

## بررسی تأثیر بازی‌های رایانه‌ای ملی بر ارتقای مولفه‌های هوش فرهنگی با حس نوع‌دوستی دانش‌آموزان دختر متوسطه دوره اول شهرستان اسفراین<sup>۱</sup>

مرضیه علی پور<sup>۲</sup>، مهناز بزمی<sup>۳</sup>

### چکیده

هدف از این پژوهش بررسی تأثیر بازی‌های رایانه‌ای ملی بر ارتقای هوش فرهنگی و حس نوع‌دوستی دانش‌آموزان بود. جامعه آماری شامل کلیه دانش‌آموزان دختر دبیرستان متوسطه دوره اول شهرستان اسفراین در سال تحصیلی ۱۳۹۸-۹۹ بود که در یک بازه‌ی زمانی مشخص بازی رایانه‌ای انجام دادند، از میان آن‌ها ۲۰۱ نفر به‌عنوان نمونه پژوهش انتخاب گردید، حجم نمونه با استفاده از جدول مورگان و به شیوه تصادفی طبقه‌ای بود، دانش‌آموزان انتخاب شده کسانی بودند که در طول روز بازی‌های کامپیوتری با لپ‌تاب، کامپیوتر، موبایل و تبلت انجام می‌دادند. در این پژوهش از پرسشنامه هوش فرهنگی ارلی و پترسون و پرسشنامه نوع‌دوستی استفاده شد. پایایی آلفای کرونباخ پرسشنامه هوش فرهنگی ۰/۸۳ و پرسشنامه نوع‌دوستی ۰/۷۵ محاسبه گردید. برای بررسی روایی از نتایج روایی مقالات دیگر و روایی محتوایی استفاده شد. نتایج حاصل از تجزیه و تحلیل نتایج نشان داد که بین هوش فرهنگی و حس نوع‌دوستی دانش‌آموزانی که بازی‌های رایانه‌ای انجام می‌دهند رابطه معنی‌دار وجود دارد ( $p > 0/05$ ). بر اساس ضریب رگرسیون بتا، هوش فرهنگی ۲۷ درصد از حس نوع‌دوستی دانش‌آموزان را تبیین می‌کند. همچنین نتایج حاصل از مؤلفه‌های هوش فرهنگی نشان داد که ابعاد چهارگانه هوش فراشناختی، هوش شناختی، هوش رفتاری و هوش انگیزشی با حس نوع‌دوستی دانش‌آموزان رابطه معناداری داشت. این معناداری بین هوش فراشناختی و نوع‌دوستی ( $r = 0/48$  و  $p < 0/01$ )؛ بین هوش شناختی و حس نوع‌دوستی دانش‌آموزان ( $r = 0/269$  و  $p < 0/01$ )؛ بین هوش انگیزشی و حس نوع‌دوستی ( $r = 0/167$  و  $p < 0/01$ )؛ بین هوش رفتاری و حس نوع‌دوستی ( $r = 0/164$  و  $p < 0/05$ ) بود. همچنین نتایج حاصل از تی‌تک نمونه‌ای نشان داد که بازی‌های رایانه‌ای بر ارتقای هوش فرهنگی و نوع‌دوستی دانش‌آموزان تأثیر معناداری دارد.

**واژگان کلیدی:** هوش فرهنگی، بازی‌های رایانه‌ای، حس نوع‌دوستی، ابعاد چهارگانه هوش فرهنگی.

<sup>۱</sup> تاریخ دریافت مقاله: ۱۴۰۰/۱۲/۵ - تاریخ پذیرش مقاله: ۱۴۰۱/۵/۷

<sup>۲</sup> کارشناسی ارشد مدیریت آموزشی، آموزگار ابتدایی شهرستان جاجرمد

alipour\_marziyeh1372@yahoo.com

<sup>۳</sup> سرپرست پردیس شهید هاشمی نژاد، مدرس گروه علوم اجتماعی دکتری تخصصی جامعه‌شناسی

## Investigating the effect of national computer games on improving the components of cultural intelligence with a sense of altruism among female high school students of Esfrain city

Marziyeh Alipour<sup>1</sup>, Mahnaz Bazmi<sup>2</sup>

The purpose of this research was to investigate the effect of national computer games on improving cultural intelligence and sense of altruism of students. The statistical population included all the female students of the first period of secondary high school in Esfrain city in the academic year of 2018-2019 who played computer games in a certain period of time, 201 of them were selected as the research sample, the sample size was calculated using Morgan's table. And it was stratified randomly, the selected students were those who played computer games with laptops, computers, mobile phones and tablets during the day. In this research, Earley and Patterson's cultural intelligence questionnaire and altruism questionnaire were used. Cronbach's alpha reliability of cultural intelligence questionnaire was calculated as 0.83 and altruism questionnaire as 0.75. Validity results of other articles and content validity were used to check the validity. The results of the analysis showed that there is a significant relationship between cultural intelligence and the sense of altruism of students who play computer games ( $p > 0.05$ ). According to the beta regression coefficient, cultural intelligence explains 27% of students' sense of altruism. Also, the results of the components of cultural intelligence showed that the four dimensions of metacognitive intelligence, cognitive intelligence, behavioral intelligence and motivational intelligence had a significant relationship with students' sense of altruism. This significance is between metacognitive intelligence and altruism ( $r = 0.48$  and  $p < 0.01$ ); between cognitive intelligence and students' sense of altruism ( $r = 0.269$  and  $p < 0.01$ ); between motivational intelligence and sense of altruism ( $r = 0.167$  and  $p < 0.01$ ); It was between behavioral intelligence and sense of altruism ( $r = 0.164$  and  $p < 0.05$ ). Also, the results of the T-Tech sample showed that computer games have a significant effect on promoting cultural intelligence and altruism of students. **Keywords:** cultural intelligence, computer games, sense of altruism, four dimensions of cultural intelligence

<sup>1</sup> Elementary teacher of Jajarm city. alipour\_marziyeh1372@yahoo.com

<sup>2</sup> PhD in Sociology Lecturer, Department of Social Sciences, Shahid Hasheminejad Campus, Head of Shahid Hasheminejad Campus, Mashha

## مقدمه

توجه به این موضوع که انسان توانایی‌های ادراکی را به ارث می‌برد یا در طول زمان می‌آموزد، بسیاری از دانشمندان علوم رفتاری را به خود جلب کرده است. در این میان عده‌ای بر نقش کامل طبیعت و برخی بر نقش کامل تربیت تأکید کرده‌اند، باین‌حال از نظر دیدگاه شناختی، هر دو عامل طبیعت و تربیت بر ادراک انسان تأثیر می‌گذارند، یعنی کودک با مجموعه‌ای از فرایندهای ادراکی وراثتی به دنیا می‌آید که اگر محیط اطرافش برای بازی کردن محدود باشد، این فرایندها به‌طور مطلوب رشد نخواهند کرد و ادراک کودک با مشکلاتی مواجه خواهد شد (بال و بیرد، روکر، میلر<sup>۱</sup>، ۱۹۸۸: ۲۵). بنابراین کودک از طریق بازی آموزش می‌بیند، چیزهای تازه کشف می‌کند و به خاصیت اشیا پی می‌برد(قاضی، ۱۳۸۰). اما امروزه با توجه به گسترش علوم و فناوری‌ها، نوع بازی کودکان و نوجوانان نیز تغییراتی اساسی نموده است چنانکه فناوری رایانه نقش مهمی در زندگی کودکان ایفا می‌کند و این امر به‌سرعت در حال افزایش است؛ و بازی‌های رایانه‌ای محبوب‌ترین تفریح و هسته برنامه‌های فراغتی برای بسیاری از افراد در سنین مختلف در جوامع مدرن محسوب می‌شود(زارع و جهان آرا، ۱۳۹۲: ۵۱). گسترش پرشتاب این فناوری‌ها به میزان زیادی بر کیفیت و روند طبیعی زندگی انسان تأثیرگذار بوده و رفتارهای جدیدی را در عرصه فردی و اجتماعی به وجود آورده است(صبوری خسروشاهی، ۱۳۹۰: ۱۰).

تولید روزافزون این بازی‌ها و افزایش پیچیدگی آن‌ها، سبب افزایش محبوبیت این بازی‌ها شده است. بازی‌های ویدئویی رایانه‌ای، محصولات فرهنگی و ازجمله رسانه‌های همگانی به شمار می‌روند. از این‌رو اهمیت اجتماعی فراوانی دارند و برای بسیاری از کودکان و نوجوانان نخستین گام ورود به جهان فناوری رایانه به شمار می‌روند، چنانکه بخش جدایی‌ناپذیری از فرهنگ کودکان و نوجوانان سراسر جهان شده است(فروم<sup>۲</sup>، ۲۰۰۳) به نقل از نبوی، محمدی، قربانی و لشکر دوست، ۱۳۹۴: ۹۱۹). در این میان هوش فرهنگی یکی از مؤلفه‌هایی است که به نظر می‌رسد بازی‌های رایانه‌ای این بعد از هوش و بالتبع آن بسیاری از جنبه‌های اجتماعی دیگر را نیز تحت تأثیر خود قرار می‌دهد.

