

# 符号叙述学视角下的新闻游戏及其伦理反思

李俊欣

**摘要** 新闻游戏是数字化语境下新闻与游戏的杂交形式。以符号叙述学理论加以考察,新闻游戏是新闻从“窄幅文化”走向“宽轴操作”的结果,作为纪实性叙述文本的新闻走向了纪实与虚构的杂交叙述,其消解了新闻业的传统边界,使新闻的真实客观性面临挑战。与此同时,新闻游戏实际上是对新闻报道的符号化和再媒介化,通过程序修辞使受众看似拥有自主选择权,而实质更加被动。

**关键词** 新闻游戏;标出性;杂交叙述;程序修辞

**中图分类号**G210 **文献标识码**A

**作者** 李俊欣,四川大学符号学-传媒学研究所成员,四川成都610064

新闻游戏是数字化语境下新闻与游戏的杂交形式,新闻业与游戏产业的联姻。新闻游戏这一概念由恭扎罗·弗拉斯卡(Gonzalo Frasca)在2003年创办新闻游戏网站Newsgaming.com时提出,并将其界定为基于新闻事件的视频游戏。随着《华盛顿邮报》、《卫报》等新闻媒体加入到新闻游戏的设计与开发中来,新闻游戏的理论研究出现了游戏为本还是新闻为本的争论。新闻游戏归属于新闻还是游戏尚无定论,无论是从新闻的角度还是游戏的角度定义新闻游戏都面临困境,新闻难以界定,而游戏边界模糊。新闻游戏作为一种人类活动的表意实践,在解码过程中符号叙述学显示出强大的理论阐释力。从符号叙述学的角度看,新闻游戏处于纪实文本与虚构文本的中间状态,是符号标出中的“中项”,赵毅衡认为“在虚构叙述与实在叙述的对立中,虚构叙述是标出项”<sup>[1]</sup>,杂交叙述中的中项被归类为纪实,而非虚构。因此,新闻游戏是新闻纪实叙述与游戏虚构叙述的杂交,其主导品格依然是纪实性,以新闻为本质,以游戏为形式。

新闻游戏纪实与虚构结合的杂交叙述一方面体现的是新闻从“窄幅文化”走向“宽轴操作”,基于客观真实的新闻聚合轴操作幅度相对较小,因纳入了虚构叙述技巧等异质性因素形成新的叙述风格,变革为宽幅操作;另一方面体现的是新闻文本叙述方式从“经典叙述学”到“互动叙述学”的转变,“互动叙述学”以用户的体验和参与为主要特征,故事意义的延展通常采用非线性的或多线性的分叉结构,从而使文本的意义具有了不确定性,进而也影响了新闻媒体的意图传达。新闻媒体的意图传达所依靠的游戏叙述框架则是对新闻报道的再符号化和媒介化,这一叙述增殖过程中,新闻文本的客观真实面临挑战,新闻受众也处于更加被动的地位。

