禪

گفتوگو با کوری اوندرجکا، مدیر نرمافزار فیسبوک، درباره ریسک دو میلیارد دلاری این شرکت در خرید اوکیولس

اوکیولس ریفت بهزودی همه چا نفوذ خواهد کرد

کوری اوندرجکا از بنیانگذاران Second Life است که حالا قائم مقام نرمافزاری فیسبوک است. او اوکیولس را به مارک زوکربرگ معرفی و فیسبوک را ترغیب کرد تا این شرکت را بخرد. حالا مهمترین کار او کمک به پروژه اوکیولس است تا بتواند هرچه سریعتر فناوری واقعیت مجازی را تکمیل و آماده ارائه به میلیونها نفری کند که هر لحظه منتظر استفاده از آن هستند. با او برای دقایقی درباره رؤیاهای مجازیاش که قرار است به واقعیت بپیوندند، به گفتوگو نشستیم.

این مطلب یکی از مقالات پرونده ویژه «**واقعیت مجازی**» است. برای دانلود کل این پرونده ویژه اینجا کلیک کنید.

چرا فیسبوک به اوکیولس علاقهمند شد؟

اوندرجکا: مأموریت ما این است که جهانی بازتر و متصلتر ایجاد کنیم. به این معنا که کاربران به ابزارهایی نیاز دارند تا بتوانند با هم در ارتباط باشند و تجربههایِ خود را با هم بهاشتراک بگذارند. چیزی که واقعیت مجازی ایجاد میکند، یک راه کاملاً جدید است تا بتوانیم این تجربهها را بهخوبی با دیگران بهاشتراک بگذاریم. واقعیت مجازی از طریق به اشتراکگذاری حس حضور در یک محل و حرکت در آن این کار را برای ما انجام میدهد. فرصت بودن در گروهی که روی این فناوری شگفتانگیز کار میکنند باعث میشود تا بتوانیم هرچه سریعتر نقصهای آن را جبران و در نهایت پلتفرمی برای ایجاد

ارتباطاتی بهتر و خلاقانه ایجاد کنیم که بتوانند ما را در انجام بهتر مأموریت خود یاری رسانند .

از نخستین تجربه جذاب خود با اوکیولس ریفت بگویید؟

نخستین تجربه من، تجربه شگفتانگیز حس حضور بود . من حدود بیست سال است که در فضای مرتبط به واقعیت مجازی حضور دارم و اوکیولس را از همان زمان که در کیکاستارتر معرفی شد زیر نظر داشتم . برای همه ما که در دنیای واقعیت مجازی بزرگ شدهایم، هر زمان ممکن است یک موج جدیدی ایجاد شود و در نهایت این موج خواهد توانست به کارایی و راحتی مناسب برای کار کردن دست یابد و روشن کردن اوکیولس خواهد توانست کاربر را به نهایتی از رضایت برساند . این لحظهای است که ما دوست داریم به آن دست یابیم.

> ارائه مفهوم دوبعدی و سهبعدی و بهطور کل آوردن وب در فضا به نحوه ارائه درست آن در این خصوص بستگی دارد. بعید میدانم کاربران بهدنبال رشتهای از کلمات و حروف در فضا باشند که بهطور تصادفی دور خود میچرخند .

بیشترین چیزی که درباره اوکیولس شما را تحت تأثیر قرار داد، چه بود؟

نخست، کارایی بصری. در دنیای واقعیت مجازی نقص جزیی در هر یک از سیستمهای اپتیکی، پردازشهای گرافیکی وغیره ممکن است تأثیر بسیاری در نارضایتی کاربر هنگام کار با آن داشته باشد، اما در اوکیولس ما هیچکدام از این موارد را ندیدم و بهجای آن این ابزار قادر بود تا از آستانه واقعیت عبور و با ایجاد بیشترین حس حضور در محل، مغز را بهخوبی قانع کند که واقعاً در آنجا حضور دارد و این، تفاوت پایهای بین آن چیزی از واقعیت مجازی را که باید باشد و آن چیزی از واقعیت مجازی که هست، نمایان میکند . حدود هزار مشکل سختافزاری در این محصول رفع شده است و حل هرکدام ما را یک قدم به آستانه واقعی کردن آنچه به کاربر ارائه میدهیم، نزدیکتر میکند و این همواره یکی از چالشهای واقعیت مجازی است. نمیتوانید تنها یک بخش را از همه بهتر کنید و حواستان به دیگر بخشها نباشد، بلکه باید تمام قسمتها در بهترین حالت ممکن کار کنند . موضوع شگفتآور درباره گروه اوکیولس این است که آنها توانستهاند تمرکز همزمانی روی نرمافزار و سختافزار داشته باشند تا بتوانند محصولی یکپارچه ارائه کنند .

