



ایسکانیوز گزارش می دهد؛

صدای گیم هایتان را زیاد کنید

محققان مطالعات انسانی اعلام کردند که در هنگام انجام بازی های ویدئویی صدای آن را قطع نکنید، زیرا شنیدن صدا در هنگام بازی برای شما مفیدتر خواهد بود.

به گزارش گروه علم و فناوری ایسکانیوز، ممکن است در هنگام بازی کردن گیم های ویدئویی صدای ناهنجار و تکرارشونده آن اطرافیان را ناراحت کرده و شما را مجبور به بی صدا یا کردن بازی کنید؛ اتفاقی که شاید چندان برای شما مطلوب نباشد. در همین راستا محققان مطالعه ای انجام داده اند تا مشخص شود که آیا گیم ها را باید با صدا یا بدون صدا بازی کرد

رابرت سکولر، استاد روانشناسی و علوم اعصاب دانشگاه که بر روی پروژه های حواس انسانی به خصوص بینایی و شنوایی کار می کند در این رابطه می گوید: ما در دنیایی چند زمانه زندگی می کنیم، درک این که چگونه حواس انسان، به ویژه بینایی و شنوایی، با یکدیگر کار و رقابت می کنند امر جذابی است.

چگونه مغز اطلاعات رسیده از حواس مختلف را ترکیب می کند؟ چگونه تصمیم می گیرد وقتی محرک ها متفاوت و از حواس مختلف میرسند، بایدها و نبایدها با هم ترکیب نشوند؟

برای پاسخ دادن به این پرسش ها سکولر با همکاری پروفیسور تیم هیکی و همکاری یل سان که اساتید علوم کامپیوتری هستند بازی خاصی به نام پلیس ماهی را ایجاد کردند.

در این بازی، یک قایق در پایین صفحه نمایش پیاده می شود. در بالای آن ماهی ها به صورت افقی در برابر یک زمینه آبی رنگ شنا می کنند. بازیکنان نمونه هایی از هر دو نوع ماهی را می بینند. یک نوع ماهی خوب و دیگری ماهی بد. همانطور که این دو نوع ماهی در سراسر صفحه نمایش شنا می کنند، آهنگ آن نیز به آرامی تغییر یا نوسان می کند. با ظاهر شدن ماهی خوب آهنگ آرام و با ظاهر شدن ماهی بد آهنگ تند پخش می شد.

در جریان این بازی پنج دقیقه ای، ماهی های خوب و بد به طور تصادفی یکی پس از دیگری ظاهر می شوند و بازیکنان باید هر زمان که ماهی خوب یا ماهی بد را مشاهده کردند به صورت جداگانه دکمه ای را فشار دهند؛ هر زمانی که آنها به طور صحیح در عرض دو ثانیه پاسخ دهند، یک امتیاز کسب می کنند.

این بازی همچنین یک عنصر شنیداری اصلی دارد. در حالی که یک ماهی شنا می کند، صدایی پخش می شود که شدت نوسان آن به آرامی یا به سرعت تغییر خواهد داشت.

هنگامی که میزان بلندی و کوتاهی صدا با میزان ورود ماهی ها به صفحه کامپیوتر تطابق داشت و هماهنگ می شد، بازیکنان بهترین عملکرد را از خود نشان می دادند.

اما هنگامی که نشانه ها ناسازگار بودند بازیکنان به مراتب عملکرد بدتری داشتند. برای مثال اگر صدا به سرعت تغییر می کرد، اما اندازه ماهی به آرامی تغییر داشت و یا هنگامی که بازی در حالت خاموشی صدا بود، بازیکنان حتی بدتر از زمانی که چشم و گوششان، هر دو درگیر بود، عکس العمل نشان می دادند.

این تحقیق نشان می دهد هنگامی که حواس چندگانه انسان ها درگیر باشد، بهتر عمل می کنند و ورودی های حسی با یکدیگر هماهنگ می شوند. سکولر در این رابطه می گوید: هر زمان که منابع مختلفی از اطلاعات دارید و بین آنها همبستگی وجود دارد، عملکرد بهبود می یابد.

انتهای پیام/