## 一、意义争夺:新闻游戏作为符号中项

新闻游戏自其诞生以来,属性争议不断。无论是从新闻的角度还是游戏的角度定义新闻游戏都面临困境,新闻难以界定,而游戏边界模糊。从新闻游戏的内部特点来看,新闻游戏的概念界定首先需要解决两个重要的外延问题:一是何种游戏能被称作新闻游戏,新闻游戏是否等同于卷入事实的游戏;二是新闻游戏需要具备怎样的游戏形式特征,新闻游戏是否意味着新闻的游戏化。伊恩·博格斯特(Ian Bogost)在《新闻游戏:游戏中的新闻学》一书中提出:新闻游戏的本质是一种程序修辞(procedural rhetoric),一种通过计算结构具体化意识形态的方式。<sup>[2]</sup>黄鸣奋认为新闻游戏“通过建模来呈现事件”<sup>[3]</sup>,这一观点可以理解为新闻游戏实质上是通过抽象的方式模拟整个新闻事件,尽管游戏的方式多样,游戏化程度不一,但新闻事件始终贯穿整个游戏进程,不同于卷入新闻事实的游戏,其必须针对某一新闻事件或公共议题而设计,或以其为叙述主线或背景,不能只作为其中的情节元素。在论及游戏的形式特征时,约翰·赫伊津哈(Johan Huizinga)在《游戏的人》一书中总结了游戏的几大特征,即独立于日常生活、无功利性、游戏规则及其时空界限,致力于游戏叙述学研究的宗争在《游戏学:符号叙述学研究》中认为“游戏是受规则制约,拥有不确定结局、具有竞争性、虚而非伪的人类活动”<sup>[4]</sup>。在总结学者归纳的游戏特征基础上,笔者认为新闻游戏作为数字游戏形式的一种,其具有三个必备的游戏形式特征:规则制约、进程自由以及不确定性结果。新闻游戏不等同于新闻的游戏化,新闻的游戏化是新闻报道采取了部分的游戏元素与特征,如故事化报道、抽象化风格和互动沉浸体验等,其不一定具备游戏的完整形式特征。

当新闻游戏被置于文化语境中分析时,则不得不面临“游戏说”与“新闻说”两大概念分歧。前者认为新闻游戏的本质是游戏,新闻游戏是独立的游戏门类,或作为严肃游戏的一种,是以新闻事实为题材的游戏;后者强调游戏对于新闻报道的价值,认为新闻游戏是新闻报道在呈现方式

上的扩展。张超等学者认识到“游戏说”与“新闻说”概念分歧源于实践主体差异,认为“新闻游戏的边界之一是制作主体必须是新闻报道机构、公民记者和经过授权的游戏公司,这涉及新闻游戏生产的合法性问题”<sup>[5]</sup>。从游戏设计主体进行区分不得不面临新的问题,从理论上讲,弗拉斯卡所宣称的新闻游戏不能称之为新闻游戏,那么以新闻媒介为主体的新闻游戏概念源于何方?从实践上看,排除了游戏设计师基于新闻爱好或对公共议题的关注而设计新闻游戏的可能性。

新闻应当归属于游戏还是归属于新闻不仅体现的是实践主体的话语争夺,最为关键的是其内部符号结构与文化语境中意义的争夺,这一意义的争夺实质上是新闻与游戏对符号中项权力的争夺,从而确立其正项地位。无论是博格斯特还是黄鸣奋都从新闻游戏的内部结构出发分析新闻游戏的特点,强调了游戏作为媒介或报道框架对于新闻的作用,但并没有解决新闻游戏的属性问题。从符号叙述学的角度看,新闻叙述要求叙述的内容与事实有关,游戏叙述则不必以事实为基础,是典型的虚构型叙述,新闻游戏处于纪实与虚构的中间状态,是符号标出中的“中项”。“标出性”概念最早源于语言学,又被称作“标记性”,后被广泛运用于新闻、影视等文化研究。学者赵毅衡提出了文化研究的标出性理论,并通过中项、正项和异项的区隔分析文化中意义范畴的不平衡或对立现象。在标出性理论中,中项的特点在于无法自我界定,需要依靠非标出项完成意义的表达,“中项无法自我表达,甚至意义不独立,只能被二元对立范畴之一裹卷携带,即是只能靠向正项才能获得文化意义”<sup>[6]</sup>。正项是携带中项的非标出项,被文化视为正常;中项排斥的异项便是标出项,标出项是异常、边缘化的文化意义。新闻游戏应当归属于新闻还是游戏,这一问题体现的是在新闻纪实叙述与游戏的虚构性叙述对立中,谁为非标出的正项?

