



از تله اسکرین تا رویانما

آرزو نویدی

اینترنتی، از چند سال قبل به تحقیقاتی توجه نشان دادند که درباره «خواندن افکار» بود و خبرهایی از این دست را با اشتیاق دنبال نمودند. دانشمندان مرتبط با این پروژه در تحقیقات خود از افرادی که معمولاً به بازی‌های رایانه‌ای می‌پردازند استفاده کردند و از این افراد خواستند واقعیت‌های فرضی را که در بازی‌های رایانه‌ای مشاهده کرده‌اند در ذهن خود مجسم کنند و در پی آن، نوع خاصی از فعالیت‌های مغزی را در مغز این افراد مشاهده کردند و مکانی از مغز را که این افراد برای تخیلات خود از آن قسمت استفاده کرده بودند، ردیابی نمودند.

۴) سه کشور آمریکا، ژاپن و انگلیس بیشترین فعالیت را در زمینه تحقیقات مربوط به خواندن فکر دارند. محققان انگلیسی با استفاده از یک اسکنر مدرن که جریان خونی انسان را ارزیابی می‌کند توانسته‌اند فکر یک فرد داوطلب را مورد ارزیابی قرار دهند. در این تحقیقات به یک سری از بازیکنان بازی‌های رایانه‌ای تصاویر سیاه و سفید متفاوتی نشان داده شد. رایانه، تغییرات جریان خون را اندازه‌گیری می‌کرد و اطلاعات را ذخیره می‌نمود، بعد تصاویر به رایانه نشان داده شد و جالب است که رایانه با پردازش اطلاعات مربوط به جریان خون در مغز، توانست تصاویر نشان داده شده را بازسازی کند!

محققان آمریکایی نیز در مطالعه خود، الکترودهایی در داخل جمجمه دو بیمار که جراحی شده بودند قرار دادند تا واکنش‌های سلول‌های قشر شنوایی مغز را به هنگام تماشای کلیپی از یک فیلم مشاهده کنند. دانشمندان توانستند با استفاده از رایانه بخشی از صحنه فیلم را از بخش دیگر آن تشخیص دهند و در مورد صدا هم، نوع صدا را از نوع دیگر آن مشخص کنند. نتایج قابل

شما گذشته است: «اگر می‌افزایم!»
تلویزیون رویانما، لحظه به لحظه، اندیشه‌ها، خاطره‌ها، فکرها، ترس‌ها و خواسته‌های شما را به تصویر می‌کشد. بعضی‌ها را روشن و واضح، بعضی‌ها را مات‌تر و مبهم‌تر.
بعد از خوردن یک نوشیدنی خنک روی تخت دراز می‌کشید و زل می‌زنید به رویاهای خودتان. البته می‌توانید رویاهایتان را دستکاری کنید. چیزی که بین دوستان به «بازی فکر» معروف است. بازی فکر نوع جدیدی از بازی‌های رایانه‌ای است که در آن، محیط بازی، رویاهای شماست. خاطرات گذشته شما، آرزوهای فردا و اتفاقات و دغدغه‌های امروز.

به گذشته برمی‌گردید، به مدرسه‌ای که در آن درس خوانده‌اید. این بار سوالهایی را که آن روزها از شما پرسیده شده و جواب نداده‌اید جواب می‌دهید. به امروز صبح برمی‌گردید، وقتی رئیس‌تان سر شما داد زد و از روی ناچاری ساکت ایستادید. حالا مقابله به مثل می‌کنید و با کمی خشونت جوابش را می‌دهید. به آینده می‌روید و فردا را طوری که دوست دارید می‌سازید، همه چیز را به شکلی که ایده‌آل شما است می‌بینید. علاوه بر این، قادرید با شخصیت‌های تخیلی در سرزمین‌های جدید جولان دهید.

«بازی فکر» محبوب‌ترین بازی دوران است.

۳) آنچه که برایتان تصویر کردم نه تنها دور از واقعیت نیست بلکه به طرز شگفت‌انگیزی جذاب و وسوسه‌انگیز است. این تصویر وعده‌های خوبی برای بازیکنان دارد اگرچه کار بازی‌سازها را سخت‌تر و تخصصی‌تر می‌کند.

