



辩证、审思与重构： 5G 时代沉浸式体育新闻的客观性

■ 李国光

摘要：技术是动力性的要素，在以 5G、大数据、云计算为代表的新媒体时代，对新闻客观性的理解也要随着技术发展而相应地发生改变。本文认为，5G 高速率、低时延和广连接的特点让沉浸式体育新闻具有了身临其境的现场感，受众观赛方式也实现了由观看到体验的转变。要辩证地看待技术进步给体育新闻客观性带来的影响，并结合虚拟现实技术的特点对其进行审思与重构。

关键词：5G 新闻客观性 沉浸式 体育新闻

相对媒介形态来说，技术是动力性的要素^①。5G 的高速率、低时延、广连接让体育新闻报道具有了沉浸、交互和共情等特点，这对体育新闻的客观性产生了很大的影响，需要辩证看待，并结合体育比赛的特点审思技术进步对新闻客观性带来的困境，进而重构沉浸式体育新闻的客观性。

一、从客观实在到技术实在：5G 时代沉浸式体育新闻客观性表现

从哲学范畴来看，世界统一于物质。物质的唯一特性是客观实在，它是不依赖人的意识并能被人感知的客观存在。而技术实在是利用认知主体的主观能动性，使用现有的人工自然（相对于天然自然而言）技术对客观实在的改造。技术实在有两种类型，一种与人工制品有着紧密的联系，是技术创造实物形态的客观实在；另一种是功能意义上的技术实在，即通过技术呈现出来的，在功效方面真实而实际并不存在的非实物形态的信息与环境，即虚拟实在。虚拟实在是三维影像和人的各种感知的有机结合，是信息的接受、加工、反馈和传递的过程^②。5G 时代的沉浸式新闻属

于虚拟实在，能为受众在接触新闻时提供身体感官上的动态交互体验。进一步来说，它也是从客观实在到技术实在的发展产物。

1. 多感官共振实现受众的身体“在场”

“沉浸”是 5G 时代新闻传播的重要特征，而沉浸的本质就是让受众在感知方面更多地参与对新闻事件的了解。体育比赛具有激烈的对抗性和观赏性，通过虚拟现实技术对体育比赛进行沉浸式报道能给受众带来视觉、听觉、触觉等方面的多感官共振，形成强烈冲击感。

（1）技术对身体感官的延伸，拓展了受众对体育赛事的感知范围。传感器和可穿戴显示设备技术的发展，极大地延伸了受众的身体感官。虚拟现实技术和传感器技术的结合，拓展了受众在视觉、听觉、触觉等方面对赛事的感知，营造“沉浸”或“在场”的沉浸式体验，以此建立使用者和新闻报道之间的互动关系^③。在沉浸式体育新闻传播中，受众依托传感器、可穿戴显示设备和物联网技术延伸的视觉、听觉、触觉方面的“外感官”与心理层面的“内感官”形成共振，实现了身体感知的“在场”。

(2) 身体与环境的交互, 增强了受众身临其境的在场感。5G 技术加持下, 综合了 VR、AR 和 MR 技术的 XR 技术推动了新闻报道的场景化, 提升了受众的交互感和沉浸感。5G 把技术与人的身体感官经验相融, 交互式技术使得用户参与的维度从心理层面扩展到了身体行动层面^④。在沉浸式体育新闻中, 受众通过身体与环境的交互突破了物态身体的空间局限, 进入仿真的比赛现场, 进而产生了“我在现场”的超真实感受。2022 年北京冬奥会上, 基于 5G 技术的冰雪项目交互式多维度观赛体验技术系统发挥了重要作用。该系统为受众提供了超高清、低时延、定制化的自由观赛体验, 在冰球、雪车、短道速滑等速度项目中, 受众可以通过 VR 终端设备, 进行自由视角下身临其境的观赛, 和运动员一起体验冰雪运动的速度与激情。

