



Ксения Никитина



ВИДЕОИГРЫ: РЕЗУЛЬТАТЫ ИССЛЕДОВАНИЙ

Оказывается, Flash-игры не только «транжиры времени»

Безумная, с первого взгляда, идея игр, встраиваемых прямо в браузер и не требующих какой-либо установки, была воплощена лет 15 назад, вызвав фурор и подготовив почву для более технологически продвинутых последователей. Ажиотаж давно спал, но спрос остаётся – чтобы играть в игры на технологии Flash, вам не нужен ни современный компьютер, ни уйма свободного места на жёстком диске. Даже свободного времени особо не требуется, ведь его не придётся тратить на установку. Нашёл привлекательное описание – жми и играй.

Таким образом, коротает время и развлекается множество людей по всему миру, в результате чего подобные игры стали часто упоминаться как «time wasters», что дословно

переводится как **«транжиры времени»**. И такими бы они и оставались, не возмись различные группы учёных и исследователей изучать их влияние на детей. Как оказалось, возможность коротать время – далеко не единственное свойство бесплатных Flash-игр.

Пожалуй, начать стоит **со статистики**: среди школьников девочки играют в видеоигры примерно 5,5 часов в неделю, в то время как мальчики – приблизительно 13. Добирается до электронных развлечений и детвора помладше, но играют дошкольники всего по полчаса в день. Количество времени, проводимое детьми за домашним ПК, игровой консолью или какой-либо другой игровой платформой, постепенно возрастает, но, к сожалению, не за счёт времени, проводимого **перед телевизором**, которое в среднем составляет 24 часа в неделю. А уж лучше бы наоборот, ведь, как доказали исследователи из Квинслендского Университета Технологии (штат Брисбен, Австралия), время, проведённое за видеоиграми потрачено **куда продуктивнее**, чем время, посвящённое просмотру телевизора. Объясняется это тем, что просмотр ТВ – пассивное занятие, в то время как видеоигры являются **интерактивным развлечением**, заставляя юного игрока лично участвовать в развитии событий. Результатом этого являются не только заметные улучшения таких когнитивных способностей, как самостоятельное решение проблем, но и значительное повышение самооценки.

А вот исследования, проведённые в Университете штата Мичиган, продемонстрировали ещё более интересные выводы: дети, играющие

в видеоигры, склонны быть **более творческими**. Результаты исследований, опубликованные на официальном сайте заведения, наглядно демонстрируют, что все 500 двенадцатилетних участников эксперимента более творчески подходят к таким задачам, как рисование и написание историй. Дети были отобраны не в случайном порядке: включены в эксперимент были лишь те, кто часто играет в видеоигры.

Учёные считают, что гейм-дизайнерам следовало бы подробнее изучить аспекты игр, влияющие на фантазию ребёнка, чтобы делать на них упор при разработке проектов, ориентированных на несовершеннолетних. Крупных проектов такого рода пока существует немного, зато масса таковых найдётся среди разработанных на технологии Flash. Ознакомиться с ними можно на сайтах *PlayOnline.com.ua*, *Arcades.com.ua* и других.

Умственные способности – это, безусловно, крайне важно, но не менее значима связь с другими членами семьи, ведь это именно тот круг общения, благодаря которому строится индивидуальность ребёнка. И даже здесь видеоигры умудрились поспособствовать достижению лучшего результата, как утверждают учёные из Университета имени Бриггса Янга (штат Юта, США).

Они привлекли к исследованию 287 семей, в которых были дети-подростки. Учёные пришли к выводу, что девочки, игравшие в видеоигры с отцами, стали более дисциплинированными, коммуникабельными и в целом показали себя как более счастливые. Объяснить столь интересный вывод можно тем, что **любое совместно проведённое время** сближает родителей и детей.

Исследования в области видеоигр всё чаще выявляют, что любители командных компьютерных игр имеют менее агрессивный темперамент, мысленное погружение в игру позволяет легче одолевать стрессы, а игры, заставляющие быть более внимательным, совершенствуют зрение.