

ارتباط بازی‌های رایانه‌ای با بهره‌مندی هوش هیجانی و هوش اجتماعی

علیرضا ماردپور^۱، آرمین محمودی^{۱*}، شیرعلی خرامین^۲، مریم پایی^۱

^۱ گروه روانشناسی و علوم تربیتی، واحد یاسوج، دانشگاه آزاد اسلامی، یاسوج، ایران، ^۲ گروه روانشناسی، دانشگاه علوم پزشکی یاسوج، یاسوج، ایران

تاریخ وصول: ۱۳۹۶/۳/۳۱ تاریخ پذیرش: ۱۳۹۶/۹/۱۳

چکیده.

زمینه و هدف: با توجه به رواج بازی‌های رایانه‌ای در بین کودکان و نوجوانان مطالعاتی در زمینه ارتباط این بازی‌ها و اثرات آنها در این گروه سنی صورت گرفته است. پژوهش حاضر با هدف بررسی ارتباط بازی‌های رایانه‌ای با بهره‌مندی هوش هیجانی و هوش اجتماعی دانش‌آموزان شهر یاسوج انجام شد.

روش بررسی: این مطالعه از نوع توصیفی - تحلیلی بود. جامعه هدف در این پژوهش کلیه دانش‌آموزان مقطع راهنمایی شهر یاسوج بودند که از بین آنها ۲۰۰ نفر با روش نمونه‌گیری تصادفی انتخاب شدند. ابزار جمع‌آوری داده‌ها، پرسشنامه‌های هوش شناختی ریون، هوش اجتماعی ترومسو، هوش هیجانی شوت و پرسشنامه مشتمل بر متغیرهای مربوط به بازه‌های رایانه‌ای و دموگرافیک بود. تجزیه تحلیل داده‌ها با استفاده از آزمون‌های آماری تی مستقل، آنالیز واریانس یک‌طرفه و ضریب همبستگی پیرسون انجام شد.

یافته‌ها: از دانش‌آموزان مورد مطالعه، ۱۱۸ نفر (۵۹ درصد) پسر بودند، نوع بازی‌های کامپیوتری با جنسیت دانش‌آموزان رابطه معنی‌دار مستقیم داشته است ($p=0/001$). هوش اجتماعی با ساعات صرف شده برای بازی‌های رایانه‌ای رابطه معنی‌دار مستقیم داشت ($p=0/001$)، ولی هوش شناختی ($p=0/05$) و هیجانی ($p=0/95$) دانش‌آموزان با ساعات صرف شده برای بازی‌های رابطه معنی‌داری نداشته‌اند. نوع بازی با هوش شناختی دانش‌آموزان رابطه معنی‌داری نداشته ($p=0/67$)، ولی با هوش هیجانی ($p=0/035$) و هوش اجتماعی ($p=0/04$) دانش‌آموزان رابطه معنی‌دار مستقیم داشته‌اند. جنسیت دانش‌آموزان با هوش اجتماعی ایشان رابطه معنی‌دار مستقیم داشته ($p=0/001$)، ولی با هوش شناختی ($p=0/057$) و هوش هیجانی ($p=0/13$) ایشان رابطه معنی‌داری نداشته‌اند. میزان ساعات صرف شده برای بازی‌های رایانه‌ای و جنسیت دانش‌آموزان رابطه معنی‌داری نداشته‌اند ($p=0/03$).

نتیجه‌گیری: نتایج پژوهش نشان داده که بازی‌های رایانه‌ای و نوع آنها با بهره‌مندی هوش هیجانی و هوش اجتماعی رابطه معنی‌داری وجود داشته است. نوع بازی با جنسیت دانش‌آموزان نیز رابطه داشته است، به این ترتیب که پسر ها بیشتر به بازی‌های پر تحرک و خشن و دخترها بیشتر به بازه‌های اجتماعی علاقه داشته‌اند، لذا پیشنهاد می‌گردد متناسب با جنسیت آنان بازی‌ها و نوع آنها ارایه شود. یافته‌های این مطالعه با اکثر مطالعه‌های مشابه هم‌خوانی داشته است

کلید واژه‌ها. بازی‌های رایانه‌ای، هوش شناختی، هوش هیجانی، هوش اجتماعی، دانش‌آموزان راهنمایی

* نویسنده مسئول: آرمین محمودی، یاسوج، دانشگاه آزاد اسلامی، واحد یاسوج، گروه روانشناسی و علوم تربیتی

