

Reconstruction of Traditional News by Newsgames From the Perspective of Intertextuality: Take the 2020 US Presidential Election Coverage as an Example

Shi Yongjun Yang Ao Chen Jingxuan

Abstract: In the creation process of newsgames, the information elements are re-integrated and distributed in a gamified way of thinking, thus highlighting the intertextual relationship among them. Its intertextuality is mainly reflected in the intertextuality between texts, the intertextuality between different text elements and the new intertextuality generated by user participation. When making newsgame products, newsgame builders should emphasize the intertextuality of narrative texts and the “forecast” function derived from them, and use the “forecast” function to extend the meaning of news from the present to the future. At the same time, the emergence of newsgames does not mean the transfer of responsibilities of news practitioners. Only by achieving a balance between news and gameplay, and taking greater responsibility, can we reasonably deal with the opportunities and challenges in the context of media integration.

Key words: Newsgames; Intertextuality; Media convergence

互文性视阈下新闻游戏对传统新闻的重构

——以 2020 年美国大选报道为例

石永军 杨 晔 陈竞轩

摘 要: 新闻游戏在创作过程中, 对信息要素以游戏化的思维方式重新整合与分流, 从而

作者简介: 石永军, 中南财经政法大学新闻与文化传播学院教授; 杨晔, 中南财经政法大学新闻与文化传播学院硕士研究生; 陈竞轩, 中南财经政法大学新闻与文化传播学院本科生。

课题项目: 本文系中央高校教改项目“全媒体背景下融合传播人才培养模式创新(项目编号 31412010302)”阶段性成果。

文章引用: 石永军, 杨晔, 陈竞轩. 互文性视阈下新闻游戏对传统新闻的重构——以 2020 年美国大选报道为例 [J]. 中国新闻评论, 2022, 3 (2): 19-28.

<https://doi.org/10.35534/cnr.0302002>

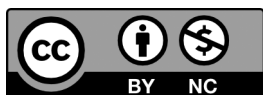
凸显其中的互文关系。其互文性主要体现在文本与文本间、不同文本要素间和用户参与所产生的新的互文。新闻游戏建构者在制作新闻游戏产品时，应当要强调叙事文本的互文性和其中引出的“预知”功能，利用“预知”功能将新闻的意义由现下向未来延展。同时，新闻游戏的出现不意味着新闻从业者责任的转移，只有达成新闻性和游戏性的平衡，并承担更大的责任，才能合理应对媒体融合大环境下的机遇与挑战。

关键词：新闻游戏；互文性；媒体融合

Copyright © 2022 by author (s) and SciScan Publishing Limited

This article is licensed under a [Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/).

<https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/>



一、从传统新闻到新闻游戏

新闻游戏是指以“新闻”为核心，以“游戏”为传播载体，通过用户的互动参与和控制促成信息的传播与理解^①，以交互参与行为减轻传统新闻内容的抽象和枯燥，达到生动、准确地传达核心价值观的效果和目的。早在 1999 年，乌拉圭游戏设计师贡萨洛·弗拉斯卡（Gonzalo Frasca）在《当游戏学遭遇叙事学：游戏与叙事的异同》中提出了“游戏学”的概念。2003 年，弗拉斯卡在其创办的 Newsgaming.com 新闻游戏网站中首次提出了“游戏新闻”这一术语，他以反恐、反战为中心思想，依据“9·11”事件中平民伤亡为题材制作首个新闻游戏《9 月 12 日》（*September 12th*），从此新闻游戏成了学界和业界关注的焦点。2013 年，英国广播公司（BBC）在报道叙利亚难民危机时打造了《叙利亚之旅》新闻游戏，2015 年《卫报》在报道奥斯卡颁奖典礼时应用了《你不知道的奥斯卡》（*You don't know Oscar*）新闻游戏以及美国《连线》杂志设计的《杀手资本主义》（*Cutthroat Capitalism*）、英国游戏公司 Traffic Software 开发的长篇纪实“新闻游戏”《刺杀肯尼迪》（*JFK Reloaded*）等。新闻游戏在国内虽起步较晚，但也顺应了媒介的发展，借助超文本链接、H5 等新型网络技术呈现了蓬勃发展趋势。2015 年 12 月，聚焦公共议题的媒体《报导者》推出首个结合时事的新闻游戏《急诊人生》，其后共青团中央

^① 曾祥敏，方雪悦. 新闻游戏：概念、意义、功能和交互叙事规律研究 [J]. 现代传播（中国传媒大学学报），2018，40（1）：70-77.

