



# سومین کنفرانس ملی و اولین کنفرانس بین‌المللی «بازی‌های رایانه‌ای؛ فرصت‌ها و چالش‌ها»

بهمن‌ماه ۱۳۹۶ – دانشگاه اصفهان

## بررسی رابطه بین میزان استفاده از بازی‌های رایانه‌ای، صفات شخصیتی، ویژگی‌های شخصیت بازی، سبک‌های بازی، و سازگاری اجتماعی در بین نوجوانان دختر و پسر

امیرحسین قانیدی<sup>۱</sup>، شهربانو عادل<sup>۲</sup>، فریبا یزدخواستی<sup>۳\*</sup>

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 پررنگی در این زمینه ایفا نمی‌کند.

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

### مقدمه

باتوجه به پیشرفت سریع فناوری ارتباطات و اطلاعات، ساخت و عرضه انواع بازی‌های رایانه‌ای پیچیده افزایش سریعی یافته است. بازی‌های رایانه‌ای قدمتی نزدیک به چهل یا پنجاه سال دارند (جدیدیان، شریفی، گنجی ۱۳۹۲). نخستین بازی



های رایانه ای در دهه ۱۹۷۰ تولید شده و با یک تاخیر ۱۰ ال ۱۵ ساله وارد ایران شدند، ابتدا دستگاه‌های آتاری و میکرو در کلوپ‌ها استفاده می‌شدند. با گذر زمان دستگاه‌های پیشرفته تری از جمله سگا، سونی، پلی‌استیشن، نیتندو به بازار عرضه شدند (عبداللهی، رسولی زاده، ۱۳۹۲). منظور از بازی‌های رایانه‌ای سرگرمی‌های تعاملی هستند که بوسیله یک دستگاه الکترونیکی مجهز به میکروکنترل یا پردازشگر صورت می‌گیرند. بسیاری از بازی‌های رایانه‌ای به دلیل تولید تصویر متحرک با قابلیت نمایش روی صفحه تلویزیون یا نمایشگر رایانه، بازی‌های ویدیویی نیز محسوب می‌شوند. سخت‌افزارهای بازی شامل: کامپیوتر، کنسول بازی یا تلفن همراه می‌باشند که فضای واقعی را شبیه‌سازی می‌کنند و فرد را با چالش‌های مختلفی روبه‌رو می‌سازند. بنابراین بازی‌های رایانه‌ای شامل تلفن همراه و بازی‌های ویدیویی نیز می‌شوند. برای بازی‌های رایانه‌ای براساس محتوا، رده سنی، سیستم مورد استفاده، تقسیمات گوناگونی در کشور‌های مختلفی صورت گرفته است (آذین، موسوی، ۱۳۹۰). یکی از معروف‌ترین تقسیم‌بندی‌ها براساس محتوای بازی به قرار زیر می‌باشد: ۱. بازی‌های سخت هسته‌ای<sup>۱</sup> / بازی‌هایی با محور مبارزه: اول شخص تیر انداز<sup>۲</sup>، مبارزه<sup>۳</sup>، چند نفره<sup>۴</sup>، ماجراجویی<sup>۵</sup>، نقش بازی کردن<sup>۶</sup>، استراتژی<sup>۷</sup>، ورزش<sup>۸</sup>: رانندگی<sup>۹</sup>، ورزشی<sup>۱۰</sup>، ۳. گاه به گاه<sup>۱۱</sup>: پازل<sup>۱۲</sup>، کارت<sup>۱۳</sup>، تخته‌ای<sup>۱۴</sup>؛ این طبقه‌بندی بر اساس میزان حضور بازیکن‌ها در بازی و عدم آگاهی از محیط پیرامون خود در دنیای واقعی صورت گرفته است. بیشترین حضور، مربوط به بازی‌های سخت هسته‌ای / مبارزه محور، کمترین حضور بازی‌های گاه به گاه و بازی‌های ورزشی بین آنها قرار دارد (گاخنباخ<sup>۱۵</sup>، رزی<sup>۱۶</sup>، بون<sup>۱۷</sup>، ۲۰۱۱). در پژوهشی که حبیبی و بهنامی فرد (۱۳۹۵) با عنوان "جایگاه فضای باز شهری در الگوی فراغتی نوجوانان امروزی" انجام داده‌اند نشان دادند که ۸۸٪ نوجوانان در ساعات فراغت خود، از اینترنت استفاده می‌کنند.

نوجوانان سنین ۱۹-۱۲ در یکی از مهمترین مراحل رشد شخصیت فردی، اجتماعی، تغییرات فیزیکی، بیولوژیکی، روحی، و فکری قرار دارند. در مقایسه با سایر گروه‌ها، حساس‌تر و آسیب‌پذیرتر و دچار فشار روانی عمیق‌تری هستند (حبیبی، بهنامی فرد ۱۳۹۵). نتایج پژوهش والکنبورگ<sup>۱۷</sup> و همکاران (۲۰۱۶) با عنوان استفاده از اینترنت و بازی رایانه‌ای نشان داد که، در طول ۱۰ سال گذشته بازی‌های آنلاین و گوشی همراه به محبوبیت دو برابر دست یافته‌اند و بیش از یک پنجم دانش‌آموزان (۲۳٪) به طور منظم حداقل چهار بار در هفته از اینترنت برای استفاده از بازی‌های آنلاین استفاده کرده‌اند.

<sup>1</sup> Hard core

<sup>2</sup> Person shooter

<sup>3</sup> Fighting

<sup>4</sup> Multiplayer

<sup>5</sup> Adventure

<sup>6</sup> Role Play

<sup>7</sup> Strategy

<sup>8</sup> Sport

<sup>9</sup> Driving

<sup>10</sup> Casual

<sup>11</sup> Puzzle

<sup>12</sup> Card

<sup>13</sup> Board

<sup>14</sup> Gachenbach

<sup>15</sup> Rosie

<sup>16</sup> Bown

<sup>17</sup> Valkenburg



پسران ۳۹٪ و دختران ۳۲٪ که استفاده پسران ۷٪ از دختران بیشتر بوده است. بروکس<sup>۱</sup> و همکاران (۲۰۱۶) در تحقیق خود اظهار داشتند که استفاده از بازی‌ها با دستگاه بین سال‌های ۲۰۰۷ تا ۲۰۱۴ در انگلستان از ۳۱٪ به ۴۴٪ افزایش یافته است که فعال‌ترین بازیکنان افراد جوان بین سنین ۲۴-۱۲ سال بوده‌اند.

