

Imię Nazwisko: Katarzyna Kuźmicz  
Wydział: MISH

## Rozrywka w następnych dekadach

Nie da się jednoznacznie zdefiniować, czym jest rozrywka. Jest to subiektywne pojęcie dla każdego z nas. Wg definicji „nieocenionego” źródła wiedzy, jakim jest Wikipedia rozrywka to „rodzaj działalności mającej na celu dostarczenie przyjemności i odprężenia publiczności lub siebie”. Przyjmując na potrzeby tego sprawozdania słuszność przytoczonego cytatu, możliwość interpretacji definicji jest ograniczona jedynie naszą wyobraźnią czy preferencjami jednostki. Mogłabym tu wymienić dziesiątki takich rzeczy. Zaintrygowała mnie jednak odpowiedź, jakiej udzielił mi młodszy brat mojej przyjaciółki. Na pytanie, „Czym jest rozrywka?” bez wahania odpowiedział, że rzeczą, jaka sprawia mu najwięcej przyjemności są gry komputerowe. I właśnie na rozwoju rynku gier wideo zamierzam się skupić w tym sprawozdaniu.

Od momentu powstania komputerów, człowiek dostrzegał oprócz walorów naukowych tych urządzeń także ich potencjał w możliwości dostarczenia ludziom rozrywki. Wraz z rozwojem technologii i ta gałąź przemysłu ewoluowała, nie raz zadziwiając nas swoimi osiągnięciami. W pewnym momencie jednak nastąpił rozłam pomiędzy dwa zasadniczo różne podejścia do gier, jako rozrywki. Pierwszy z nich dążący do jak najwierniejszego odwzorowania rzeczywistości, doskonałej fotorealistycznej grafiki, praw fizyki. Postaci w grach obdarza się skomplikowaną anatomią, szczegółową mimiką twarzy, głosem podkładanym przez profesjonalnych aktorów czy skomplikowanym profilem psychologicznym, tylko po to, by jak najdoskonalej zatrzeć granice między tym, co realne, a co nie. Drugi rodzaj rozumienia tematu jest bardzo dobrze reprezentuje tu polityka firmy Nintendo. Kierują oni swoje produkty do nieco innego typu odbiorców tzw. casual gamers. W grach tych nie jest najważniejszy stopień zaawansowania grafiki. Gracz zmęczony po całym dniu pracy pragnie usiąść przy czymś niewymagającym wiele skupienia, co pozwoli mu odetchnąć i na chwilę zapomnieć o stresie mijającego dnia. Gra ma być łatwa, szybka i przyjemna.

Jednak mimo że te dwa podejścia do rozrywki pozornie się wykluczają, mają ze sobą wiele wspólnego. Branża ta, to doskonałe środowisko do wprowadzania wszelkiego typu nowinek technicznych, doskonały poligon doświadczalny nowych technologii i ogromna baza rozwojowa. To tu Nintendo wprowadziło po raz pierwszy w swojej konsoli przenośnej DS dotykowy ekran, gdy nie mogliśmy marzyć o takich „cudeńkach” w tak teraz popularnych i spotykanych na każdym kroku smartphonach. Dziś na porządku dziennym są kontrolery wyposażone w żyroskopy, mikrofony do wydawania poleceń głosowych czy kamery interpretujące nasze ruchy i przekładające je na poczynanie naszego „ja” na ekranie monitora. Bez problemu można wyobrazić sobie tak zintegrowany sprzęt, który łącząc się przez sieć internetową z portalem zajmującym się pogodą, dostosowuje warunki panujące w grze do tych, jakie mamy aktualnie za oknem, tylko po to żeby zwiększyć sugestywność odbieranego obrazu. Idąc tym tropem nie trudno jest uwierzyć w to, że ktoś, w niedalekiej przyszłości zaprojektuje np. cały kombinezon naszpikowany wszelkiego rodzaju czujnikami nie tylko odwzorowującymi ruchy naszego ciała w grze, ale sam w sobie będzie dostarczał bodźców grającemu. Poczynając np. od ucisku w miejscu rany po postrzale i regulowaniu temperatury odczuwanej w lokacjach skutych lodem czy na gorącej pustyni. Na symulacji ohydneho zapachu

wydobywającego się prosto z paszczy potwora, z którym staniemy oko w oko. Możliwości zastosowania takiej techniki jest przeogromna. A to, do jakiego stopnia jest w stanie się posunąć projektant wyznacza mu tylko wyobraźnia, i to na jak dalece idącą ingerencję w swoje ciało zgodzi się gracz. Stąd niedaleka droga do implantów pozwalające na bezpośrednie łączenie się naszego ciała z komputerem, a nawet przeniesienia rozrywki z urządzeń peryferyjnych do bezpośredniej projekcji w naszym własnym umyśle.

Z większości zagrożeń, ale także i szans, jakie niesie za sobą tak daleko posunięta ingerencja zarówno w nasze środowisko jak i nas samych, przekonamy się zapewne dopiero, gdy do takiego przełomu dojdzie. Czy będzie to jeden z pierwszych kroków ku cyborgizacji człowieka, a w ostatecznym efekcie przeniesienia jego istnienia ze świata rzeczywistego na obwody drukowane? A może to po prostu kolejny krok na drodze ewolucji człowieka, przesuwanie i pokonywanie naszych kolejnych ograniczeń? Jedno jest pewne dzięki rozrywce łatwiej przychodzi nam osvajanie się i akceptacja coraz to nowszych rozwiązań technologicznych i to właśnie rozrywka jest głównym kołem zamachowym postępu w tej dziedzinie.