



بررسی رابطه انگیزه پیشرفت و شایستگی اجتماعی با میزان ساعات
استفاده از بازی‌های رایانه‌ای و نوع بازی‌های رایانه‌ای

*عاطفه عباسی^۱، دکتر مسعود کیانی^۲

۱- کارشناسی ارشد مشاوره شغلی علامه طباطبایی، تهران، ایران .

atf.abbasi@outlook.com

۲- استادیار گروه روان‌شناسی دانشگاه کاشان، کاشان، ایران.

M.kiani@kashanu.ac.ir

چکیده

وجود بازی‌های رایانه‌ای در عصر حاضر و دسترسی هرچه راحت‌تر به این بازی‌ها، باعث تاثیراتی بر روی افراد شده است. از طرفی اهمیت داشتن توانایی‌های میان‌فردی در عصر ارتباطات، بر کسی پوشیده نیست. ممکن است ارتباطی بین توانایی مهارت‌های فردی و انگیزه پیشرفت هر فرد با میزان ساعات استفاده از بازی‌های رایانه‌ای و نوع این بازی‌ها باشد، بنابراین این پژوهش با هدف بررسی رابطه بین توانایی میان‌فردی (شایستگی‌های اجتماعی) و انگیزه پیشرفت با میزان ساعات استفاده و نوع بازی‌های رایانه‌ای در نوجوانان ۱۳ تا ۲۰ ساله انجام شده است. روش مطالعه حاضر از نوع همبستگی بوده است که جامعه مورد هدف در این پژوهش، نوجوانان ۱۳ تا ۲۰ ساله شهر اصفهان است. نمونه از نوجوانان حاضر در گیم‌نت‌های شهر اصفهان انتخاب شده است که برای نمونه‌گیری از این جامعه روش نمونه‌گیری تصادفی خوشه‌ای در نظر گرفته شده است که بر همین مبنا مناطق ۷ و ۱۰ شهرداری اصفهان انتخاب شده‌اند و ۲۴۰ نفر به عنوان نمونه انتخاب شده‌اند که ۲۲۰ پرسش‌نامه قابل‌ارزیابی بود. در این پژوهش برای گردآوری داده‌ها از دو پرسش‌نامه انگیزه پیشرفت (هرمنس، ۱۹۷۷) و شایستگی اجتماعی (فاطمه یگانه مهر، ۱۳۹۳) استفاده شده است، که روایی و پایایی هر دو پرسش‌نامه مورد تایید است. برای بررسی روابط از ضریب همبستگی پیرسون و آزمون معنی‌داری آن استفاده شده است. نتایج این تحقیق نشان داد که، بین شایستگی اجتماعی با ساعات بازی و انگیزه پیشرفت با نوع بازی رابطه معناداری حاصل شد. همچنین بین شایستگی اجتماعی با نوع بازی و انگیزه پیشرفت با ساعات بازی رابطه معنی‌داری یافت نشد.

کلمات کلیدی: بازی رایانه‌ای، شایستگی اجتماعی، انگیزه پیشرفت، انواع بازی رایانه‌ای

۱- مقدمه

در عصر ارتباطات و فناوری، بازی‌های رایانه‌ای جایگاه ویژه‌ای در بین کودکان و نوجوانان و حتی بزرگسالان دارند. هر بازی و فعالیتی می‌تواند تاثیر مستقیم یا غیر مستقیم و تاثیر مطلوب یا نامطلوبی بر فرد داشته باشد، تاثیراتی بر روی



چهارمین کنفرانس ملی و دومین کنفرانس بین‌المللی «بازی‌های رایانه‌ای؛ فرصت‌ها و چالش‌ها»



اسفند ۱۳۹۷

میزان تاب‌آوری، انگیزه پیشرفت، شایستگی اجتماعی (توانایی میان‌فردی) و... و همیشه این نگرانی وجود داشته است که آیا بازی‌های رایانه‌ای این نوع ویژگی‌ها را افزایش می‌دهند یا کاهش؟ آیا ارتباط با بازی‌های رایانه‌ای ارتباط‌های دیگر انسان را تغییر می‌دهد؟