هارتمن<sup>۲</sup> و کلیمت<sup>۳</sup> (۲۰۰۶) اظهار کردند که وقتی یک فرد یک بازی رایانه‌ای انتخاب می‌کند، در واقع اقدام به یک تصمیم هشیارانه برای سپری کردن وقت خود نموده است. تصمیم به انجام هر رفتاری نشان دهنده تاثیر ویژگی‌های موقعیتی مثل خلق، و ویژگی‌های پایدار مانند شخصیت می‌باشد. شخصیت و ویژگی‌های شخصیتی به مجموعه افکار، هیجانات و رفتارهای متمایز و پایداری گفته می‌شود که شیوه‌ی انطباق ما با دنیا را نشان می‌دهد و از موقعیتی به موقعیت دیگر تغییر چندانی نمی‌کند و پیش‌بینی رفتار فرد در آینده است (کاپلان<sup>۴</sup>، سادوک<sup>۵</sup>، ۲۰۱۵). در همین راستا نتایج پژوهش عبدالهی (۱۳۹۲) با عنوان "تاثیر بازی‌های رایانه‌ای بر ویژگی‌های شخصیتی و سازگاری نوجوانان" نشان داد که گرایش نوجوانان برون‌گرا به بازی‌های رایانه‌ای بیشتر از نوجوانان درون‌گرا است؛ همچنین سازگاری آموزشی نوجوانان با سابقه بازی، از نوجوانان بدون سابقه بازی کمتر است (عبداللهی، رسولی زاده، ۱۳۹۲).

از عوامل دیگر مرتبط با استفاده از بازی‌های رایانه‌ای، میزان سازگاری اجتماعی می‌باشد. نتایج تحقیق لوبل<sup>۶</sup> و همکاران (۲۰۱۷) نشان داد که اگرچه نوجوانان با سازگاری اجتماعی بالا به بازیهای رایانه‌ای زنده گروهی، بیشتر می‌پردازند، ولی افراط در بازی‌های رایانه‌ای خود می‌تواند باعث گرایش نوجوانان به درونگرایی گردد (لوبل و همکاران، ۲۰۱۷).

در سال‌های اخیر نتایج متناقضی در ارتباط با میزان استفاده از بازی‌های رایانه‌ای در بین نوجوانان دختر و پسر و تفاوت استفاده از بازی‌های رایانه‌ای بین دو گروه، نوع نگاه نسبت به دختران در بازی و... ارائه شده است. بخشی از این تناقض‌ها می‌تواند بدلیل عدم وجود تقسیم‌بندی‌های صحیح برای بازی‌های رایانه‌ای (که در در قسمت مقدمه آورده شد)، عدم توجه به سبک‌های مختلف بازی، و ویژگی‌های شخصیت بازی باشد (چشمی، زمانی، ۱۳۸۹). بنابر این، هدف از این تحقیق، بررسی رابطه بین میزان استفاده از بازی‌های رایانه‌ای، صفات شخصیتی بازیکنان، سبک‌های مختلف بازی، ویژگی‌های شخصیت بازی و سازگاری اجتماعی در دختران و پسران نوجوان شهر اصفهان می‌باشد.

### روش تحقیق

طرح پژوهش حاضر از نوع توصیفی-همبستگی و همچنین علی-مقایسه‌ای می‌باشد. در این پژوهش، جامعه‌ی آماری عبارتند از کلیه‌ی دانش‌آموزان مقطع دبیرستان شهر اصفهان که از میان آن‌ها ۱۵۰ نفر (هفتاد و پنج نفر پسر و هفتاد و پنج نفر دختر) 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. جهت رعایت ملاحظات اخلاقی، هیچ اطلاعات هویتی از شرکت‌کنندگان گرفته نشد و تمامی شرکت‌کنندگان پس از دریافت اطلاعات لازم در مورد ماهیت پژوهش و با رضایت آگاهانه، در این پژوهش شرکت کردند.

<sup>1</sup> Brooks

<sup>2</sup> Hartmann

<sup>3</sup> Klimmt

<sup>4</sup> Kaplan

<sup>5</sup> Sadock

<sup>6</sup> Lobel



## ابزار سنجش

### پرسشنامه‌ی شخصیت نئو (فرم کوتاه)<sup>۱</sup>

پرسشنامه نئو آزمون جامعی است که امکان بررسی جامعی از شخصیت افراد را فراهم می‌سازد. این پرسشنامه توسط کاستا<sup>۲</sup> و مک ری<sup>۳</sup> در سال ۱۹۸۶ ارائه شد. (کاستا، مک ری، ۱۹۸۶) این پرسشنامه از ۶۰ گویه تشکیل شده است که براساس طیف لیکرت ۵ درجه‌ای (۰ تا ۴) نمره‌گذاری می‌شوند. هر دوازده گویه از این مقیاس، یکی از پنج عامل بزرگ شخصیتی (روان‌رنجوری، برون‌گرایی، باز بودن به روی تجربه، توافق و وجدان) را می‌سنجند. ویژگی‌های روان‌سنجی این پرسشنامه در ایران مورد بررسی قرار گرفته و تأیید شده است. در پژوهش کوشکی، هومن و زاهدی، (۱۳۸۸)، 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 زیرمقیاس‌های این پرسشنامه از طریق ضریب پایایی آزمون- باز آزمون، بین ۰/۶۵ تا ۰/۸۶ محاسبه گردید.

### پرسشنامه‌ی سازگاری اجتماعی بل<sup>۴</sup>

این پرسشنامه بخشی از پرسشنامه‌ی جامع سازگاری بل می‌باشد که به سنجش میزان سازگاری اجتماعی می‌پردازد. این پرسشنامه از ۳۲ آیتم تشکیل شده است که به صورت دو گزینه بلی=۰، و خیر=۱ نمره‌گذاری می‌گردد. به طور اختصاصی، ویژگی‌های روان‌سنجی این پرسشنامه در ایران، مورد تأیید قرار گرفته است و ضرایب پایایی آن بین ۰/۸۶ تا ۰/۸۹ گزارش شده است (عالی پور بیرگانی، سحاقی و جلوداری، ۱۳۹۴). همچنین در پژوهش حاضر، روایی همزمان این پرسشنامه از طریق همبستگی معنادار با عوامل برون‌گرایی و روان رنجوری پرسشنامه نئو، تأیید شد.

