

[Akceptuje](#)

W ramach naszej witryny stosujemy pliki cookies w celu świadczenia państwu usług na najwyższym poziomie, w tym w sposób dostosowany do indywidualnych potrzeb. Korzystanie z witryny bez zmiany ustawień dotyczących cookies oznacza, że będą one zamieszczone w Państwa urządzeniu końcowym. Możecie Państwo dokonać w każdym czasie zmiany ustawień dotyczących cookies. Więcej szczegółów w naszej [Polityce Prywatności](#)

[Portal](#) [Informacje](#) [Katalog firm](#) [Praca](#) [Szkolenia](#) [Wydarzenia](#) [Porównania międzylaboratoryjne](#)
[Kontakt](#)



[Laboratoria](#)
[.net](#)
[Innowacje](#)
[Nauka](#)
[Technologie](#)



[Logowanie](#) [Rejestracja](#) [pl](#)

Newsletter

zapisz się

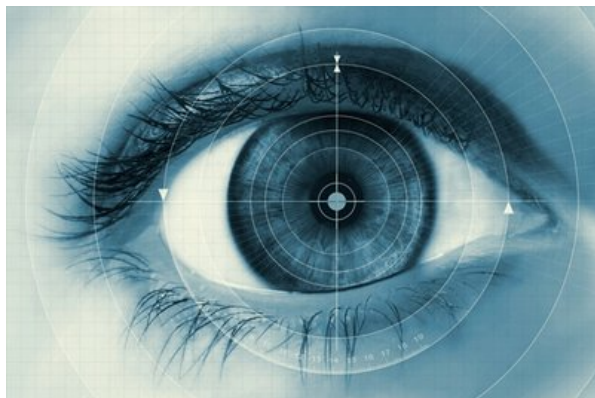
Naukowy styl życia

Nauka i biznes

- [Nowe technologie](#)
- [Felieton](#)
- [Tygodnik "Nature"](#)
- [Edukacja](#)
- [Artykuły](#)
- [Przemysł](#)

[Strona główna](#) > [Informacje](#)

Polska gra ucząca niewidomych echolokacji



Część osób niewidomych i niedowidzących potrafi odwzorować świat na podstawie wydawanych dźwięków i nasłuchiwania przekazywanego dane echa. Echolokacja jest możliwa do wykorzystania przez ludzi, podobnie jak są w stanie robić to nietoperze czy delfiny, jednak takiej umiejętności trzeba się nauczyć. Polscy badacze pracują nad stworzeniem gry, która przy wykorzystaniu dźwięków binauralnych umożliwi rozwój zdolności echolokacji u osób z dysfunkcją wzroku. Problem ten dotyczy nawet 1,8 mln Polaków.

- Projekt polega na stworzeniu narzędzi, które umożliwią rozwój zdolności echolokacji, głównie u osób niewidomych i słabo widzących. Echolokacja to odwzorowanie świata na podstawie dźwięku odbitego. Chcemy nagrywać dźwiękami binauralnymi otaczającą przestrzeń po to, żeby później można było to wielokrotnie odsłuchiwać. Mając tę samą powtarzalną sytuację można się nauczyć, jaka informacja jest przekazywana w tych dźwiękach - tłumaczy w rozmowie z agencją Newseria Innowacje Sławomir Strugarek, analityk Transition Technologies.

Echolokacja określana jest jako widzenie słuchem. Po emisji cyklicznych dźwięków, np. klaskania czy uderzenia łaską o powierzchnię, powstałe w wyniku zetknięcia się fali akustycznej z przeszkodą echa dźwiękowe pozwalają obserwować otoczenie. Na podstawie kierunku czy natężenia powracającego dźwięku można określić odległość i wielkość przeszkody. Echolokacją posługują się np. nietoperze czy delfiny, ale taką umiejętność posiadają również ludzie, zwłaszcza ci z dysfunkcją wzroku.

Naukowcy z Uniwersytetu Zachodniego Ontario w Kanadzie, którzy zbadali mózgi dwóch niewidomych na co dzień korzystających z echolokacji stwierdzili, że przy interpretacji takich dźwięków aktywuje się płąt potyliczny, czyli obszar mózgu odpowiedzialny za skojarzenia wzrokowe. Choć nie każdy niewidomy potrafi w ten sposób rozpoznawać świat, można się tego nauczyć. Firmy Utilitia i Transition Technologies chcą stworzyć grę umożliwiającą poruszanie się po wirtualnie odwzorowanej przestrzeni przy wykorzystaniu dźwięków binauralnych.

