

مقایسه عملکرد تحصیلی و پرخاشگری بر اساس گرایش به بازی های رایانه ای

خاطره قربان پور ده سرخ^۱

^۱ کارشناس ارشد روانشناسی بالینی، دانش آموخته دانشگاه آزاد اسلامی واحد بین المللی کیش

چکیده

هدف از پژوهش حاضر مقایسه عملکرد تحصیلی و پرخاشگری بر اساس گرایش به بازی های رایانه ای بود. روش پژوهش توصیفی از نوع علی مقایسه ای و جامعه آماری شامل کلیه دانش آموزان متوسطه دوم کیش بود. نمونه آماری بر اساس جدول مورگان ۲۳۰ نفر از این افراد بودند که به روش نمونه گیری خوشه ای چند مرحله ای انتخاب شدند و به پرسشنامه پرخاشگری باس و پری (۱۹۹۲) و پرسشنامه عملکرد تحصیلی فام و تیلور (۱۹۹۹) پاسخ دادند. اطلاعات به دست آمده با استفاده از تحلیل واریانس یک راهه مورد تحلیل قرار گرفت. نتایج نشان داد که بین میانگین نمرات پرخاشگری دانش آموزان بر اساس گرایش به بازی های رایانه ای تفاوت معناداری وجود دارد. در ادامه نتایج آزمون تعقیبی LSD مشخص کرد که تفاوت میانگین ها در دو گروه هرگز با دو ساعت یا بیشتر معنادار است. همچنین تفاوت میانگین ها در دو گروه نیم ساعت با دو ساعت یا بیشتر معنادار است و سرانجام اینکه تفاوت میانگین ها در دو گروه یک ساعت با دو ساعت معنادار است. همچنین نتایج نشان داد که بین میانگین نمرات عملکرد تحصیلی دانش آموزان بر اساس گرایش به بازی های رایانه ای تفاوت معناداری وجود ندارد. بر اساس یافته های پژوهش می توان نتیجه گیری کرد که گرایش به بازی های رایانه ای بر پرخاشگری دانش آموزان تاثیر دارد ولی بر عملکرد تحصیلی تاثیر معناداری ندارد.

واژه های کلیدی: پرخاشگری، بازی های رایانه ای، عملکرد تحصیلی