

## تأثیر بازی‌های رایانه‌ای بر ویژگی‌های شخصیتی و سازگاری نوجوانان

راشن عبدالمهی<sup>۱</sup> و کاظم رسولی زاده طباطبایی<sup>۲</sup>

تاریخ دریافت: ۱۳۹۱/۱۰/۱۰

تاریخ پذیرش: ۱۳۹۲/۰۲/۳۰

### چکیده

هدف از پژوهش حاضر، تأثیر بازی‌های رایانه‌ای بر ویژگی‌های شخصیتی و سازگاری نوجوانان می‌باشد که در قالب طرح پژوهشی از نوع علی-مقایسه‌ای، با جامعه آماری ۲۰۰ نفر از دانش‌آموزان دختر و پسر دبیرستانی، پایه اول و دوم در منطقه ۶ آموزش و پرورش شهر تهران که در سال تحصیلی ۸۹-۱۳۸۸ مشغول به تحصیل بودند، با روش نمونه‌گیری تصادفی خوشه‌ای انتخاب شدند.

ابزارهای اجرای این پژوهش عبارتند از: الف) پرسشنامه محقق ساخته، ب) پرسشنامه ویژگی‌های شخصیتی نوجوانان آیزنک و ج) پرسشنامه سازگاری دانش‌آموزان. به منظور تجزیه و تحلیل داده‌ها از آزمون T مستقل استفاده شد. نتایج نشان دهنده آن است که:

۱. روان‌رنجور خوبی نوجوانان پسر از نوجوانان دختر کمتر است؛
۲. سازگاری آموزشی نوجوانان با سابقه بازی، از نوجوانان بدون سابقه بازی کمتر است؛
۳. گرایش نوجوانان برون‌گرا به بازی‌های رایانه‌ای بیشتر از گرایش نوجوانان درون‌گرا است؛
۴. بین گروه پسران نسبت به گروه دختران با سابقه بازی‌های رایانه‌ای در سازگاری آموزشی تفاوت وجود دارد.

کلید واژه‌ها: بازی‌های رایانه‌ای، ویژگی‌های شخصیتی، سازگاری، نوجوانان.

۱. کارشناس ارشد روانشناسی عمومی، دانشگاه تربیت مدرس. E-mail: [RashinAbdollahi@yahoo.com](mailto:RashinAbdollahi@yahoo.com)

۲. دانشیار دانشگاه تربیت مدرس

## مقدمه

بدون شک جهان معاصر نسبت به دو دهه پیش، تفاوت کیفی دارد که مرهون پدیدآیی و تحول سریع رایانه‌ها و گسترش و فراگیری دسترسی به آن‌ها است. امروزه فن‌آوری‌های ارتباطی جدید، در ساختار زندگی خانواده‌ها جایگاه ویژه‌ای پیدا کرده‌اند و عرصه زندگی اجتماعی را دچار تحول و تغییر نموده و روابط اجتماعی جدیدی با ویژگی‌های نوینی را در جامعه حاکم نموده‌اند. یکی از پیامدهای این گسترش و تحول، ظهور بازی‌های رایانه‌ای<sup>۱</sup> و ویدئویی می‌باشد (دوران، آزاد فلاح و اژه‌ای، ۱۳۸۱).

بازی‌های رایانه‌ای-ویدئویی قدمتی نزدیک به چهل سال دارند. نخستین بازی‌های ویدئویی الکترونیکی در دهه ۱۹۷۰ ابداع شدند. با ورود بازی‌های تازه به بازار و افزایش پیچیدگی‌های آن‌ها، در بسیاری از کشورها محبوبیت گسترده‌ای به دست آورده‌اند (اندرسون<sup>۲</sup>، ۲۰۰۴).

بازی‌های ویدئویی رایانه‌ای در ایران، شاید با یک تأخیر ۱۰ الی ۱۵ ساله نسبت به غرب، در جامعه پدیدار و رشد کردند. ویدئوکلپ‌ها که از آغاز در سطح شهرهای مختلف شکل گرفتند، چیزی بیشتر از یک مغازه متوسط یا کوچک نبودند که با تغییر شکل ابتدایی، به صورت محل مراجعه انبوه کودکان و نوجوانان مشتاق به بازی‌های ویدئویی درآمدند. نخستین دستگاه‌هایی که در کلپ‌های مزبور به کار گرفته شدند، "آتاری" و "میکرو" بودند که با گذر زمان و فراگیرتر شدن دستگاه‌های پیشرفته تری که از گرافیک و پردازش بالاتری برخوردار بودند، جای خود را با "سگا" و بعد با دستگاه‌های "سونی"، "پلی استیشن" و "نینتندو" عوض کردند (منطقی، ۱۳۸۰).

آنچه مسلم است سنجش اثرات بازی‌ها به لحاظ فرهنگی-اجتماعی بر کودکان و نوجوانان و کسب چشم‌اندازی روشن از این بازی‌ها، پژوهشگران را در برخورد با قشر متأثر از آن‌ها یاری نموده و سبب برنامه‌ریزی صحیح و دقیق در این عرصه می‌شود. در این پژوهش سعی بر این است پدیده بازی‌های رایانه‌ای و تاثیر آن بر سازگاری و شخصیت مورد ارزیابی قرار گیرد.

