



جمهوری اسلامی ایران
شورای عالی فضای مجازی
مرکز ملی فضای مجازی



گزارش سریع ۳

گزارش اجلاس IBC



2019



گزارش اجلاس IBC 2019

گزارش سریع (۳)
آذر ماه ۱۳۹۸

تهیه شده در: پژوهشگاه مرکز ملی فضای مجازی - گروه مطالعات فرهنگی و اجتماعی
تهیه کننده: سید رضا حسینی
ناظر علمی: امیررضا باقرپور شیرازی

نشانی: تهران، میدان آرژانتین، خیابان بیهقی، نش خیابان ۱۶ غربی، پلاک ۲۰، کدپستی ۱۵۱۵۶۷۴۳۱۱
شماره تماس: ۸۶۱۲۱۰۶۱ <http://www.majazi.ir>

حقوق مادی و معنوی این اثر متعلق به مرکز ملی فضای مجازی است و استفاده از مطالب آن صرفاً با ذکر مأخذ
بلامانع است.

محتوای انتشار یافته در این گزارش الزاماً بیانگر دیدگاه مرکز ملی فضای مجازی نیست

چکیده

اجلاس^۱ IBC 2019 یک نمایشگاه سالانه است که از سال ۱۹۶۷، همه ساله طی ماه سپتامبر در مرکز همایش‌های رای‌واقع در شهر آمستردام^۲ پایتخت هلند برگزار می‌شود. فناوری و رسانه از بدو تولد پیوندی ناگسستنی با یکدیگر داشته‌اند. به عبارت دیگر، رسانه‌های نوظهور اعم از روزنامه، رادیو، تلویزیون، اینترنت و شبکه‌های اجتماعی، در هر عصری عموماً از مظاهر فناوری‌های نوین بوده‌اند.

اجلاس یاد شده نمادی از این پیوند محکم و قدرتمند میان بخش فناوری و رسانه به شمار می‌رود. بی‌شک توسعه صنعت سرگرمی و رسانه یکی از رسالت‌های بزرگ و اصلی فعالان حوزه فناوری است و استفاده از آخرین پیشرفت‌های تکنولوژیک در صناعی چون ساخت بازی‌های رایانه‌ای، سینما، انیمیشن‌سازی و حتی بنگاه‌های خبری، امری مرسوم محسوب می‌شود. در این گزارش کوتاه به بررسی اهم مطالب مطرح شده در رویداد IBC 2019 پرداخته خواهد شد.

واژگان کلیدی

اجلاس فناوری، رسانه دیجیتال، نمایشگاه فناوری، IBC 2019، فناوری رسانه

^۱International Broadcasting Convention

^۲RAI

^۳Amsterdam

فهرست مطالب

۱مقدمه
۲نهادهای برگزارکننده
۶نمایشگاه IBC 2019
۸کنفرانس IBC 2019
۱۴گوگل در IBC 2019
۲۰منابع

مقدمه

اجلاس^۱ IBC 2019 یک نمایشگاه سالانه است که از سال ۱۹۶۷، همه ساله در ماه سپتامبر در مرکز همایش‌های رای^۲ واقع در شهر آمستردام^۳ پایتخت هلند برگزار می‌شود. این رویداد سالانه در پنجاهمین سالگرد برگزاری خود در سال ۲۰۱۷ با جذب بیش از ۵۵ هزار بازدیدکننده از ۱۵۰ کشور و حضور حدود ۵۵۰۰ شرکت فعال در حوزه‌های مختلف رسانه و فناوری موفق به ثبت رکورد بزرگ‌ترین رویداد فناوری جهان شد.

از همین روی، برگزارکنندگان IBC، آن را تأثیرگذارترین نمایشگاه رسانه، سرگرمی و فناوری جهان می‌دانند. نمایشگاه یادشده در سال ۲۰۱۹ با عبور از رکورد پیشین خود و پذیرش بیش از ۵۶ هزار نفر، میزان نفوذ و پیشرو بودن خود در حوزه نوآوری‌های فناورانه را به رُخ همگان کشید.

