



در سال ۱۹۱۱، بیش از هزار نفر در کانزاس گرد هم آمدند تا مسابقه فوتبال تیم کانزاس و میزوری را با کمک شبیه‌سازی مسابقه در زمین تماشا کنند. گروهی از خبرنگاران، سازه‌های مختلفی را طراحی کرده بودند تا تماشاگران احساس کنند شاهد مسابقه زنده‌ای در زمین هستند. مردم با تغییر نتیجه فریاد می‌کشیدند و برای اولین بار هیجان گزارش مسابقه ورزشی را در کنار یکدیگر تجربه کردند. اما ده سال بعد همه چیز با گزارش زنده مسابقه بوکسی در پنسیلوانیا از رادیوهای محلی تغییر کرد تا بازی‌های المپیک تابستانی برلین در ۱۹۳۶ اولین پخش گسترده مسابقات ورزشی از تلویزیون باشد.

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

این راه طولانی تا امروز دستخوش دگرگونی‌ها و پیشرفت‌های مختلفی شده است و حالا دنیای اینترنت، شبکه‌های کابلی و برنامه‌های ورزشی که به صورت هم‌زمان با کمک دوربین‌های HD ضبط می‌شوند، تجربه تماشای مسابقه زنده را وارد دوران تازه‌ای کرده‌اند. اما قدم بعد چه خواهد بود؟

«مخاطبان المپیک 2016 ریو می‌توانند رقابت‌های بهترین ورزشکاران دنیا در محبوب‌ترین رشته‌های ورزشی را با تجربه تازه‌ای تماشا کنند؛ واقعیت مجازی.» مارک متیو، مدیر ارشد بازاریابی سامسونگ، علاوه بر این خبر، هم‌زمان با شبکه NBC تأیید کرد که این امکان تنها برای کاربران تلفن‌های هوشمند سامسونگ و کسانی که رویدادها را همراه با این شبکه دنبال می‌کنند، در دسترس خواهد بود. به این ترتیب المپیک ۲۰۱۶ ریو در برزیل اولین رویداد بزرگ ورزشی خواهد بود که از این فناوری نوین برای پخش گسترده مسابقات خود کمک می‌گیرد و فرصت بسیار ارزشمندی برای آزمایش حقیقی هدست‌های مجازی و بازخورد کاربران در این زمینه خواهد بود.



چگونه فناوری پوشیدنی قدرت ورزشکاران را برای المپیک 2016 ریو افزایش می‌دهد؟  
دوپینگ با تجهیزات پوشیدنی

### المپیک مجازی

بازی‌های ویدیویی و رایانه‌ای اولین چیزی است که همراه با نام واقعیت مجازی به ذهن می‌رسد. توسعه و ساخت هدست‌های واقعیت مجازی به سال‌های ابتدایی دهه نود و آرزوی سازندگان برای اضافه کردن این ویژگی به بازی‌ها و کنسول‌هایشان برمی‌گردد. گرچه هدست‌های مختلف با شکست‌های گوناگونی روبه‌رو شده‌اند، هر بار سازندگان را یک قدم دیگر به این رؤیای قدیمی نزدیک‌تر می‌کردند. اما با در دسترس قرار گرفتن Oculus Rift و هدست‌های ویژه سامسونگ و HTC، این فناوری تنها میزبان بازی‌ها نخواهد بود. حالا ویدیوها و محتوای بسیاری با کمک دوربین‌های ۳۶۰ درجه تهیه می‌شوند و به کاربران اجازه می‌دهند با داشتن سخت‌افزار مناسب، از تجربه بصری بی‌نظیری لذت ببرند. با بیش از ۸۵ ساعت محتوای ورزشی در رشته‌هایی مانند ژیمناستیک، دو و میدانی، شنا، والیبال ساحلی، بوکس و بسکتبال مردان به علاوه مراسم آغاز و پایان المپیک، فرصت بسیار مناسبی برای واقعیت مجازی و شرکت‌های پشتیبانی‌کننده از آن فراهم شده است تا کاربردهای دیگر این فناوری را به کاربران عادی نیز معرفی کنند. به این ترتیب تنها مخاطبان بازی‌ها مشتری هدست‌ها نخواهند بود و بار سنگین واقعیت مجازی کمتر بر دوش صنعت بازی‌سازی خواهد بود. برخلاف آنچه بسیاری از مردم تصور می‌کنند، تولید محتوای مناسب برای تماشای برنامه‌ای در قالب واقعیت مجازی، تنها با دوربین‌های ویژه فراهم نمی‌شود و به مجموعه‌ای از سخت‌افزارهای مناسب و یکپارچه احتیاج دارد. به همین دلیل کمتر شاهد برنامه یا ویدیوی زنده‌ای در این قالب هستیم؛ بیشتر محتواها از پیش ضبط می‌شوند و در اختیار کاربران قرار می‌گیرند. با وجود برنامه‌ریزی‌های مختلف، کسانی که بی‌صبرانه منتظر تماشای زنده مراسم جذاب افتتاحیه المپیک هستند، باید بدانند که برای این تجربه بصری باید یک روز بیشتر از کسانی که از نزدیک شاهد این مراسم هستند، منتظر بمانند.



