

新闻游戏：一个属性的界定

蒋晓丽 贾瑞琪

摘要 新闻游戏自提出以来便存在属性争议。本文从符号叙述学视角出发,以新闻机构发布的新闻游戏作为研究对象,将“纪实-虚构”与“时效-非时效”作为划分维度,建构起新闻游戏属性划分的四象限图。从而将新闻游戏划分为一般性新闻、史态类新闻与严肃游戏三种,指出新闻游戏应按照属性的不同划分为“游戏化新闻”与“新闻游戏”两类,并对当前新闻游戏发展中存在的内容与形式冲突问题以及实用性等问题进行了反思。

关键词 新闻游戏;符号叙述;属性界定

中图分类号G210 **文献标识码**A

作者 蒋晓丽,四川大学文学与新闻学院教授、博士生导师,四川成都610065;贾瑞琪,四川大学文学与新闻学院博士研究生,四川成都610065

新闻游戏(newsgame)一词最早由乌拉圭游戏设计师弗拉斯卡(Gonzalo Frasca)于2003年创办新闻游戏网站Newsgaming.com时提出,用以指代有新闻价值事件的视频游戏。世界编辑论坛(22nd World Editor Forum)发布的《新闻编辑部趋势2015》报告显示,新闻游戏化已经成为未来新闻编辑部发展的新趋势,并指出“在新兴可穿戴技术和更便宜虚拟现实设备的刺激下,游戏和虚拟现实技术正在改变新闻媒体生产故事的方式”^[1]。然而,经过了十多年的发展,有关新闻游戏的属性问题却迟迟未能得以厘清。一个突出的问题便是,新闻游戏究竟是新闻还是游戏?

一、新闻游戏的“属性悖论”

有关新闻游戏的属性悖论集中体现在当前的新闻游戏定义中。目前国内对于新闻游戏的属性界定众说纷纭,无一定论。比较有代表性的有视频/电脑游戏说、程序修辞说、新闻报道说等等。其中,严肃/电脑游戏说是目前较为常见的一种说法。哥本哈根理工大学米格尔·斯卡特(Miguel Sicart)认为新闻游戏是一种严肃的电脑游戏,旨在通过其程序性的修辞来阐明新闻的具体和具体方面,目的是参与公众辩论,且新闻游戏如同新闻一样是易碎品。^[2]维基百科对新闻游戏的定义是:“新闻游戏就是试图将新闻报道原则运用到游戏创作中的一种视频游戏类型。”国内学者黄鸣奋认为,在数字化条件下,新闻游戏是视频游戏的一种,特点是力求应用新闻学原则去开发游戏的媒体功能,通常基于真实事件和问题,为玩家提供基于真实世界资源的虚拟体验。^[3]张建中

则将新闻游戏定义为“与新闻报道有密切联系的一种严肃游戏(serious games)”^[4]。

一些学者则认为新闻游戏是一种程序修辞。比较有代表性的是乔治亚理工大学数字媒体系教授伊恩·博格斯特(Ian Bogost)及其合作者在2010年出版的关于新闻游戏的第一本研究专著《新闻游戏:游戏中的新闻》中的定义。他认为,电子游戏的仿真和互动功能可以为新闻业所利用,新闻游戏本质上是一种程序修辞(procedural rhetoric),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。^[5]因此,新闻游戏最终的目的还是为了向受众传递信息,只不过是游戏化的方式将这些内容呈现出来。中国学者张超等人认可这一程序修辞说,并借用迈克·特雷纳(Mike Treanor)等人的说法,将其进一步定义为通过程序的说服方式,即“视频游戏通过其计算结构(computational structure)凸显意识形态的方式”。^[6]

此外,也有学者认为新闻游戏其本质就是新闻。ProPublica的新闻软件开发人员Sisi Wei说:“我们做新闻游戏,这一切都必须是真的。”《急诊人生》新闻游戏制作者蒋宜婷认为“新闻游戏归根到底还是讲新闻”^[7]。巴西科技文化杂志《超级兴趣》(Superinteressante)的新闻游戏负责人Fred di Giacomo则指出,在做新闻游戏之前要回答一个问题:“这个游戏是在传递信息吗?如果不是,它只是一个游戏。它有趣吗?如果不是,它只是新闻。”^[8]国内学者刘丹凌等也明确指出“新闻游戏的本质是游戏化的新闻呈现,它既遵循新闻的价值原则,亦契合游戏的规律与形式”^[9]。这些观点都直接或间接地肯定了新闻游戏作为新闻的真实性以及信息传递的属性。

