

VR 저널리즘: '예언자 일보'가 인간세상에도 구현되다

〈해리포터〉에는 '예언자 일보'란 신문이 나온다. 마법 세계 언론인 '예언자 일보'는 읽는 신문이 아니다. 뉴스를 보여주는 신문이다. 보도하는 내용 자체가 바로 눈앞에서 펼쳐진다. 그래서 뉴스를 보는 사람은 스토리에 몰입할 수 있게 된다. 영화 속 얘기 같던 이런 장면이 요즘 현실에서도 구현되고 있다. 몇몇 언론들이 시도하고 있는 가상현실(VR) 저널리즘이 바로 그것이다.

VR 저널리즘은 특수 컴퓨터 촬영 기술이나 360도 카메라를 이용해 현장을 그대로 옮겨온 듯한 영상을 제공하는 것을 의미한다. 뉴욕타임스는 지난해 중동이나 아프리카 지역 난민 이야기를 다룬 '난민(The Displaced)' 시리즈를 선보여 많은 호평을 받았다. 구글의 VR 시청용 도구인 카드 보드로 보면 현장에 가 있는 듯한 느낌을 받을 수 있도록 했다. CNN은 지난해 삼성 기어VR을 통해 민주당 대선후보 토론회를 VR 영상으로 중계했다. 해리포터 속 '예언자 일보'가 현실에서도 구현된 셈이다.

360도 카메라를 이용한 비교적 간단한 보도는 국내 언론들도 시도하고 있다. 조선일보는 잠실 롯데월드 123층 꼭대기에서 찍은 360도 영상으로 VR 저널리즘의 맛을 선사했다. 한국경제는 지난 해 서울 조계사에 은신했던 한상균 전국민주노동조합총연맹 위원장이 경찰에 인계되는 과정을 360도 카메라 영상으로 전해줬다. 이 영상을 본 독자들은 마치 현장에서 직접 사건을 보는 것 같은 생생한 느낌을 받을 수 있었다.

왜 갑자기 VR 저널리즘에 관심을 보이는 걸까? 의외로 이 질문에 대한 해답은 가까운 곳에서 찾을 수 있다. 수용자를 몰입시키겠다는 인류의 오랜 욕망이 바로 그것이다. 〈아라비안나이트〉에 젖줄을 대고 있는 '세예라자드

신드롬'은 수용자들을 이야기 속에 몰입시키겠다는 인간의 욕망이 얼마나 대단한지 잘 보여준다. 조앤 롤링이 '예언자 일보' 같은 설정을 한 것 역시 같은 차원에서 바라볼 수 있을 것 같다. 마법 세계라면 '예언자 일보' 같은 신문이 있을 것이란 상상은 인간의 본능을 잘 건드린 설정이었다.

실제로 1990년대 무렵부터 미국에선 몰입 저널리즘을 구현하기 위해 많은 노력을 했다. 모바일 저널리스트 워크스테이션(MJW)을 비롯한 다양한 기기부터 2000년대 초중반 관심을 모았던 디지털 스토리 텔링 같은 것들도 따지고 보면 몰입 저널리즘을 위한 시도들이다. 그런데 최근 몇 년 사이에 VR 기술이 대중화되면서 한 단계 더 발전한 몰입 영상을 구현할 수 있게 됐다. 구글 카드 보드나 오쿨러스의 VR 기기 같은 것들 덕분이다. 여기에도 360도 촬영이 가능한 카메라도 속속 출시되면서 독자를 몰입시키는 VR 저널리즘이 관심의 초점으로 떠오르게 됐다. VR 기술은 독자들을 직접 현장 속으로 안내하는 것을 지향한다. 소식을 전해주는 대신 아예 직접 경험해 보도록 하겠다는 것이다.

이런 관점으로 접근하게 되면 VR과 저널리즘은 결코 생뚱맞은 조합은 아니란 걸 알 수 있다. 뉴스 속에 직접 개입하고픈 인간의 욕망을 잘 건드려 주기 위한 시도인 셈이다. 그래서 VR 저널리즘의 경쟁 포인트는 '현란한 기술'이 아니다. 독자들을 몰입시킬 수 있는 스토리 텔링이 핵심이다. 독자들에게 멀리 떨어진 곳에서 발생한 사건을 직접 경험할 수 있도록 해 주는 것. 그것이 VR 저널리즘이 독자들에게 뉴스의 '오래된 미래'를 경험할 수 있도록 해 주는 최고의 선물이기 때문이다.

VIRTUAL
REALITY

