

# 想象在场、感官复现与技术具身： 智能传播时代新闻修辞的创新与转型

刘斌 邹欣 谢玮祎

**[摘要]**智能传播时代,新闻修辞实现了从“想象在场”“感官复现”到“技术具身”的转型,拓展了新闻修辞的内涵与外延,推动受众从“文字想象”走向“具身体验”、从“被动感知”转向“主动参与”,实现了修辞主体多元化、修辞手段技术化、修辞策略场景化的跨越。不过,这一转型也面临多重挑战:技术软硬件制约影响感官复现的精准度,沉浸性悖论引发认知偏差与信息过载,“网络巴尔干化”消解新闻公共价值等。本文整合认知科学与传播学交叉理论,聚焦“技术—感官—认知”协同机制,探讨通过完善具身性技术标准、提升技术修辞透明性、强化修辞与公共价值的深度联结等路径,破解转型困境,推动新闻修辞从“体验建构”向“价值引领”跨越,重塑智能传播语境下新闻的认知引导功能与公共性特质。

**[关键词]**智能传播;技术具身;新闻修辞;具身认知;公共价值

中图分类号:G210/G206.2

文献标识码:A

文章编号:1004—3926(2026)01—0170—09

**基金项目:**国家社会科学基金后期资助项目“大数据时代动漫亚文化对青少年价值观影响研究”(20FXWB011)、亚洲传媒研究中心资助项目“重大主题类短视频的海外共情传播与实践路径研究”(AMRC2023-11)阶段性成果。

**作者简介:**刘斌,北京师范大学新闻传播学院教授、博士生导师,文学博士,研究方向:传播理论、传媒经济、文化创意产业。北京 100875 邹欣,中国传媒大学电视学院副教授,文学博士,研究方向:新媒体传播、电视传播。北京 100024 谢玮祎,北京师范大学新闻传播学院研究助理,研究方向:媒介理论。北京 100875

具身感的营造一直是新闻修辞的重要功能之一。相比于新闻叙事依靠故事结构、叙事视角与场景建构来创造具身感,新闻修辞主要通过精准的语言符号运用、强烈的情感激发以及良好的互动与身体介入来唤起受众的感官体验与联想能力,有效地引导受众对新闻场景的认知与理解,从而促进舆论的形成。伴随着媒介技术的进步,新闻修辞中具身感的创造实现了从单一符号刺激到全感官沉浸、从被动意象感知到主动具身参与、从文字想象到情感驱动的突破,显著地提升了说服力和引导力,但同时也对受众的认知、情感与行为产生了明显的中介与调解效应。在智能传播时代,新闻修辞如何与技术结合,拓展修辞资源,创新修辞手段,在创造沉浸感、互动性、感染性的同时联结公众,实现新闻的公共性特质,是一个值得讨论的话题。

## 一、新闻修辞的技术化转型:从感官唤起到具身认知

从本质上来看,修辞是“一种能在任何一个问题上找出可能的说服方式的功能”<sup>[1](P.23)</sup>。在修辞学中,具身性可以被视为一种重要的修辞策略,通过利用身体体验和隐喻等修辞手法来理解和表达抽象的概念,这一观点也适用于新闻传播领域。由于不同技术环境下,新闻的具身性理解与实现方式不同,这一概念的外延与内涵不断被刷新并向更高层次递归,推动了新闻生产模式从内容生产转向注重形式创新,从专业化生产转向日常生活审美,从信息提供转向体验建构,促进了新闻修辞与叙事理论在新时代的重构与创新。

在口语传播时期,交流本身就是具身的,一场有效的传播是多种感官通道共同作用的结果,肉身“在场”成为影响人们对事物认知的关键要素。

此时的修辞“意味着包括声调、表情、动作在内的‘全方位’的说话”<sup>[2](P.117)</sup>,是对多通道信息传播的控制技术,而非仅限于语言。伴随着文字书写的出现,肉体从传统交流场景中消失,从而对信息生产尤其是新闻的修辞产生了影响,“媒介化具身”的建构成为提升交流说服力的一种必备的手段<sup>[3]</sup>。修辞的外延从多感官、多载体转向以文字为主,如何通过单一的文字恢复人与世界之间的对话场景与互动功能<sup>[4]</sup>,成为新闻修辞的重要议题。当真正意义上的新闻诞生后,修辞能力更成为记者、编辑等媒体从业人员所必需的专业能力,真实、客观与中立则成为新闻专业主义所倡导的新闻修辞的核心原则。对新闻来说,将受众的认知从“理性理解”转化为“身体感知”则是修辞转型的关键:一方面,注重以“感知—运动”系统、视觉意象或基于感官的具体概念来引导受众对抽象概念的理解<sup>[5](P.10)</sup>,用“联觉”或“通感”的方式唤起用户其他感官的感知能力;另一方面则需要“细节铺陈”,引导受众的注意力从一种感知过渡到另一种感官的感知,并从“零散”进化为“完整”,最终形成完整的场景化认知并凸显出新闻的价值与意义,这对修辞的因果、时空逻辑提出了更为明确的要求。

相较于文字时代依靠话语修辞刺激用户想象实现新闻具身性而言,广播电视时代新闻的具身性则是通过“麦格克效应”(McGurk Effect)<sup>①</sup>与多模态感知机制对视听信号的深度整合来实现,这一变化使得新闻的现场感与具身性的塑造从文字“描绘”转向技术“复现”,新闻修辞也由话语修辞转向了视觉修辞。摄影摄像技术将“想象的现场”转化为“可感知的现场”:镜头语言成为具身感的“视觉转译者”,通过镜头的景别控制、运动设计与光影构图,电视能够模拟人类的“自然感知逻辑”与认知过程,使受众的身体感知如视觉焦点、空间认知和情绪反应与媒介现场高度同步;再辅之以现场同步直播或现场连线等技术,以及沉浸性音乐、音效、同期声的应用,则能更好地补充视觉信号未曾呈现的听觉感知,形成丰满、多层次的临场感。相应地,新闻修辞也从语言表达的工具、策略与原则体系转向融合了前者意图与价值指向的一套设备操作技巧与指南,更加具备隐蔽性与有效性。

