

GAME GIÚP NGƯỜI MẮC BỆNH TÂM THẦN... NÂNG CAO NHẬN THỨC

Hãy tưởng tượng bạn đi ra từ văn phòng bác sĩ với một toa thuốc chỉ định chơi một trò chơi video. Các nhà sáng chế của Brain Plasticity với trò chơi nâng cao nhận thức, đã bắt đầu đàm phán với Cục Quản lý Thực phẩm và Dược phẩm Hoa Kỳ (FDA) để

Hãy tưởng tượng bạn đi ra từ văn phòng bác sĩ với một toa thuốc chỉ định chơi một trò chơi video. Các nhà sáng chế của Brain Plasticity với trò chơi nâng cao nhận thức, đã bắt đầu đàm phán với Cục Quản lý Thực phẩm và Dược phẩm Hoa Kỳ (FDA) để thâm nhập vào thị trường game như một loại thuốc điều trị.

Brain Plasticity đã chỉnh trò chơi giúp những người mắc bệnh tâm thần phân liệt cải thiện những thiếu hụt tập trung và trí nhớ liên quan tới rối loạn.

Đầu năm tới, họ sẽ tiến hành một nghiên cứu với 150 người tham gia tại 15 địa điểm trên khắp các đất nước. Những người tham gia sẽ chơi trò chơi trong một giờ, năm lần một tuần trong sáu tháng. Nếu chất lượng cuộc sống của người tham gia được cải thiện ở "liều" như trên thì Brain Plasticity sẽ nhận được phê duyệt của FDA.

FDA chấp thuận các trò chơi máy tính nói chung có thể thay đổi phương thức y tế giúp đỡ các đối tượng cho dù là tâm thần phân liệt hoặc rối loạn phổ biến hơn như trầm cảm hoặc lo âu, Daniel Dardani, thành viên chuyên gia công nghệ tại Viện Công nghệ Massachusetts cho biết.

Nhưng sự tham gia của FDA vào ngành công nghiệp game trí tuệ sẽ đi kèm với cả ưu và nhược điểm. Danh sách phân tích song song các yếu tố này được rút ra từ nghiên cứu và tranh luận chuyên ngành về vấn đề này tại một cuộc họp Phần mềm giải trí và nhận thức Neurotherapeutics tại San Francisco hồi đầu tuần.

Game có thể giúp nâng cao trí tuệ?

Một số hy vọng rằng sự chấp thuận của FDA sẽ bổ sung thêm tính toàn vẹn cho một ngành công nghiệp luôn đầy tranh cãi. "Thế giới của game trí tuệ chỉ toàn là nhảm nhí", Michael Merzenich, một nhà phát triển trò chơi nhận thức, đồng sáng lập của Posit Science phát biểu trên New Scientist tại cuộc họp.

Ông chỉ ra một nghiên cứu năm ngoái cho thấy rằng các trò chơi nâng cao nhận thức không có tác dụng với não bộ (Nature, DOI: 10.1038/nature09042). Sự tham gia của FDA sẽ có tác dụng duy nhất để chứng minh lợi ích của những trò chơi này.

Tuy nhiên, xác định lợi ích của các trò chơi đó là một quá trình phức tạp. Kể từ khi nghiên cứu của the Nature được công bố, các nhà phê bình đã yêu cầu 11.430 người tham gia được tự lựa chọn, khỏe mạnh và không theo một "liều" cố định. Họ cho rằng các trò chơi cần phải được kiểm tra chặt chẽ hơn.

Không giống như các yêu cầu nhận thức trong nghiên cứu của the Nature, các trò chơi của Brain Plasticity có mục tiêu cụ thể và đi kèm với "liều lượng" được yêu cầu nghiêm ngặt với mức độ thường xuyên và lâu dài để đem lại kết quả.

Ngay cả khi FDA chấp thuận cho các trò chơi của Brain Plasticity, họ có vẻ không nghiên cứu kỹ lưỡng yêu cầu bồi thường của các trò chơi cho sự ổn định não người khỏe mạnh, ông Henry Mahncke, một nhà khoa học cấp cao của Brain Plasticity cho biết.

Một số người lo ngại rằng chấp thuận của FDA thực sự sẽ cản trở phát triển của các trò chơi nâng cao nhận thức, bởi vì cơ quan này quá chậm chạp trong việc phê duyệt cho phép trò chơi phát

triển. "Tôi nghĩ rằng còn quá sớm để FDA tham gia", Alice Medalia, một chuyên gia khắc phục hậu quả nhận thức tại Đại học Columbia, thành phố New York nhấn mạnh.

Khi thỏa hiệp diễn ra. FDA có thể hướng dẫn cho người tiêu dùng nên tìm kiếm sản phẩm game điều trị nào - tương tự như xử lý các ứng dụng smartphone y tế, ông Alvaro Fernandez, Giám đốc điều hành của SharpBrains, một công ty nghiên cứu thị trường của Washington DC - theo dõi các công cụ khoa học thần kinh ngoài ảnh hưởng cho biết.