

"Цифра" в домашнем интерьере

Современные потребители стремятся наслаждаться цифровыми развлечениями, не выходя из своего дома – по телевизору, на ПК, с помощью стереосистемы и мобильных устройств.

Они все больше привыкают к возможности в любой момент посмотреть любимый фильм, послушать музыку, воспользоваться Интернетом, обменяться фотографиями, узнать результаты спортивных состязаний или поиграть в компьютерную игру. Потребители жаждут организовывать свои развлечения по собственным правилам.

Развитие интереса к цифровым развлечениям начало приобретать бурный характер с появлением цифровых фотоаппаратов и возможности переводить фотографии в цифровой формат, редактировать их и хранить в таком виде. Затем появилась цифровая музыка, и, как следствие, стала активно развиваться отрасль цифровой звукозаписи. Все больше потребителей теперь предпочитают не покупать альбомы или сборники на компакт-дисках в магазинах, а заказывать отдельные песни через Интернет. Статистика утверждает, что предоставление музыки в киберпространстве быстро становится очень прибыльным бизнесом. В первой половине 2005 года объем легально закачиваемых из Интернета звукозаписей в США и Европе утроился по сравнению с тем же периодом 2004 года. Такие темпы роста связывают с развитием технологий высокоскоростного подключения к Интернету и успехом таких услуг, как, например, iTunes* компании Apple Computer.

Новые веяния затронули не только область звукозаписи. Подобные изменения происходят и в Голливуде, крупнейших телесетях и в индустрии спорта. Для того, чтобы посмотреть телевизор, потребители теперь подключаются к Интернету – многие телекомпании разработали новую модель Web-трансляции, сочетающую в себе преимущества широкоэвещательного телевидения и возможность предоставления программ по требованию, которую обеспечивает Интернет. В Южной Корее просмотр «мыльных опер» в Интернете уже давно стал привычным делом. Компания Seoul Broadcasting Service ежемесячно получает доход в размере около 400 000 долл. от продажи отдельных серий «мыльных опер» и комедийных сериалов, причем стоимость одной серии не превышает 40 центов. Более того, благодаря Интернету появились новые возможности, включая создания «мобисерий» – укороченных версий телепрограмм и фильмов, предназначенных для просмотра на мобильных телефонах.

Любители спорта тоже не обойдены вниманием. Уже полмиллиона поклонников бейсбола приобрели подписку на просмотр прямых Web-трансляций игр на сайте высшей лиги (MLB) MLB.com. К концу 2005 года MLB.com планирует довести число своих подписчиков до 1,3 миллиона. Одновременно с платными предложениями MLB.com также предоставляет огромное количество бесплатных видео- и аудиотрансляций, оплачиваемых за счет рекламы.

Киноиндустрия тоже претерпевает значительные изменения. Нынешние поклонники кино частенько предпочитают скачать фильм из Интернета или там же заказать DVD, чтобы не искать любимый киношедевр в магазинах.

Иначе говоря, контент становится цифровым. Главной движущей силой процесса цифровизации мира стало появление недорогих широкополосных технологий, ставших средством передачи мультимедийных данных с помощью компьютера. Быстрое развитие технологий скоростного подключения и увеличение производительности ПК сыграло роль своего рода сигнала для поставщиков услуг к появлению новых возможностей для бизнеса. Согласно отчету Gartner* 2004 года, сейчас в мире существует более 300 миллионов пользователей, имеющих высокоскоростное подключение к Интернету и получивших за счет этого более высокое качество, более широкий выбор и более персональный подход к цифровым развлечениям.

Появление цифровых мультимедийных данные знаменует собой новую эру развлечений

Цифровые данные быстро меняют пути и способы для развлечений. Сегодня способ получения и просмотра телепрограмм и фильмов меняется так же, как ранее изменился способ получения и воспроизведения музыки.

Перевод мультимедийных данных в цифровую форму также породил кардинальное изменение бизнес-моделей, практикуемых поставщиками контента и услуг.

Для того, чтобы лучше представить себе способность цифрового контента к трансформации имеющихся бизнес-моделей, можно вспомнить историю - насколько появление цветных телевизоров или видеомагнитофонов изменило подход к просмотру телепрограмм, а появление технологий Betamax, VHS и DVD – подход к просмотру фильмов. В области звукозаписи появление 8-дорожечных катушечных магнитофонов, аудиокассет, компакт-дисков и, наконец, MP3- и портативных проигрывателей каждое в свой черед приводило к появлению новых способов воспроизведению аудиозаписей.