广播电视时代奠定了视觉修辞的基础,智能技术的崛起则进一步推动了修辞与技术的结合,

体现出更为明显的技术性特征。随着20世纪后期社会科学研究的“身体转向”与“感官转向”,具身认知(Embodied cognition)理论成为关注的焦点,身体而非意识成为认知的基础,理性植根于我们大脑和本性的身体以及身体的经验。<sup>[6](P.4)</sup>与身体相关的、微观的、个体的神经感知及其背后的“社会—文化”结构的耦合,成为决定新闻价值与意义的核心要素。互联网、人工智能、VR/AR/MR等技术则在外延与内涵上对新闻修辞进行了拓展:一方面,新闻现场从“可感知的现场”转向“可体验的现场”,多通道感官体验被激活,情感修辞的重要性被进一步凸显;另一方面,以具身性互动为联结点推动了新闻叙事与新闻修辞的深度融合,用户在虚拟环境中的体验与行动过程本身就是获取或探索信息、知识的过程。修辞为叙事提供空间定位与导航,保障了新闻叙事的连续性与完整性,而叙事则为修辞“赋意”,更好地进行意义的表达,用户的行动则让空间成为意义与体验的共生体——感官联结或感官化叙事。<sup>[7]</sup>这种转型主要体现在以下几个方面。

一是修辞主体的多元化。在数字新闻环境下,技术的介入使越来越多的主体进入到新闻修辞的生产中。首先,用户不再只是新闻的接受者,而成为生产过程的参与者。当“人人都拥有麦克风”时,“开放编辑室”与新闻的“众包”“众筹”成为可能,技术削平了专业化训练所形成的门槛,使得社会化的话语体系渗入到专业化的媒介话语体系之中,新闻文本从单向、固定、静态的状态转向开放、变动、混沌的,推动了修辞手段的多元化。其次,在人工智能尤其是生成式人工智能(Generative Artificial Intelligence)的介入下,新闻内容的生产与修辞的应用可能由机器来执行,由算法实施决策与控制。在这一“黑箱”过程中,记者与编辑将进一步退出生产领域,而转向设计师尤其是提示词工程师的角色,借由程序化的代码来控制新闻生产流程与修辞资源的应用。最后,借由技术的介入,技术人员、平台、资本从新闻修辞话语体系的外围逆向入侵到新闻修辞的核心区域,成为新的行动者并对技术修辞施加自身的影响。主体身份的多元化,对新闻具身性的建构提出了新需求,从而使修辞使用及其结果充满了不确定性。

二是技术修辞成为核心能力之一。从叙事的角度来看,新闻可以简单地分为故事如何讲述(叙

事)和信息如何传递(修辞与说服)的问题。早期的新闻传播中,具身性与符号、意象和想象相关,而在智能传播时代用户体验的实现依赖多种技术支持,并通过感知信号的数据化和交互机制构建新闻事实与用户感知之间的精准连接,从而恢复其感知与行动能力。生物传感器技术可将现场声波频率实时转换为物理振动参数,甚至将耳部接触面的温度变化与新闻现场中的温度变化同步,并依据环境变化动态调整,使用户对现场的感知更加精确。神经解码技术则实现了微波与新闻内容的直接交互,使用户能以更自然、直观的方式“参与”事件并提升其对身体的控制感,对空间、运动及物体的感知更加真实。光场成像技术能够让现场以“人眼级”视觉还原而不需要对文字符号的深刻解读,而微表情捕捉技术让用户直接“感知”到现场中他人的情感状态而无须通过观察与共情环节。技术已经充分而深入地渗透到了新闻生产的每一个环节,并对修辞的应用产生了深远的影响,因而被视为“修辞装置”。<sup>[8](P.31)</sup>这一背景下,新闻修辞逐渐转向与技术结合的发展路径,新闻的消费与使用过程因而具备了说服力与引导性,成为“程序性修辞”,<sup>[9](P.2-3)</sup>或者“数字修辞”——一种关注技术与科学如何被表达和理解的新型修辞方式。<sup>[10]</sup>当技术将身体、神经与意识的运动及反应转译为数据反馈时,新闻修辞的设计与应用将不得不依照这一指标来进行调整,而不再完全取决于人的智力与独立性,技术修辞因而拥有了新的内容:接受维度的用户体验、信源维度的去作者化、信息维度的变性与碎片化、时间维度的瞬时性、空间维度的漫游性等。<sup>[11](P.25-27)</sup>由此,新闻修辞将更强调情境认同下的认知影响,说服、隐喻与场景、系统的结合越来越紧密,用户越来越难以觉察。

三是修辞策略的创新。在技术的加持下,多感官通道的融合为提升用户的具身感提供了更多的可能性。虚拟现实技术、算法、大模型、人工智能技术的发展使用户能以“化身”为中介与新闻场景、人物之间进行交互,获得更高层次的心理愉悦感,形成所谓的“超具身(Hyperembodiment)”,<sup>[12]</sup>从而对新闻修辞提出了新要求。一方面,具身性的创造从“符号唤起”转向“感知替代”,从刺激用户想象力转向影响用户的直接神经感知,新闻场景中的一切都可观、可闻、可触,具备强烈的情境性与个人性,与此相适应的是新闻修辞从传统的语

