



**بررسی رابطه بین میزان استفاده از بازی‌های رایانه‌ای، صفات شخصیتی، ویژگی‌های
شخصیت بازی، سبک‌های 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 male and female adolescents**

امیرحسین قائدی^۱، شهربانو عادل^۲، فریبا یزدخواستی^{۳*}

۱- دانشجوی کارشناسی هنر (طراحی صنعتی)

Email: (amirhoossein779@gmail.com)

۲- دانشجو کارشناسی روانشناسی

Email: (Adelibanow@gmail.com)

۳- دکترای روانشناسی بالینی دانشیار دانشگاه اصفهان

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

چکیده

هدف: این مطالعه به بررسی رابطه بین میزان استفاده از بازی‌های رایانه‌ای، صفات شخصیتی بازیکنان، سبک‌های مختلف بازی، ویژگی‌های مطلوب شخصیت بازی و سازگاری اجتماعی در دختران و پسران نوجوان شهر اصفهان می‌پردازد. پژوهش حاضر در قالب طرح پژوهشی از نوع توصیفی-همبستگی و همچنین علی-مقایسه‌ای می‌باشد. روش تحقیق: در این پژوهش، جامعه‌ی آماری عبارتند از کلیه‌ی دانش‌آموزان مقطع دبیرستان شهر اصفهان که از میان آن‌ها ۱۵۰ نفر به شیوه‌ی نمونه‌گیری در دسترس از دو ناحیه‌ی شهر اصفهان انتخاب شدند. پس از بررسی پرسشنامه‌ها و حذف پرسشنامه‌های مخدوش و ناقص، تعداد ۱۱۷ نفر (۵۷ پسر و ۶۰ دختر) به عنوان نمونه‌ی نهایی پژوهش باقی ماندند. ابزارهای پژوهش به منظور جمع‌آوری اطلاعات: ۱. پرسشنامه شخصیت نئو (فرم کوتاه) ۲. پرسشنامه سازگاری اجتماعی بل ۳. پرسشنامه تاریخچه بازی‌های ویدیویی می‌باشند. تجزیه و تحلیل داده‌های این پژوهش با استفاده از نرم افزار SPSS-21 و با روش‌های 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.

یافته‌ها: بین میزان استفاده از بازی‌های رایانه‌ای، 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 ویژگی‌های مطلوب شخصیت بازی رایانه‌ای با صفات شخصیتی بازیکنان بازی‌های رایانه‌ای رابطه معناداری وجود دارد.

نتیجه‌گیری: سازگاری اجتماعی و ویژگی‌های شخصیتی بازیکنان به ترتیب پیش‌بینی‌کننده سبک‌های بازی انتخابی و ویژگی‌های شخصیتی مورد پسند بازی‌های رایانه‌ای نوجوانان می‌باشند و جنسیت نقش پرننگی در این زمینه ایفا نمی‌کند.

کلمات کلیدی: بازی‌های رایانه‌ای، ویژگی‌های شخصیتی بازی، سبک‌های بازی، صفات شخصیتی، سازگاری اجتماعی