

IBC 2022 – знания для всех, и никто не ушел обиженным

Продолжение. [Начало в № 8/2022](#)

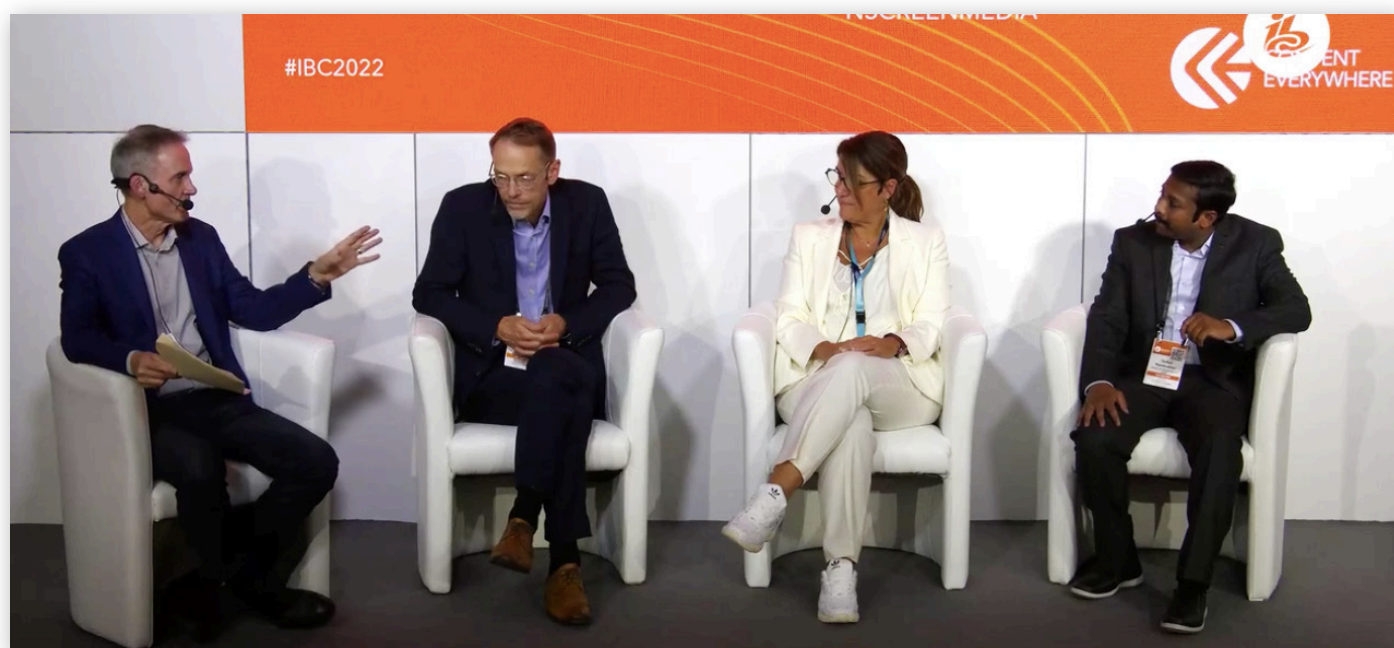
Екатерина Петухова, британский корреспондент MediaVision

Как уже отмечалось в первой части моего репортажа с конференции IBC 2022 (MediaVision, № 8/2022), два дня основной конференции не исчерпали ни технологическую, ни бизнес-повестку. Выполняя обещание, теперь сосредоточусь на бесплатной части конференции, которая была доступна любому посетителю выставки. По правде говоря, это не было чем-то принципиально новым. Конференц-площадка Content Everywhere, где все сессии были посвящены стримингу, работала на протяжении последних лет, вплоть до начала пандемии коронавируса, в павильоне Broadband TV/OTT. Здесь традиционно проходили не столько интересные доклады и круглые столы по данной тематике, хотя и они тоже, сколько в основном мероприятия с ярко выраженным практическим уклоном, со стремлением к конкретике. В частности, презентовались новейшие, но уже готовые к применению технологии, а также успешные примеры решений для распространения контента.

Этот год не стал исключением, несмотря на перенос места проведения (OTT-тематика была сосредоточена в этом году в павильоне № 5). Отмечу наиболее интересные и важные из выступлений. 9 сентября Гарет Капон, генеральный директор фирмы Grabyo (about.grabyo.com), провел презентацию на тему: «Как создать ваше собственное цифровое шоу с применением облачных технологий». На следующий день Колин Диксон модерировал отличную дискуссию «Новые возможности OTT-видеостриминга».



