

[数字化场景设计理论与实践]

互动仪式链传播场景中的乡村新闻游戏交互设计研究

司峥鸣^{1,2}, 丁宇^{1,2}

1. 哈尔滨工业大学 建筑学院, 哈尔滨 150001;

2. 互动媒体设计与装备服务创新文化和旅游部重点实验室, 哈尔滨 150001

摘要: 数字文化赋能乡村振兴。在互动仪式链传播场景视域下,应用新闻游戏进行数字文化产品设计实践,以新叙事方式讲好乡村故事,创新地域文化传播形式,打造乡村IP沉浸式体验,提升信息传播“最后一公里”的影响力,促进乡村经济社会发展,赋予乡村文化新的时代内涵。方法使用HTML5技术作为信息传播新介质,进行新闻游戏《湘西故事》交互设计,以H5网页形式多终端、多平台实现链式、网状参与互动体验传播。结论实现面向乡村传播的新闻游戏《湘西故事》交互设计,通过“讲故事”的策略重构新闻内容生产方式,改变单向度、缺乏互动反馈的传统新闻分发模式,以“去中心化”打破文化传播隔阂,搭建全社会广泛参与的助农媒介平台,构建新型乡村传播互动仪式链。

关键词: 新闻游戏; 乡村传播; 互动仪式链; 交互设计; 融合传播

中图分类号: TP311.5; J524

文献标识码: A

文章编号: 2096-6946(2022)05-0015-08

DOI: 10.19798/j.cnki.2096-6946.2022.05.003

Interactive Design of Rural News Game in the Communication Scene of Interactive Ritual Chain

SI Zhengming^{1,2}, DING Yu^{1,2}

1. Harbin Institute of Technology, Harbin 150001, China;

2. Key Laboratory of Interactive Media Design and Equipment Service Innovation, Ministry of Culture and Tourism, Harbin 150001, China

Abstract: Digital culture empowers rural revitalization. From the perspective of "Interactive Ritual Chains" communication scene, the research applies news games to carry out digital cultural products, tells rural stories in a new narrative way, innovates regional cultural communication forms, creates rural IP immersion experience, enhances the influence of "the last mile" of information communication, promotes rural economic and social development, thereby endowing rural culture with new era connotation. Using HTML5 technology as a new medium of information dissemination, the interactive design of news game "Xiangxi Story" was carried out, and the chain and network audience participation, interaction and experience communication were realized in the form of H5 web pages with multiple terminals and platforms. The paper realized the interactive design practice of the news game "Xiangxi story" for rural communication, reconstructed the production mode of news content through the strategy of "story telling", changed the traditional news distribution mode of one-way communication and the lack of interactive feedback, broke the gap of cultural communication with "decentralization" method, built an agricultural-aid media platform with wide participation of the whole society, and built a new interactive ritual chain of rural communication.

Key words: news game; rural communication; interactive ritual chain; interaction design; convergence communication

收稿日期: 2022-04-17

基金项目: 国家社会科学基金项目(21BXW043)

作者简介: 司峥鸣(1975—),女,副教授,主要研究方向为新媒体交互设计、智媒传播。

2022年3月21日,文化和旅游部等六部门印发《关于推动文化产业赋能乡村振兴的意见》指出:“充分运用动漫、游戏、数字艺术、知识服务、网络文学、网络表演、网络视频等产业形态,挖掘活化乡村优秀传统文化资源,打造独具当地特色的主题形象,带动地域宣传推广、文创产品开发、农产品品牌形象塑造。”数字文化赋能乡村振兴。新闻游戏作为新闻与游戏融为一体的新媒介形态,在新闻内容生产、分发等方面呈现参与、互动、体验等跨媒介新叙事的传播特点。目前,面向乡村传播的新闻游戏交互设计实践仍属不足。本文以《湘西故事》H5互动新闻游戏为个案设计,在互动仪式链传播场景视域下,以新叙事方式讲好乡村故事,希冀通过数字文化产品实践,创新乡村地域文化传播形式,打造乡村IP沉浸式体验,提升信息传播“最后一公里”的影响力,促进乡村经济社会发展,赋予乡村文化新的时代内涵。

