

Michał Gołębiowski
MIM

Bierne Rozrywki

Rozwój technologii będzie pozwalał na jeszcze intensywniejsze wykorzystanie każdej z dwudziestuczęterech godzin, które mamy do dyspozycji codziennie. Już teraz bardziej opłaca się jechać do pracy komunikacją miejską, po to aby zamiast skupiać się na prowadzeniu pojazdu móc spokojnie, przy pomocy smartfonów z nieprzerwanym dostępem do sieci, wymieniać maile z jadącymi do innych korporacji współpasażerami. Trwająca aż pół godziny przerwa na lancz, w czasie oczekiwania na dowożone przez rodowitego Japonczyka sushi mieści jeszcze co najmniej kwadrans gimnastyki zgodnej z najnowszym nurtem filozofii zachodnio-orientalnej. W zaskakująco szybkim tempie stajemy się superwydajnymi menadżerami własnego czasu.

Optymalizując nasz codzienny plan dnia, usuwamy z niego wszystko co daje za małe efekty w porównaniu z czasem niezbędnym do wykonania danej czynności. Liczba godzin przesypianych w ciągu doby dawno już osiągnęła akceptowalne minimum. Teraz pod młotek idą rozrywki. Nikt już nie gra w pocziwy monopol, bo trwa to dwie godziny. Jeżeli partia w szachy to koniecznie z zegarem, a już najlepiej to nastawionym na pięć minut. Spotkania ze znajomymi, bo na przyjaciół nikt nie ma czasu, to raczej szybkie piwko niż rozmowy i tańce.

Choć minuty poświęcane rozrywce możemy ograniczać, to jednak jest ona niezbędna do utrzymania równowagi psychicznej, a nieprędko ludzkość zgodzi się na elektryczną stymulację odpowiednich fragmentów mózgu, która to metoda, choć nieangażująca, to niegodna tak rozwiniętych i skomplikowanych umysłów jak te należące do ludzi nowoczesnych.

Naprzeciw temu problemowi wyjść może całkiem nowy rodzaj zaspokajania potrzeby zabawy: bierna rozrywka. Byłby to sposób pozwalający na pobudzanie naszego umysłu odbywający się niemal całkowicie poza nami, a jednocześnie na tyle bogaty w treść, aby użytkownik mógł czuć się naprawdę zaangażowany w sprawę. Słowo użytkownik nie pojawiło się w poprzednim akapicie przypadkiem. Dobrym przykładem realizującym opisywaną ideę jest symulacja komputerowa, która, choć mamy na nią pełny wpływ to toczy się pod naszą nieobecność zgodnie z danymi jej wcześniej wytycznymi. Może być to gra, w której niczym dyktator zawiadujemy imperium, które według naszych rozkazów rozkwita, jednak rzecz działałaby się w czasie rzeczywistym i nie dałoby się procesu w żaden sposób przyspieszyć ani zatrzymać.

Choć istnieją już elektroniczne modele niemal reprezentujące bierną rozrywkę, jak, na przykład, wieloosobowe gry przez przeglądarkę internetową, które jednak, poprzez możliwość wykonywania wielu czynności w krótkim czasie, są zdecydowanie nazbyt absorbujące aby nazwać je całkiem biernymi. O dziwo, jest jednak ludzkości od tysiącleci znane coś, co będąc szalenie kosztownym jest równocześnie niezwykle popularne i niemal w pełni zasługuje na tytułowe miano: wychowywanie dzieci. Obarczone jest ono jednak dużym ryzykiem i odpowiedzialnością, co może dyskwalifikować rodzicielstwo jako formę dobrej zabawy.

Klarownie widać, że potrzebna jest nowa jakość, i że obecna oferta już niedługo przestanie sprostować naszym oczekiwaniom, ponieważ istnieje granica intensyfikacji doznań w małym przedziale czasowym, a na poświęcenie większej liczby minut już obecnie zwyczajnie nas nie stać.

Bierna rozrywka, w formie, która dopiero objawi się za kilka lat, pozwoli nam korzystać z niemal sterylnej metody zaspokajania hedonistycznych potrzeb i niczym kroplówka u szpitalnego pacjenta dozować regularnie porcje zabawy, być może nawet w sposób niezależny od naszej woli.