

عنوان مقاله:

بررسی مقایسه ای تحمل پریشانی در کاربران و غیر کاربران بازیهای رایانه ای

محل انتشار:

اولین کنفرانس ملی بازی های رایانه ای؛ فرصت ها و چالش ها (سال: 1394)

تعداد صفحات اصل مقاله: 5

نویسندگان:

مهتاب شصت فولادی - کارشناس ارشد روانشناسی عمومی، مشاور و روانشناس شاغل در آموزش و پرورش ناحیه 4 اصفهان

امیر قمرانی - عضو هیئت علمی گروه روانشناسی و آموزش کودکان با نیازهای خاص، دانشگاه اصفهان

غلامرضا منشئی - استادیار گروه روانشناسی، دانشگاه آزاد اسلامی، واحد اصفهان خوراسگان

خلاصه مقاله:

هدف از پژوهش حاضر مقایسه تحمل پریشانی در کاربران و غیر کاربران بازیهای رایانه ای در دانش آموزان دوره متوسطه اول بود. روش پژوهش علی مقایسه ای و روش نمونه گیری بصورت تصادفی بود که از بین دانش آموزان دختر متوسطه اول- در سال تحصیلی 4939 انتخاب گردید. از جامعه مورد نظر 06 نفر بصورت تصادفی ساده انتخاب شد که 96 نفر از آنها بازیهای رایانه ای انجام میدادند و 96 نفر دیگر با بازیهای رایانه ای آشنایی نداشتند. ابزار پژوهش پرسشنامه استاندارد DTS (سیمونز و گاهر) 5002 (بود که بر روی دانش آموزان هر دو گروه اجرا شد. برای تجزیه و تحلیل داده ها، - از نرم افزار SPSS 41 استفاده شد. یافته های پژوهش نشان داد در بین کاربران بازی های رایانه ای با غیرکاربران تفاوت معنی دارد وجود داشت ($p < 0.05$)، و تحمل پریشانی کاربران بازی های رایانه ای از غیر کاربران کمتر بوده است

کلمات کلیدی:

تحمل پریشانی، بازی های رایانه ای

لینک ثابت مقاله در پایگاه سیویلیکا:

<https://civilica.com/doc/457034>