一、互动仪式链传播场景中的乡村传播与新闻游戏

(一) 互动仪式链传播场景与参与式传播

兰德尔·柯林斯的互动仪式链理论认为:“互动仪式是最基本的人类活动,能够在一段时间内形成共有情感,分享共有现实并形成群体文化符号”^[1]。“互动仪式”既是互动仪式链的基础,也是互动仪式链的核心,指在小范围内即时且在场地进行“面对面”仪式性人际交往互动。随着越来越多的个体间“互动仪式”进入社会交往,作为社会结构的基础,互动仪式链能够弥合个体与社会间的鸿沟。由众多“互动仪式”形成的网络关系发展为“互动仪式链”,构成宏观社会结构的基础。由新媒介建构的特定互动传播场景中,“互动仪式”将同时在场,并且有共同关注焦点的互动参与者相互联结、影响、分享情感体验,同时对外界设限,以团结群体、生产群体情感符号、维护正义与道德感为目的。

在新媒介时代,“场景”一词得到广泛应用,“场景”不局限于物理意义上的空间或地点,且能够建构影响人自我认知与行为的环境。“场景”理论分为空间场景理论及媒介场景理论,如果说空间场景理论偏重客观存在的实体场景,那么媒介场景理论就更加强调主观体验的虚拟场景^[2]。传播学者彭兰指出,在移动传播时代背景下,“场景”是新的传播要素,媒介场景包括四个基本要素,即实时状态、空间环境、社交氛围和生活惯性,而移动传播能够服务于媒介场景,感知场景并适

配信息^[3]。数字技术加速空间场景与媒介场景融合,在移动传播时代的基础上,融合场景时代的到来使传播媒介不再只是“中立的”再现工具,而是能够组建现实并构成现实的一部分;移动媒介连接线上(媒介场景)与线下(空间场景)场景,形成关系流、服务流和信息流的新入口,从而具备打破时空限制的流动能力,更大程度上实现融合传播效果^[4]。应用技术建构现实与虚拟的场景中实现互动仪式链的在场传播。

参与式传播即发展传播者作为中介,在草根接收者和信源之间产生动态、双向互动,形成刺激草根群体的主体意识及参与效能的传播效果,其自下而上的“横向传播”模式、草根性的社群对话及公众参与模式,具有参与性、可持续发展性,使乡村传播更加多元化、平等化、民主化^[5]。参与式传播理论对“创新扩散”与“依附”理论进行了抨击,认为传播具有参与性、人民性与对话性,应是每个人都具有的权力而非少数人的特权,媒体内容应广泛、多元、利于社会变革,实现政府、公众之间“中心”与“边缘”的动态平衡^[6]。新闻游戏能够跨越时间、地理位置限制因素实现玩家的共同在场,通过社交媒体平台给予用户平等的参与权,以轻松、自由形式实现公众参与、社群对话。

“自下而上”式的参与式传播能够为草根社群对话提供更多可能,催生更多基于“同时在场”和“共同关注焦点”的互动仪式,从而形成更庞大的互动仪式链,弥合传播“中心”与“边缘”的对话鸿沟,形成群体性的情感共鸣。基于上述理论依据,以乡村地域性民俗文化为背景进行新闻游戏设计,能够实现新闻的智能分发,构建参与式传播模式,“自下而上”地进行链式传播。同时,通过在游戏内部构建人机互动场景情境,建立互动仪式与关注焦点,实现不同玩家同时、同地的共同“在场”性,实行全链路、开放式互动对话传播。

(二) 乡村传播与新闻游戏

我国乡村具有人口流动较少、居民社会圈子相对固定、传播圈层较封闭的特点。从技术角度讲,乡村传播进入融媒时代,新媒介技术进入农村千家万户的生活、生产活动中,重构了乡村“媒介化现实”与“新媒介语境”,乡村传播也随之发生了变迁^[7]。新媒介形态丰富了乡村传播内容,加强了信息传播效果。但是,目前尽管“村村通”工程为乡村媒介发展提供技术基础,乡村传播并没有真正迎来数字化转型。基于“面对面交流”的人际传播仍是基本、普遍的乡村传播类型,并以“自上而下”传播方式为主,未能实现智能分发,这容易

导致信息闭塞、新闻分发模式单一的问题。同时乡村地域文化不平衡发展的新媒介鸿沟,城乡文化之间存在不相兼容等问题。媒介作为价值形成的工具,乡村文化建设过于依赖城市“精英视角”与宏大叙事,乡土文化的创新与传承缺乏倚重,不利于打破乡村传播内媒介“自上而下”色彩的赋权行为。面对数字文化赋能乡村振兴的时代发展所需,乡村传播面临挑战也适逢机遇之时。

