සිනමා ශාලාවේ තිර ප්‍රක්ෂේපණයේ සිට ප්‍රවාහක මාධ්‍ය (Streaming Media) දක්වා පරිණාමය වූ චිත්‍රපට නැරඹීමේ ක්‍රමවේද පිළිබඳ විමසුමක්

D. R. Podduwage

Abstract

This article provides an overview of the evolution of film viewing methods, focusing on the transition from traditional cinema theatres to contemporary streaming media platforms. Through a comprehensive desk research approach, the study synthesizes available literature sources to provide a clear narrative of this transformative journey. Commencing with the Lumiere brothers' inaugural public film exhibition in 1895, the article delineates the traditional method of cinema viewing, characterized by large screens, projectors, and audience gatherings in designated auditoriums. The initiation of television technology in the 1926 marked a paradigm shift, as it introduced a new mode of viewing, primarily from the comfort of home. The convergence of cinema and television audiences urged innovations such as the world's first successful video recording machine in the 1950s, facilitating the emergence of videotape-based viewing at home. This intermediary medium, bridging cinema and television experiences, gained popularity through the proliferation of video rental stores and the production of creative videos by amateurs. The digital revolution of the late 20th century further transformed film viewing, with the introduction of digitized video formats and optical disc technologies like VCDs and DVDs. The accessibility of personal computers facilitated the transition towards digital viewing, offering viewers the flexibility to watch movies and videos at their convenience. The advent of the Internet in the 1990s revolutionized film distribution and consumption, paving the way for the emergence of streaming media platforms like YouTube. Streaming media, characterized by its on-demand, temporary access model, has reshaped the landscape of film viewing, democratizing content creation and distribution. Today, streaming media platforms have become ubiquitous, offering a vast array of content to users worldwide. The popularity of streaming media has disrupted traditional viewing methods, posing challenges to cinema and television industries. As streaming continues to evolve, its impact on the future of film viewing remains dynamic, reflecting the perpetual advancement of technology and changing consumer preferences.

Keywords: Evolution of Film Screen, Film Viewing Methods, Streaming Media, Traditional to Contemporary.

JOURNAL OF THE FACULTY OF HUMANITIES -32

1. හැඳින්වීම

සිනමා ශාලාවල පටන් ප්‍රවාහක මාධ්‍ය අවකාශයන් දක්වා චිත්‍රපට නැරඹුම් ක්‍රමවල පරිණාමය සිදු වූ සියවසකට වැඩි කාලයක දී ඇති වූ තාක්ෂණික විපර්යාස සහ ප්‍රේක්ෂක නැරඹීම් රටාවේ වෙනස්කම් බොහෝය. එම පරිණාමය පිළිබඳ ලියැවුණු පොත පත සහ ලිපි බොහෝමයක් පැවතුණ ද බොහෝ මූලාශ්‍රයවලින් චිත්‍රපට නැරඹීම් රටාව වෙනස් වීම පිළිබඳ පැහැදිලි චිත්‍රයක් මවා ගැනීම අපහසුය. සිනමා හා රූපවාහිනී අධ්‍යයන විෂයේ දී ප්‍රවාහක මාධ්‍ය වර්තමාන තාක්ෂණික සහ ප්‍රේක්ෂක එළැඹුම බවට පත්ව අවසානය. එබැවින් ඒ දක්වා චිත්‍රපටය නැරඹීමේ ක්‍රමවේද වෙනස් වූ ප්‍රධාන හැරවුම් ලක්ෂ්‍ය හඳුනා ගැනීම එම විෂය අධ්‍යයනයේ දී ඉතා වැදගත්ය. ඒ අනුව මෙම ලිපිය මගින් චලනචිත්‍රය ප්‍රේක්ෂකයා විසින් අත්විඳින ආකාරය පිළිබඳ පරිවර්තනීය ගමන් පථය විමර්ශනය කරමින් එහි රේඛීය දියුණුව පිළිවෙළින් ඉදිරිපත් කිරීමට වෑයම් කෙරේ.

1895 දී පැරිසියේ ලුමියර් සොයුරන් විසින් ඉදිරිපත් කළ ඓතිහාසික චිත්‍රපට ප්‍රදර්ශනයෙන් පසු, සිනමාව තාක්ෂණික නවෝත්පාදනයන් සහ සමාජීය පරිවර්තනයන් මගින් හැඩගැස්වී දියුණුව ඇත. සිනමා ශාලා ප්‍රේක්ෂකාගාරයක පොදු සමාජයීය අත්දැකීමක සිට නිවසේ හිඳ රූපවාහිනිය නැරඹීමේ පෞද්ගලික අත්දැකීම දක්වාත්, වර්තමානයේ ඕනෑම තැනක සිට ජංගම දුරකතන තිරයෙන් නැරඹීම දක්වා වූ සෑම ස්වරූපයක්ම චිත්‍රපට, රූපවාහිනී සහ වීඩියෝ මාධ්‍ය සමඟ සම්බන්ධ වන ආකාරයෙහි වෙසෙස් සලකුණු දක්නට ලැබේ.

2. පර්යේෂණ ක්‍රමවේදය

මෙම පර්යේෂණය සිනමා ශාලාවල සිට ප්‍රවාහක මාධ්‍ය දක්වා චිත්‍රපට නැරඹුම් ක්‍රමවල ඓතිහාසික පරිණාමය සමාලෝචනය කිරීමට සහ විශ්ලේෂණය කිරීමට Desk Research (Secondary Research) ප්‍රවේශයක් අනුගමනය කරයි. මෙමගින් චිත්‍රපට නැරඹුම් ක්‍රමවේද පිළිබඳ පැහැදිලි අවබෝධයක් ලබා ගැනීම සඳහා පවතින සාහිත්‍යය, විද්වත් ලිපි, පත පොත සහ වෙනත් ලිඛිත මූලාශ්‍රය පරිශීලනය කරන ලදී.

පර්යේෂණයේ ආරම්භය චිත්‍රපට නැරඹුම් ක්‍රමවල කාලානුක්‍රමික වර්ධනය පිළිබඳ අනාවරණය වන ප්‍රාථමික හා ද්විතියික මූලාශ්‍රය හඳුනා ගැනීම සහ තෝරා ගැනීමෙන් සිදු විය. ප්‍රාථමික මූලාශ්‍රය අතරට සිනමා සහ රූපවාහිනී අධ්‍යයන ක්ෂේත්‍රයේ සැලකිය යුතු සිදුවීම් සහ තාක්ෂණික දියුණුව පිළිබඳ මුල් වාර්තාවන් ඉදිරිපත් කරන මුල් කෘති, ඓතිහාසික වාර්තා සහ ලේඛන ඇතුළත් වේ. ද්විතීයික මූලාශ්‍රය ලෙස සිනමාවේ ඓතිහාසික ප්‍රවණතා, තාක්ෂණික නවෝත්පාදන සහ සංස්කෘතික පරිවර්තනයන් ඉදිරිපත් කරන ශාස්ත්‍රීය සඟරා, පොත්පත්, ලිපි සහ පිළිගත් වෙබ් මූලාශ්‍රය ඇතුළත් වේ.

