

The relationship between training behavior and cognitive improvement in a video game training study

In this seminar, I will present the results of mediation and moderation analyses conducted on data gathered from participants trained in the real-time strategy video game "StarCraft II". The efficacy of this training study has already been confirmed in terms of its ability to improve cognitive functioning. The goal now is to relate changes in the in-game behavior of the trainees to their cognitive improvements. This will be done by extracting these in-game behaviors from recordings of each trainee's performance, and using mediation and moderation analyses (PyProcessMacro) to test how they relate to the change in cognitive functioning as measured before and after the training intervention.

Związek między zachowaniem treningowym a poprawą funkcji poznawczych w badaniu szkoleniowym dotyczącym gier wideo

Podczas tego seminarium przedstawię wyniki analiz mediacji i moderacji przeprowadzonych na danych zebranych od uczestników przeszkolonych w strategicznej grze wideo „StarCraft II”. Skuteczność tego badania treningowego została już potwierdzona pod względem jego zdolności do poprawy funkcjonowania poznawczego. Teraz celem jest powiązanie zmian w zachowaniu uczestników w grze z ich ulepszeniami poznawczymi. Zostanie to wykonane poprzez wyodrębnienie tych zachowań w grze z nagrań osiągnięć każdego uczestnika oraz wykorzystanie analiz mediacji i moderacji (PyProcessMacro) w celu przetestowania, w jaki sposób odnoszą się one do zmiany w funkcjonowaniu poznawczym, mierzonej przed i po interwencji treningowej.