



نیوشا سبزی

ارائه دهنده

دکتر محمد رضا مظاهری

استاد مربوطه

ژورنال کلاب

۱۴۰۴/۸/۲۶

ایستاد

**A Novel Casual Video Game With Simple Mental Health and WellBeing
Concepts (Match Emoji) Mixed Methods Feasibility Study**

یک بازی ویدیویی معمولی جدید با مفاهیم ساده سلامت روان و بهزیستی (Match Emoji)
مطالعه امکان سنجی با روش های ترکیبی

مشخصات ژورنال

Corresponding Author
Russell Pine (PhD)

Name: JMIR Serious Games

Indexing : ISI, Scopus, PubMed, DOAJ

Impact factor: ۴/۱

Category : Q1



اختصارات

CBT	Cognitive Behavioral Therapy	رفتار درمان شناختی
CVG	Casual Video Game	بازی ویدیویی کژوال (ساده و کوتاه مدت)
DMHI	Digital Mental Health Intervention	مداخله سلامت روان دیجیتال
CAMM	Child and Adolescent Mindfulness Measure	پرسش نامه سنجش ذهن آگاهی کودکان و نوجوانان
FS	Flourishing Scale	مقیاس شکوفایی یا بهزیستی کلی
GHSQ	General Help-Seeking Questionnaire	پرسش نامه عمومی جست و جوی کمک
RCADS	Revised Children's Anxiety and Depression Scale	مقیاس بازنگری شده اضطراب و افسردگی کودکان



مرکز آموزش عالی
علوم پزشکی
وارسنگان



فهرست مطالب



مقدمه



هدف مطالعه



روش اجرا



یافته ها



نتیجه گیری



دیدگاه من



مرکز آموزش عالی
علوم پزشکی
وارسنگان



مقدمه

۶/۲۷

بیان مسئله



مقدمه

در سال‌های اخیر، میزان اضطراب، افسردگی و استرس میان نوجوانان در کشورهای مختلف به شکل چشمگیری افزایش یافته است. از آنجایی که درمان‌های سنتی مانند داروهای روان‌پزشکی، اگرچه اثربخش‌اند، اما معمولاً پرهزینه و کم‌دسترس هستند.



هدف مطالعه

بسیاری از نوجوانان به دلیل موانعی چون هزینه، کمبود متخصصان، یا نگرش‌های منفی جامعه نسبت به درمان روانی، نمی‌توانند از کمک‌های حرفه‌ای بهره‌مند شوند.



روش اجرا

این وضعیت نیاز به راهکارهایی نو و قابل‌دسترس برای ارتقای سلامت روان نوجوانان را بیش از پیش نشان می‌دهد.



یافته‌ها



نتیجه‌گیری



دیدگاه من



نوجوانی و مشکلات آن



www.drestilaee.ir



مرکز آموزش عالی
علوم پزشکی
وارسنگان

راهکارهای سنتی

استفاده از CBT، داروها
و برنامه‌های پیشگیری،
اما با محدودیت
دسترسی

چالش و مسیر آینده

کاهش تعامل میان
نوجوانان و نیاز به راهکار
جذاب‌تر، مثل ادغام
محتوای سلامت در
سرگرمی‌ها (بازی‌های
کژوال).



مشکل رو به رشد

افزایش اضطراب و
افسردگی در نوجوانان
در دهه‌های اخیر

راهکار دیجیتال (DMHIs)

معرفی برنامه‌ها و
ابزارهای الکترونیکی
شامل اپلیکیشن‌ها،
چت‌بات‌ها، بازی‌ها و
واقعیت مجازی برای
ارتقای سلامت روان.



