مقاله
پژوهشی

ارتباط بازیهای رایانه ای با هوش هیجانی در دانش آموزان

سید حمید نبوی[1]، سونا محمدی[2*]، سارا قربانی[2]، حسین لشکردوست[3]

[1]کارشناس ارشد رفاه اجتماعی، مرکز تحقیقات اعتیاد و علوم رفتاری، دانشگاه علوم پزشکی و خدمات بهداشتی درمانی خراسان شمالی، بجنورد، ایران
[2] کارشناس بهداشت عمومی، دانشکده بهداشت، دانشگاه علوم پزشکی خراسان شمالی، بجنورد، ایران
[3]کارشناس ارشد اپیدمیولوژی، دانشگاه علوم پزشکی و خدمات بهداشتی درمانی خراسان شمالی، بجنورد، ایران
[*]**نویسنده مسئول:** خراسان شمالی، بجنورد، دانشکده بهداشت، گروه بهداشت عمومی
پست الکترونیک:sonamohammadi@ymail.com

چکیده

زمینه و هدف: *هوش هیجانی مفهومی براساس هیجانها و هوش اجتماعی است که در روابط میان فردی در محیط تحصیل، کار و خانواده نمود روز به روز بیشتری یافته است. این مطالعه با هدف سنجش ارتباط بین هوش هیجانی و بازی های رایانه ای در دانش آموزان انجام شد.*

مواد و روش کار: *این مطالعه از نوع توصیفی-مقطعی بود. جامعه هدف در این پژوهش کلیه دانش آموزان مقطع دوره اول دبیرستان شهر بجنورد بودند که از بین آنها ۲۰۵ نفر با روش نمونه گیری تصادفی چند مرحله ای وارد مطالعه شدند ابزار جمع آوری اطلاعات در این مطالعه پرسشنامه هوش هیجانی شوت و پرسشنامه مشتمل بر متغیرهای مربوط به باز های رایانه ای و دموگرافیک بود جهت تجزیه تحلیل داده ها از آزمون های آماری تی مستقل، آنالیز واریانس یکطرفه و پیرسون با استفاده از نرم افزار SPSS20استفاده شد.*

یافته ها: *میانگین سن دانش آموزان ۰/۶۲+_ ۱۳/۰۵ سال و ۵۱/۲ ٪ پسر و ۴۸/۸ ٪ دختر بودند نتایج پژوهش نشان داد که بین هوش هیجانی دانش آموزان با نوع بازی که بیشتر دوست داشتند انجام دهند و نوع بازی که بیشتر انجام می دادند ارتباط معنادار آماری وجود دارد و با سایر متغیرهای چک لیست ارتباط معنادار آماری مشاهده نشد.*

نتیجه گیری: *با توجه به این که هوش هیجانی دانش آموزان با نوع بازی های رایانه ای که انجام می دهند در ارتباط است تاثیر گذاری دوسویه این ارتباط باید مورد توجه قرار گیرد.*

واژه های کلیدی: *هوش هیجانی، بازیهای رایانه ای، نوجوانان*

مجله دانشگاه علوم پزشکی خراسان شمالی سال ۹۴؛ دوره ۷ (۴): ۹۲۷-۹۱۷
Journal of North Khorasan University of Medical sciences 2015;7(4):917-927

وصول: ۹۳/۱۰/۹
اصلاح: ۹۴/۴/۲۴
پذیرش: ۹۴/۵/۲۵

[Downloaded from journal.nkums.ac.ir on 2026-11-14]

مقدمه

امروزه فناوری رایانه نقش مهمی در زندگی کودکان ایفا می کند و به سرعت این نقش در حال افزایش است بازی های رایانه ای محبوب ترین تفریح و هسته برنامه های فراغتی برای بسیاری از افراد در سنین مختلف در جوامع مدرن است [۱،۲]. تاثیر بازی های رایانه ای در سه دهه گذشته موضوع بحث بین دانشمندان، توسعه دهندگان، دانشگاهیان، رسانه ها، مورخان، روانشناسان و جامعه شناسان بوده است [۲]. گرین و همکاران (۱۹۹۸) بر این عقیده هستند که رایانه ها و بازی های رایانه ای در حال حاضر به بخشی از نسل جدید در حال رشد تبدیل شده است.

تولید روز افزون این بازیها و افزایش پیچید گی آنها، سبب افزایش محبوبیت این بازیها شده است. بازیهای ویدیویی _رایانه ای، محصولاتی فرهنگی و از جمله رسانه های همگانی به شمار می روند و از این رو اهمیت اجتماعی فراوانی دارند و برای بسیاری از کودکان و نوجوانان نخستین گام ورود به جهان فناوری رایانه به شمار می روند [۳]. در ایران از میان ۷۵ میلیون نفر جمعیت، حدود ۴۶ میلیون نفر، بین ۴۰-۷٪ با صنعت بازی آشنا بوده و حدود ۵۴٪ از کاربران بازیهای یارانه ای هستند، در میان بیش از ۲۰ میلیون کاربری که در کشور وجود دارد، ۱۲میلیون پسر [۶۰٪] و ۸ میلیون دختر [۴۰٪] هستند که به طور متوسط حدود ۲ ساعت از وقت آنها در روز به بازی رایانه ای اختصاص دارد [۴] بازیهای رایانه ای _ویدیویی با این میزان نفوذ به بازارکه فراتر از رابطه ساده کودکان است، اینک بخشی از فرهنگ کودکان و نوجوانان سراسر جهان شده است [۵] و پیدایش این پدیده جدید، موجی از نگرانیها را بدنبال داشته است. برخی پژوهشها به بررسی اثرات منفی این بازیها بر کودکان و نوجوانان پرداخته اند [۶،۳].

