

تأثیر بازی های رایانه ای بر پیشرفت تحصیلی دانش آموزان پایه یازدهم تجربی؛ مطالعه موردی میرجاوه

بنیامین ریگی راحم^{۱*}، حامد نوروزی طاهری^۲، تقی میرزائی شیخ آبادی^۳

^۱ گروه آموزش زیست شناسی، دانشگاه فرهنگیان، صندوق پستی ۸۸۹-۱۴۶۶۵ تهران، ایران

^۲ دانشجوی کارشناسی آموزش زیست شناسی، دانشگاه فرهنگیان، خراسان رضوی، مشهد، ایران

^۳ گروه آموزش فیزیک، دانشگاه فرهنگیان، صندوق پستی ۸۸۹-۱۴۶۶۵ تهران، ایران

Email:

چکیده

هدف پژوهش حاضر بررسی رابطه بین میزان استفاده روزانه از بازی های رایانه ای و پیشرفت تحصیلی دانش آموزان پایه یازدهم رشته تجربی و بعلاوه بررسی ارتباط توصیفی آن با مدیریت زمان و ادراک دانش آموزان از پیامدهای تحصیلی بازی بود. این پژوهش از نظر هدف، کاربردی و از نظر روش، توصیفی بود و با استفاده از مقایسه میانگین عملکرد تحصیلی دانش آموزان در گروه های مختلف میزان استفاده از بازی های رایانه ای انجام شد. جامعه و نمونه شامل ۳۰ دانش آموز پسر پایه یازدهم رشته تجربی دبیرستان شبانه روزی شهید باهنر شهر میرجاوه در سال تحصیلی ۱۴۰۴-۱۴۰۵ بود که به روش سرشماری انتخاب شدند. داده ها با استفاده از پرسشنامه محقق ساخته ۲۵ گویه ای در پنج بعد میزان استفاده، تأثیرات مثبت، تأثیرات منفی، مدیریت زمان و عملکرد تحصیلی خودگزارشی گردآوری و معدل نیمسال گذشته نیز از سوابق آموزشی مدرسه استخراج شد. نتایج توصیفی نشان داد ۲۰ نفر از دانش آموزان سه ساعت یا بیشتر در روز بازی می کردند. میانگین معدل در گروه های کمتر از دو ساعت، ۲ تا ۳ ساعت، ۳ تا ۴ ساعت و بیش از چهار ساعت به ترتیب ۱۹.۲۰، ۱۸.۰۰، ۱۷.۰۰ و ۱۵.۹۰ بود؛ بنابراین، در این نمونه با افزایش زمان بازی، معدل روند کاهشی داشت. همچنین میانگین بعد مدیریت زمان ۲.۱۰ و میانگین تأثیرات منفی ادراک شده ۴.۱۰ به دست آمد و ۱۴ نفر از ۲۰ دانش آموز دارای سه ساعت یا بیشتر بازی روزانه، افت نمرات دروس تخصصی را گزارش کردند. با توجه به ماهیت مقطعی پژوهش، این یافته ها بیانگر وجود رابطه بین میزان بازی و پیشرفت تحصیلی در نمونه مورد مطالعه است و برای نتیجه گیری درباره رابطه علی میان این متغیرها به پژوهش های طولی نیاز است.

واژگان کلیدی: بازی های رایانه ای، میزان استفاده از بازی، پیشرفت تحصیلی، مدیریت زمان، دانش آموزان پایه یازدهم

۱- مقدمه

در دنیای امروز، بازی های رایانه ای به بخش جدایی ناپذیر از زندگی روزمره بسیاری از نوجوانان تبدیل شده اند. این بازی ها می توانند جنبه های مثبتی همچون تقویت مهارت های حل مسئله، تصمیم گیری و هماهنگی چشم و دست