با این حال هوش فرهنگی حوزه مدنی از هوشمندی است که امکان میانجی‌گری در فضاهای فرهنگی متنوع را مطرح می‌کند. مفهوم هوش فرهنگی برای نخستین بار توسط ایرلی و انگ(۲۰۰۳) مطرح شد. این دو اندیشمند، هوش فرهنگی را قابلیت یادگیری الگوهای

1 Ball, Beard, Roenker, Miller, Griggs

2 Froam

جدید در تعاملات فرهنگی و ارائه پاسخ‌های رفتاری صحیح به این الگوها تعریف کرده‌اند (ارلی و انگ<sup>۱</sup>، ۲۰۰۳: ۱۲۳). آن‌ها معتقد بودند در مواجهه با موقعیت‌های فرهنگی جدید، به‌زحمت می‌توان علائم و نشانه‌های آشنایی یافت که بتوان از آن‌ها در برقراری ارتباط سود جست. در این موارد، فرد باید با توجه به اطلاعات موجود یک چارچوب شناختی مشترک تدوین کند، حتی اگر این چارچوب درک کافی از رفتارها و هنجارها نداشته باشد. تدوین چنین چارچوبی تنها از عهده کسانی برمی‌آید که از هوش فرهنگی بالایی برخوردار باشند. همچنین محققان بر آن‌اند که هوش فرهنگی امکان درک، تفسیر و اقدام اثربخش در موقعیت‌هایی متفاوت فرهنگی را متحمل می‌نماید (آنگ و اینپمن<sup>۲</sup>، ۲۰۰۸). بر این اساس، هوش فرهنگی به‌عنوان مینا یا توانمندی تمرکز بر قابلیت‌های خاصی که برای روابط شخصی باکیفیت و اثربخشی در شرایط فرهنگی مختلف لازم است، تلقی می‌گردد. برای اینکه فردی از لحاظ فرهنگی باهوش شناخته شود، باید در موقعیت‌هایی که برداشته‌ها و اشارات مختلفی وجود دارد بتواند قضاوت درستی داشته باشد و درک و فهم صحیحی از آن موقعیت به دست آورد (توماس، ۲۰۰۶) به نقل از رحیم نیا. مرتضوی و دلارام، ۱۳۹۰: ۶۹). از طرفی هوش فرهنگی آثار و فواید زیادی برای انسان‌ها دارد و باعث تقویت ارتباطات، درک متقابل و افزایش تفاهم بین افراد، کاهش مشکلات ادراکی و تعاملات اجتماعی می‌شود. بر این اساس انسان‌ها همواره برای دستیابی به اهداف خود با دیگران ارتباطی اثربخش برقرار می‌نمایند (طولابی، خیری و صمدی، ۱۳۹۴: ۲۸۷)، بر این اساس است که برخی از مفاهیم مانند همدلی و نوع دوستی می‌توانند مهم‌ترین پیش‌بینی کننده رفتارهای مطلوب اجتماعی باشند. (هلمز<sup>۳</sup>، ۲۰۰۲).

رفتارهای نوع دوستانه نیز زیرمجموعه‌ای از رفتارهای مطلوب هستند و به معنای انگیزه‌های ذاتی است که رفتارهای داوطلبانه را به خاطر نفع دیگری برمی‌انگیزاند، اعمالی که به خاطر دغدغه دیگران یا به‌وسیله ارزش‌ها، اصول و اهداف درونی شده برانگیخته شده‌اند و نه به‌واسطه انتظار پاداش‌های اجتماعی یا مادی یا اجتناب از تنبیه (ایزنبرگ<sup>۴</sup>، ۱۹۸۳ به نقل از خالقی و چناری، ۱۳۹۳: ۵۸). بنابراین با توجه به آنچه گفته شد مقاله حاضر به دنبال پاسخگویی به این سؤال است که بازی‌های رایانه‌ای ملی چه تأثیری بر ارتقای مولفه‌های هوش فرهنگی و حس نوع دوستی دانش آموزان شهرستان اسفراین داشته است؟ براین اساس

<sup>1</sup> Erli & Ang

<sup>2</sup> Ang, S. & Inkpen

<sup>3</sup> Holmes

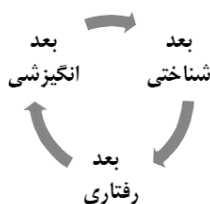
<sup>4</sup> Eisenberg

فرضیه‌های این پژوهش عبارتند از الف) بازی‌های رایانه‌ای بر ارتقای هوش فرهنگی و حس نوع‌دوستی دانش‌آموزان تأثیر داشته است وب) بین مولفه‌های هوش فرهنگی(هوش شناختی، فراشناختی، رفتاری و انگیزشی) و حس نوع‌دوستی دانش‌آموزانی که بازی‌های رایانه‌ای انجام می‌دهند، رابطه معناداری وجود دارد.

### مبانی نظری هوش فرهنگی

ارلی و ماساکوفسکی(۲۰۰۴) جز دسته‌ی نظریه‌پردازانی هستند که در مورد هوش فرهنگی اظهارنظر کرده‌اند. آن‌ها معتقدند که هرچند سهم اندکی از هوش فرهنگی را می‌توان ذاتی و درونی تلقی کرد اما بی‌تردید بخش یا سهم مهمی از هوش فرهنگی هر فرد ناشی از آموزش و یادگیری است. این نوع هوش تمایلی در فرد به وجود می‌آورد که همواره اطلاعاتش را برای دستیابی به راهبردهایی برای برخورد باکار، زندگی و تعامل با موقعیت جدید فرهنگی فراخواند. بر این اساس توانایی افراد باهوش فرهنگی مختلف برای رشد شخصی از طریق تداوم در یادگیری، شناخت بهتر میراث فرهنگی، ارزش‌های گوناگون و ادراک متفاوت است(نگ و آنگ، ۲۰۱۲). افرادی باهوش فرهنگی پایین ممکن است قادر به ارتباط با دیگران از همان فرهنگ یا فرهنگ‌های دیگر نباشد و در نتیجه در زندگی و کسب‌وکارشان دچار مشکل شوند. در مقابل افرادی باهوش فرهنگی بالا قادر به تفسیر دیگران و حتی در صورت نیاز انطباق با رفتار دیگران هستند. این افراد حصارهای فرهنگی را درک کرده، می‌دانند که همین حصارها می‌توانند رفتار ما و دیگران را چارچوب‌بندی کنند. لذا با توجه به اطلاعات موجود یک چارچوب شناختی مشترک تدوین می‌کنند. حتی اگر این چارچوب درک کافی از رفتارها و هنجارهای محلی نداشته باشد. تدوین چنین چارچوبی تنها از عهده کسانی برمی‌آید که از هوش فرهنگی بالایی برخوردار باشند(آنگ، ۲۰۰۷) به همین دلیل فردی که دارای هوش فرهنگی بالایی است توانایی یادگیری در محیط فرهنگی جدید را دارد و از رویایی با فرهنگ‌های جدید لذت می‌برد(دانگ و گیسون ۲۰۱۲: ۸۷) نتایج پژوهش‌ها نشان‌دهنده رابطه معنی‌داری بین هوش فرهنگی و یادگیری است. برخورداری از هوش فرهنگی بالا، پیش‌بین قابل‌توجهی برای یادگیری در افراد به شمار می‌آید، یافته‌های پژوهشی دیگر نشان داده‌اند که هوش فرهنگی موجب می‌شود که افراد در مورد اعمال خود مدیریت کنند و با دستیابی به اهداف، احساس شایستگی را در خود بیروانند(پترویک، ۲۰۱۱: ۵۸).

چارچوب هوش فرهنگی برای اولین بار، به گونه‌ای بین‌رشته‌ای توسط جمعی از دانشمندان معرفی شد (ارلی و انگ، ۲۰۰۳،<sup>۱</sup> انجی و ارلی،<sup>۲</sup> ۲۰۰۶، تامس و اینکسون،<sup>۳</sup> ۲۰۰۴). بر این مبنای، هوش فرهنگی فردی عبارتست از "توانمندی فرد در سازگاری مؤثر با زمینه‌های فرهنگی جدید. هوش فرهنگی دارای چهار بعد است: شناختی، رفتاری، انگیزشی و فراشناختی. بعد شناختی صرفاً مربوط به دانش فرد درباره اقوام و ملل دیگر است و نوعی فرد در این مرحله یک فرهنگ لغت فرهنگی است. بعد انگیزشی به رغبت و میل فرد برای برقراری ارتباط و تعامل با فرهنگ‌های غیرخودی اشاره دارد. بعد رفتاری به قابلیت‌های کلامی و حرکتی افراد در حین برقراری ارتباط اشاره دارد. بعد فراشناختی نیز به دانش فرد درباره همه‌ی جوانب خود در حین تعامل و رابطه اشاره دارد. نقشه‌های فرد و زیرکی فرد در این بعد است. از جمله نام‌های دیگری که می‌توان به جای هوش فرهنگی استفاده کرد یکی شایستگی بین فرهنگی و دیگر شایستگی‌های جهانی است (رحیم نیا، مرتضوی و دلارام، ۱۳۸۸).



شکل ۱: ابعاد هوش فرهنگی (ارلی و انگ، ۲۰۰۸)

بعد شناختی که جزء منطقی، عقلانی و عینی هوش فرهنگی است، به درک خود از رفتارهای مبتنی بر فرهنگ دیگران پرداخته و پاسخ را در جواب این پرسش‌ها می‌یابد: "این افراد به چه شبیه‌اند و چرا این گونه‌اند؟" (ارلی و انگ، ۲۰۰۳: ۹۳). این بعد هوش فرهنگی بر آموختن فرهنگ و یادگیری باورها، آداب و رسوم و تابوهای فرهنگ بیگانه تأکید دارد (ارلی و موساکوفسکی،<sup>۴</sup> ۲۰۰۴). با آموختن رفتارهای بین فرهنگی، افراد هم‌چنین ماهیت فرهنگ خود را عمیق‌تر شناخته و به درک بهتری از آن می‌رسند. به عبارت دیگر، بعد شناختی، به مباحثی درباره چیستی و ویژگی‌های فرهنگ ما و دیگران انعطاف‌پذیری شناختی و توانایی

<sup>1</sup> Earley

<sup>2</sup> Ng & Earley

<sup>3</sup> Thomas & Inkson

<sup>4</sup> Earley & Mosakowski

در انتقال تجربیات از یک نوع فرهنگ به فرهنگ دیگر می‌پردازد. شناخت رفتارهای دیگران و نیز رفتارهای خود در یک محیط چند فرهنگی، بی‌تردید، در سازگاری اثربخش فرد بسیار مؤثر است.