## طرح مسئله

نوجوانی دوره انتقال از کودکی به بزرگسالی است. تغییرات این دوره از رشد ممکن است زمینه‌ساز مشکلات خاصی شوند. هنگامی که نوجوانان نمی‌توانند به طور موفقیت‌آمیز بحران‌ها و چالش‌های تحولی غلبه کنند، پریشانی‌های روان‌شناختی را تجربه خواهند کرد و اختلال قابل ملاحظه‌ای در جریان بهنجار زندگی روزمره و

1. computer games
2. Anderson

جنبه‌های عاطفی، اجتماعی و شناختی بروز خواهد کرد که به دنبال آن شخصیت آن‌ها دچار اغتشاش خواهد شد (گاریبر، کیلی و مارتین<sup>۱</sup>، ۲۰۰۲، به نقل از خوش کنش، اسدی، شیر علی پور و کشاورز افشار، ۱۳۸۹). از این جهت، یکی از موضوعات مورد بررسی در این دوره سازگاری<sup>۲</sup> این گروه است.

شرایط حاکم بر نوجوانی بیانگر نیاز نوجوان به آرامش روانی بیشتر است، علاوه بر آن نوجوان نیاز دارد وجودش به گونه‌ای که هست توسط دیگران درک شود. در این میان گرایش به دنیای مجازی فضای لازم برای بروز هیجانات نوجوانان را فراهم می‌سازد تا آن‌ها به راحتی بتوانند ارتباط خود را با دیگران برقرار نمایند و شکل‌های جدیدی از انسان اجتماعی را تولید کنند، نوجوانان نیز به لحاظ انعطاف پذیری در پذیرش اجتماع جدید انسانی، غالباً بیشترین علاقه را نشان می‌دهند. گسترش بازی‌های الکترونیکی و سرگرمی‌های اینترنتی در بین قشر نوجوان، نشانگر اهمیت دنیای مجازی برای پر کردن اوقات فراغت و تفریح آنان است (فرهمند، ۱۳۸۷).

دلیل اصلی خانواده‌ها از خرید کامپیوتر و ارتباط باشکوه اینترنتی در منزل، آموزش می‌باشد. والدین اعتقاد دارند که این ابزار، نگرش کودک را به مدرسه را بهبود می‌بخشد. اما با گسترش سریع استفاده از این فناوری سوال مهمی که ایجاد می‌شود، تاثیر آن بر ارتباطات اجتماعی است. استفاده از رایانه به این دلیل که فعالیت زمان بر و وقت‌گیری است می‌تواند مدت تعامل افراد جامعه را کاهش دهد. همچنین والدین نگران هستند که اینترنت کودک را از سایر فعالیت‌ها منحرف کرده و اثر ایزوله کننده‌ای بر کودک داشته باشد (مسج<sup>۳</sup>، ۲۰۰۵، به نقل از فتاحی بیات، ۱۳۸۵).

گسترش بازی‌های رایانه‌ای و استقبال از آن‌ها به گونه‌ای است که نه تنها نمی‌توان حضور و وجود آن‌ها را در دنیای امروز انکار کرد، بلکه باید آن‌ها را یکی از اجزای لاینفک محیط پیرامون دانست. این که بازی‌های رایانه‌ای با توجه به دنیای مجازی که خلق کرده اند چگونه و به چه میزان مخاطبان‌شان را تحت تاثیر قرار می‌دهند، دل مشغولی بسیاری از متفکرین علوم انسانی گشته است. رشد خیالبافی و قرار گرفتن در دنیای مجازی باعث می‌شود تا نوجوان در تضاد با شخصیت واقعی خویش قرار گیرد و از آنجایی که شناخت کاملی از هویت واقعی خود ندارد، این نوع حرکت متناوب از دنیای حقیقی به دنیای مجازی و بالعکس، ایجاد حالت شخصیت دوگانه را در نوجوانان تقویت می‌نماید (فرهمند، ۱۳۸۷).

1. Garber, Keily & Martin
2. Adjustment
3. Mesch

یکی از اصلی‌ترین پرسش‌های پژوهشگرانی که در زمینه پیامدهای بازی‌های رایانه‌ای به مطالعه پرداخته‌اند، تاثیر این بازی‌ها در قلمرو رفتار اجتماعی است. به سخن دیگر این مطلب که ارتباط فرد با دنیای بازی‌های رایانه‌ای، ارتباط‌های انسانی او را متاثر می‌سازد، تردیدهای فراوانی را در استفاده از این بازی‌ها به میان می‌آورد. اگر چه بعضی بیان داشته‌اند که بازی‌های رایانه‌ای موجب انزوای اجتماعی نمی‌گردند، ولی تحقیقات دیگر حاکی است که این بازی‌ها نه تنها سبب انزوا می‌شوند، بلکه میزان نودوستی را کاهش داده و ارزش‌های مبتنی بر همکاری و همیاری را بی‌رنگ می‌سازند (دوران و همکاران، ۱۳۸۱).

اثرات استفاده از بازی‌های رایانه‌ای و ویدئویی بر کودکان و نوجوانان متناقض می‌باشد، حتی مطالعاتی که آثار این بازی‌ها را بر ویژگی‌های شخصیتی و سازگاری کودکان و نوجوانان بررسی می‌کند، تصویر روشنی از اثرات مثبت و منفی این بازی‌ها ارائه نکرده‌اند هدف این مقاله شناخت تاثیر بازی‌های رایانه‌ای بر ویژگی‌های شخصیتی و سازگاری نوجوانان می‌باشد که از طریق مقایسه دو گروه از نوجوانان که سابقه بازی زیادی دارند با آن‌هایی که یا اصلاً بازی نکرده‌اند و یا بسیار اندک بازی می‌کنند انجام می‌گیرد. با توجه به گسترش روز افزون این بازی‌ها این سوال مطرح می‌شود که حضور این بازی‌ها با تغییرات سریع خود چه اثراتی بر سازگاری نوجوانان دارد؟ و چه تفاوتی بین نوجوانان کاربر و غیر کاربر بازی‌های رایانه‌ای از لحاظ ویژگی‌های شخصیتی وجود دارد؟

