



沉浸式新闻的生成逻辑、 实践路径与价值反思

冯月季

(汕头大学 长江新闻与传播学院 广东 汕头 515063)

摘要:受新的数字媒介驱动,沉浸式新闻显现出虚拟现实弥合时空距离、技术仿真带来沉浸体验和人机交互产生地点幻觉三重技术逻辑。沉浸式新闻以其情境化的叙事方式和感官化的接收方式改变了传统新闻的样态,通过空间细节的多模态呈现、准客体物的生成绽出和身体远程在场的情感体验为当下和未来的新闻实践提供了新的路径。沉浸式新闻的出现改变了传统的新闻定义,引发了对新闻客观性的反思,同时为人们探讨新媒介技术语境下新闻价值和数字伦理提供了想象的空间。

关键词:沉浸式新闻;虚拟现实;情感;新闻客观性

中图分类号:G206 **文献标志码:**A **文章编号:**1006-0448(2024)01-0132-9

近年来,随着虚拟现实(VR)和增强现实(AR)等媒介技术的发展和日益成熟,新闻业中出现了一种新的新闻形态:沉浸式新闻。沉浸式新闻是“一种人们可以在新闻事件中获得第一人称体验的新闻样式”^{[1]291}。沉浸式新闻目前主要使用两种技术手段:一种是VR技术,即通过“创建和体验虚拟世界的计算机仿真系统,用户可以沉浸在计算机生成的三维虚拟环境中,从自己的主观视角出发与其进行互动,并产生一种‘身临其境’的代入感”^{[2]15};另一种是AR技术,“AR技术并不是用计算机模拟的‘环境’来取代现实世界,而是通过引入多层次的数字信息,对真实事物进行丰富与完善,从而实现虚拟与现实之间‘实时的无缝接合’”^{[3]35}。AR技术是对VR技术的补充调和。此外还有像混合现实这种较为前沿的技术手段被逐步用于沉浸式新闻的开发和制作。

2015年,《纽约时报》率先进行沉浸式新闻的制作,《卫报》、英国广播公司、美国广播公司等也紧随其后,分别创作出《丰收的变化》《纽约百万人大游行》《亲临叙利亚》等优秀的沉浸式新闻作品。中国新闻业界与西方几乎同时在沉浸式新闻方面发力。2015年,《新京报》、《人民日报》、腾讯新闻、搜狐新闻等开始在新闻报道领域引入VR技术。2016年,中国传统主流媒体与门户网站纷纷涉足沉浸式新闻领域,制作了以“春运”和“两会”为主题的一系列优秀沉浸式新闻作品。2019年末,新冠肺炎疫情暴发,居家、隔离成为生活常态,沉浸式新闻凭借其独特的表现形式和接收方式吸引了大批用户的关注。

媒介技术的发展深刻影响着新闻传播生态,沉浸式新闻的出现依托媒介技术的发展。从报纸到广播、电视,再到如今的人工智能媒介技术,都表征人类对于“远距离共在”的追求。“沉浸实则

收稿日期:2023-12-10

基金项目:国家社会科学基金项目“突发公共事件中情绪传播机制及风险控制研究”(23BXW042);汕头大学科研启动基金项目“中国文化符号国际传播机制研究”(STF23006)。

作者简介:冯月季(1977—),男,河北保定人,教授,文学博士,从事符号传播与媒介文化研究。

一种为时已久的体验,一直伴随着人类与科技的进步。”^{[4]93}在传统的新闻阅读中,用户对新闻的接收受制于媒介界面的隔离,完全意义上的数字身体的深度沉浸还不能够实现,但是毫无疑问,技术发展已经全面地改写了新闻的生产和呈现模式。

尽管现有研究对沉浸式新闻的基本概念、特征与制作逻辑进行了一定的解析,但是在解释沉浸式新闻为何对传统新闻形态冲击最大时,往往一笔带过,在探讨沉浸式新闻何以能够激发同理心的深层次运作机理仍然语焉不详。为了还原沉浸式新闻中不可言说的“感觉”,有必要借助新现象学中的“气氛”概念和理论视角对之进行阐释。新现象学主要代表人物施密茨(Hermann Schmitz)认为“在心物对立之间有一个模糊地带,这个地带存在着身体的独特感受和情绪震颤之类无法纳入二元论模式的各种知觉现象,即自然而然的、原初形态的日常生活经验,‘气氛’就是这样一种‘自发的生活经验’。”^{[5]2}在新现象学视野中,情感等同气氛,类似天气。例如在阴暗时内心感到压抑,在晴朗时感到喜悦。在此层面,情感是一种极度外化的存在,是弥漫在“气氛”之中作用于身体的外力。被情感捕捉而产生的身体震颤是施密茨笔下的原初生活经验。也就是说,“气氛”得以产生缘于情感的出现和加持。情感具有侵袭性和无边界性。情感不受三维空间约束,经由身体进入个体生活经验之中,潜移默化地影响个体。通过对新闻现场的情境再现和数字身体全感官的调动,沉浸式新闻还原了传统新闻所遮蔽的空间、物与身体。空间情境、物的绽出^①和身体在场共同组成了具有美学意蕴的“气氛”,并以情感的形式植入个体生命体验与行动之中。

