

# 互动与在场：“虚拟现实” 时代新闻的“沉浸叙述”

王 强

**摘 要：**伴随着“虚拟现实”和“增强现实”技术的兴起，“沉浸叙述”成为新闻叙述变革的重要方向。“虚拟现实”与“增强现实”在对待现实态度方面呈现出对立性，反映出“沉浸叙述”在虚构与纪实属性上的差异。相对而言，新闻叙述的互动程度较弱，虚拟性在故事生成中体现得并不充分。在“互动性”与“沉浸性”的优先性选择上，新闻叙述更适宜采用沉浸性体验的策略。

**关键词：**虚拟现实；增强现实；新闻叙述；沉浸叙述

**作者简介：**王强，男，副教授，文学博士，台湾大学访问学者。（闽南师范大学 新闻传播学院，福建 漳州，363000）

中图分类号：G212

文献标识码：A

文章编号：1008-6552（2018）06-0023-05

伴随着虚拟现实技术的发展与应用，“虚拟现实新闻”（VR Journalism）成为新闻业界发挥创意的新载体。众多引领时代风气的国内外媒体投身到虚拟现实新闻的产制实践中，推出了一大批雄心勃勃的VR计划，生成了许多标新立异的新闻叙述形式，成为科技改变生活的又一生动例证。在令人眼花缭乱的创意实践中，新闻报道的样式不断刷新，人机交互的设计与受众的沉浸式体验都比以往有了极大的提升。由“虚拟现实”与“增强现实”技术生成的“沉浸叙述”，似乎可以“穷尽地”再现现实世界，改变了原本碎片化的新闻叙述方式，极大地释放了新闻叙述的潜力，使沉浸于虚拟情境中的受众转化为新闻事件的“目击者”，拉近了受众与新闻现场的距离，因而被新闻业界寄予厚望，被认为是未来新闻业发展的重要方向。“沉浸叙述”既给新闻报道的创新表达带来新的可能，又给新闻叙述理论研究提出了全新课题。

## 一、虚构与纪实：“沉浸叙述”的两种指向

“虚拟现实”（Virtual Reality）与“增强现实”（augmented reality，又译为“扩增实境”）技术的应用范围很广泛，在教育、娱乐、军事、医疗、旅游观光以及信息传播等各个领域都有突破性表现，并取得了良好的效果。“虚拟现实”也被称为“灵境技术”，通过集成先进的计算机图形处理技术、多媒体技术、人工智能、互联网技术和传感器技术等，建构逼真的三维虚拟环境。使用者佩戴专门的接收与感应设备，如头盔式显示器（head-mounted display）、数据手套（data gloves）等，或者操作电脑键盘与鼠标，进入这种虚拟空间中进行感知和操控，并根据虚拟情境的变化与计算机实时互动。作为一种数字叙述类型，应用“虚拟现实”技术的叙述文本增强了受众的沉浸深度。媒介文本接收者可以置身于虚拟技术营造的仿真情境中，通过生动逼真的人机交互，获得身临其境的沉浸式体验，创造出一种“第一人称的代入感”。计算机生成的沉浸性与互动性体验，成为这类叙述的显著特质以及独特优势。

