

试论全媒体时代的新闻叙事与舆论引导

肖娜

(延安大学 西安创新学院,陕西 西安 710100)

[摘要]“万众皆媒、万物皆媒”的全媒体时代正在改变着新闻叙事的生产形态,也改变着舆情格局。新闻叙述者开始了第一人称与叙事声音公开的转向;新闻叙事逻辑转向以“屏幕”为取向的复合序列;新闻叙事接受者成为沉浸人。正确认知当下舆论情境与新闻叙事特征,主动选择新闻叙事策略,通过以主观达客观、以公开达隐藏、以场景代时序等方式,不断提高新闻舆论传播力、引导力、影响力、公信力,巩固壮大主流思想舆论。

[关键词]全媒体;新闻叙事;舆论引导;沉浸;场景

doi:10.3969/j.issn.1673-9477.2020.04.009

[中图分类号]G210

[文献标识码]A

[文章编号]1673-9477(2020)04-047-04

2019年3月16日出版的第6期《求是》杂志发表了中共中央总书记习近平重要文章《加快推动媒体融合发展 构建全媒体传播格局》。文章指出,全媒体不断发展,出现了全程媒体、全息媒体、全员媒体,信息无处不在,无所不及、无人不用,导致舆论生态、媒体格局、传播方式发生深刻变化,新闻舆论工作面临新的挑战。笔者以为,全程媒体、全息媒体、全员媒体的核心与关键则是:“万众皆媒、万物皆媒”。传播主体、传播模式、传播时空、传播渠道、传播手段和传播思维等正在改变着新闻叙事的生产形态,也改变着舆情格局。一方面,万众皆媒,从传统媒体的“舆论主场”到人人都有麦克风的“舆论广场”,每个人都是信息来源,也都是传播者,由此而带来的虚假信息、歪曲事实消解了主流媒体的专业性,同时,消极言论、错误论断泛滥再到各种出其不意的热搜也对舆论引导提出了严峻挑战。另一方面,万物皆媒,从机器人写稿到VR沉浸式新闻再到AI合成主播亮相,技术创新推动媒体形态、传播方式加速演变,技术要素为新闻采集、生产、分发、接受和反馈打开了更广阔的可为空间。这两方面在突发事件当中的表现尤为突出。因此,本文对当下新闻叙事特征作以分析,并尝试给出舆论引导策略。

一、全媒体时代的新闻叙事特征分析

新闻能够引导舆论已是不争的事实。陈力丹认为,“新闻是我们司空见惯的一种叙事形态,比公文、文学更有力地通过无形的积累与无时不刻的流程,巩固或改变着人们的观念,影响着人民的情绪^[1]”。

需要争辩的则是在全媒体时代新闻“如何”“怎样”引导舆论。“如何”“怎样”包含了新闻的传播主体、传播内容、传播时空、传播渠道和传播手段等等,笔者认为其中的核心应为传播主体通过一定的传播手段所传播的内容,即叙事。全媒体的平台属性、用户属性和技术属性决定了它必须采取与传统叙事文本截然不同的叙事模式。下面我们将通过经典叙事学理论从叙事形式如主体、声音、结构等角度对全媒体时代的新闻叙事特征做以分析,同时关注后经典叙事学中所强调的读者接受。

(一) 新闻叙述者:人称转向与声音公开

叙事者或叙述者,即讲故事的人,是叙事文本的核心要素。而叙事声音则指的是叙事作品中故事讲述的言语声音的发出者。“叙述者的身份及其在文本中所表达的方式与参与的程度,决定了叙述者发出的叙事声音,也决定了叙事文本的基本特征。^[2]”全媒体时代,新闻叙事者不仅局限在采访对象,而是扩展到所有人,即全员。由此,新闻叙述者的身份、表达方式及其介入程度与传媒媒体语境下的新闻叙事呈现不同。

1. 第一人称的叙事转向

叙事学认为叙述者和作者是两个不同的概念,如小说中的“我”为虚构的人物,并不等于真实作者。与文学作品不同,新闻作品里的内容是真实发生的事件,其叙述者可以分为真实作者及叙事文本中的叙述者。传统的新闻叙事文本中,记者、编辑等作为叙述者,因为无法参与到事件发生当中,或者即使在

