

[Akceptuję](#)

W ramach naszej witryny stosujemy pliki cookies w celu świadczenia państwu usług na najwyższym poziomie, w tym w sposób dostosowany do indywidualnych potrzeb. Korzystanie z witryny bez zmiany ustawień dotyczących cookies oznacza, że będą one zamieszczone w Państwa urządzeniu końcowym. Możecie Państwo dokonać w każdym czasie zmiany ustawień dotyczących cookies. Więcej szczegółów w naszej [Polityce Prywatności](#)

[Portal](#) [Informacje](#) [Katalog firm](#) [Praca](#) [Szkolenia](#) [Wydarzenia](#) [Porównania międzylaboratoryjne](#)
[Kontakt](#)



[Laboratoria](#)
[.net](#)
[Innowacje](#)
[Nauka](#)
[Technologie](#)

[Logowanie](#) [Rejestracja](#) [pl](#)

Newsletter

[zapisz się](#)



[Strona główna](#) > [Start](#)

Rybie gry wideo, czyli jak uchronić się przed drapieżnikiem



Grę wideo wykorzystali naukowcy z Princeton University (USA), aby prześledzić zachowania drapieżnych ryb z rodziny bassowatych. Odkryli, że jeśli potencjalne ofiary trzymają się razem, trudniej je upolować - podał serwis BBC News.

Prosta „gra”, opisana w magazynie „Science”, pokazywała czerwone kropki, poruszające się

w różnych kierunkach lub tworzące skupiska. Badacze odkryli, że ryby były mniej skore do ataku na „ofiary”, kiedy te poruszały się w grupie. Pokazuje to, że samo uformowanie się w grupę pozwala uniknąć ataku drapieżnika, nawet jeśli ofiary nie są świadome jego obecności. Wyniki badania sugerują, że określony kształt zwierzęcych grup wyewoluował w potrzebie obrony przed napastnikami.

„Tworząc wirtualną grę wideo dla ryb, mieliśmy pełną kontrolę na jej parametrach - powiedział jeden z badaczy, dr Iain Couzin serwisowi BBC News. - Jeśli chcielibyśmy przeprowadzić ten eksperyment na prawdziwych ofiarach, niemożliwością byłoby zrozumieć i skontrolować, co się dzieje. Kolor i kształt potencjalnych zdobyczy został starannie dobrany”.

„Wiedzieliśmy, że osobniki tego gatunku atakują czerwone obiekty i znaleźliśmy prędkość naturalnych ofiar” - wyjaśnił badacz, dodając, że istotnym elementem było to, że punkty przemieszczały się w sposób nieprzewidywalny, więc ryby nie mogły się tego „nauczyć”.

„To byłoby fascynujące zrozumieć, czy ryby z czasem "grają" coraz lepiej” - powiedział naukowiec.

Obecnie zespół zamierza zastosować technologię 3D, aby stworzyć jeszcze bardziej realistyczny świat do badań rybich zachowań. „Rozwijamy system, który będzie automatycznie śledził ruch ich gałek ocznych, co pozwoli nam zrekonstruować wirtualny świat ich ofiar” - powiedział dr Couzin.

Nie jest to pierwsze tego typu badanie. Wcześniej w tym roku badacze z Finlandii przyglądali się karaluchom umieszczonym w wirtualnym lesie. Zdaniem fińskich naukowców wirtualna rzeczywistość jest doskonałym tłem dla wywołania naturalnych zachowań zwierząt i ich zbadania.

Źródło: <http://www.naukawpolsce.pap.com.pl>

<https://laboratoria.net/home/14464.html>

Informacje dnia: [Gwałtowne przerwanie gry komputerowej w złości to ważny sygnał Uniwersytet Wrocławski, PAP i Fundacja PAP podpisały umowę 10 polskich zespołów w zawodach Shell Eco-marathon Poland 2026](#) [Prawie 1,2 mld ludzi na świecie cierpi na zaburzenia psychiczne AGH uruchomiła laboratorium UE Katowice i Śląski Uniwersytet Medyczny uruchamiają nowe kierunki](#) [Gwałtowne przerwanie gry komputerowej w złości to ważny sygnał Uniwersytet Wrocławski, PAP i Fundacja PAP podpisały umowę 10 polskich zespołów w zawodach Shell Eco-marathon Poland 2026](#) [Prawie 1,2 mld ludzi na świecie cierpi na zaburzenia psychiczne AGH uruchomiła laboratorium UE Katowice i Śląski Uniwersytet Medyczny uruchamiają nowe kierunki](#) [Gwałtowne przerwanie gry komputerowej w złości to ważny sygnał Uniwersytet Wrocławski, PAP i Fundacja PAP podpisały umowę 10 polskich zespołów w zawodach Shell Eco-marathon Poland 2026](#) [Prawie 1,2 mld ludzi na świecie cierpi na zaburzenia psychiczne AGH uruchomiła laboratorium UE Katowice i Śląski Uniwersytet Medyczny uruchamiają nowe kierunki](#)

Partnerzy