### ضرورت و اهمیت تحقیق

از ویژگی‌های مهم عصر حاضر، انقلاب اطلاعاتی و الکترونیکی است که جهان گسترده پیشین را به دهکده واحد و کوچکی تبدیل کرده است. اما تبعات این انقلاب الکترونیکی، هنوز به دقت مورد تفحص قرار نگرفته است. بنابراین، با وجود آنکه بسیاری از محققان ادعان می‌دارند بازی‌های ویدئویی-رایانه‌ای، انقلابی در سطح اوقات فراغت کودکان، نوجوانان و جوانان پدید آورده‌اند، با این همه آثار مختلف بازی‌های مزبور، مورد بررسی همه جانبه قرار نگرفته‌اند (منطقی، ۱۳۸۰).

فعالیت فیزیکی و تعاملات اجتماعی برای سلامت و خلاقیت کودک ضروری است، در حالی که اگر کودک مدت زمان زیادی را در مقابل صحنه کامپیوتر یا تلویزیون بگذراند او را از ورزش و دیگر فعالیت‌هایی که برای تکامل وی مفید می‌باشند بی‌بهره می‌کند. به علاوه کودکان ممکن است در معرض محتویات خشن و غیر اخلاقی که در حد سن آن‌ها نیست قرار گیرند. این خطر نیز به طور مکرر هشدار داده شده است که صدمات روانی حاصل از اینگونه برنامه‌ها در کودکان و نوجوانان به ویژه در مسائلی مانند

انحرافات جنسی، خشونت، اعتیاد، رفتارهای ضد اجتماعی، سست شدن مبانی خانواده، اشاعه جرم و جنایت در طیف وسیع در بسیاری از موارد جبران‌ناپذیر است (شاملو، ۱۳۸۲).

خشونت، بزه کاری، جنایت و از بین بردن هر آنچه که فرا روی آدمی است، یکی از اساسی ترین موضوع‌های مطرح در بازی‌های ویدئویی - رایانه‌ای است و از بازی‌های خاص کودکان خردسال گرفته تا بازی‌های مربوط به نوجوانان، جوانان و افراد بزرگسال، پرخاشگری در حد اعلای خود ملاحظه می‌شود. در کنار توجه عمده به خشونت روز افزون بازی‌ها که نگرانی‌ها و واکنش‌های بسیاری را به دنبال داشته است، به موضوعاتی چون عزت نفس<sup>۱</sup>، ریخت شخصیتی، دوستی الکترونیکی و انزوای اجتماعی نیز پرداخته شده است (کلول<sup>۲</sup> و پاینر<sup>۳</sup>، ۲۰۰۰، به نقل از دوران و همکاران، ۱۳۸۱).

گرچه ادعا شده است که کودکان و نوجوانان، محتوا و برنامه‌هایی را که از رسانه‌ها دریافت می‌کنند، چون مصالح خام جهت شکل دهی چارچوب ذهنی و شخصیتی خود به کار می‌برند بنابراین ارتباط مستقیم و یک شاخه‌ای بین دریافت این محتوا و بروز رفتار وجود ندارد و عوامل بسیاری چون خصوصیات شخصیتی هر فرد و زمینه‌ای که در آن محرک را ادراک می‌کند، در این امر دخیل اند؛ اما باید توجه کرد که نوع مصالح و مواد جهت تاسیس بنای شخصیتی و ذهنی نیز مهم می‌باشد. در کنار آن، فضایی که بازی‌های رایانه‌ای و ویدئویی خلق می‌کنند و دنیایی که به روی آن‌ها گشوده می‌گردد نیز باید مورد توجه قرار گیرد.

مطالعاتی که آثار این بازی‌ها را بر ویژگی‌های شخصیتی و سازگاری کودکان و نوجوانان بررسی می‌کند، تصویر روشنی از اثرات مثبت و منفی این بازی‌ها ارائه نکرده‌اند. انجام بازی‌های رایانه‌ای، باعث بروز نگرانی‌هایی درباره اثرات جانبی احتمالی آن‌ها بر بازیکنان شده است؛ اضطراب‌های همگانی در مورد این بازی‌ها بیشتر از دو عامل اصلی سرچشمه می‌گیرد: نخستین عامل به مقدار زمانی مربوط می‌شود که کودکان و نوجوانان صرف بازی می‌کنند و دومین عامل با ماهیت بسیاری از بازی‌ها ارتباط دارد. هنگامی که کودکان و نوجوانان به بهای نادیده انگاشتن دیگر فعالیت‌های آموزشی، اجتماعی و اوقات فراغت خود، وقت خود را صرف بازی می‌کنند، این بازی‌ها بالقوه زیان بار به شمار می‌روند. در این مورد، نگرانی عمده آن است که بازی‌های ویدئویی و رایانه‌ای وقت فعالیت‌های دیگری همچون انجام تکالیف مدرسه، مطالعه آزاد یا ورزش را بگیرد (دورکین و باربر<sup>۴</sup>، ۲۰۰۲).

