

Tomasz Klukowski
Wydział MIM

Rozrywka w następnych dekadach

W ostatnim czasie formy rozrywki znacznie się zmieniły. Jeszcze 20 lat temu rynek gier komputerowych dopiero raczkował, społeczność internetowa praktycznie nie istniała, a na domowych półkach królowały kasety VHS oraz magnetofonowe. W międzyczasie przeszliśmy małą rewolucję. W związku z dalszym rozwojem nauki i techniki nasuwa się pytanie: „jak będzie wyglądać rozrywka za kolejnych 20 lat?”.

Z jednej strony, w najbliższych latach nastąpi spadek jakości kultury masowej. Zdecydowana większość piosenek i filmów adresowanych do szerokiej publiczności będzie wpisywać się w jeden z kilku schematów. Ludzie będą poszukiwać czegoś znajomego, by choć przez chwilę nie gnać ku nowemu, niezrozumiałemu światu, gdzie wszystko cały czas się zmienia i to w coraz szybszym tempie.

Z drugiej strony, wielu osobom taki stan rzeczy nie będzie odpowiadał. Znaczenia nabiorą projekty skupiające twórców i odbiorców kultury w stylu jamendo (<http://www.jamendo.com>), gdzie każdy może publikować swoją muzykę na licencji creative commons, a także pobierać i odsłuchiwać za darmo zgromadzone tam utwory. Wraz ze wzrostem mocy obliczeniowej komputerów domowych i wzrostem możliwości oprogramowania, powstawać będzie również więcej amatorskich klipów wideo, czy animacji komputerowych, więc powstaną również analogiczne serwisy wideo. Już teraz powstają pierwsze pełnometrażowe animacje open source na licencji creative commons takie jak Big Buck Bunny (<http://www.bigbuckbunny.org>), które nie różnią się niczym od profesjonalnych produkcji filmowych, a na youtube można znaleźć wiele amatorskich animacji, czy niezależnych produkcji filmowych.

Dużego znaczenia nabiorą serwisy podobne do last.fm (<http://www.last.fm>). Na podstawie dotychczas wysłuchanej muzyki, czy obejrzanych filmów i przyznanych im ocen, serwis będzie proponował nam kolejne pozycje, opierając się na sądach osób o podobnych do nas gustach. Prawdopodobne wydaje się stworzenie urzędnika, które na podstawie naszego zachowania będzie określać nasz nastrój i w zależności od niego serwować nam odpowiednią muzykę albo film.

Także gry komputerowe czekają zmiany. Już teraz można zaobserwować zmianę podejścia do sterowania: kontroler do wii daje nowe możliwości, pobudza kreatywność twórców gier, sprawia, że granie sprawia większą przyjemność. Gry będą coraz bardziej zbliżone do rzeczywistości, będą pobudzać większą ilość zmysłów. Głównego znaczenia nabiorą dwa segmenty gier: bardzo uproszczonych do gry od czasu do czasu w gronie znajomych (np. kręgle, czy baseball na wii), oraz gier, które zmuszają do nieustannego grania (takich jak np. world of warcraft, czy

second life). Gry z drugiego segmentu będą to tak naprawdę nowe, wirtualne światy, gdzie gracz prowadzi drugie życie, realizując marzenia, których nie jest w stanie spełnić w prawdziwym świecie. Będą one angażować uczestników do tego stopnia, że z czasem coraz więcej graczy będzie uważać wirtualny świat za swoje prawdziwe życie, któremu wszystko będzie podporządkowane.

Telewizja w dotychczasowym kształcie odejdzie do lamusa. Pozostaną jedynie wyspecjalizowane kanały tworzące własne materiały, które będą publikować swoje zasoby na żądanie oraz kanały transmitujące różne wydarzenia na żywo.

Technika dotknie także form aktywnego wypoczynku. Nowe, wytrzymalsze, lżejsze, bardziej opływowe „inteligentne stroje” umożliwią osiągnięcie lepszych wyników (jak np. słynny strój pływacki „skóra rekina”), będą zmniejszać obciążenia stawów, ścięgien i mięśni, a także monitorować nasz stan, dbając o to, żebyśmy nie padli z wysiłku, a zarazem nie objali się podczas ćwiczeń fizycznych.

Upowszechnią się także nowe formy rozrywki, których jeszcze nie wymyślono, a być może już istnieją, ale nie są popularne. Tak jak 30 lat temu nikt nie myślał o grach komputerowych, a 130 lat temu nikt nie myślał o filmach. Być może będą to wyścigi w jetpackach, albo przeciąganie liny za pomocą urządzeń odczytujących fale mózgowe.

Zmiany, które opisałem wydają się nieuniknione. Co dokładnie czeka nas za 20 lat nie da się jednak powiedzieć. Być może obecny kryzys finansowy przełoży się na zmianę stylu życia zachodnich społeczeństw, będących motorem napędowym obecnych form rozrywki? Widać, że nie tylko rozwój technologii wpływać będzie na zmiany w ogólnie pojętej rozrywce.