

亦真亦幻：传播游戏理论下的新闻反转现象分析

赵晓明 张 媛

摘 要：斯蒂芬森传播游戏理论的视角下，以受众为切入点，将传播视为一种游戏，游戏过程中个体的自我主体意识被置于研究的核心，强调个人愉悦与主观体验、沉醉于游戏中的高度自我投入与忘我的境界，这一类型的传播特质在如今泛娱乐化的时代充分体现。新媒体时期信息传播已成为一种传播的游戏，新闻是无关真实的社会故事，其为怀疑真实存在的超真实，^[1]新闻与事实出现了难以逾越的鸿沟。因此，在传播游戏理论的框架下，分析传统媒体与新媒体场域中新闻反转的发生机制，思考如何防止新闻反转愈演愈烈很具现实性与紧迫性。

关键词：新闻反转；传播游戏理论；红黄蓝事件；北电事件

作者简介：赵晓明，男，硕士生。（贵州大学 文学与传媒学院，贵州 贵阳，550025）

张媛，女，副教授，博士。（贵州大学 文学与传媒学院，贵州 贵阳，550025）

中图分类号：G212

文献标识码：A

文章编号：1008-6552（2019）02-0083-07

一、文献回溯

新闻反转是指新闻事实在呈现的过程中出现多次事实转变的过程，原初的报道与最终的事实呈现会有很大的差距。传统的信息传播理论下，单一的线性传播模式：信源——媒介——信宿，信息自然发生自然结束，期间很难发生新闻反转，大众对此也并无疑问。而在网络新媒体环境下，在人人都手握麦克风的时代，一方面由于互联网的匿名性、便捷性、去中心化、准入门槛低、传播权逐渐下放等特征，越来越多的非专业“媒体人”加入了传播者的行列，他们更想借助多样的媒介来展现自己的主体性地位，占领舆论的高地，发出自己的声音；另外一方面由于新媒体的发展，传统媒体面临着更大的威胁与挑战，在市场利益的驱动下，抢占独家新闻、争取受众有限的注意力成为媒体竞相追逐的目标，新媒体与传统媒体为了抢头条全然不顾信源的真实性就盲目地报道、转载、评论，其中也包括很多具有权威性的传统媒体。而随着事件的发展、越来越多细节的披露，事件的发展与媒体最初的报道背道而驰，在此过程中出现了多次新闻反转，事实的呈现一波三折，而舆论也随着新闻的反转出现多次起落，呈现出更多非理性化的情绪化表达。

在新闻反转兴起之时学者就进行了很多相关的研究，但大多数集中于现象层面的解读，在《反转的是信息而不是新闻——框架理论视阈下微信公众号推文的文本结构与内容属性分析》中，研究者以框架理论作为研究范式，采取实证的内容量化分析方法，从微信公众号推文的编辑排版、标题关键词设计、账号名称的影响力呈现、原创性和素材来源等几个维度进行内容量化分析，解释微信公众号文本结构与内容属性对于用户使用行为和成本效果的影响，研究者得出结论：推文作为内容的主要载体，不再是新闻而是信息，在这样的条件下新闻反转自然发生。在《“反转新闻”成因及其规制》中，作者分析了反转新闻的传播路径：事件发生——媒体初始报道——初始舆论形成——事件拐点——舆论反

转,分析了反转新闻的成因及其解决措施。在《反转新闻的叙事框架与传播影响》中,作者首先从反转新闻的议题设置、人物模型、话语设置与语境设置等几个方面来论述反转新闻的叙事框架,之后论述了在偏向于倒逼为特点的反转新闻面前,反转新闻所带来的传播影响及其解决措施。作者认为反转新闻损害媒体公信力,使事实真相呈现更为复杂、加剧利益团体的矛盾冲突和形成网意与法意的现实较量,并提出了相应的策略。在《反转新闻:传播特征、概念辨析与问题偏向》中,作者以 49 件典型的反转新闻案例为例,从传播主体、信息来源、表现形式与反转路径等几个方面归纳了反转新闻的传播特征,并提出了几对概念的辨析,论述了由反转新闻所引发的问题的思考。纵观以上学者的研究文章可以发现:有关新闻反转现象的研究还只是停留在现象式地描述其成因并提出解决措施,仅仅停留在实务的层面,缺乏理论的深入剖析。