基于此,虚拟现实技术的主要特征也被概括为“3I”:沉浸(Immersion)、交互(Interaction)和想象(Imagination)。

事实上,传统的艺术和媒介也可以让读者/受众置身于“虚拟现实”的体验中。逃离现实世界,沉浸于虚拟的符号环境当中,这是艺术体验的普遍现象。“不论我们看短篇小说,还是看电影,或是欣赏绘画作品,我们所乐的在于被劫持到另一平面的存在之中。我们将自己沉浸在符号环境中的能力已经发达到如此地步,以至于我们几乎注意不到我们消失不见了。”<sup>[1]</sup>玛丽-劳尔·瑞安在《作为虚拟现实的叙述》(*Narrative as Virtual Reality*)一书中扩展了关于“虚拟现实”的适用语境,将之从计算机技术领域抽离出来,进而演绎为一个叙述学的术语:“我建议将虚拟现实的沉浸性、交互性的概念从技术领域转移到文学领域,将它们发展成一个阅读或者更广泛的艺术体验现象学的基石。……我的目标是双重的:以数字文化流行的概念重新审视印刷文学尤其是叙述类型,以及与此相反,探讨传统叙述方式在数字文化中的命运。”<sup>[2]</sup>总体而言,沉浸于虚拟世界的问题,可以从技术与艺术两个维度加以探讨,前者描述的是一种计算机技术生成的身临其境的体验,后者描述的则是读者想象的置身于虚拟故事世界中的体验。

读者或用户的沉浸体验往往并非发生在真实世界中,而是在悬搁了对虚幻的怀疑之后生成的一种反应:“问题并非这种创造出来的虚拟世界是否与物理世界一样真实,而是这种创造出来的世界足够真实以至于你会暂时停止怀疑。当你沉迷于一部精彩的小说中或者全神贯注于一个电脑游戏时,会发生同样的心理转变。”<sup>[3]</sup>这种情感体验在受众对虚构叙述的接收中司空见惯。“虚拟现实”则在视觉、听觉和触觉等各个感官层面上强化这种“以假乱真”的体验。这与“增强现实”的旨趣不同,虽然“增强现实”也致力于营造让人产生身临其境体验的环境,但它是与现实世界直接关联的,旨在深化受众对现实的观察和认知。美国哥伦比亚大学计算机科学教授、计算机图像与用户界面实验室主任费纳(Steven K. Feiner)指出:“AR系统采用某些和虚拟实境(virtual reality, VR)一样的硬件技术,但其中有一项根本的差异:VR企图取代真实的世界,而AR却是在实境上扩增信息。”<sup>[4]</sup>国内专注于数码艺术研究的学者黄鸣奋在对“数码现实”的艺术渊源进行梳理时指出:“虚拟现实”与“增强现实”在对待现实态度方面呈现出对立性,“虚拟现实代表了将人们引向具备沉浸性、想象性与交互性的数码环境的取向。在某种意义上可以说,它是与生活现实对立的。遁入虚拟现实的目的往往就在于摆脱生活现实,至少是弥补生活现实中的缺憾。相比之下,增强现实代表了与之相反的趋势。……不是让人们沉浸在人工创造的虚拟世界中,而是通过以丰富的数码信息与交流能力来增强物理世界中的对象。”<sup>[5]</sup>由于这个重大差异,“增强现实”在纪实叙述中的应用前景更为广阔。而虚拟现实摆脱了“实在世界”(actual world)的限制,其技术应用的自由度更大,与虚构艺术的关联更密切。

## 二、“强互动”与“弱互动”:虚构与纪实叙述的“虚拟性”

瑞安区分了定义“虚拟”的三重维度,其中一种是援引皮埃尔·列维(Pierre Lévy)的看法:“虚拟”是有待选择或实现的“潜力”(potentiality),“作为互动系统,虚拟现实提供给使用者可以更新可能性的矩阵。”<sup>[2]</sup>因而,虚拟成为“可能世界叙述学”(Possible Worlds Narratology)的概念。丰富的选项与多重的可能正是互动叙述的乐趣所在。在数字媒介的互动叙述中,故事的演进方向具有多种可能性,最终取决于受众的选择。那些未被选择的叙述路径是“虚拟性”的体现:“未被认证的可能事态在此被称作虚拟性(virtuality),在叙事世界里散布着许多的虚拟世界的星云,如信念、幻觉、虚构、恐惧、

意图、计划等。叙事性就在于文本世界中现实和虚拟之间的相互运动，运动的轨迹形成各种故事。……虚拟事态在现实化与非现实化的进程中坍塌为一个特定的故事。通过引入虚拟性概念才能完整描述叙事世界的本体论特征，以及虚构世界的叙事动力学。”<sup>[6]</sup> 虚构叙述不受实在世界约束，无限多样的可能性构成了叙述的悬念，并让读者对故事的最终生成充满期待。在数字叙述中，受众分享了作者的权力，积极参与到故事路径的选择和规划当中，与作者合作完成故事文本。

