

Blended Reality

„Digital Future” konferencia San Francisco-ban

KÖMLŐDI FERENC
technodr@t-online.hu

Kulcsszavak: IFTF, blended reality, Superstruct, 3D media

Az Institute For The Future kétnapos őszi konferenciáját 2008 novemberében a témák sokszínűsége, hagyományosabb stílusú előadások és a résztvevőket (IFTF munkatársakat, infokommunikációs cégek képviselőit, egyetemi kutatókat, hasonló profilú projektek szakembereit stb.) bevonó, kollektív brainstorming-szerű játékok határozták meg. A folyamatos figyelmet az előadások és játékok arányos keveredése biztosította: amint úgy tűnt, hogy túl sok az – egyébként száraznak egyáltalán nem nevezhető – előadás, máris következett a sokkal kötetlenebb játék. Utóbbi mind markánsabban jellemzi az IFTF tevékenységét: az őszi folyamán két nagyobb „lélegzetvétel”, masszívan többrésztvevős (MMPFG, MMPFG) „játék”-projektet is indítottak (Superstruct, After Shock).

Szuperstruktúrák

A konferencia alig száz fős közönsége az öt különböző terület tízéves prognózisát felvázoló – a jövőt „aktívan előkészítő” – *Superstruct* nevű közösségi játékba nyert bepillantást, illetve az IFTF merítetett a résztvevők által létrehozott és az intézetnek különböző kommunikációs csatornákon eljuttatott anyagokból. Úgy tűnt, hogy az IFTF munkatársainak körében a mikroblogger (twitter) a legnépszerűbb web2.0-ás (egy vélemény szerint azon túlmutató) együttműködési és üzenetküldési forma.

A kollektív „előrejelzési kísérlet”, a *Superstruct* öt témája – az emberiséget fenyegető főbb veszélycsoportok: az egészségügy, élelmezés, energia, biztonság, társadalom – közül valamennyi résztvevőnek ki kellett választania egyet és azzal kapcsolatban lehetőleg provokatív kérdést feltenni. („2019-ben vagyunk. A pénz mellett más fizetési formák is léteznek. Melyiket kedveli leginkább?”) A túlnyomórészt társadalmi jelenségekre fókuszáló kérdéseket a konferencia zárószakaszában értékelték ki, ahol Jane McGonigal, a játék tervezője elége-

detten nyilatkozott a résztvevők aktivitásáról. A felolvasott példák alapján úgy tűnt, hogy többségük két csoportba sorolható: vagy túlzottan sci-fi szerűek, vagy nagyon banálisak, „hol és mit fogok ebédelni 2019-ben”-jellegűek. Ugyanakkor – a résztvevők összetételéből és az IFTF profiljából fakadóan – „mélyebb” technológiai problémák nem, vagy csak érintőlegesen kerültek felvetésre, a kérdésfelvetések sokkal inkább társadalmi és/vagy kifejezetten szociológiai aspektusra koncentráltak.

A résztvevőket más játékokkal is tesztelték: menjünk el egy olyan helyre, ahol tíz év múlva különböző okok miatt egészen biztosan nem leszünk, készítsünk ott fényképeket, videofelvételeket, küldjünk üzeneteket (elsősorban twitteren, de képeslapként is lehet) és így tovább (*SFZero*). Összességében megállapítható, hogy a jelenlévők komoly aktivitással és lelkesedéssel teljesítették a feladatokat. Egyértelműnek látszik, hogy az IFTF munkájában, előrejelzései kidolgozásakor jelentős mértékben felhasználja az így összegyűjtött „kollektív ismereteket.”

Technoevangelizmus

A mintegy 45-60 perces előadásblokkok a következő sémát követték: a moderátor 10-15 percben felvezette a témát, két-három szakértő röviden

ismertette a kutatásait, elképzeléseit, majd az általában aktív érdeklődést mutató közönség kérdéseire válaszoltak. A trendeket, észrevételeket, felvázolt elméleteket (még a leginkább meghökkentőket is) példák, projektek sokaságával illusztrálták, így próbálva azokat (kisebb-nagyobb sikerrel) hitelesíteni. Összességében valamilyeni előadásblokk informatív és elgondolkodtatónak bizonyult, még annak ellenére is, hogy az elhangzottak némely esetben inkább a sci-fi és nem a tudomány-technológia területéhez tartoztak.

