**Видеоигры снижают чувствительность к боли**

Исследователи Ульрих Вегер из Университета Виттен-Хердеке (Германия) и Стивен Лофнан (Stephen Loughnan) из Мельбурнского университета (Австралия) опубликовали результаты своей работы, в которых утверждают, что люди, которые проводят много времени, погрузившись в видеоигры в роли виртуального персонажа, снижают чувствительность своего тела к болевым и эмоциональным сигналам.

Исследователи изучили, что происходит, когда люди идентифицируют себя с аватаром, персонажем игры, и как это влияет на ощущение боли в реальной жизни. В эксперименте речь шла об аватарах, которые наделены такими характеристиками как жестокость и отсутствия эмоций.

Сначала участники эксперимента сообщили, сколько часов в неделю они провели за видеоиграми, а затем исследователи сопоставили эти данные с уровнем болевого порога - для этого игрокам предлагалось доставать скрепки из ледяной воды.

Во второй части эксперимента участники играли либо в игру с полным эффектом присутствия, либо в игру, не требующую полного погружения. Затем нужно было пройти тот же тест со скрепками. Выяснилось, что те, кто играл в игру с эффектом присутствия, были менее чувствительны к боли при выполнении теста, и вытянули из воды больше скрепок. Кроме того, такие игроки были равнодушными к другим людям, испытывающим недовольство.

По мнению ученых, когда человек начинает играть, у него снижается чувствительность к боли, которую он испытывает сам или к боли, которую испытывают окружающие. То есть, принципы, принятые от аватара в ходе игры - вроде бесчувственности - переносятся и в реальную жизнь.