**ب****ررسی رابطه بین میزان استفاده از بازی های رایانه ای ،صفات شخصیتی، ویژگی های شخصیت بازی، سبک های بازی، و سازگاری اجتماعی در بین نوجوانان دختر و پسر**

**The study of relationship between the measure of utilization of video games, personality traits, game personality traits, game genres, and social adjustment in mail and female adolescents**

**امیرحسین قائدی 1، شهربانو عادلی2، فریبا یزدخواستی\*3**

1. **دانشجوی کارشناسی هنر(طراحی صنعتی)**

Email: (amirhoossein779@gmail.com)

1. **دانشجو کارشناسی روانشناسی**

Email: ([Adelibanow@gmail.com](mailto:Adelibanow@gmail.com))

**3- دکترای روانشناسی بالینی دانشیار دانشگاه اصفهان**

Email: (f.yazdkhasti@edu.ui.ac.ir)

چکیده

هدف: این مطالعه به بررسی رابطه بین میزان استفاده از بازی های رایانه ای، صفات شخصیتی بازیکنان، سبک های مختلف بازی، ویژگی های مطلوب شخصیت بازی و سازگاری اجتماعی در دختران و پسران نوجوان شهر اصفهان می پردازد. پژوهش حاضردر قالب طرح پژوهشی از نوع توصیفی- همبستگی و همچنین علی- مقایسه ای می باشد. روش تحقیق : در این پژوهش،‌ جامعه ی آماری عبارتند از کلیه ی دانش آموزان مقطع دبیرستان شهر اصفهان که از میان آن ها 150 نفر به شیوه ی نمونه گیری در دسترس از دو ناحیه ی شهر اصفهان انتخاب شدند. پس از بررسی پرسشنامه ها و حذف پرسشنامه های مخدوش و ناقص، تعداد 117 نفر (57 پسر و 60 دختر) به عنوان نمونه ی نهایی پژوهش باقی ماندند. ابزار های پژوهش به منظور جمع آوری اطلاعات: 1.پرسشنامه شخصیت نئو ( فرم کوتاه) 2. پرسشنامه سازگاری اجتماعی بل 3. پرسشنامه تاریخچه بازی های ویدیویی می باشند. تجزیه و تحلیل داده های این پژوهش با استفاده از نرم افزار SPSS-21 و با روش های آماری ضریب همبستگی پیرسون، آزمون تی دو گروه مستقل، تحلیل رگرسیون گام به گام، تحلیل واریانس چند متغیره و آزمون تعقیبی ال.اس.دی مورد تحلیل قرار گرفتند.

یافته ها: بین میزان استفاده از بازی های رایانه ای ، سازگاری اجتماعی و صفات شخصیتی در نوجوانان دختر و پسر تفاوت معناداری وجود ندارد؛ بین سبکهای مختلف بازی و سازگاری اجتماعی رابطه وجود دارد؛ بین ویژگی های مطلوب شخصیت بازی رایانه ای با صفات شخصیتی بازیکنان بازی های رایانه ای رابطه معناداری وجود دارد.

نتیجه گیری: سازگاری اجتماعی و ویژگی های شخصیتی بازیکنان به ترتیب پیش بینی کننده سبک های بازی انتخابی و ویژگی های شخصیتی مورد پسند بازی های رایانه ای نوجوانان می باشند وجنسیت نقش پررنگی در این زمینه ایفا نمی کند.

**کلمات کليدي: بازی های رایانه ای، ویژگی های شخصیتی بازی،سبک های بازی، صفات شخصیتی، سازگاری اجتماع**

**مقدمه**

باتوجه به پیشرفت سریع فناوری ارتباطات و اطلاعات، ساخت و عرضه انواع بازی های رایانه ای پیچیده افزایش سریعی یافته است. بازی های رایانه ای قدمتی نزدیک به چهل یا پنجاه سال دارند (جدیدیان، شریفی، گنجی1392). نخستین بازی های رایانه ای در دهه 1970 تولید شده و با یک تاخیر 10 ال 15 ساله وارد ایران شدند، ابتدا دستگاه های آتاری و میکرو در کلوپ ها استفاده می شدند. با گذر زمان دستگاه های پیشرفته تری از جمله سگا، سونی، پلی استیشن ، نیتیندو به بازار عرضه شدند (عبدالهی، رسولی زاده، 1392). منظور از بازی های رایانه ای سرگرمی های تعاملی هستند که بوسیله یک دستگاه الکترونیکی مجهز به میکروکنترل یا پردازشگر صورت میگیرند. بسیاری از بازی های رایانه ای به دلیل تولید تصویر متحرک با قابلیت نمایش روی صفحه تلویزیون یا نمایشگر رایانه، بازی های ویدیویی نیز محسوب میشوند. سخت افزارهای بازی شامل: کامپیوتر،کنسول بازی یا تلفن همراه می باشندکه فضای واقعی را شبیه سازی می کنند و فرد را با چالش های مختلفی روبه رو می سازند. بنابراین بازی های رایانه ای شامل تلفن همراه و بازی های ویدیویی نیز می شوند. برای بازی های رایانه ای براساس محتوا، رده سنی، سیستم مورد استفاده ، تقسیمات گوناگونی در کشور های مختلفی صورت گرفته است (آذین، موسوی، 1390). یکی از معروف ترین تقسیم بندی ها براساس محتوای بازی به قرار زیر می باشد : 1. بازی های سخت هسته ای[[1]](#footnote-1) /بازی هایی با محور مبارزه : اول شخص تیر انداز[[2]](#footnote-2)، مبارزه[[3]](#footnote-3)، چند نفره[[4]](#footnote-4) ، ماجراجویی[[5]](#footnote-5)، نقش بازی کردن[[6]](#footnote-6)، استراتژی[[7]](#footnote-7)، 2. ورزش[[8]](#footnote-8): رانندگی[[9]](#footnote-9)، ورزشی، 3. گاه به گاه[[10]](#footnote-10) : پازل[[11]](#footnote-11)،کارت[[12]](#footnote-12)، تخته ای[[13]](#footnote-13)؛ این طبقه بندی بر اساس میزان حضور بازیکن ها در بازی و عدم آگاهی از محیط پیرامون خود در دنیای واقعی صورت گرفته است. بیشترین حضور، مربوط به بازی های سخت هسته ای / مبارزه محور، کمترین حضور بازی های گاه به گاه و بازی های ورزشی بین آنها قرار دارد (گاخنباخ[[14]](#footnote-14)، رزی[[15]](#footnote-15)، بون[[16]](#footnote-16)،2011 ). درپژوهشی که حبیبی و بهنامی فرد (1395) با عنوان "جایگاه فضای باز شهری در الگوی فراغتی نوجوانان امروزی" انجام داده اند نشان دادند که 88% نوجوانان در ساعات فراغت خود، از اینترنت استفاده می کنند.