与橙光游戏联合制作《重走长征路》、G20 杭州峰会时《人民日报》重磅推出的《G20 小精灵》、2017 年两会期间推出的《我的两会秘密花园》、为纪念长征胜利 80 周年推出的一款文字冒险游戏《重走长征路》等，随着新媒介技术的不断变革，媒介融合日益走向深度化，为新闻提供了不同的传播途径，同时也为游戏化新闻提供了发展空间。新闻游戏通过“我”在场、沉浸式参与以及娱乐性达到新闻与新闻、新闻与用户、用户与用户之间的联通与互动，突破了文字报道线性叙事的局限。

20 世纪 60 年代法国学者朱丽亚·克里斯蒂娃在《符号学：意义分析研究》一书中首次提出“互文性”概念：“任何作品的文本都像许多行文的镶嵌品那样构成的，任何文本都是其他文本的吸收和转化”^①，认为“文本是一种生产力”，包括每一个词（文本）都是不同词（文本）的重新组合，在此基础上自文本对他文本吸收和转化，延伸出新的、不确定性的意义，其重点在于超越意义本身。在网络文本发达的如今，互文性因互联网文本开放性、多重性和不稳定性特征，超越原本意义。超链接和嵌入文本等技术形成的赛博空间，形成了最基本的互文现象。新闻游戏作为媒体融合语境下的跨媒介叙事，将新闻的信息要素分解，在特定叙事空间中对文本内容、信息分流、议程设置以及叙事主体相互转换和联系，并以思维方式重新组合，成了公民之间交流公共思想的有效工具，同时也使传统媒体获得了向娱乐以及以外的社会领域扩展的新机遇。

二、新闻游戏对传统新闻的重构

所谓新闻游戏对传统新闻的重构，指的是：在媒体融合时代新闻生产的过程中，生产者将传统新闻的信息要素进行分解，并转变思维模式，利用游戏化的思维方式对新闻要素进行重组，在叙事主体、叙事结构、叙事话语、叙事意识形态以及叙事伦理中发生多维转型，使其具有独特的解构文本能力，重塑读者体验。

（一）叙述主体：叙事者与受叙者的角色变迁

新闻叙事者和受叙者的转型是新闻游戏生产过程中互文性的核心体现。传统新闻叙事采取“生产者”为中心的叙事方式，“传”和“授”的关系是传统新闻生产的核心逻辑。叙事者既是新闻产品的直接生产者，也可直接对用户输出文本信息。但在媒介融合时代融合思维的产物中，新闻游戏削弱了生产者的主体地位，而加入了其他叙事主体，为用户输出合适的信息。同时，在与用户沟通互动的过程中，这些生产者会根据用户的反应进行内容产出。用户原本作为被动接收信息的受叙者，地位空前提高，一并加入新闻产品的创作中。叙事者和受叙者的地位关系

^① [法] 朱丽亚·克里斯蒂娃. 符号学：意义分析研究 [M] // 朱立元. 现代西方美学史. 上海：上海文艺出版社，1993：947.

被新闻游戏完全打乱重塑,游戏建构者从“作者权威”走向“作者之死”,用户则从旁观者身份转变为以第一人称视角积极参与新闻叙事,影响了新闻游戏的语言系统。

以 CNN 曾经推出的新闻游戏 *Political Prediction Market*^① 为例,这一新闻游戏通过仿效股票市场的运营方式,让用户参与在大选的调查中进行投票,并给占上风一方的用户一定积分奖励,而积分最高的用户可以获赠美国总统辩论的旅行套餐,亲身前往接触总统选举。这一游戏实质上是引导用户对“美国大选形势判断”这一议题进行内容生产,用户在参与游戏的过程中,从单纯的受叙者转变成了叙事者的一员,身份发生了明显置换。而媒体同样作为叙事者,则在这一新闻生产的过程中坐收渔翁之利,他们在迎接用户进行生产的同时,也掌握了更多新闻线索,还能通过用户的信息去“预测”未来新闻的发展。

