

Radosław Jurek  
WGiSR

## Rozrywka w następnych dekadach

Branża rozrywkowa jest dziedziną, która już od lat przynosi jedno z największych dochodów, zarówno jeżeli chodzi o produkcję nowych gadżetów, jak i niezliczoną ilość usług rozrywkowych. W dzisiejszych czasach firmy z tej branży prześcigają się w innowacjach, a o kolejnych postępach poszczególne firmy informują nas niemalże z dnia na dzień na billboardach, w programach telewizyjnych, czy przez internet. Postęp jest tak szybki, że podczas gdy w zagranicznych programach telewizyjnych, które dopiero po jakimś czasie można oglądać przetłumaczone na język polski na stacji 'Discovery' (np. 'Beyond Tomorrow') słyszymy o najnowszych projektach wynalazków, na naszych rodzimych stacjach jesteśmy informowani, że gadżety takie właśnie trafiły na sklepowe półki. Z miesiąca na miesiąc rośnie ilość rdzeni w procesorach, Herzów w odświeżaniu telewizorów i cali w kolejnych monitorach. Dzieje się tak tylko dlatego, że cały czas geometrycznie zwiększają się wymagania konsumentów, których wzrost wydaje się doskonale skorelowany z tempem rozwoju innowacyjności poszczególnych firm. Poszerzenie horyzontów możliwości rozrywki konsumentów to jednak nie jedyny powód ciągłego rozwoju tego segmentu rynku, bowiem duży wpływ może mieć także ograniczenie kosztów, oraz, co postaram się wykazać w dalszej części tego eseju, także poprawa bezpieczeństwa.

Tempo jest jednak tak ogromne, że przewidywanie rozwoju rozrywki w następnych dekadach byłoby czystą próżnością. Można jednak dywagować jak będzie to wyglądało w następnych latach, następnej dekadzie. Na początek warto wrócić do wyżej wymienionych zagranicznych programów telewizyjnych. Już kilka lat temu czytałem o testach tłumacza kieszonkowego, który tłumaczył mowę w czasie rzeczywistym. Oczywiście były to tylko dwa języki, a wynalazek był bardzo daleki od ideału, ale można z dużą dozą pewności przypuszczać, że w przeciągu najbliższej dekady nikt nie będzie już tłumaczył programów telewizyjnych, nie trzeba będzie czekać nowe odcinki, nie będzie problemów z dostępnością niektórych programów. Połączenie telewizji internetowej, która również zdobywa coraz większą popularność i takiego wyżej wymienionego tłumacza, który oferowałby translację wszystkich języków w czasie rzeczywistym sprawiłoby, że każda osoba posiadająca telewizor mogłaby oglądać dowolny program w dowolnym miejscu na świecie i o dowolnej godzinie, a satelity telewizyjne poszłyby w odstawkę. Podobnie, jak w odstawkę pójdą niebawem 'zwykłe' kina. Nie jest tajemnicą, że w modzie są tzw. 'kina interaktywne', gdzie widz ma coraz większy wpływ na to, co dzieje się na ekranie, obraz wyświetlany jest w trzech wymiarach, a rolę w odbieraniu bodźców odgrywa coraz więcej zmysłów.

Co dalej? Zapachy wydzielane przez generatory w kinie oddające np. zapach bagna w horrorach lub zapach benzyny podczas scen pościgu, płytki doustne z wbudowanymi pojemnikami z substancjami smakowymi, które potęgują odczucia, fotele poruszające się w trzech osiach, być może nawet elektrody podłączone do ciała, które będą zadawały widzowi ból w filmach sensacyjnych, aby mógł się poczuć niczym prawdziwy John Rambo. Na pewno poszerzy się również pole interakcji seansu z jego widzami, wprowadzając na sale kinowe elementy gier komputerowych, w których widz będzie mógł sam sterować losami głównego bohatera w ten sposób, aby były dla niego jak najbardziej interesujące. Wydaje mi się, że w tej dziedzinie

granicy innowacyjności nie jest technika ani ludzka wyobraźnia, a jednak granice wytrzymałości ludzkiej psychiki – na ile wytrzyma ona zacieranie się granicy pomiędzy światem realnym, a światem wirtualnym.