نوجوانان سنین 19-12 در یکی از مهمترین مراحل رشد شخصیت فردی، اجتماعی، تغییرات فیزیکی، بیولوژیکی، روحی، و فکری قرار دارند. در مقایسه با سایر گروه ها، حساس تر و آسیب پذیر تر و دچار فشار روانی عمیق تری هستند (حبیبی، بهنامی فرد 1395). نتایج پژوهش والکنبورگ[[17]](#footnote-17) و همکاران (2016) با عنوان استفاده از اینترنت و بازی رایانه ای نشان داد که، در طول 10 سال گذشته بازی های آنلاین و گوشی همراه به محبوبیت دو برابر دست یافته اند و بیش از یک پنجم دانش آموزان (23% ) به طور منظم حداقل چهار بار در هفته از اینترنت برای استفاده از بازی های آنلاین استفاده کرده اند. پسران 39% و دختران 32% که استفاده پسران 7% از دختران بیشتر بوده است. بروکس[[18]](#footnote-18) و همکاران (2016) در تحقیق خود اظهار داشتند که استفاده از بازی ها با دستگاه بین سال های 2007 تا 2014 در انگلستان از 31% به 44% افزایش یافته است که فعال ترین بازیکنان افراد جوان بین سنین 24- 12 سال بوده اند.

هارتمن[[19]](#footnote-19) و کلیمت[[20]](#footnote-20) (2006) اظهار کردند که وقتی یک فرد یک بازی رایانه ای انتخاب می کند، در واقع اقدام به یک تصمیم هشیارانه برای سپری کردن وقت خود نموده است. تصمیم به انجام هر رفتاری نشان دهنده تاثیر ویژگی های موقعیتی مثل خلق، و ویژگی های پایدار مانند شخصیت می باشد. شخصیت و ویژگی های شخصیتی به مجموعه افکار، هیجانات و رفتار های متمایز و پایداری گفته میشود که شیوه ی انطباق ما با دنیا را نشان می دهد و از موقعیتی به موقعیت دیگر تغییر چندانی نمی کند و پیش بینی رفتار فرد در آینده است (کاپلان[[21]](#footnote-21)، سادوک[[22]](#footnote-22)،2015). در همین راستا نتایج پژوهش عبدالهی (1392) با عنوان "تاثیر بازی های رایانه ای بر ویژگی های شخصیتی و سازگاری نوجوانان" نشان داد که گرایش نوجوانان برون گرا به بازی های رایانه ای بیشتر از نوجوانان درون گرا است؛ همچنین سازگاری آموزشی نوجوانان با سابقه بازی، از نوجوانان بدون سابقه بازی کمتر است (عبداللهی، رسولی زاده، 1392).

از عوامل دیگر مرتبط با استفاده از بازی های رایانه ای، میزان سازگاری اجتماعی می باشد. نتایج تحقیق لوبل[[23]](#footnote-23) و همکاران (2017) نشان داد که اگرچه نوجوانان با سازگاری اجتماعی بالا به بازیهای رایانه ای زنده گروهی، بیشتر می پردازند، ولی افراط در بازی های رایانه ای خود می تواند باعث گرایش نوجوانان به درونگرایی گردد (لوبل و همکاران،2017).

در سال های اخیرنتایج متناقضی در ارتباط با میزان استفاده از بازی های رایانه در بین نوجوانان دختر و پسر و تفاوت استفاده از بازی های رایانه ای بین دو گروه، نوع نگاه نسبت به دختران در بازی و.. ارائه شده است. بخشی از این تناقض ها می تواند بدلیل عدم وجود تقسیم بندی های صحیح برای بازی های رایانه ای (که در در قسمت مقدمه آورده شد)، عدم توجه به سبک های مختلف بازی، و ویژگی های شخصیت بازی باشد) چشمی، زمانی، 1389). بنابر این، هدف از این تحقیق، بررسی رابطه بین میزان استفاده از بازی های رایانه ای، صفات شخصیتی بازیکنان، سبک های مختلف بازی، ویژگی های شخصیت بازی و سازگاری اجتماعی در دختران و پسران نوجوان شهر اصفهان می باشد.

**روش تحقیق**

طرح پژوهش حاضر از نوع توصیفی- همبستگی و همچنین علی- مقایسه ای می باشد. در این پژوهش،‌ جامعه ی آماری عبارتند از کلیه ی دانش آموزان مقطع دبیرستان شهر اصفهان که از میان آن ها 150 نفر (هفتاد و پنج نفر پسر و هفتاد و پنج نفر دختر) به شیوه ی نمونه گیری در دسترس از دو ناحیه ی شهر اصفهان انتخاب شدند. پس از بررسی پرسشنامه ها و حذف پرسشنامه های مخدوش و ناقص، تعداد 117 نفر (57 پسر و 60 دختر) به عنوان نمونه ی نهایی پژوهش باقی ماندند.

جهت رعایت ملاحظات اخلاقی، هیچ اطلاعات هویتی از شرکت کنندگان گرفته نشد و تمامی شرکت کنندگان پس از دریافت اطلاعات لازم در مورد ماهیت پژوهش و با رضایت آگاهانه، در این پژوهش شرکت کردند.

**ابزارسنجش**

**پرسشنامه ی شخصیت نئو (فرم کوتاه)[[24]](#footnote-24)**

پرسشنامه نئو آزمون جامعی است که امکان بررسی جامعی از شخصیت افراد را فراهم می سازد. این پرسشنامه توسط کاستا[[25]](#footnote-25) و مک ری[[26]](#footnote-26) در سال 1986 ارائه شد.(کاستا، مک ری، 1986) این پرسشنامه از 60 گویه تشکیل شده است که براساس طیف لیکرت 5 درجه ای (0 تا 4) نمره گذاری می شوند. هر دوازده گویه از این مقیاس، یکی از پنج عامل بزرگ شخصیتی (روانرنجوری، برونگرایی، باز بودن به روی تجربه، توافق و وجدان) را می سنجند. ویژگی های روانسنجی این پرسشنامه در ایران مورد بررسی قرار گرفته و تأیید شده است. در پژوهش کوشکی، هومن و زاهدی، (1388)، روایی همزمان این پرسشنامه از طریق همبستگی معنادار با فرم بلند آن تأیید شد. همچنین روایی عامل این پرسشنامه تأیید گردید. در پژوهش مذکور، پایایی زیرمقیاس های این پرسشنامه از طریق ضریب پایایی آزمون- باز آزمون، بین 65/0 تا 86/0 محاسبه گردید.