Появление цифровых устройств и цифрового контента стало еще одной важной вехой в современной индустрии развлечений. Технологии, способные обеспечить эту модель, уже существуют. В их основе лежит не только широкополосный доступ, но и технологии цифрового определения и защиты авторских прав. Сюда же можно отнести новое поколение развлекательных настольных и мобильных ПК на базе платформ Intel со встроенными возможностями воспроизведения высококачественного звука и изображения, благодаря которым пользователи приобрели новый опыт развлечений, недоступный ранее. Кроме того, подобные ПК позволяют подключать множество разнообразных устройств, на которых мультимедийные данные можно воспроизводить в любом месте и в любое время. Следующим шагом в развитии домашних развлечений должно стать создание постоянного потока динамических цифровых мультимедийных данных и меню соответствующих служб, которые обеспечат новые оригинальные способы воспроизведения.

Стратегия Intel в области цифрового контента

Корпорация Intel взяла на себя инициативу в вопросах создания новых видов цифровых развлечений для высокопроизводительных ПК и других цифровых устройств. По мере все более тесного объединения вычислительных, коммуникационных устройств и бытовой электроники стратегия Intel состоит в том, чтобы ускорить доступность и широкое распространение фильмов, спортивных программ, новостей, игр и телевизионных передач, которые потребитель может получить в любом месте, в любое время и на любом устройстве.

Стратегия Intel ориентирована на самые современные услуги, способные изменить традиционные способы домашних развлечений. Например, когда-то фильмы показывались только в кинотеатрах, но затем повсеместно распространились видеомагнитофоны и DVD-проигрыватели, а в качестве носителей – видеокассеты и DVD-диски. Сегодня способ получения снова меняется, все популярнее становится получение фильмов в Интернете при помощи служб, подобных MovieLink.* Уже в ближайшем будущем потребитель сможет приобрести новый фильм и посмотреть его дома в тот же или почти в тот же день, когда происходит его премьерный показ в кинотеатрах. По мере развития этой модели задача Intel состоит в том, чтобы предоставить потребителям свободу выбора из широкого набора различных видов цифрового контента, предоставляемого по разумной цене и имеющего защиту от нарушения авторских прав, и одновременно разработать модели, согласно которым работа поставщиков услуг не будет бесплатной.

Архитектура ПК, основанная на промышленных спецификациях по организации взаимодействия и защите контента, позволит предоставить пользователям новые возможности, поддерживаемые компьютером или одним из бытовых электронных приборов. Например, представьте себе, что есть услуга, в рамках которой можно получить доступ к музыкальному архиву, содержащему миллионы записей, а стоит эта услуга в месяц меньше, чем один компакт-диск. Пользователи таких услуг смогут выбрать любую песню из архива и слушать ее на ПК, ноутбуке или портативном проигрывателе, передавать песню по домашней сети или даже записать ее на диск – и все это без нарушения авторских прав. Эту модель можно расширить, предоставляя пользователям неограниченный доступ к видеоклипам или видеозаписям концертов и позволяя выполнить персональную настройку, то есть создать собственный список воспроизведения. При таком развитии событий потребители получают выигрыш по качеству и цене развлечений, а производители - регулярный ежемесячный доход и развитие бизнеса.

Создание глобальных альянсов для развития новых моделей распространения мультимедийной информации

Вклад корпорации Intel в развитие цифрового контента включает в себе два главных преимущества: новая перспектива развития, родившаяся за пределами индустрии развлечений, и более чем 35-летний опыт в разработке ключевых элементов, сыгравших немалую роль в формировании отрасли высоких технологий. Корпорация Intel взяла на себя роль лидера на этой арене, взаимодействуя со старыми и новыми участниками отраслевой экосистемы по нескольким направлениям, включая разработку промышленных спецификаций по

взаимодействию устройств, создание экосистемы, разработку новых моделей использования и помощь в создании жизнеспособных бизнес-предложений на основе новых носителей.

Корпорация Intel создает объединения с компаниями по всему миру, тем самым ускоряя развитие механизмов распространения мультимедиа в Интернете. Например, в июне 2005 года Intel объединила усилия с компанией Yoshimoto Kogyo Co. Ltd., крупным японским агентством по поиску талантов и ведущим поставщиком аудио- и видео-развлечений, в первую очередь комедий. Компании совместно развивают услуги по предоставлению этого вида контента японским потребителям по широкополосной сети. Intel и Yoshimoto также сотрудничают с Bellrock Media, поставщиком контента, обладающим правами на распространение комедий и музыки, производимой Yoshimoto в Интернете.

В июле 2005 года корпорация Intel создала еще одно объединение, также направленное на распространение услуг по передаче цифрового контента. Компания объединила усилия с Revelations Entertainment и создала новую компанию цифровых развлечений под названием ClickStar, ориентированную на распространение первоклассных фильмов по Интернету, что позволяет напрямую связать производителей фильмов и зрителей по всему миру. После запуска интернет-услуги ClickStar и платформы цифровых развлечений Intel потребители получили возможность смотреть самые свежие фильмы и другие постановочные видеозаписи, не выходя из дома.