斯蒂芬森的传播游戏理论为解释新闻反转现象提供了一个很好的理论阐释框架与视角,游戏具有比人类文明更古老的历史,宗争曾给游戏下定义:游戏是受规则制约,拥有不确定结局,具有竞争性,虚而伪的人类活动,^[2]可见游戏具有更多的人的意识形态。而斯蒂芬森是第一个将游戏引入传播学研究并形成系统的传播游戏理论的学者,他强调传播是一种游戏,将个体的自我主体意识置于研究的核心。他与传统的经验学派的研究最大的不同在于更加注重人内传播研究,更加关注人的个体自主性。

对于传播游戏理论学者也有相应的研究,通过以传播游戏、新闻游戏为关键词进行搜索,得到核心和 CSSCI 文章 43 篇,通过分析可以发现研究主要集中于以下几个方面:第一,对于传播游戏和新闻游戏的理论研究,考察其概念和学术渊源;第二,对于传播游戏理论的应用研究,主要针对数码摄影、弹幕视频、网络游戏、微博营销等研究对象进行研究,特别是在互联网和智能化蓬勃发展、娱乐化严重的时期,传播游戏理论比以往发挥的作用更加明显。通过文献梳理可以发现:对于传播游戏理论的研究文章大多集中于对现象的分析与解读,对于个人主体性的相关研究很少,忽略了参与其中且扮演重要角色的大众的作用,而传播游戏理论则以大众为切入点,可以深入分析他们在反转新闻中所发挥的重要作用。

当今娱乐泛化的时代,媒体竞相追逐新闻快速报道、追求收视(听)率、下载量、点击量、流量的时代,新闻传播已不再是事实的传播,已经变成一种游戏的传播,新闻的真实性变得不再重要,娱乐性愈发凸显,在作为游戏的传播过程中,“游戏”规则可能随时改变,“游戏”也可能随时终止,发生多次让人意想不到的转变。正如研究者所说的那样,新闻是无关事实的故事,人们不再将新闻连接社会真实,不管是外在的客观还是多元流动,人们无意识地视新闻为纯粹的故事,一种有关社会事件但无关真实的故事,新闻与真实断裂,^[1]新闻反转并不可怕,可怕的是新闻媒体与受众乐此不疲,为了追求戏剧效果,希望看到新闻多次反转。因此,在新媒体环境下,运用理论而不仅仅是现象的解读来分析新闻反转的特点与过程,思考如何坚持新闻真实、重塑媒介的公信力、防止更多的新闻反转现象的出现就显得很有必要。基于斯蒂芬森传播游戏理论的视角,笔者试从工作与游戏、传播快乐与传播痛苦、选择聚神与社会控制三个维度对新闻反转现象进行解读。

二、传播游戏理论下的新闻反转现象分析

(一)“工作”与“游戏”下的新闻反转

斯蒂芬森在论述传播游戏理论的同时,提出了工作与游戏的假设。他指出:游戏是日常生活的插曲,它具有非功利性,除了提供一种自我满足之外,并不带来物质收益;工作则是一种关乎物质生产的功利性活动,它有明显的外部目的,旨在改变现实状况。^{[2](110)}