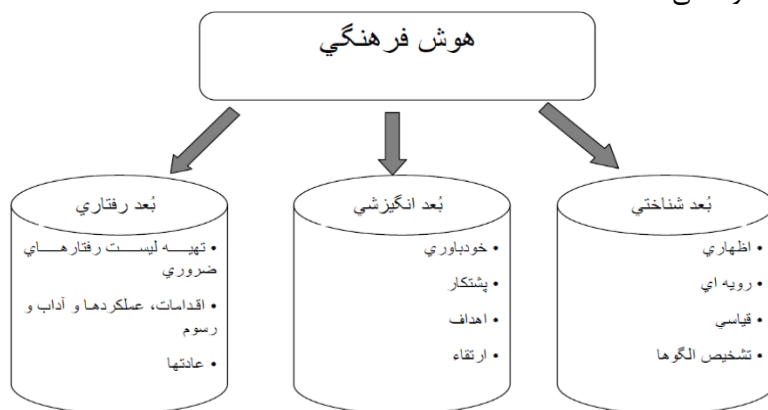
بعد رفتاری هوش فرهنگی، مجموعه‌ای از رفتارهای خاص فردی است که برای تعامل اثربخش فرهنگی ضرورت دارد (ارلی و انگ، ۲۰۰۳). دانستن اینکه چه کاری را باید انجام داد و شناخت چگونگی انجام آن (بعد شناختی) و نیز داشتن نگرش و میل به تلاش (بعد انگیزشی) زمینه‌ساز ایجاد مهارت‌ها و رفتارهای بااهمیتی می‌شود که برای برقراری ارتباط با افرادی از پایگاه‌های اجتماعی و فرهنگی متفاوت ضرورت دارد. برخی از این مهارت‌ها و ارتباطات بین فردی عبارت است از: گوش دادن، پرسش، خلاصه کردن، توافق یا عدم توافق و مهارت‌هایی که در بحث مدیریت ارتباطات آموخته می‌شود. همچون حرکات غیرکلامی، آداب، تشریفات مذهبی، نقش‌ها و فن‌ها. هوش فرهنگی، به‌طور خلاصه، دارای سه بعد شناختی، انگیزشی و رفتاری است. تعاملات مؤثر بین فرهنگی نیز، بر این مبنای، به معنای برقراری ارتباط مطلوب با افرادی از خاستگاه‌های اجتماعی و فرهنگی متفاوت است که بی‌شک، با به‌کارگیری هوش فرهنگی، بیش‌ازپیش تقویت خواهد شد. نکته قابل‌توجه و امیدبخش این است که "درک و پذیرش تفاوت‌های فرهنگی، صرفاً ویژگی ذاتی افراد خاصی نیست، بلکه با آموزش، تمرین، تجربه و نگرش مثبت به یادگیری مادام‌العمر، می‌توان هوش فرهنگی را افزایش داد" (بریسلین و همکاران ۲۰۰۶: ۴۲)

مؤلفه انگیزشی هوش فرهنگی اطمینان و اعتماد فرد به اینکه قادر است خود را بافرهنگ جدید تطبیق دهد. مؤلفه انگیزشی هوش فرهنگی، حجم و جهت انرژی افراد برای تعامل مؤثر در فرهنگ جدید را نشان می‌دهد. بعد انگیزشی هوش فرهنگی شامل سطحی که در آن افراد در مورد توانایی‌های خود در تعاملات میان فرهنگی اطمینان و اعتماد دارند. مؤلفه رفتاری قابلیت فرد برای نمایش اعمال کلامی و غیرکلامی مناسب در تعامل با افرادی از فرهنگ‌های مختلف نشان می‌دهد (ارلی و موساکاسکی<sup>۱</sup>، ۲۰۰۴). پرفسون سون انگ<sup>۲</sup> (۲۰۰۷) از جمله صاحب‌نظرانی است که حول متغیرهایی چون متغیر شناختی - فراشناختی، انگیزشی و رفتاری در چهار بعد؛ استراتژی، دانش، انگیزش و رفتار را برای تبیین هوش فرهنگی پیشنهاد کرد. استراتژی هوش فرهنگی بدین معناست که فرد چگونه تجربیات میان فرهنگی را درک می‌کند. این استراتژی بیانگر فرایندهایی است که افراد برای کسب و درک دانش

<sup>1</sup> Earley , Mosakowski

<sup>2</sup> Soon Ang

فرهنگی به کار می‌برند. این امر زمانی اتفاق می‌افتد که افراد در مورد فرایندهای فکری خود و دیگران قضاوت می‌کنند.



شکل ۲: چارچوب هوش فرهنگی (ارلی و انگ، ۲۰۰۳).

از دیدگاهی دیگر هوش فرهنگی دارای ابعادی دیگر از جمله: اجتماعی شده، مدارا کردن، مردم‌پذیری و انعطاف‌پذیری هست که اجتماعی شدن را می‌توان فرایندی دانست که به انسان شیوه‌های زندگی کردن در جامعه را می‌آموزد، به او شخصیت می‌دهد و توانایی‌هایش را در جهت ایفای وظایف فردی به‌عنوان عضوی از جامعه توسعه می‌بخشد. فرد در خلال اجتماعی شدن شناخت لازم برای ایفای نقش‌های اجتماعی را به دست می‌آورد. این روند بسیار گسترده و پیچیده که در طول زندگی فرد تداوم می‌یابد: شامل آموزش زبان، باورها و نگرش‌ها و ارزش‌های جامعه است و به فراگیری رفتارهای مناسب با هنجارهای پذیرفته‌شده منجر می‌شود. بنیادی‌ترین بخش اجتماعی شدن، در دوران کودکی رخ می‌دهد اما این روند در سراسر عمر ادامه می‌یابد. می‌توان به‌روشنی اندیشید که در هنگام تولد و در طول ماه‌های نخستین، وضعیت کودک از هر جهت روشن و واضح است؛ کودک از سویی به‌طور کامل بیرون از جامعه است و از نیازهای فیزیولوژیک خود که از طریق آمادگی جسمانی‌اش مشخص می‌شود پیروی می‌کند، از سوی دیگر جامعه نمی‌تواند به‌طور مستقیم به او بپردازد، مگر بطوریکه از طریق والدین او و آن‌هم برای ارضای نیازمندی‌های جسمانی‌اش. برای اینکه روند اجتماعی شدن صورت گیرد لازم است در جامعه تمایل به اجتماعی کردن وجود داشته باشد و همچنین افرادی وجود داشته باشند که این مسئولیت را به عهده بگیرند. اما برای این‌که تمامی این فرایندها بتواند انجام گیرد، ضروری است که کودک قابلیت اجتماعی شدن را دارا باشد و بتواند از امکاناتی که در اختیارش گذارده می‌شود استفاده کند (علی محمدی،



۱۳۹۵: ۱۵). اریکسون معتقد است وقتی انسان بداند که در اجتماع باید با دیگران چه تعامل و مناسباتی برقرار کند، در حقیقت مردم‌آمیز خواهد شد. در این مورد می‌توان از واژه تعلق اجتماعی نیز نام برد. مردم‌آمیزی به معنای تعلق اجتماعی است، یعنی فرد قادر است که با دیگران مناسبات فردی و اجتماعی برقرار کند، در نتیجه در خود احساس رضامندی دارد، به دیگران توجه می‌کند و آن‌ها نیز از فعالیت فرد با خود، احساس رضامندی دارند (شاملو، ۱۳۸۲: ۷۵).

ماردپور، محمودی و خرامین و پای (۱۳۹۶) در پژوهشی به بررسی ارتباط بازی‌های رایانه‌ای با بهره‌مندی هوشی، هوش هیجانی و هوش اجتماعی پرداختند. این مطالعه توصیفی تحلیلی با استفاده از پرسشنامه، بر روی ۲۰۰ نفر از دانش‌آموزان راهنمایی انجام گرفت نتایج حاصل از آمار تی مستقل، واریانس یکطرفه و ضریب همبستگی نشان داد که بین نوع بازی با جنسیت رابطه معنی داری و هوش اجتماعی با ساعات صرف شده برای بازی رابطه معنی داری دارد، بین نوع بازی با هوش شناختی و هوش هیجانی رابطه معنی داری نداشتند. از طرفی بین میزان ساعات صرف شده برای بازی‌ها و جنسیت دانش‌آموزان رابطه معنی داری وجود نداشت.

آذر پیک و نصری (۱۳۹۶) در پژوهشی به تأثیر بازی‌های گروهی و محلی بر افزایش مهارت‌های اجتماعی دانش‌آموزان کم‌توان ذهنی پرداختند. روش این پژوهش آزمایشی با طرح پیش‌آزمون - پس‌آزمون با گروه گواه بود. تحلیل داده‌ها نشان داد که در مرحله پس‌آزمون بین ۲ گروه آزمایش و گواه در مهارت‌های اجتماعی تفاوت معناداری وجود دارد ( $p < 0/05$ ) و در نهایت نتیجه می‌گیرند که بازی یک فعالیت خوشایند است، دانش‌آموزان سعی می‌کنند رفتارهای مناسب خود را افزایش دهند تا برای ادامه بازی در گروه بمانند. از این رو می‌توان گفت بازی‌های گروهی و محلی می‌تواند باعث افزایش مهارت‌های اجتماعی دانش‌آموزان کم‌توان ذهنی شود. علی محمدی (۱۳۹۵) در مقاله‌ای به تأثیر بازی‌های رایانه‌ای ملی بر ارتقای هوش فرهنگی دانش‌آموزان پرداخته است. جامعه آماری شامل دانش‌آموزان متوسطه گیلانغرب بودند که با استفاده از روش نمونه‌گیری طبقه‌ای ساده ۳۰۰ نفر جهت مطالعه انتخاب شدند. نتایج تجزیه و تحلیل داده‌های حاصل از پرسشنامه و نشان داد که بین سن، جنس، پایه تحصیلی، بازی‌های رایانه‌ای حادثه‌ای ملی و ماجراجویانه با هوش فرهنگی رابطه معنی داری وجود نداشت. در حالی که رابطه محل سکونت، وسیله بازی، میزان استفاده از بازی‌های رایانه‌ای، پایگاه اقتصادی-اجتماعی، بازی‌های رایانه‌ای ورزشی و تاریخی ملی با هوش فرهنگی معنادار بود. نتایج تحلیل

رگرسیون گام به گام حاکی از آن است که بازی رایانه‌ای تاریخی ملی، پایگاه‌های اقتصادی - اجتماعی، میزان بازی و محل سکونت دارای اثر مثبت و معناداری بر هوش فرهنگی بوده و متغیرهای وسیله بازی رایانه‌ای اکشن و بازی رایانه‌ای ماجراجویی ملی دارای اثر منفی و غیرمعناداری بر هوش فرهنگی بودند. نبوی و همکاران (۱۳۹۴) در پژوهشی به بررسی ارتباط بازی‌های رایانه‌ای با هوش هیجانی در دانش‌آموزان پرداختند. آنان با اذعان به این که هوش هیجانی مفهومی براساس هیجان و هوش اجتماعی است در روابط میان فردی در محیط تحصیل، کار و خانواده نمود روز به روز بیشتری یافته است. این تحقیق توصیفی را در میان ۲۰۰ نفر از دانش‌آموزان مقطع متوسطه شهر بجنورد و با روش نمونه‌گیری تصادفی چند مرحله‌ای انجام دادند، نتایج نشان داده که بین هوش هیجانی دانش‌آموزان با نوع بازی که بیشتر دوست داشتند انجام دهند و نوع بازی که بیشتر انجام می‌دادند ارتباط معنادار آماری وجود دارد و با سایر متغیرهای چک لیست ارتباط معنادار آماری مشاهده نشد.

