

کینکت، سرآغاز عصر جدیدی از بازی‌های کامپیوتری

بازی‌های کامپیوتری در دنیای امروز نقش بسیار مهمی را در زندگی نسل جدید ایفا می‌کنند.



جام جم آنلاین: بازی‌های کامپیوتری در دنیای امروز نقش بسیار مهمی را در زندگی نسل جدید ایفا می‌کنند.

اگرچه بسیاری بر این باورند که علاقه بیش از حد به بازی‌های کامپیوتری، کودکان، نوجوانان و حتی بزرگسالان را از واقعیت‌های زندگی دور کرده و آنها را در فضاهای مجازی درگیر می‌کند، اما از آنجا که زندگی واقعی ما انسان‌ها مملو از حقایقی است که بیش از هر چیز موجب ناراحتی و نگرانی ما خواهد شد، انجام این بازی‌ها در دنیای مجازی هیجان و تفریح و شور و نشاط و تا حدودی حس کودکی را در بزرگسالان زنده خواهد کرد.

گسترش و رشد سریع بازی‌های کامپیوتری در 20 سال گذشته با تحولات بسیار زیادی در زندگی اجتماعی ما انسان‌ها همراه بوده است و بسیاری از دیگر کارشناسان بر این باورند که بازی‌های کامپیوتری نقش مهمی در افزایش توانمندی‌های کودکان داشته است و در حقیقت در میان انبوهی از فناوری‌ها و ابزارهای جدید که زندگی ما را محاصره کرده‌اند و در یافتن هدف واقعی خود ناموفق بوده‌اند، بازی‌های کامپیوتری موفق‌تر از دیگر فناوری‌ها بوده‌اند. پس از مسیر پرفراز و نشیبی که بازی‌های کامپیوتری از گذشته تا به امروز پشت سر گذاشته‌اند، کینکت مایکروسافت به عنوان نسل جدیدی از بازی‌های کامپیوتری، انقلاب جدیدی را در صنعت بازی‌های کامپیوتری به وجود آورده است که به نظر می‌رسد بتواند الگویی از شیوه جدید ارتباطی بین انسان و کامپیوتر باشد و شاید بتوان این نسل از بازی‌ها را نخستین گام برای ساخت کامپیوترهایی دانست که قادر خواهند بود چهره شما را به آسانی تشخیص داده و به طور مستقیم و بدون نیاز به هرگونه رابط کاربری با شما ارتباط برقرار کنند.

سال 2011، سال بزرگ کینکت

در نمایشگاه سرگرمی‌های الکترونیک 2010، مایکروسافت برای نخستین بار کینکت را به عنوان نسل جدیدی از بازی‌های کامپیوتری به نمایش گذاشت. در حقیقت کینکت همان پروژه معروف موسوم به ناتال است که مایکروسافت از مدت‌ها پیش قول آن را به علاقه‌مندان بازی‌های کامپیوتری داده بود. این پروژه با شعار این که «دیگر نیازی به دسته بازی نیست و شما خودتان دسته بازی خواهید بود» مورد توجه قرار گرفت. این وسیله که توسط مایکروسافت طراحی و ساخته شده، روی دستگاه بازی ایکس‌باکس 360 قابل استفاده است و استفاده از دستگاه بازی و انجام آن را بدون نیاز به هرگونه ابزار کنترل‌کننده‌ای امکان‌پذیر می‌سازد.

از آنجا که عملکرد کینکت با بسیاری از دستگاه‌هایی که پیش از این برای انجام بازی‌های کامپیوتری استفاده می‌شد، متفاوت است بسیاری تصور می‌کنند که کینکت یک کنسول بازی است، اما در حقیقت کینکت یک دوربین برای کنسول بازی ایکس‌باکس است که مانند یک وب‌کم به کنسول متصل خواهد شد. البته باید پذیرفت که کینکت در مقایسه با وب‌کم که آن را به کامپیوتر وصل می‌کنید بسیار هوشمندتر عمل می‌کند. این دوربین محدوده دید بسیار وسیعی دارد و هنگامی که آن را بالای صفحه نمایشگر تلویزیون قرار می‌دهید محدوده وسیعی از اتاق را تحت نظر قرار خواهد داد.

