

عنوان مقاله:

مطالعه رابطه بازی های رایانه ای و هویت خانوادگی (مورد مطالعه: دانش آموزان پسر مقطع متوسطه دبیرستان های شهر تبریز)

محل انتشار:

کنفرانس ملی پژوهش های نوین ایران و جهان در روانشناسی، علوم تربیتی و مطالعات اجتماعی (سال: 1396)

تعداد صفحات اصل مقاله: 7

نویسنده:

فریبا پورجبارآخونی - کارشناس ارشد روانشناسی عمومی دانشگاه شهید مدنی آذربایجان

خلاصه مقاله:

مقدمه: با توجه به استفاده اکثر دانش آموزان از بازی های رایانه ای، این سوال مطرح می شود که آیا هویت دانش آموزانی که از بازی های رایانه ای استفاده می کنند با هویت دانش آموزانی که از این بازی های استفاده نمی کنند تفاوتی دارد اهداف: این تحقیق با هدف اصلی شناسایی تاثیر بازی های رایانه ای بر هویت خانوادگی دانش آموزان انجام شد. روش: روش تحقیق، توصیفی از نوع زمینه یابی است. جامعه آماری پژوهش پسران دانش آموزان مقطع متوسطه شهر تبریز در سال 95-96 است. حجم نمونه برابر با استفاده از روش نمونه گیری خوشه ای 400 نفر برآورد شده است. یافته ها: یافته های استنباطی پژوهش نشانگر آن است که میانگین هویت خانوادگی کسانی که از بازی های رایانه ای استفاده نمی کنند با میانگین 4/20 بیشتر از هویت خانوادگی افرادی است که از بازی های رایانه ای استفاده می کنند. همچنین، بین میزان استفاده از بازی های رایانه ای و میزان وابستگی به بازی های رایانه ای با هویت خانوادگی دانش آموزان رابطه معنادار معکوسی وجود دارد. نتایج: به طور کلی، نتایج نشان داد، استفاده زیاد و نامناسب از بازی های رایانه ای سبب تضعیف هویت خانوادگی دانش آموزان دوره متوسطه می شود.

کلمات کلیدی:

بازی های رایانه ای؛ هویت؛ هویت خانوادگی

لینک ثابت مقاله در پایگاه سیویلیکا:

<https://civilica.com/doc/751207>