خالقی و چناری (۱۳۹۴) در پژوهشی به بررسی رابطه هوش اخلاقی با نوع دوستی پرداختند، پژوهش، کاربردی و شیوه گردآوری و تحلیل اطلاعات آن، توصیفی و از نوع همبستگی است نتایج نشان داد بین بیشتر مؤلفه‌های هوش اخلاقی با نوع دوستی دانشجویان رابطه معنادار وجود دارد. بین هوش اخلاقی دانشجویان در رده‌های مختلف سنی، رتبه کنکور و میزان تحصیلات والدین آن‌ها تفاوت معنادار وجود ندارد. بین نوع دوستی دانشجویان در رده‌های مختلف سنی، و تحصیلات والدین آن‌ها، تفاوت معنادار وجود ندارد، اما با رتبه کنکور، تفاوت معنادار بوده است، آنان نتیجه می‌گیرند که با توجه به این که هوش اخلاقی اکتسابی است و با نوع دوستی مرتبط است، آموزشهایی که منجر به رشد هوش اخلاقی دانشجویان می‌شود، میتواند موجب افزایش نوع دوستی و در نهایت بالارفتن سطح علمی دانشگاه شود. دلبری، محمدزاده و دلبری (۱۳۸۸) در پژوهشی به تأثیر بازی‌های رایانه‌ای بر بهره‌های هوشی، زمان واکنش و زمان حرکت نوجوانان پرداختند، روش پژوهش علی مقایسه‌ای بود و جامعه آماری شامل متشکل از دانش‌آموزان پسر دبیرستان‌های منطقه یک شهرستان تبریز بود. نتایج نشان داد بازی‌های رایانه‌ای بر بهره‌های هوشی، زمان واکنش ساده، زمان حرکت ساده، زمان واکنشی تشخیصی و زمان حرکت تشخیصی تأثیر معنی‌داری داشته است، و نتایج پژوهش حاکی از بهبود بهره‌های هوشی، زمان واکنش و زمان حرکت نوجوانان در نتیجه انجام بازی‌های رایانه‌ای بود.

کال ول و پین<sup>۱</sup> (۲۰۰۰) در تحقیق خود به این نتیجه رسید که نوجوانانی که دوستی الکترونیک برقرار می‌کنند به بازیهای رایانه‌ای علاقمند می‌شوند، اما هیچ دلیلی که نشانگر تأثیر بازیهای رایانه‌ای بر انزوای اجتماعی نوجوانان باشد بدست نیامد. همچنین بین میزان پرخشگری و انجام بازیهای رایانه‌ای نیز ارتباط وجود داشت. کوپ و همکاران<sup>۲</sup> (۱۹۹۸) در پژوهشی که بر روی آزمونگرها انجام داد نتیجه می‌گیرند که انجام بازی رایانه‌ای مقدار دوپامین رها شده از مغز را افزایش می‌دهد. آن‌ها هنگامی که آزمودنی‌ها مشغول بازی رایانه‌ای بودند، با استفاده از اسکن مغزی میزان دوپامین رها شده در مغز را اندازه‌گیری کرده و افزایش قابل‌توجهی در مقدار آن مشاهده کردند. علت افزایش غیرعادی دوپامین و تأثیر آن، در مورد انسان به خوبی شناخته نشده است، اما نتایج تحقیقات مشابه بر روی موش‌های صحرایی نشان داده‌اند که تغییرات دوپامین مغز در حین تمرینات ادراکی، اصلاحات مهمی را در ساز و کارهای مغزی به وجود می‌آورد. پاتون<sup>۳</sup> (۲۰۰۰) پس از انجام بررسی‌هایی به این نتیجه رسیدند که بازیهای رایانه‌ای و اینترنت بیشتر بر سبک زندگی و فرهنگ افراد اثر می‌گذارد. به نظر آن‌ها رسانه‌های جدید از هزاران شیوه نوین برای ارائه پیامهای بازرگانی استفاده می‌کنند که روی خودپنداره، تصور بدن، جنسیت و مصرف مواد و الکل اثر دارند. برور<sup>۴</sup> (۲۰۰۰) در مطالعه‌ای که بر روی دانشجویان رشته پرستاری انجام دادند به این نتیجه رسیدند که هوش هیجانی شامل مهارتهای فراوانی از قبیل خودآگاهی، همدردی، انگیزش، خودکنترلی، مهارت در برقراری ارتباط و نوع دوستی هستند که در عملکرد تحصیلی و شغلی آن‌ها بسیار مهم هستند و می‌تواند نشانگر استفاده بهتر افراد با هوش هیجانی بالا از این مهارت‌ها باشد. گیلسون<sup>۴</sup> (۲۰۰۹) در پژوهشی به این نتیجه می‌رسند که بازی راه را برای دوستی و مراوده میان کودکان همسال می‌گشاید و کودک کم خود را عضوی از یک جمع احساس می‌کند و به ارزیابی منصفانه رفتار و کردار خویش و همبازی‌هایش می‌پردازد. در حین بازی شخصیت کودک به سوی اتحاد و همکاری و همبازی شکل می‌گیرد و شور و شوق نوع دوستی و احساس مسئولیت در او به وجود می‌آید.

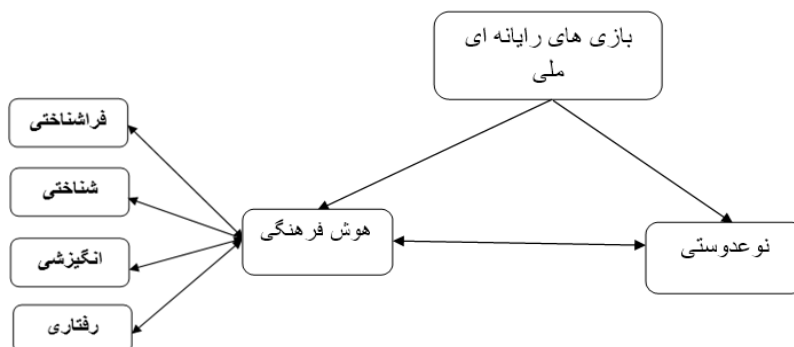
<sup>1</sup> Kal Vell & Peain

<sup>2</sup> Koepf

<sup>3</sup> Paton

<sup>4</sup> Gilson

پین<sup>۱</sup> (۲۰۰۰) نقش بازیهای رایانه‌ای بر انزوای اجتماعی، عزت نفس پایین تر و پرخاشگری را مورد بررسی قرار دادند برای این کار از یک پرسشنامه که توسط ۲۰۴ دانش آموز ۸ ساله تکمیل شد، نتایج نشان داد که در بین دختران، بین بازیهای رایانه‌ای و عزت نفس ارتباطی وجود ندارد؛ اما در پسران رابطه منفی بین این دو مشاهده شد. همچنین نمره های پرخاشگری با میزان در معرض قرار گرفتن بازیهای رایانه‌ای همبستگی مثبت داشت. سایر نتایج نشان داد که با وجود اینکه بچه هایی که به این گونه بازیها می پردازند به این بازیها علاقمند شده و نوعی احساس دوستی با آنها پیدا می کنند، اما هیچ شاهدهی در این زمینه که بازی رایانه‌ای منجر به انزوای اجتماعی شود دیده نشد. براساس آنچه که گفته شده مدل مفهومی تحقیق در شکل زیر آمده است:



شکل ۳: مدل مفهومی تحقیق تأثیر بازیهای رایانه‌ای ملی بر هوش فرهنگی و حس نوع دوستی

همان طوری که در مدل مفهومی بالا مشاهده می شود این تحقیق دارای سه متغیر است که در دو فرضیه اصلی به بررسی آن خواهیم پرداخت، فرضیه اصلی اول به بررسی تأثیر بازی رایانه‌ای بر ارتقای هوش فرهنگی و حس نوع دوستی دانش آموزان پرداخته و فرضیه دوم به بررسی رابطه بین دو متغیر هوش فرهنگی و حس نوع دوستی می پردازد و در واقع همبستگی آنان را مورد آزمون قرار می دهد. در این تحقیق بازیهای رایانه‌ای متغیر مستقل و هوش فرهنگی و حس نوع دوستی متغیرهای وابسته هستند.

<sup>1</sup> Peain

**روش پژوهش:** پژوهش حاضر از لحاظ هدف کاربردی و از لحاظ روش اجرا همبستگی محسوب می‌شود. جامعه آماری شامل دانش آموزان دختر دوره اول متوسطه شهرستان اسفراین می‌باشند که براساس گزارشی از آموزش و پرورش شهرستان اسفراین، تعداد ۶۰۰ نفر بودند. در این تحقیق حجم نمونه با استفاده از جدول مورگان تعداد ۲۰۱ نفر از دانش آموزان دختر مقطع متوسطه دوره اول به روش تصادفی انتخاب شدند. روش نمونه‌گیری تصادفی بود. در این پژوهش ابتدا از بین تمامی دبیرستان‌های شهرستان اسفراین که شامل ۱۰ دبیرستان بود ۵ مدرسه به شیوه تصادفی انتخاب شد سپس با مراجعه به مدارس و در اختیار داشتن لیست دانش آموزان از هر مدرسه ۴۵ دانش آموز به روش تصادفی انتخاب شد، دانش آموزان انتخاب شده کسانی بودند که در طول روز بازی‌های کامپیوتری با لپ‌تاب، کامپیوتر، موبایل و تبلت انجام می‌دادند. لازم به ذکر است که ورود به مدرسه با کسب مجوز از سازمان آموزش و پرورش صورت گرفت.