بازی‌های رایانه‌ای بر اساس سبک بازی، داستان بازی و محتوای بازی به انواع زیر دسته‌بندی می‌شود:

| انواع بازی | توضیحات |
|------------|--|
| اکشن | بازی‌هایی که شدت عمل را به عنوان جاذبه اولیه ارائه می‌دهند و سرعت عمل مورد توجه قرار می‌گیرد |
| ماجراجویی | بازی‌هایی که اکتشاف را به عنوان جاذبه اصلی ارائه می‌دهند |
| پازل | بازی‌هایی که پازل را جذابیت اصلی بازی می‌کنند. این بازی‌ها اغلب از طریق وب با هزینه‌های کم منتشر می‌شود |
| نقش‌بازی | بازی‌هایی که به بازیکن اجازه می‌دهد خود را در وضعیت شخصیت بازیکن غوطه‌ور سازد. |
| شبیه‌سازی | عنصر اصلی بازی شبیه‌سازی، توانایی آن برای مطابقت با شرایط دنیای واقعی است. استراتژی: بازیکن‌های استراتژی از طریق استدلال و حل مشکل سرگرم می‌شوند |

جدول شماره ۱، انواع بازیهای رایانه‌ای (گریس، ۲۰۰۵) [۱]

هر فردی برای انجام هر فعالیتی به انگیزه نیاز دارد که البته بازی کردن با رایانه هم از این قاعده مستثنی نیست، ممکن است انگیزه فرد سپری کردن زمان، برد و باخت و ... باشد. انگیزه علت و چرایی رفتار است. انگیزش به عوامل موجود در یک فرد اشاره دارد که رفتار وی را در جهت یک هدف معین، فعال می‌سازد. منظور از انگیزه پیشرفت یا انگیزه موفقیت میل یا اشتیاق برای کسب موفقیت و شرکت در فعالیت‌هایی است که موفقیت در آن‌ها به کوشش و توانایی شخصی وابسته است. افرادی که دارای سطح بالایی از انگیزه پیشرفت هستند به محض انتخاب یک هدف تا انجام موفقیت آمیز آن کاملاً مجذوب آن می‌شوند، به زبان دیگر وجدان کاری آنها بسیار بالاست (علیمردانی، ۱۳۹۴) [۲]. افراد دارای انگیزه‌ی پیشرفت در سطح بالا برای حل مشکلات و رسیدن به موفقیت بسیار کوشا هستند. حتی پس از آن که در انجام کاری شکست خوردند، از آن دست نمی‌کشند و تا رسیدن به موفقیت به کوشش ادامه می‌دهند (هومن، عسگری، ۱۳۷۹) [۳]. به طور کلی هرمنس (۱۹۷۰) ده ویژگی را برای افراد دارای سطح بالایی از انگیزه پیشرفت در نظر گرفت: ۱) انگیزه قوی برای تحرک به سوی بالا (۲) مقاومت طولانی در مواجهه با تکالیف یا سطح دشواری متوسط (۳) تمایل به تلاش مجدد در انجام تکالیف نیمه تمام (۴) ادراک پویا از زمان، این احساس که امور به سرعت روی می‌دهند. (۵) آینده‌نگری (۶) توجه به ملاک شایستگی در انتخاب دوست، همکار و الگو (۷) بازشناسی از طریق عملکرد خوب در کار (۸) کاری را به خوبی انجام دادن (۹) رفتار ریسک کردن پایین (۱۰) سطح آرزوی بالا. مک‌کلند توجه به نیازهای زیر را عامل افزایش انگیزش می‌داند: (۱) نیاز به موفقیت. (۲) نیاز به ایجاد ارتباط با دیگران.