مقدمه



هدف مطالعه



روش اجرا



یافته‌ها



نتیجه‌گیری



دیدگاه من



مرکز آموزش عالی
علوم پزشکی
وارسنگان



هدف مطالعه

۱۰/۲۷



مرکز آموزش عالی
علوم پزشکی
وارسنگان



مقدمه

هدف مطالعه

روش اجرا

یافته ها

نتیجه گیری

دیدگاه من

سنجش امکان پذیری اجرای چنین
برنامه ای در مدارس از نظر دسترسی
و نصب و مدت زمان بازی و جمع
آوری داده و مشارکت واقعی کاربران

بررسی قابلیت پذیرش با
ارزیابی تجربه کاربری، لذت
بردن از مکانیک ها و پیام های
کوتاه بازی

بررسی تغییرات در مقیاس های:

اضطراب و افسردگی: RCADS

ذهن آگاهی: CAMM

بهزیستی: FS

تمایل به کمک خواه: GHSQ



مرکز آموزش عالی
علوم پزشکی
وارسنگان



روش اجرا

۱۲/۲۷



مرکز آموزش عالی
علوم پزشکی
وارسنگان



مقدمه

هدف مطالعه

روش اجرا

یافته ها

نتیجه گیری

دیدگاه من

این مطالعه در تاریخ
۲۸ مه ۲۰۲۱ از سوی
کمیته اخلاق سلامت
و ناتوانی نیوزیلند
مجوز گرفت.

شرکت در مطالعه تنها
پس از دریافت
رضایت نامه‌ی آگاهانه
کتبی از همه‌ی
شرکت کنندگان و
والدینشان انجام شده
است.

تایید کمیته اخلاقی

رضایت آگاهانه

ملاحظات
اخلاقی

محرمانگی داده ها

عدم پرداخت مالی

تمام اطلاعات
دموگرافیک
شرکت کنندگان محرمانه
باقی ماند.

برای شرکت در مطالعه
هیچگونه پرداخت مالی
برای شرکت کنندگان در
نظر گرفته نشد ، فقط
پس از مطالعه خوراکی
ارائه شد.



مرکز آموزش عالی
علوم پزشکی
وارسنگان



طراحی مطالعه

مطالعه امکان سنجی (feasibility study)
با روش های ترکیبی (mixed methods)

جامعه و نمونه

مجموع ۴۵ نفر نوجوانان ۱۲ تا ۱۴ ساله
که در چند مدرسه متوسطه و دبیرستان
در نیوزیلند که گوشی هوشمند یا تبلت
داشتند



مقدمه



هدف مطالعه



روش اجرا



یافته ها



نتیجه گیری



دیدگاه من





مصاحبه‌ی گروهی

دو هفته پس از پایان مداخله (هفته‌ی چهارم)، در هر مدرسه گروه‌های متمرکز تشکیل شد تا تجربیات و برداشت‌های شرکت‌کنندگان ثبت شود و برای قدردانی تنها پذیرایی به دانش‌آموزان داده شد؛ هیچ پاداش مالی پرداخت نگردید .



ارزیابی پس از مداخله

پس از پایان دوره‌ی دوهفته‌ای، همان پرسشنامه‌ها مجدداً تکمیل شدند تا تغییرات سلامت روان و بهزیستی اندازه‌گیری شود.



آموزش و اجرای مداخله

پس از آموزش نصب و نحوه بازی شرکت‌کنندگان موظف بودند ۲ تا ۳ بار در هفته، هر بار ۱۵ دقیقه، به مدت ۲ هفته در کل ۶۰ دقیقه بازی کنند.