雅克·德里达(Jacques Derrida)为代表的解构主义观点认为虚构为非标出的符号正项,原因在于任何叙述都是人为的构造物,不可能存在本体的真实,这一论点遭到了艾布拉姆斯((Meyer

Howard Abrams))、于尔根·哈贝马斯(Jürgen Habermas)等人的质疑,认为德里达及其他解构主义者其混淆了事实话语与虚构话语之间的区别,哈贝马斯指出:“虚构空间(的膨胀),源于以言行行为的约束力和沟通理想化的失效。”<sup>[7]</sup>赵毅衡在分析虚构叙述与纪实叙述的对立时,认为虚构叙述是标出项,原因在于任何叙述都是以纪实型为底线,“当一个文本落在纪实与虚构之间,‘非此非彼’,‘亦此亦彼’,即成为文化符号学中所谓‘中项’的情况,或是区隔被有意忽视以至于很难确定纪实/虚构归属时,叙述往往被视为纪实,而不是视为虚构”<sup>[8]</sup>。因此,在虚构叙述与实在叙述的对立中,虚构叙述被标出,从而确立了新闻游戏的纪实偏向。在新闻游戏中,新闻的纪实叙述与游戏虚构叙述的对立中,作为纪实型叙述的新闻是非标出的正项,游戏形式被标出,新闻游戏作为符号中项靠向纪实新闻从而获得了文化意义,任何新闻游戏必然以新闻事实或公共议题为基础,指向的是有关事实的现实世界,游戏作为媒介和意义形式服务于新闻报道。

## 二、宽幅操作:纪实与虚构的杂交叙述

叙述是人类认识世界的基本途径,叙述学,有时也被称作叙事学,被广泛运用于文学创作,聚焦如何讲故事。媒介技术的发展与文化实践推动了叙述的跨学科发展,其被广泛运用于新闻、电影、广告等领域,呈现为当代社会中的“叙述转向”。在新闻传播领域,这一叙述转向最具代表性的案例便是“新新闻主义”的出现,1966年,杜鲁门·卡波特(Truman Capote)创作了一部名为《冷血》(In Cold Blood)的长篇纪实文学,该题材介于小说与新闻之间,通过完整的对话记录使读者身临其境,被认为是代表“新新闻主义”的经典之作。

新闻游戏是媒介融合语境中新闻与游戏的结合,新闻游戏的叙述体现为新闻纪实与游戏虚构的杂交。玛丽-劳尔·瑞安(Marie-Laure Ryan)在研究新媒介的叙述问题时,发现当代媒体纪实叙述面临“泛虚构化”的危机,纪实与虚构混合的“杂交叙述”在新媒介文本中大量出现。

她在《故事的变身》一书中曾指出:“在过去几十年,虚构与非虚构之间的边界已屡遭侵犯,若非溅血之地,也是倾泻笔墨之所。”<sup>[9]</sup>无论是文学中的虚构技巧与新闻中的纪实报道结合而生的事实小说,抑或是虚拟游戏与纪实报道融合而成的新闻游戏,无不体现出后现代主义语境中“虚构与非虚构杂交”这一非常普遍的现象。从符号文本意义生成的双轴关系来看,新闻游戏是原本属于“窄幅文化”的新闻趋向于“宽幅操作”的结果。

宽幅与窄幅是文本风格的体现,是组合与聚合双轴操作的结果。组合轴与聚合轴是符号文本展开的两个向度,瑞士语言学家费迪南·德·索绪尔(Ferdinand de Saussure)认为组合与聚合是语言学各词项关系的两种不同展开方式,“横组合关系表现在言语中,是两个以上的词在所构成的一串言语里所显示的关系。与此相反,联想或纵聚合关系是把言语以外的词汇连接起来成为凭记忆而组合的潜藏的系列”<sup>[10]</sup>。按照赵毅衡的意见,组合关系是符号组合成一个有意义的文本的方式,而聚合轴是可能代替被选中的各种成分。宽幅与窄幅是一组相对的概念,体现的是文本背后聚合段的宽窄不一,宽幅文化允许更多的选择,以新闻报道为例,传统媒体时代下新闻的传播主要通过电视、报纸、广播等媒体,互联网时代下各类新闻APP、自媒体人都能成为新闻的传播者,可视化图表、新闻游戏、VR新闻等新报道形式颠覆了传统的图文报道,与传统媒体时代的新闻文化相比,新媒体时代的新闻文化是宽幅的,允许更多的传播主体和报道形式的选择。

