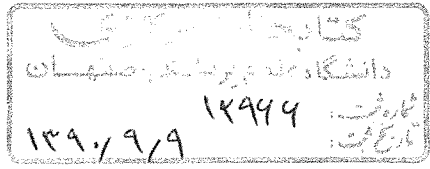


حجرتی



دانشگاه علوم پزشکی و خدمات بهداشتی درمانی استان اصفهان  
دانشکده بهداشت، گروه آموزش بهداشت و ارتقاء سلامت

**گزارش نهایی پایان نامه**

**شماره مصوب:**

**۳۸۹۴۷۷**

**عنوان:**

**"بررسی ارتباط بازی های رایانه ای با کیفیت زندگی نوجوانان ۱۵-۱۲ ساله شهرستان برخوار در سال ۱۳۹۰"**

**نویسنده: نیره کثیری دولت آبادی**

**تحت راهنمایی:**

دکتر احمدعلی اسلامی

دکتر فیروزه مصطفوی

**تحت مشاوره:**

مهندس اکبر حسن زاده

دکتر اعظم مرادی

**تاریخ اتمام پایان نامه:**

**۱۳۹۰**

## چکیده:

### مقدمه:

بازیهای ویدئویی- رایانه ای در ایران، با یک تأخیر ۱۵-۱۰ ساله نسبت به غرب، در جامعه پدیدار شده، شروع به رشد کردند. رشد سریع بازی های رایانه ای به شکل های گوناگون و اشغال بخش عمده ای از اوقات فراغت گروه های سنی مختلف به ویژه کودکان و نوجوانان، می تواند اثرات مستقیم و غیر مستقیمی بر ابعاد مختلف کیفیت زندگی از جمله وضعیت روانی، جسمانی و روابط اجتماعی آنها داشته باشد. لذا این تحقیق با هدف بررسی ارتباط بازی های رایانه ای با کیفیت زندگی در نوجوانان ۱۵-۱۲ ساله شهرستان بروجرد انجام گردید.

### مواد و روشها:

این تحقیق از نوع مقطعی بود. نمونه تحقیق شامل ۴۴۴ دانش آموز دختر و پسر بود. روش نمونه گیری طبقه ای- ۲ مرحله ای، خوشه ای و متناسب با حجم نمونه بود، که به طور تصادفی از بین دانش آموزان مقطع راهنمایی و اول دبیرستان شهرستان بروجرد انتخاب شدند. ابزار گردآوری اطلاعات شامل دو ابزار الف) فرم کوتاه پرسشنامه کیفیت زندگی سازمان جهانی بهداشت -BREF- WHOQOL- و ب) پرسشنامه اطلاعات فردی مشتمل بر سؤالاتی در مورد نحوه گذران اوقات فراغت، تعداد ساعات، مکان و زمان انجام بازی رایانه ای بود. برای بدست آوردن نمایه توده بدنی (BMI) نیز قد و وزن دانش آموزان گروه نمونه اندازه گیری شد. جهت تجزیه و تحلیل اطلاعات از آزمون های همبستگی پیرسون، همبستگی اسپیرمن، کای اسکور، تحلیل کوواریانس، من ویتنی، کروسکال والیس و t مستقل استفاده شد.

