



## بررسی رابطه بین نوع بازی های رایانه ای با ابعاد پر خاشگری و تاب آوری (مطالعه موردی؛ دانش آموزان مقطع متوسطه شهر سردشت)

شیرزاد پسندی<sup>۱</sup>، امیر معروف پناهی<sup>۲</sup>، فریده خضری<sup>۳</sup>

۱- کارشناسی علوم اجتماعی دانشگاه خوارزمی

۲- کارشناسی زبان و ادبیات فارسی دانشگاه پیام نور سقز

۳- کارشناسی تاریخ، دانشگاه ادبیات ارومیه

### چکیده

پژوهش حاضر به بررسی رابطه نوع بازی های رایانه ای بر ابعاد پر خاشگری در بین دانش آموزان دختر و پسر مقطع متوسطه شهر سردشت در سال ۱۴۰۱ پرداخته، و جامعه آماری حدود ۴۰۰۰ نفر بود که با استفاده از فرمول کوکران ۳۰۰ نفر دانش آموزان به صورت تصادفی انتخاب شد. تجزیه و تحلیل داده ها با استفاده از نرم افزار SPSS و آزمون های آماری آن از قبیل ضریب هم بستگی پیرسون و رگرسیون چند متغیره صورت گرفت. در این پژوهش ابزار گردآوری اطلاعات، پرسشنامه محقق ساخته بازی های رایانه ای و مقیاس پر خاشگری باس و پری (۲۰۰۶) و مقیاس تاب آوری کانر و دیویدسون (۲۰۱۵) بود. جهت تجزیه تحلیل داده ها نیز از ضریب هم بستگی پیرسون و رگرسیون گام به گام استفاده گردید. یافته های این پژوهش بیان گر آن است که وضعیت تحصیلی (معدل) از میان ابعاد پر خاشگری تنها با پر خاشگری جسمانی رابطه مثبت و معنادار وجود دارد. و در خصوص نوع بازی رایانه ای از میان ابعاد پر خاشگری نوع بازی رایانه ای با خصومت رابطه معنادار وجود دارد. همچنین نتایج نشان داد که ضریب هم بستگی بین نوع بازی رایانه ای با تاب آوری معنادار نمی باشد. همچنین نتایج رگرسیون گام به گام در خصوص معدل نشان داد که این متغیر نمی تواند تاب آوری را به طور مستقل پیش بینی کند.

**کلمات کلیدی:** بازی رایانه ای، پر خاشگری، بزهکاری، دانش آموزان