从新闻文本内部发展来看,新闻作为一种纪实型文本,其受制于外部现实与新闻的真实客观原理,因此聚合轴操作幅度小,属于一种窄幅文化。随着数字技术的发展,立足于现实世界,属于窄幅文化的新闻,融合了游戏的虚拟交互性,产生了新闻游戏。新闻游戏这一异质性新闻表达,无疑是对传统的新闻报道叙述方式的创新,是新闻文化吸收游戏元素走向宽幅操作的结果。新闻游戏采用了游戏的框架,甚至在游戏化程度较高的新闻游戏中,新闻文本作为底本一直停留在聚合轴中,读者通过玩游戏的过程实现新闻文



本从底本到述本的转化,但其中存在一种可能性,即当读者无法领会到游戏中的新闻事实时,新闻游戏便会沦为一种仅供娱乐的数字游戏,失去其作为新闻的意义,出现了标出性翻转。因此王强提到:“在当代媒介文本中,杂交叙述文本都处于真实与虚构连续体的某一点,具体偏向于哪一极,要根据纪实与虚构的混合比例以及存在于受众与文本之间的‘文类规约’来决定。”<sup>[11]</sup>

新闻游戏,是行走在纪实与虚构边界之上的杂交叙述,新闻的纪实性与游戏的虚构性相互渗透,形成了其独特的叙述风格。新闻叙述以客观事实为基础,本质上是纪实型叙述,而游戏文本具有虚构性和交互性的特点,两者本质上应当是对立的,新闻游戏融合了新闻的纪实和游戏虚拟这组二元对立为一体,呈现出独特的特点:对于一般游戏文本而言,新闻游戏文本更加具有纪实性,游戏主题往往是对客观现实的反映,玩者在游戏过程中能够获取新闻信息,引发对现实世界的关注;对于一般新闻文本而言,新闻游戏文本具有虚拟性特点且呈现交互式叙述,玩家可以通过不同的操作行为形成不同的文本,形成对新闻报道和客观事实的不同认知,玩家在动态的叙述环境中以主角的身份进行交互性活动,主动选择和控制新闻事件的情节走向,实现了从新闻报道中的“他者”到第一人称式的参与的身份转变。行走在纪实与虚拟边界之上的新闻游戏,应当是内容的纪实与呈现方式的虚拟结合,是对新闻事实的虚拟化表达,不能将新闻事实歪曲化和虚构新闻报道。新闻游戏以游戏化的叙述颠覆了旧有的新闻写作方式,生成了介乎游戏虚构与新闻纪实之间的文本,纪实与虚构杂交的聚合选择使得新闻游戏融合了事实与想象,相对于传统的图文报道更具娱乐和审美意味,丰富了新闻文体学的理论和实践。

### 三、伦理思考:游戏形式作为新闻异项

在新闻纪实与游戏虚构的叙述对立中,游戏的虚构叙述被标出,从而确立了新闻游戏的纪实偏向,新闻游戏作为新闻报道的一种呈现方式,以客观真实性为基础内涵,实质上是纪实基础

