

The role of native-family games in satisfaction, empowerment and the six dimensions of family functioning Based on the McMaster model

Mojgan Rahmani Taliabi ¹ | Mohammad Sajad Seidi ² | Seyed Mohsen Hojjatkah ³

65

Vol. 18
winter 2024

Research Paper

Received:
3 February 2023
Accepted:
11 October 2023
P.P: 89-117

Abstract

The aim of this study was to investigate the role of native-family games in satisfaction, empowerment, and the six dimensions of family functioning based on the McMaster model. The statistical population of this study consisted of all families with a child aged 6 and over living in Harsin city in 2021. The research was conducted by quasi-experimental method with pretest-posttest design with control group. 20 families were selected by available sampling method and randomly assigning them to experimental and control groups. The intervention was performed separately for each family in six 90-minute sessions and during this period the control group did not receive any intervention. Research instruments included the Family Assessment Questionnaire (Epstein, Baldwin, & Bishop, 1983), the Family Empowerment Questionnaire (Koren, DeChillo and Friesen, 1992), and the Family Satisfaction Questionnaire (Olson & Wilson, 1982). Data were analyzed using ANCOVA statistical method. The findings of the research showed that native-family games have a significant effect on the variables of family satisfaction ($p < 0.001$, $F = 57.89$), family empowerment ($P < 0.001$, $F = 21.07$). Also the variable of native-family games, except for the behavior control dimension ($P < 0.82$, $F = 0.82$), was able to affect the other five dimensions of the six dimensions of family functioning (communication ($P < 0.001$, $F = 13.88$), problem solving ($P < 0.001$, $F = 15.02$), role playing ($P < 0.04$, $F = 4.23$), Emotional responsiveness ($P < 0.005$, $F = 9.07$), emotional participation ($P < 0.03$, $F = 4.97$) and overall function ($P < 0.01$, $F = 7.08$)) have a significant effect. Based on this, it can be concluded that the implementation of family games can have positive effects on improving family performance and increasing the level of satisfaction and empowerment of families by improving the quality of interactions between members, their responsibility and role-playing.

Keywords: McMaster model, family functions, family satisfaction, family empowerment, native-family games



DOR: 20.1001.1.26454955.1402.18.65.2.2

1. Master's student in family counseling, Department of Counseling, Faculty of Social Sciences, Razi University, Kermanshah, Iran.
2. Corresponding author: Assistant Professor, Counseling Department, Faculty of Social Sciences, Razi University, Kermanshah, Iran. m.seydi@razi.ac.ir
3. Assistant Professor, Counseling Department, Faculty of Social Sciences, Razi University, Kermanshah, Iran



نقش بازی‌های بومی - خانوادگی در رضایتمندی، توانمندسازی و ابعاد شش‌گانه کارکرد خانواده بر اساس مدل مک‌مستر

مژگان رحمانی تلیابی^۱ | محمدسجاد صیدی^۲ | سیدمحسن حجت‌خواه^۳

چکیده

پژوهش حاضر با هدف بررسی نقش بازی‌های بومی - خانوادگی در رضایتمندی، توانمندسازی و ابعاد شش‌گانه کارکرد خانواده بر اساس مدل مک‌مستر انجام گرفت. جامعه آماری این پژوهش را خانواده‌های دارای حداقل یک فرزند ۶ سال به بالای ساکن شهرستان هرسین در سال ۱۴۰۰ تشکیل داد. پژوهش با روش نیمه آزمایشی با طرح پیش‌آزمون - پس‌آزمون با گروه کنترل انجام شد. تعداد ۲۰ خانواده که دارای ملاک‌های ورود بودند به روش در دسترس انتخاب، و به طور تصادفی در دو گروه آزمایش و کنترل گمارده شدند. مداخله بصورت مجزا برای هر خانواده و طی شش جلسه ۹۰ دقیقه‌ای اجرا شد و در این مدت گروه کنترل هیچگونه مداخله‌ای دریافت نکرد. ابزارهای پژوهش شامل پرسشنامه‌ی سنجش خانواده (اپستاین، بالدوین و بیشاپ، ۱۹۸۳)، پرسشنامه‌ی توانمندسازی خانواده (کورن، دیچیلو و فریسن، ۱۹۹۲) و پرسشنامه رضایت خانوادگی (السون و ویلسون، ۱۹۸۲) بودند. داده‌ها با استفاده از روش آماری تحلیل کواریانس تحلیل شدند. یافته‌های پژوهش نشان داد که بازی‌های بومی - خانوادگی بر متغیرهای رضایتمندی خانواده ($F=57/89, p<0/001$)، توانمندسازی خانواده ($F=21/07, P<0/001$) تأثیری معنادار دارد. همچنین متغیر بازی‌های بومی - خانوادگی به‌جز بعد کنترل رفتار ($F=0/82, P>0/82$) توانست بر ابعاد دیگر کارکرد خانواده (ارتباط) ($P<0/001$)، $F=13/88$)، حل مسئله ($F=15/02, P<0/001$)، ایفای نقش ($F=4/23, P<0/004$)، پاسخگویی عاطفی ($F=9/07, P<0/005$)، مشارکت عاطفی ($F=4/97, P<0/03$) و کارکرد کلی ($F=7/08, P<0/01$) تأثیری معنادار داشته باشد. بر این اساس می‌توان نتیجه گرفت که اجرای بازی‌های خانوادگی می‌تواند از طریق ارتقاء کیفیت تعاملات بین اعضاء، مسئولیت‌پذیری و نقش‌پذیری آنها، تاثیرات مثبتی بر بهبود عملکرد خانواده و افزایش سطح رضایتمندی و توانمندسازی خانواده‌ها داشته باشد.

کلید واژه‌ها: مدل مک‌مستر، کارکرد خانواده، توانمندسازی، رضایت‌مندی، بازی‌های بومی - خانوادگی.

DOR: 20.1001.1.26454955.1402.18.65.2.2

۱. دانشجوی کارشناسی ارشد مشاوره خانواده، گروه مشاوره، دانشکده علوم اجتماعی، دانشگاه رازی، کرمانشاه، ایران.
۲. نویسنده مسؤل: استادیار، گروه مشاوره، دانشکده علوم اجتماعی، دانشگاه رازی، کرمانشاه، ایران. m.seydi@razi.ac.ir
۳. استادیار، گروه مشاوره، دانشکده علوم اجتماعی، دانشگاه رازی، کرمانشاه، ایران.

مقدمه

خانواده اولین و منحصر به فردترین نهاد اجتماعی است. سلامت یک جامعه، به سلامت و رضایت اعضای خانواده از یک دیگر بستگی دارد ((گلدنبرگ و گلدنبرگ^۱، ۲۰۱۲). خانواده، اصول و قواعد خاصی را ایجاد می‌کند و برای هر یک از اعضای نقش‌های متفاوتی تعیین می‌کند. در نظام خانواده، اعضاء به وسیله دلبستگی‌های عمیق عاطفی و احساسی به یک دیگر متصل هستند (ریان^۲ و همکاران، ۲۰۰۵). خانواده به عنوان یک واحد اجتماعی - عاطفی، می‌تواند کانون رشد و پیشرفت اعضاء و یا موجب ایجاد اختلال و فروپاشی اعضاء خود باشد. از سوی دیگر خانواده شالوده ای اساسی در ساختار اجتماعی جامعه است که زوال و فروپاشی جوامع وابسته به سلامت و اختلال خانواده است (گلدنبرگ و گلدنبرگ، ۲۰۱۲).

یکی از متغیرهایی که شرایط خانواده را در حوزه‌های گوناگون ارزیابی می‌کند عملکرد خانواده^۳ است (محسنی، چیمه، پناغی و منصوری، ۱۳۹۰). کارکرد خانواده یک الگوی ارتباطات بین اعضای سیستم خانواده می‌باشد که در بر گیرنده یک سری فعالیت‌های خانواده برای سروکار داشتن با نیازها در حد توانایی هر یک از اعضای آن می‌باشد. کارکرد موثر و سالم خانواده با میزان تاب‌آوری، بهزیستی و رضایتمندی هر چه بیشتر اعضاء همراه است (گاسپر^۴ و همکاران، ۲۰۲۲). اما کارکرد نا سالم خانواده با عدم اعتماد اعضاء به یکدیگر و پرهیز از بحث و مذاکره در مورد احساسات خوشایند، شناخته می‌شود (کیم^۵ و همکاران، ۲۰۱۴). مدل مک‌مستر^۶ یکی از الگوهای با اهمیت در زمینه سنجش عملکرد خانواده است.

الگوی مک‌مستر، خانواده را به لحاظ کارکردی در قالب یک سیستم در نظر گرفته است که این سیستم، نقش مفید و موثری در رشد و پیشرفت جنبه‌های زیستی، روانی و اجتماعی، همچنین نگهداری و حفاظت از اعضای خود دارد (پدرسن^۷ و همکاران، ۲۰۱۹). الگوی مک‌مستر، حل مسئله، ایفای نقش، پاسخ‌گویی عاطفی، همراهی عاطفی، ارتباط و کنترل رفتار، را از ابعاد مهم

1. Goldenberg, H. & Goldenberg, I.
2. Ryan, C. E.
3. Family Function
4. Gaspar, T.
5. Kim, P.
6. McMaster
7. Pedersen, M. A.

عملکرد خانواده معرفی می‌کند. حل مسئله بیانگر توانایی خانواده برای حل کردن مشکلات خانواده است. ارتباط به میزان روشنی و صحت تبادل اطلاعات بین اعضای خانواده اشاره می‌کند. ایفای نقش بیانگر خود کارآمدی هر یک از اعضاء بر اساس نقش و وظایفی است که خانواده تعیین کرده است. پاسخ‌گویی عاطفی بررسی میزان توانایی هر یک از افراد خانواده برای واکنش نشان دادن و پاسخ دادن به احساسات که در بر گیرنده پاسخ احساس شادکامی (شادی، حساس بودن به تماس لمسی، مهر و محبت) و اضطراب (نگرانی، غم و اندوه، افسردگی، خشم و ترس) است. همراهی عاطفی به میزان کیفیت علاقه و نگرانی که اعضای خانواده نسبت به یک دیگر اشاره می‌کند. در نهایت بعد کنترل رفتار که درجه مناسب و استاندارد برای رفتار کردن است (ارچامبولت^۱ و همکاران، ۲۰۱۴). تمامی خانواده‌ها داری عملکرد ضعیف، در زمینه مسائل عاطفی، مشکل دارند و معمولاً از انجام مراحل حل مسئله عاجزند. در این خانواده‌ها، به ارتباطات بین اعضا توجه نمی‌شود، نقش هر یک از اعضاء مشخص و روشن نیست، سطح واکنش‌های هیجانی محدود است و کمیت و کیفیت این واکنش‌ها متناسب با شرایط و محیط نیست، اعضای خانواده علاقه ای به یک دیگر ندارند (لویتان^۲ و همکاران، ۲۰۱۹؛ رایان و گاتمن^۳، ۲۰۰۳).

یکی از ابعاد مهم زندگی در خانواده، رضایت خانوادگی^۴ است. رضایت خانواده به درجه‌ای که افراد خانواده در کنار یکدیگر احساس شادی و خوشبخت بودن می‌کنند اشاره می‌کند. سه بعد رضایت خانواده در بر گیرنده انسجام، انعطاف‌پذیری و ارتباطات است (السون^۵، ۲۰۰۴). رضایت خانوادگی سه جزء دارد که عبارتند از: ۱- عاطفی، ۲- رفتاری و ۳- شناختی. جزء عاطفی مانند احساسات مثبت و مطبوع، جزء شناختی مانند ارزیابی‌های خوشایند و مثبت و رفتاری مانند رفتارهای که ناشی از حالات عاطفی و شناخت‌های مطلوب و مثبت است (باگر^۶ و همکاران، ۲۰۰۸؛ فورد^۷ و همکاران، ۲۰۰۷). رضایت خانوادگی می‌تواند سبب رشد و پیشرفت مادی و معنوی هر جامعه ای شود (عدالتی و ردزوان^۸، ۲۰۱۰). شخصی که از زندگی خانوادگی خود

1. Archambault, R.
2. Levitan, N.
3. Ryan C, Gottman J.
4. Family satisfaction
5. Olson, D. H
6. Bagger, J.
7. Ford, M. T.
8. Edalati A. & Redzuan M.