一、沉浸式新闻生成的技术逻辑

“罗尼·德拉佩纳认为沉浸式新闻依托虚拟现实技术,实现新闻场景的虚拟再现,让用户获得深度沉浸式的独特新闻体验。”^{[6]85}在传统的新闻阅读中,受众与新闻文本之间被报纸、电子屏幕等有形的媒介界面隔离,因而存在主客体二元对立的关系。沉浸式新闻利用VR、AR等技术使用户通过数字身体进入新闻情境中。传统新闻阅读中的时空距离因为界面消失而发生了弥合,沉浸和在场的主体体验使得用户与新闻融为一体,打造了全新的新闻叙事和接收模式。

(一) 虚拟现实弥合时空距离

沉浸式新闻的制作涉及360°新闻场景数据收集、信息可视化处理和场景建模的“事实核查”等流程。从技术手段上来说,沉浸式新闻能根据需求对场景进行任意塑造。虚拟现实所营造的新闻场景越逼真,视觉效果上就越难辨真假。虚拟现实技术可以实现时空距离的重组。人们将虚拟现实技术比喻成“时光机”:“虚拟现实仿佛一架可以任意穿梭时空的时光机,或者说犹如神话中的传送门,将我们送抵一个个充满无数奇迹和无限可能的平行宇宙。”^{[7]97}虚拟现实技术可以将读者的意识输送到任何的空间和时间范畴中,抵达那些因为物理距离、时间隔阂而使读者想象却无法触及的“远方”。

正是由于虚拟现实技术的弥合时空距离特征,那些发生在人类世界却难以在场的事件成为沉浸式新闻的主要议题。“VR新闻产品的主要叙事主题覆盖范围较广,其中,‘战争’、‘灾难’类命题是《纽约时报》、美国广播公司、今日俄罗斯等媒体VR新闻产品中出现频率较高的新闻主题。”^{[8]31-32}“战争”和“灾难”作为重大的突发性事件,媒体记者很难通过录音或者录像设备记录爆发的瞬间和详细的全过程。在沉浸式新闻中,虚拟现实技术能够对时间进行重组,对新闻现场进行再造,将读者送到因物理局限而无法到达的时空领域。

沉浸式新闻的“时光机魔力”不仅在于其能够使得已经发生的事件得以再现,而且在于对传统

^①绽出是新现象学的核心概念之一,指身体或物作为客体所具有的能动性或生成性特征。

新闻接收方式的变革。虚拟现实技术消弭了传统新闻接收存在的媒介界面,沉浸式新闻的用户能够通过数字身体存在于通过虚拟现实技术再现的新闻情境中。从这个层面而言,虚拟现实技术不仅延伸了用户的身体,而且延伸了用户的意识,使用户在沉浸式新闻空间情境中生成了独特的感知和体验。

(二) 技术仿真带来沉浸体验

作为沉浸式新闻理念中的关键概念,“沉浸”和“在场”^{[9]2}是我们理解技术如何赋能沉浸式新闻的重要窗口。“沉浸”可以理解为技术所带来的客观性能,技术为用户在沉浸式新闻中提供视觉、听觉、嗅觉和触觉的真实感知,并由此触发整体沉浸的主观反映,影响人的认知能力、审美取向和情感触发^{[10]211}。

图像识别和语音识别是当前元宇宙研究的两个基本应用场景。沉浸式新闻作为元宇宙的衍生物,能够更好地帮助用户获得极致的感官体验,并在感官的联动之中浸入新闻场景。从图像识别研究来看,当前技术发展的趋势指向使智能终端能够实现像人眼一样捕捉现实图像并能够自由聚焦。在这方面,积卷神经网络(CNNs)是主要方向。积卷神经网络能够在运动中建立面孔图片信息图像,并根据面部定位特征识别表情,也能够对检测到的人眼部分进行光线追迹,从而克服当前沉浸式新闻中不少用户反馈的“背景就像图像一样贴上去,人物事物都不动”的技术难题。从语音识别研究来看,“自动语音识别(ASR)、自然语言处理(NLP)和文本转换(TTS)”^{[11]6}是语音识别研究的三大模块。ASR负责将人类活动信息转化为文本;NLP负责破译人类行为的意图;TTS将计算机反馈信息进一步转化为语言。当前,沉浸式新闻的声音大小随着用户音量的调节变化,用户往往“站在原地环顾四周”,其音源处于“内嵌”状态。随着ASR、NLP和TTS技术的发展,会生成一种全新的视听景观:在沉浸式新闻中,用户走一步,脚底移动的声音能够反馈于计算机系统;而计算机系统根据用户位置的变化,能够调节环境不同声音的大小,实现“耳听八方”。