^۱International Broadcasting Convention

^۲RAI

^۳Amsterdam

نهادهای برگزارکننده

IBC یک نهاد مستقل با پرسنل تمام وقت و متخصص است که به ۶ نهاد بزرگ متولی در حوزه فناوری و رسانه تعلق دارد.

- انجمن تجارت بین‌المللی پخش محتوا و فناوری رسانه^۱



این نهاد یک سازمان تجاری غیرانتفاعی است که سابق بر این با نام انجمن بین‌المللی تولیدکنندگان پخش محتوا^۲ شناخته می‌شد؛ سازمانی متشکل از فعالان حوزه تولید محتوا و فناوری رسانه است که اعضای آن بیش از ۸۰ درصد از درآمد بازار فناوری سرگرمی‌های رسانه‌ای را در اختیار دارند. این انجمن وظیفه ایجاد تعامل میان تأمین‌کنندگان را بر عهده دارد و نقش برجسته‌ای در شکل‌گیری اکوسیستم جدید صنعت رسانه ایفا می‌کند.

- انجمن فناوری پخش محتوای مؤسسه مهندسان برق و الکترونیک^۳



مؤسسه مهندسان برق و الکترونیک یک سازمان بین‌المللی تخصص محور و غیرانتفاعی است که تأسیس آن به سال ۱۹۶۳ بازمی‌گردد و به طور خاص بر پیشبرد روند توسعه فناوری در حوزه‌های

^۱IABM

^۲International Association of Broadcasting Manufacturers

^۳IEEE BTS (Institute of Electrical and Electronics Engineers Broadcast Technology Society)

برق و الکترونیک تمرکز دارد. نهاد یاد شده بیش از ۴۰۰ هزار نفر عضو از ۱۶۰ کشور جهان دارد. در حال حاضر ۳۸ انجمن ذیل این سازمان فعالیت می‌کنند و انجمن فناوری پخش محتوا یکی از فعال‌ترین زیرشاخه‌های آن به شمار می‌رود.

• مؤسسه مهندسی و فناوری^۱



یک مؤسسه مهندسی چند رشته‌ای است که در سال ۲۰۰۶ و با ادغام دو مؤسسه مهندسان برق^۲ و سازمان مهندسان مجتمع^۳ شکل امروزی خود را یافت. اعضای این سازمان در سراسر جهان به حدود ۱۶۸ هزار نفر می‌رسد. مقر اصلی مؤسسه مهندسی و فناوری در لندن واقع شده است. این نهاد در بریتانیا صلاحیت ثبت نام حرفه‌ای مهندسان را دارد و به عنوان یک نهاد اعطاکننده استاندارد خدمات مهندسی شناخته می‌شود. مؤسسه یادشده تا به امروز به عنوان یک نهاد خیریه در انگلیس، ولز و اسکاتلند ثبت شده است.

• انجمن سلطنتی تلویزیون^۴



ROYAL TELEVISION SOCIETY
FOR ANYONE INTERESTED IN TELEVISION

^۱IET (Institution of Engineering and Technology)

^۲IEE

^۳IIE

^۴RTS (Royal Television Society)

انجمن سلطنتی تلویزیون یک مؤسسه خیریه آموزشی بریتانیایی که بحث، تبادل نظر و آنالیز صنعت تلویزیون در همه ابعاد را در دستور کار دارد. این نهاد قدیمی‌ترین سازمان فعال در این زمینه به شمار می‌رود و تاسیس آن به سپتامبر سال ۱۹۲۷ بازمی‌گردد. انجمن سلطنتی تلویزیون در حال حاضر، به صورت گسترده در اقصی نقاط بریتانیا فعال است. متولیان انجمن یادشده، علاوه بر فعالیتهای روزمره خود اقدام به برگزاری جلسات و نشست‌های منظم با حضور فعالان برجسته حوزه تلویزیون و چاپ مجله تلویزیون^۱ می‌کنند.