این دستگاه با استفاده از امواج مادون قرمز و همچنین نرم‌افزارهای خاصی که برای آن طراحی شده است، 48 قسمت مختلف از بدن فردی را که برای انجام بازی در مقابل دوربین آن قرار گرفته است، شناسایی کرده و به این ترتیب می‌تواند حرکات بدن آن فرد را نیز تشخیص دهد تا فرد تنها با حرکت دادن بدن خود و بدون نیاز به هر وسیله‌ای دیگر برای کنترل فضای بازی بتواند با استفاده از آن انجام بسیاری از بازی‌های کامپیوتری را تجربه کند. علاوه بر این کینکت مجهز به یک میکروفون است که با استفاده از آن شما می‌توانید به کنسول بازی خود فرمان هم بدهید. دوربین کینکت نه تنها از قابلیت ردیابی امواج مادون قرمز برخوردار است بلکه می‌تواند به صورت RGB یعنی رنگی هم فیلمبرداری کند. این دوربین قابلیت تشخیص چهره شما را نیز دارد و به همین علت گفته می‌شود که یک سیستم با قابلیت شناسایی کاربر است به عبارت دیگر به محض این که شما در مقابل کینکت قرار می‌گیرید شما را شناسایی کرده و پروفایل شما را در سیستم بارگذاری می‌کند.

ثبت کینکت در کتاب رکوردها

تنها پس از گذشت 2 ماه از عرضه کینکت به بازارهای جهانی در 4 نوامبر 2010 بیش از 8 میلیون دستگاه کینکت فروخته شد که

رکوردی بی‌سابقه در فروش دستگاه‌های الکترونیکی محسوب می‌شود و به این ترتیب مایکروسافت با شکستن رکورد سریع دستگاه‌های الکترونیکی که پیش از آن اپل با فروش Ipad از آن خود ساخته بود، توانست نام خود را در فهرست ترین‌های کتاب رکوردهای گینس به ثبت برساند. موفقیت کینکت می‌تواند نقش مهمی در افزایش فروش بازار بازی‌های کامپیوتری در سطح دنیا داشته باشد. نویسنده نسخه بازی کتاب رکوردهای جهانی گینس اعلام کرده که تاکنون هیچ وسیله الکترونیکی دیگری در سطح دنیا با گذشت 60 روز با این سرعت به فروش نرفته است و بر این اساس می‌تواند آن را رکوردی بی‌سابقه در دنیای فناوری‌های دیجیتال به شمار آورد. این سیستم جدید یک واسط کاربری بدون نیاز به دست را در اختیار کاربران قرار داده است که داشتن قابلیت‌های منحصر به فردی مانند تشخیص صدا و چهره استفاده از این سیستم برای انجام طیف گسترده‌ای از بازی‌های کامپیوتری از بازی‌های پرشی و پروازی تا بازی‌های شبیه‌ساز ورزش یوگا، پینگ‌پنگ و حتی شبیه‌سازی شمشیرهای لیزری جنگ ستارگان و انجام این بازی‌ها تنها با استفاده از حرکات دست و بدن که حاصل آن روی نمایشگر نقش خواهد بست را امکان‌پذیر می‌سازد.

نکته: کینکت مایکروسافت، به عنوان نسل جدیدی از بازی‌های کامپیوتری، انقلاب جدیدی را در صنعت بازی‌های کامپیوتری به وجود آورده است و به نظر می‌رسد بتواند الگویی از شیوه جدید ارتباطی بین انسان و کامپیوتر باشد. اگر کینکت بدرستی و برای انجام بازی‌های پیشرفته و هیجان‌انگیز مورد استفاده قرار گیرد می‌توان پیش‌بینی کرد که آینده بازی‌های کامپیوتری را با تحولات عظیمی مواجه سازد. اگرچه پیش از این شرکت‌های سونی و نینتندو - که از رقبای اصلی مایکروسافت در ساخت کنسول‌های بازی هستند - با طراحی و ساخت فناوری‌های جدیدی مانند Move که برای پلی‌استیشن 3 سونی و Motionplus که برای کنسول وی (Wii) طراحی شده بود، شیوه جدیدی از انجام بازی‌های کامپیوتری را به علاقه‌مندان معرفی کرده بودند که در آنها فرد کاربر از دسته کنترلی که به شکل عصا بود و تنها با حرکت دادن آن در فضای سه‌بعدی برای انجام بازی استفاده می‌کرد، اما کینکت تنها وسیله‌ای است که تمام حسگرهای صوتی، بینایی و حرکتی را بدون نیاز به قطعات سخت‌افزاری مجزا در خود جای داده است.