1. Self-esteem

2. Colwel, J.

3. Payner, J.

4. Durkin, K., & Barber

نگرانی از خود بازی‌ها، حاصل مشاهده‌هایی است که نشان می‌دهد بسیاری از بازی‌ها موضوع‌های خشونت‌آمیز و ضداجتماعی دارد، از این رو ممکن است گرایش‌های تکانشی و پرخاشگرانه بیشتری در بازیکنان افراطی پدید آید (آنتونی‌تی<sup>۱</sup> و همکاران، ۲۰۰۳).

تأثیرات این نوع بازی‌ها در سه گروه آثار جسمانی، رفتاری و روانی-اجتماعی قابل بررسی است. مهم‌ترین تأثیر روانی-اجتماعی بازی‌های رایانه‌ای، اعتیاد به آن‌هاست که به طور گسترده مورد مطالعه قرار گرفته است. به عنوان مثال، مشخص شده است که حدود ۱۲ درصد بازی‌کنندگان در انگلستان به بازی‌های رایانه‌ای اعتیاد دارند (اگروسر، تیلمن و گریفیث<sup>۲</sup>، ۲۰۰۷).

کوتاهی عمر بازی‌های الکترونیکی که بیش از سه دهه از آن نمی‌گذرد، فرصت لازم برای پرداختن عمیق به اثرات مثبت و منفی بازی‌های اخیر را در اختیار پژوهشگران قرار نداده است. از این رو به شکل طبیعی انتظار می‌رود داده‌های تحقیقاتی در مورد وجوه مختلف بازی‌های ویدئویی-رایانه‌ای، محدود و حتی در برخی از موارد متضاد و متناقض باشند که این مسائل باید در روند پژوهش‌های عمیق و گسترده‌تر، از وضوح و شفافیت بیشتری برخوردار شوند (منطقی، ۱۳۸۰).

تحقیق در مورد اثرات روانی، اجتماعی و جسمانی بازی‌های رایانه‌ای از جمله بروز انواع ناسازگاری در کودکان و نوجوانان که مخاطب‌های اصلی این گونه بازی‌ها هستند، روان‌شناسان و دست‌اندرکاران تعلیم و تربیت را در نحوه برخورد با این پدیده یاری می‌رساند و سبب برنامه‌ریزی صحیح و دقیق در این عرصه می‌گردد. به نظر می‌رسد، مسأله مهمی که لازم است بررسی شود آیا بازی‌های رایانه‌ای (ولو نوع خشن و جنگی آن‌ها) و میزان ساعت بازی؛ آثار زیان‌باری بر کودکان و نوجوانان دارد، یا نتایجی از این دست تنها ناشی از یک سری سوگیری‌های پژوهشی بوده است آیا میزان آسیب‌زایی آن‌ها همان قدر است که بعضی اولیا و مربیان را به شدت نگران کرده است، یا در این گونه نتیجه‌گیری‌ها بزرگ‌نمایی شده است. اثرات استفاده از بازی‌های رایانه‌ای و ویدئویی بر کودکان و نوجوانان متناقض می‌باشد؛ حتی مطالعاتی که آثار این بازی‌ها را بر ویژگی‌های شخصیتی و سازگاری کودکان و نوجوانان بررسی می‌کند تصویر روشنی از اثرات مثبت و منفی این بازی‌ها ارائه نکرده‌اند. هدف این مقاله بررسی مقایسه‌ای تأثیر بازی‌های رایانه‌ای بر سازگاری و ویژگی‌های شخصیتی نوجوانان می‌باشد. که از طریق مقایسه دو گروه از نوجوانان که سابقه بازی زیاد دارند با آن‌هایی که یا اصلاً سابقه بازی نکرده‌اند و یا بسیار اندک بازی می‌کنند انجام می‌گیرد. در پژوهش حاضر با توجه به حساسیت موضوع سعی شده، در یک بررسی گسترده

1. Antonietti, A.

2. Grüsser, Thalemann, & Griffiths

تر استنباط دقیق تر و تا حد امکان واقعی تری از موضوع در این حوزه حاصل گردد.

### پیشینه تحقیق

در مطالعاتی که زارعی (۱۳۸۷) در مورد رابطه بازی‌های رایانه‌ای با مهارت‌های اجتماعی انجام داده، نتایج زیر به دست آمد:

الف) بین سابقه استفاده و میزان استفاده از بازی‌های رایانه‌ای با رفتارهای اجتماعی مثبت رابطه معکوس معنادار وجود دارد.

ب) بین رفتارهای اجتماعی منفی با متغیرهای بازی رایانه ای، میزان و سابقه استفاده از بازی رابطه معنا داری به دست نیامده است.

ج) براساس نوع بازی (خشن و غیر خشن) در رفتارهای اجتماعی مثبت و منفی تفاوتی وجود ندارد. در پژوهشی که به بررسی رابطه بازی‌های رایانه‌ای و مهارت‌های اجتماعی در ۲۵۸ دانش آموز پسر سال اول مقطع دبیرستان صورت گرفت، یافته‌های پژوهش نشان داد که بین محل بازی و حضور دیگران در محل بازی با مهارت‌های اجتماعی، رابطه معکوس وجود دارد؛ یعنی هر چه انتخاب منزل به عنوان محل بازی و سابقه بازی بیشتر باشد مهارت‌های اجتماعی کمتر است (دوران و همکاران، ۱۳۸۱).

در مطالعه‌ای که در آن ۶۰۰ دانش آموز پایه هشتم و نهم از چهار مدرسه مورد بررسی قرار گرفتند، نتایجی به دست آمده نشان دادند، آن‌هایی که بیشتر به بازی‌های رایانه‌ای می‌پرداختند، خشن تر بودند، بیشتر با معلم بحث و جدل می‌کردند، احتمال درگیری بدنی آن‌ها بیشتر بود و در مدرسه نیز از عملکرد تحصیلی ضعیف تر برخوردار بودند (اندرسون، ۲۰۰۴).