داشته باشند (رینالدو^۱ و همکاران، ۲۰۲۱). با این حال، استفاده بی‌رویه و بدون نظارت از آن‌ها، نگرانی‌هایی را درباره پیامدهای تحصیلی و رفتاری دانش‌آموزان ایجاد کرده است. آنچه در این میان اهمیت دارد، نه خود بازی، بلکه نوع بازی، مدت زمان استفاده و شیوه مدیریت وقت توسط دانش‌آموز است (آدلانتادو رنوا^۲ و همکاران، ۲۰۱۹). پایه یازدهم رشته تجربی، به دلیل تراکم بالای دروس تخصصی مانند زیست‌شناسی، شیمی، فیزیک و ریاضی، و همچنین نزدیکی به کنکور سراسری، دوره‌ای حساس از نظر تحصیلی به شمار می‌رود. در چنین شرایطی، هر عاملی که باعث کاهش زمان مطالعه، اختلال در خواب یا کاهش تمرکز شود، می‌تواند بر عملکرد تحصیلی تأثیر منفی بگذارد (آدلانتادو رنوا^۳ و همکاران، ۲۰۱۹). داده‌های اولیه این پژوهش نشان داد که از ۳۰ دانش‌آموز مورد مطالعه، ۲۰ نفر روزانه بیش از سه ساعت و ۱۰ نفر بیش از چهار ساعت به بازی مشغول هستند. این میزان استفاده، پرسش‌هایی را درباره تأثیر آن بر پیشرفت تحصیلی و توانایی مدیریت زمان مطرح می‌کند. با توجه به اینکه دانش‌آموزان مدارس شبانه‌روزی زمان بیشتری را در محیط مدرسه و خوابگاه می‌گذرانند، الگوی استفاده از اوقات فراغت و نظارت بر آن می‌تواند با دانش‌آموزان مدارس عادی تفاوت داشته باشد. از این رو، بررسی این مسئله در یک مدرسه شبانه‌روزی می‌تواند تصویر روشن‌تری از رابطه بازی و عملکرد تحصیلی در یک بافت خاص ارائه دهد. پژوهش‌های پیشین نشان داده‌اند که استفاده مشکل‌زا از بازی‌های رایانه‌ای اغلب با افت عملکرد تحصیلی همراه است. برای نمونه، مرور نظام‌مند الزهرانی^۴ و گریفت^۵ (۲۰۲۴) نشان داد که از میان ۲۷ مطالعه بررسی شده، ۲۴ مورد رابطه منفی میان بازی مشکل‌زا و پیشرفت تحصیلی را گزارش کرده‌اند. همچنین گیو^۶ و همکارانش (۲۰۲۴)، گزارش کردند که بازی‌های ویدیویی با کاهش انتظارات آموزشی و تضعیف نگرش به یادگیری مرتبط هستند و این عوامل می‌توانند بخشی از ارتباط میان بازی و عملکرد تحصیلی را تبیین کنند. در مقابل، برخی پژوهش‌ها مانند مطالعه خزایی و جلیلیان (۱۳۹۳) نشان داده‌اند که بازی‌های آموزشی هدفمند می‌توانند اثرات مثبتی بر یادگیری و خلاقیت داشته باشند. این تناقض نشان می‌دهد که تأثیر بازی به عوامل متعددی مانند نوع بازی، مقطع تحصیلی و میزان استفاده بستگی دارد.

چارچوب نظری این پژوهش بر اساس نظریه شناختی-اجتماعی بندورا و مدل استفاده جبرانی شکل گرفته است (بندورا^۷، ۱۹۸۶؛ کاردفلت-وینتر^۸، ۲۰۱۴). بر اساس این دیدگاه‌ها، افرادی که در زندگی واقعی با فشارها یا ناکامی‌هایی روبه‌رو می‌شوند، ممکن است به فعالیت‌های آنلاین، از جمله بازی‌های رایانه‌ای، به‌عنوان فعالیتی

¹ Reynaldo² Adelantado-Renau³ Adelantado-Renau⁴ Alzahrani⁵ Griffiths⁶ Gu⁷ Bandura⁸ Kardefelt-Winther



