

عنوان مقاله:

بررسی عوامل پیش بینی کننده میزان پرخاشگری در نوجوانان کاربر بازی های رایانه ای خشن در شهر قم، سال ۱۳۹۱

محل انتشار:

مجله دانشگاه علوم پزشکی قم، دوره ۷، شماره ۳ (سال: ۱۳۹۲)

تعداد صفحات اصل مقاله: ۹

نویسندگان:

ثاراله شجاعی - Tarbiat Modares University

طاهره دهداری - Tehran University of Medical Sciences

کرامت نوری جلیانی - Tehran University of Medical Sciences

بهناز دوران - Baghiatallah University of Medical Sciences

خلاصه مقاله:

زمینه و هدف: نوجوانان عمده ترین مخاطبان بازی های رایانه ای هستند. فن آوری جذاب این بازی ها، چهره های مجازی را در نظر مخاطبان خود به گونه ای واقعی جلوه می دهند. در این بازی ها، گرایش زیادی به نشان دادن صحنه های خشن و مرگ بار وجود دارد. مطالعه حاضر با هدف تعیین عوامل پیش بینی کننده میزان پرخاشگری در کاربران نوجوان بازی های رایانه ای خشن در شهر قم انجام شد. روش بررسی: در این مطالعه توصیفی - مقطعی، ۱۰۰ نوجوان کاربر بازی های رایانه ای خشن مراجعه کننده به گیم نت های شهر قم به صورت نمونه گیری تصادفی انتخاب شدند و پرسشنامه های مربوط به اطلاعات دموگرافیک، میزان پرخاشگری و نگرش نسبت به خشونت را تکمیل کردند. داده ها با استفاده از آزمون های همبستگی، آنالیز واریانس یک طرفه و تحلیل رگرسیون مورد تجزیه و تحلیل قرار گرفت. سطح معنی داری $p < 0.05$ در نظر گرفته شد. یافته ها: میانگین سن نوجوانان مورد بررسی 14.6 ± 2 سال بود. نتایج نشان داد سه متغیر نگرش نسبت به خشونت، تعداد ساعات بازی در هفته و معدل آخرین مقطع تحصیلی، قادر به پیش بینی ۴۳٪ تغییرات پرخاشگری کاربران نوجوان بازی های رایانه ای خشن بوده است ($p < 0.001$ ، $r^2 = 0.43$ ، $F(2, 97) = 6.6$). نتیجه گیری: طبق نتایج این مطالعه، برنامه های آموزش رسانه بیشتر باید بر تغییر نگرش مثبت نوجوانان به پرخاشگری و کاهش ساعات بازی در هفته تمرکز داشته باشد. همچنین به کارگیری راهبردهای ترغیب کننده در جهت پیشرفت تحصیلی می تواند تعداد ساعات بازی با این رسانه را کاهش دهد.

کلمات کلیدی:

Aggression, Violence, Video Games, Adolescent, پرخاشگری، خشونت، بازی های رایانه ای، نوجوان

لینک ثابت مقاله در پایگاه سیویلیکا:

<https://civilica.com/doc/1543370>