Email: Armin.iauyasuj@yahoo.com

مقدمه

در جهان معاصر، پیشرفت علوم نه تنها بر سطح زندگی و فضا و محیطی که انسان‌ها در آنها زندگی می‌کنند تأثیر گذاشته بلکه قوانین و قواعد حاکم بر ارتباط و تعامل بین انسان‌ها، نگرش آنها را نسبت به خود، به دیگران و به جهان تغییر داده است. دنیای نوجوانان نیز از این تغییرات مصون نمانده است و یکی از جلوه‌های این تغییر، در نوع سرگرمی‌ها و یا گذراندن اوقات فراغت این قشر از جامعه است که نمود بارز آن را می‌توان در ظهور و گسترش بازی‌های الکترونیکی مشاهده کرد (۱). سال‌ها بعد از به وجود آمدن بازی‌های ویدیویی و همراه با به وجود آمدن اولین رایانه‌ها دنیای رسانه‌ها شاهد تولید اولین بازی‌های رایانه‌ای بود. این بازی‌ها از نظر گرافیکی و شخصیت‌های بازی شبیه به بازی‌های ویدیویی بود و می‌توان گفت ادامه دهنده راه این بازی‌ها بود (۲). هم‌زمان با بروز و شیوع این بازی‌ها، نگاه‌های کنجکاو و نگران بسیاری به این پدیده متوجه گشته و به کنکاش در آثار و پیامدهای حاصل از بازی‌های رایانه‌ای و ویدیویی پرداخته است. در این راستا تمرکز توجه بر دو عنصر اصلی این رابطه یعنی نوجوانان و بازی‌های رایانه‌ای بوده است (۱).

بهبود کیفیت و تنوع بازی‌ها و پیشرفت علوم الکترونیک و رایانه، باعث گسترش روزافزون این رسانه در میان جامعه، خصوصاً در بین نوجوانان گشته است (۳). امروزه بازی‌های رایانه‌ای با برخورداری هر چه بیشتر از پیشرفت‌های علمی و فنی

به جایی رسیده‌اند که مخاطب آنها که اکنون بخشی از بازی است، با استفاده از ابزارهای گوناگون و جانبی رایانه‌ها به طور کامل در بازی‌ها درگیر می‌شود، اما نکته‌ای که ممکن است در بررسی‌ها نادیده گرفته شود، جنبه تعاملی بودن این بازی‌هاست؛ یعنی مخاطب رادیو، تلویزیون یا نشریات، فقط اخبار و گزارش‌ها را دریافت می‌کند حتی در مواردی با بی‌توجهی از آنها می‌گذرد، اما در یک بازی تعاملی رایانه‌ای، مخاطب در نتیجه بازی و سرنوشت قهرمان آن شریک می‌شود چنان که ناخواسته خود را مسئول کشتن فرد مقابل و زنده ماندن عوامل بازی می‌داند و چه بسا پیگیری بیش از حد و فشار ناشی از مسئولیت‌های تحمیلی مجازی، اعتیاد به این بازی‌ها را سبب شود و چنان درگیری ذهنی‌ای با بازی ایجاد کند که فرد حتی در مواقع استراحت و خواب هم بازی‌ها را به صورت رؤیا یا کابوس ببیند (۴). اگر چه داده‌های جمعیت شناختی دقیقی از بازی‌کنندگان رایانه‌ای در ایران در دست نیست و زمینه این قبیل پژوهش‌ها در کشور، حوزه‌ای بکر و کاوش نشده است، اما برخی یافته‌ها نشان می‌دهند که ۸۵ درصد مردان ایالات متحده، به طور معمول و هر روز مشغول بازی‌های رایانه‌ای هستند، پسران آنجا دو برابر بیشتر از دختران با این برنامه‌ها بازی می‌کنند و بازی‌های رایانه‌ای خشونت‌آمیز را بر سایر انواع بازی‌ها ترجیح می‌دهند و حتی از سنین پایین‌تری نسبت به دختران با این قبیل بازی‌ها درگیر می‌شوند. همین موجب می‌شود که آنان بیش از دختران، به این بازی‌ها وابسته یا حتی معتاد