1: ۱۰۰۰۰۰  
۱۰۰۰۰۰۰۰  
Oculus Rift ۱۰۰۰۰۰۰  
۱۰۰۰ ۱۰۰۰۰۰

در ابتدا، کسی گمان نمی‌کرد که شبکه‌های خصوصی بتوانند جایگاه تلویزیون رسمی و برنامه‌های آن را پر کنند. اما هم‌اکنون با پرداخت حق اشتراک ناچیزی می‌توانید تمام سریال‌ها و برنامه‌های مورد علاقه خود را با کمک اینترنت و کیفیت شگفت‌انگیز تماشا کنید و دیگر نگران از دست دادن زمان پخش برنامه محبوب خود نباشید. سازندگان در دنیای جدید سرگرمی، وقتشان را با شما تنظیم می‌کنند و دیگر نگران این موضوع نیستند که فصلی از سریالشان را به طور کامل در اختیارتان قرار دهند. به این ترتیب و با کمک پیشرفت فناوری، الگوهای جدیدی از کسب درآمد شکل گرفته است که به مسابقه هیجان‌انگیز تولیدکنندگان مختلف برای جذب کاربران ختم شده است. حالا همگان به خوبی با مفهوم «پرداخت درون برنامه‌ای» (In-App Purchase) آشنا هستند و مشکلی با پرداخت هزینه‌های مختصر برای پیشرفت در بازی یا فراهم شدن امکانات بیشتر در برنامه‌های رایگان ندارند. تصور کنید همین ایده‌ها وارد دنیای

واقعیت مجازی شوند و رؤیایی را که زمانی به خاطر پشتیبانی نکردن شرکت‌های بزرگ به فراموشی سپرده شده بود، به واقعیت تبدیل کنند. به این ترتیب المپیک ریو بهانه‌ای برای نمایش گسترده این فناوری و شکل دادن یک مدل کسب‌وکار و درآمدزایی نوین برای ورزش و پخش مسابقات مختلف خواهد بود.

## خط پایان یا سوت آغاز؟

هر محصول برای زنده ماندن به پشتیبانی قوی و تعداد فراوانی مخاطب ثابت و روبه‌رشد احتیاج دارد. زمانی که پروژه Oculus Rift در ابتدای راه خود بود، دو مشکل بزرگ در بخش پشتیبان و هزینه باعث شد عده بسیاری آینده روشنی را برای این فناوری تصور نکنند. اما بازی‌ها با جلوه‌های بصری خیره‌کننده و استقبال گسترده مخاطبان دنیای بازی، باعث شدند تا سونی نیز به فکر هدستی اختصاصی برای کنسول خود باشد و کمی بعد گوگل، سامسونگ، HTC و سایر شرکت‌ها و تولیدکنندگان بزرگ نیز دست به کار شوند. پس از برطرف شدن این مشکل، هزینه را کیفیت و ارزش نهایی محتوایی که در اختیار مخاطب قرار می‌گیرد، توجیه خواهد کرد.



2:00:00:00  
00:00:00:00  
00:00:00:00  
00:00:00:00

هدست‌ها سخت‌افزارهای ارزانی نیستند و به تنهایی نمی‌توان از آن‌ها استفاده کرد. هدست ۴۰۰ دلاری سونی به پل‌استیشن 4 احتیاج دارد و هدست‌های رایانه‌های شخصی نیز برای تجربه مناسب به کارت‌های گرافیک گران‌قیمتی نیاز دارند. در این میان، گرچه سامسونگ از پوشش المپیک ریو خبر داده است، بیشتر موضوع تهیه تلفن همراه هوشمندی در خط تولید «گلکسی» (Galaxy) خودنمایی می‌کند. اما در نهایت یک بازی انحصاری، یک برنامه اختصاصی یا تجربه منحصربه‌فردی مخاطب را مجبور می‌کند تا برای دسترسی به محتوای مورد علاقه‌اش که حالا با شکل تازه‌ای ارائه می‌شود، هزینه کند. المپیک ریو یکی از اولین آزمایش‌های مهم برای واقعیت مجازی است که این بار بازی جذابی را همراه خود ندارد. اگر ریو در جذب مخاطبان برای تهیه هدست‌ها موفق شود، آینده روشنی در انتظار الگوهای مختلف کسب درآمد از این فناوری خواهد بود و همه چیز از دنیای حقیقی وارد دنیای مجازی خواهد شد. مایل هستید در جایگاه اختصاصی بنشینید یا روی سکوها بازی را دنبال کنید؟ ترجیح می‌دهید در میان مستطیل سبز باشید یا چشمان مری را قرص بگیرید؟ در دنیای مجازی نیز پول حرف اول را خواهد زد.

=====

**شاید به این مقالات هم علاقمند باشید:**



المپیک نوآورانه‌ها



فناوری‌های نوآور بازی‌های المپیک ریو ۲۰۱۶



دوپینگ با تجهیزات پوشیدنی



سیستم‌های XPT هیترا در دهکده المپیک ریو





جگونه بهترین عکس المپیک ریو ۲۰۱۶ ثبت شد!



شناگران المپیک ریو با این فناوری رکوردشکنی می‌کنند!



انتشار ویدیوهای المپیک با فرمت GIF ممنوع شد



از بازی‌های المپیک باید چه درس‌های موفقیتی بیاموزیم؟

تاریخ انتشار:  
02 شهریور 1395

---

نشانی منبع: <https://www.shabakeh-mag.com/cover-story/4229>