

# 媒介技术视野下 VR 新闻生产与传播的实践探究

李子衡

(吉林动画学院 吉林省长春市 130000)

**摘要:**媒介技术视野下,新闻和技术融合的必要性在现代传播领域越来越明显,新技术不仅为我国新闻行业注入了新发展活力,也为原有新闻行业转型提供诸多契机。但是,技术的应用不只是改变新闻生产方式和传播方式,对其整个领域均产生较大影响。尤其是 VR 技术的出现,将沉浸式体验新闻变成现实,使受众可以从不同视角观看新闻,这对我国新闻行业未来更好发展具有积极意义。鉴于此,本文系统分析了媒介技术视野下 VR 对新闻生产和传播产生的影响,阐述了 VR 新闻生产和传播实践现状,而后提出具体实践要点和路径,以供参考。

**关键词:**媒介技术;VR;新闻生产;新闻传播

## 引言

VR 技术的沉浸性和交互性特点可以对受众形成深刻影响,让受众沉浸感体验达到全新高度。将 VR 技术应用在媒介领域,既能改变新闻生产形式,又能推动新闻传播模式变革,是新闻史上的新创举,需要引起各界高度重视。

### 一、媒介技术视野下 VR 对新闻生产与传播产生的影响

首先,改变生产方式。受到技术约束,传统新闻生产内容相对片面,而 VR 新闻可以扩展新闻内容,改变以往将媒体人作为主导的生产方式,弱化媒体人在新闻生产中的主体位置。伴随大数据和网络技术发展速度不断加快,沉浸式生产方式渐渐介入新闻领域,不仅拓宽了新闻传播范围,也加强了受众对新闻内容的理解。具体来讲,VR 新闻可以利用全景方式展现信息内容,客观反映事实,高效传播新闻信息。其次,转变受众参与方式。VR 新闻可以摆脱时空约束,既能全面保存新闻内容,又能完整呈现新闻面貌,带领受众了解新闻事实,获得真实体验。同样,VR 新闻也能多维呈现信息,改变传统新闻线性表达方式,以图片和视频等多元形式展示内容,让受众掌握新闻现场具体情况。另外,VR 新闻也能为受众打造身临其境的特殊场景,利用各种工具和符号,全方位向受众展示新闻,给予受众感官刺激,形成情感共鸣。

### 二、VR 新闻生产与传播实践现状

立足创新扩散理论层面分析,成本评估、易用性是对新技术使用的考量条件,即便从长远角度来看将 VR 应用在新闻传播领域拥有较好发展空间,但也会受到客观因素影响 VR 新闻生产、传播速度。

#### (一) 局限性

在新闻选择上,因受到技术约束而存有局限性。进一步来讲,利用 VR 技术生产新闻、报道新闻,除了要完成各类技术工作外,也要重构新闻报道形式,可能需要花费大量制作费用,所以新闻生产周期长,难以满足要求时效性的新闻。立足理论层面分析,尽管 VR 技术随着时代发展能够应用在更大范围地报道选题上,但该项技术还存有改善空间,比如价格昂贵或受众市场狭窄等问题,以至于 VR 新闻生产与传播实践面临较大困难。

#### (二) 严肃性

媒介技术视野下,新闻领域开始利用 VR 游戏内容传播新闻信息,但这种传播方式受到广泛争议。譬如,《叙利亚之旅》受到很多受众批评,这些受众认为新闻主题相对严肃,以娱乐的形式呈现新闻内容,有失分寸。由此,若想利用 VR 技术推行新闻游戏化,必须在严肃考虑提高新闻内容互动性与趣味性的

同时,保留新闻内容的严肃性。从本质角度来讲,游戏具备娱乐属性,要想保证该属性不会对新闻内容传播产生影响,在生产以游戏为主题的新闻时,不管是新闻选题、画面制作,还是故事情节设定都应十分谨慎。