2003年,乌拉圭游戏设计师弗拉斯卡(Gonzalo Frasca)提出“新闻游戏”概念。作为将新闻、游戏融于一体的新型媒介,新闻游戏是以游戏形式展现真实新闻的方式,也是人们获取新闻、了解世界的方式^[8]。新闻游戏是能够对传统新闻分发进行补足与丰富的“融合性媒体”,通过吸引玩家主动参与游戏互动,开启新闻游戏中的内容叙事,从而建立玩家自身对新闻内容及游戏本身的价值观判断。在“互联网+”时代背景下,传统的新闻报道、分发模式迎来了转型,而新闻游戏能够为地域文化传播带来活力(新闻游戏以游戏为传播载体,转变传播“受众”为更具有主观能动性的“玩家”,并通过吸引玩家互动参与,打破地域限制,传播新的声音)。新闻游戏是“严肃性”新闻与“娱乐性”游戏的有机结合、共生形式。美国学者C·R·赖特的大众传播“四功能说”的功能之一是“提供娱乐”,随着社交媒体的快速发展,新闻的“严肃性”与“娱乐性”界限逐渐弱化,游戏作为情感宣泄和释放生命力的出口,是再生产的必要环节。因此,游戏与“严肃性”并非完全对立^[9]。新闻游戏将传统新闻叙事方式与非功利性的游戏传播相融合,是一种“外柔内刚”的新闻传播方式,实现“看不见的宣传”^[10]。

新闻游戏提供与传统新闻分发不同的受众参与式互动机制,更大程度地调动受众自主性。相比传统新闻报道的线性、单向传播过程,新闻游戏提供用户自主选择的机会,变被动接受为主动参与。以新闻游戏《叙利亚之旅》(Bury Me, My Love)为例,它采用互动性叙事,使玩家与叙利亚难民角色一同踏上流亡之旅,游戏中玩家需要亲身做出选择推动剧情发展,进行思考并做出行动,迎来不同结局。

以保罗·莱文森的“补偿性媒介”理论解释(新闻游戏以新叙事方式对传统新闻分发的补足与丰富^[11])。新闻游戏作为一种“融合性媒体”,集文字、音频、视频、AR、VR等形式于一体,实现立体化、多模态、多感官地传播新闻信息,改变传统线性叙事,达到有效的宣传效果,甚至实现“病毒式传播”。通过构造沉浸式、情感化

故事,并结合新闻真实性与游戏虚拟性,强化受众的情感体验,寓价值观传播于潜移默化中。

新闻游戏建构新型互动仪式链传播场景。在新闻游戏交互设计中,通过议程设置功能为玩家设置关注焦点、通过多感官的游戏体验唤起玩家个人情感,而游戏场景塑造的共同“在场”又能将玩家个体情感凝聚为群体共享情感。新闻游戏具有的艺术性、趣味性及互动性也能再现新闻内容,并形成再现文化符号。

新闻游戏作为“融合性媒体”,在强调互动、参与、体验的传播时代,以游戏形式为载体,“受众”转为具有主观能动性的“玩家”,通过吸引玩家互动参与,打破地域限制,为地域文化传播注入新的活力。新闻游戏为用户提供“时空一体”的游戏体验时,新闻信息逐渐突出“场景化”。新闻游戏为探索新媒介应用形态赋能乡村传播提供了新模式与新平台,应用新闻游戏交互设计内容生产,成为“文化共建者”,拓展全媒体传播渠道,创新乡村传播新叙事,“根据地缘性文化属性进行个性化传播,创新民族文化传播的风格与形式”^[12],讲好中国文化产业赋能乡村振兴故事。

二、新闻游戏《湘西故事》交互设计及实现

我国湖南西部地区(即湘西地区)历史悠久,具有深厚的文化底蕴、丰富的民俗文化及旅游资源,作为少数民族聚居地及枢纽地区,承接我国东西部地区、连接长江、华南经济区,区位特征特殊,具有重要地位。从经济格局视角来看,湘西地区存在地域偏僻,发展不平衡和滞后及生态保护问题不容轻视。如何利用新闻游戏设计彰显地域文化独特魅力是主题中的重要内容。文化引领,产业带动。利用新闻游戏设计新媒介形态,将文化、经济、历史等内涵融入“新故事”的叙事与互动仪式中,着力实现全链路、开放式互动对话传播,挖掘提升人文价值塑造新形象,彰显湘西乡村地域文化独特魅力,“培育乡村发展新动能”,以文促经融入乡村经济社会发展。

