

عنوان مقاله:

تاثیر بازی های رایانه ای بر سلامت روان و رفتارهای حل مساله در کاربران

محل انتشار:

دومین کنفرانس ملی توسعه پایدار در علوم تربیتی و روانشناسی، مطالعات اجتماعی و فرهنگی (سال: 1394)

تعداد صفحات اصل مقاله: 10

نویسندگان:

حسین ابراهیمی مقدم - مدیر گروه روانشناسی دانشگاه آزاد رودهن

میترا گلزاری خسرقي - کارشناسی ارشد روانشناسی عمومی دانشگاه آزاد رودهن

خلاصه مقاله:

هدف این پژوهش تعیین تاثیر بازیهای رایانه ای بر سلامت روان و رفتارهای حل مساله در کاربران بوده است . در این پژوهش روش تحقیق از نوع علی مقایسه ای بوده که جامعه آماری کاربران بازیهای رایانه ای در کافی نت های شهر تهران در سال 1393 می باشند . که با روش نمونه گیری تصادفی خوشه ای 60 نفر را انتخاب و در دو گروه و به صورت پیش آزمون- پس آزمون مورد تحلیل قرار دادیم. در این پژوهش جهت جمع آوری داده ها از پرسشنامه مهارت های حل مساله هپنر (1988) و پرسش نامه 28 سؤالی سلامت عمومی گلدبرگ و هیلبر (1979) استفاده شد. جهت تجزیه و تحلیل داده ها از نرم افزار SPSS 16 و آزمون t گروه های مستقل استفاده شد نتایج تحقیق نشان داد که بین گروه آزمایش و کنترل از نظر مولفه های سلامت عمومی و مولفه های حل مساله تفاوت معنی داری در قبل از اجرای پیش آزمون وجود نداشت که نشان می دهد متغیر در پیش آزمون بر رفتار کاربران تاثیری نداشته است ولی بعد از اجرای متغیر مستقل معلوم گردید که بازی های رایانه ای بر سلامت عمومی و رفتارهای حل مساله افراد تاثیر دارد.

کلمات کلیدی:

بازی های رایانه ای ، سلامت روان ، رفتارهای حل مساله

لینک ثابت مقاله در پایگاه سیویلیکا:

<https://civilica.com/doc/394935>

