

Marcin Muszyński
Wydział Historyczny

W zgodzie z techniką

Gdy jako dziecko wpatrzony w ekran telewizora podziwiałem filmy George'a Lucasa i Ridleya Scotta, byłem pewny jednego – moim największym marzeniem jest to, by dożyć spełnienia się ich wizji przyszłości. Lata mijały, technologia szła do przodu, ja jednak nadal nie dostrzegałem tego postępu. Naturalne dla mnie było, że komputery stawały się coraz szybsze, telefony komórkowe mniejsze (a później, o ironio, większe), a kolejne projekty kosmiczne, również te prywatne, osiągały mniejsze lub większe sukcesy. Ludzie na codzien nie odczuwają rewolucji naukowych. Dziś żyjemy w epoce, o której dawniej marzyłem, a mimo tego spełnione sny już nie pociągają tak, jak kiedyś. Być może jest nadal za wcześnie. Możemy pójść na koncert hologramu zmarłej dawno temu gwiazdy, czy wydrukować w pełni sprawną protezę w drukarce 3D, ale metropolie jeszcze długo nie będą przypominać tych znanych nam z „Raportu mniejszości”. A być może nie jest i zawód współczesnością wynika z tego, że mimo otaczających nas cudów techniki ta mityczna niegdyś przyszłość, gdy w końcu nadeszła, nie wyrzuciła istniejącego świata do góry nogami, a bezszelestnie wkradła się do naszych domów i zamieniła się w szarą codzienność.

Ten przydługi, nostalgiczny wstęp oddaje ducha mojego eseju. Po pierwsze dlatego, że nie można prognozować jutra z całkowitym pominięciem dorobku kultury masowej w tym kierunku, a po drugie, wyobrażamy sobie, że przyszłość zupełnie nie będzie przypominać teraźniejszości. Moim zdaniem za pięćdziesiąt lat, pod warunkiem, że nie wyniszczyliśmy się konfliktem zbrojnym, świat wcale widocznie się nie zmieni. Oczywiście, niejednokrotnie zmieni się moda, zamiast dowodów osobistych dostaniemy podskórne chipy, może nawet uda się zbudować bazę na Marsie. Czy to w znaczącym stopniu zmieni życie przeciętnego człowieka?

Od zakończenia zimnej wojny, a tym samym zakończenia wyścigu zbrojeń pałaczkę w rozwoju technologii przejęły prywatne firmy. Nawet szalenie pasjonujący podbój kosmosu w coraz większym stopniu zależy właśnie od nich (wystarczy wspomnieć o SpaceX), a więc będzie on musiał w przyszłości zacząć generować dochód. Nie uważam, żeby takie podejście było złe, jednak mimo wszystko spowalnia postęp, który towarzyszył wyżej wspomnianemu wyścigowi zbrojeń (choć z drugiej strony strony, konkurencja korporacji też jest swego rodzaju wojną, nieprawdaż?). Niestety, działania rynkowe powodują często niekorzystne efekty, na przykład rokroczne wypuszczanie na rynek prawie takich samych urządzeń opatrzonych nową cyferką w nazwie i agresywną promocją, spowalnianie wydania jednych urządzeń przez drugie (komputery i konsole), czy wycofanie projektu w ogóle (samochody z silnikami wodorowymi). Właśnie dlatego teraz już nie będziemy świadkami przewrotów, jakie miały miejsce w przeszłości. Producenci będą nas przez lata przyzwyczajać do swoich produktów, udoskonalając je z każdą kolejną wersją, jednocześnie zarabiając na nich. Nie dowiemy się z dnia na dzień, że w salonach pojawił się rodzinny latający pojazd dostępny dla każdego, to już nie czasy Edisona. Jestem daleki od oceniania, wszak skądś muszą pochodzić pieniądze na dalszy rozwój, chcę tylko przedstawić genezę moich prognoz.

Ukazany przeze mnie model finansowania badań już od wielu lat dominuje na świecie, można więc bezpośrednio obserwować już jego skutki i na ich podstawie budować pewne prognozy. Nowe technologie mają służyć dziś głównie zwykłym ludziom. Co ciekawe, na równi z użytecznością króluje „gadżetomania” i myślę, że to właśnie ona będzie motorem napędowym przemysłu przez następne kilkadziesiąt lat. Największe możliwości z tego zakresu daje rozszerzona rzeczywistość. Myślę, że kiedy urządzenia pokroju Oculus Rift stanowią, będą bardziej funkcjonalne, mniejsze i bardziej stylowe należy się spodziewać, że zastąpią smartfony – nie dość, że przejmą wszystkie ich funkcje, to będą równie powszechne. Pomysłów na ich zastosowanie nie ma końca – od komunikacji, przez możliwości geolokalizacyjne, aż po dydaktykę. Wystarczy wyobrazić sobie jak dzięki nim mogą wyglądać lekcje stereometrii lub anatomii w szkole, gdzie widziane przez uczniów modele 3D stają się niemal rzeczywiste. Również podróż ulicami miasta, w którym każdy budynek jest opisany lub ma swoją wirtualną postać (jak rekonstrukcje zniszczonych zabytków) będzie bardziej pasjonująca i prostsza - w takim mieście wręcz nie sposób się zgubić.

Innym często pojawiającym się w filmach i grach sci-fi konceptem jest egzozkielet wspomagany. Co ciekawe w Japonii już teraz takie powłoki można kupić. Nie sądzę w prawdzie, by w 2050 roku przeciętny Kowalski chodził do pracy zakuty w ciężki pancerz podobny do tych z serii gier Fallout czy Half-Life. Taki pancerz może natomiast jak najbardziej znaleźć zastosowanie w przypadku wojska, policji czy konstrukcji budowli. Egzozkielety będą również przede wszystkim stosowane przez ludzi po ciężkich wypadkach, ponieważ pomogą one im odzyskać sprawność ruchową.

Na początku zadałem pytanie, czy przyszłość odmieni w znaczący sposób życie zwykłych śmiertelników. Moim zdaniem nie. Dwie wcześniej przedstawione innowacje, których prototypy możemy obserwować już teraz, wydają mi się najciekawsze i najbardziej obiecujące. Pomimo tego prawdopodobnie nie spostrzeżemy nawet, kiedy zagospodzą na dobre w naszym życiu i staną się równie naturalne jak komputery, narzędzia, książki i wszystko, co wyszło kiedykolwiek spod ręki ludzkiej. Może gdybyśmy niczym Marty McFly (swoją drogą rodzice nie mogli mnie lepiej nazwać) wsiedli do DeLoreana i przenieśli się kilkadziesiąt lat naprzód to to, co byśmy zastali sprawiłoby nas w osłupienie. Niestety, żyjąc w erze cudów potrzebujemy wehikułu czasu, aby cokolwiek mogło nas zaskoczyć.