2.360 度全景画面全方位呈现体育赛事

(1) 空间的客观呈现。沉浸式体育新闻传播实现了对现场环境的 360 度全方位立体呈现, 摄像机固定位置成为整个空间的中心视点, 这一视点的选取也就成为了一种可以传递意义的行为^⑤。360 度全景视角下多台摄像机同时拍摄, 实质上建构了一个体育比赛的场景, 比赛的所有情况都在场景中一览无余, 从而具有了塔克曼所说的“事实性的光晕”, 受众可以根据喜好进入场景进行沉浸式观赛, 不会像传统体育新闻那样受记者所编辑的画面和解说词引导。以马拉松比赛为例, 由于参赛人数多、比赛距离长, 传统的体育直播报道都是固定机位和移动机位相结合, 并配合主持人的解说完成。通过 VR 技术在全景式直播中让受众用自己的视角体验比赛, 增强了报道的临场感。在 2019 年南昌国际马拉松比赛中, 南昌电视台采用 VR 全景直播和高清直播相结合的方式成功对赛事进行了沉浸式报道。报道组在比赛起点、半马终点和全马终点设置了三台全景摄像机, 同时把手持全景相机与 5G 手机连接让记者与参赛者一起奔跑, 实时互动, 人群中的移动 VR 视角让人更有沉浸感^⑥。

(2) 细节的客观呈现。沉浸式体育新闻 360 度无死角拍摄的画面, 将新闻现场客观呈现在受众面前, 特别是一些细节呈现更加清晰完整。比如, 在铅球、铁饼和标枪等投掷类项目中, 运动员的身体动作和器

械飞行的轨迹、速度及落点都能在画面中完整呈现, 这是传统体育比赛报道中不好抓拍的瞬间, 使受众观赛时更容易产生沉浸感和身体的在场感。

二、虚拟与现实的困境: 对 5G 时代沉浸式体育新闻客观性的审思

技术是一把双刃剑, 既给沉浸式体育新闻客观性带来积极面向, 也存在一些消极的影响因素。在面对技术进步带来的超真实体验的同时, 也要直面它给新闻客观性带来的困境。

1. 第一人称视角的主观性, 削弱了体育新闻的客观性

在 5G 时代沉浸式体育新闻报道中, 受众的第一人称视角代替了记者的视角, 通过自己的喜好选择内容, 让沉浸式新闻从以往的第三人称“转述”变成第一人称的“目击”^⑦。这种叙事悖论削弱了新闻报道的客观性, 让新闻客观性最终成为一种吸纳了主观性的策略性仪式^⑧。

一方面, 5G 技术广连接的特点让传感器在沉浸式传播中得到了广泛运用, 受众可以从运动员、裁判员和比赛中其他物体的视角来感受比赛, 这就容易导致同样的比赛内容, 不同受众的体验完全不同, 某种层面促成“盲人摸象”的片面表达; 另一方面, 360 度的全景视野让画面没有了边框, 在受众的第一人称视角下, 画面内的运动失去了方向上的参照物, 容易给受众带来赛场内运动方向的混乱感, 影响观赏效果。特别是在球类比赛中, 进攻和防守转换较快时受众无法清晰而正确地关注整体赛况。再者, 在沉浸式体育新闻报道中, 传统新闻客观性所强调的平衡报道失去了作用。传统新闻通过文字引用或镜头呈现, 在新闻中会呈现出正反两方面的事实和不同的声音以寻求平衡。而在沉浸式体育新闻中, 受众的第一人称视角所产生的主观性完全取代了这种客观的平衡, 比如对于球类比赛, 受众只关注喜欢的球队或球员, 对不感兴趣的内容失去了关注, 导致新闻客观性削弱。

2. 人机交互下形成“社交隔离”, 让受众产生移情风险

目前, 5G 技术下的虚拟现实技术只实现了人机交互, 受众在观赛时由于佩戴的显示设备比较笨重, 还



不能实现在虚拟场景中与他人互动,在客观上形成了一种“社交隔离”,久而久之会产生孤僻感和消极情绪。另外,第一人视角让观众以“化身”的形式身临其境地观赛,在情绪方面会受到比赛激烈程度的影响,形成“化身认同”,产生同理心和共情现象,从而让移情成为可能,而这种移情容易导致受众情感向非理性方向发展,存在发生情绪失控的风险。

三、从观看到体验:5G时代沉浸式体育新闻客观性的重构

技术发展改变了媒介环境,新闻客观性也应该与时俱进,根据技术特点建立一套有别于传统新闻的客观性原则,借助它完成技术因素带来的新闻伦理新认知与新发展^⑨。5G时代,沉浸式体育新闻报道让观众对新闻事件的了解由被动观看变成了主动体验,在体育赛事视听传播中,要合理运用媒介技术和主体间性重构体育新闻的客观性,避免出现媒介偏见。