定义的含混实际上显示了当前学界对于新闻游戏属性的争议。这一方面是由于每一款新闻游戏的设计出发点不同,对新闻游戏的认识存在差异;另一方面也表明了新闻游戏概念的复杂性与模糊性。但与此同时,尽管新闻游戏定义众说纷纭,在具体研究中,学者们却几乎一致地将其视作新闻加以研究,强调其时效性、真实性等新闻特征,如米格尔·斯卡特(Miguel Sicart)指

出新闻游戏遵循下述原则:1.易接近性;2.说明而非说服;3.以程序修辞参与公众讨论,但不试图进行引导;4.涉及特定时段的特定新闻,为易碎品;5.在设计中可以嵌入价值。^[10]实际上从接近性、客观性、时效性等新闻特征层面界定了新闻游戏的特征。Christoph Plewe等人在对前人大量研究进行总结的基础上,归纳出学者们普遍认同的新闻游戏特征,即真实性、易于访问、对于传统新闻的补充。^[11]这一对新闻特征的归纳实际上采用了与米格尔相同的逻辑。概念界定的含混不清与实际分析时的新闻偏好造成了新闻游戏的另一大属性阐释悖论。因此,在新闻游戏应用愈加广泛的当下,厘清其内涵属性已成为有关研究的首要课题。

二、新闻游戏属性辨析的叙述学路径

新闻游戏到底是否为新闻?从当前国内普遍接受的陆氏新闻定义来看,“新闻即新近发生的事实的报道”。这一定义实际上包含了两方面的判定标准,一为是否具有时效性;二为是否具有事实属性。陈力丹在《推敲“新闻”概念》一文中亦表达了此种观点,他认为“新闻的基本特征是:本源于事实、较强烈的时效要求、公开性。指出任何新闻作品必须具备三要素:事实主体、事实发生的时间、空间”^[12]。新闻游戏作为一种信息形式其公开性毫无争议,也因此,时效性与事实性便成为判断新闻游戏属性的两大标准。前者有明确的判定标准,较为明晰。对于后者也即事实的判定便成为判断新闻游戏属性的关键所在。

然而,从新闻学领域出发探讨事实问题困境重重。这是由于,一来事实概念具有抽象性,其判定标准与边界模糊,较难把握;二来任何“表意是否符合客观的‘真实性’,基本上无法靠文本分析来讨论”^[13],而是需要实际的验证才可定论。正因如此,尽管一直以来事实性问题都是学界讨论的重点,但这一研究也仅仅局限于要求信息发布者坚守职业操守、受众提高媒介素养,以及新闻事实需遵循的特征标准等层面,鲜有提出事实判定的可操作性准则。因此,本文尝试用叙述学的相关理论,从纪实型与虚构型这一对体裁的划

分出发对这一问题加以讨论。

纪实与虚构是叙述学的一对关键概念。所谓纪实性叙述(factual narrative),并不是事实叙述:无法要求其叙述的必定是“事实”(facts),只能要求做的是“有关事实”的讲述;反过来,虚构性叙述讲述“无关事实”,说出来的却不一定不是事实。^[14]纪实型叙述体裁的本质特点,不在文本形式,也不在指称性的强弱,而在于接收方式的社会文化的规定性:读者可以要求纪实叙述的作者提供“事实”证据。^[15]换言之,纪实与虚构探讨的并非是事实与否的问题,而是更为基础的层面的,叙述的体裁规定性,以及受者是否对传者具有“事实诘问权”的问题。从叙述学的视角来看,新闻本就是一种纪实型的叙述类别,新闻的事实属性决定了其纪实型叙述的体裁规定性。与此相反,游戏则是一种典型的虚构型叙述,二者存在明显的体裁差异。因此,从体裁属性这一角度入手就避免了对于新闻游戏事实认定这一复杂问题的纠缠,从而将对于新闻与游戏归属的争议转变为对其归属于纪实型叙述亦或虚构型叙述的划分上来。

