禪

پس از موفقیت فوقالعاده پوکمون گو

موفقیت پوکمونگو، واقعیت افزوده را به کجا میبرد؟

میتوان با استفاده از جادوی پدیدهای بهنام واقعیت افزوده (Augmented Reality) اجسام خارجی را به دنیای حقیقی اضافه کرد . بعد از موفقیت عظیم بازی پوکمون گو و درآمد روزانه 10 میلیون دلار برای سازندگان این بازی، هماکنون واحدهای R&D خیلی از شرکتها در جستوجوی فاز بعدی هستند .

در حالی که دوروتی با دامن آبی رنگ و سبد حصیری و با یک سگ زیر بغل مشغول قدم زدن بین گلهای زیبا است، از بابت یک مسئله مطمئن است: دیگر در کانزاس نیست. کاراکتری که ال . فرانک باوم خلق کرد، شاید کمی زود به دنیا آمد . در سال 1901 و یک سال بعد از انتشار کتاب «جادوگر شگفتانگیز شهر آز »، باوم کتاب دیگری تحت نام «شاهکلید » نوشت. وی از همان زمان ایده واقعیت افزوده را در سر داشت . او در این کتاب این ایده را برای نخستین بار مطرح کرد . داستان از این قرار بود که اگر کسی این عینک خیالی را به چشم میزد و به جسم یا فرد دیگری نگاه میکرد، همه اطلاعات روی آن نقش میبست . اگر دوروتی از وجود این عینک باخبر بود و میتوانست از آن استفاده کند، حتماً زودتر متوجه میشد که توسط شهر آز جادو شده یا میفهمید دوست جدیدش تین من به قلب احتیاج دارد.

نزدیک به یک قرن طول کشید تا ایده فرانک باوم اسم پیدا کرد. در مقالهای که در سال 1992 منتشر شد، توماس کاودل و دیوید میزل که از مهندسان شرکت بویینگ بودند، عینک واقعیت مجازی را تشریح میکنند که میتوان از طریق آن روبهرو را دید. این دستگاه برای کارگران این شرکت که باید قطعات مختلف یک جت را با سیمکشیهای پیچیده و اطلاعاتی که دائم در حال تغییر بود سرهم میکردند، کاربرد زیادی داشت و قدرت بینایی آنها را افزایش میداد. کلاودل نام این پدیده را واقعیت افزوده گذاشت و شاخه جدیدی را به محققان سیلیکونولی و سرمایهگذاران فناوری معرفی کرد. پدیدهای که فرصتهای بکر عظیمی را پیش روی خود میدید. همین پدیده بود که باعث شد وسیلهای با نام عینک گوگل اختراع شود. عینکی که در واقع کپیبرداری از ایده یک قرن پیش فرانک باوم بود.

اگر به اخباری که در مطبوعات منتشر میشود اعتماد داشته باشیم، سال 2016 را باید سال واقعیت مجازی نامید . پدیدهای که کمتر مورد توجه بود، ولی با انقلابی که درخصوص تولید قطعات کمهزینه و آن هم توسط پیدایش پدیده دیگری بهنام گوشی هوشمند جان دوباره گرفت و دوران پرفروغی را تجربه میکند . شرکتهای بزرگ دنیا مانند سونی، فیسبوک و اچتیسی گجتهای گرانقیمتی تولید کردهاند که ما را به دنیای واقعیتهای ساختگی میبرد و با فریب مغز این حس را القا میکند که بدن ما به فضای دیگری منتقل شده است. فناوری VR در بهترین حالت خود ما را به جاهای دوردست، خیلی خطرناک، خیلی گران یا دسترسناپذیر میبرد . سازندگان محتوای VR به ما این امکان را میدهند تا زندگی را از چشمان فرد دیگری تجربه کنیم . ولی این فناوری نکات منفی زیادی دارد . علاوه بر اینکه قیمت بالایی دارند (انتظار میرود تنها 3 درصد از مردم انگلستان در سال جاری میلادی قصد خرید یک هدست VR را داشته باشند . هدستهایی که ارزانترین آنها حدود 447 دلار است. تازه این بدون در نظر گرفتن پلیاستیشن برای اجرای بازیها است)، نوعی حس آسیبپذیری و ناتوانی به کسانی که این هدست را روی سر میگذارند دست میدهد. همچنین راه رفتن با این عینک کار سخت و دشواری است، به طوری که یکی از کارشناسان مایکروسافت به کاربران توصیه میکند برای جلوگیری از برخورد با اجسام و افتادن روی زمین حتماً روی صندلی بنشینند.

از آن طرف، با اینکه AR تا این اندازه اثر جابهجایی و انتقال را ندارد، اما میتواند چیزهایی که میخواهد را با دنیای واقعی تلفیق کند . شما هنگام استفاده از عینک AR یا دوربین گوشی هوشمند اطراف را بهخوبی میبینید، در حالی که داده مورد نظر نیز در مقابل چشمانتان در حال نمایش است . شاید تردیدهایی که مایکروسافت درباره AR دارد، تا اندازهای قابل درک باشد . این شرکت میلیونها دلار را صرف تحقیق و توسعه AR (البته مایکروسافت به این فناوری واقعیت ترکیبی میگوید) کرده است و محصولی بهنام هولولنز را روانه بازار میکند . کامپیوتری که جلوی چشم قرار میگیرد و میتوان از بین آن دنیای واقعی را مشاهده کرد . این وسیله ماه نوامبر امسال به قیمت 2.719 دلار عرضه میشود.