از علل عمده گرایش نوجوانان و جوانان به این بازیها، جذاب بودن و قابلیت دسترسی آسان آنها، نبودن برنامه ریزیهای مناسب از طرف مسئولان وخانواده ها برای پر کردن اوقات فراغت نوجوانان و جوانان و عدم دسترسی به امکانات ورزشی و تفریحی مناسب است. پرداختن به بازیهای رایانه ای برای مدت طولانی منجر به عوارض جسمانی، روانی و اجتماعی متعددی در افراد می شود [۷] چنانچه بررسی های آماری در سال ۲۰۰۰ بیانگر این مطلب است که کودکان سن ۷-۲سال به طور متوسط ۳۴ دقیقه در روز از رایانه استفاده می کنند که این زمان با افزایش سن طولانی تر می شود [۸] اما مهمترین موضوع در زمینه بررسی تاثیر منفی این بازیها، محتوای خشونت آمیز آنها است [۹_۱۱].

تعداد معدودی از ما متوجه این امر هستیم که فناوری های جدید در همان حال که مسائل و مشکلات کهن بی شماری را حل می کنند مسائل جدید زیادی را نیز به وجود می آورند. این مطلب که "همه پیشرفت های فناورانه سود خالص نیست"، به صراحت نشان دهنده هر دو بعد مثبت و منفی استفاده از فناوری های جدید است [۱].

قابل ذکر است که بازیهای رایانه ای خصوصا از نوع الکترونیک می تواند منجر به سلامت ذهنی بازیکنان شود همچنین بازیهای رایانه ای عامل نفوذی برای رشد شخصی و اجتماعی کودکان می باشد [۱۲].

هوش هیجانی به عنوان یک مبحث علمی در روانشناسی نزدیک به دو دهه است که در جهان و اندکی دیرتر، در ایران مطرح است و اهمیت آن با بروز تحولات اجتماعی مربوط به عصر صنعتی و فرا صنعتی، به ویژه در گستره روابط میان فردی در محیط تحصیل، کار و خانواده نمود روز به روز بیشتری یافته است، به طوری که بسیاری بر این باور هستند که فرد برای آن که در این شرایط بتواند به کامیابی نسبی در زندگی دست یابد لازم است در کنار بهره مندی از بهره هوشی متعارف (IQ[1]) از بهره هوشی عاطفی (EQ) مناسب نیز برخوردار باشد [۱۳].

هوش هیجانی یک جنبه از شناخت اجتماعی می باشد که مرتبط با استعداد فرد برای پردازش احساسات است استعداد در ارتباط با احساسات خود شخص و دیگران می باشد [۱۴] بطور کلی می توان گفت هوش هیجانی باعث ارتباط بهینه با دیگران، کنترل خود، تطابق و انگیزه برای زندگی می گردد و مهارتهای درون فردی، بین فردی، سازش پذیری، مدیریت استرس و خلق و خوی عمومی را افزایش می دهد و می تواند سطح کارآیی افراد را در زمینه

1-Intelligence Quotient

[Downloaded from journal.nkums.ac.ir on 2026-11-14]

تحصیلی و تخصصی افزایش دهد [۱۵] بر همین اساس مهارتهای هوش هیجانی از مهمترین عوامل موفقیتهای شغلی و خانوادگی محسوب می گردد و آموزش و ارتقا آن مورد توجه مراکز مختلف قرار گرفته و مطالعات گسترده ای در این حوزه صورت گرفته است هوش هیجانی مفهومی براساس هیجانها و هوش اجتماعی است که هر دو از عوامل مهم تاثیر گذار در رفتارها و ارتباطات هستند هوش هیجانی، توانایی درک و اداره دیگران است که سبب عملکرد خردمندانه در ارتباطات انسانی می گردد و هیجانها تلاشی هستند برای انعطاف پذیر ساختن این عملکردها در حوزه فردی و اجتماعی که در نهایت این سازگاری و تطابق سلامت فرد و جامعه را به همراه خود خواهد داشت [۱۶].

با توجه به تناقض بین نتایج مطالعات که برخی نتایج حاکی از اثرات منفی بازی بر سلامت ذهن و روان [۹،۷،۶] و برخی نتایج حاکی از اثرات مثبت بازی ها بر رشد شخصی و اجتماعی [۱۲] بودند، همچنین با توجه به افزایش گرایش نوجوانان به بازیهای رایانه ای به عنوان یک گروه سنی تاثیر پذیر، ارتباط بازی های رایانه ای بر هوش هیجانی دانش آموزان دوره اول دبیرستان شهر بجنورد در سال ۱۳۹۳ مورد بررسی قرار گرفت.