Szintén jellemző volt a visszafojtottabb, szkeptikus kritikai megközelítés hiánya, illetve a legfuturisztikusabb témáknál a jellegzetesen szilícium-völgyi „technoevangelizmus”, azaz a technológia a technológiáért fel fogás, miszerint a világ problémái szinte kizárólag a csúcstechnológia által oldódnak meg. (A konferencia tanulsága alapján, az IFTF vizsgálódásai főként a helyi realitásra és jövőre vonatkoznak és erőteljesen „Kalifornia-központúak”.)



Az első blokkban a „blended reality” jelenlegi és közeljövőbeli technológiai kerületek bemutatásra. Érintéses és gesztusalapú interfészek, fotorealisztikus virtuális környezetek, immerzív 3D-s média, twitter stb. – e technológiák egyre kritikusabb szerepet töltenek be a hétköznapi életben, így a mobil, immerzív média hamarosan „eljut az utcára.”



Hardver, szoftver, humanware

Az IFTF egyik „kedvenc” témaköre – az úgynevezett „economy of engagement” – a pusztá figyelemről az aktívabb társadalmi részvétel, kötelezettségvállalás felé történő fókuszeltolódást vizsgálja. A hardvert és szoftvert összekapcsolják az egyén kognitív és emocionális forrásaival („humanware”). Az úgazdaság jellemzői: együttműködés, tömegek kollektív ismeretei (wikinómia), p2p, nyílt forráskódú keresők fejlesztése. A téma érdekes kérdést vet fel: egyenes arányban áll-e egymással a közösségi „scope” („crowd sourcing”) és az adott probléma megoldására fordított órák száma?

A Csíkszentmihályi Mihály sikeres *Flow* koncepciójával is alátámasztott, kicsit leegyszerűsített válasz alapján a játékok tűnnek a leggazdaságosabbnak: míg a Wikipédia 100 millió mentális óra terméke, addig a *World of Warcraft* mindössze öt napé. A WoW úgy ösztönöz keményebb munkára, hogy a résztvevők egyre inkább élvezik azt. Az „optimális” játéknak érzelmileg ösztönözőnek kell lennie, szórakoztató mechanizmusokat kell tartalmaznia, meg kell hosszabbítania a részvételi „életciklust” és – a „long tail”-ra rímelve – a résztvevői „piramisnak” megfelelően (Pareto-elvszerűen) kell tervezni. A *Superstruct* mindezeket együtt igyekszik megvalósítani.

Hasonló a „crowd sourcing” projekt a David Evan Harris által készített *Global Lives* videofilm-installáció is (www.globallives.org). A tizenkét, párhuzamos szálon futó, szimultán megtekinthető „történet” (melyből egyelőre négy készült el) a világ különböző pontjain élő embereket követ nyomon: malawi egyetemistát, brazil zenészt, japán diáklányt és egy helyi kábelvasút-vezetőt. A koncepció érdekes, az eredmény viszont a célzottabb témaválasztás és valódi történet híján túl meszterkelt.)



Valóság 2.0

A második nap a korábbi Wired-kolumnista David Pescovitz moderálta médiaátalakulás-témakörrel kezdődött: a világháló és a web.2.0 hatására televíziós és egyéb programok nézőiből saját show-műsorunk sztárjává válva, passzív résztvevőből aktív alkotóvá válhatunk. A közönség végigkövethette a személyes honlapok történetét, betekintést nyert a „passzív részvevő” játékok (PMOG) világába, majd egy önmagát folyamatosan közvetítő felhasználó valóságába is (*Jane TV*).