دورنمایی از ارتباط انسان و کامپیوتر در آینده

محققان مایکروسافت بر این باورند که فناوری کینکت فراتر از یک کنسول بازی است و بدون تردید در آینده‌ای نه‌چندان دور کینکت می‌تواند نقش بسیار مهمی در تغییر شیوه ارتباط بین انسان و کامپیوتر بر عهده داشته باشد. از آنجا که بسیاری از دانشمندان علوم کامپیوتری علاقه‌مند بودند با هک کردن این دستگاه، اطلاعاتی را درباره آن به دست آورده و از آن برای رسیدن به اهداف خود بهره‌گیرند، مایکروسافت تصمیم گرفته است یک کیت برای این گروه از محققان تولید کند تا بتوانند براحتی از آن برای انجام تحقیقات خود استفاده کنند. سال‌های طولانی است که ما انسان‌ها برای انجام بسیاری از کارها و امور روزمره از کامپیوترها استفاده می‌کنیم، اما محققان مایکروسافت در تلاش هستند تا هر طور که شده آنها را از یک ابزار به یک دستیار هوشمند مبدل سازند تا انجام بسیاری از کارها را عهده‌دار شده، منظور شما را بفهمند و حتی بتوانند با شما ارتباط برقرار کنند، اما از آنجا که فهمیدن آنچه افراد می‌گویند کار بسیار سختی است و معمولا افراد از شیوه‌های مختلفی براساس موقعیتی که در آن قرار دارند، برای رساندن منظور خود به دیگران استفاده می‌کنند اجرای این پروژه که ایده آن در ذهن محققان مایکروسافت شکل گرفته است، مدت زمان زیادی به طول خواهد انجامید. رئیس بخش تحقیقات شرکت مایکروسافت در پیش‌بینی آینده ارتباط انسان‌ها و کامپیوترها از دیوارهایی به عنوان رابط بین انسان و کامپیوتر سخن گفته است اگر چه ممکن است تصور آینده‌ای که روی نمایشگرهای کامپیوتری در انتظار ماست به آسانی امکان‌پذیر نباشد، اما آنچه مسلم است این که مایکروسافت تا به امروز نویدبخش تغییرات بسیار زیادی در دنیای دیجیتال بوده است و همچنان باید منتظر ارائه محصولات جدیدتری از آن باشیم.

حضور کینکت در انجام اعمال جراحی

جالب است بدانید از زمانی که کینکت به عنوان نسل جدید بازی‌های کامپیوتری رونمایی شد تلاش‌های زیادی انجام شده است تا بتوان این فناوری را در زمینه‌های دیگری نیز مورد استفاده قرار داد. خوشبختانه بسیاری از این تلاش‌ها با موفقیت‌هایی همراه بوده‌اند که یکی از این اقدامات موفقیت‌آمیز استفاده از کینکت به عنوان یک ابزار پیشرفته در انجام اعمال جراحی است. از زمانی که استفاده از ربات‌ها در جراحی مورد توجه قرار گرفت، پزشکان از نحوه کنترل این ربات‌ها رضایت لازم را نداشتند. با توجه به اهمیت این موضوع، محققان در تلاش بودند تا بتوانند از ابزاری که بتوانند بازخوردی از محیط عمل جراحی داشته باشد و اطلاعات بیشتری را در اختیار پزشک قرار دهد، استفاده کنند. تحقیقات گسترده‌ای برای استفاده از کینکت در اعمال جراحی انجام شده و به این ترتیب قرار است از این پس در اعمال جراحی که توسط ربات‌ها انجام می‌شود یک کینکت در کنار جراح داشته باشیم تا حرکات او را تحت نظر قرار دهد و یک کینکت هم در کنار ربات داشته باشیم تا جزئیات حرکت را به جراح اطلاع دهد و بر این اساس حرکات دست جراح به بازوهای رباتیک منتقل شده و حرکات بازوهای رباتیک هم به دستکشی که جراح بر دست دارد، منتقل خواهد شد تا شرایط برای پزشک معالج واقعی‌تر باشد و بسیاری از محدودیت‌ها در اعمال جراحی رباتیک که از راه دور انجام می‌شود نیز از میان برداشته شود.

به نظر می‌رسد با توجه به برنامه‌هایی که مایکروسافت برای کینکت در سال 2011 پیش‌بینی کرده است شاهد گسترش کاربرد این

فناوري‌ها در عرصه‌هايي باشيم كه بيش از بيش موجب شگفتي ما انسان‌ها خواهد شد.

فرانك فراهاني‌جم / جام‌جم