言符号控制技巧转向空间建模、动作捕捉、环境情绪编码、隐喻性场景设计、交互性操作等技术的协同,实现了从“场景刻画”到“场景复现”的呈现方式变革,由此如何使感知变得更加具备新奇感、真实性与个人性,成为新闻修辞的重要目的之一。另一方面,具身性也表现在用户以数字化身在虚拟空间中游走,与场景、人物之间的互动,展开不同的情节与故事,形成一种“漫游”或“探险”式体验,<sup>[13](P.274-275)</sup>以获得更多的信息,促进对新闻事实的理解,因而用户的参与过程、用户与文本的互动形式以及新闻产品意义的生成,成为新的新闻修辞方式。这一变化主要体现在以下几个方面:(1)沉浸式体验能力增强,促进了身体感知与新闻场景联通,提升了对用户情感认同与认知的影响深度;(2)交互性设计激活互动修辞的“参与性”体验,使新闻的个性化、差异化传播成为可能,也提供了集体讨论和互动的可能性;(3)空间重构能力优化了隐喻修辞的“具象化”表达与空间引导的多样化,通过将抽象目标转化为可感知的具身期待,强化了受众对公共议题的参与意愿。

## 二、新闻修辞的中介化:技术制约、认知悖论与价值危机

在智能传播时代,新闻不再只是内容,而是“内容+技术”的结合体,技术不再只是记者进行修辞生产的工具,而是深度重塑了修辞逻辑的“底层框架”——既拓展了修辞资源边界,又约束并引导了修辞手段的选择,从而有效地中介了记者的新闻修辞,并由此影响了公众的认知与行为。

借用汉娜·阿朵尼和谢里尔·梅尼(Hanna Adoni & Sherrill Mane)关于真实的界定<sup>[14]</sup>,我们可以将新闻的生产与传播描述为“客观化场景—符号化场景—主观化场景”的转化与建构过程。其中“符号化场景”就是记者、编辑以话语为原料,运用新闻叙事与新闻修辞建构的新闻现场,而“主观化场景”则是用户在对“符号化场景”感知基础上在头脑中建构起来的关于新闻现场的想象。记者与用户在理性、情感、伦理、道德、习俗等方面存在的相似性,使得双方能通过共情形成对新闻场景较为一致的认知。在智能传播环境下,技术物的介入则使新闻的具身性修辞复杂化,形成了双重中介机制。第一重中介发生在从新闻信息收集到形成新闻报道成品阶段。记者除了传统修辞方法之外,需要运用诸多技术手段建构感官修辞、情

感修辞、邀请修辞,以提升新闻的具身性,从而建构“技术化场景1”。第二重中介则发生在新闻解阶段。用户同样要借用一定的媒介或技术手段才能将新闻作品中呈现的神经传导信号、机械振动信号、电信号还原成感官刺激信号,以形成对新闻事实的认知与表象,即“技术化场景2”。用户通过对这些表象的解读形成对新闻现场的重构,两个技术化场景之间可能存在差异,从而使技术中介对于新闻修辞的影响更为复杂化。在新传播环境下,新闻的生产与传播从以往的三个环节拓展为“客观场景—技术场景1—技术场景2—主观真实”四个环节,体现出鲜明的技术中介特征,不仅对记者新闻修辞在手段与方式的选择上施加了影响,而且由此对人的认知与行为产生深刻的影响,甚至导致了新闻价值和公共价值的消解。

#### (一)“存在感塑造”:新闻修辞遭遇技术制约

在具身体验中,“存在感”成为核心因素。存在感越强,用户越能认同新闻场景,而存在感的强弱则取决于心理意象的精细度和生动性。<sup>[15]</sup>在数字新闻时代,这种意象化的精细度与生动性则更多与技术相关。

一是硬件精度问题。一方面,具身化依赖于良好的技术支持,对硬件提出了较高的要求。技术对新闻现场的复原程度和数字“化身”在虚拟空间中行动的自由度,取决于相关设备的精度与阈值范围,这些会影响技术修辞空间引导的有效度、交互的流畅性以及沉浸感的新鲜度。另一方面,技术本身固有的偏向性问题也会阻碍修辞说服的有效性。技术虽然可以模拟源于肌体、生理的神经信号,却无法真实地复现新闻现场中人的真实心理;技术可以模拟紧张的场面,却无法干预激素的分泌或精确表现由激素变化引起的认知波动与动作精度变化,如运动手套感知的阻力或重力,很难精准地与用户移动物体的费力程度匹配,这些缺失削弱了用户的共情体验,阻碍了舆论形成。同样,社交互动依赖于人际交流要素的解读,那些与情境要素相关的微表情、动作、语音、语调,虽然可以从外部进行较精准的模拟,但其背后的文化意义却难以准确地表达,因而很难唤起共情能力,比如谈话中盯着别人看在中国人看来是不礼貌的行为,而在西方却是真诚的表现。

二是软件适配问题。在软件算法层面,全景拍摄与画面拼接、3D建模与实时渲染、交互设计

与群体讨论等都会使用到诸如 Insta360、Kolor AutoPano Giga、Kolor AutoPano Giga Adobe Animate 等软件,软件方面存在的问题可能会导致画面缝合不够精细,或是精细度不足等问题,导致用户在体验中感到不适。如空间定位算法与角色映射算法的有效性、准确性会影响用户在空间中的移动以及现场感与情境的塑造,影响现场紧张感与冲突性的有效呈现,从而影响修辞意图的实现。不仅如此,囿于算力、数据、算法方面的限制,基础通用大模型包括生成式人工智能大模型的增长具备“马太效应”的特征,目前国内媒体所使用的大模型主要是在通义千问、百度文心、腾讯混元等大模型基础上,利用自身的数据库进行训练而形成自身的风格,可能会导致不同媒体在新闻生产时形成雷同的、模式化的修辞风格。同时,修辞的机器化还带来一个问题,由于新闻的具身性来自记者、编辑或用户对新闻现场中空间、人、物及相互关系的体会,而新闻修辞是基于其情感与价值判断而进行的选择,价值判断是一个比较主观,难以数据化、标准化、程序化的因素,因此当 AI 进行价值判断并适配相应的修辞时可能会出现误判,如在悲伤的场合使用不当的词汇或语气,难以正确地传达人类的立场与人文关怀,甚至适得其反。