ICPSE
2026

نوزدهمین کنفرانس بین المللی پژوهش های نوین در روانشناسی، علوم اجتماعی، علوم تربیتی و آموزشی

گرجستان - ۲۷ شهریور ۱۴۰۵ - آکادمی بین المللی علوم و مطالعات گرجستان

18 Septembre 2026 - TBILISI GEORGIA

<http://icpse.ir>
info@icpse.ir

جایگزین و جبرانی روی آوردند (کاردفلت-وینتر، ۲۰۱۴). در این میان، خودتنظیمی و مدیریت زمان می توانند در نحوه استفاده از بازی های رایانه ای و پیامدهای تحصیلی آن نقش داشته باشند (بندورا، ۱۹۸۶). هدف کلی این پژوهش، بررسی رابطه بین زمان بازی و پیشرفت تحصیلی دانش آموزان پایه یازدهم تجربی و شناسایی نقش متغیرهای مرتبط مانند مدیریت زمان و تأثیرات منفی درک شده از بازی است. پرسش های اصلی پژوهش عبارتند از:

آیا بین زمان روزانه بازی و معدل دانش آموزان رابطه ای وجود دارد؟
آیا دانش آموزان با وجود تجربه تأثیرات منفی، همچنان برای بازی های آموزشی ارزش قائل هستند؟
آیا مدیریت زمان و عملکرد تحصیلی خود گزارشی می توانند با معدل دانش آموزان مرتبط باشند؟

۲- روش پژوهش

پژوهش حاضر از نظر هدف، کاربردی و از نظر روش، توصیفی است. در این پژوهش، میزان استفاده از بازی های رایانه ای، تأثیرات مثبت و منفی بازی، مدیریت زمان و عملکرد تحصیلی دانش آموزان بررسی و میانگین عملکرد تحصیلی در گروه های مختلف میزان استفاده از بازی توصیف شد. جامعه آماری شامل تمامی دانش آموزان پسر پایه یازدهم رشته تجربی دبیرستان شبانه روزی شهید باهنر شهر میرجاوه در سال تحصیلی ۱۴۰۵-۱۴۰۴ بود. به دلیل محدود بودن جامعه (یک کلاس با ۳۰ دانش آموز)، نمونه گیری به صورت سرشماری انجام شد و همه دانش آموزان در پژوهش شرکت کردند. میانگین سنی آنان ۱۷.۲ سال و میانگین معدل نیمسال گذشته ۱۷.۲ بود. برای جمع آوری داده ها، از یک پرسشنامه محقق ساخته استفاده شد که شامل ۲۵ گویه در پنج بخش میزان استفاده، تأثیرات مثبت، تأثیرات منفی، مدیریت زمان و عملکرد تحصیلی خود گزارشی بود. گویه ها بر اساس مقیاس پنج درجه ای لیکرت (از کاملاً مخالفم تا کاملاً موافقم) طراحی شدند. همچنین، اطلاعات مربوط به پیشرفت تحصیلی (معدل نیمسال گذشته) از سوابق آموزشی مدرسه استخراج گردید.

برای بررسی اولیه وضوح و تناسب گویه های پرسشنامه با گروه هدف، گویه ها در اختیار پنج دانش آموز قرار گرفت و پس از دریافت بازخورد آنان، اصلاحات لازم در نحوه بیان برخی گویه ها انجام شد. همچنین، برای بررسی محتوایی پرسشنامه، نظر سه استاد دانشگاه و دو دبیر مجرب دریافت و اصلاحات پیشنهادی در تدوین نهایی گویه ها اعمال شد.