با اختلالات اضطرابی، علایم ترس (از جمله کابوس) و افزایش برانگیختگی در افراد ارتباط دارد. از جمله می‌تواند منجر به کاهش روابط اجتماعی و انزوای اجتماعی کودکان شود. از تأثیرات دیگر در این زمینه می‌توان به کاهش نمرات بازی‌کنندگان در فعالیت‌های شناختی مانند انجام تکالیف درسی، آزمون‌های هوشی و تکالیف پیچیده اشاره داشت(۶). اگر چه در زمینه اثر هیجان‌های رایانه‌ای بر عملکرد ذهن و فعالیت‌های شناختی، اختصاصاً داده‌های همسو و مدونی در دست نیست، اما برخی یافته‌ها نشان می‌دهند که عموماً هیجان‌های آمیخته با تنیدگی می‌توانند به نقایص حافظه‌ای منجر شوند(۷-۱۰). همچنین، مطالعه فرجی و همکاران نشان داد که تجربه هیجان‌های رایانه‌ای، همانند برخی تجارب هیجانی تنیدگی‌زا، قادر است به کندی یا تخریب عملکرد ذهنی بازی‌کنندگان منتهی شود(۵). حتی صرف ساعات مصرف‌شده برای بازی‌های رایانه‌ای با افت تحصیلی دانش‌آموزان رابطه دارد(۱۱). علاوه بر این، تحقیق‌ها نشان داده‌اند که بازی‌های رایانه‌ای می‌تواند با فعالیت‌های هیجانی مانند خشم و پرخاشگری افراد ارتباط داشته باشد. در تحقیق‌هایی که در این زمینه انجام شده مشخص گردید که بازی‌های ویدئویی خشن می‌توانند ارتباط معنی‌داری با متغیرهای هیجانی مختلف از جمله پرخاشگری را به همراه داشته باشند(۱۲ و ۱۱). از طرف دیگر، برخی مطالعه‌ها نشان داده‌اند که این بازی‌ها می‌تواند سلامت بازی‌کنندگان

شوند بنابراین، چون بازی‌های رایانه‌ای به وسعت فراوان توأم با هیجان‌های شدید هستند و از سویی دیگر، مؤلفه هیجانی برجسته اکثر بازی‌های رایانه‌ای، هیجان‌هایی نظیر پرخاشگری، خصومت و خشم است، بررسی آثار و ارتباط روانشناختی و بالینی این بازی‌ها امروزه نقطه عطف توجهات برخی روانشناسان و متخصصان سلامت روان به حساب می‌آید. افزون بر این، چون ترکیب سه عنصر روانشناختی لذت، برانگیختگی و احساس غالب بودن در بازی‌های رایانه‌ای جاذبه آنها را نزد بازی‌کنندگان دوچندان کرده است والدین و متخصصان بهداشت روان باید بیش از پیش نگران آثار احتمالاً منفی این بازی‌ها روی فعالیت‌های شناختی، هیجانی و اجتماعی کودکان باشند(۵).

تأثیرهایی که این بازی‌ها بر مخاطبان خود به جای می‌گذارند فراوان هستند، ولی تحقیق‌ها نشان داده‌اند که تأثیرهای این بازی‌ها در سه گروه آثار جسمانی، رفتاری - هیجانی و روانی - اجتماعی قابل بررسی هستند. آثار جسمانی بازی‌های خشن بر بازی‌کنندگان افراطی، بیشتر مربوط به بیماری‌های ماهیچه‌ای - اسکلتی، افزایش یا کاهش غیرعادی سوخت و ساز بدن، افزایش معنی‌دار ضربان قلب، فشار خون، تعداد تنفس و درجه حرارت بدن است. در زمینه آثار رفتاری و هیجانی، اکثر پژوهش‌ها بر رابطه میان بازی‌های پرهیجان و خشن و بروز رفتارهای پرخاشگرانه در زندگی واقعی افراد متمرکز هستند. همچنین معلوم شده است که برخی بازی‌های ترسناک

را در جنبه‌های مختلف جسمانی، روانی و اجتماعی تحت تأثیر قرار دهد (۱۵ و ۱۴، ۴).

گسترش بازی‌های رایانه‌ای نگرانی‌های ناشی از تأثیرات منفی آنها را افزایش داد و نو بودن این پدیده و راه‌یابی آن به خصوصی‌ترین حیطه زندگی افراد، به خصوص کودکان و نوجوانان، مسئولیت تربیتی خانواده‌ها را سنگین‌تر ساخت، زیرا یکی از مؤثرترین عملکردهای بازی‌های رایانه‌ای تحریک گرایش‌های تهاجمی با توجه به نظریه‌های اجتماعی فراگیری است (۴). با توجه به رواج این بازی‌ها در بین کودکان و نوجوانان، محققان زیادی بر آن شدند تا ارتباط این بازی‌ها را با فعالیت‌ها و متغیرهای مختلف بازیکنان آنها بیابند، با توجه به ضرورت یاد شده هدف از مطالعه حاضر بررسی ارتباط انواع بازی‌های رایانه‌ای بابت هوشی، هوش هیجانی و هوش اجتماعی دانش‌آموزان بود.