JOURNAL OF THE FACULTY OF HUMANITIES

3. දත්ත විශ්ලේෂණය සහ සාකච්ඡාව

සිනමාවේ ආරම්භය

චිත්‍රපට ප්‍රදර්ශනයේ ආරම්භය ප්‍රංශ ජාතික ඔගස්ටෙ ලුමියර් සහ ලුයිස් ලුමියර් (Auguste & Louis Lumière) යන දෙසොහොයුරන්ගේ මූලිකත්වයෙන් සිදුවූවකි. ඔවුන් 1895 දී කැමරාවක් සහ ප්‍රක්ෂේපණ යන්ත්‍රයක් ලෙස ක්‍රියා කරන සිනමටොග්‍රාෆ් (Cinématographe) නම් යන්ත්‍රයක් නිපදවූහ. ලුමියර් සහෝදරයින් විසින් කර්මාන්ත ශාලාවකින් පිටතට සේවකයින් පැමිණීමේ දර්ශන වැනි සැබෑ ජීවිතයේ දර්ශන සහිත කෙටි චලන චිත්‍රපට සහ වතුර ඉසින උයන්පල්ලාගේ කතාව (The Gardener) වැනි නිර්මාණය කරන ලද කතන්දර සහිත කෙටි චලන චිත්‍රපට මෙම සිනමටොග්‍රාෆ් යන්ත්‍රය යොදාගෙන නිෂ්පාදනය කරන ලදී. (Moss & Wilson, 2020)

ඔවුන් නිෂ්පාදනය කළ එවැනි කෙටි චලන චිත්‍රපට 10ක් තෝරාගෙන ඒවා 1895 දෙසැම්බර් 28 වන දින, පැරිසියේ Salon Indien du Grand Café නම් ස්ථානයේදී මහජන දර්ශනය සඳහා ප්‍රක්ෂේපණය කර ඇත. මෙම සිදුවීම වාණිජ ව්‍යාපාරයක් ලෙස සිනමාවේ උපත ලෙස සළකනු ලබන අතර සිනමා ප්‍රක්ෂේපණයේ ආරම්භය ද සනිටුහන් කරයි. (Moss & Wilson, 2020)

එදා පටන් වර්තමානය දක්වාම චිත්‍රපට ප්‍රදර්ශනය හා නැරඹීම සඳහා භාවිත වන්නේ පොදු සාම්ප්‍රදායික ක්‍රමවේදයකි. සරලවම එහිදී **විශාල තිරයක්** මතට ප්‍රක්ෂේපණ යන්ත්‍රයක් භාවිතයෙන් චිත්‍රපටය **ප්‍රක්ෂේපණය** කරනු ලබන අතර රූපයට අදාළ හඬ, ශබ්ද විකාශන යන්ත්‍ර භාවිතයෙන් ජනනය කෙරේ. තිරය මතට ප්‍රක්ෂේපිත චිත්‍රපටය නැරඹීමට තිරය ඉදිරිපස පැන වූ ආසනවලට **ප්‍රේක්ෂකයින්** රැස්වන අතර එය **ප්‍රේක්ෂකාගාරය** ලෙස හඳුන්වනු ලැබීය. මෙම චිත්‍රපට ප්‍රදර්ශනය කරනු ලබන අවකාශය **චිත්‍රපට ශාලාව / සිනමා ශාලාව** ලෙසින් හඳුන්වනු ලබන අතර චිත්‍රපටයක් නැරඹීම සඳහා එක් ප්‍රේක්ෂකයකු නියමිත මුදලක් ගෙවා ටිකට් පතක් මිලදී ගත යුතු වේ. (Bergan, 2011)

මුල්කාලීනව චිත්‍රපට නැරඹීමට භාවිත වූ ප්‍රක්ෂේපණ යන්ත්‍රවලින් නිෂ්පාදනය වූයේ දීප්තියෙන් අඩු රූපය. මෙම අභියෝගය ජය ගැනීම සඳහා මුල් කාලීනව චිත්‍රපට ප්‍රක්ෂේපණ තිරවල පෘෂ්ඨය මත රිදී අඩංගු තීන්ත හෝ රිදී හා සමාන තීන්ත ආලේපනය කර තිබේ. එමගින් මෙම තිර මතට වැටෙන ප්‍රක්ෂේපිත රූප වඩාත් පැහැදිලි සහ දීප්තිමත් බවින් දිස් විය. මෙසේ තිරය මත රිදී ආලේපනය කළ නිසා “රිදී තිරය” (Silver Screen) යන හැඳින්වීම චිත්‍රපට සහ සිනමා මාධ්‍යය හැඳින්වීමේදී අදටත් භාවිත වනු දැකිය හැකිය.

රූපවාහිනී තාක්ෂණය සහ සිනමාව

ස්කොට්ලන්ත ජාතික ජෝන් ලොගී බෙයාර්ඩ් නම් ඉංජිනේරුවරයා 1926 ජනවාරි මස 26 වන දා රූපවාහිනී නොහොත් තෙලදසුන් තාක්ෂණය සාර්ථකව අත්හදා බැලීමට සමත් වූ අතර එවක පටන් රූපවාහිනිය ක්‍රමයෙන් රූප හා දර්ශන බැලීමට හැකි මාධ්‍යයක් ලෙස වර්ධනය විය. මෙතෙක් පැවැති **සිනමා ශාලා** වෙත පිවිස චිත්‍රපට නැරඹීමේ සම්ප්‍රදාය ක්‍රමයෙන් වෙනස් වීමට ලක් වූයේ රූපවාහිනී තාක්ෂණයේ දියුණුවත් සමගිනි.

JOURNAL OF THE FACULTY OF HUMANITIES

රූපවාහිනිය **නිවසේ** ස්ථානගතව නිවැසියන් එහි ප්‍රේක්ෂකයින් ලෙස සම්බන්ධ කර ගනිමින් නව ආරක ජනමාධ්‍යය සම්ප්‍රදායක් ඇති කරවීමට සමත් විය. (Bergan, 2011)

මෙසේ සිනමාව හා රූපවාහිනිය ලෙස චලන රූප නැරඹීමේ ක්‍රමවේද ද්වයක් ජනගත වූ අතර සිනමාව හා රූපවාහිනිය අතර **මුල් කාලීනව වෙනස්කම් රාශියක්** දැකගත හැකි විය. සිනමා ශාලාවේ හා රූපවාහිනිය ස්ථාපිත ගෘහ ප්‍රේක්ෂකාගාරය මූලිකම වෙනස විය. සිනමා ශාලාවේ විශාල ප්‍රේක්ෂකාගාරයක **විවිධ ප්‍රේක්ෂකයින් රැසක්** (උදා - වයස, තරාතිරම, වෘත්තිය, රුචිකත්වය, ජාතිය, ආගම) එකතු වන අතර රූපවාහිනිය **පවුලේ** කීපදෙනකු එකතුවන **පෞද්ගලික අවකාශයක** ගොඩනැගිණි. සිනමා ශාලාව තුළ ප්‍රේක්ෂකයා **විනෝදාස්වාදය හා රසවින්දනය** මූලික කර ගත් අරමුණු පෙරදැරිව රැස් විය. එහෙත් රූපවාහිනී ප්‍රේක්ෂකයා රූපවාහිනිය හුදු **තොරතුරු හා සන්නිවේදන මාධ්‍යයක්** ලෙසින් ව්‍යවහාර කළේය. නිවසේ සිට නැරඹීම නිසා රූපවාහිනිය **සමීප මාධ්‍යයක්** ලෙසත්, ලොව පුරා සිදුවන දේ එසැනින් නැරඹිය හැකි ලෙස (ප්‍රවෘත්ති ලෙස) ව්‍යවහාර වූයෙන් **සජීවී මාධ්‍යයක්** ලෙසත් හඳුනා ගැනුණි. (Bellis, 2020; Hall, 1975)

