

تاثیر بازی های رایانه ای ایرانی بر هوش و عملکرد فرهنگی اجتماعی دانش آموزان

پروین قنبرلو^۱

^۱ دبیر آموزش و پرورش استان زنجان

چکیده

هوش فرهنگی ابزار مهمی جهت مواجهه با موقعیت های چندفرهنگی است، این هوش کمک می کند تا با درک سریع و صحیح مؤلفه های گوناگون فرهنگی، رفتاری متناسب با هریک از آنها ابراز گردد. لذا در این مطالعه عوامل موثر بر هوش فرهنگی دانش آموزان شهرستان اهر و راهکارهایی جهت ارتقای آن ارائه می گردد. جامعه آماری مطالعه شامل دانش آموزان مقطع اول متوسطه شهر اهر بودند که با استفاده از روش نمونه گیری طبقه ای ساده ۳۰۰ نفر جهت مطالعه انتخاب شدند. تجزیه و تحلیل اطلاعات از طریق آزمون های (t دو گروه مستقل، ۲ ضریب همبستگی پیرسون و f) انجام گرفت. یافته ها نشان می دهد که بین سن و جنس، پایه تحصیلی، بازی های رایانه ای حادثه ای ملی، بازی های رایانه ای ماجراجویی ملی با هوش فرهنگی رابطه معنی داری وجود نداشت در حالیکه رابطه محل سکونت، وسیله بازی، میزان استفاده از بازیهای رایانه ای، پایگاه اقتصادی- اجتماعی، بازیهای رایانه ای ورزشی ملی و بازیهای رایانه ای تاریخی ملی با هوش فرهنگی معنادار می باشد. نتایج تحلیل رگرسیون گام به گام حاکی از آن است که بازی رایانه ای تاریخی ملی، پایگاه های اقتصادی- اجتماعی، میزان بازی و محل سکونت به ترتیب با بتای $\beta = 0.56$ - $\beta = 0.2$ $\beta = 0.15$ $\beta = 0.12$ دارای اثر مثبت و معناداری بر هوش فرهنگی میباشند. متغیرهای وسیله بازی رایانه ای اکشن و بازی رایانه ای ماجراجویی ملی هر کدام به ترتیب با بتای $\beta = 23$ - $\beta = 15$ اثر منفی و غیر معناداری بر هوش فرهنگی دارند.

واژه های کلیدی: هوش فرهنگی، انگیزش، یادگیری، دانش آموزان، هوش اجتماعی

مقدمه:

با توجه به محیط متلاطم و پر رقابت امروز، بسیاری از محیط ها چندفرهنگی شده اند (هوش فرهنگی) مهم ترین ابزاری است که میتواند برای مواجهه مناسب با موقعیت های چندفرهنگی به کار گرفته شود. کسی که دارای هوش فرهنگی بالایی است، حصارهای فرهنگی را درک کرده، می داند که همین حصارها می توانند رفتار ما و دیگران را چارچوب بندی کند و بر این اساس، میتواند نحوه فکر کردن و واکنش نشان دادن در موقعیتهای متفاوت را تعیین کند و نیز در مواقع حساس، هم او قادر است تا این قید و بندها و حصارها را در جهت اهداف خود کاهش دهد. تحقیقات نشان می دهد تفاوت بین فرهنگهای ملی و فراملی از جمله عوامل مهم تعیین کننده نوع رفتار است هوش فرهنگی توانایی فرد در سازگاری موفقیت آمیز با محیط های فرهنگی جدید، که معمولاً با بافت فرهنگی خود فرد ناآشناست (ارلی و انگ، ۲۰۰۳). هوش فرهنگی، تعریف هوش در عرصه فرهنگ است، که به افراد اجازه میدهد تا تشخیص دهند دیگران چگونه فکر میکنند، چگونه به الگوهای رفتاری پاسخ میدهند. هوش فرهنگی به افراد قدرت مدیریت تنوع فرهنگی می دهد. عقاید، ارزشها، انتظارات، نگرشها و مفروضات عناصری از فرهنگ هستند که دیده نمی شوند اما بر رفتار افراد موثرند و گاهی موجب تعارض و تناقض می شوند برای این منظور، به سازگاری و تعدیل مؤثر فرهنگها نیاز است. هوش فرهنگی سازگاری سریع با موقعیتهای جدید و راحتتر عمل کردن با توجه به شرایط محیطی است (فیاضی و دیگران، ۱۳۸۵)