رضایت دارد، برای خانواده خود وقت بیشتری صرف می‌کند و انرژی فیزیکی و روانی بیشتری می‌گذارد و به اهداف خانوادگی اهمیت و ارزش بیشتری می‌دهد (دیکسون و ساگاس^۱، ۲۰۰۷). این ارزش، اهمیت و نگاه مثبت به خانواده موجب کمتر شدن میزان تعارضات، مسائل و مشکلات در زندگی خانوادگی هر فرد می‌شود (کاراچی و الوداگ^۲، ۲۰۰۸). شواهد پژوهشی نشان می‌دهد زنان و مردانی که از زندگی خانوادگی خود راضی هستند نسبت به کسانی که از زندگی خانوادگی خود ناراضی هستند، به جدایی کمتر فکر می‌کنند و نسبت به کلیت خانواده احساس پایدار و عمیقی دارند (دیلانگیز و زویکر^۳، ۲۰۱۷؛ شریوسکا^۴، ۲۰۱۲).

توانمندی خانواده^۵ فرایندی است که طی آن خانواده، جهت مدیریت مطلوب زندگی دانش و مهارت‌های لازم را کسب می‌کند و در نتیجه این امر میزان کیفیت زندگی و شیوه زندگی هر یک از افراد خانواده رشد می‌کند (سوبندی^۶، ۲۰۱۳). در حقیقت توانمندسازی خانواده فرایندی تعاملی و مثبت است که مرتبط با دیگران است و در ارتباط با آنها شکل می‌گیرد (هان^۷ و همکاران، ۲۰۱۸). این نوع از توانمندی حاصل ارتباط متخصصان سلامت و خانواده‌ها است که سبب می‌شود اعضای احساس کنترل بیشتری بر زندگی خانوادگی داشته باشند و موجب تغییراتی می‌شود که میزان توانایی، قدرت و مهارت‌های خانواده را ارتقاء می‌بخشد (گریوز و شلتون^۸، ۲۰۰۷). نتایج پژوهش‌ها نشان داده است که توانمندسازی خانواده و دریافت خدمات خانواده محور در ارتقا کیفیت زندگی والدین و کاهش سطح مشکلات رفتاری کودکان مؤثر است (هیان^۹ و همکاران، ۲۰۱۹؛ گراواز و شلتون، ۲۰۰۷).

بازی^{۱۰} فرایندی است که همراه آن احساس شادی و لذت فراوانی وجود دارد، بازی هدف مادی خاصی ندارد، افراد حین بازی فعالیت و تحرک زیادی دارند و با آزادی کامل به انتخاب کردن بازی و ادامه دادن به آن می‌پردازند (بخشی، ۱۳۹۰). در حقیقت بازی سبب رشد و تکامل استعدادها، کسب لذت و رفع نیازها، ابزار تفکر و ارضای حس کنجکاوی است. در اجرای هر

1. Dixon, M. A., & Sagas, M.
2. Karatepe, O. M., & Uludag, O.
3. DeLongis, A., & Zwicker, A.
4. Sharaievska, I.
5. Family empowerment
6. Subandi, M. A.
7. Han, K. S.
8. Graves, K. N., & Shelton, T. L.
9. Hyun, M. S.
10. Play

بازی تعداد زیادی فعالیت‌های حرکتی وجود دارد که می‌تواند سبب تشویق کودکان به شرکت کردن در فعالیت‌های بدنی شود (مهجور، ۱۳۸۳). محققان با استفاده از نظریات هوزینگا^۱ و لیکوز^۲ طبقه بندی ششگانه ای را به کار گرفتند: ۱- بازی مهارت فیزیکی است که ویژگی بارز آن فعالیت‌های حرکتی بازیکنان است ۲- بازی‌های استراتژیک، که در آن بازیکنان از میان حرکت‌های کنشی انتخاب‌های عقلانی می‌کنند ۳- بازی‌های شانس، که ویژگی‌های غالب آنها نبود کنترل بر نتیجه کار و دخیل بودن شانس بازیکنان ۴- بازیهای موزون، ویژگی این نوع بازی، کنترل همگانی و جمعی بر فعالیت‌ها و اعمال یک فرد است ۵- بازیهای تقلیدی ویژگی این نوع بازی الگوسازی برای فرد و ایفای نقش است و ۶- بازیهای تهاجمی، این نوع بازی خشونت فیزیکی یا زبانی همراه است (بخشی، ۱۳۹۰). بازی‌ها فواید بسیاری دارند از جمله: تعاملات اجتماعی و روابط بین فردی را گسترش می‌دهد، بازی رابطه‌های بین فردی را تقویت می‌کند، تنش‌ها و درگیری‌ها را کاهش می‌دهد، میزان اطلاعات و آگاهی افراد را بیشتر می‌کند، افزایش میزان اعتماد بنفس، افزایش دوستی و صمیمیت بین افراد، از بین رفتن دشمنی‌ها و خصومت‌ها، و به همه ای افراد در گروه‌های خانوادگی یا اجتماعی کمک می‌کند تا یکدیگر را درک کنند و از بودن با یکدیگر لذت ببرند و از همه مهمتر انرژی فوق‌العاده مثبتی در افرادی که درگیر بازی بوده‌اند جریان می‌یابد (باشتوونکو^۳ و همکاران، ۲۰۲۱؛ هیمن اور و باومن^۴، ۲۰۱۸؛ آلکاراز-مونوز^۵ و همکاران، ۲۰۲۰؛ و اردا، ۲۰۰۷؛ ترجمه حسین فدایی و ارسلائی^۶، ۱۳۹۷). شواهد پژوهشی نشان می‌دهد که اجرای متعادل بازی-های ویدئویی باعث ایجاد پیوند و بهبود روابط خانوادگی، ایجاد احساسات مثبتی مانند، خوشبختی و لذت، احساس نزدیکی به عزیزان، حفظ تعامل بین نسل‌های خانواده می‌شود (چنگ^۷ و همکاران، ۲۰۱۸).

- 1 . Housinga
- 2 . Lycosis
- 3 Bashtovenko, O.
- 4 . Hemenover, S. H., & Bowman, N. D
- 5 . Alcaraz-Muñoz, V.
6. Warda
7. Cheng, C.

یکی از انواع مختلف بازی‌ها که دارای جذابیت خاصی هستند بازی‌های بومی-محلی است. بازی‌های بومی محلی با آداب رسوم و الگوهای حرکتی مردم در مناطق متفاوت جغرافیایی مردم در ارتباط هستند (روحی دهکردی، ۱۳۹۲). این بازی‌ها تنوع بسیاری دارند و به صورت آزادانه و بدون مقید بودن به مکان، به راحتی بدون ابزار دست و پا گیر، قابل اجرا هستند. همین ویژگیها سبب شده که افراد (پیر و جوان و کودک) به انجام بازی‌های بومی و محلی میل داشته باشند. به طور کلی می‌توان هدف بازی را بیدار کردن ظرفیت اشخاص برای لذت جویی از زیبایی، محبت کردن، همکاری و کمک به آگاه شدن از این لذت دانست و انگیزه انسان را برای روی آوردن به بازی در روحیه کنجکاوی و کاوشگری خلاصه کرد و ایجاد آمادگی در افراد برای رویا رویی با شرایط و وضعیت‌های پیش‌بینی نشده را به آن اضافه کرد (نوروزی بجقی، ۱۳۹۴). از جمله ویژگی‌های نهاده شده در بازی‌های بومی محلی، احترام به حقوق دیگران، مسولیت پذیری، قانون پذیری، تقویت کار گروهی، مدیریت رفتار می‌باشد (درخشان زاویه، ۱۳۹۰) که به نظر می‌رسد موارد ذکر شده بتواند نقش مؤثری بر شاخص‌های کیفیت و کارکرد خانواده داشته باشند. اما با این حال در بررسی‌های انجام شده در زمینه نقش بازی‌های خانوادگی در شاخص‌های کیفیت و کارکرد خانواده خلأ بسیار جدی وجود دارد. طی این بررسی‌ها پروتکل منسجمی در زمینه بازی‌های خانوادگی و نیز مطالعه‌ای علمی و نظام‌مند در زمینه اثرات این بازیها بر ابعاد و مؤلفه‌های خانواده چه در داخل و چه در خارج یافت نشد. بنابراین پژوهش حاضر با در نظر گرفتن این دو خلأ در پی پاسخگویی به این سوال است که بازی‌های خانوادگی چه تاثیری بر توانمندسازی، رضایتمندی و ابعاد شش‌گانه کارکرد خانواده دارد؟

روش پژوهش

در این پژوهش طرح تحقیق از نوع نیمه آزمایشی با طرح پیش‌آزمون-پس‌آزمون با گروه کنترل بود. جامعه آماری این پژوهش خانواده‌های دارای حداقل یک فرزند ۶ سال به بالای ساکن شهرستان هرسین در سال‌های ۱۴۰۱-۱۴۰۰ بود. روش نمونه‌گیری به صورت در دسترس بوده است. به این ترتیب که تعداد بیست خانواده را که دارای ملاک‌های ورود باشند انتخاب، سپس این بیست خانواده به صورت تصادفی در دو گروه آزمایش و کنترل جایگزین شدند. ملاک‌های

انتخاب اعضاء برای گروه آزمایش داشتن حداقل یک فرزند ۶ ساله و یا ۶ سال به بالا (برخی بازی‌های خانوادگی به فرزندى بالای شش سال نیاز دارد)، حداقل دو سال از ازدواج آنها گذشته باشد (خانواده‌ها پس از دو سال شکل‌گیری، هویت منسجمی می‌یابند) و زوجین در آستانه طلاق نبوده و اقدامی قانونی برای طلاق نکرده باشند و ملاک‌های خروج این پژوهش، عدم همکاری خوب و دقیق در انجام بازی‌ها و عدم رضایت و تمایل به ادامه پژوهش بود پس از انتخاب اعضاء ابتدا پیش‌آزمون برای همه بیست خانواده (پدر و مادر) اجرا شد و سپس پروتکل بازی‌های خانوادگی برای گروه آزمایش (به صورت تک به تک برای هر خانواده) ارائه شد. در نهایت پس از یک هفته از اتمام اجرای پروتکل پس‌آزمون اجرا شد. برای کنترل متغیر مداخله‌گر زمان، پژوهشگر هر جلسه بازی خانوادگی را به صورت دوره‌ای در همه خانواده‌های گروه آزمایش اجرا و پس از تکمیل دور اول جلسه بعد را روی خانواده‌های گروه اجرا می‌کرد. به منظور رعایت ملاحظات اخلاقی، از تمامی افراد شرکت‌کننده در پژوهش به صورت شفاهی رضایت حضور در پژوهش کسب گردید و به مشارکت‌کنندگان جهت حفظ اطلاعات آنها و به کار بردن این اطلاعات صرفاً برای کار پژوهشی اطمینان خاطر داده شد. لازم به ذکر است که پروتکل بازی‌های بومی - خانوادگی محقق ساخته و پس از جستجوی پژوهشگران در منابع مکتوب (وارد، ۱۳۹۷؛ رضوانفر، ۱۳۹۰؛ زارع مقدم، محمدی آرام و امدادی نسب، ۱۳۹۷) و شفاهی طراحی و تنظیم شد. جهت تجزیه و تحلیل داده‌های پژوهش، از آمار توصیفی و استنباطی استفاده شد. در سطح توصیفی، آمارهای میانگین و انحراف استاندارد و در سطح استنباطی، تحلیل کوواریانس تک‌راهه مورد استفاده قرار گرفت. جهت تجزیه و تحلیل داده‌ها از نرم افزار SPSS نسخه 25 استفاده شد.

