

BIZNES

Cały świat oszalał na punkcie gry w kalmara

Serial Netflix'a „Squid Game” podbił ekrany, a teraz zdobywa naszą codzienność. Hitem stają się stroje wzorowane na tych filmowych i gry wideo. A to początek.

MICHAŁ DUSZCZYK

Południowokoreański serial od miesiąca podbija serca widzów na całym świecie. Film, który przedstawia dystopijny świat, bada naturę człowieka i próbuje odpowiedzieć na pytanie, do czego możemy się posunąć dla pieniędzy i co jesteśmy w stanie zrobić, aby przetrwać. A wszystko utrzymane jest w klimacie rodem z „Black Mirror”, podane w formule gier typu battle royale (gdzie grupa śmialków walczy na śmierć i życie, a zwycięzca może być tylko jeden) i doprawione obrazami, jakie znamy z filmów typu „Igrzyska śmierci”, „Piła”, czy kręconego na podstawie powieści Stephena Kinga „Uciekiniera” z Arnoldem Schwarzeneggerem w roli głównej.

„Squid Games” zafascynowało miliony, a teraz produkcja staje się kołem zamachowym komercyjnego boomeru, pod który „podpieli się” już tacy giganci handlu, jak Amazon, WamLart, AliExpress, a nawet dom mody Louis Vuitton.

Król Halloween może być tylko jeden

Tytułowa gra w kalmara (z ang. squid game) to tradycyjna koreańska zabawa dla dzieci. I właśnie różnego rodzaju wyliczanki i wyzwania, typowe rozrywki dla najmłodszych, stały się kanwą historii opo-



Komercyjny sukces serialu „Squid Game” osiąga skalę, którą wkrótce ciężko będzie oszacować

wiadanej w tym 9-odcinkowym serialu Netflix'a. Tyle że zawodnicy uczestniczący w tym nietypowym turnieju za przegraną placą śmierć. Koreański film z miejsca stał się najchętniej oglądanym serialem w historii tej platformy – od połowy września widziało go już 111 mln kont (co w praktyce oznacza, że widzów mogło być nawet kilka razy więcej) oraz numerem 1 na listach Top 10 Netflix'a w 94 krajach. Taki potencjał handlowy nie pozostał długo niezagospodarowany – rynek podbija ją właśnie ubrania wzorowane na tych filmowych: czerwone dresy z numerami graczy czy białe tenisówki. Stroje pojawiły się np. w Amazonie. Zielony uniform znany z serialu jest obecnie najlepiej sprzedającym się męskim ubraniem na tej platformie. Liczba wyszuki-

wań białych trampki Vans, które na nogach mają bohaterowie „Squid Game”, wzrosła w W. Brytanii aż o 7800 proc. (podaje londyńska platforma e-commerce Sole Supplier), zaś innych, podobnych białych butów – na całym świecie – o 98 proc. Z kolei wedle modywej wyszukiwarki Lyst liczba wyszukiwań dresów inspirowanych stylem retro skoczyła od czasu premiery filmu o 97 proc., a charakterystycznych dresów – o 62 proc.

Netflix już wypuścił serię bluz i T-shirtów inspirowanych „Squid Game”. W sprzedaży takich produktów i stworzenie innych gadżetów na licencji zaangażowała się też sieć Walmart (dla Netflix'a umowa z Walmartem jest największym kontraktem handlowym w historii). Serwis Mashable prognozuje, że stroje z filmu będą absolutnym hitem tegoroczne-

go Halloween. Dom mody Louis Vuitton zresztą zatrudnił właśnie aktorkę z serialu jako ambasadorkę marki.

Czas na gladiatorów XXI wieku

Już kwitnie handel podróbkami – od pluszaków po karmelowe ciasteczka Dalgona (jednym z zadań w filmie było wydobywanie odbitego w ciastku kształtu tak, by go nie uszkodzić). I tu królują chińskie platformy AliExpress, Taobao czy JD.com. Kalmarowy szal zatacza coraz szersze kręgi. W Korei Płd. w dniu premiery serial online oglądało tyłu widzów, że w kraju pojawiły się problemy z dostępem do internetu. Doszło do takiego przeciążenia, że dostawca usług sieciowych SK Broadband zdecydował się nawet

pozwać Netflix, domagając się odszkodowania za straty.