**ابزارهای پژوهش:** برای اندازه‌گیری هوش فرهنگی از پرسشنامه هوش فرهنگی ۲۰ سوالی ارلی و پترسون (۲۰۰۴) استفاده شد. این پرسش‌نامه شامل ۲۰ گزاره (پرسش) ۷ گزینه‌ای است که ابعاد چهارگانه هوش فرهنگی (هوش فراشناختی، شناختی، انگیزی و رفتاری) را می‌سنجد. برای اندازه‌گیری حس نوع‌دوستی از پرسشنامه حس نوع‌دوستی کارلو (۲۰۰۳) استفاده شد که شامل ۱۴ سؤال می‌باشد. پاسخ تمام سوالات از ۱ تا ۶ نمره گذاری شده و نمره ۵ به بالاترین درجه‌ی رفتار نوع‌دوستانه دلالت دارد. برای تایید روایی با روش روایی محتوایی ابزار تحقیق، پرسشنامه‌ها در اختیار استاد محترم راهنما قرار گرفته و مورد تایید واقع گردید و سپس به مرحله‌ی اجرا در آمد. جهت تایید پایایی پرسشنامه‌ها با ضریب آلفای کرونباخ محاسبه گردید، که پرسشنامه هوش فرهنگی دارای پایایی ۰/۸۳ و حس نوع‌دوستی دارای پایایی ۰/۷۵ بود. روش تجزیه و تحلیل داده‌ها: برای تجزیه و تحلیل استنباطی ابتدا فرض نرمال بودن داده‌ها بررسی شد و سپس داده‌های جمع‌آوری شده با استفاده از نرم افزار آماری  $Lisrel\ spss22$  آزمون آماری ضریب همبستگی پیرسون، و مدل معادلات ساختاری تجزیه و تحلیل شد.

یافته‌های پژوهش: فرضیه اول پژوهش عبارت بود از: بازی‌های رایانه‌ای بر ارتقای هوش فرهنگی و حس نوع‌دوستی دانش آموزان تأثیر داشته است. با توجه به نرمال بودن داده‌ها، جهت بررسی این فرضیه از آزمون  $t$  تک نمونه‌ای استفاده شد، که نتایج این آزمون در جدول زیر آمده است:

جدول شماره ۱: تحلیل تی تک نمونه ای

متغیرها	T	Df	معناداری	انحراف معیار	اختلاف میانگین
هوش فرهنگی	۲۶/۴۵	۲۰۰	۰/۰۰۰	۱/۷۵	۳/۲۷
نوع دوستی	۳۶/۶۵	۲۰۰	۰/۰۰۰	۱/۷۴	۴/۵۱

همانطور که در جدول فوق مشاهده می شود میانگین نمره هوش فرهنگی دانش آموزان در گروه نمونه دارای انحراف استاندارد ۱/۷۵ بود که به طور معناداری ( $p < 0/001$ ) از نمره برش ۲۰ بالاتر بود. همچنین میانگین نمره نوع دوستی دانش آموزان در گروه نمونه دارای انحراف استاندارد ۱/۷۴ بود که به طور معناداری ( $p < 0/001$ ) از نمره برش ۲۰ بالاتر بود. براین اساس می توان گفت که بازی های رایانه ای بر ارتقای هوش فرهنگی و حس نوع دوستی دانش آموزان تأثیر معناداری داشته است.

فرضیه دوم عبارت بود از این که: بین مولفه های هوش فرهنگی (هوش شناختی، فراشناختی، رفتاری و انگیزشی) و حس نوع دوستی دانش آموزانی که بازی های رایانه ای انجام می دهند، رابطه معناداری وجود دارد. با توجه به نرمال بودن توزیع داده های مربوط به متغیرهای مورد مطالعه، می توان برای بررسی روابط در این فرضیه از ضریب همبستگی پیرسون استفاده کرد. که نتایج آن در جدول زیر آمده است:

جدول شماره ۲: ماتریس همبستگی بین مولفه های هوش فرهنگی و حس نوع دوستی دانش آموزان

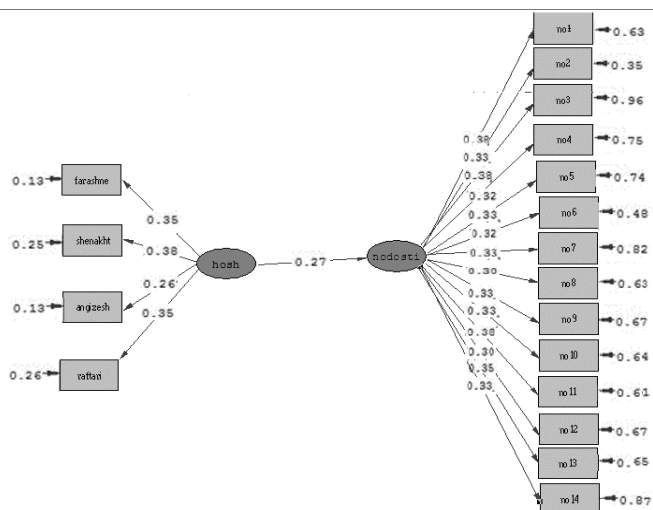
متغیرها	حس نوع دوستی		وجود رابطه	نوع رابطه
	ضریب همبستگی پیرسون	معنی داری		
هوش شناختی	۰/۲۶	۰/۰۰۰	دارد	مستقیم
هوش فراشناختی	۰/۴۸	۰/۰۰۰	دارد	مستقیم
هوش رفتاری	۰/۱۶	۰/۰۱	دارد	مستقیم
هوش انگیزشی	۰/۱۶	۰/۰۱	دارد	مستقیم
هوش فرهنگی	۰/۲۷	۰/۰۴	دارد	مستقیم

\*  $p < 0/01$ 

همان طوری که در جدول بالا مشاهده می شود، بین هوش فراشناختی و حس نوع دوستی دانش آموزانی که بازی های رایانه ای انجام می دهند، رابطه معناداری در سطح ۰/۰۱، و همبستگی ( $r = 0/48$  و  $p < 0/01$ )؛ بین هوش شناختی و حس نوع دوستی رابطه در سطح معناداری ۰/۰۱، و همبستگی ( $r = 0/269$  و  $p < 0/01$ )؛ بین هوش انگیزشی و حس

نوع دوستی دانش‌آموزان رابطه در سطح معناداری  $0/01$ ، و همبستگی ( $r=0/167$  و  $p<0/01$ ) و بین هوش رفتاری و حس نوع دوستی دانش‌آموزان رابطه در سطح معناداری  $0/01$ ، و همبستگی ( $r=0/167$  و  $p<0/01$ ) وجود دارد. بر این اساس با توجه به مثبت بودن ضریب همبستگی می‌توان گفت که میان این دو مولفه‌های و حس نوع دوستی یک رابطه معنادار مستقیم وجود دارد، بدین معنا که با افزایش یک متغیر، متغیر دیگر افزایش می‌یابد. از سوی دیگر به صورت کلی و با توجه به جدول فوق هوش فرهنگی و حس نوع دوستی دانش‌آموزانی که بازی‌های رایانه‌ای انجام می‌دهند، با هم رابطه معناداری دارند، که این رابطه در سطح معناداری  $0/05$ ، بین هوش فرهنگی و حس نوع دوستی ( $r=0/27$  و  $p<0/05$ )؛ می‌باشد. بر این اساس با توجه به مثبت بودن ضریب همبستگی می‌توان گفت که میان این دو متغیر نیز یک رابطه معنادار مستقیم وجود دارد، بدین معنا که با افزایش یک متغیر (هوش فرهنگی)، متغیر دیگر (حس نوع دوستی) افزایش می‌یابد.

به منظور آزمون این فرضیه از مدل یابی معادلات ساختاری در نرم افزار لیزرل استفاده شد. در این مدل هر یک از ابعاد متغیرهای هوش فرهنگی به‌عنوان متغیرهای مشهود؛ و متغیر هوش فرهنگی و حس نوع دوستی به‌عنوان متغیرهای مکنون در نظر گرفته شدند. مدل مسیر تأثیر ابعاد هوش فرهنگی بر حس نوع دوستی دانش‌آموزانی که بازی‌های رایانه‌ای انجام می‌دهند در شکل زیر و شاخص‌های برازندگی مدل در جدول نشان داده شده است:



شکل ۴: مدل مسیر تأثیر ابعاد هوش فرهنگی (هوش فراشناختی، شناختی، انگیزشی و رفتاری) بر حس نوع دوستی

جدول شماره ۳: شاخص های برازش الگوی تأثیر هوش فرهنگی و ابعاد آن بر روی حس نوع دوستی دانش آموزان

RMR	RMSEA	CFI	IFI	TLI	GFI	X2/d.f.	شاخص ها
< 0/10	< 0/08	> 0/90	> 0/90	> 0/90	> 0/90	< 3	مقدار معیار
0/146	0/068	0/98	0/98	0/97	0/96	1/76	مقدار گزارش شده

برای بررسی میزان برازش مدل آزمون شده از شاخص های معرفی شده توسط کلاین (۲۰۱۱) استفاده شد. این شاخصها شامل X2/d.f.، که مقادیر کمتر از ۳ قابل پذیرش هستند، شاخص نیکویی برازش (GFI)، شاخص برازش تطبیقی (CFI) که مقادیر بیشتر از ۰/۹ نشانگر برازش مناسب الگو هستند، شاخص نیکویی برازش تعدیل یافته (FI) که مقادیر بیشتر از ۰/۹ قابل قبول هستند، شاخص RMR که مقادیر کمتر از ۰/۱ نشانگر برازش مناسب الگو هستند و مجذور میانگین مربعات خطای تقریب (RMSEA) که مقادیر کمتر از ۰/۸ نشانگر برازش مناسب الگو هستند. در جدول فوق نیز شاخص های برازش الگوی آزمون شده گزارش شده اند که با توجه به معیارهای مطرح شده، الگوی آزمون شده برازش مناسبی با داده های گردآوری شده دارد.

