www.infokairali.in
വില 30 രൂപ 2025 ഒക്ടോബർ

ഇൻഫോ-കൈരളി

കമ്പ്യൂട്ടർ മാഗസിൻ

facebook.com/infokairali 9447124390

ഇ-സ്പോർട്സ് : കളിയുടെ പുതിയ അരീന

ആർട്ടിഫിഷ്യൽ ഇന്റലിജൻസും സർഗ്ഗാത്മകതയും

എഐ ബ്രൗസറുകളും പുതിയ ഇന്റർനെറ്റും

ഗെയിമിംഗ്: വിനോദത്തിൽ നിന്ന് വരുമാനത്തിലേക്ക്

+2/DEGREE കഴിഞ്ഞവർക്ക്

സുവർണ്ണാവസരം

SAP S/4 HANA

Financial Accounting

NextGen Education

ADMISSION OPEN

Since 1989

NICT

3rd Floor
Triveni Complex
Tourist Banglow Road
KOTTAYAM
Ph: 9447464308

PUSH YOUR SAP SKILLS TO A NEXT LEVELS
BE A NEXT GENERATION LEARNER

നമ്മുടെ ICM
കേരളത്തിൽ മുൻനിരയിൽ !
PSC നിയമനങ്ങൾക്ക്
യോഗ്യമായ
അംഗീകൃത കമ്പ്യൂട്ടർ
കോഴ്സുകളിലേക്ക്
പ്രവേശനം നേടാം
ICM
COMPUTER PVT ITI
THALAYOLAPARAMBU
Call : +91 980 928 6999
കേന്ദ്ര ഗവൺമെന്റ്
ഭാരതത്തിലൊട്ടാകെ NCVT യുടെ
12313 അംഗീകൃത തൊഴിൽ
അധിഷ്ഠിത സ്ഥാപനങ്ങളിൽ
നടത്തിയ ഫെയ്സ് ടു ഗ്രേഡിങ്ങിൽ
കേരളത്തിൽ മാത്രമല്ല തമിഴ്നാട്,
പോണ്ടിച്ചേരി ഉൾപ്പെടെ ഒന്നാം സ്ഥാനം
നേടിയ നമ്മുടെ ICM സംസ്ഥാന
സർക്കാർ ഈ വർഷം നടത്തിയ
ഗ്രേഡിങ്ങിൽ മുൻനിരയിൽ
COURSES
PGDCA, DCA,
Data Entry, PDCFA,
2D/ 3D Animation,
Graphic Designing
& DTP, Tally Certification
from Tally Accademy,
Special coaching
for SAP

INFO-KAIRALI
VOL.26 NO.12 OCTOBER 2025

Kuruppanthara
Kottayam - 686 603
Whatsapp: 9447124390
Website: www.infokairali.com
E-Mail: kairali.info@gmail.com
facebook.com/infokairali

Editorial Board Chairman
DR. ACHUTHSANKAR
Former Director of CDIT
Managing Editor & Editor in Charge
SOJAN JOSE
Editorial Board
DR GLADSTON RAJ
Prof. Computer Science, Govt. College, Kariavattom
SHIJIDA SHAIN
Asst. Prof. University College of Engg., Kariavattom
RAJEEV K R
AI trainer
SALIL SURESH
CEO, Venuera Labs
Dr. JUBY GEORGE
Asst. Prof., Marian College Kuttikkanam
RICHARDSON V JOHNSON (RJ SMILE)
CEO, Vaniyathans Software Solutions Pvt Ltd
Dr. MALU G.
Asst. Prof., Digital University Kerala
Dr. SUMOD SUNDAR
Associate Professor Providence College of Engg, Chengannur
Dr. LIZA JO
Former Group Leader, Royal Philips.
ROBIN TOMMY
Innovation Lead, TCS, Trivandrum
Prof. JYOTHY JOHN
Former Principal, College of Engineering, Chengannur
Editorial Support
NANDAKUMAR E
Sub Editors
MARY MATHEWS
OJITHA K S
ARYA S NAIR
Digital Marketing Consultant
ANAND SOJAN
Circulation
SHAJI MANIMALA
Marketing
LINO MOHAN
Lay-Out & Design
SANTHOSH

06

ഗെയിമിംഗ്: വിനോദത്തിൽ നിന്ന് വരുമാനത്തിലേക്ക്

ഇ–സ്പോർട്സ് : കളിയുടെ പുതിയ അരീന......10
ഡിജിറ്റൽ ഗെയിമിന്റെ വമ്പൻ ബിസിനസ്സ് ......,,,,,,....16
ഗെയിമിംഗിലെ എഐ വിപ്ലവം......20
ഗെയിം കളിച്ച് കരിയർ നേടുന്ന സ്ട്രീമിംഗ് തലമുറ......24
ഗെയിമിംഗിലൂടെ പഠനവും സ്കോളർഷിപ്പും......30
എഐ ബ്രൗസറുകളും പുതിയ ഇന്റർനെറ്റും......32
നാനോ ബനാന......37
ഇൻഫോ സൈറ്റ്......40
വെബ്സൈറ്റ് റിവ്യു......42
സർക്കാർ സേവനങ്ങളിലും എഐ......48
വിറ്റിമൗസ് 50

44
ആർട്ടിഫിഷ്യൽ ഇന്റലിജൻസും സർഗ്ഗാത്മകതയും

46
ലിബ്രെ ഓഫീസ് ടിപ്സ്

ഇൻഫോ എഡിറ്റ്

ഓവർസ്മാർട്ട് ആകുന്ന സ്മാർട്ട് ഹോം

ഇന്റർനെറ്റ് ബന്ധിതവും സോഫ്റ്റ്‌വെയർ നിയന്ത്രിതവുമായ ഉപകരണങ്ങളുടെ കാലത്തെക്കുറിച്ച് ഒരുവിഭാഗം സാങ്കേതികജ്ഞരെങ്കിലും ഉന്നയിക്കാറുള്ള ചില ആശങ്കകളുണ്ട്. ഭ്രാന്തമെന്നു തോന്നാവുന്ന അത്തരം ആശയങ്ങളെല്ലാം കാമ്പുള്ളതാണെന്ന് തെളിഞ്ഞുകൊണ്ടിരിക്കുകയാണ്. തന്റെ എൽജി വാഷിങ് മെഷീൻ ചെറിയൊരു കാലയളവിൽ മൂന്നര ജീബി ഡേറ്റ ഉപയോഗിച്ചതായി ഒരു ഉപഭോക്താവ് കണ്ടെത്തിയിരുന്നു. ഇത് ഡൗൺലോഡ് അല്ല, അപ്‌ലോഡ് ആണെന്നാണ് മനസ്സിലാക്കാനാകുന്നത്.

വിഷയം അന്വേഷിക്കാൻ എൽജി, ഉപഭോക്താവിനെ ബന്ധപ്പെട്ടതായി വാർത്തയുണ്ട്. കമ്പനി തന്നെ അസാധാരണമായി കരുതുന്ന സ്ഥിതിക്ക് ഇത് സാങ്കേതികത്തകരാറോ ബോട്ട്നെറ്റോ ആകാൻ സാദ്ധ്യതയുണ്ട്. അക്രമികൾ ഒരുപാട് ഉപകരണങ്ങളിൽ നുഴഞ്ഞുകയറി അവയുപയോഗിച്ച് ഉണ്ടാക്കിയെടുക്കുന്ന പടയാണ് ബോട്ട്നെറ്റ്. തീരെച്ചെറിയ ഇടവേളയിൽ വ്യത്യസ്ത ഇടങ്ങളിൽനിന്ന് ഒരുപാട് റിക്വസ്റ്റുകൾ അയച്ച് സൈറ്റുകളുടെ പ്രവർത്തനം മുടക്കുന്ന 'ഡിഡോസ്' (ഡിസ്ട്രിബ്യൂട്ടഡ് ഡിനയൽ ഓഫ് സർവീസ്) ആക്രമണം നടത്താനാണ് ഈ പട. നേരത്തേ പറഞ്ഞ വാഷിങ് മെഷീൻ ഇത്തരമൊരു പടയുടെ ഭാഗമായിട്ടുണ്ടാവാം.

അക്രമികളുടെ ഇടപെടലില്ലെങ്കിലും സ്മാർട്ട് ഉപകരണങ്ങൾ ഉപഭോക്താക്കൾക്ക് ശല്യമാകുന്ന സാഹചര്യങ്ങളുണ്ട്. ഫ്രിഡ്ജിൽ പരസ്യം പ്രദർശിപ്പിക്കാൻ സാംസങ് തീരുമാനിച്ചത് ഈയിടെ വാർത്തയായിരുന്നു. സബ്സ്ക്രിപ്ഷൻ പുതുക്കിയില്ലെങ്കിൽ മഷിയുണ്ടെങ്കിലും പ്രിന്റ് ലഭിക്കാത്ത സാഹചര്യം ചില എച്ച്പി ഉപയോക്താക്കൾക്കുണ്ട്. വരിസംഖ്യ മുറിഞ്ഞാൽ മാവരയ്ക്കാൻ വിസമ്മതിക്കുന്ന മിക്സർ ഗ്രൈൻഡറുകളും നാളെ പ്രതീക്ഷിക്കാം.

മിക്ക സ്മാർട്ട് ഉപകരണങ്ങളിലും ക്യാമറയും മൈക്കും മറ്റുമുള്ളപ്പോൾ ഇവയുയർത്തുന്ന സ്വകാര്യതാപ്രശ്നങ്ങളും ചില്ലറയല്ല. സാങ്കേതികമായും സർക്കാർ തലത്തിലും പലതും ചെയ്യാനുണ്ടെങ്കിലും അതിനെല്ലാം പരിമിതികളുണ്ട്. ഇക്കാര്യങ്ങളെക്കുറിച്ച് ഉപയോക്താക്കൾ അവബോധം നേടുകയാണ് ഏറ്റവും പ്രധാനം.

എഡിറ്റോറിയൽ ടീം

ഗെയിമിംഗ്: വിനോദത്തിൽ നിന്ന് വരുമാനത്തിലേക്ക്

ഷാഹിദ് നീർമുണ്ട, സോഫ്റ്റ്‌വെയർ ആർക്കിടെക്റ്റ്

നമ്മുടെ കുട്ടിക്കാലം മുതൽ കേട്ട് പരിചയമുള്ള ഒരു വാക്യമാണ്, 'ഈ കംപ്യൂട്ടർ ഗെയിം കളിച്ചാൽ ജീവിതത്തിൽ ഒന്നും നേടാനാവില്ല.' ആ വാക്കുകൾ പലപ്പോഴും കളിയാക്കലുകൾക്കും ശകാരങ്ങൾക്കും കാരണമായിട്ടുണ്ട്. എന്നാൽ, ആ പഴയ ധാരണകൾക്ക് ഇന്ന് യാതൊരു പ്രസക്തിയുമില്ല. കംപ്യൂട്ടർ ഗെയിമുകൾ കേവലം വിനോദോപാധികൾ എന്നതിലുപരി, കോടിക്കണക്കിന് രൂപയുടെ വരുമാനം നേടാൻ സഹായിക്കുന്ന, തൊഴിൽ സാധ്യതകൾ നിറഞ്ഞ ഒരു വലിയ വ്യവസായമായി വളർന്നിരിക്കുന്നു. ഒരു സാധാരണ വിനോദം എന്നതിനപ്പുറം, ഇ-സ്പോർട്സ് (ഇലക്ട്രോണിക് സ്പോർട്സ്) എന്ന പേരിൽ ഇതൊരു ആഗോള കായിക മത്സരമായി മാറിയിരിക്കുന്നു. ഇന്ന്, ഇ-സ്പോർട്സ് ലോകം ഫുട്ബോളിനും ക്രിക്കറ്റിനും സമാനമായ ആരാധകരെയും സ്വീകാര്യതയും നേടിയിരിക്കുന്നു. വലിയ സ്റ്റേഡിയങ്ങളിൽ ആരാധകരെ സാക്ഷി നിർത്തി, കോടികളുടെ സമ്മാനത്തുകയ്ക്കായി മത്സരിക്കുന്ന ഇ-സ്പോർട്സ് താരങ്ങൾ ഇന്ന് ലോകമെമ്പാടുമുണ്ട്. ഉയർന്ന ശമ്പളവും വലിയ സ്പോൺസർഷിപ്പുകളും ഇവരെ കാത്തിരിക്കുന്നു. ഒരു സാധാരണ കളിക്കാരന് പോലും ഉയർന്ന വരുമാനം നേടാൻ കഴിയുന്ന ഒരു പ്രൊഫഷനായി ഗെയിമിംഗ് ഇന്ന് മാറിയിരിക്കുന്നു.

നമുക്ക് ഒരു സാധാരണ ദിവസത്തിലെ കാഴ്ച സങ്കൽപ്പിക്കാം. പുറത്ത് ആളനക്കമില്ല. വീടിന്റെ അകത്ത് കംപ്യൂട്ടറിന്റെ വെളിച്ചം മാത്രം. അച്ഛൻ ജോലി കഴിഞ്ഞ് വരുമ്പോൾ, ഞാൻ എപ്പോഴും ഗെയിമിംഗ് ലാപ്ടോപ്പിന് മുന്നിലിരിക്കും. 'എന്താടാ, ഇപ്പോഴും ഈ കളി തന്നെയാണോ?' അച്ഛൻ പതിവായി ചോദിക്കും. ആ ചോദ്യത്തിൽ ചെറിയൊരു നിരാശയുണ്ടെന്ന് എനിക്ക് തോന്നി. പക്ഷെ, എനിക്ക് പറയാൻ പറ്റില്ല

ലോ. കളിക്കുന്നത് വെറുമൊരു നേരമ്പോക്കല്ല, അതൊരു ലോകമാണെന്ന്. 'മോനെ, നിന്റെ കൂട്ടുകാരൻ ദാ, ഇപ്പോൾ വലിയ ക്രിക്കറ്റ് കളിക്കാരനായി. നീ ഈ കംപ്യൂട്ടർ കളിച്ച് എവിടെയെത്തും?' അമ്മയുടെ വാക്കുകൾക്ക് എന്റെയടുത്ത് ഒരു മറുപടി ഉണ്ടായിരുന്നു. പക്ഷെ ഞാൻ അത് പറഞ്ഞില്ല.ഒരു ദിവസം, അച്ഛനും അമ്മയും മുറിക്കകത്ത് സംസാരിക്കുന്നത് ഞാൻ കേട്ടു: 'അവൻ ഈ കംപ്യൂട്ടർ കളിച്ച് അവന്റെ ജീവിതം കളയുമോ എന്ന് എനിക്ക് പേടിയുണ്ട്.' ആ വാക്കുകൾ എന്റെ നെഞ്ചിൽ ഒരു വലിയ ഭാരം വെച്ചു. അന്നു രാത്രി ഞാൻ തീരുമാനിച്ചു, എനിക്ക് ഇത് എന്റെ മാതാപിതാക്കൾക്ക് തെളിയിച്ചുകൊടുക്കണം. അങ്ങനെ ഒരു ദിവസം, ഒരു വലിയ ടൂർണമെന്റിൽ ഞാൻ പങ്കെടുത്തു. ഗെയിമിംഗ് സ്റ്റേഡിയം നിറഞ്ഞ് കവിയുന്ന ആളുകൾ, അവരുടെ ആവേശം എന്നെ കൂടുതൽ ഉത്തേജിപ്പിച്ചു. ഞാൻ മനസ്സിൽ പറഞ്ഞു, 'ഇത് വെറുമൊരു കളി മാത്രമല്ല, ഇത് ഒരു കരിയറാണ്.' അന്ന് ഞാൻ ഫൈനലിൽ എത്തി. കളി ജയിച്ചപ്പോൾ, ഞാൻ അച്ഛനെയും അമ്മയെയും നോക്കി. അവർ അതിശയത്തോടെ എന്നെ നോക്കുന്നുണ്ടായിരുന്നു.കളിക്കുശേഷം, ഞാൻ അച്ഛനോട് പറഞ്ഞു, 'ഇത് വെറുമൊരു കളി മാത്രമല്ല, എന്റെ സ്വപ്നമാണ്.' അച്ഛൻ ഒന്നും പറഞ്ഞില്ല, പക്ഷേ എന്റെ കൈകളിൽ മുറുകെ പിടിച്ചു. അന്നുമുതൽ എന്റെ ജീവിതത്തിൽ ഒരു മാറ്റം വന്നു. അച്ഛന്റെയും അമ്മയുടെയും മുഖത്ത് ചിരി കാണാൻ തുടങ്ങി. അവർ ഇപ്പോൾ എന്നെ പ്രോത്സാഹിപ്പിക്കുന്നു.ഇപ്പോൾ, ഞാൻ ഒരു പ്രൊഫഷണൽ ഗെയിമറാണ്. എന്റെ ടീമിൽ കളിക്കാരെ പഠിപ്പിക്കുന്ന കോച്ചും, ഞങ്ങളുടെ മാനസികാരോഗ്യം ശ്രദ്ധിക്കുന്ന സൈക്കോളജിസ്റ്റും, എതിരാളികളെക്കുറിച്ച് പഠിക്കുന്ന ഡേറ്റാ അനലിസ്റ്റും ഉണ്ട്. ഇതെല്ലാം അച്ഛനും അമ്മയ്ക്കും വലിയൊരു അത്ഭുതമാണ്.ഒരു കാലത്ത് വെറുമൊരു നേരമ്പോക്കായി കണ്ടിരുന്ന എന്റെ കളി, ഇന്ന് എന്റെ ജീവിതമാണ്. എന്റെ കഥ ലക്ഷക്കണക്കിന് ആളുകൾക്ക് ഒരു പ്രചോദനമായിരിക്കുന്നു.ഈ കഥ ഒരു സാങ്കൽപ്പിക കഥയാണെങ്കിലും, അതിന്റെ ഉള്ളടക്കം വളരെ പ്രസക്തമായ ഒരു വിഷയത്തെയാണ് അവതരിപ്പിക്കുന്നത്.ഇത് ഇന്ന്, കഠിനാധ്വാനം, പ്രതിഭ, അവസരങ്ങൾ, ബിസിനസ്സ് എന്നിവ ഒരുമിച്ച് ചേർന്ന ഒരു ആധുനിക വിജയഗാഥയായി മാറിയിരിക്കുന്നു. അതുകൊണ്ട് തന്നെ, അടുത്ത തവണ നിങ്ങളുടെ കുട്ടികൾ ഗെയിം കളിക്കുമ്പോൾ, അത് വെറുമൊരു നേരംപോക്ക് ആണെന്ന് ചിന്തിക്കരുത്. അവർ ഒരുപക്ഷേ അവരുടെ ഭാവിയുടെ വഴി കണ്ടെത്തുകയായിരിക്കും.

ഇ–സ്പോർട്സ്: കളി എന്നതിനപ്പുറം ഒരു ലോകം

ഇലക്ട്രോണിക് സ്പോർട്സ് (ഇ-സ്പോർട്സ്) എന്നാൽ വീഡിയോ ഗെയിമുകൾ ഒരു കായിക മത്സരമായി കളിക്കുന്നതിനെയാണ് സൂചിപ്പിക്കുന്നത്. ഫുട്ബോൾ, ക്രിക്കറ്റ് എന്നിവപോലെ തന്നെ ഇതിനും വലിയ ടൂർണമെന്റുകളും, പ്രൊഫഷണൽ കളിക്കാരും, ലക്ഷക്കണക്കിന് ആരാധകരും, കോടിക്കണക്കിന് ഡോളറിന്റെ സമ്മാനത്തുകയും ഉണ്ട്. ഇതൊരു സാധാരണ കംപ്യൂട്ടർ ഗെയിം കളിക്കുന്നതുപോലെയല്ല. ഓരോ കളിക്കാരനും മണിക്കൂറുകളോളം കഠിനമായ പരിശീലനത്തിലൂടെയും തന്ത്രപരമായ നീക്കങ്ങളിലൂടെയുമാണ് ഒരു പ്രൊഫഷണൽ തലത്തിലേക്ക് എത്തുന്നത്. ഒരു ടീമിനൊപ്പം കളിക്കുമ്പോൾ, ഏകോപനവും, ആശയവിനിമയവും, വേഗത്തിലുള്ള തീരുമാനങ്ങളുമെല്ലാം വിജയത്തിന് നിർണായകമാണ്.ഒരു ഫുട്ബോൾ അല്ലെങ്കിൽ ക്രിക്കറ്റ് മത്സരത്തിന് കാണികൾ സ്റ്റേഡിയം നിറയ്ക്കുന്നതുപോലെ, ഇ-സ്പോർട്സ് ടൂർണമെന്റുകൾക്ക് വലിയ സ്റ്റേഡിയങ്ങൾ നിറഞ്ഞുകവിയുന്ന കാഴ്ച ഇന്ന് സാധാരണമാണ്. ഇത്തരം കളിക്കാർക്ക് ലക്ഷക്കണക്കിന് ആരാധകരുണ്ട്. അവർക്ക് വലിയ കമ്പനികളുടെ സ്പോൺസർഷിപ്പുകൾ ലഭിക്കുന്നു, അവർ കോടികൾ സമ്മാനത്തുകയുള്ള മത്സരങ്ങളിൽ പങ്കെടുക്കുന്നു. ചുരുക്കിപ്പറഞ്ഞാൽ, ഗെയിമിംഗ് ലോകം ഒരു പുതിയ മാനത്തിലേക്ക് വളർന്നിരിക്കുന്നു.

ഇ-സ്പോർട്സിന്റെ ചരിത്രം ആരംഭിക്കുന്നത് 1972-ൽ സ്റ്റാൻഫോർഡ് യൂണിവേഴ്സിറ്റിയിൽ നടന്ന "Spacewar" എന്ന ഗെയിം മത്സരത്തിൽ നിന്നാണ്. അന്നത്തെ സമ്മാനം Rolling Stone മാസികയുടെ ഒരു വർഷത്തെ സബ്സ്ക്രിപ്ഷൻ ആയിരുന്നു.

അതിൽ നിന്ന് ഇന്നത്തെ കോടിക്കണക്കിന് ഡോളറിന്റെ സമ്മാനത്തുകയിലേക്കുള്ള വളർച്ച വിസ്മയകരമാണ്.1980-കളിൽ, Atariയുടെ Space In vaders എന്ന ഗെയിമിനായുള്ള മത്സരങ്ങൾ വലിയ വിജയമായി. പിന്നീട് 90-കളിൽ Nintendo, Blockbuster തുടങ്ങിയ കമ്പനികളും മത്സരങ്ങൾ സംഘടിപ്പിച്ചു. എന്നാൽ, ഇന്റർനെറ്റിന്റെ വരവാണ് ഇ-സ്പോർട്സിന് ഒരു പുതിയ ദിശാബോധം നൽകിയത്. കംപ്യൂട്ടറുകൾ വഴി ലോകത്തിന്റെ വിവിധ ഭാഗങ്ങളിലിരുന്ന് ആളുകൾക്ക് പരസ്പരം മത്സരിക്കാൻ കഴിഞ്ഞത് ഈ രംഗത്ത് വലിയ വിപ്ലവം സൃഷ്ടിച്ചു. Starcraft, Quake, Counter Strike തുടങ്ങിയ ഗെയിമുകൾ ഈ കാലഘട്ടത്തിലെ പ്രധാന കളികളായിരുന്നു. ദക്ഷിണ കൊറിയയായിരുന്നു ഈ വളർച്ചയുടെ പ്രധാന കേന്ദ്രം. അവിടെ കളിക്കാർക്ക് താരപരിവേഷം ലഭിക്കുകയും, ടെലിവിഷൻ ചാനലുകൾ മത്സരങ്ങൾ തത്സമയം സംപ്രേക്ഷണം ചെയ്യുകയും ചെയ്തു. എന്നാൽ, 2010-ന് ശേഷമാണ് ഇ-സ്പോർട്സ് യഥാർത്ഥത്തിൽ ഒരു ആഗോള പ്രതിഭാസമായി മാറിയത്. League of Legends, Doa2, CounterStrike: Global Offensive തുടങ്ങിയ ഗെയിമുകൾ ലക്ഷക്കണക്കിന് കളിക്കാരെയും ആരാധകരെയും ആകർഷിച്ചു. Twitch, YouTube പോലുള്ള പ്ലാറ്റ്ഫോമുകൾ വഴി മത്സരങ്ങൾ തത്സമയം സംപ്രേക്ഷണം ചെയ്യാൻ തുടങ്ങിയതോടെ, ഇ-സ്പോർട്സിന്റെ കാണികളുടെ എണ്ണം വർദ്ധിച്ചു. കംപ്യൂട്ടർ ഗെയിമുകൾ ഇഷ്ടപ്പെടുന്ന ആർക്കും, താൽപ്പര്യവും കഠിനാധ്വാനവുമുണ്ടെങ്കിൽ ഈ മേഖലയിൽ മികച്ച ഒരു കരിയർ കെട്ടിപ്പടുക്കാൻ കഴിയും. ഗെയിമിംഗിൽ ഒരു കരിയർ കെട്ടിപ്പടുക്കാൻ ആഗ്രഹിക്കുന്നവർക്കായി തിരഞ്ഞെടുക്കാവുന്ന ചില വഴികൾ താഴെക്കൊടുക്കുന്നു:

പ്രൊഫഷണൽ ഗെയിമർ: പ്രൊഫഷണൽ ഗെയിമർ ആവുക എന്നതാണ് ഗെയിമിംഗിലെ ഏറ്റവും പ്രധാനപ്പെട്ട കരിയർ ഓപ്ഷൻ. ഒരു പ്രത്യേക ഗെയിമിൽ (ഉദാഹരണത്തിന്, Valorant, Dota 2, League of Legends, CounterStrike: Global Offensive തുടങ്ങിയ ഇ-സ്പോർട്സ് ഗെയിമുകൾ) വളരെ ഉയർന്ന തലത്തിലുള്ള കഴിവ് നേടുന്നവരാണ് പ്രൊഫഷണൽ ഗെയിമർമാർ. വലിയ ടൂർണമെന്റുകളിൽ പങ്കെടുത്ത് വിജയിച്ചാൽ, ലക്ഷക്കണക്കിന് ഡോളർ സമ്മാനത്തുക നേടാൻ സാധിക്കും. ഇതിന് വേണ്ടത് നിരന്തരമായ പരിശീലനം, ടീം വർക്ക്, സമ്മർദ്ദം കൈകാര്യം ചെയ്യാനുള്ള കഴിവ് എന്നിവയാണ്.

സ്ട്രീമർ & കണ്ടന്റ് ക്രിയേറ്റർ: ഇത് മറ്റൊരു ലാഭകരമായ വഴിയാണ്. ഗെയിമുകൾ കളിക്കുന്നതിനിടയിൽ ആ അനുഭവം പ്രേക്ഷകരുമായി ലൈവ് സ്ട്രീം ചെയ്യുന്നവരാണ് സ്ട്രീമർമാർ. Twitch, YouTube തുടങ്ങിയ പ്ലാറ്റ്ഫോമുകൾ ഇതിനായി ഉപയോഗിക്കുന്നു. രസകരമായ രീതിയിൽ ഗെയിം കളിക്കുകയും പ്രേക്ഷകരുമായി സംവദിക്കുകയും ചെയ്യുന്നതിലൂടെ വലിയൊരു ആരാധകവൃന്ദത്തെ സൃഷ്ടിക്കാൻ സാധിക്കും.പരസ്യം, സ്പോൺസർഷിപ്പ്, സബ്സ്ക്രിപ്ഷൻ & ഡൊണേഷൻ എന്നിവയിലൂടെ വരുമാന മാർഗ്ഗങ്ങൾ സൃഷ്ടിക്കാൻ സാധിക്കും.

ഗെയിം ഡെവലപ്പർ: കളിക്കാരനാകാൻ താല്പര്യമില്ലാത്തവർക്ക് ഗെയിം ഡെവലപ്പർ ആകാം. ഗെയിമുകൾ നിർമ്മിക്കുന്ന ജോലിയാണിത്. ഇതിന് കംപ്യൂട്ടർ പ്രോഗ്രാമിംഗ്, ഗ്രാഫിക് ഡിസൈൻ, കഥാരചന തുടങ്ങിയ കഴിവുകൾ ആവശ്യമാണ്. ഗെയിം ഡെവലപ്പർമാർക്ക് ഗെയിം ഡിസൈനർ,പ്രോഗ്രാമർ,ആർട്ടിസ്റ്റ്, സൗണ്ട് എഞ്ചിനീയർ എന്നീ റോളുകളിൽ പ്രവർത്തിക്കാം.ഈ മേഖലയിൽ ജോലി നേടാൻ കംപ്യൂട്ടർ സയൻസ്, ഗെയിം ഡിസൈൻ തുടങ്ങിയ വിഷയങ്ങളിൽ ബിരുദം നേടുന്നത് വളരെ സഹായകമാകും.

ഇ-സ്പോർട്സ് കോച്ച് & മാനേജർ: കളിക്കാർക്ക് മികച്ച പ്രകടനം കാഴ്ചവെക്കാൻ സഹായിക്കുന്നവരാണ് കോച്ചുകളും മാനേജർമാരും. ടീമിന്റെ തന്ത്രങ്ങൾ മെനയുക, കളിക്കാരെ പരിശീലിപ്പിക്കുക, അവരുടെ പ്രകടനം മെച്ചപ്പെടുത്തുക എന്നിവയാണ് കോച്ചിന്റെ പ്രധാന ജോലികൾ. ടീമിന്റെ സാമ്പത്തിക കാര്യങ്ങൾ, ടൂർണമെന്റുകളിൽ പങ്കെടുക്കാനുള്ള ക്രമീകരണങ്ങൾ തുടങ്ങിയവ നോക്കുന്നത് മാനേജർമാരാണ്. ഈ മേഖലയിൽ വലിയ പരിചയസമ്പന്നരായ കളിക്കാർക്ക് പിന്നീട് കോച്ചുകളായി മാറാൻ സാധിക്കും.

ഗെയിം ജേർണലിസ്റ്റ് & റിവ്യൂവർ: ഗെയിമിംഗ് ഇഷ്ടപ്പെടുന്നവർക്ക് സ്വന്തമായി ഒരു ബ്ലോഗ്, വെബ്സൈറ്റ്, അല്ലെങ്കിൽ യൂട്യൂബ് ചാനൽ തുടങ്ങി പുതിയ ഗെയിമുകളെക്കുറിച്ചും ഗെയിമിംഗ് ലോകത്തെ വിശേഷങ്ങളെക്കുറിച്ചും ലേഖനങ്ങളും വീഡിയോകളും തയ്യാറാക്കാം. ഗെയിമുകളെക്കുറിച്ച് ആഴത്തിൽ മനസ്സിലാക്കാനും അത് മറ്റുള്ളവരിലേക്ക് രസകരമായി എത്തിക്കാനും കഴിയുന്നവർക്ക് ഈ മേഖലയിൽ വിജയിക്കാൻ സാധിക്കും.ഇതൊരു ചെറിയ തുടക്കം മാത്രമാണ്. ഇവ കൂടാതെ, ടൂർണമെന്റ് സംഘാടകർ, ഷെഡ്യൂളർമാർ, മാർക്കറ്റിംഗ് പ്രൊഫഷണലുകൾ തുടങ്ങി നിരവധി കരിയർ ഓപ്ഷനുകൾ ഗെയിമിംഗ് മേഖലയിലുണ്ട്. ശരിയായ താൽപ്പര്യവും പരിശ്രമവുമുണ്ടെങ്കിൽ, ഗെയിമിംഗ് ലോകത്ത് നിങ്ങൾക്ക് മികച്ചൊരു ഭാവി കെട്ടിപ്പടുക്കാൻ സാധിക്കും.

ഇ – സ്പോർട്സ്: കരിയർ തിരഞ്ഞെടുക്കുമ്പോൾ ശ്രദ്ധിക്കേണ്ട വെല്ലുവിളികൾ

മറ്റെല്ലാ ജോലികളെയും പോലെ, ഇലക്ട്രോണിക്

സ്പോർട്സ് (E-Sports) എന്ന കരിയറിനും അതിന്റേതായ വെല്ലുവിളികളും കഷ്ടപ്പാടുകളുമുണ്ട്. പുറമെ നിന്ന് കാണുമ്പോൾ കളിച്ചുകൊണ്ടിരിക്കുന്നതിനാണ് പണം ലഭിക്കുന്നത് എന്ന് തോന്നാമെങ്കിലും, അതിന് പിന്നിൽ വലിയ പരിശ്രമവും കഠിനാധ്വാനവുമുണ്ട്. ഒരു പ്രൊഫഷണൽ ഗെയിമറാകാൻ ആഗ്രഹിക്കുന്ന ഒരാൾ അറിഞ്ഞിരിക്കേണ്ട പ്രധാന വെല്ലുവിളികൾ താഴെ പറയുന്നവയാണ്:

- **കഠിനാധ്വാനം**: ഇ-സ്പോർട്സ് ഒരു വിനോദം എന്നതിലുപരി ഒരു ജോലിയായി കാണുമ്പോൾ കഠിനാധ്വാനം അത്യന്താപേക്ഷിതമാണ്. ഒരു ദിവസം 8 മുതൽ 10 മണിക്കൂർ വരെ പരിശീലനം വേണ്ടിവരും. ഇത് വെറും കളിച്ച് സമയം കളയുന്നതല്ല, മറിച്ച് കൃത്യമായ തന്ത്രങ്ങൾ മെനയുന്നതിനും, ടീം അംഗങ്ങളുമായി ഏകോപിച്ച് പ്രവർത്തിക്കുന്നതിനും വേണ്ടിയുള്ള പരിശീലനമാണ്. ഏതൊരു കായിക താരത്തെയും പോലെ, ചിട്ടയായ പരിശീലനത്തിലൂടെ മാത്രമേ ഈ രംഗത്ത് വിജയിക്കാൻ സാധിക്കുകയുള്ളൂ.

- **മാനസിക സമ്മർദ്ദം**: ഇ-സ്പോർട്സ് ലോകം വലിയ മാനസിക സമ്മർദ്ദമുള്ള ഒരു മേഖലയാണ്. ഉയർന്ന തലത്തിലുള്ള മത്സരങ്ങളിൽ തോൽവി സംഭവിക്കുമ്പോൾ അത് വലിയ നിരാശയ്ക്ക് കാരണമാകും. ആരാധകരുടെ വിമർശനങ്ങളും, ടീം അംഗങ്ങളുമായുള്ള അഭിപ്രായവ്യത്യാസങ്ങളും പലപ്പോഴും മാനസികമായി തളർത്താം. ഈ സമ്മർദ്ദത്തെ അതിജീവിച്ച് മുന്നോട്ട് പോകാൻ ശക്തമായ മാനസികാവസ്ഥ ആവശ്യമാണ്. അതുകൊണ്ടാണ് പല പ്രൊഫഷണൽ ടീമുകൾക്കും മാനസികാരോഗ്യ വിദഗ്ദ്ധരുടെ സേവനം വേണ്ടിവരുന്നത്.

- **ലഭ്യതയും സാധ്യതകളും**: എല്ലാ ഗെയിമുകളിലും കരിയർ സാധ്യതകൾ ഇല്ല. കൗണ്ടർ സ്ട്രൈക്ക് (Counter Strike), ഡോടാ 2 (DOTA 2), ലീഗ് ഓഫ് ലെജൻഡ്സ് (League of Legends) പോലുള്ള ചില പ്രത്യേക ഗെയിമുകളിലാണ് പ്രധാനമായും കരിയർ സാധ്യതകൾ. ഈ ഗെയിമുകളിൽ വലിയ ടൂർണമെന്റുകളും സമ്മാനത്തുകയും ലഭിക്കുന്നുണ്ട്. എന്നാൽ മറ്റ് പല ഗെയിമുകൾക്കും ഈ സാധ്യതകൾ കുറവാണ്. അതിനാൽ, ഒരു ഗെയിം കരിയറിനായി തിരഞ്ഞെടുക്കുമ്പോൾ അതിന്റെ സാധ്യതകളെക്കുറിച്ച് കൃത്യമായി മനസ്സിലാക്കേണ്ടത് അത്യാവശ്യമാണ്.

> **ഇ – സ്പോർട്സ് ഒരു വിനോദം എന്നതിലുപരി ഒരു ജോലിയായി കാണുമ്പോൾ കഠിനാധ്വാനം അത്യന്താപേക്ഷിതമാണ്. ഒരു ദിവസം 8 മുതൽ 10 മണിക്കൂർ വരെ പരിശീലനം വേണ്ടിവരും. ഇത് വെറും കളിച്ച് സമയം കളയുന്നതല്ല, മറിച്ച് കൃത്യമായ തന്ത്രങ്ങൾ മെനയുന്നതിനും, ടീം അംഗങ്ങളുമായി ഏകോപിച്ച് പ്രവർത്തിക്കുന്നതിനും വേണ്ടിയുള്ള പരിശീലനമാണ്.**

- **ആരോഗ്യ പ്രശ്നങ്ങൾ**: മണിക്കൂറുകളോളം കംപ്യൂട്ടറിന് മുന്നിൽ ഇരിക്കുന്നത് ആരോഗ്യ പ്രശ്നങ്ങൾക്ക് കാരണമാകും. കണ്ണിനുണ്ടാകുന്ന ബുദ്ധിമുട്ടുകൾ, കൈത്തണ്ട വേദന, പുറംവേദന എന്നിവ സാധാരണമാണ്. ചിട്ടയായ വ്യായാമവും ആരോഗ്യപരമായ ഭക്ഷണക്രമവും പാലിക്കേണ്ടത് അത്യാവശ്യമാണ്. ആരോഗ്യപരമായ വെല്ലുവിളികളെ അതിജീവിക്കാൻ സ്വയം ശ്രദ്ധ നൽകിയില്ലെങ്കിൽ ഈ മേഖലയിൽ തുടരുന്നത് പ്രയാസമാകും.

ഈ വെല്ലുവിളികളെല്ലാം ഒരു പ്രൊഫഷണൽ ഗെയിമറുടെ ജീവിതത്തിന്റെ ഭാഗമാണ്. എന്നാൽ ഈ വെല്ലുവിളികളെ അതിജീവിച്ചാൽ ഉയർന്ന വരുമാനവും വലിയ പ്രശസ്തിയും നേടാൻ സാധിക്കും. നിങ്ങൾക്ക് ഈ മേഖലയിൽ താൽപര്യമുണ്ടെങ്കിൽ, ഏത് ഗെയിമാണ് നിങ്ങൾ തിരഞ്ഞെടുക്കുക?. ‘‘ഗെയിം കളിച്ചാൽ ജീവിതത്തിൽ ഒന്നും നേടാനാവില്ല’’ എന്ന് വിശ്വസിച്ചിരുന്ന ഒരു കാലഘട്ടത്തിൽ നിന്ന്, ഗെയിമിംഗ് ഒരു വ്യവസായവും പ്രൊഫഷണൽ കരിയറുമായി വളർന്ന ഈ കാലഘട്ടത്തിലെത്തി നിൽക്കുന്നു.

ഇ-സ്പോർട്സിന്റെ ലോകം ഇനിയുമെത്രയോ വിപുലമാണ്. ഈ വളർച്ചയുടെ പിന്നിലെ ശക്തി എന്താണ്? ഇ-സ്പോർട്സ് ലോകത്തെ ഏറ്റവും വലിയ ടൂർണമെന്റുകളും, പ്രൊഫഷണൽ കളിക്കാർക്ക് ലക്ഷങ്ങൾ നേടിത്തരുന്ന ഗെയിമുകളും ഏതൊക്കെയാണ്? ഒരുകാലത്ത് വിനോദത്തിനുവേണ്ടി കളിച്ച ഗെയിമുകൾ എങ്ങനെയാണ് കോടികളുടെ കച്ചവടമായി മാറിയത്? ഈ വിഷയങ്ങളെക്കുറിച്ച് അടുത്ത ലേഖനത്തിൽ കൂടുതൽ ആഴത്തിൽ ചർച്ച ചെയ്യാം.

●

ഇ-സ്പോർട്സ് : കളിയുടെ പുതിയ അരീന

പരമ്പരാഗത കളികളിൽ നിന്ന് ഇ-സ്പോർട്സിനെ വേർതിരിക്കുന്ന ചില പ്രധാന ഘടകങ്ങളുണ്ട്. ഫുട്ബോൾ, ക്രിക്കറ്റ് തുടങ്ങിയ പരമ്പരാഗത കളികൾക്ക് ശാരീരികമായ കരുത്തും കായികക്ഷമതയും ആവശ്യമാണ്. എന്നാൽ, ഇ-സ്പോർട്സിൽ കളിക്കാരുടെ മാനസികമായ വേഗത, തന്ത്രങ്ങൾ മെനയാനുള്ള കഴിവ്, കൃത്യമായ ഏകോപനം, കൈകളുടെയും കണ്ണുകളുടെയും അതിവേഗത്തിലുള്ള ചലനങ്ങൾ എന്നിവയാണ് നിർണായകമാകുന്നത്. കളിക്കാർ കംപ്യൂട്ടറിലോ മറ്റ് ഉപകരണങ്ങളിലോ ആണ് കളിക്കുന്നതെങ്കിലും, അതിലൂടെ അവർ തീവ്രമായ മാനസിക പോരാട്ടങ്ങളിൽ ഏർപ്പെടുന്നു. കൂടാതെ, കളിക്കാരുടെ ടീം വർക്ക് ഒരു കളിയിൽ നിർണ്ണായകമാകുന്നു. പരമ്പരാഗത കളികളെപ്പോലെ തന്നെ, ഇ-സ്പോർട്സിനും വിപുലമായ ആരാധകവൃന്ദമുണ്ട്. ഈ ആരാധകരും കളിക്കാരും തമ്മിലുള്ള ബന്ധം സ്ട്രീമിംഗ് പ്ലാറ്റ്ഫോമുകളിലൂടെ കൂടുതൽ ദൃഢമാവുന്നു.