传统媒体时代，在线性单向的大众传播模式之下，有一个隐而不现的前提即资讯缺乏，人们只能靠有限的媒介渠道来获得有限的信息，人们渴望追求新闻的真相，尽管新闻有软新闻和硬新闻之分，但他们都强调事实，强调对于客观真相的追寻。这种从事件到报道的真相追寻过程，不仅仅是新闻人的编码工作，也是受众在阅读新闻时的解码工作，因此传统媒体时代的新闻生产更多地类似于“工作”，以信息传播为主，它旨在通过消除人们的不确定性，这也与资讯缺乏的前提是互相呼应的，在这种情况下新闻会顺时发展，很难发生新闻反转的现象，新闻自然发生、自然消亡，不会无限制地传播。但在新媒体时代，资讯缺乏的限制已经去除了，我们生活在信息爆炸的时代，我们被海量的媒介与信息所裹挟，资讯可以海量无限制地供应，受众的阅读兴趣不再聚焦于信息的真伪程度，而在于信息被叙述的方式，信息被叙述的方式越有趣、越戏剧性，越能为受众提供自我满足，此时信息叙述构成的已不再是新闻，而是故事了，故事是无关功利的，它只为受众提供阅读的个人愉悦，而此时的新闻更类似于一种传播的游戏。现实中也出现越来越多的媒体利用鲜明的形象，神奇的、传奇般的内容去吸引网民的想象力的现象，不再简单使用单纯的论证与推理的形式。他们更加注重传播取得的效果，他们清楚地知道影响民众想象力的，不是事实本身，而是它们发生和引起注意的方式，^[3]不管刺激群众想象力的是什么，采取的形式都是令人吃惊的鲜明的形象，^{[3](114)}在这种情况下，为了博得受众有限的注意力，信息的传播更像一个电影的故事情节，跌宕起伏，充满传奇色彩。

引爆舆论的红黄蓝虐童事件是解释新闻反转的典型事件。2017年11月22日网名为“Reginababy_lsy”率先发文披露红黄蓝幼儿园有对儿童进行针扎、猥亵、喂食不明药物等虐童行为，一时间引发众多网友的关注和转发，随后更多家长上传了幼儿被虐的照片与视频。在这些鲜明的视觉形象的冲击下，网友纷纷对幼儿园口诛笔伐，众多的新媒体与传统媒体也纷纷转发网友的视频与照片，刺激了大众的神经，舆论达到顶峰。之后，事件出现第一次反转，有关部门澄清谣言，舆论暂时得到压制。之后新闻事实再次被反转，有家长发出光溜溜的叔叔爷爷给幼童检查身体的言论，舆论再次哗然。最后通报调查结果为：所谓的喂食药片、集体威胁、有关叔叔爷爷的言论和视频纯属伪造，涉事人已被警方刑事拘留，红黄蓝幼儿园只是涉及对幼童进行针扎，事件就此告一段落。新闻反转的出现是媒体编码和受众解码共同作用的结果，麦克卢汉认为传播科技决定着历史发展的轨迹与特质。媒介的发展始终伴随着技术的发展，互联网时代这一特征更加明显。^[4]一方面，众多传统媒体与新媒体在市场经济利益的驱动下，为了吸引有限的注意力经济、追赶信息发布的速度，将新闻包装成具有戏剧性的商品，并没有对信息源的真实性与可信性进行仔细核查，扰乱了受众对新闻事实的辨别；另外一方面，受众在得知新闻信息的第一时间，为了凸显自己对信息掌握的灵通，彰显自己的主体性地位，对新闻事实的真假未经辨别就盲目转发、评论，假新闻就在人际传播的圈层中不断蔓延。

（二）传播快乐与传播痛苦下的新闻反转

斯蒂芬森将传播分为两种：一种是工作性传播，比如下达命令；另一种是游戏性传播，比如相聚闲聊。工作性传播由于带有任务的成分在内，对参与传播者的身心来讲是不愉快的，所以斯蒂芬森称工作性传播为传播痛苦。相反，游戏性传播并没有什么具体的目的，仅仅是寻娱乐，对参与者来说总是轻松愉快的，所以斯蒂芬森称游戏性传播为传播快乐。斯蒂芬森把大众传播视为游戏性的传播，主要在于消遣娱乐，以便把自身从成人化的工作环境中解放出来。

