

Anna Świderska

Wydział Lingwistyki Stosowanej, Instytut Kulturologii i Lingwistyki Antropocentrycznej

Rozrywka w przyszłych dekadach

Rozrywka to sposób spędzenia wolnego czasu, który dostarcza człowiekowi przyjemności, pozwala mu zregenerować siły, odpocząć od codziennych obowiązków. Jest ona celem samym w sobie, w tym sensie, że jako taka nie służy samodoskonaleniu ani realizacji żadnych funkcji społecznych, jednak każdy odczuwa jej potrzebę. Jest to stały element ludzkiego życia. Na rynku panuje ogromny popyt na zapewnienie rozrywki, kształtuje on trendy w rozwoju zaawansowanych technologii, z drugiej strony pojawiające się na rynku innowacje w połączeniu z technikami marketingowymi ogromnych koncernów bardzo silnie wpływają na styl życia społeczeństwa. Popyt i podaż napędzają się wzajemnie. Pytanie o przyszłość rozrywki w dużej mierze wymaga rozważań psychologicznych. Ze względu na złożoność problemu bardzo ciężko przewidzieć dalszy kierunek rozwoju rynku rozrywkowego, kluczem do skuteczności tych przewidywań wydaje się jednak obserwacja zmian sposobów spędzania wolnego czasu przez społeczeństwo w ostatnich latach.

Ostatnio daje się wyraźnie zauważyć, że czas spędzany na rozrywkach poza domem spada, zaś rośnie zainteresowanie tzw. światem cyfrowym. Mimo tego ciągle spadają ceny sprzętu elektronicznego, co jeszcze bardziej zwiększa zainteresowanie tego typu rozrywką. Nieustannie rośnie liczba komputerów, telewizorów, konsol do gier itd. w przeliczeniu na gospodarstwo domowe. Dochodzi do ograniczenia normalnego życia społecznego, na rzecz rozrywek elektronicznych. Można tu mówić wręcz o migracji z prawdziwego świata do wirtualnego. Chyba w praktycznie wszystkich rozwiniętych krajach coraz więcej ludzi zaczyna czerpać coraz więcej doświadczeń i emocji nie ze swoich własnych przeżyć w rzeczywistym świecie, a ze sztucznie wykreowanych przez film, serial, grę komputerową bodźców, które dzięki coraz bardziej zaawansowanym sprzętom podawane są w sposób coraz bardziej przekonujący i sugestywny. Jest to w tym sensie zrozumiałe, że ze świata wirtualnego można czerpać przeżycia, które w normalnym rutynowym życiu są nie do pomyślenia. Co więcej można to robić nie narażając się na niebezpieczeństwo, ani brak akceptacji społecznej. Obecne konsole do gier, komputery i Internet potrafią zapewnić całą gamę bogatych doznań, bez konieczności wychodzenia z domu. Nie musimy również opuszczać miejsca zamieszkania aby komunikować się ze swoimi przyjaciółmi. Umożliwiają to serwisy społecznościowe takie jak np. Facebook. Interakcja ze znajomymi może przebiegać w nich na ogromną skalę – można rozmawiać z wieloma osobami na raz, dzielić się zdjęciami, muzyką. Ogromną popularność zyskały również coraz bardziej funkcjonalne smartphony. Umożliwiają one korzystanie z dobrodziejstw świata wirtualnego – granie w gry, przeglądanie Internetu, słuchanie muzyki, korzystanie z serwisów społecznościowych – niezależnie od miejsca i okoliczności.

Ta sytuacja trwa już od pewnego czasu. Zwróćmy teraz uwagę, że w wiek dorosły będzie wchodziło powoli pokolenie urodzone w dobie tych udogodnień. Ludzie ci będą przyzwyczajeni już od dziecka, że świat można z powodzeniem poznawać nie wychodząc z domu.

Zauważmy jednak, że z drugiej strony obserwuje się rozwój turystyki na całym świecie. Jest to trend w pewnym sensie odwrotny. Coraz bardziej powszechne staje się lotnictwo. Tzw. tanie linie lotnicze umożliwiają loty na krótkich trasach w bardzo

okazjonalnych cenach. W interesujących zakątkach świata rozwijają się bazy turystyczne, które oferują szereg coraz to nowszych atrakcji, często wykorzystując również najnowsze zdobycze techniki. Dalekie podróże stają się coraz bardziej powszechne. Coraz więcej osób może sobie na nie pozwolić, a nie ma żadnych wątpliwości, że wrażenia doznane w trakcie takiej podróży biją na głowę rozrywkę we własnym domu. W krajach rozwiniętych powstaje coraz więcej dużych centrów/parków rozrywki, w których można robić rzeczy niemożliwe do realizacji w domu. Wydaje się, że ten trend rozwoju rozrywek zlokalizowanych poza gospodarstwem domowym również będzie trwał. Są to jednak rzeczy bardziej kosztowne i trudniej dostępne niż powszechne już na całym świecie sprzęty elektroniczne zapewniające wyśmienitą zabawę w wirtualnej rzeczywistości.