### یافته ها:

نتایج نشان داد که دختران بیش از پسران به انجام بازی های رایانه ای می پردازند. بین تحصیلات والدین و انجام بازی رایانه ای رابطه معناداری به دست آمد. در مورد شغل والدین، فقط شغل پدر با انجام بازی رایانه ای رابطه مستقیم داشت. بین درآمد و امکانات و انجام بازی و حتی انتخاب نوع بازی نیز رابطه معناداری به دست آمد. بین سن شروع بازی و جنس، جنس و تعداد ساعت بازی نیز رابطه معناداری بدست آمد. بین BMI و نوع بازی رایانه ای و همچنین بین BMI و تعداد ساعات بازی رایانه ای در روز رابطه معناداری بدست نیامد. میانگین کلی کیفیت زندگی در دانش آموزان  $13/34 \pm 67/11$  می باشد. میانگین کلی کیفیت زندگی و ۴ حیطه آن رابطه معنادار وجود داشت (دامنه  $-0/18$  تا  $-0/13$ ). بین درآمد و وضعیت امکانات با نمره کلی کیفیت زندگی و ۴ حیطه آن رابطه معنی دار مستقیم وجود داشت ( $P < 0/001$ ). میانگین نمره کلی کیفیت زندگی، در کاربران بازی های رایانه ای  $13/03 \pm 68/27$  و در گروهی که بازیهای رایانه ای انجام نمی دادند،  $13/69 \pm 64/81$  بود، که این تفاوت معنادار بود ( $P=0.01$ ). در حیطه های کیفیت زندگی بین دو گروه در ابعاد سلامت روان و سلامت محیط، نیز تفاوت معناداری بدست آمد ( $P < 0.05$ ).

### بحث و نتیجه گیری:

انجام بازی های رایانه ای در مدت زمان کم و کنترل شده تحت نظارت والدین می تواند اثراتی مثبتی بر کیفیت زندگی کاربران نوجوان داشته باشد. در صورت پرداختن به آن در ساعات بیشتری از روز، در دراز مدت می تواند تأثیر معکوس داشته باشد.

کلید واژه ها: بازی های رایانه ای، کیفیت زندگی، نوجوان

## واژه نامه:

بازی های رایانه ای:

**تعریف نظری:** بازی های رایانه ای نوعی سرگرمی اند که با دستگاههای مجهز به پردازشگر الکترونیکی انجام می شوند.

**تعریف عملی:** منظور تفریحات و سرگرمی های رایانه ای است که در اغلب موارد به شکل CD در اختیار افراد قرار می گیرد و در یک تقسیم بندی ساده به انواع: عملیاتی (Action)، حادثه جویانه کودکانه، ماشین سواری، موتور سواری، هواپیمایی، ورزشی و هلیکوپتری، تقسیم می گردند.

## کیفیت زندگی :

**تعریف نظری:** ادراک افراد از موقعیتشان در زندگی، در متن فرهنگ و نظام های ارزشی که در آن زندگی می کنند و در ارتباط با اهداف، انتظارات، ارتباطات و نیازهایشان را گویند.

**تعریف عملی:** در این پژوهش منظور از کیفیت زندگی، کیفیت زندگی نوجوانان ۱۲- ۱۵ ساله شهرستان برخوار است که در بر اساس فرم کوتاه پرسشنامه کیفیت زندگی سازمان جهانی بهداشت در ۴ حیطه شامل حیطه سلامت جسمی، سلامت روانی، روابط اجتماعی و سلامت محیط سنجیده می شوند.

## نوجوان:

**تعریف نظری:** دوره نوجوانی از ۱۲ سالگی که (متوسط سن بروز بلوغ جسمی و جنسی در دختران و پسران است) تا سن ۲۰ سالگی (سن متوسط دستیابی به استقلال و خودکفایی و شکل گیری هویت "خود") در نظر گرفته می شود.

**تعریف عملی:** نوجوانان مدارس راهنمایی و دبیرستان که سن آنها ۱۲-۱۵ سال است در این مطالعه شرکت می کنند.

# فهرست مطالب

## فصل اول: مقدمه

- مقدمه و بیان مسأله ..... ۸
- مرور متون ..... ۱۳
- اهداف و سؤالات پژوهشی ..... ۱۷

## فصل دوم روشها:

- طرح کلی مطالعه ..... ۲۰
- روش انجام کار ..... ۲۱
- نحوه تجزیه و تحلیل نتایج ..... ۲۵
- ملاحظات اخلاقی ..... ۲۸