نیمه دوم سده بیستم با رشد فناوریهای اطلاعاتی و ارتباطاتی و در اثر ورود رایانه و اینترنت به عرصه اجتماع تحولات چشمگیری در ابعاد مختلف زندگی انسان امروزی به وجود آمده است و هم اکنون به چنان شتابی رسیده است که تمامی ساختارهای علمی، اقتصادی، فرهنگی و آموزشی را در سرتاسر دنیا با تغییر شگرف مواجه کرده است حال در پی این پیشرفت فناوری و عمومی شدن ابزارهای الکترونیکی مانند رایانه، بازیهای پیشرفتهتری رواج یافته اند. یکی از این بازیها، بازی رایانهای است که انجام آن مستلزم پردازش سریع اطلاعات و ارائه پاسخهای منطقی و فوق العاده سریع است. بازیهای رایانهای به عنوان یک پدیده اجتماعی در کنار سایر رسانه های صوتی و تصویری در دنیای امروز به دلیل رشد چشمگیر فناوریهای ارتباطی، طی سالهای اخیر با کشش و جاذبه های حیرت انگیز، عمده ترین مخاطبان خود را از میان کودکان و نوجوانان انتخاب میکند. بازیهای رایانه ای می تواند اثرات مثبتی مانند تکامل شخصیت و رفتار، پرورش استعدادها، ایجاد خلاقیت، پرورش تمرکز و دقت، افزایش بهره هوشی، گسترش جهان بینی، تقویت ذوق هنری، آموزش مفاهیم پیچیده، انتقال فرهنگ و غیره را به همراه داشته باشد (شایسته گلرخی، ۱۳۷۵) بازیهای رایانهای یکی از پر مخاطبترین و جذابترین رسانه ها در بین کودکان و نوجوانان میباشد، به طوری که این بازیها، از اجزای شکل گیری هویت آنها شده است^۱ (دایتز ۱۹۹۸) با توجه به اهمیت بازی در زندگی اجتماعی این قشر سنی، بازیهای رایانهای به صورت اجتناب ناپذیری بخش عمدهای از جامعه پذیری کودکان و نوجوانان را به خود اختصاص داده اند. (شاوردی ۲۰۰۹)

با توجه به این که عصر ارتباطات فاصله ها را کاهش داده و برخورد فرهنگها را افزایش داده است، هوش فرهنگی که توانایی برخورد با فرهنگهای متفاوت و نحوه مدیریت رفتار با فرهنگهای بیگانه است، لذا بررسی هوش فرهنگی و اجتماعی حائز اهمیت است. در رابطه با عوامل مؤثر بر هوش فرهنگی مطالعاتی در داخل صورت گرفته است از جمله: دلیری و همکاران (۱۳۸۸) به بررسی تاثیر بازی های رایانه ای بر بهره هوشی، زمان واکنش و زمان حرکت نوجوانان، که با روش علی-مقایسه ای روی گروه های سنی ۱۸-۱۴ پرداختند نتایج نشان داد بازی های رایانه ای بر بهره هوشی، زمان واکنش و زمان حرکت تاثیر معنی داری داشته است، کاظمی (۱۳۸۷) به بررسی ارتباط هوش فرهنگی و عملکرد کارکنان جامعه المصطفی العالمیه پرداخت. نتایج حاکی از آن است که براساس آزمون همبستگی اسپیرمن بین هوش فرهنگی و عملکرد، ابعاد هوش فرهنگی (فراشناختی، شناختی، انگیزشی، رفتاری) و عملکرد کارکنان ارتباط وجود دارد. اولویت ابعاد هوش فرهنگی بر اساس نتایج

