全球游戏玩家面临不可逆的听力损伤或耳鸣风险

作者：writer 来源：科学网

本文原地址：https://www.iikx.com/news/progress/25859.html

本文仅供学习交流之用，版权归原作者所有，请勿用于商业用途！

全球游戏玩家面临不可逆的听力损伤或耳鸣风险。
近年来，电子游戏盛行。据估计，2022年全球游戏玩家人数超过30亿。

虽然目前已有耳机、耳塞和音乐场所音量源对听力影响的研究，但相对而言，很少有人关注电子游戏（包括电子竞技）对听力损伤的影响。而游戏玩家通常喜欢开很大的声音玩游戏，一玩就是几个小时。

1月16日，一篇发表在《BMJ公共卫生》（BMJ Public Health）上的系统性综述文章发现，世界各地的电子游戏玩家可能面临着不可逆转的听力损伤或耳鸣的风险。

来自北美、欧洲、东南亚、亚洲和澳大利亚地区9个国家的14项经同行评审的研究被纳入本综述，共涉及53833人。11项是队列研究（流行病学观察），其中6项研究着眼于听力与电脑或视频游戏之间的关系；4项研究聚焦于亚洲流行的游戏中心或个人电脑室；1项研究聚焦于移动设备。

研究评估了游戏和自我报告的听力损伤、听力阈值或耳鸣之间的关系。研究发现，在校学生使用游戏中心与严重耳鸣和高频听力损伤的几率增加有关，双耳听力下降。

研究报告称，在美国有超过1000万人可能会接触到来自视频或电脑游戏的大声或非常大声的声音。

研究通过连接到游戏机上的耳机测量了5款电子游戏的声音水平，发现4款单机射击游戏的平均声音水平分别为88.5、87.6、85.6和91.2分贝，赛车游戏的平均声音水平为85.6分贝。

研究人员指出，在对5万多人的研究中报告的声音水平经常接近或超过允许的安全限度。男孩比女孩玩电子游戏的频率更高，时间更长，声音强度也更高。

研究人员认为，游戏耳机可能会达到不安全的听力水平，这可能会使一些游戏玩家面临听力损伤的风险。

那些经常玩游戏或高于本综述中所描述的平均声音水平的人，可能超过了允许的声音暴露极限，这或许会让他们发展成永久性听力损伤或耳鸣的风险中。研究人员表示，鉴于这些游戏的流行程度，需要引起更多人重视，提高人们对潜在风险的认识。（来源：中国科学报 张晴丹）

相关论文信息：https://doi.org/10.1136/bmjph-2023-000253

作者：Lauren K Dillard 来源：《BMJ公共卫生》

更多 科学进展 请访问 https://www.iikx.com/news/progress/

本文版权归原作者所有，请勿用于商业用途，爱科学iikx.com转发