## فصل سوم: نتایج ..... ۳۱

## فصل چهارم: بحث و نتیجه گیری ..... ۷۳

## منابع ..... ۷۹

## متن کامل مقالات چاپ شده ..... ۸۵

## ضمائم

پرسشنامه

## فهرست منابع مورد استفاده در این طرح:

- ۱- کرباسیان، منیژه؛ وکیلان، منوچهر. "مسائل نوجوانان و جوانان". انتشارات دانشگاه پیام نور، چاپ هشتم، تیر ۱۳۸۶، صص ۲، ۳، ۶، ۷۹.
- ۲- احمدوند، محمدعلی. روانشناسی کودک و نوجوان. تهران: انتشارات دانشگاه پیام نور، ۱۳۸۵ صص ۲۲۱-۲۹۷-۲۹۶.
- ۳- شجاعی؛ محمد صادق. بازی کودک در اسلام: بررسی پیآمدهای تربیتی اسباب بازی کودکان. مرکز پژوهشهای اسلامی صدا و سیما. قم مؤسسه بوستان کتاب ۱۳۸۵ صص ۹۸.
- ۴- نجمی، سیدبدرالدین؛ آرمان، سرور؛ کاظمی، یلدا؛ حسن زاده، اکبر. وضعیت استفاده از بازیهای رایانه ای و ارتباط آن با برخی از پارامترهای روانی جسمانی و گفتاری در بین نوجوانان ۱۷-۱۱ ساله شهر اصفهان. مجله دانشکده پزشکی اصفهان پاییز و زمستان ۱۳۸۳؛ ۲۲(۷۵-۷۴)، صص ۷-۱۲.
- 5- Tahirouglu AY, Celik GC, Avci A, Seydaoglu G, Uzel M, Altunbas H. Short- term effects of playing computer games on attention. *J Atten Disorder*. 2010 May; 13(6): 668-76. Epub 2009 Sep 22.
- 6- Nielson Company (2007). The state of the console: Video game console usage fourth quarter 2006. Retrieved from: [http://www.nielsenmedia.com/nic/nmr\\_static/docs/Nielsen\\_Report\\_State\\_Console\\_035\\_07.pdf](http://www.nielsenmedia.com/nic/nmr_static/docs/Nielsen_Report_State_Console_035_07.pdf). Accessed Sep 14, 2008
- 7- Beentjes, J. W. J, Koolstra, C. M, Marseille, N, & vander Voort, T. H. A. (2001). Children's use of different media: For how long and why? In S. M. Livingstone & M. Bovill (Eds), *Children and their changing media environment: A European comparative study* (pp. 85-112).
- 8- Olson, C. K., Kutner, L. A., Warner, D. E., Almerigi, J., Baer, Nicholi, A. M., II, et al. (2007). Factors correlated with violent video game use by adolescent boys and girls. *Journal of Adolescent Health, 41*, 77-83.
- ۹- اله وردی پور، حمید؛ معینی، بابک؛ حمزئی، زهرا. بررسی شیوع استفاده از بازیهای رایانه ای و ارتباط آن با سلامت روانی دانش آموزان مقطع راهنمایی شهر همدان در سال ۱۳۸۶. سومین کنگره ملی آموزش بهداشت و ارتقا سلامت ۷-۹ آبان ۱۳۸۷.
- 10- Subrahmanyama. Kaveri, Greenfield. Patrica, Kraut. Robert, Gross, Elisheva. The impact of computer use on children's and adolescents' development. *Applied Developmental Psychology 22* (2001) 7-30.