مقیاس سنجش خانواده مدل مک مستر^۱ (FAD)

مقیاس سنجش خانواده بر اساس مدل مک مستر به منظور توصیف ویژگی‌های سازمانی و ساختاری خانواده توسط اپشتاین^۲ و همکاران (۱۹۸۳) طراحی شد. این مقیاس دارای ۶۰ سوال و شامل ۷ مقیاس می‌باشد که ۶ بعد خانوادگی: حل مسئله، ارتباط، نقش‌ها، پاسخگویی عاطفی، همراهی عاطفی، کنترل رفتار و یک بعد عملکرد کلی خانوادگی را می‌سنجد. هر سوال به یکی از

1. McMaster Model Family Scale (FAD)

2. Epstein, N. B.

این مقیاس‌ها مربوط می‌شود، که عملکرد سالم و ناسالم خانواده را توصیف می‌کنند. عبارات مربوط به هر زیر مقیاس: زیر مقیاس نقش‌ها شامل ۹ عبارت، حل مسئله ۶ عبارت، ارتباط ۷ عبارت، پاسخ‌گویی عاطفی ۷ عبارت، همراهی عاطفی ۸ عبارت، کنترل رفتار ۱۰ عبارت و زیر مقیاس کارکرد کلی ۱۳ عبارت می‌باشد (اپشتاین و همکاران، ۱۹۸۳). مقیاس پاسخ‌دهی به این پرسشنامه بر اساس طیف لیکرت چهار قسمتی از کاملاً موافق نمره (۱) تا کاملاً مخالف نمره (۴) می‌باشد. نمرات بالاتر نشان‌دهنده‌ای کارکرد ضعیف‌تر خانواده و نمرات کمتر نشان‌دهنده کارکرد بهتر خانواده است. در مطالعه اپشتاین و همکاران (۱۹۸۳) روایی این ابزار به روش تحلیل تشخیصی^۱ خانواده‌های سالم و ناسالم مورد تایید قرار گرفت. روایی ملاکی ابزار سنجش خانواده نیز از طریق همبستگی با مقیاس رضایت زناشویی والاس^۲ (۱۹۵۳) ۰/۵۳ محاسبه و پایایی خرده مقیاس‌های آن به روش آلفای کرونباخ در بازه ۰/۷۴ تا ۰/۹۲ بدست آمد. این ابزار در ایران توسط زاده محمدی و ملک خسروی (۱۳۸۵) هنجاریابی شده است که ضریب آلفای کرونباخ کلی محاسبه شده برای کل مقیاس‌ها برابر ۰/۹۴ بوده است. همچنین در مطالعه یوسفی (۱۳۹۱) روایی سازه این ابزار با استفاده از روش تحلیل عاملی تأییدی محاسبه و ساختار عاملی ابزار مورد تأیید قرار گرفت و پایایی آن به روش آلفای کرونباخ ۰/۸۳ بدست آمد.

مقیاس توانمندسازی خانواده^۳ (FES)

این مقیاس توسط کورن^۴ و همکاران (۱۹۹۲) ساخته شد که شامل ۳۴ ماده و ۳ خرده مقیاس می‌شود: خرده مقیاس خانواده ۱۲ ماده، سیستم‌های خدماتی ۱۲ ماده، و اجتماعی سیاسی ۱۰ ماده می‌باشد. ماده‌های این مقیاس بر اساس یک طیف لیکرت ۵ درجه‌ای (۱ = کاملاً غلط تا ۵ = کاملاً صحیح) نمره‌گذاری می‌شوند، و حداقل و حداکثر نمره‌های آن به ترتیب ۳۴ و ۱۷۰ است. نمره بین ۳۴ تا ۶۸ نشان‌دهنده‌ای توانمندی ضعیف خانواده، نمره بین ۶۸ تا ۱۰۲ نشان‌دهنده توانمندی متوسط و نمره بیشتر از ۱۰۲ نشان‌دهنده توانمندی قوی خانواده است (کورن و همکاران، ۱۹۹۲). کورن و همکاران ضرایب پایایی آلفای کرونباخ خرده مقیاس‌های این ابزار را از ۰/۸۷ تا ۰/۸۸، ضرایب

1. Discriminant analysis
2. Wallace Marital Satisfaction Scale
3. Family Empowerment Scale (FES)
4. Koren, Paul E.

پایایی باز آزمایی (با فاصله ۳ تا ۴ هفته) را از ۰/۸۳ تا ۰/۸۵، ضرایب توافق بین ارزیابی کننده‌ها (ضریب کاپا) را از ۰/۷۰ تا ۰/۸۲، گزارش کردند. ورنما^۱ و همکاران (۲۰۱۴) در تحلیل عاملی روی این مقیاس به سه عامل مرتبط با خانواده، سیستم خدماتی و اجتماعی دست یافتند و روایی همگرایی آن را با استفاده از همبستگی بین ماده‌ها با خرده مقیاس‌های خانواده از ۰/۷۸ تا ۰/۸۵، سیستم خدماتی از ۰/۵۹ تا ۰/۸۰ و اجتماعی از ۰/۷۲ تا ۰/۸۹ گزارش کردند. همچنین در پژوهش حاضر ضریب پایایی به روش آلفای کرونباخ ۰/۹۵ محاسبه شد.

مقیاس رضایت خانوادگی^۲ (FSS)

مقیاس ۱۰ ماده‌ای رضایت از خانواده بر اساس مقیاس ۱۴ سؤالی السون و ویلسون^۳ (۱۹۸۲) ساخته شده است. این مقیاس رضایت از جنبه‌های مختلف کار کرد خانواده، شامل صمیمیت خانواده، انعطاف‌پذیری و ارتباطات را می‌سنجد. نمره‌گذاری این ابزار براساس یک طیف ۵ درجه‌ای از نوع لیکرت، از ۱ برای کاملاً ناراضی تا ۵ برای کاملاً راضی انجام می‌شود. هر فرد می‌تواند نمره ای بین ۱۰ تا ۵۰ دریافت کند. آندرهیل^۴ و همکاران (۲۰۰۴) در پژوهشی بر روی بیش از ۱۰۰۰ خانواده جهت سنجش روایی این ابزار همبستگی آن را با مقیاس رضایت از زندگی ۰/۴۳ و پایایی آن را به روش آلفای کرونباخ ۰/۹۴ تا ۰/۹۵، به دست آوردند. در مطالعه حبیبی، مظاهری، دهقانی و عاشوری (۱۳۹۳) ساختار تک عاملی مقیاس رضایت خانوادگی به روش تحلیل عاملی مورد تأیید قرار گرفت و ضریب پایایی به روش آلفای کرونباخ برای پدران، مادران و فرزندان به ترتیب ۰/۹۰، ۰/۸۹ و ۰/۸۸ گزارش شده است. پایایی این مقیاس در پژوهش عالی‌پور بیرگانی (۱۳۹۱) با روش آلفای کرونباخ ۰/۹۲ محاسبه شد.

1. Vuorenmaa, M.
2. Family Satisfaction Scale (FSS)
3. Olson, D. H. & Wilson, M.
4. Underhill, A. T.

جدول ۱. پروتکل محقق ساخته اجرای بازی‌های خانوادگی

| جلسات | محتوا |
|-------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| اول | <p>۱- معرفی خود و آشنایی با اعضای خانواده.</p> <p>۲- توضیحات کلی در مورد جلسات و نحوه برگزاری آنها.</p> <p>۳- توضیحات کامل در مورد چگونگی اجرای بازی‌های (فرار، کشاورز رفت بازار، پانتومیم).</p> <p>۴- اجرای بازی‌های (فرار، کشاورز رفت بازار، پانتومیم)، هر کدام از بازی‌ها در مدت زمان ۴۵ دقیقه.</p> <p>۵- گرفتن بازخورد از اعضای خانواده در مدت زمان ۱۰ دقیقه و پرسیدن سوالاتی در مورد احساسات اعضای خانواده.</p> |
| دوم | <p>۱- توضیحات کامل در مورد چگونگی اجرای بازی‌های (گرگم و گله می‌برم، تنیس کلمات، شاه وزیر).</p> <p>۲- اجرای بازی‌های (گرگم و گله می‌برم، تنیس کلمات، شاه وزیر). هر کدام از بازی‌ها در مدت زمان ۴۵ دقیقه.</p> <p>۳- گرفتن بازخورد از اعضای خانواده در مدت زمان ۱۰ دقیقه و پرسیدن سوالاتی در مورد احساسات اعضای خانواده.</p> |
| سوم | <p>۱- توضیحات کامل در مورد چگونگی اجرای بازی‌های (وسطی، نقطه بازی، گوشه بازی).</p> <p>۲- اجرای بازی‌های (وسطی، نقطه بازی، گوشه بازی)، هر کدام از بازی‌ها در مدت زمان ۴۵ دقیقه.</p> <p>۳- گرفتن بازخورد از اعضای خانواده در مدت زمان ۱۰ دقیقه و پرسیدن سوالاتی در مورد احساسات اعضای خانواده.</p> |
| چهارم | <p>۱- توضیحات کامل در مورد چگونگی اجرای بازی‌های (لی لی، یه قل دو قل، اسم فامیل).</p> <p>۲- اجرای بازی‌های (لی لی، یه قل دو قل، اسم فامیل)، هر کدام از بازی‌ها در مدت زمان ۴۵ دقیقه.</p> <p>۳- گرفتن بازخورد از اعضای خانواده در مدت زمان ۱۰ دقیقه و پرسیدن سوالاتی در مورد احساسات اعضای خانواده.</p> |
| پنجم | <p>۱- توضیحات کامل در مورد چگونگی اجرای بازی‌های (طناب بازی، گل یا پوچ، چی تو دستم دارم).</p> <p>۲- اجرای بازی‌های (طناب بازی، گل یا پوچ، چی تو دستم دارم)، هر کدام از بازی‌ها در مدت زمان ۴۵ دقیقه.</p> <p>۳- گرفتن بازخورد از اعضای خانواده در مدت زمان ۱۰ دقیقه و پرسیدن سوالاتی در مورد احساسات اعضای خانواده.</p> |
| ششم | <p>۱- توضیحات کامل در مورد چگونگی اجرای بازی‌های (ارهنگ ارهنگ، کلاغ پر).</p> <p>۲- اجرای بازی‌های (ارهنگ ارهنگ، کلاغ پر)، هر کدام از بازی‌ها در مدت زمان ۴۵ دقیقه.</p> <p>۳- گرفتن بازخورد از اعضای خانواده در مدت زمان ۱۰ دقیقه و پرسیدن سوالاتی در مورد احساسات اعضای خانواده.</p> |