**پرسشنامه ی سازگاری اجتماعی بل[[27]](#footnote-27)**

این پرسشنامه بخشی از پرسشنامه ی جامع سازگاری بل می باشد که به سنجش میزان سازگاری اجتماعی می پردازد. این پرسشنامه از 32 آیتم تشکیل شده است که به صورت دو گزینه بلی=0، و خیر=1 نمره گذاری می گردد. به طور اختصاصی، ویژگی های روانسنجی این پرسشنامه در ایران، مورد تأیید قرار گرفته است و ضرایب پایایی آن بین 86/0 تا 89/0 گزارش شده است (عالی پور بیرگانی، سحاقی و جلوداری، 1394). همچنین در پژوهش حاضر، روایی همزمان این پرسشنامه از طریق همبستگی معنادار با عوامل برونگرایی و روان رنجوری پرسشنامه نئو، تأیید شد.

**پرسشنامه ی تاریخچه ی بازی ویدئویی[[28]](#footnote-28)**

این پرسشنامه، یکی از ابزارهای نسبتاً جدید جهت سنجش میزان استفاده از بازی های رایانه ای محسوب می شود. این ابزار در سال 2006 توسط گاخنباخ[[29]](#footnote-29) ساخته شده است و دارای 20 آیتم مختلف است که جنبه های مختلفی همچون اطلاعات جمعیت شناختی، ژانرهای بازی مورد علاقه، شخصیت های بازی مورد علاقه، ابزارهای بازی رایج و میزان استفاده از بازی های رایانه ای در سال های اخیر را می سنجد. در پژوهش های انجام شده در خارج از کشور، ویژگی های روانسنجی این پرسشنامه از جمله روایی ملاکی، در حد مطلوبی ارزیابی شده است (گاخنباخ و بون[[30]](#footnote-30)، 2011). در این پژوهش، همسانی درونی این پرسشنامه 76/0 محاسبه شد و ضریب پایایی دو نیمه سازی آن نیز 55/0 محاسبه گردید.

**روش تحلیل داده ها**

داده های این پژوهش با استفاده از نرم افزار SPSS-21 و با روش های آماری ضریب همبستگی پیرسون، آزمون تی دو گروه مستقل، تحلیل رگرسیون گام به گام، تحلیل واریانس چندمتغیره و آزمون تعقیبی ال.اس.دی مورد تحلیل قرار گرفتند.

**یافته ها**

در این پژوهش 7/48 درصد شرکت کنندگان، پسر و 3/51 درصد آن ها دختر بودند. به لحاظ وضعیت اقتصادی، 7/7 درصد آزمودنی ها وضعیت اقتصادی خود را ضعیف، 3/45 درصد متوسط، 9/41 درصد خوب، 3/4 درصد خیلی خوب، گزارش کردند و 8/0 درصد از آزمودنی ها نیز وضعیت اقتصادی خود را گزارش نکردند. به لحاظ تحصیلات مادر، 7/13 درصد شرکت کنندگان، مادر خود را دارای تحصیلات ابتدایی، 5/26 درصد دارای تحصیلات راهنمایی، 9/35 دارای دیپلم، 8/6 درصد دارای فوق دیپلم، 1/11 درصد دارای لیسانس، 6/2 درصد دارای فوق لیسانس معرفی کرده و 4/3 درصد اطلاعاتی در این زمینه گزارش نکرده بودند. به لحاظ تحصیلات پدر، 6/2 درصد، پدر خود را بدون سواد، 4/21 درصد دارای تحصیلات ابتدایی، 4/21 درصد دارای تحصیلات راهنمایی، 1/17 درصد دارای دیپلم، 7/7 درصد دارای فوق دیپلم، 4/15 درصد دارای لیسانس، 5/8 درصد دارای فوق لیسانس، 4/3 درصد دارای دکترا معرفی کرده و 6/2 درصد، تحصیلات پدر خود را اعلام نکرده بودند. همچنین 1/17 درصد آزمودنی ها اعلام کردند که علاوه بر تحصیل به شغل پاره وقت نیز مشغول هستند.

میانگین و انحراف استاندارد نمرات شرکت کنندگان در متغیرهای میزان استفاده از بازی های رایانه ای، ویژگی های شخصیتی و سازگاری اجتماعی، در جدول1 ارائه شده است. این یافته ها به تفکیک جنسیت ارائه شده و معناداری تفاوت دو جنس با آزمون تی دو گروه مستقل، مورد سنجش قرار گرفته است.

میانگین و انحراف استاندارد نمرات شرکت کنندگان در متغیرهای میزان استفاده از بازی های رایانه ای، صفات شخصیتی، ویژگی های شخصیت های بازی های رایانه ای و سازگاری اجتماعی، در جدول1 ارائه شده است. این یافته ها به تفکیک جنسیت ارائه شده و معناداری تفاوت دو جنس، با آزمون تی دو گروه مستقل، مورد سنجش قرار گرفته است.

**جدول1. میانگین و انحراف استاندارد نمرات آزمودنی ها در متغیرهای وابسته، به تفکیک جنسیت**

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  | | پسران | | دختران | | t | معناداری |
| میانگین | انحراف استاندارد | میانگین | انحراف استاندارد |
| میزان استفاده از بازی های رایانه ای | | 63/9 | 86/2 | 69/8 | 70/2 | 80/1 | 07/0 |
| صفات شخصیتی | روانرونجروی | 89/24 | 32/7 | 94/23 | 93/6 | 72/0 | 47/0 |
| برون گرایی | 29/28 | 99/6 | 61/29 | 00/5 | 17/1- | 24/0 |
| باز بودن به تجربه | 18/21 | 40/4 | 17/22 | 93/3 | 28/1- | 20/0 |
| توافق | 48/28 | 03/4 | 09/29 | 20/3 | 90/0- | 36/0 |
| وجدان | 90/31 | 08/7 | 60/29 | 24/7 | 73/1 | 08/0 |
| ویژگی های شخصیت های  بازی | شجاعت | 22/5 | 20/2 | 86/4 | 13/2 | 89/0 | 37/0 |
| فردیت | 57/3 | 08/2 | 47/3 | 03/2 | 27/0 | 78/0 |
| قانون مداری | 19/3 | 19/2 | 20/3 | 16/2 | 02/- | 98/0 |
| خطر | 26/5 | 25/2 | 86/4 | 22/2 | 95/0 | 34/0 |
| ابهام | 85/3 | 48/2 | 42/3 | 06/2 | 02/1 | 30/0 |
| اغواکنندگی | 63/3 | 24/2 | 97/2 | 74/1 | 77/1 | 07/0 |
| تدافعی | 52/4 | 30/2 | 88/3 | 91/1 | 63/1 | 10/0 |
| امیدوارانه | 71/4 | 25/2 | 47/4 | 32/2 | 57/0 | 56/0 |
| معنویت | 29/3 | 24/2 | 11/4 | 21/2 | 97/1- | 051/0 |
| شیطنت | 59/4 | 35/2 | 79/4 | 17/2 | 47/0- | 63/0 |
| خواب آلودگی | 50/2 | 05/2 | 12/2 | 49/1 | 16/1 | 24/0 |
| کمال گرا | 61/3 | 28/2 | 29/4 | 24/2 | 63/1- | 10/0 |
| دانایی | 52/4 | 15/2 | 94/4 | 22/2 | 03/1- | 30/0 |
| دلربایی | 12/4 | 39/2 | 98/3 | 38/2 | 31/0 | 75/0 |
| اخلاقی | 31/4 | 39/2 | 92/4 | 17/2 | 44/1- | 15/0 |
| سازگاری اجتماعی | | 30/16 | 98/3 | 82/15 | 63/3 | 67/0 | 49/0 |