پس از هماهنگی با مدرسه و اخذ رضایت آگاهانه از دانش آموزان، پرسشنامه ها پرسشنامه ها در یک جلسه ۴۵ دقیقه ای به صورت ناشناس تکمیل شدند. سپس اطلاعات مربوط به معدل از سوابق آموزشی مدرسه دریافت شد. داده ها با استفاده از شاخص های آمار توصیفی شامل فراوانی، درصد، میانگین و انحراف معیار سازمان دهی و تحلیل شدند و عملکرد تحصیلی دانش آموزان در گروه های مختلف میزان استفاده از بازی های رایانه ای به صورت توصیفی مقایسه شد.

بررسی توزیع زمان بازی نشان داد که ۳۳.۳ درصد از دانش آموزان روزانه کمتر از سه ساعت و ۶۶.۶ درصد بیش از سه ساعت به بازی اختصاص می دهند. در میان آنان، ۱۰ نفر (۳۳.۳ درصد) بیش از چهار ساعت در روز بازی می کردند. گزارش جزئیات توزیع فراوانی ساعات بازی روزانه این دانش آموزان در جدول ۱ آورده شده است.

جدول ۱- توزیع فراوانی ساعات بازی روزانه

ساعات بازی روزانه	فراوانی	درصد فراوانی
کمتر از ۲ ساعت	۵	۱۶.۷
۲ تا ۳ ساعت	۵	۱۶.۷
۳ تا ۴ ساعت	۱۰	۳۳.۳
بیش از ۴ ساعت	۱۰	۳۳.۳
مجموع	۳۰	۱۰۰

میانگین معدل کل دانش آموزان ۱۷.۲ با دامنه ۱۳.۸ تا ۱۹.۵ بود. در بخش دروس تخصصی، میانگین نمره زیست شناسی ۱۶.۸ و شیمی ۱۶.۳ بود. در بخش پرسشنامه، بالاترین میانگین مربوط به میزان استفاده ۴.۳۰ و تأثیرات منفی ۴.۱۰ و پایین ترین میانگین مربوط به مدیریت زمان ۲.۱۰ بود. این امر نشان می دهد که دانش آموزان از یک سو زمان زیادی را به بازی اختصاص می دهند و از سمت دیگر مدیریت زمان ضعیفی دارند. همچنین نتایج نشان داد که با افزایش ساعات بازی، میانگین معدل به طور محسوسی کاهش می یابد. به طوری که دانش آموزانی که کمتر از دو ساعت در روز بازی می کردند، میانگین معدل ۱۹.۲۰ را داشتند در حالی که این مقدار برای گروه بیش از چهار ساعت به ۱۵.۹۰ کاهش یافت. اختلاف ۳.۳ نمره ای بین این دو گروه از نظر تربیتی قابل توجه است و نشان دهنده و حاکی از تأثیر منفی بازی های طولانی مدت بر عملکرد تحصیلی است. جدول ۲ خلاصه نتایج مرتبط با شاخص های توصیفی ۵ بعد پرسشنامه را گزارش می کند.

جدول ۲- شاخص های توصیفی ابعاد پرسشنامه (n=۳۰)

بعد پرسشنامه	میانگین	انحراف معیار	کمینه	بیشینه
میزان استفاده	۴.۳۰	۰.۵۲	۳.۲	۵.۰
تأثیرات مثبت	۳.۲۰	۰.۶۸	۲.۰	۴.۸
تأثیرات منفی	۴.۱۰	۰.۶۱	۲.۸	۵.۰
مدیریت زمان	۲.۱۰	۰.۵۵	۱.۲	۳.۵
عملکرد تحصیلی	۳.۹۰	۰.۵۹	۲.۶	۴.۸

