

Video gamers may have quicker eyes

By Amy Norton

Fri Jul 1, 2:57 PM ET

NEW YORK (Reuters Health) –

Video game players may spend a lot of time on the couch, but when they're ready to go out they can find their keys quicker than the rest of us, a study suggests.

Researchers found that gamers who devote much of their free time to Grand Theft Auto and Super Mario may be able to scan their environment and spot the target of their search more quickly than non-gamers can.

In experiments with college students who were either hard-core video game players or novices, the researchers found that players were quicker to detect target objects on a busy computer screen than their peers were.

The findings, published in the journal *Acta Psychologica*, suggest that the vigilant watchfulness video games require makes for quicker visual processing.

Gamers' brains don't appear to have any specialized search strategy, they're just faster, explained lead study author Dr. Alan Castel, a post-doctorate fellow in psychology at Washington University in St. Louis.

Specifically, both groups of students were similar when it came to the search principle of "inhibition of return." According to Castel, this means that when people look for their keys, they look in one place, and if the keys aren't there, they will look in a number of other spots before giving the original location a second go-around.

テレビゲームは動態視力を鍛える？

テレビゲームをする人は長い時間、ソファに寝そべっているかもしれないが、しかし、外出する時にカギを見つけるのはゲームをしない人より素早くみつけることができる、という研究が出されました。

研究者によると、テレビゲームにたくさん時間を費やすゲーマーは、もしかすれば、ゲームをしない人（ノンゲーマー）より、すばやく状況を察知して搜索の対象物を見つけ出すことができるかもしれない、ということです。

ゲーム熟練者の学生とゲーム未経験の学生とを対象にした実験で、ゲーム熟練者は未経験者よりも、激しく動き回るコンピューター画面上で、目的物を素早く探知することができることが分かった。

その発見は、***という研究紙に発表されたが、つまり、テレビゲームに必要な注意深い察知力が素早い視力判断力を向上させるということの意味するのです。

ゲーマーの脳にはいかなる特別な探知方法も有りません、ただ素早いだけなのです、とワシントン大のアラン＝カステル心理学博士は説明しています。

特に、その両グループの学生は共に「反復抑制」という探知原則については類似していました。すなわち、カギを探す時はふつう、ある場所を見て、もしそこになければ、もう一度そこに目をやるまでに、他の場所にたくさん目を向けるものだということです。

百聞は一見に如かず！

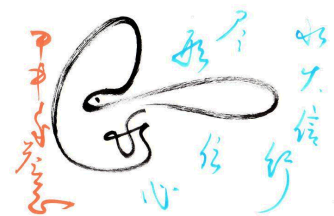
Seeing is believing.
It's the name of the game!

一挙多得・一石多鳥

1. 実際の洗練された英語を網膜に焼き付ける。百聞は一見に如かず。いかなる参考書よりも真実性・現実性・説得力がある。

2. ネイティブの生活様式・表情・マナー・事物・景観を仔細に直接体験できる。

3. 画面に次々と出現する字幕に反応して、直接平行に理解する速度が飛躍する。



Keep your eye on the ball.

One move gets many good games.

Kill many birds with one stone.

In the experiments, he told Reuters Health, video gamers used the same search strategy as non-gamers did. "They just executed it faster," he said.

What this means for real life is uncertain. The advantage video game players held over their peers was on the order of 100 milliseconds, Castel noted.

It's possible, though, that a gamer's speedier visual processing could make the difference between, for example, crashing a car and averting an accident, according to Castel.

That doesn't mean, however, that people should take up video games to improve their driving records. That 100-millisecond advantage could take a lot of playing time,

Castel said; gamers in his study played 6 days a week, on average, for about 2 hours each day.

Video games have been much criticized for their violent content and for contributing to couch-potato lifestyles. This study, Castel noted, doesn't judge video games as "good" or "bad." It just suggests they feed a very particular expertise.

The main research interest, according to Castel, is in whether video games, through effects on visual processing, attention and movement, can be useful in rehabilitating the brain — after a stroke, for instance, or in cases of age-related memory loss.

SOURCE: Acta Psychologica, June 2005.

実験では、テレビゲーマーはノンゲーマーと同じ探知方法を用いたけれども、「ただ、素早く行なった」ということなのです。

そのことが実際の生活で何を意味するかは、はっきりしていません。テレビゲーマーがノンゲーマーよりも素早いのは0.1秒くらいだということです。

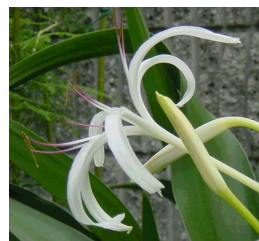
しかし、ゲーマーの素早い視覚判断能力によって、車が衝突するか、事故を回避できるかの違いが生じ得るだろうと、同博士は言っています。

だからといって、テレビゲームをして運転能力を向上させるべきだというわけにはなりません。その0.1秒の能力を得るためには多くのプレイ時間が必要になるだろうからです。

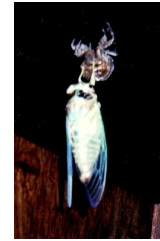
カステル博士の話では、「研究に参加したゲーマーは週に6日、平均して、毎日2時間プレイする」ということです。

ビデオゲームはずっと暴力的内容とカウチ・ポテト式（テレビ中毒）のライフスタイルを助長させているとして批判されてきました。この研究によって、テレビゲームが「よい」または「悪い」を判断できるものではない、とカステル博士は言います。その研究によってわかることは、ただテレビゲームによって特殊な専門家が育っているということなのです。

その主な研究効用は、テレビゲームが、視覚判断能力や注意力、動態に対する反射能力を通して、たとえば、脳卒中後または、老年による記憶力減退などのケースで、脳を回復させるのに役立つかもしれないということなのです。



1. authentic approaches
2. manners and life-styles
3. Quick subtitle-reading practice will make foreign languages well-reigned (and perfect).



That 100-millisecond advantage could take a lot of playing time,

which you don't need to worry

about. For you will not waste any time if you just enjoy watching and learning foreign languages perfectly, scanning subtitles on the screen and printing them into your memory.

Digital printing and analog developing

Like a super hybrid computer.

(by yakuoh)

临渊羡鱼，不如退而织网。

谈到时间，时间就是海绵里的水，是可以挤的。