جدول ۲: شرح بازی‌ها به ترتیب جلسات

| جلسه | عنوان بازی | شیوه انجام بازی |
|------|--------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| اول | فرار | فرار: یک بازیکن گرگ می‌شود و بقیه بازیکنان با گرفتن دست‌های یکدیگر دایره درست می‌کنند. گرگ وسط دایره می‌ایستد و سعی می‌کند با دویدن به سمت دست‌های بازیکن‌ها، آن‌ها را از هم باز کند و از دایره بیرون برود. گرگ باید آنقدر محکم فشار دهد تا بازیکن‌ها مجبور شوند دست‌های یکدیگر را رها کنند، اما بازیکن‌ها هم سعی می‌کنند تا دست‌های یکدیگر را محکم بگیرند و او را متوقف کنند. |
| | کشاورز رفت بازار | یک بازیکن با گفتن کشاورز رفت بازار تا بفروشه یه ... بازی را شروع می‌کند. سپس بازیکن جای خالی را به انتخاب خودش با چیزی پر می‌کند، مثلاً گاو. لازم نیست آن مورد حتماً به مزرعه مربوط باشد؛ بلکه می‌تواند هر نوع شیء را شامل شود، از یک تکه طناب تا موشک فضایی، روزنامه یا هر چیز دیگر. بازیکنی که سمت چپ او نشسته، آنچه را که بازیکن اول گفته است تکرار می‌کند و یک مورد دیگر به آن اضافه می‌کند. مثلاً: کشاورز رفت بازار تا بفروشه یه گاو و یه خرس. بازیکن سوم، جمله بازیکن قبلی را تکرار می‌کند و یک مورد جدید به آن اضافه می‌کند. بازیکن‌ها به نوبت آنچه را که گفته شده تکرار می‌کنند و به ترتیب یک مورد جدید به آن اضافه می‌افزایند. البته هر قدر جمله طولانی‌تر شود، به خاطر سپردن آن نیز سخت‌تر می‌شود. بازیکنی که موارد را اشتباه بگوید از بازی حذف می‌شود. بازی را تا زمانی که تنها یک بازیکن باقی بماند ادامه دارد. |
| | پانتومیم (ادابازی) | یک بازی گروهی است که با استفاده از نمایش بی‌کلام انجام می‌شود، شرکت‌کنندگان به دو گروه تقسیم می‌شوند. گروه اول کلمه‌ای را با توافق انتخاب می‌کنند. از میان گروه دوم، یک نفر انتخاب می‌شود و گروه اول این کلمه را فقط به او می‌گویند. این فرد باید با اجرای پانتومیم (نمایش، بدون صحبت کردن) به بقیه اعضای گروه خودش بفهماند که اعضای گروه اول چه کلمه‌ای انتخاب کرده بودند. بقیه افراد گروه می‌توانند صحبت کنند و سؤالاتی بپرسند و کسی که پانتومیم را اجرا می‌کند، می‌تواند با ایما و اشاره به آنها جواب دهد. هر گروه مدت زمان خاصی (مثلاً ۳ دقیقه) فرصت دارد تا کلمه مورد نظر را بیابد. در دور بعد، یک نفر از اعضای گروه اول باید همین نمایش را برای کلمه منتخب گروه دوم انجام دهد. در هر دور، گروهی که کلمه را صحیح حدس زده است، یک امتیاز می‌گیرد و گروهی که در تعداد دورهای مساوی، امتیاز بیشتری گرفته، برنده است. |

| جلسه | عنوان بازی | شیوه انجام بازی |
|------|-----------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| | گرگرم و گله می‌برم | از بین شرکت‌کنندگان، دو نفر از چابک‌ترین افراد بعنوان گرگ و چوپان انتخاب می‌شوند، بقیه افراد در نقشه بره، پشت چوپان صف می‌کشند و لباس یکدیگر را زنجیروار می‌گیرند. گرگ روبه روی چوپان می‌ایستد و افراد در نقش خود اشعاری را می‌خوانند: گرگ: گرگم و گله می‌برم گوسفندان: چوپون دارم نمی زارم گرگ: دندون من تیز تره گوسفندان: دنبه من لذیذ تره گروه در حال حرکت نامنظم: خونه خاله کدوم وره از این وره از اون وره بره‌ها در حین خواندن اشعار، شروع می‌کنند به راست و چپ حرکت کردن. گرگ هم سعی می‌کند یکی را بگیرد و از زنجیره جدا کند، او جزو دسته گرگ می‌شود، کمر گرگ را می‌گیرد و به جدا کردن گوسفندان از گله کمک می‌کند و با او شعر می‌خواند. این روند ادامه پیدا می‌کند تا تنها ۱ نفر پشت سر چوپان بماند. او در آغاز بازی بعدی، گرگ می‌شود. |
| دوم | تنیس کلمات | بازیکن‌ها با توجه به تعدادشان، به دو تیم یک یا چند نفره تقسیم می‌شوند. یک بازیکن موضوعی را انتخاب می‌کند، مثلاً میوه. بازیکن یا تیم دیگر میوه‌ای را نام می‌برد، مثل موز. سپس بازیکن یا تیم اول پنج ثانیه فرصت دارد تا نام میوه‌ای دیگر را بگوید. نام میوه‌ها نباید تکراری باشد. بازیکن‌ها به همین ترتیب بازی را ادامه می‌دهند تا وقتی که یکی از طرفین دیگر نتواند میوه‌ای جدیدی بگوید. در این صورت، بازیکن یا تیم مقابل برنده آن دور بازی می‌شود. برنده موضوع دور بعد را انتخاب می‌کند. |
| | شاه-وزیر (کبریت بازی) | شاه وزیر (کبریت بازی): روی سطح بزرگ کبریت یک سمت دزد و سمت دیگر پلیس و روی یک طرف سطح باروتی کبریت شاه و طرف دیگرش وزیر نوشته می‌شود. سپس بچه‌ها دایره وار می‌نشینند و به نوبت کبریت را پرتاب می‌کنند تا یک نفر شاه را بیاورد. این روش ادامه پیدا می‌کند تا وزیر هم پیدا شود. از آن پس هر فردی که دزد بیاورد باید بدین‌گونه مجازات شود: وزیر می‌گوید: پادشاه یک دزد داریم. پادشاه: دزد کیست؟ وزیر: (اسم دزد را می‌گوید) پادشاه: چی دزدیده؟ وزیر: شلینگ همسایه (هر وسیله‌ای را می‌تواند نام ببرید). |

| عنوان بازی | جلسه |
|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------|
| شيوه انجام بازی | |
| <p>در این قسمت پادشاه یک دستور می‌دهد و دزد باید اجرا کند و نیز ناظر اجرای دستور است. حال نوبت به فرد بعدی می‌رسد که باید کبریت را ببندد؛ اگر پلیس بیاورد هیچ آسیبی نمی‌بیند ولی اگر دزد بیاورد به روشی که اشاره شد با او برخورد می‌کنند. کبریت انداختن بین دو نفر ادامه می‌یابد و کسانی که مقام وزیر و پادشاه را دارند نیازی نیست که کبریت ببندند، ولی اگر کسی شاه یا وزیر بیاورد او صاحب این مقام است و فرد قبلی خلع می‌شود و تا پیدا شدن شاه یا وزیر جدید این مقام ثابت است و صاحب آن به انداختن مجدد کبریت نیازی ندارد. بازی تا هر زمانی می‌تواند ادامه یابد. بازی می‌تواند انجام دادن کارهایی نظیر آب آوردن از چشمه، کلاغ پر رفتن و زو کشیدن باشد.</p> | <p>شاه-وزیر (کبریت بازی)</p> <p>دوم</p> |
| <p>شرکت‌کنندگان به دو دسته تقسیم می‌شوند و به قید قرعه مشخص می‌کنند اول کدام گروه، وسط باشد. گروه برنده یا گروه کناری نیز دو دسته می‌شوند و هر دسته در یک طرف زمین بازی قرار می‌گیرد. گروه کناری سعی می‌کند با پرتاب توپ به سمت دیگر، افراد وسط را هدف گیرد، افراد وسط هم سعی می‌کنند با جا خالی دادن نگذارند توپ به آنها برخورد کند. هر کس که مورد اصابت توپ قرار گیرد از بازی بیرون می‌رود. اگر کسی توپ را بدون تماس با بدن خود یا زمین در هوا بگیرد اصطلاحاً می‌گویند گل (بُل) گرفته است، در برابر هر گل می‌تواند یکی از یارانش را از بازی بیرون رفته، دوباره به وسط بیاورد، یا امتیاز را ذخیره کند تا اگر توپ خورد، از بازی خارج نشود. اگر آخرین فرد وسط نیز سوخت، تیم کناری و تیم وسطی، جای خود را عوض می‌کنند.</p> | <p>وسطی</p> |
| <p>نقطه بازی: ابتدا روی یک صفحه کاغذ، نقاط هم اندازه با فاصله حداکثر نیم سانتیمتر از هم به صورت افقی و عمودی رسم می‌کنید. نقاط باید درست زیر هم رسم شوند به طوری که از اتصال چهار نقطه یک مربع رسم شود. بازیکن‌ها باید بیشتر از یک نفر باشند در هر نوبت هر بازیکن می‌تواند از طریق کشیدن یک خط دو نقطه را به هم وصل کند و از اتصال نقاط به هم مربع بسازد. هر کس زودتر مربعی را کامل کند صاحب مربع است و می‌تواند حرف اول نام خود را به عنوان صاحب مربع داخل آن بنویسد. بازی وقتی تمام می‌شود که نقطه‌ای خالی در صفحه نماند و برنده کسی است که تعداد مربع بیشتری داشته باشد.</p> | <p>نقطه بازی</p> <p>سوم</p> |
| <p>در این بازی چهار نفر در چهار گوشه اتاق می‌ایستند و یک نفر در وسط باقی می‌ماند. به محض شروع بازی بازیکنان باید جاهای خود را با هم عوض کنند و نفر وسط هم باید سعی کند جای یکی از آنها را بگیرد. در صورتی که موفق شود، بازیکنی که جای خود را از دست داده در وسط می‌ماند.</p> | <p>گوشه بازی</p> |

| عنوان بازی | جلسه | شیوه انجام بازی |
|----------------|-------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| لی لی | | ابتدا جدول لی لی را بکشید. بزرگی هر خانه به اندازه‌ای باشد که پا هنگام لی لی کردن بدون اینکه روی خط برود در آن قرار گیرد. قبل از شروع بازی تعیین کنید که اگر بازیکنان با موفقیت یک دور لی لی بازی کردند، آیا یک نوبت جایزه می‌گیرند یا نه. بازیکن‌ها به نوبت روی جدول لی لی حرکت می‌کنند. اگر سنگ روی خط یا بیرون از جدول بیفتد، نوبت به بازیکن بعدی می‌رسد. وقتی سنگ داخل یک خانه افتاد، بازیکن‌ها با قرار دادن یک پا در خانه‌های تکی و قرار دادن دو پا در خانه‌های دوتایی لی لی می‌کنند. آن‌ها نباید پایشان روی خط برود، در غیر این صورت نوبت به بازیکن بعدی می‌رسد. اگر بازیکن به خانه‌ای که در آن سنگ قرار دارد برسد، آن را بر می‌دارد و حرف اول اسم خود را در آن می‌نویسد. بنا بر تصمیم گروه قبل از شروع بازی، او می‌تواند به عنوان جایزه یک دور دیگر بازی کند و یا اینکه نوبت را به بازیکن بعدی بدهد. اولین نفری که حرف اول اسم خود را در همه خانه‌ها بنویسد برنده است. |
| یه قل دو قل | چهارم | یه قل دو قل: در این بازی هر یک از بازیکنان پنج سنگ کوچک بر می‌دارد سنگها را بالا می‌اندازد و با پشت دست می‌گیرد. شروع کننده بازی کسی است که سنگ بیشتری پشت دستش بماند. نفر اول پنج سنگ خود را روی زمین می‌اندازد و یکی از آنها را به هوا می‌اندازد، در همین حین به سرعت یکی از سنگهای روی زمین را بر می‌دارد و آن یکی سنگ را در هوا می‌گیرد. بدین صورت، همه سنگها (دو ، سه و...) جمع می‌کند. بعد با انگشتان خود دروازه یا پل می‌سازد و در حین انداختن یک سنگ به بالا، یک سنگ دیگر را از زیر دروازه، عبور می‌دهد (به جز سنگی که حریف به عنوان عروس انتخاب کرده است). در مرحله بعد که امتیاز گیری است، سنگها را به بالا انداخته و با پشت دست می‌گیرد و به تعداد سنگها امتیاز می‌گیرد. اولین فردی که به صد امتیاز برسد برنده بازی است. بازی یه قل دو قل انواع مختلفی دارد اما معمولاً این مراحل را طی می‌کند: یه قل / دو قل / سه قل / چهار قل / سوت / بذار و بردار / یک دست / بشکن و نشکن / گلاب پاش / یه تخم کن / دو تخم کن / عروس / دروازه اول و دوم / بار آوردن. |
| اسم فامیل | | در این بازی شرکت کنندگان ابتدا روی کاغذ جدولی رسم می‌کنند که ردیف اول آن مواردی همچون نام، نام خانوادگی، شهر، کشور، رنگ، نام اشیاء، نام گل، نام اعضای بدن، نام شغل، نام ورزش، نام حیوان، نام غذا، نام میوه، نام مشاهیر، نام خودرو، نام فیلم و سایر موضوعات نوشته شده است. در مرحله بعد شرکت کنندگان روی یکی از حروف الفبا توافق می‌کنند و با شروع بازی سعی می‌کنند تمامی ستون‌های جدول را به نحوی پر |

