

VR新闻的交互特性分析

鞠然子

厦门大学嘉庚学院 福建省漳州市 363000

摘要: VR新闻在继承网络新闻传播特征的基础上,结合VR技术特点,具备在交互方面的独特性。从人际交互角度分析,信息发送者与接收者间的角色界限相对模糊;从媒介交互角度分析,新闻媒介之间相互交融、共同叙事,可分为结构交互、形式交互和内容交互三种形式;从人媒交互角度分析,信息接收者和发送者都掌握着对媒介不同程度的主控权,接收者能够在发送者搭建的框架中自主选择、重构媒介信息。了解VR新闻中的交互关系并合理应用,能有效提升新闻信息的传播力度、传播体量和用户体验。

关键词: VR新闻;交互;虚拟现实

Analysis of interactive characteristics of VR news

Ju ranzi

Xiamen University Tan Kah Kee College Zhangzhou City, Fujian Province 363000,

Abstract: On the basis of inheriting the characteristics of network news communication, VR news has its uniqueness in interaction combined with the characteristics of VR technology. From the perspective of interpersonal interaction, the role boundary between the sender and the receiver of information is relatively vague; From the perspective of media interaction, the interaction and common narrative between news media can be divided into three categories: structure interaction, form interaction and content interaction; From the perspective of human-media interaction, both the information receiver and the sender have different degrees of control over the media, and the receiver can independently select and reconstruct media information in the framework built by the sender. Understanding the interactive relationship in VR news and applying it reasonably can effectively improve the communication strength, volume and user experience of news information.

Keywords: VR News; Interaction; Virtual Reality

在智能技术蓬勃发展的今天,新闻的交互性愈发增强,其传播方式和表达方式逐渐趋向多元化、融合化,受众接收信息的方式也由阅读、观看扩展为体验、沉浸。新闻传播的基本要素是信息发送者、媒介、信息接收者。信息发送者一般指的是新闻制作者、发布者,信息接收者一般指新闻受众、用户。对于传统新闻来说,新闻信息是由发送者通过媒介,向接收者传播的单向过程;而在网络中,这三种要素之间的传播呈多向组合,可以各自交互,也可相互交互。根据赖昕、王远舟的研究,网络新闻传播的交互性可归类为以下三种模式:人际交互、媒介交互、人媒交互^[1]。作为网络新闻的智能化分支,VR新闻既具备网络新闻的传播属性,又拥有自身的创新特质。VR新闻主要通过虚拟建模、全景拍摄等方式制作仿真场景,配合动效、声效、交互,为用户带来视觉、听觉、触觉多感官体验,营造沉浸式的“在场”感。

自2013年起,国内外新闻媒体便开始了VR领域的探索和发展,市面上不乏优秀的VR新闻作品,但也存在一些挑战和困境。本文以网络传播的交互性为理论框架,针对VR新闻这一媒介形式进行分析。通过分析VR新闻的交互特性,以期明确新闻制作策略、优化用户体验、提升传播力度,进而激发平台价值、拓宽市场版图。

1 人际交互

VR新闻中的人际交互包括发送者之间的交互、发送者与接收者之间的交互、以及接收者之间的交互。对VR新闻来说,发送者和接收者的角色可以彼此兼具、相互转化。

1.1 发送者之间的交互

发送者之间的交互也被称为内部交互,即新闻从业者在选题、采访、制作、发布等一系列过程中的沟通交流。VR新闻的出现打破了传统媒体的知识边界,改变了

传统媒体的叙事方式,这种变化无疑对新闻从业者带来了新的挑战。VR新闻的制作对技术实现的要求较高,内容结构的编排需贴合媒介特性,构图、配色、交互等界面设计能力也缺一不可。因此,新闻制作团队的内部交互十分重要,需各司其职,共同发力,才能完成具备传播力和影响力的作品。

1.2 发送者与接收者之间的交互

网络新闻发送者和接收者的交互属于外部交互,一般通过新闻的评论留言和其他社交平台进行交流,分享对新闻的看法观点、提供新闻线索等。VR新闻承继这一特性之外,由于其强交互性,发送者和接收者的角色界限相对模糊,受众代入新闻视角、实现自主化的新闻阅读过程,等于某种程度上参与了新闻的制作,可以看作是兼具接收者和发送者两种角色。另一方面,新闻制作者也同时可以是新闻体验者,从信息接收者角度体验新闻效果,能检验新闻制作质量,以便进一步优化。