### بحث و نتیجه گیری

با ظهور عصر دیجیتال و پیشرفت های چشم گیر فناوری در این عصر، کم کم رسانه های دیجیتال و جدید نیز پا به عرصه وجود نهادند. فارغ از بحث توسعه بسترها و زیرساخت های رسانه های جمعی مانند تلویزیون و رادیو، ما شاهد رسانه های جدیدی نیز هستیم که به کلی ساختار متفاوتی با رسانه های قدیمی تر دارند. یکی از این نوع رسانه ها را می توان بازی های رایانه ای و ویدئویی دانست. این رسانه و یا صنعت رسانه ای صنعتی است که در عمر کوتاه چند دهه ای خود، پیشرفت های زیادی را چه از بعد اقتصادی و چه از بعد تأثیرگذاری فرهنگی داشته است. به جرئت می توان گفت که صنعت بازی یکی از محبوب ترین رسانه های است که از کودک چندساله تا افراد مسن را درگیر خود کرده است. برخی از آمارها حاکی از این است که حدود ۵۸٪ از آمریکایی ها که رتبه اول در صنعت بازی را دارند، بازی می کنند و به طور میانگین در هر خانه دو نفر اهل بازی هستند (موسسه نرم افزارهای سرگرمی، ۲۰۱۳). موضوع صنعت بازی رایانه ای ملی در ایران از دو جنبه قابل بحث است، جنبه اول، ظرفیت تجاری و اقتصادی بالای این صنعت و لزوم استفاده از پتانسیل برای رونق کسب و کار است. علی رغم جذابیت ها و ظرفیت های بازار، شاهد عدم رشد لازم در مورد فعالان ایرانی حوزه



بازی هستیم. طبق آمار غیررسمی سال ۱۳۹۱ باوجود ۲۰ میلیون گیمر (بازی کننده) در سنین مختلف و حدود ۴۰ میلیون ساعت بازی در روز، تنها کمتر از ۰/۵ بازی فروخته شده در بازار ایران، ایرانی بوده است (احمدی، ۱۳۹۲). و بازار در تسخیر محصولات خارجی است. وجه دیگر مسئله، مباحث فرهنگی است. اینکه وقتی بیش از ۹۵ درصد بازار بازی کشور در دست محصولات خارجی است، حتماً تأثیرات فرهنگی خاص خود را بر جامعه می‌گذارد. از سوی دیگر نباید فراموش کرد که بخش قابل توجهی از مخاطبان این عرصه کودکان و نوجوانانی هستند که در سنین تربیت قرار داشته و بخشی از وقت خود را به بازی می‌پردازند. در اینجا است که محتوای فرهنگ‌ها از طریق این بازی‌ها تأثیرات خود را ب از جمله بر روی هوش کاربران می‌گذارند (جوهری و واعظی نژاد، ۱۳۹۴: ۱۱۴) که می‌توان به هوش فرهنگی اشاره کرد.

از آنجایی که هوش فرهنگی توانایی رفتار به شیوه‌ای مناسب در موقعیت‌های دارای تنوع فرهنگی می‌باشد، می‌توان آن را مؤلفه‌ای اصلی در ارزیابی شایستگی فرهنگی قلمداد کرد. هوش فرهنگی یک قابلیت فردی برای درک، تفسیر و اقدام اثربخش در موقعیت‌هایی دانسته شده است که از تنوع فرهنگی برخوردارند، این تعریف با رویکردهایی که هوش را یک توانایی شناختی می‌دانند، توافق بیشتری دارد (ارلی و پترسون، ۲۰۰۴). به عبارتی دیگر هوش فرهنگی بک توانمندی (بزار) فوق‌العاده مناسب برای مواجهه با فرهنگ‌های دیگر است و برای ما این انتظار را به وجود می‌آورد که تمامی قواعد، ارزش‌ها و فرهنگ‌های دیگر را بهتر بشناسیم (اسماعیلی و نیک‌بخت، ۱۳۹۰ به نقل از درویش، فراهانی، خلیلی، و شعبانی، ۱۳۹۲: ۴۳). هوش فرهنگی اشاره به مجموعه‌ای کلی و همه‌جانبه از توانایی‌هایی دارد که مربوط به موقعیت‌هایی است که با تنوع فرهنگی توصیف می‌شوند (آنجل<sup>۱</sup>، ۲۰۰۷). از این رو هوش اغلب به عنوان یک فاکتور اصلی ایجاد تفاوت در یادگیری و عملکرد در نظر گرفته می‌شود. هوش فرهنگی این قابلیت را به افراد می‌دهد که الگوهای رفتاری مخاطبان خود را درک کنند و در نتیجه موانع ارتباطی بین فردی را کاهش داده و قدرت مدیریت بین فرهنگی خود را افزایش دهند (غفاری و خانی، ۱۳۹۲). به نظر پترسون یکی از مؤثرترین روش‌های آموزش فردی و عملی برای افزایش هوش فرهنگی، ترسیم چارچوب فرهنگی فراگیر با کمک برخی شاخص‌های فرهنگی ملی مثل، مساوات/ سلسله‌مراتب، روابط مستقیم/ غیرمستقیم، فرد/ جمع، روابط/ ضوابط و ریسک/ اطمینان است. خودآگاهی در زمینه اشکال گوناگون فرهنگی

<sup>1</sup> Angel at eats

می‌تواند باعث تعمیق درک افراد از تفاوت در استعداد نهانی و همسان‌سازی فرهنگی بین فرد محاط در یک تیپ رفتار اجتماعی برخی ویژگی‌ها و مشخصات ذاتی و اکتسابی سبب افزایش انگیزه یادگیری می‌شوند.

یکی از مهم‌ترین مقوله‌های پیش‌بینی کننده رفتار اجتماعی مطلوب، همدلی نوع دوستی است، رفتارهای نوع‌دوستانه زیرمجموعه‌ای از رفتارهای اجتماعی مطلوب هستند. نوع دوستی به معنای انگیزه‌های ذاتی است که رفتارهای داوطلبانه را به خاطر نفع دیگری برمی‌انگیزاند، اعمالی که به خاطر دغدغه دیگران یا به وسیله ارزش‌ها، اصول و اهداف درونی شده برانگیخته شده‌اند و نه به واسطه انتظار پاداش‌های اجتماعی یا مادی یا اجتناب از تنبیه (ایزنبرگ<sup>۱</sup>، ۱۹۸۹). محرک رفتار نوع‌دوستانه که کمکی داوطلبانه بر اثر نیاز یا رفاه دیگری است، پاسخ همدلانه و نیز هنجارها و اصول درونی شده همساز با کمک به دیگران است؛ می‌توان گفت دو عامل اصلی برای رفتارهای اجتماعی نوع‌دوستانه همدلی و اصول و هنجارهای درونی شده هستند. همدلی واکنشی درونی است که از وضعیت عاطفی دیگری نشأت می‌گیرد و متناسب با آن وضعیت است (ایزنبرگ و فابس<sup>۲</sup>، ۱۹۹۸) این ابزار سنجش ارتباط مثبتی با استدلال اخلاقی، مهرورزی، مسئولیت اجتماعی، همدلی و ارزش‌های اخلاقی مثبت دارد.

با توجه به تجزیه و تحلیل داده‌ها مشخص شد که ضریب همبستگی پیرسون بین دو متغیر هوش فرهنگی و حس نوع دوستی دانش‌آموزانی که بازی‌های رایانه‌ای انجام می‌دهند برابر  $0.27$  و با  $p$  مقدار (معنی داری) برابر  $0.04$  می‌باشد، که معنی داری کوچکتر از سطح معنی داری  $\alpha = 0.05$  است، در ضمن مثبت بودن ضریب همبستگی نشان از رابطه مستقیم بین این دو متغیر است بدین معنی که با افزایش هوش فرهنگی دانش‌آموزان، میزان حس نوع دوستی آنان نیز به اندازه  $0.27$  افزایش می‌یابد. بر این اساس این فرضیه تایید می‌شود. پژوهشی مشابه این فرضیه که به این نتیجه رسیده باشد یافت نشد اما از آنجایی که هوش هیجانی یک جنبه از شناخت اجتماعی است که مرتبط با استعداد فر برای پردازش احساسات خود شخص و دیگران می‌باشد (۱۴)، می‌توان گفت که از لحاظ تأثیر بازی‌های رایانه‌ای بر هوش هیجانی با تحقیقات نبوی و همکاران (۱۳۹۴)، ماردپور و همکاران (۱۳۹۶) پارکر و همکاران (۲۰۰۸) همسویی دارد. در تبیین این فرضیه می‌توان گفت که چون دانش

<sup>1</sup> Eisenberg N, Mussen P.

<sup>2</sup> Eisenberg N, Fabes RA.

آموزان در خلال انجام بازی‌های رایانه‌ای با فرهنگ‌های مختلفی رو برو می‌شود بر این اساس هوش فرهنگی آنان تا حدود زیادی متأثر از این بازی‌ها است، هرچند که باید نوع بازی‌های رایانه‌ای را مورد توجه قرار داد، چه بسا بازی‌های مخب تأثیر مخربی بر هوش فرهنگی و حس نوع دوستی دانش آموزان بگذارد، چنانکه بازی‌های خشن مستقیماً حس نوع دوستی دانش آموزان را مورد حمله قرار می‌دهد، بنابراین با توجه به نتیجه این فرضیه توصیه می‌شود که سازمانهایی که مسئول ساخت و انتشار این نوع بازی‌های هستند به این عوامل متأثر توجه بیشتری داشته باشند. نتایج نشان داد که میان مؤلفه‌های هوش فراشناختی، شناختی، انگیزشیو رفتاری با حس نوع دوستی رابطه معناداری وجود دارد بر این اساس با توجه به مثبت بودن ضریب همبستگی می‌توان گفت که میان این متغیرها یک رابطه معنادار مستقیم وجود دارد، بدین معنا که با افزایش یک متغیر، متغیر دیگر افزایش می‌یابد. این نتایج از لحاظ ارتباط بازی‌های رایانه‌ای بر هوش فراشناختی با تحقیقات حسن نتاج و همکاران (۱۳۹۴) همسویی دارد در تبیین این فرضیه می‌توان گفت که کنش‌های فراشناختی مربوط به هوش فراشناختی به دانش آموز کمک می‌کند که عملکرد خود را ارزیابی کند و موانع بهبود و پیشرفت خود را رفع نماید بازی‌های رایانه‌ای از جمله روش‌های آموزشی هستند که به خاطر جذابیت بالایی که دارند افراد را به درگیری عمیق با آن مبتلا می‌کند، بنابراین تأثیر گذاری بهتری بر آنان خواهد داشت از این رو می‌توان اذعان کرد که هوش فراشناختی بر جنبه‌هایی از حس نوع دوستی نیز موثر واقع می‌شود. همچنین می‌توان اذعان کرد که بازی‌های رایانه‌ای یک فعالیت شناختی هستند که می‌توانند موجب پیشرفت فرایندهای شناختی و ادراکی شوند (گلدستین و کاجیکو، ۱۹۹۷)، از این رو تأثیر بازی‌های رایانه‌ای بر هوش شناختی دانش آموزان امری اجتناب ناپذیر است، این امر به نوبه‌ی خود بر حس نوع دوستی دانش آموزان که مقوله‌ای اجتماعی است نیز موثر است.