VR只是构建起虚拟现实的技术骨架,而真正让用户进入其中还需要不同的技术和计算机程序的不断填充。除了视觉和听觉,嗅觉、触觉和味觉等人体感官也将随着技术的发展与计算机代码搭建起共同的桥梁。沉浸式新闻将实现多感官刺激的真正沉浸式体验。

(三) 人机交互产生地点幻觉

罗尼·德拉佩纳指出,在场感和地点幻觉与似真性两个概念有关。地点幻觉是指用户感觉自己离开了现存环境,来到了另一个环境。“似真性是指这样一种感觉,即相信虚拟现实新闻中发生的事件是真实的”^{[12]80}。实现地点幻觉和似真性关键在于对互动的关注,增加用户的参与度,由身体动作加深经验记忆,从而真正使用户相信其成为新闻当事人。

从似真性的营造来看,虚拟现实技术改变了受众传统的信息接收模式,受众从线性阅读到非线性阅读,成为新闻的“目击证人”,第一视角亲历整个新闻事件。在虚拟现实技术构造的新闻现场,受众可以通过自主的视角转换来决定体验内容。在用户行为发生变化的过程中,新闻中的现实也发生了相应的改变,人机交互营造了似真性的错觉。这种地点幻觉的产生必然是由身体感官的变化导致的,通过生成数字身体,“虚拟身体表征可以使虚拟环境更容易被接受为真实”^{[13]5}。例如当读者从喜悦的新年氛围进入有关战争议题的沉浸式新闻当中,周围难民的哭声、刺鼻的硝烟味和武装的士兵等一系列代表破坏、冲突的符号构成了不同于新年的悲伤情感。这种空间跨越所产生的情感变化从新闻实践层面呼应了新现象学理论视野下的“气氛”概念。

二、沉浸式新闻的实践路径

沉浸式新闻利用虚拟现实技术呈现饱满的空间细节,使得传统新闻形态中被遮蔽的物显现出

来并聚合,作为准客体侵袭身体的感官,在身体感官与物的交汇融合中,生成身体远程在场的情感体验。

(一) 空间细节的多模态呈现

新现象学引入了“准客体”(halbdinge)的概念。所谓准客体,即一方面,“‘准客体’本身带有客体的某些特征,加上它与感知主体保持着一定的距离,从而具有一定的客观性和独立性”^{[14]58};另一方面,只有感知主体的介入,准客体的客观属性才能得到确认,而“气氛”正是属于准客体。传统新闻样态以图片和文字为主,主要依靠读者的视觉或者听觉。加拿大学者麦克卢汉(Marshall McLuhan)提出“媒介即人的延伸”的观点,即任何媒介都不外乎是人身体感官或者部位的延伸,例如图片延伸了我们的视觉,使我们看到了遥远地方发生的场景。延伸同时意味着截除,单一的感官延伸的最终结果是个人整体感知的不平衡,导致我们无法确认全部物及其存在方式。物的缺席使得我们无法完全感知气氛的存在,“气氛”也就无法在传统新闻当中形成。

然而,沉浸式新闻通过VR技术三维完整呈现新闻现场,利用AR技术增添新闻深层信息,综合运用文字、图片、视频、音频和颜文字等媒介符号建构了多模态的新闻话语,以前所未有的强度刺激和吸引用户^{[15]124}。文字、图片和视频的多模态符号运用,兼顾了读者的视觉、听觉和触觉,为读者打造完美的整体感官体验。多模态呈现使得新闻要素得到恰如其分的表达,而360°全景呈现则是将多模态符号综合处理,实现沉浸式新闻空间细节饱满的关键一步。澎湃新闻制作的沉浸式新闻报道《海拔四千米之上》应用虚拟现实技术,完整再现三江源优美景色,同时允许用户通过360°全景视角体验。当视角聚焦于黄河源,便能够听见潺潺的水声、呼啸的风声,看到水浪拍打岸边的景象,给人以身临其境的真实感。