Trudno powiedzieć w tej chwili, który z tych dwóch trendów będzie dominował w przyszłych dekadach. Zależy to w dużej mierze od chęci przyszłych pokoleń do wychodzenia z domu. Wydaje się, że ogromna przyszłość stoi przed symulowaną przez szybko rozwijające się i ogólnodostępne sprzęty elektroniczne, rzeczywistością. Z uwagi na bardzo szybki rozwój elektroniki wyglądanie dalej niż parę lat wymaga już chyba puszczenia wodzów fantazji, jednak obecne trendy pozwalają z dużym prawdopodobieństwem przewidzieć, co w tej dziedzinie zdarzy się w najbliższym czasie.

W tej chwili dominującą rolę w salonie pełni niewątpliwie telewizor. Wydaje się, że to będzie niezmiennie, natomiast rozszerzą się znacząco jego możliwości i funkcjonalność. Telewizory będą coraz większe, płaskie, lekkie – prawdopodobnie będą wisiały na ścianie. Wzrośnie rozdzielczość i jakość dźwięku, co znacząco wzmocni odbiór oglądanych treści. Będą się one wydawały coraz bardziej prawdziwe. Telewizor taki przejmie rolę centrum zarządzającego wszystkimi multimedialnymi sprzętami domowymi. Będzie prawdopodobnie udostępniał funkcjonalność odbiornika telewizyjnego, komputera osobistego, konsoli do gier, telefonu, sprzętu do słuchania muzyki i oglądania filmów. Będzie podłączony do szybkiej sieci bezprzewodowej, która umożliwi mu łączność ze sprzętami domowymi i dostęp do Internetu. Dotykowy ekran o wysokiej rozdzielczości bardzo ułatwi jego szybką obsługę. Będzie można obsłużyć cały sprzęt domowy wygodnie i z jednego miejsca. Telewizor ten będzie podłączony do rozstawionych w całym domu głośników wysokiej jakości. Wydaje się, że ich rozwój jakości dźwięku nie będzie już teraz polegał na wzroście liczby głośników, jak to było do tej pory, a na zaaplikowaniu nowych technologii korzystających z wiedzy psychoakustycznej, które pozwolą generować dźwięk w taki sposób, iż będzie się wydawało, że jego źródło nie jest zlokalizowane w żadnym głośniku. Oprócz wysokiej jakości ekranów dotykowych obsługę tych telewizorów będzie ułatwiała bardzo czuła kamera, śledząca i analizująca gesty i mimikę użytkownika. Z jej pomocą będzie można sterować urządzeniem.

Trwał będzie rozwój smartphonów na których można oglądać filmy, słuchać muzyki, przeglądać Internet. Dostrzegalne jest, że w coraz większej liczbie miejsc publicznych można się za pomocą tych urządzeń połączyć z lokalnymi sieciami bezprzewodowymi i dzięki temu uzyskać dostęp do Internetu. Można sądzić, że w niedalekim czasie będzie możliwy bardzo szybki dostęp do Internetu praktycznie wszędzie, a zatem nadejdzie era globalnego dostępu do zasobów multimedialnych. Będzie można obejrzeć wszystko, wszędzie i na dowolnym urządzeniu.

Wyobrażając sobie dalszy rozwój tych urządzeń mobilnych, można wyjść dalej w przyszłość. Prawdopodobne wydaje się pojawienie szkieł kontaktowych wyposażonych w nanoskopowe układy elektroniczne. Mogłyby one odbierać

informacje od w pełni funkcjonalnych urządzeń mobilnych za pomocą sieci bezprzewodowej i dostarczać je bezpośrednio do ludzkiego oka. Umożliwiłoby to oglądanie obrazów w wysokiej jakości – np. filmów, witryn internetowych, wideokonferencji – w każdym miejscu. Jest to analogia do powszechnych obecnie słuchawek, które doprowadzają dźwięk bezpośrednio do ucha.

Podążając dalej tokiem tych wyobrażeń można wyjść na bardziej grząski i odległy w czasie grunt i wyobrazić sobie nanoskopowe urządzenia komunikujące się bezpośrednio z ludzkim mózgiem, a z drugiej strony mające dostęp do globalnej sieci. Można odnieść wrażenie, że przy takich możliwościach stanie się możliwa nie tylko znacznie dalej niż obecnie posunięta komunikacja między ludźmi, pozwalająca na bezpośrednią wymianę myśli osób odległych od siebie o tysiące kilometrów, ale również komunikacja człowieka za pomocą myśli z komputerami. Wydaje się, że jest to moment, w którym granica między ludzką i sztuczną inteligencją zacznie się powoli zacierać. Dzięki rosnącym mocom obliczeniowym komputerów stanie się możliwe tworzenie wirtualnych światów, które dzięki wyżej wspomnianej bezpośredniej komunikacji mózgu z komputerem będą mogły być odbierane niemal jak prawdziwe. Niewątpliwie to wszystko będzie służyć rozrywce, będzie jednak niosło ze sobą szereg zagrożeń, które nietrudno sobie wyobrazić – wystarczy sięgnąć po film „The Matrix”.

Przedstawioną przeze mnie wizję rozwoju centrum domowej rozrywki w której wiszący na ścianie telewizor wysokiej rozdzielczości stanowi panel sterujący wszystkimi sprzętami uznaję za bardzo prawdopodobną. Co do dalszych rozważań, a w szczególności do zawartych na końcu wizji interfejsu mózg-komputer nie mam przekonania, jednakże wydaje się to tak fascynujące, że nie mogę się doczekać, co przyniesie przyszłość.