新闻游戏《湘西故事》以我国湘西地区风土人情及民族文化为故事背景,应用HTML5技术作为传播介质。HTML5技术作为一种“融媒体”,能够进行非线性叙事,在多终端、多平台以链接形式进行传播,具有传播快、强交互、易操作的特点,兼具新闻传播与游戏娱乐功能。在游戏中,玩家与游戏角色互为传播者与受传者、主体与客体,玩家以第一视角与角色循环进行传播互动,推进游戏剧情发展。《湘西故事》通过“讲故事”的方式重构新闻内容生产方式,玩家与游戏间的众多

交互点汇成四条故事线,这四条故事线串联成一条剧情主线,通过社交网络媒体实现链式至网状的传播,改变单向度、缺乏互动反馈的传统新闻分发,以“去中心化”打破文化传播隔阂,构建新型传播互动仪式链。

(一) 游戏设计及流程

游戏整体立足通过传播湘西文化“软”知识,创造文化体验,利用在游戏与玩家间建立高黏性、强联系和游戏关卡与机制设计营造游戏体验,并赋予玩家归属感及成就感的情感体验。在游戏表现形式方面,通过2D手绘营造温暖、治愈的乡村风格,色调及光线根据故事设定为初春、室外自然暖光,以暖色调为主的视觉传达效果。

游戏开始页界面以水墨画形式交代了游戏故事背景及环境,并在界面底部展示了游戏中的主要人物形象,见图1。



图1 游戏开始页

象,见图1。从开始页进入游戏后,是游戏人物角色介绍页(见图2),分别讲述四个游戏场景内的关键角色信息(袁爷爷、老船夫、苗族姑娘、翠翠)。游戏人物角色介绍页的主要功能是设定关注焦点、引领玩家初步了解《湘西故事》的关键人物信息。玩家浏览游戏人物角色介绍页后进入地图页(见图3),地图页汇集游戏的四个场景(袁爷爷的杂交水稻试验田、竹山村里的苗族姑娘、澧水上撑船的老船工、凤凰城的吊脚楼)。进入地图页后,是湘西地区的整体介绍,根据玩家的选择分别显示各个地区的介绍,玩家再次点击即可进入游戏场景。

(二) 游戏场景

“场景”作为新闻游戏《湘西故事》的核心要素之一,“场景”意涵源自罗伯特·斯考伯(Robert Scoble)与



图2 人物角色介绍页



图3 故事背景介绍(地图页)

谢尔·伊斯雷尔(Shel Israel)的“场景五力”理论。从技术层面而言,“五力”指:社交媒体、移动设备、传感器、大数据及定位系统,“场景”又可分为现实场景、虚拟场景及增强现实场景^[13]。《湘西故事》中的四个游戏场景是以社交媒体、移动设备及H5技术为载体的虚拟场景,通过移动设备相关传感器、大数据与定位技术相辅相成,实现“场景五力”融合传播。

《湘西故事》根据湘西居民衣、食、住、行四个方面,分别设计四个独立的游戏场景:“禾下乘凉梦”“澧水的声音”“苗绣大梦想”和“现代桃花源”,场景之间按照顺序相衔接,玩家需要完成前一个场景的游戏挑战,方能解锁下一个场景。四个场景各包含一个人物角色介绍,在游戏中通过人物角色对话进行故事推进和新闻、艺术、知识等传播。四个游戏场景分别设定不同游戏

环节,分别体现四个功能的传播效果,见图4。

图5—6是游戏场景一“禾下乘凉梦”界面,以位于长沙袁隆平院士的杂交水稻试验田为游戏故事背景,结合真实新闻进行新闻的智能分发、参与式传播。“禾下乘凉梦”场景内主要以“种水稻”游戏为交互功能,玩家根据游戏角色“袁爷爷”引导,在限定时间内完成“种水稻”游戏任务,取得一定成绩即可获得不同折扣力度的相关农产品商品优惠券,实现袁隆平杂交水稻技术新闻知识的传播、科普功能,同时实现农产品的“带货”功能。

图7—8是游戏场景二“澧水的声音”界面,以湖南省四大河流之一的澧水为故事背景,为玩家介绍澧水船工号子并讲述老船工的故事。作为国家级非物质文化遗产,湘西地区的澧水船工号子承载着一代老船工

