

## **CÔNG NGHỆ THỰC TẠI ẢO TRONG BÁO CHÍ ĐA PHƯƠNG TIỆN**

**ThS. Bùi Thị Vân Anh**

*\*\*\* Đăng trên Chuyên mục Nghiên cứu trao đổi, Tạp chí Người làm báo,  
số 388, tháng 6 năm 2016*

*\*\*\* Đăng trong Cuốn sách “Báo chí – Truyền thông, những điểm nhìn từ thực tiễn”,  
Nxb. Đại học Quốc gia Hà Nội, năm 2017*

*Không thể phủ nhận rằng, sự phát triển của khoa học công nghệ luôn luôn có những ảnh hưởng nhất định đến phương thức vận hành của nền báo chí – truyền thông. Báo chí ngày nay với sự hỗ trợ của máy tính, điện thoại di động và mạng Internet đã mang đến cho công chúng những sản phẩm tin tức vô cùng hấp dẫn và nhanh nhạy. Thời gian gần đây, lĩnh vực báo chí một lần nữa lại được đón nhận thêm một công nghệ mới mang tính đột phá, đó là công nghệ thực tại ảo (Virtual Reality – VR).*

### **Tiềm năng của công nghệ thực tại ảo**

Công nghệ thực tại ảo được biết đến trên thế giới từ cuối những năm 1960, nhưng phải đến đầu những năm 1990 thì công nghệ này mới thực sự phát triển mạnh mẽ. Và đến nay, thực tại ảo đã, đang trở thành công nghệ mũi nhọn nhờ khả năng ứng dụng rộng rãi trong nhiều lĩnh vực của đời sống như: giáo dục, y tế, kiến trúc, nghệ thuật, an ninh, quốc phòng...

Có thể hiểu, thực tại ảo là một môi trường không gian ba chiều được giả lập bằng máy tính nhằm mô phỏng lại thế giới thực. Trong môi trường mô phỏng đó, khác với đồ họa 3D thông thường, ở đây con người không chỉ quan sát mà còn có thể thực hiện những thao tác mà mình mong muốn. Tính năng này tạo ra một sự kết nối mạnh mẽ giữa người xem với thế giới ảo. Thiết bị máy tính có khả năng nhận biết được tín hiệu vào của người sử dụng và thay đổi ngay lập tức thế giới ảo. Người sử dụng nhìn thấy sự vật thay đổi trên màn hình ngay theo ý muốn của họ và bị thu hút bởi sự mô phỏng này. Bằng khả năng tương tác thời gian thực như vậy mà người xem có cảm giác như đang đứng giữa chính bối cảnh thật và hiểu tận tường từng “ngóc ngách” trong đó.

Tuy chưa thực sự được ứng dụng mạnh mẽ như các lĩnh vực khác, nhưng trong lĩnh vực báo chí, công nghệ thực tại ảo đã bước đầu được nghiên cứu và triển khai đưa vào phục vụ cho việc sáng tạo các tác phẩm báo chí đa phương tiện. Đặc điểm của loại hình báo chí này là giúp công chúng tiếp nhận thông tin với những cảm giác như đang nhập vai vào nhân vật đang hiện diện trong môi trường diễn ra thông tin. Hiện nay, trong các công trình nghiên cứu khoa học cũng như trong nhiều bài viết đã sử dụng

thuật ngữ “Immersive Journalism” (tạm dịch là Báo nhúng) cho tác phẩm báo chí ứng dụng công nghệ thực tại ảo.

### **Ưu điểm nổi trội**

Nếu như trong báo mạng điện tử hiện nay, thông tin mà báo chí mang lại được xem là đã khá hấp dẫn bởi công chúng có thể tiếp nhận thông tin bằng cả ba hình thức: đọc, nghe và nhìn, thì với sự hỗ trợ của công nghệ thực tại ảo, công chúng còn có thể tiếp nhận thông tin bằng cơ quan xúc giác và bằng cả cảm xúc của mình, bởi họ như được tham gia chính vào thời điểm xảy ra sự kiện. Trong không gian ảo tái hiện lại sự kiện, các nhân vật được mô phỏng lại theo khuôn mặt, hình dáng và hành động tương tự những nạn nhân, người tham gia trực tiếp hoặc nhân chứng chứng kiến sự việc. Âm thanh, tiếng động cũng được mô phỏng lại theo đúng ở hiện trường.

