



رالف بائر، پدر بازی‌های ویدیویی، در روز 6 دسامبر 2014 در 92 سالگی درگذشت. مهم‌ترین اختراع بائر، براون باکس (Brown Box)، پیش‌نمونه‌ای از سامانه سخت‌افزاری ویژه بازی‌های ویدیویی بود که به تلویزیون متصل می‌شد و همین دستگاه، نخستین پایه‌های صنعت بازی‌های ویدیویی را بنیان نهاد.

رالف بائر با نام کامل رادولف هاینریش بائر متولد آلمان، نخستین طرح از ایده خود را برای ساخت دستگاهی که در آغاز آن را جعبه بازی می‌خواند، در سال 1966 و زمانی که در ایستگاه اتوبوس پورت اتوریتی شهر نیویورک نشسته بود، با مداد روی کاغذ کشید. او در اندیشه ساخت وسیله‌ای بود که مردم بتوانند با استفاده از آن تقریباً همه گونه بازی‌های ویدیویی را روی هر تلویزیون ساخت یکی از شرکت‌های آمریکایی اجرا کنند.

در بخشی از زندگی‌نامه بائر می‌خوانیم، زمانی که خانواده‌اش که اصالتاً آلمانی بودند در سال 1938 به ایالات متحده و شهر نیویورک مهاجرت کردند، او بلافاصله در یک کارخانه چرم‌سازی مشغول به کار شد. اما در سال 1940 با ترک این شغل به کار تعمیر رادیو روی آورد. پس از پایان جنگ جهانی دوم به مؤسسه فناوری تلویزیون امریکا در شیکاگو وارد شد و در سال 1949 لیسانس خود را در رشته مهندسی تلویزیون دریافت کرد. سپس، در جایگاه مهندس کار خود را در شرکت تلویزیون‌سازی لورال الکترونیکس آغاز کرد. بائر در سال 1951 کوشید تا امکان اجرای بازی را به یکی از تلویزیون‌های لورال الکترونیکس بیافزاید، اما شرکت فوق این ایده را رد کرد. پس از آن، او با کمک همکارانش در شرکت ساندرز اسوشییتس (Sanders Associates) که اینک BAE Electronics نام دارد، پیش‌نمونه‌ای از کنسول بازی براون باکس را توسعه داد. این سیستم صامت اما چندبازیکنه بود و بازی‌ها را از روی کارت‌های مدار چاپی اجرا می‌کرد. ساندرز اسوشییتس در سال 1968 مجوز تجاری‌سازی این اختراع را برای شرکت تلویزیون‌سازی مگناووکس (Magnavox) صادر کرد.

این گونه بود که مگناووکس نخستین کنسول بازی در گستره تجاری را با برند اودیسه (Odyssey) به بازار آورد. اودیسه در سال 1972 در بازارهای ایالات متحده عرضه شد و در سال نخست 130 هزار دستگاه از آن به فروش رفت. فوتبال، تیراندازی و تنیس روی میز از جمله بازی‌هایی بودند که همراه با اودیسه منتشر شدند. انجمن مهندسان برق و الکترونیک ایالات متحده (IEEE) چندی پیش در خلال برنامه روتین خود موسوم به Milestone که از سوی مرکز تاریخ این انجمن برای تقدیر از دستاوردهای ممتاز فنی در سراسر جهان برگزار می‌شود، براون باکس را یکی از مهم‌ترین رویدادهای این حیطه برشمرد. از دیگر کارهای بایتر توسعه سرگرمی‌های ویدیویی تعاملی و آموزشی برای کاربردهای همگانی و نظامی بود. از دیگر اختراعات مهم بایتر، ساخت نخستین تفنگ نوری بود که یکی از ابزارهای مکمل برای کنسول‌های بازی به‌شمار می‌رفت و هم‌اینک نیز گونه‌های پیشرفته این وسیله را شرکت‌های گوناگون تولید و عرضه می‌کنند. بایتر با ثبت 150 حق اختراع یکی از تأثیرگذارترین شخصیت‌های جهان بازی‌های ویدیویی است. در سال 2014، انجمن مهندسان برق و الکترونیک ایالات متحده مدال ادیسون را به بایتر اهدا کرد. او پیش‌تر نیز جوایز و عناوین گوناگونی را دریافت کرده بود. از جمله، در سال 2006 مدال ملی فناوری و نوآوری ایالات متحده به او اعطا شد و در سال 2010 علاوه بر دریافت چند جایزه دیگر به تالار مشاهیر مخترعان ملی ایالات متحده پیوست. او در سال 2006 ضمن گفت‌وگو با متیو هاوکینز از سایت Gamasutra، در پاسخ به این پرسش که: «آیا خودتان را یک هنرمند می‌دانید؟» گفته بود: «نه، من ابتدا و بیش‌تر از هر چیز یک مخترع هستم، اما آن‌چه ما پدید آوردیم آشکارا هنر بود.»

پی‌نوشت:

عکاس عکس آغاز مقاله: جنز وولف/ خبرگزاری آلمان (DPA)، بازنشر در npr.org

تاریخ انتشار:

07 بهمن 1393

نشانی منبع: <https://www.shabakeh-mag.com/are-network/229>