### 三、媒介技术视野下 VR 新闻生产与传播的实践要点

若想使 VR 技术在我国新闻生产和传播领域发挥最大价值,必须掌握 VR 技术应用要点。

#### 一、H5 技术

针对新闻传播来讲,不同传播模式拥有不同优势和缺点。基于传统模式下,新闻生产和传播要以受众需求作为根据,把新闻内容划分为多个板块,这样受众只能接受固定新闻信息,缺少创新性,整体信息量少,很难满足受众多元需求。以报纸为例,报刊中安排的新闻内容不仅范围广,且种类多,很难抓住受众注意力,无法获得较好传播效果。面对这种情况,需要给予 VR 新闻生产和传播实践高度重视,推进 H5 技术和 VR 技术融合运用。通过合理应用 H5 技术,不仅可以提升新闻传播效果,满足现代受众多元阅读需求,还能强化 VR 新闻内容的吸引力和影响力。譬如,“人民大会堂全景巡演”新闻报道,新浪网借助 H5 技术和全景图片,真实还原人民大会堂和记者席等场景,使受众能够全面了解人民大会堂具体布置情况。同时,应用 H5 技术,还能把 VR 卡通人物安排在对位位置,这对于广大受众而言,可以根据自身需求与观看想法,选择恰当视角,点击知识点图标,系统了解关于“两会”的新闻信息及各项资料。

#### 二、AR 技术

AR 技术即指可以实时计算摄像机摆放位置、角度,随后添加相关图片的一种新兴技术。这项技术能够无缝整合现实世界和虚拟世界信息,将其应用在 VR 新闻生产和传播领域,具有积极意义。从实现目标角度剖析,AR 技术借助屏幕,把虚拟世界信息融入现实世界,以信息为媒介,增强受众和虚拟世界的交互。在报纸媒体中,将 VR 技术和 AI 技术进行整合运用,能够进一步了解“局部”真相,强化受众在传统媒体中得到的体验感。与此同时,科学运用 AI 技术和 VR 技术,除了可以将浅层叙事信息与数字信息有机整合外,也能让受众立足宏观视角探究新闻事件真实面貌,赋予传统媒体新功能,提高新闻信息收集、整合效果。

#### 三、直播技术

基于网络信息发展速度不断加快,以及智能手机和笔记本电脑的广泛普及,直播行业越来越火爆。譬如,快手、小红书、抖音等各直播平台,既能直播带货,又能直播交流。针对新闻

行业来讲,新闻直播是其发展面临的必然趋势。若想推动新闻直播更好发展,有必要融合运用VR技术和直播技术。根植VR直播新闻角度来讲,这种新闻传播方式可以摆脱传统媒体时空局限,提高信息传播的时效性和广泛性,使受众可以及时获得最新信息。同时,在直播中还能与受众进行实时交流,了解受众想法、需求,及时帮受众解答疑惑,这样除了可以保证新闻传播发挥最大作用的同时,也能吸引更多受众观看,意义明显。另外,从VR技术和直播技术融合运用价值提升角度分析,相关人员需要掌握技术融合技巧,探寻直播技术与VR技术存在的关联性,切实提高新闻传播价值。

#### 四、媒介技术视野下VR新闻生产实践

##### (一) 拍摄手法方面

VR新闻生产与传播手段未推行前,中国主流新闻媒体拍摄远景和自然景观时,以肩扛式机器为主。对于近景拍摄,如人物采访或是面对面访谈等,侧重使用小高清机器。利用高清机器进行拍摄,可以保证画面的清晰度,还原素材本身色彩,呈现最佳拍摄效果。然则,机器拍摄在聚焦、景深或角度层面存在不足之处,如聚焦外画面相对模糊、角度不够丰富等。而VR设备和VR技术的灵活应用,恰好解决了上述问题。首先,对焦距和景深提出严格要求。媒介技术视野下,拍摄新闻素材,需要保证镜头收录全部场景,实现这一目标,除了严格运用聚焦方式外,也要求摄像人员科学控制变焦距离,准确估算摄像机与拍摄对象的距离。通过VR展开新闻拍摄亦是如此,因VR主要作用是还原现实感受,若想打造真实感,必须调整景深。通过正确控制景深,可以展现画面的远近与宽窄等效果,给予观众更强烈的现实感。因此,将VR技术应用在新闻拍摄中,应结合对象和拍摄机器的距离正确变焦,并根据拍摄对象差异选用恰当光圈,使观众好似身临其境。其次,合理安排机位。普通摄像机受限于景别,传统新闻拍摄机器往往只能收录特定范围的画面,A机器对应a对象,若想拍摄b画面,需要利用B机器。但VR新闻生产模式的推行,有效解决了上述问题,可以最大程度收入画面,这对提高画面的层次感和完整性具有积极意义。

