

عنوان مقاله:

مقایسه میزان استفاده از بازی‌های رایانه‌ای و پرخاشگری در دانش‌آموزان پسر مقطع راهنمایی شهر تهران

محل انتشار:

مجله آموزش و سلامت جامعه، دوره 3، شماره 3 (سال: 1395)

تعداد صفحات اصل مقاله: 6

نویسندگان:

مهرانگیز شعاع کاظمی - گروه مطالعات خانواده و زنان، دانشکده علوم اجتماعی و اقتصادی، دانشگاه الزهراء، تهران، ایران.

زهرا شهبابی نژاد - گروه مشاوره و راهنمایی، دانشکده روانشناسی و علوم تربیتی، دانشگاه الزهراء، تهران، ایران.

خلاصه مقاله:

سابقه و هدف: فن آوری نوین، اوقات زیادی از فرصت‌های نوجوانان را پر می‌کند. برنامه‌های این رسانه‌ها، حاوی الگوهای فرهنگی و اخلاقی ویژه‌ای است که می‌تواند بر روی نوجوانان تأثیر فوق‌العاده‌ای داشته باشد. پژوهش حاضر با هدف مقایسه میزان استفاده از بازی‌های رایانه‌ای و پرخاشگری در دانش‌آموزان پسر مقطع راهنمایی شهر تهران صورت پذیرفت. مواد و روش‌ها: پژوهش حاضر یک مطالعه توصیفی بود که جامعه آماری پژوهش را تمامی دانش‌آموزان پسر مقطع راهنمایی شهر تهران که در سال تحصیلی 94-95 مشغول به تحصیل بودند، تشکیل می‌دادند. از میان جامعه آماری 120 دانش‌آموز پسر که 60 نفر رفتار پرخاشگری و وابستگی به رایانه و 60 نفر نیز دارای رفتار عادی و عدم وابستگی به رایانه بودند به روش تصادفی چندمرحله‌ای از مناطق (شمال، جنوب، شرق و غرب) تهران انتخاب شدند. برای جمع‌آوری اطلاعات از پرسشنامه پرخاشگری (AGQ) و پرسشنامه محقق ساخته شامل 10 سؤال چندگزینه‌ای که استفاده یا عدم استفاده از بازی‌های رایانه‌ای را می‌سنجید، استفاده گردید. داده‌ها وارد نسخه 19 نرم‌افزار SPSS شده و با استفاده از آزمون‌های آماری ضریب همبستگی پیرسون و تی‌مستقل تجزیه و تحلیل شدند. یافته‌ها: نتایج پژوهش نشان داد که بین انجام بازی‌های رایانه‌ای و پرخاشگری دانش‌آموزان و همچنین بین مدت زمان استفاده از بازی‌های رایانه‌ای و میزان پرخاشگری رابطه معنی‌داری وجود دارد ($P < 0.05$). نتیجه‌گیری: با توجه به یافته‌های پژوهش، به نظر می‌رسد که با مدیریت و کنترل مدت زمان و نوع استفاده از بازی‌های رایانه‌ای می‌توان از اثرات تخریبی این رسانه کاست.

کلمات کلیدی:

Aggressive, Computer Games, Students, پرخاشگری، بازی‌های رایانه‌ای، دانش‌آموزان

لینک ثابت مقاله در پایگاه سیویلیکا:

<https://civilica.com/doc/1139705>