¹ Hermes

² McClelland



۳) نیاز به کسب قدرت. یکی دیگر از عوامل انگیزش پاداش‌های مادی است اما مک‌کلند می‌گوید مردم پاداشها را رد نمی‌کنند اما پاداش برای ارضای خودیابی آنها کافی نیست. اشخاصی که نیاز به کسب موفقیت در آنها شدید است اهل برد و باخت‌های سنگین نیستند، به شانس اعتقادی ندارند، این افراد از انجام دادن کارهای بسیار ساده و یا بسیار سخت اجتناب می‌کنند، این افراد به دنبال انجام کارهای هم‌اورد طلب هستند و به کارهایی که خود شخص مدیریت آن را بر عهده داشته باشد روی می‌آورند، این افراد وقت بیشتری را صرف فکر کردن می‌کنند تا کارها را بهتر انجام دهند (رایینز، ۱۹۴۳) [۴]. تا آنجا که پژوهشگر بررسی کرده است، پژوهشی در باب ارتباط انگیزه پیشرفت با بازی‌های رایانه‌ای انجام نشده است.

شایستگی ترکیبی از دانش، رفتار و مهارت‌های صریح و ضمنی که توانایی و ظرفیت اجرای ثمربخش را به افراد می‌دهد (دراگانیدیز و منتزاس، ۲۰۰۶) [۵]. شایستگی اجتماعی عبارت است از دارا بودن مهارت‌ها و رفتارهای اجتماعی که سبب تعامل موفقیت‌آمیز در موقعیت‌های اجتماعی متفاوت می‌شود و نتیجه آن نگهداری موفقیت‌آمیز ارتباطات و مهارت‌های اجتماعی است، (به عبارت دیگر کفایت اجتماعی توانایی عملکرد انسان در اجرای استقلال شخصی و مسئولیت‌پذیری اجتماعی است) (عیسی زادگان، سلیمانی، خسروی، شیخی، ۱۳۹۵) [۶]. شایستگی اجتماعی بیانگر توانایی فرد در سازمان دادن منابع فردی، محیطی و حفظ آنهاست (سیمرد-کلیک من، ۲۰۰۷) [۷]. در پژوهشی که با عنوان ارتباط بازی‌های رایانه‌ای بر کیفیت زندگی در نوجوانان ۱۵-۱۲ ساله شهرستان برخوار، انجام شد به این نتیجه رسیده‌اند که، انجام بازی‌های رایانه‌ای در مدت زمان کم و کنترل شده تحت نظارت والدین می‌تواند اثراتی مثبتی بر کیفیت زندگی کاربران نوجوان داشته باشد. در صورت پرداختن به آن در ساعات بیشتری از روز، در دراز مدت می‌تواند تاثیر معکوس داشته باشد (کتیری دولت‌آبادی، اسلامی، مصطفوی، حسن زاده و مرادی، ۱۳۹۰) [۸]. یکی از این مهارت‌ها که بر کیفیت زندگی نوجوان تاثیر می‌گذارد، مهارت میان فردی نوجوان یا همان شایستگی اجتماعی است.

باتوجه به آنچه گفته شد هدف پژوهش بررسی رابطه بین شایستگی اجتماعی و انگیزه پیشرفت با نوع بازی‌های رایانه‌ای و ساعات استفاده از بازی‌های رایانه‌ای در میان نوجوانان است. لازم به ذکر است که تا آنجاییکه محقق بررسی کرده است پژوهشی در باب رابطه بین انگیزه پیشرفت و بازی‌های رایانه‌ای انجام نشده است و در این راستا محقق به دنبال پاسخ‌گویی به سوالات زیر می‌باشد:

آیا بین انگیزه پیشرفت و ساعات استفاده از بازی‌های رایانه‌ای در میان نوجوانان رابطه وجود دارد؟

آیا بین انگیزه پیشرفت و نوع بازی‌های رایانه‌ای در میان نوجوانان رابطه وجود دارد؟

آیا بین شایستگی اجتماعی و ساعات استفاده از بازی‌های رایانه‌ای در میان نوجوانان رابطه وجود دارد؟

آیا بین شایستگی اجتماعی و نوع بازی‌های رایانه‌ای در میان نوجوانان رابطه وجود دارد؟