• انجمن مهندسان ارتباطات کابلی^۲

SCTE • ISBE

یک انجمن غیرانتفاعی فعال در حوزه توسعه فناوری، استانداردها و آموزش نیروی کار حاضر در عرصه مهندسی ارتباطات کابلی است. این سازمان و بازوی اجرایی اصلی آن موسوم به انجمن بین‌المللی کارشناسان پهنای باند^۳ در سال ۱۹۶۹ تأسیس شد و هم اکنون بیش از ۱۹ هزار نفر عضو فعال دارد.

^۱Television

^۲SCTE (The Society of Cable Telecommunications Engineers)

^۳ISBE (International Society of Broadband Experts)

• انجمن مهندسان تصاویر متحرک و تلویزیون^۱



SINCE 1916



این سازمان که در سال ۱۹۱۶ با نام انجمن مهندسان تصاویر متحرک تأسیس شد، یک انجمن بین‌المللی متشکل از مهندسان، تکنسین‌ها و مدیران فعال در صنعت رسانه و سرگرمی است. نهاد یادشده تا به امروز بیش از ۸۰۰ استاندارد بین‌المللی در حوزه‌های مختلفی چون پخش محتوا، فیلم‌سازی، سینمای دیجیتال، صدابرداری، فناوری اطلاعات و حتی تصویربرداری پزشکی تنظیم کرده است. عضویت در انجمن مهندسان تصاویر متحرک و تلویزیون برای همه طیف‌های متخصصان و علاقه‌مندان آزاد است.

^۱SMPTE (Society of Motion Picture and Television Engineers)

^۲SMPE (Society of Motion Picture Engineers)

نمایشگاه IBC 2019

دوره ۲۰۱۹ نمایشگاه IBC طبق سنت پیشین در روزهای ۱۳ تا ۱۷ سپتامبر سال جاری با حضور بیش از ۱۷۰۰ شرکت در آمستردام برگزار شد. شرکت‌ها در جریان این نمایشگاه بزرگ به ارائه تازه‌ترین دستاوردهای فناوریانه خود در حوزه رسانه پرداختند. از مهم‌ترین شرکت‌های حاضر در این نمایشگاه می‌توان به موارد زیر اشاره کرد:

شرکت	لوگو	شرکت	لوگو
بلک مجیک دیزاین ^۱		آوید ^۲	
آکامای ^۳		اریکسون ^۴	
سیسکو		کنون	

^۱Black Magic Design

^۲Avid co

^۳Akamai

^۴Ericsson

	ویزرتی ^۲		هارمونیک ^۱
	گرس ولی ^۳		سونی
	برایت کاو ^۴		گوگل
	اینتل		مدیا کاینده ^۵
	نوکیا		فیسبوک

^۱Harmonic

^۲Vizrt

^۳Grass Valley

^۴BrightCove

^۵Media Kind

	آی.بی.ام		اویالا ^۱
---	----------	--	---------------------

کنفرانس IBC 2019

برگزارکنندگان IBC همزمان با این رویداد نمایشگاهی، کنفرانسی مرتبط با حوزه فناوری رسانه برگزار کردند. مهم‌ترین سخنرانان و موضوعات مطرح شده در این کنفرانس عبارت است از:

- **سیسیل فروت کوتاز^۲؛ مدیر بخش اروپا، آسیای غربی و آفریقای شرکت یوتیوب**
سخنران افتتاحیه این کنفرانس بود.



- عنوان سخنرانی **اولیویر رابرت مورفی^۳ از مدیران شرکت موسیقی یونیورسال^۴، سرمایه فرهنگی، مصرف‌کنندگان و خلاقیت** بود.

^۱ooyala

^۲Cécile Frot-Coutaz

^۳Olivier Robert-Murphy

^۴Universal Music Group



- **دومینیک دلیپورت** مدیر بخش بین‌الملل شرکت وایس؛ **الیور جولد** مدیر اجرایی حوزه اروپا پلوتو تی.وی^۴ و **توبیاس نیلسن**^۵ مدیر اجرایی ارشد شرکت بوئر مدیا^۶ به صورت مشترک میز گردی را با محوریت منشأ سرمایه و پول در صنعت رسانه برگزار کردند.