叙事者与受叙者地位的变化,不单单意味着用户“参与了新闻创作”。对于原始的新闻叙事者,新闻游戏还有另一层意义所在,也就是“预知”功能,这一功能直接改变了信息传递的意义所在。新闻游戏的核心是“程序修辞”,通过建构数据模型对事件编程来进行还原和模拟^②。而 CNN 的这一则新闻游戏就是很好的印证。这一系统在传递信息的同时,也接收着用户传递回来的数据,产生了新的信息。这庞大的信息回流成了数据分析的基础,建构者通过信息反馈回溯事件来龙去脉、发掘潜在信息,用新的讲述方式在预测未来中产生积极影响。当叙事者与受叙者角色变迁,新闻游戏文本又形成了另一层次的互文。用户在接受文本意义的同时,也生产文本意义,这些意义相互补充、相互深化,新闻游戏的巨大价值由此得以彰显。

(二) 叙事结构:从单一到立体叙事的嬗变

传统新闻叙事多以单一事件的线性叙述展开,依次说明新闻要素,在结构中表现为开端、发展、高潮、消减和结束^③。而网络新闻的叙事结构多采用立体式叙事结构,以微内容为单位,由核心微内容和催化微内容在不同层面组合与聚合而形成超文本^④,通过时间线、空间线上加上超链接,以某种规律性的逻辑进行谋篇布局,既可以纵览全局也可以了解更多细节。新闻游戏作为网络新闻的一支,继承了网络新闻的叙事特性,采用交互技术、复合叙事体系,满足受众对于特定信息的需求,在叙事结构上与传统新闻存在着很大区别。

以《环球时报》11月3日的报道《美国大选迎来终极冲刺》^⑤为例,这篇新闻是很典型的

① CNN. Political prediction market [EB/OL]. [2021-03-06]. <https://edition.cnn.com/2015/12/01/politics/cnn-politics-debate-sweepstakes-rules/index.html>.

② 悦连城. 新闻游戏:融合新闻的新尝试——概念、特征与功能[J]. 现代视听, 2016(9): 35-37.

③ 许向东. 转向、解构与重构:数据新闻可视化叙事研究[J]. 国际新闻界, 2019, 41(11): 142-155.

④ 华进. 构建网络新闻叙事学[N]. 社会科学报, 2020-07-30(5).

⑤ 林日, 陈欣. 美国大选迎来终极冲刺[N]. 环球时报, 2020-11-03(1).

传统新闻,叙事结构上也很有《环球时报》的风格。报道先以美国大选的当前局势作为导语起头,点明了局势之激烈和美国社会当前的困局。之后的行文则主要从关键摇摆州、美国人民、总统候选人三个视角展开报道。在对于美国大选形势的分析上,报道不仅说明了宾夕法尼亚州这一关键摇摆州的政治形势,还援引了多家美国媒体的预测分析,让读者可以从多个角度感知到美国大选的当前局面。作为一篇传统新闻,这样的报道内容无疑是可圈可点的。

但《卫报》发布的新闻游戏 *Build your own US election result: plot a Biden or Trump win*^①,在同一话题的报道上,为我们交出了一份截然不同的答卷,其叙事结构尤其令人耳目一新。在交代了大选的基本情况和背景后,这一报道通过自主投票的形式进行接下来所有内容的叙事。用户可以在这一页面看到所有的关键摇摆州,并将他们按“亲民主党”“亲共和党”等方式进行分类。每一个小类下,用户可以直观地读取这些摇摆州先前的选举情况和目前的民调结果,并有文本对这些州的政治形势进行介绍。用户可以在了解这些信息后,对这些州的选举结果进行投票,页面上方会实时显示用户的投票对于“当前形势”的影响,详见图1。这一新闻出呈现美国大选发展的历时结构,还呈现出不同事件之间的共时结构,用一种嵌套叙事手法涵盖了庞大的信息量,是传统新闻难以达到的。而面对如此庞大而混杂的信息流,新闻游戏不仅使叙事者形成个性化的叙事体系,同时以用户为框架,对其进行了有序分流,增加阅读体验。这使得用户在接受信息的过程中,可以始终以自我为中心,有规律地接收这些分装好的碎片信息。这些信息在这一结构下,形成了明显的互文,一来促进传受之间强关系的构建,二来更加符合了用户的思维逻辑。