### پرسشنامه‌ی تاریخچه‌ی بازی ویدئویی<sup>۵</sup>

این پرسشنامه، یکی از ابزارهای نسبتاً جدید جهت سنجش میزان استفاده از بازی‌های رایانه‌ای محسوب می‌شود. این ابزار در سال ۲۰۰۶ توسط گاخنباخ<sup>۶</sup> ساخته شده است و دارای ۲۰ آیتم مختلف است که جنبه‌های مختلفی همچون اطلاعات جمعیت شناختی، ژانرهای بازی مورد علاقه، شخصیت‌های بازی مورد علاقه، ابزارهای بازی رایج و میزان استفاده از بازی‌های رایانه‌ای در سال‌های اخیر را می‌سنجد. در پژوهش‌های انجام شده در خارج از کشور، ویژگی‌های روان‌سنجی این پرسشنامه از جمله روایی ملاکی، در حد مطلوبی ارزیابی شده است (گاخنباخ و بون<sup>۷</sup>، ۲۰۱۱). در این پژوهش، همسانی درونی این پرسشنامه ۰/۷۶ محاسبه شد و ضریب پایایی دو نیمه‌سازی آن نیز ۰/۵۵ محاسبه گردید.

## روش تحلیل داده‌ها

<sup>1</sup> NEO Personality Inventory

<sup>2</sup> Costa

<sup>3</sup> McCrae

<sup>4</sup> Bell Social Adjustment Inventory

<sup>5</sup> Video Game Play History Questionnaire

<sup>6</sup> Gackebach

<sup>7</sup> Bown



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 چندمتغیره و آزمون تعقیبی ال.اس.دی مورد تحلیل قرار گرفتند.

### یافته‌ها

در این پژوهش ۴۸/۷ درصد شرکت‌کنندگان، پسر و ۵۱/۳ درصد آن‌ها دختر بودند. به لحاظ وضعیت اقتصادی، ۷/۷ درصد آزمودنی‌ها وضعیت اقتصادی خود را ضعیف، ۴۵/۳ درصد متوسط، ۴۱/۹ درصد خوب، ۴/۳ درصد خیلی خوب، گزارش کردند و ۰/۸ درصد از آزمودنی‌ها نیز وضعیت اقتصادی خود را گزارش نکردند. به لحاظ تحصیلات مادر، ۱۳/۷ درصد شرکت‌کنندگان، مادر خود را دارای تحصیلات ابتدایی، ۲۶/۵ درصد دارای تحصیلات راهنمایی، ۳۵/۹ دارای دیپلم، ۶/۸ درصد دارای فوق دیپلم، ۱۱/۱ درصد دارای لیسانس، ۲/۶ درصد دارای فوق لیسانس معرفی کرده و ۳/۴ درصد اطلاعاتی در این زمینه گزارش نکرده بودند. به لحاظ تحصیلات پدر، ۲/۶ درصد، پدر خود را بدون سواد، ۲۱/۴ درصد دارای تحصیلات ابتدایی، ۲۱/۴ درصد دارای تحصیلات راهنمایی، ۱۷/۱ درصد دارای دیپلم، ۷/۷ درصد دارای فوق دیپلم، ۱۵/۴ درصد دارای لیسانس، ۸/۵ درصد دارای فوق لیسانس، ۳/۴ درصد دارای دکترا معرفی کرده و ۲/۶ درصد، تحصیلات پدر خود را اعلام نکرده بودند. همچنین ۱۷/۱ درصد آزمودنی‌ها اعلام کردند که علاوه بر تحصیل به شغل پاره وقت نیز مشغول هستند. میانگین و انحراف استاندارد نمرات شرکت‌کنندگان در متغیرهای میزان استفاده از بازی‌های رایانه‌ای، ویژگی‌های شخصیتی و سازگاری اجتماعی، در جدول ۱ ارائه شده است. این یافته‌ها 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 شرکت‌کنندگان در متغیرهای میزان استفاده از بازی‌های رایانه‌ای، صفات شخصیتی، ویژگی‌های شخصیت‌های بازی‌های رایانه‌ای و سازگاری اجتماعی، در جدول ۱ ارائه شده است. این یافته‌ها به تفکیک جنسیت ارائه شده و معناداری تفاوت دو جنس، با آزمون تی دو گروه مستقل، مورد سنجش قرار گرفته است.

جدول ۱. میانگین و انحراف استاندارد نمرات آزمودنی‌ها در متغیرهای وابسته، به تفکیک جنسیت

معناداری	t	دختران		پسران		میزان استفاده از بازی‌های رایانه‌ای	
		انحراف استاندارد	میانگین	انحراف استاندارد	میانگین		
۰/۰۷	۱/۸۰	۲/۷۰	۸/۶۹	۲/۸۶	۹/۶۳		
۰/۴۷	۰/۷۲	۶/۹۳	۲۳/۹۴	۷/۳۲	۲۴/۸۹	روانروی	ویژگی‌های شخصیتی
۰/۳۴	-۱/۱۷	۵/۰۰	۳۹/۶۱	۶/۹۹	۲۸/۲۹	برون‌گرایی	
۰/۳۰	-۱/۲۸	۳/۹۳	۲۲/۱۷	۴/۴۰	۲۱/۱۸	یاز بودن به تجربه	
۰/۳۶	-۰/۹۰	۳/۲۰	۲۹/۰۹	۴/۰۳	۲۸/۴۸	توافق	
۰/۰۸	۱/۷۳	۷/۲۴	۲۹/۶۰	۷/۰۸	۳۱/۹۰	وجدان	
۰/۳۷	۰/۸۹	۲/۱۳	۴/۸۶	۲/۲۰	۵/۲۲	شجاعت	ویژگی‌های شخصیت‌های بازی‌های رایانه‌ای
۰/۷۸	۰/۲۷	۲/۰۳	۳/۴۷	۲/۰۸	۳/۵۷	فردیت	
۰/۹۸	-۰/۰۲	۲/۱۶	۳/۲۰	۲/۱۹	۳/۱۹	قانون‌مداری	
۰/۳۴	۰/۹۵	۲/۲۲	۴/۸۶	۲/۲۵	۵/۲۶	خطر	
۰/۳۰	۱/۰۲	۲/۰۶	۳/۴۲	۲/۴۸	۳/۸۵	ابهام	
۰/۰۷	۱/۷۷	۱/۷۴	۲/۹۷	۲/۲۴	۳/۶۳	اغواکنندگی	
۰/۱۰	۱/۶۳	۱/۹۱	۳/۸۸	۲/۳۰	۴/۵۲	تدافعی	