有关如何区分纪实与虚构的探讨,叙述学界着墨颇多,如以热奈特为代表的风格区分说,以科恩为代表的指称性区分说等,但均未能对这一问题进行合理的阐释。赵毅衡在《广义叙述学》中提出“双层区隔”理论,将其作为区分纪实与虚构的标准。所谓“双层区隔”理论也被称为“框架区隔”理论,“所有的纪实叙述,不管这个叙述能否将输出‘真实’,可以声称(也要求接收者认为)始终是在讲述‘事实’。虚构叙述的文本并不指向外部‘经验事实’……而是用双层框架区隔切出一个内层,在区隔的边界内建立一个只具有‘内部真实’的叙述世界,这就是笔者说的‘双层区隔’原则”^[16]。在这一双层区隔中,一度区隔是再现框架,把符号再现与经验区隔开来,二度区隔把虚构叙述与纪实再现相区隔。^[17]因此,一度区隔是“透明”的,因为其符号文本直接指向外部经验事实,即纪实型叙述;而二度区隔则是非透明的,其所指向的是人为建构的被区隔出的横向真实世界,即虚构型叙述。就新闻游戏而言,若

其属于一度区隔便为纪实型叙述,那么则可判断其新闻属性,反之,则肯定其游戏属性。实际上,由于类型的差异性,当前的新闻游戏既包含一度区隔的纪实型叙述,又包含二度区隔的虚构型叙述。为了更为细致地区分不同新闻游戏的属性归类,本文以“时效性-非时效性”、“纪实-虚构”这两个新闻的重要判断标准作为划分维度,建构起有关新闻游戏的四象限图,从而得到“纪实+时效”、“纪实+非时效”、“虚构+时效”及“虚构+非时效”四种组合。(图1)

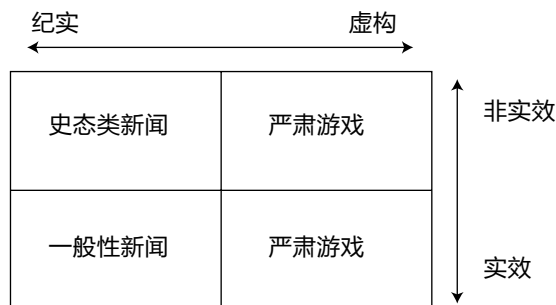


图1 新闻游戏的四象限图

三、新闻游戏：一个游走于新闻与游戏之间的概念集合

如图1所示,按照纪实型与时效性两个维度判断,新闻游戏实际上并非完全归属于新闻亦或游戏,而是根据所选主题与叙述类型的差异表现出新闻属性或者游戏属性。且因其维度组合的不同可以被划分为一般性新闻、史态类新闻、严肃游戏三大类。

（一）一般性新闻

所谓一般性新闻,即是具备普遍意义上的新闻特征、意义与价值的新闻类型。在新闻游戏中,一般性新闻题材通常包含政治类新闻游戏与社会类新闻游戏。这一类新闻游戏以实际发生的新闻事件为底本,建立在对经验事实的直接观察与反映的基础之上,其叙述模式为“经验事实——新闻游戏”。其对客观经验反映的即时性,具有较强的时效性要求。网易新闻制作的《习近平奥巴马夜游中南海》就属于此类新闻游戏。该策划采用俯瞰视角,以中南海全景图作为整个画面的背景,分别用习、奥二人的卡通头像作为坐标,以会

话开始的赢台为起点,受众可以通过点击画面中的蓝色节点,了解习、奥二人的会话路线及相应的谈话内容,身临其境地同二人共游中南海。在这款新闻游戏中,从人物、画面到事件情节、叙述内容都以客观经验作为参照,是对客观经验的直接反映,因此是具有纪实属性的新闻叙事。但是,由于新闻体裁严格的规则要求,加之受制作周期的限制,此类新闻游戏数量较少,且多数采用较为简便的H5技术制作,在国内亦被称作H5交互新闻。

