

Поиграл в «стрелялку» - стал умнее? | Des jeux vidéo d'action boostent les capacités d'apprendre

Auteur: Лейла Бабаева, [Женева](#) , 17.12.2014.



Игра в шутеры повышает реакцию (unige.ch)

Видеоигры не так вредны, как казалось. Навыки, полученные за такими виртуальными развлечениями, как Call of Duty или Unreal Tournament, помогают игрокам в освоении более серьезных дисциплин – об этом говорится в публикации профессора психологии Женевского университета Дафне Бавелье.

La participation aux combats au Call of Duty ou Unreal Tournament aide les joueurs à apprendre plus vite dans la vie réelle, montre une étude récente.

Des jeux vidéo d'action boostent les capacités d'apprendre

Швейцарско-американская группа ученых пришла к выводу, что любители видеоигр прекрасно справляются с многочисленными познавательными задачами, в особенности такими, которые предполагают визуальное восприятие. Иногда это помогает на практике: например, пилоты или эндоскопические хирурги, работа которых отличается многозадачностью, лучше справляются со своими функциями, если один из предпочитаемых ими видов досуга – игра в «стрелялки».

Опубликованное в онлайн-версии научного журнала *Proceedings of the National Academy of Sciences* (PNAS, официального органа Национальной академии наук США) исследование говорит о том, что игроки, которые добиваются лучших результатов в задачах на зрительное восприятие, приобрели столь полезные навыки во многом благодаря динамичным играм, требующим частого зрительного переключения между прицелом и окружающим миром, необходимостью быстро принимать решения и регулярно переоценивать свои задачи.

Интересная особенность человеческого мозга заключается в том, что он работает, как машина-предсказатель. Чтобы лучше ориентироваться в окружающем мире, мозг, основываясь на предыдущем опыте, старается предугадать, что случится через секунду, будь то во время разговора с коллегой или гонок на водных лыжах. И чем точнее у нас в голове складываются такие модели мира, тем успешнее проходит познавательная деятельность.

В интервью научному журналу Женевского университета *Campus Daфне Бавелье* отметила, что «игры в шутеры (англ.: «shooter» – «стрелялка») позволяют мозгу игрока с большей точностью и быстротой строить вероятные модели мира».

Группа ученых из Рочестерского университета (штат Нью-Йорк, США) под управлением женевского психолога провела опыт: на экране возникало мерцающее изображение, которое оказывалось повернуто то в одну, то в другую сторону. Сверху и снизу находились изображения фонового шума, подобные помехам в виде «снега» на экране телевизора. Как и ожидалось, любители пострелять в виртуальных врагов и повзрывать неприятельскую бронетехнику обошли тех, кто равнодушен к видеоиграм, по скорости угадывания, в какую сторону в следующий раз будет повернуто изображение.

Исследователи задались вопросом, действительно ли такая реакция выработалась у игроков благодаря их увлечению, или свойственна им от природы. В течение девяти недель группа «не-игроков» посвятила 50 часов игре в *Call of Duty* (одному из популярнейших сегодня компьютерных боевиков), а другая группа – игре в симулятор жизни *The Sims*, который, в отличие от первой игры, трудно описать в выражениях «бешено динамичный», «напряженный» и «заставляющий соображать за доли секунды». В результате игроки из первой группы значительно улучшили свою реакцию – в отличие от людей из второй группы. Это подтвердило мысль о том, что именно стрелялки, где все движется, мелькает и взрывается, заставляя игрока принимать решения «почти» со скоростью пилота реактивного истребителя, наиболее эффективны в плане развития способности к обучению.

Эту способность ученые испытали на втором этапе исследований, проведя восемь сеансов тестирования в течение двух дней. После первого сеанса геймеры и не-геймеры получили одинаковые оценки, но по истечении двух дней «любители

пострелять» снова обошли «мирных граждан» по общим результатам.

«Теперь мы хотим определить характеристики боевых видеоигр, улучшающих способности к обучению, – отметила исследовательница. – Некоторые признаки подсказывают нам, что насилие не является обязательным элементом. Во всяком случае, жестокие игры без стремительного хода событий не имеют того же влияния на игроков».

Чтобы проверить точность этого утверждения, необходимо располагать игрой с быстрым развитием сюжета и гораздо меньшим уровнем насилия, чем в Call of Duty. Так как на создание такой игры (и с хорошей графикой) необходимы десятки миллионов долларов, а у ученых таких денег нет, то единственный выход – воздействовать на крупных производителей, чтобы последние отказались от насилия на экране и добавили интересное содержание – например, математические задачи или задачи на развитие интуиции. При этом женевская исследовательница добавила, что речь идет не о восхвалении видеоигр, а лишь о постижении когнитивных механизмов и гибкости способностей мозга и о роли виртуальных развлечений в обострении таких способностей.

Что же до негативных последствий времяпровождения за жестокими боевиками, то их не так легко измерить, кроме одного очевидного: дети играют в игры за счет времени, отведенного на выполнение домашнего задания. Также последние опыты показали краткосрочные эффекты после бойни «по ту сторону экрана»: если англоговорящий человек в течение двадцати минут беспощадно бился с компьютерным неприятелем, то в течение следующих десяти минут, дополняя слово из четырех букв, начинающееся на «k», он предпочтет написать «kill» (убивать), а не «knit» (вязать).

Пока же ученые проводят научные исследования о пользе игр, некоторые родители на практике отучают своих детей от виртуальных боевиков. Так поступил шведский журналист Карл-Магнус Хеллгегрен, когда его сыновья захотели приобрести новую часть Call of Duty (практически все последние части этой игры посвящены не Второй мировой войне, как было в первых выпусках, а современной борьбе с терроризмом в глобальном масштабе). Отец устроил мальчикам поездку в одну из горячих точек в период временного затишья, где они увидели, как боевые действия переворачивают жизни мирного населения, пишет британский ежедневник The Guardian. По возвращении Лео и Франк заявили, что такие игры им больше не нужны, а вместо этого стали говорить с отцом о проблемах беженцев из зон боевых действий.

[видеоигры](#)

[нарушения слуха](#)

[mp3](#)

[аудиоплеер](#)

[церн и большой адронный коллайдер](#)

Source URL: <http://www.nashagazeta.ch/node/18528>