

بررسی رابطه اعتیاد به بازی‌های کامپیوتری بر افت تحصیلی دانش آموزان دبیرستانی شهر

زاهدان

احمد میرگل^۱، سحر محسنی^۲، اله نظر علیصوفی^۳، حمید شیخ ویسی^۴

۱. کارشناس ارشد، فلسفه تعلیم و تربیت، مربی دانشگاه پیام نور، مرکز زاهدان، ایران. (نویسنده مسئول).

۲. کارشناس ارشد، تحقیقات آموزشی، مدرس دانشگاه پیام نور، مرکز زاهدان، ایران.

۳. دکترای سنجش و اندازه‌گیری، استادیار دانشگاه فرهنگیان، سیستان و بلوچستان، ایران.

۴. کارشناس ارشد، کامپیوتر، مربی دانشگاه پیام نور، مرکز زاهدان، ایران.

مجله پیشرفت‌های نوین در علوم رفتاری، دوره چهارم، شماره سی، فروردین‌ماه ۱۳۹۸، صفحات ۱۲-۱

چکیده

بازی‌های رایانه‌ای گامی چشمگیر و پویا، فراتر از بازی‌های سنتی صفحه‌ای و حتی فراتر از سرگرمی تماشای تلویزیون را نشان می‌دهد. این بازی‌ها امروزه قسمت اعظم بازار جهان را به خود اختصاص داده‌اند. هدف پژوهش حاضر بررسی تأثیر اعتیاد به بازی‌های کامپیوتری بر افت تحصیلی دانش آموزان مدارس متوسطه دوره اول زاهدان بود. این مطالعه توصیفی- از نوع همبستگی در سال ۹۶ و جامعه آماری شامل کلیه دانش آموزان دوره اول که به روش دسترس ۱۷۰ نفر انتخاب شدند. ابزار گردآوری داده‌ها، پرسشنامه اعتیاد به بازی‌های کامپیوتری بود. داده‌ها با استفاده از آزمون میانگین، انحراف استاندارد، آزمون t و تحلیل واریانس با استفاده از نرم‌افزار spss-23 تجزیه و تحلیل شدند. داده‌های پژوهش نشان داد میزان استفاده از بازی کامپیوتری و افت تحصیلی دانش آموزان در سطح بالایی است. همچنین بازی‌های کامپیوتری باعث افت تحصیلی دانش آموزان می‌شوند ($p \leq 0/01$). نتایج وجود تأثیر ارتباط بین بازی کامپیوتری و افت تحصیلی را نشان می‌دهد. خواسته یا ناخواسته باید بپذیریم که بازی‌های رایانه‌ای همانند بسیاری دیگر از پدیده‌های عصر فناوری اطلاعات به زندگی ما پیدا کرده است و یکی از سرگرمی‌های کودکان، نوجوانان، جوانان و حتی بزرگسالان در عصر جدید است؛ بنابراین باید از طریق آموزش‌های مؤثر و نحوه صحیح استفاده از رایانه را آموزش داد. **کلیدواژه‌ها:** اعتیاد، بازی کامپیوتری، افت تحصیلی، دانش آموزان.