禪

مقدمه پرونده ویژه المپیک ریو ۲۰۱۶

المپیک نوآورانهها

Rio2016

بازیهای المپیک رویدادی تاریخی و جهانی است که گسترهای به وسعت تمام جهان، قارهها، کشورها و مردمان روی زمین دارد. المپیک محدود به چند کشور یا چند قاره و چند بازی ورزشی نیست و جنبههای سیاسی، اجتماعی، فرهنگی و ملیتی بسیار پررنگ و تأثیرگذاری در طول حیات خود بر جوامع بشری داشته است. با برگزاری المپیک، ملتی گذشته تاریک، تلخ و مملو از شکست خود را فراموش و تمدن جدیدی خلق کردهاند یا به دنبال اعاده حثیت و بازپسگیری آبرو و شخصیت بینالمللی خود بوده اند. المپیک تأثیرات مستقیمی بر اقتصاد و فرهنگ کشورها به خصوص کشور میزبان دارد، تا حدی که کشور برگزارکننده المپیک تا سالها تحت تأثیر این بازیها است.

این مطلب یکی از مجموعه مقالات پرونده ویژه «المپیک واقعی، بازیهای مجازی» است. برای دانلود این پرونده ویژه میتوانید اینجا کلیک کنید.

در این شرایط، طبیعی است سرگرمی و فناوری با این رویداد گره بخورد و آنچنان درهمتنیده شوند که جداسازی و مرزبندی سخت و ناممکن شود؛ چنانکه از سال 1936 که بازیهای المپیک برلین در تلویزیون برای عموم مردم پخش شد تاکنون، فناوری و سرگرمی جزو جداییناپذیر این رویداد بوده است و هر چهار سال یکبار تمام مردم دنیا منتظر تردستی و شگرد تازهای از دنیای فناوری بودهاند تا بیشتر، بهتر و راحتتر از المپیک، بازیها و مسابقات لذت ببرند. تأثیرات فناوری در بازیهای المپیک به اندازهای زیاد است که از فردای روزی که میزبان ۸ یا ۱۲ سال بعد انتخاب میشود، شرکتهای فناوری دست به کار میشوند. ژاپن چندین سال است که برای بازیهای المپیک ۲۰۲۰ برنامهریزی و بسترسازی میکند و دهها شرکت فناوری داخلی این شرکت به همراه شرکتهای پیشگام این عرصه در حال تدارک و توسعه چشماندازهای ترسیمشده هستند. جالب است که میتوان برای هر دوره المپیک یک المان فناورانه انتخاب کرد. بازیهای المپیک ۲۰۱۲ لندن برای اولین بار با کیفیت Ultra HD پخش شدند و شاهد رونق گرفتن تلویزیونهای

HDTV بودیم .

مطلب پیشنهادی

اینستاگرام غرق در هشتک بهداد سلیمی

هک سایت فدراسیون جهانی وزنهبرداری توسط یک ایرانی !

در بازیهای المپیک ۲۰۲۰ ژاپن قرار است روباتها و خودرانها در کنار 5G جولان بدهند، اما در المپیک ۲۰۱۶ ریو کدام فناوری بر سر زبانها میافتد و قرار است لذت و شعفی وصفناشدنی در چهره میلیونها تماشاچی و بیننده تلویزیونی و اینترنتی بدواند؟

در ابتدا و تا همین یک سال پیش، تصور میشد پخش تصاویر 4K یا ارتباطات فوقسریع 4G LTE فناوری غالب در ریو است، اما به یکباره استقبال و تمایل مردم به لذتهای سرگرمی پیشی گرفت و واقعیتی به نام «واقعیت مجازی» خود را بر تمامی فناوریهای دیگر تحمیل کرد . برگزارکنندگان المپیک، شرکتهای غول فناوری و شرکتهای مالتیمدیا و سرگرمی، شک نداشتند تنها چیزی که میتواند در ریو ۲۰۱۶ مردم سراسر جهان بهخصوص علاقهمندان به فناوری و گجت و سرگرمی را شگفتزده کند، پخش مراسم افتتاحیه و اختتامیه و بازیها به صورت استریم واقعیت مجازی است . البته دهها فناوری کوچک و بزرگ دیگر در این المپیک رونمایی و خودنمایی میکنند؛ از انواع تجهیزات پوشیدنی تا دوربینهای خاص پخش تصاویر و نظارت تصویری و تکنیکهای فناورانهای که به داوران و مسابقهدهندگان یاری میرسانند، اما هیچیک به اندازه واقعیت مجازی هیجانانگیز و چالشبرانگیز نیستند و در چشم بزرگ جلوه نمیکنند .

