



زمانی که فیلم «مرد چمن‌زن» در سال 1992 اکران شد، پالمر لاکي هنوز به دنيا نيامده بود. اما تماشای فیلم که تصویری از غوطه خوردن در دنیای کامپیوتری ارائه می‌داد، باعث شد بذر واقعیت مجازی در ذهن او کاشته شود. او رویای انجام بازی‌هایی در عوالم سه‌بعدی شبیه‌سازی شده را در سر پروراند؛ رویایی که به گردآوری یکی از بزرگ‌ترین مجموعه‌ها از نمایش‌گرهای پوشیدنی روی سر انجامید و در نهایت الهام‌بخش او شد تا نمونه مخصوص خود را نیز بسازد. لاکي با وجود نداشتن تحصیلات آکادمیک، نخستین نمونه اولیه از پروژه خود را در شانزده سالگی در گاراژ خانه ساخت.

این مطلب یکی از مقالات پرونده ویژه «**چشم‌انداز فناوری در سال 2015**» است. برای دریافت کل این پرونده ویژه [اینجا](#) را کلیک کنید.

امروز نیز، این جوان 21 ساله بنیان‌گذار Oculus VR است؛ شرکتی که در آستانه عرضه Rift قرار دارد. ریفت یک هدست واقعیت مجازی با قیمت مناسب است که امکان انجام بازی‌های کاملاً فراگیر را فراهم می‌کند. در بهار سال جاری، فیس‌بوک این شرکت را به قیمت دو میلیارد دلار خریداری کرد. آکیولوس وی‌آر هم‌اکنون داشته‌های قابل توجهی دارد؛ بیش از 91 میلیون دلار سرمایه جذب شده از سرمایه‌گذاران، هواداران متعصب و اعضای همچون جان کارمک، راهبر توسعه بازی‌های تأثیرگذاری مانند دوم، Quake و ریچ. اما خرید فیس‌بوک نشان می‌دهد که واقعیت مجازی اکنون به اندازه‌ای پیش رفته و ارزان شده است که ظرفیت بسیار زیادی فراتر از بازی‌های ویدیویی داشته باشد. ایده ترکیب واقعیت مجازی فراگیر با ارتباطات اجتماعی جالب توجه است. همچنین، این ایده ترکیبی می‌تواند ابزاری کارآمد در حوزه تله‌کنفرانس، خرید آنلاین یا شکل‌های انفعالی‌تری از سرگرمی باشد. در واقع، برخی فیلم‌سازان هم‌اکنون در حال بررسی ساخت فیلم‌های مختص ریفت هستند.



البته در زمان اکران «مرد چمن زن» نوعی از واقعیت مجازی در بازی‌های ساده وجود داشت، اما این فناوری آن قدر پیشرفته نبود که همه‌گیر شود. اما این بار لاکی دریافت که ترکیب قطعات ارزان قیمت اسمارت فون‌ها با جلوه‌های چشم‌گیر، باعث خلق دنیاهای روشن و واضحی می‌شود که بسیار باورپذیرتر از گرافیک خام‌دستانه‌ای از آب درمی‌آید که در هدست‌های واقعیت مجازی ابتدایی شاهد بودیم.

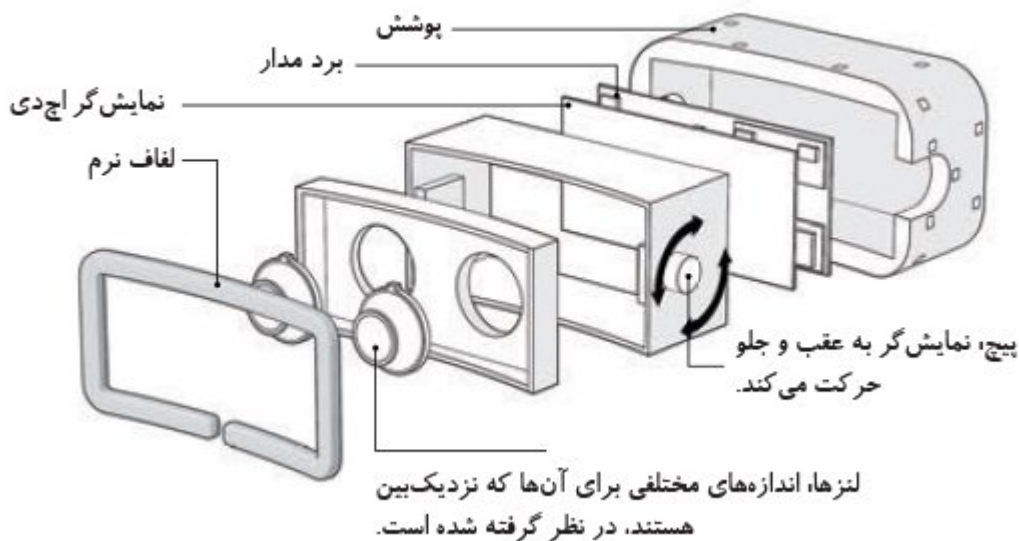
کاربر به هنگام استفاده از ریفت احساس می‌کند درون این دنیاهای قرار دارد. این فناوری بی‌درنگ حرکت سر کاربر را دنبال می‌کند. در این دنیا به راحتی می‌توان خم شد تا گلی مجازی را از نزدیک دید یا سر را بالا گرفت و به ابرها خیره شد. کاربر خیلی زود در دنیای شبیه‌سازی شده غرق می‌شود و تقریباً باور می‌کند که کاملاً در میانه آن دنیا قرار دارد. به نظر می‌رسد مخاطبان زیاد حوزه بازی‌های ویدیویی تشنه این دستگاه هستند. آکیولوس وی‌آر در آگوست 2012 مبلغ 250 هزار دلار را به عنوان نیاز در کیک‌استارتر تعیین کرد و در عرض چند ساعت به این مبلغ رسید. مبلغ جمع‌شده در عرض دو روز به یک میلیون دلار رسید.