یافته‌های نشان می‌دهد که بعد انگیزش هوش فرهنگی با تعاملات اجتماعی نیز ارتباط معناداری دارد. افرادی که از نظر انگیزش هوش فرهنگی در سطح بالایی هستند با توجه به علاقه ذاتی که دارند، نوجه و انرژی خود را در موقعیت‌های بین فرهنگی برای تعاملات اجتماعی هدایت می‌کنند بنابراین کسانی که از سطح بالاتری از انگیزش هوش فرهنگی برخوردارند که با نتایج پژوهش‌های دسی و رایان (۱۹۸۵) بندورا (۲۰۰۲) و طولابی و

1. Goldstein, J., Cajko, L.,

2 Deci

3 Bandura

همکاران (۱۳۹۴) همسویی دارد. همچنین مطالعات نشان می دهد که رابطه ای مثبت میان بازی و بهبود توجه مهارت های برنامه ریزی و نگرش ها (مک کان و زانس ۲۰۰۱، ۲) خلاقیت و تفکر همگرا (هولمز و گیگر ۳، ۲۰۰۲) سازماندهی هیجانی و رفتاری وجود دارد و بازی برای تحول مهارت های شناختی ضرورت دارد (۲۰) از این رو با توجه به تاثیری که بازی های بر مهارت های رفتاری و به مثابه ی آن حس نوع دوستی که مقوله ای احساسی و اجتماعی است می توان ادعان کرد که این تأثیر و تأثرات بر افزایش و کاهش این مهارتها تأثیر دارد.

از سوی دیگر می توان ادعان کرد که هوش فرهنگی می تواند آثار و فوایدی را برای اجتماع انسانی داشته باشد: ۱. تقویت ارتباطات ۲. درک متقابل و افزایش تفاهم بین افراد ۳. کاهش مشکلات ادراکی و تعاملات اجتماعی. بنابراین انسان ها همواره برای دستیابی به اهداف خود با دیگران ارتباط برقرار می کنند و به دنبال این هستند که این ارتباطات را به گونه ای اثربخش تر برقرار نمایند. همچنین انسان ها به دنبال ویژگی هایی هستند که بتوانند از طریق تقویت این ویژگی ها ارتباطات مؤثرتری را با دیگر انسان ها داشته باشند به نظر می رسد که هوش فرهنگی از ویژگی های باشد که می تواند در این زمینه کمک رسان باشد (طولابی و همکاران، ۱۳۹۴: ۲۸۷).

بر اساس نتایج حاصل از فرضیه های پژوهش پیشنهاد می شود که در تولید بازی های رایانه ای به نوع فرهنگ جامعه ی هدف توجه داشته باشند و به دلیل تاثیری که بر هوش فرهنگی دارند به این بعد از بازی ها اهمیت داده شود و در طراحی بازی های رایانه ای به اموری اجتماعی همچون حس نوع دوستی و سایر مقوله های اجتماعی اهمیت و ارزش قائل شوند. بطوریکه برای ارتقای حس نوع دوستی دانش آموزانی که از لحاظ اجتماعی مشکلاتی دارند از بازی های رایانه ای که منجر به افزایش و قوت حس نوع دوستی می شود استفاده کنند و با توجه به این که هوش فرهنگی دارای ابعاد چهارگانه ای است در طراحی بازی های رایانه ای به هر یک از این مقوله های توجه شود. بر اساس نتایج حاصل از فرضیه های پژوهش پیشنهاد می شود که در تولید بازی های رایانه ای به نوع فرهنگ جامعه ی هدف توجه داشته باشند و به دلیل تاثیری که بر هوش فرهنگی دارند به این بعد از بازی ها اهمیت داده شود

<sup>4</sup> Holmes R, Geiger C.

<sup>5</sup> McCune L, Zanes

در طراحی بازی‌های رایانه‌ای به اموری اجتماعی همچون حس نوع‌دوستی و سایر مقوله‌های اجتماعی اهمیت و ارزش قائل شوند. همچنین برای ارتقای حس نوع‌دوستی دانش‌آموزانی که از لحاظ اجتماعی مشکلاتی دارند از بازی‌های رایانه‌ای که منجر به افزایش و قوت حس نوع‌دوستی می‌شود استفاده کنند. از این رو با توجه به این که هوش فرهنگی دارای ابعاد چهارگانه‌ای است در طراحی بازی‌های رایانه‌ای به هر یک از این مقوله‌های توجه شود. به محققان پیشنهاد می‌شود که به بررسی رابطه بین بازی‌های رایانه‌ای بر ابعاد چهارگانه هوش فرهنگی و حس نوع‌دوستی در میان دانش‌آموزان پسر بپردازند. و سنجش نوع بازی‌ها از جمله بازی‌های خشن، بازی‌های هوش، بازیهای اجتماعی بر هوش فرهنگی و حس نوع‌دوستی دانش‌آموزان دختر و پسر را در راس مطالعات خود قرار دهند. پیشنهاد می‌شود معلمان و مدیران به بررسی تأثیر بازیهای بر ارتقای هوش فرهنگی و حس نوع‌دوستی دانش‌آموزانی بپردازند که از لحاظ اجتماعی دارای مشکلات و مسائلی عدیده هستند.

### منابع و ماخذ

- آذربیک، قاسم؛ نصری، صادق (۱۳۹۶). تأثیر بازی‌های گروهی و محلی بر افزایش مهارتهای اجتماعی دانش‌آموزان کم توان ذهنی، تعلیم و تربیت استثنایی، سال ۱۷ شماره ۱: ۳۲-۴۵.
- احمدی، احمد (۱۳۹۲) معاون بازرگانی بنیاد ملی بازی ای رایانه‌ای. مصاحبه
- بهزادمنش، مریم؛ جوادیان، رضا؛ زارعی محمودآبادی، حسن (۱۳۹۵). رفتارهای اجتماعی مطلوب دانش‌آموزان متوسطه شهر یزد. فصلنامه مددکاری اجتماعی، ۵(۳): ۳۱-۴۰.
- پالیزدان، احمد (۱۳۸۲). روان‌شناسی شخصیت، انتشارات رشد: تهران
- تاملینسون، جان (۱۳۸۱). جهانی شدن و فرهنگ، محسن حکیمی، نشر دفتر پژوهش‌های فرهنگی: تهران
- توماس، دیوید سی، اینکسن، کر (۱۳۸۷). هوش فرهنگی؛ مهارتهای انسانی برای کسب و کارهای جهانی، ترجمه: ناصر میرسپاس، احمد ودادی، اعظم دشتی، انتشارات میثاق همکاران، چاپ اول.
- دلبری، مسعود؛ محمدزاده، حسن؛ دلبری، محمود (۱۳۸۸). تأثیر بازی‌های رایانه‌ای بر بهره هوش، زمان واکنش و زمان حرکت نوجوانان، رشد و یادگیری حرکتی - ورزشی، شماره ۴۲: ۱۴۵-۱۳۵.

- زارع، حسین؛ جهانآرا، عبدالرحیم (۱۳۹۲). تأثیر بازیهای رایانه‌ای بر چگونگی پردازش اطلاعات نوجوانان، تفکر و کودک، پژوهشگاه علوم انسانی و مطالعات فرهنگی سال چهارم، شماره اول، بهار و تابستان ۱۳۹۲، صص ۲۷-۴
- خالقی نرگس، چناری مهین. (۱۳۹۴). رابطه هوش اخلاقی با نوع دوستی. اخلاق در علوم و فناوری. ۱۰ (۴): ۵۵-۶۴
- خزایی، کامیان و جلیلیان، نوشین (۱۳۹۳). تأثیر بازی های آموزشی رایانه ای بر پیشرفت تحصیلی و خلاقیت دانش آموزان مقطع ابتدایی، فصلنامه فن آوری اطلاعات و ارتباطات در علوم تربیتی، - سال پنجم شماره دوم زمستان صفحات ۳۳-۳۹.
- جواهری، جواد و واعظی نژاد، محمد (۱۳۹۴). آسیب شناسی صنعت بازی‌های رایانه‌ای در ایران با رویکرد سیستمی، راهبرد فرهنگ، شماره ۳۰: ۱۱۲-۱۲۰.
- حقیقتیان، منصور و آقایی، نسرین (۱۳۸۹). تأثیر اشتغال مادران بر هوش فرهنگی دانش آموزان مقطع متوسطه شهر اصفهان. مجله جامعه شناسی معاصر، سال دوم، شماره چهارم: ۱۴۷-۱۵۴.
- شاملو، محمد (۱۳۸۲). مکتب‌ها و نظریه‌ها در روانشناسی شخصیت، انتشارات رشد، تهران
- صبوری خسروشاهی، حبیب (۱۳۹۰)، فضای مجازی و هویت جهانی، مجله مطالعات راهبردی سیاستگذاری عمومی، ۲ (۴): ۱۰-۱۵.
- درویش، حسن؛ نوده فراهانی، مجید؛ خلیلی، مینا و شعبانی، فاطمه (۱۳۹۲). بررسی رابطه بین هوش فرهنگی و عملکرد شغلی پرستاران، نشریه علمی پژوهشی دانشکده پرستاری و مامایی، دانشگاه علوم پزشکی شهید پزشکی، دوره ۲۳، شماره ۸۲: ۴۵-۴۰.
- رحیم نیا، فریبرز، مرتضوی، سعید و دلارام، طوبی (۱۳۸۸). بررسی میزان تأثیر هوش فرهنگی بر عملکرد وظیفه ای مدیران، دوفصلنامه مدیریت فردا: ۸ (۲): ۶۷-۷۸
- رهجو، میلا (۱۳۹۱). بررسی وضعیت صنعت بازی‌های رایانه‌ای در ایران، پژوهشکده سیاست پژوهشی و مطالعات راهبردی حکمت .
- طاهری، فائزه (۱۳۹۲). درآمدی بر آسیب شناسی بازی‌های رایانه‌ای در ایران، مرکز توسعه فناوری اطلاعات و رسانه های دیجیتال و نشر تهران
- طولابی، زینب، خیری، علیرضا و صمدی، سعید (۱۳۹۴). رابطه بین هوش فرهنگی و تعاملات اجتماعی دردانشجویان، مجله روان شناسی، سال نوزدهم، شماره ۳: ۲۸۶-۲۹۶.
- غفاری، مظفر و خانی، لطفعلی (۱۳۹۲). ارتباط سرمایه اجتماعی و هوش فرهنگی با عملکرد تحصیلی دانشجویان علوم پزشکی. مجله ایرانی آموزش در علوم پزشکی ۱۳ (۷): ۶۴۲-۶۵۰