روش کار

این مطالعه توصیفی_تحلیلی از نوع مقطعی بود. جامعه هدف در این پژوهش کلیه دانش آموزان مقطع دوره اول دبیرستان شهر بجنورد بودند که از بین آنها ۲۰۵ نفر با روش نمونه گیری تصادفی با استفاده از فرمول زیر وارد مطالعه شدند. در این پژوهش ابتدا از بین تمامی مدارس راهنمایی شهرستان بجنورد که شامل ۳۵ عدد بودند تعداد ۱۰ دبیرستان مقطع اول (۵ مدرسه دخترانه و ۵ مدرسه پسرانه) به روش تصادفی انتخاب شد سپس با مراجعه به مدرسه و در اختیار داشتن لیست دانش آموزان از هر مدرسه تعداد ۲۰ نفر به طور تصادفی از هر مدرسه انتخاب شد.

ابزار جمع آوری اطلاعات در این مطالعه استفاده از پرسشنامه ای مشتمل بر دو قسمت: پرسشنامه هوش هیجانی که برای سنجش هوش هیجانی از پرسشنامه شوت استفاده شد پرسشنامه هوش هیجانی شوت این پرسشنامه توسط شوت و همکاران در سال ۱۹۹۸ بر اساس مدل نظری هوش هیجانی سالوی و مایر (۱۹۹۰) و برای سنجش هوش هیجانی نوجوانان ساخته شده است. شوت و همکاران با استفاده از تحلیل عامل و تحلیل مولفه های اصلی پاسخ ۳۱۶ آزمودنی به ۶۲ ماده، مقیاسی که بر مبنای این مدل ساخته بودند چهار عامل به دست آوردند. پرسشنامه هوش هیجانی شوت شامل ۴ خرده مقیاس خوش بینی/تنظیم هیجان، ارزیابی از هیجانات، مهارت های اجتماعی، کاربرد هیجانات می باشد. خرده مقیاس اول شامل ۳۳ ماده و دارای ارزش ویژه ۱۰/۷۹ و خرده مقیاس دوم تا چهارم به ترتیب ارزش ۳/۵۸، ۲/۹۰، ۲/۵۳ را نشان دادند. ۳۳ماده ای که در خرده مقیاس اول قرار گرفتند نشان دهنده مدل مفهومی سالوی و مایر از هوش هیجانی بودند در مجموع این ۳۳ ماده، سه طبقه مشاهده شد:

۱-ارزیابی و ابراز هیجان دارای ۱۳ ماده

۲-تنظیم هیجان دارای ۱۰ ماده

۳-بهره برداری از هیجان دارای ۱۰ماده

مطالعه این مقیاس در میان نوجوانان پایایی α=۸۴ برای هوش هیجانی کل و برای خرده مقیاسها به ترتیب: ارزیابی و ابراز هیجان α=۷۶، تنظیم و مدیریت هیجان α=۶۶ و بهره برداری از هیجان α = ۵۵ را نشان می دهد [۱۷] در مطالعه ای که بر روی نوجوانان کانادایی انجام شد، به منظور بررسی روایی و پایایی هوش هیجانی شوت با مقیاس روان نژندی ۳۷، برونگرایی۵۱، باز بودن ۲۷، سازندگی ۱۸، وظیفه شناسی ۳۸، مستعد افسردگی ۳۸، (p< ۰/۰۰۱) و پایایی آزمون α= ۸۹ گزارش شد.

چک لیست بازی های رایانه ای شامل شامل چک لیست اطلاعات دموگرافیک افراد نمونه، چک لیست مربوط به کم و کیف پرداختن به بازی های رایانه ای (شامل داشتن وسیله بازی کامپیوتری در منزل، استفاده از رایانه جهت بازی و سرگرمی یا غیره، رفتن به گیم نت جهت پرداختن به بازی، ساعات بازی در طول روز، نوع بازی هایی که به آن می پردازند و غیره) بود و طبق مشورت با مشاورآماری طرح نیازی به ارزیابی روایی و پایایی نبود. در این پژوهش رضایت شرکت کنندگان در نظر گرفته شد. همچنین ورود به مدرسه با کسب مجوز از سازمان آموزش و پرورش

[Downloaded from journal.nkums.ac.ir on 2026-11-14]

صورت گرفت. اطلاعات به صورت محرمانه و پرسشنامه ها بدون ذکر نام و نام خانوادگی بود. پس از جمع آوری پرسشنامه ها، داده ها جهت آنالیز وارد نرم افزار SPSS20 شد و سپس جهت توصیف داده ها از شاخص های آمار توصیفی میانگین، انحراف معیار (برای متغییر های کمی)، نسبت و میزان، درصد فراوانی (برای متغیر های کیفی) و رسم نمودارها و جداول فراوانی استفاده شد. در قسمت تحلیل داده ها از آزمونهای آماری کای دو، آنالیز واریانس، استفاده گردید.