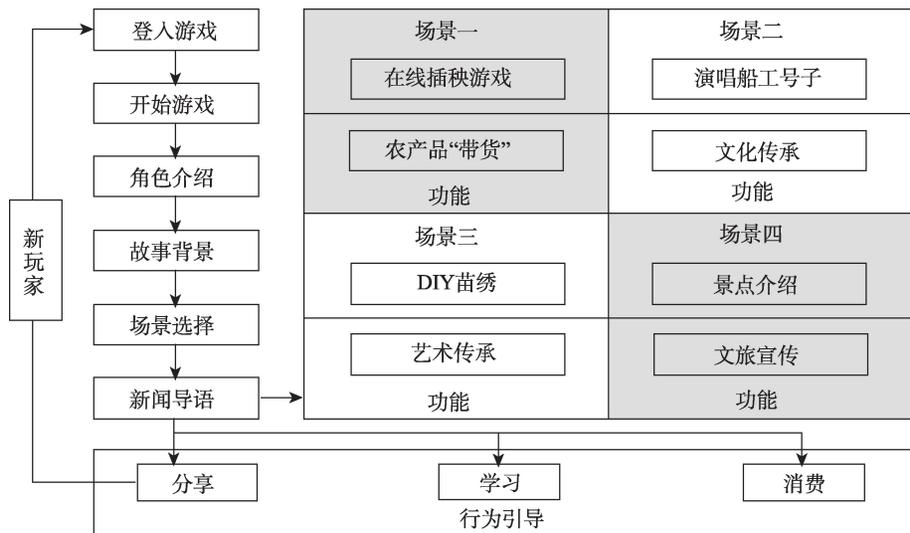


图4 游戏流程图



图5 场景一:“禾下乘凉梦”



图6 场景一：“禾下乘凉梦”游戏关卡：“种水稻”



图7 场景二：“澧水的声音”



图8 场景二：“澧水的声音”游戏关卡：演唱澧水船工号子

的记忆。但交通运输业发展使现代交通工具逐渐替代了人力运输，澧水船工行船、拉纤的身影渐渐淡出人们的视野，澧水船工号子也渐渐不再回荡在澧水之上^[4]。“澧水的声音”游戏场景需要玩家参与，与撑船人共同唱出船工号子，游戏系统根据玩家演唱准确度给出评分。在这个游戏环节中能够实现玩家高度参与，交互性强的体验感。

图9是游戏场景三“苗绣大梦想”界面，以湘西苗绣为主题，将传统苗绣艺术与现代传承、新闻与游戏相融合，设计玩家动手做苗绣的游戏环节，见图10。在苗绣游戏环节中，玩家可自主挑选底布颜色、种类及绣线颜色，并可设定绣线粗细，游戏操作上具有一定的自由性。通过手中的“一针一线”，帮助玩家体验苗绣的艺术与文化内涵。



图9 场景三:“苗绣大梦想”

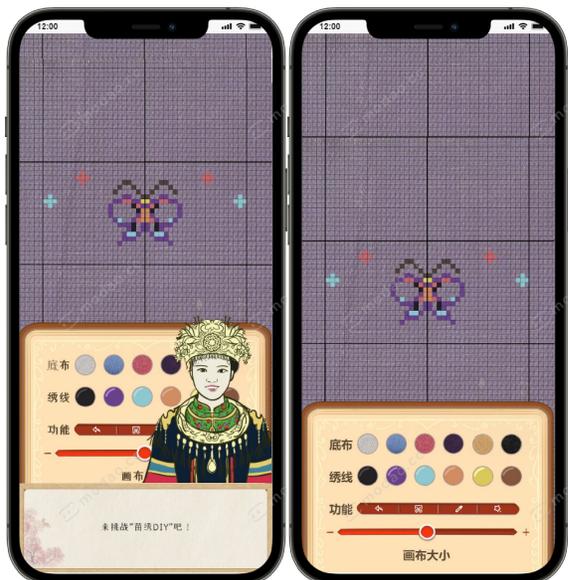


图10 场景三:“苗绣大梦想”游戏关卡:DIY苗绣

图11—12是游戏场景四“现代桃花源”界面,故事背景设定在凤凰古城,结合沈从文《边城》中对湘西风土人情、传统建筑吊脚楼的描写,以《边城》中人物角色“翠翠”作为“导游”角色,带领玩家游览凤凰古城与传统特色民居吊脚楼,结合文学作品《边城》的介绍,“文”与“旅”的结合互动,深化乡村IP文旅品牌塑造,为乡村旅游业及乡村文化发展提质增效。