- 11- Roberts, D. F., & Foehr, U. G. (2004). Kids and media in America. Boston: Cambridge University Press.
- 12- Marny R. Hauge & Douglas A. Gentile. Video Game Addiction among Adolescents: Associations with Academic Performance and Aggression. Presented at Society for Research in Child Development Conference, April 2003, Tampa, FL.
- ۱۳- امینی، کوروش؛ امینی، عبدا...؛ یعقوبی، مختار؛ امینی، داریوش. دانش آموزان دبیرستانی و بازیهای کامپیوتری. فصلنامه روانشناسان ایرانی، سال چهارم، شماره ۱۴، زمستان ۱۳۸۶ صص ۱۹۸-۱۸۹.
- ۱۴- پور محسنی، فرشته؛ وفائی، مریم؛ آزاد فلاح، پرویز. تأثیر بازیهای رایانه ای بر توانایی چرخش ذهنی نوجوانان. تازه های علوم شناختی، سال ۶، شماره ۳ و ۴، ۱۳۸۳ صص ۸۴-۷۵.
- 15- Walsh, D. Gentile, D, Walsh, E, Bennett, N, Walsh, M.(2005).Tenth annual media wise video game report card. National Institute on Media andtheFamily.From:[www.Mediafamily.org/research/report\\_vgrc\\_2005.htm](http://www.Mediafamily.org/research/report_vgrc_2005.htm).
- 16- Anderson CA. An update on the effects of playing violent video games. J Adolesc 2004; 27(1): 113-22.
- 17- Sherry JL. The effects of violent video games on aggression: A meta-analysis. Human Communication Research 2001; 27(3):409-431.
- ۱۸- شاوردی، تهمینه؛ شاوردی، شهرزاد. بررسی نظرات کودکان، نوجوان و مادران نسبت به اثرات اجتماعی بازی های رایانه ای. فصلنامه تحقیقات فرهنگی، دوره دوم، شماره ۷، پاییز ۱۳۸۸، صص ۴۷-۷۶.
- 19- Stepanian LS, Grigorian VG, Stepanian AIu. Gender differences of the influence of an "aggressive" computer game on the variability of the heart rhythm. 2010 Mar-Apr; 60(2):153-61. {Article in Russian} Retrieved from:<http://www.ncbi.nlm.nih.gov/pubmed>.
- 20- Allahverdipour H, Bazargan M, Farhadinasab A, Moeini B. Correlates of video games playing among adolescents in an Islamic country. BMC Public Health. 2010 May 27; 10:286. Retrieved from: <http://www.ncbi.nlm.nih.gov/pubmed>. Accessed Sep 26, 2009
- 21- Jago, R., Baranowski, T., Baranowski, J. C., Thompson, D. & Greaves, K. A. (2005). BMI from 3–6 y of age is predicted by TV viewing and physical activity, not diet. International Journal of Obesity, 29, 557–564.
- 22- Proctor, M. H., Moore, L. L., Gao, D., Cupples, L. A., Bradlee, M. L., Hood, M. Y., et al. (2003).Television viewing and change in body fat from preschool to early

