

## Streszczenie

Rosnąca liczba badań przekrojowych i treningowych wskazuje, że granie w gry komputerowe może poprawiać funkcje poznawcze, takie jak uwaga wzrokowa, kontrola poznawcza, krótkotrwała pamięć wzrokowa i ogólna szybkość przetwarzania informacji. Stanowi to przeciwieństwo wobec bardziej tradycyjnych podejść do treningu poznawczego, które zasadniczo nie przyniosły konsekwentnych ulepszeń wykraczających poza trenowane zadanie. W związku z powyższym gry komputerowe stanowią wyjątkową platformę do nauki transferu umiejętności i jego uwarunkowań. Moja praca dotyczy roli gatunku gier komputerowych w procesie ulepszania zdolności poznawczych. Zbadałem czy mechanizmy tworzące grę komputerową (i określające jej gatunek) odgrywają rolę w określaniu, które funkcje poznawcze mogą poprawić się w wyniku tego doświadczenia. Identyfikacja takiego związku pomogłaby wyjaśnić, dlaczego i w jaki sposób gry komputerowe wydają się poprawiać tak szeroki zakres zdolności poznawczych, gdy inne ukierunkowane wysiłki często zawodzą. Dodatkowo, może mieć to bezpośrednie przełożenie na zalecenia odnośnie projektowania skutecznego treningu poznawczego. Związek ten analizowany jest w serii badań, które porównują graczy z określonych gatunków gier komputerowych pod względem ich zdolności poznawczych. Wyniki tych badań łącznie dostarczają dowodów na to, że rodzaj doświadczanej gry komputerowej może mieć różny wpływ na zdolności poznawcze. Tę główny wynik wskazuje na możliwe wyjaśnienie tego zjawiska za pośrednictwem teorii transferu.