| عنوان بازی | جلسه |
|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------|
| <p>شيوه انجام بازی</p> <p>کنند که با حرف مشخص شده آغاز شود. این کار با سرعت و مخفیانه انجام می‌گیرد. اولین نفری که تمام موارد را پر کرد توقف یا ایست می‌گوید و بقیه باید دست از پر کردن ستون‌ها بکشند. سپس هر کلمه نوشته شده ستون به ستون مقایسه می‌شود و به هر گزینه امتیاز داده می‌شود. امتیاز دهی معمولاً به این شیوه که اگر کلمه نوشته شده در هر ستون منحصر به فرد باشد و فقط یک نفر آن را نوشته باشد ۱۰ امتیاز و اگر کلمات نوشته شده در هر ستون مشترک باشد به نفراتی که مثل هم نوشته شده باشند ۵ امتیاز و اگر کلمه ای نوشته نشده باشد، امتیاز به فرد تعلق نمی‌گیرد و اگر موضوعی را تنها یک نفر پاسخ داده و سایر شرکت کنندگان خالی گذاشته باشند آن فرد ۲۰ امتیاز می‌گیرد. جمع امتیاز ستون‌ها امتیاز فرد در آن مرحله را مشخص می‌کند. پس از چند دور بازی شیوه به این شیوه نتایج مجموع شمرده می‌شود و برنده تعیین می‌شود.</p> | |
| <p>طناب بازی: هریک از چهار بازیکن یکی از نام‌های سرخ، سبز، آبی و گلابی را برای خود انتخاب می‌کند. آنگاه دو نفر از بازیکنان هر یک دو سر طناب را در دست گرفته و یکی دیگر از بازیکنان بین این دو قرار می‌گیرد. یک نفر دیگر هم کنار محوطه بازی می‌ایستد. دو نفر بازیکن طناب به دست شروع به چرخاندن طناب می‌کنند و فردی که در وسط ایستاده باید با نزدیک شدن طناب به پاهای او به هوا بپرد تا طناب از زیر پای او بگذرد. این کار به صورت متوالی انجام می‌گیرد. همراه با این کار، دو نفری که دو سر طناب را گرفته اند. مرتباً تکرار می‌کنند: سرخ، سبز آبی، گلابی. بازی به همین ترتیب ادامه دارد تا زمانی که پای پرنده به طناب گیر کند و طناب از چرخش بیفتد. آنگاه روی هر نامی که این خطا صورت بگیرد، صاحب آن نام باید به وسط بیاید و از روی طناب بپرد. بازیکنان، بازی به همین شیوه تا هر زمان که مایل باشند ادامه می‌دهند.</p> | <p>طناب بازی</p> <p>پنجم</p> |
| <p>بازیکن‌ها دوتا دوتا تقسیم می‌شوند. یک بازیکن از هر زوج سنگ را می‌گیرد و آن را مخفی می‌کند. او سعی می‌کند با جا به جا کردن سنگ از دستی به دست دیگر حواس بازیکن دیگر را پرت کند و با تظاهر به جابه جا کردن سنگ او را گیج کند. بازیکنی که باید حدس بزند، به دستی که فکر می‌کند سنگ در آن مخفی شده اشاره می‌کند. مخفی کننده سنگریزه همان موقع دستش را باز می‌کند و آن چه را که در آن است نشان می‌دهد. اگر حدس زننده درست حدس زده باشد، او مخفی کننده جدید می‌شود. اما اگر اشتباه حدس زده باشد، مخفی کننده اول یک بار دیگر با پنهان کردن سنگریزه، بازی را انجام می‌دهد. این بازی می‌تواند با سرعت زیاد انجام شود.</p> | <p>گل یا پوچ</p> |

| جلسه | عنوان بازی | شیوه انجام بازی |
|------|-----------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| | چی تو دستم دارم | یک بازیکن اولین مخفی کننده است. او می‌رود و شی کوچکی را پیدا می‌کند که در دستش جا شود. سپس در حالی که آن را در دستش مخفی کرده بر می‌گردد. بازیکن‌ها به نوبت از او سوالاتی درباره آن شی می‌پرسند. هدف بازی این است که بقیه بفهمند آن شی چیست. بازیکنی که شی را مخفی کرده می‌تواند تنها با بله یا نه جواب دهد. بازیکنی که شی را درست حدس بزند مخفی کننده بعدی می‌شود. او شی بعدی را پیدا می‌کند و آن را در دستش پنهان می‌کند. مثال: نرم است؟، سبز است؟، از دریا می‌آید؟. |
| | ارهنگ | در یک محوطه، دایره با سنگ می‌کشند و یک نفر وسط دایره چشم بسته می‌نشیند و افراد در بیرون از دایره هر کدام رنگ اسبی را می‌گفتند: مثلاً اسب سفید، اسب قهوه ای، اسب سیاه و ... نفرات خارج از دایره هر کدام با گفتن رنگ اسب یک ضربه به شخص چشم بسته داخل دایره می‌زند و از او سؤال می‌کنند: ارهنگ اسب چه رنگ، یعنی اینکه چه کسی به تو دست زد؟ و او باید شخصی را که زد درست حدس بزند. مثلاً اگر اسب سفید ضربه زده بگوید اسب سفید، اگر تشخیص آن درست بود چشم‌هایش را باز می‌کرد و با شال تاب داده شده اسب سفید را می‌زد و اسب سفید جایگزین مشخص می‌شد. اگر حدس آن نادرست باشد افراد خارج از دایره به زدن ادامه می‌دادند تا بالاخره درست بگوید. |
| ششم | کلاغ‌پر | بازیکنان از بین خودشان یک استاد انتخاب می‌کنند. همه به همراه استاد به شکل دایره وار دور هم می‌نشینند. هر کدام از بازیکنان انگشت اشاره شان را روی زمین می‌گذارند و استاد نیز انگشتش را روی زمین می‌گذارد و عبارت‌هایی هم چون (کلاغ پر، کنجشک پر، عقاب پر، اتاق پر و اسب پر) را می‌گوید. هم زمان با گفتن هر مورد، به وسیله استاد، بازیکنان باید در صورت درستی در پریدن، انگشتشان را به بالا ببرند و در صورت اشتباه در پرش، انگشت را حرکت ندهند. استاد برای آزمایش هوش و ذکاوت بازیکنان و به اشتباه انداختن آنان، گاهی اوقات، انگشتش را به اشتباه بالا می‌برد و به طور مثال می‌گوید: (تلوزیون پر) و انگشت را به نشانه پریدن بالا می‌برد و یا می‌گوید (پروانه پر) و انگشتش را بالا نمی‌برد. این بازی به همین شیوه ادامه می‌یابد و هر کس حرکت پریدن یا نپریدن را به اشتباه اجرا کند، می‌سوزد و باید از بازی خارج شود. در پایان فقط یک نفر باقی می‌ماند که به عنوان برنده بازی شناخته می‌شود و مورد تشویق دوستان قرار می‌گیرد. |

یافته‌ها

از ۴۰ نفر شرکت‌کننده در پژوهش ۲۰ نفر (۵۰ درصد) مذکر، ۲۰ نفر (۵۰ درصد) مؤنث و میانگین سنی آنها ۳۵/۵۲ (کمینه ۲۷ و بیشینه ۴۸) سال بود. همچنین میانگین مدت ازدواج شرکت‌کنندگان ۱۲/۱۵ (کمینه ۸ و بیشینه ۱۹) سال بود. توزیع تحصیلات آنها اینگونه بود که ۸ نفر زیر دیپلم (۲۰ درصد)، ۱۵ نفر دیپلم (۳۷/۵ درصد)، ۷ نفر فوق دیپلم (۱۷/۵)، ۹ نفر کارشناسی (۲۲/۵) و ۱ نفر کارشناسی ارشد (۲/۵) داشتند. برای بررسی مفروضه‌های تحلیل کوواریانس از آزمون‌های چولگی و کشیدگی جهت بررسی توزیع نرمال بودن داده‌ها و f لاین برای بررسی همگنی واریانس‌ها استفاده شد.

جدول ۳: نتایج چولگی و کشیدگی و آزمون f لاین برای بررسی نرمال بودن توزیع متغیرها و همگنی واریانس‌ها

| متغیر | نرمال بودن داده‌ها | | آزمون f لاین | | | |
|---------------------|--------------------|-------|--------------|--------|-----|-----|
| | وضعیت | چولگی | کشیدگی | f | Df1 | Df2 |
| رضایتمندی خانواده | پیش آزمون | ۱/۱۵ | ۲/۵۱ | ۱/۴۱۳ | ۱ | ۳۸ |
| | پس آزمون | ۱/۱۲ | ۱/۷۹ | | | |
| توانمندسازی خانواده | پیش آزمون | ۰/۳۲ | -۱/۲۳ | ۱/۶۰۵ | ۱ | ۳۸ |
| | پس آزمون | ۰/۲۲ | -۱/۱۳ | | | |
| ارتباط | پیش آزمون | ۰/۰۰۷ | -۰/۳۱ | ۰/۸۰۶ | ۱ | ۳۸ |
| | پس آزمون | ۰/۴۹ | ۰/۰۵ | | | |
| ایفای نقش | پیش آزمون | -۰/۲۸ | ۰/۰۴ | ۰/۱۲۳ | ۱ | ۳۸ |
| | پس آزمون | ۰/۰۴ | -۰/۱۰ | | | |
| حل مسئله | پیش آزمون | ۰/۰۰۷ | -۰/۳۱ | ۰/۸۰۶ | ۱ | ۳۸ |
| | پس آزمون | ۰/۴۹ | ۰/۰۵ | | | |
| پاسخ‌گویی عاطفی | پیش آزمون | -۰/۳۳ | -۰/۲۶ | ۰/۷۳۳ | ۱ | ۳۸ |
| | پس آزمون | ۰/۲۵ | -۰/۵۴ | | | |
| همراهی عاطفی | پیش آزمون | ۰/۴۴ | ۰/۵۴ | ۱۷/۲۵۸ | ۱ | ۳۸ |
| | پس آزمون | -۱/۲۰ | ۱/۳۸ | | | |

| آزمون f لوین | | | | نرمال بودن داده‌ها | | | متغیر |
|--------------|-----|-----|-------|--------------------|-------|-----------|-------------|
| سطح معناداری | Df2 | Df1 | f | کشیدگی | چولگی | وضعیت | |
| ۰/۰۶۳ | ۳۸ | ۱ | ۳/۶۵۵ | -۰/۷۹ | ۰/۰۳۸ | پیش آزمون | کنترل رفتار |
| | | | | ۱/۰۷ | ۰/۲۵ | پس آزمون | |
| ۰/۷۵۹ | ۳۸ | ۱ | ۰/۰۹۵ | ۰/۸۷ | -۰/۶۸ | پیش آزمون | کارکرد کلی |
| | | | | -۱/۶۳ | -۰/۲۶ | پس آزمون | |

با توجه به جدول آماره‌های متغیر رضایتمندی خانواده، توانمندسازی خانواده، ارتباط، ایفای نقش، حل مسئله، پاسخ‌گویی عاطفی، همراهی عاطفی کنترل رفتار و کارکرد کلی معنی‌دار نیست، بنابراین فرض نرمال بودن توزیع نمرات و نیز همسانی واریانس‌های متغیرهای پژوهش مورد تأیید است.