- قاضی طباطبایی، محمود(۱۳۸۰). روانشناسی بالینی ایران، انتشارات رشد، تهران
- قره باغی، فاطمه؛ آگبار وفایی، ماریا؛ الهیاری، عباسعلی و بهرامی احسان، هادی(۱۳۹۰). بررسی نقش مستقل و همزمان تعارض والدین و خلق کودک در پیش‌بینی رفتار نوع‌دوستی کودک، فصلنامه مشاوره و روان درمانی خانواده، سال اول، شماره ۴: ۴۹۰-۵۱۰..
- لندران اصفهانی، سعید، رحیمی نژاد، پیمان.(۱۳۸۷). هوش فرهنگی زیربنای سازگاری اجتماعی، [www.aftab.ir](http://www.aftab.ir)
- ماردپور، علیرضا؛ محمودی، آرمین؛ خرامین، شیرعلی؛ پای، مریم(۱۳۹۲). به بررسی ارتباط بازی‌های رایانه‌ای با بهره‌هوشی، هوش هیجانی و هوش اجتماعی، ارمان دانش، ۲۲(۵)۶۶۳-۶۶۷.
- مولایی، محمد رضا(۱۳۹۴). نقش رفتارهای نودوستانه و گرایش‌های مذهبی در پیش‌بینی مشارکت اجتماعی و سیاسی دانش‌آموزان دبیرستان‌های اردبیل، مجله روان‌شناسی مدرسه، دوره ۴ شماره ۱۰۴: ۱۱۷-۲۰۴.
- ناییجی، محمد جواد؛ عباسعلی زاده، منصوره(۱۳۸۶). هوش فرهنگی: سازگاری با ناهمگون‌ها، ماهنامه تدبیر، ۱۸۱، ۹۹-۱۱۳.
- علی محمدی، فریبرز(۱۳۹۵). تأثیر بازی‌های رایانه‌ای ملی بر ارتقای هوش فرهنگی دانش‌آموزان، دومین کنفرانس ملی علوم مدیریت نوین و برنامه‌ریزی فرهنگی اجتماعی ایران، سال: ۱۳۹۵.
- نبوی، حمید؛ محمدی، سونا؛ قربانی، سارا و لشکر دوست، حسین(۱۳۹۴). ارتباط بازی‌های رایانه‌ای با هوش هیجانی در دانش‌آموزان، مجله علوم پزشکی خراسان شمالی، دوره ۷(۴): ۹۱۷-۹۲۷.
- نریمانی، شهلا(۱۳۹۲). بررسی میزان تأثیر بازی‌های رایانه‌ای بر افزایش هوش فرزندان، اولین کنفرانس بین‌المللی حماسه سیاسی، و حماسه اقتصادی.
- Ang S et al (2007). Cultural intelligence: Its measurement and effects on cultural judgment and decision making, cultural adaptation, and task performance. *Management and Organization Review*.(3) 335-371.
- Ang S, Inkpen AC.(2008) Cultural intelligence and offshore outsourcing success: A framework of firm-level intercultural capability. *Decis Sci*. 2008;39(3):337-58
- Ang S, Van Dyne L, Koh C, Ng KY, Templer KJ, Tay Lee SLC, et al(2007). Cultural intelligence: *Its measurement and effects on cultural*

- judgment and decision making, cultural adaptation and task performance. Manag Organ Rev.*;3(3):335-71
- Ang, S, Van Dyne, L, Yee, N. K., & Koh, C. (2004), The measurement of cultural intelligence. *Paper presented at the Annual Meeting of the Academy of Management, New Orleans, LA.*
  - Ang, S. & Inkpen, A. C. (2008). "Cultural intelligence and offshore outsourcing success: A framework of firm-level intercultural capability". *Decision Sciences*, 39 (3), pp. 337-358.
  - Ang, S., Van Dyne, L., Koh, C., Yee Ng, K., Templer, K.J., Tay, C., & Ann-Marie Knowles, Ailsa G Niven(2009), *Samantha G Fawkner, Joan M Henretty, Journal of Adolescence. London: Jun. vol. 32, Iss. 3; pag. 555-566*
  - Ball, K., Beard, B., Roenker, D., Miller, R., and Griggs, D. (1988). "Age and Visual Search : Expanding the Useful field of View". *Optical Society of American*, 5(10), PP:210-219
  - Bandura, A, (2002), Social cognitive theory in cultural context, *Applied Psychology: An International Review*. 51, 269-290
  - Brislin, R., Worthley, R. & Macnab, B. (2006). "Cultural intelligence: Understanding behaviors that serves people's goals". *Group & Organization Management*, 31(1), p.40.
  - Chandrasekar, N.A. (2007). "Cultural Intelligence: Its Measurement and Effects on Cultural Judgment and Decision Making, Cultural adaptation and Task Performance". *Management and organization Review*, 3(3), 335-371.
  - Deci, E. L., & Ryan, R. M. (1985), *Intrinsic motivation and self-determination in human behavior*. New York: Plenum.
  - Deng L, Gibson PA. A(2008). qualitative evaluation on the role of cultural intelligence in cross-cultural leadership effectiveness. *Int J Lead Stud.*;3(2):181-97.
  - Deng, L., & Gibson, P, (2008), A qualitative evaluation on the role of cultural intelligence in cross – cultural leadership effectiveness, *International Journal of Leadership Studies*, 3:181-197.
  - Earley, P. C. & Mosakowski, E. (2004). "Cultural Intelligence". *Harvard Business Review*, 82(10), pp. 139-146.
  - Earley, P. C., & Ang, S, (2003), *Cultural intelligence: Individual interaction across cultures*, CA, Stanford Business Books.
  - Early, P. C., & Peterson, S. R. (2004). The elusive cultural chameleon: Cultural intelligence as a new approach to intercultural training for the global manager. *Academy of Management Learning and Education*, 13(1), 100-115.



- Eisenberg N, Fabes RA. (1998). Pro-social development. In: Damon W, Eisenberg N. (ed). Handbook of child psychology & social, emotional, and personality development (5th ed.). New York:
- Eisenberg N, Mussen P. (1989). The roots of prosocial behaviour in children. Cambridge, England: Cambridge University Press
- Gardner, H. (1995), "Leading Minds", New York, Basic Nanine A.E van Gennip, Mien S.R.Segers and Harm H.Tillema, Peer assessment for learning from a social perspective : the influence of interpersonal variables and structural features, Department of Educational Studies. University leiden, volume 4, issue 1, 2009, p 41-54.
- Gilson A. (2003). The Relation Personality and Computer Games in the Child, P: Mc Grow hill, Vol: 87, No 56.
- Goldstein, J., Cajko, L., et al. (1997). " Video games and the elderly". *Social Behavior & Personality, Abstract, 25, PP: 345-352.*
- Grusec, J. E., & Goodnow, J. J. Impact of parental discipline method on the child's internalization of values: A reconceptualization of current of view. *Developmental Psychology, 1994; 30, 4-19. Doi:10.1037/0012-1649.30.1.4.*
- Hart D, Atkins R, Ford D. (1998). Urban America as a context for the development of moral identity in adolescence. *Journal of Social Issues; 54: 513-530.*
- Hay, D. F., & Cook, K. V. (2007). The transformation of prosocial behavior from infancy to childhood. In C. A.
- Holmes R, Geiger C.( 2002). The Rrelationship between creativity and cognitive abilities in preschoolers. In Roopnarine JL: editor. *Conceptual, social-cognitive, and contextual issues in the fields of play. Westport: Ablex;. pp. 127-148*
- Koeppe, M.J., Gunn, R.N., Lawrence, A.D., Cunningham, V.J., Dagher, A. Jones , T., Brooks, D.J. Bench, C.J. and Grasby , P.M. (1998). " Evidence for striatal dopamine release during a video game". *Nature, 393, PP :266-268*
- McCune L, Zanes M. Learning, attention, and play. In S. Go beck (Ed.), *Psychological perspectives on early childhood education. Mahwah: Lawrence Erlbaum; 2001. PP: 92-106.*
- McGinley, M., & Carlo, G. (2007). Two sides of the same coin? The relations between prosocial and physically aggressive behaviors. *Journal of Youth and Adolescence, 36, 337-350.*
- Nanine A.E van Gennip, Mien S.R.Segers and Harm H.Tillema(2009). Peer assessment for learning from a social perspective : *the influence of*

- interpersonal variables and structural features*, Department of Educational Studies. University Leiden, volume 4, issue 1, , p 41-54.
- Ng KY, Van Dyne L, Ang S. Cultural Intelligence: A Review, Reflections, and Recommendations for Future Research. In: Ryan AM, Leong FTL, Oswald FL (editors). Conducting multinational research: Applying organizational psychology in the workplace. Washington.
  - 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.
  - Plum, E., Achen, B., Draeby, I., & Jensen, I., (2007), *Cultural intelligence: A concept for bridging and benefiting from cultural differences*, Børsens Forlag, Copenhagen, Available from [www.culturalintelligence.org/cqiloapp.pdf](http://www.culturalintelligence.org/cqiloapp.pdf).
  - Radke-Yarrow, M., & Zahn-Waxler, C. (1986). The role of familial factors in the development of prosocial behavior: Research findings and questions. In D. Olweus, J. Block, & M. Radke-