جرقه اولیه این اندیشه، برای من و کسانی مثل من، زمانی زده شد که مطبوعات و سایت‌های

۱) جورج اورول در اثر معروف خود، «۱۹۸۴»، از دستگاهی به نام «تله اسکرین» صحبت کرده بود، دستگاهی که به طور هم‌زمان، هم‌گیرنده بود و هم فرستنده. تله اسکرین ضمن این که برنامه‌های حزب را برای مخاطب پخش می‌کرد، اعمال، رفتار و صداهای او را ضبط می‌نمود تا حزب بتواند تک‌تک افراد را تحت کنترل درآورد. وقتی این کتاب را می‌خواندم فکر کردم فن‌آوری تا چه حد می‌تواند ترسناک و بزرگ باشد. بعد یادم افتاد که برای زندگی در عصر حاضر که رفاه جزء حداقل‌های آن است ناچاریم از سمت کار پیدی به سمت کار ذهنی برویم. همه چیز در دنیای دو رقمی‌ها تکرار می‌شود، دنیای صفرها و یکها! و این صفر و یک، آنقدر قدرتمنداند که جهان را از تعاملات و حرکت‌های فیزیکی به سمت دنیایی مجازی و تخیلی ببرند. این حرکت بی‌وقفه و تندپا است.

چند سال بعد هم صحبت از دستگاه جدیدی خواهد بود، چیزی که در تکامل یافته‌ترین شکل آن، روی دیوار خانه شما نصب خواهد بود و کنترل آن در دستان ذهن شما به هر سو خواهد چرخید. دستگاهی که من دوست دارم آن را «رویانما» بخوانم.

۲) خسته از یک کوهنوردی سخت به خانه باز می‌گردید. از در که وارد می‌شوید روی دیوار روبرویی، تلویزیون صفحه تختی است که دارد نرم نرمک، روزی را که پشت سر گذاشته‌اید به نمایش می‌گذارد.

شما را نشان می‌دهد که چطور موقع پریدن از روی تخته سنگی کم مانده بود بیافتید. دوباره شما را نشان می‌دهد، این بار وقتی از روی تخته سنگی افتادید و پایتان صدمه دید. تصویر اول واقعیت است و تصویر دوم، ترسی که برای یک لحظه از ذهن



کنترل پیدا کند، اما به احتمال زیاد، این پدیده هم مانند تمام پدیده‌ها همراه با حاشیه‌هایی خواهد بود. برخی آنا وحشتناک خواهند پنداشت و برخی دیگر از آن پشتیبانی خواهند کرد.

همین حالا هم، کسانی هستند که جسته و گریخته نظر می‌دهند.

می‌گویند چنین دستگاهی در آینده به حریم خصوصی مردم وارد خواهد شد یا یک نهاد امنیتی با مجهز شدن به چنین دستگاهی به مچ‌گیری ذهنی از مجرمان خواهد پرداخت.

بعضی‌های دیگر کاربردهای مفیدتری برای این فناوری پیشبینی می‌کنند. آنها معتقدند در حوزه هنر و طراحی، خواهیم توانست تصاویر ذهنی هنرمندان را ببینیم و با استفاده از آن، آثار هنری مختلفی خلق کنیم. افراد فلج خواهند توانست با استفاده از یک رایانه فکرخوان با یکدیگر ارتباط برقرار کنند. با کمک این فناوری قادر خواهیم بود وارد خاطرات بیمار شویم و آنها را مانند یک فیلم سینمایی ببینیم و به علت یابی بیماری برداریم.

توجه و اظهار نظرهای دیگری هم از مجموع تحقیقات این موضوع به دست آمد:

بر اساس اظهار نظر پژوهشگران، این فناوری در آینده خواهد توانست رویاهای یک فرد را هنگامی که او خوابیده است، به نمایش بگذارد.

محققان اعلام کردند می‌توان اطلاعات ذخیره شده در برخی قسمت‌های مغز را که هیپوکامپ نام دارد از طریق عکسبرداری از مغز مطالعه کرد.