جدول ۴: تحلیل کواریانس تک متغیره برای مقایسه میانگین نمرات پس آزمون دو گروه آزمایش و کنترل

| متغیر | شاخص | مجموعه مجذورات | df | میانگین مجذورات | f | سطح معناداری | مجذور اتا | توان آماری |
|----------------------|---------------------------|----------------|----|-----------------|---------|--------------|-----------|------------|
| رضایتمندی خانوادگی | پیش آزمون | ۱۲۹۰/۱۰ | ۱ | ۱۲۹۰/۱۰ | ۵۰۷/۵۶ | ۰/۰۰۱ | ۰/۹۳ | ۱ |
| | تفاوت دو گروه در پس آزمون | ۱۴۷/۱۶ | ۱ | ۱۴۷/۱۶ | ۵۷/۸۹ | ۰/۰۰۱ | ۰/۶۱۰ | ۰/۰۰۱ |
| | خطا | ۹۴/۰۴ | ۳۷ | ۲/۵۴ | | | | |
| | کل | ۴۵۴۸۳/۰۰۱ | ۴۰ | | | | | |
| توانمندسازی خانوادگی | پیش آزمون | ۲۱۷۳/۱۷ | ۱ | ۲۱۷۳/۱۷ | ۱۵۱۳/۵۴ | ۰/۰۰۱ | ۰/۹۷ | ۱ |
| | تفاوت دو گروه در پس آزمون | ۳۰/۲۵ | ۱ | ۳۰/۲۵ | ۲/۰۷ | ۰/۰۰۱ | ۰/۳۶ | ۰/۹۹ |

فصلنامه علمی فرهنگی تربیتی زنان و خانواده

| متغیر | شاخص | مجموعه مجذورات | df | میانگین مجذورات | f | سطح معناداری | مجذور اتا | توان آماری |
|-----------------|------------------------------------|-------------------|----|--------------------|--------|-----------------|--------------|---------------|
| | خطا | ۵۳/۱۲ | ۳۷ | ۱/۴۳ | | | | |
| | کل | ۷۸۶۹۸/۰۰ | ۴۰ | | | | | |
| ایفای نقش | پیش آزمون | ۲۶۵/۵۵ | ۱ | ۲۶۵/۵۵ | ۱۳۹/۹۷ | ۰/۰۰۱ | ۰/۷۹۱ | ۱ |
| | تفاوت دو گروه در پس آزمون | ۸/۰۳ | ۱ | ۸/۰۳ | ۴/۲۳ | ۰/۰۰۴ | ۰/۱۰۳ | ۰/۵۱ |
| | خطا | ۷۰/۱۹ | ۳۷ | ۱/۸۹ | | | | |
| | کل | ۱۹۴۸۹/۰۰۰ | ۴۰ | | | | | |
| حل مسئله | پیش آزمون | ۲۷۰/۱۵ | ۱ | ۲۷۰/۱۵ | ۱۷۵/۸۴ | ۰/۰۰۱ | ۰/۸۲ | ۱ |
| | تفاوت دو گروه در پس آزمون | ۲۳/۰۸ | ۱ | ۲۳/۰۸ | ۱۵/۰۲ | ۰/۰۰۱ | ۰/۲۸ | ۰/۹۶ |
| | خطا | ۵۶/۸۴ | ۳۷ | ۱/۵۳ | | | | |
| | کل | ۱۴۵۸۴/۰۰۰ | ۴۰ | | | | | |
| ارتباط | پیش آزمون | ۲۳۳/۰۹ | ۱ | ۲۳۳/۰۹ | ۱۴۴/۱۴ | ۰/۰۰۱ | ۰/۷۹ | ۱ |
| | تفاوت دو گروه در پس آزمون | ۲۲/۴۰ | ۱ | ۲۲/۴۰ | ۱۳/۸۸ | ۰/۰۰۱ | ۰/۲۷ | ۰/۹۵ |
| | خطا | ۷۰/۵۹ | ۳۷ | ۱/۶۱ | | | | |
| | کل | ۳۱۸/۴۰ | ۴۰ | | | | | |
| همراهی عاطفی | پیش آزمون | ۳۷۹/۶۰ | ۱ | ۳۷۹/۶۰ | ۱۷۴/۷۰ | ۰/۰۰۱ | ۰/۸۲ | ۱ |

نقش بازی‌های بومی - خانوادگی در رضایتمندی، توانمندسازی و ابعاد شش‌گانه کارکرد خانواده بر اساس مدل مک‌مستر

| متغیر | شاخص | مجموعه مجذورات | df | میانگین مجذورات | f | سطح معناداری | مجذور اتا | توان آماری |
|----------------|---------------------------|----------------|----|-----------------|--------|--------------|-----------|------------|
| | تفاوت دو گروه در پس آزمون | ۱۰/۸۱ | ۱ | ۱۰/۸۱ | ۴/۹۷ | ۰/۰۳ | ۰/۱۱ | ۰/۵۸ |
| | خطا | ۸۰/۳۹ | ۳۷ | ۲/۱۷ | | | | |
| | کل | ۲۱۰۷۸/۰۰ | ۴۰ | | | | | |
| پاسخگویی عاطفی | پیش آزمون | ۲۳۷/۹۴ | ۱ | ۲۳۷/۹۴ | ۲۵۰/۴۳ | ۰/۰۰۱ | ۰/۸۷ | ۱ |
| | تفاوت دو گروه در پس آزمون | ۸/۶۲ | ۱ | ۸/۶۲ | ۹/۰۷ | ۰/۰۰۵ | ۰/۱۹۷ | ۰/۸۳ |
| | خطا | ۳۵/۱۵ | ۳۷ | ۰/۹۵ | | | | |
| | کل | ۱۶۳۰۲/۰۰ | ۴۰ | | | | | |
| کنترل رفتاری | پیش آزمون | ۲۸۹/۳۴ | ۱ | ۲۸۹/۳۴ | ۱۶۲/۸۱ | ۰/۰۰۱ | ۰/۸۱ | ۱ |
| | تفاوت دو گروه در پس آزمون | ۰/۰۹ | ۱ | ۰/۰۹ | ۰/۰۵ | ۰/۰۸۲ | ۰/۰۰ | ۰/۰۵ |
| | خطا | ۶۵/۷۵ | ۳۷ | ۱/۷۷ | | | | |
| | کل | ۳۷۹۳۲/۰۰۰ | ۴۰ | | | | | |
| کارکرد کلی | پیش آزمون | ۱۱۲۸/۳۹ | ۱ | ۱۱۲۸/۳۹ | ۳۳۸/۹۵ | ۰/۰۰۱ | ۰/۹۰ | ۱ |
| | تفاوت دو گروه در پس آزمون | ۲۱/۶۷ | ۱ | ۲۱/۶۷ | ۷/۰۸ | ۰/۰۱ | ۰/۱۶ | ۰/۷۳ |
| | خطا | ۱۱۳/۱۶ | ۳۷ | ۳/۰۵ | | | | |
| | کل | ۶۴۷۲۹/۰۰۰ | ۴۰ | | | | | |

آزمون تحلیل کوواریانس تک راهه برای بررسی تفاوت دو گروه آزمایش و گواه را نشان می‌دهد. همان‌طور که در جدول ملاحظه می‌شود دو گروه آزمایش و کنترل در مرحله پس‌آزمون در متغیرهای رضایتمندی خانواده ($F=57/89$ ، $p<0/01$)، توانمندسازی خانواده ($0/01 < p < 21/07$)، ایفای نقش ($F=21/01$ ، $p<0/05$)، حل مسئله ($F=15/02$ ، $p<0/01$)، ارتباط ($F=13/88$ ، $p<0/01$)، همراهی عاطفی ($F=40/97$ ، $p<0/05$)، پاسخ‌گویی عاطفی ($p<0/01$)، و کارکرد کلی ($F=7/80$ ، $p<0/01$) تفاوت معناداری دارند در نتیجه کاربرد آزمایشی بر این متغیرها اثر داشته و آنها را ارتقاء بخشیده اما در بعد کنترل رفتاری ($F=0/05$ ، $p>0/05$) تفاوت معناداری وجود ندارد در نتیجه کاربردی آزمایشی بر بعد کنترل رفتار اثر نداشته و آن را ارتقا نبخشیده است.

بحث و نتیجه‌گیری

هدف از مطالعه حاضر بررسی نقش بازی‌های خانوادگی در رضایتمندی، توانمندسازی و ابعاد شش‌گانه کارکرد خانواده بر اساس مدل مک‌مستر بود. نتایج به‌دست آمده از اجرای این پژوهش نشان داد که اجرای بازی‌های خانوادگی بر متغیرهای رضایتمندی خانواده، توانمندسازی خانواده، و زیرمقیاس‌های ارتباط، حل مسئله، ایفای نقش، پاسخ‌گویی عاطفی، مشارکت عاطفی و کارکرد کلی از ابعاد شش‌گانه کارکرد خانواده تأثیرگذار بوده است.

یکی از یافته‌های مهم پژوهش تأثیر بازی‌های بومی - خانوادگی بر رضایتمندی خانواده بود. در بررسی‌های پژوهشگر مطالعه‌ای که دقیقاً نقش بازی‌ها را در رضایتمندی خانوادگی بررسی کرده باشد یافت نشد اما نتایج مطالعه زابرسکی^۱ (۲۰۰۱) نشان داد رابطه مثبتی بین اوقات فراغت خانواده و رضایت از زندگی وجود دارد. همچنین نتایج پژوهش زابرسکی و مک‌کورمیک (۲۰۰۳) نشان داد، مشارکت در اوقات فراغت خانواده، مهم‌ترین عامل پیش‌بینی‌کننده رضایت از زندگی خانوادگی است. در تبیین این یافته پژوهش می‌توان گفت رضایت از زندگی خانوادگی وضعیتی است که والدین و فرزندان در بیشتر مواقع احساس شادی دارند، بازی موجب تخلیه هیجانی و شادی و نشاط اعضای خانواده می‌شود، اعضای خانواده هنگام بازی هیجان‌ات مثبت

1. Zabriskie, R. B.

زیادی را تجربه می‌کنند. مثلاً در بازی وسطی هر کدام از بازیکنان مقدار زیادی تحرک همراه با لذت و شادی را تجربه می‌کنند. این هیجانات مثبت، موجب احساس شادی بیشتر بین اعضای خانواده می‌شود و اعضاء از بودن در کنار یک دیگر لذت می‌برند و همین امر ارتباط بین اعضا را کیفیت می‌بخشد. کیفیت ارتباط بین اعضای خانواده یکی از مؤلفه‌های مهم رضایتمندی از زندگی خانواده محسوب می‌شود می‌توان گفت که بازی‌های خانوادگی می‌توانند از طریق ارتقاء کیفیت ارتباط بین اعضاء احساس رضایت بیشتری از زندگی خانوادگی ایجاد کنند. همچنین محققان استدلال کرده‌اند که ارتباطات خانوادگی مؤثر تأثیرات مثبتی بر انسجام خانواده و سازگاری بین اعضای خانواده دارد (السون، ۲۰۰۰).