1.3 接收者之间的交互

在文字或视频形式的网络新闻中,信息接收者之间主要通过评论、弹幕等形式进行非实时的互动。VR新闻的用户则多了一种选项——通过设备界面与其他用户进行实时交流,类似在生活中面对面沟通,甚至能实现精确到表情、动作和眼神的互动^[1]。除此之外,“分享”也是接收者之间交互的体现。VR新闻和一般网络新闻一样,支持用户分享、转发,此时,信息接收者的角色转化为发送者。

2 媒介交互

借鉴陈燕侠、孙丰菊对交互新闻叙事策略的研究,VR新闻中的媒介交互可分为结构交互、形式交互、内容交互这三种形式^[1]。非线性的结构、相融合的形式和可选择的内容是VR新闻媒介交互的特点,相比传统新闻和一般网络新闻有着很大不同。

2.1 媒介结构交互

传统新闻的叙事结构一般是有序、线性的,信息按照发送者的编排顺序传递至接收者。而在VR新闻中,叙事结构是像游戏一样相对无序、随机的。在叙事主线或主场景的基础上,可链接多个分支或分场景,形成完整的叙事系统,哪个分支会优先出现则取决于用户的选择。新闻不再是“一个故事”而是“一系列故事”,以树状、网状结构从多角度展示新闻事件,加强新闻的广度和深度。这种结构叙事灵活,忽略某个分支或调整分支顺序并不会对整体内容产生太大影响。分支的存在对事件主线起到了补充、延伸的作用,和交互体验相得益彰。

2.2 媒介形式交互

VR新闻是融媒体时代的产物,融媒体强调媒介之间界限的消解,多种媒介形式相互补充、共同叙事,不仅使信息的表现更加生动,也能提高信息的传播效率。图片、视频等视觉媒介形式能够增强新闻报道的准确性,使受众从语言文字描述中“想象的看”落实为“实在的看”^[4]。而VR技术使受众在“实在的看”基础上更进一步,发展为“多面的看”。人民日报2019年发布的VR全景新闻《VR带你走进政治局集体学习现场》结合了VR场景、普通视频、图片、文字等多种媒介形式,根据指引可体验现场环境,同时可点击场景中的多个交互按钮,在浮层弹窗中观赏大会现场视频、查看人民日报改版后的图片等,从各个角度了解新闻内容。此外,不少VR新闻加入游戏化元素,丰富了VR新闻的展现形式。2013年美国《得梅因纪事报》推出的VR新闻项目《收获的变化》(“Harvest of Change”)在虚拟场景中融入了游戏元素,用户需要通过完成任务解锁新的信息。层层递进、持续引导的游戏型交互使用户达成了深度参与,并从中获取了心理上的掌控感和意义感。

VR新闻媒介的交互也可看做虚拟与现实的交融。新闻事件是真实发生的,新闻画面是客观存在的,但显示于虚拟的VR场景中;VR场景可以来源于制作者的想象和构建,也可以完全复制于现实。市面上部分VR新闻通过VR技术模拟已经发生过的事件场景和事件情节;另一部分则是在新闻事件发生的同时进行素材的采集、直播。2019年新中国成立70周年的阅兵活动中,新华社推出了多机位全景VR直播矩阵,使用户突破空间的限制、即时感受阅兵现场的恢宏激昂。

2.3 媒介内容交互

VR新闻中,媒介内容的特点是多层次、多角度,内容的交互则体现在其相关性、可选择性上。近年来各大媒体进行深度报道、主题报道时常见VR技术的加持,以展示媒体创新实力和融合发展成果。新华社在2016年的两会特别专题中设有“VR视角”栏目,选题包括会议记录、现场采访、会场探访、百姓视角等,内容丰富,从各方面、多视角地进行了报道。VR技术为专题栏目构建了聚合的信息平台,串联起系列报道内容,使用户能够在同一场景中集中浏览较为分散的新闻条目,根据需求自主选择信息。

不过,VR新闻并不适用于所有的新闻类别,在新闻内容的选择上仍有局限性。VR技术适合还原现场、展示场景,在重大会议、节日庆典、突发事件、山河美景等主题上体现出明显的优势,能为用户带来视觉冲击。而

对于时效性强的新闻事件便不太适合,由于VR在素材处理、技术搭建上都需要消耗大量时间和精力,会影响新闻发布的效率。据相关报道,非直播型的VR视频前期花费的时间是普通视频的1.5倍,后期制作的时间则可能多达10倍。此外,对于故事性较强的新闻事件也要谨慎选择是否选择VR技术来呈现。制作者需评估故事题材和VR场景是否能达到交互的相辅相成,是否能以技术推动内容呈现^[5],否则容易造成技术的喧宾夺主、削弱新闻的叙事效果。

