**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**