三是生产端与消费端设备的匹配问题。以 VR 新闻为例,VR 新闻的技术标准尚未统一,不同平台和设备之间的兼容性存在问题,这增加了新闻制作和传播的复杂性。生产端的信息采集、处理以及新闻叙事与修辞所形成的新闻产品,在接收端中可能会由于设备之间技术标准不一而产生适配性问题,无法有效地还原生产端的信号,可能会出现失真或是不准确的现象。VR 新闻蕴含着丰富的内容信息,然而却存在信息传递效率不高的问题,使用者难以迅速捕捉到新闻点。<sup>[16]</sup>另外,设备的价格问题、网络环境问题等也会使得许多人群因设备门槛而被排除在群体之外,如体感衣的使用可以让人感到温度、触感、重量乃至是中枪的感觉。目前该技术在 VR 游戏中已经得到使用<sup>[17]</sup>,但对成本、硬件设施与环境的要求较高。VR 新闻的存储、传输和播放也面临技术挑战,尤其是高质量的 360 度视频需要更大的存储空间和更高的带宽支持。

(二)“沉浸性悖论”:新闻修辞催生认知矛盾有效的感官修辞、情感修辞与邀请修辞会充

分地调动用户的感官,激发其认知的兴趣与参与的积极性,但沉迷这种新奇技术之中则可能会带来认知上的负面影响。由于在智能传播时代新闻叙事与新闻修辞相互融合,这里并不作严格的区分。

一是沉迷技术幻象忽视新闻本质。在沉浸式的场景中,用户可能会过于关注技术营造的幻象,如逼真的画面、紧张的冲突、拟真的音效、新奇的互动设计等,而忽视了通过色彩、光线、明暗等要素传达出来的信息及其隐喻,从而未能真正理解新闻的意义与价值。有研究表明,受众对虚拟现实新闻中的环境特征、情景特征以及事件结果特征的回忆与描述内容较为丰富,对人物以及时间等要素的描述则较少。<sup>[18]</sup>不仅如此,在一些新闻游戏中用户会沉迷于游戏快感之中,追求感官的享受,而不是留心新闻修辞的引导,跟随游戏中的各种空间标识或信息的引导机制去整合各种场景和信息,发现新闻背后的意义。

二是信息量过载引发认知负担。数字新闻中,用户的行动与选择决定了新闻现场中信息的可见性,用户在空间中的漫游与探险形成个人在空间中的运动轨迹,呈现出不同的空间图景。虚拟空间的“褶皱结构”允许大量信息被嵌入,用户则通过点击或身体动作展开相关内容,使得空间呈现出更丰富的层次与内涵。通过有效的新闻修辞可以有序地将用户的互动行为、神经感知与内容的安排和引导结合。不过,根据“有限容量模型”(Limited Capacity Model for Motivated Mediated Message Processing),人的认知系统的处理能力是有限的,<sup>[19]</sup>用户在面对海量信息时,需要花费更多的时间和精力去筛选、理解和消化,这可能导致核心信息的处理受限制,形成认知负担,<sup>[20]</sup>还可能致用户产生焦虑、疲劳等负面情绪。

三是情感操控与行为调解。具身性的一个重要功能就是重现现场,唤起共情。从修辞的角度来看,与用户认知与行动能力相关的是情感与情绪,当化身在空间中行动时,他们所面临的明暗<sup>[21]</sup>、味觉<sup>[22]</sup>、触觉<sup>[23]</sup>等会影响用户的情绪与其心理意象的积极与消极性质,从而对用户的认知与行为产生调解作用。本质上来看,技术建构的新闻场景并不是真实的、客观的事实,而是在记者、技术人员与技术相互“磋商”之后的“局部现实”,其中某些要素被放大,而某些要素被缩小,<sup>[24](P.130-132)</sup>因而是具备偏向性的“具身体验”。

这种修辞方式可能会强化或弱化用户某方面的认知或感官体验,形成“主观错觉”。如当VR新闻《流离失所》展示了三个孩子因战乱而生活困苦时,人们心灵所受的震动会远高于图片和文字表述带来的感受,很容易将自身情感投入到孩子身上去,反而可能弱化了微观层面故事背后的意义——对非正义战争的谴责。

(三)“网络巴尔干化”:新闻修辞引发公共价值危机

一是强化了信息传播的“巴尔干化”倾向。<sup>[25]</sup>信息传播的“巴尔干化”指的是网络群体之间信息的相互绝缘,不同群体沉浸在各自的信息圈子中,难以接触到多元化的信息。新闻修辞虽然不能直接导致“巴尔干化”现象,但是却能够通过情感、细节的调用来影响用户,助推其产生。一方面,技术修辞的兴起使记者的传统新闻修辞能力弱化,更加依赖技术来模拟具身感并将感官上的新奇性、互动设计上的流畅性等技术标准作为修辞生产的目的,从而推动新闻体验的个性化定制。强调个人体验的独特性、情境性与丰富性,导致用户对新闻的认知、解读与理解局限在个人层面,具身性失去了连接私人体验与公共领域的功能。另一方面,算法能根据用户的生活环境、成长经历、个性习惯等形成的感官偏好差异进行新闻产品叙事与修辞方式的适配。<sup>[26]</sup>这使得修辞内容天然带有用户的个性属性,更容易培养出某类倾向与观点,并使其认知“固化”,减少与对立观点的接触可能性。