ඇමරිකාවේ ලොස් ඇන්ජලීස් නුවර දී සීමිත වපසරියක දියත් කළ පර්යේෂණාත්මක රූපවාහිනී විකාශනයක් අතර 1933 මාර්තු මස 10 වන දින ***The Crooked Circle*** නම් වෘත්තාන්ත චිත්‍රපටය රූපවාහිනී තාක්ෂණයෙන් විකාශනය කරනු ලැබිණ. එය ජනමාධ්‍යය ඉතිහාසයේ සිනමාශාලාවකින් පිටත රූපවාහිනී මාධ්‍යය භාවිතයෙන් **විකාශිත ප්‍රථම චිත්‍රපටය** ලෙස හඳුනා ගත හැකිය. (Novak, 2014; Wilbur, 1978)

එවකට සිනමා ශාලාවල ප්‍රදර්ශනය වෙමින් තිබූ සිනමාපටයක් වූ මේ සිනමා කෘතිය නිවෙස්වල සිටි ඉතා සීමිත පිරිසකට රූපවාහිනිය භාවිතයෙන් නැරඹීමට හැකි වූ බව කියැවේ. එය විකාශය කිරීමෙන් පසුව ක්‍රමයෙන් රූපවාහිනී මාධ්‍යයෙන් චිත්‍රපට නැරඹීමට අවස්ථාව ලැබිණ. එය සිනමාශාලාව හා රූපවාහිනිය අතර වූ පරතරය අඩු කිරීමක් වූ අතර රූපවාහිනිය නැරඹීමේ මුල් කාලීන ව්‍යවහාරය වෙනස් කිරීමට සමත් වූ වෙනසක් ද විය.

1945 වන විට ක්‍රමයෙන් රූපවාහිනී තිරය හා රූපවාහිනී ප්‍රේක්ෂකයා උදෙසාම නිෂ්පාදනය වූ චිත්‍රපට විකාශනය හඳුනා ගත හැකිය. රූපවාහිනී මාධ්‍යයේ ශීඝ්‍ර දියුණුව හා ව්‍යාප්තිය සමගින් ලොව පුරා රූපවාහිනී නාලිකාවල විවිධාකාර වැඩසටහන් හා චිත්‍රපට විකාශනය වූ අතර විනෝදාස්වාදය හා තොරතුරු දැන ගැනීම යන ප්‍රධාන අරමුණු ද්විත්වයටම රිසි මිනිසුන් බොහෝ සේ රූපවාහිනිය වටා එකතු විය.

මෙතෙක් කලු සුදු චිත්‍රපට ප්‍රදර්ශනය කළ සිනමා ශාලාවල වර්ණ චිත්‍රපට ප්‍රදර්ශනය ආරම්භ වීම, සිනමා ශාලාවල ශබ්ද නිෂ්පාදන ක්‍රම (Sound Systems) දියුණු වීම, ද්විමාන චිත්‍රපට (2D Film) නැරඹුම වෙනුවට ත්‍රිමාණ (3D Film) චිත්‍රපට නැරඹුම් ක්‍රම සිනමා ශාලාවලට හඳුන්වා දීම වැනි සිනමා ශාලා තාක්ෂණය හා ආකර්ෂණය වර්ධනය වීමත්, රූපවාහිනී මාධ්‍යයේ වර්ධනය හා ව්‍යාප්තියත් එකිනෙකට සමගාමීව සිදු වුව ද ඇතැම් කාලවල දී රූපවාහිනිය නිසා සිනමා ශාලාවේ ප්‍රේක්ෂකාගාරයට දැඩි බලපෑම් එල්ල වූ බව කියැවේ. මෙවැනි තත්වයන් නිසා රූපවාහිනිය සිනමා කර්මාන්තයට අභියෝගයක් ලෙස එකල විචාරකයින් පෙන්වා දෙන ලදී.

JOURNAL OF THE FACULTY OF HUMANITIES-32

කෙසේ වෙතත් සිනමා ශාලාවේ විශාල පුළුල් තිරය හා සබැඳි විශේෂ පසුබිම හා සැකැස්මත් රූපවාහිනී තිරයේ කුඩා බව හා එහි ව්‍යවහාරාත්මක ස්වරූපයත් නිසා මේ තිර අවකාශයන් ද්විත්වයෙන් ලැබිය හැකි අත්දැකීම එකිනෙකට වෙනස් විය.

චිත්‍රපටය සහ රූපවාහිනිය පටිගත කර ගැනීම සහ ගෘහ වීඩියෝ (Home Video) තාක්ෂණය

1950 දශකයේ මුල් වසර කීපයේ දී **චාල්ස් ගින්ස්බර්ග්** නම් ඇමරිකානු ජාතික ඉංජිනේරුවරයා මූලික වූ පර්යේෂණ කණ්ඩායමක සේවය ඇම්පෙක්ස් (Ampex) නම් ආයතනය ලබා ගනිමින් ලොව පළමු සාර්ථක **වීඩියෝ පටිගත කිරීමේ යන්ත්‍රය (Video Tape Recorder - VTR)** නිෂ්පාදනය කරන ලදී. වීඩියෝ පටිගත කිරීමේ යන්ත්‍රයෙන් සිදු වූ මූලිකම කාර්යය වූයේ රූපවාහිනී කැමරාවකින් සජීවීව ග්‍රහණය කරගනු ලබන රූප ඒ මොහොතේම විද්‍යුත් තරංග බවට පරිවර්තනය කොට එම තරංගය චුම්බක ක්ෂේත්‍රයක් සහිත මුහුණතක් දරන පටයක් **(Video Tape)** මත ස්ථාපනය කිරීමයි. මේ තාක්ෂණය මෙතෙක් **සෙලෝලොයිඩ් (celluloid film)** පට මත රූප සටහන් කරමින් ගොඩනැගුණු චිත්‍රපට මාධ්‍යය ට වඩා වෙනස් වූ තාක්ෂණයක් වූ අතර එය රූපවාහිනී ක්ෂේත්‍රයේ රූප තැන්පතු මාධ්‍යය ලෙස මතුව ආවේය. ඒ අනුව ලොව පළමු සාර්ථක වීඩියෝ පටිගත කිරීමේ යන්ත්‍රය ලෙස වෙළඳපළට ඉදිරිපත් කරමින් ජනප්‍රියත්වයට පත් වූයේ 1956 වසරේ චාල්ස් ගින්ස්බර්ග් ප්‍රමුඛ පර්යේෂකයින්ගේ නිර්මාණයක් වූ ඇම්පෙක්ස් විසින් නිෂ්පාදිත Ampex VRX-1000 යන්ත්‍රයයි. එය මිලදී ගැනීමට බොහෝ සේ පෙළඹී තිබෙන්නේ රූපවාහිනී ආයතන විසින් වන අතර එවකට එය ඩොලර් 50000 ක් තරම් ඉහල මුදලකට වෙළඳපොළේ අලෙවි වී තිබේ. (Bellis, 2017)