മുൻനിര ഇ-സ്പോർട്സ് ടൈറ്റിലുകളും അവയുടെ മത്സര രംഗങ്ങളും

ലോകമെമ്പാടുമുള്ള ഇ-സ്പോർട്സ് ആരാധകരെ ആകർഷിക്കുന്നതിൽ ഏറ്റവും വലിയ പങ്ക് വഹിക്കുന്നത് ഓരോ ഗെയിമിന്റെയും സ്വഭാവമാണ്. ഫുട്ബോൾ, ക്രിക്കറ്റ് പോലെ ഓരോ കളിക്കും അതിന്റേ

തായ നിയമങ്ങളും തന്ത്രങ്ങളുമുണ്ട്. ഇ-സ്പോർട്സിന്റെ ലോകം പ്രധാനമായും ചില മുൻനിര ഗെയിമുകളെ ചുറ്റിപ്പറ്റിയാണ് വളർന്നത്. അവയിൽ ചില പ്രധാനപ്പെട്ട ഗെയിമുകളും അവയുടെ മത്സര രംഗങ്ങളും താഴെക്കൊടുക്കുന്നു.

ലീഗ് ഓഫ് ലെജന്റ്സ് (League of Legends LoL)

ലീഗ് ഓഫ് ലെജന്റ്സ് (League of Legends LoL) ലോകത്തിലെ ഏറ്റവും പ്രശസ്തമായ വീഡിയോ ഗെയിമുകളിലൊന്നാണ്. അഞ്ച് കളിക്കാർ വീതമുള്ള രണ്ട് ടീമുകൾ പരസ്പരം പോരാടുന്ന ഒരു മൾട്ടിപ്ലെയർ ഓൺലൈൻ ബാറ്റിൽ അരീന (MOBA) ഗെയിമാണിത്. കളിക്കാർ ചാമ്പ്യൻ (Champion) എന്ന് വിളിക്കുന്ന പ്രത്യേക കഴിവുകളുള്ള കഥാപാത്രങ്ങളെ തിരഞ്ഞെടുക്കുന്നു. ഓരോ ചാമ്പ്യനും വ്യത്യസ്തമായ ശക്തികളുണ്ട്.കളിയുടെ ലക്ഷ്യം എതിർ ടീമിന്റെ പ്രധാന ബേസിലുള്ള നെക്സസ് (Nexus) എന്ന് പേരുള്ള ഘടനയെ നശിപ്പിക്കുക എന്നതാണ്. ഓരോ ടീമിനും അവരുടെ നെക്സസിനെ സംരക്ഷിക്കാൻ ടവറുകളും മറ്റു പ്രതിരോധ സംവിധാനങ്ങളുമുണ്ട്. കളിക്കാർ ഓരോ കളിയുടെയും തുടക്കത്തിൽ ദുർബലരായിരിക്കും. എന്നാൽ, എതിരാളികളെയും ബേസിൽ നിന്ന് വരുന്ന ചെറിയ യൂണിറ്റുകളെയും (minions) തോൽപ്പിച്ച് അവർക്ക് ശക്തി നേടാനാകും.

ഇതൊരു തന്ത്രപരമായ കളിയാണ്, ടീം വർക്കാണ് ഇതിൽ ഏറ്റവും പ്രധാനം. ഓരോ കളിക്കാരനും ഒരു പ്രത്യേക സ്ഥാനത്ത് (lane) നിന്ന് കളിക്കേണ്ടതുണ്ട്. ടീമംഗങ്ങൾ തമ്മിലുള്ള ആശയവിനിമയവും കൃത്യമായ നീക്കങ്ങളും ഒരു കളിയിൽ വിജയത്തിന് നിർണായകമാണ്. ലീഗ് ഓഫ് ലെജന്റ്സ് ഒരു സാധാരണ ഗെയിം മാത്രമല്ല, ഒരു വലിയ കായിക വിനോദം കൂടിയാണ്. ഇതിന് ലോകമെമ്പാടും പ്രൊഫഷണൽ ലീഗുകളും വലിയ ചാമ്പ്യൻഷിപ്പുകളുമുണ്ട്. അതിൽ ഏറ്റവും പ്രധാനം വേൾഡ് ചാമ്പ്യൻഷിപ്പ് ആണ്.

കൗണ്ടർ–സ്ട്രൈക്ക് 2 (Counter Strike 2 - CS2)

കൗണ്ടർ-സ്ട്രൈക്ക് 2 (Counter Strike 2)-, ലോകത്തിലെ ഏറ്റവും പ്രശസ്തമായ ഫസ്റ്റ്-പേഴ്സൺ ഷൂട്ടർ (FPS) ഗെയിം സീരീസുകളിലൊന്നാണ്. ഈ ഗെയിൽ ഭീകരവാദികളും (Terrorists), ഭീകര വിരുദ്ധ സേനയും (CounterTerrorists) തമ്മിലുള്ള പോരാട്ടമാണ്. ഓരോ റൗണ്ടിലും ഈ രണ്ട് ടീമുകളും ഒരു പ്രത്യേക ലക്ഷ്യം നേടാൻ ശ്രമിക്കുന്നു.ഒരു സാധാരണ കളിയിൽ, ഭീകരവാദികളുടെ ലക്ഷ്യം ബോംബ് സ്ഥാപിക്കുകയോ അല്ലെങ്കിൽ ഒരു സ്ഥലത്തെ ബന്ദികളെ തടഞ്ഞുവെക്കുകയോ ചെയ്യുക എന്നതാണ്. ഭീകരവിരുദ്ധ സേനയുടെ ലക്ഷ്യം ബോംബ് നിർവീര്യമാക്കുകയോ, ബന്ദികളെ രക്ഷിക്കുകയോ, അല്ലെങ്കിൽ ഭീകരവാദികളെ മുഴുവൻ ഇല്ലാതാക്കുകയോ ചെയ്യുക എന്നതാണ്. ഓരോ റൗണ്ടും വളരെ വേഗത്തിലുള്ളതും തന്ത്രപരവുമാണ്.

കൗണ്ടർ-സ്ട്രൈക്ക് 2 ഒരു സാധാരണ ഗെയിം എന്നതിലുപരി ഒരു വലിയ കായിക വിനോദമാണ്. ഇതിന് ലോകമെമ്പാടും വലിയ ആരാധകരുണ്ട്. കളിക്കാർ തമ്മിലുള്ള കൃത്യമായ ഏകോപനം, തന്ത്രപരമായ നീക്കങ്ങൾ, വ്യക്തിഗതമായ കഴിവുകൾ എന്നിവയെല്ലാം ഒരു കളിയിൽ വിജയത്തിന് നിർണ്ണായകമാണ്. ഈ ഗെയിമിന്റെ പ്രധാന മത്സരങ്ങൾ മേജർ ചാമ്പ്യൻഷിപ്പുകളാണ് (Major Championships). ഈ ചാമ്പ്യൻഷിപ്പുകൾക്ക് വളരെ വലിയ സമ്മാനത്തുകയുണ്ട്. കൗണ്ടർ-സ്ട്രൈക്ക് 2-ന്റെ ലോകം മുഴുവൻ വലിയ മത്സരങ്ങൾ, കളിക്കാർ, ടീമുകൾ, പരിശീലകർ എന്നിവരെല്ലാം ഉൾക്കൊള്ളുന്നതാണ്.

ഡോട 2 (Dota 2)

ഡോട 2 (Dota 2), ലോകത്തിലെ ഏറ്റവും ജനപ്രിയമായ ഒരു മൾട്ടിപ്ലെയർ ഓൺലൈൻ ബാറ്റിൽ അരീന (MOBA) ഗെയിമാണ്. ഇതിലും അഞ്ച് കളിക്കാർ വീതമുള്ള രണ്ട് ടീമുകൾ പരസ്പരം പോരാടുന്നു. ഓരോ കളിക്കാരനും ഒരു പ്രത്യേക കഴിവുകളുള്ള കഥാപാത്രത്തെ, അഥവാ ഹീറോയെ (Hero), തിരഞ്ഞെടുക്കുന്നു. കളിയുടെ പ്രധാന ലക്ഷ്യം എതിർ ടീമിന്റെ ബേസിലുള്ള 'പുരാതന' (Ancient) എന്ന് വിളിക്കുന്ന വലിയ ഘടന നശിപ്പിക്കുക എന്നതാണ്. കളിയുടെ തുടക്കത്തിൽ, കളിക്കാർ ദുർബലരായിരിക്കും. അവർക്ക് ഹീറോകളെ ശക്തിപ്പെടുത്താനായി ചെറിയ യൂണിറ്റുകളെയും എതിരാളികളെയും നശിപ്പിച്ച് പണം നേടാനും സാധനങ്ങൾ വാങ്ങാനും കഴിയും. ഡോട 2 ഒരു വളരെ സങ്കീർണ്ണമായ ഗെയിമാണ്. കളിക്കാർക്ക് മികച്ച തന്ത്രങ്ങൾ മെനയാനുള്ള കഴിവ്, കൃത്യമായ ഏകോപനം, കൂട്ടായ പ്രവർത്തനം എന്നിവ ആവശ്യമാണ്.

ഡോട 2 അതിന്റെ വലിയ മത്സര രംഗത്തിന് പേരുകേട്ടതാണ്. ഇതിലെ ഏറ്റവും പ്രമുഖമായ ടൂർണമെന്റാണ് 'ദി ഇന്റർനാഷണൽ' (The International). ഇത് ഇ-സ്പോർട്സ് ചരിത്രത്തിലെ ഏറ്റവും വലിയ സമ്മാനത്തുകകളുള്ള ടൂർണമെന്റുകളിലൊന്നാണ്. ഈ ടൂർണമെന്റിന്റെ സമ്മാനത്തുക പലപ്പോഴും കളിക്കാരുടെ സംഭാവനകളിലൂടെ കോടിക്കണക്കിന് ഡോളറിലെത്താറുണ്ട്. ദി ഇന്റർനാഷണൽ വിജയിക്കുന്നത് ഒരു കളിക്കാരന്റെ ജീവിതം തന്നെ മാറ്റിമറിക്കാൻ പോന്ന ഒരു വലിയ നേട്ടമാണ്.

മൊബൈൽ ഇ – സ്പോർട്സ്

പരമ്പരാഗതമായി കംപ്യൂട്ടറുകളിലും കൺസോളുകളിലുമായി ഒതുങ്ങിനിന്നിരുന്ന ഇ-സ്പോർട്സ് ലോകം ഇന്ന് മൊബൈൽ ഫോണുകളിലേക്കും വ്യാപിച്ചിരിക്കുന്നു. സ്മാർട്ട്ഫോണുകളുടെ എണ്ണം വർധിച്ചതോടെ, എല്ലാവർക്കും എളുപ്പത്തിൽ കളിക്കാൻ സാധിക്കുന്ന മൊബൈൽ ഗെയിമുകൾക്ക് വലിയ സ്വീകാര്യത ലഭിച്ചു. ഈ ഗെയിമുകൾ അതിവേഗം ഇ-സ്പോർട്സിന്റെ ഭാഗമായി മാറി.മൊബൈൽ ഇ-സ്പോർട്സ് വളർച്ചയുടെ കാരണം ഇവയാണ്.

• എളുപ്പത്തിൽ ലഭ്യമാണ്: മൊബൈൽ ഫോണുകൾ എല്ലാവർക്കും സ്വന്തമായുള്ളതിനാൽ, വലിയ വിലയുള്ള ഗെയിമിംഗ് ഉപകരണങ്ങൾ വാങ്ങാതെ തന്നെ ആർക്കും ഈ മത്സരങ്ങളിൽ പങ്കാളിയാകാൻ കഴിയും.

• വൻ ജനകീയത: പബ്ജി മൊബൈൽ, ഫ്രീ ഫയർ തുടങ്ങിയ ഗെയിമുകൾ ലോകമെമ്പാടും കോടിക്കണക്കിന് കളിക്കാരെ ആകർഷിച്ചു. ഇത് വലിയൊരു ആരാധക സമൂഹത്തെയും സൃഷ്ടിച്ചു.

• ലളിതമായ രൂപകൽപ്പന: കംപ്യൂട്ടർ ഗെയിമുകളേക്കാൾ ലളിതമായ നിയന്ത്രണ സംവിധാനങ്ങളാണ് പല മൊബൈൽ ഗെയിമുകൾക്കുമുള്ളത്.

മുൻനിര മൊബൈൽ ഇ – സ്പോർട്സ് ടൈറ്റിലുകൾ

ഒരു കാലത്ത് കംപ്യൂട്ടർ ഗെയിമുകളിൽ മാത്രം ഒതുങ്ങിയിരുന്ന ഇ-സ്പോർട്സ് ലോകം ഇന്ന് മൊബൈൽ ഫോണുകളിലേക്കും വ്യാപിച്ചിരിക്കുന്നു. എളുപ്പത്തിൽ ലഭ്യമാകുന്നതും, ലോകമെമ്പാടുമുള്ള ദശലക്ഷക്കണക്കിന് കളിക്കാരെ ആകർഷിക്കുന്നതുമായ നിരവധി ഗെയിമുകൾ ഈ മേഖലയുടെ വളർച്ചയ്ക്ക് വലിയ സംഭാവനകൾ നൽകിയിട്ടുണ്ട്. ഈ ഗെയിമുകൾ മൊബൈൽ ഇ-സ്പോർട്സ് രംഗത്തെ മുൻനിര ടൈറ്റിലുകളാണ്. അവ ഏതൊക്കെയെന്ന് നമുക്ക് നോക്കാം.

• **പബ്ജി മൊബൈൽ (PUBG Mobile)**: മൊബൈൽ ഇ-സ്പോർട്സ് ലോകത്തെ പ്രധാന ഗെയിമുകളിലൊന്നാണ് പബ്ജി മൊബൈൽ. നൂറ് കളിക്കാർ ഒരു ദ്വീപിൽ ഇറങ്ങി, അതിൽ അവസാനം വരെ അതിജീവിക്കുന്ന ടീമോ കളിക്കാരനോ വിജയിക്കുന്ന ഒരു ബാറ്റിൽ റോയൽ ഗെയിമാണിത്. ലോകമെമ്പാടുമുള്ള കളിക്കാരെ ആകർഷിച്ച ഈ ഗെയിമിന് വലിയ ആരാധക സമൂഹമുണ്ട്. അന്താരാഷ്ട്ര തലത്തിൽ വലിയ സമ്മാനത്തുകകളുള്ള ടൂർണമെന്റുകൾ ഇതിനായി നടത്താറുണ്ട്.

• **ഗരീന ഫ്രീ ഫയർ (Garena Free Fire)**: പബ്ജി മൊബൈലിന് സമാനമായ ഒരു ബാറ്റിൽ റോയൽ ഗെയിമാണിത്. വളരെ വേഗത്തിലുള്ള കളിയും ലളിതമായ ഗ്രാഫിക്സും ഈ ഗെയിമിനെ കൂടുതൽ മൊബൈൽ ഫോണുകൾക്ക് അനുയോജ്യമാക്കി. ഫ്രീ ഫയറിന് അതിന്റേതായ വലിയ ഇ-സ്പോർട്സ് ലീഗുകളുണ്ട്, പ്രത്യേകിച്ച് ഏഷ്യൻ രാജ്യങ്ങളിൽ ഇത് വളരെ ജനപ്രിയമാണ്.

• **മൊബൈൽ ലെജന്റ്സ്-ബാങ് ബാങ് (Mobile Legends: Bang Bang)**: കംപ്യൂട്ടറിൽ കളിക്കുന്ന ലീഗ് ഓഫ് ലെജന്റ്സ് പോലുള്ള MOBA (മൾട്ടിപ്ലെയർ ഓൺലൈൻ ബാറ്റിൽ അരീന) ഗെയിമുകളുടെ മൊബൈൽ പതിപ്പാണ് മൊബൈൽ ലെജന്റ്സ്. അഞ്ച് കളിക്കാർ വീതമുള്ള രണ്ട് ടീമുകൾ പരസ്പരം പോരാടുന്ന ഈ ഗെയിമിന് തെക്കുകിഴക്കൻ ഏഷ്യൻ രാജ്യങ്ങളിൽ വലിയ ആരാധകരുണ്ട്. ഇതിനും വലിയ ടൂർണമെന്റുകളും പ്രൊഫഷണൽ ലീഗുകളും ഉണ്ട്.

ഇ-സ്പോർട്സിന്റെ ലോകം ഏതാനും ഗെയിമുകളെ ചുറ്റിപ്പറ്റിയുള്ള മത്സരങ്ങൾക്ക് അപ്പുറം, ഒരു വലിയ വിനോദ വ്യവസായമായി വളർന്നിരിക്കുന്നു. ലീഗ് ഓഫ് ലെജൻഡ്സ്, കൗണ്ടർ-സ്ട്രൈക്ക്, ഡോട 2, മൊബൈൽ ഇ-സ്പോർട്സ് ടൈറ്റിലുകൾ എന്നിവയെല്ലാം ചേർന്നാണ് ഈ മേഖലയെ ഇന്നത്തെ നിലയിൽ എത്തിച്ചത്. ഈ ഗെയിമുകൾക്ക് ചുറ്റുമുള്ള

മത്സരങ്ങൾ കളിക്കാരെ ലക്ഷക്കണക്കിന് ഡോളർ നേടാൻ സഹായിക്കുകയും, അവരെ ഒരു പുതിയ തലത്തിലുള്ള കായിക താരങ്ങളാക്കി മാറ്റുകയും ചെയ്തു.

സ്ട്രീമിംഗ് വിപ്ലവം: കളിക്കാരും കാഴ്ചക്കാരും

ഒരു കാലത്ത് വീഡിയോ ഗെയിമുകൾ ഒറ്റയ്ക്കോ സുഹൃത്തുക്കളോടൊപ്പമോ കളിക്കുന്ന ഒരു വിനോദം മാത്രമായിരുന്നു. എന്നാൽ ഇന്ന്, ലക്ഷക്കണക്കിന് ആളുകൾക്ക് ഇഷ്ടപ്പെട്ട ഗെയിമുകൾ തത്സമയം കാണാനും കളിക്കാരുമായി സംവദിക്കാനും സാധിക്കുന്നു. ഈ മാറ്റത്തിന് പ്രധാന കാരണം സ്ട്രീമിംഗ് പ്ലാറ്റ്ഫോമുകളാണ്. ഇത് ഇ-സ്പോർട്സിന്റെ വളർച്ചയിൽ ഒരു വിപ്ലവം തന്നെ സൃഷ്ടിച്ചു. ഗെയിമിംഗ് ലോകത്തെ പ്രധാനപ്പെട്ട രണ്ട് സ്ട്രീമിംഗ് പ്ലാറ്റ്ഫോമുകളാണ് ടിച്ചും (Twitch) യൂട്യൂബ് ഗെയിമിംഗും (YouTube Gaming). ഈ പ്ലാറ്റ്ഫോമുകൾ കളിക്കാർക്ക്

തങ്ങളുടെ ഗെയിംപ്ലേ തത്സമയം പ്രേക്ഷകർക്ക് മുന്നിൽ അവതരിപ്പിക്കാൻ അവസരം നൽകി. ഗെയിം കളിക്കുന്നതിനൊപ്പം കളിക്കാർക്ക് തങ്ങളുടെ അനുഭവങ്ങൾ, തന്ത്രങ്ങൾ എന്നിവ പ്രേക്ഷകരുമായി നേരിട്ട് പങ്കുവെക്കാൻ സാധിച്ചു. ഇത് കളിക്കാർക്കും കാഴ്ചക്കാർക്കും ഇടയിൽ ഒരു പുതിയ ബന്ധം വളർത്തിയെടുത്തു.

സ്ട്രീമിംഗ് പ്ലാറ്റ്ഫോമുകൾ വഴി പ്രൊഫഷണൽ കളിക്കാർക്ക് വെറും മത്സരാർത്ഥികൾ എന്നതിലുപരി വലിയ താരങ്ങളായി മാറാൻ സാധിച്ചു. അവർക്ക് സ്വന്തമായി ഒരു ആരാധകവൃന്ദത്തെ ഉണ്ടാക്കാനും, സോഷ്യൽ മീഡിയ താരങ്ങളെപ്പോലെ പ്രശസ്തി നേടാനും കഴിഞ്ഞു. ഈ പ്ലാറ്റ്ഫോമുകൾ വഴി അവർക്ക് പരസ്യം, സ്പോൺസർഷിപ്പ്, സബ്സ്ക്രിപ്ഷനുകൾ തുടങ്ങിയവയിലൂടെ വലിയ സാമ്പത്തിക വരുമാനം നേടാനും സാധിച്ചു.മുമ്പ്, വലിയ മത്സരങ്ങൾ കാണാൻ സ്റ്റേഡിയങ്ങളിൽ പോകേണ്ടി വന്നിരുന്നു. എന്നാൽ സ്ട്രീമിംഗ് വന്നതോടെ, വീട്ടിലിരുന്ന് ഇഷ്ടമുള്ള ഗെയിം എപ്പോൾ വേണമെങ്കിലും കാണാൻ സാധിക്കുന്നു. പ്രേക്ഷകർക്ക് സ്ട്രീമറുമായി തത്സമയം ചാറ്റ് ചെയ്യാനും ചോദ്യങ്ങൾ ചോദിക്കാനും സാധിക്കുന്നതിനാൽ, അവർ കളിയുടെ ഭാഗമാവുന്ന ഒരു അനുഭവം ലഭിക്കുന്നു. ഇത് വെറുമൊരു കളി കാണുന്നതിനപ്പുറം, ഒരു കമ്മ്യൂണിറ്റിയുടെ ഭാഗമാവുന്ന ഒരു അനുഭവമാണ്.സ്ട്രീമിംഗ് ഇ-സ്പോർട്സിനെ ഒരു വ്യവസായമായി വളർത്തി. വലിയ കമ്പനികൾ

സ്ട്രീമിംഗ് പ്ലാറ്റ്ഫോമുകൾ വഴി പ്രൊഫഷണൽ കളിക്കാർക്ക് വെറും മത്സരാർത്ഥികൾ എന്നതിലുപരി വലിയ താരങ്ങളായി മാറാൻ സാധിച്ചു. അവർക്ക് സ്വന്തമായി ഒരു ആരാധക വൃന്ദത്തെ ഉണ്ടാക്കാനും, സോഷ്യൽ മീഡിയ താരങ്ങളെപ്പോലെ പ്രശസ്തി നേടാനും കഴിഞ്ഞു.

ഇ-സ്പോർട്സ് ടീമുകളെ സ്പോൺസർ ചെയ്യാനും, ഗെയിമുകൾ പ്രൊമോട്ട് ചെയ്യാനും തുടങ്ങി. കളിക്കാർക്ക് വരുമാനം നേടാനുള്ള പുതിയ വഴികൾ തുറന്നു. ഇത് ഗെയിമിംഗ് ലോകത്തിന് പുതിയ ഒരു വാതിൽ തുറന്നു. ഭാവിയിൽ സ്ട്രീമിംഗ്, ഗെയിമിംഗ് വ്യവസായത്തിന്റെ വളർച്ചക്ക് കൂടുതൽ സംഭാവനകൾ നൽകും.

ലോകത്തെ വിസ്മയിപ്പിച്ച ഗെയിമിംഗ് താരങ്ങൾ

നമ്മുടെ കുട്ടിക്കാലത്ത് ഒരു നേരംപോക്ക് മാത്രമായിരുന്ന കംപ്യൂട്ടർ ഗെയിമുകൾ ഇന്ന് ലോകത്തെ വിസ്മയിപ്പിക്കുന്ന ഒരു പ്രൊഫഷണൽ കായിക വിനോദമായി വളർന്നിരിക്കുന്നു. പ്രതിഭയും കഠിനാധ്വാനവും കൊണ്ട് ലോകത്തിന്റെ നെറുകയിലെത്തിയ, കോടികളുടെ ആസ്തിയുള്ള, ആരാധകരുള്ള ചില ഗെയിമിംഗ് ഇതിഹാസങ്ങളെ പരിചയപ്പെടാം.

നിൻജ (Ninja): സ്ട്രീമിംഗ് ലോകത്തെ കിരീടം വെക്കാത്ത രാജാവാണ് നിൻജ എന്നറിയപ്പെടുന്ന റിച്ചാർഡ് ടൈലർ ബ്ലെവിൻസ് ഫോർട്ട്നൈറ്റ് എന്ന ഗെയിമിലൂടെയാണ് ഇദ്ദേഹം ലോകപ്രശസ്തനായത്. Twitch-ൽ ഏറ്റവുമധികം ആളുകൾ പിന്തുടരുന്ന ഗെയിമർമാരിൽ ഒരാളാണ് നിൻജ. അദ്ദേഹത്തിന്റെ ലൈവ് സ്ട്രീമുകൾക്ക് ലക്ഷക്കണക്കിന് കാഴ്ചക്കാരുണ്ട്. ഒരു സാധാരണ ഗെയിമിംഗ് പ്രേമിയായി തുടങ്ങി ഇന്ന് കോടിക്കണക്കിന് രൂപ വരുമാനം നേടുന്ന ഒരു

ബിസിനസ്സ് സാമ്രാജ്യമായി നിൻജ വളർന്നു. സെലിബ്രിറ്റികൾക്കൊപ്പമുള്ള അദ്ദേഹത്തിന്റെ സ്ട്രീമുകളും വലിയ വാർത്താ പ്രാധാന്യം നേടിയിട്ടുണ്ട്.

ഫേക്കർ (Faker): 'ദി അൺകില്ലബിൾ ഡെമോൺ കിംഗ്' എന്നറിയപ്പെടുന്ന ഫേക്കർ, ലീഗ് ഓഫ് ലെജന്റ്സ് എന്ന ഗെയിമിംഗിൽ ഒരു ഇതിഹാസമാണ്. ഈ ഗെയിമിന്റെ ലോകകപ്പ് മൂന്നുതവണ നേടിയ ഒരേയൊരു കളിക്കാരനാണ് ഇദ്ദേഹം.ലീ സാങ്-ഹ്യുക്ക് എന്നാണ് യഥാർത്ഥ പേര്. അദ്ദേഹത്തിന്റെ കളിയിലെ കൃത്യതയും തന്ത്രപരമായ നീക്കങ്ങളും എതിരാളികളെ അമ്പരപ്പിക്കാറുണ്ട്. ദക്ഷിണ കൊറിയയിൽ നിന്നുള്ള ഫേക്കറിന്, അവിടെ ഒരു കായിക താരത്തിന് ലഭിക്കുന്ന അതേ ആദരവും അംഗീകാരവുമുണ്ട്.

സിംപിൾ (s1mple): കൗണ്ടർ-സ്ട്രൈക്ക്: ഗ്ലോബൽ ഒഫെൻസീവ് (CS:GO) എന്ന ഷൂട്ടർ ഗെയിമിൽ ലോകത്തെ ഏറ്റവും മികച്ച കളിക്കാരനായി പലപ്പോഴും വാഴ്ത്തപ്പെട്ടിട്ടുള്ള താരമാണ് ഒലെക്സാണ്ടർ കൊസ്റ്റിലൈവ് എന്ന സിംപിൾ. അവിശ്വസനീയമായ കൃത്യതയോടെയുള്ള അദ്ദേഹത്തിന്റെ ഷോട്ടുകളും, ഒരു ഗെയിമിന്റെ ഗതിമാറ്റാനുള്ള കഴിവും അദ്ദേഹത്തെ മറ്റ് കളിക്കാരിൽ നിന്ന് വേറിട്ട് നിർത്തുന്നു. ലോക ചാമ്പ്യൻഷിപ്പുകൾ നേടിയിട്ടുള്ള സിംപിൾ, ഇ-സ്പോർട്സ് ലോകത്തെ തന്നെ ഏറ്റവും അധികം പ്രതിഫലം വാങ്ങുന്ന കളിക്കാരിലൊരാളാണ്.

പോക്ക്മെയ്ൻ (Pokimane): ഗെയിമിംഗ് ലോകത്തെ ഏറ്റവും പ്രശസ്തയായ വനിതാ സ്ട്രീമർമാരിലൊരാളാണ് ഇമാനെ അനിസ് എന്ന പോക്ക്മെയ്ൻ. ട്വിച്ചിൽ വലിയൊരു ആരാധകവൃന്ദത്തെ സൃഷ്ടിച്ച അവർ, വിവിധതരം ഗെയിമുകൾ കളിക്കുകയും ഒപ്പം ലൈഫ്സ്റ്റൈൽ കണ്ടന്റുകൾ പങ്കുവെക്കുകയും ചെയ്യാറുണ്ട്. ഗെയിമിംഗ് വ്യവസായത്തിൽ സ്ത്രീകൾക്ക് വലിയ അവസരങ്ങളുണ്ടെന്ന് തെളിയിച്ച ഒരു വ്യക്തി കൂടിയാണ് പോക്ക്മെയ്ൻ.

ഒരുകാലത്ത് വിദേശരാജ്യങ്ങളിൽ മാത്രം ഒതുങ്ങിയിരുന്ന ഗെയിമിംഗ് സംസ്കാരം ഇന്ന് ഇന്ത്യയിലും തരംഗമായി മാറിയിരിക്കുന്നു. ഇന്ന് ഇന്ത്യയിലെ യുവാക്കൾക്കിടയിൽ ഏറ്റവും വേഗത്തിൽ വളർന്നുകൊണ്ടിരിക്കുന്ന ഒരു വ്യവസായമാണ് ഇ-സ്പോർട്സ്. ലക്ഷക്കണക്കിന് ആളുകളാണ് ഇപ്പോൾ ഗെയിമിംഗ് കരിയറായി തിരഞ്ഞെടുക്കുന്നത്. ഒരുപാട് പ്രഗത്ഭരായ ഗെയിമർമാർ ഈ രംഗത്ത് ഉയർന്നുവന്നിട്ടുണ്ട്. ഇന്ത്യൻ ഗെയിമിംഗ് ലോകത്ത് തന്റേതായ വ്യക്തിമുദ്ര പതിപ്പിച്ച ചില പ്രമുഖരെ പരിചയപ്പെടാം:

നിഖിൽ 'ഠഗ്' ഭർഗ് (Nikhil 'Thug' Bhargava): ഇന്ത്യൻ ഗെയിമിംഗ് കമ്യൂണിറ്റിയിലെ ഏറ്റവും പരിചിതമായ മുഖമാണ് 'ഠഗ്' എന്നറിയപ്പെടുന്ന നിഖിൽ. PUBG മൊബൈൽ ഗെയിമിംഗിലൂടെയാണ് അദ്ദേഹം പ്രശസ്തി നേടിയത്. ഇന്ത്യയിലെ പ്രമുഖ ഗെയിമിംഗ് ഗ്രൂപ്പുകളിലൊന്നായ എസ്ഫോർആർ (S8 UL) ടീമിന്റെ സഹസ്ഥാപകനാണ് നിഖിൽ. ഒരു പ്രൊഫഷണൽ ഗെയിമർ എന്നതിലുപരി, ഇന്ത്യയിലെ ഗെയിമിംഗ് വ്യവസായത്തിന്റെ വളർച്ചയിൽ നിർണായകമായ പങ്കുവഹിച്ച വ്യക്തികൂടിയാണ് അദ്ദേഹം.

നമാൻ 'മോർട്ടൽ' മാത്തൂർ (Naman 'Mortal' Mathur): ഇന്ത്യൻ ഗെയിമിംഗ് രംഗത്തെ ഒരു വികാരമാണ് 'മോർട്ടൽ'. മൊബൈൽ ഗെയിമിംഗ് പ്രേമികൾക്ക് ഒരു സൂപ്പർ ഹീറോയെപ്പോലെയാണ് മോർട്ടൽ. PUBG മൊബൈൽ ഗെയിമിംഗിൽ മികച്ച കളിക്കാരനായിരുന്ന മോർട്ടൽ ഇപ്പോൾ ഒരു സ്ട്രീമർ എന്ന നിലയിലും വലിയ വിജയം നേടി. ദശലക്ഷക്കണക്കിന് ആരാധകരാണ് അദ്ദേഹത്തിന്റെ YouTube ചാനലിനുള്ളത്. തന്റെ ലാളിത്യവും മാന്യമായ പെരുമാറ്റവും കാരണം മോർട്ടൽ ഗെയിമിംഗ് കമ്മ്യൂണിറ്റി യിൽ ഒരുപാട് ആരാധകരെ സ്വന്തമാക്കി.

കൗശൽ 'കെആർ' കുൽക്കർണി (Kaushal 'K/R' Kulkarni): PUBG ഗെയിമിംഗ് ലോകത്തെ മറ്റൊരു പ്രശസ്തനാണ് കൗശൽ കുൽക്കർണി. ഇന്ത്യയിലെ Esports മേഖലയുടെ വളർച്ചക്ക് വലിയ സംഭാവനകൾ നൽകിയ വ്യക്തിയാണ് അദ്ദേഹം. 'ഗോഡ്ലൈക്ക്' എന്ന പേരിലുള്ള പ്രശസ്ത ടീമിലെ പ്രധാന കളിക്കാരനായിരുന്നു അദ്ദേഹം. മികച്ച പ്രകടനങ്ങളിലൂടെ കൗശൽ ഇന്ത്യൻ ഗെയിമിംഗ് ലോകത്ത് ഒരുപാട് ആരാധകരെ സൃഷ്ടിച്ചു.

കരിഷ്മ 'ക്രൂയൽ' ഷെഖാവത് (Karishma -'Cruel' Shekhawat): പുരുഷന്മാർ മാത്രം തിളങ്ങിനിന്നിരുന്ന ഒരു കാലഘട്ടത്തിൽ അതിനെ തിരുത്തിക്കുറിച്ച് കടന്നുവന്ന താരമാണ് 'ക്രൂയൽ'. Battlegrounds Mobile India (BGMI) ഗെയിമിംഗിലെ അറിയപ്പെടുന്ന ഒരു വനിതാ താരമാണ് കരിഷ്മ. ശക്തമായ പ്രകടനങ്ങളിലൂടെ ഇന്ത്യൻ ഗെയിമിംഗ് ലോകത്ത് അവർ തന്റേതായ ഇടം നേടി. സ്ത്രീകൾക്കും ഗെയിമിംഗിൽ വലിയ ഉയരങ്ങൾ കീഴടക്കാൻ കഴിയുമെന്ന് അവർ തെളിയിച്ചു.

ഇന്ത്യയിലെ മറ്റ് സംസ്ഥാനങ്ങളെപ്പോലെ കേരളത്തിലും ഗെയിമിംഗ് ഒരു പ്രധാന മേഖലയായി വളർന്നിട്ടുണ്ട്. ഒരുപാട് കഴിവുള്ള ഗെയിമർമാരും സ്ട്രീമർമാരും കേരളത്തിൽ നിന്ന് ഉയർന്നുവന്നിട്ടുണ്ട്. മുഹമ്മദ് റമീസ് എന്ന കാസ്ട്രോ, റിച്ച് തോമസ് എന്ന ടു ഫേസ് ഗെയിമിംഗ്, അഞ്ജിത ജെ.എം എന്ന കാറ്റ്സി, സജിത്ത് പി.എസ് എന്ന ബൂംബാംബിഗിൽ എന്നിവ ഇതിൽ ചിലരാണ്.ഈ താരങ്ങൾക്കൊപ്പം, കേരളത്തിൽ നിന്ന് നിരവധി ചെറുപ്പക്കാർ ഗെയിമിംഗിന്റെ സാധ്യതകൾ തിരിച്ചറിഞ്ഞ് ഈ മേഖലയിലേക്ക് കടന്നുവരുന്നുണ്ട്. ഓൺലൈൻ ഗെയിമിംഗ് കഫേകളും, പ്രാദേശിക ടൂർണമെന്റുകളും കേരളത്തിൽ സജീവമാണ്. ഇത് ഈ വ്യവസായത്തിന്റെ വളർച്ചയെ കൂടുതൽ വേഗത്തിലാക്കുന്നു. ●

മികച്ച ആനുകൂല്യങ്ങളോടെ ഇൻഫോകൈരളി വരിക്കാരാകാം !

ഇൻഫോ കൈരളി ഒരു ലക്കം 30 രൂപ. വാർഷിക വരിക്കാർ ആകുന്നവർക്ക് പ്രത്യേക ഡിസ്കൗണ്ട്

വരിക്കാരാകുവാൻ 9447124390
എന്ന നമ്പറിൽ വാട്സ്ആപ്പ് മെസ്സേജ് ചെയ്യുകയോ വിളിക്കുകയോ ചെയ്യുക

കാലാവധി – 1 വർഷം
മുഖവില : 360/-
അയയ്ക്കേണ്ട തുക : 340/-

കാലാവധി – 3 വർഷം
മുഖവില : 1080/-
അയയ്ക്കേണ്ട തുക : 980/-

കാലാവധി – 2 വർഷം
മുഖവില : 720/-
അയയ്ക്കേണ്ട തുക : 660/-

കാലാവധി – 5 വർഷം
മുഖവില : 1800/-
അയയ്ക്കേണ്ട തുക : 1450/-

ഇൻഫോകൈരളിയുടെ ഡിജിറ്റൽ കോപ്പിയും ലഭ്യമാണ്

ഇൻഫോകൈരളി വരിസംഖ്യ നേരിട്ട് ബാങ്കിൽ അടയ്ക്കാം

Name : INFOKAIRALI A/c No- 67003574237,Branch- Kuruppanthara, Bank- State Bank of India,
Ac Type- Current account IFSC code- SBIN0070136

ഗൂഗിൾ പേ നമ്പർ: 9447124391

പേയ്മെന്റ് അടച്ചശേഷം വാട്സ്ആപ്പ് (9447124390)/ മെയിൽ (kairali.info@gmail.com) മുഖാന്തരം നിങ്ങളുടെ പേര്, മൊബൈൽ നമ്പർ, വിലാസം എന്നീ വിവരങ്ങൾ ഇൻഫോകൈരളിയെ അറിയിക്കുമല്ലോ

ഡിജിറ്റൽ ഗെയിമിന്റെ വമ്പൻ ബിസിനസ്സ്

ഇ-സ്പോർട്സ് ഇൻഡസ്ട്രി ഒരു 'മെഷീൻ' പോലെയാണ് പ്രവർത്തിക്കുന്നത് – ഗെയിം ഡെവലപ്പർമാർ, ടൂർണമെന്റ് സംഘാടകർ, സ്പോൺസർമാർ, മീഡിയ അവകാശങ്ങൾ എന്നിവയെല്ലാം ഒരുമിച്ച് ചേർന്ന് ഈ വ്യവസായത്തെ മുന്നോട്ട് കൊണ്ടുപോകുന്നു. ഈ ലേഖനത്തിൽ, ഇ-സ്പോർട്സിന്റെ സാമ്പത്തിക വശങ്ങളെക്കുറിച്ച് കൂടുതൽ ആഴത്തിൽ പഠിക്കാം. ഈ വ്യവസായം എങ്ങനെയാണ് ഒരു വിനോദത്തിൽ നിന്ന് ഒരു പ്രധാന സാമ്പത്തിക ശക്തിയായി മാറിയതെന്ന് നമുക്ക് പരിശോധിക്കാം.

ഗെയിം പ്രസാധകരും ടൂർണമെന്റ് സംഘാടകരും

ഇ-സ്പോർട്സ് വ്യവസായത്തിന്റെ വളർച്ചയുടെ ഏറ്റവും പ്രധാനപ്പെട്ട രണ്ട് ഘടകങ്ങൾ ഗെയിം പ്രസാധകരും ടൂർണമെന്റ് സംഘാടകരും ആണ്. ഈ രണ്ട് വിഭാഗങ്ങളും ഒരുമിച്ചു പ്രവർത്തിച്ചാണ് ഈ വ്യവസായത്തെ മുന്നോട്ട് കൊണ്ടുപോകുന്നത്.ഒരു ഇ-സ്പോർട്സ് ലീഗിന്റെ അടിസ്ഥാനം അതിന്റെ ഗെയിമാണ്. ഗെയിം ഡെവലപ്പർമാരും പ്രസാധകരും (ഉദാഹരണത്തിന്: റയറ്റ് ഗെയിംസ്, വാൽവ്, എപ്പിക് ഗെയിംസ്) അവരുടെ ഗെയിമുകൾക്ക് പ്രൊഫഷണൽ ലീഗുകൾ രൂപീകരിക്കുകയും പിന്തുണ നൽകുകയും ചെയ്യുന്നു. ഉദാഹരണത്തിന്, റയറ്റ് ഗെയിംസിന്റെ ലീഗ് ഓഫ് ലെജന്റ്സ് (League of Legends), വാൽവിന്റെ ഡോട 2 (Dota 2) എന്നിവയ്ക്ക് അവർ തന്നെ നേരിട്ട് നടത്തുന്ന ലോക ചാമ്പ്യൻഷിപ്പുകളുണ്ട്. ഈ മത്സരങ്ങൾക്ക് കോടിക്കണക്കിന് ഡോളറിന്റെ സമ്മാനത്തുകയും ആഗോളതലത്തിൽ ദശലക്ഷക്കണക്കിന് ആരാധകരുമുണ്ട്. പ്രസാധകർ അവരുടെ ഗെയിമുകൾക്കായി പുതിയ ഫീച്ചറുകൾ, പുതിയ കളിക്കാർക്ക് വേണ്ടിയുള്ള അപ്ഡേറ്റുകൾ, പ്രൊഫഷണൽ ലീഗുകൾക്ക് വേണ്ടിയുള്ള പ്രത്യേക മോഡുകൾ എന്നിവയും നിർമ്മിക്കുന്നു. ഇതെല്ലാം കളിക്കാരെയും ആരാധകരെയും ഗെയിമിലേക്ക് ആകർഷിച്ചു നിർത്താൻ സഹായിക്കുന്നു.