上的虚构。但在新闻报道中,新闻游戏是被标出的异项,尽管游戏具有严肃意义,但其更多地作为一种娱乐形式,与新闻专业主义要求的客观真实、严肃性和服务于公共利益等正项品格有所冲突,娱乐性高于严肃性的新闻游戏无法成为新闻报道的主流形式。其次,新闻游戏是对新闻报道的再次符号化和媒介化,在这一过程中新闻报道的内容和意义的解读会受到游戏形式的干扰,新闻受众以狂欢的方式解构了新闻报道原有的宏大叙述,新闻游戏中的虚构叙述存在被公众理解为正项的可能,当虚构文本获得受众的普遍认可时,出现了意义的“标出性翻转”,新闻游戏沦为一种游戏形式。此外,新闻游戏能够通过程序修辞来传达设计者的理念并强化其说服效果,新闻受众看似在主动选择体验新闻,通过第一人称式参与解构了原有新闻报道的叙述神话,但实质上程序中的意识形态与主观偏向以更加隐蔽的方式在影响受众,使受众处于更加被动的地位。

#### (一)新闻文本之真:新闻游戏的真实性标准

真实是新闻的生命,是不可动摇的新闻正项。新闻真实的理论研究经历了从客观再现论到符号真实论、从传播主体建构到受众认知统一的过程,杨保军在《新闻真实论》一书中认为新闻真实的本质只能是认识论意义上的真实,新闻的传播者以真实再现事实为目标前提,新闻的收受者能够准确理解新闻,并相信其为真实的,这便是新闻的真实所在。新闻意义论上的真实是一种“符号真实”,强调的是新闻的传受多方主体对客观事实的认知和解释的一致性。新兴技术的发展改变了传统的媒介环境与生态结构,VR新闻、新闻游戏、公民新闻的出现使新闻的真实判断出现了新的问题与现象。新闻游戏是媒介融合下新闻与游戏的联姻,新闻游戏自产生以来,学界和业界的争论不断,这一争论的焦点在于新闻游戏是否会损害新闻真实,游戏的娱乐化基因与新闻专业主义是否存在矛盾。学者张建中等人认为:“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,设身处地体验新闻报道里所要传达的某种想法、情感与氛围。”<sup>[12]</sup>但以游戏的方式讲述新

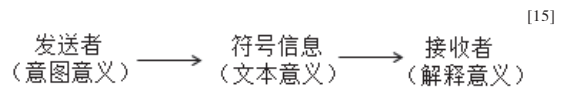
闻使新闻报道更加真实还是更加难辨真假。

游戏的虚构型叙述讲述的是无关事实,新闻作为纪实型叙述则以事实为基础,游戏与新闻融合生成的新闻游戏的实质是对新闻事实的符号化,或者说是新闻报道的再符号化,是在纪实基础上的虚构,新闻报道的再符号化以相关新闻报道或议题为蓝本,对事实和事件的进行了二次加工。在再符号化的过程中,现实世界中的新闻事实与虚拟世界中的游戏感知混合在一起,受众能够以游戏的形式重新进入新闻现场,而这一新闻现场是经过加工和设计的模拟现场,在模拟现场的新闻体验中,新闻意义的解读更加多样化和复杂化。在一些学者看来,游戏其所具有的虚拟性与传统的新闻真实观念有冲突,“在诸多‘临场化新闻’样态背后,隐藏着各种可能的问题,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>[13]</sup>,但新闻的真实性、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,游戏的虚拟性会影响受众对新闻事实的解读,但不会影响新闻中的新闻事实本身。

从游戏本身的特性来看,游戏不仅能够娱乐,也用于教育,娱乐侧重的是受众的体验,教育往往是设计者的意图。自严肃游戏诞生以来,游戏在社会意义的建构中发挥愈加重要的作用,因此,新闻游戏体裁本身并不必然损害新闻专业主义标准,新闻游戏是否真实取决于游戏设计者所采用的新闻报道与社会事件本身,新闻游戏的真实是符号表意系统中新闻文本真实。新闻文本真实即新闻游戏中的新闻事件是真实发生的,游戏中的故事基于现实中存在的社会问题,而非设计者编造的故事或虚假新闻。新闻游戏中的规则和图像采取游戏的形式,可以夸张与虚构,是对现实的拟真。但与此同时,游戏的虚构叙述尽管不会必然影响新闻游戏中的新闻事实的真实性,但在游戏中,娱乐性作为正项,严肃性被标出,而新闻游戏是以游戏形式传播的新闻,意味着其娱乐性往往高于严肃性,新闻游戏作为新闻业中的异项,无法成为新闻报道的主流形式。