受技术限制,目前沉浸式新闻通过压缩技术以编码视频流的形态主要在2D屏幕上出现;但随着科技的进步,屏幕的局限将会得到改观,计算机符号将更加丰富,沉浸式新闻呈现会更加立体,“未来的沉浸式新闻更可能是融合了听觉、嗅觉、触觉等不同的传播符号,形成集合声音、气味、材质等多种元素为一体的新型信息形态”^{[16]24}。

(二) 准客体物的生成绽出

格诺特·波默提出“物的迷狂”(ecstasies of thing)概念,“将对物的关注点从谓词(predicate)转移到了在场的形式(presence)上”^{[17]153}。作为客体的物不再静静等待审美主体对其进行定义和审视,而是以“绽出”形式表现出其准客体的行动力。一言以蔽之,“物因而不再是通过它与其他物的区别、不再是通过其界限和统一性来理解的,而是根据它走出自身、登台亮相的方式来理解的”^{[18]20-21}。例如蓝色的杯子,以传统美学视角理解,蓝色即为杯子的附着物和属性。而在气氛美学的视野中,蓝色成为杯子被察觉的方式,蓝色对所处空间进行“染色”,使在场的主体得以感知空间变化,以此制造某种气氛或情感。可以说,物的绽出即气氛的制造。

传统新闻文本是对新闻事件的抽象和符号化表达,新闻事件中的物被抽离和遮蔽,物的原初形态无法得到完整显现。这在某种程度上是对物的一种空间化切割,面对琐碎的物和媒介界面的隔离,触发人的身体情感意向性的气氛被压制。与传统新闻相比,沉浸式新闻利用媒介技术对新闻事件的情境再现改变了新闻接收的逻辑,沉浸式新闻的受众是新闻事件的亲历者和参与者,受众不再是通过记者编辑的文字、声音和图像来接收新闻,而是亲身经历整个新闻事件。在这种情况下,新闻事件中被遮蔽的物得以显现,其细节恰如其分地绽出,物和身体的意向性双向应和,共同塑造了沉浸式新闻中的“气氛”。

沉浸式新闻通过媒介技术使得传统新闻形态中被切割的空间得以复原,而建筑作为空间的重要组成部分,毫无疑问对气氛的空间性建构有着重要影响,建筑的结构、色彩等属性影响受众的情

感体验和角色认知。例如中央电视台推出的首个大型沉浸式数字交互节目《三星堆奇幻之旅》将三星堆考古发掘现场、三星堆数字博物馆和古蜀王国等场景,通过即时云渲染技术,第一视角地呈现在受众眼前。用户可以穿越到数千年前的古蜀国,看到三星堆住址原貌、祭祀场景和民居建筑,神秘庄重的象牙、神像、篝火和器皿等器物在空间中弥漫开来,融合成为整体,身体感官在物的涌现中受到强烈的情感震颤,气氛瞬间生成和显现。

沉浸式新闻中的空间不仅复刻了现实物品,其超越物理有形特征塑造了无形的情境化空间。这使得音乐、气味等进入气氛生成的情境中。音乐和建筑都是一种空间的艺术。”^{[19]178}也就是说,音乐作为一种事件、环境参与空间建构,需要将感知重点从声源向噪音、音调和声响倾斜。唯有这样,才能实现音乐的“绽出”和对独特氛围的建构,否则将会遭受声音背后主体意义的干扰。在《三星堆奇幻之旅》的节目开头,音乐由低沉走向高昂,音域逐渐宽广,并伴随三星堆局部画面。之后,音乐节拍拉长,画面随即由近及远,在音乐主旋律之外附带快节奏打击乐,伴随悠远吟唱,历史的厚重感油然而生。可见音乐对新闻气氛的浸染和营造。除了听觉要素外,其他感官要素也将逐渐被纳入沉浸式新闻的制作中,“为了把握气氛,我们还需要更积极地、更有分析性地参与色彩、照明、湿度、气味、事物的质感及其相互并置”^{[20]6}。受制于技术发展,目前的媒介技术尚无法完全实现受众的触觉体验和嗅觉感知。这将是未来沉浸式新闻创作的重要方向。

(三) 身体远程在场的情感体验

物的绽出在空间之中扩散,“渗入人的感觉器官,从而使人产生某种情感波动”^{[21]177}。不同于身体单一感官的感知,这里强调的是多感官介入的感知。这种多感官介入的感知被波默称为“通感”(synesthesia),涉及对人身体器官的调用和统合。在新现象学视域下,躯体指涉肉体;而身体是“主观感知的有感身体”^{[22]153},是肉体感官的全方位调动和思想经验的融合。身体的统合性拒绝依据规则的还原和抽象的理论化,而是努力实现对世界独特的质感与现实的去蔽。