二是修辞的技术化与公共舆论偏向。智能传播时代新闻生产主体已经开始多元化,不同的主体有着自身的利益诉求,必然会对新闻的具身性提出不同的要求,从而使新闻叙事与修辞有时并非为了引向公共领域,而是满足某些主体的需求。如媒介机构或平台追求商业利益或流量,新闻的娱乐化、奇观化将是其一个重要的赢利手段,那么显然会更加关注场景中那些比较具备视觉或听觉震撼性的细节,比如战争中受伤流血的肢体,或是残疾人的畸形体态,又或是增加更多的游戏化交互环节甚至是猜战争或灾难中的伤亡人数等,将用户的注意力锚定在游戏得分或感官震撼之上,从而忽视对新闻议题的关注。不仅如此,在话题的选择上,由于明星、犯罪、战争等话题更容易通过具身化叙事与修辞来引起公众的关注与传播热

度,媒体因此倾向于对它们投入更多的资源和精力,忽视那些小众的、边缘性的话题,从而带来新闻体验类型的单一化。

三是对新闻真实性与客观性的影响。传统新闻时代,新闻的真实性与客观性是新闻生产的基本原则,要求写作中保持“事实优先、平衡呈现、价值中立”,而要做到这一点主要依靠记者、编辑的专业素养与品格道德来保障。在智能传播时代,机器成为修辞生产的主要行动者之一,且生产过程是“黑箱”式的,其信息的输入与输出难以得到有效的保障。一方面,技术模拟的新闻现场并非真实的现场,而是技术建构的,而技术本身固有的偏向性可能导致现场中原始信息的丢失或失真,因而在缺少专业生产者道德品格、职业操守与专业训练的前提之下,“技术真实”与“客观真实”之间能否等同是一个值得思考的问题;另一方面,则是技术标准的确定问题。在媒体运用技术修辞的过程中,尽管目前的技术可以呈现事物表面的纹理、触感以及嗅觉、温度等,但能否正确地表达现场中的信息,能否将刺激信号的强弱与用户的真实体验、激素分泌、神经认知关联起来,更好地建构真实的新闻现场,则是需要考虑的。此外,技术方案的研发与迭代本身就带有某些主体的“印迹”,尤其是技术人员、平台与资金来源方的意图或偏见会较多地体现在技术产品中,如算法在设计上存在的偏向性以及后期的训练数据不足就导致了2016年Facebook的“偏见门”<sup>②</sup>、2018年的“剑桥分析”<sup>③</sup>等事件。这种具备偏向性的算法设计,在选用修辞手段时会自动选用一个带来偏见性的色彩、词汇或动作来进行表达,如用一些带有种族歧视色彩的词汇来形容黑人,从而进一步加深社会偏见。

### 三、重构新闻具身性:联通个人体验与社会价值

对新闻叙事与新闻修辞来说,技术中介产生的风险主要来自两个方面:一是对技术中介作用的忽视,许多记者与用户只是将之作为一种手段或工具来使用,而非将之视为技术修辞的行动者;二是在技术的设计中,缺乏明确的、融合了技术需求与人类伦理原则的具身性指标,用于约束对各种技术及修辞方法的使用。因此,在解决与技术相关的软硬件设施、网络环境的前提下,需要对具身性的技术实践标准、新闻生产中技术修辞的透明性以及技术修辞的公共价值重新进行界定与完

善,重新联结个人体验与社会价值,推动新闻公共价值的回归。

#### (一) 完善具身性的相关技术标准

在原则设立上,应强调以下取向。第一,“以人为本”原则,技术修辞与叙事要服务于用户的感官唤起、想象激发、信息获得以及对关系的理解,并指向公共事务的讨论与人的解放,而非以炫技或效率为目标;第二,全面评估原则,平衡地呈现多种感官的感知并从感官刺激强度、体验舒适度、交互有效性等不同维度进行评估,探讨新的技术对新闻叙事与修辞的影响;第三,发展性原则,根据不同时期社会、经济、文化的发展和用户的个性化需要,对相关技术标准的制定及应用予以监督、评估与调整,更好地提升其适用性与针对性。<sup>[27]</sup>

在技术标准的设立与方案迭代上,需要将技术修辞的研发、应用与消费等环节的所有相关主体(技术人员、平台、记者、用户、第三方机构以及资本等)聚集起来,建立扩展建构性技术评估(Augmenting Constructive Technology Assessment)<sup>[28]</sup>(P.127-129),听取各方利益诉求并进行转译和磋商,促进各方面利益均衡,围绕感知、行为与互动等关键维度对技术修辞涉及的技术方案进行评估,制定相应的技术指标。在感知指标方面,主要考虑感知精度、交互延时<sup>[29]</sup>以及多模态信号协同等要素;在舒适度方面,主要考虑身体姿势、操作力度、生理负担等因素;在交互方面,则需要考虑到操作时滞、失误率与操作复杂程度等问题。2025年,中国电子工业标准化技术协会元宇宙工作委员会启动了《元宇宙 大空间 参考模型》等五项团体标准研制<sup>④</sup>,对头戴设备技术标准、交互技术接口规范、VR大空间场景的参考模型和技术分级要求等进行规制,可以算作是一个良好的开端。考虑到新闻的社会功能及其影响,仍然需要专门考量新闻业的独特性,推出针对性的行业技术规范 and 标准。