(二) 标出性翻转:新闻游戏的意义危机

新闻游戏的有效传播离不开传受双方共同的意义空间,郭庆光在《传播学教程》中指出:“传播成立的前提是双方有共同的意义空间。信息的传播要经过符号的中介,传播是一个符号化和符号解读的过程。”<sup>[14]</sup>符号化是人类赋予其感知以意义的过程,在进行传播之际,人们会将自己要表达的意义转化成语言、声音、文字或者其他形式的符号,而符号解读是信息的接收者对接收到的符号意义加以解释和理解的活动。在符号的传播过程中具有三种不同的意义:



新闻游戏文本中既有新闻文本,又有由游戏程序和游戏图像组成的游戏文本,相比于新闻文本,新闻游戏文本的意义解读更加复杂。游戏设计者作为意图意义的发送者,希望游戏参与者解读出新闻事件和议题,取得良好的传播效果,但参与者可能在游戏过程中解读出新闻事件,也可能只将其当作游戏。弗拉斯卡在2002年设计了

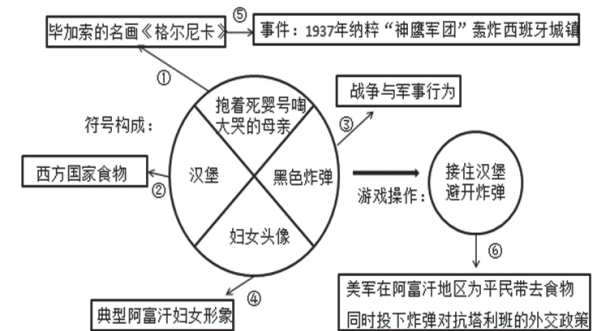


图1 新闻游戏《喀布尔大爆炸》画面截图及其意义解读流程

一款名为《喀布尔大爆炸》的新闻游戏(图1),该游戏中新闻意义的解码过程就相当复杂,新闻意义的表达通过游戏画面中的四类符号:抱着死婴号啕大哭的母亲、汉堡、黑色炸弹、妇女头像,并通过接住汉堡和避开炸弹的游戏操作表达其价值观。

在该新闻游戏中,关键意义⑥的解读需要游戏参与者综合理解游戏画面中的符号表达,首先了解号啕大哭的母亲这一人物来源于①毕加索的名画《格尔尼卡》,在此基础上解读出《格尔尼卡》这一前文本的意义⑤,指向1937年纳粹“神鹰军团”对西班牙城镇的轰炸及灾难中的人民,②③④的组合指向的是当今美国在阿富汗地区的军事行为,最后通过游戏操作理解该游戏指涉的新闻议题和设计者的意图意义:美国的地区军事政策和冷酷的极权主义。当参与者无法从解释出①到⑥的意义时,设计者的意图意义便和解释者的意义不一致,甚至当参与者将其解释为“吃汉堡”、“躲避炸弹”的得分游戏时,设计者的意图意义便会“落空”,新闻游戏就会“变质”,对于参与者而言其不是新闻,而是充满趣味的游戏,即当新闻游戏中的娱乐性与虚构性特征获得受众普遍认可,而新闻事实与议题被忽视时,便会出现“标出性翻转”现象,游戏夺得中项获得意义权力,从而使新闻成为被标出的异项。新闻游戏中的新闻事实让位于游戏文化,对公众而言游戏中的趣味比新闻事实更加重要,新闻游戏沦为一种仅供娱乐的游戏。胡易容将标出性翻转的成因归为文化主导因素的转移机制,而“文化主导因素,有可能是社会制度要素,也可能是某种具体的技术因素”<sup>[16]</sup>。皮埃罗·斯加鲁非(Piero Scaruffi)发布了《2017未来媒体趋势报告》,报告提出:未来的新闻将不再是用“读”的,而是用来“体验”的。这意味着未来以VR新闻、新闻游戏为代表的体验式新闻有可能成为新闻阅读的主流,体验式新闻文化成为正项,而阅读式新闻被标出,但这一报告同时宣告了未来新闻业的边界会更加模糊,当新闻报道融合虚拟现实技术、融合游戏形式后成为更加复杂的意义文本,受众甚至很难解码出新闻游戏中的新闻事实,引发新闻游戏的意义危机。