传统媒体时代，在线性单向的大众传播模式之下，传播活动是被迫进行的，带有明显的任务性质，很难彰显个人的主体性与自由性，从事新闻传播活动的传播者大多为职业新闻人，他们有着较高新闻素养和新闻专业主义精神，遵循新闻传播的基本规律，坚守新闻的本质，严格按照新闻传播的规律采

写新闻。首先,从编码的角度来看,新闻记者往往是在已经获得新闻线索的基础上去获取新闻,具有明确的工作任务,并且信源是经过审核的,故新闻事实的真实性具有一定的保障,新闻事实会按照传统的线性模式发展,很难出现新闻事实多次反转的现象。而且从受众解码的角度来看,受众可接触到的信息是有限的,不能按照自己的兴趣与喜好去进行自由选择,接触到的信息是经过媒介层层过滤的。在这种情况下,不论媒体与受众都受到现有规则的限制,故而认为传播是痛苦的。而在新媒体时代,新旧媒体之间的竞争日渐激烈,职业新闻人与草根记者之间的界限日渐模糊,网民能够主导自己的选择,新闻变得不再“专业”。其次,在现代化的进程中,人们面临更大的生存与竞争的压力,他们在工作是痛苦的,受到各种有形与无形规则的限制,因而需要在工作之余得到短暂的放松,以此更好地进入第二天紧张的工作。在多样化的媒介场中,受众可以自由选择多种媒介来沉醉在新闻阅读的自我满足中,彰显自我存在感,新媒体时代的传播被人们视为是快乐的传播并不是一个外在的可观察行为,它是内在的,即自由地沉浸在幻想的世界中所获得的传播快乐。^[5]在如今信息爆炸的时代,信息如洪水般袭来,受众只能选择性地接触,他们只会选择自己感兴趣、熟悉的话题参与讨论,并把这一过程当作是传播的快乐的体验,并在此过程中获得自我满足,在这种以自我选择为导向的前提下,新闻与事实日渐隔离,新闻反转日益严重。

在红黄蓝事件中,对事件发表议论最多、情绪最为激烈的往往不是事件的当事人,更多的参与者是普通的大众,他们把浏览新闻、参与新闻传播当成是在碎片化的时间中暂时逃避繁忙工作的游戏,在这个游戏中可以不受现实规则的制约,而是将自我投入到一个网络虚拟的情境中,他们尽情地发表自己的意见,以他们自己的方式伸张正义、谴责社会不良行为,在这个过程中他们会收获传播的快乐,因此也不难理解为什么反转新闻发生过程中会发生很多的谣言与虚假的言论。阅读新闻成为受众紧张工作之后的快乐体验,寻求反转成为刺激他们快乐的节点。

(三) 选择聚神与社会控制下的新闻反转

斯蒂芬森认为大多数的玩乐来源于社会控制,一种受到文化伦理和深层信仰支配的相对约束,它主导了一个人的观点、态度和信仰,^{[2](118)}而选择聚神是自由选择的行为,有自我主体性的特征,人们能够自由选择如何才能让自己快乐。就像在《群氓之族》中所说的那样,狂热、轻信的群氓之族,日常生活中压力的释放,对事件进行情绪化的表达,他们不是精英眼中广泛的同质的大众,他们不再是被动的受众,而是追求个性与自由的群体,他们注重自己在这一过程中收获的自我满足、自我彰显。

