

Piotr Findeisen
Wydział Matematyki, Informatyki i Mechaniki UW

Rozrywka w następnych dekadach

Rozważanie przyszłości to jedno z ulubionych zajęć naukowców. Najbardziej udane spekulacje spełniają się przez dekady, czy nawet przez stulecie, jak program Hilberta dla matematyki, sformułowany w jego 23 słynnych „problemach”, po czym tracą aktualność. Jedno jest pewne: całe doświadczenie minionych lat i uczone analizy nie pozwolą przewidzieć tego, co szykuje nam przyszłość.

Pisząc zatem o rozrywce w następnych dekadach, trzeba rozważyć główne trendy, widoczne już dziś, a następnie oddać się fantazjom, tym optymistycznym i tym smutnym.

Dominującą tendencją w naszych czasach jest globalizacja. Nie może ominąć ona rozrywki. Dostępne dziś rozrywki zyskują zasięg ogólnoswiatowy, poprzez internet, w oparciu o nieznane jeszcze, superszybkie łącza.

Coraz większa moc obliczeniowa komputerów umożliwi coraz doskonalszą symulację. Już nie tylko do celów ćwiczeń, ale również na potrzeby osób spragnionych rozrywki, powstaną symulatory rzeczywistego świata oraz fantastycznego świata w grach. Aby symulacja była jeszcze bardziej przekonująca, wyjdzie poza zakres grafiki i ruchu. Będzie działać na wszystkie zmysły, poprzez elektrody i zminiaturyzowane nadajniki przyłączone do ciała. Kto nie chciałby choć na chwilę wejść do Matrixa?

Synteza globalizacji rozrywki i symulacji doskonałej będą wirtualne światy typu „Second life”. W nich użytkownicy będą utrzymywać wirtualne, ale bardzo realistyczne kontakty, za pośrednictwem awatarów „z krwi i kości”.

Każdy uczestnik wirtualnego świata, a także każdy człowiek korzystający z sieci, zostanie, świadomie lub nie, członkiem wielu społeczności. Ludzie będą zrzeszać się w otwartych, wielomilionowych grupach, takich jak grupa użytkowników Skype, w których pozostaną anonimowi, ale również będą aspirować do zamkniętych, elitarnych społeczności, dających prestiż.

Rozwój nauki pozwala coraz odważniej przekraczać granice stawiane człowiekowi przez naturę. Na bazie najnowszych osiągnięć techniki powstaną nowe dziedziny sportu. Już teraz można wyobrazić sobie zdobywanie ośmiotysięczników na czas w super lekkich kombinezonach naszpikowanych elektroniką czy gimnastykę artystyczną w stanie nieważkości. Stare dziedziny sportu zyskują nowe oblicze. Rozgrywki będą mogły odbywać się jednocześnie na całym świecie, i to z nieograniczoną liczbą graczy, a komputerowi przeciwnicy wreszcie zaczną myśleć na poziomie szachowego mistrza, umilając czas gry ciekawą konwersacją.

Czy zatem człowiek będzie potrzebował towarzystwa innych, aby ciekawie spędzać czas? Zapewne tak, ale jedynie jako loginów na swej podłączonej do sieci konsoli, gdzie nigdy nie będzie do końca wiadomo, czy ma się do czynienia z człowiekiem, czy z programem. Człowiek przyszłości wybierze się do centrum rozrywki jedynie po to, aby skorzystać z urządzeń zbyt drogie, by mieć je w domu. Oczywiście, nie ruszy się z domu bez komórki, która będzie kieszonkową wersją komputera.

W duchu poszanowania indywidualności, rozrywka masowa zostanie spersonalizowana. Kino tradycyjne zostanie wyparte przez kino interaktywne. Telewizja i radio oferujące sztywną ramówkę będą niszowe. Widzowie i słuchacze przyszłości będą czerpać z nieskończonej puli programów. Tylko nieubłagane statystyki będą twierdzić, że tak naprawdę wszyscy wybierają to samo, bo człowiek przyszłości utraci indywidualność.