1980 වන විට රූපවාහිනී තාක්ෂණය ද ඉහළ තලයකට ළඟා වී තිබූ අතර ලොව පුරා රටවල රූපවාහිනී මාධ්‍යය ඉහළ ජනප්‍රියත්වයක් ලබමින් තිබිණ. 1962 වසර වනවිට ඇමරිකා එක්සත් ජනපදයේ නිවැසියන්ගෙන් 92%කට රූපවාහිනී යන්ත්‍ර තිබූ බව සඳහන් වේ. මේ සමගින් වීඩියෝ පටිගත කිරීමේ තාක්ෂණය ද ක්‍රමයෙන් ඉහළ වෘත්තීමය ස්ථරයේ ව්‍යවහාරයෙන් බැහැරට ගමන් කරමින් ප්‍රමාණයෙන් කුඩා හා මිලෙන් අඩු නිෂ්පාදන ලෙස වෙළඳපොළට ඉදිරිපත් වන්නට විය. 80 දශකයේ මැද භාගය වන විට වීඩියෝ පට පටිගත කිරීමේ යන්ත්‍රය නිවසේ රූපවාහිනී යන්ත්‍රය හා සම්බන්ධ කර වීඩියෝ පටවල සටහන් වූ රූප, වීඩියෝ හා චිත්‍රපට නැරඹීමට හැකි තාක්ෂණයෙන් යුක්ත වූයේය. එපමණක් නොව පසුව මේ යන්ත්‍රයෙන් නිවසේ රූපවාහිනී තිරය සම්බන්ධ කරගෙන එම රූපවාහිනී වැඩසටහන් වීඩියෝ පට මත පටිගත කර ගැනීමේ හැකි තාක්ෂණයෙන් ද යුක්ත වූයේය. මේ තාක්ෂණික දියුණුව හමුවේ වීඩියෝ පටිගත කිරීමේ යන්ත්‍ර 1975 -1985 වකවානුව වන විට වෙළඳපොළේ ශීඝ්‍රයෙන් ජනප්‍රිය විය. එම ජනප්‍රියත්වය පිටුපස **සෝනි, ෆිලිප්ස් හා ජේ.වී.සී** යන ආයතනවල උත්සහයන් හා නිෂ්පාදන ද බලපාන ලදී. (Owen, 2005)

නිවෙස්වල වීඩියෝ පට යන්ත්‍ර භාවිතය ප්‍රචලිත වත්ම මෙතෙක් සිනමා ශාලාවල හා රූපවාහිනී මාධ්‍යය ද්විත්වයට සීමාවූ චිත්‍රපට නැරඹීම, වීඩියෝ පටවල පටිගත කර නිවසේ සිට නැරඹීමට හැකි ලෙස වැඩි දියුණු වන්නට විය. චිත්‍රපට හා රූපවාහිනිය යන ද්වි මාධ්‍ය මිශ්‍රිත ලක්ෂණ එක් වෙමින් **වීඩියෝ මාධ්‍යය** ලෙස මෙම වීඩියෝ පට නැරඹීමේ ව්‍යවහාරය මෙසේ ජනගත වූයේය.

JOURNAL OF THE FACULTY OF HUMANITIES

ඒ අනුව විවිධ චිත්‍රපට, විවිධ රූපවාහිනී වැඩසටහන් වීඩියෝ පට ලෙස මිල දී ගෙන නිවසේ රූපවාහිනී තිරය හා වීඩියෝ යන්ත්‍රය ආධාරයෙන් නැරඹීම ජනප්‍රිය වූයේය. වීඩියෝ පට මිලදී ගැනීමට හෝ කුලී පදනමින් රැගෙන ගොස් නරඹා නැවත භාර දිය හැකි පහසුකම් සපයන වීඩියෝපට වෙළඳසැල් ආරම්භය සිදු විය. මෙසේ රූපවාහිනිය හා සිනමාවට අතරමැදි වූ වීඩියෝ මාධ්‍යය නිසා චිත්‍රපට නැරඹීමේ ක්‍රමය තවදුරටත් වෙනස් වීමට ලක්විය. රූපවාහිනියෙන් නිශ්චිත වේලාවක නාලිකාව විසින් තෝරාගත් චිත්‍රපටයක් විකාශනය කිරීම නැරඹීම වෙනුවට, ප්‍රේක්ෂකයාට වීඩියෝ පට වෙළඳ සැලකින් තමන් කැමති චිත්‍රපටයක් හෝ වැඩසටහනක් තෝරාගෙන එය නිවසේ තමන්ට රිසි වේලාවක නැරඹීමට හැකි තත්වයක් හා ව්‍යවහාරයක් ඇති විය.

මේ වකවානුව වන විට වීඩියෝ කැමරාව ද මිලෙන් අඩු ව සකසුරුවම් බවින් යුක්ත වූ නිසාත් කැමරාවෙන් ලබා ගත් දර්ශන නිවසේ වීඩියෝ යන්ත්‍රයෙන් නැරඹිය හැකි වූ නිසාත් 80 දශකයේ මැද බාගය වන විට නව ආරක වීඩියෝ නිර්මාණය වීම දැකිය හැකි විය. ගෘහ වීඩියෝ **(Home Video)** ලෙසත් ආධුනික වීඩියෝ **(Amateur Video)** ලෙසත් හැඳින්වූ මේවා පෞද්ගලික භාවිතයෙන් පිටත වීඩියෝ වෙළඳසැල්වල ද ජනප්‍රිය වූයේය. මේ නිසා මෙතෙක් ඉහළ වෘත්තීමය කර්මාන්තයක් ලෙස පැවැති චිත්‍රපට කර්මාන්තය හා රූපවාහිනී ආයතන වෙනුවට වෘත්තීමය මට්ටමේ ක්‍රමවලින් ඈත් වූ ආධුනික නිර්මාණ - වීඩියෝ පට නිෂ්පාදනය හා ජනගත වීම දැකිය හැකිය. 1985 වසරේ ඇමරිකාවේ ආරම්භ වූ බ්ලොක්බස්ටර් (Blockbuster LLC) නම් වීඩියෝපට ආයතනය එවක් පටන් 2005 වසර දක්වාම මෙම Home video හා වීඩියෝ පට විකිණීම සඳහාම ප්‍රමුඛ වූ අතර 2004 වසරේ එහි දැවැන්ත බව කෙතරම්ද යත් ලොව පුරා සේවකයින් 84300ක් සේවයේ නියුතු වුයේ ය. (GEEKDOM, 2023)

අංකිත තාක්ෂණයේ දියුණුව සහ එහි බලපෑම

1950 හා 1960 දශක අතර ලොව සිදු වූ විශේෂම පෙරළිය ලෙස **අංකිත තාක්ෂණය** නොහොත් ඩිජිටල් තාක්ෂණික විප්ලවය හඳුන්වා දිය හැකිය. යාන්ත්‍රික හා ප්‍රතිසම තාක්ෂණයන් (Analog Technology) අභිබවා නැගී සිටි අංකිත තාක්ෂණය (ඩිජිටල් තාක්ෂණය) බිහි කළ වැදගත්ම හා සුවිශේෂම උපකරණය ලෙස **අංකිත තාක්ෂණික පරිගණකය** හඳුන්වා දිය හැකිය. 1960 දශකය වනතුරු පරිගණකය පොදු ජනතාව අතර පරිහරණය ජනප්‍රිය නොවූයේ ම රූප නරඹන තිරයක් සහිත, යතුරුලියනයක් (Keyboard) හා මූසිකයක් (Mouse) සම්බන්ධ වර්තමාන පරිගණක යන්ත්‍රයට සමාන පරිගණකයන් වෙළඳපොළට එක් වන්නේ 1970 දශකය අවසාන භාගයේ දී ය.