“Nạn đói ở Los Angeles” (Hunger in Los Angeles) là một tác phẩm báo chí điển hình ứng dụng công nghệ thực tại ảo. Bài phóng sự đề cập đến những vấn đề ngày càng gia tăng của nạn đói ở khu vực Los Angeles. Phóng sự tái tạo lại một sự kiện có thực xảy ra tại một điểm xếp hàng ở ngân hàng thực phẩm, trong đó một người đàn ông đột nhiên bị đột quỵ do bệnh tiểu đường mà nạn đói gây ra. Những người tham gia được hoàn toàn đắm mình trong bối cảnh này, và cảm giác như chính anh ta hoặc cô ta là một nhân chứng thực tế cho sự kiện. Dự án này được thực hiện bởi trường đại học Nam California và Học viện Công nghệ sáng tạo, do Nonny de la Pena dẫn đầu. Nonny là người tiên phong về loại hình báo nhúng. Bà là giám đốc điều hành của nhóm Biểu tượng (Emblematic group) và hiện đang là nghiên cứu viên cao cấp tại trường báo chí Annenberg, Đại học Nam California, USA.

Có thể nói, một tác phẩm báo nhúng tạo ra đỉnh cao về sự tương tác giữa công chúng với tác phẩm báo chí. Công chúng có thể “du hành” vào bên trong thế giới ảo tái tạo lại sự kiện. Anh ta có thể đi lại ở bất cứ nơi đâu trong phạm vi, bối cảnh mà bài báo dựng lại, để quan sát, chứng kiến đầy đủ mọi góc ngách, mọi khía cạnh của vấn đề. Không chỉ đi lại trong thế giới sự kiện, công chúng còn có thể chạm thấy, sờ thấy, và những hành động đó của người dùng, chúng ta cũng có thể quan sát được họ đang thực hiện như thật trong hiện tại. Nhưng bản thân họ đã quên mình đang đứng đâu trong thế giới thực, mà họ đang “đắm chìm” trong thế giới ảo, nơi sự kiện, vấn đề đang được tái tạo lại.

### **Tương lai của báo nhúng**

Thực tế, để tạo ra một tác phẩm báo nhúng mô phỏng lại sự kiện cần một lượng thời gian không nhỏ, có thể một buổi, một ngày, thậm chí vài ngày nếu là một sự kiện phức tạp với nhiều bối cảnh, nhân vật đan xen. Do đó, báo nhúng không thể chạy theo những thông tin nhanh, nóng hổi, tức thì, và cũng sẽ rất lãng phí nếu dùng để tái hiện những thông tin không mang tính thời sự cao. Do đó, báo nhúng thường chuyên sâu trong các mảng phóng sự, tường thuật, điều tra với các sự kiện, vấn đề phức tạp, ảnh hưởng mạnh mẽ đến cuộc sống của con người trên diện rộng, thậm chí trên toàn thế giới, như chủ đề chiến tranh, khủng bố, bạo lực...

Hiện nay, với sự hỗ trợ của Camera 360 độ, nhiều hãng tin, tạp chí, đài truyền hình ở một số nước như: BBC (Anh), CNN, Ryot (Mỹ), Frontline (Ấn Độ)... đã dễ dàng sản xuất các bài báo nhúng hơn thay vì phải tự lập trình phần mềm mô phỏng lại bối cảnh sự kiện. Có thể kể đến các tác phẩm điển hình như: Loạt phóng sự về trận động đất Haiti năm 2010 (BBC); phóng sự về nơi tạm trú của người di cư Calais ở miền Bắc nước Pháp năm 2015 (BBC); sự bùng nổ của dịch Ebola (Frontline); hay trận động đất ở Nepal (Ryot)... Bên cạnh các vấn đề mang tính toàn cầu thì gần đây công nghệ báo nhúng cũng được các đài truyền hình hay hãng tin này ứng dụng trong các bài báo về khoa học, khám phá, nhằm hấp dẫn người xem.

Về phía người dùng, để thực sự đắm chìm trong sự kiện thì họ cần được trang bị các thiết bị đầu vào như: kính thực tại ảo, găng tay cảm ứng, các thiết bị cảm ứng khác gắn trên cơ thể... Bên cạnh giá thành, thì việc sản xuất các thiết bị này sao cho tiện lợi, dễ dàng sử dụng cũng là một yếu tố quan trọng quyết định tương lai của báo nhúng, bởi không ít người trong số khách hàng cảm thấy không thoải mái khi đeo chúng.

Ở Việt Nam, ứng dụng công nghệ thực tại ảo trong báo chí vẫn còn rất mới mẻ, thậm chí chưa có một công trình khoa học nào nghiên cứu về vấn đề này. Tuy nhiên, bản thân công nghệ thực tại ảo đang dần trở nên phổ biến ở nước ta và cũng đã được nghiên cứu ứng dụng trong nhiều lĩnh vực khác nhau. Bên cạnh đó, nhìn lại những bước tiến trong lịch sử báo chí, đặc biệt là sự phát triển mạnh mẽ của báo chí hiện đại, có thể thấy báo chí Việt Nam luôn vận động theo xu hướng của báo chí thế giới, và công nghệ báo nhúng chắc chắn không nằm ngoài xu thế đó.