Podobny los spotka różne dziedziny twórczości. Piractwa nie uda się zahamować i wkrótce muzyka będzie rozpowszechniana wyłącznie za darmo. Nowe technologie wzbogacą twórczość muzyczną, ale jej poziom skazany jest na upadek, bo tworzenie nie będzie opłacalne. Na tym polu pozostaną hobbyści. „Klasę średnią” muzyków, malarzy, pisarzy zastąpi wielka rzesza zwykłych użytkowników komputera, dysponujących potężnymi i łatwymi w obsłudze programami, dzięki którym każdy poczuje się jak Picasso. Nadzieje budzi idea sztuki „open source”, tworzonej i doskonalonej wspólnie przez wielu twórców.

Mówiąc o rozrywce, nie sposób pominąć tematu zakupów. Te codzienne będą robione w internecie, ale luksusowe zakupy jako forma rozrywki przetrwają i doczekają się wielu udogodnień. Butiki będą wyposażone w urządzenia, które pomogą dobrać odpowiedni model, kolor i rozmiar. Towar będzie dostosowywany albo wręcz wytwarzany na miejscu zgodnie z wymogami klienta.

W następnych dekadach rynek rozrywki zostanie zalany nowymi technologiami. Tradycyjna rozrywka, taka jak kolekcjonerstwo, kontakt z przyrodą, wymagające hobby jak sklejanie modeli, pozostanie tylko dla koneserów. Pogłębi się izolacja społeczna osób nie nadążających za nowinkami, starszych oraz tych, które nie zaakceptują nowego stylu życia. Bo, niestety, szykuje się wiele zmian trudnych do zaakceptowania.

Ludziom „starej daty” (czyli właśnie nam) nie spodoba się obniżenie poziomu rozrywki. Nie zaciekawia ich doskonały technicznie „samograj”, bo potrzebują rozrywki wymagającej. Będą z przerażeniem obserwować, jak kontakty towarzyskie i w ogóle kontakty międzyludzkie zostają zniekształcone przez możliwość zaprogramowania własnego wyglądu, ubioru, a nawet osobowości. Zaprogramowany człowiek stanie się własnym awatarem, ukrywającym prawdę pod maską ogólnie uznanego ideału. Spędzanie czasu z rodziną na łonie natury stanie się bardzo trudne. W związku z degradacją środowiska naturalnego, działkę nad jeziorem lub kawałek prawdziwego lasu trzeba będzie rezerwować z dużym wyprzedzeniem. W najczarniejszych wizjach ten rodzaj rozrywki zginie zupełnie, gdyż ostatnie skrawki przyrody staną się relikdami niedostępnymi zwykłym śmiertelnikom.

Warto zapytać, kto w takim razie będzie odbiorcą rozrywki przyszłości. Tradycyjnie, dzieci i młodzież będą poświęcać jej najwięcej czasu. Można nawet ironicznie stwierdzić, że nie będą robić nic innego, bo również edukacja, dla zachęty, przybierze formę rozrywki. Za to niejedni rodzice będą w pocie czoła zarabiać na najnowsze konsole, nie znajdując chwili czasu dla siebie. Niewątpliwie, zdobycze techniki będą systematycznie tanieć, ale zawsze najnowsze i najbardziej pożądane modele będą bardzo drogie.

A może trzeba będzie przededefiniować pojęcie rozrywki w świecie, w którym wszystko będzie nosiło znamiona rozrywki i zabawy? Może ludzie zechcą stworzyć pozory, że zajmują się czymś na poważnie? Jeśli tak, czeka nas rewolucja językowa, po której zaczniemy nazywać przerobione zdjęcie obrazem, spotkanie na czacie przyjaźnią, a symulację zjazdu na nartach sportem ekstremalnym. Obyśmy tylko nie zatracili bezpiecznego dystansu, a wtedy postęp technologiczny będzie służył nam, a nie my jemu.