نتایج به‌دست آمده از این پژوهش نشان داد که اجرای بازی‌های خانوادگی بر توانمندسازی خانواده تأثیر دارد. در تبیین یافته اخیر باید به این نکته اشاره کرد که توانمندسازی یک فرایند متمرکز به عمل است که از طریق آن اشخاص چگونگی تسلط و کنترل کردن زندگی خود در خانواده را یاد می‌گیرند (استروتز، ۲۰۱۳). اداره خانواده به نحو احسن نیازمند همکاری اعضای خانواده است. عنصری که معمولاً در بازی‌ها وجود دارد همکاری و کار گروهی است (باشتوونکو و همکاران، ۲۰۲۱). مثلاً در بازی فرار، یکی از اعضاء گرگ می‌شود و بقیه اعضا به‌صورت تیمی با یک دیگر همکاری می‌کنند و دایره وار قرار می‌گیرند و دست هم دیگر را می‌گیرند که گرگ از وسط دایره فرار نکند. فرد در بازی می‌آموزد موفقیت در همکاری با دیگران حاصل می‌شود و از طریق همین همکاری مهارت حل مسئله در خواننده به خوبی تقویت می‌شود. یکی از ویژگی‌های بازی تسریع قدرت تصمیم‌گیری و اراده بازیکنان است. اعضاء می‌آموزند که برای پیش برد اهداف باید به‌صورت تیمی با یک دیگر همکاری کنند و این کار تیمی کنترل و در نهایت احساس خودکارآمدی اعضاء را برای رسیدن به اهداف تقویت می‌کند. بنابراین می‌توان نتیجه گرفت که اجرای بازی‌های خانوادگی موجب افزایش میزان توانمندسازی خانواده می‌شود.

نتایج به‌دست آمده از این پژوهش نشان داد که اجرای بازی‌های خانوادگی بر بعد حل مسئله از ابعاد شش‌گانه کارکرد خانواده تأثیر دارد. در بررسی‌های پژوهشگران مطالعه همسو یا ناهمسو با

نتیجه اخیر یافت نشد. در تبیین این یافته می‌توان به این نکته اشاره کرد که یکی از عواملی که موجب توانایی حل مسئله در افراد می‌شود مسئولیت‌پذیری است (فرضی و زارعی، ۱۳۹۴). مسئولیت‌پذیری از جمله ویژگی است که در اجرای هر کدام از بازی‌ها وجود دارد. افراد مسئول پیامدهای رفتار و انتخاب‌های خود را می‌پذیرند، در اجرای هر بازی، هر کدام از بازیکنان با ترتیب دادن به افکار خود و رعایت نظم و قانون خاص بازی‌ها دست به انتخاب می‌زنند، و نتیجه و پیامد بازی‌ها را می‌پذیرند. در حل مسئله افراد روی مسئله متمرکز می‌شوند و بعد از آن به راه‌حل‌های گوناگون حل مشکل فکر می‌کنند و مناسب‌ترین راه حل را انتخاب می‌کنند، مثلاً در نقطه بازی، بازیکنان باید تمرکز کنند که بتوانند نقاط مناسب را به هم وصل کنند تا بیشترین مربع‌ها را به اسم خود تکمیل کنند. در اجرای هر بازی، بازیکن بر انجام صحیح هر بازی تمرکز می‌کنند تا مناسب‌ترین گزینه را انتخاب و بهترین حرکت را انجام دهد. بنابراین بسیاری از مکانیسم‌های تعبیه شده در بازی‌های خانوادگی در عمل مسئولیت‌پذیری را که یکی از عوامل مهم مهارت حل مسئله در خانواده است را تقویت می‌کنند.

یافته‌های پژوهش نشان می‌دهد که بازی‌های خانوادگی بر بعد ارتباط از ابعاد شش‌گانه کارکرد خانواده تأثیر دارد. این نتیجه همسو با پژوهش فنکورت^۱ و همکاران (۲۰۲۱) و (چنگ و همکاران، ۲۰۱۸). است که نشان داد تفریح و بازی می‌تواند روابط انسانی را تقویت نموده و باعث افزایش سلامت جسمانی و روانی و همچنین افزایش مهارت‌های توسعه روابط اجتماعی شود. بعد ارتباط مربوط به توانایی خانواده در تبادل اطلاعات است. این بعد از کارکرد خانواده شامل ارتباط کلامی و غیر کلامی است (بارکر و چانگ^۲، ۲۰۱۳). یکی از بازی‌های که در تقویت ارتباط کلامی اعضای خانواده تأثیر گذار است، بازی کشاورز رفت به بازار است. در این بازی جملات طولانی زیادی، به صورت متوالی تکرار می‌شود و همین تکرار در تقویت ارتباطات کلامی اعضای خانواده تأثیر گذار است. همچنین اجرای بازی پانتومیم در تقویت ارتباط غیر کلامی اعضا موثر است در حین اجرای بازی پانتومیم، بازیکنان بسیاری از حرکات و اشاره‌های غیر کلامی را انجام می‌دهد و همین امر موجب تقویت ارتباط غیر کلامی اعضای خانواده می‌شود. بنابراین بازی‌های

1. Fancourt, D.
2. Barker, P., & Chang, J.

خانوادگی با تقویت ادراک اعضای خانواده از یکدیگر می‌تواند کیفیت و شفافیت ارتباط را در بین اعضای خانواده افزایش دهد.

یافته دیگر پژوهش مؤید تأثیر بازی‌های بومی - خانوادگی بر ایفای نقش از ابعاد شش‌گانه کارکرد خانواده است. هر یک از اعضای خانواده نقش و وظیفه‌ای بر عهده دارد. این نقش‌ها الگوهای تکراری رفتار و عملکرد اعضاء هستند یکی از عناصر موجود در بازی، نقش پذیری افراد در جریان بازی است (مک دونالد و پارک، ۱۹۸۶). مثلاً در بازی گرگم و گله می‌برم یکی از اعضا نقش گرگ و اعضای دیگر نقش بره را بازی می‌کند. معمولاً بازیکنان در جریان بازی‌های خانوادگی هر کدام نقشی را می‌پذیرند و خود را به‌طور واقعی در آن نقش تصور می‌کنند و تلاش می‌کنند وظایف نقش خود را به نحو احسن انجام دهند. همین امر موجب تقویت بعد ایفای نقش از ابعاد شش‌گانه کارکرد خانواده می‌شود چرا که هر کدام از بازیکنان عهده دار نقش خود در بازی می‌شوند برای هر چه بهتر انجام دادن این نقش، تلاش می‌کنند و یاد می‌گیرند که هر فرد در هر موقعیت وظایف خاصی دارد که مسئول انجام دادن آن می‌باشد.

یافته‌های این پژوهش نشان می‌دهد که اجرای بازی‌های خانوادگی بر بعد پاسخ‌گویی عاطفی از ابعاد شش‌گانه کارکرد خانواده تأثیر دارد. در بعد پاسخ‌گویی عاطفی چگونگی واکنش‌های عاطفی اعضای خانواده بررسی می‌شود که شامل چگونگی ابراز عواطف بین اعضای خانواده متناسب با شرایط و موقعیت است. بازی‌ها ساختاری ایجاد می‌کنند که ادامه یا ارتقاء کیفیت آن، تنها از کانال پاسخ‌دهی صحیح عاطفی می‌گذرد (آلکاراز - مونوز و همکاران، ۲۰۲۰)، به این معنا در صورتی که افراد هیجانات و احساسات یک دیگر را معتبر ندانند و پاسخ مناسبی به آن ندهند بازی نمی‌تواند ادامه پیدا کند یا کیفیت آن به شدت افت خواهد کرد. به همین دلیل است که اجرای بازی‌های بومی خانوادگی به خوبی توانسته است پاسخ‌دهی عاطفی اعضای خانواده را افزایش دهد.

نتایج به‌دست آمده از اجرای این پژوهش نشان می‌دهد که اجرای بازی‌های خانوادگی بر بعد مشارکت عاطفی از ابعاد شش‌گانه کارکرد خانواده تأثیر دارد. بعد مشارکت عاطفی به میزان مشارکت و درگیر بودن و سطح مراودات اعضاء با یکدیگر اشاره می‌کند. بر این اساس می‌توان

اینگونه استدلال کرد که اساساً کیفیت مهم بازی‌های خانوادگی ایجاد یک بستر پر هیجان برای فعال کردن بیش از پیش مرادده‌های افراد است (هیمن اور و باومن، ۲۰۱۸). این نوع از بازی‌ها تعاملی بوده و همه اعضا به نوعی با یکدیگر درگیر هستند. این افزایش چشمگیر مرادده و درگیری اعضا با یکدیگر که در ساختار بازی‌های خانوادگی رخ می‌دهد عملاً ظرفیت خانواده برای مشارکت عاطفی به سطح بالاتری ارتقا می‌بخشد.

نتایج به دست آمده از اجرای این پژوهش نشان می‌دهد که اجرای بازی‌های خانوادگی بر بعد کنترل رفتار تاثیر ندارد. در تبیین عدم تاثیر بازی‌های بومی - خانوادگی بر بعد کنترل رفتار می‌توان به این نکته اشاره کرد که محور اصلی بعد کنترل رفتار ایجاد قواعد برای مهار اعضای خانواده است. در حالی که ویژگی‌های اصلی بازی‌ها افزایش خودانگیختگی و بداهه‌گری اعضای خانواده است. اعضا هنگام بازی هرچه خلاقیت و خودانگیختگی بیشتری داشته باشند موفقیت و لذت بیشتری کسب خواهند کرد. بنابراین می‌توان استدلال کرد که روح حاکم بر بازی مغایر با بعد کنترل رفتار است و به همین دلیل نتوانسته تاثیر معناداری بر این متغیر بگذارد.

با توجه به روش و تعداد نمونه در تعمیم نتایج این پژوهش به جوامع دیگر محدودیت وجود دارد. همچنین پژوهشگران به جهت عدم دسترسی به بانک جامع و کاملی از بازی‌های بومی و محلی در تدوین پروتکل با مشکلاتی مواجه بودند. پیشنهاد می‌شود در پژوهش‌های آتی یک نظام تفکیکی برای مقایسه انواع بازی‌های خانوادگی (دورهمی، فیزیکی و فکری و غیره) به جهت بررسی تاثیر گذاری بر انواع متغیرهای خانوادگی به صورت جداگانه طراحی و آزمون شود. همچنین اجرای پژوهشی با بررسی میزان اثر بخشی بازی‌های بومی و غیر بومی و مقایسه آنها با یک دیگر می‌تواند بخشی از خلاء پژوهشی این حوزه را پر کند.

