

新技术对网络新闻报道的作用分析

罗敏

(湖南大学新闻传播与影视艺术学院, 湖南长沙, 410082)

摘要: 当下, 传媒业已经进入一个互联网与新技术的融合时期, 人工智能、全景技术、云直播、虚拟技术都在为网络新闻的报道做出贡献。各类新技术的灵活运用、人与机器的完美结合、人类智慧的不断提升, 将为网络媒体赢得更好的发展机遇。

关键词: 人工智能; 全景直播; VR 技术; 网络媒体

中图分类号: G2 **文献标识码:** A

人工智能提高采编效率

近几年, 随着专业的网络新闻团队的出现和自媒体的广泛运用, 网络新闻的原创内容占比越来越大。网络媒体借助先进的采编平台、采编技术和传输设备, 在新闻报道速度上远超传统媒体。网络新闻的原创内容和高时效特征日益受到受众市场的青睐。受众的需求以及科技的进步使得我国网络媒体在新闻采编方面进行了智能化的尝试。

人工智能是一种能够产出以人类智能相似的方式做出反应的智能机器的新技术, 机器人就是其中的代表, 能够对人的意识、思维进行模拟。2015 年, 新华社推出机器人记者“快笔小新”, 它可以快速写作体育和财经类的稿件, 大大提高新闻的报道速度。由于机器人擅长标准化程度高的消息、快讯等新闻题材的写作, 目前, 新闻写作机器人主要应用于财经新闻和体育新闻两大领域。

网络平台是一个集文字、图片、视频等为一体的大数据平台, 网络新闻正在朝着可视化的方向发展, 网络媒体除了要呈现平面化的视觉效果, 同时也在尝试着与动漫相结合, 创作出可视化程度更高的“动漫新闻”。不仅网络新闻制作的难度不断加大, 网络媒体的激烈竞争对新闻采编的速率要求也越来越高。人工智能对于大数据的处理能力和处理速度是传统记者无法比拟的, 美联社机器人每秒可产生 2000 篇新闻报道。从数据的挖掘能力和数据新闻制作能力上说, 人工智能在网络新闻采写方面有其独特的优势, 利用人工智能制作网络新闻将会使数据处理的准确度和处理速度更胜一筹。

近期发布的《传媒蓝皮书—中国传媒产业发展报告》显示, 机器新闻可以满足受众的个性化阅读需求, 并对用户阅读习惯进行分析, 生产定制化的新闻产品。在未来几年, 新闻写作机器人将被国内各大新闻媒体机构普遍应用, 机器人新闻报道在整个新闻报道中所占的比例将越来越大。尽管如此, 机器人在创新思维和逻辑思维方面并不能代替人类, 机器人撰写的稿件质量也存在诸多问题, 人工智能机器人只是用于提高新闻采编效率的一种工具, 媒体

在处理深度报道和新闻评论等内容时，仍然需要依靠人类的智慧，网络新闻可以结合人工智能与人类智慧两者的优势，实现新闻采编效率的最优化。

全景直播增强新闻真实性

全景技术是一项呈现 360° 全景视野的三维虚拟技术，其特点是使画面内容具有真实感和交互性。云直播是一项为互联网直播提供各类支持的技术。它能带给终端用户流畅的访问体验，也能帮助视频内容实现在线直播。两者结合可以为网络视频提供场景化、多角度的现场直播。

观看网络直播是受众获得信息最快的途径，网络直播能够传递新闻现场最新、最直观的状况，因此，网络新闻直播具有很强的时效性，有着录播节目不可替代的现场感。全景呈现技术可以打破用户视角的局限，把新闻现场的各个方位都呈现给观众，不仅增强了现场立体感，也把身临其境的现场真实感带给了观众。全景技术和云直播的结合为观众保留了原初的新闻现场。

在今年的“两会”报道中，云直播成为央视新闻客户端的新亮点，央视新闻采用云直播技术进行全景式两会网络直播。会议期间，每天都有 1000 余万网民通过云直播观看两会。此外，央视新闻还在微信上推出“两会云直播”；新华社客户端“现场”栏目直播新闻发布会；光明日报也在微信、微博和光明网同步推出“两会新闻中心 360° 全景”，让网友们随意选择观看两会新闻中心的各个会场。

在这些新技术运用以前，受众只能在电视上收看直播，并且被动地接受电视新闻传播者选择的新闻画面。受众所接触的新闻真实其实是经过记者、编辑层层选择、过滤之后的有限真实。全景直播实现以后，用户只要打开手机客户端，就可以看到不同于电视直播的两会现场画面，还可以自己当导播，任意切换多路信号，通过任意放大和缩小画面，如临现场般地体验环视、俯瞰和仰视等多个视角。虽然，在历史条件下，新闻的真实永远是相对的真实，但全景直播技术在原有的新闻真实基础上，大大提高了用户对网络新闻的自由选择程度，在一定程度上避免了因传播者的主观选择带来的新闻失真。

