

عنوان مقاله:

مقایسه تجربه غرقگی و ذهنآگاهی در دانش آموزان کاربر و غیرکاربر بازیهای رایانه ای

محل انتشار:

اولین همایش بین المللی مشاوره (سال: 1399)

تعداد صفحات اصل مقاله: 7

نویسندگان:

مهدی حیاتی گرجان - دانشجوی کارشناسی ارشد روانشناسی و آموزش کودکان استثنائی، دانشگاه محقق اردبیلی، ایران

نادر حاجلو - استاد و عضو هیئت علمی دانشگاه محقق اردبیلی، ایران

سیف اله آقاجانی - دانشیار و عضو هیئت علمی دانشگاه محقق اردبیلی، ایران

نیلوفر میکائیلی - استاد و عضو هیئت علمی دانشگاه محقق اردبیلی، ایران

خلاصه مقاله:

هدف از پژوهش حاضر مقایسه تجربه غرقگی و ذهن آگاهی در دانش آموزان کاربر و غیر کاربر بازیهای رایانه ای بود. روش پژوهش، از نوع علی-مقایسه ای و جامعه آماری این پژوهش، شامل کلیه دانش آموزان شهر اردبیل در سال ۱۴۰۰ بود. نمونه آماری تحقیق حاضر شامل ۳۰۰ نفر دانش آموزان یک مدرسه در مقطع متوسطه دوم، به روش نمونه گیری تصادفی خوشه ای انتخاب شده و از بین آنها ۱۰۰ دانش آموز (۵۰) دانش آموز کاربر بازیهای رایانه ای و ۵۰ دانش آموز غیر کاربر بازیهای رایانه ای)، با دامنه سنی ۱۷-۱۵ سال، بعنوان نمونه نهایی پژوهش برگزیده شدند. برای جمع آوری اطلاعات از پرسشنامه فرم کوتاه مقیاس شیفتگی مارتین و جکسون (۲۰۰۸) و پرسشنامه فرم کوتاه ذهن آگاهی فرایبورگ (۲۰۰۱)، بصورت آنلاین استفاده شد. پس از توزیع و تکمیل پرسشنامه ها، داده های بدست آمده به کمک نرم افزار SPSS۱۸ و با استفاده از آزمون تحلیل واریانس چند متغیره مورد تجزیه و تحلیل قرار گرفت. نتایج تحلیل اطلاعات نشان داد که بین دو گروه دانش آموزان کاربر و غیر کاربر بازیهای رایانه ای در تجربه غرقگی تفاوت، تفاوت معنیدار نیست؛ تفاوت، معنیدار نیست ولی در مورد متغیر ذهن آگاهی $P = 0/036$ در دو گروه دانش آموزان کاربر و غیر کاربر بازیهای رایانه ای (تفاوت معنیداری وجود دارد).

کلمات کلیدی:

تجربه غرقگی، ذهن آگاهی، بازیهای رایانه ای

لینک ثابت مقاله در پایگاه سیویلیکا:

<https://civilica.com/doc/1325726>