نتایج جدول 1 نشان می دهد که میانگین نمرات دختران و پسران در میزان استفاده از بازی های رایانه ای، صفات شخصیتی، ویژگی های مطلوب شخصیت های بازی و نیز سازگاری اجتماعی، مشابه بوده و تفاوت معناداری به لحاظ جنسیتی بین آزمودنی ها وجود ندارد. ماتریس ضرایب همبستگی ساده بین این متغیرها در جدول 2 ارائه شده است.

**جدول2: ماتریس ضرایب همبستگی ساده بین متغیرهای پژوهش**

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| متغیر | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | 11 |
| 1. میزان بازی | - |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 2. روانرنجوری | 13/0- | - |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 3. برونگرایی | 07/0 | 49/0-\*\* | - |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 4. باز بودن به تجربه | 008/0- | 08/0 | 05/0 | - |  |  |  |  |  |  |  |
| 5. توافق | 09/0 | 19/0-\* | 14/0 | 01/0- | - |  |  |  |  |  |  |
| 6. وجدان | 10/0 | 32/0-\*\* | 22/0\* | 08/0- | 26/0\*\* | - |  |  |  |  |  |
| 7. شجاعت | 11/0 | 07/0- | 10/0 | 01/0 | 009/0- | 06/0 | - |  |  |  |  |
| 8. فردیت | 02/0 | 02/0- | 07/0 | 17/0 | 11/0 | 16/0 | 38/0\*\* | - |  |  |  |
| 9. قانون مداری | 11/0 | 18/0\* | 10/0- | 04/0- | 03/0- | 05/0 | 17/0 | 16/0 | - |  |  |
| 10. خطر | 04/0 | 16/0- | 18/0\* | 10/0 | 10/0- | 03/0 | 52/0\*\* | 37/0\*\* | 05/0 | - |  |
| 11. ابهام | 05/0 | 02/0- | 11/0 | 13/0 | 08/0- | 006/0- | 29/0\*\* | 25/0\*\* | 05/0 | 51/0\*\* | - |
| 12. اغواکنندگی | 14/0 | 03/0- | 07/0 | 07/0 | 13/0- | 02/0 | 28/0\*\* | 22/0\* | 22/0\* | 25/0\*\* | 34/0\*\* |
| 13. تدافعی | 06/0 | 14/0- | 10/0 | 07/0- | 10/0- | 01/0 | 42/0\*\* | 23/0\* | 07/0 | 46/0\*\* | 34/0\*\* |
| 14. امیدوارانه | 18/0\* | 006/0- | 06/0 | 03/0 | 04/0 | 02/0 | 17/0 | 18/0\* | 43/0\*\* | 15/0 | 18/0\* |
| 15. معنویت | 09/0 | 14/0- | 07/0 | 10/0- | 17/0 | 02/0 | 18/0\* | 16/0 | 41/0\*\* | 02/0- | 01/0 |
| 16. شیطنت | 18/0\* | 05/0- | 06/0 | 21/0\* | 13/0- | 14/0- | 23/0\* | 18/0\* | 07/0 | 43/0\*\* | 43/0\*\* |
| 17. خواب آلودگی | 09/0 | 06/0- | 006/0- | 01/0 | 03/0 | 02/0- | 07/0 | 13/0 | 20/0\* | 05/0 | 19/0\* |
| 18. کمال گرا | 20/0\* | 10/0- | 11/0 | 14/0 | 11/0 | 16/0 | 33/0\*\* | 27/0\*\* | 24/0\*\* | 30/0\*\* | 33/0\*\* |
| 19. دانایی | 02/0 | 24/0-\*\* | 24/0\*\* | 02/0- | 10/0 | 32/0\*\* | 43/0\*\* | 34/0\*\* | 19/0\* | 36/0\*\* | 29/0\*\* |
| 20. دلربایی | 21/0\* | 05/0 | 06/0 | 12/0 | 09/0 | 08/0 | 28/0\*\* | 25/0\*\* | 10/0 | 33/0\*\* | 41/0\*\* |
| 21. اخلاقی | 15/0 | 06/0- | 13/0 | 09/0- | 11/0 | 11/0 | 30/0\*\* | 25/0\*\* | 36/0\*\* | 16/0 | 14/0 |
| 22. سازگاری اجتماعی | 005/0 | 39/0\*\* | 23/0-\* | 03/0 | 08/0 | 04/0 | 02/0 | 05/0 | 13/0 | 08/0- | 03/0- |

\*P< 05/0 \*\*P< 01/0

**ادامه ی جدول2**

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| متغیر | 12 | 13 | 14 | 15 | 16 | 17 | 18 | 19 | 20 | 21 | 22 |
| 12. اغواکنندگی | - |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 13. تدافعی | 32/0\*\* | - |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 14. امیدوارانه | 11/0 | 32/0\*\* | - |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 15. معنویت | 01/0 | 13/0 | 50/0\*\* | - |  |  |  |  |  |  |  |
| 16. شیطنت | 18/0\* | 32/0\*\* | 17/0 | 02/0 | - |  |  |  |  |  |  |
| 17. خواب آلودگی | 18/0\* | 15/0 | 09/0 | 21/0\* | 19/0\* | - |  |  |  |  |  |
| 18. کمال گرا | 17/0 | 19/0\* | 35/0\*\* | 29/0\*\* | 27/0\*\* | 07/0 | - |  |  |  |  |
| 19. دانایی | 09/0 | 34/0\*\* | 36/0\*\* | 38/0\*\* | 20/0\* | 08/0- | 45/0\*\* | - |  |  |  |
| 20. دلربایی | 20/0\* | 22/0\* | 20/0\* | 13/0 | 47/0\*\* | 16/0 | 41/0\*\* | 25/0\*\* | - |  |  |
| 21. اخلاقی | 04/0 | 21/0\* | 48/0\*\* | 56/0\*\* | 26/0\*\* | 03/0 | 40/0\*\* | 61/0\*\* | 33/0\*\* | - |  |
| 22. سازگاری اجتماعی | 05/0- | 03/0- | 11/0 | 03/0- | 02/0- | 05/0- | 06/0 | 07/0 | 16/0 | 04/0 | - |