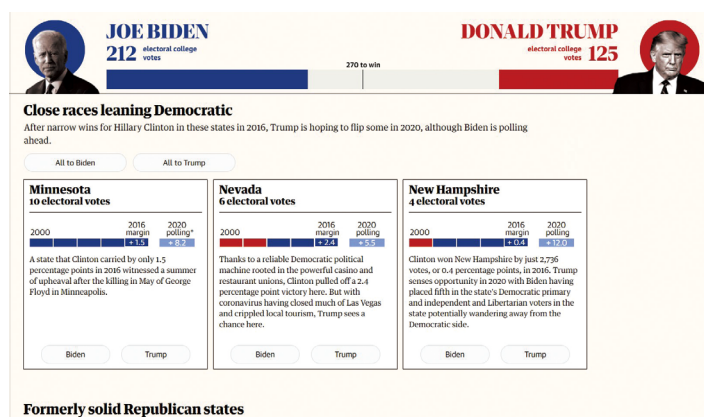


图1 卫报新闻游戏界面

Figure 1 Guardian News Game interface

①HELENA ROBERTSON, ASHLEY KIRK, FRANK HULLEY-JONES. Build your own US election result: plot a Biden or Trump win [EB/OL]. (2020-11-13) [2021-03-06]. <https://www.theguardian.com/us-news/ng-interactive/2020/oct/30/build-your-own-us-election-result-plot-a-win-for-biden-or-trump>.

（三）叙事话语：从固定到开放的信息流动

传统新闻是对新近发生的事实进行的报道，语言文本是其传播的主要文本形态，图片等可视化形式只是辅助功能。而在媒介融合环境下，此刻正在发生的每一件事都与过去乃至未来紧密联结，仅仅是特定时间、特定环境下的一段文本，很难与其它文本产生互文，因而传统新闻无法揭示新闻的真正价值。新闻游戏的出现弥补了这一缺陷，在叙事上拥有更高的自由度，其互动式和非线性特征对其他文本进行吸收并改造，高效率地进行大量背景信息铺陈，形成动态和开放的信息流，同时也可以通过实时更新、超链接等方式重构传统新闻的叙事话语，以达成背景与文本、文本与文本之间的互文。

以 BBC2020 美国大选中的报道 *Predict the president 2020: Will Trump or Biden win the US election? You decide*^① 为例，在这个游戏中，用户可以通过点击预测关键摇摆州的选举结果，来演绎美国大选的进程。而每一次的点击，都会触发一段背景信息的介绍。在这一新闻事件之中，传统新闻核心的新闻要素包括哪个党派、在什么时间、在哪个州、做了什么事、造成了怎样的影响，而新闻游戏只是用游戏的形式进行了包装。比如第一个州是威斯康星州，BBC 会先告诉用户威斯康星州在上一次大选的投票背景，以及选举结果背后的政治和文化因素，再让用户在这两位候选人中进行抉择，详见图 2。在这个过程中，这部分背景资料和报道中其它的文本信息就能形成互文，一定程度上帮助用户做出判断、进行预知。在用户选择了一位候选人后，拜登或特朗普的累计票数将会增加，同时进入下一个关键摇摆州的选举介绍中，最终达到 270 票的候选人会在游戏中显示“WIN”。用户的选择、各个州的新闻资料此时都处在了这张巨大的网上，庞杂的背景介绍不再喧宾夺主，而是形成了开放、连续的信息流，互为表里，组织形成了一个开放信息的信息空间。

