

Atletar kryssar vegen best

Laura Chaddock og kollegar sette VR-briller (*virtual reality*) på 18 fotballspelarar, symjarar og tennisspelarar på elitenivå og ba dei om å kryssa ein simulert 8 meter brei tofelts-veg.

PUBLISERT 5. juni 2011

Det same gjorde dei med 18 kontrollpersonar som ikkje var aktive idrettsutøvarar. Gruppene blei tilpassa kvarandre med omsyn til akademisk nivå, alder, høgd, vekt og erfaring med videospel hjå deltakarane.

Bilane på vegen køyrde i 65–90 km/t. Forsøkspersonane fekk beskjed om å koma seg over på andre sida av vegen innan 30 sekundar utan å bli påkøyrde. Dei kunne ikkje snu, og det fanst ikkje nokon midtrabatt å ta pause på. Deltakarane blei òg utsette for distraksjonselement som mobilsamtalar eller å høyra musikk på ein mp3-spelar. Reaksjonstida blei òg målt ved hjelp av ein enkel datatest.

Idrettsfolka var klart best. Dei kom seg heilskinna over vegen 72 prosent av gongane, samanlikna med 55 prosent for kontrollgruppa. Men desse resultata heldt seg ikkje når ein introduserte distraksjonselementa. Ifølgje forskarane kan forklaringa vera at det å bli distraherert av ein kompleks samtale ikkje inngår i sportsøvingar, skriv ResearchBlogging.org. Idrettsutøvarane var òg betre på den enkle reaksjonstesten. Statistiske analysar tyder på at denne faktoren eine og åleine kan forklara at dei var flinkare til å kryssa vegen.

– Det er ei plausibel forklaring at ein fotballspelar sine opptrena evner til multitasking og rask prosessering av informasjon ikkje bare har relevans på banen, men òg gjer seg gjeldande i det verkelege livet, kommenterer Chaddock, men peikar samstundes på at forskinga deira ikkje seier noko om kva veg årsakspila går; det er fullt tenkeleg at idretten dreg til seg personar som i utgangspunktet har desse eigenskapane.

Kjelde: Chaddock, L. et al. (2011) Do athletes excel at everyday tasks? *Medicine and Science in Sports and Exercise*, 10. mars.

Teksten sto på trykk første gang i Tidsskrift for Norsk psykologforening, Vol 48, nummer 6, 2011, side