^۱Dominique Delport

^۲Vice

^۳Olivier Jollet

^۴Pluto TV

^۵Tobias Nielsen

^۶Bauer Media

- **گری شاپیرو**^۱ مدیر انجمن فناوری‌های مصرفی^۲ در طول سخنرانی خود به تشریح سیاست‌های کلان این نهاد غیرانتفاعی پرداخت.



- **جین ترتون**^۳ مدیر اجرایی شرکت آل تری مدیا^۴ و لیسا اوپی^۵ مدیر عامل بخش تولیدات بریتانیای بنگاه خبری بی.بی.سی^۶ در نشست مشترک به بحث و گفتگو در مورد چالش‌های خلاقانه پیش روی غول‌های فناوری پرداختند.



^۱Gary Shapiro

^۲Consumer Technology Association

^۳Jane Turton

^۴All3Media

^۵Lisa Opie

^۶BBC Studios

- در ادامه دی فوربز^۱ مدیر عامل شرکت رادیو_تلویزیون ایرلند^۲، نوئل کوران^۳ مدیر عامل مؤسسه رسانه‌ای ای.بی.یو^۴، پاول لامبرشت^۵ مدیر اجرایی شرکت چند رسانه‌ای وی.آر.تی^۶ و مارتین فن دام^۷ عضو هیئت مدیره مؤسسه ان.پی.او^۸ در نشست چهارجانبه به گفتگو در مورد نحوه رقابت در بازار رسانه‌های دیجیتال و ارتباط آن با مخاطبان گسترده، لزوم تغییر رویکرد رسانه‌ها به منظور تداوم حیات، همکاری تولیدکنندگان محتوا با همکاران تجاری و نقش رسانه در پیشبرد توسعه دیجیتال پرداختند.



^۱Dee Forbes

^۲RTÉ (Raidió Teilifís Éireann)

^۳Noel Curran

^۴EBU

^۵Paul Lembrechts

^۶VRT

^۷Martijn van Dam

^۸NPO

علاوه بر موارد ذکر شده، افراد شاخص و نمایندگان شرکت‌های بزرگ دیگری چون بیل باگلار^۱ مدیر تولید شرکت سرگرمی سوتی پیکچرز^۲، دافن دنتز^۳ از بخش فناوری شرکت برادران وارنر^۴، مکس آمودلوسو^۵ مدیر تبلیغات اروپای شرکت آمازون الکسا^۶، مایکل وایز^۷ مسئول ارشد فناوری شرکت فیلم‌سازی یونیورسال پیکچرز^۸، شادی الماسی‌زاده^۹ معاون بخش مهندسی تصاویر متحرک شرکت دیزنی^{۱۰}، آدریان گراهام^{۱۱} مدیر ارشد معماری ابری رسانه و سرگرمی شرکت گوگل، اندرو شوارتز^{۱۲} مدیر تولید بخش هوش مصنوعی ابری گوگل، آنه آرون^{۱۳} مدیر فناوری‌های رمزگذاری شرکت نتفلیکس^{۱۴}، کارا آنتوین^{۱۵} مدیر بازاریابی و عملیات شرکت

^۱Bill Baggelaar

^۲Sony Pictures Entertainment

^۳Daphne Dentz

^۴Warner Bros. Technology

^۵Max Amordeluso

^۶Amazon Alexa

^۷Michael Wise

^۸Universal Pictures

^۹Shadi Almassizadeh

^{۱۰}Disney

^{۱۱}Adrian Graham

^{۱۲}Andrew Schwartz

^{۱۳}Anne Aaron

^{۱۴}Netflix

^{۱۵}Cara Antoine

مایکروسافت، سینتیا اسلاون^۱ مدیر عملیات استودیوی انیمیشن سازی پیکسار^۲ و ارین کانلی^۳ مدیر تولید شرکت فیسبوک نیز در این اجلاس بزرگ به سخنرانی پرداختند.