නිවසක තබා ගත හැකි, පෞද්ගලික පරිහරණය සඳහා භාවිත කරනු ලබන, ප්‍රමාණයෙන් කුඩා පරිගණකයක් ලෙස Personal Computer (PC) (**පෞද්ගලික පරිගණකය**) සංකල්පය හා සම්බන්ධ වදන 1962 නිව්යෝක් ටයිම්ස් පත්‍රයේ ජෝන් මෞච්ලි විසින් හෙළිකරණු ලැබූවක් වූවත් එවන් පරිගණකවල බහුල ව්‍යවහාරයක් දැකගත හැකි වන්නේ 1980 දශකය මැද භාගය වන විටයි. පෞද්ගලික පරිගණකය නිසා ලොව විවිධ ක්ෂේත්‍රවල විශාල වෙනසක් සිදු වන්නට විය.

JOURNAL OF THE FACULTY OF HUMANITIES-32

විශේෂයෙන් පෞද්ගලික පරිගණකය භාවිතය 1990 දශකයේ තරුණ පරපුරට සුවිශේෂ වන්නට වූ අතර එය 90 දශකයේ මැද භාගය වන විට ලොව පුරා එතෙක් පැවති කාර්යාලීය වැඩකටයුතු සඳහා වන බහුතරයක් ප්‍රතිසම තාක්ෂණික උපකරණවලට ආදේශකයක් ලෙස ස්ථානගත විය. මේ පෞද්ගලික පරිහරණයට නිෂ්පාදිත පරිගණකය රූප හා චලන රූප නැරඹිය හැකි තත්ත්වයට පියවර තබත්ම එය මෙතෙක් පැවති සිනමා තිරය හා රූපවාහිනී තිරය යන මාධ්‍යය ද්විත්වයට පසු චලන රූප නැරඹිය හැකි තුන්වන අවකාශය ලෙස ඉස්මතු වූයේය.

තාක්ෂණය ප්‍රතිසම බවින් අංකිත තාක්ෂණය බවට පරිවර්තනය වීම 1950 - 1960 යුගයේ සිදු වෙද්දී මෙතෙක් සෙලුයිලොයිඩ් පටලවල තිබූ බොහෝ සිනමා පට හා විද්‍යුත් චුම්බක ප්‍රතිසම ක්ෂේත්‍ර (Electro Magnetic Field) ලෙස වීඩියෝ පටවල සටහන් ව තිබූ වීඩියෝ නිර්මාණ යන ද්වී ආකාරය වෙනුවට **අංකිත තාක්ෂණයෙන් කේතිත වීඩියෝ (Digital Video)** ගොඩනැගීමට විවිධ පර්යේෂණ දියත් විය. අංකිත වීඩියෝ භාවිතය සාර්ථක වීම 80 දශකය තෙක්ම පර්යේෂණාත්මක මට්ටමේ හා ඉතා මූලික අවධියක තිබූ අතර **1986** වසරේ **සෝනි ඩී 1 (Sony D1)** ලෙස ලොව පළමු අංකිත වීඩියෝ කේතකරණ තාක්ෂණය වාණිජ මට්ටමෙන් ඉදිරිපත් කිරීමට නිෂ්පාදන සමාගම් සමත් විය. මේ සමග නිශ්චල හා චලන රූප සටහන් කර ගැනීම සඳහාත් ඒවා නැරඹීම සඳහාත් ප්‍රතිසම තාක්ෂණය වෙනුවට අංකිත තාක්ෂණය භාවිත කිරීමට මිනිසා සමත් වූයේය. අංකිත තාක්ෂණයෙන් චලන රූප සටහන් කර ගැනීම සඳහා සරල විග්‍රයෙන් දක්වතොත් එතෙක් පැවති වීඩියෝ පට තාක්ෂණයම භාවිත වූ අතර ඒ මත ප්‍රතිසම තරංග වෙනුවට අංකිත කේත සටහන් කිරීම සිදු විය. මේ සඳහා භාවිත පළමු සාර්ථක කේතන විධික්‍රමය ලෙස *සෝනි ඩී 1 සම්මතය* තවදුරටත් පහදා දිය හැකිය. මේ සම්මතය හා තාක්ෂණය භාවිත කිරීම සඳහා ඉහළ පිරිවැයක් දැරීමට සිදු වූ නිසා එය භාවිත වූයේ මූලිකවම රූපවාහිනී ආයතනවල විකාශන මධ්‍යස්ථානවල පමණි. පසු කාලීනව එම තාක්ෂණය වෙනුවට පිරිවැයෙන් අඩු **සෝනි ඩී බීටා (Sony D- Beta)** නම් අංකිත වීඩියෝ පට තාක්ෂණය ප්‍රකට විය. (Ang, 2005)

1990 වන විට පෞද්ගලික පරිගණකය භාවිත කරමින් අංකිත වීඩියෝ නැරඹීමට හැකියාව ක්‍රමයෙන් පාරිභෝගිකයා වෙත ලබාදීමට ඇපල් සමාගම මූලික වෙමින් සිදු වූ අතර අයි.බී.එම්. ආදී පරිඝනක වෙළඳපලේ ප්‍රමුඛ නිෂ්පාදකයින් එකිනෙකා පරයා යමින් වීඩියෝ නැරඹීමේ නිෂ්පාදනයක් බවට එය පත් කිරීමට පියවර ගනු ලැබීය. පසුව 90 දශකයේ මැද වන විට අංකිත තාක්ෂණයේ ශීඝ්‍ර දියුණුව සමඟ, පරිගණකය භාවිතයෙන් චිත්‍රපට නැරඹීමට හැකි වූවා පමණක් නොව වීඩියෝ කැමරාව භාවිතයෙන් ලබාගත් නිශ්චල රූප, චලන රූප හා වීඩියෝ පරිගණකය වෙතට ලබාගෙන එහි ඒවා නැරඹීමටත් සරල සංස්කරණයන් කිරීමටත් හැකි විය.