\*P< 05/0 \*\*P< 01/0

همانطور که در جدول 2 ملاحظه می شود، بین میزان بازی با شخصیت امیدوارانه، شیطنت، کمال گرا و دلربایی، همبستگی معناداری وجود دارد. بین روانرنجوری با برونگرایی، توافق، وجدان، قانون مداری، دانایی و سازگاری اجتماعی، همبستگی معناداری وجود دارد. بین برونگرایی با وجدان، خطر، دانایی و سازگاری اجتماعی، همبستگی معنادار وجود دارد. بین باز بودن به روی تجربه با شیطنت، توافق با وجدان، و وجدان با دانایی، همبستگی معنادار وجود دارد. بین متغیر شجاعت با متغیرهای فردیت، خطر، ابهام، اغواکنندگی، تدافعی، معنویت، شیطنت، کمال گرا، دانایی، دلربایی و اخلاقی، همبستگی معنادار وجود دارد. بین فردیت با خطر، ابهام، اغواکنندگی، تدافعی، امیدوارانه، شیطنت، کمال گرا، دانایی، دلربایی و اخلاقی، همبستگی معنادار وجود دارد. بین قانونمداری با اغواکنندگی، امیدوارانه، معنویت، خواب آلودگی، کمال گرا، دانایی و اخلاقی، همبستگی معنادار وجود دارد. بین خطر با ابهام، اغواکنندگی، تدافعی، شیطنت، کمال گرا، دانایی و دلربایی، همبستگی معنادار وجود دارد. بین ابهام با اغواکنندگی، تدافعی، امیدوارانه، شیطنت، خواب آلودگی، کمال گرا، دانایی و دلربایی، همبستگی معنادار وجود دارد. بین متغیر اغواکنندگی با متغیرهای تدافعی، شیطنت، خواب آلودگی و دلربایی، همبستگی معنادار وجود دارد. بین متغیر تدافعی با متغیرهای امیدوارانه، شیطنت، کمال گرا، دانایی، دلربایی و اخلاقی، همبستگی معنادار وجود دارد. بین شخصیت امیدوارانه با شخصیت های معنویت، کمال گرا، دانایی، دلربایی و اخلاقی، همبستگی معنادار وجود دارد. بین معنویت با خواب آلودگی، کمال گرا، دانایی و اخلاقی، همبستگی معنادار وجود دارد. بین شیطنت با خواب آلودگی، کمال گرا، دانایی، دلربایی و اخلاقی، همبستگی معنادار وجود دارد. بین کمال گرا با دانایی، دلربایی و اخلاقی، همبستگی معنادار وجود دارد. بین دانایی با دلربایی و اخلاقی، نیز ضریب همبستگی، معنادار است. همچنین بین دلربایی و اخلاقی، همبستگی معنادار وجود دارد.

جهت پیش بینی میزان استفاده از بازی های رایانه ای براساس ویژگی های شخصیتی و سازگاری اجتماعی، از تحلیل رگرسیون گام به گام استفاده شد که نتایج، بیانگر آن بود که هیچ متغیری وارد معادله ی رگرسیونی نشد. بنابراین، هیچیک از صفات شخصیتی مورد بررسی در این پژوهش و همچنین سازگاری اجتماعی، قادر به پیش بینی معنادار میزان استفاده از بازی های رایانه ای نمی باشند.

جهت پیش بینی ویژگی های شخصیت های مطلوب بازی های رایانه ای براساس صفات شخصیتی خود فرد، از تحلیل رگرسیون گام به گام استفاده شد که نتایج آن در جدول 3 ارائه شده است.

**جدول 3: نتايج تحليل رگرسيون گام به گام، جهت بررسي پيش بيني شخصیت های بازی مطلوب، براساس صفات شخصیتی خود فرد**

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| متغيرهاي پيش بين | متغير ملاک | R | R2 | F | معناداری | Beta | t | معناداری |
| - | شجاعت | هیچ متغیری وارد معادله نشده است | | | | | | |
| - | فردیت | هیچ متغیری وارد معادله نشده است | | | | | | |
| روانرنجوری | قانون مداری | 18/0 | 03/0 | 21/4 | 04/0 | 18/0 | 05/2 | 04/0 |
| برونگرایی | خطر | 18/0 | 03/0 | 07/4 | 04/0 | 18/0 | 01/2 | 04/0 |
| - | ابهام | هیچ متغیری وارد معادله نشده است | | | | | | |
| - | اغوا | هیچ متغیری وارد معادله نشده است | | | | | | |
| - | تدافعی | هیچ متغیری وارد معادله نشده است | | | | | | |
| - | امیدوارانه | هیچ متغیری وارد معادله نشده است | | | | | | |
| - | معنویت | هیچ متغیری وارد معادله نشده است | | | | | | |
| بازبودن به تجربه | شیطنت | 21/0 | 04/0 | 75/5 | 01/0 | 21/0 | 39/2 | 01/0 |
| - | خواب آلودگی | هیچ متغیری وارد معادله نشده است | | | | | | |
| - | کمال گرا | هیچ متغیری وارد معادله نشده است | | | | | | |
| وجدان | دانایی | 32/0 | 10/0 | 44/13 | 00/0 | 32/0 | 66/3 | 00/0 |
| برونگرایی | 37/0 | 13/0 | 08/9 | 00/0 | 18/0 | 08/2 | 04/0 |
| - | دلربایی | هیچ متغیری وارد معادله نشده است | | | | | | |
| - | اخلاقی | هیچ متغیری وارد معادله نشده است | | | | | | |

همانطور که در جدول 3 ملاحظه می شود، در مورد قانون مداری شخصیت بازی، صفت روانرنجوری به عنوان تنها پیش بین معنادار، وارد معادله شده است. جهت رگرسیون نیز مثبت است یعنی بالا بودن صفت روانرنجوری، بالا بودن ترجیح شخصیت های بازی قانون مدار را پیش بینی می کند و بالعکس. البته میزان واریانس تبیین شده، بسیار پایین است که نشان می دهد اکثر واریانس تغییر، توسط متغیرهای دیگری پیش بینی می شوند که در این پژوهش، مورد بررسی قرار نگرفته اند.