روش بررسی

این مطالعه توصیفی - تحلیلی و به صورت مقطعی انجام شده است. جامعه آماری شامل دانش‌آموزان پسر و دختر مقطع راهنمایی شهر یاسوج در سال تحصیلی ۹۴-۹۳ بود. تعداد نمونه تحقیق ۲۰۰ دانش‌آموز بر اساس فرمول کوکران (۱۱۸ پسر و ۸۲ دختر) بودند که با استفاده از روش نمونه‌گیری تصادفی ساده از بین دانش‌آموزان پسر و دختر مقطع راهنمایی شهر یاسوج انتخاب شدند. روش نمونه‌گیری به این شکل بود که ابتدا از بین کلیه مدارس مقطع

راهنمایی شهر یاسوج، ۶ مدرسه (سه مدرسه دخترانه و سه مدرسه پسرانه) به تصادف انتخاب و سپس از هر مدرسه به صورت تصادفی یک کلاس انتخاب گردید. موضوع پژوهش برای دانش‌آموزان شرح داده شده و در صورت رضایت به همکاری با مطالعه و داشتن سابقه بازی کامپیوتری، در طرح شرکت داده شدند. اطلاعات مورد نیاز از طریق پرسشنامه‌های استاندارد و بومی‌شده به شرح زیر جمع‌آوری گردید؛ پرسشنامه اطلاعات دموگرافیک، شامل؛ جنس، پایه تحصیلی، تحصیلات و شغل پدر و مادر.

پرسشنامه محقق ساخته سنجش بازی‌های رایانه‌ای شامل؛ پرسش‌های مربوط به میزان ساعات صرف شده برای بازی، نوع و مکان انجام بازی بود. میانگین ساعت صرف شده برای بازی‌های رایانه‌ای در روزهای تعطیل و غیرتعطیل در هر هفته محاسبه شد. نوع بازی‌های رایانه‌ای شامل بازی‌های پر زد و خورد، ماجراجویانه، ورزشی - رزمی، فکری - آموزشی و مکان انجام بازی‌ها شامل خانه و گیم‌نت‌ها بود.

پرسشنامه هوش شناختی ریون که به نام ماتریس پیشرونده ریون هم مشهور است، شامل ۶۰ سؤال تصویری که به زمانی حدود ۴۵ دقیقه نیاز دارد؛ ضرایب پایایی و روایی همگرای آزمون فوق با آزمون نقاشی آدمک گودیناف - هریس معنی‌دار بود. یافته‌های هنجاری حاکی از این است که از آزمون ماتریس‌های پیشرونده ریون می‌توان به عنوان یک ابزار هوش شناختی در بین دانش‌آموزان راهنمایی

ایشان خواسته شد به ترتیب به سوالات جمعیت شناختی، پرسشنامه سنجش بازی‌های رایانه‌ای، پرسشنامه‌های ماتریس پیش‌رونده ریون، هوش اجتماعی شوت و هوش اجتماعی ترومسو پاسخ دهند. سوالات مبهم برای همه دانش‌آموزان توضیح داده شد. تجزیه و تحلیل داده‌ها با استفاده از شاخص‌های مرکزی و پراکندگی، درصدها، رسم نمودارها و تشکیل جداول توزیع فراوانی و برای تحلیل داده‌ها ابتدا نرم‌الیتی و هم‌وزنی متغیرهای کمی بررسی شد، داده‌های جمع‌آوری شده با استفاده از نرم‌افزار آماری SPSS و آزمون‌های آماری ضریب همبستگی پیرسون، تی دانشجویی و آنالیز واریانس یک طرفه تجزیه و تحلیل شدند.

یافته‌ها

از دانش‌آموزان مورد مطالعه، ۱۱۸ نفر (۵۹ درصد) پسران و ۸۲ نفر (۴۱ درصد) دختران بودند، نوع بازی‌های کامپیوتری با جنسیت دانش‌آموزان رابطه معنی‌داری نداشته است. هوش اجتماعی با ساعات صرف شده برای بازی‌های رایانه‌ای رابطه معنی‌داری داشت، ولی هوش شناختی و هیجانی دانش‌آموزان با ساعات صرف شده برای بازی‌ها رابطه معنی‌داری نداشته‌اند. نوع بازی و هوش شناختی دانش‌آموزان رابطه معنی‌داری نداشته، ولی با هوش هیجانی و هوش اجتماعی دانش‌آموزان رابطه معنی‌داری داشته‌اند. جنسیت دانش‌آموزان با هوش اجتماعی ایشان رابطه معنی‌داری داشته، ولی با هوش

ایرانی برای مقاصد پژوهشی و برآورد بهره هوشی استفاده کرد (۱۶).

