

Marcin Świerczek
Wydział Biologii

Rozrywka w następnych dekadach

Jako „umiarkowany” hedonista zainteresowałem się tym tematem i chciałbym opisać moją wizję rozrywki w przyszłości. Należy jednak temat zacząć od punktu wyjściowego jakim określeń teraźniejszość. Można łatwo zaobserwować, że ten dział życia ludzkiego opanowują technologie cyfrowa przyciągająca coraz większe rzesze sympatyków.

Rynek gier komputerowych coraz bardziej się poszerza przynosząc producentom coraz więcej zysków. Reklamy tych aplikacji znajdujemy już często na billboardach, przystankowych wiatkach i środkach komunikacji. Na początku wirtualny świat był pikselozą ewoluującą w kierunku odzwierciedlenia jak najdokładniej świata rzeczywistego.

Jak to się jeszcze zmieni za kilka dekad, patrząc na ten dzisiejszy geometryczny postęp technologii?

Grafika gier będzie już na pewno łudząco przypominać realność i ludzie będą mieli kłopot z odróżnieniem jej tekstur od prawdziwych powierzchni i obiektów, co spowoduje wzrost uzależnień. Jednak głównym zadaniem programistów stanie się maksymalizacja wrażeń i przeżyć w kontakcie z wirtualną rzeczywistością. Naukowcom przyjdzie się zmierzyć z wymyśleniem i zaprojektowaniem akcesoriów, które posłużą do pobudzania innych receptorów zmysłowych oprócz dotychczasowego wzroku i słuchu. Interakcja tych dwóch ostatnich zostanie polepszona przez lepszy system audio-wizualny podłączany bezpośrednio do narządów specjalnymi goglami i słuchawkami jeszcze bardziej gabarytowo zredukowanymi niż te dzisiejsze, co bardziej graczy pomoże oderwać się od świata realnego. W kwestii pozostałych ludzkich sensorów użytkownikowi zostaną wszczepione w wielu punktach ciała w tym i mózgu za pomocą mikroskopijnych perforacji elektrody odpowiadające za odczuwanie bólu w nieletalnych natężeniach oraz zapachu i smaku. Elektroniczne receptory będą przymocowane do włókien mięśniowych i odpowiedzą za wykonywany ruch podczas rozgrywki.

Postęp integracji komponentów hardwarowych i oprogramowania przyczyni się do tego, że człowiek będzie miał bezpośrednio wmontowywane podzespoły do mózgu (jak np. pamięć flash). Wyeliminuje się pośredniczenie narządów w odbiorze rozrywki, bo impulsy niosące zakodowaną informację audio-wizualną trafią od razu do ośrodkowego układu nerwowego, a komórki np. rzęskowe nie ulegną degradacji jak dzisiaj z przyczyny słuchania głośnej muzyki.

Ten system zastosować można również w przypadku innych mediów jak telewizja, internet, radio.

Będzie to droga technologia i biedniejszym konsumentom należy też coś wymyślić.

Monitory komputerowe, które przedstawiają nam obraz wydawać by się mogło często trójwymiarowy, wyświetlają go jednak na płaszczyźnie, a dobrze wyważona perspektywa stara się to ukryć.

Dotychczasowy sprzęt zostanie zastąpiony przez urządzenie ukazujące wirtualny świat za pomocą hologramów w pełni oddających 3D. Zastosować tę technologię będzie można też w przypadku telewizji.

Te innowacje dystrybuowane na większą skalę polepszą jakość ludzkiego życia. Niepełnosprawni będą mogli wirtualnie brać udział w różnego rodzaju dyscyplinach sportowych i to nawet ekstremalnych. Interakcja oprzyrządowania z układem kostno-mięśniowym ułatwi rehabilitację osób poszkodowanych w wypadkach. Wielu ludzi będzie mogło sprawdzić się w dotychczas nie praktykowanych przez nich sztukach i odkryje nowe talenty. Stadiony i hale koncertowe opustoszeją, bo zaistnieje możliwość uczestnictwa jeszcze bardziej ekscytującego i urozmaiconego ogromną ilością efektów i to bez wychodzenia z domu, co zmniejszy prawdziwe potyczki pseudokibiców i chuliganów.