1. 利用技术的具身性形成体育赛事多模态传播

(1)多模态感知系统提升受众观赛体验。5G时代,媒介技术发展突破了空间对身体的限制,实现了身体在感知层面的延伸。虚拟现实技术塑造了一个在内容传递方面多模态的感知系统。传统媒体时代形成了文字、图片和视频等信息模态,而移动互联网时代已经完全超越了视听方面的感知,通过技术与身体的融合让信息形态在视觉、听觉、触觉等方面全面提升了身体感知能力,形成了有效的多模态符号与意义感知系统,能实现更加客观公正的体育报道。

(2)技术具身性提升体育赛事的沉浸式传播效果。唐·伊德认为具身是把技术与人的身体相融合,并直接参与到身体感知中去,身体通过技术来感知世界,而技术又具有一定的透明性,人们在感知过程中会忘记技术的存在。技术作为人的延伸,成为身体的一部分,被身体赋予价值和意义^⑩。保罗·莱文森从进化论角度断言,媒介演化越来越朝着人性化趋势发展,呈现出更适合人类感官生理特性的趋势。随着传感器技术的可穿戴显示设备迭代升级,技术不断延伸着人体的视觉、听觉和触觉,未来还可能在嗅觉方面进行延伸。梅洛·庞蒂认为,身体与技术的融合,能让身体的感知空间、感知方位和机能得到拓宽。

技术和身体高度融合让沉浸式体育新闻在可感知性和交互性方面的效果大大提升,合理运用技术具身性能增强受众观赛的沉浸感,更好地感受体育的运动之美和竞技精神。以球类项目比赛为例:对小球类项目(乒乓球、羽毛球、网球等)报道时,利用传感器技术可以从运动员身体或球拍的视角进行影像呈现;对大球类项目(篮球、排球、足球等)报道时除了在运动员身体和衣帽鞋等服饰上加载传感器外,还可以在篮筐、球网或球门处设置传感器,通过多角度、全方位、运动和静止相结合的方式对比赛进行全景式呈现,增强了受众对赛场紧张激烈程度的感知,对沉浸式体育新闻客观性建构具有正向、积极的作用。

2. 利用媒介技术重组沉浸式体育新闻的叙事结构

(1)身体“在场”与感知“沉浸”打破传统体育新闻叙事的框架意识。欧文·戈夫曼在《框架分析:关于组织经验的论文》中认为,框架是一系列的组织规则,这些规则支配着事件以及人们的主观参与^⑪。新闻叙事框架体现了叙事者独特的叙事意图,并在一定程度上影响和引导着受众对新闻叙事文本的阅读和接受^⑫。传统新闻的叙事要求记者中立、客观地报道新闻事实,记者在报道中始终以旁观者的视角呈现新闻内容,在编辑时通过对新闻事实的画面、声音进行选择,还原新闻现场,从而形塑受众对新闻内容和立场的认可。沉浸式体育新闻则打破了这一传统叙事框架,虚拟现实技术恢复了人类观看的自然状态^⑬。与传统的体育报道相比,受众通过第一人视角自己选择观看的内容,体验到了身体不在场时的“在场感”,实现了知觉的在场,从而形成对体育比赛更加客观的认知。

需要注意的是,沉浸式体育新闻在画面建构时也与传统体育新闻有很大的区别。360度全景式呈现和受众第一人视角导致蒙太奇剪辑在沉浸式体育新闻中的缺失,记者不能通过镜头景别和叙事节奏剪辑表现比赛的激烈程度。再加上虚拟现实技术还处在发展初期,镜头切换容易让人产生眩晕感,镜头剪辑相比传统体育新闻要少得多,必要的场景转换只能通过屏幕的缓慢隐黑来实现。毋宁说,这也是在新闻客观性方面对身体“在场”和感知“沉浸”提出了一个新的框架。