(二) 史态类新闻

史态类新闻即着眼于过去事实报道的一种新闻类型。“史态类新闻则立足于挖掘信息的史态,报道内容主要为早就发生的、不为人所知的隐性的、稳态的事实,它仍具有新闻不变的内涵即真实性和新鲜性,仍属于新闻的一部分”^[18]。史态类新闻既包括对已发生而受众未知的事实的挖掘性报道,也包括对已发生且受众已知事实的激活性报道。此类新闻游戏的叙述模式为“过去的经验事实——新闻游戏”。由于报道对象的过去性特征,此类新闻游戏对时效性的要求较低。其旨在通过对旧有事实的报道反映新近发生的某一新闻事实,或者作为对当前新闻事实的“前文本”补充。尽管时效性方面要求不甚严格,但此类新闻游戏仍是对经验世界的一度区隔,因此仍是具有纪实属性的新闻报道。如网易新闻犯法西斯胜利70周年特别策划的一款新闻游戏《逃跑人的日常》,这款新闻游戏讲述了二战中一个英军小兵逃离战俘营的故事,其中的逃亡情节均是基于历史上真实逃亡者经历改编,每一个历史信息均有出处,有真实的历史事件可循,旨在让受众通过新闻游戏体味战争带给人类的苦难。^[19]这款新闻游戏正是借助反法西斯胜利70周年这一新闻由头而被重新激活的新闻报道。此外,BBC推出的《叙利亚之旅》(Syrian Journey),通过新闻游戏让人们参与到流亡之旅,亲身感受战乱的影响;同样由BBC操刀的以该网站曾经推出的口述二战历史栏目《普通人的战争》中与战俘相关的900余篇文章为事实依据,用真实的战俘逃亡经历建构的《大逃亡》新闻游戏^[20]等均是基于已发

生的新闻事实而制作的史态类新闻报道。当然,史态类新闻仅是此类新闻游戏中占比较大的一种,“纪实+非时效”象限中仍然包含其他的新闻类型,在此不再赘述。

(三) 严肃游戏

在所有的新闻游戏类型中,严肃游戏占比最大。按照时效性划分,此类新闻游戏可以分为“易碎”与“非易碎”两类。所谓易碎类新闻游戏指的是结合某个热点事件或新闻由头而生产,往往配合文字、图片、视频等其他类别的新闻形式一同出现,进一步加深受众新闻了解度的作用的新闻游戏。而非易碎类新闻游戏则不以某个新闻事件或社会热点作为由头,而是针对社会长期以来,且今后很长一段时间仍将存在的社会现象作为切入点,对其进行抽象化的归纳与总结的一类新闻游戏。不同于前者,后者一旦制作出来便可以长期保有新鲜性和有效性。从叙述模式来看,这类新闻游戏尽管在设计中仍然包含众多经验世界的事实与现象,但其并非对经验事实的直接反映(尽管“易碎类”新闻游戏可能以某一新闻事件作为制作由头,但其仅局限于对事件的讽刺性或映射性使用,而非直接反映),其目的在于对作为受众的玩家进行科普或者教化。因此,可将此类新闻游戏的叙述模式归纳为“经验事实——对经验事实的抽象化概括归纳——新闻游戏”。换言之,是对建立在经验事实基础之上的社会普遍认知或事实规律的二度显现,本质上是具有虚构属性的游戏叙述。由于其虚构的体裁属性,尽管其叙述可能是建立在事实的基础之上,如数据真实、情节有据可依等,但受众依然不具有对其真实性的质问权,新闻游戏的发布机构也无事实的证实义务。

从当前的新闻游戏案例来看,美国MTV电视网2006年发布的名为《救救达佛》(Darfur is Dying)的新闻游戏、《卫报》2015年推出的《答完题目之前,你可别夸口说了解今年的奥斯卡》新闻游戏等均属于“易碎类”严肃游戏。而《金融时报》推出的名为《Uber司机》的主题互动游戏; BuzzFeed发布的一款名叫《做自己的主人》的旨在阐释人们在消极度过一天时会遭遇的心理健

康问题图文冒险游戏;《连线》杂志2009年7月发布的有关一篇关于索马里海盗经济学的文章的配套游戏《残酷的资本》;ProPublica发布的《拯救心脏病患者》新闻游戏等,均属于“非易碎类”严肃游戏。需要强调的是,与普遍意义上的严肃游戏不同,本文所探讨的严肃游戏仅局限于由新闻机构发布的新闻游戏,因此尽管其归属于游戏范畴,所言不要求为事实,但实际上有较强的事实依据。如《Uber司机》这款新闻游戏就是建立在对大批真实Uber司机访谈的基础之上,其情节设置具有事实依据。只是由于其二度区隔的虚构属性所导致的受众阅读期待,其仍属于严肃游戏的范畴。