- adolescence: The Framingham Children's Study. *International Journal of Obesity*, 27, 827–833.
- 23- Ballard. M, Gray. M, Reilly. J, Noggle. M. Correlates of video game screen time among males: Body mass, physical activity, and other media use. *Eating Behaviors* 10 (2009) 161–167 (Contents lists available at Science Direct).
- 24- Fulton JE, Wang X, Yore MM, Carlson SA, Galuska DA, Caspersen CJ. Television viewing, computer use, and BMI among U.S. children and adolescents. *J Phys Act Health*. 2009; 6 Supple 1:S28-35. Retrieved from: <http://www.ncbi.nlm.nih.gov/pubmed>. Accessed Jun 5, 2009.
- 25- Marshall SJ, Biddle SJ, Gorely T, Cameron N, Murdey I. Relationships between media use, body fatness and physical activity in children and youth: a meta-analysis. *Int J Obes Relat Metab Disord* 2004; 28(10): 123 8-46.
- 26- Selnow, G.W. (1984). Playing video games: the electronic friend; *Journal of Communication*. 34, 148-156.
- 27- Zimbardo, P. G. (1982). Understanding psychological man: A start of the science report; *Psychology Today*. 58-59, May.
- ۲۸- دوران، بهناز؛ آزاد فلاح، پرویز؛ اژه ای، جواد. بررسی رابطه بازیهای کامپیوتری و مهارت های اجتماعی نوجوانان. مجله روانشناسی ۲۱، سال ششم، شماره یک، بهار ۱۳۸۱.
- 29- Chiu, S.I., Lee, J.Z., & Huang, D.H. (2004). Video game addiction in children and teenagers in Taiwan. *Cyber Psychology & Behavior*, 7(5), 571-581.
- 30- Bonomi A.E, Patrick D.L, Bushnell D.M. AND Martin M.(2000a) Validation of the United States, version of the World Health Organization Quality Of Life (WHOQOL) Instrument. *J Clin Epidemiology*. 53(1):19 – 23.
- 31- Hellstrom Y, Persson G, Hallberg I.R. quality of Life and symptoms among older People living at home. *Journal of advanced nursing*. 2004; 48:584-93.
- 32- Wake. M, Hesketh. K and Waters. E .Television, computer use and body mass index in Australian primary school children. *J. Paediatr. Child Health* (2003)39, 130–134.
- 33- Lopez, S.J. and Snyder, C. R. (2004). Positive Psychological assessment: A hand book of models and measures. Washington, DC: American Psychological Association.
- 34- World Health Organization. WHOQOL-BREF Introduction, Administration, Scoring and Generic Version of the Assessment. Field Trial Version December 1996, table 4, p: 13.

- ۳۵- نجات، سحرناز؛ هلاکویی نائینی، کوروش؛ محمد، کاظم؛ مجد زاده، سیدرضا. استانداردسازی پرسشنامه کیفیت زندگی سازمان جهانی بهداشت (WHOQOL-BREF): ترجمه و روانسنجی گونه ایرانی. مجله دانشکده بهداشت و انستیتو تحقیقات بهداشتی، دوره ۴، شماره ۴، ۱۲-۱.
- 36- Liu, J., Bennett, K. J., Harun, N., Zheng, X., Probst, J. C., & Pate, R. R. (2005). Overweight and physical inactivity among rural children aged 10-17: A national and state portrait. South Carolina Rural Health Research Center. Retrieved April 3, 2005 from: [http://thr.sph.sc.edu/report/SCRHR\\_obesitychartbook\\_Exec\\_Sum.pdf](http://thr.sph.sc.edu/report/SCRHR_obesitychartbook_Exec_Sum.pdf).
- 37- Lucas, K., & Sherry, J., L. (2004). Sex differences in video game play: A communication-based explanation. *Communication Research*, 31, 499-523.
- 38- Walsh, D., Gentile, D., Walsh, E., Bennett, N., Walsh, M. (2005). *Tenth annual media wise videogame report card*. National Institute on Media and the Family. Retrieved July 12, 2007 from :[http://www.mediafamily.org/research/report\\_vgrc\\_2005.shtml](http://www.mediafamily.org/research/report_vgrc_2005.shtml).
- 39- Media Analysis Laboratory (1998). *Video game culture: Leisure and play preferences of B. C. teens*. Simon Fraser University, British Columbia. [on line].
- ۴۰- دادستان، پریدخت. "نظر جوانان ایرانی پیرامون پیامدهای فرهنگی - اجتماعی تسهیل انتقال اطلاعات در سطح بین المللی". ۱۸ مقاله در روانشناسی، تهران: سمت، ۱۳۸۶.
- 41- Dill, K. E., & Dill, J. C. (1998). Video game violence: a review of the empirical literature. *Aggression and Violent Behavior*, 3(4), 407-428.
- 42- Certain, L. K., & Kahn, R. S. (2002). Prevalence, correlates, and trajectory of television viewing among infants and toddlers. *Pediatrics*, 109, 634-642.
- 43- M.D. Griffiths, Mark N.O. Davies, Darren Chappell. Online computer gaming: a comparison of adolescent and adult gamers. Psychology Division, Nottingham Trent University, Burton Street, Nottingham NG1 4BU, UK. *Journal of Adolescence* 27 (2004) 87-96.
- 44- Roberts, D. F., Foehr, U. G., Rideout, V. G., & Brodie, M. (1999). *Kids & media @ the new millennium*. MenloPark, CA: Kaiser Family Foundation.
- 45- Delva, J., O'Malley, P. M., & Johnston, L. D. (2004). Racial ethnic and socioeconomic status differences in overweight and health related behaviors among American students: National trends, 1986-2003. *Journal of Adolescent health*, 39, 536-545.
- 46- Haninger, K., & Thompson, K. M., (2004). Content and ratings of teen rated video game. *Journal of the American Medical Association*, 291, 856-865.



