

Iga Iwanek
MISH

3 pomysły na przyszłość

Każdy z pewnością zastanawia się jak będzie wyglądał ten świat w przyszłości; co będziemy jeść, jak będziemy się przemieszczać, jak będą wyglądały nasze rozrywki.... Próbowałam (bezsukutecznie) stworzyć sobie w głowie jakiś kompletny obraz rzeczywistości w momencie mojej starości. Przyszło mi jednak do głowy kilka mniej lub bardziej realnych wizji...

Kto Cię wyleczy?? Wszyscy myślą pewnie, że lekarz co, za pewne, nie jest dalekie od prawdy. Jednak za postawienie diagnozy może być odpowiedzialny kto inny. A raczej co innego. Neuronowe systemy diagnostyki medycznej istnieją już teraz, ale służą głównie studentom przygotowującym się do wykonywania zawodu. Kto wie, czy za kilka dziesiątek lat nie odbiorą medykom części roboty. Póki co, wciąż nierozwiązanym problemem pozostaje nauczenie sieci neuronowych związków pomiędzy pewnymi symptomami, a nie wpływu pojedynczego symptomu z osobna, na ostateczną konkluzję. Poza tym sztuczne sieci neuronowe nie uwzględniają czynników, których nie zostały nauczone (to dość oczywiste), a takowe często występują w diagnozie lekarskiej. Prawdopodobnie jednak, prędzej czy później te i inne problemy, o których nie wspominałam lub o których jeszcze nie wiadomo zostaną rozwiązane... Co więcej sztuczne sieci neuronowe już zostały zastosowane w działalności doradczo-prawnej. W świecie prawniczym wirtualne doradztwo już teraz jest uważane za poważne zagrożenie dla żywych prawników. Nie byłabym zaskoczona, gdyby podobne neuronowe systemy ekspertowe służyły wyrokowaniu w sądach, a może nawet ostatecznie zastąpią sędziów (?). To samo dotyczy działań na giełdzie, być może maklerzy już nie będą potrzebni skoro wirtualny doradca powie nam w co zainwestować.

Second Life: czyli sposób na dorobienie grosza i świetną zabawę. Internetowa „więcej niż gra”, powstała w 2003 i robi furorę w Stanach Zjednoczonych, przyciągając coraz więcej użytkowników i obracając coraz większymi sumami pieniędzy. Gra pozwala stworzyć własny wirtualny świat w pełni dopasowany do indywidualnych potrzeb i zachcianek gracza. Ale to jeszcze niewiele zważając na istnienie takich gier jak Sims itp., istotniejsze jest to, że gra pozwala zarabiać realne pieniądze. Idąc do restauracji second life płacimy Linden dollarem (wirtualną walutą, którą wykupuje się płacąc np kartą kredytową). Co lepsze można także być właścicielem wirtualnej restauracji i z każdym klientem, na nasze konto wpływają pieniądze. Wydaje mi się że Second Life jest disruption technology w przemyśle rozrywkowym. To coś dla tych, którzy chcą na nowo ułożyć sobie życie;) ale też dla tych, których znudziły już standardowe gry w rzeczywistości wirtualnej, no i z pewnością znajdują się i tacy którzy dzięki Second Life staną się milionerami!

Prąd w powietrzu... czyli koniec z wtyczkami, kablami i gniazdkami. Choć trudno mi to sobie wyobrazić, „wszechobecny” prąd to idea która wyjątkowo mi się podoba i świadomości laika nie jest wcale tak odległa. Skoro mamy już internet w powietrzu, o radiu i telewizji nie wspomnę, to dlaczego nie prąd??? Zapewne każde urządzenie zasilane prądem elektrycznym musiałoby posiadać coś w rodzaju transformatora potrafiącego pobierać energię z powietrza i transformować na taki o odpowiednich parametrach. Musiałyby też istnieć jakieś wielkie nadajniki elektryczne. Tylko skąd sprzedawca energii miałby wiedzieć ile kto pobrał?? I jaki może być wpływ prądu w powietrzu na zdrowie organizmów żywych?? I jak go ograniczyć??