

عنوان مقاله:

بررسی عوامل اجتماعی موثر بر بازیهای رایانهای نوجوانان نمونه موردی: شهرک ولی عصر(عج) تربت حیدریه

محل انتشار:

همایش ملی دانشگاه، محور توسعه (سال: 1395)

تعداد صفحات اصل مقاله: 20

نویسندگان:

ابوالقاسم محرابی - استادیار گروه زبانشناسی و زبانهای خارجی دانشگاه پیام نور

مهدی خنده رو - عضو هیات علمی گروه علوم اجتماعی دانشگاه پیام نور

مهدی قربانی - دانشجوی رشته علوم اجتماعی دانشگاه پیام نور

خلاصه مقاله:

در این مطالعه، هدف پژوهش سنجش عوامل موثر بازیهای رایانهای در بین نوجوانان است. حجم نمونه مورد نظر در این پژوهش با استفاده از فرمول کوکران، تعداد 200 نفر از نوجوانان پسر شهرک ولیعصر(عج) شهرستان تربت حیدریه در نظر گرفته شده است که به صورت تصادفی بین دو گروه از نوجوانانی که بازی رایانهای انجام دادهاند و گروهی که انجام ندادهاند، انتخاب شده است. در این زمینه با کاربرد روش پیمایشی سعی شده است تا اطلاعات مورد نیاز با توجه به اهداف و فرضیههای تحقیق جمعآوری شود و دادهها بوسیله توزیع پرسشنامه پس از تایید روایی و پایایی $\alpha=0/847$ در بین نوجوانان گردآوری شده است. تحلیل دادهها از طریق نرمافزار SPSS انجام گرفته که در پایان مشخص گردید که نوجوانانی که بازی رایانهای انجام دادهاند بیشتر اوقات فراغت خود را به این بازیها اختصاص میدهند. از سویی با استفاده از روش مقایسه میانگینها (آزمون T-Test برای دو نمونه مستقل) مشخص گردید که بین جذابیت، دوستان و همسالان، تنهایی، اوقات فراغت و ابزارهای جدید با گرایش نوجوانان به این بازیها بین دو گروه رابطه و تفاوت معنیداری وجود دارد.

کلمات کلیدی:

بازی، رایانه، بازی رایانهای، نوجوان، شهرک ولی عصر(عج)

لینک ثابت مقاله در پایگاه سیویلیکا:

<https://civilica.com/doc/616649>