新闻游戏要实现有效的传播、能被游戏受众

解释为新闻,需要设计者制造共通的意义空间,并将其期盼的解释落在意图定点上。意图定点是设计者希望信息接收者解释的理想点,“符号发出者尽管无法控制所有人的解释,却可以设法让大部分接受者的解释落在这一点上,也就是说,让接受社群大致上接受者发出的意图意义”,<sup>[17]</sup>无法解读出新闻事件与议题的多数受众对毕加索画作的创作语境缺乏了解,《格尔尼卡》这一前文本没有发挥帮助解释的作用,或者没有对游戏中的符号做进一步的思考。因此,在新闻游戏的文本创作中,最为直接有效的方式有两种:一是将新闻报道或议题以副文本的形式出现,体现为游戏开始前的游戏说明或背景介绍;二是以链文本的形式作为参与者游戏前或游戏后的阅读材料,如提供新闻原文报道链接,为受众提供相关知识的补充。

### (三)程序修辞:新闻游戏的客观性矛盾

从“魔弹论”到“选择性接触”,从“使用与满足”到大众传播的游戏理论,受众不再是信息的被动接受者,而是主动的传播者与意义的创造者,受众在寻找与接收新闻信息时,将会如何选择?在全媒体时代下,每个人加入到了新闻的生产和传播中来,形成了“人人都有麦克风,人人都是传播者”的新现象,与此同时,新闻报道的同质化、假新闻的泛滥充斥着人们的日常生活,选择和阅读新闻不再是一件轻松的事。当下新闻信息的泛滥同样也是意义的泛滥,受众陷入了如何高效阅读和利用有效信息的“符号危机”,“从符号学角度观察当代人的生活,可以发现,这双轴关系在当代发生了畸变。应当说当代社会与传统社会相比,最大的特点是宽轴,给个人性的选择和解释更大的余地,但是由于符号泛滥危机,当代社会的人受制于‘选择悖论’,越来越倾向于单轴行为,即是放弃选择,放弃聚合操作”。<sup>[18]</sup>

如果说“选择悖论”因为选择太多而放弃选择的话,新闻游戏的悖论则表现为:即为公众提供了自我思考的空间与选择的余地,但又在极力控制公众的思考与选择。皮尔斯(Charles Sanders Peirce)符号学主张“再现体-对象-解释项”的意指三分,“再现体”是符号的可感知部分,“对象”是符号所代替的,“解释项”是符号所引



发的思考。强编码的符号文本能将自己与确定的对象相联系,从而划分解读者对符号文本的认知和理解范围。在新闻游戏文本中,游戏的程序和规则是强编码的符号,尽管作为解释者的游戏参与者可以有选择游戏进程的自由,但这一自由是在新闻游戏的程序与规则之上,游戏的程序扮演了议程设置的作用,游戏设计者的意图意义,需要通过游戏的规则与程序来传达,即通过程序修辞结果。修辞学,一般意义上的理解是“加强言辞或文句说服能力或艺术效果的手法”的学科,程序修辞,表现为通过规则和过程来传达作者的理念并强化说服效果。博格斯特认为游戏可以通过自己的方式来强力地阐述世界,这种阐述方式不是通过语言、措辞或者视觉效果来传达观点,而是通过游戏规则和流程来传达的,他将程序修辞描述为“通过程序进行劝说”或“通过计算结构具体化意识形态的方式”,在这一过程中,玩家不仅能够了解游戏背后的新闻事实与结果,也通过程序了解使事实发生的潜在系统和可能性过程,不仅接受新闻报道,了解新闻事实,还对新闻事实的生产过程有进一步的理解,甚至引发深层次的情感和思考。

