

Τα βίαια παιχνίδια αυξάνουν την αντοχή στον πόνο

[/ Γενικά Θέματα](#) / [Ειδήσεις και Ανακοινώσεις](#) / [Επιστήμες, Τέχνες & Πολιτισμός](#)



Δεν είναι λίγα τα βίαια παιχνίδια που κυκλοφορούν στο εμπόριο, γεγονός που προκαλεί ανησυχία στην έκθεση μικρών παιδιών σε βίαιες και ακατάλληλες σκηνές.

Πρόσφατη έρευνα του Keele University, όμως, έδειξε ότι βίαια παιχνίδια, όπως για παράδειγμα το «Gears of War», μπορούν να έχουν και θετικές συνέπειες στους ενήλικες, αφού η εικονική βία που προβάλλουν είναι δυνατόν να αυξήσει την αντοχή των παικτών στον πόνο.

Η έρευνα πραγματοποιήθηκε σε 40 εθελοντές, οι οποίοι κλήθηκαν να παίξουν για 10 λεπτά δύο ειδών παιχνίδια, ένα βίαιο και ένα μη, και μετά να βυθίσουν το χέρι τους σε παγωμένο νερό.

Το παγωμένο νερό είναι γενικώς η πιο ασφαλής μέθοδος για να μετρηθεί η αντίδραση ενός ανθρώπου στον πόνο από την πολύ χαμηλή θερμοκρασία.

Το αποτέλεσμα της έρευνας ήταν εξαιρετικά αποκαλυπτικό. Όσοι από τους συμμετέχοντες έπαιξαν το βίαιο παιχνίδι κατάφεραν να αντέξουν το κρύο πολύ περισσότερο από όσους έπαιξαν το μη βίαιο, σε ποσοστό που αγγίζει το 65%.

Οι ερευνητές υποστηρίζουν πως το stress, η αντίδραση φυγής καθώς και ο αυξημένος καρδιακός ρυθμός όσων παίζουν τέτοιου είδους παιχνίδια σχετίζονται άμεσα με την αυξημένη αντοχή τους στον πόνο. Υποστηρίζουν πως ο εγκέφαλός μας αντιδρά στην εικονική βία με τον ίδιο τρόπο με τον οποίο αντιδρά στην πραγματική.

Αφορμή για αυτήν την έρευνα στάθηκε μια παλιότερη μελέτη, η οποία είχε δείξει πως η συναισθηματική αντίδραση που προκαλείται στον οργανισμό μας όταν

βρίζουμε μπορεί να απαλύνει τον πόνο, κάτι που είχαν επιτυχώς δοκιμάσει και στο αμερικανικό ντοκιμαντέρ «Mythbusters».

Γνωρίζοντας πως μια έντονη συναισθηματική αντίδραση, όπως το βρίσιμο, μπορεί να βοηθήσει τους ανθρώπους να αντέξουν τον πόνο για περισσότερη ώρα, οι επιστήμονες αποφάσισαν να ανακαλύψουν αν μπορεί να συμβεί το ίδιο με την αντίδρασή τους στη βία από ένα ηλεκτρονικό παιχνίδι.

Θα ήταν εξαιρετικά ενδιαφέρον βέβαια να δούμε αν η ίδια συναισθηματική αντίδραση μπορεί να επιτευχθεί και από μια βίαιη εικόνα ή ταινία, δεδομένου πως σε αυτήν την περίπτωση ο θεατής δεν θα έχει άμεση σχέση με τους χαρακτήρες, όπως συμβαίνει στα παιχνίδια.

Πηγή: medicalnews.gr

Πηγή: thrakitoday.com