


## رانندگی انسان یک باگ است، نه قابلیت

و بالاتر از همه این که به نظر می‌رسد که همین لذت است که بشر را از چنین به فرمان‌ها و پدال‌ها وابسته نگاه داشته است. لذت تصاحب یک «مخلوق» هر چند بی‌جان، اعمال بدون حد و مرز اراده و خواست خود به آن و لذت رها شدن از قید مکان، همان چیزی است که عشق رانندگی را در بسیاری از ما زنده نگاه می‌دارد. و گرنه به گفته لواندوفسکی، از دست‌اندرکاران پروژه خودروهای خودران گوگل، «این که هنوز ما رانندگی می‌کنیم، یک باگ است و نه یک قابلیت!»

### ماشین برای ماشین

به هر روی، موضوع پرونده پیش‌رو، تلفیق این دو پدیده مشابه - کامپیوتر و خودرو - است و فصل‌های جدید داستانی را ورق خواهد زد که در آن کاشته‌ها و خواسته‌های فصل‌های پیشین، به کمک ماشین‌هایی جدید، در حال به ثمر رسیدن است. مشاهده آنچه که تاکنون داشته‌ایم و مقایسه آن با آنچه پیش‌رو است، نه تنها لذت بخش است بلکه حتی می‌تواند برای آینده صنعت محاسبات نیز الهام بخش باشد. در ابتدای این پرونده به ر‌ویاهای گذشته بشر درباره خودروها خواهیم پرداخت و پس از آن به تفصیل راه کارهای سازندگان برای هوشمندتر ساختن خودروها، انتقال تدریجی وظیفه کنترل خودرو از انسان به الگوریتم‌ها و تلاش‌هایی برای کاهش و حتی به صفر رساندن تلفات انسانی در تصادفات بررسی خواهیم کرد. امیدواریم که این پرونده بخش احساس لذت را در مغزهای شما نیز تحریک کند. 

خودرو یا آنچه ما در اصطلاحات روزمره «ماشین» می‌نامیم، با اندکی تقدم زمانی، شاید شبیه‌ترین پدیده زندگی مدرن به کامپیوترها باشد. خودرو پدیده‌ای شد که شیوه و حتی شکل و ظاهر زندگی نژاد بشر را برای همیشه زیر و رو کرد. شهرها و معابری که تا پیش از این برای انسان طراحی و پیاده‌سازی می‌شدند، با اندازه‌ها و مقتضیات این پدیده نوظهور باز تعریف شدند. مفهوم «فاصله» دیگر معنای قدیمی خود را از دست داده بود و کسب و کارهای تازه‌ای بر مبنای این محصول جدید شکل گرفتند. نمونه‌های اولیه خودروها حاصل تلاش و پشت کار افرادی بود که در سپیده‌دم این صنعت نوظهور، بی‌خبر از تمام انگیزه‌های مادی و سودهای تجاری آن، تنها به خلاقیت و ایجاد چیزی تازه عشق می‌ورزیدند. داستانی که در ابتدای پیدایش عصر «ماشین»‌های محاسب نیز، از باشگاه هوم‌برو گرفته تا گاراژهایی که بعدها به شرکت‌هایی چند ملیاردی تبدیل شدند، دوباره و دوباره تکرار شده است.

شاید اما مهم‌ترین شباهت میان این دو پدیده، مادی‌ترین و انسانی‌ترین آن‌ها باشد: لذت. لذتی که یک هکر یا خوره کامپیوتر از دستکاری سخت‌افزار و سر و کله زدن با نرم‌افزار سیستم‌اش کسب می‌کند، بسیار شبیه لذتی است که با دستکاری ماشین و به اصطلاح Tune کردن آن نصیب یک خوره ماشین می‌شود؛ هر چند که یکی را سخت‌تر و خاص‌تر یا محتاج دانش بیشتر تلقی کنیم.