نتایج جدول ۳ نشان می دهد که با افزایش ساعات بازی، میانگین معدل در این نمونه روند کاهشی دارد. میانگین معدل دانش آموزانی که کمتر از دو ساعت در روز بازی می کردند ۱۹.۲۰ و در گروه بیش از چهار ساعت ۱۵.۹۰ بود. بنابراین اختلاف میانگین این دو گروه ۳.۳۰ نمره است. این اختلاف از نظر توصیفی قابل توجه است. در مقایسه توصیفی، میانگین مدیریت زمان در میان دانش آموزان با ساعات بازی بیشتر پایین تر گزارش شده است. عبارت دیگر عملکرد دو گروه کم بازی (کمتر از دو ساعت) و پر بازی (بیش از سه ساعت) نشان داد که دانش آموزان پر بازی به طور قابل توجهی برنامه ریزی روزانه منظمی نداشته و زمان کمتری را به مطالعه و مرور دروس اختصاص می دهند. از میان ۲۰ دانش آموزی که بیش از سه ساعت در روز بازی می کردند، ۱۴ نفر (۷۰ درصد) اظهار داشتند که بازی باعث افت نمرات آنان در دروس تخصصی مانند زیست شناسی، فیزیک و شیمی شده است. این یافته نشان می دهد که دانش آموزان خود نیز از تأثیر منفی بازی بر یادگیری خود آگاه هستند لکن به دلایلی مانند ضعف در خودتنظیمی، قادر به کنترل زمان بازی خود نیستند. به هر حال به دلیل خودگزارشی بودن این متغیر نباید آن را معادل اثر واقعی و علی-معلولی بازی بر نمرات تلقی نمود.

جدول ۳- میانگین و انحراف معیار معدل بر حسب ساعات بازی

گروه ساعات بازی	تعداد	میانگین معدل	انحراف معیار
کمتر از ۲ ساعت	۵	۱۹.۲۰	۰.۷۰
۲ تا ۳ ساعت	۵	۱۸.۰۰	۱.۱۰
۳ تا ۴ ساعت	۱۰	۱۷.۰۰	۱.۲۰
بیش از ۴ ساعت	۱۰	۱۵.۹۰	۱.۲۰

۳- بحث و نتیجه گیری

پژوهش حاضر نشان داد که در بین دانش آموزان پایه یازدهم تجربی یک مدرسه شبانه روزی در میرجاوه، استفاده طولانی از بازی های رایانه ای با کاهش پیشرفت تحصیلی همراه است. دو سوم دانش آموزان روزانه بیش از سه ساعت بازی می کردند و این گروه مدیریت زمان ضعیفتری داشتند. اختلاف ۳.۳۰ نمره ای معدل بین گروه کم بازی و پر بازی، از نظر آموزشی قابل توجه است. این یافته ها بر اهمیت آموزش مهارت های خودتنظیمی و مدیریت زمان، به ویژه در مقاطع حساس تحصیلی، تأکید دارند.

به طور کلی، یافته های پژوهش نشان داد که در نمونه مورد مطالعه، بین زمان روزانه بازی و معدل الگوی معکوس مشاهده می شود. به این معنا که گروه های دارای ساعات بازی بیشتر، میانگین معدل پایین تری داشتند. همچنین دانش آموزان پر بازی در مدیریت زمان ضعیف تر عمل می کنند و در شاخص مدیریت زمان، سطح پایینی گزارش شد. بعلاوه بخش قابل توجهی از دانش آموزان دارای ساعات بازی بالا، افت نمرات دروس تخصصی را به بازی نسبت



ICPSE
2026

دادند که نشان می دهد با توجه به آگاهی آن ها از تأثیرات منفی، بسیاری شان توانایی کاهش زمان بازی را ندارند و این خود نشان دهنده اهمیت تقویت مهارت های خودتنظیمی است. یافته های این پژوهش با بخش عمده ای از مطالعات پیشین همسو است و نشان می دهد که استفاده طولانی مدت از بازی های رایانه ای، به ویژه در سال های حساس تحصیلی، با افت عملکرد همراه است. آنچه این پژوهش را متمایز می کند، تأکید بر نقش مدیریت زمان و خودتنظیمی به عنوان متغیرهای کلیدی است. به عبارت دیگر فقط زمان بازی به تنهایی تعیین کننده نیست بلکه نحوه مدیریت زمان و آگاهی از تأثیرات بازی نقش مهمی در عملکرد تحصیلی دارد. در نهایت با توجه به ماهیت مقطعی این پژوهش، نتایج باید به عنوان شواهدی از وجود رابطه بین متغیرها تفسیر شوند و نه به عنوان شواهدی قطعی از رابطه علی-معلولی.