在传统媒体时代,在线性单向的大众传播模式之下,新闻职业道德与规范时刻制约着专业媒体人,他们必须按照新闻传播规律来制作和传播信息,他们的行为受到来自内部规则与社会伦理的有形与无形的限制,而大众在传统媒体时期由于资讯的相对匮乏和传播手段的相对稀缺,往往不能自由选择新闻,而是在社会伦理规范框架的制约下被动地接受媒体所呈现的事实,在这种情况下新闻事实很难发生反转。而在新媒体时代,传统的线性传播模式被打破,在信息爆炸和传播技术日益发展的背景下,大众有了更多自由的选择,他们可以在海量的讯息中根据自己的兴趣与喜好参与话题讨论,在网络的虚拟环境中发表自己的观点、意见,扮演新的社会角色,他们共同构成网民这一新兴的共同体,网民的参与性与自主性得到显著增强。网络虚拟环境会促进人的自我发展和自我增强,是一种个体进步而不是倒退。聚合性选择关注新式的或非惯常的行为范式以及我们的时尚和幻想,它给予我们自我存在和自我娱乐的机会,把我们从社会控制中解放出来。聚合性选择更在乎公众每个人的想法,不需统一规划,不需整齐划一,在这种选择中他们可以逃避社会控制下法律与规范的限制。^[5]但正如勒庞所说,群体往往是冲动、急躁和缺乏理性的,他们更容易受到暗示和轻信,并且经过相互感染,这种情感性

的倾向更容易变成事实，同时他们受到各种刺激因素的影响，会随时发生改变，这就进一步诱发了反转新闻的出现。在《乌合之众》中，勒庞提到，群体是易变的，群体的这种易变性使他们难以统治，当公共权力落到他们手里时尤其如此。^{[3](77)}在网络自媒体时代，网民获得了极大的自由，他们可以利用他们被赋予的权利在网络中充分发表意见，但是他们在网络的这个大群体里面往往是缺乏判断力和理性的，他们将个人歪曲的事实当成既定的事实，并加以广泛传播，致使新闻事实发生多次反转。

微博是最有代表性的自媒体平台，红黄蓝事件最初从微博引发，人们的讨论也从微博展开。首先，受众可以自由选择自己喜欢的微博团体加入其中，但是受众并不是固定的，是随时变化的，他可以离开某一话题而进入到另一个新话题的讨论中去，就如同游戏的旁观者，他们可以对其进行评头品足，而不用负任何责任。其次，如今的受众还有着鲁迅笔下看客时代的看客心理，他们希望看到新闻朝着刺激、趣味的方向发展，不希望其平稳地发展下去，有着这种看客的心态，他们会时不时为新闻添油加醋，只是为了追求新闻反转的戏剧性效果，这种心态在泛娱乐化时代的今天更加明显。而且，传播者利用现代化的传播媒介发布新闻更加便捷，传统媒体也在新媒体的冲击下开始转型朝着信息化、网络化、集团化的方向发展，而传统媒体却在转型的过程中逐渐抛弃固有的传统优势。媒介成为只是借助更加先进的传播方式来取悦大众的工具，受众主导了议题的建构，同时也主导了舆论的走向，媒体在这一过程中只是一味地附和受众的需求，缺乏有效的引导。

三、传播游戏理论下反转新闻的发生机制分析 ——以北电侯亮平事件为例

北电侯亮平事件最初由2017年5月10日微博实名认证为“畅毅文化艺人事业部总经理”发表微博引发，称好友阿廖沙在北京电影学院就读期间，遭遇班主任之父性侵，并称事后阿廖沙更遭遇来自老师和同学的排挤和歧视，高校性侵再次引起人们极大的关注，当天舆论达到高潮。5月10日下午3点，北京电影学院官微发声称，已展开调查，将在第一时间公布调查结果。5月11日至12日之间，先后有自称为阿廖沙好友的宋泽尘、北电摄影系11级毕业生出来为阿廖沙证实，舆论呈现平稳发展的态势。6月9日舆论出现了极大的反转，一名自称北京电影学院学生的网友“北电侯亮平”，发微博举报北电有教师存在师德师风和经济问题，性侵事件遂转化为更大的贪腐问题，舆论再次达到峰值。同日，北电官微称已责成纪检等部门调查。有律师通过微博称，已接受一名涉事教师委托，并称“有关资产过亿，包养学生”等说法均属杜撰编造。6月11日随着中央纪委调查组介入调查，舆论逐渐平息。从单一的高校性侵事件发展到涉及多方利益且复杂的事件，其中经过了多次新闻反转，每一次的新闻反转都是一次舆论的高潮。