[投稿日期]2020-11-06

[基金项目]陕西省社科基金项目(编号:2018N20)

[作者简介]肖娜(1983-)女,陕西铜川人,副教授,硕士,研究方向:新媒体。

事件当中却为了保证叙事的客观性,加之传统媒体机构对报道的责任承担,叙述者往往会采用第三人称的旁观者叙事或全知视角、不定视角,根据采访到的内容,做全景式的报道且不带有情感、价值的输出,以致于达到一种“缺席的叙述者”或者“隐蔽的叙述者”的状态,如典型的客观性报道或克制的评论,受众看到的是事实被一件件陈述,没有解释和议论,叙述者似乎消失了。但在“万众皆媒”的时代,事件核心的群体或个人以第一人称的固定视角叙述参与进来,打破了权威话语,成为了叙述者。第一人称的固定视角叙事即第一人称主人公叙事中的叙述者,他叙述了亲身经历的所有应当叙述出来的事情,这无疑增加了信息的感染力和可信度,使受众渐渐远离全知视角、旁观视角的冷漠叙述。这一现象也倒逼主流媒体开始新闻叙事的转向,第一人称叙事报道不断增多。

这并不是说传统媒体语境中没有第一人称叙事,而是传统媒体语境中的“我”要么是以“笔者”“记者”自称的故事外的人,要么是有职业记者身影在新闻中闪现或出场的受到干预的“我”,而全媒体语境中使传统媒体语境下只在理论上存在的第一人称叙述的新闻华丽登场,并呈现越来越多的趋势。

2. 叙事声音的公开

传统新闻叙事因为考量到新闻的客观性,在新闻叙事中,叙事声音,即叙述者在叙事过程中介入的程度是较弱的。除了新闻评论这类本身思想价值表达类作品,大多数作品的叙事声音是缺失或被隐藏的,记者、编辑、编辑部等更多重视事实的陈述,不做情感的渲染、思想的表达。全媒体时代,由于信息发布平台、新闻媒介的交互性增强,受众深度参与至新闻叙事的生产当中,叙事声音不再隐藏,而是公开的。叙述者介入叙事中明确地表达自己的思想与情感,加之文后被选择的受众留言与评论,使得新闻叙事不仅包含了新闻文本本身还包含了各式留言与公开评论,叙事声音被公开并扩大。这也正是全媒体时代新闻叙事的又一典型特征,受众作为真正的用户参与到了新闻的生产中并在无形中成为舆论引导的一员。

由此,全媒体时代,通过新闻叙事建构真实、客观、权威的叙事声音的目的没有改变,但以何种方式建构却发生了改变,由“缺席的叙述者”“隐蔽的声音”转向第一人称的公开叙述。

(二) 新闻叙事逻辑:以“屏幕”为取向的复合序列

叙事逻辑讨论叙事功能之间的连接关系,这些连接关系形成一个个的叙事序列。叙事序列可分为

基本序列和复合序列两种。传统新闻叙事基本采用“倒金字塔”“金字塔”等以书面接收为取向的基本序列。基本序列在保证时效性等方面优势凸显,但容易形成典型的重复性叙事模式和固化认知,记者不过是改变了陈旧新闻故事中的可变项如时间、地点、人物等,而故事的功能并未改变,因此学者认为“新闻远不是为我们提供新知,而是反复地加固着我们对于世界和生活的既定看法。”^[3]这一认识在万众皆媒的时代也得到了普通认同,如受众对《新闻联播》戏谑式的总结。可见,随着万众皆媒、万物皆媒时代的来临,线性叙事为主的基本序列远远不能满足受众需求,更无法做好舆论引导。