در مورد ویژگی خطر پذیر بودن شخصیت بازی، تنها صفت برونگرایی، وارد معادله ی رگرسیون شده است و به طور مثبت یا مستقیم، این ویژگی را پیش بینی می کند. به طوریکه بالا بودن برون گرایی، بالا بودن میزان ترجیح خطرپذیری شخصیت بازی را پیش بینی می کند و بالعکس. در مورد ترجیح شیطنت شخصیت بازی، تنها صفت شخصیتی باز بودن به روی تجربه، وارد معادله شده است. جهت رگرسیون نیز مثبت است که نشان می دهد با بالا بودن بازبودن به تجربه، ترجیح بیشتری برای شیطنت شخصیت بازی، وجود دارد و برعکس. در مورد ویژگی دانایی، ابتدا صفت وجدان به عنوان قوی ترین پیش بین، وارد معادله شده است و سپس صفت برونگرایی، به عنوان پیش بین دوم، به معادله اضافه شده و به طور معناداری قدرت پیش بینی را افزایش داده است. جهت رگرسیون برای هردو متغیر پیش بین، مثبت است که نشان می دهد با افزایش این متغیرها، افزایش ترجیح دانایی شخصیت بازی، مورد انتظار است و برعکس.

در مورد سایر متغیرهای ملاک، هیچ متغیر پیش بینی وارد معادله نشده است که نشان می دهد هیچ یک از صفات شخصیتی مورد بررسی در این پژوهش قادر به پیش بینی معنادار مابقی ویژگی های شخصیت های بازی، نبوده اند.

در بخش بعدی از یافته ها این موضوع بررسی شد که آیا افرادی که به سبک های مختلف بازی های رایانه ای (اول شخص تیرانداز، نقش بازی کردن/ استراتژی، رانندگی/ ورزشی، پازل/ فکری، و هیچ یک از این موارد) علاقه مند هستند، از لحاظ ویژگی های شخصیتی و سازگاری اجتماعی، متفاوت هستند یا خیر. برای تحلیل این موضوع از تحلیل واریانس چندمتغیره استفاده شد. پس از اطمینان از عدم معناداری آزمون های باکس و لوین (05/0 P>) به عنوان پیشفرض های لازم، این تحلیل مورد بررسی قرار گرفت که نتایج آن در جداول 4 و 5 ارائه شده است.

**جدول4. نتايج آزمون لامبداي ويلکس جهت بررسی تحلیل های چندمتغیری**

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| شاخص ها  منبع تأثيرات | مقدار ويژه | F | درجه ي آزادي فرض | درجه ي آزادي خطا | معناداري | مجذور اتا | توان آماري |
| عضويت گروهي | 76/0 | 97/0 | 00/30 | 00/522 | 48/0 | 05/0 | 87/0 |

**جدول5. نتايج تحليل واريانس چندمتغيره به تفکيک هريک از متغيرهای وابسته**

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| شاخص ها  منبع تأثيرات | | مجموع مجذورات | درجه ي آزادي | ميانگين مجذورات | F | معنا  داري | مجذور  اتا | توان  آماري |
| عضویت گروهی | روانرنجوری | 82/298 | 5 | 76/59 | 19/1 | 31/0 | 05/0 | 41/0 |
| برونگرایی | 70/70 | 5 | 14/14 | 37/0 | 86/0 | 01/0 | 14/0 |
| باز بودن به تجربه | 08/82 | 5 | 41/16 | 93/0 | 46/0 | 04/0 | 32/0 |
| توافق | 66/86 | 5 | 33/17 | 33/1 | 25/0 | 05/0 | 45/0 |
| وجدان | 81/184 | 5 | 96/36 | 69/0 | 62/0 | 03/0 | 24/0 |
| سازگاری اجتماعی | 10/178 | 5 | 62/35 | 63/2 | 02/0 | 10/0 | 79/0 |

نتایج جدول4، نشان می دهند که با در نظر گرفتن کلیه ی متغیرهای وابسته به طور کلی، بین سبک های مختلف بازی در متغیرهای وابسته، تفاوت معناداری وجود ندارد. اما جدول 5 نشان می دهد که با در نظر گرفتن هریک از متغیرهای وابسته به طور جداگانه، تنها در سازگاری اجتماعی، بین سبک های مختلف بازی، تفاوت معناداری وجود دارد. جهت بررسی دقیق تر این تفاوت ها از آزمون تعقیبی ال.اس.دی استفاده شد که نتایج آن در جدول 6 ارائه شده است.

**جدول6. نتایج آزمون تعقیبی ال. اس. دی برای مقایسه ی زوجی میانگین نمرات گروه ها در سازگاری اجتماعی**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| متغیر وابسته | گروه (I) | گروه (J) | تفاوت میانگین (I-J) | سطح معناداری |
| سازگاری اجتماعی | اول شخص تیرانداز  اول شخص تیرانداز  اول شخص تیرانداز  اول شخص تیرانداز  نقش بازی کردن  نقش بازی کردن  نقش بازی کردن  رانندگی/ ورزشی  رانندگی/ ورزشی  پازل/ فکری | نقش بازی کردن  رانندگی/ ورزشی  پازل/ فکری  هیچیک از موارد  رانندگی/ ورزشی  پازل/ فکری  هیچیک از موارد  پازل/ فکری  هیچیک از موارد  هیچیک از موارد | 56/1-  90/2-  72/0-  45/2-  34/1-  83/0  89/0-  18/2  45/0  73/1- | 13/0  00/0  56/0  02/0  17/0  51/0  42/0  07/0  66/0  19/0 |

همانطور که در جدول 6 ملاحظه می گردد، بین سازگاری اجتماعی افرادی که بازی های اول شخص تیرانداز را عمدتاً انجام می دهند با افرادی که بازی های رانندگی/ ورزشی را انجام می دهند، تفاوت معناداری وجود دارد. بر این اساس، سازگاری اجتماعی نوجوانانی که بازی های رانندگی/ ورزشی را ترجیح می دهند نسبت به گروه دیگر، بالاتر است. همچنین این نتایج نشان می دهد که سازگای اجتماعی افرادی که هیچیک از بازی های ذکر شده را انجام نمی دهند، به طور معناداری بالاتر از افرادی است که بازی های اول شخص تیرانداز را انجام می دهند.