یافته ها

مطالعه حاضر با هدف بررسی ارتباط بازی های رایانه ای با هوش هیجانی دانش آموزان دوره اول دبیرستان شهر بجنورد در سال ۱۳۹۳ انجام گردید. در این مطالعه ۲۰۵ دانش آموز شرکت کردند که میانگین سن آنها ۶۷ /۰±۱۳/۰۵ سال بود که ۵۱/۲ ٪ آنها پسر و ۴۸/۸ ٪ آنها دختر بودند و بطور میانگین از سن ۲/۳۷±۹/۲۳ شروع به بازیهای رایانه ای کرده بودند که ۱۰/۶ ٪ آنها دارای وضعیت اقتصادی ضعیف، ۵۴/۳ ٪ متوسط، ۳۵/۲ ٪ خوب بودند و همچنین ۹۴/۶ ٪ دانش آموزان با هر دو والد خود و ۰/۵ ٪ با پدر خود و ۳/۹ ٪ هم همراه مادر خود زندگی می کردند و ۱٪ با هیچ یک از والدین خود زندگی نمی کردند که ۹۳/۳ ٪ دانش آموزان در منزل و ۶/۷ ٪ دانش آموزان در گیم نت بازی می کردند بطوری که میانگین ساعات بازی رایانه ای در طول شبانه روز ۱/۸۶±۲/۹۳ ساعت در بین دانش آموزان بود.(جدول۱و۲)

در این مطالعه بین خرده مقیاس های ارزیابی از هیجانات، مهارت اجتماعی و علاقه مندی به نوع بازی و خرده مقیاس های خوش بینی/تنظیم هیجان، ارزیابی از هیجانات، کاربرد هیجانات و نوع بازی که بیشتر انجام می دادند ارتباط معنادار مشاهده شد.(جدول۴ و ۵)

بر اساس یافته های حاصل از آزمون LSD در خرده مقیاس ارزیابی از هیجانات بین بازیهای پر زد و برخورد و ورزشی و رزمی اختلاف وجود دارد و همچنین بین بازیهای ورزشی رزمی و ماجراجویانه و بین بازیهای ورزشی و رزمی با فکری و آموزشی هم اختلاف مشاهده شد. در خرده مقیاس مهارتهای اجتماعی بین بازیهای پر زد و برخورد با ورزشی و رزمی و ماجراجویانه با فکری آموزشی اختلاف وجود داشت. در آنالیز واریانس خرده مقیاس کاربرد هیجانات دختران با نوع بازی که بیشتر انجام می دادند ارتباط معنادار آماری مشاهده شد (p=۰/۰۲)، اما این ارتباط در گروه پسران مشاهده نشد.

جدول ۱: میانگین و انحراف معیار متغیرهای دموگرافیک دانش آموزان دوره اول دبیرستان

متغیرهای دموگرافیک		میانگین ±انحراف معیار	حداکثر	حداقل
سن شروع بازی		۹/۲۳±۲/۳۷	۱۴	۳
مقدار بازی در روز(برحسب ساعت)		۲/۹۳ ± ۱/۸۶	۱۲/۵	۰
دفعات بازی		۱/۹۱ ±۱/۷۴	۲۰	۱
هزینه پرداختی بازی ماهانه(برحسب ریال)		۴۲۵۷۴/۵۷ ± ۶۴۸۴۲/۲۵	۴۵۰۰۰۰	۰
رتبه تولد		۲/۰۳± ۱/۳۶	۸	۱
عامل خوش بینی وتنظیم هیجان		۵۰/۲۱±۸/۲۳	۱۱۱	۲۷
مولفه های هوش هیجانی	عامل ارزیابی از هیجانات	۳۱/۹۶±۵/۸۳	۶۲	۱۶
	عامل مهارت های اجتماعی	۴۱/۲۸±۶/۷۲	۹۵	۲۵
	عامل کاربرد هیجانات	۲۲/۶۱±۴/۲۴	۵۲	۱۲

[Downloaded from journal.nkums.ac.ir on 2026-11-14]

جدول۲: تعداد و درصد متغیرهای کیفی

		تعداد
اوقاتی از شبانه روز که بازی رایانه ای بیشتر انجام می شد	۸-۱۲	۳۲ (٪۱۵/۶)
	۱۲-۱۴	۹۱ (٪۴۴/۴)
	۱۴-۱۸	۵۳ (٪۲۵/۹)
	۱۸-۲۲	۲۳ (٪۱۱/۲)
	۲۲-۶	۶ (٪۲/۹)
نوع بازی براساس علاقه مندی	پرزدو خورد	۴۸ (٪۲۳/۴)
	ورزشی-رزمی	۵۵ (٪۲۶/۸)
	ماجراجویانه	۵۷ (٪۲۷/۸)
	فکری-آموزشی	۴۵ (٪۲۲)
نوع بازی براساس بیشترین دفعات انجام	پرزدو خورد	۵۵ (٪۲۶/۸)
	ورزشی-رزمی	۵۷ (٪۲۷/۸)
	ماجراجویانه	۵۱ (٪۲۴/۹)
	فکری-آموزشی	۴۲ (٪۲۰/۵)
همراهان بازی	اعضای خانواده	۵۳ (٪۲۵/۹)
	همکلاسی	۸ (٪۳/۹)
	دوستان	۲۴ (٪۱۱/۷)
	خویشاوندان	۲۷ (٪۱۳/۲)
	اینترنتی	۱۶ (٪۷/۸)
	به تنهایی	۷۷ (٪۳۷/۶)
مکان بازی	منزل	۱۹۱ (٪۹۳/۲)
	گیم نت	۱۴ (٪۶/۸)
داشتن برنامه زمانی خاص برای انجام بازی	بلی	۵۹ (٪۲۸/۸)
	خیر	۱۴۶ (٪۷۱/۲)

وضعیت اقتصادی دانش آموزان با خرده مقیاس های خوش بینی /تنظیم هیجان و مهارت های اجتماعی مرتبط بود (p=۰/۰۳۹) و (p=۰/۰۰۶) در حالی با خرده مقیاس های ارزیابی از هیجانات و کاربرد هیجانات مرتبط نبود.