在整个游戏过程中,以地图概览的方式串联四个游戏场景及三个主要游戏环节,“种水稻”“演唱船工号子”“DIY苗绣”三个游戏关卡实现不同的交互功能,丰富游戏的叙事层次。应用H5游戏的技术特性实现游戏玩家“在线比拼”的功能,游戏链接易于分享与扩散,从而吸引更多新玩家参与游戏。游戏的四个虚拟场景分别对应不同的传播功能并将不同时空串联在一起,使玩家的游戏体验连贯流畅,在玩家“游览”与“游戏”



图11 场景四:“现代桃花源”



图12 场景四：“现代桃花源”

过程中构建湘西地区的域外形象。

三、互动式新闻游戏设计对乡村文化融合传播的启示

(一) 用户参与互动凝结共识

当前,新媒介传播模式正转变为生产、消费相融合的社会化模式,不但能够和用户建立反馈式互动关系,且能鼓励用户积极参与到传播内容的自主选择、参与及生产中,媒介形式本身也更加不受限,实现跨平台、跨媒介的多元融合。媒介融合如今正从早期的技术融合、类型融合过渡为专业文化、用户文化之间的融合。亨利·詹金斯从文化角度提出:受众参与能带来“草根媒介”与企业媒介的交互、消费者权力与媒介生产者的交互,这两种交互共同构成了融合文化,而媒介融合的关键是传统消费型媒介文化与生产型用户文化的融合^[15]。这种“融合”包括了经济、文化、新技术、传播渠道与传播内容的融合,在一定程度上消解了媒介传播的行业性垄断与区域性垄断,带来了媒介权利的去中心化,尽管可能造成传统媒介话语权的削弱,但也为新型媒介尤其是融合性媒介带来了机遇。新媒体的出现带来了更符合用户心理与体验的产品,也允许公众发表社会性意见,能在民间形成“允许质疑”的舆论场,一方面能够善用“议程设置”引导关注焦点议题,另一方面也能够通过深入“舆论场”,侧面深化社会共识^[16]。

《湘西故事》作为H5新闻游戏,是一种新型网络媒介,能够在游戏玩家和传播内容之间实现互动、循环过程,玩家可以来自多个媒介平台,能够跨平台、媒介实

现更广泛的传播。作为媒介融合的产物,与传统新闻媒体相比,游戏可以使玩家获得更大程度的信息自由,通过玩家的主动参与及二次加工,新闻游戏《湘西故事》作为媒介产品本身也转化成为一种“互文性产品”。在游戏过程中,玩家“自我满足”及“表达自我”需求,使玩家主动融入媒介中,玩家从单纯的“消费者”身份逐渐转变为“消费者”“生产者”兼具的双重身份。游戏交互设计融合社交网络、新闻分发与游戏娱乐为一体,具有“移动性”“社交性”和“公共性”,提供双向互动、用户参与的机会,联结官方与民间舆论场。

(二) 拓展新媒介场景应用空间

美国传播学家约书亚·梅罗维茨指出:因地域差异和获取信息能力的差异,身处不同场景的人拥有不同社会身份、能够分化成不同社会群体。但融合传统与现代生活场景的电子媒介能为不同场景境内的人创造共有的信息环境,并提供更加平等的信息接触机会^[17]。融媒体时代下,场景融合趋势增强,新媒体的信息平台开放、传递即时、内容共享、传播多媒体化等优势,很大程度上减少了地域条件与信息获取能力之间的必然联系。媒介融合后,传统媒介相对较封闭的信息系统被重塑成了一种互动性更强、参与度更高的开放式信息系统,从而提供了新的媒介场景^[18]。而空间场景和媒介场景的融合也为乡村传播提供了新路径,利用现代科技手段,立足于乡村文化的真实面貌进行创新解读,新闻游戏能在满足受众审美体验、社交体验、情感需要的过程中引导价值与观念。

如今已进入“读图时代”,当前,信息传播的“视频转向”逐渐成为主要叙事文本,文化形态逐渐由语言过渡至形象,由理性主义过渡至感性主义。新闻游戏《湘西故事》由四个发生在不同时空的事件串联而成,构建不同媒介场景应用,游戏中以玩家为第一视角,重视玩家的主体性,改变传统新闻单线的叙事结构。在游戏互动中,通过网络传播、链接分享的形式实现由点及面的高效传播,为玩家提供平等的交流互动机会,借助互动传播平台,实现乡村文创、特产美食、生态观光等场景感知体验,打破传播边界藩篱。

四、结语

移动互联网时代为乡村传播带来了新的机遇与挑战。融合场景传播是适应文化消费与传播价值观念的发展策略,融合场景下的新闻游戏能够通过促进乡村

(下转第28页)