¹ Dietz

آزمون فریدمن به صورت، هوش فرهنگی انگیزشی، هوش فرهنگی فراشناختی، هوش فرهنگی رفتاری، هوش فرهنگی شناختی است. بر مبنای نتایج آزمون میانگین یک جامعه آماری، هوش فرهنگی شناختی در وضعیت مطلوبی نبود. عباسعلی زاده (۱۳۸۷) در مطالعه‌ای تحت عنوان هوش فرهنگی؛ سازگاری با ناهمگون ها صورت گرفت به این نتایج دست یافتند که: رشد روزافزون تعاملات و مبادلات بین المللی و ناهمگونی نیروی کار، توجه بسیاری از صاحب نظران مدیریت و کسب و کار را به شناسایی و تقویت قابلیت هایی که به حضور اثربخش در محیط های بسیار پیچیده و پویای جهانی بینجامد، معطوف کرده است. در میان این قابلیت ها، هوش فرهنگی مهمترین ابزاری است که می توان برای مواجهه مناسب با موقعیت های چندفرهنگی به کار گرفت. از جمله مطالعات خارجی در زمینه هوش فرهنگی: چن و همکاران (۲۰۱۰) در پژوهشی تحت عنوان تأثیر بازی های رایانه ای از نوع آموزشی و تحصیلی بر هویت فرهنگی کودکان پرداختند. در این پژوهش یک بازی رایانه ای مبتنی بر آموزش از نوع نقش آفرینی تهیه شده بود. نتایج به دست آمده نشان داد که گروه آزمایش شونده در مقابل گروه کنترل، هویت فرهنگی محکمتری پیدا کرده بودند. این امر نشان می دهد که بازی های آموزشی می تواند، بر هویت فرهنگی کودکان تأثیر بگذارد. ون دریل (۲۰۰۸) توسعه و سنجش کمی هوش فرهنگی را به عنوان یک ساختار حیاتی، در سطح سازمانی بررسی کرد. نتایج بیانگر رابطه مثبت هوش فرهنگی سازمانی با اثربخشی و عملکرد سازمانی بود. ون داین، انگ و همکاران (۲۰۰۷) در پژوهشی به اندازه گیری هوش فرهنگی و میزان تأثیر آن بر سازگاری، تصمیم گیری، انطباق فرهنگی و عملکرد وظیفه ای پرداخته اند. نتایج این تحقیق نشان داد که دو بعد راهبردی و دانش هوش فرهنگی بر قضاوت فرهنگی و تصمیم گیری فرد تأثیر گذار است. همچنین ابعاد رفتار و انگیزش هوش فرهنگی میزان انطباق فرهنگی فرد را با موقعیت های جدید فرهنگی پیشبینی می کند و بالاخره ابعاد راهبردی و رفتار هوش فرهنگی بر عملکرد وظیفه ای فرد تأثیر گذار است. ایمای (۲۰۰۷) به بررسی تأثیر هوش فرهنگی بر اثربخشی مذاکره بین فرهنگی در میان مذاکره کنندگان آمریکایی و آسیای غربی پرداخته است، که در آن هوش فرهنگی به عنوان عامل کلیدی اثربخشی مذاکره بین فرهنگی معرفی شده است. هم چنین تحلیل های اکتشافی این تحقیق نشان می دهد که بعد انگیزش هوش فرهنگی قدرت پیشگویی کنندگی قویتری نسبت به سایر ابعاد داشته است. انگ، وان داین و کوه (۲۰۰۶) در مطالعه ای با عنوان ارتباط میان شخصیت و ابعاد چهارگانه هوش فرهنگی به بررسی ارتباط ویژگی های شخصیتی و وضعیت هوش فرهنگی در یکی از دانشگاه های سنگاپور پرداخته اند. نتایج تحقیق، دو مجموعه شواهد مختلف برای ساختار چهار عاملی هوش فرهنگی ارائه کرده اند. نخست: نتایج نشان دهنده اعتبار تبعیض چهار عامل هوش فرهنگی در ارتباط با عوامل شخصیتی بود. دوم: نتایج نشان دهنده روابط متفاوت میان ویژگی های شخصیتی و جنبه های خاص هوش فرهنگی بوده اند. با وجدان بودن با هوش فرهنگی فراشناختی؛ مطلوبیت و ثبات عاطفی با هوش فرهنگی رفتاری؛ برونگرایی یا همدلی فرهنگی با هوش فرهنگی شناختی، انگیزشی و رفتاری و در نهایت، ابتکار اجتماعی یا آمادگی ذهنی برای تجربه امور جدید با هر چهار عامل هوش فرهنگی فراشناخت، شناخت، رفتار و انگیزشی ارتباط معناداری داشته است. ون داین (۲۰۰۵) در پژوهشی در بین ۳۳۸ دانشجوی بازرگانی رابطه بین شخصیت افراد و چهار عامل هوش فرهنگی را مورد بررسی قرار دادند و به این نتیجه رسیدند که وجدان گرایی با بعد فراشناختی هوش فرهنگی ارتباط معنی داری دارد، شادابی و ثبات عاطفی با جنبه رفتاری هوش فرهنگی در ارتباط است، برونگرایی با ابعاد دانش، انگیزش و رفتار ارتباط معنی داری دارد و مهمترین نتیجه اینکه گشودگی در کسب تجربه یکی از مهم ترین ویژگی های شخصیتی است که با هر چهار بعد هوش فرهنگی ارتباط مثبت دارد به عبارت دیگر با میزان توانایی افراد برای انجام وظیفه به طور اثربخش، در مجموعه های فرهنگی متنوع ارتباط مثبتی دارد. هدف اصلی از مطالعه عوامل موثر بر هوش فرهنگی و اجتماعی در بین دانش آموزان شهرستان اهر می باشد. که سوالات