# «بازی‌های رایانه‌ای؛ فرصت‌ها و چالش‌ها»

بهمن‌ماه ۱۳۹۶ – دانشگاه اصفهان

امیدوارانه	۴/۷۱	۲/۲۵	۴/۴۷	۲/۳۲	۰/۵۷	۰/۵۶
معنویت	۳/۲۹	۲/۲۴	۴/۱۱	۲/۲۱	-۱/۹۷	۰/۰۵۱
شیطننت	۴/۵۹	۲/۳۵	۴/۷۹	۲/۱۷	-۰/۴۷	۰/۶۳
خواب آلودگی	۲/۵۰	۲/۰۵	۲/۱۲	۱/۴۹	۱/۱۶	۰/۲۴
کمال گرا	۳/۶۱	۲/۲۸	۴/۲۹	۲/۲۴	-۱/۶۳	۰/۱۰
دانایی	۴/۵۲	۲/۱۵	۴/۹۴	۲/۲۲	-۱/۰۳	۰/۳۰
دلربایی	۴/۱۲	۲/۳۹	۳/۹۸	۲/۳۸	۰/۳۱	۰/۷۵
اخلاقی	۴/۳۱	۲/۳۹	۴/۹۲	۲/۱۷	-۱/۴۴	۰/۱۵
سازگاری اجتماعی	۱۶/۳۰	۳/۹۸	۱۵/۸۲	۳/۶۳	۰/۶۷	۰/۴۹

نتایج جدول ۱ نشان می‌دهد که میانگین نمرات دختران و پسران در میزان استفاده از بازی‌های رایانه‌ای، صفات شخصیتی، ویژگی‌های مطلوب شخصیت‌های بازی و نیز سازگاری اجتماعی، مشابه بوده و تفاوت معناداری به لحاظ جنسیتی بین آزمودنی‌ها وجود ندارد. ماتریس ضرایب همبستگی ساده بین این متغیرها در جدول ۲ ارائه شده است.

جدول ۲: ماتریس ضرایب همبستگی ساده بین متغیرهای پژوهش

متغیر	۱	۲	۳	۴	۵	۶	۷	۸	۹	۱۰	۱۱
۱. میزان بازی	-										
۲. روان‌رنجوری	-۰/۱۳	-									
۳. برونگرایی	۰/۰۷	-۰/۴۹**	-								
۴. باز بودن به تجربه	-۰/۰۰۸	۰/۰۸	۰/۰۵	-							
۵. توافق	۰/۰۹	-۰/۱۹*	۰/۱۴	-۰/۰۱	-						
۶. وجدان	۰/۱۰	-۰/۳۳**	۰/۲۲*	-۰/۰۸	۰/۲۶**	-					
۷. شجاعت	۰/۱۱	-۰/۰۷	۰/۱۰	۰/۰۱	-۰/۰۹	۰/۰۶	-				
۸. فردیت	۰/۰۲	-۰/۰۲	۰/۰۷	۰/۱۷	۰/۱۱	۰/۱۶	۰/۳۸**	-			
۹. قانون‌مداری	۰/۱۱	۰/۱۸*	-۰/۱۰	-۰/۰۴	-۰/۰۳	۰/۰۵	۰/۱۷	۰/۱۶	-		
۱۰. خطر	۰/۰۴	-۰/۱۶	۰/۱۸*	۰/۱۰	-۰/۱۰	۰/۰۳	۰/۵۲**	۰/۳۷**	۰/۰۵	-	
۱۱. ابهام	۰/۰۵	-۰/۰۲	۰/۱۱	۰/۱۳	-۰/۰۸	-۰/۰۰۶	۰/۲۹**	۰/۲۵**	۰/۰۵	۰/۵۱**	-
۱۲. اغواکنندگی	۰/۱۴	-۰/۰۳	۰/۰۷	۰/۰۷	-۰/۱۳	۰/۰۲	۰/۲۸**	۰/۲۲*	۰/۲۲*	۰/۲۵**	۰/۳۴**
۱۳. تدافعی	۰/۰۶	-۰/۱۴	۰/۱۰	-۰/۰۷	-۰/۱۰	۰/۰۱	۰/۴۲**	۰/۲۳*	۰/۰۷	۰/۴۶**	۰/۳۴**
۱۴. امیدوارانه	۰/۱۸*	-۰/۰۰۶	۰/۰۶	۰/۰۳	۰/۰۴	۰/۰۲	۰/۱۷	۰/۱۸*	۰/۴۳**	۰/۱۵	۰/۱۸*
۱۵. معنویت	۰/۰۹	-۰/۱۴	۰/۰۷	-۰/۱۰	۰/۱۷	۰/۰۲	۰/۱۸*	۰/۱۶	۰/۴۱**	-۰/۰۲	۰/۰۱
۱۶. شیطننت	۰/۱۸*	-۰/۰۵	۰/۰۶	۰/۲۱*	-۰/۱۳	-۰/۱۴	۰/۲۳*	۰/۱۸*	۰/۰۷	۰/۴۳**	۰/۴۳**
۱۷. خواب آلودگی	۰/۰۹	-۰/۰۶	-۰/۰۰۶	۰/۰۱	۰/۰۳	-۰/۰۲	۰/۰۷	۰/۱۳	۰/۲۰*	۰/۰۵	۰/۱۹*
۱۸. کمال گرا	۰/۲۰*	-۰/۱۰	۰/۱۱	۰/۱۴	۰/۱۱	۰/۱۶	۰/۳۳**	۰/۲۷**	۰/۲۴**	۰/۳۰**	۰/۳۳**
۱۹. دانایی	۰/۰۲	-۰/۲۴**	۰/۲۴**	-۰/۰۲	۰/۱۰	۰/۳۲**	۰/۴۳**	۰/۳۴**	۰/۱۹*	۰/۳۶**	۰/۲۹**
۲۰. دلربایی	۰/۲۱*	۰/۰۵	۰/۰۶	۰/۱۲	۰/۰۹	۰/۰۸	۰/۲۸**	۰/۲۵**	۰/۱۰	۰/۳۳**	۰/۴۱**
۲۱. اخلاقی	۰/۱۵	-۰/۰۶	۰/۱۳	-۰/۰۹	۰/۱۱	۰/۱۱	۰/۳۰**	۰/۲۵**	۰/۳۶**	۰/۱۶	۰/۱۴
۲۲. سازگاری اجتماعی	۰/۰۰۵	۰/۳۹**	-۰/۲۳*	۰/۰۳	۰/۰۸	۰/۰۴	۰/۰۲	۰/۰۵	۰/۱۳	-۰/۰۸	-۰/۰۳

