

عنوان مقاله:

افسردگی و حافظه کاری فضایی: توسعه یک بازی رایانه ای به عنوان ابزار ارزیابی

محل انتشار:

چهارمین کنفرانس ملی و دومین کنفرانس بین المللی بازی های رایانه ای؛ فرصت ها و چالش ها (سال: 1397)

تعداد صفحات اصل مقاله: 8

نویسندگان:

ماهگل توکلی - دکترای روانشناسی استادیار دانشگاه اصفهان

مصطفی حجت شامی - دانشجوی کارشناسی ارشد روانشناسی بالینی

سینا ورمقانی - دانشجوی کارشناسی ارشد علوم شناختی

خلاصه مقاله:

هدف: این مطالعه به بررسی سوگیری هیجانی حافظه کاری فضایی افراد با علائم افسردگی و عادی با استفاده از یک بازی رایانه ای در دانشجویان دانشگاه اصفهان می پردازد. روش: پژوهش حاضر از نوع علی-مقایسه ای می باشد. جامعه مورد مطالعه این پژوهش دانشجویان مقطع کارشناسی ارشد دانشگاه اصفهان بودند و ملاک ورود به پژوهش برای افراد دارای علائم افسردگی، نمره 16 به بالا پرسشنامه افسردگی بک بود. تعداد 30 نفر از دانشجویان به صورت نمونه گیری در دسترس انتخاب شدند که 15 نفر در گروه گواه و 15 نفر در گروه آزمایش قرار گرفتند. به منظور ارزیابی سوگیری هیجانی حافظه کاری فضایی، از بازی رایانه ای HuskerDu الهام گرفته شده که متناسب با نحوه و نوع آزمایش، توسعه و شخصی سازی شد. تجزیه تحلیل داده های این پژوهش با استفاده از روش آماری تحلیل واریانس چند متغیره مورد تحلیل قرار گرفت. یافته ها: در زمان پاسخ حافظه کاری فضایی افراد افسرده در مقایسه با افراد عادی برای محرک های ناخوشایند تفاوت معنی داری در سطح ($P < 0/05$) وجود دارد. همچنین در تعداد تلاش ها به منظور اتمام تکلیف برای حافظه کاری فضایی افراد افسرده در مقایسه با افراد عادی برای محرک های ناخوشایند تفاوت معنی داری در سطح ($P < 0/05$) وجود دارد. هیچ تفاوت معنی داری برای محرک های خنثی چه در تعداد تلاش ها و چه در زمان صرف شده برای اتمام تکلیف بین دو گروه یافت نشد. نتیجه گیری: عملکرد حافظه کاری فضایی افراد با علائم افسردگی به صورت معناداری برای محرک هایی که مطابق با خلق آن ها باشد بهتر از محرک های خنثی نسبت به گروه گواه است و این حاکی از یک نارسایی شناختی برای افراد با علائم افسردگی می باشد.

کلمات کلیدی:

حافظه کاری فضایی، علائم افسردگی، بازی رایانه ای

لینک ثابت مقاله در پایگاه سیویلیکا:

<https://civilica.com/doc/895665>