1990 වන විට අංකිත තාක්ෂණයේ වීඩියෝ පට වෙනුවට **ප්‍රකාශ තැටි තාක්ෂණය (Optical Disk)** ලොව පුරා ජනප්‍රිය වන අතර මූලිකව එය සංගීත ය හා හඬ සටහන් කර ගැනීමට භාවිත විය. ප්‍රකාශ තැටි තාක්ෂණයේ ඉහළම ජනප්‍රියත්වය ලබන්නේ සංයුක්ත තැටියයි (Compact Disk – CD). ඒ සඳහා සංයුක්ත තැටි ධාවක ඩිස්ක්මන්, වෝක්මන් වැනි විවිධ නිෂ්පාදන බිහි වූ අතර පරිගණකය සමග සම්බන්ධ කළ හැකි සංයුක්ත තැටි ධාවක වෙළඳපොළේ ව්‍යාප්ත විය. පසුව පරිඝනකයේ සංයුක්ත තැටි ධාවකයක් ද ස්ථාපිතව දැකිය හැකි වූයේය.

JOURNAL OF THE FACULTY OF HUMANITIES 32

1993 වසරේ **සෝනි, ෆිලිප්ස්, ජේ.වී.සී සහ මට්සුශිටා** යන ප්‍රමුඛ පෙළ සමාගම් එක්ව **ශ්වේතපුස්තක සම්මතය (white book standard)** ලෙස සම්මතයක් ඇති කර ගන්නා ලදී. ඒ සම්මතය නිසා මෙතෙක් හඬ සටහන් කර ගැනීමට භාවිත සංයුක්ත තැටි තාක්ෂණයම භාවිත කරමින් එම තැටියේම රූප හා වීඩියෝ ස්ථාපනයටත් ඒවා නැරඹීමටත් හැකි තාක්ෂණික පසුබිමක් නිර්මාණයට පියවර ගනු ලැබීය. එය වීඩියෝ සංයුක්ත තැටි තාක්ෂණයේ (Video Compact Disk – VCD) ආරම්භයයි.

1995 වසර වන විට වීඩියෝ පට වෙනුවට නිවෙස්වල චිත්‍රපට නැරඹීම සඳහා වීඩියෝ සංයුක්ත තැටි (VCD) තාක්ෂණයේ භාවිතය ජනප්‍රිය වීම සිදු විය. 2000 වසර වන විට එතෙක් නිවෙස් වල වීඩියෝ නැරඹීමට ප්‍රකටව භාවිත වූ වී.එච්.එස් (VHS – Video Home System) වැනි වීඩියෝපට පදනම් තාක්ෂණය භාවිතයෙන් ඉවත්ව ඒ වෙනුවට වීඩියෝ සංයුක්ත තැටි (VCD) තාක්ෂණය ස්ථාපිත විය. වීඩියෝ සංයුක්ත තැටි (VCD) තාක්ෂණයේ සාර්ථකත්වය හා ජනප්‍රියත්වය සමග වසර කීපයකට පසුව, එනම් 1995 වසරේ දී ඩී.වී.ඩී (Digital Versatile Disc-DVD) තාක්ෂණය ලොවට හඳුන්වා දෙනු ලැබීය. එමගින් වඩාත් ඉහළ ගුණාත්මක බවකින් යුක්ත රූප නැරඹිය හැකි වූ නිසා ප්‍රේක්ෂකයෝ තව තවත් නිවස ඇතුළත ඩී.වී.ඩී හෝ වී.සී.ඩී තාක්ෂණයෙන් චිත්‍රපට නැරඹීමට පෙළඹුණහ. එසේම 2000 වසර වන විට රූපවාහිනී තාක්ෂණය ද සිනමා ශාලාවේ තාක්ෂණය ද අංකිත පරිවර්තනයට ලක්ව විශාල වෙනසකට බඳුන්ව තිබූ අතර, ඒ මාධ්‍ය ද්විත්වයට පසුව ගොඩනැගුණු පරිගණක මාධ්‍යය හා එහි ව්‍යවහාරය නව සහශ්‍රයේ පදනම ලෙස ට පත් ව තිබිණි. මේ නිසා තව දුරටත් සිනමා ශාලාවට ප්‍රේක්ෂක පිරිස ඇද බැඳ තබා ගැනීමට පරිගණක මාධ්‍යය සමගත් දැඩි තරගයක නියැලීමට සිනමා ශාලාවලට සිදු වුණි. (Wehrenberg)

නව සහශ්‍රයේ නවමු ආරකින් රූප හා ගණු දෙණු කිරීමට පරිගණකය නිසා මිනිසුන්ට හැකි විය. අංකිත තාක්ෂණය නිසා පහසුවෙන් චිත්‍රපට හා වීඩියෝ එකිනෙකා අතර හුවමාරු කර ගත හැකි වීමත් දහස් ගණන් චිත්‍රපට, රූපවාහිනී වැඩසටහන් හා වීඩියෝ නිර්මාණ සංයුක්ත තැටි වෙළඳසලකට ගොස් පුස්තකාලයකින් තමන්ට රිසි පොතක් තෝරා ගන්නා සේ තෝරාගෙන නිවසට විත් නැරඹීමේ හුරුවක් ද ලොව පුරා පොදු සමාජයේ දක්නට ලැබුණි.

අන්තර්ජාලය සහ ප්‍රවාහක මාධ්‍යය

ඉංග්‍රීසි ජාතික ටිම් බර්නර්ස් ලී විසින් 1991 දී ප්‍රකට කරන ලද **ලෝක ව්‍යාප්ත ජාලය** නොහොත් **අන්තර්ජාලය** නිසා නවසහශ්‍රයේ පරිගණකයෙන් මිනිසාවත්, අන්තර්ජාලයෙන් පරිගණකයවත් ඈත් කර තැබිය නොහැකි තත්වයට පත් කෙරිණ. මෙමගින් මූලිකව සිදු වූයේ නිවසේ පෞද්ගලික පරිගණකය වෙනත් පරිගණකයක් සමග සම්බන්ධ වීමකි. එසේ එකිනෙක පරිගණක හා සම්බන්ධ වූ විට එය පරිගණක ජාලයක් බවට පත්වේ. මේ ජාලය නිවසින් - නිවස, ගමින් - ගම ලෙස රටකින් - රටකට ව්‍යාප්තව, මුළු ලොවම හා සම්බන්ධ වී පවතී. මේ නිසා පරිගණකයට අන්තර්ජාලය සම්බන්ධ වූ විට එමගින් ලොවක් පුරා විසිරුණු දෑ ග්‍රහණය කර ගැනීමටත්, තමන් සතු දෑ නැවත ලොව පුරා බෙදා හැරීමටත් හැකි ප්‍රබල ක්‍රමවේදයක් ගොඩනැගුණි.