این پژوهش شامل: بازیهای رایانه‌ای، حادثه‌ای، اکشن، ماجراجویی، ورزشی، تاریخی ملی برارتقاء هوش فرهنگی و اجتماعی دانش آموزان تاثیر دارد؟ متغیرهای زمینه‌ای سن، جنس، درآمد خانواده برارتقاء هوش فرهنگی دانش آموزان موثر است؟

روش پژوهش

این پژوهش در سطح شهرستان اهر و در سال تحصیلی ۹۴-۹۵ به شکل پیمایشی صورت گرفت. هدف کلی پژوهش بررسی تاثیر بازی های رایانه ای ایرانی بر ارتقاء هوش فرهنگی و اجتماعی دانش آموزان مقطع متوسطه اول است و جامعه آماری (۱۳۰۰ نفر) شامل کلیه دانش آموزان مقطع متوسطه اول (راهنمایی) شهرستان اهر در سال تحصیلی ۹۴-۹۵ بودند. حجم نمونه آماری (۳۰۰ نفر) براساس جدول مورگان تعیین گردید که به شکل تصادفی طبقه‌ای ساده (طبقه اول پایه هفتم ۷۲ نفر پسر، طبقه دوم پایه هفتم ۷۷ نفر دختر، طبقه سوم پایه هشتم ۷۶ نفر پسر و طبقه چهارم پایه هشتم ۷۵ نفر دختر) انتخاب گردید. ابزار گردآوری اطلاعات پرسشنامه بود و به منظور اندازه گیری پایایی از روش آلفای کرونباخ استفاده شده است و در نهایت از نرم افزار SPSS جهت برآورد مدل‌ها استفاده شد و داده ها نیز با استفاده از آزمون‌های (t ، f ، و r) و رگرسیون گام به گام مورد تجزیه و تحلیل قرار می گیرند.

یافته های تحقیق

در جدول ۱ نتایج مربوط به آزمون‌های (t ، f ، و r) منغیرهای مستقل (سن، جنس، محل سکونت، نوع وسیله بازی، پایگاه های اجتماعی و اقتصادی، میزان استفاده از بازی، بازی‌های رایانه‌ای ایرانی، بازی‌های رایانه‌ای ورزشی، بازی‌های رایانه‌ای تاریخی ملی، بازی‌های رایانه‌ای اکشن و بازی‌های رایانه‌ای ماجراجویی) بر روی هوش فرهنگی نشان داده شده است. روش های ضریب همبستگی پیرسون در دو سطح سنجش متغیرمستقل و وابسته از نوع فاصله ای، آزمون t مستقل در سطح سنجش متغیر مستقل از نوع اسمی دو حالت و متغیر وابسته از نوع فاصله ای آزمون F تحلیل واریانس در سطح سنجش متغیرمستقل از نوع ترتیبی و متغیر وابسته از نوع فاصله ای و تحلیل واریانس رگرسیون استفاده می شود.

نتایج جدول (۱) حاکی از آن است که متغیرهای محل سکونت، نوع وسیله بازی، پایگاه‌های اقتصادی و اجتماعی، میزان استفاده از بازی، بازی‌های رایانه‌ای ایرانی، بازی‌های رایانه‌ای ورزشی و بازی‌های رایانه‌ای تاریخی ملی دارای تاثیر مثبت و معناداری بر هوش فرهنگی می باشند و متغیرهای مقطع تحصیلی، بازی‌های رایانه‌ای اکشن و بازی‌های رایانه‌ای ماجراجویی بر متغیر هوش فرهنگی تاثیر معنادار ندارند.

