

مقاله‌ی پژوهشی

ارزیابی اثربخشی بازی‌های رایانه‌ای بر میزان توجه مبتلایان به عقب‌ماندگی ذهنی

خلاصه

اکرم رضائیان

کارشناس ارشد پرستاری، عضو هیئت علمی
دانشکده‌ی پرستاری و مامایی، دانشگاه علوم
پزشکی مشهد

عیسی محمدی

استادیار گروه پرستاری، دانشگاه تربیت
مدرس، تهران

پرویز آزادفلاح

استادیار گروه روان‌شناسی، دانشگاه تربیت
مدرس، تهران

کیوان شریعتی‌نژاد

کارشناسی ارشد آمار زیستی، دانشگاه علوم
پزشکی مشهد

مقدمه: هدف این تحقیق، ارزیابی اثربخشی بازی‌های رایانه‌ای بر میزان توجه افراد عقب‌مانده‌ی ذهنی بود.

روش کار: مطالعه‌ی حاضر یک کارآزمایی بالینی کنترل شده بود که در سال ۸۴-۱۳۸۳ انجام شد. دو مرکز از مراکز نگهداری افراد عقب‌مانده‌ی ذهنی در شهر تهران که حاضر به همکاری بودند، انتخاب شدند. یکی از مراکز به تصادف به عنوان گروه آزمون و مرکز دیگر به عنوان گروه شاهد و در هر مرکز تعداد ۳۰ نفر به تصادف انتخاب شدند. برنامه‌ی بازی‌های رایانه‌ای طی ۱۲ هفته ۳ جلسه‌ای اجرا گردید. نمره‌ی توجه افراد با استفاده از ابزار تولوز-پیرون در ۳ مرحله‌ی قبل، بلافاصله بعد و ۵ هفته بعد از مداخله محاسبه شد. برای مقایسه‌ی نمرات توجه در مراحل مختلف مداخله از آزمون اندازه‌گیری تکراری استفاده شد. عملیات آماری با استفاده از SPSS نسخه‌ی ۱۹ انجام شد.

یافته‌ها: بر اساس نتایج بلافاصله بعد از مداخله، میانگین نمره‌ی توجه افراد گروه آزمون ۱۹/۳۳ و گروه شاهد ۹/۰۹ بود و مداخله، تاثیر معنی‌داری در افزایش نمره‌ی توجه افراد داشت ($F_{1,3, 75.2=13.7}, P<0.001$). هم‌چنین در گروه آزمون پس از ۵ هفته از پایان مداخله، نمره‌ی توجه نسبت به بلافاصله بعد از مداخله کاهش یافت.

نتیجه‌گیری: بر اساس نتایج این مطالعه، بازی‌های رایانه‌ای به مدت ۳۵ جلسه می‌تواند نمره‌ی توجه افراد عقب‌مانده‌ی ذهنی را افزایش دهد، اما این نمره‌ی توجه ۵ هفته بعد از مداخله رو به کاهش می‌رود. لذا این مداخله پایا نیست.

واژه‌های کلیدی: بازی، توجه، رایانه، عقب‌ماندگی ذهنی

*مؤلف مسئول:

ایران، مشهد، دانشگاه علوم پزشکی مشهد،
دانشکده‌ی پرستاری و مامایی، گروه کودکان
تلفن: ۰۹۱۵۸۰۲۶۱۰۲

rezaeiana@mums.ac.ir

تاریخ وصول: ۱۳۹۰/۲/۱۸

تاریخ تایید: ۱۳۹۰/۸/۲۲

Original Article

Effectiveness of computer games on the attention score of mentally retarded persons

Abstract

Introduction: The purpose of this study was to evaluate computer game's effectiveness in mentally retarded persons.

Materials and Methods: This study was a clinical trial (2004-2005), in which two centers of mentally retarded residential institutions in Tehran were selected on the base of willing to cooperate and easy access. Randomly one of them assigned to case group and next to control group. And 30 persons selected from each, randomly. Computer game programs were implemented in 12 3-sessional weeks. Attention score calculated using Toulouse-Pieron test, in three sessions: pre intervention, exactly after intervention and 5 weeks after intervention. Descriptive analysis, T test and one way ANOVA, and Repeated measure was use respectively for demographic date, comparing groups and attention score comparing in different sessions. Statistic operations were performed using IBM SPSS 19.

Results: The results showed that exactly after intervention, attention score mean was 19.33 and 9.09 respectively in case and control group. The intervention had a significant impact on the attention score ($F_{1,3, 75,2}=13.7, P<0.001$). And in the stage 3 a decline in the attention score of case group was seen.

Conclusion: So we can conclude that computer game intervention for 35 sessions could affect mentally retarded person's attention score. But this attention score going to decline, 5 weeks after intervention. So this intervention wasn't durable.

Keywords: Attention, Computer, Game, Mental retardation

**Akram Rezaeian*

M.Sc. in pediatric nursing,
Membership of scientific board of
faculty of nursing and midwifery,
Mashhad university of Medical
Science

Isa Mohammadi

Assistant professor of nursing,
Tarbiat Modarres University,
Tehran

Parviz Azad Fallah

Assistant professor of psychology,
Tarbiat Modarres University,
Tehran

Keivan Shariati Nejad

M.Sc. in biostatistics, Mashhad
University of Medical Sciences

***Corresponding Author:**

Department of nursing, Faculty of
nursing and midwifery, Mashhad
University of Medical Sciences,
Mashhad, Iran
Tel: +989158026102
rezaeiana@mums.ac.ir
Received: May. 08, 2011
Accepted: Nov. 13, 2011

Acknowledgement:

This study was approved and financially supported by vice chancellors of Tarbiat Modarres University of Tehran. The authors had no conflict of interest with the results.

Vancouver referencing:

Rezaeian A, Mohammadi I, Azad Fallah P, Shariati Nejad K. Effectiveness of computer games on the attention score of mentally retarded persons. *Journal of Fundamentals of Mental Health* 2012; 14(2): 98-109.