پرسشنامه هوش هیجانی شوت، برای ارزیابی هوش هیجانی ساخته شده که شامل ۳۳ جمله خود توصیفی ۵ گزینه‌ای لیکرت است و دارای ۳ خرده مقیاس ارزیابی و ابراز هیجان، تنظیم و مدیریت هیجان و بهره‌برداری از هیجان را می‌سنجد (۱۷). روایی و پایایی این پرسشنامه با استفاده از روش آلفای کرونباخ به وسیله خسروجاوید (۱۸) به ترتیب ۰/۸۴ و ۰/۸۱ محاسبه شده است، که این نشان دهنده اعتبار مناسب این پرسشنامه است.

پرسشنامه هوش اجتماعی ترومسو، دارای ۴۵ ماده دو گزینه‌ای درست و نادرست است، که گزینه‌های آن با صفر و یک نمره گذاری می‌شود و نمره هر آزمودنی بین ۰ تا ۴۵ می‌باشد. امتیاز بیشتر به معنای هوش اجتماعی بالاتر است. صفاری‌نیا، سلگی و توکل‌نشان دادند که همه گویه‌های پرسشنامه همبستگی بالایی با نمره کل دارند. آلفای کرونباخ پرسشنامه ۰/۷۸، همبستگی دو نیمه آن ۰/۷۶ و قابلیت بازآزمایی آن ۰/۷۵ به دست آمد. بررسی روایی هم‌زمان پرسشنامه نشان داد که پرسشنامه همبستگی بالایی با پرسشنامه هوش هیجانی دارد (۱۹). جهت جمع‌آوری داده‌ها، بعد از مراجعه به آموزش و پرورش شهر یاسوج و اخذ مجوزهای لازم، به مدارس منتخب مراجعه و پرسشنامه‌ها در اختیار نمونه‌های انتخابی قرار گرفت. ابتدا آموزش لازم جهت تکمیل پرسشنامه‌ها به دانش‌آموزان داده شد، سپس از

شناختی و هوش هیجانی ایشان رابطه معنی‌داری نداشته‌اند. میزان ساعات صرف شده برای بازی‌های رایانه ای و جنسیت دانش آموزان رابطه معنی‌داری نداشته‌اند.

بحث

نتایج مطالعه حاضر نشان داد که بین نوع بازی‌های رایانه ای و جنسیت دانش آموزان راهنمایی تفاوت معنی‌دار وجود دارد که حاکی از گرایش دختران به بازی‌های فکری - آموزشی (۵۹ درصد) و

گرایش پسران به بازی‌های پر زد و خورد (۴۱ درصد) و ورزشی (۳۲ درصد) است که با مطالعه‌های بسیاری که در آن به تفاوت بین نوع بازی‌های کامپیوتری و جنسیت اشاره داشته‌اند همسو می‌باشد (۲۱ و ۲۰) این احتمالاً ناشی از شرایط خاص جنسی دانش‌آموزان است که در آن زنان به سمت فعالیت‌های غیر عملی و مردان به سمت فعالیت‌های خشن و عملی هدایت می‌شوند و همچنین ناشی از فعالیت‌های هورمونی از جمله هورمون تستسترون است که پسران را به سمت فعالیت‌های خشن و درگیرانه سوق می‌دهد.

جدول ۱: بررسی ارتباط هوش شناختی دانش آموزان مورد مطالعه با نوع بازی

نوع بازی	تعداد	میانگین	انحراف معیار	آزمون
پر زد و خورد	۶۶	۳۱/۱۲	۳/۳۴	F=۱/۵۶ p=۰/۶۷
ماجرایو	۳۲	۳۰/۴۴	۴/۵۳	
ورزشی	۳۸	۲۹	۵/۶۴	
فکری	۶۴	۳۱/۲۸	۲/۶۶	
جمع	۲۰۰	۳۰/۶۶	۳/۹۶	

جدول ۲: بررسی ارتباط هوش هیجانی دانش آموزان مورد مطالعه با نوع بازی

نوع بازی	تعداد	میانگین	انحراف معیار	آزمون
پر زد و خورد	۶۶	۳۱/۱۲	۳/۳۴	F=۳/۲۳ p=۰/۰۳۵
ماجرایو	۳۲	۱۲۷/۵	۱۵/۳	
ورزشی	۳۸	۱۳۳/۱	۱۶/۹۳	
فکری	۶۴	۱۳۳/۷۵	۱۲/۶	
جمع	۲۰۰	۱۳۰/۳۴	۱۵/۸۹	