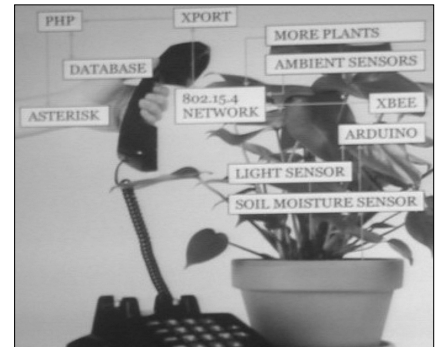
A virtuális és bővített valóság technológiai lehetővé teszik az események átélését megtörténtük előtt és után is: szimulálják a jövőt, jobban kontrollálhatók a múlt hatásai. Konklúzió: a valóság nem opcionális, de a megélésének módja igen. Az előadásblokkban immerzív katonai tréningek, pszichológiai és gyógyászati rehabilitációs virtuális környezetek kerültek ismertetésre.

Mivel környezetünk tárgyai egyre nagyobb infokommunikációs kapacitással rendelkeznek, megváltozik a hozzájuk fűződő viszonyunk, valós és virtuális tereinkben új objektumcsoportok jönnek létre: „blogjekt”-ek, „twitjekt”-ek, „internet of things.” Az „első” és „második élet” átmosódnak egymásba, játékaink több médiacsoporthoz tartoznak le egyszerre. És ez még csak a kezdet: a tárgyak okossá, emocionálisan reagenssé válhatnak, jön az „intelligens” kókuszdíók, vagy például a nem megfelelő vízellátáskor tulajdonosának telefonáló növények kora – legalábbis a konferencia leginkább sci-fi vizeken hajózó előadója, Kati London szerint.

Az új kiborg

A digitális halhatatlanság témakörében digitális énünknek a fizikális halál utáni túlélési lehetőségeit vizsgálták alkotásra, fenntartásra, archiválásra bontva. Valamennyien elképesztő adatmennyiséget halmozunk fel. Ezek az adatok hamarosan hozzáférhetőek, visszakereshetőek lesznek, új üzleti modellek és az értékteremtés platformjává válnak, miközben létrejön a digitális temetkezés piaca.

Az utolsó előadásblokk a kiborg alakján keresztül vizsgálta a test átala-



kulását. Ugyanakkor maga a kiborgkép is megváltozott: míg a 90-es években a különböző implantátumokkal „felerősített” ember-gép hibrideket értették rajta, a mostani vizsgálódások inkább a virtuális terekben lévő felhasználókra, a virtuális és fizikális identitás még szorosabb összekapcsolódására, a hálózati valóság fiziológiai, egészségügyi és ergonómiai következményeire összpontosítanak. Már a jelen is arra utal, hogy joggal vetődhetnek fel az olyan kérdések, mint például: mikor tűnik fel az első virtuális guru, mikor jelenik meg az első virtuális vallás, álmódozhatnak-e az avatárok a rockstár-létról?

A konferencia zárásaként Marina Gorbis, az IFTF ügyintéző igazgatója jövő-forgatókönyvek rövid videóit mutatta be, majd Jake Dunagan programigazgató ismertette 2009-es célkitűzéseiket. Ezek címszavakban: agy-számítógép interfész, érzékek/érzetek megváltozása, neurokémiai „dolgok”, programozható valóság...

A szerzőről



KÖMLÓDI FERENC 1985-ben diplomázott az ELTE Bölcsészettudományi Karán, majd évekig Franciaországban tartózkodott, ahol különböző kulturális, művészeti és audiovizuális munkákat végzett. '95-ben a dániai European Film College-ben szerzett posztgraduális filmes képesítést. 2000-tól az Index.hu technológiorovatának munkatársa, 2003-tól az első hazai mesterséges intelligencia-portál, az Agent (www.agent.ai) szerkesztője, hírrovat-vezetője. 2005-től az NHIT IT3 projekt tagja, elsősorban a virtuális valóság és mesterséges intelligenciamegoldásokkal foglalkozik. Számos hazai és nemzetközi publikáció, valamint könyv szerzője.

<http://www.iftf.org>
<http://www.superstructgame.net>