\*P<۰/۰۵ \*\*P<۰/۰۱

## ادامه ی جدول ۲

متغیر	۱۲	۱۳	۱۴	۱۵	۱۶	۱۷	۱۸	۱۹	۲۰	۲۱	۲۲
۱۲. اغواکنندگی	-										



## «بازی‌های رایانه‌ای؛ فرصت‌ها و چالش‌ها»

بهمین ماه ۱۳۹۶ - دانشگاه اصفهان

									-	**	۰/۳۲	۱۳. تدافعی
								-	**	۰/۳۲	۰/۱۱	۱۴. امیدوارانه
								-	**	۰/۵۰	۰/۱۳	۱۵. معنویت
							-	۰/۰۲	**	۰/۱۷	* ۰/۳۲	۱۶. شیطنت
					-	*	۰/۱۹	* ۰/۲۱	*	۰/۰۹	* ۰/۱۵	۱۷. خواب آلودگی
				-	۰/۰۷	**	۰/۲۷	** ۰/۲۹	**	۰/۳۵	* ۰/۱۹	۱۸. کمال گرا
			-	* ۰/۴۵	-۰/۰۸	*	۰/۲۰	** ۰/۳۸	**	۰/۳۶	** ۰/۳۴	۱۹. دانایی
		-	** ۰/۲۵	** ۰/۴۱	۰/۱۶	**	۰/۴۷	۰/۱۳	*	۰/۲۰	* ۰/۲۲	۲۰. دلربایی
	-	** ۰/۳۳	** ۰/۶۱	** ۰/۴۰	۰/۰۳	**	۰/۲۶	** ۰/۵۶	**	۰/۴۸	* ۰/۲۱	۲۱. اخلاقی
-	۰/۰۴	۰/۱۶	۰/۰۷	۰/۰۶	-۰/۰۵	-۰/۰۲	-۰/۰۳	۰/۱۱	-۰/۰۳	-۰/۰۵	۰/۰۳	۲۲. سازگاری اجتماعی

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47	48	49	50	51	52	53	54	55	56	57	58	59	60	61	62	63	64	65	66	67	68	69	70	71	72	73	74	75	76	77	78	79	80	81	82	83	84	85	86	87	88	89	90	91	92	93	94	95	96	97	98	99	100
1	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47	48	49	50	51	52	53	54	55	56	57	58	59	60	61	62	63	64	65	66	67	68	69	70	71	72	73	74	75	76	77	78	79	80	81	82	83	84	85	86	87	88	89	90	91	92	93	94	95	96	97	98	99	100
2	2	1	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47	48	49	50	51	52	53	54	55	56	57	58	59	60	61	62	63	64	65	66	67	68	69	70	71	72	73	74	75	76	77	78	79	80	81	82	83	84	85	86	87	88	89	90	91	92	93	94	95	96	97	98	99	100	
3	3	3	1	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47	48	49	50	51	52	53	54	55	56	57	58	59	60	61	62	63	64	65	66	67	68	69	70	71	72	73	74	75	76	77	78	79	80	81	82	83	84	85	86	87	88	89	90	91	92	93	94	95	96	97	98	99	100	
4	4	4	2	1	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47	48	49	50	51	52	53	54	55	56	57	58	59	60	61	62	63	64	65	66	67	68	69	70	71	72	73	74	75	76	77	78	79	80	81	82	83	84	85	86	87	88	89	90	91	92	93	94	95	96	97	98	99	100	
5	5	5	3	3	1	7	8	9	10																																																																																											

همانطور که در جدول ۲ ملاحظه می شود، بین میزان بازی با شخصیت امیدوارانه، شیطننت، 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 شیطننت، توافق با وجدان، و وجدان با دانایی، همبستگی معنادار وجود دارد. بین متغیر شجاعت با متغیرهای فردیت، خطر، ابهام، اغواکنندگی، تدافعی، معنویت، شیطننت، کمال گرا، دانایی، دلربایی و اخلاقی، همبستگی معنادار وجود دارد. بین فردیت با خطر، ابهام، اغواکنندگی، تدافعی، امیدوارانه، شیطننت، 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، شیطننت، کمال گرا، دانایی و دلربایی، همبستگی معنادار وجود دارد. بین ابهام با اغواکنندگی، تدافعی، امیدوارانه، شیطننت، خواب آلودگی، کمال گرا، دانایی و دلربایی، همبستگی معنادار وجود دارد. بین متغیر اغواکنندگی با متغیرهای تدافعی، شیطننت، خواب آلودگی و دلربایی، همبستگی معنادار وجود دارد. بین متغیر تدافعی با متغیرهای امیدوارانه، شیطننت، 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 شیطننت 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 ۳ ارائه شده است.

