

## A videojátékok növelik a gyerekek intelligenciáját

*A tévénézésnek és a közösségi médiaoldalak használatának nincs ilyen pozitív hatása.*



A Karolinska Intitutet és Vrije Universiteit Amsterdam kutatói kimutatták, hogy ha a gyerekek az átlagnál több időt töltenek a videojátékokkal, akkor az átlagosnál nagyobb mértékben javul az intelligenciájuk. A tévénézés és a közösségi médiaplatformok használata ugyanakkor semmilyen értékelhető módon nem befolyásolja a gyermekek intelligenciájának növekedését.

A gyerekek egyre több időt töltenek képernyők előtt, és sok vita van arról, hogy ez milyen hatással van az egészségükre, és pozitívan vagy negatívan járul hozzá kognitív képességeik fejlődéséhez. A szakemberek több mint 9000, 9 és 10 éves lány és fiú válaszait és adatait elemezték ki. A tudósok számos pszichológiai tesztet végeztek, amelyekkel a gyerekek általános kognitív képességeit mérték. A gyerekeket és a szüleiket arról kérdezték, hogy mennyi időt töltenek tévénézéssel, videók megtekintésével, videojátékokkal és a közösségi médiaoldalakon.

A két évvel később elvégzett utólagos vizsgálaton 5000 fiatal vett részt és nekik a korábbi tesztkérdéseket kellett megválaszolniuk.

A kutatók összevetették a korábbi és az utólagos eredményeket; a genetikai különbségeket, amelyek befolyásolják az intelligenciát, továbbá azokat az eltéréseket, amelyek összefügghetnek a képzési háttérrel és a szülők bevételeivel.

A gyermekek általában naponta 2,5 órát töltöttek televízió előtt, 30 percet a közösségi platformokon és egy órát a videojátékokkal. Az átlagosnál többet játszóknak az intelligenciája körülbelül 2,5 százalékkal nőtt. Torkel Klingberg, a Karolinska Intitutet neurológusa kijelentette, hogy az eredményeik alátámasztották azt az állítást, hogy a képernyők előtt töltött idő általában nem befolyásolja a gyerekek kognitív képességeit, miközben a videojátékok használata valóban hozzájárul az intelligencia erősítéséhez. „Nem vizsgáltuk a fizikai aktivitást, az alvást, sem az iskolai teljesítményt, szóval ezekről nem tudunk nyilatkozni” - emelte ki *Torkel Klingberg*.

Az eredmények párhuzamba állíthatók azokkal a kutatásokkal is, melyek szerint az intelligencia nem állandó, és környezeti hatások befolyásolják. Fontos kiemelni, hogy a kutatás önbevalláson alapul, csak amerikai gyerekek körében zajlott, és nem különböztették meg egymástól a különböző típusú számítógépes játékokat, tehát más országban lehetséges, hogy más eredmény jött volna ki.

*Válogatta: Berke Barnabásné*

Forrás: [www.sg.hu](http://www.sg.hu)

## Intelligensebb algoritmusokat fejleszt a Google és a Max Planck Intézet

*A két fél stratégiai partnerséget kötött és közös kutatóközpontot alapít. A Google négy éven át támogatja a számítógépes látással és ember-gép interakciókkal kapcsolatos alapvető kutatásokat.*

A Max Planck Informatikai Intézet és a Google bejelentette, hogy a következő években közösen fognak dolgozni az intelligensebb számítógépek és

algoritmusok megalkotásán. A két fél ezért megalapítja a Saarbrücken Research Center for Visual Computing, Interaction and Artificial Intelligence



nevű centrumot, amelyben alapkutatásokat végez majd a számítógépes grafika, a mesterséges intelligencia és a gépi tanulás területén. A projektet a Google négy éven át finanszírozza és hosszabbítási opcióval is rendelkezik. Az elért eredményeket szabadon hozzáférhetővé teszik.

*Christian Theobalt*, az új központ vezetője, aki egyúttal a Max Planck Informatikai Intézet tudományos igazgatója, kiemelte, hogy a jövő intelligens, interak-

tív, magával ragadó és autonóm számítógépes rendszereinek fontos módszertani alapjait akarják kidolgozni. Az új megoldások a jövőben támogathatják az embereket a magánéletükben és a munkájukban. Ezért különösen nagy hangsúlyt fektetnek a vizuális adatfeldolgozásra, az ember-gép interakciókra és a mesterséges intelligenciára azért, hogy új kommunikációs és interakciós utakat találjanak.

A Google azt reméli az együttműködéstől, hogy előremozdítják a számítástechnika kihívást jelentő kutatási kérdéseit. *Shahram Izadi*, a webes konszern igazgatója és kiterjesztett valóság projektekért felelős vezetője elsősorban világosabban megérthető, robusztusabb és megbízhatóbb algoritmusokat akar kifejleszteni. *Anke Rehlinger*, a Saar-vidék miniszterelnöke üdvözölte a kutatási partnerséget.

Válogatta: *Berke Barnabásné*

Forrás: [www.sg.hu](http://www.sg.hu)

## Klímasemleges gyárat épít Debrecenben a BMW

*A létesítmény – a világon elsőként – teljesen független lesz a fosszilis energiahordozóktól.*



*Oliver Zipse*, a BMW AG vezetője a cég éves rendes közgyűlésén elmondott beszédében **kifejtette**, hogy a folyamataikat virtuálisan is leképezik, ezáltal minden üzemüknek van digitális másolata. Forradalmasítani akarják a gyárak tervezését és ez csak egyik eleme a BMW iFACTORY programnak, amely a mestertervük a jövőbeli gyártás szempontjából. Mindegyik létesítményükben megvalósítják a hatékony, fenntartható és digitális gyártás új dimenzióját.

A menedzser kitért az új járműosztályukra, amely teljes mértékben az elektromos mobilitásra épít és az ahhoz kapcsolódó magyarországi beruházásokra, amelynek keretében június elsején letezik az új debreceni üzemük alapkövét. Az üzemben 26 hónappal később, 2024 augusztusában már az új autósztály első darabjait fogják készíteni. A magyarországi gyár ráadásul - a világon elsőként - teljesen független lesz a fosszilis energiahordozóktól, ebbe beletartozik a földgáz is. Az üzem nem csak nettó szén-dioxid-semleges energiával látják el, hanem teljesen CO<sub>2</sub>-mentesen üzemeltetik majd. A működéshez szükséges áram nagy részét a létesítmény területén termelik majd meg, míg a hiányzó mennyiséget megújuló energiaforrásokból fogják beszerezni. A teljes mennyiséget főleg regionális forrásokból vásárolják majd meg.

A vállalat egyre kevésbé függ majd a másodlagos anyagok tekintetében a világpiactól. Jelenleg ez az arány 70 százalék, a jövőbeli célkitűzés maximum 50 százalék. Előtérbe kerül az olyan elsőd-