ഗെയിം പ്രസാധകർക്ക് പുറമെ, സ്വതന്ത്രമായി പ്രവർത്തിക്കുന്ന ടൂർണമെന്റ് സംഘാടകരും ഈ വ്യവസായത്തിൽ ഒരു പ്രധാന പങ്ക് വഹിക്കുന്നുണ്ട്. ഇ.എസ്.എൽ (ESL), ഇ.എൽ. ജി.എ (ELGA), പി.ജി.എൽ (PGL) പോലുള്ള കമ്പനികൾ വലിയ ടൂർണമെന്റുകളും ലീഗുകളും സംഘടിപ്പിക്കുന്നു. ഈ ഇവന്റുകൾക്ക് വലിയ പ്രേക്ഷക പിന്തുണയും സ്പോൺസർഷിപ്പുകളും ലഭിക്കുന്നു. ടൂർണമെന്റ് സംഘാടകർ പ്രൊഫഷണൽ ടീമുകളെയും കളിക്കാരെയും ആകർഷിക്കുന്നതിന് വലിയ സമ്മാനത്തുകകളും മികച്ച മത്സരഘടനകളും വാഗ്ദാനം ചെയ്യുന്നു. അതുപോലെ, ഈ ഇവന്റുകൾ ടെലിവിഷൻ, സ്ട്രീമിംഗ് പ്ലാറ്റ്ഫോമുകൾ എന്നിവ വഴി ലോകമെമ്പാടുമുള്ള പ്രേക്ഷകരിലേക്ക് എത്തിക്കുന്നു.

ഇ-സ്പോർട്സ് വ്യവസായത്തിന്റെ വളർച്ചയുടെ കേന്ദ്രബിന്ദു ഗെയിം പ്രസാധകരും ടൂർണമെന്റ് സംഘാടകരും തമ്മിലുള്ള സഹകരണമാണ്. ഒരു വശത്ത്, പ്രസാധകർ മികച്ച ഗെയിമിംഗ് അനുഭവം സൃഷ്ടിക്കുകയും അതിനെ ഒരു പ്രൊഫഷണൽ കായിക വിനോദമായി വികസിപ്പിക്കുകയും ചെയ്യുന്നു. മറുവശത്ത്, ടൂർണമെന്റ് സംഘാടകർ ഈ ഗെയിമുകളെ ആഗോളതലത്തിൽ വലിയ മത്സരങ്ങളാക്കി മാറ്റുന്നു. ഈ രണ്ട് ശക്തികളുടെയും സംയോജനമാണ് ഇ-സ്പോർട്സിനെ ഒരു കോടിക്കണക്കിന് രൂപയുടെ വ്യവസായമായി മാറ്റിയത്. ഈ സഹകരണം തുടരുന്നിടത്തോളം, ഇ-സ്പോർട്സിന്റെ ഭാവി ശോഭനമായിരിക്കും.

ഒരു കംപ്യൂട്ടർ ഗെയിം വെറും വിനോദത്തിൽ നിന്ന് ഒരു ബില്യൺ ഡോളർ വ്യവസായമായി മാറിയത് എങ്ങനെ? ഇതിന് ഒരുപാട് കാരണങ്ങളുണ്ട്, പക്ഷേ ഏറ്റവും പ്രധാനപ്പെട്ട കാരണങ്ങൾ സ്പോൺസർഷിപ്പുകൾ, വ്യാപാരം, മാധ്യമ അവകാശങ്ങൾ എന്നിവയാണ്. ഈ മൂന്ന് ഘടകങ്ങളാണ് ഇ-സ്പോർട്സിന്റെ സാമ്പത്തിക നട്ടെല്ല്. ഈ ഘടകങ്ങൾ എങ്ങനെയാണ് ഈ വ്യവസായത്തിന് പണം ഉണ്ടാക്കുന്നതെന്നും, എങ്ങനെയാണ് പുതിയ സാധ്യതകൾ തുറക്കുന്നതെന്നും നമുക്ക് പരിശോധിക്കാം.

ഇ – സ്പോർട്സിന്റെ സാമ്പത്തിക വളർച്ച

ഇ-സ്പോർട്സ് ലോകത്തിലെ വലിയ ടൂർണമെന്റുകളും ടീമുകളും ഇന്ന് കോടിക്കണക്കിന് ഡോളർ വരുമാനം നേടുന്നത് പ്രധാനമായും സ്പോൺസർഷിപ്പുകൾ വഴിയാണ്. ഈ സ്പോൺസർമാർ വെറുതെ പണം നൽകുന്നവരല്ല, അവർക്ക് വ്യക്തമായ ചില താൽപര്യങ്ങളും ലക്ഷ്യങ്ങളുമുണ്ട്.പരമ്പരാഗതമായി കായിക ഇനങ്ങളെ സ്പോൺസർ ചെയ്തിരുന്ന പല വലിയ കമ്പനികളും ഇപ്പോൾ ഇ-സ്പോർട്സിലേക്ക് തിരിഞ്ഞിട്ടുണ്ട്. പ്രധാനമായും നാല് തരം ബ്രാൻഡുകളാണ് ഇ-സ്പോർട്സിൽ നിക്ഷേപം നടത്തുന്നത്:

- ടെക്നോളജി, ഹാർഡ്‌വെയർ കമ്പനികൾ: ഇന്റൽ, എൻവിഡിയ, റേസർ, ലോജിടെക് പോലുള്ള കമ്പനികൾ ഇ-സ്പോർട്സിനെ സ്പോൺസർ ചെയ്യുന്നത് വളരെ സ്വാഭാവികമാണ്. അവരുടെ ഉൽപ്പന്നങ്ങളായ പ്രോസസ്സറുകൾ, ഗ്രാഫിക്സ് കാർഡുകൾ, കീബോർഡുകൾ, ഹെഡ്സെറ്റുകൾ എന്നിവ ഗെയിമർമാർക്ക് അത്യാവശ്യമാണ്. അതുകൊണ്ട് തന്നെ ഈ കമ്പനികൾക്ക് അവരുടെ ഉൽപ്പന്നങ്ങൾ നേരിട്ട് തങ്ങളുടെ ഉപഭോക്താക്കളിലേക്ക് എത്തിക്കാൻ ഇത് ഒരു മികച്ച മാർഗമാണ്.
- പരമ്പരാഗത കായിക ബ്രാൻഡുകൾ: നൈക്ക്, അഡിഡാസ്, പ്യൂമ തുടങ്ങിയ കായിക ഉൽപ്പന്ന ബ്രാൻഡുകൾ ഇ-സ്പോർട്സ് ടീമുകൾക്കായി ജേഴ്സികൾ നിർമ്മിക്കുന്നു. ഇത് അവർക്ക് യുവാക്കളായ ഉപഭോക്താക്കളിലേക്ക് എത്താനും, കായിക രംഗത്തെ തങ്ങളുടെ സ്ഥാനം ഉറപ്പിക്കാനും സഹായിക്കുന്നു.
- ഊർജ്ജ പാനീയ കമ്പനികൾ: റെഡ് ബുൾ, മോൺസ്റ്റർ എനർജി പോലുള്ള കമ്പനികൾ കളിക്കാർക്കും ആരാധകർക്കും ഊർജ്ജം നൽകുന്ന പാനീയങ്ങൾ വിൽക്കുന്നു. അവർ ഇ-സ്പോർട്സ് ടൂർണമെന്റുകളിലും ടീമുകളിലും നിക്ഷേപിക്കുന്നത് അവരുടെ ബ്രാൻഡിനെ ഗെയിമിംഗ് സമൂഹവുമായി ബന്ധിപ്പിക്കാൻ സഹായിക്കുന്നു.
- മറ്റു കമ്പനികൾ: കൊക്കകോള, ഡോമിനോസ് പിസ, മെഴ്സിഡസ് ബെൻസ് തുടങ്ങിയ കമ്പനികൾക്കും ഇ-സ്പോർട്സിൽ താൽപര്യങ്ങളുണ്ട്. ഇത് പുതിയ തലമുറയിലേക്ക് തങ്ങളുടെ ഉൽപ്പന്നങ്ങളെ പരിചയപ്പെടുത്താനും, ബ്രാൻഡിന്റെ പ്രതിച്ഛായ വർദ്ധിപ്പിക്കാനും സഹായിക്കുന്നു.

സ്പോൺസർമാരുടെ താൽപര്യങ്ങൾ

ഇ-സ്പോർട്സ് വ്യവസായത്തിൽ സ്പോൺസർമാർ പണം മുടക്കുന്നത് വെറുതെ ഒരു വിനോദത്തിനു വേണ്ടിയല്ല, മറിച്ച് വ്യക്തമായ ബിസിനസ്സ് ലക്ഷ്യങ്ങളോടെയാണ്. ഈ താൽപര്യങ്ങളാണ് കോടിക്കണക്കിന് രൂപയുടെ നിക്ഷേപം ഈ മേഖലയിലേക്ക് ആകർഷിക്കുന്നത്.

പുതിയ ഉപഭോക്താക്കളെ കണ്ടെത്തുക: പരമ്പരാഗത പരസ്യരീതികൾ പലപ്പോഴും യുവതലമുറയിലേ

> **ഇ–സ്പോർട്സ് ഇന്ന് ഒരു കളിയെന്നതിലുപരി ഒരു വലിയ വ്യവസായമായി വളർന്നതിൽ വ്യാപാരം (Merchandising) ഒരു പ്രധാന പങ്ക് വഹിക്കുന്നു. പരമ്പരാഗത കായിക വിനോദങ്ങളെപ്പോലെ, ഇ–സ്പോർട്സ് ടീമുകളും കളിക്കാരും അവരുടെ ബ്രാൻഡുകളും ലോഗോകളും ഉപയോഗിച്ച് സാധനങ്ങൾ വിൽക്കുകയും, അതുവഴി വലിയ വരുമാനം നേടുകയും ചെയ്യുന്നു.**

ക്ക് കാര്യമായി എത്തുന്നില്ല. എന്നാൽ, ഇ-സ്പോർട്സിന്റെ പ്രേക്ഷകരിൽ ഭൂരിഭാഗവും 18-നും 35-നും ഇടയിൽ പ്രായമുള്ളവരാണ്. ഈ വലിയ യുവജന സമൂഹത്തിലേക്ക് എത്താൻ ഇ-സ്പോർട്സ് ടൂർണമെന്റുകളും ടീമുകളും സ്പോൺസർ ചെയ്യുന്നത് കമ്പനികളെ സഹായിക്കുന്നു.

ബ്രാൻഡ് മൂല്യം വർദ്ധിപ്പിക്കുക: ഒരു പ്രമുഖ ഇ-സ്പോർട്സ് ടൂർണമെന്റിനെയോ ടീമിനെയോ സ്പോൺസർ ചെയ്യുന്നത് ബ്രാൻഡിന്റെ പ്രതിച്ഛായ വർദ്ധിപ്പിക്കുന്നു. ഇത് തങ്ങൾ ആധുനികവും സാങ്കേതികമായി മുന്നോട്ടുപോവുന്നതുമായ ഒരു കമ്പനിയാണെന്ന് കാണിക്കാൻ സഹായിക്കുന്നു. ഉദാഹരണത്തിന്, ടെക് കമ്പനിയായ ഇന്റൽ ഇ-സ്പോർട്സിനെ സ്പോൺസർ ചെയ്യുന്നത് അവരുടെ ഉൽപ്പന്നങ്ങൾ ഗെയിമിംഗിന് ഏറ്റവും മികച്ചതാണെന്ന് ഉറപ്പിക്കാൻ വേണ്ടിയാണ്.

ഉൽപ്പന്നങ്ങൾ നേരിട്ട് അവതരിപ്പിക്കുക: കംപ്യൂട്ടർ ഹാർഡ്‌വെയർ, ഗെയിമിംഗ് ഗിയർ എന്നിവ നിർമ്മിക്കുന്ന കമ്പനികൾക്ക് ഇ-സ്പോർട്സ് ഒരു മികച്ച ഉൽപ്പന്ന പ്രദർശന വേദിയാണ്. കളിക്കാർ ഉപയോഗിക്കുന്ന റേസർ മൗസുകളും എൻവിഡിയ ഗ്രാഫിക്സ് കാർഡുകളും അവരുടെ ഉൽപ്പന്നങ്ങൾക്ക് നേരിട്ടുള്ള പ്രചാരണം നൽകുന്നു. ഇത് ഉപഭോക്താക്കളുടെ മനസ്സിൽ ഈ ബ്രാൻഡിന് വിശ്വസ്ഥത ഉണ്ടാക്കാൻ സഹായിക്കുന്നു.

സാമ്പത്തിക നേട്ടം: പലപ്പോഴും സ്പോൺസർഷിപ്പ് ഒരു ഒറ്റത്തവണ നിക്ഷേപമല്ല. ചില ബ്രാൻഡുകൾ ടൂർണമെന്റിൽ നിന്ന് കിട്ടുന്ന വരുമാനത്തിന്റെ ഒരു വിഹിതം ആവശ്യപ്പെടാറുണ്ട്. അതുപോലെ, സ്പോൺസർഷിപ്പ് വഴി ലഭിക്കുന്ന പരസ്യ വരുമാനം കമ്പനികൾക്ക് വലിയ സാമ്പത്തിക ലാഭം നൽകുന്നു.

ചുരുക്കത്തിൽ, സ്പോൺസർമാർ ഇ-സ്പോർട്സിനെ ഒരു കളിയായി കാണുന്നില്ല, മറിച്ച് ഒരു വലിയ സാമ്പത്തിക അവസരമായിട്ടാണ് കാണുന്നത്. ഈ അവസരം ഈ വ്യവസായത്തെ ഇന്നത്തെ നിലയിൽ എത്തിച്ചതിൽ വലിയ പങ്ക് വഹിച്ചിട്ടുണ്ട്.

ഇ–സ്പോർട്സ് വ്യാപാരം (Merchandising): ഒരു വരുമാന സ്രോതസ്സ്

ഇ-സ്പോർട്സ് ഇന്ന് ഒരു കളിയെന്നതിലുപരി ഒരു വലിയ വ്യവസായമായി വളർന്നതിൽ വ്യാപാരം (Merchandising) ഒരു പ്രധാന പങ്ക് വഹിക്കുന്നു. പരമ്പരാഗത കായിക വിനോദങ്ങളെപ്പോലെ, ഇ-സ്പോർട്സ് ടീമുകളും കളിക്കാരും അവരുടെ ബ്രാൻഡുകളും ലോഗോകളും ഉപയോഗിച്ച് സാധനങ്ങൾ വിൽക്കുകയും, അതുവഴി വലിയ വരുമാനം നേടുകയും ചെയ്യുന്നു. ഇത് സാമ്പത്തികമായി ഒരു വരുമാന സ്രോതസ്സു മാത്രമല്ല, ആരാധകരുമായി ശക്തമായ ഒരു ബന്ധം സ്ഥാപിക്കാൻ കൂടി സഹായിക്കുന്നു. ഇ-സ്പോർട്സ് വ്യാപാരം എന്നതുകൊണ്ട് ഉദ്ദേശിക്കുന്നത് ഒരു ടീമിന്റെയോ കളിക്കാരന്റെയോ ബ്രാൻഡ് ഉപയോഗിച്ച് ഉൽപ്പന്നങ്ങൾ നിർമ്മിക്കുകയും വിൽക്കുകയും ചെയ്യുന്നതാണ്. ഇതിൽ താഴെ പറയുന്ന ഉൽപ്പന്നങ്ങൾ സാധാരണയായി ഉൾപ്പെടുന്നു:

- വസ്ത്രങ്ങൾ: ടീം ലോഗോ പതിച്ച ജേഴ്സികൾ, ടീ-ഷർട്ടുകൾ, ഹൂഡികൾ, തൊപ്പികൾ തുടങ്ങിയവയാണ് ഇതിൽ ഏറ്റവും പ്രധാനപ്പെട്ടത്. പ്രൊഫഷണൽ കളിക്കാർ മത്സരങ്ങളിൽ ധരിക്കുന്ന അതേ വസ്ത്രങ്ങൾ വാങ്ങാൻ ആരാധകർക്ക് അവസരം ലഭിക്കുന്നു.
- ഗെയിമിംഗ് ഉപകരണങ്ങൾ: കീബോർഡുകൾ, മൗസുകൾ, ഹെഡ്സെറ്റുകൾ, മൗസ് പാഡുകൾ എന്നിവ നിർമ്മിക്കുന്ന കമ്പനികളുമായി സഹകരിച്ച് ടീമുകൾ അവരുടെ സ്വന്തം ബ്രാൻഡഡ് ഉപകരണങ്ങൾ പുറത്തിറക്കുന്നു.
- മറ്റ് സാധനങ്ങൾ: പോസ്റ്ററുകൾ, സ്റ്റിക്കറുകൾ, കോഫീ കപ്പുകൾ, ബാഗുകൾ, കളക്ടബിൾ ഫിഗറുകൾ തുടങ്ങിയവയും വ്യാപാരത്തിന്റെ ഭാഗമാണ്.
- കളിക്കുള്ളിലെ സാധനങ്ങൾ (In Game Items): ചില ഗെയിമുകളിൽ ടീമിന്റെ ലോഗോയോ കളിക്കാരന്റെ പേരോ പതിച്ച വെർച്വൽ വസ്ത്രങ്ങൾ അല്ലെങ്കിൽ

മറ്റ് സാധനങ്ങൾ വിൽക്കുന്നു. ഇത് ഗെയിമിന്റെ വരുമാനം വർദ്ധിപ്പിക്കാൻ സഹായിക്കുന്നു.

ഇ-സ്പോർട്സ് ടീമുകൾക്ക് അവരുടെ പ്രധാന വരുമാന സ്രോതസ്സുകളിൽ ഒന്നാണ് വ്യാപാരം. ടൂർണമെന്റുകളിലെ സമ്മാനത്തുക, സ്പോൺസർഷിപ്പുകൾ, സ്ട്രീമിംഗ് വരുമാനം എന്നിവ പോലെ തന്നെ വ്യാപാരത്തിൽ നിന്നും വലിയ ലാഭം ലഭിക്കുന്നു. ഇത് ടീമുകളുടെ പ്രവർത്തന ചിലവുകൾക്കും കളിക്കാരുടെ ശമ്പളത്തിനും സാമ്പത്തിക സഹായം നൽകുന്നു. കൂടാതെ, ഇത് ടീമിന്റെ മൊത്തത്തിലുള്ള ബ്രാൻഡ് മൂല്യം വർദ്ധിപ്പിക്കാനും സഹായിക്കുന്നു. വ്യാപാരം വെറും വരുമാനം നേടുന്നതിനുള്ള ഒരു മാർഗ്ഗം മാത്രമല്ല. ഇത് ആരാധകരെയും ടീമിനെയും തമ്മിൽ ബന്ധിപ്പിക്കുന്നതിനുള്ള ഒരു മാർഗം കൂടിയാണ്. ഒരു ടീമിന്റെ ജേഴ്സി ധരിക്കുന്നതിലൂടെയോ അവരുടെ ബ്രാൻഡഡ് ഉൽപ്പന്നങ്ങൾ ഉപയോഗിക്കുന്നതിലൂടെയോ ആരാധകർക്ക് തങ്ങൾ ആ ടീമിന്റെ ഭാഗമാണെന്ന് തോന്നുന്നു. ഇത് ഇ-സ്പോർട്സ് സമൂഹത്തിൽ ടീമുകൾക്ക് വലിയ വിശ്വസ്തരായ ആരാധകരെ സൃഷ്ടിക്കാൻ സഹായിക്കുന്നു. ചുരുക്കത്തിൽ, ഇ-സ്പോർട്സ് വ്യാപാരം സാമ്പത്തികമായി ഒരു വരുമാന സ്രോതസ്സ് മാത്രമല്ല, അത് കളിക്കാർക്കും ടീമുകൾക്കും അവരുടെ ബ്രാൻഡ് കൂടുതൽ ശക്തിപ്പെടുത്താനും ആരാധകരെ ആകർഷിക്കാനും സഹായിക്കുന്നു. ഇത് ഈ വ്യവസായത്തിന്റെ വളർച്ചയുടെ ഒരു പ്രധാന ഭാഗമാണ്.

ബ്രോഡ്കാസ്റ്റിംഗ് അവകാശങ്ങളും വരുമാന സ്രോതസ്സുകളും

പരമ്പരാഗത കായിക ലോകത്തിലെ ടെലിവിഷൻ അവകാശങ്ങൾ പോലെ, ഇ-സ്പോർട്സിൽ ഇത് ഡിജിറ്റൽ പ്ലാറ്റ്ഫോമുകൾക്ക് വലിയ ലാഭമുണ്ടാക്കി കൊടുക്കുന്നു. ഒരു കളി വെറുമൊരു മത്സരത്തിൽ നിന്ന് ആഗോളതലത്തിൽ ദശലക്ഷക്കണക്കിന് ആളുകൾ കാണുന്ന ഒരു സംഭവമായി മാറുന്നത് ഈ അവകാശങ്ങൾ വഴിയാണ്.ഒരു ഇ-സ്പോർട്സ് ടൂർണമെന്റ് (ഉദാഹരണത്തിന്, കൗണ്ടർ-സ്ട്രൈക്ക്: ഗ്ലോബൽ ഒഫൻസീവ് അല്ലെങ്കിൽ ഡോട 2 ടൂർണമെന്റ്) സംഘടിപ്പിക്കുമ്പോൾ, സംഘാടകർക്ക് ആ ടൂർണമെന്റ് സംപ്രേക്ഷണം ചെയ്യാനുള്ള അവകാശം വിൽക്കാൻ കഴിയും. ഈ അവകാശം സ്വന്തമാക്കാൻ ടിച്ച് (Twitch), യൂട്യൂബ് ഗെയിമിംഗ് (YouTube Gaming) പോലുള്ള വലിയ ഓൺലൈൻ സ്ട്രീമിംഗ് പ്ലാറ്റ്ഫോമുകളും, അതുപോലെ ചില ടെലിവിഷൻ ചാനലുകളും മത്സരിക്കുന്നു. ഈ അവകാശങ്ങൾക്കുള്ള കരാറുകൾ ദശലക്ഷക്കണക്കിന് ഡോളർ വിലമതിക്കാറുണ്ട്. ഈ അവകാശങ്ങൾ വാങ്ങുന്നത് ഒരു വലിയ നിക്ഷേപമാണ്, കാരണം ഇത് പ്ലാറ്റ്ഫോമുകൾക്ക് ഒരുപാട് കാഴ്ചക്കാരെയും അതുവഴി വരുമാനവും നേടാൻ സഹായിക്കുന്നു. ബ്രോഡ്കാസ്റ്റിംഗ് അവകാശങ്ങൾ വാങ്ങുന്ന പ്ലാറ്റ്ഫോമുകൾക്ക് ഇത് പല വഴികളിലൂടെ വരുമാനം നേടിത്തരുന്നു:

- പരസ്യം: ഇ-സ്പോർട്സ് ടൂർണമെന്റുകളുടെ സ്ട്രീമിംഗ് സമയത്ത് വരുന്ന പരസ്യങ്ങളാണ് ഏറ്റവും വലിയ വരുമാന സ്രോതസ്സുകളിൽ ഒന്ന്. ഒരു ടൂർണമെന്റിന് എത്രത്തോളം കാഴ്ചക്കാർ ഉണ്ടോ, അത്രത്തോളം പരസ്യ വരുമാനം വർദ്ധിക്കും.

- സബ്സ്ക്രിപ്ഷനുകൾ: ടിച്ച് പോലുള്ള പ്ലാറ്റ്ഫോമുകളിൽ ആളുകൾക്ക് പണം നൽകി ചാനലുകൾ സബ്സ്ക്രൈബ് ചെയ്യാം. ഇത് കാഴ്ചക്കാർക്ക് പരസ്യമില്ലാതെ സ്ട്രീം കാണാനും, സവിശേഷമായ ഇമോജികൾ ഉപയോഗിക്കാനും അവസരം നൽകുന്നു.

- സ്പോൺസർഷിപ്പ്: ബ്രോഡ്കാസ്റ്റിംഗ് പ്ലാറ്റ്ഫോമുകൾക്ക് പ്രത്യേകമായി സ്പോൺസർമാരുമായി കരാറുകൾ ഉണ്ടാക്കാം. ഈ സ്പോൺസർമാർ തങ്ങളുടെ ഉൽപ്പന്നങ്ങൾ സ്ട്രീമിൽ പ്രദർശിപ്പിക്കാനും, ചിലപ്പോൾ ടൂർണമെന്റിന്റെ ഔദ്യോഗിക സ്പോൺസറാകാനും താൽപര്യപ്പെടുന്നു.

ചുരുക്കത്തിൽ, ബ്രോഡ്കാസ്റ്റിംഗ് അവകാശങ്ങൾ ഇ-സ്പോർട്സ് വ്യവസായത്തിലെ ഒരു പ്രധാന സാമ്പത്തിക ചക്രമാണ്. ഇത് ടൂർണമെന്റ് സംഘാടകർക്ക് വരുമാനം നൽകുന്നു, സ്ട്രീമിംഗ് പ്ലാറ്റ്ഫോമുകൾക്ക് വരുമാനം നേടുന്നതിനുള്ള അവസരം നൽകുന്നു, ഒപ്പം കളിയെ ആഗോളതലത്തിൽ ദശലക്ഷക്കണക്കിന് ആളുകളിലേക്ക് എത്തിക്കുകയും ചെയ്യുന്നു. ഈ സാമ്പത്തിക ബന്ധമാണ് ഇ-സ്പോർട്സിനെ ഒരു ചെറിയ കളിയിൽ നിന്ന് ഒരു വലിയ വ്യവസായമാക്കി മാറ്റിയത്.പ്രൊഫഷണൽ കളിക്കാർക്ക് ഇന്ന് നല്ല വരുമാനം ലഭിക്കുന്നുണ്ട്. ടൂർണമെന്റുകളിലെ വലിയ സമ്മാനത്തുക കൂടാതെ, ബ്രാൻഡ് ഡീലുകൾ വഴിയും വരുമാനം ലഭിക്കുന്നു. ഉദാഹരണത്തിന്, ഒരു മികച്ച കളിക്കാരന് പ്രമുഖ ബ്രാൻഡുകളുമായി കരാറുകൾ ഉണ്ടാക്കാൻ കഴിയും.ഈ വ്യവസായം കൂടുതൽ വളരുന്നതിനനുസരിച്ച്, പുതിയ തൊഴിൽ സാധ്യതകളും തുറന്നു വരുന്നു. കോച്ചുകൾ, മാനേജർമാർ, കമന്റേറ്റർമാർ, സ്ട്രീമേഴ്സ് എന്നിവരെല്ലാം ഈ മേഖലയിലെ പ്രധാന ഭാഗങ്ങളാണ്.ചുരുക്കത്തിൽ, ഇ-സ്പോർട്സിന്റെ ഹൃദയം അതിന്റെ പ്രൊഫഷണൽ ടീമുകളും കളിക്കാരുമാണ്. ഇവരുടെ കഠിനാധ്വാനവും അർപ്പണബോധവുമാണ് ഈ മേഖലയെ ഒരു സാധാരണ വിനോദത്തിൽ നിന്ന് ഒരു ബില്യൺ ഡോളർ വ്യവസായമായി മാറ്റിയത്. ●

ഗെയിമിംഗിലെ എഐ വിപ്ലവം

ഒരിക്കൽ നാം കളിച്ചിരുന്ന ഗെയിമുകളിലെ എതിരാളികളെ ഓർക്കുന്നുണ്ടോ? ഒരു പ്രത്യേക പാതയിലൂടെ മാത്രം സഞ്ചരിക്കുന്ന, വളരെ എളുപ്പത്തിൽ തോൽപ്പിക്കാൻ കഴിയുന്ന കഥാപാത്രങ്ങൾ.ഒരു പരിധി കഴിഞ്ഞാൽ അത് വിരസമായി തോന്നിയിരുന്നില്ലേ? എന്നാൽ, ഇന്ന് കാര്യങ്ങൾ ആകെ മാറിയിരിക്കുന്നു. ആർട്ടിഫിഷ്യൽ ഇന്റലിജൻസ് (എഐ) ഗെയിമിംഗ് ലോകത്തെ പൂർണ്ണമായും മാറ്റിമറിച്ചിരിക്കുകയാണ്!.ഇന്നത്തെ ഗെയിമുകളിലെ എതിരാളികൾ വെറും കോഡ് മാത്രമുള്ള കഥാപാത്രങ്ങളല്ല. അവർക്ക് നിങ്ങളെ പഠിക്കാനും നിങ്ങളുടെ നീക്കങ്ങൾക്കനുസരിച്ച് തങ്ങളുടെ തന്ത്രങ്ങൾ മാറ്റാനുമുള്ള കഴിവുണ്ട്. അതായത്, നിങ്ങൾ എത്രത്തോളം മികച്ച കളിക്കാരനാണോ, അത്രത്തോളം മികച്ച എതിരാളികളെയാണ് എഐ നിങ്ങൾക്ക് നൽകുന്നത്. ഇത് ഗെയിമിനെ കൂടുതൽ ആവേശഭരിതവും വെല്ലുവിളി നിറഞ്ഞതുമാക്കി മാറ്റുന്നു. ഈ മാറ്റം ഗെയിമിനെ കൂടുതൽ ആകർഷകമാക്കുക മാത്രമല്ല, കളിക്കാരന്റെ കഴിവുകൾ മെച്ചപ്പെടുത്താനും സഹായിക്കുന്നു. എഐ- പവർഡ് പരിശീലന ബോട്ടുകൾ ഒരു കോച്ചിനെപ്പോലെ നിങ്ങളുടെ പ്രകടനം വിശകലനം ചെയ്യുകയും, നിങ്ങൾക്ക് മെച്ചപ്പെടുത്തേണ്ട മേഖലകൾ മനസ്സിലാക്കിത്തരികയും ചെയ്യുന്നു. ഇത് ഒരു കളിക്കാരനെന്ന നിലയിൽ നിങ്ങളുടെ കഴിവുകൾ വർദ്ധിപ്പിക്കാൻ സഹായിക്കുന്നു.ചുരുക്കത്തിൽ, ഗെയിമിംഗിലെ എഐ വിപ്ലവം കളിയെ വെറുമൊരു വിനോദോപാധി എന്നതിൽ നിന്നും, കളിക്കാരന്റെ കഴിവുകൾ വികസിപ്പിക്കാനുള്ള ഒരു വേദിയായി മാറ്റുന്നു.

ഗെയിമിംഗിൽ എഐ–യുടെ പ്രാധാന്യം

ഗെയിമിംഗ് വ്യവസായത്തിൽ എഐ-യുടെ പ്രാധാന്യം വളരെ വലുതാണ്. കളിക്കാരന്റെ കഴിവിനനുസരിച്ച് ഗെയിം കൂടുതൽ വെല്ലുവിളി

കൾ നൽകുന്നു. ഇത് കളിക്കാരന്റെ ചിന്താശേഷിയെയും വേഗതയെയും മെച്ചപ്പെടുത്താൻ സഹായിക്കുന്നു. അതുകൊണ്ട്, എഐ വെറുമൊരു സാങ്കേതികവിദ്യയല്ല, മറിച്ച് ഗെയിമിംഗ് ലോകത്തിന്റെ ഭാവി കൂടിയാണ്. ഗെയിമിംഗ് വ്യവസായത്തിൽ എഐ-യുടെ പ്രാധാന്യം പല തലങ്ങളിലായി വളർന്നുവരുന്നു.

മികച്ച ഗെയിം അനുഭവം

ഗെയിമിംഗിൽ ആർട്ടിഫിഷ്യൽ ഇന്റലിജൻസ് (എഐ) പ്രധാന പങ്ക് വഹിക്കുന്നത് കളിക്കാർക്ക് കൂടുതൽ മെച്ചപ്പെട്ടതും ആഴത്തിലുള്ളതുമായ അനുഭവം നൽകുന്നതിലൂടെയാണ്. എഐ വെറും കംപ്യൂട്ടർ കഥാപാത്രങ്ങൾ മാത്രമല്ല, കളിക്കാരന്റെ കഴിവിനനുസരിച്ച് ബുദ്ധിപൂർവ്വം പ്രതികരിക്കുന്ന ഒരു ഘടകമാണ്.

- **ബുദ്ധിയുള്ള എതിരാളികൾ**: പഴയ ഗെയിമുകളിലെ എതിരാളികൾ മുൻകൂട്ടി നിശ്ചയിച്ച പാത പിന്തുടർന്നിരുന്നു. എന്നാൽ, ഇന്നത്തെ എഐ- പവർ ചെയ്ത എതിരാളികൾക്ക് കളിക്കാരന്റെ നീക്കങ്ങൾ മനസ്സിലാക്കാനും അതിനനുസരിച്ച് തങ്ങളുടെ തന്ത്രങ്ങൾ മാറ്റാനും കഴിയും. ഇത് ഓരോ കളിക്കും ഒരു യഥാർത്ഥ വെല്ലുവിളി നൽകുന്നു.

- **അഡാപ്റ്റീവ് ബോട്ടുകൾ** (Adaptive Bots): കളിക്കാരന്റെ കഴിവിനനുസരിച്ച് സ്വയം മെച്ചപ്പെട്ട്, കൂടുതൽ ശക്തരാവുന്ന ഈ ബോട്ടുകൾ നിങ്ങളുടെ ഓരോ നീക്കത്തെയും മുൻകൂട്ടി കണ്ട് വെല്ലുവിളിക്കുന്നു. ഇത് കളിയെ കൂടുതൽ രസകരമാക്കുന്നു.

- **റിയലിസ്റ്റിക് കഥാപാത്രങ്ങൾ**: ഫുട്ബോൾ, ബാസ്കറ്റ്ബോൾ തുടങ്ങിയ കളികളിൽ എഐ ഉപയോഗിക്കുന്നതിലൂടെ കളിക്കാർക്ക് കൂടുതൽ തന്മയത്വമുള്ളതും യഥാർത്ഥവുമായ അനുഭവങ്ങൾ ലഭിക്കുന്നു.

- **കൂടുതൽ രസകരമായ ലോകങ്ങൾ**: ചില ഗെയിമുകളിൽ എഐ ഉപയോഗിച്ച് ഗെയിം ലോകം കൂടുതൽ രസകരവും അതുല്യവുമാക്കുന്നു. ഒരു ഉദാഹരണത്തിന്, ഒരു ഗെയിമിലെ ഓരോ എൻ.പി.സി. (നോൺ-പ്ലെയർ കഥാപാത്രം) കഥാപാത്രത്തിനും അവരുടേതായ സ്വഭാവങ്ങളും താൽപര്യങ്ങളും നൽകാൻ എഐ-ക്ക് കഴിയും.

കളിക്കാരുടെ വികസനം

ഗെയിമിംഗിൽ ആർട്ടിഫിഷ്യൽ ഇന്റലിജൻസ് (എഐ) വെറുമൊരു കംപ്യൂട്ടർ എതിരാളി മാത്രമല്ല. നിങ്ങളുടെ കഴിവുകൾ മെച്ചപ്പെടുത്തുന്നതിൽ എഐ ഒരു കോച്ചിനെപ്പോലെ പ്രവർത്തിക്കുന്നു. കളിക്കാരന്റെ പ്രകടനം വിശകലനം ചെയ്ത്, ദുർബലമായ മേഖലകൾ കണ്ടെത്തി, അതിനനുസരിച്ച് പരിശീലനം നൽകാൻ എഐ-ക്ക് കഴിയും. ഇത് ഗെയിമിംഗ് അനുഭവം കൂടുതൽ മികച്ചതാക്കുന്നു.

- പുതിയ കളിക്കാർക്കുള്ള പരിശീലനം: ഒരു പുതിയ ഗെയിം പഠിക്കാൻ ശ്രമിക്കുന്ന ഒരാളാണോ നിങ്ങൾ? എങ്കിൽ എഐ-യുടെ സഹായം വളരെ ഉപകാരപ്പെടും. കാരണം, എഐ-യുടെ സഹായത്തോടെ പ്രവർത്തിക്കുന്ന ബോട്ടുകൾ നിങ്ങളുടെ കഴിവിനനുസരിച്ച് ബുദ്ധിശക്തി കൂട്ടുകയും കുറയ്ക്കുകയും ചെയ്യും. ഇത് നിങ്ങൾ കളിച്ചു മെച്ചപ്പെടുന്നതിനനുസരിച്ച് കൂടുതൽ വെല്ലുവിളി നിറഞ്ഞതായി മാറും, അങ്ങനെ ഗെയിം കൂടുതൽ രസകരമാവുകയും ചെയ്യും.

- പ്രൊഫഷണൽ കളിക്കാർക്കുള്ള പരിശീലനം: പ്രൊഫഷണൽ ഇ-സ്പോർട്സ് കളിക്കാർക്കും എഐ ഒരു പ്രധാന ടൂളാണ്. കാരണം, ചില എഐ സിസ്റ്റങ്ങൾക്ക് ലക്ഷക്കണക്കിന് ഗെയിമുകൾ വിശകലനം ചെയ്യാനും ഓരോ നീക്കത്തിന്റെയും സാധ്യതകളും ഫലങ്ങളും മനസ്സിലാക്കാനും കഴിയും. ഈ വിവരങ്ങൾ ഉപയോഗിച്ച് കളിക്കാർക്ക് അവരുടെ തന്ത്രങ്ങൾ മെച്ചപ്പെടുത്താനും എതിരാളികളുടെ നീക്കങ്ങൾ മുൻകൂട്ടി മനസ്സിലാക്കാനും സാധിക്കുന്നു.

- വ്യക്തിഗത പരിശീലനം: ഒരു പരിശീലകനെപ്പോലെ, ഓരോ കളിക്കാരന്റെയും കഴിവ് അനുസരിച്ച് പ്രത്യേക പരിശീലന പരിപാടികൾ രൂപീകരിക്കാൻ എഐ-ക്ക് കഴിയും. നിങ്ങളുടെ ദുർബലമായ മേഖലകൾ കണ്ടെത്തി, അവിടെ ശ്രദ്ധ കേന്ദ്രീകരിച്ച് പരിശീലനം നൽകാൻ എഐ സഹായിക്കുന്നു.

- പിഴവുകൾ കണ്ടെത്താൻ: കളിക്കാരൻ വരുത്തുന്ന തെറ്റുകൾ എഐ-ക്ക് വളരെ വേഗത്തിൽ കണ്ടെത്താനും, എങ്ങനെ ആ പിഴവുകൾ ഒഴിവാക്കാമെന്ന് നിർദ്ദേശിക്കാനും കഴിയും. ഇത് കളിക്കാരന് സ്വന്തമായി മെച്ചപ്പെടാനുള്ള അവസരം നൽകുന്നു.

ഗെയിമിംഗിൽ ആർട്ടിഫിഷ്യൽ ഇന്റലിജൻസ് (എഐ) പ്രധാന പങ്ക് വഹിക്കുന്നത് കളിക്കാർക്ക് കൂടുതൽ മെച്ചപ്പെട്ടതും ആഴത്തിലുള്ളതുമായ അനുഭവം നൽകുന്നതിലൂടെയാണ്.

ചുരുക്കത്തിൽ, എഐ കളിക്കാരെ കൂടുതൽ മിക ച്ചവരാകാൻ സഹായിക്കുന്നു. ഇത് ഗെയിമിംഗ് ലോകത്ത് പുതിയ സാധ്യതകൾ തുറക്കുകയും, കളിക്കാരന് ഒരു പുതിയ അനുഭവം നൽകുകയും ചെയ്യുന്നു.

ഗെയിം ഡിസൈൻ മെച്ചപ്പെടുത്തുന്നതിൽ എഐ – യുടെ പങ്ക്

കളിക്കാർക്ക് കൂടുതൽ ആകർഷകമായ അനുഭവം നൽകുന്നതിനൊപ്പം, ഗെയിം ഡിസൈനർമാർക്ക് അവരുടെ ഉൽപ്പന്നങ്ങൾ മെച്ചപ്പെടുത്താൻ ആർട്ടിഫിഷ്യൽ ഇന്റലിജൻസ് (എഐ) ഒരു പ്രധാന ടൂളാണ്. എഐ ഉപയോഗിച്ച് ഗെയിം ഡെവലപ്പർമാർക്ക് താഴെ പറയുന്ന കാര്യങ്ങളിൽ സഹായം ലഭിക്കുന്നു:

- **ഗെയിം പരീക്ഷണം**: ഒരു ഗെയിം പുറത്തിറങ്ങുന്നതിന് മുൻപ് അതിലെ ബഗ്ഗുകളും പിഴവുകളും കണ്ടെത്താൻ എഐ-യെ ഉപയോഗിക്കാം. മനുഷ്യരെക്കാൾ വളരെ കുറഞ്ഞ സമയം കൊണ്ട് ഗെയിം പൂർണ്ണമായി കളിക്കാനും, എവിടെയാണ് പ്രശ്നങ്ങളുള്ളതെന്ന് കണ്ടെത്താനും എഐ- പവർ ചെയ്ത ബോട്ടുകൾക്ക് സാധിക്കുന്നു. ഇത് ഒരുപാട് സമയം ലാഭിക്കാൻ സഹായിക്കുന്നു.

