**小時候玩電玩或可提高以後的工作記憶**

**​**

一些研究顯示，玩電玩會導致腦結構變化，包括增加某些區域的大小，或導致功能性改變，諸如啟動負責注意力或視覺空間技能的區域。加泰隆尼亞開放大學（UOC）的新研究進一步表明，即使不玩遊戲好幾年後，其導致的認知變化也會發生。

這是發表在《人類神經科學前沿》期刊上的文章結論之一。該研究涉及27名年齡在18至40歲之間的人，有無玩電玩經驗的人都有。

​

結果顯示，兒童時期沒有玩電玩經驗的人，沒有從中獲得優化腦部處理能力和抑制無關刺激的效果。

**小时候玩电玩或可提高以后的工作记忆**

一些研究显示，玩电玩会导致脑结构变化，包括增加某些区域的大小，或导致功能性改变，诸如启动负责注意力或视觉空间技能的区域。加泰隆尼亚开放大学（UOC）的新研究进一步表明，即使不玩游戏好几年后，其导致的认知变化也会發生。

这是發表在《人类神经科学前沿》期刊上的文章结论之一。该研究涉及27名年龄在18至40岁之间的人，有无玩电玩经验的人都有。

结果显示，儿童时期没有玩电玩经验的人，没有从中获得优化脑部处理能力和抑制无关刺激的效果。

**Playing video games as a child may improve working memory later**

**​**

A number of studies have shown how playing video games can lead to structural changes in the brain, including increasing the size of some regions, or to functional changes, such as activating the areas responsible for attention or visual-spatial skills. New research from the Universitat Oberta de Catalunya(UOC) has gone further to show how cognitive changes can take place even years after people stop playing.

​

This is one of the conclusions from the article published in Frontiers in Human Neuroscience. The study involved 27 people between the ages of 18 and 40 with and without any kind of experience with video gaming.

​

The results show that people without experience of playing video games as a child did not benefit from improvements in processing and inhibiting irrelevant stimuli

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 電玩 | diànwán | video game |
| 功能性 | gōngnéngxìng | functionality |
| 啟動 | qǐdòng | to start (a machine) / to set in movement / to launch (an operation) / to activate (a plan) |
| 注意力 | zhùyìlì | attention |
| 視覺 | shìjué | sight / vision / visual |
| 好幾年 | hǎojǐnián | several years |
| 認知 | rènzhī | cognition / to acknowledge |
| 涉及 | shèjí | to involve / to touch upon (a topic) |
| 優化 | yōuhuà | optimization / to optimize / to make superior |
| 處理能力 | chǔlǐnénglì | processing capability / throughput |