由此可见,尽管几乎所有的新闻游戏都宣称其事实的可验证性,但并非所有的新闻游戏都属于纪实型的体裁类别。新闻游戏实际上是既包含新闻又包含游戏的概念集合体。这就意味着无法仅凭新闻游戏这一表述而对其加以明确的指称归纳。而从语法结构来看,“新闻游戏”实际上指称的是“游戏”而非“新闻”,因此,仅用“新闻游戏”一词无法涵盖其新闻的内涵属性。这也就解释了学界在概念界定层面的混乱问题。为了便于概念的划分,厘清其内涵指向,笔者建议将新闻游戏中属于新闻的部分称为“游戏化新闻”,而将归属于游戏的部分称为“新闻游戏”。

四、总结与反思

随着报纸销量的下降和传统新闻媒体的衰落,为了提高读者人数和用户参与度,新闻行业正在探索向公众传播新闻的新模式,游戏化正是这些新模式中的一种。新闻媒体的这一游戏化变革同时也引发了对新闻与游戏之间交叉研究的需要。^[21]对于新闻游戏的属性研究正是这一交叉研究的题中之义。然而,属性的划分仅仅是新闻游戏研究中最为基础性的问题,就新闻游戏当前的发展现状与未来走向而言,实际上存在着更为深层次的、亟需研究与反思的问题。

(一) 叙述形式与内容表意的冲突

新闻游戏的叙述形式与内容表意的冲突问题首当其冲。毋庸置疑,尽管新闻游戏并非仅包

含新闻这一内涵属性,但就本文探讨范畴的新闻游戏的发布者,也即新闻机构而言,无论是新闻亦或游戏,其最终目的均着眼于促进受众对于信息的理解与接受,从而实现更好的传播效果。因此,新闻游戏本质上是内容导向而非形式导向的传播形态。然而,“在超文本叙述设计中,必须处理好故事讲述者叙述控制与受众自由探索的关系。如果受众的选择过于丰富,自由探索的路径过于复杂,就无法生成一个连贯的故事,最终互动性压制了叙述性……对于纪实叙述来说,不论传达信息还是讲述故事,文本发出者对叙述的控制都不可或缺,互动性僭越叙述性的设计并非明智的做法”^[22]。就目前的新闻游戏来看,其所存在的作为信息的内容与作为游戏的形式之间的博弈与冲突是十分明显的。这主要表现在,由于游戏这一传播形式极强的互动性与参与感,往往可能导致受众高度沉浸于故事情节与互动行为,将注意力集中于对情节发展的选择,从而忽视信息的原本意图,造成传者对于信息把控权的削减,以及受众解码的过度自主化。以《逃跑人的日常》这款新闻游戏为例,该新闻游戏采用大量支线的设计方式,没有叙述主线,受众的每一次选择都导向不同的情节与结果,且游戏共有八十多种结局。而这种过于丰富的选择“可能导致迷惘、挫败、患得患失,导致不连贯的事件序列,而不是给用户一种自由感和授权感”^[23]。从而大大降低信息的传播效果。美国符号学家玛丽-劳尔·瑞安在其著作《故事的转身》中的探讨或许对于解决这一问题有所启发。瑞安认为,这种由于互动叙述的丰富选择性所带来的危险,“最好防护是,通过精心策划用户活动的时段与系统控制的时段,或通过持续互动性的情形中缩小选择的范围,对用户的能动性进行限制。这样虽然限制了受众的自主权和能动性,但确保了故事叙述的可控与有序,因而是非常必要的”^[24]。这无疑提醒新闻游戏制作者警惕过度游戏化对新闻价值的湮没,合理把握二者界限,平衡二者关系。

