

Robert Pohnke
Wydział MIM UW

Rozrywka w następnych dekadach

Jako student informatyki oraz zapalony entuzjasta wszelkich form elektronicznej rozrywki, łączę rozwój technologiczny z nadzieją na opracowanie nowego sposobu na przyciągnięcie rzeszy osób przed ekrany.

Pierwszą rewolucją będzie zmiana dotychczasowej idei kina. Dziś można, co prawda, podziwiać oszałamiające efekty 3D i cieszyć się przestrzennym dźwiękiem w wielu wysokobudżetowych produkcjach, jednak z reguły jest to zarezerwowane wyłącznie dla kina. W przyszłości przeniesiemy te rozwiązania do każdego domu, dodatkowo wzbogacając je o na przykład generator wiatru, piany, wstrząsów czy też ciepła. Wszystko to aby oglądanie filmów uczynić jeszcze bardziej realistycznym przeżyciem. Bo przecież wybuch powinien nastąpić w akompaniamencie co najmniej porządnego wstrząsu i podmuchu ciepłego powietrza, prawda?

Jednak największy entuzjazm wzbudza we mnie koncepcja kina interaktywnego. Dlaczego film ma być czynnością typowo bierną? Czy nie większe emocje tworzą się, kiedy widz bierze udział w show ramię w ramię z bohaterami? Zaczniemy niewinnie – dajmy widzom możliwość decyzji, w którą stronę ma postać uciekać. Niech postępują zgodnie ze swoim sumieniem czy przekonaniem. Czy dobry policjant ma zastrzelić bandytę w akcie zemsty? Zaoferujmy alternatywne scenariusze i zakończenia, a film przestanie być już tylko jednorazowym przedstawieniem. Będziemy mieli doczynienia z niezwykle interaktywnym widowiskiem, do którego powracać będzie się nieraz.

Idąc dalej możemy przecież również dać pistolet do ręki i kazać strzelać do bandytów. Wydaje mi się, że więź jaka tworzy się w tym momencie pomiędzy uczestnikiem a filmem wchodzi na wyższy poziom, na którym zanika granica pomiędzy filmem a grą. Już dzisiaj widzimy trend w branży elektronicznej, który rozrywkę dla pojedynczego gracza upycha w 3-4 godziny fabularnej przygody wypełnionej akcją i dialogami. Dlatego możliwe jest, że w niedalekiej przyszłości do kina zamiast na film, będziemy chodzić na rozgrywkę.

Wyobrażam sobie, że w przyszłości branża gier elektronicznych będzie rozwijać się w dwóch kierunkach: wspomnianej fuzji z rynkiem kinowym oraz zaawansowanej kooperacji w trybie multiplayer. Spektakularną zmianę czekać będzie rynek gier RPG (role-playing game) – powstawać będą jedynie produkcje umożliwiające wspólne granie (MMORPG). Gry będą na tyle zaawansowane, że będziemy mieli dowolność w przemierzaniu świata i interakcji z nim – pełne odwzorowanie rzeczywistości. W połączeniu z naturalną komunikacją z pozostałymi graczami – będzie możliwe, aby wejść w skórę każdej postaci i zakosztować realiów każdego świata.

Zmieniają się również urządzenia sterujące. Dzisiaj myszka i klawiatura odchodzą w cień po długim okresie panowania, ustępując takim rozwiązaniom jak

pady, kierownice, gesty i komendy głosowe. Podejrzewam, że już niedługo światło dzienne ujrzą okulary do wizualizacji wirtualnej rzeczywistości oraz kostiumy przekazujące nie tylko ruchy, ale umożliwiające dostarczanie bodźców fizycznych, np. wstrząsów czy też ciepła.

Rozważając rynek stricte gier elektronicznych warto wspomnieć o kolejnej rewolucji, która jest bardziej odległa w czasie. Chodzi mianowicie o połączenie ludzkiego umysłu z komputerem i rozrywkę na zasadzie podobnej do świadomego snu. Co prawda zaprogramowane sny i możliwość uczestnictwa w śnie grupowym brzmią jak wymysł czysto sci-fiction, ale wystarczy sobie wyobrazić jak piękne możliwości niesie ze sobą – prawda?