（一）舆论形成、反转新闻前阶段——信息广泛的传播

在舆论形成的阶段，新闻信息的广泛传播是反转新闻出现的前提和基础，并且这些新闻议题必须是和人们的生活密切相关，能够引发人们集体强烈认同感，因为群体是感情的动物，他们并不会过多地去动用他们的理性去思考和判断信息的真伪，他们更加乐于接受那些以鲜明视觉符号形象来进行传播的信息，而不愿去接受单纯的以文字符号为主的传播内容，这时的新闻传播更类似于一种游戏的形式。从阿廖沙性侵事件到北电侯亮平事件都经过了各种媒体的广泛传播，引发了人们极大的关注。根据知微数据平台数据显示，阿廖沙性侵事件，从5月11日至6月20日期间，被网媒传播319次、微博平台519次、微信平台566次，中央级媒体参与度27.6%（包括中国网、国际在线、中国日报、人民

网等多家中央级媒体)、科技类媒体参与度7.5%、财经类媒体参与度6.09%(如:财经网)。北电侯亮平事件,从6月9日到6月22日,被相关网媒平台传播210次、微博317次、微信322次,中央级媒体参与度17.2%(包括中国网、国际在线、中国日报、人民网等多家中央级媒体)、科技类媒体参与度10%、财经类媒体参与度4%(如:财经网)。可见微博等自媒体平台在事件的传播过程中发挥了极大的作用,事件在微博平台的迅速传播引发了舆论的极大关注,也为新闻的反转打下了基础。

(二) 舆论爆发阶段——反转新闻的生成与变异

随着信息的广泛传播,舆论爆发的热点话题呈现多样化的形态。从阿廖沙事件到北电侯亮平事件,新闻在传播的过程中逐渐偏离主题,离事件的初衷越来越远,事实与真相出现了难以逾越的鸿沟。高校性侵维权在传播过程中逐渐偏离,直至北电侯亮平微博的出现,将舆论的指向完全扭转,人们将舆论关注的焦点放在了高校教授贪腐上,新闻在反转的过程中生成并发生变异,变异得让人们难以把控它的发展趋势。

(三) 舆论缓解阶段——反转新闻的修复,舆论逐渐平息

事件逐步进入尾声,大众进入了疲软的状态。北电侯亮平事件经过6月9日发生到舆论逐渐平息,经历了两次舆论高潮,也经过了两次新闻反转,分别是6月9日和6月11日,随着11日中央纪委调查组介入调查,舆论逐渐回稳,人们保持了冷静的态度,等待真相解开。此后事件逐渐淡出媒体与大众视野,人们转而去关注其他更加“热”的话题。

四、新媒体环境下如何防止新闻反转:把握好新闻的“度”

(一) 传播者:从“有闻必录”到“有闻必查”,传播者把关角色的坚守

之所以发生新闻的多次反转,一个很大的原因就是传播者对信息源的真实性调查不够仔细、不够深入,一味追求发稿的速度,追求新闻的娱乐性与趣味性,追求经济利益。新闻内容可以具有娱乐性和趣味性,但制造新闻的过程绝不可游戏,要严谨、认真地对待。对新闻事实的审查缺失与把关环节严重的忽视是造成新闻反转的重要原因,因此再一次提及把关人的概念很有必要。把关人的概念是传播学者怀特提出的,他指出媒介对呈现给受众的信息是经过选择的事实,并不是有闻必录。如今的现实是媒体有闻必录,而且那些“闻”必须奇,全然不顾事实的真假。有着悠久历史的《福布斯》杂志一直将“核实”作为一项核心的工作,福布斯有专门的资料室,资料负责人强调,这些都是为了给编辑部门提供更加精确的材料和数据,服务于“核实”工作。^[6]《福布斯》的做法值得我们借鉴,每一个细节都追求严谨、准确,严肃、认真地对待新闻的制作,而不是把新闻当作娱乐的游戏来看待。