منابع

- بخشی پور، باب اله؛ اسدی، مسعود؛ کیانی، احمدرضا؛ شیرعلی پور، اصغر. و احمددوست، حسین. (۱۳۹۱). رابطه عملکرد خانواده با تعارضات زناشویی زوج‌های در آستانه طلاق. دانش و پژوهش در روان‌شناسی کاربردی، ۱۳(۲)، ۱۱-۲۱.
- بخشی، حامد. (۱۳۹۱). تحلیل جامعه‌شناختی بازی‌های نوجوانان شهر مشهد. مجله مطالعات اجتماعی ایران، ۴(۴)، ۱-۱۶.
- حبیبی، محبتی، مظاهری، محمدعلی، دهقانی، سپیده، و عاشوری، احمد. (۱۳۹۳). هنجاریابی و ساختار عاملی مقیاس تعاملات خانوادگی (FCS) و رضایت خانوادگی (FSS): در خانواده‌های ایرانی. خانواده پژوهی، ۱۰(۳۹)، ۳۱۳-۳۲۹.
- درخشان زاویه، مهدی (۱۳۹۰). تحلیلی بر توزیع فضایی بازی‌های بومی محلی در مناطق روستایی نمونه موردی بخش خورش رستم شهرستان خلیخال پایان‌نامه کارشناسی ارشد، دانشگاه تربیت مدرس، تهران.
- رضوانفر، مرتضی (۱۳۹۰). بازی‌های بومی محلی ایران. تهران، نشرآدابوم.
- زاده محمدی، علی، و ملک خسروی، غفار. (۱۳۸۵). بررسی مقدماتی ویژگی‌های روان‌سنجی و اعتباریابی مقیاس سنجش کارکرد خانواده (FAD). خانواده پژوهی، ۲(۵)، ۶۹-۸۹.
- زارع مقدم، علی؛ محمدی آرام، طیبه. و امدادی نسب، اعظم (۱۳۹۷). بازی‌های بومی و محلی استان‌های ایران، بیرجند، نشر چهار درخت.
- شیربیگی، مریم؛ اسماعیلی، زهره؛ سرمدی، محمدرضا. و مرادی، علی. (۱۳۹۴). بررسی و مقایسه سلامت روانی و شادکامی سالمندان فعال از نظر حرکتی، طبیعت‌گرد و غیر فعال در شهرستان ایلام. سالمند، ۱۰(۴)، ۴۰-۴۹.
- عالی پور بیرگانی، سیروس. (۱۳۹۱). رابطه توافق‌پذیری و شیوه‌های فرزندپروری با رضایت از خانواده در دانشجویان. مشاوره کاربردی، ۲(۲)، ۷۳-۸۴.
- فرضی، حمیده؛ زارعی، حیدر علی. (۱۳۹۴). بررسی رابطه بین مسئولیت‌پذیری با سبک‌های حل مسئله در دانش‌آموزان پایه ششم شهرستان شاهین دژ در سال تحصیلی ۹۴-۹۳. فصلنامه مهارت‌های روانشناسی تربیتی، ۶(۴)، ۵۹-۶۹.
- قاسمی، سیمین؛ اعتمادی، عذرا. و احمدی، سیداحمد. (۱۳۹۵). شناسایی آسیب‌های تعاملی زوجین و خانواده همسر و پیامدهای آن: پژوهش کیفی. تحقیقات کیفی در علوم سلامت، ۵(۳)، ۲۵۰-۲۶۲.
- محسنی، مصطفی؛ چیمه، نرگس؛ پناغی، لیلی. و منصوری، نادر. (۱۳۹۰). مقایسه کارکرد خانواده و هیجان ابراز شده در خانواده‌های بیماران مبتلا به آرتروز روماتوئید و اسکیزوفرنی. خانواده پژوهی، ۷(۲۷)، ۳۷۳-۳۹۰.
- مهبجور، سیامک. (۱۳۸۳). روانشناسی بازی. چاپ هشتم، تهران: نشر ساسان.

نوروزی بجقی، خدیجه (۱۳۹۴). بررسی وضعیت موجود بازی‌ها و ورزش‌های بومی و محلی استان اردبیل، پایان‌نامه کارشناسی ارشد. دانشگاه شمال، دانشکده تربیت بدنی و علوم ورزشی.
 واردا، شانداو. (۲۰۰۷). ۱۰۱ بازی خانوادگی. ترجمه حسین فدایی، حسین، ارسلائی، منصوره. (۱۳۹۷)، تهران: صابری، کتابهای دانه.
 یوسفی، ناصر. (۱۳۹۱). بررسی شاخص‌های روان‌سنجی مقیاس‌های شیوه‌سنجش خانوادگی مک‌مستر (FAD). اندازه‌گیری تربیتی، ۳(۷)، ۸۳-۱۱۲.

- Alcaraz-Muñoz, V., Cifo Izquierdo, M. I., Gea García, G. M., Alonso Roque, J. I., & Yuste Lucas, J. L. (2020). Joy in movement: traditional sporting games and emotional experience in elementary physical education. *Frontiers in psychology*, 11, 588640.
- Archambault, R., Mansfield, A. K., Evans, D., & Keitner, G. I. (2014). Using the tenets of the Problem-Centered Systems Therapy of the Family (PCSTF) to teach the McMaster approach to family therapists. *Family process*, 53(4), 640-65.
- Bagger, J., Li, A., & Gutek, B. A. (2008). How much do you value your family and does it matter? The joint effects of family identity salience, family interference-with-work, and gender. *Human Relations*, 61 (2), 187- 211
- Barker, P., & Chang, J. (2013). *Basic family therapy* (6th ed.). Wiley-Blackwell. <https://doi.org/10.1002/9781118624944>
- Bashtovenko, O., Yarchuk, G., Zvekova, V., Hancheva, K., Silaiev, V., & Stanieva, S. (2021). Influence of Sports Games on Coordination Abilities of Adolescents as a Component of Physical Development: Neuropsychological Features. *BRAIN. Broad Research in Artificial Intelligence and Neuroscience*, 12(4), 238-249.
- Cheng, C., Cheung, M. W.-L., & Wang, H.-y. (2018). Multinational comparison of internet gaming disorder and psychosocial problems versus well-being: Meta-analysis of 20 countries. *Computers in Human Behavior*, 88, 153-167. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2018.06.033>
- DeLongis, A., & Zwicker, A. (2017). Marital satisfaction and divorce in couples in stepfamilies. *Current opinion in psychology*, 13, 158-161.
- Dixon, M. A., & Sagas, M. (2007). The relationship between organizational support, work-family conflict, and the job-life satisfaction of university coaches. *Research Quarterly for Exercise and Sport*, 78 (3), 236-247
- Edalati, A., Redzuan, M. (2010). Perception of women towards family values and, their marital satisfaction. *Journal of American Science*, 6(4), 132-137.
- Edalati, A., & Redzuan, M. (2010). Perception of women towards family values and their marital satisfaction. *Journal of American Science*, 6 (4), 7-132.
- Epstein, N. B., Baldwin, L. M., & Bishop, D. S. (1983). The McMaster Family Assessment Device. *Journal of Marital and Family Therapy*, 9(2), 171-180. <https://doi.org/10.1111/j.1752-0606.1983.tb01497.x>
- Fancourt, D., Aughterson, H., Finn, S., Walker, E., & Steptoe, A. (2021). How leisure activities affect health: a narrative review and multi-level theoretical framework of mechanisms of action. *The Lancet Psychiatry*, 8(4), 329-339.
- Ford, M. T., Heinen, B. A., & Langkamer, K. L. (2007). Work and family satisfaction and conflict: A metaanalysis of cross-domain relations. *Journal of Applied Psychology*, 92 (1), 57-8.

- Gaspar, T., Gomez-Baya, D., Trindade, J. S., Botelho Guedes, F., Cerqueira, A., & de Matos, M. G. (2022). Relationship Between Family Functioning, Parents' Psychosocial Factors, and Children's Well-Being. *Journal of Family Issues*, 43(9), 2380–2397. <https://doi.org/10.1177/0192513X211030722>.
- Goldenberg, H., & Goldenberg, I. (2012). *Family therapy: An overview*: Cengage learning.
- Graves, K. N., & Shelton, T. L. (2007). Family empowerment as a mediator between family-centered systems of care and changes in child functioning: Identifying an important mechanism of change. *Journal of Child and Family Studies*, 16, 556-566.
- Graves, K. N., Shelton, T. L. (2007). Family empowerment as a mediator between family-centered systems of care and changes in child functioning: Identifying an important mechanism of change. *Journal of Child & Family Studies*, 16(4), 556-566.
- Han, K. S., Yang, Y., & Hong, Y. S. (2018). A structural model of family empowerment for families of children with special needs. *Journal of clinical nursing*, 27(5-6), e833-e844.
- Hemenover, S. H., & Bowman, N. D. (2018). Video games, emotion, and emotion regulation: Expanding the scope. *Annals of the International Communication Association*, 42(2), 125-143.
- Hyun, M. S., Nam, K. A., & Kim, H. (2019). Effects of a brief empowerment program for families of persons with mental illness in South Korea: A pilot study. *Issues in mental health nursing*, 40(1), 8-14.
- Karatepe, O. M., & Uludag, O. (2008). Affectivity, conflicts in the work family interface, and hotel employee outcomes. *International Journal of Hospitality Management*, 27(1), 30-41.
- Kim, H., Prouty, A. M., Smith, D. B., Ko, M. J., Wetchler, J. L., & Oh, J. E. (2014). Differentiation of self and its relationship with family functioning in South Koreans. *The American Journal of Family Therapy*, 42(3), 257-265.
- Koren, Paul E., DeChillo, N., and Friesen, B. J. (1992). Family Empowerment Scale. in: *Families Fischer, Joel, Corcoran, Kevin J. (2007). Measures for Clinical Practice and research: A sourcebook. (4th ed.)*. NY: Oxford University Pr. Vol. 1, Page (s): 285-287.
- Lauritsen, C. B., & Kokckrow, E. O. (2006). *Foundations And Adult Health Nursing. 5 ed.* Mosby. interview study, *Intensive and Critical Care Nursing*, 22(6), 370-377.
- Lavee, Y., & Ben-Ari, A. (2008). The association of daily hassles and uplifts with family and life satisfaction: Does cultural orientation make a difference? *American Journal of Community Psychology*, 41 (1-2), 89-98.
- Levitan, N., Barkmann, C., Richter-Appelt, H., Schulte-Markwort, M., & Becker-Hebly, I. (2019). Risk factors for psychological functioning in German adolescents with gender dysphoria: poor peer relations and general family functioning. *European child & adolescent psychiatry*, 28, 1487-1498.
- Locke, H. J., & Wallace, K. M. (1959). Short marital-adjustment and prediction tests: Their reliability and validity. *Marriage & Family Living*, 21, 251–255. <https://doi.org/10.2307/348022>
- MacDonald, K., & Parke, R. D. (1986). Parent-child physical play: The effects of sex and age of children and parents. *Sex roles*, 15(7-8), 367-378.
- Olson, D. H. & Wilson, M. (1982). Family satisfaction. In D. H. Olson (Ed.). *Families: What makes them work?* Newbury Park, CA: Sage Publishing.
- Olson, D.H. (2000) Circumplex model of marital and family systems. *Journal of Family Therapy* 22(2): 144–167.
- Olson, D.H. (2004) *Family Satisfaction Scale (FSS)*. Minneapolis, MN: Life Innovations.

- Patterson, J. M. (2002). Understanding family resilience. *Journal of clinical psychology*, 58(3), 233-246.
- Pedersen, M. A., Kristensen, L. J., Sildorf, S. M., Kreiner, S., Svensson, J., Mose, A. H., & Birkebaek, N. (2019). Assessment of family functioning in families with a child diagnosed with type 1 diabetes: validation and clinical relevance of the general functioning subscale of the McMaster family assessment device. *Pediatric Diabetes*, 20(6), 785-793.
- Ryan C, Gottman J. The effectiveness of the art and science of love, a workshop for couples, 1999-2003. 2003. [Unpublished manuscript]
- Ryan, C. E., Epstein, N. B., Keitner, G. I., Miller, I. W., & Bishop, D. S. (2005). *Evaluating and treating families: the McMaster approach*. New York, NY: Routledge, Taylor & Francis Group.
- Sharaievska, I. (2012). Family and marital satisfaction and the use of social network technologies. Unpublished Doctoral Dissertation in Recreation, Sport and Tourism in the Graduate College of the University of Illinois at Urban.
- Subandi, M. A. (2013). The Role of Family Empowerment and Family Resilience on Recovery from Psychosis, Unpublished Doctoral Dissertation, Gadjah Mada University.
- Underhill, A. T., LoBello, S. G., & Fine, P. R. (2004). Reliability and validity of the Family Satisfaction Scale with survivors of traumatic brain injury. *Journal of rehabilitation research and development*, 41(4), 603-610. <https://doi.org/10.1682/jrrd.2003.06.0094>
- Vuorenmaa, M., Halme, N., Åstedt-Kurki, P., Kaunonen, M., & Perälä, M. L. (2014). Validity and reliability of the personnel version of the Family Empowerment Scale (FES) for the social, health and educational services in Finland. *Journal of advanced nursing*, 70(4), 927-936. <https://doi.org/10.1111/jan.12242>
- Wahlin, I., & Idvall, E. (2006). Patient empowerment in intensive care: An interview study, *Intensive and Critical Care Nursing*, 22(6), 370-377.
- Zabriskie, Ramon B. & McCormick, B. P. (2003). "Parent and Child Perspectives of Family Leisure Involvement and Satisfaction With Family Life", *Journal of Leisure Research*, 35 (2): 163-189.

پژوهشگاه علوم انسانی و مطالعات فرهنگی
پرتال جامع علوم انسانی