“万物皆媒”意味着信息终端的自然物体化。“即人们的信息,可以在不同情境下,通过不同的智能化物体实现,例如智能家居中的各种智能电器。甚至可能基于投影等新技术,一切物体的表面都可以成为‘屏幕’。”^[4]“屏幕”自然就成为全媒体语境的关键词汇,新闻叙事逻辑也自然会朝着这一方向转变。事实上,我们能够看到主流媒体越来越多的融合创新尝试。一些报道打破了传统新闻叙事逻辑,事件的发生、发展、结束不再被限于文字+图片的基本序列的叙事逻辑中。新闻成为以屏幕为核心的图像、文字、音视频、H5、动画、可视化数据图、直播、VR等多媒体叙事的非线性叙事的复合序列,成为融合所有媒体符号的话语结构体系,这一叙事逻辑还带上即兴和不可预测性的特质,使受众如同游戏玩家一般沉浸其中。

一方面,复合序列的新闻叙事借助多媒体化的语言丰富了文本属性,通过智媒技术扩大了文本的时空向度,使受众具有很强的即刻参与性,从而增加了文本与受众的情感粘合度;另一方面,融媒体技术促进了新闻叙事的互动化,如直播中的实时评论、VR互动,营造出一种具有情绪渲染力的表意形式,这也在一定程度上深化了受众在媒介语言方面的受影响程度。“充满说服力的新闻叙事显得更加可靠,因而更容易引导接受,也更容易引导舆论。”^[5]

(三) 新闻叙事接受者:沉浸人

新闻叙事接受者即与新闻传播者相对的受众。受众的接受行为本身就是舆论产生的根源,但由于技术等原因的制约,传统新闻叙事接受者的接受行为通常是单向度的,反馈与互动是非常有限的,因此,是有益于舆论引导的。“万物皆媒”“万众皆媒”使受众成为了“沉浸人”,即沉浸在传播中的人^[6]。沉浸人是李沁博士在其著作《第三媒介时代的传播范式:沉浸传播》中所提出的概念。在其著作里沉浸

人并不单指新闻接受者,而是指所有人。笔者认为,“沉浸人”也更符合全媒体时代对新闻叙事接受者的描述。一方面,“沉浸人”时刻接受信息并被大量信息影响而不自知,如手机APP会向你推荐附近的餐厅、某些特定观点;另一方面,由于沉浸,新闻叙事接受者成为新闻文本的生产者,即叙事者。传统的新闻接受者在阅读新闻时是依靠阅读过程中的心理想象达到沉浸体验,虽然也是沉浸,但显然这种体验与受众的心理结构、社会经验关系密切,沉浸是浅层次的且发生在新闻叙事结束之后,并不参与新闻文本的生产。但全媒体时代,由于技术的介入,在VR新闻、网络直播新闻、H5、互动热点等新闻叙事中,受众通过可穿戴设备、发声、键盘敲击、游戏参与甚至留言评论等,进入事件发生的现场,“触摸”到新闻内容,形成“参与式沉浸”,并生产新闻。虽然沉浸人时刻在接受信息,但与事件的全貌相比,受众所接受的信息仍然是不全面的,沉浸于具有图文感染力、感情、思想输出较多的第一人称叙事中时,更易被情绪所感染,无法对信息进行深加工,作出理性思考。正如美国传播学者梅罗维茨所认为:“无孔不入的电子媒介,充足了社会空间和场景地理,同时还改变了私人情景与公共情景的界限。”^[7]

叙事的实现、舆论引导的成功最终都依赖于受众对文本信息的接收和理解,因此,了解新闻叙事者由单向度的消费者转为参与叙事的沉浸人非常必要。

二、全媒体时代的舆论引导叙事策略

万众皆媒、万物皆媒催生了更为复杂、多变的舆论生态环境,公众容易被众多第一人称、公开叙事声音的新闻叙事所鼓舞,也容易被以视听化为主的叙事逻辑所裹挟。正如尼尔波兹曼所说,插图和照片的大量使用使扎根于铅字传统的理性的阐释语境遭到摧毁,“在他们的语言中,没有关联,没有语境,没有历史”,“他们拥有的是用区位代替复杂而连贯的思想。”^[8]笔者以为,这一表述同样适用于当下的语境。以文字为主的传统新闻叙事的舆论引导力被解构、削弱甚至被反噬,这也是从国家层面高度重视全媒体时代新闻舆论工作的原因之一。

