

GRY A ZDROWIE PSYCHICZNE

oB
XIII
2014

autor: Milena Pawlak

2 komentarzy

Chicago. Badania naukowe. Grupa kontrolna – młodzi mężczyźni. Czas badań – tydzień. Wnioski? Brutalne gry wideo mają długotrwały wpływ na funkcjonowanie mózgu. Jaki? Powodują zmiany w obszarach mózgu kontrolujących emocje i zachowania agresywne.

Badania, prowadzone przy pomocy funkcjonalnego rezonansu magnetycznego (fMRI), wykazały że przemoc w **grach** wideo niesie długofalowe skutki dla funkcjonowania mózgu. Wyniki badań zostały przedstawione na spotkaniu Towarzystwa Radiologicznego Ameryki Północnej (RSNA).

GRUPA KONTROLNA

W badaniu wzięło udział 22 zdrowych, dorosłych mężczyzn w wieku od 18 do 29 lat, którzy mieli w przeszłości małą styczność z brutalnymi grami wideo. Zostali losowo przydzieleni do dwóch grup. Członkom pierwszej grupy polecono grać w strzelaniny przez tydzień, codziennie po 10 godzin, a w drugim tygodniu powstrzymać się od gry. Druga grupa nie grała przez dwa tygodnie.

JAK PRZEBIEGAŁY BADANIA?

Każdy z 22 mężczyzn przeszedł badanie fMRI na początku eksperymentu, a następnie testy kontrolne po pierwszym i drugim tygodniu. W trakcie badania fMRI, uczestnicy wykonywali test, którego wyniki miały pokazać czy brutalne gry komputerowe powodują emocjonalne zakłócenia. Test polegał na naciskaniu odpowiednich klawiszy w zależności od wyświetlanych słów. Słowa wskazujące agresywne działania były przeplatane słowami bez konotacji z przemocą.

WNIOSKI

Wyniki pokazały, że po tygodniu grania w brutalne gry uczestnicy wykazywali mniejszą aktywność lewego płata czołowego przy zadaniu emocjonalnym oraz mniejszą aktywność kory limbicznej przy zadaniu wymagającym liczenia, w porównaniu do początkowych wyników oraz do wyników grupy kontrolnej. Po tygodniu bez gier, zmiany zmniejszyły się.

Współtwórcami eksperymentu są Tom Hummer, dr William Kronenberger, dr Kristine Mosier oraz dr Vincent P. Mathews. Badania wspiera Centrum Dobrego Rodzicielstwa za stanu Indiana.

Spory o to czy brutalne gry wideo są szkodliwe dla użytkowników trwają nie od dziś. Sprawa sprzedaży takich produkcji osobom poniżej 18 roku życia trafiła na wokandę Sądu Najwyższego Stanów Zjednoczonych w 2010 roku, z racji ich rzekomo negatywnego wpływu na rozwój psychiczny dzieci. Dotychczas jednak niewiele było dowodów naukowych na to, że gry mają długotrwały wpływ na funkcjonowanie człowieka. Czy opublikowane wyniki są wystarczające by przekonać ustawodawców?

Podobne:

- [Chudnij zując](#)
- [Źle się czujesz? Twój telefon sprawdzi co Ci dolega!](#)

Źródło: chicagopressrelease.com, wiadomosci24.pl

  

POLUB NAS:

PGS Tech na Facebooku
 1,129

POLECANE:

1 2 3 4 5



Niekończąca się playlista - Tomahawk

NAJCHĘTNIEJ CZYTANE:

1 2 3 4 5



Linus Torvalds

[Linux wchodzi w fazę 3.0... przez Google+](#)

 **PODOBA CI SIĘ? PODŁĄCZ KANAŁ RSS!**

NEWSLETTER:

Wpisz swój adres e-mail jeśli chcesz otrzymywać od nas wiadomości o nowościach na stronie.

TAGI:

 amazon  Android  aplikacja

 apple  bezpieczeństwo  Chmura cloud

DARPA  energia  Facebook  game

 Google  HTML5  Intel  Internet

ios  iPad  iPhone  Java  komputer  kosmos

medycyna  Microsoft  mózg  NASA

nauka  Nokia  patent  procesor  robot

samochód  Samsung  security  Smartfon

social  Sony  Steve Jobs  tablet  technologia

Twitter  USA  wikileaks  Windows

Youtube

AKTYWNOŚĆ NA FACEBOOKU:

 Tomek Piechaczek [udostępnił\(a\)](#) link Planetary Resources na tropie kosmicznych surowców... · 8 god. temu

 Tomek Piechaczek [udostępnił\(a\)](#) link Ważne decyzje? Tylko w języku obcym... · 10 god. temu

 Tomek Piechaczek [udostępnił\(a\)](#) link Czym jest życie? Odpowiedź wcale nie jest oczywista... · 11 god. temu

 Inteligentna reklama - tylko dla kobiet
Liczba osób, które to polecają: 7

 Smartfony, których lepiej nie sprzedawać
Tomek Piechaczek i 8 innych osób polecają to.

 Wyciąg społecznościowa Facebooka

