

Grzegorz Zawada

Wydział Matematyki, Informatyki i Mechaniki

Rozrywka w następnych dekadach

Rozrywka a technologia

Sposoby w jaki ludzie spędzali wolny czas zmieniał się na przestrzeni wieków i był w znacznym stopniu uwarunkowany zmianami technologicznymi oraz ideologicznymi. W starożytności rozrywkę dostarczały walki gladiatorów, w średniowieczu turnieje rycerskie, ale wraz z postępem naukowym na pierwszy plan w tej dziedzinie wysunęły się instytucje takie jak teatr lub opera. Kilkanaście lat temu główną metodą spędzania wolnego czasu były, szczególnie w młodym wieku, spotkania ze znajomymi. Wraz z rozwojem internetu w ostatniej dekadzie ten trend też uległ zmianie. Zamiast wychodzić na dwór spotykać się ze znajomymi znaczna część ludzi zaczęła spędzać wolny czas przed komputerami, konsolami czy telewizorami.

Poznanie ludzi przez internet i konflikt pokoleniowy, który z tego wynika

Często słychać jest narzekania, przeważnie ludzi z poprzedniego pokolenia, że „obecne” pokolenie cały wolny czas spędzają w sieci. Są to głosy głównie kierowane głównie ignorancją (co za tym idzie – brakiem zrozumienia) w kwestii nowych technologii. Argumentem który często pojawia się w tej dyskusji jest to, że przez internet nie można nawiązać znajomości. W czasach szkoły podstawowej i liceum (kiedyś też gimnazjum) jesteśmy limitowani co do ilości osób które możemy poznać. Może się okazać, że spośród wszystkich tych osób nie będzie nikogo z kim można się zaprzyjaźnić, albo będzie takich osób niewiele. Z rozwiązaniem tego problemu przychodzi do nas internet, gdzie liczba osób z którymi możemy nawiązać kontakt i spędzać wspólnie czas. Poprawnie używany internet jest i będzie miał pozytywny wpływ na zdobywanie znajomości i rozrywką w następnych dekadach

„Telewizja” przyszłości

Ten sposób spędzania czasu pośrednio wywodzi się z przemysłu filmowego. Telewizja jest pierwszym z mediów rozrywkowych które są dla nas dostępne bez wychodzenia z domu. Telewizja też lata świetności ma już za sobą, liczne serwisy vod takie jak Netflix, HBO czy Amazon Prime Video cały czas wypychają klasyczną telewizję z salonów i z pewnością będą kontynuować ten trend. Telewizja z pewnością się zaadaptuje i nie zniknie z rynku, ale można zaryzykować stwierdzenie że przez następne dekady stanie się drugoplanowym medium rozrywki.

Gry jako największy przemysł rozrywkowy

Znaczna część społeczeństwa jest nieświadoma jak bardzo przez ostatnie lata rozwinęły się gry wideo. Aby to zobrazować, przemysł gier wideo zarobił 120 miliardów dolarów w ubiegłym roku (Jak donosi Business Insider), a przemysł filmowy 42 miliardy (Wraz z usługami telewizyjnymi oferowanymi w domu jest to 136 miliardów). Szacuje się że do 2021 roku liczba graczy osiągnie prawie 3 miliardy. Ten rodzaj rozrywki jest zdecydowanie najpopularniejszy ze wszystkich „domowych” mediów i zdecydowanie najszybciej rozwijającym się. Granie jest już jednym z najbardziej popularnych hobby, a jego rozwój przypomina efekt kuli śnieżnej. Liczba graczy zwiększa się coraz bardziej z roku na rok. Celebryci, sportowcy dołączają do społeczności graczy potęgując ten rozwój, do produkcji nowych gier zatrudniani są profesjonalni aktorzy. Trend ten będzie kontynuować się przez kolejne lata, razem z rozwojem technologii hobby te będzie stawało się coraz bardziej popularne w coraz szerszych kręgach.

Czy VR jest technologią przyszłości?

VR(virtual reality) jest technologią która jest forsowana przez wydawców gier od kilku lat, niestety z bardzo przeciętnym skutkiem. Infrastruktura jest za droga, używanie googli VR przez dłuższy czas dla wielu ludzi wywołuje negatywne efekty zdrowotne, potrzeba dużego i pustego pokoju aby bezpiecznie korzystać z urządzenia. Problemem też są produkty oferowane przez twórców, które w porównaniu z konsolowymi oraz komputerowymi produktami wydają się po prostu płytkie i niedopracowane. Wszystkie te wady z pewnością zostaną zlikwidowane wraz z rozwojem technologicznym. VR posiada potencjał jakiego nie ma żadne inne medium rozrywki, jeżeli jego rozwój będzie taki szybki jak komputerów to w następnej dekadzie możemy dostać urządzenie, które za przestępną cenę będzie umożliwiło nam przeżycie dowolnego scenariusza w dowolnym świecie. Jeżeli VR osiągnie sukces, to bez wątpienia będzie on najbardziej popularnym środkiem rozrywki, jak nie w tej dekadzie, to w następnej.

Cicha rewolucja na rynku muzycznym

Muzyka towarzyszy ludziom od tysiącleci, jednak sposób w jaki mamy do niej dostęp został zrewolucjonizowany dość niedawno i obeszło się to bez żadnego echa. Rewolucja którą mam na myśli to powstanie serwisów streamingowych takich jak Spotify. Dostęp do muzyki nigdy nie był łatwiejszy, a płyty posiadają dla większości odbiorców jedynie wartość symboliczną. Trend ten będzie się zapewne utrzymywał, ponieważ dzięki temu mamy szeroki wybór muzyki, problem piractwa został praktycznie zniwelowany i twórcy zarabiają lepiej niż na płytach. Oczywiście płyty też będą dalej sprzedawane, ale już nie jako nośnik muzyczny a symbol dodatkowego wsparcia dla wykonawcy.

Bibliografia:

- <https://www.businessinsider.com/video-game-industry-120-billion-future-innovation-2019-9?IR=T>
- <https://www.forbes.com/sites/ilkerkoksal/2019/11/08/video-gaming-industry--its-revenue-shift/#631c609f663e>
- <http://www.ejinsight.com/20191022-video-game-industry-silently-taking-over-entertainment-world/>
- https://en.wikipedia.org/wiki/Film_industry
- <https://www.investopedia.com/articles/investing/120314/spotify-makes-internet-music-make-money.asp>