جدول ۳: مقایسه هوش اجتماعی دانش آموزان مورد مطالعه بر حسب نوع بازی

نوع بازی	تعداد	میانگین	انحراف معیار	آزمون
پر زد و خورد	۶۶	۱۸/۹۷	۳/۴۵	F=۷/۸۳ p=۰/۰۴
ماجرایو	۳۲	۱۹/۵	۲/۹	
ورزشی	۳۸	۱۸/۷۴	۲/۹	
فکری	۶۴	۲۱/۹۴	۵/۰۲	
جمع	۲۰۰	۱۹/۹۶	۴/۰۸	

بازی‌های رایانه‌ای ماجراجویانه و خشن با توجه به اثرات تحریکی و محرکی که بر فعالیت‌های مغزی افراد ایجاد می‌نمایند و همچنین عادی و طبیعی نشان دادن بعضی از صحنه‌ها برای مخاطب و بازیگر، باعث اختلال در هوش هیجانی آنها می‌گردد و زمینه پرخاشگری و خشم را در استفاده کنندگان افزایش می‌دهد (۱۳).

همچنین نوع بازی و هوش اجتماعی دانش‌آموزان تفاوت معنی‌دار داشته‌اند، لذا بازی‌های فکری - آموزشی بر هوش اجتماعی تأثیر دارند بازی‌های فکری و آموزشی از طریق ارایه راهکارها و آموزش مهارت‌های اجتماعی و زندگی باعث می‌گردند که افراد بتوانند دارای هوش اجتماعی بهتر و بالاتری باشند. بر اساس نتایج به دست آمده بین هوش اجتماعی دانش‌آموزان دختر و پسر تفاوت معنی‌دار وجود داشته، لذا با توجه به بالا بودن نمرات دختران می‌توان گفت که دختران از هوش اجتماعی بالاتری برخوردارند، اما بین هوش شناختی و هیجانی دانش‌آموزان دختر و پسر تفاوت وجود ندارد این نتیجه با نتیجه تحقیق‌های پل و لهن که در آنها با تفاوت شناختی بین دختران و پسران اشاره شده است ناهمسو می‌باشد (۲۱) این احتمالاً ناشی از شرایط محیطی تحقیق‌های انجام گرفته با تحقیق حاضر باشد که در فرهنگ فعلی بیشتر بر تربیت اجتماعی دختران تأکید می‌گردد تا تربیت شناختی، لذا پیشنهاد می‌گردد که دانش‌آموزان به استفاده از بازی‌های رایانه‌ای فکری و آموزشی که می‌تواند زمینه رشد شناختی و

ساعات صرف شده برای بازی‌های رایانه‌ای با هوش شناختی و هوش هیجانی دانش‌آموزان راهنمایی رابطه معنی‌دار نداشته‌اند، اما ساعات صرف شده برای بازی‌های رایانه‌ای با هوش اجتماعی دانش‌آموزان راهنمایی رابطه منفی معنی‌دار وجود داشته است، این یافته با نتایج مطالعه‌های دورکین باربر، مریسن و گروگمن، هوسمن و محتشم و همکاران که در آنها به بازی‌های رایانه‌ای به عنوان اختلال در کاهش روابط اجتماعی اشاره نموده‌اند همسو می‌باشد. پرداختن به بازی‌های رایانه‌ای و دور ماندن از جامعه و اطرافیان و عدم ارتباط با همسالان باعث می‌گردد که فرد در زمینه‌های اجتماعی رشد کافی نداشته باشد و مهارت اجتماعی را که از طریق ارتباط با جامعه یاد گرفته می‌شود به طور مؤثر رشد نکند (۲۳ و ۲۲، ۱۵، ۱۴).

یافته‌های حاصله نشان می‌دهد که نوع بازی و هوش شناختی دانش‌آموزان تفاوت معنی‌دار نداشته‌اند، این یافته با نتایج تحقیق‌های دلبری و همکاران، پورمحسنی و همکاران، دلیزی و والفرد و زلینسکی و ریریس که در آنها، به تفاوت معنی‌دار بین هوش شناختی و نوع بازی اشاره کرده‌اند ناهمسو می‌باشد که این ناشی از اختلاف سنی دانش‌آموزان بوده است (۲۷-۲۴).

