

عنوان مقاله:

تاثیر بازی های رایانه ای و ویدیوئی بر پرخاشگری و رفتار دانش آموزان

محل انتشار:

پنجمین کنفرانس ملی مدیریت، اقتصاد و علوم اسلامی (سال: 1402)

تعداد صفحات اصل مقاله: 9

نویسندگان:

ولی اله محمدآبادی

فاطمه جغتائی

مرضیه متولی

مریم تسبندی

خلاصه مقاله:

هدف از پژوهش حاضر مقایسه پرخاشگری دانش آموزان استفاده کننده از بازی های رایانه ای خشن با دیگر دانش آموزان مقطع ابتدایی شهرستان جغتای بود. روش تحقیق حاضر مقایسه ای بوده که در آن محقق تاثیر استفاده از بازی های رایانه ای خشتوسط دانش آموزان را در پرخاشگری مقایسه کرده است. روش بررسی: جامعه آماری پژوهش حاضر را دانش آموزان پسر مقطع ابتدایی شهرستان جغتای در سال تحصیلی ۴۰۱-۴۰۲ تشکیل می دهند که تعداد آنها ۴۳۵۷ نفر می باشد با استفاده از نمونه گیری تصادفی ساده تعداد ۵۰ نفر از دانش آموزان از چهار مدرسه به صورت تصادفی به عنوان نمونه انتخاب و سپس آزمون پرخاشگری آیزنک که دارای ۲۹ سوال بود در اختیار آنها قرار داده شد. برای آزمودن فرضیه پژوهش از آزمون t مستقل در سطح معنی داری ۰/۰۵ استفاده گردید. یافته ها: نتایج نشان داد که بین میانگین های مورد مقایسه تفاوت معنی داری وجود دارد. به بیان دیگر، استفاده از بازی های رایانه ای خشن بر میزان پرخاشگری دانش آموزان پسر مقطع ابتدایی شهرستان جغتای تاثیر داشته و بین استفاده کنندگان و استفاده نکرده ها نیز تفاوت معنی دار بود. نتایج: نتایج نشان دادمواجه ممتد با بازی های رایانه ای به ویژه بازی های خشونت آمیز، سبب ایجاد حالات پرخاشگری و کاهش عملکرد تحصیلی در دانش آموزان می شود. بیش از نیمی از استفاده کنندگان از این بازیها تمایل به بازی های رایانه ای خشن داشته و تمایل دارند، این بازی ها را به صورت فردی انجام دهند. علاوه بر آن یافته ها نشان داد که استفاده گروهی تاثیر بیشتری در پرخاشگری داشته است

کلمات کلیدی:

بازی های رایانه ای، ویدیوئی، خشن پرخاشگری، شهرجغتای، دانش آموزان

لینک ثابت مقاله در پایگاه سیویلیکا:

<https://civilica.com/doc/1708451>

