

从议程设置角度浅谈 VR 技术对信息传播的影响

王伟红

(湖南大学, 湖南省长沙市, 410012)

摘要：在中国当今媒介环境下，议程设置理论不仅在传统媒体中发挥作用，社交网络媒体也正在潜移默化地受它影响。表面上看，议程设置理论似乎是强调受众看到媒体想要受众看的信息，然而它影响人类更深远的却是媒体给受众的“看而不见”的信息，因为这些信息是受众忽略的但同时也是对受众产生重要影响的信息敏感点。但也正是这些“看而不见”的信息证实个人传播容易使人们放松对假象的警惕。

关键词：议程设置 VR 内容 技术 假象

中图分类号：G210.7

文献标识码：B

这是一个“看，不见”的时代，越是给你看，你越不见。也就是说，媒体呈现给受众的信息都是媒体想要让受众看到的，尤其是在当今国内的媒介环境下，这种议程设置在传统媒体和互联网上甚嚣尘上。

一、内容层面的议程设置导致“看，不见”

从传统媒体来讲，假新闻就是典型的使受众看而不见的例证，如华南虎事件；从互联网媒体来讲，例子数不胜数。如今微信、微博等社交媒体已经普及，比如微信订阅号文章的软文，基本都是属于情感类的，看的过程容易使人感动，结果却发现文章的末尾是广告，并且这种广告式已经开始泛滥，成为网络中的特殊文体。由此可见，此类公众号大概是抓住了用户心理，因为运营者了解用户“喜欢看什么题目且就会点进去看”的习惯，所以他们会迎合用户的习惯，但是内容并不单纯，往往到最后是软广告，使得用户达不到看文章的初衷。

用户阅读的选择和行为却不能导致用户想看到的结果，这和观众每天打开新闻联播看最新社会动态，结果总看到“前十分钟领导人很忙，中间十分钟中国人民生活很幸福，最后十分钟国际社会处于水深火热之中”这种画面有着异曲同工的效果，但我们必须承认，这也是议程设置的一种。

谈到议程设置，不得不提麦库姆斯的《议程设置：大众媒介与舆论》[1]一书，他在书中提到议程设置分为四个层面：第一和第二个层面分别是媒介议程决定受众议程，媒介属性议程可以决定受众的属性议程；第四层面是媒介间的议程设置；而第三层面是媒体的态度和行为可以决定受众的态度和行为，这颠覆了科恩那句“新闻媒介在告诉人们怎么想这一方面可能并不成功，但是在告诉人们想什么方面则异常成功”，即颠覆了议程设置仅在改变受众认知方面起作用，在改变受众行为和态度方面起不到任何作用。

表面上看议程设置理论似乎是强调受众看到媒体想要受众看的信息，然而它影响人类更深远的却是媒体给受众的“看而不见”的信息，因为这些信息是受众忽略的但同时也是对受

众产生重要影响的信息敏感点。但也正是这些“看而不见”的信息告诉我们眼见不一定为实的道理。

二、技术层面的技术垄断导致“看，不见”

眼见不一定为实成为当今新闻报道和传播中的一大隐患。新闻实务中构成眼见不一定为实的影响因素有以下几个方面：(一)视觉盲区；(二)摆拍；(三)有选择性展览；(四)对影像篡改；(五)对图像顺序编排；(六)对图像错误的解说等。从受众方面来讲，这是在普通拍摄条件下“眼见不一定为实”的可能性原因。但是如果在 VR 条件下，就会产生更多的“眼见不一定为实”的因素。VR、AR、MR 这种虚拟或虚拟与现实对接的技术，是一些风投非常看好的行业。但是 VR 所带来的影响是不可预估的。受众或网民需对这种技术保持一种警惕的态度。

所以，我们从技术层面来谈一谈 VR 对电视新闻真实性的影响。如果媒体将 VR 应用到电视新闻实务层面，那么它对真相或深或浅的影响程度同样不可避免，因为 VR 本身就是技术层面的推动因素。

VR，其英文全称是 Virtual Reality，译为虚拟现实。它是一种新的人—机界面形式，逼真地模拟人在自然环境中的视觉、听觉、运动等行为。为用户提供一种临境和多感觉通道的体验，寻求最佳的人—机通讯方式。通过计算机上的多媒体来实现。

(一) 体验也不一定为实

VR 实验中，人在空气中做出的惊恐、欢喜等神态和动作，不免让人们产生滑稽可笑的感觉。尼尔波兹曼在《技术垄断：文化向技术投降》[2]中提到，技术和人的关系是亦敌亦友的关系。但他死死地盯着技术的阴暗面，以免技术对文化造成伤害。他认为，在工具使用文化阶段，技术服务、从属于社会和文化；在技术统治文化阶段，技术向文化发起攻击，并试图取而代之，但难以撼动文化；在技术垄断文化阶段，技术使信息泛滥成灾，使传统世界观消失得无影无形，技术垄断就是集权主义的技术统治。他是十分警惕技术发明对人类生活的影响的。但是，如今的人类好像并没有对他的著作引起实践层面的重视。