لاکی در ماه مارس 2013 شروع به عرضه نسخه‌ای از ریفت با قیمت 300 دلار برای توسعه‌دهندگان نرم‌افزاری کرد و سخت‌افزار آن نیز در طول سال گذشته پیشرفت چشم‌گیری داشته است. نسخه نهایی که انتظار می‌رود ابتدای سال 2015 عرضه شود، تفکیک‌پذیری بیش از 1920×1080 پیکسل را دارد. چنین کیفیت خیره‌کننده‌ای فقط این

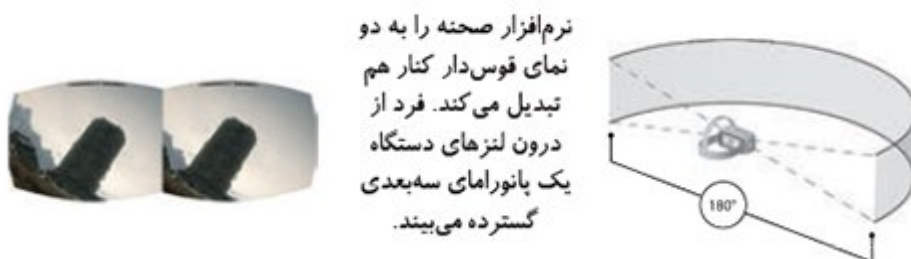
اواخر است که با چین بهای کمی ممکن شده است. با این که به نظر می‌رسد بازی‌های ویدیویی نخستین حوزه‌ای است که این فناوری پیشرفته خود را نشان دهد، اما در زمینه دورحضوری، معماری، طراحی با کامپیوتر، آموزش واکنش در مواقع اضطراری و درمان فوبیا نیز کاربرد خواهد داشت.

ساختار



البته فناوری قدیمی‌تر واقعیت مجازی سال‌ها در حوزه‌های دیگر مورد استفاده بوده است. برخی از جراحان به طور مرتب جراحی را با استفاده از محیط‌های شبیه‌سازی شده واقعیت مجازی تمرین می‌کنند. بعضی طراحان صنعتی نیز برای تماشای طراحی نهایی از این فناوری استفاده می‌کنند. اما 30 سال پیش، وقتی جaron لنی‌یر نخستین شرکت فروشنده عینک‌های واقعیت مجازی را با نام VPL Research تأسیس کرد، چنین محصول‌هایی برای مصرف‌کننده عادی بیش از حد گران بود (یک نمایش‌گر که روی سر سوار می‌شد، صد هزار دلار هزینه داشت).
دلایل دیگری نیز وجود داشت که باعث شکست تجاری نمونه‌های ابتدایی شد. Virtual Boy یک سیستم بازی رده پایین واقعیت مجازی بود که نینتندو در اواسط دهه 1990 عرضه کرد. بازیکنان این سیستم از سرگیجه پس از بازی مداوم شکایت داشتند. برای دیگر بازیکنان، حس شگفت‌انگیز حضور در یک دنیای مجازی پس از مدتی زایل می‌شد. لنی‌یر می‌گوید: «نخستین باری که یک بازی را در دنیای مجازی تجربه می‌کنید، شگفت‌انگیز است. اما بار بیستم کسل‌کننده می‌شود.»

نما



امروزه اوضاع متفاوت است. اگرچه برخی از آزمایش‌کنندگان آکیولوس ریفت سرگیجه را تجربه کرده‌اند، شرکت اظهار داشته است که این مشکل در نسخه نهایی تقریباً از بین خواهد رفت. به اضافه این که محیط‌های مجازی امروزی بسیار باورپذیرتر هستند و با کیفیت و جزئیاتی که دارند برای مدت بیشتری جذاب باقی می‌مانند. هنرمندان قادرند مجموعه مهیج‌تری از دنیاها را خلق کنند؛ از نمونه‌های به شدت واقع‌گرایانه تا دنیاهایی انتزاعی یا نقاش‌گونه‌تر. همین حالا هم شرکت‌هایی هستند که آکیولوس را سرمشق قرار داده‌اند. سونی با الهام از ریفت یک هدست واقعیت مجازی به نمایش گذاشته است که بازیکنان PS4 از آن استفاده خواهند کرد. سونی همچنین در حال همکاری با ناسا است تا با استفاده از عکس‌هایی که در مأموریت Mars Rover از مریخ گرفته شده، یک شبیه‌سازی واقعیت مجازی از این سیاره بسازد. یک کاربرد قابل لمس‌تر و کاربردی‌تر که سونی آن را امتحان می‌کند، امکان مشاهده دقیق

اتاق‌های هتل قبل از رزرو است.

دستاورد

سخت‌افزار با کیفیت واقعیت مجازی که به اندازه کافی برای عرضه به بازار عمومی ارزان قیمت است.

چرا مهم است

رابط‌های بصری فراگیر به ایجاد فرم‌های جدیدی از سرگرمی و ارتباطات می‌انجامند.

بازیگران اصلی

آکیولوس وی‌آر

سونی

ویوزیکس

ان‌ویدیا

تاریخ انتشار:

18 اسفند 1393

نشانی منبع: <https://www.shabakeh-mag.com/cover-story/394>