پیش‌آزمون و آماده‌سازی

شرکت‌کنندگان پس از ارائه‌ی رضایت‌نامه آگاهانه، پرسشنامه‌های پایه‌ای زیر را تکمیل کردند:

CAMM
GHSQ
FS
RSADS





مرکز آموزش عالی
علوم پزشکی
وارسنگان

معرفی مداخله



مقدمه

هدف مطالعه

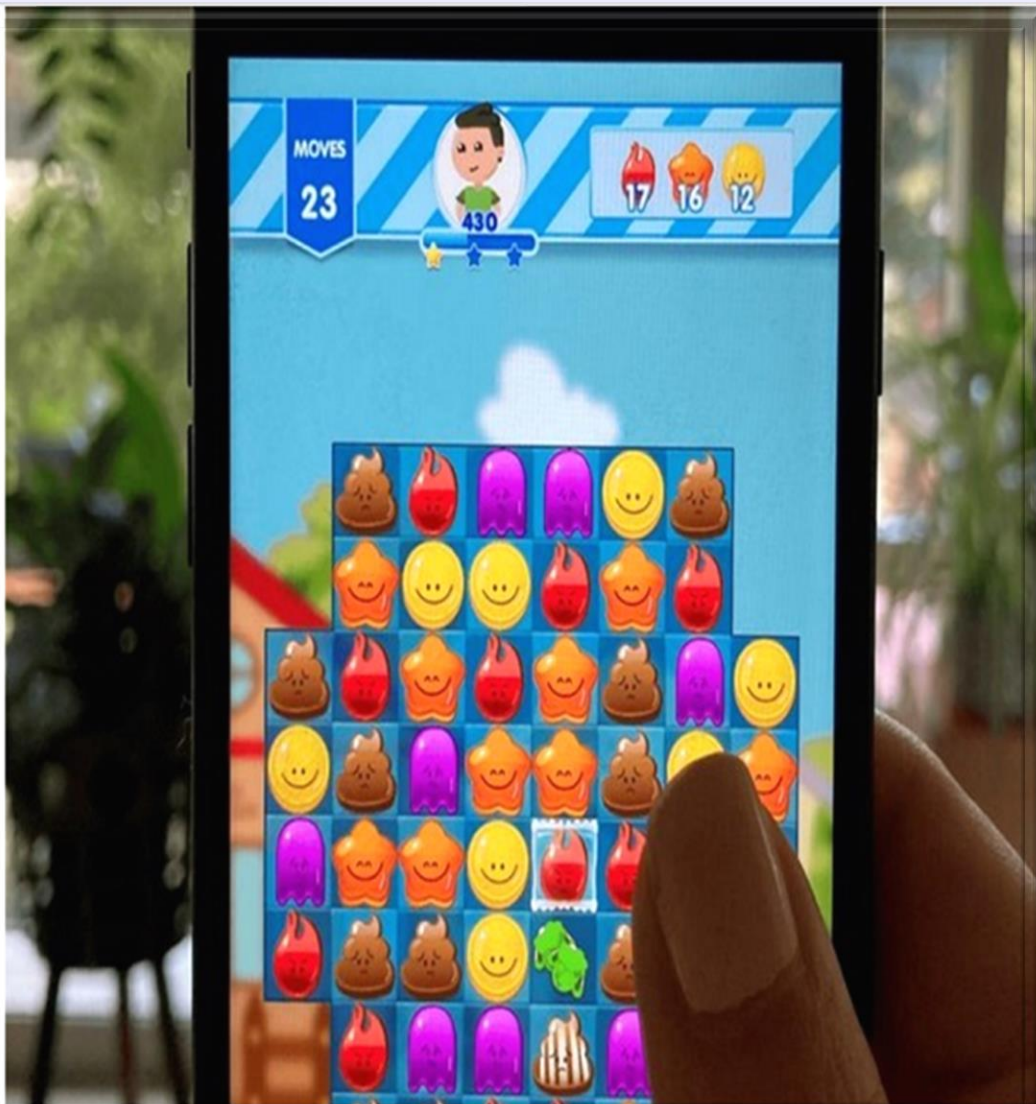
روش اجرا

یافته ها

نتیجه گیری

دیدگاه من

A first step to seeing more happy emojis, is to NOTICE what is happening.