全媒体时代的舆论生态环境虽复杂多变,但也更具公共性。万众皆媒中,新闻叙事不断吸收着公众表达的话语体系,这有利于社会思考走向理性的辩论,达成社会共识。正是由于全员参与到新闻叙事当中,全社会在最短时间内就达成了“少聚集、戴口罩、早发现、早隔离”等共识和舆论氛围,有利于疫情的控制。万物皆媒则有利于通过对技术的利用使

叙事更快、更准、更有效、更具吸引力地到达公众。因而,如何在正确认知当下舆论情境的前提下,主动选择新闻叙事策略来实现主流意识形态的建构是本文的研究结论。

(一) 新闻叙事者策略:以主观达客观

全媒体时代,我们需要分清楚新闻的客观性与新闻叙事的客观性。新闻是建立在事实、真实基础上的,新闻的客观性仍然是新闻工作者孜孜以求的目标,也是构建真实世界或在突发事件中引导舆论的不二法宝。传统的新闻叙事为追求新闻客观,一味地要求新闻叙事的客观性,即第三人称、不述感情和议论,以保证新闻的真实。但全媒体时代,由于自媒体的加入,众多的第一人称叙事打破了权威话语,赢得了更多的阅读量以及影响力,受众与旁观视角的冷漠叙述渐行渐远。冷静思考发现,一直以来我们容易混淆新闻的客观性与新闻叙事的客观性,第一人称充满感情的主观叙事并没有伤害新闻的客观与真实,反而由于是亲历者的真情实感,更具真实性、说服力、感染力和影响力。事实上这也符合传播学规律,比起大众传播,人际传播更具说服力,而真切的第一人称报道则更类似与人际之间的娓娓道来。由此,我们认为,在全媒体时代,第一人称的新闻叙事是主流媒体开展舆论引导可以利用的重要策略之一,以主观叙事使受众融入真实的事件情境当中,从而做出与情境相适宜的判断,最终达到舆论引导的目的。

(二) 叙事声音策略:以公开达隐藏

传统新闻叙事要求叙事者在叙事中要尽量隐蔽甚至缺席,从而达到舆论引导的目的。但前述分析表明,全媒体时代受众深度参与至新闻叙事的生产当中,无论是第一人称的新闻叙事,还是报道后的留言、评论,以及沉浸式的接受,都使得新闻叙事声音很难再隐藏,不仅无法隐藏,声音还被扩大化,即新闻叙事文本从故事本身延伸到故事+评论(留言)。既然无法隐藏,那不如公开,即新闻叙事者以更加强硬的态度介入叙事当中,而不是隐蔽起来。微信、客户端、直播平台、微博、H5和VR等媒介形式,其评论、留言、参与方式都是可以被选择后再加以公开的,众声喧哗中不乏理性的声音与认知,叙事者通过选择具有阐释意味的留言、评论以公开,公开的是受众的话语,表达的却是叙事者隐藏的意义,从而达到舆论引导的效果。

(三) 叙事逻辑策略:以场景代时序

传统新闻叙事更强调新闻时序,要求新闻时序

与事件本身的时序一致,因此新闻叙事多采用金字塔、倒金字塔等叙事序列。上述分析,单一的基本叙事序列无疑在万物皆媒的时代显得简单且死板,受众体验性、沉浸感差。因此,基于场景的以屏幕为核心的多媒体、非线性叙事的复合序列亦是舆论引导的重要策略之一。“场景”指的是“人与周围景物的关系总和,其核心是场所与景物等硬要素,以及空间与氛围等软要素^[9]”。场景的特点是通过虚拟打破时空、时序,形成在场。传统新闻叙事注重语言,全媒体语境下的新闻叙事要更看重语境,主流媒体要善于借助智媒技术搭建场景,再结合主题采访、评论文章、短视频、H5、直播等形式,进行全方位、全媒体报道,实现主流媒体发动、引领、设置议题,大众参与、大众传播并最终鼓舞全民士气的舆论引导效果。以场景代时序的复合叙事更加契合全媒时代的受众接受偏好和行为模式,多媒体、交互性使受众的沉浸感、互动感更强,从而使新闻叙事成为一种开放的结构,增加受众的黏度和参与性,有利于促成意义的建构。因为“电子媒介最根本的不是通过其内容来影响我们,而是通过改变社会生活的‘场景地理’来产生影响^[10]”。