بین ساعاتی که دانش آموزان بیشتر بازی انجام می دهند و خرده مقیاس ارزیابی از هیجانات ارتباط وجود داشت (p=۰/۰۴۲) که با استفاده از آزمون LSD بین گروهی از دانش آموزان که در ساعات ۲۲-۶ بازی انجام می دادند با گروهی که در ساعات ۱۲-۸ و ۱۴-۱۲ و ۱۸-۱۲ و ۲۲-۱۸ بازی انجام می دادند اختلاف وجود داشت. داده های حاصل از آنالیز واریانس نشان می دهد که سن شروع انجام بازیهای رایانه ای با خرده مقیاس کاربرد هیجانات مرتبط است (p=۰/۰۱۳) و با سایر خرده مقیاس ها ارتباط معنادار آماری مشاهده نشد و همچنین جنسیت با خرده مقیاس های خوش بینی /تنظیم هیجان و ارزیابی از هیجانات و مهارتهای اجتماعی ارتباط معنادار آماری دارد (p=۰/۰۳۷) (p=۰/۰۰۳) (p=۰/۰۱۷) و با خرده مقیاس کاربرد هیجانات ارتباطی مشاهده نشد. بین شاغل بودن والدین و خرده مقیاس ارزیابی از هیجانات ارتباط معنادار وجود دارد (p=۰/۰۰۴) ولی با سایر خرده مقیاس ها

[Downloaded from journal.nkums.ac.ir on 2026-11-14]

جدول ۳: میانگین نوع بازی (پر زد و خورد، ورزشی رزمی، ماجراجویانه، فکری و آموزشی) و خرده مقیاس های هوش هیجانی

نوع بازی	خرده مقیاس ها	میانگین و انحراف معیار
پر زد و خورد	خوش بینی /تنظیم هیجان	۴۹/ ۱۹±۸/۴۶
	ارزیابی از هیجانات	۳۳/۸۸ ± ۷/۰۸
	مهارتهای اجتماعی	۳۸/۸۸ ±۴/۳۶
	کاربرد هیجانات	۲۲/۱۳ ±۵/۷۷
ورزشی و رزمی	خوش بینی /تنظیم هیجان	۵۰/۲۳±۸/۲۷
	ارزیابی از هیجانات	۳۲/۰۲±۵/۸۴
	مهارتهای اجتماعی	۴۱/۲۳ ±۶/۷۴
	کاربرد هیجانات	۲۲/۶ ±۴ /۲۷
ماجراجویانه	خوش بینی /تنظیم هیجان	۵۰/۲۳ ±۸/۲۷
	ارزیابی از هیجانات	۳۲/۰۲ ±۵/۸۴
	مهارتهای اجتماعی	۴۱/۲۳ ±۶/۷۴
	کاربرد هیجانات	۲۲/۶ ±۴/۲۷
فکری و آموزشی	خوش بینی /تنظیم هیجان	۵۱/ ۸۵ ±۶/۰۲
	ارزیابی از هیجانات	۳۳/۱۱±۴ /۷۲
	مهارتهای اجتماعی	۴۲/۶۸ ±۵/۲۴
	کاربرد هیجانات	۲۳/۳۵ ±۳/۳۹

جدول۴: آنالیز واریانس ابعاد هوش هیجانی با انواع بازی رایانه ای براساس علاقه مندی دانش آموزان

		مجموع مجذورات	مقدار df	مجموع میانگین	مقدارF	مقدار P_value
خرده مقیاس خوش بینی/تنظیم هیجان	بین گروه ها	۳۴۷/۴۲۲	۳	۱۱۵/۸۰۷	۱/۷۱۴	۰/۱۶۶
	درون گروه ها	۱۱۳۵۳/۲۷۶	۱۶۸	۶۷/۵۷۹		
خرده مقیاس ارزیابی از هیجانات	بین گروه ها	۵۸۹/۱۳۵	۳	۱۹۶/۳۷۸	۶/۲۵	<۰/۰۰۱
	درون گروه ها	۵۶۵۵/۷۲۹	۱۸۰	۳۱/۴۲۱		
خرده مقیاس مهارت های اجتماعی	بین گروه ها	۳۵۵/۳۶۷	۳	۱۱۸/۴۵۶	۲/۶۸۳	۰/۰۴۸
	درون گروه ها	۷۵۵۰/۰۲۷	۱۷۱	۴۴/۱۵۲		
خرده مقیاس کاربرد هیجانات	بین گروه ها	۳۸/۴۲۱	۳	۱۲/۸۰۷	۰/۶۹۸	۰/۵۵۵
	درون گروه ها	۳۲۳۰/۷۷۹	۱۷۶	۱۸/۳۵۷		