JOURNAL OF THE FACULTY OF HUMANITIES 32

මේ ප්‍රබල බව හා ආකර්ෂණය නිසාම 1998 වසර වන විට අන්තර්ජාලය භාවිත කරන්නන් මිලියනයක් බවට පත් වූ අතර, ඉන් වසර 07කින් එම ප්‍රමාණය බිලියනය ඉක්මවීය. අන්තර්ජාලයේ භාවිතාව හා තාක්ෂණය 2000 - 2005 වසරවල දී ශීඝ්‍ර වර්ධනයක් පෙන්නුම් කරයි. (*60d. Living in the Information Age*, 2019)

මෙතෙක් පැවති සංයුක්ත තැටි හෝ වෙනත් තැන්පතු මාධ්‍යයක් භාවිතයෙන් වීඩියෝ නැරඹීමේ තාක්ෂණය වෙනුවට නවතම ආදේශකය ලෙස මීළඟට ඉදිරිපත් වූයේ අන්තර්ජාලයයි. එහිදී 2002 වසර වන තෙක් අන්තර්ජාලය භාවිතයෙන් වීඩියෝ නැරඹීම සිදු වූයේ ඉතාම අඩු මට්ටමින් සුළු පිරිසක් බව පෙනේ. අන්තර්ජාලයේ භාවිත වේගවල සීමිත බව, අන්තර්ජාල අවකාශයේ වීඩියෝ නැරඹීමේ සම්මත තාක්ෂණයේ වූ නොගැළපීම් හා අන්තර්ජාලය භාවිතයෙන් වීඩියෝ නැරඹීමේ ශක්‍යතාව පිළිබඳ වූ සැකය ආදි හේතූන් මේ අඩු වීමට හේතු විය. 2002 වසරින් පසු ක්‍රමයෙන් වීඩියෝ බෙදා හැරීම හා නැරඹීමේ ප්‍රවණතාව ඉහළ යන අතර තාක්ෂණිකව ඊට අවශ්‍ය පසුබිම සැකසිණ. ඒ අනුව 2005 - 2010 යන වසර 05 ඇතුළත අන්තර්ජාලය දියුණුවීම නිසා එතෙක් සිනමාශාලාව, රූපවාහිනිය හා විවිධ තැන්පතු මාධ්‍යයන් යන ආකාර ත්‍රිත්වය මත බෙදාහැරුණු චිත්‍රපට හා වීඩියෝ නිර්මාණ නැරඹීමට අන්තර්ජාලය සම්බන්ධිත පරිගණකය ද සමත් විය. (Montanaro, 2019)

විශේෂයෙන් 2005 වසරේදී ස්ටීව් චෙන්, චැඩ් හර්ලි හා ජාවෙඩ් කරීම් (Steve Chen, Chad Hurley, Jawed Karim) යන තිදෙනා එක්ව නිර්මාණය කරන ලද **යූටියුබ් (Youtube)** වෙබ් අවකාශය වසර කීපයක් ඇතුළත අන්තර්ජාලයේ වීඩියෝ ව්‍යවහාරය වෙනස් කරනු ලැබීය. ඒ වටා ඉතා විශාල පරිශීලකයින් පිරිසක් ද කෙටි කාලයක් ඇතුළත එක් විය. **2005 වසරේ අප්‍රේල්** මස පළමු වීඩියෝව යූටියුබ් වෙබ් අවකාශයට එක් වන අතර ඊට මාස 05කට පසුව එහි පරිශීලකයින් ප්‍රමාණය මිලියනය ඉක්මවිය. ඒ අනුව ක්‍රමයෙන් එහි ජනප්‍රියත්වය ලොව පුරා අන්තර්ජාල පරිශීලකයින් අතර දිනෙන් දින වර්ධනය වූ අතර එහි ශීඝ්‍ර වර්ධනයක් පෙන්වන්නේ 2012 වසරින් පසු කාලයේදීය. (Johansson, 2017)

යූටියුබ් වැනි අන්තර්ජාලය භාවිතයෙන් වීඩියෝ නැරඹුම් වෙබ් අවකාශ හඳුන්වනු ලබන්නේ **ප්‍රවාහක මාධ්‍යය (Streaming Media)** ලෙසයි. එහිදී පරිගණකයේ ස්ථාවර තැන්පතුවක් ලෙස එම නරඹන වීඩියෝව ස්ථාපනය වීමක් සිදු නොවේ. එහෙයින් මුළු වීඩියෝවම පරිගණකය වෙත බාගත කිරීමක් සිදු නොවී, අන්තර්ජාලය පරිශීලනයට භාවිත කරන ඉන්ටර්නෙට් එක්ස්ප්ලෝරර්, ගූගල් ක්‍රෝම් හෝ සෆාරි වැනි සෙවුම් මෘදුකාංගයකින් නරඹන වීඩියෝවේ අදාළ කොටස පමණක් තාවකාලිකව පරිගණකය වෙත පිවිස නැරඹීමෙන් පසුව මතකයෙන් ඉවත්ව යයි. මේ සඳහා වේගවත් අන්තර්ජාල තාක්ෂණයක් තිබිය යුතු අතර ඉතාම පහසුවෙන් හා කෙටි කාලයකින් වීඩියෝව නැරඹීමට හැකි පහසුව මෙමගින් සපයා දෙනු ලබයි.

යූටියුබ් අවකාශයේ ජනප්‍රියත්වය සමඟ එවැනි විවිධ වෙබ් අවකාශ රැසක් ප්‍රචලිත වූ නමුත් වර්තමානය වන විට යූටියුබ් වෙබ් අවකාශය තරම් අන් කිසිඳු ප්‍රවාහක මාධ්‍යයක් ජනප්‍රිය නැත. මිනිස් ඉතිහාසයේ වැඩිම නැරඹුම් ප්‍රමාණය වාර්තාවන විඩියෝව ලෙස 2017 වසරේ යූටියුබ් අවකාශයේ ප්‍රකාශයට පත් වූ Luis Fonsi - Despacito සංගීත වීඩියෝව වසර ගණනාවක් වාර්තාගතව පැවතුණි.

JOURNAL OF THE FACULTY OF HUMANITIES-32

මේ වන විට එම වීඩියෝව නැරඹුම් වාර **බිලියන 8.54** කි. 2024 වසර වන විට එම වාර්තාව බිඳහෙළමින් මිනිස් ඉතිහාසයේ වැඩිම නැරඹුම් වාර ප්‍රමාණයක් අත් කර ගත් වීඩියෝව ලෙස 2016 වසරේ යූටියුබ් අවකාශයට එකතු කර තිබෙන Pinkfong! Kids' Songs & Stories – "Baby Shark Dance" වීඩියෝව පත්ව ඇත. එය මේ වන විට නැරඹුම් වාර බිලියන 14 ඉක්මවා තිබේ. (statista.com, 2024)

එසේම යූටියුබ් අවකාශයට දිනක එක් මිනිත්තුවක දී පමණක් එකතු වන වීඩියෝ ප්‍රමාණයේ ධාවන කාල එකතුව පැය 500 කට වඩා වැඩිය. එසේම මේ වන විට යූටියුබ් පරිශීලකයින්ගේ ප්‍රමාණය බිලියන 2.5 ඉක්මවා තිබේ. මෙම ප්‍රමාණයන් අනුව යූටියුබ් අවකාශයේ වීඩියෝ නැරඹීම මිනිසකුගේ ආයු කාලයක දී අවසන් කළ නොහැක්කකි. එසේම තාක්ෂණයේ දියුණුව හා භාවිතයේ සරල බව නිසාම බොහෝ ආධුනිකයින්ගේ නිර්මාණ ජනගත වීම ප්‍රවාහක මාධ්‍යයෙන් නිරන්තරයෙන් සිදු වන නිසාත් ඊට අන්තර්ජාලය භාවිත කිරීමට අදාළ මුදල පමණක් පරිශීලකයාට වැය වන නිසාත් වෘත්තීය මට්ටමේ නිර්මාණ හා නිෂ්පාදන ආයතනවලට විශාල අභියෝගයන්ට මුහුණ දීමට සිදුවී තිබේ. (Aslam, 2024)