- **കളിക്കാരുടെ ഡേറ്റ വിശകലനം**: ഒരു ഗെയിം പുറത്തിറങ്ങിയ ശേഷം, കളിക്കാർ എങ്ങനെയാണ് ഗെയിം കളിക്കുന്നതെന്ന് മനസ്സിലാക്കാൻ എഐ സഹായിക്കുന്നു. കളിക്കാർ എവിടെയാണ് കുടുങ്ങുന്നതെന്നോ, ഏത് ലെവലുകളാണ് അവർക്ക് ബുദ്ധിമുട്ട് ഉണ്ടാക്കുന്നതെന്നോ എഐ വിശകലനം ചെയ്ത് നൽകുന്നു. ഈ വിവരങ്ങൾ ഉപയോഗിച്ച് ഡെവലപ്പർമാർക്ക് ഗെയിം കൂടുതൽ എളുപ്പമുള്ളതാക്കാനോ, കൂടുതൽ വെല്ലുവിളി നിറഞ്ഞതാക്കാനോ സാധിക്കും.

- **ഡൈനാമിക് ഡിഫിക്കൽറ്റി**: ചില ഗെയിമുകളിൽ എഐ ഉപയോഗിച്ച് കളിക്കാരന്റെ കഴിവിനനുസരിച്ച് കളിയുടെ ബുദ്ധിമുട്ട് ക്രമീകരിക്കാൻ സാധിക്കുന്നു. ഇത് കളിക്കാരന് എളുപ്പത്തിൽ മടുപ്പ് തോന്നാതെ കൂടുതൽ സമയം കളിക്കാൻ അവസരം നൽകുന്നു.

- **പുതിയ കണ്ടന്റ് നിർമ്മിക്കാൻ**: ചില ഗെയിമുകളിൽ, പുതിയ മിഷനുകളും ലെവലുകളും ഉണ്ടാക്കാൻ എഐ-യെ ഉപയോഗിക്കുന്നു. ഉദാഹരണത്തിന്, ഒരു ഗെയിമിലെ പുതിയ ഭൂപടങ്ങൾ സൃഷ്ടിക്കാൻ എഐ സഹായിക്കുന്നു. ഇത് ഡെവലപ്പർമാരുടെ ജോലി എളുപ്പമാക്കുന്നു.

ചുരുക്കത്തിൽ, ഗെയിം ഡിസൈൻ മെച്ചപ്പെടുത്താൻ എഐ ഒരു വലിയ സഹായമാണ്. ഇത് ഗെയിം വികസിപ്പിക്കുന്നതിനുള്ള സമയം കുറയ്ക്കുകയും, കളിക്കാർക്ക് കൂടുതൽ മികച്ച അനുഭവം നൽകുകയും ചെയ്യുന്നു.

ഗെയിമിലെ എഐ – യുടെ പരിണാമം

ആർട്ടിഫിഷ്യൽ ഇന്റലിജൻസ് (എഐ) ഗെയിമിംഗ് ലോകത്തെ പൂർണ്ണമായും മാറ്റിമറിച്ചിരിക്കുന്നു. പഴയ ലളിതമായ ബോട്ടുകളിൽ നിന്ന് കളിക്കാരന്റെ തന്ത്രങ്ങൾ പഠിക്കുന്ന ബുദ്ധിയുള്ള എതിരാളികളിലേക്കുള്ള ഈ മാറ്റം എങ്ങനെ സംഭവിച്ചുവെന്ന് നമുക്ക് നോക്കാം.

പഴയകാലത്തെ എഐ: ലളിതമായ നിയമങ്ങൾ

ആധുനിക ഗെയിമുകളിലെ സങ്കീർണ്ണവും ബുദ്ധിപരവുമായ ആർട്ടിഫിഷ്യൽ ഇന്റലിജൻസിൽ (എഐ) നിന്ന് വളരെ വ്യത്യസ്തമായിരുന്നു ആദ്യകാല കംപ്യൂട്ടർ ഗെയിമുകളിലെ എഐ-യുടെ പ്രവർത്തനം. അന്ന് എഐ എന്നത് കംപ്യൂട്ടർ ഗെയിമുകൾക്കായി മുൻകൂട്ടി തയ്യാറാക്കിയ, വളരെ ലളിതമായ ചില നിയമങ്ങൾ മാത്രമായിരുന്നു. ഈ നിയമങ്ങൾ ഒരു പരിധി കഴിഞ്ഞാൽ കളിക്കാരന് മനസ്സിലാക്കാൻ കഴിയുമായിരുന്നു. പഴയകാലത്തെ എഐ-കൾ പ്രധാനമായും 'if-then-else' നിയമങ്ങളെ അടിസ്ഥാനമാക്കിയാണ് പ്രവർത്തിച്ചിരുന്നത്. അതായത്, ഒരു പ്രത്യേക സാഹചര്യം ഉണ്ടാകുമ്പോൾ ഒരു പ്രത്യേക പ്രവർത്തി ചെയ്യുക എന്നതായിരുന്നു അതിന്റെ രീതി. ഈ ലളിതമായ നിയമങ്ങൾ കാരണം എഐ-യുടെ നീക്കങ്ങൾ വളരെ പ്രവചിക്കാൻ കഴിയുന്നവ ആയിരുന്നു. ഒരു കളിക്കാരൻ ഗെയിം കളിച്ചു തുടങ്ങുമ്പോൾ തന്നെ, ശത്രുക്കളുടെ നീക്കങ്ങൾ മനസ്സിലാക്കാനും അവരെ തോൽപ്പിക്കാനുള്ള വഴികൾ വേഗത്തിൽ കണ്ടെത്താനും കഴിഞ്ഞിരുന്നു. ഒരു ശത്രു ഒരു പ്രത്യേക പാതയിലൂടെ മാത്രം സഞ്ചരിക്കുക, അല്ലെങ്കിൽ ഒരേ സ്ഥാനത്ത് നിന്ന് മാത്രം ആക്രമിക്കുക എന്നിവയെല്ലാം ഇതിന് ഉദാഹരണങ്ങളാണ്.

ഇന്നത്തെ എഐ: ബുദ്ധിയുള്ള ബോട്ടുകൾ

ആദ്യകാല ഗെയിമുകളിലെ ലളിതമായ കംപ്യൂട്ടർ കോഡുകളിൽ നിന്ന് വളരെ വ്യത്യസ്തമാണ് ഇന്നത്തെ ഗെയിം ലോകം. ഇന്ന് ആർട്ടിഫിഷ്യൽ ഇന്റലിജൻസ് (എഐ) ഗെയിമിംഗ് ലോകത്തെ പൂർണ്ണമായും മാറ്റിമറിച്ചു. പഴയ നിയമങ്ങളെ അടിസ്ഥാനമാക്കിയുള്ള എതിരാളികളിൽ നിന്ന്, കളിക്കാരന്റെ തന്ത്രങ്ങൾ മനസ്സിലാക്കി സ്വയം പഠിക്കുന്ന ബുദ്ധിയുള്ള ബോട്ടുകളിലേക്ക് ഈ മാറ്റം സംഭവിച്ചു. ഈ ബുദ്ധിയുള്ള എഐ-കൾ എങ്ങനെയാണ് ഗെയിമിംഗ് അനുഭവം

കൂടുതൽ ആകർഷകമാക്കുന്നത് എന്ന് നോക്കാം.

അഡാപ്റ്റീവ് എഐ (Adaptive AI): ഇന്നത്തെ എഐ-യുടെ ഏറ്റവും വലിയ സവിശേഷതകളിൽ ഒന്ന് കളിക്കാരന്റെ കഴിവിനനുസരിച്ച് സ്വയം പഠിക്കാനും മാറ്റങ്ങൾ വരുത്താനുമുള്ള കഴിവാണ്. ഈ അഡാപ്റ്റീവ് എഐ കളിക്കാരന്റെ നീക്കങ്ങളും കഴിവും മനസ്സിലാക്കി അതിനനുസരിച്ച് ബുദ്ധിശക്തി ക്രമീകരിക്കുന്നു.

- ഒരു പുതിയ കളിക്കാരൻ ഗെയിം കളിക്കുമ്പോൾ, എഐ കൂടുതൽ ലളിതമായ തന്ത്രങ്ങൾ ഉപയോഗിക്കുന്നു. ഇത് കളിക്കാരന് ഗെയിമിന്റെ അടിസ്ഥാന കാര്യങ്ങൾ പഠിക്കാനും മുന്നോട്ട് പോകാനും അവസരം നൽകുന്നു.

- എന്നാൽ, കളിക്കാരൻ മെച്ചപ്പെടുന്നതിനനുസരിച്ച്, എഐ കൂടുതൽ ബുദ്ധിപരവും വെല്ലുവിളി നിറഞ്ഞതുമായി മാറും. ഇത് കളിക്കാരന് വിരസത തോന്നാതെ കൂടുതൽ സമയം കളിക്കാൻ അവസരം നൽകുന്നു.

ഈ രീതിയിലുള്ള എഐ-കൾ കളിക്കാരനെ നിരന്തരം പുതിയ വെല്ലുവിളികൾ നേരിടാൻ സഹായിക്കുകയും, കളിയുടെ ആവേശം നിലനിർത്തുകയും ചെയ്യുന്നു.

ഗ്രാൻഡ്മാസ്റ്റർ എഐ (Grandmaster AI): ചില ഗെയിമുകളിൽ, എഐ-കൾ മനുഷ്യന് ചിന്തിക്കാൻ കഴിയാത്ത തന്ത്രങ്ങൾ മെനയുന്നു. ചെസ്സ്, ഗോ തുടങ്ങിയ കളികളിൽ എഐ-കൾ ലോകത്തിലെ മികച്ച കളിക്കാരെ പോലും തോൽപ്പിച്ചിട്ടുണ്ട്. ഇത് ഗെയിമിംഗ് ലോകത്ത് ഒരു വിപ്ലവം സൃഷ്ടിച്ചു.

- ഈ എഐ-കൾക്ക് ലക്ഷക്കണക്കിന് ഗെയിമുകൾ വിശകലനം ചെയ്യാനും, ഓരോ നീക്കത്തിന്റെയും സാധ്യതകൾ മനസ്സിലാക്കാനും കഴിയും.

- ഈ വിവരങ്ങൾ ഉപയോഗിച്ച്, ഈ എഐ-കൾ ഇ-സ്പോർട്സ് കളിക്കാർക്ക് പോലും മികച്ച പരിശീലനം നൽകാൻ സഹായിക്കുന്നു.

ഗെയിമിംഗിലെ എഐ-യുടെ സാധ്യതകൾ

ഗെയിമിംഗ് ലോകത്ത് ആർട്ടിഫിഷ്യൽ ഇന്റലിജൻസ് (എഐ) വരുത്തിയ വിപ്ലവം ഇപ്പോഴും അതിന്റെ ആദ്യഘട്ടത്തിലാണ്. ഭാവിയിൽ, എഐ-യുടെ സാങ്കേതികവിദ്യ കൂടുതൽ വികസിക്കുന്നതിനനുസരിച്ച് ഗെയിമിംഗിലും വലിയ മാറ്റങ്ങൾ ഉണ്ടാകും. എഐ-യുടെ സാധ്യതകൾ ഗെയിം കളിക്കുന്ന രീതിയെയും ഗെയിം ഡിസൈൻ ചെയ്യുന്ന രീതിയെയും പൂർണ്ണമായും മാറ്റിമറിക്കും.

- കളിക്കാരന്റെ വികാരങ്ങൾ മനസ്സിലാക്കാൻ: ഭാവിയിലെ എഐ-ക്ക് കളിക്കാരന്റെ വികാരങ്ങൾ, മാനസികാവസ്ഥ, കളിയുടെ രീതി എന്നിവ വിശകലനം ചെയ്യാൻ കഴിയും. ഉദാഹരണത്തിന്, ഒരു കളിക്കാരന് വിരസത തോന്നുന്നുവെന്ന് മനസ്സിലാക്കിയാൽ, എഐ ഗെയിമിന്റെ ബുദ്ധിമുട്ട് വർദ്ധിപ്പിക്കാനോ അല്ലെങ്കിൽ പുതിയ വെല്ലുവിളികൾ നൽകാനോ സാധ്യതയുണ്ട്.

- കൂടുതൽ റിയലിസ്റ്റിക് കഥാപാത്രങ്ങൾ: ഇന്ന് നമ്മൾ കാണുന്ന എൻ.പി.സി. (Non-Player Character) കഥാപാത്രങ്ങൾക്ക് ഭാവിയിൽ കൂടുതൽ ബുദ്ധിയും, സ്വന്തം വ്യക്തിത്വവും ഉണ്ടാകും. അവർ കളിക്കാരന്റെ താൽപര്യങ്ങൾക്കനുസരിച്ച് പെരുമാറുകയും, കൂടുതൽ വിശ്വസനീയമായ സംഭാഷണങ്ങളിൽ ഏർപ്പെടുകയും ചെയ്യും.

- ഓട്ടോമാറ്റിക് കണ്ടന്റ് ജനറേഷൻ: ഗെയിം ഡെവലപ്പർമാർക്ക് പുതിയ ലെവലുകൾ, മിഷനുകൾ, ലോകങ്ങൾ എന്നിവ സൃഷ്ടിക്കാൻ എഐ-യുടെ സഹായം ലഭിക്കും. ഇത് ഗെയിം വികസിപ്പിക്കുന്നതിനുള്ള സമയം കുറയ്ക്കും.

- മെച്ചപ്പെട്ട പരിശീലനം: ഇ-സ്പോർട്സ് കളിക്കാർക്ക് എഐ-യുടെ സഹായത്തോടെ തങ്ങളുടെ കഴിവുകൾ കൂടുതൽ മെച്ചപ്പെടുത്താൻ സാധിക്കും. എഐ-ക്ക് ഓരോ കളിക്കാരന്റെയും കഴിവിനനുസരിച്ച് പ്രത്യേക പരിശീലന പരിപാടികൾ രൂപീകരിക്കാൻ കഴിയും.

- ഡൈനാമിക് കഥാപാത്രങ്ങൾ: കളിക്കാരന്റെ തീരുമാനങ്ങൾക്കനുസരിച്ച് കഥ വികസിക്കുന്ന ഗെയിമുകളിൽ എഐ-ക്ക് വലിയ പങ്ക് വഹിക്കാൻ കഴിയും. കളിക്കാരന്റെ ഓരോ തീരുമാനവും ഗെയിമിന്റെ കഥയെ എങ്ങനെ ബാധിക്കുമെന്ന് എഐ വിശകലനം ചെയ്യുകയും, അതിനനുസരിച്ച് കഥാപാത്രങ്ങളുടെ പ്രതികരണം മാറ്റുകയും ചെയ്യും.

ചുരുക്കത്തിൽ, ഭാവിയിൽ എഐ ഗെയിമിംഗ് ലോകത്തെ കൂടുതൽ വ്യക്തിഗതവും, രസകരവും, വെല്ലുവിളി നിറഞ്ഞതുമാക്കും. കളിക്കാരന് ഒരു പുതിയ അനുഭവം നൽകുന്നതിനൊപ്പം, ഗെയിം ഡെവലപ്പർമാർക്ക് പുതിയ സാധ്യതകൾ തുറക്കുകയും ചെയ്യും. ഗെയിമിംഗിൽ ആർട്ടിഫിഷ്യൽ ഇന്റലിജൻസ് (എഐ) വെറും കംപ്യൂട്ടർ നിയന്ത്രിത എതിരാളികളെ സൃഷ്ടിക്കുന്നതിൽ മാത്രം ഒതുങ്ങുന്നില്ല, മറിച്ച് കളിക്കാരന്റെ കഴിവുകൾ മെച്ചപ്പെടുത്തുന്നതിലും വലിയ പങ്ക് വഹിക്കുന്നു. എഐ-ക്ക് കളിക്കാരുടെ പ്രകടനം വിശകലനം ചെയ്യാനും, ദുർബലമായ മേഖലകൾ കണ്ടെത്താനും, അതിനനുസരിച്ച് പരിശീലനം നൽകാനും സാധിക്കുന്നു.

●

ഗെയിം കളിച്ച് കരിയർ നേടുന്ന സ്ട്രീമിംഗ് തലമുറ

ഒരു ദശാബ്ദം മുൻപ് വരെ, വീഡിയോ ഗെയിമുകൾ വെറും നേരമ്പോക്കിനുള്ള ഒരു ഉപാധി മാത്രമായിരുന്നു. കളിക്കാർ സ്വന്തം മുറിയിൽ ഒതുങ്ങിയിരുന്ന് ഗെയിം ആസ്വദിച്ചു, അത്രമാത്രം. എന്നാൽ, ഇന്ന് ആ കാഴ്ചപ്പാട് പൂർണമായും മാറിയിരിക്കുന്നു. സ്ട്രീമിംഗ് പ്ലാറ്റ്ഫോമുകളായ ട്വിച്ച്, യൂട്യൂബ്, കിക്ക് എന്നിവയുടെ ഉദയത്തോടെ ഗെയിമിംഗ് വെറുമൊരു വിനോദം എന്നതിനപ്പുറം ഒരു കരിയർ, ഒരു പ്രൊഫഷൻ, ഒരു വ്യവസായം എന്ന നിലയിലേക്ക് വളർന്നിരിക്കുന്നു. ഈ മാറ്റം ഒരു വിപ്ലവത്തിന് സമാനമാണ്. പ്രൊഫഷണൽ ഇ-സ്പോർട്സ് കളിക്കാർക്ക് മാത്രമല്ല, സാധാരണ ഗെയിമർമാർക്കും ലോകമെമ്പാടുമുള്ള ദശലക്ഷക്കണക്കിന് ആളുകളിലേക്ക് തങ്ങളുടെ കഴിവുകൾ പ്രദർശിപ്പിക്കാനും അവരെ ആകർഷിക്കാനും ഇത് അവസരം നൽകി. പ്രേക്ഷകർക്ക് തങ്ങൾ ആരാധിക്കുന്ന ഗെയിമർമാരുമായി തത്സമയം സംവദിക്കാനും, അവരുടെ വിജയങ്ങളും പരാജയങ്ങളും നേരിട്ട് കാണാനും സാധിച്ചു.

കരിയറുകളുടെ പുതിയ വഴികാട്ടികൾ

ട്വിച്ചും യൂട്യൂബും ഗെയിമിങ് ലോകത്തെ രണ്ട് വലിയ ശക്തികളാണ്. ലൈവ് സ്ട്രീമിങ് ഇഷ്ടപ്പെടുന്നവർക്ക് ടിച്ച് ആണ് ഒന്നാം നമ്പർ. ഇവിടെ കളിക്കാർ തത്സമയം ഗെയിം കളിക്കുമ്പോൾത്തന്നെ പ്രേക്ഷകർക്ക് കമന്റുകളിലൂടെയും ചാറ്റുകളിലൂടെയും അവരുമായി നേരിട്ട് സംസാരിക്കാം.എന്നാൽ, യൂട്യൂബ് ആകട്ടെ ലൈവ് സ്ട്രീമിങ്ങിനൊപ്പം റെക്കോർഡ് ചെയ്ത വീഡിയോകൾക്കും തുല്യ പ്രാധാന്യം നൽകുന്നു. അതുകൊണ്ടുതന്നെ ഗെയിമിംഗ് വീഡിയോകളുടെ ഏറ്റവും വലിയ ശേഖരം യൂട്യൂബിലുണ്ട്.ഈ രംഗത്തേക്ക് കിക്ക് പോലുള്ള പുതിയ പ്ലാറ്റ്ഫോമുകൾ കൂടുതൽ വരുമാനം വാഗ്ദാനം ചെയ്ത് രംഗപ്രവേശം ചെയ്തതോടെ മത്സരം മുറുകി. ഇത് ഗെയിമിങ് ഉള്ളടക്ക നിർമ്മാതാക്കൾക്ക് കൂടുതൽ അവസരങ്ങൾ തുറന്നു നൽകുന്നു.

ഗെയിമിംഗ് സ്ട്രീമിംഗ് ഒരു ആകർഷകമായ കരിയറാണെങ്കിലും, ഇതിന് അതിന്റേതായ വെല്ലുവിളികളുണ്ട്. ശക്തമായ മത്സരം, പ്രേക്ഷകരെ നിലനിർത്തേണ്ടതിന്റെ ആവശ്യം, സൈബർ ഭീഷണികൾ, തുടർച്ചയായി ഉള്ളടക്കം നിർമ്മിക്കേണ്ടതിന്റെ സമ്മർദ്ദം എന്നിവയെല്ലാം ഇതിൽ ഉൾപ്പെടുന്നു. എങ്കിലും, ഈ വ്യവസായം അനുദിനം വളരുകയാണ്. വർധിച്ചുവരുന്ന മൊബൈൽ ഗെയിമിംഗ്, വെർച്ചൽ റിയാലിറ്റി, മെറ്റാവേഴ്സ് എന്നിവയുടെ വളർച്ച ഈ മേഖലയ്ക്ക് കൂടുതൽ സാധ്യതകൾ നൽകുന്നു.ഗെയിമിംഗ് ഇനി വെറുമൊരു വിനോദമല്ല, മറിച്ച് ഒരു പ്രൊഫഷണൽ തൊഴിൽ മേഖലയാണ്. സ്ട്രീമിംഗ് പ്ലാറ്റ്

ഫോമുകൾ തുറന്നു നൽകിയ ഈ വാതിൽ ദശലക്ഷക്കണക്കിന് ചെറുപ്പക്കാർക്ക് അവരുടെ പാഷനെ വരുമാനമാക്കി മാറ്റാനുള്ള അവസരമാണ് നൽകുന്നത്.

ട്വിച്ച് (Twitch): ലൈവ് സ്ട്രീമിംഗിലെ രാജാവ്

വീഡിയോ ഗെയിം സ്ട്രീമിംഗ് വ്യവസായത്തിൽ, ഒരു പേര് ഏറ്റവും മുന്നിൽ നിൽക്കുന്നുണ്ടെങ്കിൽ അത് ട്വിച്ച് (Twitch) ആണ്. 2011-ൽ ജസ്റ്റിൻ.ടിവി എന്ന പ്ലാറ്റ്‌ഫോമിന്റെ ഗെയിമിംഗ് വിഭാഗമായി ആരംഭിച്ച ട്വിച്ച്, ഇന്ന് ലൈവ് സ്ട്രീമിംഗിന്റെ ലോകത്ത് ഒരു പുതിയ ചരിത്രം രചിച്ചിരിക്കുന്നു. ട്വിച്ച് വെറും ഒരു വെബ്സൈറ്റ് മാത്രമല്ല, ഗെയിമർമാരും പ്രേക്ഷകരും ഒരുമിച്ച് വരുന്ന ഒരു വലിയ സാമൂഹിക കമ്യൂണിറ്റിയാണ്.ട്വിച്ചിന്റെ ഏറ്റവും വലിയ പ്രത്യേകത അതിന്റെ ലൈവ് സ്ട്രീമിംഗ് ഫോർമാറ്റ് ആണ്. ഒരു ഗെയിമർ തത്സമയം ഗെയിം കളിക്കുമ്പോൾ, ആയിരക്കണക്കിന് ആളുകൾക്ക് അത് തത്സമയം കാണാനും, ചാറ്റ് ബോക്സിലൂടെ അവരുമായി നേരിട്ട് സംവദിക്കാനും സാധിക്കുന്നു. ഈ തത്സമയ ഇടപെഴകൽ (realtime interaction) പ്രേക്ഷകർക്ക് ഒരു പ്രത്യേക അനുഭവം നൽകുന്നു, അത് യൂട്യൂബ് പോലെയുള്ള റെക്കോർഡ് ചെയ്ത വീഡിയോകൾക്ക് നൽകാൻ കഴിയില്ല.ട്വിച്ചിൽ ഒരു സ്ട്രീമർക്ക് സ്വന്തമായി ഒരു കമ്യൂണിറ്റി കെട്ടിപ്പടുക്കാൻ സാധിക്കും. ഇത് ഒരു കരിയറിന് അടിത്തറയിടുന്നു. പ്രേക്ഷകർക്ക് അവരുടെ ഇഷ്ട സ്ട്രീമർമാരെ സബ്സ്ക്രൈബ് ചെയ്യാനും (subscribe), ഡോണേഷൻസ് (donations) നൽകാനും, അതുവഴി അവരെ സാമ്പത്തികമായി പിന്തുണയ്ക്കാനും സാധിക്കുന്നു. ഇത് സ്ട്രീമർമാർക്ക് സ്ഥിരമായ ഒരു വരുമാനം ഉറപ്പാക്കാൻ സഹായിക്കുന്നു. സബ്സ്ക്രൈബേഴ്സിന് പ്രത്യേക ഇമോജികൾ, ബാനറുകൾ തുടങ്ങിയ ആനുകൂല്യങ്ങളും ലഭിക്കും, ഇത് അവരെ സ്ട്രീമറുടെ കമ്യൂണിറ്റിയുടെ ഒരു ഭാഗമായി മാറ്റുന്നു. ട്വിച്ചിൽ ഒരു സ്ട്രീമർക്ക് പല വഴികളിലൂടെയും പണം സമ്പാദിക്കാൻ കഴിയും:

- സബ്സ്ക്രിപ്ഷനുകൾ: ഓരോ മാസവും പ്രേക്ഷകർ നൽകുന്ന ഫീസ് വരുമാനത്തിന്റെ ഒരു പ്രധാന ഭാഗമാണ്.
- ട്വിച്ച് പാർട്ണർ പ്രോഗ്രാം: ഇതിലൂടെ സ്ട്രീമർക്ക് പരസ്യം, സ്പോൺസർഷിപ്പ് തുടങ്ങിയ മാർഗ്ഗങ്ങളിലൂടെ വരുമാനം നേടാം.
- ഡോണേഷൻസ്: ഇത് പ്രേക്ഷകരിൽ നിന്ന് നേരിട്ട് ലഭിക്കുന്ന പണമാണ്. ഇത് ഒരു സ്ട്രീമറെ പിന്തുണയ്ക്കുന്നതിനുള്ള എളുപ്പവഴിയാണ്.

ഇ-സ്പോർട്സ് (Esports) ടൂർണമെന്റുകൾ, ലൈവ് സംഗീത പരിപാടികൾ, കലാസൃഷ്ടികൾ, പാചകം തുടങ്ങി ഗെയിമിംഗിന് പുറത്തുള്ള ഉള്ളടക്കങ്ങളിലേക്കും ട്വിച്ച് ഇപ്പോൾ വ്യാപിക്കുകയാണ്. ഗെയിമിംഗ് വിനോദത്തിൽ നിന്ന് ഒരു കരിയറായി മാറിയതിന് പിന്നിൽ ട്വിച്ചിനുള്ള പങ്ക് വളരെ വലുതാണ്. പുതിയ സ്ട്രീമർമാർക്ക് അവസരങ്ങൾ നൽകിയും നിലവിലുള്ളവരെ പിന്തുണച്ചും, ട്വിച്ച് ഡിജിറ്റൽ ലോകത്തെ ഒരു പ്രധാന പ്ലാറ്റ്‌ഫോമായി തുടരുന്നു.

യൂട്യൂബ് ഗെയിമിംഗ്

ട്വിച്ച് ലൈവ് സ്ട്രീമിംഗിന്റെ കാര്യത്തിൽ മുൻപന്തിയിലാണെങ്കിൽ, യൂട്യൂബ് ഗെയിമിംഗ് ഉള്ളടക്കങ്ങളുടെ 'വിശ്വവിജ്ഞാനകോശം' ആണ്. ട്വിച്ചിനെ പോലെ തത്സമയ സ്ട്രീമിംഗിന് അവസരം നൽകുന്നുണ്ടെങ്കിലും, റെക്കോർഡ് ചെയ്ത വീഡിയോകൾക്ക് യൂട്യൂബ് കൂടുതൽ പ്രാധാന്യം നൽകുന്നു. ലോകത്തിലെ ഏറ്റവും വലിയ വീഡിയോ പ്ലാറ്റ്‌ഫോം എന്ന നിലയിൽ, യൂട്യൂബ് ഗെയിമിംഗ് ലോകത്തെ ഒരു പ്രധാന ശക്തിയാണ്.ട്വിച്ചിൽ ഒരു ഗെയിമർ കളിക്കുന്നത്

തത്സമയം കാണാൻ സാധിക്കുന്നു, എന്നാൽ ആ സ്ട്രീം പിന്നീട് കാണാൻ എളുപ്പമല്ല. എന്നാൽ, യൂട്യൂബിൽ ഒരു സ്ട്രീമർക്ക് അവരുടെ ഗെയിംപ്ലേ റെക്കോർഡ് ചെയ്ത് എഡിറ്റ് ചെയ്ത് അപ്ലോഡ് ചെയ്യാം. ഇത് പ്രേക്ഷകർക്ക് എപ്പോൾ വേണമെങ്കിലും, എവിടെ വെച്ചും കാണാൻ അവസരം നൽകുന്നു. ഗെയിം റിവ്യൂകൾ, ഗെയിം സംബന്ധിയായ ട്യൂട്ടോറിയലുകൾ, തമാശ നിറഞ്ഞ നിമിഷങ്ങൾ (funny moments), ഗെയിം ട്രെയിലറുകൾ, എന്നിവയെല്ലാം യൂട്യൂബിൽ പ്രചാരമുള്ള ഉള്ളടക്കങ്ങളാണ്. യൂട്യൂബിൽ ഉള്ളടക്കം സൃഷ്ടിക്കുന്ന ഒരാൾക്ക് എഡിറ്റിംഗും സ്റ്റോറിടെല്ലിംഗും ഒരുപോലെ പ്രധാനമാണ്. യൂട്യൂബിൽ വരുമാനം ഉണ്ടാക്കാൻ നിരവധി വഴികളുണ്ട്. ഇവയിൽ പ്രധാനപ്പെട്ടവ താഴെ പറയുന്നവയാണ്:

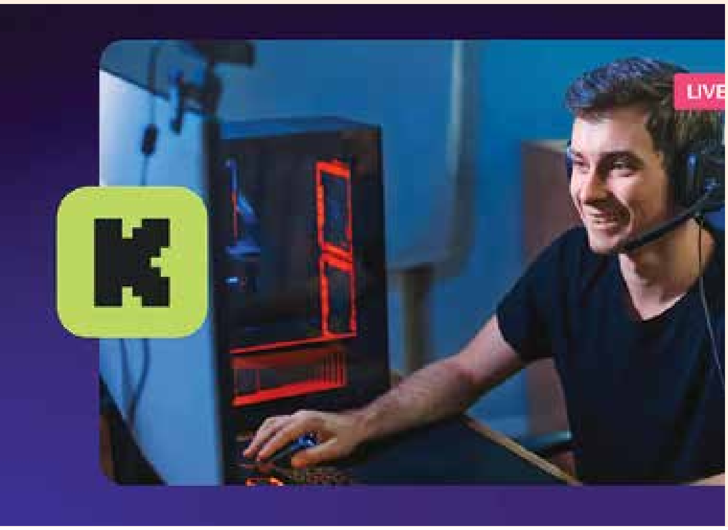
- **പരസ്യം (Advertisements)**: യൂട്യൂബ് പാർട്ണർ പ്രോഗ്രാമിൽ അംഗമായാൽ വീഡിയോകളിൽ പരസ്യങ്ങൾ പ്രദർശിപ്പിക്കാൻ കഴിയും, അതിലൂടെ ലഭിക്കുന്ന വരുമാനം സ്രഷ്ടാക്കളുമായി പങ്കുവെക്കുന്നു.

- **ചാനൽ മെമ്പർഷിപ്പുകൾ (Channel Memberships)**: പ്രേക്ഷകർക്ക് അവരുടെ ഇഷ്ട സ്രഷ്ടാക്കളെ പ്രതിമാസം ഒരു നിശ്ചിത തുക നൽകി പിന്തുണയ്ക്കാം. ഇതിന് സബ്സ്ക്രൈബേഴ്സിന് പ്രത്യേക ആനുകൂല്യങ്ങൾ ലഭിക്കും.

- **സൂപ്പർ ചാറ്റ് (Super Chat) & സൂപ്പർ സ്റ്റിക്കറുകൾ (Super Stickers)**: ലൈവ് സ്ട്രീം ചെയ്യുന്ന സമയത്ത് പ്രേക്ഷകർക്ക് പണം നൽകി തങ്ങളുടെ സന്ദേശം ചാറ്റിൽ ഹൈലൈറ്റ് ചെയ്യാം.

- **സ്പോൺസർഷിപ്പുകൾ (Sponosrships)**: ഒരു ബ്രാൻഡ് അവരുടെ ഉൽപ്പന്നങ്ങൾ പ്രമോട്ട് ചെയ്യാൻ യൂട്യൂബർമാർക്ക് പണം നൽകുന്നു.

മൊബൈൽ ഫോൺ ഉപയോഗിക്കുന്നവരുടെ എണ്ണം വർധിച്ചതോടെ യൂട്യൂബ് ഗെയിമിംഗിന്റെ പ്രേക്ഷകരുടെ എണ്ണത്തിലും വലിയ വർധനവുണ്ടായിട്ടുണ്ട്. ഷോർട്സ് (Shorts) എന്ന ഫീച്ചർ ചെറിയ ഗെയിമിംഗ് ക്ലിപ്പുകൾ പങ്കിടാൻ സ്രഷ്ടാക്കൾക്ക് അവസരം നൽകുന്നു. ഈ ഫീച്ചർ കൂടുതൽ ആളുകളിലേക്ക് വേഗത്തിൽ എത്താൻ സഹായിക്കുന്നു.ലൈവ് സ്ട്രീമിംഗിനും റെക്കോർഡ് ചെയ്ത ഉള്ളടക്കങ്ങൾക്കും ഒരേപോലെ പ്രാധാന്യം നൽകുന്ന യൂട്യൂബ്, ഗെയിമിംഗ് ലോകത്ത് ഒരു ബഹുമുഖ പ്ലാറ്റ്ഫോമായി വളരുന്നു. പുതിയ ഗെയിമർമാർക്കും ഉള്ളടക്ക സ്രഷ്ടാക്കൾക്കും അവരുടെ കരിയർ കെട്ടിപ്പടുക്കാൻ യൂട്യൂബ് ഒരു മികച്ച അവസരം നൽകുന്നു.



കിക്ക് (Kick): ഒരു പുതിയ മത്സരാർത്ഥി

ട്വിച്ചും യൂട്യൂബും ദീർഘകാലമായി അടക്കിവാഴുന്ന ഗെയിമിംഗ് സ്ട്രീമിംഗ് ലോകത്തേക്ക് ഒരു പുതിയ മത്സരാർത്ഥി കടന്നുവന്നിട്ടുണ്ട്, അതാണ് കിക്ക് (Kick). 2022ൽ ആരംഭിച്ച ഈ പ്ലാറ്റ്ഫോം വളരെ വേഗത്തിലാണ് ശ്രദ്ധ നേടിയത്. മറ്റ് പ്ലാറ്റ്ഫോമുകൾക്ക് വെല്ലുവിളിയായി, സ്ട്രീമർമാർക്ക് കൂടുതൽ ആകർഷകമായ ഓഫറുകൾ നൽകിയാണ് കിക്ക് മുന്നേറുന്നത്.കിക്കിനെ മറ്റ് സ്ട്രീമിംഗ് പ്ലാറ്റ്ഫോമുകളിൽ നിന്ന് വേർതിരിക്കുന്ന ഏറ്റവും പ്രധാനപ്പെട്ട ഘടകം അതിന്റെ വരുമാന വിഹിത നയം (revenue split) ആണ്. സാധാരണയായി, സ്ട്രീമർമാർക്ക് ലഭിക്കുന്ന സബ്സ്ക്രിപ്ഷൻ വരുമാനത്തിന്റെ ഒരു വലിയ ശതമാനം ട്വിച്ചും യൂട്യൂബും എടുക്കുമ്പോൾ, കിക്ക് 95:5 എന്ന അനുപാതമാണ് വാഗ്ദാനം ചെയ്യുന്നത്. അതായത്, സബ്സ്ക്രിപ്ഷൻ വരുമാനത്തിന്റെ 95% സ്ട്രീമർക്ക് ലഭിക്കുകയും, ബാക്കി 5% മാത്രം പ്ലാറ്റ്ഫോം എടുക്കുകയും ചെയ്യുന്നു. ഈ ആകർഷകമായ ഓഫർ കാരണം, പ്രമുഖരായ പല സ്ട്രീമർമാരും ട്വിച്ചിൽ നിന്നും യൂട്യൂബിൽ നിന്നും കിക്കിലേക്ക് മാറാൻ തുടങ്ങി.

കൂടുതൽ വരുമാനം നേടാൻ അവസരം നൽകുന്നതിനോടൊപ്പം, കിക്ക് അതിന്റെ സ്ട്രീമർമാർക്ക് കൂടുതൽ സ്വാതന്ത്ര്യവും നൽകുന്നു. ഗെയിമിംഗിന് പുറമെ, മറ്റ് പലതരം ഉള്ളടക്കങ്ങളും സ്ട്രീം ചെയ്യാൻ കിക്ക് പ്രോത്സാഹിപ്പിക്കുന്നു.ചുരുങ്ങിയ കാലം കൊണ്ട് കിക്ക് ശ്രദ്ധ പിടിച്ചുപറ്റാനുള്ള പ്രധാന കാരണം, പ്ലാറ്റ്ഫോമിന്റെ ഉടമസ്ഥരായ സ്റ്റേക്ക് (Stake) എന്ന ഓൺലൈൻ ചൂതാട്ട കമ്പനിയാണ്. ഇവർക്ക് ധാരാളം പണം മുടക്കാൻ സാധിക്കുന്നതുകൊണ്ട് വലിയ സ്ട്രീമർമാരെ ആകർഷിക്കാൻ സാധിച്ചു. കൂടാതെ, സ്ട്രീമിംഗ് ലോകത്തെ പ്രമുഖരായ പലരും കിക്കിനെ പിന്തുണച്ച് രംഗത്തെത്തിയതും പ്ലാറ്റ്ഫോമിന്റെ വളർച്ചയ്ക്ക് വേഗത കൂട്ടി.എങ്കിലും, ഒരു പുതിയ പ്ലാറ്റ്ഫോം എന്ന നിലയിൽ കിക്കിന് അതിന്റേതായ വെല്ലുവിളികളുണ്ട്. ശക്തമായ ഒരു കമ്യൂണിറ്റി കെട്ടിപ്പടുക്കുന്നതിനും, സാങ്കേതിക പ്രശ്നങ്ങൾ പരിഹരിക്കുന്നതിനും, മറ്റ് പ്ലാറ്റ്ഫോമുകൾ നൽകുന്ന ചില സവിശേഷതകൾ ഉൾപ്പെടുത്തുന്നതിനും അവർക്ക് കൂടുതൽ സമയം ആവശ്യമാണ്.സ്ട്രീമിംഗ് ലോകത്ത് ഒരു പുതിയ മത്സരം സൃഷ്ടിക്കാൻ കിക്കിന് കഴിഞ്ഞിട്ടുണ്ട്. കിക്കിന്റെ വരവ് ട്വിച്ചിനെയും യൂട്യൂബിനെയും അവരുടെ വരുമാന വിഹിത നയങ്ങൾ പുനഃപരിശോധിക്കാൻ നിർബന്ധിതരാക്കിയേക്കാം. ഇത് സ്ട്രീമർമാർക്ക് കൂടുതൽ മികച്ച അവസരങ്ങൾ ലഭിക്കാൻ വഴിയൊരുക്കും. ചുരുങ്ങിയ കാലം കൊണ്ട് കിക്ക് ഒരു വലിയ ശക്തിയായി മാറിയെങ്കിലും, ഈ പ്ലാറ്റ്ഫോം ദീർഘകാലം നിലനിൽക്കുമോ എന്നത് കണ്ടറിയേണ്ടിയിരിക്കുന്നു.

സ്ട്രീമിംഗ് പ്ലാറ്റ്ഫോമുകൾ: വ്യത്യാസങ്ങൾ എന്തെല്ലാം?

ഗെയിമിംഗ് സ്ട്രീമിംഗ് രംഗത്തെ മൂന്ന് പ്രധാന ശക്തികളാണ് ട്വിച്ച് (Twitch), യൂട്യൂബ് (YouTube), കിക്ക് (Kick) എന്നിവ. ഓരോ പ്ലാറ്റ്ഫോമിനും അതിന്റേതായ പ്രത്യേകതകളും പ്രവർത്തനരീതികളും ഉണ്ട്. ഈ മൂന്ന് പ്ലാറ്റ്ഫോമുകളും തമ്മിലുള്ള പ്രധാന വ്യത്യാസങ്ങൾ താഴെക്കൊടുക്കുന്നു:

പ്രധാന ശ്രദ്ധ (Primary Focus): ട്വിച്ച്, യൂട്യൂബ്, കിക്ക് എന്നീ സ്ട്രീമിംഗ് പ്ലാറ്റ്ഫോമുകളുടെ പ്രധാന ശ്രദ്ധ താഴെക്കൊടുക്കുന്നു.