纪实型叙述立足实在世界，无法随心所欲地改变所述事件的情节。因此在数字叙述中，改变故事情节走向的互动设计并不适宜于新闻文本。瑞安区分了数字叙述中强弱程度不同的两种互动形态：“在弱的意义上，互动是在预先确定的选项中做出一种选择。……在一种较强的互动形式中，读者（称为互动者更恰当）通过口头或身体的行动扮演一个角色，实质性地参与到文本的生产中。”<sup>[2] (17)</sup> 相对而言，新闻叙述的互动程度较弱，虚拟性在故事生成中体现得并不充分。当然，新闻文本作为对实在世界的媒介再现，是一种片面化的符号再现。而实在世界具有“唯一性”与“细节饱满”的特征，具备认识上的“无尽潜力”。“说实在世界拥有认识上的‘无尽潜力’，也只是潜力，因为实在世界细节饱满到任何认识与再现都无法穷尽的地步。”<sup>[7]</sup> 这就为实在世界的竞争性再现创造了可能。某一新闻文本总是无法穷尽事件的所有细节，因而留下大量未被认证（authenticate）的部分。“增强现实”技术只是试图让人们更加迫近现实环境、更加直观深入地探察实在世界而已，但它终究也是一种片面化的符号再现过程。此外，对于同一新闻事件，不同立场的叙述差异非常显著。在面对这些文本的时候，受众可能需要依靠想象补足细节，并对竞争性的叙述做出取舍。这种“二次叙述化”的过程其实仍然体现出了“虚拟性”。有论者特别提醒，虚拟现实新闻容易给人造成一种已经穷尽了事件全部真相的错觉，因而存在着“伦理风险”：“VR 新闻的优势是 360 度全景摄影，因此摆脱了新闻中的‘框架’（取景框和叙事逻辑）限制，能赋予受众更多的观看自由和更逼真的感官体验。但从另一方面看，正因为逼真或浸润，相较一般新闻，VR 新闻在它貌似全面、客观和真实的呈现背后有着更多的人为建构，因此对受众可能有更大的操纵性甚至欺骗性。”<sup>[8]</sup> 由此可见，“虚拟现实”与“增强现实”技术并不能真正做到对现实的“穷尽性”再现。

更为关键的是，所有的叙述文本并不“纯粹”，纪实型叙述中同样混杂“可能世界”的元素：“任何叙述文本，包括虚构叙述文本，都是跨世界的表意行为。任何叙述文本中都有大量的跨界成分，此种情况称为‘通达性’（accessibility），又称‘跨世界同一性’（cross-world identities），……纪实型文本不可能毫无任何可能世界元素，虚构型文本不可能毫无实在世界元素。也就是说，符号文本不会全部落在一个世界中。”<sup>[7] (187)</sup> 新闻叙述中虚实混杂，虚拟性与现实性之间的界限并非泾渭分明。受众在文本接收以及参与互动的过程中，需要处理或调和这些对立要素的关系。

### 三、互动性与沉浸性：新闻叙述的优先性选择

新闻的纪实属性限制了在数字叙述中采取类似于电脑游戏那样的互动性设计，而突出沉浸性体验的策略更适宜于新闻叙述。瑞安在《作为虚拟现实的叙述》一书中深入探讨了沉浸性与互动性的历史变迁及其相互关联。当下，数字叙述的互动性实验方兴未艾，受众/用户的自主权得到扩张。互动性在后现代时期被赋予了解构宏大叙述的价值，因而备受推崇。沉浸性体验在艺术审美中非常普遍，文学艺术在建构沉浸世界方面已经非常成功。虽然沉浸叙述远比互动叙述成熟，但它受到的责难却更多。瑞安指出，互动性的价值被夸大了，而沉浸性的命运则与之形成巨大反差：“在最好的情况下，沉浸性