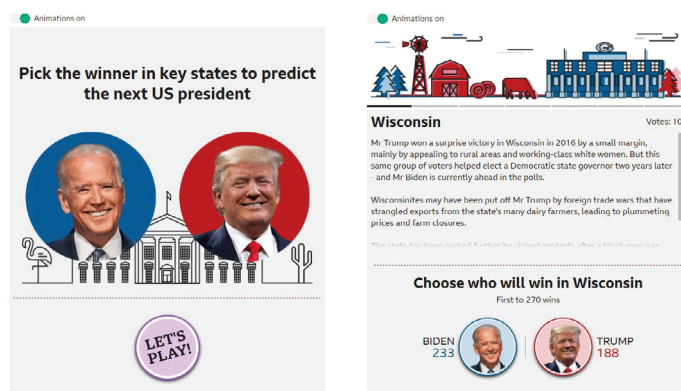


图 2 BBC 新闻游戏界面

Figure 2 BBC News Game interface

①HARRIET AGERHOLOM, BECKY DALE, EVISA TERZIU, et al. Predict the president 2020: Will Trump or Biden win the US election? You decide [EB/OL]. (2020-09-25) [2021-03-06]. <https://www.google.com/amp/s/www.bbc.com/news/amp/election-us-2020-54286528>.

同时,新闻游戏借由互联网这一载体,在叙事中也可以更加张弛有度,它打破了传统新闻文本的限制,利用超链接等形式,跨越了时间与空间的限制,取互联网新闻之所长。比如在 BBC 这则报道下方,基于报道内容的扩展阅读——不同报道间的文本内容也被串联起来,形成了另一形式的互文。一方面扩展了新闻游戏表达的深度,另一方面也规避了新闻游戏信息碎片化的缺陷,让多方面的信息互为补充,用户不必担心读这篇报道会“错失”某些关键信息。

(四) 叙事意识形态: 议程设置机制的渗透与消解

意识形态建构即新闻叙事中带有目的性特征。一方面,我们需要意识到新闻游戏本身自带的意识形态渗透功能;另一方面,我们应当看到新闻游戏对于传统新闻意识形态建构的消解。

从新闻游戏本身的属性来看,由于游戏的一大特性就是为玩家塑造特定的互动场景,增强玩家的沉浸感和代入感,因此在这一过程中,本身就会有潜移默化的价值传递。从互文性的角度来看,由于用户的主动创造和新闻文本间产生了互文,用户与文本间的关系更为密切,因此更易受到文本内容的影响。以纽约时报的新闻游戏 *Lesson of the Day: An Election News Game*^① 为例,这篇新闻游戏主动地引导用户进行 UGC 内容的生产,参与网站的实时互动。在这个过程中,其实也在潜移默化地培养用户的制度自信力。比如其中的 Bingo 游戏,详见图 3,明显对于用户的政治素养有一定要求,带着强烈的意识形态色彩。但由于穿上了“游戏”这层外衣,新闻游戏的宣传意味不至于那么明显。

The New York Times
Learning Network

**ELECTION 2020
BINGO**

DIRECTIONS
For each blank, list an answer and cite your source. Then, be prepared to explain or defend your response. Do not repeat answers; put something fresh in every blank.

Something current polling shows:	One way this election impacts young people	One headline you wouldn't have predicted a year ago	Three big issues for voters across the nation	A problem or complication for the Democrats
Source:	Source:	Source:	Source:	Source:
A problem with voting this year	A fact about campaign contributions	An interesting election image (describe)	A fact about a vice-presidential candidate's background	An example of misleading rhetoric that has spread
Source:	Source:	Source:	Source:	Source:
One way the pandemic has affected the election	A problem or complication for the Republicans	FREE SPACE	Something experts say is important in election night	A candidate for the Senate who interests you
Source:	Source:		Source:	Source:
A campaign ad or slogan that got your attention	An election-related vocabulary word and definition	A trend this election that makes it different from 2016	A prediction about this election	A controversy this election season
Source:	Source:	Source:	Source:	Source:
One "background story" and how it's used in 2020	Donald Trump's position on an issue you care about	Quote or statistic about young voters this year	Joe Biden's position on an issue you care about	One fact about the electoral college
Source:	Source:	Source:	Source:	Source:

图 3 纽约时报的 bingo 游戏

Figure 3 The New York Times bingo game

^①KATHERINE SCHULTEN. Lesson of the Day: An Election News Game [EB/OL]. (2020-11-03) [2021-03-06]. <https://www.nytimes.com/2020/10/22/learning/lesson-of-the-day-an-election-news-game.html>.