- 47- Li, M., Dibley, M. J., Sibritt, D. W., Zhou, X., & Yan, H. (2005). Physical activity and sedentary behavior in adolescents in Xian city China. *Journal of Physical Activity and Health*, 2, 10-17.
- 48- National Health of Scotland (2004). *Sedentary behavior among Scottish youth: Prevalence and determinants*. Retrieved July 12, 2007, from: <http://www.HealthScotland.com>.
- 49- Shi, Z., Lien, N., Komar, B. N., & Holmboe-Ottesen, G. (2004). Physical activity and association socio-demographic factors among school adolescents in Jiangsu province, China. *Prevalence Medicine*, 43, 218-231.

۵۰- چشمی، ملیحه. " بررسی رابطه اعتیاد به بازی با مهارت‌های اجتماعی و عملکرد تحصیلی دانش‌آموزان پایه دوم راهنمایی شهر اصفهان". پایان‌نامه کارشناسی ارشد رشته برنامه ریزی آموزشی دانشگاه اصفهان، دانشکده علوم تربیتی و روانشناسی، ۱۳۸۹.

## "Relationship between computer games and quality of life in adolescents 12-15 years old in Borkhar city"

### Abstract

In Iran Video Games, has emerged delay with a 10-15 year to the West. The rapid growth, various forms of computer games and spend a lot of leisure in different age groups especially children and adolescents, have direct and indirect effects on various aspects of quality of life, including psychological, physical and social relationships. This study examined the relationship between quality of life with computer game in adolescents 12-15 years old in Borkhar city.

**Methods:** In This cross-sectional study, 444 male and female were selected by stratified sampling - 2-stage, cluster in guidance schools and high schools in Borkhar. Data collection instrument was a questionnaire including 2 parts: demographic information variables and personal information on leisure, hours, location and duration of the game. Another section, the World Health Organization Quality of Life Questionnaire (short form questionnaire). To obtain body mass index (BMI) as weight and height were measured in a sample group of students. Data were analysis by Pearson correlation test, Spearman correlation, chi square, analysis of covariance, man witnny and independent t test.

**Results:** The results showed that girls more than boys to pay computer games. There were Significant relationship between parental education and computer games. The father's job had a direct relation to computer games. There were Significant relationship between income and resources with do play games and even choose the type of games. Between age start and sex, sex and number of hours of play was also a significant relationship. There was no significant relation between BMI and the number of hours of computer games and type of computer games. The mean score of overall quality of life of students was  $67.11 \pm 13.34$ . Results showed that there were significant relation between age start and the overall quality of life score and 4 areas (range  $r = -0.13$  to  $-0.18$ ). There were significant relation between income and status of facilities and the overall quality of life score and 4 areas ( $P < 0.001$ ). Average score of overall quality of life in user's computer games was  $68.27 \pm 13.03$  and the group that did not do games was,  $64.81 \pm 13.69$  and that this difference was significant ( $P = 0.01$ ). There were significant relationship in the areas of health, mental health and the environment, between two groups ( $P < 0.05$ ).

**Conclusion:** Do computer games in less time under parental supervision and control of them, can have positive effects on quality of life for young users. If paying for more hours in the day, and for the long term effect can be reversed.

**Key words:** Computer games, Quality of life, Adolescent.