- Dźwięki binauralne to dźwięki otoczenia nagrywanego na dwóch mikrofonach, które oddają przestrzeń dźwiękową 360 stopni. Tworzymy aplikację, do której wgrywamy dźwięki i użytkownik siada w fotelu, zakłada słuchawki, odsłuchuje dźwięki, dostaje informacje od instruktora o tym, co na tych dźwiękach się znajduje i może wielokrotnie ten dźwięk odsłuchiwać, tak długo, aż usłyszy to, co potrzeba - mówi Sławomir Strugarek.

Sama gra ma pozwolić na stopniowe nabywanie zdolności echolokacji, a gracz będzie przechodził kolejne etapy, każdy w coraz trudniejszym akustycznie pomieszczeniu. Docelowo, za pomocą echa dźwięków będzie można funkcjonować niemal tak, jak osoby widzące. Ci, którzy opanowali zdolność echolokacji do perfekcji są w stanie jeździć na rowerze, poruszać się po trudnym terenie bez użycia laski.

- Nie każdy zdaje sobie sprawę, że dzięki echolokacji może otrzymać dużo więcej informacji o otaczającym świecie, na które do tej pory nie zwracał uwagi. To będą gry, które będą miały na celu

uczyć i podnosić zdolności echolokacyjne rozpoznawania dźwięków na różnych etapach, od najprostszego do najtrudniejszego – podkreśla ekspert.

W Polsce ok. 1,8 mln osób ma dysfunkcję wzroku, przy czym liczbę osób niewidomych lub tych z bardzo poważnymi dysfunkcjami szacuje się na ponad 200 tys, wynika z danych GUS. Na świecie problemy ze wzrokiem ma 1 proc. populacji.

Źródło: www.newseria.pl

<http://laboratoria.net/aktualnosci/28196.html>



14-01-2025

Targi LABS EPXO 2025

Ruszyła rejestracja na najważniejsze wydarzenie dla branży laboratoryjnej.



14-01-2025

Nanotechnologia w medycynie

Czyli nanocząstki jako nośniki leków.



14-01-2025

Uważaj na zimno

Przy takiej pogodzie łatwo o odmrożenia. Sprawdź jak reagować.



14-01-2025

Indeks sytości i gęstość odżywcza

Klucze do zdrowego i smacznego odżywiania



14-01-2025

Potrzeba bezpieczeństwa młodzieży nie jest zaspokajana

Ocenia dr hab. Piotr Długosz autor raportu „Młodzież w epoce kryzysów”.



14-01-2025

Pierwsze wszczepienie bionicznej trzustki człowiekowi

Możliwe będzie w 2026 roku.



14-01-2025

Głęboki sen oczyszcza mózg

Mocny sen w nocy pomaga oczyścić mózg z toksyn.



14-01-2025

Sok z czarnego bzu ułatwia odchudzanie

Informuje pismo „Nutrients“.

Informacje dnia: [Targi LABS EPXO 2025 Nanotechnologia w medycynie](#) [Uważaj na zimno](#) [Indeks sytości i gęstość odżywcza](#) [Potrzeba bezpieczeństwa młodzieży nie jest zaspokajana](#) [Pierwsze wszczepienie bionicznej trzustki człowiekowi](#) [Targi LABS EPXO 2025 Nanotechnologia w medycynie](#) [Uważaj na zimno](#) [Indeks sytości i gęstość odżywcza](#) [Potrzeba bezpieczeństwa młodzieży nie jest zaspokajana](#) [Pierwsze wszczepienie bionicznej trzustki człowiekowi](#) [Targi LABS EPXO 2025 Nanotechnologia w medycynie](#) [Uważaj na zimno](#) [Indeks sytości i gęstość odżywcza](#) [Potrzeba bezpieczeństwa młodzieży nie jest zaspokajana](#) [Pierwsze wszczepienie bionicznej trzustki człowiekowi](#)

Partnerzy