نوع بازی و هوش هیجانی دانش‌آموزان تفاوت معنی‌داری داشته‌اند که این یافته با نتایج تحقیق‌های باچمن و اندرسون که در آنها تأثیر بازی‌های رایانه‌ای بر فعالیت‌های هیجانی تأثیر دارند همسو می‌باشد

اجتماعی را فراهم آورد تشویق کردند و مسئولان و مربیان تربیتی و آموزشی با توجه به تأثیر بازی‌های رایانه‌ای بر هوش اجتماعی زمینه‌گرایش و استفاده دانش‌آموزان را به این گونه بازی‌ها فراهم آورند و زمان و جنسیت در اینگونه بازی‌ها رعایت گردد.

نتیجه‌گیری

بر اساس نتایج به دست آمده بین میزان ساعات صرف شده برای بازی‌های رایانه‌ای دانش‌آموزان دختر و پسر تفاوت معنی‌دار وجود ندارد امکان دسترسی آسان همه افراد (دختر و پسر) به بازی‌های رایانه‌ای و عدم وجود شرایط رفاهی و تفریحی متفاوت برای دختران و پسران باعث این عدم تفاوت گردیده است.

تقدیر و تشکر

این مقاله مستخرج از پایان نامه کارشناسی ارشد دانشگاه آزاد اسلامی واحد یاسوج بوده و با حمایت مالی آن واحد دانشگاهی انجام گرفته و از مصوبات شورای پژوهشی آن واحد می‌باشد.

REFERENCES:

1. Doran BP, Azad Fallah J, Eghei. Evaluation of the relationship between computer games and teenagers social skills. *Psychology Magazine* 2002; 32(5): 4-17.
2. Tartibian B. Effects of computer games on male students' motivation, *movement Magazine* 2007; (34): 199-208.
3. Manteghi M. Evaluation of video-computer games consequences, 1st ed. Tehran: Culture and Science foundation; 2001; 8(3): 6-12
4. Azari S. Computer games and violence. *Research and Evaluation Magazine* 1387; 15(54): 121-36.
5. Faraji JA, Alipour A, Mollaei A, Bayani S, Mir Rezaii Effects of computer games on mental activities and children's immunological indices. *Psychology Magazine* 2002; 23(6): 223-43.
6. Asadollaghpour AV, Seyyed Shariati N, Alireza Z, Danesh bashar B, Pirshak M, Tehrani Doust, et al. Ranking of computer games from psychological point of view. A study in Delphi method. *The Latest in Cognitive Sciences* 2009; 11(2): 8-18.
7. Dorval M, Pepin M. Effect of playing a video game on a measur spatial visualization. *Perceptual and Motor Skills* 1986; 62: 159-62.
8. McClurg PA, Chaille C. Computer games: environments for developing spatial cognition. *Journal of Educational Computing Research* 1987; 3: 95-111.
9. New Comer JW, Selke G, Melson AK, Hershey T, Graft S, Richards KA. Decreased memory performance in healthy human induced by stress level cortisol treatment. *Arc Gen Psychiatry* 1999; 56(6): 527-33.
10. Bremner JD. Does stress damage the brain?. *Biological Psychiatry* 1999; 45(7): 797-805.
11. Gentile DA, Lynch PJ, Linder JR, Walsh DA. The effects of violent video game habits on adolescent hostility, aggressive behaviors, and school performance. *Journal of Adolescence* 2004; 27: 5- 22.
12. Anderson CA, Buchman BJ. Effect of violent video game on aggressive behavior, aggressive cognition, aggressive affect, phisiological arousal, and prosocial behavior: a Meta – analytic review of the scientific literature. *Psychological Science* 2001; 12: 353-39.
13. Buchman BJ, Anderson CA. Violent video games and hostile expectations: a test o the general aggression model. *Personality and Socialpsychology Bulletin* 2002; 12: 1679-86.
14. Durkin K, Barber B. Not so doomed: Computer game play and positive adolescent development. *Applied Developmental Psychology* 2002; 23: 373-92.
15. Huesman LR. Psychological processes promoting the relation between exposure to media violence and aggressive behavior by the reviewer. *Journal of Social Issues* 1986; 42: 125-32.
16. Rajabi GhR. Children's color progressive Rion Matrix tests of normality detection in Ahvaz city students. *Contemporary Psychology* 2008; 1(3): 23-32.
17. Schutte NS, Malouff JM, Hall LE, Haggerty DJ, Cooper JT, Golden CJ, et al. Development and validation of a measure of emotional intelligence. *Personality and Individual Differences* 1998; 25: 167-77.
18. Khosrow J, Mahnaz Z. Investigating the validity and reliability of the Shoot Emotional Intelligence Scale in Adolescents. Thesis Master of General Psychology at Tarbiat Modares University 2002; 5(10): 45-56 .
19. Saffarinia MZ, Soulgi S, Tavakoli Preliminary evaluation of durability and validity of social intelligence questionnaires in Kermanshah province Universities students. *Psycho-social researches* 2005; 1(3): 57-70.
20. Alipour AH. Effects of kinds of Computer games containing different violence on body basal temperature in Iranian adolescents, Effect of gender and personality. *Tabriz University Psychology Periodical* 2007; 7(8): 103-23.
21. Pohl CQ, Lehman W. Girl's spatial abilities: charting the contributions of experiences and attitudes in different accademic groups. *British Journal of Educational Psychology* 2002; 72(7): 245-60.
22. Morrison M, Krugman DM. A look at mass and computer mediated technologies: understanding the roles of television and computer in the home. *Journal of Broadcasting & Electronic Media* 2001; 45(1): 135-61.
23. Mohtasham SR, Riasi HS. Effect of computer games addiction on male and female students' physical and psychological health in Birjand city Secondary schools (Abstract of 10th consecutive