(二) 适用性问题

新闻游戏的另一大问题便是新闻游戏的适用性问题。受技术与市场的双重驱动,新闻游戏

的开发势头强劲。但对于题材的不恰当使用与开发导致的新闻游戏触碰道德红线的问题频频发生。如《叙利亚之旅》发布之后,便遭到了《每日邮报》、《太阳报》等报纸的猛烈抨击,指责BBC将人道主义灾难变为游戏,此做法有违人性道德。美国MTV电视网资助开发的《救救达佛》同样因其将达佛复杂的实际形势变得简单化,未能真正触碰到该地区由于冲突而导致的实际问题,无助于局势的好转而遭到主流媒体与社会人士的批评。此外,一些新闻游戏还因触及个人隐私以及名誉权等问题而遭到质疑。因此,尽管新闻游戏得到业界与学界部分人士的大力支持,如伦敦南岸大学新闻学教授珍妮特·琼斯(Janet Jones)就明确指出“在未来,新闻可以是玩的,而不是读的”^[25],但仍有大批学者坚持新闻的严肃性不应受到游戏的侵犯。这也就意味着新闻游戏要想真正实现游戏性与严肃性的完美融合还需要时间的检验。正因如此,在新闻游戏尚未充分发展的当下,其只能作为对既有新闻报道与新闻事实的有效补充,且在应用过程中要对其题材与“可游戏性”加以明确甄别,避免不必要的道德伤害。正如纽约公共电视台的数据新闻高级编辑约翰·基夫(John Keefe)所说,在任何一种情况下,游戏都不应该是传递故事或理解新闻的唯一工具。“这(新闻游戏)并不是我们的驱动力。如果我们觉得我们可以用一种游戏来讲述一个故事,我们可以这么做。但这只是我们解决问题的可能性方式之一”^[26]。

参考文献

- [1]张建中、朱莉·勃赛蒂等.2015年新闻编辑室的九大发展趋势[J].青年记者,2015(8):85-86.
- [2]Sicart M. Newsgames: Theory and Design[J]. 2008, 5309:27-33.
- [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]张建中.迈向新的媒体融合:当新闻遭遇游戏[J].现代传播,2016(11):111-116.
- [5]Ian Bogost, Simon Ferrari, et al., News games: Journalism at Play, Cambridge, MA: The MIT Press, 2010:6.
- [6]Teanor M, Mateas M. Newsgames: Procedural

Rhetoric meets Political Cartoons[J]. Digital Games Research Association, 2009.

[7]蒋宜婷.为什么用游戏做新闻.[EB/OL].<https://twr-eporter.atavist.com/opinion-newsgame>.

[8]Bogost I. Journalism and video games come together as a new form of storytelling in Brazil[J]. 2015.

[9]刘丹凌,黄秋彤.新媒体语境下新闻游戏的生成逻辑[J].现代传播,2017(9):75-79.

[10]Sicart M. Newsgames: Theory and Design[J]. 2008, 5309:27-33.

[11]Plewe C, Fürsich E. Are Newsgames Better Journalism?: Empathy, information and representation in games on refugees and migrants[J]. Journalism Studies, 2017(2):1-18.

[12]陈力丹.推敲“新闻”概念[J].新闻实践,2001(11):49.

[13]赵毅衡.诚信与谎言之外:符号表意的“接受规则”[J].文艺研究,2010(1):27-36.

[14]赵毅衡.论虚构叙述的“双区隔”原则[J].外国文学研究,2014(2):136-144.

[15]赵毅衡.广义叙述学[M].成都:四川大学出版社,2013:72.

[16]赵毅衡.广义叙述学[M].成都:四川大学出版社,2013:73.

[17]赵毅衡.论虚构叙述的“双区隔”原则[J].外国文学研究,2014(2):136-144.

[18]杨琴.史态类新闻勃兴动因透视[J].当代传播,2008(2):108-109.

[19]逃跑人的日常-网易新闻反法西斯胜利70周年特别策划[EB/OL].<http://www.66rpg.com/game/373601?client=0>.

[20]新闻+游戏:一种更有趣的内容传播方式?[EB/OL].<http://mp.weixin.qq.com/s/ccdbKow4N1TsAw9Hn7OEcw>.

[21]Conill R F. Going Mobile: Gamifying Digital News in Mobile Devices[C]// International Conference on Persuasive Technology, Persuasive 2014, Doctoral Consortium, University of Padova, -, May. 2014.

[22]王强.“数码受众”与“数字叙述”新媒体叙述范式的建构[J].当代文坛,2017(5):47-51.

[23]王贞子.数字媒体叙事研究[M].北京:中国传媒大学出版社,2012:61.

[24](美)玛丽-劳尔·瑞安.故事的变身[M].张新军译.江苏:译林出版社,2014:11.

[25]《叙利亚之旅》:新闻是否可以游戏化?[EB/OL].<http://www.ifanr.com/508672>.

[26]Arianna Huffington.Introduction HuffPost Badges: Taking Our Community to the Next Level.29Jun.2010, [EB/OL].www.huffingtonpost.com/arianna-huffington/introducing-huffpost-badg_b_557168.html.