身体作为“气氛”生成的重要中介,身体震颤产生,情感和气氛随即显现。不仅如此,“唯有身体才是人与外界产生交互作用的基础媒介,也是智能涌现的前提与场所”^{[23]77-78}。因此身体在虚拟现实技术的开发与运用当中有着举足轻重的地位。虚拟现实技术通过全息场景再造,将受众从现实环境带到“新闻环境”当中,营造了受众的空间幻觉,并通过数字身体来加固这种“虚拟在场”的感觉。“气氛”的身体性在场和空间性体验性决定了沉浸式新闻的现场参与性。参与伴随着过程性、叙事性和事件性。这个过程意味着身体受到周遭的影响,产生情感。在沉浸式新闻中,身体的参与要求身体空间位置自由变化,由此实现体验视角的转换。通过移步换景,受众可以实现对新闻的整体性特征感知,“此时此地此景”的变幻、叠加为新闻情境中的物对身体的侵袭创造了更多的机会。

在沉浸式新闻中,“浸入”和“相异”成为推动身体与气氛共鸣、产生情绪震颤,从而完成新闻事件叙事的主要方式。“浸入”是指人在情境中接受来自气氛的影响。不发生冲突的情况主要指人处于“放空”、不受特定空间束缚的状况,体现在心平气和或不经意的处境感受。“相异”是指人当下处境的感受与物所营造的气氛相反,或是融入物所营造的气氛当中身体知觉仍被所脱离的情境抓住时,就需要物重新对其“染色定调”。“浸入”的身体震颤是自然转换发生的,而“相异”过程的存在更能体现出气氛在新闻情境中的生成及其强力特征。

2020年初,武汉大学联合新华社等,通过5G+4K+VR+AI的技术组合开启沉浸式直播,帮助用户实现“云赏樱”。直播使用了一辆AI无人直播车,在樱花大道进行移动直播。观众只需要转动手中的手机,就可以打破时间和空间的限制,360°全景赏樱。樱花的颜色、分布状态和春日光线的照射为正处于新冠肺炎疫情阴霾笼罩下的人们带来心灵的慰藉和生活的希望。“这种感觉寄托于

情境之中,并准备被遭遇这种情境的人所体验。”^{[24]13}樱花和春日光线所象征的美好、浪漫和温暖的意境透过樱花大道“染色”人们压抑的内心,充满生机活力的气氛重置了身体的情感体验。

三、沉浸式新闻的价值反思

沉浸式新闻的技术赋能使得传统新闻形态中被遮蔽的空间和物具有可见性。通过身体远程在场对新闻事件的原初体验而生成的情感气氛不仅仅是一种个体化的感知,而且能够生成具有普遍伦理意义的共同情境。在个体情境与共同情境的相互转换中,社会化情感能够植入个体化情感中,使得新闻事件的伦理意义显现出来,进而引发人们对沉浸式新闻关系属性及其客观性的反思。

(一) 制造情境:沉浸式新闻的数字伦理

情境是新现象学的关键概念之一。情境是气氛产生的场所,也是储存日常经验的容器。“它是一种‘由事态、筹划和问题所构成的意蕴,它是由各种事物(甚至包括感情、情感氛围)整体地聚合起来而内部模糊’的对象型式。”^{[25]25}情境是身体展开交流的场所,身体震颤和原始生活经验均来源于情境。可以说,情境是一切知觉现象的安身之地。“司机避险”和“人海行走”是施密茨用来指示情境最常用的两个例子。以“人海行走”为例。在人群中行走,人们通过对整体感官的调动,总能成功避开迎面而来的人或物。这种判断是在身体与各种事物的混沌中做出的。为了日常生活的顺利进行,这种经验判断总是源源不断地发生,多种多样的情境构成了社会生活景观。

施密茨根据情境所涉及的范围将其分成个人情境和共同情境。个人情境以人内传播的形式存在着,可以理解为库利笔下“主我—客我”不断互动形成的新的“自我”。共同情境代表广泛的社会场景与结构,涉及宗教、民族、家庭背景和婚姻等等。个人情境与共同情境是相嵌但不包含的关系。“个人情境通往个人层面的原初当下,又能‘植入’跨个人的共同情境并容纳无数局部性情境。”^{[26]61}在原初当下中,身体处于最理想的状态,这正是个体出生的最初状态。因为婴儿的身体是延展的、无阻碍的,而随着人的成长,社会规约开始发挥作用,所以个人情境的塑造与形式不可避免地要从共同情境中汲取力量与获得方向;但个人情境对纯真性与解放性的追求反过来又为共同情境形成建构了框架、设定了标准。