سنجش ها و پیامد های درمانی



مقدمه



هدف مطالعه



روش اجرا



یافته ها



نتیجه گیری



دیدگاه من

جمع آوری داده های جمعیت شناسی

سنجش میزان پذیرش پذیری بازی

بررسی میزان شاخص های اثرگذاری پیش
و پس از مداخله به وسیله ۴ پرسشنامه
استاندارد سلامت روان

تحلیل داده ها

از نرم افزار برای تحلیل آماری استفاده شد.
به دلیل توزیع غیرنرمال داده ها، از آزمون
ناپارامتری ویلکاکسون برای مقایسه تغییرات پیش
و پس از مداخله استفاده شد.





مرکز آموزش عالی
علوم پزشکی
وارسنگان



یافته ها

۱۸/۲۷



Table1.Demographics of participants(N=45)

Characteristic	value
Age (years)	
Mean (SD)	12.5(0.33)
Range	12-14
Gender,n(%)	۲۷(۶۰)
Boy	۱۵(۳۳)
Girl	۳(۶)
Nonbinary	۳(۶)
Ethnicity,n%	۱۲(۲۶)
Asian	۲۶(۵۷)
Maori	۴(۹)
New Zealand European	
Pacific	



مقدمه



هدف مطالعه



روش اجرا



یافته ها



نتیجه گیری



دیدگاه من



Table2. Changes in mental and well-being indicators of adolescents aged between 12 and 14 years after 2 weeks of playing Match Emoji (N=45)

Outcome	Baseline,mean(SD)	Postintervention,mean (SD)	Mean different (95% cl)	P value
CAMM	22.44(8.35)	23.82(8.93)	1.38(0.03 to 2.79)	.06
GHSQ	62.89(21.96)	63.69(23.30)	0.8(-2.71 to 4.31)	.۶۵
FS	41.71(11.58)	40.62(12.07)	-1.09(-2.833; 0.66)	.۲۲
RCADS	46.24(26.39)	42.82(26.49)	-3.42(-6.84 to -0.001)	.۰۴۹



مقدمه



هدف مطالعه



روش اجرا



یافته ها



نتیجه گیری



دیدگاه من



مرکز آموزش عالی
علوم پزشکی
وارسنگان



نتیجه گیری

۲۱/۲۷

نتایج مطالعه



مقدمه



هدف مطالعه



روش اجرا



یافته ها



نتیجه گیری



دیدگاه من

■ پذیرش بالا و استمرار استفاده از بازی

■ بهبود اندکی در میزان ذهن آگاهی

■ عدم تغییر معنادار در تمایل به کمک خواهی و مقیاس بهزیستی و شکوفایی

■ کاهش خفیف اما معنا دار در سطح اضطراب و افسردگی





نقاط قوت پژوهش

مقدمه



هدف مطالعه



روش اجرا



یافته ها



نتیجه گیری



دیدگاه من



■ مقبولیت و مشارکت بیش از انتظار شرکت کنندگان

■ استفاده از روش های ترکیبی

■ سادگی و قابلیت دسترسی و اجرای بالای بازی

■ حذف تبلیغات و استفاده از پیام های کوتاه سلامت روان

■ طراحی نسخه نهایی بازی با مشارکت نوجوانان





مرکز آموزش عالی
علوم پزشکی
وارسنگان



محدودیت های پژوهش



حجم نمونه کوچک

نبود گروه کنترل

محدودیت های کووید ۱۹

وابستگی نتایج به خودارزیابی شرکت کنندگان

مقدمه

هدف مطالعه

روش اجرا

یافته ها

نتیجه گیری

دیدگاه من



دیدگاه من

مقدمه

هدف مطالعه

روش اجرا

یافته ها

نتیجه گیری

دیدگاه من



اجرای پژوهش با نمونه بزرگ تر

استفاده از گروه کنترل

انجام پیگیری طولانی مدت برای سنجش پایداری اثر

استفاده از ابزارهای عینی تر نه فقط پرسشنامه ها

مرسی از توجه تون