- yearly gathering of Iranian psychologists' scientific assembly) Iranian psychiatry and clinical psychology Magazine 2005; 16 (3):340-340. [Persian]
24. Delbari MH. Effects of computer games on intelligence coefficient, reaction time and movement time of teenagers. Sport and Movement Learning and Growth Magazine 1388; 42(4): 135-45.
25. Pourmohseni FM, Azad B, Fallah Effects of computer games on Mental change ability of teenagers. Latest in Cognitive Sciences 2015; 6(3): 75-84.
26. Delisi R, Wolford JL. Improving children's mental rotation accuracy with computer game playing. Journal of Genetic Psychology 2002; 163(3): 272-83.
27. Zelinski EM, Reyes R. Cognitive benefits of computer games for older adults. Gerontechnology 2009; 90(4): 220-35

Investigating the Relationship between Computer Games with Intelligence, Emotional Intelligence and Social Intelligence

Maredpor A¹, Mahmoudi A^{1*}, Kharamin SH², Papi M¹

¹Department of Psychology and Educational Sciences, Yasouj Branch, Islamic Azad University, Yasouj, Iran,

¹Department of Psychology, Yasuj University of Medical Sciences, Yasuj, Iran

Received: 21 Jun 2017 Accepted: 4 Dec 2017

Abstract

Background and aim: Due to the prevalence of computer games among children and adolescents, studies have been conducted on the relationship between these games and their effects on this age group. The purpose of this study was to investigate the relationship between computer games with intelligence, emotional intelligence and social intelligence in Yasuj students.

Methods: This was a descriptive-analytic study. The target population in this study was all students of the secondary school, among whom 200 were selected by random sampling. Data were collected using Rhino cognitive intelligence, Trumo Social intelligence, Shoot Emotional Intelligence, and a questionnaire including computer and demographic variables. Data analysis was performed using independent t-test, one way ANOVA and Pearson correlation coefficient.

Results: Of the students studied, 118 (59%) were male. The type of computer games was directly related to the students' gender ($p = 0.001$). Social intelligence had a direct correlation with the hours spent on computer games ($p = 0.001$), but cognitive intelligence ($p = 0.5$) and emotion ($p = 0.95$) did not have a significant relationship with the hours spent on games. The type of game was not significantly correlated with cognitive intelligence of students ($p = 0.99$), but with emotional intelligence ($p = 0.035$) and social intelligence ($p = 0.04$), students had a significant direct relation. Students' gender had a significant relationship with their social intelligence ($p = 0.0001$), but with cognitive intelligence ($p = 0.57$) and emotional intelligence ($p = 0.13$), they did not have a significant relationship. There was no significant relationship between the time spent on computer games and the gender of students ($p = 0.53$).

Conclusion: The results of this study showed that there was a significant relationship between computer games and their type with intelligence, social intelligence and emotional intelligence. There was also a relationship between the game and the students' gender, so that boys are more likely to play mobile games and rough girls are more interested in social groups, so it is suggested to present their games and their type according to their gender. The findings of this study were consistent with most similar studies

Keywords: Computer games, Cognitive intelligence, Emotional intelligence, Social intelligence, Guidance students

Corresponding Author: Mahmoudi A, Department of Psychology and Educational Sciences, Yasouj Branch, Islamic Azad University, Yasouj, Iran
Email: Armin.iauyasuj@yahoo.com

Please cite this article as follows:

Maredpor A, Mahmoudi A, Kharamin SH, Papi M. Investigating the Relationship between Computer Games with Intelligence, Emotional Intelligence and Social Intelligence. *Armaghane-danesh* 2017; 22 (5): 663-673.