از جمله دیگر محورهای گفتگو در این کنفرانس می توان به موارد زیر اشاره کرد:

- بهره گیری از هوش مصنوعی برای نظارت بر استانداردهای ویراستاری و انطباق مقررات
- جمع آوری فشرده اخبار با استفاده از هوش مصنوعی
- پروژه گردشگری هوشمند با استفاده از واقعیت افزوده^۴ و واقعیت مجازی^۵ بر بستر 5G
- تبیین صنعت ورزش الکترونیک^۶
- چالش ها و فرصت ها در اکوسیستم فعلی ورزش الکترونیک
- ورود صنعت ورزش الکترونیک به مقطع بازگشت سرمایه و انتظارات موجود
- درک لزوم توسعه اپلیکیشن های رسانه ای
- تأمین امنیت محتوا در راستای محافظت از درآمدها و اکوسیستم رسانه

^۱Cynthia Slavens

^۲Pixar Animation Studios

^۳Erin Connolly

^۴AR

^۵VR

^۶Esports Production (ورزش الکترونیک به مسابقات و رقابت هایی اطلاق می شود که مبتنی بر بازی های

رایانه ای برگزار می شود).

گوگل در IBC 2019

- گوگل در این دوره از اجلاس IBC نقشی پررنگ داشت. نخستین بخش از این حضور را می‌توان سخنرانی **سیسیل فروت کوتاز**؛ مدیر بخش اروپا، آسیای غربی و آفریقای شرکت یوتیوب، یکی از زیرمجموعه‌های گوگل، در افتتاحیه اجلاس دانست. وی در این سخنرانی به تغییر تدریجی ماهیت رسانه‌هایی چون یوتیوب پرداخت و اعلام کرد که تعداد کاربران فعال و کنشگر یوتیوب در طول یک سال اخیر ۷۰ درصد افزایش یافته است. وی این حجم از مشارکت در میان مخاطبان را رویایی و بسیار مطلوب دانست. کوتاز در طول این سخنرانی با اشاره به میلیون کاربر یوتیوب، این پلتفرم را نسل جدید رسانه‌های همگام با فناوری دانست. وی در ادامه سخنان خود به تبیین سازوکار متولیان یوتیوب برای استفاده از این مشارکت در راستای تولید محتوای مفید و متنوع، حجم بالای شرکت‌های فناوری که برای رسیدن تعداد مخاطبان یوتیوب تلاش می‌کنند و در نهایت به چگونگی ایجاد امکان همکاری برای ایجاد یک اکوسیستم چند رسانه‌ای پرداخت.



- **شلینی گوویل پای!** مدیر ارشد بخش اندروید تی.وی یکی از دیگر زیر مجموعه‌های شرکت گوگل نیز طی سخنرانی با عنوان «مسیر از پیکسار تا اندروید تی.وی و فراتر»، به تبیین تحولات فناورانه ناشی از افزایش پهنای باند اینترنت و توسعه شبکه‌های تلویزیونی اینترنتی به عنوان نتیجه این روند پرداخت. وی این امر را گامی مثبت و عاملی برای افزایش تنوع محتوا و آزادی مخاطب در انتخاب برنامه‌های تلویزیونی اعلام کرد. به عقیده این مدیر ارشد حوزه فناوری، رشد تکنولوژی‌هایی چون دستیار گوگل، روند یاد شده را به صورت مداوم تسهیل کرده و از پیچیدگی استفاده از مظاهر نوظهور فناوری و رسانه‌های جدیدی چون اندروید تی.وی می‌کاهد. پای قدرت اصلی پلتفرم‌هایی چون اندروید تی.وی را امکان پیگیری برنامه‌ها به ۲ صورت زنده و ضبط شده دانست و اعلام کرد که آزادی عمل کاربران در انتخاب برنامه‌ای که قصد تماشای آن را دارند، به پلتفرمی چون اندروید تی.وی ماهیتی ترکیبی می‌بخشد. وی در طول سخنرانی خود کلید اصلی موفقیت گوگل در حوزه‌های مختلف را احاطه این شرکت بر بخش‌های مختلف فناوری و ترکیب امکانات هر بخش با بخش‌های دیگر اعلام کرد.