از سوی دیگر، واقعیت مجازی قدمت زیادی ندارد و هنوز به بلوغ و دوران تکامل و پختگی نرسیده است و حتی یک دستگاه هدست واقعیت مجازی کامل در اختیار کاربران نیست. بسیاری از شرکتهایی که توسعهدهنده این فناوری هستند، هنوز گامهای اولیه را طی میکنند و دست به آزمون و خطا میزنند . هنوز در هیچ رویداد بزرگ و رسمی، حتی در حد یک بازی فوتبال از واقعیت مجازی استفاده نشده است و فقط چند شرکت بزرگ فناوری مانند وانپلاس، اپل و سامسونگ مراسمهای سالیانه خود را به صورت واقعیت مجازی استریم و پخش کردهاند. بنابراین بهراحتی میتوان درک کرد قرار است در المپیک ریو ۲۰۱۶ چه ریسک و کار بزرگی انجام شود و در هر بُعد از تصویربرداری تا تدوین و زیرساختها و انتقال اطلاعات و نمایش چقدر تجربه و کار تازه نهفته است؛ تجربهای که میتواند سکوی پرش و پرتاب واقعیت مجازی به جلو یا پسماندگی و درجازدن باشد . در مصاحبههای شرکتهایی که درگیر پیادهسازی و اجرای واقعیت مجازی برای بازیهای المپیک ریو هستند، بهراحتی میتوان استرس توأم با شجاعت و اعتمادبهنفس و نداشتن مقیاسی از کل کار را پیدا کرد . قرار است چند نفر در سراسر دنیا با هدستهای واقعیت مجازی مراسم افتتاحیه را تماشا کنند؟ کسی پاسخ این سؤال را نمیداند .

بسترهای اینترنت جهانی در سراسر دنیا تا چه حد پاسخگوی استریم ویدیوهای ارسالی واقعیت مجازی است و کشورها چقدر آمادگی پخش این رویداد را روی بسترهای فیزیکی و پهنایباندی خود دارند؟ در حالی که تصور میکنیم در کشورهای اروپایی نباید مشکلی در این خصوص وجود داشته باشد، ولی گزارشها و آزمایشهای اولیه نشان میدهد زیرساخت برخی از این کشورها نمیتوانند بهخوبی تصاویر باکیفیت را نشان دهند. اینجا این پرسش مطرح میشود: «با این وضعیت، بهتر نبود پروژه واقعیت مجازی به چهار سال بعد منتقل میشد؟» باید منتظر شروع المپیک ریو بمانیم . شاید اولین تجربه واقعیت مجازی آن قدر لذتبخش و شیرین باشد که در تاریخ جاودانه شود و صنعت واقعیت مجازی را غرق در سود بیشمار کند یا اینکه برعکس، مرثیهای برای پایان این فناوری نوظهور قلمداد شود یا حداقل، تا مدتها رویدادهای بزرگ بینالمللی به سراغ واقعیت مجازی نروند .
واقعیت مجازی بر جنبههای دیگری از المپیک نیز تأثیرگذار خواهد بود . مثلاً برای اولینبار شاهد استفاده از نسل جدیدی از سیستمهای HPC و تجهیزات مراکز داده برای پردازش حجم عظیمی از اطلاعات و

ویدیوها هستیم . چندین شرکت مانند سیسکو و EMC مستقیماً درگیر طراحی و اجرای مراکز داده و زیرساخت شبکه دهکده بازیهای المپیک ریو شدند و تجربههای جدید ارزشمندی در حال ثبت شدن در حافظه صنعت شبکه و ارتباطات است.

به هر حال، فارغ از اینکه چه اتفاقی در انتظار المپیک ریو ۲۰۱۶ و واقعیت مجازی هست، مانند همه المپیکهای دیگر شاهد دهها فناوری ریز و درشت دیگر به جز واقعیت مجازی هستیم که گروه تحریریه «ماهنامه شبکه » سعی کرده است برخی از آنها را به مخاطبان خود معرفی کند . به طور مجزا، دو مقاله به موضوع واقعیت مجازی و تأثیر آن در المپیک و همینطور مراکز داده و بسترهای شبکهای میپردازد و مقالات دیگر هر یک سعی میکنند از نگاهی متفاوت، نوآوریهای تازه از راه رسیده این بازیها را معرفی و بررسی کنند . امیدواریم همزمان که خبرهای لحظهای بازیهای المپیک ریو را در تابستان امسال رصد میکنید و منتظر قهرمانی و مدالهای طلایی کاروان ایران هستید، از خواندن پرونده ویژه «المپیک نوآورانهها » ماهنامه شبکه نیز لذت ببرید و با دقت و ظرافت بیشتری تصاویر تلویزیونی را نظاره کنید . آیا هدست واقعیت مجازی خود را خریدهاید؟

==================================

شاید به این مقالات هم علاقمند باشید :

Rio2016

سیستمهای **XPT** هیترا در دهکده المپیک ریو

چگونه بهترین عکس المپیک ریو ۲۰۱۶ ثبت شد!

فناوری در حال گذر از فناوری است!

از بازیهای المپیک باید چه درسهای موفقیتی بیاموزیم؟

گالری عکس: کارگاه تعمیرات دوربینهای **DSLR** نیکون در المپیک ریو **2016**

دانلود کنید: اپلیکیشن **«Rio 2016»** برای دریافت اخبار لحظهای المپیک **2016**



[ورزش باشگاهی: ورزشکاران باشگاهی برای **2016** آماده می‌شوند]



[ورزش بدنی: ورزشکاران در حال تمرین در سالن ورزشی]

:ورزشکار
[ورزشکاران باشگاهی]
:سالن ورزشی
[سالن ورزشی]
:ورزشکار ورزشی
02:54 - 29/05/1395
:ورزشی
[ورزشی ورزشکار] - [ورزشکار] - [2016 برای ورزشکار]

:ورزشی ورزشکار https://www.shabakeh-mag.com/cover-story/4212