- **ട്വിച്ച്**: തത്സമയ ലൈവ് സ്ട്രീമിംഗിനാണ് ട്വിച്ച് ഏറ്റവും കൂടുതൽ പ്രാധാന്യം നൽകുന്നത്. ഒരു ഗെയിമർ കളിക്കുമ്പോൾ, ആയിരക്കണക്കിന് ആളുകൾക്ക് അത് തത്സമയം കാണാനും ചാറ്റ് ചെയ്യാനും സാധിക്കുന്നു. തത്സമയ ഇടപെടലിനാണ് ഇവിടെ ഏറ്റവും വലിയ പ്രാധാന്യം.
- യൂട്യൂബ്: യൂട്യൂബ് ലൈവ് സ്ട്രീമിംഗിന് അവസരം നൽകുന്നുണ്ടെങ്കിലും, ഇതിന്റെ ശക്തി റെക്കോർഡ് ചെയ്ത വീഡിയോകളാണ്. ഗെയിം റിവ്യൂകൾ, പ്ലേത്രൂകൾ, ട്യൂട്ടോറിയലുകൾ, എഡിറ്റ് ചെയ്ത വീഡിയോ ക്ലിപ്പുകൾ എന്നിവയെല്ലാം യൂട്യൂബിൽ കൂടുതലായി കാണപ്പെടുന്നു. എപ്പോൾ വേണമെങ്കിലും കാണാൻ സാധിക്കുന്ന ഉള്ളടക്കമാണ് യൂട്യൂബിന്റെ പ്രത്യേകത.
- കിക്ക്: ട്വിച്ചിനെ പോലെ കിക്ക് പ്രധാനമായും ലൈവ് സ്ട്രീമിംഗിലാണ് ശ്രദ്ധ കേന്ദ്രീകരിക്കുന്നത്. ഇത് ട്വിച്ചിന് ഒരു നേരിട്ടുള്ള വെല്ലുവിളിയാണ്.

വരുമാന വിഹിതം (Revenue Split): ഇതാണ് ഈ പ്ലാറ്റ്ഫോമുകൾ തമ്മിലുള്ള ഏറ്റവും വലിയ വ്യത്യാസം. സ്ട്രീമർമാർക്ക് ലഭിക്കുന്ന വരുമാനം ഓരോ പ്ലാറ്റ്ഫോമിലും വ്യത്യസ്തമായിരിക്കും.

- ട്വിച്ച്: സബ്സ്ക്രിപ്ഷൻ വരുമാനത്തിന്റെ ഏകദേശം 50% ട്വിച്ച് എടുക്കുകയും ബാക്കി 50% സ്ട്രീമർക്ക് നൽകുകയും ചെയ്യുന്നു. ഉയർന്ന നിലവാരമുള്ള സ്ട്രീമർമാർക്ക് ഈ അനുപാതത്തിൽ ചെറിയ മാറ്റങ്ങൾ വരാം.
- യൂട്യൂബ്: യൂട്യൂബിൽ ഇത് ഏകദേശം 70:30 എന്ന അനുപാതത്തിലാണ് (70% സ്രഷ്ടാവിന്, 30% യൂട്യൂബിന്).
- കിക്ക്: കിക്ക് അതിന്റെ സ്ട്രീമർമാർക്ക് ഏറ്റവും മികച്ച വരുമാന വിഹിതം വാഗ്ദാനം ചെയ്യുന്നു. സബ്സ്ക്രിപ്ഷൻ വരുമാനത്തിന്റെ 95% സ്ട്രീമർക്ക് ലഭിക്കും, ബാക്കി 5% മാത്രം കിക്ക് എടുക്കുന്നു.

ഉള്ളടക്കത്തിന്റെ സ്വഭാവം (Content Type): ഈ മൂന്ന് പ്ലാറ്റ്ഫോമുകളും പുറമേക്ക് ഒരേപോലെ തോന്നാമെങ്കിലും, ഓരോന്നിനും അതിന്റേതായ ഉള്ളടക്ക സ്വഭാവമുണ്ട്. ഒരു സ്ട്രീമർ ഏത് തരം പ്രേക്ഷകരെയാണ് ലക്ഷ്യമിടുന്നത്, അല്ലെങ്കിൽ അവർക്ക് ഏത് തരം ഉള്ളടക്കമാണ് സൃഷ്ടിക്കാൻ താൽപര്യമുള്ളത് എന്നതിനെ ആശ്രയിച്ച് പ്ലാറ്റ്ഫോമുകളുടെ തിരഞ്ഞെടുപ്പ് നിർണായകമാകും.

- ട്വിച്ച്: പ്രധാനമായും വീഡിയോ ഗെയിം സ്ട്രീമിംഗിനാണ് ട്വിച്ച് അറിയപ്പെടുന്നത്. എങ്കിലും, സംഗീതം, കലാസൃഷ്ടികൾ, 'ജസ്റ്റ് ചാറ്റിംഗ്' (just chatting) പോലുള്ള മറ്റ് ഉള്ളടക്കങ്ങളും ട്വിച്ചിൽ പ്രചാരത്തിലുണ്ട്.
- യൂട്യൂബ്: യൂട്യൂബിൽ ഗെയിമിംഗിന് പുറമെ, വിദ്യാഭ്യാസം, വിനോദം, സംഗീതം, വാർത്തകൾ തുടങ്ങി വൈവിധ്യമാർന്ന ഉള്ളടക്കങ്ങൾ ലഭ്യമാണ്. ഗെയിമിംഗിൽ തന്നെ ഷോർട്സ്, ലോങ് ഫോം വീഡിയോകൾ, ലൈവ് സ്ട്രീമിംഗ് തുടങ്ങി പല രൂപത്തിലുള്ള ഉള്ളടക്കങ്ങൾ കാണാം.
- കിക്ക്: കിക്ക് ഗെയിമിംഗിന് പുറമെ, ചൂതാട്ടം പോലുള്ള ചില പ്രത്യേക ഉള്ളടക്കങ്ങൾക്കും പ്രാധാന്യം നൽകുന്നുണ്ട്. ഇത് ചില വിവാദങ്ങൾക്കും വഴിവെച്ചിട്ടുണ്ട്.

ഒരു സ്ട്രീമർ എങ്ങനെ പണം സമ്പാദിക്കുന്നു?

ഇന്ന്, വീഡിയോ ഗെയിം സ്ട്രീമിംഗ് വെറുമൊരു വിനോദമല്ല, മറിച്ച് ദശലക്ഷക്കണക്കിന് ആളുകൾക്ക് വരുമാനം നേടാൻ അവസരം നൽകുന്ന ഒരു വ്യവസായമാണ്. യൂട്യൂബ്, ട്വിച്ച്, കിക്ക് പോലുള്ള പ്ലാറ്റ്ഫോമുകൾ ഒരു സ്ട്രീമർക്ക് വരുമാനം നേടാൻ പല വഴികൾ തുറന്നു നൽകുന്നു. ഈ ധനസമ്പാദന മോഡലുകൾ ഒരു സ്ട്രീമറുടെ പ്രധാന വരുമാന സ്രോതസ്സുകളാണ്. അവ എന്തൊക്കെയാണെന്ന് താഴെക്കൊടുക്കുന്നു.

സബ്സ്ക്രിപ്ഷനുകൾ (Subscriptions)

ഒരു സ്ട്രീമർക്ക് വരുമാനം നൽകുന്ന ഏറ്റവും പ്രധാനപ്പെട്ട വഴികളിലൊന്നാണ് സബ്സ്ക്രിപ്ഷനുകൾ. പ്രേക്ഷകർക്ക് അവരുടെ ഇഷ്ട സ്ട്രീമറെ ഒരു നിശ്ചിത പ്രതിമാസ ഫീസ് നൽകി പിന്തുണയ്ക്കാം. ഇതിലൂടെ, സബ്സ്ക്രൈബ് ചെയ്യുന്നവർക്ക് ചില പ്രത്യേക ആനുകൂല്യങ്ങൾ ലഭിക്കും.

• ആനുകൂല്യങ്ങൾ: സ്ട്രീമറുടെ ചാനലിന് മാത്രമുള്ള പ്രത്യേക ഇമോജികൾ, പരസ്യങ്ങൾ ഇല്ലാതെ വീഡിയോ കാണാനുള്ള സൗകര്യം, സബ്സ്ക്രൈബേഴ്സിന് മാത്രമുള്ള ചാറ്റിൽ പങ്കെടുക്കാനുള്ള അവസരം എന്നിവ ഇതിൽ ഉൾപ്പെടുന്നു.

പരസ്യങ്ങൾ (Advertisements)

ഓൺലൈൻ ഉള്ളടക്ക സ്രഷ്ടാക്കളുടെ വരുമാനത്തിലെ ഏറ്റവും പ്രധാനപ്പെട്ടതും സ്ഥിരവുമായ ഒരു സ്രോതസ്സാണ് പരസ്യങ്ങൾ. വീഡിയോ ഗെയിം സ്ട്രീമിംഗ് പ്ലാറ്റ്ഫോമുകളായ ടിച്ചിലും യൂട്യൂബിലുമെല്ലാം ഇത് ഒരേ രീതിയിലാണ് പ്രവർത്തിക്കുന്നത്. ഒരു സ്ട്രീമർ ലൈവ് ചെയ്യുന്ന സമയത്തോ, അല്ലെങ്കിൽ യൂട്യൂബിൽ വീഡിയോ അപ്ലോഡ് ചെയ്യുമ്പോൾ ആ വീഡിയോയുടെ തുടക്കത്തിലോ, ഇടയിലോ, അവസാനത്തിലോ ഒക്കെയായി കാണിക്കുന്ന പരസ്യങ്ങളാണ് ഇവ.

• പ്രവർത്തന രീതി: സ്ട്രീമുകൾക്കിടയിൽ കാണിക്കുന്ന ഹ്രസ്വ വീഡിയോ പരസ്യങ്ങൾ വഴിയാണ് ഇത് പ്രവർത്തിക്കുന്നത്. സ്ട്രീമർക്ക് എത്ര പ്രേക്ഷകർ ഉണ്ടോ അതിനനുസരിച്ച് പരസ്യ വരുമാനം വർധിക്കും.

• പ്ലാറ്റ്ഫോം പങ്കാളിത്തം: യൂട്യൂബ്, ടിച്ച് പോലുള്ള പ്ലാറ്റ്ഫോമുകൾക്ക് അവരുടെ പാർട്ണർ പ്രോഗ്രാമുകളിലൂടെ സ്ട്രീമർമാർക്ക് ഈ സൗകര്യം ലഭിക്കുന്നു.

സ്പോൺസർഷിപ്പുകളും ബ്രാൻഡ് ഡീലുകളും (Sponosrships and Brand Deals)

ഒരു സ്ട്രീമറുടെ വരുമാനത്തിൽ ഏറ്റവും ഉയർന്ന തുക നേടാൻ സഹായിക്കുന്ന മാർഗ്ഗങ്ങളിൽ ഒന്നാണ് സ്പോൺസർഷിപ്പുകളും ബ്രാൻഡ് ഡീലുകളും. ഒരു സ്ട്രീമർക്ക് ധാരാളം പ്രേക്ഷകരുണ്ടെങ്കിൽ, അവരെ ലക്ഷ്യമിട്ട് ബ്രാൻഡുകൾ നേരിട്ട് സ്ട്രീമറെ സമീപിക്കുന്നു. ഇത് സ്ട്രീമറുടെ വരുമാനം വർധിപ്പിക്കുന്നതോടൊപ്പം, ഒരു പ്രൊഫഷണൽ എന്ന നിലയിൽ അവരുടെ മൂല്യം കൂട്ടാനും സഹായിക്കുന്നു.

• ഉദാഹരണങ്ങൾ: ഒരു ഗെയിമിംഗ് കമ്പനി അവരുടെ പുതിയ ഗെയിം പ്രൊമോട്ട് ചെയ്യാൻ ഒരു സ്ട്രീമറെ സമീപിക്കാം, അല്ലെങ്കിൽ ഒരു കംപ്യൂട്ടർ ഹാർഡ്‌വെയർ കമ്പനി അവരുടെ ഉൽപ്പന്നങ്ങൾ സ്ട്രീമർ ഉപയോഗിക്കാനും അതിനെക്കുറിച്ച് സംസാരിക്കാനും പണം നൽകാം.

• പ്രവർത്തന രീതി: ഈ സ്പോൺസർഷിപ്പുകൾക്ക് വലിയ തുക ലഭിക്കുമെന്നതുകൊണ്ട്, ഇത് സ്ട്രീമർമാർക്ക് വലിയ ഒരു വരുമാന സ്രോതസ്സാണ്. ധരാളം പ്രേക്ഷകരുള്ള സ്ട്രീമർമാരെയാണ് ബ്രാൻഡുകൾ ഇതിനായി സമീപിക്കുന്നത്.

ഡോണേഷൻസ് (Donations)

ഒരു സ്ട്രീമറുടെ വരുമാന മാർഗ്ഗങ്ങളിൽ വളരെ പ്രധാനപ്പെട്ടതും എന്നാൽ അപ്രതീക്ഷിതവുമായ ഒരു സ്രോതസ്സാണ് ഡോണേഷൻസ്. പ്രേക്ഷകർക്ക് അവരുടെ ഇഷ്ട സ്ട്രീമറെ നേരിട്ട് പണം നൽകി പിന്തുണയ്ക്കാൻ സാധിക്കുന്ന സംവിധാനമാണിത്. സ്ട്രീമറുമായി പ്രേക്ഷകർക്കുള്ള ശക്തമായ ബന്ധം ഇത് കാണിക്കുന്നു. യൂട്യൂബിൽ ഇത് സൂപ്പർ ചാറ്റ് എന്നും ടിച്ചിൽ ബിറ്റ്സ് എന്നുമറിയപ്പെടുന്നു. പ്രേക്ഷകർക്ക് നൽകുന്ന പണത്തിനനുസരിച്ച് അവരുടെ സന്ദേശം ചാറ്റിൽ ഹൈലൈറ്റ് ചെയ്യപ്പെടുന്നു. ഇത് സ്ട്രീമറുമായി നേരിട്ട് സംവദിക്കാനുള്ള ഒരു വഴി കൂടിയാണ്. പ്ലാറ്റ്ഫോമുകൾക്ക് ഒരു ചെറിയ വിഹിതം മാത്രം നൽകുന്നതുകൊണ്ട് ഈ വരുമാനം സ്ട്രീമർക്ക് ഏറെ പ്രയോജനകരമാണ്.

വ്യാപാരം (Merchandising)

ഒരു സ്ട്രീമർക്ക് വരുമാനം നേടാൻ സാധിക്കുന്ന മറ്റൊരു പ്രധാന മാർഗ്ഗമാണ് വ്യാപാരം അഥവാ മെർച്ചൻഡൈസിംഗ് (Merchandising). ഇതിലൂടെ, സ്ട്രീമർ സ്വന്തം ബ്രാൻഡ് ഉണ്ടാക്കുകയും അത് വളർത്തുകയും ചെയ്യുന്നു. ഇത് വെറും പണം സമ്പാദിക്കുന്നതിനുള്ള ഒരു വഴി മാത്രമല്ല, സ്ട്രീമറുടെ ബ്രാൻഡിനെ പ്രേക്ഷകരിലേക്ക് കൂടുതൽ അടുപ്പിക്കാനുള്ള ഒരു മാർഗ്ഗം കൂടിയാണ്.

ഒരു സ്ട്രീമറുടെ വരുമാനം ഒരു വഴിയിൽ മാത്രം ഒതുങ്ങുന്നില്ല. വ്യത്യസ്ത വരുമാന മാർഗ്ഗങ്ങൾ സമന്വയിപ്പിച്ചാണ് അവർ തങ്ങളുടെ കരിയർ കെട്ടിപ്പടുക്കുന്നത്. പ്രേക്ഷകരുടെ എണ്ണം കൂടുന്നതിനനുസരിച്ച് ഈ വരുമാന സാധ്യതകളും വർധിക്കുന്നു. ഒരു സ്ട്രീമറുടെ വിജയം എന്നത് അവരുടെ കഴിവിനെ മാത്രമല്ല, ഈ വ്യത്യസ്ത ധനസമ്പാദന മാർഗ്ഗങ്ങളെ എത്ര ഫലപ്രദമായി ഉപയോഗിക്കുന്നു എന്നതിനെയും ആശ്രയിച്ചിരിക്കുന്നു.സ്ട്രീമർമാർ അവരുടെ കഴിവിനെയും ഈ വ്യത്യസ്ത ധനസമ്പാദന മാർഗ്ഗങ്ങളെയും സമന്വയിപ്പിച്ച് ഒരു ശക്തമായ കമ്മ്യൂണിറ്റി കെട്ടിപ്പെടുത്തിയാണ് വിജയിക്കുന്നത്. ●

കമ്പ്യൂട്ടർ പുസ്തകങ്ങൾ മലയാള ഭാഷയിൽ

ഇൻഫോകൈരളിയിൽ നിന്നും പ്രസിദ്ധീകരിച്ച 33 വ്യത്യസ്ത കമ്പ്യൂട്ടർ പുസ്തകങ്ങൾ

1.	കംപ്യൂട്ടർ ഗുരുകുലം- ടാലി GST	:	വില-200/
2.	കംപ്യൂട്ടർ ഗുരുകുലം- JAVA	:	വില-200/
3.	കംപ്യൂട്ടർ ഗുരുകുലം- വിഷ്വൽ ബേസിക്	:	വില- 200/
4.	കംപ്യൂട്ടർ ഗുരുകുലം- ഒറാക്കിൾ	:	വില- 200/
5.	ഹാർഡ് വെയർ	:	വില- 200/
6.	അഡോബി ഇല്ലുസ്ട്രേറ്റർ	:	വില-200/
7.	നിങ്ങൾക്കും തുടങ്ങാം സ്വന്തം വെബ്സൈറ്റ്	:	വില-200/
8.	ഫോട്ടോഷോപ്പ് പഠിക്കാം	:	വില-200/
9.	മാസ്റ്ററിംഗ് ഓട്ടോ കാഡ്	:	വില-275/
10.	ഫ്ലാഷ് ദി 2ഡി ആനിമേറ്റർ	:	വില-250/
11.	ഇൻറർനെറ്റ്- അറിഞ്ഞതും അതിനപ്പുറവും	:	വില-250/
12.	ആനിമേഷൻ അടിസ്ഥാനതത്വങ്ങളും എളുപ്പവഴികളും	:	വില-150/
13.	LCD മോണിറ്റർ റിപ്പയറിംഗ്	:	വില-90/
14.	വിൻഡോസ് 7 ടിപ്സ് & ട്രിക്സ്	:	വില-90/
15.	ഓഫീസ് ടിപ്സ് & ട്രിക്സ്	:	വില-90/
16.	ലിനക്സ്	:	വില-90/
17.	HTML	:	വില-90/
18.	ഇലക്ട്രോണിക്സ്	:	വില-90/
19.	ഗ്നു /ലിനക്സ്	:	വില-90/
20.	ടെക് ഡിക്ഷ്ണറി	:	വില-75/
21.	മൊബൈൽ ഫോൺ റിപ്പയറിംഗ്	:	വില-120/
22.	ഇൻറർനെറ്റിലൂടെ സമ്പാദിക്കാം	:	വില-120/
23.	ഇൻറർനെറ്റ് ടിപ്സ് & ട്രിക്സ്	:	വില-100/
24.	മലയാളം കംപ്യൂട്ടിംഗ്	:	വില-100/
25.	ഇൻറർനെറ്റ് സുരക്ഷാ	:	വില-50/

ഇൻഫോകൈരളി അക്കാദമിക് സീരീസ് ബുക്കുകൾ

1.	Basics of Computer	:	Rs. 75/
2.	Computer Hardware & Basic Networking	:	Rs. 90/-
3.	Tally	:	Rs. 90/-
4.	C programming	:	Rs. 90/-
5.	C++	:	Rs. 90/-
6.	DTP	:	Rs. 120/-
7.	Mobile Phone Repairing & Servicing	:	Rs. 150/-
8.	SQL & VB.NET	:	Rs. 200/-

മുഖവിലയിൽ നിന്ന് 10% വില കുറവിൽ പുസ്തകങ്ങൾ ലഭ്യമാണ്. പുസ്തകങ്ങൾ സ്വന്തമാക്കാനായി വിളിക്കുക 9447124390
എല്ലാ പ്രമുഖ ബുക്ക് സ്റ്റാളുകളിലും ഈ പുസ്തകങ്ങൾ ലഭ്യമാണ്.

ഇൻഫോകൈരളി പുസ്തകങ്ങളുടെ വില നേരിട്ട് ബാങ്കിൽ അയയ്ക്കാം

Name : INFOKAIRALI A/c No- 67003574237,Branch- Kuruppanthara, Bank- State Bank of India,
Ac Type- Current account IFSC code- SBIN0070136

ഗൂഗിൾ പേ നമ്പർ: 9447124391

പേയ്മെന്റ് അടച്ചശേഷം വാട്സ്ആപ്പ് (9447124390)/ മെയിൽ (kairali.info@gmail.com) മുഖാന്തരം നിങ്ങളുടെ പേര്, മൊബൈൽ നമ്പർ, വിലാസം എന്നീ വിവരങ്ങൾ ഇൻഫോകൈരളിയെ അറിയിക്കുമല്ലോ

ഗെയിമിംഗിലൂടെ പഠനവും സ്കോളർഷിപ്പും

ഗെയിമിംഗ് ഇനി വെറും കളിക്കാർക്ക് മാത്രമുള്ള ഒരു ലോകമല്ല. ടീം മാനേജർമാർ, ഇവന്റ് സംഘാടകർ, മാർക്കറ്റിംഗ് വിദഗ്ധർ, സ്ട്രീമർമാർ, പരിശീലകർ, ഡേറ്റാ അനലിസ്റ്റുകൾ തുടങ്ങി ഈ വ്യവസായത്തെ മുന്നോട്ട് നയിക്കാൻ നിരവധി പ്രൊഫഷണലുകൾ ആവശ്യമാണ്. ഈ ആവശ്യം തിരിച്ചറിഞ്ഞുകൊണ്ട്, ലോകമെമ്പാടുമുള്ള പ്രമുഖ യൂണിവേഴ്സിറ്റികൾ, ഇ-സ്പോർട്സ് വിഷയത്തിൽ പ്രത്യേക ബിരുദങ്ങളും പ്രൊഫഷണൽ പ്രോഗ്രാമുകളും ആരംഭിച്ചിരിക്കുന്നു. ഇത് വിദ്യാർത്ഥികൾക്ക് അവരുടെ അഭിരുചി ഒരു കരിയർ ആക്കി മാറ്റാനുള്ള അവസരം നൽകുന്നു. യൂണിവേഴ്സിറ്റികൾ എങ്ങനെയാണ് ഇ-സ്പോർട്സിനെ ഒരു അക്കാദമിക് വിഷയമായി സമീപിക്കുന്നത് എന്നും, ഈ പുതിയ ബിരുദങ്ങൾ ഏതെല്ലാം തരത്തിലുള്ള തൊഴിൽ സാധ്യതകളാണ് തുറന്നു തരുന്നത് എന്നും നമ്മൾ വിശദമായി പരിശോധിക്കുന്നു.

യൂണിവേഴ്സിറ്റി ഇ-സ്പോർട്സ് പ്രോഗ്രാമുകളും സ്കോളർഷിപ്പുകളും

ഗെയിമിംഗ് മേഖലയിൽ വൈദഗ്ധ്യം നേടാൻ ആഗ്രഹിക്കുന്ന വിദ്യാർത്ഥികൾക്ക് പരമ്പരാഗത ബിരുദങ്ങളായ കംപ്യൂട്ടർ സയൻസ്, ഗെയിം ഡിസൈൻ, അനിമേഷൻ എന്നിവ തിരഞ്ഞെടുക്കാം. ഈ കോഴ്

സുകൾ ഗെയിം ഡെവലപ്മെന്റ്, പ്രോഗ്രാമിംഗ്, ആർട്ട്, ഡിസൈൻ തുടങ്ങിയ സാങ്കേതിക വശങ്ങളിൽ അറിവ് നൽകുന്നു. ഇത് ഭാവിയിൽ ഗെയിം ഡെവലപ്പർ, ഡിസൈനർ, ആർട്ടിസ്റ്റ് തുടങ്ങിയ റോളുകളിൽ പ്രവർത്തിക്കാൻ സഹായിക്കുന്നു.എന്നാൽ, ഇന്ന് പല യൂണിവേഴ്സിറ്റികളും ഈ മേഖലയെ കൂടുതൽ ഗൗരവത്തോടെ സമീപിക്കുന്നു. ബാച്ചിലർ ഓഫ് സയൻസ് ഇൻ ഇ-സ്പോർട്സ്, ബിസിനസ് ഓഫ് ഇ-സ്പോർട്സ് തുടങ്ങിയ പ്രത്യേക ബിരുദങ്ങൾ അവർ വാഗ്ദാനം ചെയ്യുന്നു. ഈ പ്രോഗ്രാമുകൾ ഇ-സ്പോർട്സ് വ്യവസായത്തിന്റെ ബിസിനസ്സ് വശങ്ങൾ, ടീം മാനേജ്മെന്റ്, മാർക്കറ്റിംഗ്, ഇവന്റ് മാനേജ്മെന്റ്, മാധ്യമ ബന്ധങ്ങൾ എന്നിവയിൽ ശ്രദ്ധ കേന്ദ്രീകരിക്കുന്നു. ഇത് കളിക്കാർക്ക് മാത്രമല്ല, ടീം മാനേജർമാർ, മാർക്കറ്റിംഗ് സ്പെഷ്യലിസ്റ്റുകൾ, ഇവന്റ് കോർഡിനേറ്റർമാർ തുടങ്ങിയ നോൺ-പ്ലേയിംഗ് റോളുകളിൽ താൽപ്പര്യമുള്ളവർക്കും പ്രയോജനകരമാണ്. പല അമേരിക്കൻ യൂണിവേഴ്സിറ്റികളും, ഉദാഹരണത്തിന് യൂണിവേഴ്സിറ്റി ഓഫ് കലിഫോർണിയ-ഇർവിൻ (University of California Irvine), ഒഹായോ സ്റ്റേറ്റ് യൂണിവേഴ്സിറ്റി (Ohio State University) എന്നിവ ഇ-സ്പോർട്സ് പ്രോഗ്രാമുകൾക്ക് പ്രത്യേക പ്രാധാന്യം നൽകുന്നു. അതുപോലെ, അവർ ഇ-സ്പോർട്സ് ടീമുകൾക്ക് സ്കോളർഷിപ്പുകൾ നൽകുന്നു. ഇത് കായിക സ്കോളർഷിപ്പുകൾക്ക് സമാനമാണ്. മികച്ച പ്രകടനം കാഴ്ചവെക്കുന്ന കളിക്കാർക്ക് ട്യൂഷൻ ഫീസ് ഇളവുകളും, താമസ സൗകര്യങ്ങളും, പരിശീലന സൗകര്യങ്ങളും ലഭിക്കുന്നു. ഇത് കളിക്കാരെ പഠനത്തോടൊപ്പം ഗെയിമിംഗിലും മുന്നേറാൻ സഹായിക്കുന്നു.

ഇ-സ്പോർട്സ് പ്രൊഫഷണലുകളെ വാർത്തെടുക്കുന്ന കളരികൾ

പരമ്പരാഗത കായിക ഇനങ്ങളെപ്പോലെ തന്നെ, ഇ-സ്പോർട്സിലും വിജയിക്കാൻ കഴിവും കഠിനാധ്വാനവും മാത്രം പോരാ. ശരിയായ പരിശീലനം, തന്ത്രങ്ങൾ, മാനസിക പിന്തുണ എന്നിവ അനിവാര്യമാണ്. ഈ ആവശ്യം തിരിച്ചറിഞ്ഞുകൊണ്ട്, ലോകമെമ്പാടും നിരവധി ഇ-സ്പോർട്സ് പരിശീലന അക്കാദമികളും ബൂട്ട്ക്യാമ്പുകളും ഉയർന്നുവന്നിട്ടുണ്ട്. ഇ-സ്പോർട്സ് പരിശീലന അക്കാദമികൾ, യുവ കളിക്കാരെ കണ്ടെത്തി അവരെ പ്രൊഫഷണൽ തലത്തിലേക്ക് ഉയർത്താൻ സഹായിക്കുന്ന സ്ഥാപനങ്ങളാണ്. ഈ അക്കാദമികൾ ഒരു കായിക ടീമിന്റെ പ്രവർത്തനരീതിക്ക് സമാനമായിട്ടാണ് പ്രവർത്തിക്കുന്നത്. അവർ കളിക്കാർക്ക് ഗെയിം പ്ലേ, തന്ത്രങ്ങൾ, ടീം വർക്ക്, ഫിസിക്കൽ ഫിറ്റ്നസ്, മാനസികാരോഗ്യം എന്നിവയിൽ വിദഗ്ധ പരിശീലനം നൽകുന്നു. ഒരു ടീമിന്റെ പ്രകടനത്തിൽ പരിശീലകരുടെ പങ്ക് നിർണായകമാണ്. പരിചയസമ്പന്നരായ പരിശീലകർ കളിക്കാരുടെ ശക്തിയും ദൗർബല്യങ്ങളും വിലയിരുത്തി വ്യക്തിഗത പരിശീലന പരിപാടികൾ രൂപകൽപ്പന ചെയ്യുന്നു. പല അക്കാദമികളും അത്യാധുനിക കംപ്യൂട്ടർ സൗകര്യങ്ങൾ, പ്രത്യേക പരിശീലന മുറികൾ, ഫിസിക്കൽ ഫിറ്റ്നസ് സൗകര്യങ്ങൾ, താമസ സൗകര്യങ്ങൾ എന്നിവ വാഗ്ദാനം ചെയ്യുന്നു. ഇത് കളിക്കാർക്ക് പഠനത്തിൽ ശ്രദ്ധ കേന്ദ്രീകരിക്കാൻ സഹായിക്കുന്നു.

പരമ്പരാഗത കായിക ഇനങ്ങളെപ്പോലെ തന്നെ, ഇ-സ്പോർട്സിലും വിജയിക്കാൻ കഴിവും കഠിനാധ്വാനവും മാത്രം പോരാ. ശരിയായ പരിശീലനം, തന്ത്രങ്ങൾ, മാനസിക പിന്തുണ എന്നിവ അനിവാര്യമാണ്. ഈ ആവശ്യം തിരിച്ചറിഞ്ഞുകൊണ്ട്, ലോകമെമ്പാടും നിരവധി ഇ-സ്പോർട്സ് പരിശീലന അക്കാദമികളും ബൂട്ട് ക്യാമ്പുകളും ഉയർന്നുവന്നിട്ടുണ്ട്.

എന്താണ് ബൂട്ട്ക്യാമ്പുകൾ?

ബൂട്ട്ക്യാമ്പുകൾ എന്നാൽ ഹ്രസ്വകാലത്തേക്ക് നടത്തുന്ന തീവ്രമായ പരിശീലന പരിപാടികളാണ്. സാധാരണയായി, ഒരു ടൂർണമെന്റിന് മുൻപായിട്ടോ, ഒരു പുതിയ സീസണിന് മുന്നോടിയായിട്ടോ ടീമുകൾ ബൂട്ട്ക്യാമ്പുകളിൽ പങ്കെടുക്കുന്നു. ഒരു പ്രത്യേക ലക്ഷ്യം വെച്ചാണ് ഇത്തരം ക്യാമ്പുകൾ നടത്തുന്നത്. ഒരു ബൂട്ട്ക്യാമ്പിന്റെ പ്രധാന ലക്ഷ്യം കളിക്കാരുടെ ഏകോപനം മെച്ചപ്പെടുത്തുക, പുതിയ തന്ത്രങ്ങൾ ആവിഷ്കരിക്കുക, ടീമിന്റെ മൊത്തത്തിലുള്ള പ്രകടനം വർദ്ധിപ്പിക്കുക എന്നിവയാണ്. ദിവസങ്ങളോ ആഴ്ചകളോ നീണ്ടുനിൽക്കുന്ന ഈ ക്യാമ്പുകളിൽ, കളിക്കാർ ഒരുമിച്ച് താമസിച്ച് പരിശീലിക്കുന്നു. അവർ ടീം മീറ്റിംഗുകളിൽ പങ്കെടുക്കുകയും, ഗെയിം വിശകലനം ചെയ്യുകയും, പരസ്പരം സഹകരിച്ച് കളിക്കുകയും ചെയ്യുന്നു.

പരിശീലന അക്കാദമികൾ ദീർഘകാലത്തേക്ക് ഒരു കളിക്കാരന്റെ വളർച്ചയിൽ ശ്രദ്ധ കേന്ദ്രീകരിക്കുമ്പോൾ, ബൂട്ട്ക്യാമ്പുകൾ ഒരു പ്രത്യേക ടൂർണമെന്റിനോ സീസണിനോ വേണ്ടി കളിക്കാരെ തയ്യാറാക്കുന്നു. അക്കാദമികൾ കളിക്കാരെ കണ്ടെത്താനും വളർത്താനും ശ്രമിക്കുന്നു, അതേസമയം ബൂട്ട്ക്യാമ്പുകൾ നിലവിലുള്ള ടീമുകളുടെ പ്രകടനം മെച്ചപ്പെടുത്താൻ ലക്ഷ്യമിടുന്നു.

ഗെയിമിംഗ് സ്കോളർഷിപ്പുകൾ

ഗെയിമിംഗ് കഴിവുകൾക്ക് ഇന്നത്തെ വിദ്യാഭ്യാസ രംഗത്ത് വലിയ പ്രാധാന്യം ലഭിക്കുന്നു. അതിന്റെ ഏറ്റവും പുതിയ തെളിവാണ് യൂണിവേഴ്സിറ്റികളും കോളേജുകളും നൽകുന്ന ഗെയിമിംഗ് സ്കോളർഷിപ്പുകൾ. ഇത് ഒരു കളിക്കാരന്റെ മികവിനെ അക്കാദമിക് നേട്ടങ്ങൾക്കൊപ്പം പരിഗണിച്ച് അവർക്ക് പഠനത്തിന് സാമ്പത്തിക സഹായം നൽകുന്നു.പരമ്പരാഗത കായിക ഇനങ്ങളായ ഫുട്ബോൾ, ബാസ്ക്കറ്റ് ബോൾ എന്നിവയിൽ കഴിവ് തെളിയിക്കുന്ന വിദ്യാർത്ഥികൾക്ക് ലഭിക്കുന്ന സ്കോളർഷിപ്പുകൾക്ക് സമാനമാണ് ഗെയിമിംഗ് സ്കോളർഷിപ്പുകൾ. യൂണിവേഴ്സിറ്റികൾ അവരുടെ ഇ-സ്പോർട്സ് ടീമുകളിലേക്ക് മികച്ച കളിക്കാരെ റിക്രൂട്ട് ചെയ്യുകയും, അവർക്ക് ട്യൂഷൻ ഫീസിലോ താമസച്ചെലവിലോ ഇളവുകൾ നൽകുകയും ചെയ്യുന്നു. ഈ സ്കോളർഷിപ്പുകൾ വിദ്യാർത്ഥികൾക്ക് അവരുടെ പഠനം മുന്നോട്ട് കൊണ്ടുപോകാനും ഒപ്പം ഗെയിമിംഗ് കഴിവുകൾ വികസിപ്പിക്കാനും അവസരം നൽകുന്നു. ഗെയിമിംഗ് സ്കോളർഷിപ്പുകൾക്ക് അപേക്ഷിക്കാൻ കളിക്കാർക്ക് ചില നിശ്ചിത യോഗ്യതകൾ ഉണ്ടായിരിക്കണം:

- ഗെയിമിംഗ് മികവ്: ഒരു കളിക്കാരന്റെ ഏറ്റവും പ്രധാനപ്പെട്ട യോഗ്യത, അവർക്ക് ഒരു പ്രത്യേക ഗെയിമിൽ മികച്ച പ്രകടനം കാഴ്ചവെക്കാൻ കഴിയണം. ഇതിനായി അവർക്ക് റാങ്കിംഗ്, ടൂർണമെന്റ് വിജയങ്ങൾ, ഉയർന്ന MMR (Matchmaking Rating) എന്നിവ ആവശ്യമാണ്.

- അക്കാദമിക് യോഗ്യതകൾ: ഗെയിമിംഗ് മികവിനൊപ്പം തന്നെ അക്കാദമിക് മികവും ഒരു പ്രധാന ഘടകമാണ്. സ്കോളർഷിപ്പുകൾക്ക് അപേക്ഷിക്കുന്ന വിദ്യാർത്ഥികൾക്ക് നിശ്ചിത GPA (Grade Point- Average) ഉണ്ടായിരിക്കണം. യൂണിവേഴ്സിറ്റികൾ വിദ്യാഭ്യാസത്തിന് മുൻഗണന നൽകുന്നു.

- ടീം വർക്കും പെരുമാറ്റവും: ടീം കളികളിൽ മികച്ച ഏകോപനവും, കൂട്ടുകാരുമായി സഹകരിക്കാനുള്ള കഴിവും ആവശ്യമാണ്. കളിക്കാർക്ക് നല്ല പെരുമാറ്റവും, അച്ചടക്കവും ഉണ്ടായിരിക്കണം.

ഗെയിമിംഗ് ഇന്ന് ഒരു വ്യവസായമായി വളർന്നു കഴിഞ്ഞു. ഒരു ഹോബിയായി മാത്രം കണ്ടിരുന്ന ഗെയിം, ഇപ്പോൾ വിദ്യാർത്ഥികൾക്ക് ഉന്നത വിദ്യാഭ്യാസം നേടാനുള്ള ഒരു മാർഗമായി മാറിയിരിക്കുന്നു. ഗെയിമിംഗ് സ്കോളർഷിപ്പുകൾ ഈ മേഖലയുടെ വളർച്ചയ്ക്ക് ഒരു പുതിയ ദിശാബോധം നൽകുന്നു. ഗെയിം കളിക്കാൻ ഇഷ്ടമുള്ള ഒരു വിദ്യാർത്ഥിക്ക് തന്റെ കഴിവിനെ ഒരു സാമ്പത്തിക സഹായമാക്കി മാറ്റാനുള്ള അവസരമാണ് ഇത് നൽകുന്നത്.

ഇ-സ്പോർട്സ് വെറുമൊരു കംപ്യൂട്ടർ ഗെയിം എന്നതിനപ്പുറം വളർന്ന് ഒരു ആഗോള പ്രതിഭാസമായി മാറിയിരിക്കുന്നു. ഇത് കളിക്കാർക്കും ആരാധകർക്കും ഒരുപോലെ ആവേശം പകരുന്നു. കളിക്കാരന്റെ കഴിവിനൊപ്പം സാങ്കേതികവിദ്യയും സമന്വയിപ്പിച്ച്, ഓരോ ദിവസവും പുതിയ ഉയരങ്ങളിലേക്ക് കുതിക്കുന്ന ഒരു ലോകമാണിത്.കൂടുതൽ ആളുകൾ ഇ-സ്പോർട്സ് മത്സരങ്ങൾ കാണാനും അതിൽ പങ്കെടുക്കാനും തുടങ്ങുമ്പോൾ, ഈ രംഗം കൂടുതൽ വികസിക്കുകയും, വരുമാനം, തൊഴിൽ സാധ്യതകൾ, സാങ്കേതികവിദ്യ എന്നിവയിൽ വലിയ മാറ്റങ്ങൾ കൊണ്ടുവരുകയും ചെയ്യും.ഇ-സ്പോർട്സ് സമൂഹത്തിന്റെ ഒരു പ്രധാന ഭാഗമായി മാറുന്ന കാലം അതിവിദൂരമല്ല. അതുകൊണ്ട്, ഇ-സ്പോർട്സിന്റെ വളർച്ച ഒരു വിനോദ മേഖലയുടെ വളർച്ച മാത്രമല്ല, അതൊരു പുതിയ സംസ്കാരത്തിന്റെയും സാധ്യതകളുടെയും തുടക്കം കൂടിയാണ്. ●

എഐ ബ്രൗസറുകളും പുതിയ ഇന്റർനെറ്റും

കെ. എൻ. നായർ, ടെക്നോളജി റൈറ്റർ

എഐ അധിഷ്ഠിത ബ്രൗസറുകളുടെ വികസനവും അവയുടെ വർദ്ധിച്ചു വരുന്ന വിന്യാസവും ഇന്റർനെറ്റിന്റെ ഭാവി രൂപപ്പെടുത്തുന്നതിൽ ഒരു നിർണായക പങ്കു വഹിക്കും. വിവിധ ഉറവിടങ്ങളിൽ നിന്നും വിവരങ്ങൾ വീണ്ടെടുക്കുകയും പ്രദർശിപ്പിക്കുകയും ചെയ്യുന്ന പരമ്പരാഗത ബ്രൗസറുകളിൽ നിന്ന് വ്യത്യസ്തമായി ഉപയോക്താവിന്റെ ആവശ്യങ്ങളും അഭിരുചികളും മനസ്സിലാക്കി ഉപയോക്താനുഭവങ്ങൾ വ്യക്തിഗതമാക്കുന്നതിനും മികച്ച, സന്ദർഭ-അവബോധമുള്ള ഫലങ്ങൾ നൽകുന്നതിനും എഐ അധിഷ്ഠിത ബ്രൗസറുകൾക്ക് കഴിയും. കൂടാതെ പല എഐ ബ്രൗസറുകൾക്കും ഉള്ളടക്കം സംഗ്രഹിക്കുക, പതിവു ജോലികൾ ഓട്ടോമേറ്റ് ചെയ്യുക, സുരക്ഷ ശക്തിപ്പെടുത്തുക, തുടങ്ങിയ ജോലികൾ നിർവ്വഹിക്കാനും, ആവശ്യമുള്ള സന്ദർഭങ്ങളിൽ ഒരു ഡിജിറ്റൽ അസ്സിസ്റ്റന്റിനെപ്പോലെ പ്രവർത്തിക്കാനും കഴിയും.