^۱Shalini Govil-Pai

^۲Android TV

ترکیب کاربرد دستیار صوتی گوگل، تلفن‌های همراه با سیستم عامل اندروید و اندروید تی.وی را می‌توان مصداقی برای این ادعا دانست. گوگل در مقطع کنونی، به مرحله بهره‌گیری حداکثری در فناوری‌های توسعه یافته خود رسیده است.

- **اندرو شوارتز؛** مدیر تولید کلود ای. آی گوگل، سومین چهره شاخص این شرکت در نشست IBC بود که طی گفتگویی مشترک با کالین دیکسون؛^۳ بنیان‌گذار شرکت ان.اسکرین مدیا،^۴ اولگ گوپین؛^۵ مدیر بخش تحقیق و توسعه شرکت آکساجایل^۶ و مارتین ون هورسن^۷ مدیر عامل شرکت ۲۴ آی مدیا،^۸ به بحث کاربرد هوش مصنوعی و یادگیری ماشینی در فرایند خودکارسازی صنعت رسانه و سرگرمی پرداخت.

^۱Andrew Schwartz

^۲Cloud AI Google

^۳Colin Dixon

^۴nScreenMedia

^۵Oleg Gubin

^۶Oxagile

^۷Martijn van Horssen

24i Media



وی در طول مدت سخنرانی خود بحث را با قابلیت شخصی سازی سرگرمی در بستر فناوری‌های جدید آغاز کرد. بر اساس گزارش آماری ارائه شده از سوی شوارتز، تا سال ۲۰۲۵ حدود ۲۵ درصد از کل محتوای تولید شده در جهان، به بخش سرگرمی اختصاص خواهد یافت و این روند نشان‌دهنده نیاز شدید جهان به تولید کنندگان محتوا در این حوزه است.

وی در ادامه نیاز روزافزون کاربران به فضای حیاتی برای ذخیره محتوا، امکان استفاده آن‌ها از فضای ابری گوگل و مزایای بهره‌گیری از بستر ابری را مطرح کرد.

شوارتز در جریان سخنان خود، یکی از اهداف اصلی گوگل را دموکراتیزه ساختن یادگیری ماشینی و هوش مصنوعی اعلام کرد.

بر اساس آماری که در این بخش از گفتگوها منتشر شد، میزان سهم هر یک از رسانه‌های اجتماعی مطرح جهان در محتوای ویدیویی، به شرح زیر است:

Social media platforms have become video destinations.



- **آدریان گراهام**؛ طراح ارشد پروژه کلود سولوشن گوگل،^۱ آخرین نماینده این شرکت در نشست IBC 2019 بود. وی در کنار گرت کاپون^۲ از شرکت گرابیو^۳ و گری لرنر^۴ از شرکت اوپوس دیجیتاز^۵، به بحث و گفتگو در مورد ابزارهای آنلاین برای تولید و اصلاح محتوا، پرداختند.

گراهام سخن خود را با مسئله تولید محتوا آغاز کرد و در ادامه به مزایای استفاده از فضای ابری پرداخت و آن را انقلاب ذخیره منابع با سطح دسترسی بالا توصیف کرد.

