

# Мемуары «Тетриса»

Исследователи Оксфордского университета выяснили, что систематические сеансы игры в «Тетрис» способствуют не только развитию логического мышления, но и снимают стресс и накопившуюся усталость, вызванную продолжительной умственной деятельностью, особенно у людей, ломающих голову над тем, как заработать деньги в Интернете.

За тридцать лет было продано не менее 130 млн. копий игры. Также известно, что на ресурсах Facebook в «Тетрис» ежедневно играет не менее 150 млн. человек. Исследователи пытаются изучить феномен популярности игры: каким образом ей удалось так прочно укрепиться на наших девайсах и компьютерах?

Как заявляет Хэнк Роджерс, продюсер и разработчик многочисленных обновлений для этой эпохальной головоломки, самая распространённая причина, по которой люди играют в «Тетрис», — это желание ненадолго расслабиться, переключить интеллект на решение логических задач иного плана.

В начале 90-х в одном из японских журналов, посвящённых компьютерной тематике, вышла интересная статья о том, что «Тетрис» невозможно рассматривать лишь как очередную игру в мире динамично развивающихся видеоигр. «Темпы его популярности в то время не переставали понижаться ни на йоту», — рассказывает Роджерс.

В привычном понимании, большинство игр после официального релиза демонстрируют наивысший всплеск популярности. А далее, после одного-двух месяцев ажиотажа, обычно происходит более или менее резкий спад. С «Тетрисом» дело обстоит совершенно иначе. Обычно Роджерс в своих интервью сравнивает его с гольфом или бейсболом: «Это очень необычное явление, когда видеоигра демонстрирует столь необычайную долговечность. Можно сказать, что «Тетрис» стал виртуальным видом спорта».

Роджерс впервые обнаружил «Тетрис» в Японии, когда занимался поиском пер-

спективных видеоигр. В то время он был очень увлечён знаменитой видеоигрой «Гоу». Многие западные бизнес-титаны тоже признаются, что именно эта игра помогла им развить свои организаторские способности, в их числе Билл Гейтс и Стэн Ши (бессменный руководитель компании Acer).

Роджерс сразу заметил сходство между стратегическим «Гоу» и логическим «Тетрисом». Это был тот самый принцип, который выделяет игры, относя их к категории «тренажёров для интеллекта».

## Бесплатное приложение оказалось бесплатным

В начале 1988 года Роджерс заключил контракт с компанией Nintendo, договорившись включить картридж с игрой в комплект видео-приставки. Этот ход послужил началом настоящей «Тетрис-культуры» по всему миру. Следующим шагом распространения игры был GameBoy, но с этим возникли определённые сложности.

Для решения возникших технических задач Роджерс решает обратиться напрямую к создателю игры — Алексею Пажитнову, живущему в Советском Союзе. Шёл 1989 год.

Выяснилось, что такого понятия, как «интеллектуальная собственность», в СССР практически не существовало. Главный разработчик и автор игры не получил бы за своё творение ни копейки. Алексею сказали: «Игра принадлежит народу, доход, соответственно, перейдёт государству».

Вскоре американского игрового продюсера и советского программиста-изобретателя связала крепкая мужская



Хэнк Роджерс и Алексей Пажитнов

дружба. Алексей и Хэнк в итоге решили, что для получения должного вознаграждения за свои труды Пажитнову необходимо покинуть тоталитарную страну. «В то время, — вспоминает Роджерс, — многие хотели выбраться из страны, но это было очень не просто. Почти как сейчас в Северной Корее».

«В итоге мне всё же удалось вывезти Алексея с семьёй в Штаты. Я не обязан был этого делать, но мне казалось на тот момент, что этот поступок был правильным», — вспоминает Роджерс.

## Непрерывное совершенствование интерфейса

Хэнк Роджерс знает толк в видеоиграх как никто другой. На его счету создание такого хита, как «Чёрный оникс», покорившего в своё время всю Японию. Именно эта игра оказала наибольшее влияние на создателей легендарной Final Fantasy.

Сейчас Хэнк является владельцем компании Blue Planet Software, которая работала не один десяток обновлений для

классической концепции «Тетриса». «Мы стараемся сделать так, чтобы игра оставалась привлекательной для профессионалов и не потерялась из виду в условиях быстроразвивающейся индустрии видеоигр», — делится опытом Роджерс.