#### (二) 提升技术修辞使用的透明性

阿斯特丽德·吉尼德(Astrid Gynnild)认为透明性包括三部分:(1)责任,公众易于接近且易知相关的数据、信息和方法;(2)互动,为受众参与新闻生产创造空间;(3)背景开放,提供记者个人背景信息。<sup>[30]</sup>在虚拟现实环境下,技术对于新闻叙事与新闻修辞的深度介入使得修辞的说服过程日益变得更为隐蔽,不易觉察。因此,有必要用透明性进行规制,这种透明性主要体现在以下两个层面上。

一是提高生产环节的透明性。首先,需要保障生产者身份透明。对新闻生产者的身份、资本构成等信息予以适当的披露,使公众在阅读与消费新闻产品时对技术修辞可能产生的问题预先有所警惕与关注。同时,还应对新闻生产过程中人工智能、媒介技术和人类记者等行动者的身份、作用和各自的参与程度进行披露。其次,保障数据与资料的真实性。对在新闻中使用的原始的数据、来源及关系,尤其是原始场景的关键元素(如时间、地点、人物动作)进行标注或说明,为用户比较技术具身所获得的体验、信息与原始状态新闻事实之间的差异提供可能,促进其对技术修辞与叙事可能产生的感官刺激与风险进行分析与批评。再次,需要保护个人数据。在技术修辞过程之中,需要动员各种技术物对用户的生理、心理、行为数据进行收集与分析,可能会带来个人隐私的侵犯,并有可能通过数据的分析形成技术修辞的个性化定制与引导,从而引发用户认知的错位与道德选择上的偏差。如有必要,需要对这些数据如何用于对技术修辞过程提供说明。同时,要对在新闻生产中所使用的大模型、算法、数据采集设备的精度与效率等进行说明,对其预测质量及其为生产系统提供数据的有效性进行披露,主要包括了数据的准确性、误差以及数据使用方式等,用以说明各种生理、心理数据如何与技术修辞结合,以提供上述的感知、行为与互动等维度所体现出来的具身感。最后,需要建立跨学科的审核团队,由伦理专家、人体工学学者、公众代表、媒介机构等共同评估具身性设计的公共价值,对不同类型、场景下的技术修辞的使用是否恰当,是否能有效地引导用户的注意力并指向公共议题,有效地激发用户的参与行为等问题进行评估。同时,还需要对新闻的核心信息是否因为技术修辞而被简化、扭曲或是丢失进行专业化的审核。

二是提高信息呈现层面的透明性。这意味着在新闻作品的呈现界面或互动界面上披露与技术修辞有关的信息。首先,要明确地设定提示,告知用户该新闻作品是否由人工智能或机器生产,使用了什么样的大模型和算法以及可能产生的影响。其次,充分利用各种超链接与空间褶皱,同时呈现人工生产与机器生产的新闻,甚至展示由不同媒介机构、不同算法与大模型所生产的新闻,让用户体会到不同技术修辞所产生的具身感及说服

效果,认识到技术对自身的认知与行为的中介作用。再次,提供给用户关于技术修辞与具身感的评价与讨论空间,邀请用户参与到新闻生产的过程并听取用户的经验,促进技术的迭代。最后,在争议性议题报道中,应同时呈现不同立场人群的具身体验,使读者能够通过“多视角具身体验”全面理解各方观点的合理性,为形成共识创造条件;与此同时,在界面上还应设置明显的标识,提醒用户算法、大模型的存在,提供有关答疑解惑,并允许用户参与和调整相关指标,体验不同数值下用户的不同感知体验与生理、心理、情绪上变化的相关性,以检验模型的有效性。<sup>[31]</sup>

### (三) 推动技术修辞与公共价值的结合

一是文化嵌入与情景修辞。在具身认知视角下,新闻修辞不仅需要考虑设备的嵌入所造成程序与规则形成的可供性,还应深入挖掘新闻事件背后的地理、社会与文化背景,提供多角度的信息支持,帮助用户理解新闻的复杂性。在修辞的过程中,将用户与技术具身环境下的肢体动作、眼神以及行为模式与其背后不同国家、地区、民族的文化差异有机地结合起来,使用户能够更好地理解新闻发生的情境与彼此之间的关系,实现对新闻更为深刻、全面的解读与理解。例如,在报道自然灾害时,不仅要呈现灾情本身,还应包括当地的地理条件、人口分布、基础设施及历史灾害数据等,甚至包括自然灾害在当地文化中的功能与角色以及当地人应对自然灾害的传统处置措施等。这些要素都需要与新闻叙事结合,分层次、分主次,有条不紊地展开,才能获得更好的修辞效果与引导效果。

二是视角切换与修辞创新。新闻修辞通过“具身—离身”视角的转换,打破单一沉浸感,引导用户从个体视角转向公共视角。首先,通过多重空间的展开和叙事框架的设置,用户能够体验新闻事件在不同空间与角度下的呈现,以及在不同空间中的移动和感官的体验,使不同角度的新闻叙事与独特情境中的修辞有机地结合,并通过感知的强化与隐喻等修辞手法激发用户的情感与认同,引导用户主动将个体命运与宏观背景相结合,形成更深层次的认知。为纪念遵义会议 90 周年,贵州省委宣传部推出《转折·从头越》红色 VR 展。展览分为“湘江战役”“遵义会议”“娄山关大捷”三大历史现场;在湘江战役场景中,用户可以