جدول (۱) نتایج آزمون های (t و f)، متغیرهای مستقل (سن و...) و هوش فرهنگی

متغیر	آماره آزمون		سطح معناداری
	نوع آزمون	مقدار آزمون	
مقطع تحصیلی	T	-۰/۳۵۳	۰/۷۲۴
جنسیت	T	-۱۸/۴	۰/۸۵۵
محل سکونت	F	*۶/۶۴	۰/۰۰۰
نوع وسیله بازی	F	*۶/۶۳	۰/۰۰۰
پایگاه های اجتماعی و اقتصادی	F	*۵/۵۲	۰/۰۰۴
سن	R	-۰/۰۵	۰/۳۹
میزان استفاده از بازی	R	*۰/۱۵۴	۰/۰۰۸
بازیهای رایانه ای ملی	R	*۰/۱۷	۰/۰۰۲
بازیهای رایانه ای ورزشی	R	*۰/۱۸	۰/۰۰۱
بازیهای رایانه ای تاریخی ملی	R	*۰/۳۶	۰/۰۰۰
بازیهای رایانه ای اکشن	R	۰/۰۴	۰/۴۴۹
بازیهای رایانه ای ماجراجویی	R	۰/۰۴	۰/۴۴۶

منبع: یافته های تحقیق، * معناداری در سطح یک درصد را نشان می دهد

جدول (۲) نتایج حاصل از رگرسیون گام به گام را نشان می دهد. در روش رگرسیون گام به گام متغیرهای مقطع تحصیلی، جنسیت و سن که دارای اثر معنادار بر هوش فرهنگی نبودند از مدل حذف گردید و رگرسیون گام به گام برای متغیرهای معنادار انجام شد. نتایج جدول (۲) حاکی از آن است که بازی رایانه ای تاریخی ملی، پایگاه های اقتصادی-اجتماعی، میزان بازی و محل به ترتیب با بتای $\beta = ۵۶$ ، $\beta = ۰,۲$ ، $\beta = ۰,۱۵$ ، $\beta = ۰,۱۲$ دارای اثر مثبت و معناداری بر هوش فرهنگی میباشند. متغیرهای وسیله بازی رایانه ای اکشن و بازی رایانه ای ماجراجویی ملی هر کدام به ترتیب با بتای $\beta = ۲۳$ ، $\beta = ۲۱$ ، $\beta = ۱۵$ ، $\beta =$ اثر منفی و غیر معناداری بر هوش فرهنگی دارند. همانطور از جدول (۲) مشخص است متغیر بازی رایانه ای ملی تاریخی بیشترین تأثیر و متغیر محل سکونت کمترین تأثیر را بر هوش فرهنگی دارند.

جدول ۲ نتایج رگرسیون گام به گام متغیرهای مستقل بر هوش فرهنگی واجتماعی

متغیر	β	T	سطح معناداری
مقدار ثابت	-	۵/۳۲۷*	۰/۰۰۰
بازی رایانه‌ای تاریخی ملی	۰/۵۵۶	۹/۰۳۳*	۰/۰۰۰
وسیله بازی	-۰/۲۳۹	-۴/۵۴۴*	۰/۰۰۰
بازی رایانه‌ای اکشن ملی	-۰/۲۰۹	-۲/۹۳۰*	۰/۰۰۴
پایگاه اقتصادی- اجتماعی	۰/۲۰۰	۳/۹۶۶*	۰/۰۰۰
میزان بازی	۰/۱۵۵	۳/۰۵۰*	۰/۰۰۲
محل سکونت	۰/۱۲۲	۲/۳۶۳*	۰/۰۱۹
بازی رایانه‌ای ماجراجویی ملی	-۰/۱۵۴	-۲/۲۵۹*	۰/۰۲۵
$R^2=۰/۲۸$			

منبع: یافته های تحقیق، معناداری در سطح یک درصد را نشان میدهد

نتیجه گیری و پیشنهادات

همانطور که در قسمت نتایج بیان شد با توجه به آزمون ضریب همبستگی (r) بازی های ورزشی ایرانی و تاریخی بر ارتقا هوش فرهنگی و اجتماعی تاثیر مثبتی دارد ولی بازی های اکشن و ماجراجویی بر هوش فرهنگی تأثیری نداشتند. یکی از محدودیتها روش انجام پژوهش بود. روش پیمایش به تنهایی نمیتواند برای جمع آوری داده ها کافی باشد و باید از روش های دیگری مانند مصاحبه های عمیق و آزمایش های مختلف استفاده کرد.