به عقیده مایکروسافت، هولولنز تحول بعدی AR است. فناوری که سالها است آن را میبینیم . مانند گزارشگر اخبار هواشناسی که جلوی یک نقشه مجازی در استودیو میایستد و گزارش میدهد . در هولولنز مایکروسافت، داده فقط روی دنیایی که میبینید ظاهر نمیشود . بلکه بهنوعی با محیط اطراف شما تلفیق میشود. در این حالت، میتوانید روی میز غذاخوری ماینکرفت بازی کنید و به گوشههای مختلف اتاق بروید تا چشمانداز متفاوتی از کار خود را ببینید . برای مایکروسافت این کار به معنای بیرون کشیدن نرمافزار از دستگاههایی مثل گوشی هوشمند است . کارشناس مایکروسافت میگوید: «این قابلیت به کاربر این امکان را میدهد تا با دادههای اضافه شده به همان شکلی برخورد داشته باشد که با اجسام فیزیکی دارد .»

مطلب پیشنهادی

[redacted]

[redacted]

[redacted]

[redacted]

[redacted]

[redacted]

منتظر استفاده نظامی از هولولنز مایکروسافت باشید !

ارتش اوکراین کلاه نظامی مجهز به هولولنز مایکروسافت ساخت !

یکی از موارد دیگری که باعث مقبولیت AR شده ساده بودن آن است. شبکه اجتماعی اسنپچت که از شهرت بالایی برخوردار است، بهخاطر بهکارگیری AR در فیلترهای دوربین، کاربران خیلی زیادی را جذب خود کرده است. کارهایی مانند اضافه کردن گوش سگ یا زبان یک حیوان روی عکسهایی که گرفته میشود از جمله نکات جالب و قابل توجه این اپلیکیشن است . به عقیده آلکس فلیتوود که طراح بازی جدید Beasts of Balance است، نوع استفاده اسنپچت از فیلترهای AR گویای این مسئله است که فناوری تا چه اندازه جالب و جذاب است. خود وی نیز از AR در بازی جدیدش استفاده کرده است تا تجربه بهتری را به کاربر انتقال دهد .

در حالی که برخی از هولولنز و مجیکلیپ (یکی دیگر از هدستهای AR که بخش زیادی از سرمایه 1.7 میلیارد دلاری را به خود اختصاص داده) بهعنوان آینده AR یاد میکنند، ولی فلیتوود معتقد است روش سادهتر و جذابتر اسنپچت کارایی بیشتری دارد : «من به AR بیشتر از VR اعتقاد دارم . از نظر من VR بیشتر یک حباب است. ولی باید از این ایده که AR به معنای پوشیدن کامپیوتر روی صورت است فاصله بگیریم. گوشیهای هوشمند در روابط اجتماعی ما چنان تحولی ایجاد کردند که هنوز با آن کنار نیامدهایم . فکر میکنم خیلی از افراد دوست ندارند چیزی روی صورتشان قرار بگیرد .»

برای طراحان و سازندگان AR ایده دموکراتیزه کردن اطلاعات و آوردن یک سری از موارد اساسی به دنیای واقعی میتواند کاربران را مجاب به انتقال فناوری از کف دست به روی صورت کند . کلاودل میگوید : «فکر میکنم اطلاعات صحیح، حقیقی، آماده و در دسترس حق هر فرد است. شاید فناوری AR بتواند به گسترش و توزیع اطلاعات بین همه کمک کند . ولی به هر حال مثل هر فناوری دیگر من نگران عواقب پیشبینی نشدهای هستم که ممکن است رخ دهد.» فلیتوود میگوید : «مفاهیم رقابتی زیادی از چیزی که AR قرار است بشود وجود دارد . فقط امیدوارم شرکتهایی باشند که طراحی و یکدلی را بهعنوان کانون مرکز کاری که AR انجام خواهد داد قرار دهند .»

نویسنده :
حمید نیکروش
دسته بندی:
هنر و سرگرمی
تاریخ انتشار :
11:34 - 11/03/1396
برچسب:
واقعیت افزوده - واقعیت مجازی - پوکمون گو - موفقیت پوکمون گو - راز پوکمون گو

نشانی:
https://www.shabakeh-mag.com/entertainment/7982/%D9%85%D9%88%D9%81%D9%82%DB%8C%D8%AA-%D9%BE%D9%88%DA%A9%D9%85%D9%88%D9%86%E2%80%8C%DA%AF%D9%88%D8%8C-%D9%88%D8%A7%D9%82%D8%B9%DB%8C%D8%AA-%D8%A7%D9%81%D8%B2%D9%88%D8%AF%D9%87-%D8%B1%D8%A7-%D8%A8%D9%87-%DA%A9%D8%AC%D8%A7-%D9%85%DB%8C%E2%80%8C%D8%A8%D8%B1%D8%AF%D8%9F