

## عنوان مقاله:

رابطه بین بازی های رایانه ای با رشد مسیر شغلی نوجوانان

## محل انتشار:

دومین کنفرانس ملی بازیهای رایانه‌ای؛ فرصتها و چالشها (سال: 1395)

تعداد صفحات اصل مقاله: 7

## نویسندگان:

ندا علی پوراصفهانی - دانشجوی ارشد رشته مشاوره شغلی

فاطمه سمیعی - دانشیار گروه مشاوره دانشگاه اصفهان

## خلاصه مقاله:

هدف از این پژوهش بررسی رابطه بین بازی های رایانه ای با رشد مسیر شغلی نوجوانان شهر اصفهان بود. جامعه آماری، نوجوانان شهر اصفهان در سنین 11-18 ساله در سال تحصیلی 95-96 بود. روش نمونه گیری به صورت تصادفی است، تعداد 75 نفر پرسشنامه ها را تکمیل کردند. برای جمع آوری داده ها از پرسشنامه رشد مسیر شغلی فرم کوتاه ویرایش استرالیا (SE-A-CDI) (و پرسشنامه محقق ساخته استفاده شد. روش آماری مورد استفاده هبستگی بود. نتایج حاصل از همبستگی نشان داد که بین مدت زمان استفاده از بازی های رایانه ای با مکاشفه و طرح ریزی رابطه مثبت معناداری کشف شد اما رابطه معناداری بین مدت زمان استفاده از بازی های رایانه ای با اطلاعات شغلی و تصمیم گیری به دست نیامد. در نوجوانانی که آرزوهای شغلی و تحصیلی سطح بالایی داشتند، و در فضای مجازی هم بازی می کردند، بر اساس آزمون ایک گروهی مکاشفه، طرح ریزی، اطلاعات مسیر شغلی و تصمیم گیری معنادار شدند. بین نظارت والدین با زمان استفاده از اینبازی ها و احساس نیاز به این بازی ها رابطه مثبت معناداری کشف شد. بر اساس همبستگی فی و کرامر(0,05) بین شغل مادر و زمان استفاده از بازی ها ، همچنین بین شغل مادر و احساس نیاز به بازی های رایانه ای، بین سطح تحصیلات پدر و احساس نیاز به استفاده از بازی های رایانه ای ارتباط معناداری وجود دارد. با توجه به اجرای پژوهش در جامعه نوجوانان شهر اصفهان نتایج پژوهش محدود به این جامعه است و در تعمیم نتایج باید احتیاط کرد.

## کلمات کلیدی:

بازی های رایانه ای، رشد مسیر شغلی، نوجوان

## لینک ثابت مقاله در پایگاه سیویلیکا:

<https://civilica.com/doc/600473>