جدول ۳: نتایج تحلیل رگرسیون گام به گام، جهت بررسی پیش بینی شخصیت های بازی مطلوب، بر اساس صفات شخصیتی خود فرد





متغیرهای پیش بین	متغیر ملاک	R	R <sup>2</sup>	F	معناداری	Beta	t	معناداری
-	شجاعت				هیچ متغیری وارد معادله نشده است			
-	فردیت				هیچ متغیری وارد معادله نشده است			
روان‌نجوری	قانون مداری	۰/۱۸	۰/۰۳	۴/۲۱	۰/۰۴	۰/۱۸	۲/۰۵	۰/۰۴
برونگرایی	خطر	۰/۱۸	۰/۰۳	۴/۰۷	۰/۰۴	۰/۱۸	۲/۰۱	۰/۰۴
-	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	۰/۲۱	۰/۰۴	۵/۷۵	۰/۰۱	۰/۲۱	۲/۳۹	۰/۰۱
-	خواب آلودگی				هیچ متغیری وارد معادله نشده است			
-	کمال‌گرا				هیچ متغیری وارد معادله نشده است			
وجدان	دانایی	۰/۳۲	۰/۱۰	۱۳/۴۴	۰/۰۰	۰/۳۲	۳/۶۶	۰/۰۰
برونگرایی		۰/۳۷	۰/۱۳	۹/۰۸	۰/۰۰	۰/۱۸	۲/۰۸	۰/۰۴
-	دلربایی				هیچ متغیری وارد معادله نشده است			
-	اخلاقی				هیچ متغیری وارد معادله نشده است			

همانطور که در جدول ۳ ملاحظه می‌شود، در مورد قانون مداری شخصیت بازی، صفت روان‌نجوری به عنوان تنها پیش بین معنادار، وارد معادله شده است. جهت رگرسیون نیز مثبت است یعنی بالا بودن صفت روان‌نجوری، بالا بودن ترجیح شخصیت های بازی قانون مدار را پیش بینی می‌کند و بالعکس. البته میزان واریانس تبیین شده، بسیار پایین است که نشان می‌دهد اکثر واریانس تغییر، توسط متغیرهای دیگری پیش بینی می‌شوند که در این پژوهش، مورد بررسی قرار نگرفته‌اند.

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 می‌کند. به طوریکه بالا بودن برون گرایی، بالا بودن میزان ترجیح خطرپذیری شخصیت بازی را پیش بینی می‌کند 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 می‌دهد 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 می‌دهد 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 می‌دهد هیچ یک از صفات شخصیتی مورد بررسی در این پژوهش قادر به پیش بینی معنادار مابقی ویژگی های شخصیت های بازی، نبوده‌اند.

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 ( $P > 0/05$ ) به عنوان پیشفرض های لازم، این تحلیل مورد بررسی قرار گرفت که نتایج آن در جداول ۴ و ۵ ارائه شده است.





# سومین کنفرانس ملی و اولین کنفرانس بین‌المللی

## «بازی‌های رایانه‌ای؛ فرصت‌ها و چالش‌ها»

بهمن‌ماه ۱۳۹۶ – دانشگاه اصفهان

جدول ۴. نتایج آزمون لامبدای ویلکس جهت بررسی تحلیل‌های چندمتغیری

منبع تأثیرات	شاخص‌ها	مقدار ویژه	F	درجه ی آزادی فرض	درجه ی آزادی خطا	معناداری	مجذور اتا	توان آماری
عضویت گروهی		۰/۷۶	۰/۹۷	۳۰/۰۰	۵۲۲/۰۰	۰/۴۸	۰/۰۵	۰/۸۷

جدول ۵. نتایج تحلیل واریانس چندمتغیره به تفکیک هریک از متغیرهای وابسته

منبع تأثیرات	شاخص‌ها	مجموع مجزورات	درجه ی آزادی	میانگین مجزورات	F	معنا داری	مجذور اتا	توان آماری
تأثیرات گروهی	روان‌رنگی	۲۹۸/۸۲	۵	۵۹/۷۶	۱/۱۹	۰/۳۱	۰/۰۵	۰/۴۱
	برونگرایی	۷۰/۷۰	۵	۱۴/۱۴	۰/۳۷	۰/۸۶	۰/۰۱	۰/۱۴
	باز بودن به تجربه	۸۲/۰۸	۵	۱۶/۴۱	۰/۹۳	۰/۴۶	۰/۰۴	۰/۳۲
	توافق	۸۶/۶۶	۵	۱۷/۳۳	۱/۳۳	۰/۲۵	۰/۰۵	۰/۴۵
	وجدان	۱۸۴/۸۱	۵	۳۶/۹۶	۰/۶۹	۰/۶۲	۰/۰۳	۰/۲۴
	سازگاری اجتماعی	۱۷۸/۱۰	۵	۳۵/۶۲	۲/۶۳	۰/۰۲	۰/۱۰	۰/۷۹

نتایج جدول ۴، نشان می‌دهند که با در نظر گرفتن کلیه ی متغیرهای وابسته به طور کلی، بین سبک‌های مختلف بازی در متغیرهای وابسته، تفاوت معناداری وجود ندارد. اما جدول ۵ نشان می‌دهد که با در نظر گرفتن هریک از متغیرهای وابسته به طور جداگانه، تنها در سازگاری اجتماعی، بین سبک‌های مختلف بازی، تفاوت معناداری وجود دارد. جهت بررسی دقیق‌تر این تفاوت‌ها از آزمون تعقیبی ال.اس.دی استفاده شد که نتایج آن در جدول ۶ ارائه شده است.

جدول ۶. نتایج آزمون تعقیبی ال.اس.دی برای مقایسه ی زوجی میانگین نمرات گروه‌ها در سازگاری اجتماعی

متغیر وابسته	گروه (I)	گروه (J)	تفاوت میانگین (I-J)	سطح معناداری
سازگاری اجتماعی	اول شخص تیرانداز	نقش بازی کردن	-۱/۵۶	۰/۱۳
	اول شخص تیرانداز	رانندگی / ورزشی	-۲/۹۰	۰/۰۰
	اول شخص تیرانداز	پازل / فکری	-۰/۷۲	۰/۵۶
	اول شخص تیرانداز	هیچیک از موارد	-۲/۴۵	۰/۰۲
	نقش بازی کردن	رانندگی / ورزشی	-۱/۳۴	۰/۱۷
	نقش بازی کردن	پازل / فکری	-۰/۸۳	۰/۵۱
	نقش بازی کردن	هیچیک از موارد	-۰/۸۹	۰/۴۲
	رانندگی / ورزشی	پازل / فکری	۲/۱۸	۰/۰۷
	رانندگی / ورزشی	هیچیک از موارد	-۰/۴۵	۰/۶۶
	پازل / فکری	هیچیک از موارد	-۱/۷۳	۰/۱۹

همانطور که در جدول ۶ ملاحظه می‌گردد، بین سازگاری اجتماعی افرادی که بازی‌های اول شخص تیرانداز را عمدتاً انجام می‌دهند با افرادی که بازی‌های رانندگی / ورزشی را انجام می‌دهند، تفاوت معناداری وجود دارد. بر این اساس، سازگاری اجتماعی نوجوانانی که بازی‌های رانندگی / ورزشی را ترجیح می‌دهند نسبت به گروه دیگر، بالاتر است. همچنین این نتایج نشان می‌دهد که سازگاری اجتماعی افرادی که هیچیک از بازی‌های ذکر شده را انجام نمی‌دهند، به طور معناداری بالاتر از افرادی است که بازی‌های اول شخص تیرانداز را انجام می‌دهند.



