

美國研究顯示：電動遊戲可提升創造力及決策力

駐洛杉磯臺北經濟文化辦事處文化組

根據華爾街日報的報導，越來越多的美國大學研究顯示，電動遊戲事實上有助於創造力、決策力及反應力的培養；可改善如外科醫師所需的手眼協調，並刺激視覺反應，改進夜間駕駛的能力。

根據科學家的研究，玩動作類的電視或網路電玩的玩家，他們的作決策的速度比一般人快了 25%，且無損其正確度；而其他的研究也發現，最厲害的玩家可以在 1 秒內完成 6 次的決定與行動，比一般人快 4 倍；更有甚者，根據羅切斯特大學的研究，平常人大概一般可以同時記住 4 件事情，但經常練習的玩者，可以同時分心在 6 樣事物上，而不會搞混。科學家們也發現，占約玩家比率 42% 的女性，其實在更高深的心智操控 3D 物品的能力上，段數更為高超。

值得注意的是，以上有關決策力等的研究，大多是以平均 34 歲，玩電玩有 12 年以上的資歷，而且經常一週玩超過 18 小時的成年人為研究對象，而非學童。但密西根州立大學的一項以中學生為對象的 3 年研究，結果顯示兒童玩越多電腦遊戲，在創造力測驗上的成績越高。

研究團隊要求 491 名中學生利用一張紙上的曲線圖，除要為圖像命名，還要寫出一篇有趣又生動的故事，然後由 7 名評分員依據原創性、文章長短及複雜度等的標準，稱為「托倫斯創造思考測驗」(*Torrance Tests of Creative Thinking*) 來評量，作出以上的結論。有趣的是，他們研究結果得出，為其他目的而使用手機、電腦或上網等，對創造力的刺激沒有效果，只有動作類的遊戲因為有密集的刺激，腦神經迴路才能改變，科學家目前仍無法確定的只是：這類的動作遊戲是否一定，還是剛巧都與暴力有關的，所以才有好效果？

當然，也有其他的一些研究顯示，暴力電玩會改變年青人腦部結構，造成情緒控制部份功能破壞，玩太多電玩也會造成體重過重、內向及容易憂鬱等生理及心理問題。科學家們強調，他們的研究完全沒有接

受與電玩相關企業的贊助，他們之所以研究電玩的目的，是希望能了解人類如何學習成為電玩世界的專家，並希望藉此可以找出如何將新知識及經驗，轉變成為第二本能(second nature)的機制，以便可以應用在真實世界。

譯稿人: 藍先菡摘譯

資料來源: 2012 年 3 月 5 日, 華爾街日報

連結網址:

<http://online.wsj.com/article/SB10001424052970203458604577263273943183932.html>