概念被理论界忽视了,而在最坏的情况下,它被视为批判思维的一个威胁。”<sup>[2](9-10)</sup>沉浸性之所以会遭受这种批评,主要原因是读者或受众看起来全身心地浸入叙述世界,迷失了自我,丧失了批判意识。有论者将这种热衷于沉浸体验的读者称为天真的、被动的和趣味低下的,将之归为流行文化的产物。波尔特(Jay David Bolter)在《书写空间:计算机、超文本与书写的历史》(*Writing Space: The Computer, Hypertext, and the History of Writing*)一书中指出:“迷失自我于虚构世界,是天真的或将阅读当娱乐的读者的目标。这是诸如爱情小说或科幻小说等特定类型的一种特征。”<sup>[9]</sup>作为大众消遣娱乐的对象,流行文化往往更容易让人沉迷其中。但瑞安不满于学界对沉浸性概念的非议,并不认可沉浸性的愉悦是低俗的、逃避现实的满足:“在最好的情况下,沉浸可以是一种冒险的和充满活力的体验,就像在伴着巨大海浪的凉爽海洋中游泳。……我们必须迅捷完整地想象出文本世界,让人联想起强烈的体验,将之置于想象的现实中。这是一个被动读者的标志吗?”<sup>[2](11)</sup>事实上,沉浸的审美体验需要读者情感的积极投入,并展开丰富的想象活动,这是一个主动介入的过程。虽然艺术的终极目标或许是融合沉浸性与互动性,但是瑞安认为互动性缺失而沉浸性水平高的作品,要优于那些在沉浸性与互动性方面都十分平庸的作品。考虑到当下互动性与沉浸性概念正经历截然不同的命运,瑞安主张更加批判性地审视互动性,而对沉浸性采取更加同情的态度。

事实上,互动性与沉浸性之间也有不相容的一面。“沉浸美学将文本与虚拟身体所处的环境相关联,而互动美学则将文本呈现为一个游戏:语言是玩物,读者是玩家。”<sup>[2](16)</sup>互动叙述往往具有游戏色彩,会阻碍受众的情感浸入。尤其是超文本的互动设计,受众在面对超链接选择时,以外部视角审视文本世界,容易置身于虚拟环境之外。即便受众可以在虚拟现实的内部扮演角色,并从内部进行体验,但是在提供多种选择的互动文本中,受众的兴趣在于选择路径的多样性,而不在任何一个特定选项的发展进程中。<sup>[2](20)</sup>这样显然不利于受众专注于沉浸式的体验,也不利于故事情节的连贯发展。而且,互动叙述的游戏性及其对故事的多重演绎也与新闻的本质属性相去甚远。所以,立足于呈现现实世界状况的“增强现实”技术或许更适宜于新闻叙述的探索与实验。新闻叙述的纪实属性从根本上限制了对基本事实情节的改造与加工,增强叙述的沉浸性其实主要体现出由记者主导向用户主导的范式转变:“在现阶段的虚拟现实的新闻报道中,新闻既有的基本事实信息是不会被改变的,改变的只是叙事方式,以及向用户展开信息的方式。从以前以记者主观的叙事方式,变成以用户需求为基本点叙事的角度展开。”<sup>[10]</sup>

