



حتماً فیلم «تلقین» (Inception) کریستوفر نولان را دیده‌اید. یکی از فرضیه‌های بنیادی این فیلم قبل از ورود به دنیای چند مرحله‌ای خواب‌ها یا همان ضمیرناخودآگاه افراد، انتخاب یک علامت یا اثر برای بازگشت به دنیای واقعی است. منظورم همان فرفره است. آدم‌ها هر چقدر در لایه‌های خواب یا رویا عمیق‌تر می‌شوند، طناب اتصالشان با دنیای واقعی نازک‌تر خواهد شد و در یک لایه که اصطلاحاً «برزخ» (Limbo) نامیده می‌شود، دیگر هیچ ارتباطی با دنیای واقعی ندارند و امکان برگشت نیز وجود ندارد. هر چقدر رویاها عمیق‌تر باشند، پروسه بیدار شدن و به دنیای واقعی برگشتن سخت‌تر می‌شود و نشانه‌ها و فعل و انفعالات کمتری می‌تواند انسان را برگرداند.

همه ما این تجربه را داشتیم که در خواب‌های عمیق، رویاها ملموس‌تر و عینی‌تر بوده؛ ولی به همان اندازه پروسه بیدار شدن یا بازگشت به دنیای واقعیت سخت‌تر و گاه همراه با ترس و وحشت بوده است. بعضی اوقات افرادی که به خواب عمیقی فرو می‌روند و خوابی ترسناک می‌بینند را باید فرد دیگری با وارد کردن یک شوک آبی، بیدار کند و در غیر این‌صورت به راحتی از خواب خود خارج نمی‌شوند. هدفم از گفتن این مقدمه و یادآوری، این است که فناوری به شدت در حال حرکت از دنیای واقعیت به سوی دنیای مجازی است. شاید یک دهه پیش دنیای مجازی یک رویا و تخیل بود؛ اما در دهه‌ای که به نیمه آن رسیده‌ایم و احتمالاً در دهه بعدی، دنیای مجازی واقعی‌تر از همیشه مجسم می‌شود. نیازی به جست‌وجو و تحقیق زیاد در اطراف‌مان برای یافتن دنیاهای مجازی نیست. شبکه‌های اجتماعی در پس‌زمینه خود دنیاهای مجازی از کاربران، شخصیت‌های واقعی و خیالی، تصاویر، کلیپ‌ها و کلی اطلاعات ریز و درشت ساخته‌اند. فناوری VR به‌طور مستقیم، ورود کاربران به دنیای مجازی را هدف گرفته و تمام تلاش بازیگران این صنعت، این است که دنیای مجازی واقعی‌تر از دنیای واقعیت بسازند.

بازی‌های کامپیوتری به خصوص در سال‌های اخیر و به مدد فناوری‌های پیشرفته پردازش گرافیکی و تصاویر سه بعدی و باز هم واقعیت مجازی، سعی می‌کنند بازی‌کننده را در یک دنیای مجازی غرق کنند. برخی رشته‌های هوش مصنوعی به دنبال ساختن مغزهای مصنوعی یا جایگزین کردن برخی خاطره‌های مصنوعی با خاطره‌های واقعی تلخ، درون ذهن و مغز انسان هستند. حتی طنز قضیه این است که در دنیای شبکه نیز مجازی‌سازی، فناوری غالب این روزها است و تلاش می‌کند تا روتر مجازی، سویچ مجازی، اتصالات شبکه مجازی، سیستم‌عامل مجازی و تجهیزات ذخیره‌سازی مجازی در اختیار مدیران شبکه قرار دهد. در حوزه‌های دیگری مانند اینترنت اشیا، کلاود، محاسبات کوانتومی و شهرهای هوشمند نیز می‌توان رگه‌هایی از دنیاهای مجازی یافت؛ شاید الان برای گفتن این حرف زود باشد؛ ولی خیلی دور نیست که باید مانند فیلم تلقین، نشانه‌ها و محرک‌هایی از دنیای واقعیت انتخاب کنیم تا هنگام پا گذاشتن به دنیاهای مجازی بی‌شماری که روزانه درگیرشان می‌شویم، طناب یا وسیله ارتباطی برای بازگشت به دنیای واقعیت داشته باشیم. در سال 2015 چندین تحقیق درباره تأثیرات دنیاهای مجازی بر دنیای واقعیت انسان صورت گرفته است.

در یک تحقیق جالب، بررسی کردند که آیا امکان دارد ذهن انسان با استفاده از فناوری و محصولاتی مانند واقعیت

مجازی، دیگر نتواند فرق میان یک دنیای مجازی و واقعی را تشخیص بدهد. یعنی بعد از یک ساعت بازی کردن در حالت سه بعدی و واقعیت مجازی، انسان‌ها نتوانند تشخیص بدهند الان که دارند راه می‌روند یا غذا می‌خورند، دقیقاً در دنیای واقعیت هستند یا مجازی! در یک تحقیق دیگر، تاثیرات بازی‌های واقعیت مجازی بر مغز انسان‌ها مورد مطالعه قرار گرفته است؛ مثلاً یک ساعت بعد از پایان بازی، ذهن بازی‌کننده درگیر چه کنش‌ها یا محرک‌هایی است و چه رفتاری از خود بروز می‌دهد. به زبان دیگر، در چه سطحی از هوشیاری و بیداری فعال ذهنی است. آیا فرد قدرت تصمیم‌گیری‌های سخت و آنی متناسب با دنیای واقعی را دارد؟ این تحقیق پس از این اتفاق انجام شد که فردی بعد از چندین ساعت بازی اتومبیل‌رانی و مسابقات فرمول یک، سریعاً پشت خودروی خود نشست و همانند صحنه‌های بازی، رانندگی کرده بود و نهایتاً منجر به تصادف شدید و وارد آوردن خسارت به چندین فروشگاه و خودرو شده بود. چندین تحقیق هم روی شبکه‌های اجتماعی و جنبه‌های روانی تاثیرات آن‌ها بر رفتار انسان‌ها صورت گرفته است که ذکر نتایج آن‌ها در این یادداشت نمی‌گنجد.

فناوری، به سویی حرکت می‌کند یا بهتر است بگوییم هدایت‌کنندگان دنیای فناوری، کاربران را در مسیری هل می‌دهند که مرز میان دنیای واقعیت و دنیای مجازی بسیار کم‌رنگ و باریک شده است و هر لحظه امکان اختلاط میان آن‌ها وجود دارد. اگر جزء افرادی هستید که به سختی دنیای مجازی را باور می‌کنند یا تصور درستی از تاثیراتش بر انسان‌ها در دنیای واقعی ندارند، می‌توانید به مجتمع‌های تجاری پیشرفته و مدرن تهران سری بزنید و افرادی که در حال استفاده از هدست‌های واقعیت مجازی هستند را تماشا کنید و ببینید چگونه چندین نفر دیگر از جلو و پشت کنترل‌شان می‌کنند تا پرتاب نشوند یا به خودشان صدمه نزنند. این در حالی است که سازندگان هدست‌های واقعیت مجازی می‌گویند، هنوز این محصولات به تکامل نرسیدند و دنیای مجازی کپی دنیای واقعیت را نساخته‌اند؛ به هر حال، کم‌کم باید به فکر نشانه‌هایی برای گم نشدن در دنیای مجازی و تشخیص آن از دنیای واقعیت باشیم!

## تاریخ انتشار:

27 دی 1394