

Justyna Chłaściak  
Wydział Neofilologii

## Sporty przyszłości

Wyobrażając sobie przyszłość, pomiędzy rozwojem nauki i techniki, trudno pominąć aspekt rozrywki – między innymi sportu, tak ważnego przecież dla zachowania zdrowia. Jakie sporty będą popularne w przyszłości? Czy lepsze zrozumienie mechaniki kwantowej wpłynęłoby również na rodzaj dyscyplin sportowych? Współczesna nauka nie daje możliwości stworzenia poniżej opisanych igrzysk olimpijskich, lecz nie jest to wykluczone za jakiś czas. Jak mogłyby wyglądać więc igrzyska olimpijskie w przyszłości?

*- Proszę państwa! Serdecznie witam na XIII Igrzyskach Nowoolimpijskich! W tym roku reprezentanci wszystkich 478 państw i księstw będą walczyć o puchary w następujących dyscyplinach: medytacja w zapętleniu czasowym przyspieszonym, triathlon czasoprzestrzenny, sztafeta siłą woli, zapasy synaps, siatkówka, koszykówka oraz ręczna piłka luźnoelektronową, ping-pong impulsem elektrycznym, pięciobój międzyplanetarny, sprint przez próżnię oraz skok w antyprzestrzeń. We wszystkich dyscyplinach najważniejsza zasada jest jedna. Brzmi ona...? - rozpocząłby organizator.*

*- Fair-play! – odrzyknęłyby tłum na trybunach dookoła. Trybuny byłyby już pełne, przynajmniej te najbliższe sceny. Reszty nie byłoby widać – zajmowałyby niewyobrażalnie ogromną powierzchnię, co pozwalałoby zgromadzić miliony ludzi. Każdy w końcu chciałby zobaczyć igrzyska na żywo. Fotele byłyby duże i wygodne, a widoczność sceny nie stanowiłaby problemu, ponieważ wystarczyłoby zamknąć oczy, by pojawił się przed nimi dwu-, trzy- lub czterowymiarowy (w zależności od rodzaju biletu) obraz nadawany z dowolnej kamery.*

Po tym okrzyku zawodnicy wiedzieliby, że już za chwilę nadejdzie czas wyczynów. Ci, którzy oglądaliby scenę zza pola siłowego o właściwościach znanego dziś lustra weneckiego, cofnęliby się, by rozpocząć rozgrzewkę i wyciszenie umysłu. Tylko najlepiej przygotowani zawodnicy wiedzieliby, że to właśnie spokojny umysł jest kluczem do sukcesu w skoku w antyprzestrzeń. Zawody polegałyby na skoku w odwrotną rzeczywistość, a następnie jak najszybszym powrocie. Antyrzestrzeń skupia całą antymaterię i jest jej źródłem. Skok zawodnika byłby przyspieszony w czasie, lecz mógłby trwać maksymalnie 0,0067 nanosekundy – inaczej wiązania pomiędzy atomami gubiłyby stabilność i wyczyn kończyłby się tragicznie. Poskładanie z powrotem atomów budujących ludzkie ciało byłoby możliwe, ale nawet przy użyciu najnowszej technologii zajmowałoby lata, nawet w przyszłości więc nie byłaby to dla nikogo kusząca perspektywa. Ocenie na igrzyskach podlegałby czas przedostania się z powrotem do właściwej czasoprzestrzeni. Sposób teoretycznie byłby prosty – po przedostaniu się do antyprzestrzeni należałoby zlokalizować osobne przejście powrotne i oddalać się od niego – podstawowa zasada zachowania się w antyrzeczywistości brzmiałaby: *aby osiągnąć cel, trzeba zawsze zachowywać się odwrotnie niż w rzeczywistości, w której się żyje*. Człowiek składający się z materii, po przedostaniu się do antyrzeczywistości, podlegałby tamtejszym zarówno fizycznie, jak i psychicznie. Szkielet byłby na zewnątrz, a skóra w środku; zamiast w pionie, chodziłoby się w poziomie; aby dotlenić organizm, należałoby wydychać powietrze; aby je wypuścić, trzeba byłoby powietrze nabrać. W świecie antymaterii dźwięk byłby ciszą, a cisza by ogłuszała; ludzie by się śmiali, będąc smutnymi i

płakaliby ze szczęścia. Na powitanie żegnałoby się ze łzą w oku. Dlatego trudno byłoby tam osiągnąć swój cel i nie stracić kontroli nad sobą. Poznanie świata antymaterii zajmowałoby lata i byłoby w światowej czołówce najbardziej niebezpiecznych sportów ekstremalnych. Pomiędzy przemowami rozpoczynającymi zawody, publiczność oglądałaby reklamy. Przykładowo: hologram hasła reklamowego *Lego kwarki – zbierz je wszystkie!* i całej kolekcji klocków tworzyłby na środku sceny samobudującą się legowieżę, po czym nagle zniknął. Następnie Igrzyska zaczynałyby się, a funkcja spowolnienia akcji (niezawarta w cenie biletu) w dowolnym wymiarze, okazałaby się niezbędną dla zaangażowanej publiczności.