¹ Robbins

² Draganidis & Mentzas

³ Semrud Clikeman



۲- روش پژوهش

پژوهش از نوع پژوهش‌های کمی و کاربردی است و برای اجرای آن از روش همبستگی استفاده شده است. جامعه آماری در این پژوهش نوجوانان پسر ۱۳ تا ۲۰ ساله شهر اصفهان هستند که به صورت مداوم در گیم‌نت‌های در سطح شهر به بازی رایانه‌ای مشغول می‌باشند. در این پژوهش از روش نمونه‌گیری خوشه‌ای چند مرحله‌ای استفاده شد. به این صورت که ابتدا گیم‌نت‌های سطح شهر براساس مناطق شهری اصفهان شناسایی و سپس دو منطقه انتخاب و از این مناطق در مجموع مراجعه‌کنندگان به گیم‌نت مورد مطالعه قرار گرفتند برای تعیین حجم نمونه با توجه به این که برآوردی از حجم جامعه آماری یعنی تعداد افراد ۱۳ تا ۲۰ ساله رجوع‌کننده به گیم‌نت‌ها وجود نداشت از فرمول کرجسی و مورگان با در نظر گرفتن نسبت ۰/۵۰ استفاده گردید که در نهایت حجم نمونه ۲۴۰ نفر برآورد شد که از این بین تنها ۲۲۰ پرسش‌نامه قابل ارزیابی بود. در این پژوهش جمع‌آوری داده‌ها از طریق دو پرسش‌نامه انجام شد. تجزیه و تحلیل داده‌ها که به وسیله پرسش‌نامه‌ها جمع‌آوری شد به وسیله ضریب همبستگی پیرسون انجام شده است. در این پرسش‌نامه‌ها دو نوع بازی، اکشن و ایفای نقش توسط محقق مشخص شده است که افراد نوع بازی را که ساعات بیشتری بازی می‌کنند را انتخاب کنند.

پرسش‌نامه انگیزه پیشرفت^۱ (A.M.T) هرمنس که یکی از رایج‌ترین پرسش‌نامه‌های مداد و کاغذی برای سنجش نیاز به پیشرفت است. هرمنس (۱۹۹۷) بر مبنای دانش نظری و تجربی موجود درباره‌ی نیاز به پیشرفت و با بررسی پیشینه‌ی پژوهشی‌های مربوط به موضوع نیاز به پیشرفت، این پرسش‌نامه را ساخته است. سوالات پرسش‌نامه به صورت جملات ناتمام بیان شده است. و به دنبال هر جمله چند گزینه داده شده است که جهت یکسان‌سازی ارزش سوالات برای هر ۲۹ سوال پرسش‌نامه، ۴ گزینه نوشته شده است. هرمنس برای محاسبه روایی از روایی محتوا که اساس آن را پژوهش قبلی درباره‌ی انگیزه پیشرفت تشکیل می‌داد، استفاده کرده است. او ضریب همبستگی هر سوال را با رفتارهای پیشرفت‌گرا محاسبه کرده است، ضرایب به ترتیب سوالات پرسش‌نامه در دامنه‌ی ۰/۳۰ تا ۰/۵۷ می‌باشد. علاوه بر این در یک مطالعه هرمنس بوجود ضریب همبستگی بین این پرسش‌نامه و آزمون اندریافت موضوع^۲ (TAT) اشاره دارد. پایایی این پرسش‌نامه با استفاده از روش آلفای کرونباخ ۰/۹۰ بدست آمده که قابل قبول می‌باشد و نشان می‌دهد که سوالات از نظر درونی با آزمون، همبستگی معناداری دارند.

پرسشنامه شایستگی اجتماعی توسط فاطمه یگانه مهر در سال ۱۳۹۳ تهیه شده است. این پرسشنامه حاوی ۱۰ سوال و از طیف لیکرت است. در این پرسش‌نامه برای تعیین روایی از روش محتوایی استفاده شده است. که برای تعیین روایی محتوایی پرسشنامه شایستگی اجتماعی در این پژوهش از نظرات اصلاحی اساتید استفاده شده است همچنین روایی این پرسشنامه توسط چند استاد مسلط به این متغیر تایید شده است. برای تعیین پایایی این پرسش‌نامه از آلفای کرونباخ آن استفاده شده است که مقدار آن ۰/۸۸ بدست آمد که نشان دهنده پایایی این پرسشنامه می‌باشد.