جمع بندی و نتیجه گیری :

نتایج مطالعه پیش رو نشان داده است که بین میزان استفاده از بازی های رایانه ای با ویژگی های شخصیتی روان رنجوری، برون گرایی، باز بودن به تجربه، توافق پذیری، وجدانی بودن در نوجوانان دختر و پسر تفاوت معناداری وجود ندارد. این نتایج با نتایج والکنبورگ[[31]](#footnote-31) و همکاران (2016)، حبیبی و بهنامی فرد (1395) و زبردست و کلانتری (1392) همسو است و با نتایج تحقیقات عبداللهی (1392) مغایرت دارد. همچنین بین سازگاری اجتماعی نوجوانان دختر و پسری که به بازی های رایانه ای می پردازند، تفاوت معناداری وجود ندارد که با نتایج عبداللهی (1392) مغایرت دارد. این مغایرت ها می توانند بدلیل تقسیم بندی های متفاوتی باشند که در مورد بازی های رایانه ای صورت گرفته اند. مثلا در بعضی از تحقیقات بازی با تلفن همراه یا بازی با کنسول را از بازی های رایانه ای مجزا کرده اند که همانطور که ذکر شد، بر اساس تعریف ارائه شده در مقدمه، در تحقیق حاضر همین موارد جزء بازی های رایانه ای دسته بندی شده اند. پس با توجه به تقسیم بندی کلی ارائه شده و نتایج حاصل از این تحقیق می توان اذعان داشت که تفاوتی میان دختران و پسران نوجوان در میزان استفاده از بازی های رایانه ای وجود ندارد.

نتایج نشان داد که هیچ یک از صفات شخصیتی مورد بررسی در این پژوهش و همچنین سازگاری اجتماعی، قادر به پیش بینی معنادار میزان استفاده از بازی های رایانه ای نمی باشند. درصورتی که بین ویژگی های شخصیتی و سازگاری اجتماعی رابطه وجود دارد و روان رنجوری بالا سازگاری اجتماعی پایین و برون گرایی بالا سازگاری اجتماعی بالا را پیش بینی می کند. از طرف دیگر بین افرادی که به سبک های مختلف بازی های رایانه ای (اول شخص تیرانداز، نقش بازی کردن/ استراتژی، رانندگی/ ورزشی، پازل/ فکری، و هیچ یک از این موارد) علاقه مند هستند، سازگاری اجتماعی متفاوتی مشاهده شد. به این ترتیب که، سازگاری اجتماعی افرادی که بازی های رانندگی/ورزشی را عمدتاً انجام می دهند، بیشتر از افرادی است که بازی های اول شخص تیرانداز را انجام می دهند؛ سازگای اجتماعی افرادی که هیچ یک از بازی های ذکر شده را انجام نمی دهند، به طور معناداری بالاتر از افرادی است که بازی های اول شخص تیرانداز را انجام می دهند. در همین راستا نتایج پژوهش شیرازی (1395) با عنوان "مقایسه حمایت اجتماعی در نوجوانان علاقه مند به سبک های مختلف بازی های رایانه ای" نشان داد که نوجوانان علاقه مند به بازی های رایانه ای سبک آنلاین گسترده تیمی، حمایت اجتماعی بیشتری نسبت به علاقه مندان سبک های انفرادی ادراک می کنند. علاوه براین عواملی از جمله، نحوه انجام بازی، لذت از فناوری های نوین، و مورد توجه واقع شدن که از طریق کسب امتیازات برای خود و دوستان به نمایش در می آید، در بازی های آنلاین و اجتماعی دیده میشود (شیرازی،1395). بنابر این می توان اینگونه نتایج را تبیین کرد که نوجوانانی که از سازگاری اجتماعی بالاتری برخوردارند بیشتر به بازیهایی که دارای محتوای همکارانه و سازنده مانند ورزش است می پردازند.

نتایج هچنین نشان دهند آن است که بین ویژگی های مطلوب شخصیت بازی های رایانه ای با صفات شخصیتی بازیکنان رابطه معنادار وجود دارد؛ به طوریکه بالا بودن برون گرایی، بالا بودن میزان ترجیح خطرپذیری شخصیت بازی را پیش بینی می کند و بالعکس؛ بالا بودن باز بودن به تجربه، ترجیح بیشتری برای شیطنت شخصیت بازی را پیش بینی می کند و بالعکس؛ بالا بودن وجدان و برون گرایی افزایش ترجیح دانایی شخصیت بازی را پیش بینی می کند و برعکس؛ همچنین بالا بودن صفت روانرنجوری، بالا بودن ترجیح شخصیت های بازی قانون مدار را پیش بینی می کند و بالعکس.

در تبیین این نتایج می توان بیان کرد که افراد برونگرا، اجتماعی، مثبت، با انرژی و فعال هستند و به همین دلایل برای داشتن تجارب تازه و هیجان آمیز حتی درجاتی از خطرات، کنجکاو، مشتاق و با دل و جرأت باشند (براتی، عریضی،1391). از طرف دیگر افراد با ویژگی شخصیتی باز بودن انسان هایی هستند که در باروری تجربه های درونی و دنیای پیرامون کنجکاو بوده و زندگی آنها سرشار از تجربه است. این افراد طالب لذت بردن از نظریه های جدید و ارزش های غیر متعارف هستند (حق شناس، 1385). در تبیین رابطه بین وجدانی بودن و ترجیح دانایی در بازی می توان گفت که از آنجاییکه افراد دارای ویژگی شخصیت وجدانی، افرادی هستند که توانایی بالایی در کنترل تکانه ها و تمایلات خود دارند و برای رسیدن به اهداف خود فعالانه به طرح برنامه و سازماندهی و اجرای وظایف می پردازند (حق شناس، 1385). ترجیح دانایی در بازی ها در مقایسه با بازی های شیطنت آمیز یا خطرآفرین دور از انتظار نیست. ارتباط بین شخصیت روان رنجور و تمایل به بازی های قانون مدار را شاید بتوان اینگونه توجیه کرد که این افراد بدلیل اضطراب، استرس و شرم بالایی که تجربه می کنند افرادی بیش از حد کنترل شده هستند و به همین دلیل بازی های دارای قانون را به بازی های دیگر ترجیه می دهند.

پیشنهادات

پژوهش حاضر نشان داد که نوجوانان دارای ویژگی های برونگرایی و سازگاری اجتماعی بیشتر به بازی های آنلاین مثل رانندگی، بازی های ورزشی، پرتجربه و پر خطر می پردازند. ولی با توجه به نتایج پژوهش های هم راستا، در میزان استفاده از بازی ها، حتی بازی های فوق نیز باید جانب احتیاط رعایت گردد؛ چون استفاده بیش از حد می تواند منجر به گرایش به درونگرایی گردد. بنابر این توصیه می شود بازی سازان و روانشناسان با تمرکز بر ویژگی های مطلوب شخصیتهای بازی های رایانه ای که با صفات شخصیتی بازیکنان همخوانی دارد و ساخت انواع بازی ها به بهبود سازگاری اجتماعی و مهارت های اجتماعی مبادرت ورزند.

**مراجع**

- عالی پور بیرگانی، س.، سحاقی، ح.، جلوداری، آ. (1394). بررسی رابطه ی حمایت اجتماعی ادراک شده و خودکارآمدی تحصیلی با سازگاری اجتماعی در دانشجویان جندی شاپور اهواز. *راهبردهای توسعه در آموزش پزشکی، 2 (1)،* 37-26.