എഐ ബ്രൗസറുകളുടെ സഹായത്തോടെ സമ്പന്നമായ സവിശേഷതകളും ഉയർന്ന പ്രകടനവും പ്രദാനം ചെയ്യുന്ന ഇന്റർനെറ്റിന്റെ ഈ രൂപാന്തരം പ്രാപിച്ച പതിപ്പ് ഇന്റർനെറ്റ് 3.0 അഥവാ വെബ് 3.0 എന്ന് അറിയപ്പെടുന്നു. വികേന്ദ്രീകരണം, ഇന്റലിജൻസ്, ഇമ്മെഴ്സിവ് കണക്റ്റിവിറ്റി തുടങ്ങിയവയാണ് ഇന്റർനെറ്റിന്റെ ഈ പുതിയ അവതാരത്തിന്റെ സവിശേഷതകൾ. ഈ നൂതന വെബിൽ ഉപയോക്താക്കളെ ബന്ധിപ്പിക്കുന്ന ഇന്റർഫേസുകളായ എ ഐ ബ്രൗസറുകൾ നാം ഡിജിറ്റൽ ലോകത്ത് എങ്ങനെ തിരയുന്നു, സംവദിക്കുന്നു, നാവിഗേറ്റ് ചെയ്യുന്നു തുടങ്ങിയവയെ പുനർനിർവചിക്കുന്നു.

എഐ ബ്രൗസറുകൾ

എഐ ഡിജിറ്റൽ സാങ്കേതികവിദ്യകളുമായി നാം ഇടപഴകുന്ന രീതികളിൽ തന്നെ ക്രമാനുഗതമായ പരിവർത്തനങ്ങൾ കൊണ്ടുവന്നിരിക്കുന്നു. ഈ പരിണാമത്തിലെ ഏറ്റവും ശ്രദ്ധേയമായ സംഭവവികാസങ്ങളിലൊന്നാണ് എഐ അധിഷ്ഠിത ബ്രൗസറുകളുടെ ആവിർഭാവം. വ്യക്തിഗത ശുപാർശകൾ, സ്വാഭാവിക ഭാഷ പ്രോസസ്സിങ്, തുടങ്ങിയ ബുദ്ധിപരമായ കഴിവുകളടങ്ങിയ പ്രവർത്തന രീതി തുടങ്ങിയ സവിശേഷതകൾ എഐ ബ്രൗസറുകളെ നാം ഇന്നു വരെ ഉപയോഗിച്ചു പോരുന്ന ബ്രൗസറുകളിൽ നിന്നും വ്യത്യസ്ഥമാക്കുന്നു.

ബ്രൗസിങ്ങിനോടൊപ്പം ഉള്ളടക്കങ്ങളുടെ സംഗ്രഹം നൽകുക, വിവരങ്ങളുടെ ഉറവിടങ്ങൾ നിർദ്ദേശിക്കുക, മാൽവെയർ ഉള്ളടക്കങ്ങൾ തടയുക, ഗവേഷണങ്ങൾ നടത്തുന്നതിൽ സഹായിക്കുക തുടങ്ങിയ പ്രക്രിയകളിലൂടെ ഒരു സഹായിക്ക് സമാനമായ രീതിയിൽ പ്രവർത്തിക്കാൻ എഐ ബ്രൗസറുകൾക്ക് കഴിയും. ഓൺലൈൻ

ഇന്റർനെറ്റ് ഒരു പുതിയ യുഗത്തിലേക്ക് പ്രവേശിക്കുന്ന ഈ വേളയിൽ പരിവർത്തനത്തിന്റെ കേന്ദ്ര ബിന്ദു എഐ ബ്രൗസറുകളാണെന്ന് പറയാം. വെബ് പേജുകൾ പ്രദർശിപ്പിക്കുന്ന നിലവിലുള്ള ബ്രൗസറുകളിൽ നിന്ന് വ്യത്യസ്തമായി, എഐ ബ്രൗസറുകൾ ഉപയോക്തൃ ആവശ്യങ്ങൾ മനസ്സിലാക്കുകയും വ്യാഖ്യാനിക്കുകയും അതിനനുസരിച്ച് പ്രതികരിക്കുകയും ചെയ്യുന്നു.

ഉള്ളടക്കം ഗണ്യമായി വർദ്ധിക്കുന്ന സാഹചര്യങ്ങളിൽ വിവരങ്ങൾ സുഗമമായി കണ്ടെത്താനും, പ്രസക്തമായവ തെരഞ്ഞെടുത്ത് അപഗ്രഥിക്കാനും ഈ ബ്രൗസറുകൾ ഉപയോക്താക്കളെ സഹായിക്കുന്നു. കൂടാതെ ഇവ ബ്രൗസിങ്ങ് കൂടുതൽ സുരക്ഷിതവും, ലളിതവുമാക്കുകയും ചെയ്യുന്നു

പ്രധാന സവിശേഷതകൾ

എഐ ബ്രൗസറുകളുടെയും എഐ ശാക്തീകരിച്ച നെറ്റ്‌വർക്കുകളുടെയും ഉപയോഗത്തോടെ ഡേറ്റ ഉയർന്ന വേഗതയോടെയും കുറഞ്ഞ ലേറ്റൻസിയോടെയും കൂടുതൽ കാര്യക്ഷമമായി സംപ്രേക്ഷണം ചെയ്യാൻ കഴിയും. എഐയുടെ ഉപയോഗം ഉപയോക്താവിന്റെ താൽപര്യങ്ങൾക്കും, ബ്രൗസിങ്ങ് ശീലങ്ങൾക്കും അനുസൃതമായി പ്രത്യേകമായി രൂപകൽപ്പന ചെയ്ത ഉള്ളടക്കം നൽകാൻ സഹായിക്കുന്നു. ഉപയോക്താവിന് താൽപര്യമുള്ളതോ, അല്ലെങ്കിൽ ആവശ്യമുള്ളതോ ആയ ഉള്ളടക്കം മാത്രം ലഭിക്കുന്നത് കൂടുതൽ മെച്ചപ്പെട്ട ബ്രൗസിങ്ങ് അനുഭവം നൽകുന്നു.

എഐ ബ്രൗസറുകൾ സെർച്ച് എഞ്ചിനുകളെ കൂടുതൽ മെച്ചപ്പെട്ടതാക്കാൻ സഹായിക്കുന്നു. എഐയുടെ സഹായത്തോടെ സെർച്ച് എഞ്ചിനുകൾക്ക് ഉപയോക്താവിന്റെ ചോദ്യങ്ങൾ കൂടുതൽ നന്നായി മനസ്സിലാക്കാനും കൂടുതൽ പ്രസക്തമായ ഫലങ്ങൾ നൽകാനും കഴിയും. അതുപോലെ അനാവശ്യമായതും അപ്രസക്തവുമായ ഉള്ളടക്കങ്ങൾ നീക്കം ചെയ്യാനും എഐയുടെ ഉപയോഗം സഹായിക്കുന്നു. കൂടാതെ വൈറസുകൾ, മാൽവെയറുകൾ, ഫിഷിംഗ് ആക്രമണങ്ങൾ തുടങ്ങിയ സൈബർ ഭീഷണികൾ തടയാനും ഓൺലൈൻ സുരക്ഷ മെച്ചപ്പെടുത്താനും എഐ ബ്രൗസറുകൾക്ക് കഴിയും.

വിപണിയിലുള്ള ഏതാനും ചില എഐ ബ്രൗസറുകൾ

- ആർക് മാക്സ്: സർഗ്ഗശക്തിയുള്ളവരെയും, മൾട്ടിടാസ്കിങ്ങിൽ പ്രഗത്ഭരായവരെയും ലക്ഷ്യമാക്കി രൂപകൽപന ചെയ്ത ഒരു എഐ ബ്രൗസറാണ് ആർക് മാക്സ്. ഇതിന്റെ മികച്ച ആധുനിക ഡിസൈൻ ഉയർന്ന ഉൽപ്പാദനക്ഷമതയും, വേഗതയേറിയ പ്രകടനവും വാഗ്ദാനം ചെയ്യുന്നു.

- വെയ്‌വ് ബോക്സ്. എഐ അസിസ്റ്റന്റ്, സ്മാർട്ട് നോട്ടിഫിക്കേഷനുകൾ, സെഷൻ മെമ്മറി തുടങ്ങിയ സവിശേഷതകൾ ഇതിൽ ഉൾക്കൊള്ളിച്ചിരിക്കുന്നു. വിദൂര ജോലികൾക്കും മൾട്ടിടാസ്ക്കിങ്ങിനും വേണ്ടി പ്രത്യേകമായി രൂപകൽപന ചെയ്ത ഒരു ബ്രൗസറാണ് ഇത്.

- ബ്രേവ്: സ്വകാര്യതയ്ക്ക് പ്രാധാന്യം നൽകുന്ന ബ്രൗസറായ ബ്രേവ് ട്രാക്കറുകൾ, പരസ്യങ്ങൾ, കുക്കികൾ എന്നിവയെ സ്ഥിരസ്ഥിതിയായി തടയുന്നു. ഇതോടൊപ്പമുള്ള ലിയോ എന്ന എഐ അസിസ്റ്റന്റ് പേജുകൾ സംഗ്രഹിക്കുകയും ചോദ്യങ്ങൾക്ക് ഉത്തരം നൽകുകയും ചെയ്യുന്നു

- മൈക്രോസോഫ്റ്റ് കോപൈലറ്റ് സംയോജിപ്പിച്ച എഡ്ജ് ബ്രൗസർ: ബ്രൗസറിനുള്ളിൽ തന്നെ ഇമെയിലുകൾ എഴുതാനും, ലേഖനങ്ങൾ സംഗ്രഹിക്കാനും, കോഡ് സൃഷ്ടിക്കാനും ഇതിനു കഴിയും കൂടാതെ ഇത് ഒരു സ്മാർട്ട് കമ്പാനിയനായും പ്രവർത്തിക്കുന്നു.

എഐ ബ്രൗസറുകൾ ഇന്റർനെറ്റിനെ പരിവർത്തനം ചെയ്യുന്നു

ഇന്റർനെറ്റ് ഒരു പുതിയ യുഗത്തിലേക്ക് പ്രവേശിക്കുന്ന ഈ വേളയിൽ പരിവർത്തനത്തിന്റെ കേന്ദ്ര ബിന്ദു എഐ ബ്രൗസറുകളാണെന്ന് പറയാം. വെബ് പേജുകൾ പ്രദർശിപ്പിക്കുന്ന നിലവിലുള്ള ബ്രൗസറു

കളിൽ നിന്ന് വ്യത്യസ്തമായി, എഐ ബ്രൗസറുകൾ ഉപയോക്തൃ ആവശ്യങ്ങൾ മനസ്സിലാക്കുകയും വ്യാഖ്യാനിക്കുകയും അതിനനുസരിച്ച് പ്രതികരിക്കുകയും ചെയ്യുന്നു. ഇത് ഓൺലൈൻ ഇടപെടലുകൾ കൂടുതൽ അവബോധജന്യവും കാര്യക്ഷമവുമാക്കാൻ സഹായിക്കുന്നു. ഉപയോക്താക്കൾക്ക് സ്വാഭാവിക ഭാഷയിൽ ചോദ്യങ്ങൾ ചോദിക്കാനും അവയ്ക്ക് സന്ദർഭോചിതമായതും വ്യക്തിഗതമായതുമായ ഉത്തരങ്ങൾ നൽകാനും ഈ ബ്രൗസറുകൾക്ക് കഴിയും. കൂടാതെ സങ്കീർണ്ണമായ വിവരങ്ങൾ മനസ്സിലാക്കാൻ ഉപയോക്താക്കളെ സഹായിക്കുന്ന സംഗ്രഹങ്ങളും ശുപാർശകളും വിവർത്തനങ്ങളും എഐ ബ്രൗസറുകൾ നൽകുന്നു.

എഐ നെറ്റ്‌വർക്കുകളുടെയും എഐ ബ്രൗസറുകളുടെയും ഉപയോഗം കണക്ഷനുകളുടെ വേഗത വർദ്ധിപ്പിക്കും. ഇതുമൂലം വേഗതയേറിയ ഡൗൺലോഡുകളും, അപ്‌ലോഡുകളും, കുറഞ്ഞ ലേറ്റൻസിയും ലഭിക്കുന്നു.

ഇതുപോലെ വിവിധ രീതികളിൽ എഐ ബ്രൗസറുകൾ ഇന്റർനെറ്റിന്റെ ഭാവിയെ മാറ്റിമറിക്കുന്നു. വെബിൽ നാം എങ്ങനെ പഠിക്കുന്നു, ജോലി ചെയ്യുന്നു, കണക്ട് ചെയ്യുന്നു തുടങ്ങിയ കാര്യങ്ങളെ പുനർ നിർവചിക്കാൻ എഐ ബ്രൗസറുകൾക്കു കഴിയും.

വെബ് 3.0–ന്റെ പരിണാമം

ഉപയോക്താക്കൾക്ക് അവരുടെ കംപ്യൂട്ടറുകളിലും മറ്റ് സമാന ഉപകരണങ്ങളിലും ഇന്റർനെറ്റിന്റെ സഹായത്തോടെ ആക്സസ് ചെയ്യാൻ കഴിയുന്ന പൊതു വെബ്സൈറ്റുകളെയും പേജുകളെയുമാണ് വേൾഡ് വൈഡ് വെബ് എന്ന വാക്കുകൾ സൂചിപ്പിക്കുന്നത്. ഇവയിലെ വിവരങ്ങൾ ടെക്സ്റ്റ്, ഇമേജ്, ഓഡിയോ, വീഡിയോ തുടങ്ങി വ്യത്യസ്ത ഫോർമാറ്റുകളിൽ ആകാം.

ഈ പേജുകളാണ് വേൾഡ് വൈഡ് വെബിന്റെ പ്രാഥമിക ഘടകങ്ങൾ അല്ലെങ്കിൽ ബിൽഡിങ് ബ്ലോക്കുകൾ. ഹൈപ്പർലിങ്കുകളിലൂടെ ഈ പേജുകളെ തമ്മിൽ ബന്ധിപ്പിച്ചിരിക്കുന്നു. ഒരു ഹൈപ്പർടെക്സ്റ്റ് ഡോക്യുമെന്റിലെ ഒരു ഭാഗത്തു നിന്ന് ആ ഡോക്യുമെന്റിൽ തന്നെയുള്ള മറ്റൊരു സ്ഥലത്തേക്കോ അല്ലെങ്കിൽ വേറൊരു ഡോക്യുമെന്റിലേക്കോ ഈ ഹൈപ്പർലിങ്കുകൾ ആക്സസ് നൽകുന്നു. വെബ് ബ്രൗസറിനും വെബ് സെർവറിനും ഇടയിൽ വിവരങ്ങൾ കൈമാറാൻ ഹൈപ്പർ ടെക്സ്റ്റ് ട്രാൻസ്ഫർ പ്രോട്ടോകോൾ ഉപയോഗിക്കുന്നു.

ഇതാണ് ഇന്റർനെറ്റിന്റെ ആദ്യ രൂപം അഥവാ വെബ് 1.0. ഇതിൽ വെബ്സൈറ്റുകൾ നിശ്ചലമായിരുന്നു. ടെക്സ്റ്റ് അല്ലെങ്കിൽ പ്രതിരൂപങ്ങൾ പ്രദർശിപ്പിക്കുമായിരുന്നെങ്കിലും ഉപയോക്താവുമായി പരസ്പര പ്രവർത്തനം സാധ്യമായിരുന്നില്ല.

പുതിയ സഹസ്രാബ്ദത്തിന്റെ തുടക്കത്തോടെ ഇന്റർനെറ്റ് സംവേദനാത്മകവും സാമൂഹികവുമായി ത്തീർന്നു. ഫേസ്ബുക്ക്, യൂട്യൂബ്, എക്സ്, ഇൻസ്റ്റഗ്രാം തുടങ്ങിയ സമൂഹമാധ്യമങ്ങളുടെ ആവിർഭാവത്തോടെ ഉപയോക്താക്കൾ വായിക്കുക മാത്രമല്ല, എഴുതുകയും ഇടപഴകുകയും ചെയ്യുന്ന ഒരു ദ്വിമുഖ വേദിയായി വെബ് രൂപാന്തരപ്പെട്ടു. ഇതിനെ വെബ് 2.0 ആയി കണക്കാക്കപ്പെടുന്നു.

വികേന്ദ്രീകൃതവും ബുദ്ധിപരവുമായ ഒരു അവസ്ഥയിലേക്കാണ് വെബിന്റെ അടുത്ത പരിണാമം. വികേന്ദ്രീകരണം, സുരക്ഷ, എഐയുടെ ഉപയോഗം തുടങ്ങിയവയിലാണ് വെബ് 3.0 ശ്രദ്ധ കേന്ദ്രീകരിക്കുന്നത്. ബ്ലോക്ക്ചെയിൻ, ക്രിപ്റ്റോകറൻസി, എഐ, മെഷീൻ ലേണിങ് തുടങ്ങിയ ടെക്നോളജികൾ വെബ് 3.0-യിൽ ഉപയോഗിക്കുന്നു. ഈ സാങ്കേതികവിദ്യകൾ ഉപയോക്താക്കൾക്ക് വ്യക്തിഗതവും ബുദ്ധിപരവുമായ ബ്രൗസിങ് അനുഭവങ്ങൾ നൽകാൻ സഹായിക്കുന്നു. വെബിന്റെ ഈ പുതിയ രൂപത്തിന്റെ മറ്റൊരു പ്രത്യേകത ഡേറ്റയുടെ ഉടമസ്ഥാവകാശം വൻകിട കമ്പനികളിൽ നിന്നും ഉപയോക്താക്കളിലേക്ക് മാറുന്നു എന്നതാണ്.

സെമാന്റിക് വെബ്

വെബ് 3.0 രൂപപ്പെടുത്തുന്നതിൽ സെമാന്റിക് വെബ് ഒരു പ്രധാന പങ്കു വഹിക്കുന്നു. കംപ്യൂട്ടറുകൾക്ക് മനസ്സിലാക്കാനും വ്യാഖ്യാനിക്കാനും ബുദ്ധിപരമായി ഉപയോഗിക്കാനും കഴിയുന്ന വിധത്തിൽ ഡേറ്റ ക്രമീകരിക്കുന്ന ഒരു നൂതന സമീപനമാണ് സെമാന്റിക് വെബ്. ഇന്ന് നാം ഇന്റർനെറ്റിൽ കാണുന്ന വിവരങ്ങൾ എല്ലാം തന്നെ ഉപയോക്താവിന് വായിക്കാനും മനസ്സിലാക്കാനുമുള്ളതാണ്. കംപ്യൂട്ടറുകൾ അവ പ്രദർശിപ്പിക്കുന്നു എന്ന് മാത്രമേയുള്ളൂ. ഈ സ്ഥിതിയെ മാറ്റാനാണ് സെമാന്റിക് വെബ് ലക്ഷ്യമിടുന്നത്. ഡേറ്റയോടൊപ്പമുള്ള മെറ്റാഡേറ്റ ഇതിന്റെ അർത്ഥം തുടങ്ങിയവ വിശദീകരിക്കുന്നു. ഇത് വെബിലെ പ്രവർത്തനങ്ങൾ മെച്ചപ്പെടുത്താൻ സഹായിക്കുന്നു. ഉദാഹരണമായി സെർച്ച് പോലെയുള്ള പ്രക്രിയകളിൽ കീവേർഡുകളുടെയും മറ്റും സന്ദർഭോചിതമായ അർത്ഥം മനസ്സിലാക്കി പ്രവർത്തിക്കാൻ സാധിക്കുന്നു. ഡേറ്റ RDF, OWL തുടങ്ങിയ സെമാന്റിക് ടെക്നോളജികളുടെ സഹായത്തോടെ കംപ്യൂട്ടറുകൾക്ക് മനസ്സിലാകുന്ന രൂപത്തിലാകുന്നതിനാൽ സന്ദർഭ അവബോധമുള്ളതും, കൃത്യവും, വ്യക്തിഗതവുമായ സെർച്ച് ഫലങ്ങൾ ലഭിക്കുന്നു.

വെബ് 3.0 ഉപയോഗങ്ങളും ഉദാഹരണങ്ങളും

> **വെബ് 3.0 – ലെ സവിശേഷതകളായ വികേന്ദ്രീകരണം, ബ്ലോക്ക്ചെയിൻ സാങ്കേതികവിദ്യയുടെ ഉപയോഗം എന്നിവ ഉപഭോക്തൃ വിശ്വാസം വർദ്ധിപ്പിക്കുന്നതിൽ സഹായിക്കുന്നു. കൂടാതെ എഐ, മെഷീൻ ലേണിംഗ് തുടങ്ങിയ സാങ്കേതികവിദ്യകൾ മികച്ച ഉൾക്കാഴ്ചകളും ഉപഭോക്താക്കൾക്ക് കൂടുതൽ വ്യക്തിഗതവും ടാർഗെറ്റ് ചെയ്തതുമായ പരസ്യങ്ങളും ലഭിക്കാൻ സഹായിക്കുന്നു.**

വെബ് 3.0 യുടെ ശ്രദ്ധേയമായ ഒരു ഉപയോഗം സ്മാർട്ട് കോൺട്രാക്ടുകളുടെ വികസനമാണ്. (ബ്ലോക്ക് ചെയിൻ സാങ്കേതികവിദ്യ ഉപയോഗിച്ച് പ്രവർത്തിക്കുന്ന ഒരു ഡിജിറ്റൽ കരാറാണ് സ്മാർട്ട് കോൺട്രാക്റ്റ്. ഇതിന്റെ നിബന്ധനകൾ നേരിട്ട് കോഡിലേക്ക് എഴുതുന്നു, മുൻകൂട്ടി നിശ്ചയിച്ച വ്യവസ്ഥകൾ പാലിച്ചുകഴിഞ്ഞാൽ കരാറുകൾ ഓട്ടോമാറ്റിക് ആയി നിർവ്വഹിക്കപ്പെടുന്നു).

വെബ് 3.0–ലെ സവിശേഷതകളായ വികേന്ദ്രീകരണം, ബ്ലോക്ക് ചെയിൻ സാങ്കേതികവിദ്യയുടെ ഉപയോഗം എന്നിവ ഉപഭോക്തൃ വിശ്വാസം വർദ്ധിപ്പിക്കുന്നതിൽ സഹായിക്കുന്നു. കൂടാതെ എഐ, മെഷീൻ ലേണിംഗ് തുടങ്ങിയ സാങ്കേതിക വിദ്യകൾ മികച്ച ഉൾക്കാഴ്ചകളും ഉപഭോക്താക്കൾക്ക് കൂടുതൽ വ്യക്തിഗതവും ടാർഗെറ്റ് ചെയ്തതുമായ പരസ്യങ്ങളും ലഭിക്കാൻ സഹായിക്കുന്നു. ഇതിന്റെ മറ്റൊരു സവിശേഷത ഉള്ളടക്കം ഓട്ടോമാറ്റിക് ആയി സൃഷ്ടിക്കാനും അനുയോജ്യമാക്കാനും കഴിയും എന്നതാണ്. ഇത് മികച്ച ഉപഭോക്തൃ അനുഭവങ്ങൾക്കും ശക്തമായ ബ്രാൻഡ് വിശ്വസ്തതക്കും കാരണമാകുന്നു.

വെബ് 3.0 – ഒരു പുതിയ അനുഭവം

വെബ് 3.0 സാധാരണമാകുന്നതോടെ നാം ഇന്റർനെറ്റ് ഉപയോഗിച്ചു വരുന്ന രീതിയിൽ തന്നെ വലിയ മാറ്റങ്ങൾ വരും. പെർപ്ളെക്സിറ്റി എന്ന യുഎസ് കമ്പനിയുടെ കോമറ്റ് എഐ ബ്രൗസർ ഒരു സ്മാർട്ട് സെർച്ച് എൻജിൻ പോലെയും അതോടൊപ്പം ഒരു ചാറ്റ് ബോട്ട് പോലെയും പ്രവർത്തിക്കുന്നു. നാം ഇപ്പോൾ ഉപയോഗിക്കുന്ന സെർച്ച് എഞ്ചിനുകളെ പോലെ വിവരങ്ങൾ അടങ്ങിയ സൈറ്റുകളുടെ ലിങ്കുകൾ നൽകുന്നതിനു പകരം അത് ഇന്റർനെറ്റിലെ വിശ്വസനീയമായ സ്രോതസ്സുകളിൽ നിന്നുമുള്ള വിവരങ്ങൾ ശേഖരിക്കുകയും, സാധാരണ ഭാഷയിൽ അവയുടെ കൃത്യമായ ഒരു സംഗ്രഹം നൽകുകയും ചെയ്യുന്നു. ഇതോടൊപ്പം ഈ വിവരങ്ങൾ ലഭിച്ച ഉറവിടങ്ങൾ ഏതൊക്കെയാണെന്നും നമ്മെ അറിയിക്കുന്നതിനാൽ ഉറവിടങ്ങൾ സ്വയം പരിശോധിക്കാനും സാധിക്കും. ചുരുക്കത്തിൽ സെർച്ച് എഞ്ചിനും ഇന്റർനെറ്റിൽ നിന്നും കൃത്യമായ ഉത്തരങ്ങൾ വേഗത്തിൽ കണ്ടെത്താൻ സഹായിക്കുന്ന ഒരു എഐ അസിസ്റ്റന്റും സംയോജിപ്പിച്ചതുപോലെ ഇത് പ്രവർത്തിക്കുന്നു.

നേരത്തെ സൂചിപ്പിച്ചതുപോലെ ഐഐ ബ്രൗസറുകൾ നാം ഇന്റർനെറ്റ് ആക്സസ് ചെയ്യുന്ന രീതികളിൽ തന്നെ വലിയ മാറ്റങ്ങൾ കൊണ്ടുവരികയാണ്. ഉദാഹരണമായി നമ്മുടെ ചോദ്യങ്ങൾക്ക് ഉത്തരമായി നാം കണ്ടു ശീലിച്ച, വിവിധ സൈറ്റുകളിലേക്കുള്ള ലിങ്കുകളുടെ ലിസ്റ്റുകൾക്കു പകരം നമുക്ക് ആവശ്യമായ വിവരങ്ങൾ മാത്രം സംഗ്രഹമായി എഐ ബ്രൗസറുകൾ നൽകുന്നു.

ഈ മാറ്റങ്ങൾ കണക്കിലെടുക്കുമ്പോൾ എഐ ബ്രൗസറുകളുടെ വരവോടെ പരമ്പരാഗത ഇന്റർനെറ്റ് ബ്രൗസിങ് രീതികൾക്ക് പകരം ഒരു പുതിയ ചാറ്റിങ് രീതി നിലവിൽ വന്നു എന്നു പറയാം. കൂടുതൽ ഉപയോഗിക്കുന്തോറും ഈ ബ്രൗസറുകൾ ഉപയോക്താവിന്റെ ചിന്താരീതികളുമായി കൂടുതൽ പൊരുത്തപ്പെടുന്നു.

എഐ ബ്രൗസറുകൾ നമുക്കാവശ്യമായ ഉത്തരങ്ങൾ ലഭിക്കാൻ വേണ്ടി നിരവധി സൈറ്റുകൾ സന്ദർശിക്കേണ്ടതിന്റെ ആവശ്യകത ഇല്ലാതാക്കുന്നു. അതുമൂലം നിരവധി തവണ ലിങ്കുകളിൽ ക്ലിക്ക് ചെയ്യേണ്ടി വരുന്നില്ല. ഇത് ക്ലിക്കുകളെ അടിസ്ഥാനമാക്കിയുള്ള വാണിജ്യ മോഡൽ അപ്രസക്തമാകാൻ കാരണമാകും. ഇത് വലിയ ഒരു സാമ്പത്തിക പ്രത്യാഘാതത്തിന് കാരണമായേക്കാം. ഉള്ളടക്കം സൃഷ്ടിക്കുന്നവർ, എസ്. ഇ. ഒ വിദഗ്ദ്ധർ, ബ്ലോഗർമാർ, തുടങ്ങി നിരവധി പേർ ഈ ക്ലിക്ക് അധിഷ്ഠിത രീതിയുടെ ഗുണഭോക്താക്കളാണ്. ഈ മാറ്റം ഈ വിഭാഗത്തിലുള്ള ആളുകളെ സാരമായി ബാധിച്ചേക്കാം

എഐ ബ്രൗസറുകളുടെ സഹായത്തോടെ വരും ദിവസങ്ങളിൽ വെബ് 3.0 കൂടുതൽ ബുദ്ധിപരവും വ്യക്തിഗതവും സംവേദനാത്മകവുമായിത്തീരും. അതോടൊപ്പം ഇന്റർനെറ്റ് ബ്രൗസിങ് കൂടുതൽ ഉപയോക്തൃ കേന്ദ്രീകൃതവും സുരക്ഷിതവുമാകുകയും ചെയ്യും.

●

നാനോ ബനാന

◐ രാജീവ് കെ ആർ, എ ഐ എഡ്യൂക്കേറ്റർ

ഓഗസ്റ്റ് 2025-ൽ പുറത്തിറങ്ങിയ ഗൂഗിൾ നാനോ ബനാന, Gemini 2.5 Flash Image എന്ന പേരിൽ അറിയപ്പെടുന്ന ഒരു വിപ്ലവകരമായ എഐ ഇമേജ് ജനറേറ്ററാണ്. അതിവേഗത്തിലുള്ള ഇമേജ് ജനറേഷൻ (3-5 സെക്കൻഡ്), 95% സ്ഥിരത, മികച്ച എഡിറ്റിംഗ് കഴിവുകൾ എന്നിവയാണ് ഇതിന്റെ പ്രധാന സവിശേഷതകൾ. പരമ്പരാഗത ലോഞ്ച് രീതികൾക്ക് വിപരീതമായി, "Nano Banana" എന്ന രഹസ്യനാമത്തിൽ സമൂഹ മാധ്യമങ്ങളിൽ വൈറലായതിന് ശേഷമാണ് ഗൂഗിൾ ഇത് ഔദ്യോഗികമായി പ്രഖ്യാപിച്ചത്. ഈ എഐ മോഡൽ വളരെ വേഗത്തിൽ ചിത്രങ്ങൾ നിർമ്മിക്കുന്നതിലും എഡിറ്റ് ചെയ്യുന്നതിലും (3-5 സെക്കൻഡ്) അതുപോലെ കഥാപാത്രങ്ങളുടെ സ്ഥിരത നിലനിർത്തുന്നതിലും (95%+) വിപ്ലവം സൃഷ്ടിച്ചു. ഓഗസ്റ്റ് 2025-ൽ ഇത് പുറത്തിറങ്ങുന്നതിന്

> **ഗൂഗിൾ അക്കൗണ്ട് ഉപയോഗിച്ച് ലോഗിൻ ചെയ്ത് ജെമിനി വെബ് ആപ്പ് മുഖാന്തിരമോ ഗൂഗിൾ എഐ സ്റ്റുഡിയോ മുഖാന്തിരമോ അല്ലെങ്കിൽ ജെമിനി മൊബൈൽ ആപ്പ് വഴിയോ നാനോ ബനാന മുഖാന്തിരം ലോകോത്തരനിലവാരമുള്ള ചിത്രങ്ങൾ സൃഷ്ടിക്കാം.**

മുൻപ് 'നാനോ ബനാന' എന്ന പേരിൽ ഇത് വ്യാപകമായി പ്രചാരം നേടിയിരുന്നു. ഈ മോഡലിന് സങ്കീർണ്ണ മായ സ്വാഭാവിക ഭാഷാ നിർദ്ദേശങ്ങൾ മനസ്സിലാക്കാ നും മികച്ച ഫലങ്ങൾ നൽകാനും കഴിയും.

ഇമേജ് എഡിറ്റിംഗിനെക്കുറിച്ച് പറയുമ്പോൾ, ഗൂഗിളിന്റെ അത്യാധുനിക എഐ മോഡലായ ജെമിനി 2.5 ഫ്ളാഷ് ഇമേജ് (Gemini 2.5 Flash Image) ഒരു വിപ്ലവം സൃഷ്ടിച്ചിരിക്കുകയാണ്. 'നാനോ ബനാന' (Nano Banana) എന്ന രഹസ്യ നാമത്തിൽ അറിയപ്പെട്ടിരുന്ന ഈ മോഡൽ, 2025 ഓഗസ്റ്റ് 26-ന് പുറത്തിറങ്ങിയതിന് ശേഷം ഇമേജ് എഡിറ്റിംഗ് മേഖലയിൽ ആഗോളതലത്തിൽ ഒന്നാം സ്ഥാനത്ത് എത്തി. DAL-LE 3, Midjourney, Stable Diffusion തുടങ്ങിയ മറ്റ് എഐ ഇമേജ് മോഡലുകളെ ഇത് പിന്നിലാക്കി.

നാനോ ബനാന എങ്ങനെ ഉപയോഗിക്കാം

ഗൂഗിൾ അക്കൗണ്ട് ഉപയോഗിച്ച് ലോഗിൻ ചെയ്ത് ജെമിനി വെബ് ആപ്പ് മുഖാന്തിരമോ ഗൂഗിൾ എഐ സ്റ്റുഡിയോ മുഖാന്തിരമോ അല്ലെങ്കിൽ ജെമിനി മൊബൈൽ ആപ്പ് വഴിയോ നാനോ ബനാന മുഖാന്തിരം ലോകോത്തരനിലവാരമുള്ള ചിത്രങ്ങൾ സൃഷ്ടിക്കാം.

ഇപ്പോൾ വാട്സ്ആപ്പിൽ Perplexity ഉപയോഗിച്ചും നാനോ ബനാന ചിത്രങ്ങൾ എഡിറ്റ് ചെയ്യാം. (Simply chat with Perplexity on WhatsApp at +1 (833) 436-3285 to send images and get high-quality AI edits and creations — all directly through WhatsApp!)

ഡെവലപ്പർമാർക്കായി API ആക്സസ് ലഭ്യമാണ്.

ജെമിനി 2.5 ഫ്ളാഷ് ഇമേജിന്റെ ഇമേജ് എഡിറ്റിംഗ് കഴിവുകളെക്കുറിച്ചുള്ള പ്രധാന വിവരങ്ങൾ താഴെക്കൊടുക്കുന്നു:

1. LMArena ചാർട്ടിലെ Nano Banana ചിത്രങ്ങൾ സൃഷ്ടിക്കുന്നതിലും എഡിറ്റ് ചെയ്യുന്നതിലുമുള്ള പുതിയ മാനദണ്ഡങ്ങൾ ഈ മോഡൽ സ്ഥാപിച്ചിട്ടുണ്ട്. LMArena ചാർട്ടുകളിൽ ചിത്ര എഡിറ്റിംഗിനായുള്ള 1 സ്ഥാനം നേടാൻ ഇതിന് സാധിച്ചു.

2. വേഗത (Speed)

മറ്റ് മോഡലുകൾക്ക് ഒരു ചിത്രം നിർമ്മിക്കാൻ സാധാരണയായി 20–25 സെക്കൻഡ് എടുക്കുമ്പോൾ, ജെമിനി 2.5 ഫ്ളാഷ് 2–5 സെക്കൻഡിനുള്ളിൽ ഫലങ്ങൾ നൽകുന്നു.

ഈ അസാധാരണമായ വേഗത, തത്സമയ ക്രിയേറ്റീവ് വർക്ക്ഫ്ളോകൾക്കും സംവേദനാത്മക എഡിറ്റിംഗ് സെഷനുകൾക്കും വഴിയൊരുക്കുന്നു.

Midjourney -v6-നെക്കാൾ 7 മടങ്ങ് വേഗതയാണ് ജെമിനി 2.5 ഫ്ളാഷിനുള്ളത്.

3. സ്വാഭാവിക ഭാഷയിലുള്ള ചിത്ര എഡിറ്റിംഗ് (Natural Language Image Editing)

സങ്കീർണ്ണവും സ്വാഭാവികവുമായ ഭാഷയിലുള്ള എഡിറ്റിംഗ് കമാൻഡുകൾ മനസ്സിലാക്കുന്നതിൽ ജെമിനി 2.5 ഫ്ളാഷ് മികച്ചതാണ്.

സങ്കീർണ്ണമായ പ്രോംപ്റ്റ് എഞ്ചിനീയറിംഗ് പഠിക്കുന്നതിനു പകരം, ഉപയോക്താക്കൾക്ക് സാധാരണ ഇംഗ്ലീഷിൽ ആവശ്യമുള്ള മാറ്റങ്ങൾ വിവരിക്കാനും പ്രൊഫഷണൽ ഫലങ്ങൾ നേടാനും സാധിക്കും.

ഇമേജ് എഡിറ്റിംഗ് ടാസ്ക്കുകളിൽ 90% ആദ്യ ശ്രമത്തിൽ തന്നെ വിജയിക്കാൻ ഇതിന് കഴിയുന്നു.

ഉദാഹരണത്തിന്, കഥാപാത്രത്തെ കൂടുതൽ ആത്മവിശ്വാസമുള്ളതാക്കുക' അല്ലെങ്കിൽ പശ്ചാത്തലം ഒരു ആധുനിക ഓഫീസിലേക്ക് മാറ്റുക' പോലുള്ള കമാൻഡുകൾ നൽകാൻ സാധിക്കും.

Stable Diffusion XL-നെക്കാൾ 89% മികച്ച സ്വാഭാവിക ഭാഷാ ധാരണ ഈ മോഡലിനുണ്ട്.

4. ചിത്രങ്ങളുടെ യോജിപ്പും സംയോജനവും (Image Blending and Composition)

ഒന്നിലധികം ചിത്രങ്ങളെ യോജിപ്പിച്ച് യോജിപ്പുള്ളതും പ്രൊഫഷണൽ നിലവാരമുള്ളതുമായ ഫലങ്ങൾ നൽകുന്നതിൽ ജെമിനി 2.5 ഫ്ളാഷ് മികവ് പുലർത്തുന്നു.

5. കഥാപാത്ര സ്ഥിരത (Character Consistency)

ഇമേജ് എഡിറ്റിംഗിന്റെ ഒരു പ്രധാന ഭാഗമാണ് കഥാപാത്ര സ്ഥിരത നിലനിർത്തുന്നത്. ജെമിനി 2.5 ഫ്ളാഷ് വിവിധ പോസുകളിലും സാഹചര്യങ്ങളിലും 95% + കഥാപാത്ര സ്ഥിരത നിലനിർത്തുന്നു.

ഇമേജ് എഡിറ്റിംഗിന്റെ ഒരു പ്രധാന ഭാഗമാണ് കഥാപാത്ര സ്ഥിരത നിലനിർത്തുന്നത്. ജെമിനി 2.5 ഫ്ളാഷ് വിവിധ പോസുകളിലും സാഹചര്യങ്ങളിലും 95% + കഥാപാത്ര സ്ഥിരത നിലനിർത്തുന്നു.

ഇത് എഐ ഇമേജ് നിർമ്മാണത്തിലെ ഏറ്റവും വലിയ വെല്ലുവിളികളിലൊന്ന് പരിഹരിക്കുന്നു - കഥപറച്ചിലിനും ബ്രാൻഡിംഗിനും ക്രിയേറ്റീവ് പ്രോജക്റ്റുകൾക്കുമായി ഒന്നിലധികം ചിത്രങ്ങളിൽ ഒരേ കഥാപാത്രത്തിന്റെ രൂപം നിലനിർത്തുക.

അഡ്വാൻസ്ഡ് ഫേഷ്യൽ റെക്കഗ്നിഷൻ (200+ മുഖ സവിശേഷതകൾ), സ്റ്റൈൽ പ്രിസർവേഷൻ, പോസ് അഡാപ്റ്റേഷൻ, സീൻ ഇന്റഗ്രേഷൻ, മൾട്ടി-ആംഗിൾ സപ്പോർട്ട് എന്നിവ ഇതിൽ ഉൾപ്പെടുന്നു.

6. സാങ്കേതികവിദ്യയും മികവും

ജെമിനി 2.5 ഫ്ളാഷിന്റെ ഈ മേൽക്കോയ്മയ്ക്ക് പിന്നിൽ മൂന്ന് പ്രധാന സാങ്കേതികവിദ്യകളാണ്: അഡ്വാൻസ്ഡ് ക്യാരക്ടർ മെമ്മറി, റിയൽ-ടൈം പ്രോസസ്സിംഗ് ആർക്കിടെക്ചർ, നാച്ചുറൽ ലാംഗ്വേജ് പ്രോസസ്സിംഗ് എന്നിവ.