[Downloaded from journal.nkums.ac.ir on 2026-11-14]

جدول۵: آنالیز واریانس ابعاد هوش هیجانی با دفعات انجام بازی رایانه ای دانش آموزان

		مجموع مجذورات	مقدار df	مجموع میانگین	مقدارF	مقدار P_value
خرده مقیاس خوش بینی/تنظیم هیجان	بین گروه ها	۶۳۶/۴۸۷	۳	۲۱۲/۱۶۲	۳/۱۷۹	۰/۰۲۶
	درون گروه ها	۱۱۰۱۳/۴۵۴	۱۶۵	۶۶/۷۴۸		
خرده مقیاس ارزیابی از هیجانات	بین گروه ها	۲۸۱/۵۵۵	۳	۹۳/۸۵۲	۲/۸۰۴	۰/۰۴۱
	درون گروه ها	۵۸۹۰/۳۵۶	۱۷۶	۳۳/۴۶۸		
خرده مقیاس مهارت های اجتماعی	بین گروه ها	۱۰۱/۹۴۸	۳	۳۳/۹۸۳	۰/۷۳۵	۰/۵۳۳
	درون گروه ها	۷۷۶۹/۷۹۶	۱۶۸	۴۶/۲۴۹		
خرده مقیاس کاربرد هیجانات	بین گروه ها	۲۰۵/۰۳۱	۳	۶۸/۳۴۴	۳/۸۶۹	۰/۰۱
	درون گروه ها	۳۰۳۸/۲۸۲	۱۷۲	۱۷/۶۶۴		

ارتباطی یافت نشد. بین همراهان بازی با خرده مقیاس کاربرد هیجانات ارتباط معنادار آماری مشاهده شد (p=۰/۰۳۹) در حالی که با خرده مقیاس های ارزیابی از هیجانات و مهارت های اجتماعی ارتباطی مشاهده نشد. خرده مقیاس های هوش هیجانی دانش آموزان با داشتن برنامه زمانی خاص برای انجام بازی و رتبه تولد در خانواده، مکان بازی ارتباط معنادار آماری نداشتند.

بحث

نتایج مطالعه حاضر نشان داد که بین خرده مقیاس های خوش بینی تنظیم هیجان، ارزیابی از هیجانات و کاربرد هیجانات و نوع بازی که بیشترانجام می دهند همبستگی معنی داری وجود دارد. همچنین بین خرده مقیاس های ارزیابی از هیجانات و کاربرد هیجانات و نوع بازی که بیشتر تمایل به انجام آن دارند همبستگی معنی داری وجود دارد. کلوئل[1] و همکاران نیز در مطالعه خود روی دانش آموزان شهر لندن نشان دادند اگر چه بین انزوای اجتماعی و بازیهای رایانه ای ارتباط مستقیم وجود ندارد، ولی بین پرخاشگری و پرداختن به بازی های رایانه ای ارتباط مستقیم وجود دارد [۱۸] که نتایج مطالعه حال حاضر هم در تایید نتایج مطالعه کلوئل نشان داد دانش آموزانی که بازی پرزد و برخورد انجام می دادند مهارت های اجتماعی کمتری نسبت به سه گروه دیگر (فکری آموزشی، ماجراجویانه و ورزشی رزمی) داشتند. در پژوهش حاضر بین تعداد ساعات بازی در روز و خرده مقیاس مهارتهای اجتماعی رابطه معناداری مشاهده نشد در حالی که نتایج تحقیق دوران و همکاران نشان داد بین متغیرهای مستقل (تجربه بازی، مدت بازی، مدت زمان پرداختن به بازی، میزان مشغولیت با بازی، حضور دیگران در محل بازی، نحوه انجام بازی) و متغیر وابسته (مهارتهای اجتماعی) ارتباط معنادار وجود دارد. بین خرده مقیاس های هوش هیجانی دانش آموزان بامتغیر های داشتن برنامه زمانی خاص برای انجام بازی و رتبه تولد در خانواده، مکان بازی ارتباط معنادار آماری مشاهده نشد. مهارتهای اجتماعی با دو متغیر محل بازی و حضور دیگران در محل بازی ارتباط معنادارمشاهده شد به طوری که انتخاب منزل به عنوان محل بازی و یا ترجیح تنها بودن در محل بازی با خرده مقیاس مهارتهای اجتماعی رابطه ای معکوس و معنادار دارد. بدیهی است که پرداختن به بازیهای رایانه ای به تنهایی و یا در منزل، هر دو به نوعی نشان دهنده کاهش تعامل و مراودات فرد با دیگران است.