Наиболее активная работа сейчас идёт в социальных сетях, одновременно совершенствуется система управления на сенсорных экранах. Также большое внимание уделяется фоновым атрибутам и сценарию игры.

В настоящее время в социальных сетях существует шесть официальных версий игры, но Роджерс планирует расширить диапазон её участников. Предусматриваются такие функции, как «система подарков» и т. д. Другими словами, внимание разработчиков нацелено на непрерывное обновление этой бессмертной игры. И с каждым днём она становится ещё более современной и увлекательной.

Джошуа ФИЛИПП

## Умный будильник на страже сна

Это звучит парадоксально, так как будильник и сон в нашем понимании противоречат друг другу. Однако новое поколение умных будильников нашло компромисс между сном и необходимостью пробуждаться.

Хотя точные функции сна для науки остаются тайной, сон имеет важное значение для восстановления физических и умственных функций организма. Он также влияет на рост организма, омоложение иммунной, нервной и костно-мышечной систем.

Ученые отмечают, что сон обычно включает в себя несколько циклов активности головного мозга, которые, в среднем, длятся около 90 минут. В течение каждого цикла выделяют 5 стадий в зависимости от активности мозга и глубины сна. Если человек просыпается во время стадии неглубокого или поверхностного сна, то он будет чувствовать себя более выспавшимся. И наоборот, если человека разбудить в период глубокого сна, он будет чувствовать себя разбитым.

Чтобы точно определить время цикла, необходимо контролировать мозговую деятельность с помощью электроэнцефалограммы (ЭЭГ). Как сообщает ScienceDaily,

именно такой будильник и создали индийские ученые. С помощью электродов он снимает гипнограмму и определяет фазу сна человека. Сейчас электроды будильника передают сигнал по проводам, но в будущем ученые планируют воспользоваться беспроводной связью.

За 90 секунд до предполагаемого времени пробуждения он осуществляет мониторинг мозговой активности и принимает решение — если спящий находится в глубокой стадии сна, будильник не станет его беспокоить, а дождется более поверхностной фазы. Учитывая такую деликатность, будильнику необходимо задавать не конкретное время, а интервал. В течение этого интервала аппарат выберет оптимальное время для пробуждения.

Конечно, принцип не является революционным. В настоящее время существует несколько фирм, которые производят подобные будильники. Однако для определения



фазы сна они используют не ЭЭГ, а активность движения спящего. Анализируя движения рук с помощью акселерометра на манжете, эти будильники уточняют глубину сна и подают мягкий сигнал (например, щебет птиц) в самое удобное время. По такому принципу работают будильники «aXbo» или «Sleeptacker».

Не обошлось, конечно, и без iPhone, для которого созданы соответствующие приложения. Они также используют акселерометр. Отзывы пользователей, в принципе, позитивные. Несмотря на наличие определенных минусов, технология работает, и подъем по утрам происходит менее мучительно.

Кирилл БЕЛАН

## Годы, проведенные в школе, увеличивают IQ

По данным группы норвежских специалистов, образование остается одним из главных способов развития интеллектуальных способностей.

В 1972 году норвежская система школьного образования претерпела изменения — общее время пребывания в школе возросло с семи до девяти лет. Ученые обнаружили выраженную связь между увеличением длительности образования и уровнем интеллекта. Они пришли к выводу, что один год в школе способен увеличить показатель IQ на 3,7 пункта, сообщает BBC Health.

Однако ученые сдержаны в своих выводах, так как на результаты исследования могли оказать влияние некоторые факторы: особенность норвежской системы образования или характер промежутка времени исследования.

В целом уровень IQ повышается соответственно с когнитивными достижениями в жизни. Например, кандидаты наук имеют IQ около 125, люди с высшим образованием — 115, окончившие среднюю школу — 100, не окончившие 8 классов школы — 80.



ФОТО: JONATHAN KIRN/GETTY IMAGES

Однако некоторые известные ученые считают, что тест Айзенка на IQ определяет не уровень мышления, а его стандартность, с которой легче вписаться в существующую систему. На некоторые вопросы из теста, по их словам, существует несколько ответов. А чем разностороннее человек, тем сложнее у него мышление.

Филипп ИОФФЕ