^۱Adrian Graham

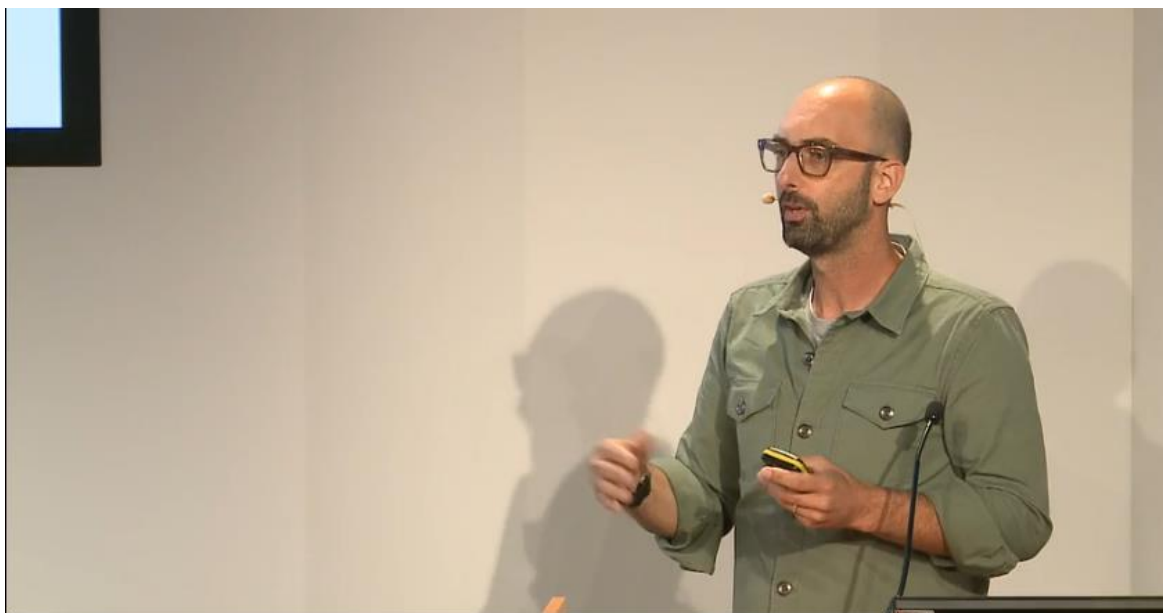
^۲Google Cloud Solutions

^۳Gareth Capon

^۴Grabyo

^۵Gary Learner

^۶Opus Digitas



وی سپس به پیشرفت فناوری جلوه‌های ویژه فیلم‌سازی از دهه ۹۰ میلادی تا به امروز پرداخت و کمک فناوری به بهبود فیلم برداری را خاطرنشان کرد و از همین مسئله نتیجه گرفت که بهره‌گیری حداکثری از این فناوری‌ها مستلزم ذخیره و هم‌رسانی حجم عظیمی از اطلاعات است. طراح ارشد گوگل در ادامه سخنان خود برنامه ریزی‌های فشرده، کمبود منابع، فقدان نیروی انسانی متخصص و افزایش هزینه‌های سرمایه‌گذاری را بزرگ‌ترین موانع و چالش‌های پیش روی صنعت رسانه دانست و بهره‌گیری از فناوری‌های آنلاین مثل فضای ابری گوگل را راهکاری موثر برای کاهش هزینه‌ها و تسهیل هم‌رسانی اطلاعات دانست. وی در نهایت سخنان خود به معرفی پروژه جدید گوگل کلود موسوم به «استودیو آرچیتکچرز» و نقش آن در کاهش مشکلات یاد شده پرداخت.

منابع

- [1] <https://show.ibc.org>
- [2] <https://www.theiabm.org/>
- [3] <https://www.ieee.org/>
- [4] <https://www.theiet.org/>
- [5] <https://rts.org.uk/>
- [6] <https://www.scte.org/>
- [7] <https://www.smpte.org/>

گزارش اجلاس IBC 2019

حوزه فضای مجازی به اندازه انقلاب اسلامی اهمیت دارد. این فضا مثل یک رودخانه پر از آب و خروشان است که می آید و دائماً هم بر آب آن افزوده و خروشان تر می شود. اگر ما بر این رودخانه تدبیر کنیم و برنامه داشته باشیم، زه کشی کنیم و هدایت کنیم، این رودخانه را تا به سد بریزد، می شود فرصت. اگر رهاش کنیم و برنامه ای برای آن نداشته باشیم می شود یک تهدید.

محمد
۱۳۹۱/۷/۲