Конференц-площадка Content Everywhere



Слева направо: Колин Диксон, Джо Фостер, Кристина Гарсес и Гокул Рамкумар (фото IBC)

На ней выступили Джо Фостер (Easel TV, www.easeltv.com), Гокул Рамкумар (Castr Live Streaming, castr.io) и Кристина Гарсес (Optiva Media, www.optivamedia.com). Опытный модератор – основатель и главный аналитик издания nScreenMedia (nscreenmedia.com) Колин Диксон – с помощью коллег раскрыл тему новых форматов стримингового вещания, в том числе AR/VR. Это направление сейчас вызывает особенный интерес.

Две панельные дискуссии, состоявшиеся 11 сентября, – «Основные моменты, которые надо учесть, когда запускаешь OTT-сервис» и «Куда развивается OTT дальше?» – также собрали большую аудиторию. Пандемия в сочетании со свободой выбирать, что, когда и на каком устройстве смотреть, привела к преобладанию стриминговой (одноадресной) модели потребления контента над вещательной (многоадресной). Наступит ли переломный момент, когда модель наземного эфирного вещания потеряет смысл с финансовой точки зрения? Традиционное эфирное телевидение, вероятно, столкнется с дальнейшими проблемами, но и вещание по подписке испытывает огромное давление, так как стоимость жизни в связи с мировым экономическим кризисом постоянно растет и домохозяйства включают режим экономии. Отсюда быстрый рост модели стриминга (AVOD), подпитываемого рекламой, в которой издержки на создание контента перекладываются со зрителя на рекламодателей – производителей товаров, полагающихся на цифровую модель адресной рекламы. OTT становится все более разнообразным пространством с множеством путей выхода на рынок доставки контента непосредственно к конечному потребителю (D2C), дополняется возможностью совершения покупок через приложения, запускаемые на smart- и других устройствах, имеющих подключение к Интернету, а также партнерскими отношениями и связями с другими поставщиками услуг и т. д., и т. п. Участники дискуссии поделились своим опытом, полученным на рынках Европы и Азиатско-Тихоокеанского региона.

Ну и лучшей из представленных на площадке Content Everywhere, на мой взгляд, была презентация Райана Жесперсена, директора направления стриминга компании Dolby (dolby.io), на тему «Строительные блоки метавселенной». Он рассказал, что игровые движки, такие как Unreal Engine, Unity и Roblox, представляют собой мощные инструменты для создания 3D-графики в реальном масштабе времени. Они произвели революцию в создании чрезвычайно привлекательного контента, дали интерактивные возможности и открыли захватывающие виртуальные миры. Инновации в облачных вычислениях сегодня позволяют конструировать эти виртуальные миры в облаке и использовать web-браузер для воспроизведения видео и аудио в режиме реального времени через WebRTC. Выступавший привел реальные примеры из игр, кино и телевидения, в том числе из сферы прямых трансляций, не обходя вниманием и такие области, как бизнес, образование и многое другое. Презентации, сделанные на этой площадке, можно посмотреть в записи (www.ibt.org/features/video).

Площадка Showcase Theatre в павильоне №12 также работала все четыре дня IBC 2022, и спектр презентаций, дискуссий и докладов здесь был предельно разнообразен. Остановлюсь на лучших с моей точки зрения.

9 сентября состоялась панельная дискуссия ведущих мировых вещателей, которую провел глава направления глобальных коммуникаций и СМИ компании Accenture Эндрю Уокер. На ней слово было предоставлено техническому директору компании Globo Раймонду Баррозу, исполнительному вице-президенту и директору по эксплуатации Sky Germany Дане Филип-Грандалу, вице-президенту компании TELUS по направлению Future Friendly Technology Services Тиму Феллу и одному из руководителей KPN Джасту Хату. Круг затронутых вопросов был очень обширным и касался всех сторон развития вещательных корпораций – от технологии до кадровых решений. Прекрасный пример диверсификации направлений показала бразильская Globo (redeglobo.globo.com), которой удалось за последние



Презентацию делает компания Globo

три года превратиться из региональной компании в глобальную сеть для аудитории, говорящей по-португальски, и это, собственно, один из вариантов ответа на вызовы, которые глобальные стриминговые компании изначально ставят перед национальными вещателями.

10 сентября состоялась очень яркая и важная дискуссия «Спорт и Олимпиада 2024 – побеждать с использованием облачной силы». На этой сессии IT-директор Warner Bros. Discovery Дейв Дюваль и старший вице-президент по контенту и производству этой же компании Скотт Янг рассказали, как Discovery Sports Europe трансформирует производственный процесс в ходе подготовки к Олимпиаде в Париже. В дискуссии приняли участие представители AWS – генеральный директор отдела медиа и развлечений Марк Олдрич и руководитель спортивного отдела профессиональных услуг Джули Соуз. Судя по тому, что было сказано на сессии, можно ожидать, что к 2024 году сомнения в надежности облачных решений для обеспечения прямых эфиров будут уже окончательно развеяны.