دانشمندان دریافته‌اند می‌توان حافظه فضایی را با یک دستگاه اسکن مغزی خواند.

از این رو پیش‌بینی اینکه یک فرد، خود را در چه مکانی تصور می‌کند، بدون اینکه از او سوال شود، امکان‌پذیر می‌شود.

رایانه می‌تواند با مشاهده تصاویر اسکن مغزی افراد تشخیص دهد آنها در هنگام تصویربرداری از مغزشان به چه کلمه‌ای می‌اندیشیده‌اند.

و...

۵) واقعا نمی‌دانم چقدر طول خواهد کشید که این تصاویر سیاه و سفید اسکن شده، به تصویر رنگی قابل تشخیصی تبدیل شود و چقدر طول خواهد کشید که ذهن فرد، روی این تصاویر

ناگفته پیداست که تمام این پیش‌بینی‌ها، دوروی یک سکه و احداث فن‌آوری‌هایی مانند «روانما» که ما را قادر به خواندن فکر و تولید مجدد آن به شکل تصویر می‌کند، می‌تواند همان قدر که ترسناک است خوب و مفید باشد. پس بهتر است بحث کردن راجع به مزیت‌ها و معایب آنها را به بعد موکول کنیم و با گشاده‌رویی تمام با چنین محصولی روبرو شویم. صبر کنیم تا «روانماها» بیایند و وقتی وارد زندگی ما شدند، درباره آنها نظر بدهیم.

نمی‌دانم گزارش ماهنامه ما درباره تولد «روانماها» در کدام شماره ماهنامه و به قلم چه کسی خواهد بود ولی امیدوارم هر چه زودتر چنین روزی را ببینیم. ▲

راهنمای اشتراک

گزارش

یک سال، ماهنامه گزارش را دریافت کنید.

لطفاً نکات ذیل را در نظر داشته باشید:

- ۱- فرم اشتراک را کامل و خوانا تکمیل کرده و کپیستی را حتماً قید فرمایید و همراه با برگه واريز وجه به نشانی دفتر مجله پست یا با نمابر ۸۵۸۳۳۳۶۹ ارسال نمایید.
- ۲- حق اشتراک را به یکی از حسابهای زیر واريز نموده و اصل فیش بانکی را همراه با برگ تکمیل شده اشتراک به نشانی تهران، صندوق پستی ۵۴۶۷-۱۴۱۵۵ ارسال فرمایید.
- ۳- الفبا: حساب جاری ۱۸۸۸ بانک صادرات- شعبه نیش گزارش که ۷۹۰ تهران (قابل واريز در همه شعب بانک صادرات) به نام مجله گزارش
ب: مهر بانک کشاورزی شماره ۰۳۰۱۱۵۷۲۲۷۰۰۳ به نام ابو القاسم کتلاف
ج: جاری سپاری ۰۷۰۵۳۳۵۷۷۳۰۰۱ بانک ملی به نام مجله گزارش
- ۴- فیش بانکی را تا زمان دریافت نخستین شماره نگاه دارید.
- ۵- برای اشتراک خارج از کشور مبلغ ۱,۰۰۰,۰۰۰ ریال به یکی از حسابهای فوق واريز و فیش همراه با نشانی کامل به لاین ارسال فرمایید.
- ۶- حق اشتراک یکساله برای مؤسسات دولتی ۱۴۰,۰۰۰ ریال و برای بخش خصوصی ۱۰۰,۰۰۰ ریال و برای دانشجویان ۸۰,۰۰۰ ریال است.
- ۷- هر گونه تغییر نشانی را به دفتر ماهنامه گزارش اطلاع دهید.

برگ اشتراک ماهنامه گزارش

نام: _____

نام خانوادگی: _____

نام شرکت یا مؤسسه: _____

شماره: _____

تخصصیات: _____

نوع فعالیت: _____

درخواست اشتراک از شماره: _____

و تعداد مورد نیاز از هر شماره: _____

نشانی: _____

کد پستی: _____

شماره تلفن: _____

نشانی مجله: تهران، صندوق پستی ۵۴۶۷ - ۱۴۱۵۵