

## رقابت ایکس باکس با رسانه‌های کابلی

در آینده‌ای نزدیک بیشتر شاهد فرامین صوتی در بازی‌های کامپیوتری و دیگر رسانه‌ها خواهیم بود ...



در آینده‌ای نزدیک بیشتر شاهد فرامین صوتی در بازی‌های کامپیوتری و دیگر رسانه‌ها خواهیم بود  
رقابت ایکس باکس با رسانه‌های کابلی

مگی سیف‌النصر، یکی از متخصصان مایکروسافت و خالق ایکس باکس لایو اعلام کرد این سرویس بزودی برنامه‌های متداول تلویزیونی را به مشترکان خود ارائه خواهد کرد و به این ترتیب رقابت مستقیمی با سرویس‌های کابلی مرسوم خواهد داشت. ایکس باکس کنسول بازی رایانه‌ای بود که توسط شرکت مایکروسافت عرضه شد. سرویس ایکس باکس لایو به طرفداران بازی‌های کامپیوتری اجازه رقابت را به صورت آنلاین می‌داد. این کنسول در نوامبر ۲۰۰۱ در آمریکای شمالی و در مارس ۲۰۰۲ در اروپا و استرالیا عرضه شد. ایکس باکس لایو یک سرویس بازی چند نفره آنلاین و تحویل رسانه‌های دیجیتال است که توسط شرکت مایکروسافت ابداع شده و بهره‌برداری می‌شود.

مگی سیف‌النصر، استاد طراحی بازی و رسانه تعاملی است که همزمان مسوولیت دانشکده هنر و علوم کامپیوتر و اطلاعات دانشگاه Northeastern را به عهده دارد. او معتقد است خصوصیات جدید سیستم ایکس باکس لایو می‌تواند روش‌های کابلی ارائه سنتی را به چالش بکشد و تحت تاثیر قرار دهد.

در این میان می‌توان به HBO، (یکی از بزرگ‌ترین پخش‌کننده‌های شبکه‌های تلویزیونی کابلی آمریکایی که زیرمجموعه برادران وارنر است)، Xfinity شرکت کامکست (بزرگ‌ترین اپراتور کابلی و سرویس‌دهنده اینترنت خانگی در آمریکا) و Verizon FiOS اشاره کرد.

برخلاف جعبه کابل‌های سنتی، کنسول‌های بازی نظیر ایکس باکس با اضافه کردن نوآوری‌هایی که موجب ارتقای رابط کاربری شده تکامل یافته‌اند. به عنوان مثال به ساختار ایکس باکس سیستم تشخیص صدا و کینکت اضافه شده است. کینکت وسیله‌ای است که به استفاده از بازی‌های رایانه‌ای بدون استفاده از هیچ‌گونه کنترلگری منجر می‌شود. البته تنها استفاده از آن محدود به بازی‌های رایانه‌ای نبوده بلکه می‌توان از آن در موارد دیگری مانند تماشای فیلم و گوش دادن به موسیقی استفاده کرد.

در واقع کینکت یک رابط ایما و اشاره‌ای است که اجازه می‌دهد مصرف‌کننده با دستگاه از طریق فرمان‌های صوتی و حرکتی در تعامل باشد.

کمپانی‌هایی مانند وریزون و کامکست سال‌ها در حال ارائه مدل‌های مختلف تحویل رسانه بوده‌اند و هم‌اکنون تلاش می‌کنند خودشان را با روش‌های جایگزین جدید مانند روش استریمینگ ایکس باکس هماهنگ کنند تا از قافله عقب نمانند. به عنوان مثال می‌توان به کانال‌های عندالمطالبه (به محض درخواست) کامکست که به محض درخواست محتوا آن را ارائه می‌کند، اشاره داشت. اگرچه جعبه‌های کابلی طیف وسیعی از کانال‌های مختلف را ارائه می‌کند اما توانایی جستجوی سریع برای برنامه مورد نظر موضوعی است که همچنان جای بحث دارد. چرا که جستجو میان منوهای متعدد و تایپ کردن کلمات جستجو واقعا کاری خسته‌کننده و ملال‌آور است.

اضافه کردن ابزارهای جستجوی پیچیده مانند فرامین صوتی ایکس باکس یا اضافه کردن رابط‌های مبتنی بر کنسول به جعبه‌های کابلی مرسوم و سنتی قطعا می‌تواند تجارب خوشایندتری به کاربرها منتقل کند.

در دنیای امروز که با شتاب در حال حرکت رو به جلوست، جابه‌جایی و دسترسی در عین جابه‌جایی نکته مهمی محسوب می‌شود. احتمالا در آینده شاهد مدل‌های ارائه چند سکویی بیشتری خواهیم بود که در آنها به محض درخواست محتوا می‌توانیم آن را روی ابزارهای مختلفی مانند موبایل، کامپیوتر یا تلویزیون تحویل بگیریم.

بعلاوه در آینده بیشتر شاهد رابطه ایما و اشاره‌ای یا فرامین صوتی در بازی‌های کامپیوتری و دیگر رسانه‌ها خواهیم بود.

PHYSORG / مترجم: آتنا حسن‌آبادی