آیا واقعیت مجازی میتواند مردم را به هم نزدیکتر کند یا آنها را از هم جدا خواهد کرد؟

فرض کنیم شما دوستی دارید که میخواهد ازدواج کند و نمیتوانید در جشن ازدواج او باشید . در حال حاضر میتوانید با دیدن فیلم یا دادن پیام در این مراسم حضور داشته باشید، اما اگر یک ویدیو 360 درجه از مراسم داشته باشید، چه میشود؟ با این کار توانایی خواهید داشت فکر کنید که واقعاً در این مراسم هستید و میتوانید به هر جهتی دوست دارید نگاهی بیاندازید و از طریق این ارتباط شگفتآور دقیقاً بفهمید در مراسم چه خبر است. میتوان اینگونه هم فکر کرد که اگر همین تصاویر را با تصاویری کارگردانی شده و صحنههایی اضافی ترکیب کنیم، چه از آب در خواهد آمد؟ آیا این بهنظر شما جذابترین چیزی که تا به حال دیدهاید نخواهد بود؟ امروز، ما میتوانیم مکانها را به شکلهای مختلف بهطور کامل تصویربرداری کنیم . من میتوانم یک مکان را در یک متن فشرده کنم و آن را برای شما بفرستم و شماً نیز آن را در ذهن خود بازتولید کنید . من میتوانم یک عکس از آن مکان بگیرم و برای شما بفرستم که قطعاً راه اخیر قدرت بیشتری در ارائه درستی از فضا دارد و در نهایت نیز میتوانید از ویدیو استفاده کنید که این هم از ارسال عکس بسیار مفیدتر عمل میکند . اگر قرار باشد شما نیز به همان اندازه که من از دیدن یک محل شگفتانگیز لذت میبرم، لذت ببرید به چیزی بیش از اینها نیاز است . در واقع، ایجاد حس حضور در محل آن چیزی است که واقعیت مجازی برای شما بهارمغان خواهد آورد . ما نمیدانیم که چه کسی بر این فناوری مسلط شده است و خبر خوب هم همین است، لازم هم نیست بدانیم. ما بستری را برای ارائه خلاقیت و نوآوری فراهم کردهایم . هسته اصلی فیسبوک نیز ایجاد یک پروفایل بود؛ پروفایلی که شرح میداد شما که هستید، کجا هستید و چه میکنید. بعدها بسیار کاملتر و جزییات بیشتری مانند تصاویر، ویدیو و مواردی دیگر نیز به آن اضافه شد . باید گفت واقعیت مجازی نیز همین روال را طی خواهد کرد و حتی میتواند بسیار غنیتر از این نیز به راه خود ادامه دهد و از طریق آن جزییات بسیار بیشتری را با دیگران در خصوص خود بهاشتراک بگذارید.

آیا فکر میکنید این ابزار استفاده اصلی ما از اینترنت را تغییر میدهد؟

ارائه مفهوم دوبعدی و سهبعدی و بهطور کل آوردن وب در فضا به نحوه ارائه درست آن در این خصوص بستگی دارد . بعید میدانم کاربران بهدنبال رشتهای از کلمات و حروف در فضا باشند که بهطور تصادفی دور خود میچرخند.

کاربر به دنبال ارائهای از وب میگردد که بتواند از آن استفاده کند . ما در حال کار در فضایی سهبعدی هستیم. بهطور کلی انسانها در حفظ و یادآوری عوامل محیطی بسیار موفقتر از حفظ نشانی یک فایل در کامپیوتر خود عمل میکنند و همین مسئله از مزایایی است که باعث میشود تا واقعیت افزوده را بتوان در این حوزه وارد کرد . مدخل دیگری که میتوانیم در نظر بگیریم، چیزهایی است که در داستانهای علمی تخیلی دیدهایم . یکی از بزرگترین مواردی که ما عموماً در فیلمهای علمی تخیلی میبینیم، این است که در یک بازه سی تا چهل ساله با مردمی روبهرو هستیم که سعی دارند تصورات ذهنی خود را ارائه کنند و مشکل زمانی آغاز میشود که معمولاً توصیف این تصورات چندان مفید نیستند و باید راهی پیدا کرد تا از آنها بهتر استفاده کرد .

چه زمانی واقعیت مجازی را در خانهها خواهیم دید؟

در نزدیکترین زمانی که واقعاً بتوان این کار را انجام داد . زمانی که درباره شرکتهایی فکر میکنید که شرکتهای دیگر را تصاحب کردهاند، تمام فکرها به سمت مبلغهای جابهجا شده برای این تصاحب میرود، اما مسئله اصلی این است که این کار تا چه حد باعث شده است فعالیت شرکت تصاحب شده شتاب بگیرد، چه مقدار آنها را بزرگ کرده است و تا چه حد به آنها این امکان را داده است تا سریعتر حرکت کنند؟ برای فیسبوک و اینستاگرام باید به این مسئله فکر میکردیم که چه مقدار باید به کوین (بنیانگذار اینستاگرام) کمک کنیم تا گروه او بتواند پرسرعتتر از زمانی که مستقل عمل میکردند، رشد کند . درباره اوکیولس هم تمرکز بر این است چگونه کاری کنیم که آنها سریعتر عمل و محصول بهتری تولید کنند . تا آنجا که بتوانیم در نزدیکترین زمان ممکن اوکیولس را به بازار ارائه خواهیم داد . اما مسئله جالب توجه بین اوکیولس و فیسبوک این است که فرصتی داریم تا بهصورت گسترده آن را ارائه کنیم . زمانی که به بازیها و محتوایی که در این زمینه تولید شده است فکر میکنیم، متوجه میشویم که وجود کاربران بیشتر برای توسعه آن بسیار مهم و ضروری است و فیسبوک این تعداد کاربر را بهخوبی در اختیار اوکیولس قرار میدهد .»

نویسنده :
الیس هامبورگر
مترجم:
میلاد امیریانفر
دسته بندی:
پرونده ویژه

تاریخ انتشار :
16:14 - 11/05/1394

برچسب:
آینده واقعیت مجازی - واقعیت_مجازی - واقعیت_افزوده - Virtual Reality - اوکیولس_ریفت - مارک_زوکربرگ - فیسبوک

□□□□□ منبع **:**https://www.shabakeh-mag.com/cover-story/1163