دورکین و باربر (۲۰۰۲) به بررسی تاثیر بازی‌های رایانه‌ای بر سازگاری عاطفی نوجوانان ۱۶ ساله پرداخته و تاثیر مثبت این بازی‌ها را بر رشد نوجوانان بررسی کرده‌اند. در این مطالعه نوجوانان در سه دسته «گروهی که هرگز بازی رایانه‌ای انجام نداده اند»، «گروهی که کم بازی می‌کنند» و «گروهی که زیاد بازی می‌کنند» قرار گرفته‌اند. نتایج مطالعه نشان داد: خلق افسرده و رفتارهای مخاطره آمیز در «گروهی که کم بازی می‌کنند» به طور معنا داری پایین تر است. عزت نفس، خود پنداره، هوش و مهارت‌های حرکتی و رایانه‌ای در افرادی که از این بازی‌ها استفاده کرده‌اند، بیشتر از افرادی است که اصلاً استفاده نکرده‌اند. سوءاستفاده از مواد در هر گروهی که کم و زیاد بازی می‌کردند، در مقایسه با کسانی که اصلاً

بازی نمی‌کردند، کمتر بود. دو گروهی که از این بازی‌ها استفاده می‌کردند، روابط نزدیک خانوادگی بیشتر و روابط دوستانه کم خطرتر و دلبستگی بیشتری به مدرسه داشتند، اما میزان پرخشگری در پسران و در گروهی که بیشتر بازی می‌کردند در مقایسه با گروه‌های دیگر بیشتر بود. در مطالعات دیگری که بر روی جنسیت و صفات شخصیت توسط کاستا<sup>۱</sup> و همکاران (۲۰۰۱) صورت گرفته نشان داد که زنان در مقایسه با مردان در صفات روان رنجورخویی و سازگاری نمرات بالاتری به دست می‌آورند.

### مبانی نظری

ویژگی‌های شخصیتی به عنوان بخشی از عواملی درونی تعیین کننده در سوگیری و نیرومندی توجه مطرح هستند. شخصیت یک مفهوم اساسی و کلیدی در روانشناسی است. از آنجا که کلیه ابعاد جسمی و عاطفی- روانی را در بر می‌گیرد می‌توان گفت تلاش علوم رفتاری در راستای آن صورت می‌گیرد. به طور کلی تعریف ویژگی‌های عمومی شخصیت در زندگی روزمره به صفاتی پایدار در خلال زمان باز می‌گردد که از موقعیتی به موقعیت دیگر تغییر چندانی نکرده و به ماهیت وجودی فرد اشاره دارد. به طور عام، رفتار تحت تاثیر ویژگی‌ها و توانایی‌های شناختی و هیجانی قرار دارد. برای پیش بینی رفتار باید چنین ویژگی‌هایی به طور دقیق مورد بررسی قرار گیرند (حق شناس، ۱۳۸۸).

به طور کلی به الگوهای همسان افراد در رفتار، احساسات و افکار، صفات شخصیت گفته می‌شود. فرض اساسی دیدگاه صفات این است که انسان دارای آمادگی‌های گسترده‌ای است که صفات نام دارد و به طرق خاصی به محرک‌ها پاسخ می‌دهد. انسان را می‌توان از نظر احتمال رفتار، احساسات و تفکر به طریقی خاص توصیف کرد (پروین و جان، ۲۰۰۱).

به نظر آیزنک<sup>۲</sup> (۱۹۹۷-۱۹۱۹) شخصیت انسان تشکیلاتی دارد که با در نظر گرفتن سلسله مراتب می‌توان گفت که تیپ‌ها<sup>۳</sup> در سطح بسیار عمومی و کلی مطرحند. در سطح پایین‌تر از آن، صفات قرار دارند. این صفات مانند صفات اصلی کتل هستند. پایین‌تر از این سطح، پاسخ‌های عادت شده<sup>۴</sup> و در

1. Costa
2. Pervin & John
3. Eysenck
4. types
5. habitual responses

آخرین سطح شخصیت، پاسخ‌های خاص<sup>۱</sup> که همان رفتارهای قابل مشاهده هستند، قرار دارند. در سطح تیپ‌ها، شخصیت در سه بعد کلی مورد بررسی قرار می‌گیرد. این ابعاد عبارتند از: روان نژندگرایی<sup>۲</sup>، برون‌گرایی - درونگرایی<sup>۳</sup>، روان پریشی<sup>۴</sup> (شاملو، ۱۳۸۲).

تحقیقات آیزنک بیشتر روی دو بعد اول می‌باشد. آیزنک این دو بعد را که تقریباً مشابه عوامل درجه دوم کتل هستند، به وسیله مقیاس‌های درجه بندی و پرسشنامه‌ای به دست آورد. آیزنک ضمن پذیرفتن این شباهت، معتقد است که تحقیق او از سطوح شخصیت به لحاظ نظری معنادارتر و از نظر تجربی، قابل سنجش‌تر است. او نیز همانند کتل، در مطالعه شخصیت از مقیاس‌های درجه بندی، پرسشنامه، آزمون موقعیتی و آزمون‌های فیزیولوژیک استفاده می‌کرد. آیزنک در کارهای اخیر خود، نظریات یادگیری را با عوامل شخصیت در آمیخت و تحقیقات جدید و مهمی را در این زمینه پایه گذاری کرد (شاملو، ۱۳۸۲).