在新时期，新技术的运用却给新媒体记者带来了极大挑战，进行全景式直播报道需要记者们具备极强的现场掌控能力和应急能力。只有具备良好的报道技能，才能把全景式直播的风险因素降到最低，才能确保网络新闻直播的真实有效。

VR 技术带来沉浸式报道

如今，人们正处于一个读图的、看视频的时代，在这个全民互动、信息可视化的时代，VR 虚拟现实技术作为一种信息可视化的重要视觉传达手段，已经广泛运用于互联网新闻行业，成为新闻播报的新宠和多路媒体相互竞争的“杀手锏”。

虚拟现实技术是一项综合了多种计算机科学的技术，能够在多维空间上创建一个虚拟信

息环境，使人造事物像真实事物一样逼真，甚至比真实事物更加逼真。其背后的构想是，通过让眼睛接收到在真实情境中才能接收到的信息，使人产生“身临其境”的感觉，更重要的一点是，人们所看到的形象会随着视点的变化即时改变，这就更增强了现场的动感。VR 技术在网络媒体中主要运用于视频新闻的创作，新浪新闻在进行两会报道时，运用 3D 虚拟数据、柱状图、表格、数轴等视觉元素全权配合主播的播报，这种数据信息可视化、图文信息可视化的传播特征把抽象的信息具体化、形象化，改变了以往以观点解释观点的坐而论道的播报方式，使视频新闻更为直观。网络视频新闻利用 VR 技术可以构建出全景虚拟演播室，在演播室内可以设计一切场景，可以还原新闻现场，解读新闻事件，可以带观众遨游太空，探索未来。这一场景虚构方式使新闻画面更加鲜活，为观众带来了如临其境的视觉感受。

优酷网和土豆网在今年的两会报道中也采用了 VR 技术，并携手经济日报社科技部推出两会 VR 版点播。观看者只要穿戴一套特殊设备，就可以跟随代表委员“走进”会议现场，感受两会现场的氛围，记者们也可以戴着虚拟现实眼镜体验沉浸式的报道。在 VR 技术引入新闻领域之前，人们普遍认为，网络媒体比起传统媒体更具有交互性，不可否认，网络媒体具备着传统媒体不可比拟的互动优势，这主要体现在网友评论、自媒体多屏交流以及受众对网络新闻生产过程的参与等方面。但在 VR 技术运用以后，网络媒体不仅保留了原有的优势，还增加了用户虚拟体验的效果，更进一步地满足了用户的参与感。

虽然虚拟技术在于营造虚拟环境，使受众“沉浸”在报道中，但这种沉浸式报道与新闻真实性其实并不矛盾，也就是说，新闻媒体不能以注重虚拟体验为由，降低新闻的真实性。受众常常容易混淆视觉的真实与内容的真实，在虚拟场景面前，受众的判断能力可能会受到影响，在这种情况下，网络媒体更应该注重内容真实，不要因为抢发信息和技术因素降低自身要求。全景直播技术是增强新闻真实的一种手段，虚拟现实技术有利于丰富传播内容和强化受众体验，一虚一实的结合能够为新闻领域带来巨大的变革。

总结

不管是人工智能机器人，还是全景直播技术或虚拟现实技术，都将使新闻领域产生新的变化，技术是媒介发展的动力，这些新技术的到来，改变着网络新闻的生产模式，创新了网络媒体报道的形式，从整体上说，推动者网络新闻与科学技术的融合，促进了网络媒体的发展。新技术的出现必然造成对传媒行业传统生产模式的冲击，把新技术运用到新闻报道是一个不断探索的过程，不仅需要更新思想观念，还需要提高专业技能。未来几年，将是技术的爆发期，只有灵活、适当运用新技术并使它们完美结合，才能让网络新闻迎来更好的发展前景。

参考文献

- 【1】清华大学新闻学院:《2016 传媒发展论坛举行<传媒蓝皮书 - 中国传媒产业发展报告>发布》[EB/OL]. 清华新闻网. 2016 年 5 月 10 日.
- 【2】【美】尼古拉·尼葛洛庞蒂著, 胡泳译:《数字化生存》[M]. 海南出版社. 1997 年版. 第 140 页.
- 【3】薛小妹:《虚拟技术使新闻报道“活”起来》[J]. 现代电视技术. 2015 年第 6 期. 第 78 页.

The effect of new technology on network news report.

Luo Min

(School of journalism, communication and film, hunan university, Changsha, hunan province, 410082)

Abstract: At present, the media industry has entered a period of integration of Internet and new technologies. Artificial intelligence, panoramic technology, cloud broadcasting and virtual technology are all contributing to the coverage of online news. The flexible application of various new technologies, the perfect combination of human and machine, and the continuous improvement of human intelligence will win better development opportunities for online media.

Keywords: Artificial intelligence; Panorama broadcast; VR technology; Network media