1-Clowel

[Downloaded from journal.nkums.ac.ir on 2026-11-14]

البته باید توجه داشت که نتیجه گیری صریح و قاطع در این مورد با توجه به ماهیت مطالعه (که جنبه مقطعی دارد) بایستی توام با احتیاط باشد; چرا که گرایش به بازی به صورت تنها، خود می تواند معلول عوامل دیگری نیز باشد [۱۹]. البته پژوهش ها نتایج متفاوتی را گزارش نمودند. به عنوان نمونه، مطالعه ای مبین آن است که بازی رایانه ای بر مهارت اجتماعی تاثیر ندارد که با نتایج مطالعه حال حاضر همخوانی دارد [۲۰] همچنین در مطالعات دیگر انجام بازی های رایانه ای را در مهارتهای اجتماعی اثرگذار دانستند و تاثیر آن را بر مهارت های اجتماعی مثبت ارزیابی کردند [۲۳-۲۱] آنها گزارش نمودند که کسانی که بیشتر بازی می کنند، لزوما با مساله کاهش روابط اجتماعی با اطرافیان مواجه نیستند و ازتباط اجتماعی آنها معقول و متناسب به نظر می رسد.

در مطالعه دیگر که توسط جیمز بارکر[1] و همکاران انجام شده بود نشان داد که گروه سنی ۱۸-۱۶ سال نسبت به گروه سنی ۱۵-۱۳ هوش هیجانی بالاتری دارد و ارتباط سن با هوش هیجانی یک ارتباط مستقیم است که هر چه سن دانش آموز بالاتر از هوش هیجانی بیشتری برخوردار خواهد بود و نمره مقیاسهای درونی (توانایی های مانند شناخت و درک استعداد های شخص) و فردی (توانایی هایی مانند همدلی و شناخت احساسات در دیگران) در زنان بالاتر از مردان است در حالی که نمره مقیاس توانایی سازگاری (توانایی هایی مانند تنظیم احساسات و تغییر رفتار متناسب با موقعیت و شرایط) در مردان بیشتر از زنان است و اینکه در نمره هوش هیجانی جنسیت تاثیر گذاراست [۲۴] همچنین مطالعه حاضر نشان دهنده ارتباط معناداری بین خرده مقیاسهای خوش بینی/تنظیم هیجانات و ارزیابی هیجانات، مهارتهای اجتماعی با متغیر جنسیت می باشد که بین خرده مقیاس کاربرد هیجانات در دختران، با نوع بازی که بیشتر انجام می دادند ارتباط معناداری وجود داشت در حالی که این ارتباط بین جنس پسر و خرده مقیاسهای هوش هیجانی مشاهده نشد. ازمحدودیت های مطالعه حاضر که بدلیل کمبود زمان به صورت مقطعی انجام شد پیشنهاد به استفاده از مطالعه موردی-شاهدی برای تعیین جهت رابطه هوش هیجانی و بازی رایانه ای در دانش آموزان می گردد.

1-James D.A Parker

نتیجه گیری

به طور کلی هوش هیجانی دانش آموز با نوع بازی که انجام می دهد و نوع بازی که ترجیح می دهد انجام دهند در ارتباط است و به نوعی بازی های رایانه ای بر هوش هیجانی دانش آموزان تاثیرگذار است لذا پیشنهاد می شود خانواده ها نظارت بیشتری بر نوع بازی های کودکان خود داشته باشند و مدارس در زمینه افزایش آگاهی والدین در این مورد با برگزاری کلاس های آموزشی تلاش نمایند.

تشکر و قدردانی

بدین وسیله مراتب قدردانی وتشکر خودرا از معاونت پژوهشی دانشگاه علوم پزشکی خراسان شمالی به علت حمایت مالی از این طرح تحقیقاتی با کد ۷۷۸پ۹۳ و اداره آموزش و پرورش شهرستان بجنورد و کلیه دانش آموزانی که بدون کمک آنها انجام این تحقیق ممکن نبود، اعلام می داریم.

[Downloaded from journal.nkums.ac.ir on 2026-11-14]