### جمع‌بندی و نتیجه‌گیری :

نتایج مطالعه پیش رو نشان داده است که بین میزان استفاده از بازی‌های رایانه‌ای با ویژگی‌های شخصیتی روان رنجوری، برون‌گرایی، باز بودن به تجربه، توافق‌پذیری، وجدانی بودن در نوجوانان دختر و پسر تفاوت معناداری وجود ندارد. این نتایج با نتایج والکنبورگ<sup>۱</sup> و همکاران (۲۰۱۶)، حبیبی و بهنامی فرد (۱۳۹۵) و زبردست و کلانتری (۱۳۹۲) همسو است و با نتایج تحقیقات عبداللهی (۱۳۹۲) مغایرت دارد. همچنین بین سازگاری اجتماعی نوجوانان دختر و پسر که به بازی‌های رایانه‌ای می‌پردازند، تفاوت معناداری وجود ندارد که با نتایج عبداللهی (۱۳۹۲) مغایرت دارد. این مغایرت‌ها می‌توانند بدلیل تقسیم‌بندی‌های متفاوتی باشند که در مورد بازی‌های رایانه‌ای صورت گرفته‌اند. مثلاً در بعضی از تحقیقات بازی با تلفن همراه یا بازی با کنسول را از بازی‌های رایانه‌ای مجزا کرده‌اند که همانطور که ذکر شد، بر اساس تعریف ارائه شده در مقدمه، در تحقیق حاضر همین موارد جزء بازی‌های رایانه‌ای دسته‌بندی شده‌اند. پس با توجه به تقسیم‌بندی کلی ارائه شده و نتایج حاصل از این تحقیق می‌توان اذعان داشت که تفاوتی میان دختران و پسران نوجوان در میزان استفاده از بازی‌های رایانه‌ای وجود ندارد.

نتایج نشان داد که هیچ‌یک از صفات شخصیتی مورد بررسی در این پژوهش و همچنین سازگاری اجتماعی، قادر به پیش‌بینی معنادار میزان استفاده از بازی‌های رایانه‌ای نمی‌باشند. در صورتی که بین ویژگی‌های شخصیتی و سازگاری اجتماعی رابطه وجود دارد و روان رنجوری بالا سازگاری اجتماعی پایین و برون‌گرایی بالا سازگاری اجتماعی بالا را پیش‌بینی می‌کند. از طرف دیگر بین افرادی که به سبک‌های مختلف بازی‌های رایانه‌ای (اول شخص تیرانداز، نقش بازی کردن/ استراتژی، رانندگی/ ورزشی، پازل/ فکری، و هیچ‌یک از این موارد) علاقه‌مند هستند، سازگاری اجتماعی متفاوتی مشاهده شد. به این ترتیب که، سازگاری اجتماعی افرادی که بازی‌های رانندگی/ ورزشی را عمدتاً انجام می‌دهند، بیشتر از افرادی است که بازی‌های اول شخص تیرانداز را انجام می‌دهند؛ سازگاری اجتماعی افرادی که هیچ‌یک از بازی‌های ذکر شده را انجام نمی‌دهند، به طور معناداری بالاتر از افرادی است که بازی‌های اول شخص تیرانداز را انجام می‌دهند. در همین راستا نتایج پژوهش شیرازی (۱۳۹۵) با عنوان "مقایسه حمایت اجتماعی در نوجوانان علاقه‌مند به سبک‌های مختلف بازی‌های رایانه‌ای" نشان داد که نوجوانان علاقه‌مند به بازی‌های رایانه‌ای سبک آنلاین گسترده تیمی، حمایت اجتماعی بیشتری نسبت به علاقه‌مندان سبک‌های انفرادی ادراک می‌کنند. علاوه بر این عواملی از جمله، نحوه انجام بازی، لذت از فناوری‌های نوین، و مورد توجه واقع شدن که از طریق کسب امتیازات برای خود و دوستان به نمایش در می‌آید، در بازی‌های آنلاین و اجتماعی دیده می‌شود (شیرازی، ۱۳۹۵). بنابر این می‌توان 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 می‌پردازند. نتایج همچنین نشان دهند آن است که بین ویژگی‌های مطلوب شخصیت بازی‌های رایانه‌ای با صفات شخصیتی بازیکنان رابطه معنادار وجود دارد؛ به طوریکه بالا بودن برون‌گرایی، بالا بودن میزان ترجیح خطرپذیری شخصیت بازی را پیش‌بینی می‌کند و بالعکس؛ بالا بودن باز بودن به تجربه، ترجیح بیشتری برای شیطنت شخصیت بازی را پیش‌بینی می‌کند و بالعکس؛ بالا بودن وجدان و برون‌گرایی افزایش ترجیح دانایی شخصیت بازی را پیش‌بینی می‌کند و بالعکس؛ همچنین بالا بودن صفت روان رنجوری، بالا بودن ترجیح شخصیت‌های بازی قانون مدار را پیش‌بینی می‌کند و بالعکس.