感受到子弹从耳边呼啸而过、炮弹落地带来的震撼感;在遵义会议现场,用户可以与历史人物呼吸相闻,感受历史的厚重;在娄山关,用户可以看到千军万马涌动、漫山红旗招展,以个人视角见证历史的转折。为了达到更好的体验效果,设计采用了“无线串流方案”,通过头显与服务器独立运维结合,动作清晰度与体验个性化都有较大提升。<sup>[32]</sup>三个场景以湘江战役之惨烈、遵义会议论争之激烈、娄山关胜利之希望,形成完整的叙事路径与清晰的时空逻辑,辅以沉浸式音效与视觉特效,强烈地表达出新路线确定的合理性。

此外,新闻叙事还可通过角色多维度切换(如参与者、组织者、旁观者)构建“罗生门式”的多元视角,通过比较与分析多角度内容,形成更全面的判断。尤其是在新闻报道的过程中,可以在关注“多数人视角”的同时,为弱势群体、少数群体提供充分的空间,并能让用户进行角色扮演,体会其生存现状、面临的困境与个性化的诉求,从而理解多元化的观点与意见。同时,还需要与叙事结合,通过设置文化对比、问题导向或情感氛围等修辞策略,引导用户从不同视角思考问题,超越个体化的感官体验,建构符合历史与现实逻辑的认知。例如在《重建海地》新闻游戏中,用户以不同身份面对重建、腐败、土地改革等问题,每个决策都会带来不同后果,从而构成整体叙事结构,进而使用户在反复试错中理解重建的复杂性与决策影响的深远性<sup>[33]</sup>。

三是互动空间的仪式化设计。随着VR与AI等技术的发展,新闻修辞正迈向更丰富的视角切换与交互设计,推动技术化修辞在多元化表达与用户认知引导中释放更大潜能。在参与机制上,通过改封闭的叙事为开放的叙事,引入多种具有智力或情感碰撞的交互节点,将个体经历与公共后果关联起来。在反馈机制上,借助大数据、脑电、AI等技术,动态分析用户的心理与行为状态,设定适度“挑战”,增强用户投入感,激发其主动获取相关政治、历史、文化信息,推动从个体思考向公共议题延伸,这方面游戏的心流体验是一个较好的借鉴。在空间设计上,利用互联网“时空折叠”特性设置多类型主题空间,尤其为边缘群体、弱势群体设立小群体交流空间。同时,借助投票、评论、问卷、共创等方式激发参与动力,让用户参与新闻解读与内容生产,并结合点击量、点赞量、

转发量等指标展示不同人群的体验与观点,推动多元声音交流与观点碰撞,助力在“网络巴尔干化”时代重构公共连接与共享审美。

新技术的创新、投入和驯化不仅仅是纯粹的技术性过程,更是涉及政治、经济、文化等复杂多元的因素。因此,对于技术革命所引发的新闻修辞与叙事的革命性变化及可能的风险,也不能仅仅依靠技术手段或者单一的媒体机构来解决,而是涉及政府、企业、媒体、受众等多元行动者的系统性工程。在政府层面,需要推进大模型、算法以及相关软硬件设施的多元化,确保用户在接触新闻时具身体验的多样性与丰富性。在社会层面,则需要开展媒介素养教育,通过公益宣传、社区讲座等形式,帮助公众理解技术修辞对自身的影响。同时,推动第三方机构的介入,动员公益机构、高校、研究所等展开技术修辞对人的认知与行为的影响研究,推动技术的迭代。通过将具身性理念融入程序修辞和新闻治理框架,创建更加自然、高效、舒适的人机交互环境,使新闻能够更好地履行自身的职责与功能,服务于人与社会的进步。

#### 结语

正如贝尔纳·斯蒂格勒(Bernard Stiegler)所言,技术同时存在着“药性”和“毒性”<sup>[34]</sup>(P.164-165),既能以“代具”的方式延伸人的能力,推动社会与文明的进步,同时又可能因为人与技术在磨合时的冲突而产生负面影响。因此,在借用智能技术打造更具具身感和沉浸感的新闻过程中,既要注重“祛毒”,通过完善具身性技术标准、提升技术修辞透明性等方式推动技术与公共价值结合,为新闻价值的回归提供可行路径;同时更需要善于“用药”,在“技术—人—社会”协同框架下深化探索,以人文关怀锚定修辞方向,让技术更好地服务于意义传递与共识构建,发挥其引导公共讨论、服务社会进步的核心功能,实现从“体验建构”到“价值引领”的深层跨越。

#### 注释:

①“麦格克效应”:由心理学家哈利·麦格克(Harry McGurk)和约翰·麦克唐纳(John MacDonald)于1976年首次提出,指当视觉信息与听觉信息不一致时,大脑会整合这两种信息,产生一种新的感知现象。参见:H. McGurk, J. MacDonald. “Hearing lips and seeing voices”. In Nature, vol. 264, 1976.

②2016年Facebook“偏见门”事件:2016年5月,科技媒体Gizmodo援引多名匿名前员工爆料称Facebook热门话题的人工编

辑团队常屏蔽符合算法热度标准的保守派相关内容,人为“注入”更多自由派倾向内容。参见:方师师《算法机制背后的新闻价值观念——围绕“Facebook 偏见门”事件的研究》,《新闻记者》,2016年第9期。

③2018年“剑桥分析”事件:2018年3月,英国政治咨询公司剑桥分析(Cambridge Analytica)被曝非法获取海量 Facebook 用户数据用于政治选举等重大决策事件的舆论引导,精准影响摇摆选民投票倾向。参见:曹伟《剑桥分析大起底》,《中国信息安全》,2018年第4期。

④参见:《VR 大空间正式“入轨”,行业标准开启研制!》,元力社, <https://page.om.qq.com/page/OuzcnF8W9GgJ8TVQdgSyQxg0>, 发文日期:2025年4月17日,查阅日期:2025年8月10日。

