



## Kraków – warto wiedzieć

# Gra komputerowa dziełem sztuki?

W końcu ubiegłego wieku powstała nowa dziedzina humanistyki: ludologia (z łaciny: ludus – zabawa, z greckiego: logos – rozum, myśl). Ludologia zajmuje się badaniem świata gier komputerowych jako nowym medium. Polscy ludolodzy zrzeszeni są w Polskim Towarzystwie Badania Gier. Szacuje się, że graczy, w szczególności gier komputerowych, jest u nas sporo, liczba ta waha się w granicach 12 milionów Polaków (sic!) i ciągle wzrasta, gra też coraz więcej kobiet. Gra młodzież, grają dorośli. Rynek gier szybko się rozwija, zaś same gry nie są już prymitywnym sposobem na zabijanie czasu, a coraz bardziej wyrafinowanymi dziełami nie tylko techniki, ale i sztuki. Wspomina się, że gry mogą się stać sportem przyszłości...

Psychologowie z University of Rochester oraz badacze gier z Immersyve Inc. przeprowadzili niedawno badanie dotyczące gier komputerowych oraz przyczyn skłaniających ludzi do siadania przed monitorami, o czym poinformował Michał Zakrzewski w Onecie. Dotychczasowe analizy – skupiające się głównie na oprogramowaniu – dość jednoznacznie sugerowały, że za sukcesem e-gamingu kryje się naturalna skłonność ludzi do zabawy i przyjemnego spędzenia czasu. Czynni gracze twierdzili tymczasem, że dużo większe znaczenie ma dla nich możliwość sprawdzenia się i osiągnięcia sukcesu (choćby wirtualnego), a także... kontakt z ludźmi o podobnych zainteresowaniach. Gry to nie tylko czysta zabawa – uważa Richard M. Ryan z Uniwersytetu Rochester, jeden ze współautorów badania. – Osoby, z którymi rozmawialiśmy, dowodziły, że największą frajdę sprawia im pokonywanie wyzwań”. Z badania wynika, że sama frajda towarzysząca grze nie stanowi aż tak silnego magnesu, jak zwykła rywalizacja.

A dlaczego Polacy sięgają po gry? Jak często do nich wracają? Oto wyniki badań polskiej sceny gamingowej, przeprowadzonych z okazji Digital Dragons 2015. Badanie przeprowadziła agencja IQS w dniach od 21 kwietnia do 4 maja 2015 roku. Główne dane pochodzą z anonimowych ankiet, wyświetlanych w serwisach Grupy Onet i na gry-online.pl, w których udział wzięło 3750 internautów w wieku 15–55 lat. Dlaczego grają? Najczęściej wymienianymi motywacjami były odpowiednio: zamiłowanie do tego typu rozrywki oraz potrzeba relaksu. Konsolowcy okazali się najbardziej społeczną grupą – prawie połowa (45%) gra dla towarzystwa, bawiąc się wspólnie ze znajomymi lub rodziną. Najbardziej atrakcyjne dla Polaków są motywy fantazy (47%) i średniowieczne (38%). Mniej popularna jest tematyka science fiction (26%).

W maju 2010 roku powstał w Uniwersytecie Jagiellońskim Zakład Technologii Gier Wydziału Fizyki, Astronomii i Informatyki Stosowanej. Jego pracownicy stanowią podstawę kadrową realizującą specjalizacje związane z projektowaniem gier w ramach studiów II stopnia na kierunku informatyka stosowana (modelowanie i animacja 3D, produkcja gier wideo). Zainteresowania naukowe pracowników Zakładu związane są z tematyką interfejsów bezdoty-

kowych (BCI), programowaniem kart graficznych, grami poważnymi, HCI, a także obszarami z pogranicza nauk informatycznych, takimi jak ludologia, teoria popkultury, software studies, cybertekstualność. Zakład Technologii Gier wchodzi w skład Europejskiej Akademii Gier oraz jest częścią projektu Wiking.



Fot. Marta Jochym

Prof. Piotr Białas

Zakładem kieruje dr hab. Paweł Węgrzyn. Profesorem w Zakładzie jest prof. Piotr Białas.

– Z wykształcenia jestem matematykiem (magisterium) i fizykiem (magisterium, doktorat i profesura). Obecnie jestem zatrudniony na Wydziale Fizyki, Astronomii i Informatyki Stosowanej UJ na stanowisku profesora informatyki – mówi prof. Piotr Białas. – Przez większość mojej „kariery” zajmowałem się symulacjami komputerowymi. Przez ostatnie 7 lat zajmuję się głównie programowaniem procesorów (kart) graficznych, ostatnio na potrzeby rekonstrukcji obrazu w budowanym u nas na Wydziale emisyjnym tomografie pozytonowym. Dlaczego to ważne? Karty graficzne instalowane we współczesnych komputerach to praktycznie „superkomputery” dostępne dla każdego za stosunkowo niewielkie pieniądze, i wykorzystanie ich może znacząco przyspieszyć obliczenia. Zwykle wymagają jednak przepisania programów od nowa, włącznie ze znalezieniem nowych algorytmów, które wykorzystają ich potencjał. Ponadto prowadzę zajęcia z programowania grafiki komputerowej dla studentów specjalizacji „tworzenie gier wideo” na naszym Wydziale.

I właśnie prof. Piotr Białas postanowił przekonać nas, iż gra komputerowa może być także arcydziełem techniki.

MARIAN NOWY

**Kawiarnia Naukowa Polskiej Akademii Umiejętności zaprasza na spotkanie, w czasie którego prof. Piotr Białas przedstawi wykład pt. *Czy gra komputerowa może być arcydziełem?* Spotkanie odbędzie się w poniedziałek, 18 kwietnia br. o godz. 18.15 w auli PAU przy ul. Sławkowskiej 17. Zapraszamy.**