در تبیین این نتایج می‌توان بیان کرد که افراد برون‌گرا، اجتماعی، مثبت، با انرژی و فعال هستند و به همین دلایل برای داشتن تجارب تازه و هیجان‌آمیز حتی درجاتی از خطرات، کنجکاو، مشتاق و با دل و جرأت باشند (براتی، عریضی، ۱۳۹۱). از

<sup>1</sup> Valkenburg



طرف دیگر افراد با ویژگی شخصیتی باز بودن انسان‌هایی هستند که در باروری تجربه‌های درونی و دنیای پیرامون کنجکاو بوده و زندگی آنها سرشار از تجربه است. این افراد طالب لذت بردن از نظریه‌های جدید و ارزش‌های غیر متعارف هستند (حق شناس، ۱۳۸۵). در تبیین رابطه بین وجدانی بودن و ترجیح دانایی در بازی می‌توان گفت که از آنجاییکه افراد دارای ویژگی شخصیت وجدانی، افرادی هستند که توانایی بالایی در کنترل تکانه‌ها و تمایلات خود دارند و برای رسیدن به اهداف خود فعالانه به طرح برنامه و سازماندهی و اجرای وظایف می‌پردازند (حق شناس، ۱۳۸۵). ترجیح دانایی در بازی‌ها در مقایسه با بازی‌های شیطن‌آمیز یا خطرآفرین دور از انتظار نیست. ارتباط بین شخصیت روان رنجور و تمایل به بازی‌های قانون مدار را شاید بتوان اینگونه توجیه کرد که این افراد بدلیل اضطراب، استرس و شرم بالایی که تجربه می‌کنند افرادی بیش از حد کنترل شده هستند و به همین دلیل بازی‌های دارای قانون را به بازی‌های دیگر ترجیه می‌دهند.

### پیشنهادهات

پژوهش حاضر نشان داد که نوجوانان دارای ویژگی‌های برون‌گرایی و سازگاری اجتماعی بیشتر به بازی‌های آنلاین مثل رانندگی، بازی‌های ورزشی، پرتجربه و پرخطر می‌پردازند. ولی با توجه به نتایج پژوهش‌های هم‌راستا، در میزان استفاده از بازی‌ها، حتی بازی‌های فوق‌نیز باید جانب احتیاط رعایت گردد؛ چون استفاده بیش از حد می‌تواند منجر به گرایش به درون‌گرایی گردد. بنابر این توصیه می‌شود بازی‌سازان و روانشناسان با تمرکز بر ویژگی‌های مطلوب شخصیت‌های بازی‌های رایانه‌ای که با صفات شخصیتی بازیکنان همخوانی دارد و ساخت انواع بازی‌ها به بهبود سازگاری اجتماعی و مهارت‌های اجتماعی مبادرت ورزند.

### مراجع

- عالی پور بیرگانی، س.، سحاقی، ح.، جلوداری، آ. (۱۳۹۴). بررسی رابطه‌ی حمایت اجتماعی ادراک شده و خودکارآمدی تحصیلی با سازگاری اجتماعی در دانشجویان جندی شاپور اهواز. *راهبردهای توسعه در آموزش پزشکی*، ۲ (۱)، ۳۷-۲۶.
- فردین، م.ع.، شیرازی، م. (۱۳۹۵). حمایت اجتماعی در نوجوانان علاقه‌مند به سبک‌های مختلف بازی‌های رایانه‌ای. *فصلنامه آموزش بهداشت و ارتقاء سلامت*، ۴، ۷۰-۶۷.
- موسوی، ا. (۱۳۹۰). بازی‌های رایانه‌ای از منظر اخلاق کاربردی با رویکرد اسلامی، *فصلنامه علمی پژوهشی پژوهشنامه اخلاق*، ۱۴، ۴-۱۰.
- آذین، ا. و موسوی، ا. (۱۳۹۰). بررسی نقش عوامل آموزشگاهی بر سازگاری دانش‌آموزان مقطع متوسطه شهرستان فریدون‌شهر. *مجله جامعه‌شناسی کاربردی*، ۴۱، ۱۸۹-۱۹۱.
- براتی، ه.، عریضی، ح. (۱۳۹۱). رابطه خطرپذیری با عواطف منفی با توجه به گشودگی نسبت به احساسات. *مطالعات روان‌شناختی*، ۸ (۷۰)، ۵۵-۲.
- جدیدیان، احمد.، شریفی، پ.، گنجی، ح. (۱۳۹۲). فرا تحلیل بازی‌های رایانه‌ای بر زمان واکنش انتخابی، حافظه کاری و تجسم فضایی. *فصلنامه روانشناسی تربیتی*، ۲۸، ۲-۸.
- چشمی، م. و زمانی، ب. (۱۳۸۹). بررسی رابطه اعتیاد به اینترنت با مهارت‌های اجتماعی و عملکرد تحصیلی دانش‌آموزان دوم راهنمایی شهر اصفهان، *پایان‌نامه کارشناسی ارشد، دانشگاه اصفهان*، ۱۵-۲۰.



# سومین کنفرانس ملی و اولین کنفرانس بین‌المللی «بازی‌های رایانه‌ای؛ فرصت‌ها و چالش‌ها»

بهمن‌ماه ۱۳۹۶ – دانشگاه اصفهان

- حبیبی، م. و بهنامی فرد، ف. (۱۳۹۵). جایگاه فضای مجازی اینترنت و فضای باز شهری در الگوی فراغت نوجوانان امروزی. *نشریه مطالعات جامعه‌شناختی شهری*، ۶ (۲۰)، ۹۹-۱۲۰.
- حق شناس، ح. (۱۳۷۸). هنجاریابی آزمون شخصیتی نئو. *فرم تجدید نظر شده. فصلنامه اندیشه و رفتار*، ۱۶، ۳۸-۴۷. --
- حق شناس، ح. (۱۳۸۵). طرح پنج عاملی ویژگی‌های شخصیت. شیراز: دانشگاه علوم پزشکی و خدمات بهداشتی درمانی شیراز.
- زبردست، ا. و کلاتری، م. (۱۳۹۲). تاثیر فناوری‌های 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. (۱۳۹۲). تاثیر بازی‌های رایانه‌ای بر ویژگی شخصیتی و سازگاری نوجوانان تهران، *نشریه پلیس زن*، ۲ (۱۸)، ۸۵-۱۰۲.
- کوشکی، ش.، هومن، ح.، زاهدی، س. (۱۳۸۸). رابطه‌ی ویژگی‌های شخصیتی با عوامل رضایت شغلی دبیران. *فصلنامه تحقیقات روانشناختی*، ۱ (۴)، ۲۶-۸.
- 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.
- Gackebach, J., & Bown, J. (2011). Mindfulness and video game play: A preliminary inquiry. *Mindfulness*, 2, 114-122.
- Gackebach, 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*, 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 effectiveness in adoleessens, *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