Kolejną zmianą, która według mnie jest nieuchronna w branży rozrywkowej, jest przeniesienie niektórych dziedzin naszego życia do wirtualnych symulatorów, nie tylko ze względu na nasze bezpieczeństwo, ale także ze względu na bezpieczeństwo naszej planety. Doskonałym przykładem może być sport, który jest również bardzo rozbudowaną gałęzią branży rozrywkowej. Mamy do czynienia z coraz większą liczbą wypadków w sportach samochodowych, czy lotniczych. Nie od dziś wiadomo, że piloci myśliwców, zanim wsiądą do prawdziwej maszyny muszą odbyć kilkadziesiąt godzin lotów w specjalnie skonstruowanych symulatorach, w których kabina jest przeniesiona z prawdziwych maszyn, krajobraz naturalny zastępuje grafika komputerowa, działają przyrządy, a na pilota oddziałują realne przeciążenia. Miałem okazję latać kiedyś na symulatorze polskiej Iskry i muszę przyznać, że robi niesamowite wrażenie, pomimo, że jest to sprzęt sprzed kilku (-nastu?) lat i najmocniej kuleje szata graficzna. Łatwo wpaść na to, że dodając do tego fotorealistyczną grafikę, którą już teraz można uzyskać w każdym domu używając komputerów PC (aż strach pomyśleć jaką technologią graficzną dysponuje np. amerykańska armia) bez większych problemów można by przenieść zawody F1 właśnie do symulatorów. Nie dość, że ograniczono by koszty w ogromnej mierze, zawodnicy byłiby bezpieczni, to jeszcze środowisko Ziemi cierpiałoby w mniejszym stopniu. Zdaję sobie sprawę, że F1 to także rywalizacja konstruktorów, wypadki, awarie, ale sądzę, że napisanie algorytmu awaryjności bolidu nie byłoby rzeczą nadmiernie skomplikowaną przy środkach, które są pompowane przez Ferrari, Red Bulla czy Renault w rozwój ich bolidów.

Kolejna dziedzina 'rozrywki', która na pewno nawet dziś jest wyjątkowo dochodowa i dużo bardziej mogłaby wpłynąć na bezpieczeństwo ludności są stosunki seksualne. Jak wiadomo problem wirusa HIV z roku na rok jest coraz poważniejszy, niestety tendencja zachorowań jest zwykła, pomimo wzrostu środków wydanych na kampanie uświadamiające ludzkość o tym niebezpieczeństwie. Pomysł symulatorów miłości, pozwalających na kontakty intymne bez fizycznego kontaktu między dwojgiem ludzi był już wykorzystany w niejednym filmie, dodając do tego temat 'na topie' oraz liczbę potencjalnej grupy odbiorczej takiego wynalazku uważam, że popularyzacja takiego wynalazku, który miałby łączyć się z drugim przez bluetooth i wysyłać fale oddziałujące bezpośrednio na dane sektory mózgu również jest kwestią kolejnej dekady.

Oczywiście jak ze wszystkim co nowe, zawsze pojawi się grupa sceptyków, która w jednym przypadku będzie większa, a w innym mniejsza. Jedni będą mówić, że miłość przez komputer to nie miłość, podstawą wyścigów jest adrenalina i zagrożenie śmiercią, a kino służy do tego, żeby oglądać czyjeś obrazy, a nie tworzyć je samemu. Druga grupa postawi na bezpieczeństwo i wygodę. Jedno jest pewne – o tym, kto ma rację, oraz jak będzie się rozwijać przemysł rozrywkowy w najbliższych dekadach będą decydować tylko i wyłącznie pieniądze – tego nie zmieni już chyba żaden wynalazek.