由此,在沉浸式新闻的虚拟空间当中,气氛和身体相互结合、相互依托和相互影响,共同形成了不可分割、具有整体意蕴的情境。个人情境与共同情境的相互转换契合了沉浸式新闻的社会指向。通过“真实在场”,身体沉浸于由新闻现场所营造的气氛之中,从而感受到新闻事件背后的权力运作与原初召唤。这即意味着,通过气氛和身体的完美配合,共同情境在主体情绪上的震颤中可以成为个人情境,并通过个人情境对当下共同情境进行补充、修改和删除。由 Meta 联合 XR 创企 Make-MePulse、联合国教育、科学及文化组织(UNESCO)和世界犹太人大会共同打造的“水晶之夜”^①85周年纪念项目“Inside Kristallnacht”VR 体验项目即将在 2024 年正式亮相。该项目不仅包括“水晶之夜”大屠杀幸存者 Charlotte Knobloch 的旁白解说,“水晶之夜”的史实再现,受众还可以与 Charlotte Knobloch 的数字孪生形象进行互动,了解大屠杀事件的相关信息。VR 基于高度拟真的技术特点,还原渲染出当时二战德国社会的真实场景,通过对绝望痛苦的“气氛”烘托来与未经历纳粹主义而无法切身体会战争血腥与残酷的受众建立起情感的桥梁。身体内部的震颤使其情境深深植入受众的个人情感中,受众在未来共同情境中对“反战”“和平”理念的理解更为透彻,并进一步改变共同情境。

^①“Kristallnacht”水晶之夜,也译为碎玻璃之夜。指 1938 年 11 月 9 日至 10 日凌晨,纳粹党员与党卫队袭击德国境内犹太人的事件。该事件被认为是犹太人有组织屠杀的开始。

(二) 新闻再定义: 沉浸式新闻的关系属性

毫无疑问,作为“虚拟和现实糅合的新闻”^{[27]59},沉浸式新闻面临着新闻真实性的考验。新闻的本源是事实,事实是第一性的,这也是“新闻是新近发生的事实的报道”被奉为圭臬的原因。然而,VR和3D技术还原的新闻现场,究竟是更真实了还是更不真实了?以往有学者对“目前正在实施沉浸式新闻的组织所使用的代码样本中的道德准则进行了调查”^{[28]1},以求在伦理准则下使沉浸式新闻最大程度地还原新闻现场;但批评者认为该做法并没有增强真实性,用户其实根本没有体验到该体验的东西,虚拟现实技术具有欺骗性,虚拟空间是由人工干预和算法控制融合而成^①。但批评者忽略了一点:作为新闻的事实始终处于社会关系网络之中。在新闻的事实核查过程中,新闻媒体往往经过这样一个步骤:将撰写好的新闻发送给采访者浏览,再根据采访者指出的“事实不符”的部分进行修改补充。过去,新闻事实的确认考虑了记者的关系、组织的关系和新闻人物的关系;现在,沉浸式新闻考虑新闻与用户之间的关系。沉浸式新闻将事实确认的权力交由用户,其只需要“如实”告知用户新闻现场究竟发生了什么,都有哪些人、物的相关细节,用户便可以根据临场感知和日常经验进行事件因果的判断。如果说作为事实的新闻指向的是新闻活动的结果,那么沉浸式新闻更加强调新闻活动的动态性,新闻的关系属性在新媒体时代因此得到凸显。

对于新闻与用户之间关系的强调折射了当下新闻业的“情感转向”。“自20世纪90年代以来,随着人文社科领域研究‘情感转向’的兴起,情感经验为人们解释复杂的社会现象和文化提供了新的理解维度,学者们开始重新审视新闻传播活动中的情感。”^{[29]4}随着互联网带来的话语平权运动,新闻媒体与用户的关系由单向垂直转变为双向水平。舆论反馈速度之快、强度之大,都无不提醒着新闻媒体应该更加关照真实可见的受众本身。虽然新闻的本源是事实这一社会规范深刻地植入用户的认知中,但是在真实的新闻消费中,许多用户依然倾向于在新闻内容识别与情感认知方面寻找某种内在的逻辑关联。这足以说明在数字新闻业转向过程中,需要重视新闻内的情感要素。沉浸式新闻的出现同样给我们带来了变革新闻定义的可能:新闻是新闻现场与用户发生交互、迸发情感体验的关系活动。

(三) 叙事与情感: 沉浸式新闻客观性的反思

沉浸式新闻颠覆了以往新闻的叙事模式,进而对传统学科范式发起了冲击。沉浸式新闻中身体在场意味着新闻叙事从第三人称走向第一人称,身体成为重要的“阅读者”,由个体身体激发的情感意蕴动摇了百年来新闻学科实践与理论不断夯实的客观性准则。因为在客观性实践中,“通过第三人称叙事,记者会展现多样的信息源,呈现不同的观点态度,从而实现平衡、公正”^{[30]53}。过于情绪化、煽情和感性成为沉浸式新闻不被学界接受的主要障碍。需要思考的是:新闻真实作为新闻客观性的主要实现路径,什么样的事实才是新闻业所期待的“本源”?