因此,新闻游戏既是神话的同时又是去神话的,新闻游戏是传统新闻报道二次加工的产物,是新闻报道的再神话化,即对原有的新闻报道所建构的神话进行解构,再重新建构一个带有设计者劝服意图的神话。新闻游戏通过游戏的程序传达游戏设计者的意图意义,其意味着新闻游戏的制作者可以将意识形态与观点偏向嵌入到游戏中,无论公众对游戏的解释如何不同,都在一定程度上受到设计者意识形态的影响,这种影响相比于传统新闻报道更具有隐蔽性。新闻专业主义倡导媒体应当扮演作为中立的把关人和客观的反映者角色,一般新闻报道立足于事件的客观性,尽管经过新闻从业者加工后的新闻事实不能完全脱离主观性,新闻报道以陈述客观事实为主,尽可能地还原新闻现场,公众可在此基础上进行自由的思考与判断。新闻游戏能够引发与影响公众对公众议题或新闻事件的思考,其社会讨论性较强,新闻游戏的程序被设计者固定下

来,其中嵌入了设计者的意识形态与主观偏向,从客观视角转向了主观视角,公众在此基础上的选择与判断,其态度与观点被设计与引导。因此,相较于一般新闻报道,新闻游戏的读者在选择与判断上反而更加被动,新闻游戏提供了貌似开放与互动的形式,但读者的主体地位得到了挑战,其作为新闻阅读者的主体性地位面临危机。

### 参考文献

- [1]赵毅衡.广义叙述学[M].成都:四川大学出版社,2013:87.
- [2]Ian Bogost, Simon Ferrari, et al., *News games: Journalism at Play*, Cambridge, MA: The MIT Press, 2010.
- [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]宗争.游戏学:符号叙述学研究[M].成都:四川大学出版社,2014:40.
- [5]张超.丁园园.作为游戏的新闻:新闻游戏的复兴、意义与争议[J].编辑之友,2017(3):37-41.
- [6]赵毅衡.符号学原理与推演[M].南京:南京大学出版社,2016:279.
- [7](德)于尔根·哈贝马斯.现代性的哲学话语[M].南京:译林出版社,2004:105.
- [8]赵毅衡.广义叙述学[M].成都:四川大学出版社,2013:87.
- [9](美)玛丽·劳尔·瑞安.故事的变身[M].张新军译.南京:译林出版社,2014:41.
- [10]转引自赵毅衡.前言:符号学的一个世纪[A].载符号学文学论文集[C].天津:百花文艺出版社,2004:18.
- [11]王强.“符号双轴”视域下当代新闻的“杂交叙述”[J].南昌大学学报(人文社会科学版),2017(2):106-110.
- [12]张建中、李建飞.重启新闻叙事:本土化新闻游戏的创新与实践[J].当代传播,2016(6):45-51.
- [13]杨保军.论新媒介环境中新闻报道真实的实现[J].编辑之友,2017(4):5-12.
- [14]郭庆光.传播学教程[M].北京:中国人民大学出版社,2011:5.
- [15]赵毅衡.符号学原理与推演[M].南京:南京大学出版社,2016:49.
- [16]胡易容.论文化标出性翻转的成因与机制——对赵毅衡一个观点的扩展[J].江苏社会科学,2011(5):138-142.
- [17]赵毅衡.符号学原理与推演[M].南京:南京大学出版社,2016:180.
- [18]赵毅衡.符号学原理与推演[M].南京:南京大学出版社,2016:369.