۴- پیشنهادات

با توجه به یافته های پژوهش، پیشنهاد می شود مدارس و خانواده ها به جای ممنوعیت کامل بازی های رایانه ای، بر آموزش مهارت های خودتنظیمی، برنامه ریزی و مدیریت زمان و ایجاد تعادل میان تفریح و فعالیت های تحصیلی تمرکز کنند. همچنین تعیین سقف زمانی مشخص برای بازی در روزهای مدرسه، برگزاری کارگاه های کوتاه مدت درباره مدیریت زمان و مطالعه مؤثر و آگاه سازی دانش آموزان از رابطه بین زمان بازی و عملکرد تحصیلی می تواند مورد توجه قرار گیرد. جایگزینی بخشی از بازی های سرگرمی محور با بازی های آموزشی و فکری مرتبط با مفاهیم علوم همچنین پیشنهاد می گردد. هماهنگی بین مدرسه و خانواده برای رصد الگوی استفاده از بازی در اوقات فراغت می تواند در این زمینه مفید باشد.

در پژوهش های آینده، انجام مطالعات طولی برای روشن تر شدن جهت رابطه بین بازی و عملکرد تحصیلی، بررسی تفکیکی انواع بازی ها (آموزشی، استراتژیک و سرگرمی محور)، مقایسه مدارس شبانه روزی با مدارس عادی و انجام پژوهش با نمونه های دخترانه (نقش جنسیت) پیشنهاد می شود. همچنین بررسی متغیرهایی مانند وضعیت اقتصادی-اجتماعی و سلامت روان می تواند به تبیین دقیق تر رابطه میان بازی های رایانه ای و عملکرد تحصیلی کمک کند.

در تفسیر نتایج این پژوهش باید محدودیت های آن، از جمله مقطعی بودن طرح پژوهش، حجم نمونه کوچک (۳۰ نفر) و محدود بودن نمونه به دانش آموزان پسر یک مدرسه شبانه روزی در میرجاوه، خودگزارشی بودن بخشی از داده ها و احتمال خطای یادآوری یا سوگیری پاسخ ها، همچنین دسته بندی نشدن دقیق نوع بازی ها و بررسی نشدن برخی متغیرهای مخدوشگر احتمالی مانند وضعیت اقتصادی-اجتماعی و سلامت روان، مورد توجه قرار گیرد.



ICPSE
2026

نوزدهمین کنفرانس بین المللی پژوهش های نوین در روانشناسی، علوم اجتماعی، علوم تربیتی و آموزشی

گرجستان - ۲۷ شهریور ۱۴۰۵ - آکادمی بین المللی علوم و مطالعات گرجستان

<http://icpse.ir>
info@icpse.ir

18 Septembre 2026 - TBILISI GEORGIA

مراجع

خزایی، ک. و جلیلیان، ن. (۱۳۹۳). تأثیر بازی های آموزشی رایانه ای بر پیشرفت تحصیلی و خلاقیت دانش آموزان مقطع ابتدایی. فصلنامه فناوری اطلاعات و ارتباطات در علوم تربیتی، ۵(۲)، ۳۹-۲۳.

Alzahrani, A. K. D., & Griffiths, M. D. (2024). Problematic gaming and students' academic performance: A systematic review. *International Journal of Mental Health and Addiction*. <https://doi.org/10.1007/s11469-024-01338-5>

Adelantado-Renau, M., Moliner-Urdiales, D., Caverro-Redondo, I., Beltrán-Valls, M. R., Martínez-Vizcaíno, V., & Álvarez-Bueno, C. (2019). Association between screen media use and academic performance among children and adolescents: A systematic review and meta-analysis. *JAMA Pediatrics*, 173(11), 1058–1067. <https://doi.org/10.1001/jamapediatrics.2019.3176>

Bandura, A. (1986). *Social foundations of thought and action: A social cognitive theory*. Prentice-Hall.

