Jeux vidéos et science

On savait déjà que le fait de regarder trop la « télé » pouvait, dans certains cas, provoquer du surpoids chez certaines personnes. Dire que regarder la télévision tout en jouant aux jeux vidéo, pourrait améliorer certains réflexes chez l'homme te la femme ? Oui c'est possible, on sait que des pilotes de Rally ou de F1 s'entraînent afin de mieux connaître le parcours. Un accident fréquent ? Ecran de télévision cassé, mais en contre partie, des chirurgiens qui ont l'habitude de jouer aux jeux vidéos montrent des capacités de chirurgie supérieures durant les cours pratiques , 37 % d'erreurs en moins et presque 30 % plus rapides !

[html] Cette actualité revient sur quelques aspects des jeux vidéos. On sait ainsi que les jeux vidéos peuvent être dangereux pour l'esprit (obésité, violence, addiction etc.) mais aussi pour vos meubles et votre corps récemment. Il existe aussi des aspects positifs, même pour les jeux violents : amélioration des réflexes, de la vision et...combat contre l'obésité.Voici une compilation de quelques actualités sur les jeux vidéos. On pense à illustrer chacun des thèmes avec des vidéos et illustrations bien choisies.VIOLENCE DES JEUX ET IMPACT SUR LE CERVEAUDe nombreux débats ont eu lieu sur la violence présentes dans les jeux mais quelle est l'influence réelle sur les enfants et ados. Voici un premier élément de réponse même si la réponse n'est pas tranchée.Une étude a demandé à des ados de jouer une demi-heure d'un des 2 jeux : « Medal of Honor » ou « Need for Speed ». Le premier est un jeu violent dont le thème est la seconde guerre mondiale tandis que le deuxième est un jeu de courses de voiture.On a juste ensuite pratiqué des tests en observant les cerveaux des joueurs grâce à un scanner IRM (Imagerie à Résonance Magnétique) qui, on le rappelle, permet de voir les zones vascularisées du cerveau selon l'activité de ce dernier. Les joueurs qui avaient utilisé le jeu violent avaient les régions du cerveau associées aux émotions et à l'excitation plus excités et les régions executives (pour les décisions rationnelles) moins activées. L'interprétation des résultats est encore difficile mais il semblerait en tout cas que la réponse typique « Combat ou fuit » (il s'agit de la réponse typique des animaux dans une situation de stress) du cerveau est activée par la pratique d'un jeu vidéo violent. Suite : Jeux vidéos et lutte contre l'obésité...La suite, sources et nombreuses vidéos d'illustration sur Imaginascience [/html]
[Actualité rédigée par science]

Par

Publié sur Cafeduweb - Archives le jeudi 15 mars 2007
Consultable en ligne : http://archives.cafeduweb.com/lire/7118-jeux-videos-science.html