ഗുണനിലവാരത്തിൽ വിട്ടുവീഴ്ച ചെയ്യാതെ വേഗതയ്ക്കായി ഒപ്റ്റിമൈസ് ചെയ്ത പ്രോസസ്സിംഗ് ആർക്കിടെക്ചർ ഇത് ഉപയോഗിക്കുന്നു.

7. ഇമേജ് എഡിറ്റിംഗിനായുള്ള ഉപയോഗങ്ങൾ

ഉള്ളടക്ക സൃഷ്ടിയും കഥപറച്ചിലും (Content- Creation & Storytelling): യൂട്യൂബ് ക്രിയേറ്റർമാർക്കും സോഷ്യൽ മീഡിയ ഇൻഫ്ളുവൻസർമാർക്കും ബ്രാൻഡ് ഐഡന്റിറ്റി നിലനിർത്തുന്ന സ്ഥിരതയുള്ള കഥാപാത്രങ്ങളെ എഡിറ്റ് ചെയ്യാനും സൃഷ്ടിക്കാനും ഇത് സഹായിക്കുന്നു.

ബിസിനസ്, മാർക്കറ്റിംഗ് (Business & Marketing): ഉൽപ്പന്ന അവതരണങ്ങൾ, ബ്രാൻഡ് കഥാപാത്ര വികസനം, പരിശീലന സാമഗ്രികൾ എന്നിവയ്ക്കായി പ്രൊഫഷണൽ ദൃശ്യ ഉള്ളടക്കം കുറഞ്ഞ ചിലവിൽ എഡിറ്റ് ചെയ്യാൻ ഉപയോഗിക്കാം.

ക്രിയേറ്റീവ് പ്രോജക്റ്റുകൾ (Creative Projects): കലാകാരന്മാർക്കും ഡിസൈനർമാർക്കും വേഗത്തിലുള്ള പ്രോട്ടോടൈപ്പിംഗിനും ആശയ വികസനത്തിനും എഡിറ്റിംഗിനും ഇത് സഹായകമാണ്.

ചുരുക്കത്തിൽ, ജെമിനി 2.5 ഫ്ളാഷ് ഇമേജ് അതിന്റെ അതിവേഗത, കൃത്യമായ കഥാപാത്ര സ്ഥിരത, സ്വാഭാവിക ഭാഷാ എഡിറ്റിംഗ് കഴിവുകൾ എന്നിവയിലൂടെ ചിത്ര എഡിറ്റിംഗ് രംഗത്ത് വലിയ മുന്നേറ്റം ഉണ്ടാക്കിയിട്ടുണ്ട്. ഇത് ഉപയോക്താക്കൾക്ക് പ്രൊഫഷണൽ നിലവാരമുള്ള ദൃശ്യ ഉള്ളടക്കം എളുപ്പത്തിലും വേഗത്തിലും നിർമ്മിക്കാനും എഡിറ്റ് ചെയ്യാനും സഹായിക്കുന്നു.

●

ഇൻഫോ സൈറ്റ്

Info Site

ആര്യ എസ് നായർ

സ്ക്രീൻ ഇല്ലാത്ത ഫിറ്റ്നസ് ഫിറ്റ്

കഴിഞ്ഞ വർഷങ്ങളിൽ സ്ക്രീൻ ഇല്ലാത്ത ഫിറ്റ്നസ് ട്രാക്കറുകളിലൂടെ Whoop നേടിയ അതിവേഗ വിജയത്തെ തുടർന്ന്, പ്രമുഖ ബ്രാൻഡുകളും ആ രംഗത്തേക്ക്. Amazfit Helio Strap ഫിറ്റ്നസ് ട്രാക്കർ, Whoopനെ അനുസ്മരിപ്പിക്കുന്ന ഡിസൈൻ കൊണ്ടും ഫീച്ചറുകളാലും ശ്രദ്ധ നേടുകയാണ്.

Helio Strap, Whoop ചെയ്യുന്ന പല പ്രധാന ജോലികളും ഏറ്റെടുത്തിട്ടുണ്ട് ട്രെയിനിങ് പാർട്ണർ, ഫിറ്റ്നസ് ട്രാക്കർ, സ്ലീപ്പ് മോണിറ്റർ എല്ലാം ഇതിൽ ഉണ്ട്. എന്നാൽ, വലിയൊരു മാറ്റം ഉപയോക്താക്കൾക്ക്

മുഴുവൻ സോഫ്റ്റ്‌വെയർ ഫീച്ചറുകളും വിലകൂടിയ സബ്സ്ക്രിപ്ഷൻ ഇല്ലാതെ ലഭിക്കും.

Whoop ഇത്തവണ ആരംഭിച്ച വിവാദമായ സബ്സ്ക്രിപ്ഷൻ മാതൃകയെ മറികടക്കാൻ Helio Strap മികച്ചൊരു ചെലവ് കുറഞ്ഞ പകരക്കാരനായി എത്തുന്നു. പരീക്ഷണങ്ങൾക്കുശേഷം പറയാൻ കഴിയുന്നത്: Helio Strap അതിന്റെ വാഗ്ദാനം പാലിക്കുന്നു. ചില ചെറിയ കുറവുകൾ ഉണ്ടെങ്കിലും, വിലയിൽ വലിയ വ്യത്യാസം തന്നെ. വില 8,400 9,900

നിങ്ങളുടെ ഡേറ്റാ ലോക്കറിൽ സുരക്ഷിതം

UGreen അവതരിപ്പിക്കുന്ന NASync DH Series നെറ്റ്‌വർക്ക്-അറ്റാച്ച്ഡ് സ്റ്റോറേജ് (NAS) ഡിവൈസ് ആണ്. ഈ സീരീസിൽ NASync DH2300 (2t-മോഡൽ, പരമാവധി 60TB ശേഷി)യും NASync DH4300 Plus (4t മോഡൽ, പരമാവധി 120TB ശേഷി)യും ഉൾപ്പെടുന്നു. ക്ലൗഡ് സേവനങ്ങളെ ആശ്രയിക്കാതെ, ഫോട്ടോകൾ, വീഡിയോകൾ, ഡോക്യുമെന്റുകൾ, മീഡിയ ഫയലുകൾ എന്നിവ സുരക്ഷിതമായി ലോക്കലായി സൂക്ഷിക്കുകയും പങ്കിടുകയും ചെയ്യുന്നതിന് ഉപയോഗിക്കാം. വീട്ടിലേക്കും ചെറിയ ഓഫീസുകൾക്കും ഇതുമതിയാകും.

DH2300 മോഡൽ ആദ്യമായി NAS ഉപയോഗിക്കുന്നവർക്കായുള്ള എൻട്രി ലെവൽ ഡിവൈസ് ആണ്. NFC ക്വിക്ക് കണക്ഷൻ വഴി സ്മാർട്ട്ഫോണുമായി ഉടൻ ബന്ധിപ്പിക്കാൻ സാധിക്കും. RAID കോൺഫിഗറേഷൻ, എൻക്രിപ്ഷൻ, ടു-ഫാക്ടർ ഓതന്റിക്കേ

ഷൻ പോലുള്ള സുരക്ഷാ സംവിധാനങ്ങളും ഇതിൽ ഉണ്ട്.

DH4300 Plus മോഡൽ സ്റ്റാർട്ടപ്പുകൾക്കും ചെറിയ ടീമുകൾക്കും അനുയോജ്യമായ ഹൈ-കപ്പാസിറ്റി മോഡൽ ആണ്. ഇതിൽ 2.5GbE LAN പോർട്ട്, RAID 5/6/10 പിന്തുണ, Docker ഇന്റഗ്രേഷൻ, എട്ട്-കോർ Rockchip RK3588C പ്രോസസർ, 8GB RAM തുടങ്ങിയ ഫീച്ചറുകൾ ഉണ്ട്.

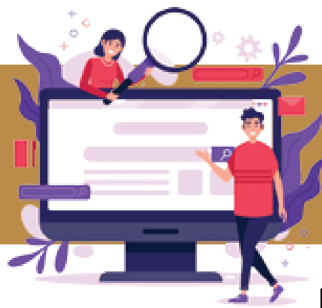
ഇരു മോഡലുകളും UGOS Pro ഓപ്പറേറ്റിംഗ് സിസ്റ്റം ഉപയോഗിക്കുന്നു, ഇത് എളുപ്പത്തിൽ ഇൻസ്റ്റാൾ ചെയ്യാം. UGreen NAS ആപ്പ് വഴി ഫയൽ മാനേജ്മെന്റ്, മീഡിയ സ്ട്രീമിംഗ്, ഓട്ടോമാറ്റിക് ബാക്കപ്പ് എന്നിവ ഒരിടത്തുനിന്ന് നിയന്ത്രിക്കാനാകും. TLS/SSL, RSA, AES എൻക്രിപ്ഷൻ, TÜV, TRUSTe സർട്ടിഫിക്കേഷനുകൾ എന്നിവയോടെ സുരക്ഷ ഉറപ്പാക്കുന്നു.

കാർ യാത്രകൾക്ക് ഒരു സ്മാർട്ട് കൂട്ടുകാരൻ

ടെക് പ്രേമികൾ ഏറെ പ്രതീക്ഷയോടെ കാത്തിരുന്ന Anker Prime Wireless Car Charger (MagGo, AirCool,

Pad) വിപണിയിൽ എത്തി. ഇതിന് പരമാവധി 25W ഫാസ്റ്റ് വയർലെസ് ഔട്ട്പുട്ട് നൽകാൻ കഴിയും. കാർ യാത്രകളിൽ സ്മാർട്ട്ഫോണിന് സുരക്ഷിതവും വേഗത്തിലുമായ ചാർജിംഗ് നൽകുക എന്നതാണ് ഇതിന്റെ പ്രത്യേകത.

ഡിസൈനിൽ തന്നെ Anker പുതുമകൾ കൊണ്ടുവന്നിട്ടുണ്ട് കാർ എയർ വെന്റിൽ എളുപ്പത്തിൽ ഘടിപ്പിക്കാവുന്ന രീതിയിൽ ഇത് രൂപകൽപ്പന ചെയ്തിരിക്കുന്നു. കൂടാതെ, ഉൾപ്പെടുത്തിയിരിക്കുന്ന കൂളിംഗ് ഫാൻ ചാർജിംഗ് സമയത്ത് ഫോണിന് ചൂട് പിടിക്കാതിരിക്കാനും സഹായിക്കും. ഫോറിൻ ഒബ്ജക്റ്റ് ഡിറ്റക്ഷനും ഇതിൽ ഉണ്ട്.



ഇൻഫോ സൈറ്റ് Info Site

വലിപ്പം 93 x 93 x 69 mm, മൂന്ന് കളർ ഓപ്ഷനുകൾ ആണ് ഇതിൽ ഉള്ളത്. Anker-ന്റെ മുൻ മോഡലായ Nano Wireless Car Charger നെക്കാൾ വില അല്പം കൂടുതൽ ആണ് 6000 രൂപക്ക് മുകളിൽ ആണ് വില.

സ്റ്റൈൽ ആയി, ജോലിചെയ്യാം നത്തിങ് ഉണ്ടെങ്കിൽ

ഗാഡ്ജറ്റുകൾ ഇന്ന് മനുഷ്യന് അവയവങ്ങളെപ്പോലെയാണ്. നിങ്ങളുടെ ഡിവൈസുകളുടെ നോട്ടിഫിക്കേഷനുകൾ എല്ലാം. ഒറ്റ സ്ഥലത്തുകിട്ടിയാലോ? പവർ ബാങ്കിനപ്പുറം ഡിവൈസുകളുടെ ബാറ്ററി ബാക്കപ്പ്, നോട്ടിഫിക്കേഷനുകൾ എല്ലാം നതിങ്ങിൽ അറിയാം. Glyph ലൈറ്റുകൾ വഴി ബാറ്ററി നിലയും നോട്ടിഫിക്കേഷനുകളും നേരിട്ട് കാണാൻ കഴിയുന്ന Nothing Power ട്രാൻസ്പാരന്റ് ഡിസൈൻ കൊണ്ടുള്ള സാങ്കേതിക സൗന്ദര്യവും സൂക്ഷ്മ UX അനുഭവവും

ഒന്നിപ്പിക്കുന്നു. 20,000 mAh ആണ് ബാറ്ററി, 65W ഫാസ്റ്റ് ചാർജിംഗ് ഇതിൽ ഉണ്ട്. പവർ ബാങ്കിന്റെ അകത്തളത്തിൽ ഉള്ള സർക്യൂട്ടറി, സെൻസറുകൾ, ലെഡ് സജ്ജീകരണങ്ങൾ തുടങ്ങിയവ കാണിക്കാനായി ട്രാൻസ്പാരന്റ് ഡിസൈൻ ആണ് ഇതിൽ ഉപയോഗിച്ചിരിക്കുന്നത്. 1,800 മുതൽ 2,500 വരെയാണ് വില.

ഷവോമിയുടെ പുത്തൻ വയർലെസ്സ് മൗസ്

കൈകളിൽ വളരെ സുഖമമായി ഒതുങ്ങത്തക്ക വിധത്തിൽ ആയാസരഹിതമായി ജോലിചെയ്യാനായി, ഷവോമിയുടെ പുത്തൻ വയർലെസ്സ് മൗസ് വിപണിയിൽ എത്തി. കൈയുടെ സ്വാഭാവിക ആകൃതിക്ക് അനുസരിച്ചുള്ള ഡിസൈൻ ആയതുകൊണ്ട് ദീർഘനേരം ആയാസരഹിതമായി ഉപയോഗിക്കാൻ സാധിക്കുന്നു. സ്കിൻ-ഫ്രണ്ട്‌ലി ടെക്സ്ചർ ലഭിക്കുന്നതിനായി ഷവോമി ഇതിൽ പ്രത്യേകതരം കോട്ടിങ് ആണ് നൽകിയിരിക്കുന്നത്. അതിനാൽ കൈയിൽ ഒട്ടിപ്പിടിക്കുന്നതുപോലെയുള്ള ബുദ്ധിമുട്ടുകൾ ഉണ്ടാകുന്നില്ല. ഡ്യുവൽ മോഡ് കണക്റ്റിവിറ്റിയാണ് ഇതിന്റെ പ്രത്യേകത. 2.4GH-z വയർലെസ് റിസീവർ മുഖേനയും ബ്ലൂടൂത്ത് 5.0 മുഖേനയും ബന്ധിപ്പിക്കാം. ഒരേ സമയം മൂന്ന് ഉപകരണങ്ങളിൽ കണക്റ്റ് ചെയ്യാനും, അടിഭാഗത്ത് നൽകിയിരിക്കുന്ന ബട്ടൺ ഉപയോഗിച്ച് സ്വിച്ച് ചെയ്യാനും സാധിക്കും. ഷവോമി TTCയുമായി ചേർന്ന് പുതിയ ലോ-നോയിസ് സ്വിച്ച് ആണ് ഇതിൽ നൽകിയിരിക്കുന്നത്. ഡ്യുവൽ സൈഡ് ബട്ടണുകൾ മുൻപോട്ടും പിന്നോട്ടും മാറാനുള്ള കമാൻഡുകൾ വേഗത്തിൽ കൈകാര്യം ചെയ്യാൻ സഹായിക്കുന്നു. ഭാരം: ഏകദേശം 65 ഗ്രാം. 1350 രൂപ ആണ് വില.

മെറ്റ – റേബാൻ ഗ്ലാസ്

മെറ്റ-റേബാൻ ഗ്ലാസ് ഓറിയൺ ഗ്ലാസുകൾ ആണിന്ന് വെയറബിൾ ഡിവൈസുകളിൽ ചർച്ചാവിഷയം. ട്രെൻഡ്മെറ്റ കണക്ട് ഡെവലപ്പർ കോൺഫറൻസിൽ ആണ് ഈ മോഡൽ അവതരിപ്പിച്ചത്. 69 ഗ്രാം മാത്രമാണ് ഈ ഗ്ലാസിന്റെ ഭാരം. മുൻവശത്ത് 12 മെഗാപിക്സലുള്ള രണ്ട് ക്യാമറകൾ ഉണ്ട്. മുൻപ്

റേ-ബാൻ ഗ്ലാസിൽ വോയ്സ് ഇന്ററാക്ഷൻ വഴിയാണ് നിയന്ത്രിച്ചിരുന്നത്, എന്നാൽ പുതിയ വേർഷനിൽ സ്മാർട്ട് ഡിസ്പ്ലേ സ്മാർട്ട് ഗ്ലാസുകൾ ആണ് നൽകിയിരിക്കുന്നത്. രണ്ട് ഡിസ്പ്ലേക്കുപകരം വലത് ലെൻസിന്റെ മദ്ധ്യഭാഗത്ത് ഒറ്റ മോണോകുലർ ഡിസ്പ്ലേ ആണ് നൽകിയിരിക്കുന്നത്. ലെൻസുകൾ ഫോട്ടോക്രോമാറ്റിക് ആണ്, പ്രകാശത്തിന്റെ വ്യത്യാസം അനുസരിച്ച് സ്വയം ക്രമീകരിക്കപ്പെടും. മെനു, കാലാവസ്ഥ, അറിയിപ്പുകൾ, നാവിഗേഷൻ, മെറ്റ എ.ഐയുടെ മെസ്സേജുകൾ തുടങ്ങിയവയെല്ലാം ഇതിൽ കാണാം. ഏകദേശം 6 മണിക്കൂർ ആണ് ബാറ്ററി ബാക്കപ്പ്. 66,500 രൂപമുതലാണ് വില. 2026 ഓടുകൂടി ഇത് ഇന്ത്യൻ വിപണിയിൽ പ്രതീക്ഷിക്കാം.

●

വെബ്സൈറ്റ് റിവ്യു

WEBSITE REVIEW

◐ ആതിര ശിശുപാലൻ

എന്തിനും ഏതിനും ഇന്റർനെറ്റിൽ ഉത്തരം തിരയുന്നവരാണ് നമ്മൾ. ചിലപ്പോഴെല്ലാം ഒരു ഉത്തരത്തിന് പലയിടത്തുമായി തിരയേണ്ടി വരും. പക്ഷെ നാം തിരയുന്ന ചോദ്യങ്ങൾക്ക് മറുപടി ഒരു വെബ്സൈറ്റ് തരുന്നുണ്ടെങ്കിലോ? എന്തും ഏറ്റവും എളുപ്പമായി ചെയ്ത് തീർക്കാൻ ഒരു വെബ്സൈറ്റ് നിങ്ങളെ സഹായിക്കുമെങ്കിലോ? അതല്ലേ ഏറ്റവും സഹായം. അത്തരത്തിൽ ചെറുതും വലുതുമായ നിരവധി വെബ്സൈറ്റുകൾ ഇന്റർനെറ്റിലുണ്ട്. ഗവൺമെന്റ് വെബ്സൈറ്റുകളും അല്ലാത്ത വെബ്സൈറ്റുകളും നിരവധിയാണ്. അതിൽ ചിലതാണ് ഇത്.

സ്ത്രീകൾക്കും കുട്ടികൾക്കും വേണ്ടി (wcd.kerala.gov.in)

കേരള വനിതാ ശിശു വികസന (WCD) വകുപ്പിന്റെ ഔദ്യോഗിക വെബ്സൈറ്റാണ് wcd.kerala.gov.in. കേരളത്തിലെ സ്ത്രീകളുടെയും കുട്ടികളുടെയും സമഗ്ര വികസനത്തിനും സംരക്ഷണത്തിനും ലക്ഷ്യമിട്ടുകൊണ്ടുള്ളതാണ് ഈ സർക്കാർ വെബ്സൈറ്റ്. ഇതിലൂടെ സ്ത്രീകൾക്കും കുട്ടികൾക്കും സർക്കാരിൽ നിന്നും ലഭ്യമാകുന്ന പദ്ധതികൾ, സേവനങ്ങൾ, നയങ്ങൾ എന്നിവയെക്കുറിച്ചുള്ള കൂടുതൽ വിവരങ്ങൾ ലഭ്യമാകുന്നു.

ഒരു കുഞ്ഞ് ജന്മമെടുക്കുന്നത് മുതൽ കുഞ്ഞിന്റെ ഓരോ ഘട്ടത്തിലുള്ള വളർച്ചയിലും വളരെ ഉപകാരപ്രദമായി മാറുക എന്ന ലക്ഷ്യത്തോടെയാണ് കേരള വനിതാ ശിശു വികസന വകുപ്പ് ഈ ഔദ്യോഗിക വെബ്സൈറ്റ് രൂപകൽപ്പന ചെയ്തത്. കേന്ദ്ര സർക്കാരിന്റെയും സംസ്ഥാന സർക്കാരിന്റെയും എല്ലാ പരിപാടികളുടെയും കൃത്യനിർവ്വഹണത്തിനുള്ള പ്രധാന കേന്ദ്രമായി WCD ഡയറക്ടറേറ്റ് പ്രവർത്തിക്കുന്നു. കുട്ടികളുടെ വളർച്ചയ്ക്കും സംരക്ഷണത്തിനും കുട്ടികളെ ദത്തെടുക്കുന്നത് സംബന്ധിച്ചുമെല്ലാമുള്ള കാര്യങ്ങളെ കുറിച്ച് ഇതിൽ വ്യക്തമായ കാര്യങ്ങൾ പ്രതിപാദിക്കുന്നു.

ജോലിയിടത്ത് സ്ത്രീകളുടെ സുരക്ഷയ്ക്ക് (shebox.wcd.gov.in)

SHeBox എന്നത് ജോലിസ്ഥലത്ത് സ്ത്രീകൾക്ക് നേരിടേണ്ടി വരുന്ന ലൈംഗിക പീഡനവുമായി ബന്ധപ്പെട്ട പരാതികൾ നൽകാൻ സഹായിക്കുന്ന ഒരു ഇന്ത്യാ ഗവൺമെന്റ് ഓൺലൈൻ സംവിധാനമാണ് shebox.wcd.gov.in. വനിതാ ശിശു വികസന മന്ത്രാലയം (MWCD) ആരംഭിച്ച ഈ പോർട്ടലിലൂടെ സ്ത്രീകൾക്ക് ഏറെ സഹായകവും സ്ത്രീകളുടെ സുരക്ഷയ്ക്കും ആണ് മുൻഗണന നൽകുന്നത്. ഏതൊരു സ്ത്രീക്കും, സ്വകാര്യ-പൊതുമേഖല സ്ഥാപനങ്ങളിൽ ജോലി ചെയ്യുന്നവർക്കും, അവരുടെ തൊഴിൽ നില പരിഗണിക്കാതെ, എളുപ്പത്തിൽ പരാതി രജിസ്റ്റർ ചെയ്യാൻ സഹായിക്കുന്നു.

ഷീ-ബോക്സ് വഴി പരാതികൾ രജിസ്റ്റർ ചെയ്യാൻ വളരെ എളുപ്പത്തിൽ സാധിക്കും. ഇതിനായി പരാതിക്കാരിയുടേതായ ഒരു ഇമെയിൽ ഐഡിയും മൊബൈൽ നമ്പറും വേണം. പരാതി രജിസ്റ്റർ ചെയ്യുന്നതിന്, ഹോംസ്ക്രീനിൽ കൊടുത്തിരിക്കുന്ന പരാതി രജിസ്റ്റർ ചെയ്യുക എന്ന ടാബിൽ ക്ലിക്കുചെയ്യുക. കൂടാതെ വെബ്സൈറ്റിൽ കൊടുത്തിരിക്കുന്ന ഉപയോക്തൃ മാനുവൽ അനുസരിച്ച് ചെയ്യേണ്ടതാണ്. പരാതികൾ രജിസ്റ്റർ ചെയ്ത ശേഷം ബന്ധപ്പെട്ട അധികാരികളിലേക്ക് നേരിട്ട് അയയ്ക്കുകയും, നൽ

കിയ പരാതിയെ കുറിച്ചുള്ള അന്വേഷണ പുരോഗതി ട്രാക്ക് ചെയ്യാനും, പരാതിക്കാരെ അന്വേഷണത്തിന്റെ ഓരോ ഘട്ടവും ഇതിലൂടെ അറിയിക്കുകയും ചെയ്യുന്നു. ഇന്ത്യ ഗവൺമെന്റ് സ്ത്രീകളുടെ സുരക്ഷയ്ക്ക് നൽകിയിരിക്കുന്ന പ്രാധാന്യത്തെ വ്യക്തമാക്കുന്ന ഒരു വെബ്സൈറ്റാണിത്.

സെർച്ച് എഞ്ചിനും നിഘണ്ടുവിനും ഒരിടം (www.onelook.com)

ഇംഗ്ലീഷ് പദങ്ങൾക്കും അവ ഉപയോഗിക്കേണ്ട ശരിയായ ശൈലികളെ കുറിച്ചും വ്യക്തമാക്കി തരുന്ന ഒരു പോർട്ടൽ ആണ് onelook.com. മാത്രമല്ല ഇതിൽ ഉൾപ്പെടുത്തിയിട്ടുള്ള സെർച്ച് എഞ്ചിനും നിഘണ്ടുവിലൂടെ ഏത് സംശയത്തിനും വ്യക്തമായ മറുപടി നൽകുന്നു. ഈ വെബ്സൈറ്റ് സാധാരണ ഒരു

നിഘണ്ടുവായി മാത്രമല്ല പ്രവർത്തിക്കുന്നത്. സംശയമുള്ള ഒരു വാക്ക് നൽകിയാൽ അതിന്റെ നിർവചനങ്ങൾ കണ്ടെത്താനും, നിഘണ്ടു സവിശേഷതകൾ ഉപയോഗിച്ച് അനുബന്ധ പദങ്ങൾ കണ്ടെത്തുന്നതിനും ഇതിലൂടെ സഹായിക്കുന്നു. OneLook പര്യായങ്ങളിലേക്കും വിപരീതപദങ്ങളിലേക്കും വേഗത്തിൽ ലഭ്യമാക്കാനും ഇതിലൂടെ സാധിക്കുന്നു.

ഒരു വാക്ക് നൽകിയാൽ വിവിധ ഓൺലൈൻ നിഘണ്ടുകളിൽ നിന്നും ആണ് അതിന്റെ നിർവചനങ്ങൾ ലഭിക്കുന്നത്. അതിനാൽ തന്നെ നിങ്ങൾ ഒരു ഇംഗ്ലീഷ് എഴുത്തുകാരനോ വിദ്യാർത്ഥിയോ അല്ലെങ്കിൽ ഇത്തരത്തിൽ ഒരു മേഖലയിൽ പ്രവർത്തിക്കുന്ന ആളാണെങ്കിൽ ഈ വെബ്സൈറ്റ് ഏറെ ഉപകാരപ്പെടും.

വളരെ എളുപ്പം വരക്കാൻ പഠിക്കാം (quickdraw.withgoogle.com)

ചിത്രകലയോട് നിങ്ങൾക്ക് താൽപര്യം ഉണ്ടോ? എന്നാൽ ഒരു മികച്ച ചിത്രകലാ അധ്യാപകനെ നിങ്ങൾ തിരയുകയാണോ? എന്നാലിതാ അതിനു പറ്റിയ ഒരു അധ്യാപകൻ ഉണ്ട് quickdraw.withgoogle.com എന്ന വെബ്സൈറ്റിൽ. ഇവിടെ ഒരു ചിത്രകലാ അധ്യാപകനെ പോലെ തന്നെ നിങ്ങളെ എല്ലാ കര്യങ്ങളും പഠിപ്പിച്ച മനസ്സിലാക്കി തരും. വെബ്സൈറ്റ് ഓപ്പൺ ചെയ്യുമ്പോൾ തന്നെ ലെറ്റ്സ് ഡ്രോ എന്ന ഓപ്ഷനിൽ ക്ലിക്ക് ചെയ്യുമ്പോൾ തന്നെ വരക്കാനുള്ള ക്ലാസ്സുകൾ ആരംഭിക്കും. നിങ്ങൾ വരക്കേണ്ട ചിത്രം

ഏതാണെന്ന് അധ്യാപകൻ തന്നെ പറഞ്ഞു തരും.

20 സെക്കന്റാണ് നമുക്ക് ചിത്രം വരച്ച് അധ്യാപകനെ കാണിക്കാനുള്ള സമയം. അതിനുള്ളിൽ മാഷ് പറയുന്ന ചിത്രം നമ്മൾ വരച്ച് കാണിക്കണം, ഇതാണ് ടാസ്ക്. എന്നാൽ വെറുതെ അങ്ങ് ചിത്രം വരച്ചാൽ പോര, വരയ്ക്കുന്ന ചിത്രം അധ്യാപകന് മനസിലാവുകയും വേണം. ആറ് ചിത്രങ്ങളാണ് ഒരു സെറ്റിൽ ഉണ്ടാവുക. ആറെണ്ണവും വരച്ച് കഴിഞ്ഞ ശേഷം നമുക്ക് വരച്ച ചിത്രങ്ങളെല്ലാം കാണാൻ കഴിയും. നമ്മൾ എത്ര നന്നായി വരച്ചു എന്നും അധ്യാപകന് അത് ഇഷ്ടമായോ എന്നും മനസ്സിലാക്കാം.

കളിച്ചുകൊണ്ട് പഠിക്കാം (duolingo.com)

മറ്റ് ഭാഷകൾ പഠിക്കാൻ നമുക്ക് താൽപര്യം ഉണ്ടാകും. എന്നാലും അത് പഠിക്കാനുള്ള ബുദ്ധിമുട്ടും പഠിപ്പിക്കാൻ നല്ലൊരാളെ കിട്ടാനുള്ള സാധ്യതകളും കുറവായതിനാൽ പലപ്പോഴും ഈ ആഗ്രഹം സാധി

ക്കാതെ പോകുന്നു. എന്നാൽ ഇനി ആ പ്രശ്നങ്ങൾ ഒന്നും ഇല്ല. duolingo.com ഇതിനൊരു വലിയ സഹായമായിരിക്കും. ഗെയിം പോലെ മറ്റ് ഭാഷ പഠിക്കാനുള്ള ഒരു വെബ് പ്ലാറ്റ്ഫോമാണ് duolingo. 40ലധികം ഭാഷകളിൽ പാഠങ്ങൾ വാഗ്ദാനം ചെയ്യുന്നു.

ചെറിയ ചെറിയ വാക്കുകളിലൂടെ നമ്മൾ പഠിക്കാൻ ഉദ്ദേശിക്കുന്ന ഭാഷയിലേക്ക് നമ്മളെ സ്വാഗതം ചെയ്യുകയും പതുക്കെ നാം ആ ഭാഷയെ കൂടുതൽ അറിയുകയും പഠിക്കുകയും ചെയ്യുന്നു. ഇതെല്ലാം നാം പോലും അറിയാതെ വളരെ രസകരമായാണ് സംഭവിക്കുന്നത് എന്നതാണ് duolingo-യുടെ പ്രത്യേകത.

●

ആർട്ടിഫിഷ്യൽ ഇന്റലിജൻസും സർഗ്ഗാത്മകതയും

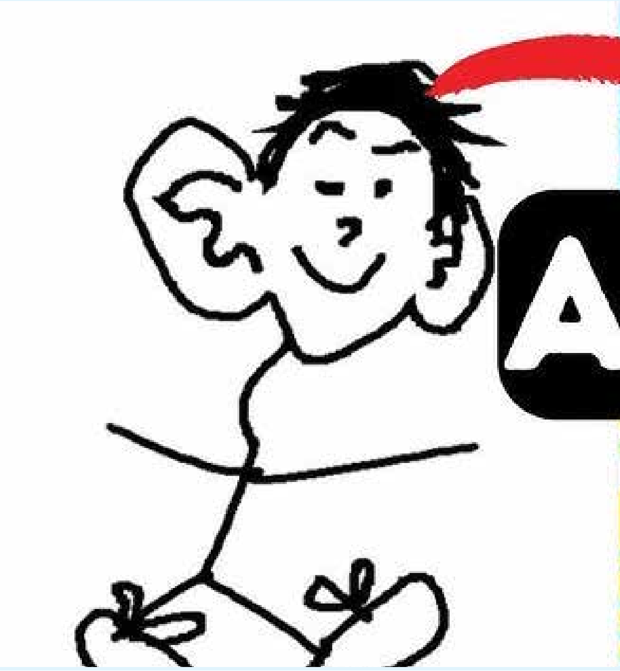
രാജീവ് കെ ആർ
എഐ എഡ്യുക്കേറ്റർ

ആർട്ടിഫിഷ്യൽ ഇന്റലിജൻസിന്റെ (AI) അതിവേഗത്തിലുള്ള വളർച്ച മനുഷ്യന്റെ സർഗ്ഗാത്മക മേഖലകളിലും വിപ്ലവകരമായ മാറ്റങ്ങൾ കൊണ്ടുവരുന്നുണ്ട്. ഗൂഗിളിന്റെ അത്യാധുനിക ഐഎ മോഡലായ ജെമിനിയുടെ (Gemini AI) കഴിവുകൾ ഉപയോഗിച്ച് വികസിപ്പിച്ചെടുത്ത ഒരു നൂതന സാങ്കേതിക ടൂൾ ആണ് 'ജെമിനി കൊ-ഡ്രോയിംഗ്' (Gemini Co-drawing). ചിത്രങ്ങൾ വരയ്ക്കുന്നതിനും രൂപപ്പെടുത്തുന്നതിനും എഐ-യുടെ സഹായം ഉപയോഗിച്ച് മനുഷ്യനും കംപ്യൂട്ടറും തമ്മിലുള്ള സഹകരണത്തിന് ഇത് ഒരു പുതിയ മാനം നൽകുന്നു. പരമ്പരാഗതമായ ചിത്രരചനാ രീതികളെ ജനറേറ്റീവ് എഐ-യുടെ ശക്തിയുമായി ഇത് സമന്വയിപ്പിക്കുന്നു.

ജെമിനി കൊ–ഡ്രോയിംഗിന്റെ പ്രധാന സവിശേഷതകൾ

AI-യുടെ സഹകരണത്തോടെയുള്ള രചന (AIdriven Collaboration): ഇതൊരു മനുഷ്യ-എഐ പങ്കാളിത്ത മാതൃകയാണ്. കലാകാരന്മാർക്ക് അവരുടെ സൃഷ്ടിപരമായ പ്രക്രിയയിൽ ഒരു സഹായിയായി എഐ -യെ ഉപയോഗിക്കാൻ സാധിക്കുന്നു. മനുഷ്യന്റെ ഭാവനയും എഐ-യുടെ കംപ്യൂട്ടേഷണൽ ശക്തിയും ഒരുമിച്ച് പ്രവർത്തിച്ച് അതുല്യമായ ചിത്രങ്ങൾ നിർമ്മിക്കാൻ ഇത് വഴിയൊരുക്കുന്നു.

2.ടെക്സ്റ്റ് ഉപയോഗിച്ചുള്ള ചിത്രരചനാ എഡിറ്റിംഗ്(Textprompt Based Editing): ഈ സംവിധാനത്തിന്റെ ഒരു പ്രധാന സവിശേഷതയാണിത്. നിർദ്ദേശങ്ങൾ (Text Prompts) നൽകി ആ ചിത്രത്തിൽ മാറ്റങ്ങൾ വരുത്താനും അതിനെ മെച്ചപ്പെടുത്താനും കഴിയും. ഉദാഹരണത്തിന്, ഒരു സാധാരണ രൂപം വരച്ച ശേഷം 'ഇതൊരു ഡ്രാഗൺ ആക്കുക' എന്നോ 'ഇതിന് മനോഹരമായ ഒരു കാടിന്റെ പശ്ചാത്തലം നൽകുക' എന്നോ എഐ-യോട് നിർദ്ദേശിക്കാവുന്നതാ



ണ്. എഐ ഈ നിർദ്ദേശങ്ങൾക്കനുസരിച്ച് ചിത്രത്തിൽ മാറ്റങ്ങൾ വരുത്തും.

3. **ചിത്രങ്ങൾ നിർമ്മിക്കാനും എഡിറ്റ് ചെയ്യാനുമുള്ള കഴിവ് (Image Generation and Editing)**: ജെമിനി എഐ മോഡലിന്റെ പ്രധാന കഴിവുകളിലൊന്നാണ് ടെക്സ്റ്റ് നിർദ്ദേശങ്ങളിൽ നിന്ന് പുതിയ ചിത്രങ്ങൾ ഉണ്ടാക്കാനുള്ള ശേഷി (TexttoImage). കൂടാതെ, നിലവിലുള്ള ചിത്രങ്ങളെ (ഉപയോക്താവ് വരച്ച ചിത്രങ്ങൾ ഉൾപ്പെടെ) ടെക്സ്റ്റ് നിർദ്ദേശങ്ങൾ ഉപയോഗിച്ച് എഡിറ്റ് ചെയ്യാനും (Image + TexttoImage) ഇതിന് സാധിക്കുന്നു. ഇത് ചിത്രരചനയിൽ വലിയ സാധ്യതകൾ തുറക്കുന്നു.

4. **മൾട്ടി-മോഡൽ ശേഷികൾ (Multi--modal Capabilities)**: ജെമിനി എഐ -യുടെ ചിത്രങ്ങളെയും ടെക്സ്റ്റിനെയും ഒരുപോലെ മനസ്സിലാക്കാനുള്ള കഴിവാണ് ഈ സംവിധാനത്തിന്റെ അടിസ്ഥാനം. ഉപയോക്താവ് വരച്ച ചിത്രം എ ഐ 'കണ്ടു' മനസ്സിലാക്കുകയും, തുടർന്ന് ഉപയോക്താവ് നൽകുന്ന ടെക്സ്റ്റ് നിർദ്ദേശങ്ങൾക്കനുസരിച്ച് പ്രവർത്തിക്കുകയും ചെയ്യുന്നു. ഈ മൾട്ടി-മോഡൽ കഴിവ് എഐ-യും മനുഷ്യനും തമ്മിലുള്ള ആശയവിനിമയം കൂടുതൽ സ്വാഭാവികമാക്കുന്നു.

5. **തത്സമയ സഹകരണം (Realtime Collaboration)**: ജെമിനി കൊ-ഡ്രോയിംഗ് തത്സമയ സഹകരണത്തിനും അവസരം ഒരുക്കുന്നു. ഒന്നിലധികം ഉപയോക്താക്കൾക്ക് ഒരേസമയം ഒരു ഡിജിറ്റൽ ക്യാൻവാസിൽ ഒരുമിച്ച് പ്രവർത്തിക്കാനും, എഐ എല്ലാവർക്കും സഹായം നൽകിക്കൊണ്ട് ചിത്രരചനയിൽ പങ്കെടുക്കാനും ഇത് സഹായിക്കുന്നു.

പ്രവർത്തന രീതി (Simplified)

ഉപയോക്താവ് ഒരു ഡിജിറ്റൽ ക്യാൻവാസിൽ വരയ്ക്കാൻ തുടങ്ങുന്നു. വരച്ചുകൊണ്ടിരിക്കുന്ന ചിത്രത്തിന്റെ ഒരു പ്രത്യേക ഭാഗം മാറ്റാനോ, അതിലേക്ക് പുതിയ ഘടകങ്ങൾ ചേർക്കാനോ, അല്ലെങ്കിൽ ചിത്രത്തിന് ഒരു പ്രത്യേക ശൈലി നൽകാനോ ഉപയോക്താവിന് തോന്നുമ്പോൾ, ടെക്സ്റ്റ് രൂപത്തിൽ എഐ-ക്ക് നിർദ്ദേശം നൽകുന്നു. എഐ ആ ചിത്രത്തെ വിശകലനം ചെയ്ത് നിർദ്ദേശങ്ങൾക്കനുസരിച്ചുള്ള മാറ്റങ്ങൾ തൽക്ഷണം നടപ്പിലാക്കുന്നു. ഈ രീതിയിൽ മനുഷ്യന്റെ വരയും എഐ -യുടെ നിർമ്മാണ ശേഷിയും ഒരുമിച്ച് മുന്നോട്ട് പോകുന്നു.

ജെമിനി കൊ–ഡ്രോയിംഗ് എന്നത് മനുഷ്യന്റെ സർഗ്ഗാത്മകതയും ആർട്ടിഫിഷ്യൽ ഇന്റലിജൻസും തമ്മിലുള്ള സഹകരണത്തിന്റെ ഒരു പുതിയ അധ്യായമാണ്. ഇത് ചിത്രരചനയിലും ഡിസൈനിംഗിലുമുള്ള നമ്മുടെ കാഴ്ചപ്പാടുകളെ മാറ്റിമറിക്കുകയും, ദൃശ്യപരമായ പ്രോജക്റ്റുകൾ നിർമ്മിക്കാനും സഹകരിക്കാനുമുള്ള പുതിയതും എളുപ്പവുമായ മാർഗ്ഗങ്ങൾ തുറന്നുതരികയും ചെയ്യുന്നു.