^۱ Achievement Motivation Test

^۲ Thematic apperception test



چهارمین کنفرانس ملی و دومین کنفرانس بین‌المللی
«بازی‌های رایانه‌ای؛ فرصت‌ها و چالش‌ها»



اسفند ۱۳۹۷

۳- یافته‌های پژوهش

جدول زیر توزیع فراوانی سن را در این پژوهش نشان می‌دهد.

| درصد فراوانی تجمعی | درصد فراوانی | فراوانی | |
|--------------------|--------------|---------|--------|
| ۱۵ | ۱۵ | ۳۳ | ۱۳ سال |
| ۳۱,۴ | ۱۶,۴ | ۳۶ | ۱۴ سال |
| ۴۲,۳ | ۱۰,۹ | ۲۴ | ۱۵ سال |
| ۵۱,۴ | ۹,۱ | ۲۰ | ۱۶ سال |
| ۶۳,۶ | ۱۲,۳ | ۲۷ | ۱۷ سال |
| ۷۵ | ۱۱,۴ | ۲۵ | ۱۸ سال |
| ۸۶,۴ | ۱۱,۴ | ۲۵ | ۱۹ سال |
| ۱۰۰ | ۱۳,۶ | ۳۰ | ۲۰ سال |
| | ۱۰۰ | ۲۲۰ | کل |

جدول ۲ توزیع فراوانی سن

یافته‌های این پژوهش بر اساس آزمون کوملوگروف اسمیرنوف نرمال است.

آیا بین انگیزه پیشرفت با نوع بازی رابطه وجود دارد؟

| | |
|---------------|----------|
| انگیزه پیشرفت | نوع بازی |
| ۱ | ۰,۴۷۹ |
| ۰,۴۷۹ | ۱ |

n= 220
p-value = 0.000

جدول ۳ ضریب همبستگی بین متغیرهای انگیزه پیشرفت با نوع بازی

همانگونه که مشاهده می‌شود مقدار ضریب همبستگی بین انگیزه پیشرفت با نوع بازی برابر ۰,۴۷۹ می‌باشد با توجه به مقدار P برابر ۰,۰۰۰ چون کوچکتر از ۰,۰۵ است رابطه بین دو متغیر مذکور مستقیم و معنی دار می‌باشد. به عبارت دیگر با افزایش انگیزش پیشرفت گرایش نوجوانان به سمت بازی‌های اکشن و با هیجان بالاتر جلب می‌شود.



چهارمین کنفرانس ملی و دومین کنفرانس بین‌المللی
«بازی‌های رایانه‌ای؛ فرصت‌ها و چالش‌ها»



اسفند ۱۳۹۷

آیا بین انگیزه پیشرفت با ساعت بازی رابطه وجود دارد؟

| | | |
|-----------------|---------------|---------------|
| ساعت بازی | انگیزه پیشرفت | |
| ۰,۰۲۱ | ۱ | انگیزه پیشرفت |
| ۱ | ۰,۰۲۱ | ساعت بازی |
| n= 220 | | |
| p-value = 0.479 | | |

جدول ۴ ضریب همبستگی بین متغیرهای انگیزه پیشرفت با ساعت بازی

همانگونه که مشاهده می‌شود مقدار ضریب همبستگی بین انگیزه پیشرفت با ساعت بازی برابر ۰,۰۲۱ می‌باشد با توجه به مقدار p برابر ۰,۴۷۹ چون بزرگتر از ۰,۰۵ است رابطه بین دو متغیر مذکور معنی‌دار نمی‌باشد.

آیا بین شایستگی اجتماعی با نوع بازی رابطه وجود دارد؟

| | | |
|-----------------|-----------------|-----------------|
| نوع بازی | شایستگی اجتماعی | |
| ۰,۰۶۶ | ۱ | شایستگی اجتماعی |
| ۱ | ۰,۰۶۶ | نوع بازی |
| n= 220 | | |
| p-value = 0.127 | | |

جدول ۵ ضریب همبستگی بین متغیرهای شایستگی اجتماعی با نوع بازی

همانگونه که مشاهده می‌شود مقدار ضریب همبستگی بین شایستگی اجتماعی با نوع بازی برابر ۰,۰۶۶ می‌باشد با توجه به مقدار p برابر ۰,۱۲۷ چون بزرگتر از ۰,۰۵ است رابطه بین دو متغیر مذکور معنی‌دار نمی‌باشد.