- فردین، م.ع.، شیرازی، م .(1395). حمایت اجتماعی در نوجوانان علاقه مند به سبک های مختلف بازی های رایانه ای. *فصلنامه آموزش بهداشت و ارتقاء سلامت، 4*، 70-67.

- موسوی، ا. (1390). بازی های رایانه ای از منظر اخلاق کاربردی با رویکرد اسلامی، *فصلنامه علمی پژوهشی پژوهشنامه اخلاق، 14*، 4-10.

- آذین، ا.، و موسوی، ا. (1390). بررسی نقش عوامل آموزشگاهی بر سازگاری دانش آموزان مقطع متوسطه شهرستان فریدون شهر. *مجله جامعه شناسی کاربردی، 41* ، 189-191.

- براتی، ه.، عریضی. ح. (1391). رابطه خطرپذیری با عواطف منفی با توجه به گشودگی نسبت به احساسات. *مطالعات روان شناختی*، 8(70)، 2-55.

- جدیدیان ، احمد.، شریفی، پ.، گنجی، ح. (1392). فرا تحلیل بازی های رایانه ای بر زمان واکنش انتخابی، حافظه کاری و تجسم فضایی. *فصلنامه روانشناسی تربیتی ، 28*، 2-8.

- چشمی، م.، و زمانی، ب. (1389). بررسی رابطه اعتیاد به اینترنت با مهارت های اجتماعی و عملکرد تحصیلی دانش اموزان دوم راهنمایی شهر اصفهان ، *پایان نامه کارشناسی ارشد، دانشگاه اصفهان*، 15-20.

- حبیبی ، م.، و بهنامی فرد، ف. (1395). جایگاه فضای مجازی اینترنت و فضای باز شهری در الگوی فراغتی نوجوانان امروزی. *نشریه مطالعات جامعه شناختي شهری، 6* (20)، 99-120.

-حق شناس، ح. (1378). هنجاریابی آزمون شخصیتی نئو. فرم تجدید نظر شده. *فصلنامه اندیشه و رفتار، 16*، 38-47. --حق شناس، ح. (1385).طرح پنج عاملی ویژگی های شخصیت. شیراز: دانشگاه علوم پزشکی و خدمات بهداشتی درمانی شیراز.

- زبردست ، ا.، و کلانتری ، م. (1392). تاثیر فناوری های نوین در تغییر الگوی گذران فراغت نوجوانان و جوانان شهر اصفهان، از مجموعه مقالات کنگره ملی اوقات فراغت و سبک زندگی. شیراز: پژوهشکده علوم اجتماعی دانشگاه شیراز.

- عبداللهی، ر.، و رسولی زاده ط. (1392). تاثیر بازی های رایانه ای بر ویژگی شخصیتی و سازگاری نوجوانان تهران، *نشریه پلیس زن، 2*(18)، 85 -.102.

- کوشکی، ش.، هومن، ح.، زاهدی، س. (1388). رابطه ی ویژگی های شخصیتی با عوامل رضایت شغلی دبیران. *فصلنامه تحقیقات روانشناختی، 1 (4)*، 26-8.

-Brooks, F.M., Chester, K. L., Smeeton, N. C. and Spencer, N. H. (2016), Video gaming in adolescence: factors associated with lei-sure time use, Journal of Youth Studies, 19(1), 36-54.

-Kaplan, V. J., Sadock, V.A. (2015). Synopsis Bahavioural Science, Update with DSM-5; (11TH). Edition copyright 2015.

-Gackenbach, J., & Bown, J. (2011).Mindfulness and video game play: A preliminary inquiry. *Mindfulness,* *2,* 114–122.

-Gackenbach, J.I., Rosie, M., Bown, J. & Sample, T. (2011). Dream Incorporation of Video Game Play as a Function of interactivity and fidelity*.   
Dreaming, 21*(1), 32-50.

-Hartmann, T., & Klimmt, C. (2006). The influence of personality factors on computer game choice. In Vorderer, P. & Bryant, J. (Eds.) *Playing Video Games. Motives, Responses, and Consequences* (pp. 115-131). Mahwah, NJ: Lawrence Erlbaum Associates, Publishers.

- Lobel, A., Engles, C.M.E.R., Stone, L.L., Burk, W.J., Granic, I. (2017). Video Gaming and Children’s Psychosocial Wellbeing: A Longitudinal Study. [*Journal of Youth and Adolescence*](https://link.springer.com/journal/10964), 46 (4), 884–897.

-McCrae, R.R., & Costa, P. T. J. (1986). Personality, coping and coping effectiveness in an adult sample. *Journal of Personality, 54*, 385-405.

-Valkenburg.s.g.Inchley.r.Piter . (2015), Anlin Gaming &video gaming and internet and other drugs effectivenss in adolessens,Espad Report (2015), Result from the European shool survey project on Alcohol and other Drugs *Journal of European Monitoring for Drugs and Addiction 87-89*

1. Hard core [↑](#footnote-ref-1)
2. Person shooter [↑](#footnote-ref-2)
3. Fighting [↑](#footnote-ref-3)
4. Multiplayer [↑](#footnote-ref-4)
5. Adventure [↑](#footnote-ref-5)
6. Role Playe [↑](#footnote-ref-6)
7. Strategy [↑](#footnote-ref-7)
8. Sport [↑](#footnote-ref-8)
9. Driving [↑](#footnote-ref-9)
10. Casual [↑](#footnote-ref-10)
11. Puzzle [↑](#footnote-ref-11)
12. Card [↑](#footnote-ref-12)
13. Board [↑](#footnote-ref-13)
14. Gachenbach [↑](#footnote-ref-14)
15. Rosie [↑](#footnote-ref-15)
16. Bown [↑](#footnote-ref-16)
17. Valkenburg [↑](#footnote-ref-17)
18. Brooks [↑](#footnote-ref-18)
19. Hartmann [↑](#footnote-ref-19)
20. Klimmt [↑](#footnote-ref-20)
21. Kaplan [↑](#footnote-ref-21)
22. Sadock [↑](#footnote-ref-22)
23. Lobel [↑](#footnote-ref-23)
24. NEO Personality Inventory [↑](#footnote-ref-24)
25. Costa [↑](#footnote-ref-25)
26. McCrae [↑](#footnote-ref-26)
27. Bell Social Adjsutment Inventory [↑](#footnote-ref-27)
28. Video Game Play History Questionnaire [↑](#footnote-ref-28)
29. Gackenbach [↑](#footnote-ref-29)
30. Bown [↑](#footnote-ref-30)
31. Valkenburg [↑](#footnote-ref-31)