

Kamil Adamczyk

MIM

## ***Rozrywka w następnych dekadach***

Zanim zacznę pisać o mojej wizji rozrywki w przyszłości chciałbym podkreślić jak ważną rolę ta część życia każdego człowieka odgrywa teraz w przemyśle i jak wpływa na rozwój nowych technologii.

Technologia cyfrowa stała się częścią naszego życia, a ogólnie pojęta rozrywka w postaci gier komputerowych, filmów HD DVD, odtwarzaczy mp3, itp jest rynkiem ciągle rozrastającym się i przynoszącym producentom duże zyski. To właśnie rozrywka rodzi potrzebę ciągłego udoskonalania naszego sprzętu, nowe gry, olśniewające nas coraz bardziej przypominającą rzeczywistość grafiką ku uciesze producentów sprzętu wymagają coraz to większej wydajności od naszego komputera. Filmy dzięki wykorzystaniu nowych formatów zadziwiają nas jakością obrazu. To również wymaga od nas zakupu nowego sprzętu. Coraz większa liczba użytkowników internetu sprawia, że serwery webowe chcąc obsłużyć narastającą liczbę użytkowników muszą ciągle modernizować swój sprzęt i dokupować nowy.

Firmy konkurują między sobą o konsumentów prześcigając się w produkowaniu wydajniejszych procesorów i kart graficznych. Wymaga to od nich coraz większych nakładów na badania i rozwój nowych technologii, dzięki czemu wszystko rozwija się jeszcze szybciej.

Już wkrótce dostęp do wszystkich filmów, muzyki i programów telewizyjnych będziemy mieć wszędzie i kiedy tylko i gdzie tylko zechcemy i to bez potrzeby wykorzystania komputera. Będzie przechowywana w formie podcastów, przesyłana strumieniowo, pobierana, udostępniana, i wyświetlana na od wielkich i małych ekranach. Wielkie ekrany zdominują nasze mieszkania będą bardziej płaskie i wyświetlą obraz o większej niż dotąd rozdzielczości. A wszystko to wraz z doskonałej jakości sprzętem nagłaśniającym zamieni nasze salony w małe kina.

Będą i ofiary tych zmian - już wkrótce z naszego życia zniknie część popularnych obecnie urządzeń, takich jak magnetowidy, odtwarzacze DVD, odtwarzacze audio. Zostaną zastąpione przez bardziej wszechstronne i zajmujące mniej miejsca urządzenia wielofunkcyjne. Płatnina kabli zostanie zastąpiona technologiami bezprzewodowymi. Seria przenośnych gadżetów pozwoli nam na korzystanie ze wszystkich dobrodziejstw rozrywki, do której mamy teraz dostęp wyłącznie za pośrednictwem stacjonarnych urządzeń.

Istotną rolę będzie odgrywała sieć, która musi umożliwić przesyłanie danych między różnymi urządzeniami i będzie ogólnie dostępna dla wszystkich i w każdym miejscu.

Podobnie jak inne sektory rozrywki, granie stanie się jeszcze bardziej mobilne i sieciowe. Konsole takie jak Nintendo DS czy Sony PSP i ich następniki definitywnie zmienią rynek. Zmieniają się również same gry, czyniąc z graczy bardziej aktywnych członków wirtualnych wirtualnego świata. Wystarczy spojrzeć jak już dziś użytkownicy gry online "Second Life", tworzą nową rzeczywistość dla swych własnych bohaterów.

Pojawia się pytanie: czy to wszystko kiedyś się zatrzyma, a nasz nowy komputer będzie w stanie zapewnić nam wystarczającą wydajność i wszechstronność by używać go przez długie lata?

Nowe technologie będą tworzyły inne zagrożenia i wymagały również nowych środków bezpieczeństwa. Co stanie się z naszą prywatnością? Czy telewizor z wbudowaną kamerą służący również do komunikacji nie stanie się narzędziem umożliwiającym hakerom zrobienie z naszego mieszkania domu "wielkiego brata" ? Czy nasz własny dom wyposażony w klimatyzację, lodówki, mikrofalę i oświetlenie sterowane przez komputer nie stanie się dla nas miejscem niebezpiecznym, gdy wirus którym nasz system zostanie zainfekowany za pośrednictwem telewizora urządzi nam za pomocą klimatyzacji saunę lub zacznie gasić nieistniejący pożar blokując automatycznie zamykane drzwi wyjściowe? Być może z tych powodów nie każdy z nas będzie chciał posiadać nowe cuda techniki na własność.