Gu, X., Hassan, N. C., Sulaiman, T., Wei, Z., & Dong, J. (2024). The impact of video game playing on Chinese adolescents' academic achievement: Evidence from a moderated multi-mediation model. *PLOS ONE*, 19(11), e0313405. <https://doi.org/10.1371/journal.pone.0313405>

Kardefelt-Winther, D. (2014). A conceptual and methodological critique of internet addiction research: Towards a model of compensatory internet use. *Computers in Human Behavior*, 31, 351–354. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2013.10.059>

Reynaldo, C., Christian, R., Hosea, H., & Gunawan, A. A. S. (2021). Using video games to improve capabilities in decision making and cognitive skill: A literature review. *Procedia Computer Science*, 179, 211–221. <https://doi.org/10.1016/j.procs.2020.12.027>



ICPSE
2026

نوزدهمین کنفرانس بین المللی پژوهش های نوین در روانشناسی، علوم اجتماعی، علوم تربیتی و آموزشی

گرجستان - ۲۷ شهریور ۱۴۰۵ - آکادمی بین المللی علوم و مطالعات گرجستان

<http://icpse.ir>
info@icpse.ir

18 Septembre 2026 - TBILISI GEORGIA

The Effect of Computer Games on the Academic Achievement of Eleventh-Grade Experimental Science Students: A Case Study of Mirjaveh

Benyamin rigi rahem^{1,*}, Hamed Norouzi Taheri², Taghi Mirzaye³

¹ Department of Biology Education, Farhangian University, P.O. Box 14665-889, Tehran, Iran

² Biology Education Student, Farhangian University, Mashhad, Khorasan Razavi, Iran

³ Department of Physics Education, Farhangian University, P.O. Box 14665-889, Tehran, Iran

Abstract

The present study aimed to examine the relationship between daily computer game use and the academic achievement of eleventh-grade experimental science students, as well as to descriptively examine its association with time management and students' perceptions of the academic consequences of gaming. The study was applied in terms of purpose and descriptive in terms of methodology and was conducted by comparing the mean academic performance of students across different levels of computer game use. The population and sample consisted of 30 male eleventh-grade experimental science students at Shahid Bahonar Boarding High School in Mirjaveh during the 2025–2026 academic year, who were selected through census sampling. Data were collected using a researcher-developed 25-item questionnaire covering five dimensions: game use, positive effects, negative effects, time management, and self-reported academic performance. The students' previous semester grade point averages were also extracted from the school's academic records. Descriptive results showed that 20 students played computer games for three hours or more per day. The mean grade point averages for the groups playing less than two hours, 2–3 hours, 3–4 hours, and more than four hours per day were 19.20, 18.00, 17.00, and 15.90, respectively. Thus, within this sample, grade point average showed a decreasing trend as gaming time increased. In addition, the mean score for the time management dimension was 2.10, while the mean score for perceived negative effects was 4.10. Furthermore, 14 of the 20 students who played for three hours or more per day reported declines in their grades in specialized subjects. Given the cross-sectional nature of the study, these findings indicate an association between gaming time and academic achievement in the studied sample; however, longitudinal research is required to draw conclusions about a causal relationship between these variables.



ICPSE
2026

نوزدهمین کنفرانس بین المللی پژوهش های نوین در روانشناسی، علوم اجتماعی، علوم تربیتی و آموزشی

گرجستان – ۲۷ شهریور ۱۴۰۵ – آکادمی بین المللی علوم و مطالعات گرجستان

<http://icpse.ir>
info@icpse.ir

18 Septembe 2026 -TBILISI GEORGIA

Keywords: Computer Games, Game Usage, Academic Achievement, Time Management, Eleventh-Grade Students

*Corresponding Author: (✉ @cfu.ac.ir)