آیا بین شایستگی اجتماعی با ساعت بازی رابطه وجود دارد؟

| | | |
|-----------------|-----------------|-----------------|
| ساعت بازی | شایستگی اجتماعی | |
| ۰,۶۲۰ | ۱ | شایستگی اجتماعی |
| ۱ | ۰,۶۲۰ | ساعت بازی |
| n= 220 | | |
| p-value = 0.000 | | |

جدول ۶ ضریب همبستگی بین متغیرهای شایستگی اجتماعی با ساعت بازی



چهارمین کنفرانس ملی و دومین کنفرانس بین‌المللی «بازی‌های رایانه‌ای؛ فرصت‌ها و چالش‌ها»



اسفند ۱۳۹۷

همانگونه که مشاهده می‌شود مقدار ضریب همبستگی بین شایستگی اجتماعی با ساعت بازی برابر ۰٫۶۲۰ می‌باشد با توجه به مقدار p برابر ۰٫۰۰۰ چون کوچکتر از ۰٫۰۵ است رابطه بین دو متغیر مذکور مستقیم و معنی‌دار می‌باشد. به عبارت دیگر هر مقدار که شایستگی اجتماعی فرد بالا رود میزان ساعات بازی وی افزایش می‌یابد.

۴- نتایج پژوهش

در پژوهشی از دوران، آزاد فلاح و اژه‌ای (۱۳۸۱) [۹] با عنوان بررسی رابطه بازی‌های رایانه‌ای و مهارت‌های اجتماعی نوجوانان به این نتیجه رسیده‌اند که مبادرت به این بازیها می‌تواند تاثیر معناداری در الگوی تعاملات بین فردی و در نتیجه مهارت‌های اجتماعی برجای گذارد، در تحقیق دیگر با عنوان بررسی رابطه بین میزان استفاده از بازی‌های رایانه‌ای چند کاربره و مهارت‌های بین فردی، به این نتیجه رسیده‌اند که بین میزان استفاده از بازیهای رایانه‌ای و ارتباط بین فردی رابطه مثبت و معنی‌داری وجود دارد (پورروستایی اردکانی، اسمعیلی گوجار، خدری لیلوس، خدامرادی، ۱۳۹۶) [۱۰]. که نتیجه این تحقیقات با نتیجه پژوهش حاضر هم‌خوانی داشته است که رابطه بین دو متغیر شایستگی اجتماعی و ساعات بازی مستقیم و معنی‌دار می‌باشد. به عبارت دیگر هر مقدار که شایستگی اجتماعی فرد بالا رود میزان ساعات بازی وی افزایش می‌یابد.

در پژوهشی دیگر صالح صدق پور و غلام رضایی (۱۳۹۲) [۱۱]، به این نتیجه رسیده‌اند که با استفاده از بازی‌های رایانه‌ای آموزشی ریاضی میتوان، موجب افزایش پیشرفت تحصیلی و انگیزه پیشرفت ریاضی دانش‌آموزان گردید. در پژوهشی دیگر به این یافته دست پیدا کرده‌اند که، هوش هیجانی دانش‌آموزان با نوع بازی رایانه‌ای که انجام میدهند در ارتباط است و تاثیر گذاری این ارتباط دو سویه باید مورد توجه قرار گیرد (نبوی، محمدی، قربانی، لشکردوست، ۱۳۹۴) [۱۲] که این امر با نتیجه پژوهش که رابطه بین انگیزه پیشرفت و نوع بازی را بیان می‌کند، هم‌خوانی دارد که رابطه بین دو متغیر انگیزه پیشرفت و نوع بازی مستقیم و معنی‌دار می‌باشد. به عبارت دیگر با افزایش انگیزش پیشرفت گرایش نوجوانان به سمت بازی‌های اکشن و با هیجان بالاتر جلب می‌شود.