سازگاری نیز مانند بسیاری دیگر از مفاهیم روانشناختی، مفهومی نسبی است که انسان‌ها به درجات مختلف از آن بهره مند هستند. بر این اساس در صورت اندازه گیری معتبر درجات سازگاری افراد جامعه، به احتمال زیاد توزیعی نرمال به دست می‌آید و اکثریت جامعه را افراد کم و بیش سازگار تشکیل می‌دادند. برای مفهوم سازگاری، تعاریف زیادی ارائه شده است و در هر یک از این تعاریف به یک یا چند ویژگی توجه بیشتری شده است (پورشهریار، ۱۳۸۷).

سینها و سینگ<sup>۵</sup> (۱۹۹۳) سازگاری را در سه حیطه زیر در نظر گرفته اند:

الف) سازگاری آموزشی یا تحصیلی؛

ب) سازگاری اجتماعی؛

ج) سازگاری عاطفی.

معنی گسترده سازگاری تحصیلی شامل بیش از یک توان بالقوه تحصیلی در دانش آموزان است. انگیزش برای یادگیری انجام کار جهت مواجهه با نیازهای تحصیلی، داشتن حس روشنی از اهداف و رضایت عمومی با محیط تحصیلی نیز بخش‌های مهم سازگاری آموزشی و تحصیلی است (گرددس<sup>۶</sup>، ۱۹۹۴).

از جمله مسائل و مشکلاتی که نوجوانان در دوره‌های دبیرستان با آن مواجه هستند تطبیق آن‌ها با

1. specific responses
2. Neuroticism
3. extraversion- introversion
4. psychoticism
5. Sinha, A.K.P & Singh, A.P
6. Gerdes, Hillary

محیط دبیرستان و دروس و معلمان می‌باشد. دوری راه خانه تا دبیرستان، کلاس‌های شلوغ و پر جمعیت، وضع اقتصادی، اجتماعی، عاطفی و طبقاتی خانواده، مدیران و معلمان کم تجربه و جدید، استعداد و هوش زیاد و کم دوستان و هم کلاسی‌های ناباب، اتخاذ تصمیم در مورد ادامه تحصیل و یا اشتغال به کار بعد از دبیرستان، هر یک می‌تواند در رفتار و کردار نوجوانان موثر باشد و مشکلات بعدی را برای آن‌ها به وجود می‌آورد (خدایاری فرد، ۱۳۷۳، به نقل از افشار نیاکان، ۱۳۸۱).

### فرضیه‌های تحقیق

- بین دختران و پسران با و بدون سابقه بازی‌های رایانه‌ای از لحاظ ویژگی‌های شخصیت تفاوت وجود دارد؛
- بین دختران و پسران با و بدون سابقه بازی‌های رایانه‌ای از لحاظ سازگاری تفاوت وجود دارد؛
- بین میزان گرایش به بازی‌های رایانه‌ای نوجوانان برونگرا و درونگرا تفاوت وجود دارد؛
- بین میزان سازگاری آموزشی نوجوانان با و بدون سابقه بازی رایانه‌ای تفاوت وجود دارد.

### تعریف نظری و عملیاتی مفاهیم

#### الف- ویژگی‌های شخصیتی

شخصیت یعنی «کلیت یکپارچه منش، خلق و خوی، هوش و جسم». امتیاز تعریف آیزنک در این است که امکان تشخیص چهارجنبه قابل بررسی با چهار دیدگاه اجتماعی، شناختی، عاطفی و بدنی را فراهم می‌سازد (گنجی، ۱۳۸۱).

ویژگی‌های شخصیتی در این پژوهش، شامل نمره‌ای است که با تست شخصیتی آیزنک (JEPQ) برای نوجوانان به دست می‌آید.

#### ب- سازگاری

سازگاری یک مفهوم عام است و به همه راهبردهایی که فرد برای اداره کردن موقعیت‌های استرس‌زای زندگی، اعم از تهدیدهای واقعی و غیر واقعی به کار می‌رود گفته می‌شود (سادوک و سادوک<sup>۲</sup>، ترجمه رضاعی، ۱۳۸۷).

1. Junior Eysenck Personality Questionnaire  
2. Sadock

سازگاری در این پژوهش عبارت است از نمره‌ای که فرد در پرسشنامه (AISS) <sup>۱</sup> بدست می‌آورد.

### ج- بازی رایانه‌ای

در این پژوهش منظور از بازی رایانه‌ای - ویدئویی، کلیه بازی‌هایی است که با دستگاه‌هایی چون "آتاری"، "پلی استیشن" و "موبایل" و "کامپیوتر" صورت می‌پذیرد.

### روش پژوهش

روش تحقیق پژوهش حاضر، پیمایشی است. جامعه آماری پژوهش حاضر کلیه دانش آموزان، پسر و دختر پایه اول و دوم دبیرستان منطقه ۶ آموزش و پرورش شهر تهران که در سال تحصیلی ۸۹-۱۳۸۸ مشغول به تحصیل بودند، که براساس آماره ارائه شده از منطقه مذکور تعداد آن‌ها در مدارس دولتی و غیر دولتی ۳۷۶۱ نفر را شامل می‌شود. در این پژوهش منطقه ۶ به عنوان جامعه در دسترس انتخاب شده است که به نظر می‌رسد که با توجه به محدودیت‌های محقق در انتخاب گروه نمونه، انتخاب منطقه‌ای که بیشترین معیارها را برای خصیصه معرف بودن در بر داشته باشد، ضروری بود و از این جهت با بررسی‌های انجام گرفته، منطقه ۶ آموزش و پرورش واجد ویژگی‌های لازم تشخیص داده شد. گروه نمونه شامل ۲۰۰ نفر دانش آموز دختر و پسر بود.

