

## 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