3 人媒交互

人媒交互指的是发送者与媒介的交互,和接收者与媒介的交互。发送者与媒介的交互决定了媒介的呈现角度和范围,接收者与媒介的交互则表现在行为和情感层面上。

3.1 发送者与媒介的交互

VR新闻中,新闻制作者的角色似乎被淡化。不少研究证实相比传统媒介,VR新闻的交互特性确实能有效提升新闻的客观性和真实性,避免被新闻制作者的主观视角所影响。但实际上,事件的呈现仍旧取决于新闻制作者的编排,无法达到百分百的全面。只不过在编排过程中,制作者得以根据VR的媒介功能,从多方角度来展现新闻内容、预设交互节点。筛选信息、编辑信息的过程即发送者与媒介的交互,这个过程中发送者享有主导权,留给接收者的交互自由是有限的。

3.2 接收者与媒介的交互

接收者在进入VR新闻界面的那一刻即开启了与媒介的交互。接收者与媒介的交互可划分为两个层面:行为层面和情感层面。新闻界面出现的交互引导和交互反馈属于行为层面的交互,如点击、滑动、转动设备等。通过不同的接收终端,如网页端、移动端、VR可穿戴设备、VR球幕等进行行为交互的体验感也有不同。在VR新闻中,媒介的呈现是在接收者的参与中完成的。接收者在行为层面上对媒介掌握着一定程度的主控权,和发送者一样处于全知视角中,可以自由决定接收信息的内容、程度和方式,即看什么、看多少、怎么看。用户得以在虚拟空间中选择内容分支,自由转换视角、调整视距,决定是否推进情节、更换场景,此时,用户不仅是信息接收者,更是新闻参与者,新闻信息根据用户的意志得到了重构,人媒交互的深度和广度得到了延伸。

用户在体验新闻的过程中产生的共情则是情感层面

的交互。“共情”又称同感,意为感知他人的内心世界。VR新闻的呈现方式突破了传统媒体视角的边界,由第三人称转化为第一人称视角。用户的自我认知与VR中的虚拟化身之间产生连接,产生“化身认同”效应^[6],从而将自身代入角色去感受新闻事件,引发对事件的情感参与。纽约时报的《流离失所》(“The Displaced”)以第一人称展示了战争地区孩子的生活情况,打破时间和空间的局限,使用户通过新闻主角的视角“亲历”战争。生活在和平地区的用户因认知的偏差,极易产生心理上的冲击感,引发共情。因此,在接收者与媒介的交互中,接收者不仅能体会到行为上的掌控感,也能感知到情感层面的共鸣。

不过,并不是所有VR新闻作品都能引发用户正向的情感交互。一些VR新闻中的交互“形式大于内容”,虽技术达标,但交互环节与新闻内容结合生硬,造成信息传递不清、用户体验不佳等问题。还有一些接收者与媒介间交互不畅的原因来自于VR设备。有些新闻支持通过可穿戴式设备来观看,但国内拥有VR设备的人群十分有限。封闭式头戴设备可能带来的晕动症也是影响VR设备普及的原因之一。相信随着5G的普及,网络的流畅度能为VR新闻作品带来更加自然顺畅的体验,优化用户与媒介之间的交互过程。

4 结语

综上所述,交互性作为VR新闻的核心属性之一,对VR新闻的传播效果和用户体验起到了积极的影响。厘清VR新闻中的交互关系,并合理运用VR技术的交互特性是提升VR新闻质量、推动新闻产业发展的有效手段。

参考文献:

- [1]赖昕,王远舟.网络新闻中交互性的三种形式[J].新媒体研究,2018(14):14-15
- [2]郝芙蓉,李娇.“浸新闻”时代全景新闻交互性传播研究.出版广角,2018(9)上:67-69
- [3]陈燕侠,孙丰菊.交互新闻的叙事机制探析[J].中国编辑,2021(12):71-75
- [4]华维慧.边界突破与真实重构:论VR新闻的真实性逻辑[J].编辑之友,2021(2):71-75
- [5]曾祥敏,何旭东.内容、体验与渠道:“VR+新闻”创新路径探究[J].新闻战线,2021(10)下:103-106
- [6]汪许莹.VR新闻:5G时代新闻形态新动向[J].中国社会科学网-中国社会科学报,2020(9)