

## Игры-стрелялки, или как стать умнее|Les jeux vidéo d'action ou comment devenir plus intelligent

Автор: Лейла Бабаева, Женева, 18. 12. 2017.



«Я одолею тебя, потому что умею играть!» (unige.ch)

Международная группа психологов под руководством исследователей Женевского университета (UNIGE) выяснила, что регулярное участие в виртуальных баталиях улучшает восприятие, внимание, быстроту реакции и прочие когнитивные функции. |

Un groupe international de psychologues dirigé par des chercheurs de l'Université de Genève (UNIGE) a mis en évidence qu'une participation régulière à des batailles virtuelles améliorerait la perception,

l'attention, la vitesse de réaction et d'autres fonctions cognitives.

Благодаря способности нашего мозга учиться и адаптироваться мы развиваемся даже в тот момент, когда на экране компьютера вспыхивают взрывы и на нас несутся полки врагов. Основной вывод исследования, опубликованного в журнале *Psychological Bulletin*: благодаря шутерам (от англ. shooter – стрелок), или играм-стрелялкам, отмечается значительное улучшение когнитивных способностей игрока.

Интерес специалистов к влиянию видеоигр на человеческий мозг возник в конце 80-х годов прошлого века, когда игра *Ramp*, давшая толчок жанру «погони в лабиринте», и аркадные игры завоевали популярность. Впрочем, эксперты на этот раз обратили внимание именно на «стрелялки», которые долгое время считались напрасной (если не сказать пагубной) тратой времени. Действительно ли они бесполезны?

«Чтобы ответить на такой вопрос, мы решили объединить данные исследований в этой сфере за период с 2000 по 2015 год и получить общую картину», - приводятся в коммюнике UNIGE слова профессора факультета психологии Женевского университета [Дафне Бавелье](#). В течение года коллеги из UNIGE, Колумбийского университета, Калифорнийского университета в Санта-Барбаре и Висконсинского университета в Мадисоне исследовали научные статьи, диссертации, материалы конференций и другие документы, беседовали с преподавателями.

Прежде всего, эксперты проанализировали информацию о 8970 любителях видеоигр и тех, кто к таким развлечениям равнодушен, в возрасте от 6 до 40 лет. Любопытно, что психометрические лабораторные тесты на пространственное внимание (найти среди других животных собаку как можно быстрее) и способность выполнять несколько заданий одновременно гораздо быстрее прошли геймеры, а не те, кто использует компьютер только для работы.

Тем не менее, этот вывод не дает ответа на главный вопрос: каковы отличительные черты геймера? «Играет ли такой человек в стрелялки, поскольку уже обладает высокими когнитивными способностями, которые превращают его в прекрасного игрока? Или же, напротив, его когнитивные способности – результат увлечения играми?» - указал на дилемму преподаватель факультета психологии UNIGE Бенуа Бедиу.

Чтобы разобраться в ситуации, ученые проанализировали данные других исследований. Более 2880 мужчин и женщин, проводившие за видеоиграми максимум час в неделю, прошли тесты когнитивных способностей. После этого их разделили на две группы, одна из которых крошила на экране врагов автоматными очередями, а другая постигала особенности таких игр, как симулятор жизни *SIMS* (которую можно назвать усовершенствованной версией тамагочи), изобретенный в СССР [тетрис](#) и т.п., посвящая этому минимум 8 часов за 8 дней и до 50 часов за 12 недель.

После этого игроков снова протестировали, чтобы проверить предположение о пользе стрелялок. «Такой контроль позволяет убедиться, что влияние шутеров действительно связано с особенностями таких игр, а не с тем, что человек входит в группу, которая находится в центре внимания ученых», - объяснила Дафне Бавелье.

По результатам тестов, у тех, кто выполнял на экранах боевые задания, отмечено существенное улучшение когнитивных способностей по сравнению с другой группой участников. Невольно вспоминается, что Джон Коннор в фильме «Терминатор 2» не раз проявлял сообразительность, а ведь в одной из сцен он в торговом центре играл в автомате

именно в хит того времени Missile Command, с помощью противоракетных установок отражая поток баллистических ракет.

«Исследования, проведенные за несколько лет в разных странах мира, доказывают реальный эффект шутеров, и открывают возможность для их использования в качестве стимуляторов когнитивных способностей», - подчеркнул Бенуа Бедиу.

Для тех, кто все свободное время посвящает развлечениям по ту сторону экрана, стоит добавить, что положительные результаты были отмечены в рамках исследований, участники которых играли время от времени, а не просиживали перед компьютерами ночи напролет.

И все же проведенное в Женеве исследование не дает ответа на другой, не менее важный вопрос, - с какой целью создаются игры, воспевающие ловкость и легкость убийства? И если они так положительно влияют на интеллект, то не пора ли их ввести в качестве дидактического пособия в учебные курсы школ? Не секрет, что правозащитники многих стран выступают с резкой критикой подобных игр в связи с участвовавшими случаями массовых расправ, которые устраивают ученики и студенты в школах и институтах с помощью огнестрельного оружия. Игрок, привыкший легко и безнаказанно уничтожать людей на экране компьютера, станет более лояльным к девиантному поведению в реальности.

И если компьютерная игра (не только в жанре «массового убийства», но и более позитивной тематики) развивает интеллект, то не лучше ли оставить шутеры для обучения бойцов особого назначения - им как раз пригодятся навыки меткой стрельбы, опыт взаимопомощи и выдержки, - а детям и подросткам подарить более мирные средства познания мира?



## Добавить комментарий

Пожалуйста, [войдите](#) или [зарегистрируйтесь](#) , чтобы отправить комментарий

---