而从与传统新闻的对比之中看，新闻游戏打破了传统新闻中的议程设置，破除了话语垄断，消解了新闻叙事中的意识形态建构。在用户的互动与原文本间形成互文时，用户的主体地位获得了空前提高，甚至可以视作新闻产品的生产者。因此，媒体精心安排的议程设置不再能像从前那般影响和控制用户，用户的主观能动再次占据上风。这甚至使得用户本身的想法可以反作用于新闻游戏的作品。比如在上文提到的卫报作品中——就算卫报带有一定的政治立场倾向来进行新闻创作，用户也可能在进行游戏的过程中选出截然不同的结果，反过来影响产品本身。

在意识形态的建构上，新闻游戏本身具有两面性。在利用得当的情况下，新闻游戏仍可用于意识形态输出；但在开放叙事场中，新闻游戏受其流程所限，注定会为用户留下一扇可以自行打开的门，用户可自如地控制新闻叙事的输出。如果用户愿意的话，可以随时走出房门，拒绝接受这类输出。

（五）叙事伦理：新闻从业者的责任担当

新闻叙事伦理指的是新闻叙事者在内容生产过程中所具备的基本的叙事理性和专业理念。新闻游戏相较于传统新闻不仅仅需要改变内容生产的方向，当然也需要改变从业者的心态和观念。

在传统新闻的叙事模式下，叙事者的心态观念中往往以自己为中心本位，而忽视了用户这一群体的存在。而新闻游戏的互文，实际上就是强调与用户间的密切沟通，因用户的需求，其角色逐渐转变叙事身份，期待视野不断提升，叙事者应让出自己的优势地位，让新闻生产成为一项用户本位的活动。

同时，新闻游戏也要求新闻叙事者更加注重专业素质，重视多媒体技能的相关应用。传统新闻一篇一叙的模式已经过时，新闻游戏强调的是文本间的关联。叙事者不仅仅需要搭建起这个游戏，还需要搭建起系列事件的内在逻辑联系。这意味着叙事者需要对传统新闻中核心的新闻要素进行及时的捕获和分析，并转变为游戏化的方式对其进行重构。这对于专业素养当然有着很高的要求。

当然，在新闻叙事过程中又有新的伦理问题需要纳入考虑——当新闻生产不再仅仅取决于媒体或者个人记者，那么又由谁来为生产出的新闻作品担责？新闻游戏作品是否应当毫无保留地接收所有用户输入的价值体系呢？又如何保证新闻游戏的新闻性，确保新闻传播不会失真，同样是新闻从业者应当去反思的问题。

三、探讨与反思

（一）关于“预知”功能的探讨

从上述的分析中可以发现，互文性在新闻游戏中有着明显的体现。核心原因是互联网新闻

中各类文本的互文以及新闻游戏中角色主体地位的置换。新闻游戏的超文本性和非线性叙事,使得其包含的文本量远高于传统新闻,同时,这些文本信息又能够彼此联系、互为补充,共同为用户全面地展示报道所描述的情况。

当然,相比于传统新闻,由于新闻游戏能体现出强烈的互文性特征,因此也拥有着传统新闻所不具备的“预知”功能。新闻从业者同样可以反过来作为一名读者,吸收新闻游戏中产出的信息,从而对于未来会发生的事情进行预测。越大阅读量级的新闻游戏产品,在这一功能的优势上就越大。例如,上文提到的 CNN 的报道之中,表面上只是与用户进行互动,引导用户参与进新闻事件之中。实际上,用户提供这批信息还能被 CNN 所用,用以预测谁会成为新一任的总统。

这一作用实际上正是互文性理论的进一步引申——正是因为文本和文本相互关联、新闻与新闻相互关联,因此用户点击鼠标或是轻划手指所产生的数据内容也应当与这些文本内容互文。同时,总统选举这类事件,本身就带有一定的“可预知性”,用户的意见和态度,恰恰会成为总统选举最终结果之“因”。我们可以理解为,在这一张巨大的网上,几个节点相互联结,并最终通往下一个点,也就是“未来”。新闻游戏帮助新闻媒体照亮了更多节点,也帮助我们更好地判断这些节点未来将通往何方。