Na tym nie koniec. Internet podbija kolejne memy ze screenami z filmu, policja w Indiach skorzystała z urywków, by edukować na temat bezpieczeństwa na drogach, w naszym kraju piłkarze Pogoni Grodzisk Mazowiecki wykorzystali motyw z serialu do promocji klubu (filmik był jednym z hitów na Twitterze), na YouTube pojawiają się porady, jak upiec najlepsze ciasteczka Dalgona, a sprzedaż kolorowych kulek do zabawy w serialowym turnieju na koreańskim eBayu skoczyła o 860 proc. Teraz film przenoszony jest na ekrany komputerów i smartfonów. Tureckie studio Click Game już wypuściło grę mobilną „Squid Game 3D”, a sam Netflix nie wyklucza wyprodukowania własnej gry wideo na podstawie hitu. „Squid Game” doczekał się też nawiązań w takich tytułach, jak „Fortnite” czy „Minecraft”. Wkrótce zabójcze zawody znane z serialu pojawią się ponadto w „Counter Strike'u”. Ale niewykluczone, że grę w kalmara zobaczymy też w realnym życiu – pracę nad stworzeniem letelnieru na kanwie „Squid Game” zapowiedział bowiem jeden z najpopularniejszych youtuberów na świecie – MrBeast, który ma ponad 70 mln subskrybentów. Obserwowanie takich zmagania – niczym niegdyś walk gladiatorów w rzymskim Koloseum – może w przyszłości stać się nową rozrywką mas. /©©

TECHNOLOGIE

Skan twarzy i przejazd opłacony

Moskwa uruchomiła usługę Face Pay, nowy system płatności w ponad 240 stacjach metra. Budzi on duże kontrowersje.

PAWEŁ ROŻYŃSKI

To największy wykorzystywany komercyjnie system rozpoznawania twarzy na świecie – przekonują moskiewscy urzędnicy w rozmowie z brytyjskim dziennikiem „The Guardian”.

Face Pay wymaga od pasażerów metra przesłania zdjęć i połączenia kart płatniczych z aplikacją mobilną Mosmetro. Wystarczy spojrzeć z jedną z 10 tys. kamer CCTV umieszczonych nad kolowrotkami, by opłacić przejazd i wejść na stację. Władze Moskwy oceniają, że w ciągu dwóch-trzech lat od 10 do 15 proc. pasażerów będzie korzystać z tego systemu regularnie. Skróci to kolejki i ograniczy bliski kontakt między podróżnymi podczas pandemii.

Usługa budzi obawy o prywatność, biorąc pod uwagę wcześniejsze zastosowania technologii rozpoznawania twarzy przez organy ścigania. Moskiewski Departament Technologii Informacyjnych twierdzi, że zdjęcia nie zostaną przekazane policji i są szyfrowane.

Usługa budzi obawy o prywatność, biorąc pod uwagę wcześniejsze zastosowania technologii rozpoznawania twarzy przez organy ścigania. Moskiewski Departament Technologii Informacyjnych twierdzi, że zdjęcia nie zostaną przekazane policji i są szyfrowane. To jednak nie przekonuje rosyjskich obrońców prywatności. – To niebezpieczny krok w dążeniu Rosji do kontroli nad swoją populacją. Musimy mieć pełną jasność, jak ta aplikacja będzie działać w praktyce – powiedział Stanisław Shakirov, założyciel grupy praw cyfrowych Roskomsvoboda. – Moskiewskie metro jest instytucją rządową i wszystkie dane mogą trafić w ręce służb bezpieczeństwa – mówi, cytowany przez The Verge. /©©



„Partnerem jest Centrum Inteligentnego Rozwoju”

Bateria litowo-siarkowa, następca baterii litowo-jonowej

Od blisko trzech dekad powszechnym źródłem zasilania urządzeń elektrycznych jest bateria litowo-jonowa. Ta rodzina baterii stała się dużym sukcesem technologicznym jednak obecnie dochodzi ona do granic możliwości pod względem uzyskiwanych parametrów.