(2) 线性叙事和非线性叙事有机结合。虚拟现实技术的交互性形成了沉浸式新闻非线性叙事的结构,受众对赛事内容的个性化选择会影响体育新闻客观性的表达。因此,在沉浸式体育新闻制作中要把线性叙事和非线性叙事结合起来,通过多元化叙事结构表现新闻客观性。沉浸式传播要和体育比赛的内容相结合,体育项目的性质也决定了传统线性叙事在表现新闻客观性方面的重要性。例如,对于球类项目的比赛,如果只让观众用第一人称视角来体验,势必会由于多方向视角造成比赛内容的表达混乱,再加之受众文化程度和理解能力的差异,则可能导致错误理解体育比赛的内容。

再者,从宏观叙事结构上看,体育赛事的比赛双方需要有进攻和防守的相关叙述,不同的团体或个体在比赛中要有客观、真实的内容呈现,这就需要传统线性叙事来建构体育新闻的整体叙事结构。具体来说,有着定场作用的比赛现场全景镜头决定了进攻方或防守方在画面中的位置和方向,为受众理解赛事提供了基本的叙事逻辑。而准确的环境重构和戏剧性冲突是实现VR叙事的重要部分^⑩。只有把传统线性叙事和受众第一人称视角叙述有机结合,通过全景镜头和自由视角镜头相互补充,才能让受众更加生动、准确、身临其境地体验体育比赛内容;只有建立全方位、多层次、线性和非线性相结合的多线叙事结构,沉浸式体育新闻制作才能保证客观性。

四、结语

移动互联网时代,5G的高速率、低时延和广连接特点让沉浸式新闻成为虚拟现实技术在新闻报道中的重要表现形态。体育竞技为全世界民众所关注、热爱的最重要原因,就是其所蕴含着的能够激励、激发、感召人们的体育精神^⑪。沉浸式体育新闻作为5G时代全新的体育新闻报道形式,从客观实在到技术实在,通过技术与身体相融合,让体育新闻由传统记者介入式报道转化为受众体验式感受。技术的具身性和主体间性改变了传统新闻从主体向客体的线性传播模式,形成了基于“对话”语境下的具有沉浸性、交互性和共情性等特点的新新闻传播模式。沉浸式体育新闻的客观性也要随着技术变迁进行调整和重构,要处理好技术具身性和新闻客观性之间的关系,把传统线性叙

事和沉浸式传播的非线性叙事相结合,形成5G时代体育新闻传播的新范式。

注释:

- ① 杨保军:《论作为宏观新闻规律的“技术主导律”》,载《国际新闻界》,2019年第8期。
- ② 成素梅、漆捷:《“虚拟实在”的哲学解读》,载《科学技术与辩证法》,2003年第5期。
- ③ 李鲤、吴瑾:《沉浸式新闻:概念辨析、叙事重构与观念反思》,载《中国出版》,2020年第18期。
- ④ 常江、杨奇光:《重构叙事?虚拟现实技术对传统新闻生产的影响》,载《新闻记者》,2016年第9期。
- ⑤ 潘晓婷:《VR新闻中的真实边界:符号重组与现实建构》,载《当代传播》,2019年第2期。
- ⑥ 舒靓、熊竹雅:《VR全景直播马拉松赛事技术实践》,载《广播电视信息》,2020年第6期。
- ⑦⑧ 魏晓莉:《“沉浸式新闻”客观性的双向重构》,载《传媒》,2018年第20期。
- ⑧ 郭镇之:《揭密新闻客观性的制度神话——解读〈维系民主?西方政治与新闻客观性〉》,载《现代传播》,2005年第5期。
- ⑩ 喻发胜、张玥:《沉浸式传播:感官共振、形象还原与在场参与》,载《南昌大学学报(人文社会科学版)》,2020年第2期。
- ⑪ 转引自李海波:《新闻框架——一种整合式探讨》,载《江西师范大学学报(哲学社会科学版)》,2017年第4期。
- ⑫ 初琦、张晓宇:《试从新闻价值标准看新闻叙事框架的意识形态属性》,载《东南传播》,2007年第4期。
- ⑬ 张超:《在场与沉浸:虚拟现实技术对视听叙事的重构》,载《中国电视》,2016年第11期。
- ⑭ 郑越:《沉浸式体验:虚拟现实新闻的前沿应用与发展趋势》,载《电视研究》,2017年第6期。
- ⑮ 《体育需要永不服输的精神》,载《光明日报》,2021年9月19日。

(作者李国光系四川传媒学院副教授)

□ 本文编辑:朱旭红