ClickStar работает с лучшими актерами, продюсерами и компаниями, занимающимися распространением контента, по всему миру, создавая обширный выбор отличных фильмов, которые появятся как в кинотеатрах, так и в Интернете. Инвестиции Intel в ClickStar стали результатом долгосрочного сотрудничества с Revelations Entertainment. Обе компании уверены в том, что потребителям нужны цифровые развлечения и что лучший способ борьбы с пиратством – это создание привлекательной услуги и обеспечение надежной защиты.

Используя ClickStar и Bellrock в качестве образца, Intel планирует наладить взаимодействие с производителями мультимедиа по всему миру. Intel также ориентируется и на другие категории развлечений в международном масштабе, включая телевидение, игры, музыку и спорт. Телекомпании считают идею организации телепрограмм в широкополосной сети особенно привлекательной. Многие европейские и американские сети кабельного телевидения уже заинтересованы в том, чтобы предоставлять потребителям свои программы в режиме «по требованию». Эти компании уверены, что могут получить прибыль при использовании различных моделей оплаты: за счет рекламы, по подписке и за каждый просмотр.


Вопросы оплаты, защиты авторских прав и пиратства

Корпорация Intel уже взаимодействует с поставщиками услуг, производителями бытовой электроники и ПК и другими компаниями, предоставляя технологии и решения, защищающие интеллектуальную собственность и одновременно охраняющие право потребителей на просмотр законно полученного цифрового мультимедийного контента в любое время, в любом месте и на любом устройстве, и будет продолжать это взаимодействие.

Борьба с пиратством – это не вопрос технологических барьеров; это вопрос создания бизнес-модели, исключающей мотивы для воровства. Опыт показывает, что потребители, которые не могут легально получить какие-то записи, почти всегда находят нелегальные способы их копирования. Корпорация Intel убеждена, что решение состоит в том, чтобы купить запись было проще, чем украсть ее. Эту философию впервые применил актер Морган Фримен, директор Revelations Entertainment. Если использовать данную идеологию более широко, необходимо заблаговременно обеспечить потребителя высококачественными записями на выгодных условиях. Они должны быть легко доступны, иметь адекватную цену, привлекательную упаковку, а защита авторских прав должна осуществляться незаметно для пользователя.

Необходимость решать вопросы защиты авторских прав и получения поставщиками услуг законного дохода будет только возрастать вместе с появлением новых моделей ведения бизнеса и развитием индустрии развлечений под влиянием цифровых технологий.

Корпорация Intel будет непрерывно поддерживать это развитие и направлять его в русло, наиболее выгодное для всех видов бизнеса в данной отрасли. И что еще важнее, корпорация Intel по-прежнему будет сосредоточена на инициативах, несущих выгоду для потребителей за счет предоставления им более широкого выбора и новых способов получения цифрового контента в любом месте, в любое время и на любом устройстве.

 [Порекомендовать текст](#)

Поделиться в соцсетях:

Также читайте эксклюзивную информацию в соцсетях:

- [Телеграм](#)

- [ВКонтакте](#)

Связаться с редакцией Бабра:

[\[email protected\]](#)

НАПИСАТЬ ГЛАВРЕДУ:

Телеграм: [@babr24_link_bot](#)

Эл.почта: [\[email protected\]](#)

ЗАКАЗАТЬ РАССЛЕДОВАНИЕ:

эл.почта: [\[email protected\]](#)

КОНТАКТЫ

Бурятия и Монголия: Станислав Цырь

Телеграм: [@bur24_link_bot](#)

эл.почта: [\[email protected\]](#)

Иркутск: Анастасия Суворова

Телеграм: [@irk24_link_bot](#)

эл.почта: [\[email protected\]](#)

Красноярск: Ирина Манская

Телеграм: [@kras24_link_bot](#)

эл.почта: [\[email protected\]](#)

Новосибирск: Алина Обская

Телеграм: [@nsk24_link_bot](#)

эл.почта: [\[email protected\]](#)

Томск: Николай Ушайкин

Телеграм: [@tomsk24_link_bot](#)

эл.почта: [\[email protected\]](#)

[Прислать свою новость](#)

ЗАКАЗАТЬ РАЗМЕЩЕНИЕ:

Рекламная группа "Экватор"

Телеграм: [@babrobot_bot](#)

эл.почта: [\[email protected\]](#)

СТРАТЕГИЧЕСКОЕ СОТРУДНИЧЕСТВО:

эл.почта: [\[email protected\]](#)

[Подробнее о размещении](#)

[Отказ от ответственности](#)

[Правила перепечаток](#)

[Соглашение о франчайзинге](#)

[Что такое Бабр24](#)

[Вакансии](#)

[Статистика сайта](#)

[Архив](#)

[Календарь](#)

[Зеркала сайта](#)