با توجه به یافته‌های این پژوهش بین متغیر انگیزه پیشرفت و ساعات بازی، همچنین بین متغیر شایستگی اجتماعی و نوع بازی رابطه‌ای یافت نشد. به عبارت دیگر با افزایش انگیزه پیشرفت ممکن است ساعات بازی فرد کم یا زیاد شود، همچنین با افزایش شایستگی اجتماعی فرد مشخص نیست که نوع بازی فرد به سمت اکشن پیش برود یا به سمت بازی‌های ایفای نقش، و بین این دو متغیر رابطه خاصی تعریف نشده است.

منابع

1. Grace, L. (2005). Game type and game genre. Google Scholar

۲. علیمردانی، قادر (۱۳۹۴)، مروری بر نظریه‌های انگیزشی. دانشگاه علوم پزشکی و خدمات بهداشتی و درمانی تبریز.



چهارمین کنفرانس ملی و دومین کنفرانس بین‌المللی «بازی‌های رایانه‌ای؛ فرصت‌ها و چالش‌ها»



اسفند ۱۳۹۷

۳. هومن، حیدرعلی و عسگری، علی. (۱۳۷۹). تهیه و استاندارد کردن آزمون انگیزه پیشرفت. فصل نامه پژوهش روان شناختی، شماره ۱۱، ۳۲-۹.

۴. رابینز، استیون پی، (۱۹۴۳)، رفتار سازمانی؛ مفاهیم، نظریه‌ها و کاربردها، ترجمه علی پارساییان، محمد اعرابی. تهران: دفتر پژوهش‌های فرهنگی ۱۳۷۸.

5. Draganidis, F. & Mentzas, G. (2006), "Competency Based Management : A Review of Systems and Approaches", Information Management & Computer Security, Vol. 14, No. 1, Pp. 51-64

۶. عیسی زادگان، علی، سلیمانی، اسماعیل، خسرویان، بهروز، شیخی، سیامک (۱۳۹۵)، مقایسه شایستگی اجتماعی و تنظیم شناختی هیجان در افراد متقاضی و غیر متقاضی جراحی زیبایی بینی، مجله پزشکی ارومیه، دوره بیست و هفتم، شماره نهم، ۷۴۳-۷۳۵.

7. Semrud-Clikeman, M. (2007). Social competence in children. Springer: New York

۸. کثیری دولت آبادی، نیره، اسلامی، احمد علی، مصطفوی، فیروزه، حسن زاده، اکبر، مرادی، اعظم (۱۳۹۰). ارتباط بازی رایانه بر کیفیت زندگی در نوجوانان ۱۵ تا ۱۸ ساله شهرستان برخوار، مجله تحقیقات نظام سلامت، هفتم سال، شماره سوم.

۹. دوران، بهناز، آزاد فلاح، پرویز، آزه‌ای، جواد. (۱۳۸۱). بررسی رابطه بازی‌های رایانه‌ای و مهارت‌های اجتماعی نوجوانان، مجله روانشناسی، بهار ۱۳۸۱، دوره ۶، شماره ۱، ۱۷-۴.

۱۰. پور روستایی اردکانی، سعید، اسمعیل گوجار، صلاح، خدری لیلوس، لیلا، خدامرادی، حجت‌الله (۱۳۹۶). بررسی رابطه بین میزان استفاده از بازی‌های رایانه‌ای چند کاربری و مهارت‌های بین فردی، کنفرانس تحقیقات بازی‌های دیجیتال، گرایش‌ها، فناوری‌های و کاربردها.

۱۱. صالح صدق پور، بهرام، غلامرضایی، فاطمه (۱۳۹۲). نقش بازی‌های رایانه‌ای دایمنشن بر انگیزه پیشرفت و پیشرفت تحصیلی ریاضی با توجه به پیش دانسته‌های زبان و ریاضی دانش آموزان، فصل نامه فن آوری اطلاعات و ارتباطات در علوم تربیتی، سال سوم، شماره سوم، ۱۱۳-۸۹.

۱۲. نبوی، سید حمید، محمدی، سونا، قربانی، سارا، اشکر دوست، حسین (۱۳۹۴). ارتباط بازی‌های رایانه‌ای با هوش هیجانی دانش آموزان، مجله دانشکده علوم پزشکی خراسان شمالی، دوره ۷، ۹۲۷-۹۱۷.