ഉപയോഗങ്ങളും പ്രാധാന്യവും

- കലാകാരന്മാർക്കും ഡിസൈനർമാർക്കും: പുതിയ ആശയങ്ങൾ വേഗത്തിൽ ചിത്രരൂപത്തിലാക്കാനും, ഡിസൈനുകൾ മെച്ചപ്പെടുത്താനും ഇത് സഹായിക്കുന്നു.
- വിദ്യാഭ്യാസ മേഖലയിൽ: ചിത്രരചന പഠിപ്പിക്കുന്നതിനും, വിദ്യാർത്ഥികൾക്ക് സർഗ്ഗാത്മകമായി പരീക്ഷണങ്ങൾ നടത്താനും ഇത് പ്രയോജനകരമാണ്.
- ആശയവിനിമയത്തിൽ: സങ്കീർണ്ണമായ ആശയങ്ങളെ ദൃശ്യരൂപത്തിൽ എളുപ്പത്തിൽ അവതരിപ്പിക്കാൻ ഇത് സഹായിക്കും.
- പുതിയ ഉൽപ്പന്ന വികസനത്തിൽ: ഉൽപ്പന്നങ്ങളുടെ രൂപകൽപ്പനയിലും മാതൃകകൾ നിർമ്മിക്കുന്നതിലും ഇത് ഒരു മികച്ച ടൂളായി മാറിയേക്കാം.

ജെമിനി കൊ-ഡ്രോയിംഗ് എന്നത് മനുഷ്യന്റെ സർഗ്ഗാത്മകതയും ആർട്ടിഫിഷ്യൽ ഇന്റലിജൻസും തമ്മിലുള്ള സഹകരണത്തിന്റെ ഒരു പുതിയ അധ്യായമാണ്. ഇത് ചിത്രരചനയിലും ഡിസൈനിംഗിലുമുള്ള നമ്മുടെ കാഴ്ചപ്പാടുകളെ മാറ്റിമറിക്കുകയും, ദൃശ്യപരമായ പ്രോജക്റ്റുകൾ നിർമ്മിക്കാനും സഹകരിക്കാനുമുള്ള പുതിയതും എളുപ്പവുമായ മാർഗ്ഗങ്ങൾ തുറന്നുതരികയും ചെയ്യുന്നു. എഐ സാങ്കേതിക വിദ്യയുടെ സഹായത്തോടെ മനുഷ്യന്റെ ഭാവനയ്ക്ക് അതിരുകളില്ലാതെ വിഹരിക്കാൻ കഴിയുന്ന ഒരു ഭാവിയാണ് ഇത് വാഗ്ദാനം ചെയ്യുന്നത്.

●

ലിബ്രേ ഓഫീസ് ടിപ്സ്

എൻ എൻ രാജ്

മൈക്രോസോഫ്റ്റ് ഓഫീസിന് പകരമായി സർക്കാർ ഓഫീസുകളിലും സ്കൂളുകളിലും വ്യാപകമായി ഉപയോഗിക്കുന്ന ഒരു ഓഫീസ് പാക്കേജ് ആണ് ലിബ്രേ ഓഫീസ്. ദി ഡോക്യുമെന്റ് ഫൗണ്ടേഷൻ എന്ന സ്ഥാപനമാണ് ഇത് വികസിപ്പിച്ചെടുത്തിരിക്കുന്നത്. സൺ മൈക്രോസിസ്റ്റംസ് പുറത്തിറക്കിയിരുന്ന ഓപ്പൺ ഓഫീസ്.ഓർഗ് എന്ന ഓഫീസ് പാക്കേജിനെ അടിസ്ഥാനമാക്കിയാണ് ലിബ്രേ ഓഫീസ് വികസിപ്പിച്ചിരിക്കുന്നത്. സൺ മൈക്രോസിസ്റ്റംസിനെ ഒറാക്കിൾ കോർപ്പറേഷൻ ഏറ്റെടുത്തതിനെ തുടർന്ന് ഓപ്പൺ ഓഫീസ്.ഓർഗ് കമ്യൂണിറ്റിയിലെ അംഗങ്ങൾ ഒറാക്കിൾ കോർപ്പറേഷന്റെ നയങ്ങളോട് വിയോജിച്ച് 2012 ൽ ദി ഡോക്യുമെന്റ് ഫൗണ്ടേഷൻ എന്ന സംഘടന രൂപീകരിച്ച് ലിബ്രേ ഓഫീസിന്റെ നിർമ്മാണം ആരംഭിച്ചു. ലിനക്സ്, മാക് ഓ.എസ്., വിൻഡോസ്, ബി.എസ്.ഡി., ഓപ്പൺ ഇൻഡ്യാന തുടങ്ങിയ ഓപ്പറേറ്റിംഗ് സിസ്റ്റങ്ങളിൽ പ്രവർത്തിക്കും. കേരളത്തിലെ സർക്കാർ ഓഫീസുകളിൽ വ്യാപകമായി ഉപയോഗിക്കുന്ന ലിബ്രേ ഓഫീസ് തുടക്കകാലം തൊട്ട് തന്നെ സ്കൂൾ സിലബസിൽ ഉൾപ്പെടുത്തി പഠിപ്പിച്ചുവരുന്നു.

ലിബ്രേ ഓഫീസിൽ പരീക്ഷിക്കാവുന്ന കുറച്ച് ടിപ്സ് & ട്രിക്സ്

1. ഹൈബ്രിഡ് പി.ഡി.എഫ്. ആയി സേവ് ചെയ്യാം.

സാധാരണ പി.ഡി.എഫ്. ഫയലുകൾ എഡിറ്റ് ചെയ്യാൻ സാധിക്കില്ലല്ലോ. എന്നാൽ പലപ്പോഴും പി.ഡി.എഫ്. ഫയലുകൾ എഡിറ്റ് ചെയ്യേണ്ടി വരാറുണ്ട്. ഇത്തരം സാഹചര്യത്തിൽ എഡിറ്റ് ചെയ്യാൻ സാധിക്കുന്ന ഹൈബ്രിഡ് പി.ഡി.എഫ്. ഫയലുകൾ നിർമ്മിക്കാനുള്ള സൗകര്യം ലിബ്രേ ഓഫീസിൽ ഉണ്ട്. ഹൈബ്രിഡ് പി.ഡി.എഫ്. ഫയലുകൾ ഒരു ഡോക്യുമെന്റ് വ്യൂവറിൽ തുറന്നാൽ എഡിറ്റ് ചെയ്യാൻ കഴിയാത്ത സാധാരണ പി.ഡി.എഫ്. ഫയലുകൾ ആയിരിക്കും. എന്നാൽ ഈ ഫയൽ ലിബ്രേ ഓഫീസിൽ തുറന്നാൽ ഒരു ഒ.ഡി.എഫ്. (.odt, .ods) ഫയൽ പോലെ തുറന്നു വരുന്നതും ആവശ്യമായ മാറ്റങ്ങൾ വരുത്തി വീണ്ടും സേവ് ചെയ്യാൻ സാധിക്കുന്നതുമാണ്. ഹൈബ്രിഡ് പി.ഡി.എഫ്. ഫയലിൽ ഒ.ഡി.എഫ്. ഫയൽ എംബഡ് ചെയ്യുന്നത് കൊണ്ട് ഫയൽ സൈസ് അല്പം കൂടുതലായിരിക്കും എന്നത് മാത്രമാണ് ഒരു പോരായ്മ.

ഹൈബ്രിഡ് പി.ഡി.എഫ്. ഫയൽ നിർമ്മിക്കുന്നതിന് File മെനുവിൽ Export As> Export as PDF...ൽ ക്ലിക്ക് ചെയ്യുക. ഇപ്പോൾ ലഭിക്കുന്ന ഡയലോഗ് ബോക്സിൽ General ടാബിൽ General സെക്ഷന് കീഴിൽ കാണുന്ന Hybrid PDF (embed ODF File) എന്ന ചെക്ക് ബോക്സിൽ ടിക്ക് ചെയ്യുക. തുടർന്ന് Export ബട്ടണിൽ ക്ലിക്ക്

ചെയ്യുക. ലൊക്കേഷൻ സെലക്ട് ചെയ്ത് വീണ്ടും Export ബട്ടണിൽ ക്ലിക്ക് ചെയ്യുക.

ഇനി ഹൈബ്രിഡ് പി.ഡി.എഫ്. ഫയൽ അല്ലെങ്കിലും ലിബ്രേ ഓഫീസിൽ എഡിറ്റ് ചെയ്യാൻ സാധിക്കും. ഇതിന് ഒരു ടെക്സ്റ്റ് ഫയലിൽ നിന്നും ജനറേറ്റ് ചെയ്ത പി.ഡി.എഫ്. ഫയൽ ആയിരിക്കണം എന്ന് മാത്രം. ഇതിനായി ലിബ്രേ ഓഫീസ് സ്യൂട്ടിന്റെ ഭാഗമായ ലിബ്രേ ഓഫീസ് ഡ്രോയിൽ പി.ഡി.എഫ്. ഫയൽ തുറക്കുക. ഡ്രോയിൽ ആവശ്യമായ മാറ്റങ്ങൾ വരുത്തിയതിന് ശേഷം File > Export As> Export as PDF വഴി വീണ്ടും പി.ഡി.എഫ്. ആയി എക്സ് പോർട്ട് ചെയ്യാവുന്നതാണ്.

2. ഡിഫോൾട്ട് ഫയൽ ഫോർമാറ്റ് മാറ്റാം

ലിബ്രേ ഓഫീസിന്റെ ഡിഫോൾട്ട് ഫയൽ ഫോർമാറ്റ് odf അഥവാ ഓപ്പൺ ഡോക്യുമെന്റ് ഫോർമാറ്റ് ആണ്. ഡോക്യുമെന്റുകൾക്ക് .odt എക്സ്റ്റൻഷനും സ്പ്രെഡ്ഷീറ്റിന് .ods എക്സ്റ്റൻഷനും പ്രസന്റേഷന് .odp എക്സ്റ്റൻഷനും ആണ് ഉപയോഗിക്കുന്നത്. എക്സ്.എം.എൽ. അടിസ്ഥാനമാക്കിയുള്ള ഒരു ഓപ്പൺ ഫോർമാറ്റ് ആണ് odf.

ഒ.ഡി.എഫ്. ന് ബദലായി മൈക്രോസോഫ്റ്റ് വികസിപ്പിച്ചെടുത്ത എക്സ്.എം.എൽ. അടിസ്ഥാനമാക്കിയുള്ള ഒരു ഓപ്പൺ ഫോർമാറ്റ് ആണ് Office Open XML. ഡോക്യുമെന്റുകൾക്ക് .docx ഉം സ്പ്രെഡ്ഷീറ്റിന് .xlsx ഉം പ്രസന്റേഷന് .pptx ഉം ആണ് ഫയൽ എക്സ്റ്റൻഷൻ. മൈക്രോസോഫ്റ്റ് ഓഫീസിൽ ooxml ഫയൽ ഫോർമാറ്റ് ആണ് ഉപയോഗിക്കുന്നത്.

ലിബ്രേ ഓഫീസിൽ ഫയൽ സേവ് ചെയ്യുന്നതിന് ഡിഫോൾട്ട് ആയി ഒ.ഡി.എഫ്. ഫയൽ ഫോർമാറ്റ് ആണ് ഉപയോഗിക്കുന്നത്. എന്നിരുന്നാലും ooxml ഉൾപ്പെടെയുള്ള മറ്റ് ഫയൽ ഫോർമാറ്റുകളും ലിബ്രേ ഓഫീസ് പിന്തുണക്കുന്നുണ്ട്. ലിബ്രേ ഓഫീസിൽ ഡിഫോൾട്ട് ആയി ooxml ഫോർമാറ്റിൽ ഫയലുകൾ സേവ് ചെയ്യാൻ സാധിക്കുന്നതാണ്. ഇതിനായി Tools മെനുവിൽ Options എടുക്കുക. ഇപ്പോൾ ലഭിക്കുന്ന ഡയലോഗ് ബോക്സിൽ Load/Save സെക്ഷനിൽ General ഓപ്ഷൻ എടുക്കുക. വലതു വശത്തെ Pane ൽ Default File Format and ODF Settings ൽ Document Type: Text Document (Writer) തിരഞ്ഞെടുക്കുക. താഴെ Always save as: ൽ Word 2010-365 Document (*.docx) തിരഞ്ഞെടുക്കുക. Ok നൽകുക.

3. ലിബ്രേ ഓഫീസ് ഫയൽ പാസ്‌വേഡ് നൽകി സേവ് ചെയ്യാം

ലിബ്രേ ഓഫീസിൽ ഫയൽ സേവ് ചെയ്യുമ്പോൾ പാസ്‌വേഡ് നൽകി സംരക്ഷിക്കാൻ സാധിക്കുന്നതാണ്. ഇതിനായി Save/Save As ഡയലോഗ് ബോക്സിൽ താഴെ കാണുന്ന Save with password എന്ന ചെക്ക് ബോക്സ് ടിക്ക് ചെയ്യുക. തുടർന്ന് ലഭിക്കുന്ന Set Password ഡയലോഗ് ബോക്സിൽ Password, Confirm Password എന്നിവ നൽകി OK നൽകുക. അതോടൊപ്പം ഫയൽ റീഡ്-ഓൺലി ആക്കി മാറ്റണമെങ്കിൽ Options ൽ File Sharing Password എന്നതിന് താഴെ കാണുന്ന Open file read only എന്ന ചെക്ക് ബോക്സിൽ ടിക്ക് ചെയ്യുക. Password, Confirm Password ടൈപ്പ് ചെയ്ത് നൽകുക. ഇത്തരത്തിൽ read only ആക്കി മാറ്റിയ ഫയൽ എഡിറ്റ് ചെയ്യുന്നതിന് Edit മെനുവിൽ Edit Mode എടുത്ത് പാസ്‌വേഡ് നൽകുക. ഇതോടെ ഫയൽ എഡിറ്റ് മോഡിലേക്ക് മാറുകയും ആവശ്യമായ എഡിറ്റിംഗ് വരുത്താൻ സാധിക്കുന്നതുമാണ്.

പാസ്‌വേഡ് മറന്ന് പോയാൽ റിക്കവർ ചെയ്യുന്നതിനോ റീ സെറ്റ് ചെയ്യുന്നതിനോ സാധിക്കില്ല എന്ന കാര്യം പ്രത്യേകം ശ്രദ്ധിക്കുക.

4. ലിബ്രേ ഓഫീസ് ഫയലിൽ ഫോണ്ടുകൾ ഉൾക്കൊള്ളിക്കാം

പലതരം ഫോണ്ടുകൾ ഉപയോഗിച്ച് നിങ്ങൾ തയ്യാറാക്കിയ ഒരു ഡോക്യുമെന്റ് അല്ലെങ്കിൽ പ്രസന്റേഷൻ മറ്റൊരു കംപ്യൂട്ടറിൽ തുറക്കുമ്പോൾ നിങ്ങളുടെ ഡോക്യുമെന്റിൽ അല്ലെങ്കിൽ പ്രസന്റേഷനിൽ ഉപയോഗിച്ച ഫോണ്ടുകൾ തുറക്കുന്ന കംപ്യൂട്ടറിൽ ലഭ്യമല്ലെങ്കിൽ ലഭ്യമായ മറ്റൊരു ഫോണ്ടിലായിരിക്കും ടെക്സ്റ്റ് പ്രദർശിപ്പിക്കപ്പെടുന്നത്. ഇത് ഡോക്യുമെന്റിന്റെ ഭംഗി നശിപ്പിക്കുന്നതിന് കാരണമാകുന്നു. ഇത്തരത്തിൽ നിങ്ങൾ തയ്യാറാക്കിയ ഒരു ലിബ്രോ ഓഫീസ് ഫയൽ മറ്റൊരാൾക്ക് കൈമാറുമ്പോൾ നിങ്ങൾ പ്രസ്തുത ഫയലിൽ ഉപയോഗിച്ച ഫോണ്ടുകൾ ഫയലിൽ എംബഡ് ചെയ്ത് ഈ പ്രശ്നം പരിഹരിക്കാവുന്നതാണ്. ഇതിനായി File മെനുവിൽ Properties എടുക്കുക. ഇപ്പോൾ ലഭിക്കുന്ന ഡയലോഗ് ബോക്സിൽ Font ടാബിൽ embed fonts-in the document എന്ന ചെക്ക് ബോക്സ് ടിക്ക് ചെയ്യുക. നിങ്ങൾ ഡോക്യുമെന്റിന്റെ Style ൽ ഉൾപ്പെടുത്തിയിട്ടുള്ള ഫോണ്ടുകൾ എല്ലാം തന്നെ ഈ ഫയലിൽ എംബഡ് ചെയ്യപ്പെടുന്നതാണ്. ഇങ്ങനെ ചെയ്യുമ്പോൾ പ്രസ്തുത ഫയലിൽ ഉപയോഗിക്കാത്ത ഫോണ്ടുകളും എംബഡ് ചെയ്യപ്പെടും. എന്നാൽ പ്രസ്തുത ഫയലിൽ ഉപയോഗിച്ച ഫോണ്ടുകൾ മാത്രം ഉൾക്കൊള്ളിച്ചാൽ മതി എങ്കിൽ താഴെയുള്ള Only embed fonts that are used in the document എന്ന ചെക്ക് ബോക്സ് ടിക്ക് ചെയ്യുക.

●

സർക്കാർ സേവനങ്ങളിലും എഐ

◐ ഹരിപ്രിയ ഗോപിനാഥ്, ടെക്നോളജി റൈറ്റർ

സാങ്കേതികവിദ്യക്കനുസരിച്ച് വേഗത്തിൽ മാറുന്ന ലോകത്ത് ആർട്ടിഫിഷ്യൽ ഇന്റലിജൻസ് നമ്മുടെ നിത്യജീവിതത്തിന്റെ ഭാഗമായി മാറിക്കഴിഞ്ഞു. ചെറിയ കാര്യങ്ങൾക്ക് പോലും നമ്മൾ എഐ നിർദ്ദേശങ്ങൾ സ്വീകരിച്ചു തുടങ്ങി. അതിവേഗം ബഹുദൂരം സഞ്ചരിക്കുന്ന നമ്മുടെ കേരളത്തിലും ഗവൺമെന്റ് സേവനങ്ങൾ, ആരോഗ്യസംരക്ഷണം, കൃഷി, വിദ്യാഭ്യാസം തുടങ്ങി ജീവിതത്തിന്റെ എല്ലായിടങ്ങളിലും എഐ വലിയ മാറ്റങ്ങൾ കൊണ്ടുവരുന്നു. ഈ സാധ്യത തിരിച്ചറിഞ്ഞ് കേരള സർക്കാർ 'കെ-എഐ' (Kerala AI Initiative) എന്ന പദ്ധതിക്ക് തുടക്കം കുറിച്ചു. സ്റ്റാർട്ടപ്പുകൾ, ഗവേഷകർ, സർക്കാർ വകുപ്പുകൾ എന്നിവരുടെ സഹകരണത്തോടെ എഐ ഉപയോഗിച്ച് ഭരണ-സാമൂഹിക പ്രശ്നങ്ങൾ പരിഹരിക്കുകയാണ് ഇതിന്റെ ലക്ഷ്യം.

K-AI (Kerala AI Initiative) സാധാരണക്കാർക്ക് നേരിട്ട് 'app പോലെ' ഇപ്പോൾ ഉപയോഗിക്കാൻ കഴിയുന്ന ഒരു സാങ്കേതിക സംവിധാനം അല്ല. https://kai.startupmission.in/problem_statements/ എന്ന വെബ്സൈറ്റ് മുഖേന ഉപഭോക്താക്കൾക്ക് എഐ സേവനം ലഭ്യമാകും. ഇത് പ്രധാനമായും സർക്കാരിന്റെയും സ്റ്റാർട്ടപ്പുകളുടെയും സഹകരണത്തോടെ മുന്നോട്ട് പോകുന്ന ഒരു പദ്ധതിയാണ്. എന്നാൽ, വിദ്യാർത്ഥികൾക്കും സംരംഭകർക്കും ഗവേഷകർക്കും സാധാരണക്കാർക്കും വിവിധ രീതികളിൽ ഇത് ഉപയോഗിക്കാനും കഴിയും.

K-AI ഉപയോഗിക്കാനാകുന്ന മേഖലകൾ

- **സ്റ്റാർട്ടപ്പുകൾക്കും സംരംഭകർക്കും**

കേരള സ്റ്റാർട്ട്അപ്പ് മിഷൻ (KSUM) വഴി എഐ അടിസ്ഥാനത്തിലുള്ള ആശയങ്ങൾ അവതരിപ്പിക്കാം. ഗവൺമെന്റ് വകുപ്പുകൾ നൽകിയിട്ടുള്ള പ്രശ്നങ്ങൾക്കുള്ള പരിഹാരങ്ങൾ വികസിപ്പിക്കാൻ സ്റ്റാർട്ടപ്പുകൾക്ക് അവസരം ലഭിക്കും. തിരഞ്ഞെടുത്ത പദ്ധതികൾക്ക് ഫണ്ടിംഗ്, മെന്റർഷിപ്പ്, ഗവൺമെന്റ് സഹകരണം എന്നിവ ലഭിക്കും.

- **വിദ്യാർത്ഥികൾക്ക്**

വിദ്യാഭ്യാസ രംഗത്ത് സംസ്ഥാന എഐ എഞ്ചിൻ വരുമ്പോൾ, സ്കൂളുകളിലും കോളേജുകളിലും എഐ അധിഷ്ഠിത പഠനസാധനങ്ങൾ ലഭിക്കും. മെഷീൻ ലേണിംഗ്, മനഃശാസ്ത്രം, വിദ്യാഭ്യാസ ഗവേഷണം എന്നിവ സംയോജിപ്പിക്കാൻ സാധിക്കും. വിദ്യാർത്ഥികളുടെ ഹാജർ, അക്കാദമിക്, പാഠ്യേതര പ്രവർത്തനങ്ങളിലെ പങ്കാളിത്തം, അക്കാദമിക് റെക്കോർഡുകൾ, ഡിജിറ്റൽ പഠന ഇടപെടലുകൾ എന്നിവ വിശകലനം ചെയ്യുന്നതിലൂടെ, വിദ്യാർത്ഥികളുടെ ഇടപെടൽ, പഠന ശൈലികൾ, പെരുമാറ്റ രീതികൾ എന്നിവയെക്കുറിച്ചുള്ള വിലയിരുത്തൽ നൽകാൻ സിസ്റ്റത്തിന് കഴിയും. ഗവേഷണ പദ്ധതികൾക്കായി സർക്കാർ ഇന്നോനേഷൻ ചലഞ്ച് നടത്തുന്നുണ്ട് അതിൽ പങ്കെടുക്കാനും സാധിക്കും.

- **ക്ഷീര വികസനത്തിനായി**

ക്ഷീരശ്രീ പോർട്ടൽ മൃഗസംരക്ഷണ വകുപ്പ് ഡേറ്റാബേസുകൾ അടിസ്ഥാനമാക്കി രോഗപ്രതിരോധശേഷിയുള്ള, കാലാവസ്ഥാ പ്രതിരോധശേഷിയുള്ള കന്നുകാലി ഇനങ്ങളെ തിരിച്ചറിയുന്നതിന് മെഷീൻ ലേണിംഗ് മോഡലുകൾ ഉപയോഗിക്കാം. ബ്രീഡിംഗ് പ്രോഗ്രാം ഒപ്റ്റിമൈസേഷൻ-ഉൽപ്പാദനക്ഷമത, മൃഗങ്ങളുടെ ആരോഗ്യം, ദീർഘകാല സുസ്ഥിരത എന്നിവ സന്തുലിതമാക്കുന്ന ഒപ്റ്റിമൈസ് ചെയ്ത ബ്രീഡിംഗ് പ്ലാനുകളും ലഭിക്കും. കാര്യക്ഷമമായ തീറ്റയും റേഷൻ മാനേജ്മെന്റും, ചെലവ് കുറയ്ക്കുകയും കന്നുകാലികളുടെ ആരോഗ്യം മെച്ചപ്പെടുത്തുകയും ചെയ്യും.

- **സാധാരണ ജനങ്ങൾക്കായി**

ആരോഗ്യമേഖലയിലെ എഐ സംവിധാനങ്ങൾ ഉദാ: രോഗം മുൻകൂട്ടി തിരിച്ചറിയൽ, ടെലിമെഡിസിൻ സേവനങ്ങൾ ജനങ്ങൾക്ക് ലഭ്യമാകും. കൃഷിയിൽ എഐ അടിസ്ഥാനത്തിലുള്ള കൃഷി ഉപദേശങ്ങൾ കർഷകർക്ക് ലഭ്യമാക്കും. വിദ്യാഭ്യാസത്തിൽ കുട്ടികൾക്ക് എഐ അടിസ്ഥാനത്തിലുള്ള പഠന-ടൂൾസ് ലഭിക്കും.

- **ഓൺലൈൻ & ഓഫീഷ്യൽ പ്ലാറ്റ്ഫോമുകൾ**

കേരള സ്റ്റേറ്റ് ഐടി മിഷൻ, KSUM എന്നീ വെബ്സൈറ്റുകളിൽ K-AI Innovation Challenges/ Hack thons അറിയിപ്പുകൾ പ്രസിദ്ധീകരിക്കും. അപേക്ഷ നൽകി തിരഞ്ഞെടുക്കപ്പെട്ടാൽ, നിങ്ങൾക്ക് എഐ പ്രോജക്ടുകൾ വികസിപ്പിക്കാൻ സർക്കാർ പിന്തുണ ലഭിക്കും.

- **ആരാധനാലയങ്ങൾക്ക്**

വലിയ ക്ഷേത്രങ്ങൾ മറ്റ് തീർത്ഥാടകകേന്ദ്രങ്ങൾ എന്നിവിടങ്ങളിൽ ആളുകൾ ഒത്തു ചേർന്ന് ഉണ്ടാകുന്ന തിരക്ക് നിയന്ത്രിക്കുന്നതിന് ദേവസ്വം ബോർഡ് എഐ അധിഷ്ഠിത സംവിധാനങ്ങൾ നിർദ്ദേശിച്ചിട്ടുണ്ട്.

- **പോലീസ് സേവനങ്ങൾക്ക്**

ക്രിമിനൽ കേസുകൾ കൈകാര്യം ചെയ്യുന്നതിന് പിന്തുണ നൽകാൻ പുതിയ രീതികൾ, ഡേറ്റ വിശകലനം, പൊതു സുരക്ഷ മെച്ചപ്പെടുത്തുന്ന പോലീസിംഗ് മോഡലുകൾ എന്നിവയ്ക്കായി പോലീസ് വകുപ്പ് എഐ-യെ ആശ്രയിക്കുന്നു.

- **ധനകാര്യ വകുപ്പിന്റെ സേവനങ്ങൾക്ക്**

ബജറ്റ് തയ്യാറാക്കൽ, തട്ടിപ്പ് കണ്ടെത്തൽ, വലിയ ഡേറ്റാ സെറ്റുകളിൽ അപാകത കണ്ടെത്തൽ എന്നിവയ്ക്കായി ധനകാര്യ വകുപ്പ് എഐ ഉപയോഗിക്കും. ഇത് പൊതു ഫണ്ടുകളുടെ മികച്ച ഉപയോഗം ഉറപ്പാക്കുന്നു.

- **ദുരന്തനിവാരണത്തിന്**

വെള്ളപ്പൊക്കം, മണ്ണിടിച്ചിൽ, മറ്റ് അപകടസാധ്യതകൾ എന്നിവ പ്രവചിക്കുന്നതിന് എഐ ഉപയോഗിച്ച് മൾട്ടി-അപകട സാധ്യതാ മാപ്പിംഗ് സംസ്ഥാന ദുരന്ത നിവാരണ അതോറിറ്റി പര്യവേക്ഷണം ചെയ്യുന്നു, ഇത് അപകട സാധ്യത മേഖലയിൽ നിന്ന് ആളുകളെ വേഗത്തിൽ ഒഴിപ്പിക്കുന്നതിനും മറ്റ് തയ്യാറെടുപ്പുകൾ നടത്താനും സഹായകരമാകും.

പ്രധാന ലക്ഷ്യങ്ങൾ

1. ഭരണ കാര്യക്ഷമത സർക്കാർ വകുപ്പുകളിൽ സേവനങ്ങൾ വേഗത്തിൽ, ചെലവ് കുറഞ്ഞ രീതിയിൽ ജനങ്ങളിലേക്ക് എത്തിക്കാനാകും.

2. ആരോഗ്യ മേഖല രോഗപ്രതിരോധം, രോഗനിർണയം, പകർച്ചവ്യാധികൾ പോലെയുള്ള രോഗങ്ങളുടെ വ്യാപനംതടയാൻ വേണ്ട മാർഗ നിർദ്ദേശങ്ങൾ കൊടുക്കുക തുടങ്ങിയവ എഐ മുഖേന കാര്യക്ഷമമാകും.

3. കൃഷി വിളകളിലെ രോഗം, കീടം, കാലാവസ്ഥ വ്യതിയാനം എന്നിവ മുൻകൂട്ടി തിരിച്ചറിയാൻ സഹായിക്കും.

4. വിദ്യാഭ്യാസം സ്കൂളുകളിൽ സംസ്ഥാനത്തിനുത

> **വെള്ളപ്പൊക്കം, മണ്ണിടിച്ചിൽ, മറ്റ് അപകടസാധ്യതകൾ എന്നിവ പ്രവചിക്കുന്നതിന് എഐ ഉപയോഗിച്ച് മൾട്ടി–അപകട സാധ്യതാ മാപ്പിംഗ് സംസ്ഥാന ദുരന്ത നിവാരണ അതോറിറ്റി പര്യവേക്ഷണം ചെയ്യുന്നു, ഇത് അപകട സാധ്യത മേഖലയിൽ നിന്ന് ആളുകളെ വേഗത്തിൽ ഒഴിപ്പിക്കുന്നതിനും മറ്റ് തയ്യാറെടുപ്പുകൾ നടത്താനും സഹായകരമാകും.**

ന്നെ സ്വന്തമായ എഐ എഞ്ചിൻ നിർമ്മിച്ച് പഠന -അധ്യാപന നിലവാരം ഉയർത്തും.

5. സ്റ്റാർട്ടപ്പുകൾക്ക് അവസരം പുതിയ സംരംഭങ്ങൾക്കും ഗവേഷകർക്കും എഐ അടിസ്ഥാനത്തിലുള്ള പുതിയ പദ്ധതികൾ അവതരിപ്പിക്കാനാവും.

നിലവിലെ പരിമിതികൾ

1. ഡേറ്റാ സുരക്ഷാ പ്രശ്നങ്ങൾ വ്യക്തിഗത വിവരങ്ങൾ കൈകാര്യം ചെയ്യുമ്പോൾ സുരക്ഷ ഉറപ്പാക്കുന്നത് വലിയ വെല്ലുവിളിയാണ്.

2. സാങ്കേതിക പരിജ്ഞാന കുറവ് എഐ മേഖലയിൽ പ്രാവീണ്യമുള്ള മനുഷ്യ വിഭവശേഷി സംസ്ഥാനത്ത് പരിമിതമാണ്.

3. ഉയർന്ന ചെലവ് എഐ സംവിധാനം വികസിപ്പിക്കുകയും നടപ്പാക്കുകയും ചെയ്യുന്നത് സർക്കാരിന് വലിയ സാമ്പത്തിക ബാധ്യത ഉണ്ടാക്കും.

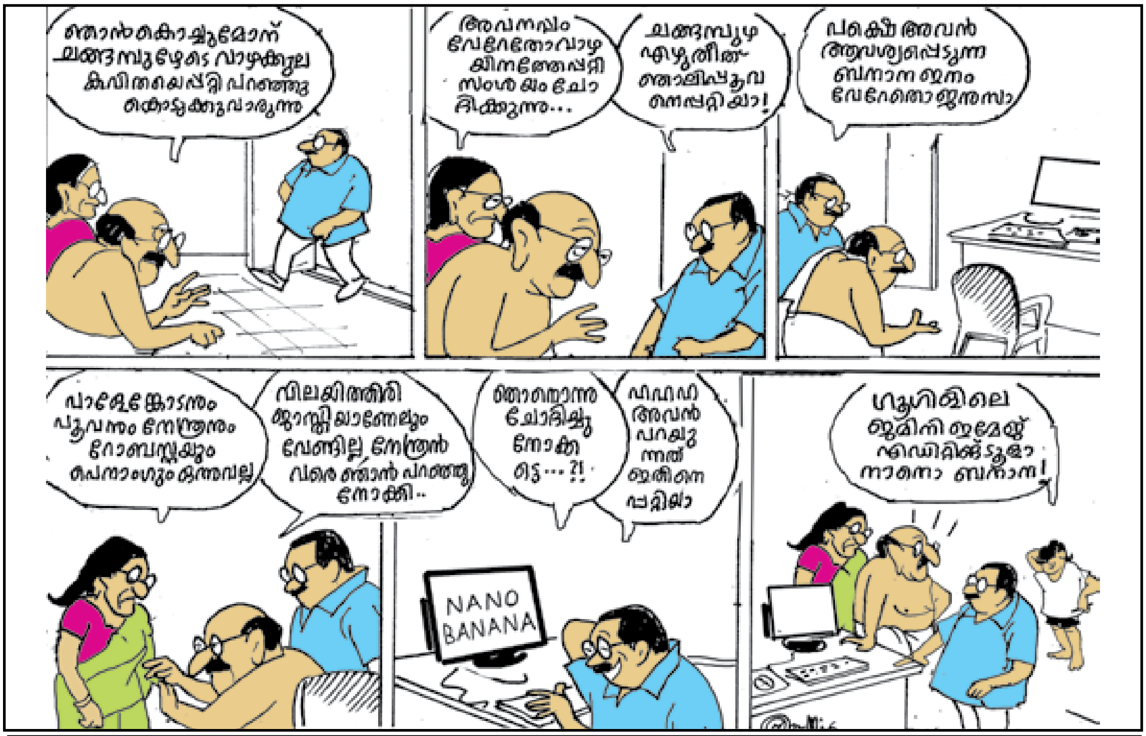
4. നിയമ പ്രശ്നങ്ങൾ എഐ ഉപയോഗത്തിലെ തെറ്റായ പ്രവണതകൾ നിയന്ത്രിക്കാൻ വ്യക്തമായ നിയമങ്ങളും ചട്ടങ്ങളും ആവശ്യമാണ്.

5. തൊഴിൽ മേഖലയിൽ മാറ്റം ചില ജോലികൾ നഷ്ടപ്പെടാനുള്ള സാധ്യതയും പുതിയ തൊഴിൽ മേഖലകൾ രൂപപ്പെടാനും സാധ്യതയുണ്ട്.

കെ-എഐ പദ്ധതിയിലൂടെ കേരളം ഒരു 'സ്മാർട്ട് സ്റ്റേറ്റ്' ആയി മാറാനുള്ള വലിയ സാധ്യത തുറന്നിടുന്നു. ഭരണത്തിന്റെ കാര്യക്ഷമത വർദ്ധിപ്പിക്കുകയും, ആരോഗ്യ-കൃഷി-വിദ്യാഭ്യാസ രംഗങ്ങളിൽ പുതുമകൾ സൃഷ്ടിക്കാനും സാധിക്കും. എന്നാൽ, ഡേറ്റാ സുരക്ഷ, സാങ്കേതിക ശേഷി, തൊഴിൽ മേഖല മാറ്റങ്ങൾ തുടങ്ങിയ വെല്ലുവിളികൾ പ്രായോഗികമായി നേരിടേണ്ടതാണ്. ●

വിറ്റിമൗസ്

പ്രസന്നൻ



Info-Kairali Computer Magazine, Owned, Edited & Printed by Sojan Jose, Pullappallil, Manjoor P.O., Kuruppanthara, Kottayam.
Printed at Print Park, Kottayam and Published by Kairali Publications, Kuruppanthara, Kottayam. Editor- Sojan Jose

വീട്ടിലൊരു തീയേറ്റർ നിങ്ങളുടെ സ്വപ്നമാണോ?

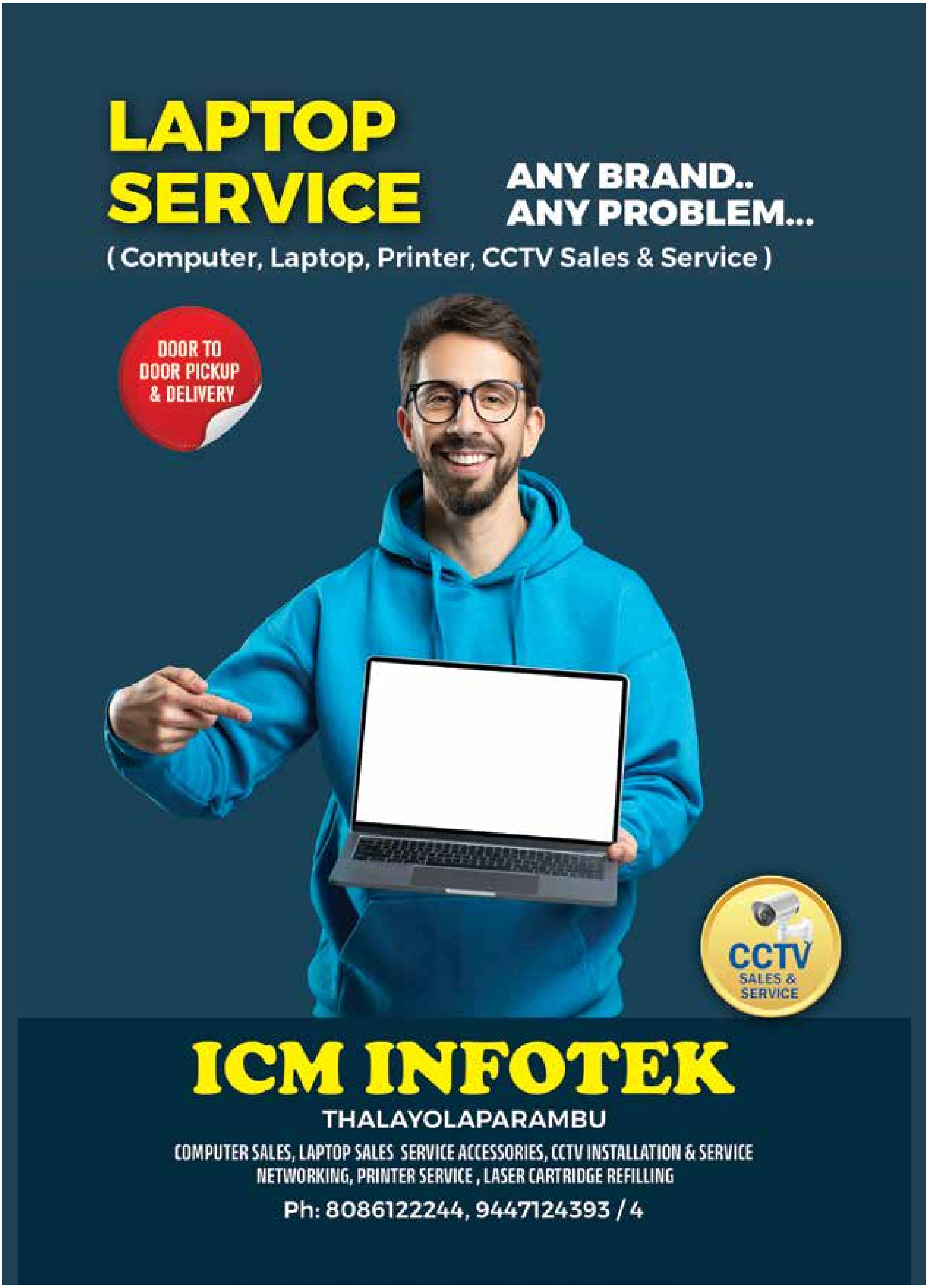
Aries DM Pvt Ltd അവതരിപ്പിക്കുന്നു ലോകത്തിലെ ആദ്യത്തെ റെഡിമെയ്ഡ് ഹോം തീയേറ്റർ

വീടിന്റെ ടെറസിന്റെ അനുയോജ്യമായ ഭാഗത്ത് കുറഞ്ഞ സമയം കൊണ്ട് ഇത് നിർമ്മിക്കാം. വീടിന്റെ പുറത്ത് ഔട്ട്ഹൗസ് പോലെയും നിർമ്മിക്കാം

8 അടി വീതിയും 12 അടി നീളവുമുള്ള 4 സീറ്റർ, 8 അടി വീതിയും 16 അടി നീളവുമുള്ള 7 സീറ്റർ,കൂടാതെ കസ്റ്റമൈസ്ഡ് സൈസുകളിലും റെഡിമെയ്ഡ് തീയേറ്റർ ലഭ്യമാണ്.

റെഡിമെയ്ഡ് ഹോം തീയേറ്റർ നേരിട്ട് കണ്ടു മനസ്സിലാക്കുന്നതിനായി 9539000522 അല്ലെങ്കിൽ 9446090206 നമ്പറിലേക്ക് വാട്സ്ആപ്പ് ചെയ്യൂ... കൂടുതലറിയാൻ www.ariesdm.com സന്ദർശിക്കുക.

ARIES DM

Aries Digital Magics Pvt Ltd
Door No: 11/335
Pullappallil Buildings
Manjoor PO, Kuruppanthara
Kottayam, Kerala, India - 686603
www.ariesdm.com

Info-Kairali 304 OCTOBER 2025
Published on 29 SEPTEMBER 2025
Price Rs.30
RNI-KERMAL/1998/1064 Regd. No. H6-
Registered-Regn No.KL/KTM/42/2024-26
Licence No.