А 12 сентября на этой же площадке был прекрасный диалог о киберспорте между директором EVS по маркетингу Николасом Бурдоном и руководителем подразделения игр агентства Media.Monks (media.monks.com) Фунсом Якобсом. Традиционные спортивные трансляции многое переняли у сектора киберспорта за последние пять лет и теперь при их проведении используется ряд технологических приемов в качестве основы для новых моделей прямых трансляций.

А в павильоне № 2 работала конференц-площадка с громким названием Innovation stage. Хотя об инновациях речь шла буквально на каждом углу, здесь были собраны максимально передовые технические доклады, часть из которых стала результатом работы специальных технических групп, созданных под эгидой IBC и получивших название Accelerators. Рядом с площадкой для докладов были расположены стенды проектов, поддержанных программой Accelerators. Об одном таком проекте уже говорилось в первой части моего обзора – это новая методика дополненной реальности для спортивных трансляций 5G Edge-XR BT Sport, ставшая победителем в номинации «Доставка контента».

Другой интересный проект, представленный на этой площадке, – FIFA World Cup 2022 – динамическая вставка рекламы в прямые потоковые трансляции». Этот доклад сделал глава по глобальному маркетингу компании Equativ (equativ.com) Эндрю Розенман.

И, конечно, на этой площадке не обошлось без обсуждения метавселенной. Панельная дискуссия «Объемное видео для вещания, производство Metaverse-программ и активы RT3D (Real Time 3D technology)» была, пожалуй, самой инновационной на фоне всего, о чем сказано выше. Демонстрация действующей студии будущего и развитие традиционного конвейера вещания для включения новейших технологий создания контента, таких как объемное видео, захват движения, живое действие и движок 3D-рендеринга, – все это стало основным содержанием данного круглого стола, модератором которого выступила



IBC2022

IBC2022

Дискуссия о киберспорте. Выступает Фунс Якобс



Зона программы Accelerators

блистательная Мики Кулхан – генеральный и IT-директор, исполнительный творческий и XR-продюсер, 5G-технолог компании Muki-International (xr4all.eu). В состав приглашенных докладчиков вошли Рош Никашима из компании Noitom (www.noitom.com), Рой Мартин из Unity (unity.com) и Жан Ондрж из Volograms (www.volograms.com). Советую уважаемым читателям журнала внимательно присмотреться к вышеперечисленным технологиям (show.ibc.org/volumetric-video-broadcasting-metaverse-production-rt3d-assets). Участники этого Accelerators-проекта – RTÉ, FOX Sports, Hochschule Luzern, Trinity College Dublin, DAZN, Connected Ideas, Unity Technologies, ETC/University of Southern California и Production Park – показали совершенно фантастический результат.

Внимание привлекла и программа Changemakers, посвященная не только технологиям в сферическом вакууме, но и людям, которые делают эти технологии реальностью. Программа была подготовлена Джессикой Лапсивала, руководителем Soho Media Club. На дискуссионном форуме Soho Media Club обсуждались социальные аспекты технологического прогресса в вещательной и медиаиндустрии. Ставились важные и вовсе не праздные вопросы: как уменьшить барьеры для пополнения индустрии талантами и демократизировать технологии? Может ли будущее быть по-настоящему инклюзивным и доступным? Есть ли у Metaverse потенциал стать великим технологическим уравнилителем?

Я помню, как 7...10 лет назад началось движение за пополнение рядов вещательных специалистов – инженеров и руководителей – представительницами прекрасного пола. И пусть сегодня полное равенство здесь все еще не достигнуто, можно уже отметить выдающиеся достижения прекрасных дам. С огромным интересом продолжаю следить за успехами Мишель Мансон – соучредителя и генерального директора Eluvio (live.eluvio.io). Мишель является автором четырнадцати патентов США, имеет две степени бакалавра наук Канзасского государственного университета (по электротехнике и физике) и была стипендиатом программы Фулбрайта в Кембриджском университете. Мишель сделала презентацию достижений Eluvio за последние три года. К компаниям и создателям, чьи инициативы в области блок-чейна контента были поддержаны Eluvio, относятся FOX, MGM Studios, Sony Pictures, Black Eyed Peas, Dolly Parton, Rita Ora и многие другие. Об этом направлении – блокчейн в вещании – есть смысл поговорить отдельно и уже в другой статье.

На протяжении всех четырех дней выставки презентации на разных площадках IBC 2022 шли непрерывно и, к сожалению, послушать их все не было никакой возможности. Но, конечно, самое важное до аудитории MediaVision я и другие авторы донесли, не расплескав. Оставайтесь с журналом!