新现象学强调区分“客观事实”和“主观事实”两个概念。客观事实指的是经由符号、修辞叙述出的文本;主观事实在于独有性,即一种只可意会不可言传的属于某时某刻独特的心境与感受。问题在于,客观性常常以“源出”“本源”的标签占据事实的所有权,而将情感与“片面”“偏向”画上等号。从新现象学视野来看,“既然现象化的事件是自发地强加于主体,那么现实首先是在经验中遭遇的,在此之前的是由意向性意识构成的”^{[31]302}。所谓理论构筑的客观性悬置了现实生活和经验,新现象学由此对传统主客观二元对立范式进行批判,同时提出了“严格主体性”概念为主体性正名。严格主体性是由主观事实所构成的,指向一种更为“源出”的事实存在状态。主观体验和感受作为沉浸式新闻的“源出”内容,是奠基于主观事实和严格主体性的日常生活经验世界,身体的震

^①OWEN T.Can Journalism Be Virtual? https://www.cjr.org/the_feature/virtual_reality_facebook_second_life.php.

颤将真实有效地植入个人情境,并在共同情境中进行身体交流。沉浸式新闻所体现出的客观性与传统新闻秉持的“符合论”与“融贯论”并不相同。在沉浸式新闻构筑的虚拟空间中,受众作为“目击者”能够亲历新闻事件的整个过程。这种第一时间在场的真实不是基于符号和文本的想象,而是一种视觉上的亲身感知并由此带来的情感体验,因而是一种技术具身性的“见证真实”。从新闻客观性到新闻见证真实的转变,将会引发人们对沉浸式新闻在叙事与情感层面的真实表征的质疑,导致新闻客观性理念的动摇和重塑。

四、结语

依托数字技术生产的沉浸式新闻颠覆了传统的新闻制作方式,正在引发一场数字新闻业的革命,新闻生产空间、生产主体和生产关系等多个维度都发生了“流动”,一个“液态”的新闻业正在形成^[32]71。内容方面,沉浸式新闻完全用图像和影像替代了传统新闻中的文字,能够给人带来更直接和逼真的感官体验。更为重要的是,数字技术的应用打破了传统新闻文本的空间区隔,还原了新闻事件发生的真实过程,使得在传统新闻文本中被遮蔽的物显现出来。当用户的数字身体置于沉浸式新闻的虚拟空间中,绽出的物引发身体的震颤,用户的感知被带入新闻事件现场的情境中,生成强烈的情感体验和气氛。随着数字技术的进一步发展,沉浸式新闻的虚拟空间情境会应用更多的感官元素来增强用户的情感体验。沉浸式新闻的数字技术革命不仅推动了新闻生产、传播和接收方式的变化,而且引发了人们对新闻本体论层面的思考。相对于传统的新闻定义而言,沉浸式新闻无疑在客观事实记录层面发生了根本的变化,新闻客观性的理念再一次受到了挑战。此外,人们对沉浸式新闻的反思还跃出了学科边界。未来,随着数字技术的发展,沉浸式新闻的形态演进将在新闻事实、新闻价值和数字伦理等方面给人们带来更为深入的思考。

参考文献:

- [1] PEÑA N, WEIL P, LLOBERA J, et al. Immersive Journalism: Immersive Virtual Reality for the First-Person Experience of News [J]. Presence: Teleoperators & Virtual Environments 2010(4).
- [2] 喻国明, 谌椿, 王佳宁. 虚拟现实(VR)作为新媒介的新闻样态考察[J]. 新疆师范大学学报(哲学社会科学版), 2017(3).
- [3] 史安斌, 张耀钟. 虚拟/增强现实技术的兴起与传统新闻的转向[J]. 新闻记者 2016(1).
- [4] 覃芹, 邵笔柳. 融合传播中的沉浸式阅读: 概念、价值和路径[J]. 南昌大学学报(人文社会科学版) 2021(1).
- [5] 庞学铨. 何为新现象学? [J]. 同济大学学报(社会科学版) 2013(3).
- [6] 米华. VR 沉浸式新闻开启传播的智媒时代: 以英美主流 VR 沉浸式新闻报道为例[J]. 中国编辑 2018(11).
- [7] 施畅. 虚拟现实崛起: 时光机, 抑或致幻剂[J]. 现代传播 2016(6).
- [8] 常江, 杨奇光. 重构叙事? 虚拟现实技术对传统新闻生产的影响[J]. 新闻记者 2016(9).
- [9] REIS A, COELHO A. Virtual Reality and Journalism [J]. Digital Journalism 2018(8).
- [10] 韩普. 新媒体的数字化陷阱及其内在悖论[J]. 河北学刊 2022(4).
- [11] ZHIHAN L. State-of-the-Art Human-Computer Interaction in Metaverse [J]. International Journal of Human - Computer Interaction 2023(9).
- [12] 张昱辰. 后数字时代的沉浸式新闻: 虚拟现实新闻的本质、特征与挑战[J]. 国外社会科学前沿 2019(6).
- [13] BRUIN K, HAAN Y. A First-Person Promise? A Content-Analysis of Immersive Journalistic Productions [J]. Journalism 2020(2).
- [14] 王卓斐. 新现象学的“身体”概念: 立足于自然审美视域的考察[J]. 哲学动态 2014(6).
- [15] 常江, 罗雅琴. “新闻人”: 数字新闻生产的主体泛化与文化重构[J]. 福建师范大学学报(哲学社会科学版), 2023(2).

- [16]李鲤,吴瑾.沉浸式新闻:概念辨析、叙事重构与观念反思[J].中国出版,2020(18).
- [17]ANDREAS R.The Atmospheric Whereby: Reflections on Subject and Object[J].Open Philosophy,2019(2).
- [18]波默.气氛美学[M].贾红雨,译.北京:中国社会科学出版社,2018.
- [19]BÖHME G.The Aesthetics of Atmospheres[M].London: Routledge,2017.
- [20]BILLEA M ,BJERREGAARD P ,SØRENSEN T.Staging Atmospheres: Materiality ,Culture ,and the Texture of the In-Between[J].Emotion ,Space and Society ,2014(5) .
- [21]耿文婷.气氛美学视野下物我关系探析[J].社会科学辑刊,2023(4).
- [22]JULMI C ,SCHERM E.The Domain - Specificity of Creativity: Insights from New Phenomenology [J]. Creativity Research Journal ,2015(2) .
- [23]王颖吉.技术媒体、具身认知与万物闪耀:休伯特·德雷福斯的媒介现象学及其当代意义[J].南昌大学学报(人文社会科学版),2022(1).
- [24]FELDGES T.Bodily Feelings and Atmospheres the Felt Situational Impact upon Education [J].Phenomenology and the Cognitive Sciences ,2021(3) .
- [25]庞学铨.新现象学之“新”:论新现象学的主要理论贡献[J].浙江学刊,2017(4).
- [26]庞学铨,冯芳.新现象学对海德格尔“在世存在”思想的扬弃[J].浙江大学学报(人文社会科学版),2011(1).
- [27]陈昌凤,黄家圣.“新闻”的再定义:元宇宙技术在媒体中的应用[J].新闻界,2020(1).
- [28]LAWS A ,UTNE T.Ethics Guidelines for Immersive Journalism[J].Frontiers in Robotics and AI ,2019(6) .
- [29]蔡雯,周思宇.主流媒体新闻传播的情感转向与风险防范[J].中国编辑,2022(10).
- [30]周敏,侯颖.冷热媒介视角下虚拟现实新闻探究[J].当代传播,2016(5).
- [31]TENGEYI L.New Phenomenology in France [J].The Southern Journal of Philosophy ,2012(2) .
- [32]赵红勋.数字化时代新闻生产的“液态”转向[J].编辑之友,2022(7).

The Generative Logic ,Practice Path and Value Reflection of Immersive News

FENG Yue-ji

(Cheung Kong School of Journalism and Communication ,Shantou University ,Shantou ,Guangdong 515063 ,China)

Abstract: Driven by the new digital media ,immersive news shows the triple technical logic of virtual reality bridging the space and time distance ,technical simulation bringing immersive experience and human-computer interaction creating the illusion of place.Immersive news ,with its contextualized narrative mode and sensationalized acceptance mode ,has changed the pattern of traditional news ,providing a new path for current and future news practice through the multimodal presentation of spatial details ,the generation and emergence of quasi-object objects and the emotional experience of remote physical presence. The emergence of immersive news has changed the traditional definition of news ,triggered the reflection on the objectivity of news ,and also provided imagination space for people to explore news value and digital ethics in the context of new media technology.

Key words: immersive news; virtual reality; emotion; journalistic objectivity

(责任编辑 陈世华)