人类若是想体验沉浸式的效果，可以直接去真实环境中探险。如果你想摸摸老虎的屁股，想和鲨鱼亲吻，那么你可以去冒险。然而在这样虚拟的环境中，第一，人并不能获得和真实环境中探险一样的心惊胆战和残酷的感受；第二，VR 中的动物是怎么拍摄的。没有人能保证老虎、鲨鱼接近人类时就一定是直接迎上去。实验中第一反应有可能是躲，或者先躲再攻击，亦或先攻击再立刻逃离。所以 VR 让人们所拥有的神奇体验究竟真实性有几何不得不让人质疑，但目前为止还没有有据可循的结论，唯一可以明确的是，VR 这种虚拟现实技术让我们对眼前所见和亲身体验的事物的真实性又增添质疑。

(二) 沉浸感带来的弊端

沉浸性、交互性、构想性是 VR 的基本特征。借助这项技术，人们可以进入到虚拟现实环境，在其中自由地运动，进行观察，可以借助特殊设备与虚拟物体进行交互式操作，获得只有在真实情景下才能获得的经验。

目前,体验完虚拟现实内容之后,用户可能会有强烈的眩晕感,出现疲劳、眼花、恶心等现象,这些都是VR晕动症的症状。因此,VR晕动症是虚拟现实普及的进程中绕不开的一座大山。VR晕动症不仅会使用户无法长时间沉浸到虚拟世界,也会使用户的重复使用率变得极低。但是为了获得更好的经济效益,VR技术公司和风投公司一定会想尽一切办法来克服难题。那么怎样减少VR带来的眩晕感,著名的动作捕捉技术提供商诺亦腾的戴若犁博士说:“人体的自然身体动作,才是好的虚拟现实交互方式。”

要解决眩晕感的问题,本质方法就是要让你的身体真的动起来。但是由此就会产生一系列需要解决的人体运动、场地、安全保护问题。针对这个问题,有两种解决方案,即无限空间和定制空间。模拟晕动症的生理基础是前庭器官,所以从生理的角度出发,有三种方法在尝试解决模拟晕动症,即切除前庭、吃药和电击。从人类正常生存和发展的角度来看,生理层面的解决方法不是切实可行的。那么无限空间和定制空间的解决方案就一定可行吗?目前还不能确定这两种方案的切实可行之处。

但是在我看来,VR技术就是现代意义上人们的精神的鸦片。影视剧中人们对着煤油灯吸鸦片场景,外边的人看他们是整天沉迷其中、无所事事,而吸鸦片的人在自己看来确实有着极致的精神享受。但事实上,那是鸦片给他们造成的精神幻象。不但对他们精神有损害,还因整天沉溺于鸦片直接对人体造成不可逆转的伤害。但是,吸鸦片的人是认识不到的。那么,生产鸦片的人能认识到,但是这些人不会考虑其后果。有钱可赚是商人唯一的目的。也就是说,生产鸦片的人只要有利可图,他们就会源源不断地生产鸦片,完全不会顾及后果。或许,他们认为,吸鸦片的人越多越好,这样才能财富不断。

(三) VR背后的商业利益

发明VR技术的人以及他们的风投公司只要发现这里面有商机,就会源源不断地生产VR技术,以谋取钱财利益。但他们是绝对不管后果的,无论对国家民族来说的宏观后果,还是对人自身来说的具体而微的后果。那么,这两种后果究竟会严重到一定程度。对国家来说,当大部分人都沉浸在VR体验时,他们就忘了自身应负的担子,这对国民生活正常运转和经济效益产生直接影响;对人自身来说,精神一直处于萎靡状态,也无暇锻炼身体,渐渐地这个人就走向垮掉。试想,这样的国民体质与精神面貌和这样的国民经济何以促进民族的进步和长远发展?

VR技术产生的虚拟实在是与现实世界不同但相似的三维合成世界,这构成了计算机空间。用户在这个空间内可以虚拟地与任何事物、人进行交互行为。但是,VR技术中虚拟实在所引发的哲学问题已经引起关注。

从传统媒体到互联网web3.0,“看,不见”的事例无时不有,无处不在。于是我也对电视新闻中融入VR技术是否妥当产生了疑问。而且在当今时代,如何让受众在使用媒体时由“看而不见”转变为看得见,这是每个人都需要思考的问题。

参考文献

- [1] 马克斯韦尔·麦库姆斯. 议程设置: 大众媒介与舆论[M]. 北京: 北京大学出版社, 2010.
- [2] (美) 尼尔·波斯曼. 技术垄断: 文化向技术投降[M]. 北京: 北京大学出版社, 2007.

From the Perspective of Agenda Setting Discuss the Impact of VR on Information Transmission

Wang Weihong

(Hunan University, Changsha / Hunan, 410012)

Abstract: In China's media environment, the agenda setting theory not only plays a role in traditional media, but also influences the social network media subtly. On the surface, the agenda-setting theory emphasizes what the audience wants to see, but it is far more profound effects on humans to the audience's "look but not see", because the information also have an important impact on the audience's sensitive information. But it is these "invisible" messages that confirm that personal communication makes people relaxed about false alarms.

Keywords: Agenda setting VR Content Technology False alarms