以上是全媒体时代我们可以利用的舆论策略,但同时我们需要警惕在策略使用中的把握,如过度的主观性新闻叙事可能会使私人情境在公共情境中的舆论发酵以及私人情境对公共空间的占有;以主观达客观中众口一声的观点也容易导致受众对真实性的质疑;场景叙事则容易将复杂的文本简单化、感官化,在增加可读性、生动性、沉浸性的同时也存在消解严肃性、阐释性和理性判断的可能。因此,这就要求主流媒体需要找到价值输出与意义生成之间的平衡点,即使受众沉浸于其中又不至于因为太沉浸其中作为沉浸人而失去了理性判断力或审美价值。

三、结语

综上所述,全媒体时代舆论引导的核心问题是:面对沉浸人,新闻舆论工作者如何在围绕“事实系统”展开新闻叙事的时候,还要通过恰当的方式表明自己特定的传播意图,即新闻叙事的语法和规则是什么?这一问题涉及到新闻叙事的叙事声音和叙事逻辑。叙事声音上,叙述者以主观达客观,以公开达隐蔽,从而构建新闻故事。叙事逻辑上,以场景代时序,从而使受众沉浸其中接受意图。

习近平总书记多次强调,要遵循新闻传播规律和新兴媒体发展规律,坚持正确的舆论导向,不断提高新闻舆论传播力、引导力、影响力、公信力,巩固壮大主流思想舆论。全媒体时代的新闻叙事已呈现出不同以往的特点与规律,只有掌握规律、利用规律、创新变化才能牢牢把握舆论引导权。当然,仍然需要强调一点,无论新闻叙事方式如何变化,舆论引导艺术如何高超,其所成立的基础仍然是新闻的真实,这一点在任何时代、任何情境下都不能改变。

参考文献

- [1] 曾庆香. 新闻叙事学[M]. 北京:中国广播电视出版社,2005:1.
- [2] 方毅华. 新闻叙事导论[M]. 北京:中国广播电视出版社,2014:124.
- [3] 欧阳照. 电视新闻的叙事学研究[M]. 重庆:重庆大学出版社,2010:44.
- [4] 彭兰. 新媒体传播:新图景与新机理[J]. 新闻与写作,2018(7):5-11.
- [5] 何纯. 新闻叙事学[M]. 岳麓出版社,2014:221.
- [6] 李沁. 第三媒介时代的传播范式:沉浸传播[M]. 北京:清华大学出版社,2013:128.
- [7] 林晓光. 传播学的想象与困惑[J]. 深圳大学学报,2012(1):142-145.
- [8] 尼尔·波兹曼. 娱乐至死[M]. 章艳,译. 中信出版集团,2015:64-65.
- [9] 邵书锴. 场景理论的内容框架与困境对策[J]. 当代传播,2015(4):38-40.
- [10] 约书亚·梅罗维茨. 消失的地域——电子媒介对社会行为的影响[M]. 北京:清华大学出版社,2002:6.

[责任编辑 王云江]

News narration and public opinion guidance in omni-media era

XIAO Na

(Xi'an Innovation College of Yan'an University, Xi'an 710100, China)

Abstract: The omni-media era of "everyone is a media, everything is a media" is changing the production form of news narration and also changing the pattern of public opinion. News narrators started the change to the first-person perspective and narrative voice; the news narrative logic turned to a composite sequence oriented to the "screen"; the news narrative receiver became an immersive person. It is suggested that we correctly recognize the current public opinion situation and news narrative characteristics, actively choose news narrative strategies, and continuously improve the dissemination, guidance, influence, and credibility of news public opinion through subjective to objective, open to hidden, and scene to replace time-based methods, in order to consolidate and strengthen mainstream thoughts and public opinion.

Key Words: omni-media; news narrative; public opinion guidance; immersion; scene