一些新闻媒体已经利用“增强现实”应用程序提升受众的阅读体验。《纽约时报》和《华尔街日报》采用 Aurasma 程序在报纸中嵌入增强现实的设计,受众通过移动媒体可以接收相关的视频、音频以及三维图像,从而实现对新闻内容的深度认知。还有一些媒体采用 LBS(Location Based Service)服务,根据 GPS 探知用户所处的地理位置,将相关地域的新闻推送给用户,让那些接近或置身于新闻现场的用户将自身对环境的体验与新闻事件结合起来。除此之外,很多新闻媒体致力于发掘增强现实技术的沉浸性。为了让受众产生身临其境的体验,空间成为“增强现实”的重点刻画对象。在互动叙述的设计中,受众在“增强现实”技术营造的虚拟时空中游历,以自己视野发现和重构新闻故事,在高度仿真的环境中串联事件的情节,并建构一个连贯完整的新闻故事。比如,在半岛电视台 2014 年 12 月举办的编程比赛中获奖的一个作品“街景故事:在一个个街区中探索新闻”(Street Stories: Explore the news as it unfolds—block-by-block),就利用谷歌街景地图(Google Street View)来还原新闻事件,将文字讲述、新闻图片、视频、音频以及社交媒体信息融合到街景地图中,让受众重新“见证”2014 年 8 月 9



日发生在美国密苏里州圣路易斯市弗格森镇的黑人青年被枪杀一案。美国甘内特（Gannett）集团旗下的《得梅因纪事报》（*Des Moines Register*）推出的大型报道《丰收的变化》（*Harvest of Change*）也是沉浸式叙述的范例，透过这一报道，用户以“亲历者”的角色深度探索了美国家庭农场的状况。一名戴上头盔体验过3D版《丰收的变化》的用户如此描述其沉浸式体验：“网页加载成功后，我好像就在爱荷华州，正走在达曼家农场的附近。……一旦你习惯了头戴显示器的同时操纵鼠标和方向键的话，你就会意识到这是一个360度的体验。我从各个角度观察农舍，沿着建筑物之间的土路漫步。我走进了一幢建筑，就看到一家收割机正在被修理。我穿行在一排排玉米之间，并能看到秸秆有多高。我乘在一辆由GPS控制的拖拉机上，它对地形了如指掌。我还可以坐在一辆卡车后座上，在黎明看着牛群跟着我穿过牧场去觅食。”<sup>[11]</sup>与这种通过空间叙述达到沉浸式体验的新闻作品有异曲同工之妙的是“情境纪录片”（*situated documentary*）。置身于历史事件发生地的受众，以事件当事人的视角四处游览，可以借助“增强现实”技术让讲述这一历史的多媒介文本展现在眼前，使得尘封已久的历史得以生动地重现。

#### 参考文献：

- [1] [美] 迈克尔·海姆．从界面到网络空间——虚拟实在的形而上学 [M]．金吾伦，刘钢译．上海：上海科技教育出版社，2000：134.
- [2] Marie-Laure Ryan. (2000) . *Narrative as Virtual Reality: Immersion and Interactivity in Literature and Electronic Media*. Baltimore: The Johns Hopkins University Press.
- [3] Ken Pimentel, Kevin Teixeira. (1993) . *Virtual Reality: Through the New Looking Glass*. New York: Intel/Windcrest McGraw Hill.
- [4] [美] 费纳．扩增实境：虚拟与实境的无限延伸 [J]．吴鸿译．科学人（台湾），2002（4）．
- [5] 黄鸣奋．西方数码艺术理论史（第5册）[M]．上海：学林出版社，2011：1408.
- [6] 张新军．可能世界叙事学 [M]．苏州：苏州大学出版社，2011：109.
- [7] 赵毅衡．广义叙述学 [M]．成都：四川大学出版社，2013：182-183.
- [8] 邓建国．时空征服和感知重组——虚拟现实新闻的技术源起及伦理风险 [J]．新闻记者，2016（5）．
- [9] Jay David Bolter. (1991) . *Writing Space: The Computer, Hypertext, and the History of Writing*. Lawrence Erlbaum Associates.
- [10] 孙振虎，李玉荻．“VR新闻”的沉浸模式及未来发展趋势 [J]．新闻与写作，2016（9）．
- [11] 俞哲旻，姜日鑫，彭兰．《丰收的变化》：新闻报道中虚拟现实的新运用 [J]．新闻界，2015（9）．

[责任编辑：赵晓兰]