

عنوان مقاله:

تاثیر بازی های رایانه ای مبتنی بر پلتفرم واقعیت مجازی بر افزایش سطح تعاملات اجتماعی دانش آموزان افسرده

محل انتشار:

هفتمین کنفرانس بین المللی بازی های رایانه ای، فرصت ها و چالش ها (سال: 1400)

تعداد صفحات اصل مقاله: 10

نویسندگان:

میثم افصلی - کارشناسی، علوم ورزشی و تربیت بدنی مدیریت برنامه ریزی، دانشگاه آزاد اسلامی، واحد چابهار، ایران

فاطمه محمودی سرده - دانشجوی دکتری، مدیریت آموزشی، گروه مدیریت، دانشگاه آزاد اسلامی واحد مرودشت، ایران

نرگس اثنا عشری - دانشجوی کارشناسی ارشد، مدیریت آموزشی، دانشکده روانشناسی و علوم تربیتی، دانشگاه شیراز، ایران

خلاصه مقاله:

هدف از انجام پژوهش حاضر بررسی تاثیر بازی های رایانه ای مبتنی بر پلت فرم واقعیت مجازی بر افزایش سطح تعاملات اجتماعی دانش آموزان افسرده بود. این پژوهش از حیث هدف کاربردی و در زمره پژوهش های نیمه تجربی با گروه آزمایش و کنترل است. جامعه آماری شامل کلیه ی دانش آموزان افسرده دوره دوم متوسطه شهرستان شیراز بودند. با استفاده از روش نمونه گیری در دسترس تعداد ۵۰ دانش آموز به عنوان نمونه انتخاب شدند و در دو گروه ۲۵ نفری آزمایش و کنترل قرار گرفتند. به منظور جمع آوری اطلاعات از پرسشنامه افسردگی بک (۱۹۶۱) و تعاملات اجتماعی هوانگ و چن (۲۰۰۷) برای شناسایی دانش آموزان افسرده و برای سنجش سطح تعاملات اجتماعی آنها استفاده شد. ابتدا از هر دو گروه پیش آزمون گرفته شد سپس آزمودنی های گروه آزمایش ۱۵ جلسه ی ۴۵ دقیقه ای که مدت ۵۴ روز به طول انجامید را به بازی رایانه ای مبتنی بر پلت فرم واقعیت مجازی (MOSS) پرداختند. ۳ روز پس از اتمام دوره ی آزمایشی از هر دو گروه پس آزمون به عمل آمد. برای تجزیه و تحلیل داده ها از آزمون زوجی استفاده شد. نتایج تجزیه و تحلیل داده ها نشان داد که بازی های رایانه ای با پلتفرم واقعیت مجازی بر افزایش سطح تعاملات اجتماعی دانش آموزان افسرده از بعد اعتماد اجتماعی، ارتباطات بی فردی و انسجام اجتماعی تاثیر دارد.

کلمات کلیدی:

بازی های رایانه ای، واقعیت مجازی، تعاملات اجتماعی، دانش آموزان، افسردگی

لینک ثابت مقاله در پایگاه سیویلیکا:

<https://civilica.com/doc/1445597>