当然,“预知”功能的作用也不会仅仅局限于总统选举的报道之中。在大数据时代下,新闻与数据的关系本就愈发紧密,数据的价值也愈发得以彰显。用户所提供的庞大数据,可以运用于一切与数据相关的新闻当中,让新闻媒体得以输出更准确、更有价值的“预知”报道。而这些产出后的信息又会再次作用于用户,让用户接收到更多有价值的信息,并可能再次参与互动,由此形成了一个良性循环。

那么这个时候可能会出现一个疑问——新闻游戏的“预知”功能,相比于那些专业的数据调研公司,到底有什么竞争力呢?我觉得这个问题可以从两个方面加以解释:一者,新闻游戏本身依托于新闻媒体,一般都能坐拥相当庞大的用户群体,在数据量上有着天然优势。由于不同媒体各有各的风格,媒体从业者也可以根据自身的用户定位非常方便地获取用户的画像分析。二者,新闻游戏的使用情境与传统的数据调研不同,它发生在一个用户“主动参与”“主动产出”的情境之下,在这种主客体置换的关系之中,我们会更容易获得用户更真实的反馈。因此,从这两个角度上看,新闻游戏的这一功能目前是难以被其它方式轻易取代的。

新闻游戏的“预知”功能意味着新闻彻底打破了时间的禁锢,不仅仅可以连结过去到现在,还可以连结现在到未来。新闻在现有双向传播的基础之上扩展出了更高的维度,信息传递的价值大大提高了。这个时候,新闻从业者不再仅仅只是再传递信息,反而可以收获到新的信息,并利用它们进行数据分析,因此对于新闻从业者的素质要求也会更加高了。

（二）对于新闻游戏的反思

回过头来说新闻游戏，此时可以解答最开始提出的问题——究竟该如何达成二者的平衡，才能最大程度上发挥新闻游戏的价值？依笔者的观点看，达成平衡的核心点在于在上述解构与重构的过程中认清“新闻”与“游戏”的关系。这两者之间从来就不是“新闻性重于游戏性”或是“游戏性重于新闻性”的关系，二者都应该是新闻游戏的核心要素，正是取二者所长，才能创造出优良的新闻游戏作品。

新闻事实是新闻游戏的骨架，是支撑起整个骨架最核心的内容，因此保证新闻文本真实可靠、传播不出现严重失真，是对于从业者而言最基本的要求。在此基础上，游戏化元素的加入也是为了达成其传播目的，也是在这个骨架的基础之上再填充血肉。因此，游戏化的元素不应当成为其新闻事实传播的阻碍，相反，这些元素可以让原有的新闻游戏变得更有趣、更易让用户所接受。同时，这些元素也加强了新闻文本的互文性，增强了与用户间的交互和沟通，使得用户可以加入新闻内容的生产中来。这不仅满足了新闻叙事的高水准要求，还顺应了媒体融合的大趋势。在传统媒体行业饱受冲击的当下，新闻游戏依靠其“游戏”的一面仍然可以保持高传播力。

因此，在具体解构和重构的操作过程中，就应当要牢记新闻游戏的互文特性，在确保新闻要素总结无误的同时，准确地运用游戏化元素，保证一切为叙事和传播的效果进行服务，避免因娱乐化形式削弱新闻议题的严肃性。

同时，新闻从业者还需要注意的是，用户参与了新闻生产并不意味着可以将责任全部推给用户。UGC 的创作内容、新闻游戏的选项分支、高互动性的文本信息……这些内容都仍然需要新闻从业者付出足够的时间和耐心予以审核。新闻叙事中主体地位的置换并不意味着责任的减轻，相反，面对这个时代的风口，新闻从业人员更应该做好充足的准备、承担起更大的责任，将美国大选此类政治性事件当作有效新闻进行传播，充分利用游戏化程序，真正意义上做出具有实质性的互联网新闻。