References

1. molana, H, satellitesandthe world, translated into realityMahmoudKashani, Journalof Research andEvaluation,[2001]No.30, 31, summerand autumn-theninth.
2. Allohverdipourh,"et al",correlates of video games playing amang adolescents in an islsmic country ,BMC public health 2010 :10:p 286
3. Gunter, BThe effects of video games on children: The myth unmasked, London: Sheffield Academic Press. [1998].
4. Shojaei C, Socialconditions, lightJlyanyaperiodtoassesspredictorsofaggressionin adolescentsusercomputer gameviolenceinthe city of Qomin2012,Journal ofQom, August 92,VolumeVII, IssueIII, page71to79[Persian]
5. Fromme, J.. Computer games as a part of children's culture,The international of Computer game Research, [2003]3[1] , 1- 21.
6. Durkin K. &Barber B, Not so domed: computer game play and positive adolescent development, Applied Developmental Psychology,[2002]، 23, 373- 392.
7. Gunter, BarryAA, The effect of videoandcomputergamesonchildren,[Translated by SeyyedHasanAbedipourNai] ,thranbuds– Growth[2007]
8. Sadeghian, chastity, The impact of electroni ccomputers and the Interneton childrenandNvjvanan.mjlhInstituteofScientific Information and Documentation, 2004,No.IV, Volume IV. [Persian]
9. Williams R. B. &Clippinger C. A, Aggression , competition and computer and human opponent, Computer in Human behavior 2002,18, 495 – 506
10. Anderson C. A. & Dill K.E, Video games and aggressiveness thoughts, feeling and behavior in the laboratory and in life.Journal of Personality and SocialPsychology 2000،78, 772-790.
11. Anderson C. A. & Bushman B. J, Effects of violent video game on aggressive behavior , aggressive cognition, aggressive effect, psycological arousal and prosocial behavior,Psychological Science 2001;12, 353- 359.
12. Shojaei MS, Qom: Garden books Qom Publication; 2006, Children play in the Islamic" consequences of educational toys for children; p. 88. [Persian]
13. Abdolrezaei M, Effects ofacomputerizededucational gamesand traditionalpencil-paper] onElhigh schoolfemale students inthe first cycle, master'sthesis, Islamic Azad University, Kermanshah.[2010]
14. Mayer J.D., Salovey P., Caruso D.R., Mayer–Salovey–Caruso Emotional Intelligence Test [MSCEIT]: User's Manual. Multi-Health Systems, Inc., Toronto, Canada.2002
15. Damasio AR, Descartes' error: emotion, reason, and the human brain, New York: G. P. Putnam; 1994.
16. Bar-On R, Parker JDA, The Handbook of Emotional Intelligence: Theory, Development, Assessment, and Application at Home,School and in the Workplace. 1st ed. San Francisco, CA: Jossey- Bass; 2000.
17. Khsrvjavyd M., Study ofEmotional Intelligence ScaleStructuresAtbarvrvayyshotadolescents, General PsychologyMaster's thesis, University ofTarbiatModarres 2001.
18. Colwell J, Payne J, Negative Correlates of Computer Game Play in Adolescents, Br J Psychol2000;91:295-310.
19. Douran B, Azad Falah P, Ezhehei J, Relationship between playing video- computer games and social skills inadolescents, Journal of Psychology 2002; 6(1): 4-17.
20. Subrahmanyam K, Reich SM, Waechter N, Espinoza G, The impact of computer use on children's andadolescents'development, Journal of Applied Developmental Psychology 2001; 22(1): 7-30.
21. Mohtasham S, Riasi HR, Aodi D, Effects of addiction to computer games on the mental and physical health ofmale and female student's guidance Birjand, Journal of clinical psychiatry and psychology 2010; 16(3): 340.
22. Najmi SB, Arman S, Kazemi Y, Hasan Zadeh A, Computer Games and their relation with psychosomatic factorsamong adolescents in Isfahan 2002-2003. Journal of Isfahan Medical School 2004; 22(74-75): 7-12[Persian]

[Downloaded from journal.nkums.ac.ir on 2026-11-14]

23.Shaverdi T, Shaverdi SH, Children, adult and mothers' view about the social impacts of computer games, Iranianjournal of cultural research 2009; 2(7): 47-76.
24.Parker J. D. A., R. N. Taylor, “et al”, (2008), "Problem gambling in adolescence: Relationships with internet misuse, gaming abuse and emotional intelligence," Personality and Individual Differences 45(2): 174-180.

[Downloaded from journal.nkums.ac.ir on 2026-11-14]

Original Article

Association between computer games and emotional intelligence in students

Nabavi S.H[1]*,Mohammadi S*[2]**, Ghorbani S*[2]*, Lashkardoost H*[3]

[1]M.Sc in Social Welfare, Research Center for Addiction and Behavioral Sciences, North Khorasan University of Medical Sciences, Bojnurd, Iran
[2]B.Sc in Public Health, School of Public Health, North Khorasan University of Medical Sciences, Bojnurd, Iran
[3]M.Sc in Epidemiology, School of Public Health, North Khorasan University of Medical Sciences, Bojnurd, Iran
***Corresponding Author:** North Khorasan, Bojnurd, School of health, public health department
Email: : sonamohammadi@ymail.com

Abstract

Background & objectives: *Emotional intelligence is a concept based on the emotional and social intelligence which Nowadays, has been growing in interpersonal relationships, in the sphere of educations, the workplaces, and the families. This study was aimed to determine the relationship between emotional intelligence and computer games in students.*

Materials and Methods: *This study was a cross-sectional. The target population included all students of junior high school in Bojnurd, out of which 205 subjects were recruited through a multistage random sampling. For collecting the data in this study, "Shot" questionnaire of emotional intelligence and questionnaire which included variables related to computer games and demographic, was applied. The independent t-test, ANOVA and Pearson correlation test in $SPSS_{20}$ software were used for analyzing the data.*

Results: *The mean age of the students was 13.05±0.62 years. The subjects were 51.2% males and 48.8 percent female. Results showed a statistically significant relationship between emotional intelligence of students and the kind of game which adolescents more loved to do and the type of game. There was not any significant association between emotional intelligence and other variables.*

Conclusion: *Because of the relationship between emotional intelligence of students and the type of computer games, the twofold effect of such relationship should be considered.*

Key words: *emotional intelligence, computer games, adolescents*

Journal of North Khorasan University of Medical sciences 2015;7(4): 917-927

Recivied: 30 Dec 2014
Revised: 15 Jul 2015
Accepted: 16 Aug 2015

[Downloaded from journal.nkums.ac.ir on 2026-11-14]