##### (二) 叙事手法方面

第一,叙事主题。VR新闻可以给观众带来身临其境之感,帮助观众更好、更全面理解新闻内容,体会新闻事件带来的影响,因此VR新闻产品适用于各类叙事主题。比如,《纽约时报》推出的新闻产品,大多都是以灾难、战争作为社会主题,而我国新华网推出的VR新闻叙事主题以重大“政事”与自然生态环境为主。第二,叙事序列。针对新闻产品来讲,其叙事序列形式多样。基于VR新闻生产中,叙事序列会根据现实情况,或单独,或组合出现。进一步来讲,叙事序列主要分为三种形式:首先,连接式,即指结合时间顺序呈现出具有线性结构特征的新闻叙事。其次,嵌入式序列,即指将序列内容融入其他序列。最后,交替式序列。这种形式在VR新闻生产中十分常见,即指结合新闻需求和内容变化交替出现。第三,叙事视角。通常来讲,新闻生产叙事视角主要分为外视、内视、全知视角。以往新闻生产以全知视角为主,但VR新闻生产摆脱了传统模式约束,侧重使用内视角和多元视角融合的叙事语态。此种立足叙述者层面,把新闻受众视角转移至故事主人公视角,不仅

更容易让新闻观众体会新闻内容中的人物情感,还更容易接受新闻中的事实,提高新闻传播效果。

##### (三) 新闻呈现方面

VR新闻内容呈现常用方式主要有两种:首先,利用计算机技术,带领受众进入新闻实际场景使受众可以深入其中,形成代入感。最具代表性的新闻作品有《行走纽约》与《流离失所》,上述新闻既能在网页中观看,又能借助移动终端设备进行观看。其次,CAVE系统。该系统被应用在新闻、娱乐与影视等领域,能够让受众获得沉浸式体验。同时,伴随现代技术的进步及不断更新,为满足各消费层次多元需求,社会逐渐衍生了价格便宜且应用范围广泛的虚拟现实眼镜。这种眼镜的出现,不但能够有效提高VR新闻呈现形式的直观性和可行性,也推动了VR技术在各领域的广泛应用。换句话说来讲,VR技术在现实生活各领域均拥有较好发展空间,只要妥善利用,定然可以为人们生活、生产带来诸多便利。

##### (四) 传播模式方面

VR新闻具有明显的独特性,其不仅能够扩充空间感,还能延伸广大受众的多元感官体验。以往新闻往往是单向传播,容易与受众形成距离感,且文字与声音信息传播效果有限,有甚者还会误读新闻。特别是在时间受限的情况下,新闻传递的信息相对浅显、表面。但是,VR新闻传播可以保证新闻报道全面性与深度,其具备多维感官渠道,打破了原有新闻单向叙事模式局限,有效弥补了传统新闻信息少且叙事浅显的弊端,促使新闻信息由片面转向全面。同时,VR新闻还能丰富新闻报道形式,借助现代技术收集更多素材,如利用无人机拍摄,使新闻报道形式不只局限于文字、声音或是图片等简单层面,朝着三维立体与生化结合方向发展。这种新闻报道形式,能提高新闻内容的生动性与形象性,激发受众了解兴趣,让新闻“活”起来,发挥最大作用。

#### 结语

综上所述,VR新闻是新闻领域中的一种新形态,对新闻呈现形式、传播模式形成很大影响,在强化受众多元感官体验的同时,还能提高新闻信息传递效果。同传统新闻形态进行比较,VR新闻具有鲜明特点,深受现代受众喜爱。所以,为推动新闻行业高速发展,需要重视VR技术的灵活应用,抓住现代技术优势,助力新闻行业稳定市场。

#### 参考文献:

- [1]张翀.找准主流媒体在虚拟现实领域的发力点[J].新闻战线,2023(03):73-75.
- [2]郑满宁.元宇宙视域下的新闻产品:社会动因、实践模式和理念变革[J].中国编辑,2022(02):76-81.
- [3]胡筱萌.浅析虚拟现实技术在当前新闻生产中的应用[J].新闻研究导刊,2018,9(14):248+250.
- [4]周文韬.5G时代虚拟现实新闻的前景及伦理困境[J].传媒观察,2018(06):30-34.
- [5]李轲.沉浸式新闻:虚拟现实技术对新闻生产的重塑[J].新闻传播,2018(06):4-5+7.

李子衡,男,朝鲜族,1993-03,吉林长春人,吉林动画学院,助教职称,研究生学历,硕士学位,研究方向:媒介技术理论及媒介技术研究