රූපවාහිනියේ විකාශනය වන තෝරාගත් වැඩසටහන් හා ඇතැම් විට නාලිකාවේ සියලුම විකාශන ප්‍රවාහ මාධ්‍යයේ භාවිතයෙන් නැරඹිය හැකි ලෙස එම රූපවාහිනී නාලිකා විසින් පහසුකම් සලසනු ලබයි. එසේ නොමැතිව රූපවාහිනී තිරය පමණක් අරමුණු කරගෙන විකාශන සීමා කළහොත් වර්තමාන ප්‍රවාහ මාධ්‍යයේ භාවිතාව හා ජනප්‍රියත්වය ප්‍රබල නිසා රූපවාහිනී නාලිකා වටා එක් වන ප්‍රේක්ෂකයා ඉන් ඈත්වීමට ඉඩ තිබේ. උදාහරණ ලෙස ශ්‍රී ලංකාවේ මෑතක ජනප්‍රිය වූ බොහෝ ටෙලිනාට්‍ය යූටියුබ් අවකාශය පදනම් කරගෙන රූපවාහිනී විකාශය අවසන් වූ විගස එහි මුදාහැරීම සිදු කළ අතර එහිදී එක් කොටසක් සතිපතා ලක්ෂ සංඛ්‍යාත පරිශීලකයින් ප්‍රමාණයක් නරඹන ලද බව පෙනේ. සිනමා ශාලාවට බලපෑම් කළ වීඩියෝ පට හා වීඩියෝ සංයුක්ත තැටි මාධ්‍යයවලට වඩා ඉතා පහසුවෙන් සිනමාපට නැරඹීමට හැකි පහසුකම ප්‍රවාහක මාධ්‍ය මගින් සපයනු ලබයි. ඒ සඳහාම **නෙට්ෆ්ලික්ස්** වැනි ප්‍රවාහක මාධ්‍ය අවකාශ චිත්‍රපට හා රූපවාහිනී වැඩසටහන් යම් සාමාජික ගාස්තුවකට යටත්ව නැරඹීමේ පහසුකම් සපයා ඇත. ඊටත් වඩා සිනමා ප්‍රේක්ෂකයින් ට ප්‍රවාහක මාධ්‍යයට ඇති ආකර්ෂණය වන්නේ, ඇතැම් වෙබ් අවකාශ කිසිඳු මුදලකින් තොරව නවතම චිත්‍රපටවල පටන් ඉතා පැරණි චිත්‍රපට දක්වා විවිධ චිත්‍රපට රාශියක් නැරඹීමේ පහසුකම් සපයන අවස්ථා ඕනෑතරම් ඇති නිසාය. (Burroughs, 2019)

JOURNAL OF THE FACULTY OF HUMANITIES

5. නිගමනය

ඉහත ඉදිරිපත් කළ කරුණු සියල්ල විමසා බැලීමේ දී පැහැදිලි වන ප්‍රධානම කාරණය වන්නේ ප්‍රවාහක මාධ්‍යවල ප්‍රචලිත වීමත් සමඟ වීඩියෝ නැරඹීමට ව්‍යවහාර වූ සියලුම ක්‍රමවේද හා මාධ්‍යවලට විශාල බලපෑමක් එල්ල වී ඇති බවයි. මේ සියලු ක්‍රමවේද සාම්ප්‍රදායික ක්‍රම බවට පත් කරමින් නවතම මාධ්‍යය ලෙස ස්ථාපිතව පවතින ප්‍රවාහක මාධ්‍යය - සිනමාව, රූපවාහිනිය හා වීඩියෝ යන ත්‍රිත්ව මාධ්‍ය සඳහා වර්තමාන යුගයේ ආදේශකය ලෙස භාවිත වෙමින් ඉස්මතු වීම ය. කෙසේ හෝ චිත්‍රපටය, රූපවාහිනිය හෝ වීඩියෝ මාධ්‍යය විවිධ තාක්ෂණික වර්ධනයන් ඔස්සේ ලොව පුරා මිනිසුන්ගේ ගෘහාශ්‍ය පරිසරයෙන් අත්ල මත ඇති ජංගම දුරකථනය හෝ ටැබ්ලටය වෙත පැමිණ ජන ජීවිතයට ඉතා සමීප වී තිබේ.

හෙට දවසේ චලන ප්‍රතිබිම්බ නැරඹීමේ තාක්ෂණික විපර්යාසය පිළිබඳ අනාවැකි කිව නොහැක්කේ ද මේ මාධ්‍යය, දිනෙන් දින සිදුවන විද්‍යාත්මක හා තාක්ෂණික සොයාගැනීම් හමුවේ මොහොතින් මොහොත වෙනස් වන නිසාය.

JOURNAL OF THE FACULTY OF HUMANITIES - 32

References

60d. Living in the Information Age. (2019). USHISTORY.ORG. Retrieved 2019 from https://www.ushistory.org/us/60d.asp#:~:text=Some%20have%20begun%20to%20call,commonplace%20in%20the%20United%20States.

Ang, T., (2005). *Digital video handbook*. Dorling Kindersley Publishing, Incorporated.

Aslam, S., (2024). *YouTube by the Numbers: Stats, Demographics & Fun Facts* https://www.omnicoreagency.com/youtube-statistics/

Bellis, M., (2017). *The History of Video Recorders - Video Tape and Camera*. https://www.thoughtco.com/history-of-video-recorders-4077043

Bellis, M., (2020). *The Inventors Behind the Creation of Television*. ThoughtCo. https://www.thoughtco.com/television-history-1992530

Bergan, R., (2011). *The Film Book ; A complete guide to the world of film*. DK Publishing.

Burroughs, B., (2019). House of Netflix: Streaming media and digital lore. *Popular Communication*, *17*(1), 1-17.

GEEKDOM., (2023). *The History of Home Movie Entertainment*. reelrundown. https://reelrundown.com/film-industry/The-History-Of-Home-Movie-Entertainment

Hall, S., (1975). *Television as a medium and its relation to culture*. Centre for Contemporary Cultural Studies, University of Birmingham.

Johansson, M., (2017). 7. YouTube. *Pragmatics of social media*, *11*, 173.

Montanaro, C., (2019). *Silver Screen to Digital: A Brief History of Film Technology*. John Libbey Publishing.

Moss, Y., & Wilson, C., (2020). *Film Appreciation*. In: University of North Georgia.

Novak, M., (2014). The first movie ever broadcast on TV was in theaters at the time. *gizmodo.com*. https://gizmodo.com/the-first-movie-ever-broadcast-on-tv-was-in-theaters-at-1599737673

Owen, D., (2005). *The Betamax vs VHS Format War*. Mediacollege.com. http://www.mediacollege.com/video/format/compare/betamax-vhs.html

statista.com., (2024). *Most popular YouTube videos based on total global views as of January 2024* https://www.statista.com/statistics/249396/top-youtube-videos-views/

Wehrenberg, P. J. History of the Optical Disc. *OSA Centur y of Optics*, 138.

Wilbur, S. K., (1978). The history of television in Los Angeles, 1931-1952: Part I: the infant years. *Southern California Quarterly*, *60*(1), 59-76.

JOURNAL OF THE FACULTY OF HUMANITIES 32