محدودیت دیگر تحقیق میتواند دخالت متغیرهای دیگر در نتایج تحقیق باشد، متغیرهایی که ما نسبت به آنها بی توجه بوده ایم، چنان چه مشاهده شد متغیرهای مستقل ما در این مطالعه توانسته اند ۲۸/۰ درصد از تغییرات متغیر وابسته را تبیین کنند و ۷۲/۰ درصد باقی مانده به وسیله متغیرهایی خارج از این مطالعه بود.

تحقیقات انجام شده در ایران درباره هوش فرهنگی و اجتماعی بیشتر در حوزه سازمانها صورت گرفته است و از طرف دیگر در کشور ما بیشتر اثر مخرب بازی های رایانه ای بررسی شده است و تحقیق های به ندرت در مورد جنبه های مثبت بازی های رایانه ای صورت گرفته است.

از آنجا که رابطه بازی های رایانه ای و هوش فرهنگی در حد ضعیفی بوده است. توصیه میشود که شاخصهای مناسبی برای سنجش هوش فرهنگی و بازیهای رایانه ای ملی ساخته شود، تا نتایج قابل اطمینان تری حاصل آید.

با توجه به جذابیت و علاقه ای که دانش آموزان به انجام بازی های رایانه ای ملی دارند به طراحان تولیدکنندگان پیشنهاد می گردد ارزش ها و آداب و رسوم و... را در محتوای ایندسته ازبازی ها بگنجانند و هوش فرهنگی را از این طریق در وجود آنها تقویت کنند.

بنیاد ملی بازی های رایانه ای که اخیرا در کشور راه اندازی شده بیشتر مورد توجه مسئولین قرار گیرد و در این راستا جهت ارتقاء هوش فرهنگی و اجتماعی آینده سازان این مرزوبوم نهایت عنایت را داشته باشند.

در مدارس فضا و زمان مناسب برای انجام کار با بازی های رایانه ای ملی در جهت ارتقاء هوش فرهنگی دانش آموزان و ایجاد روحیه نشاط و شادابی در اوقات فوق برنامه ای اختصاص داده شود.

با توجه به این که بازی های رایانه ای تاریخی ملی بیان کننده تاریخ کشور هستند و دانش آموزان در قالب این بازیها با شخصیتها و اسطوره های ملی آشنا می شوند به متولیان امر توصیه می شود که ضمن معرفی تاریخ ایران، ارزشهای دفاع از وطن، ایثار و خود گذشتگی را ترویج نمایند.

منابع:

- دلیری، مسعود؛ محمد زاده، حسن؛ و دلیری، محمود. (۱۳۸۸) تاثیر بازی های رایانه ای بر بهره هوشی، زمان واکنش و زمان حرکت نوجوانان. نشریه رشد و یادگیری حرکتی-ورزشی.
- عباسعلی زاده، منصوره. نائیچی، محمد جواد (۱۳۸۶). هوش فرهنگی، سازگاری با ناهمگون ها. ماهنامه تدبیر،
- فیاضی، مرجان. جان نثار احمدی، هدی (۱۳۸۵) هوش فرهنگی، نیاز مدیران در قرن تنوع. ماهنامه تدبیر،
- کاظمی، معصومه. (۱۳۸۷) ارتباط هوش فرهنگی و عملکرد جامعه المصطفی العالمیه، پایان نامه کارشناسی ارشد: مجتمع آموزش عالی قم.
- Ang, S., Van Dyne, L., & Koh, S.K. (2006). Personality correlates of the four-factor model of cultural intelligence. *Group and Organization Management*, 31:100-123.
- Ang, S., Dyne, V. L., Koh, C., Ng, K., Templer, K.J., Tay, C., & Chandrasekar, N.A. (2007). Cultural intelligence: Its measurement and effects on cultural judgment and decision making, cultural adaptation, and task performance. *Management and Organization Review*, 3, 335-371