### 参考文献:

- [1][古希腊]亚里士多德.修辞学[M].罗念生,译.上海:上海人民出版社,2006.
- [2][加]高辛勇.修辞学与文学阅读[M].北京:北京大学出版社,1997.
- [3]隋岩,杨超.群聚传播中传播主体的文本化及文本间性[J].中国社会科学,2024(4).
- [4]邹欣,刘斌.交融与规制:新闻叙事中的美学挑战与伦理审视[J].现代传播(中国传媒大学学报),2025(5).
- [5]郑皓元,叶浩生,苏得权.有关具身认知的三种理论模型[J].心理学探新,2017(3).
- [6][美]乔治·莱考夫,马克·约翰逊.肉身哲学:亲身心智及其向西方思想的挑战[M].李葆嘉,孙晓霞,司联合,等译.北京:世界图书出版有限公司,2017.
- [7]王晓培.感官联结:数字新闻业引导用户的新路径[J].青年记者,2024(8).
- [8]Lanham R A. The Electronic Word: Democracy, Technology, and the Arts[M]. Chicago, IL: University of Chicago Press, 1993.
- [9]Bogost I. Persuasive Games: The Expressive Power of Videogames[M]. Cambridge, MA: MIT Press, 2010.
- [10]Zappen J P. Digital Rhetoric: Toward an Integrated Theory[J]. Technical Communication Quarterly, 2005(3).
- [11]Barbara Warnick, David S Heineman. Rhetoric Online: Persuasion and Politics on the World Wide Web[M]. New York: Peter Lang, 2007.
- [12]Hougaard Anders. Hyperembodiment[J]. Cognitive Semiotics, 2021(2).
- [13][俄]列夫·马诺维奇.新媒体的语言[M].车琳,译.贵阳:贵州人民出版社,2021.
- [14]Hanna Adoni, Sherrill Mane. Media and The Social Construction of Reality: Toward an Integration of Theory and Research[J]. Communication Research, 1984(3).
- [15]Bogicevic V, Seo S, Kandampully J A, et al. Virtual Reality Presence as a Preamble of Tourism Experience: The Role of Mental Imagery[J]. Tourism Management, 2019, 74.
- [16]李唯嘉,周泉.“我觉得像是玩游戏”:用户对 VR 新闻的使用体验研究[J].国际新闻界,2022(4).
- [17]VRAR 星球.模拟中枪体感,价格最低千余元 VR 体感衣已经发展到这个地步了[EB/OL].(2025-04-08)[2025-10-15]. <https://www.163.com/dy/article/JSL281000552QC3F.html>.
- [18]梁馨月.VR 新闻的叙事与受众认知关系研究[D].辽宁:辽宁大学新闻与传播学院硕士学位论文,2018.
- [19]Barreda-Angelès M, Aleix-Guillaume S, Pereda-Banos A. Virtual Reality Storytelling as a Double-edged Sword: Immersive Presentation of Nonfiction 360°-video is Associated with Impaired Cognitive Information Processing[J]. Communication Monographs, 2021(1).
- [20]Juliano JM, Schweighofer N, Liew SL. Increased Cognitive Load in Immersive Virtual Reality During Visuomotor Adaptation is Associated with Decreased Long-term Retention and Context Transfer[J]. J Neuroeng Rehabil, 2022(1).
- [21]Amedeo D'Angiulli. Mental Image Generation and the Contrast Sensitivity Function[J]. Cognition, 2002(1).
- [22]Jack M. Loomis. Distal Attribution and Presence[J]. Teleoperators and Virtual Environments, 1992(1).
- [23]Peck J, Barger V A, Webb A. In search of a surrogate for touch: The effect of haptic imagery on perceived ownership[J]. Journal of Consumer Psychology, 2013(2).
- [24]P. P. Verbeek. What Things Do: Philosophical Reflections on Technology, Agency, and Design[M]. Pennsylvania State University Press, 2005.
- [25]张洪忠,斗维红,张尔坤.圈层的背后:网络信息传播的“巴尔干化”分析[J].编辑之友,2022(5).
- [26]Shin D, Biocca F. Exploring Immersive Experience in Journalism[J]. New Media & Society, 2018(8).
- [27]Matteo Zallio, Taihe Huang, Yutaka Osaki, et al. The Ethics of Immersion: A Scoping Review of VR and AR Technologies[J]. Accessibility, Assistive Technology and Digital Environments, 2024, 121.
- [28][荷]彼得·保罗.将技术道德化:理解与设计物的道德[M].闫宏秀,杨庆峰,译.上海:上海交通大学出版社,2016.
- [29]Cselinac M. E. Ludo-emotional Dissonance: A Framework for Analyzing the Interplay Between Player Embodiment and Interactivity within Videogames[D]. University of Alberta Education and Research Archive, 2023.
- [30]Gynild A. Surveillance Videos and Visual Transparency in Journalism[J]. Journalism Studies, 2014(4).
- [31]Ward S. J. A. The Magical Concept of Transparency[C]//In Zion L., Craig D. (Eds.): Ethics for Digital Journalists: Emerging Best Practices. New York: Routledge, 2015.
- [32]谢国欢.数字赋能《转折·从头越》,遵义会议历史触手可及“参观者”变成了“亲历者”[N]. 贵州日报, 2025-05-06(01).
- [33]韩士皓,刘骏瑶,彭兰.《重建海地》:严肃议题中游戏的使用[J].新闻界,2014(19).
- [34]陈明宽.技术替补与广义器官:斯蒂格勒哲学研究[M].北京:商务印书馆,2021.

收稿日期 2025-06-12 责任编辑 刘立策