این گروه نمونه به صورت خوشه‌ای تصادفی انتخاب شده، به این ترتیب که بعد از انتخاب جامعه در دسترس (منطقه ۶ تهران)، ابتدا مدارس و سپس کلاس‌ها انتخاب شده‌اند. نمونه‌گیری خوشه‌ای، نوعی نمونه برداری تصادفی است که واحدهای نمونه برداری آن را یک دسته (خوشه) از عناصر تشکیل می‌دهند. گستردگی جامعه پژوهش و وجود خوشه‌های مدرسه و کلاس در این جامعه، استفاده از این روش با صرفه نمونه‌گیری را موجه می‌سازد.

اجرای هر پرسشنامه به طور متوسط بین ۲۰ تا ۳۰ دقیقه طول می‌کشید و حدود سه ماه به طول انجامید.

### تکنیک‌های جمع آوری اطلاعات و ابزار اندازه‌گیری

برای به دست آوردن اطلاعات کامل پیرامون چهار چوب نظری این تحقیق، کتاب‌های مربوط مطالعه شد و از قسمت‌های مرتبط با تحقیق، فیش برداری صورت گرفت. سپس برای آشنایی با سایر تحقیقات

1. Adjustment Inventory for school Students(AISS)

مرتبط با موضوع این پژوهش و نیز تحقیقاتی که متمرکز بر جامعه آماری این پژوهش بود، در سایت‌های مقالات علمی داخل و خارج از کشور مطالعه انجام گرفت و از مطالب لازم فیش برداری شد. همچنین برای استفاده از روش آماری و تحقیق مناسب به کتب آمار و روش تحقیق مراجعه شد. برای جمع آوری داده‌ها از پرسشنامه‌های جمعیت شناختی، پرسشنامه شخصیت نوجوانان آیزنک (JEPQ) و پرسشنامه سازگاری دانش آموزان (AISS) استفاده شد.

#### پرسشنامه محقق ساخته

این پرسشنامه، در برگزیده سوالاتی است که به ویژگی‌های جمعیت شناختی آزمودنی‌ها (سن و جنس و مقطع تحصیلی و رشته) و هم‌چنین سوالاتی در مورد کم و کیف پرداختن به بازی‌های رایانه‌ای (سابقه بازی، ساعت بازی در روزهای عادی و ایام تعطیل و بازی‌های مورد علاقه) مربوط می‌شود.

#### پرسشنامه شخصیت نوجوانان آیزنک (JEPQ)

پرسشنامه شخصیت نوجوانان آیزنک (JEPQ) در سال ۱۹۷۵ توسط آیزنک روی دانش آموزان انگلیسی استاندارد شد. این پرسشنامه فرم جدید و تجدید نظر شده سیاهه شخصیت آیزنک (EPI) منتشر شده در سال ۱۹۶۴ است که به مقیاس روان گسسته خوبی (P) نیز اضافه شده است. پرسشنامه (JEPQ) دارای سه مقیاس شخصیت برون‌گرایی (E) ۲۴ سوال، روان‌آزرده خوبی (N) ۲۰ سوال، روان‌گسسته خوبی (P) ۱۷ سوال، و یک مقیاس دروغ‌سنج (L) ۲۰ سوال است (رحیمی نژاد، ۱۳۸۲).

در پاسخنامه دو ستون بلی و خیر وجود دارد. برای پاسخ‌هایی که نشانگر مؤلفه شخصیت است نمره یک و در غیر این صورت نمره صفر منظور می‌گردد.

روایی و پایایی این پرسشنامه در ایران در پژوهش‌های مختلف بررسی و تأیید شده است (رحیمی نژاد، ۱۳۸۲ و عسگری، ۱۳۸۲).

#### پرسشنامه سازگاری دانش آموزان (AISS)

این پرسشنامه در سال ۱۹۹۳ توسط ا. کا. پی سینگها تهیه شده است و در سال ۱۳۷۷ توسط کرمی در ایران ترجمه و اندازه‌گیری و هنجاریابی شده است.

این آزمون شامل ۶۰ سوال می‌باشد که برای سنجش دو حوزه عاطفی و اجتماعی ۴۰ سوال در نظر گرفته شده و گزینه‌های هر سوال نیز به صورت بله یا خیر طراحی گردیده است. در این پرسشنامه برای پاسخ‌های نشانگر سازگاری در هر سه حوزه نمره صفر و در غیر این صورت نمره یک منظور می‌گردد.

1. Eysenck Personality Inventory
2. Lie Scale

برای آزمودنی‌ها در حوزه سازگاری عاطفی و اجتماعی بر طبق نمرات خام به دست آمده از پرسشنامه، پنج طبقه با دامنه نمرات مربوط به آن توصیف گردیده است. در پاسخنامه دو ستون بلی و خیر وجود دارد. برای پاسخ‌هایی که نشانگر سازگاری است، نمره صفر و در غیر این صورت نمره یک منظور می‌گردد.