Stale rosnące zapotrzebowanie rynku zmusza nas do poszukiwania rozwiązań technologicznych oferujących wyższą gęstość energii. Jedną z najbardziej obiecujących alternatyw są ogniwa Li-S. W związku z tym taki układ litowo-siarkowy w porównaniu z innymi układami pozwala osiągnąć wyższą gęstość energii przy niższym koszcie wytworzenia baterii.

Celem projektu było opracowanie prototypu nowej generacji baterii litowo-siarkowej do zasilania autonomicznych platform bezzałogowych. Baterie litowo-siarkowe są przełomową technologią w zakresie uzyskiwa-

nia pojemności baterii w porównaniu z najlepszymi obecnie stosowanymi ogniwami litowo-jonowymi.

Poznański zespół naukowców z Sieci Badawczej Łukasiewicza w ramach projektu NCBiR zaprezentował pierwszy w Polsce i jeden z pierwszych na świecie prototyp baterii litowo-siarkowej będącej odpowiedzią na oczekujący takiego rozwiązania rynek urządzeń mobilnych.

Otrzymanie prototypu ogniwa wiązało się z dokonaniem optymalizacji materiałów i komponentów będących składowymi nowej technologii, a także dopasowaniem układu sterowania baterią i przetestowaniu jej w dronie. Technologia ta wpisuje się w najnowsze trendy wspierania zasilania elektrycznego urządzeń mobilnych.

Komercjalizacja ogniwa litowo-siarkowych planowana jest na rok 2024.

Sieć Badawcza Łukasiewicza – Instytut Metali Nieżelaznych Oddział w Poznaniu od prawie 70 lat specjali-



Pierwszy prototyp baterii litowo-siarkowej zaprezentowany przez zespół poznańskich naukowców

zuje się w tworzeniu nowych technologii w dziedzinie ogniw i akumulatorów zarówno do użytku cywilnego, jak i specjalnego zastosowania. Sieć Badawcza Łukasiewicza to trzecia pod względem wielkości sieć badawcza w Europie. Dostarcza atrakcyjne, kompletne i konkurencyjne rozwiązania technologiczne. Oferuje biznesowi unikalny system „rzucania wyzwań”, dzięki któremu grupa 4500 naukowców w nie więcej niż 15 dni roboczych przyjmuje wyzwania biznesowe i proponuje przedsiębiorcy opracowanie skutecznego rozwiązania wdrożeniowego. Angażuje przy tym najwyższe w Polsce kompetencje naukowców i unikalną w skali kraju aparaturę naukową. Co najważniejsze – przedsiębiorca nie ponosi żadnych kosztów związanych z opracowaniem pomysłu na prace badawcze. Łukasiewicza w dogodny sposób wychodzi naprzeciw oczekiwaniom biznesu. Przedsiębiorca może się zdecydować na kontakt nie

tylko przez formularz na stronie <https://lukasiewicz.gov.pl/biznes/>, ale także w ponad 50 lokalizacjach: instytutach Łukasiewicza i ich oddziałach w całej Polsce. Wszędzie otrzyma ten sam – wysokiej jakości – produkt lub usługę. Potencjał Łukasiewicza skupia się wokół takich obszarów badawczych, jak: zdrowie, inteligentna mobilność, transformacja cyfrowa oraz zrównoważona gospodarka i energia.

Projekt finansowany w ramach projektu Narodowego Centrum Badań i Rozwoju pt. „Bateria nowej generacji do zasilania autonomicznych platform bezzałogowych” w ramach konkursu „Przyszłościowe technologie dla obronności” – konkurs młodych naukowców nr konkursu 2/P/2017, pod kierownictwem mgr inż. Magdaleny Przybyłczak z poznańskiego oddziału Sieci Badawczej Łukasiewicza – Instytut Metali Nieżelaznych.

Życzymy samych sukcesów. /©©