(二) 去标签化:受众媒介素养的提升

发生新闻反转现象很大一部分原因是受众把新闻当成娱乐的游戏、彰显自我的工具,而不是解除信息疑虑的工具来看待,他们更多注重的是参与其中所获得的愉悦的体验与主体性的显现。我们身处用户主导的媒体时代,受众掌握着前所未有的控制权,这意味着公民自身必须拥有发现正确方向的能力,^[7]但是我们的公民却严重缺乏这种能力,新闻的真假难辨,致使新闻与事实渐行渐远。在新闻事件报道之前,传播者和大众对传播对象提早进行了标签化处理,形成了固定的刻板印象。传播者在报道具体的社会新闻时以自己固有的价值观念、主观情感,对传播对象进行贴标签化报道,如老人摔倒就一定会讹人,致使受众在传播者标签化报道的过程中留下了深刻的刻板印象,致使他们对于老人摔倒漠然置之,这进一步引发了社会关于良知与道德的拷问。因此,受众在接收信息和传播信息的过程中要多一些理性,少一些情绪化的表达,要理性地发声,不要为了单纯寻求刺激而忽视新闻的基本事实。

（三）政府：“游戏”规则的维护者，避免陷入“塔西陀陷阱”

“游戏”需要维护者来维持“游戏”的正常进行与“游戏”的秩序，在新闻传播过程中缺乏一个有力的“游戏”维护者会使新闻发生多次反转。在新闻反转的过程中政府应该及时发声，制止谣言的传播，澄清事实，还原真相，引导舆论的走向。但在这一过程中要注意采取适当的方式方法，让受众信服，如果新闻事实在真真假假之间徘徊不定，就会掉入“塔西陀陷阱”。“塔西陀陷阱”得名于古罗马时代的历史学家塔西陀，他在评价一位罗马皇帝时说：一旦皇帝成了人们憎恨的对象，他做的好事和坏事就同样会引起人们对他的厌恶。之后成为一种社会现象，指当政府部门或某一组织失去公信力时，无论说真话还是假话，做好事还是坏事，都会被认为是说假话、做坏事。因此，政府在面对新闻反转时应该及时公布真相，回应受众之所想、所需，用事实来回应谣言，维护正常的舆论秩序。

新闻反转现象在新媒体时代更加突出，一方面是新的传播媒介本身的特点决定的，但很大一部分原因是传播者、受众、政府共同决定的。尤其是在泛娱乐化的时代，传播新闻成了传播游戏，人们享受阅读新闻的那种愉悦心情，而对新闻的真实性不是很关心，新闻传播成了事实与谣言的混合体，新闻反转就在这种亦真亦幻的情境中越发强大，给正常的信息流动与舆论的正确导向造成了极大阻塞。因此，为了及时遏制新闻反转现象，需要传播者、受众与政府的共同协作，才能营造出一个良好的信息传播环境与舆论环境。

参考文献：

- [1] 刘平君. 客观真实、多元真实与超真实：后现代社会的新闻认知 [J]. 传播与社会学刊, 2011 (18).
- [2] 宗益祥. 游戏人、Q方法与传播学——威廉·斯蒂芬森的传播游戏理论研究 [M]. 北京：中国政法大学出版社, 2017: 51.
- [3] [法] 古斯塔夫·勒庞. 乌合之众——大众心理研究 [M]. 冯克利译. 桂林：广西师范大学出版社, 2015: 115.
- [4] 李岩. 传播与文化 [M]. 杭州：浙江大学出版社, 2009: 85.
- [5] 单文盛, 胡旋. 传播游戏理论视域下的我国微博营销特性研究 [J]. 湖南师范大学学报, 2014 (2).
- [6] 周伟. 媒介未来图景 [M]. 北京：中华书局, 2008: 46.
- [7] [美] 比尔·科瓦奇, 汤姆·罗森斯蒂尔. 真相——信息超载时代如何知道该相信什么 [M]. 陆佳怡, 孙志刚译. 北京：中国人民大学出版社, 2016: 214.

[责任编辑：赵晓兰]