۱- نمره کل پرسشنامه، حالت‌های سازگاری عمومی است؛

۲- سازگاری عاطفی، نمرات بالا نشان دهنده بی‌ثباتی و پایین نشانگر ثبات عاطفی است؛

۳- سازگاری اجتماعی، نمرات بالا نمایان‌گر سلطه‌پذیری و عقب‌ماندگی و نمرات پایین نشان دهنده پرخاشگری است؛

۴- سازگاری آموزشی، نمرات بالا نشان‌گر وضعیت درسی ضعیف و نمرات پایین مخصوص علاقه‌مندان به تحصیل و مدرسه است؛

روایی این پرسشنامه از طریق تعیین هم‌بستگی با فرم موازی (پرسشنامه شخصیتی کالیفرنیا) ۰/۷۳ گزارش شد (نوری، ۱۳۸۰، به نقل از رحمان پور، بهرامی و کریمی، ۱۳۸۸). برای تجزیه و تحلیل اطلاعات مندرج در پرسشنامه‌ها، پس از کدگذاری متغیرها و نمره‌گذاری پرسشنامه‌ها، داده‌ها به کمک نرم افزار 'SPSS' مورد تجزیه و تحلیل قرار گرفت و از مدل آماری آزمون T برای گروه‌های مستقل استفاده شد.

### یافته‌های پژوهش:

الف: توصیف داده‌ها

جدول ۱: توزیع فراوانی و درصد افراد نمونه آماری برحسب نوع شخصیت

N	انحراف معیار	میانگین	نوع شخصیت
۲۰۰	۲/۶۲	۱۶/۱۸	برون‌گرایی
۲۰۰	۴/۱۳	۱۱/۵۶	نورزگرایی
۲۰۰	۲/۳۵	۵/۹۴	پسیکوزگرایی

براساس اطلاعات جدول ۱ میانگین نمرات افراد در شخصیت برون‌گرایی ۱۶/۱۸ و در نورزگرایی ۱۱/۵۶ و پسیکوزگرایی ۵/۹۴ بوده است و همچنین نمرات انحراف معیار افراد در برون‌گرایی ۲/۶۲ و در نورزگرایی ۴/۱۳ و در پسیکوزگرایی ۲/۳۵ بوده است.

جدول ۲: توزیع فراوانی و درصد افراد نمونه آماری بر حسب سطح هر یک از انواع شخصیت

درصد	تعداد	سطح	نوع شخصیت
۱۳/۵	۲۷	پایین	برون‌گرایی
۷۵	۱۵۰	متوسط	
۱۱/۵	۲۳	بالا	
۲۷.۵	۵۵	پایین	نورزگرایی
۵۸.۵	۱۱۷	متوسط	
۱۴	۲۸	بالا	
۳۱	۶۲	پایین	پسیکوزگرایی
۵۴.۵	۱۰۹	متوسط	
۲۹	۲۹	بالا	

در جدول ۲ فراوانی و درصد افراد نمونه آماری بر حسب متغیرهای شخصیت نشان داده شده است.

جدول ۳: مقایسه شاخص‌های آماری مولفه‌های سازگاری

N	انحراف معیار	میانگین	سازگاری
۲۰۰	۳/۰۵	۷/۰۱	عاطفی
۲۰۰	۲/۷۴	۷/۱۳	اجتماعی
۲۰۰	۳/۵	۷/۷۴	آموزشی
۲۰۰	۶/۹۳	۲۱/۶۰	سازگاری

نتایج جدول ۳ نشان می‌دهد که پایین‌ترین میانگین نمرات افراد در سازگاری عاطفی ۷/۰۱ و بالاترین میانگین نمرات در سازگاری آموزشی ۷/۷۴ بوده است. بر اساس میانگین و انحراف معیار نمرات سازگاری آزمودنی‌ها به سه گروه متوسط و پایین و بالا تقسیم شده‌اند که نتایج آن در جدول زیر آمده است:

جدول ۴: توزیع فراوانی و درصد افراد نمونه آماری بر حسب سطح مولفه‌های سازگاری

درصد	تعداد	سطح	سازگاری
۲۲.۵	۴۵	پایین	عاطفی
۶۳	۱۲۶	متوسط	
۱۴.۵	۲۹	بالا	
۱۸.۵	۳۷	پایین	اجتماعی
۶۹.۵	۱۳۹	متوسط	
۱۲	۲۴	بالا	

۲۰,۵	۴۱	پایین	آموزشی
۶۸	۱۳۶	متوسط	
۱۱,۵	۲۳	بالا	
۲۰,۵	۴۱	پایین	اجتماعی
۶۵,۵	۱۳۱	متوسط	
۱۴	۲۸	بالا	

در اطلاعات جدول ۴ فراوانی و درصد افراد نمونه آماری بر حسب مؤلفه‌های سازگاری نشان داده شده است.

#### ب: تحلیل داده ها

فرضیه اول: بین دختران و پسران با و بدون سابقه بازی‌های رایانه‌ای از لحاظ ویژگی‌های شخصیت تفاوت وجود دارد.

#### جدول ۵: نتیجه آزمون T مستقل برای مقایسه میانگین مولفه‌های شخصیت و

#### جنسیت در افراد با و بدون سابقه بازی

سطح معناداری P	درجه آزادی	نسبت T	خطای معیار	انحراف استاندارد	میانگین	شاخص‌های آماری گروه انواع سابقه بازی		
						بدون سابقه بازی ۲۳ نفر	با سابقه بازی ۱۳ نفر	
۴۷۵.	۳۴	۷۲۲.-	۰,۵۸	۲,۷۹	۱۵,۳۹	برونگرایی		
			۰,۷۳	۲,۶۳	۱۶,۰۸			
۳۷۳.	۳۴	۹۰۳.-	۰,۸۹	۴,۲۸	۱۲,۳۵	نورزگرایی		
			۰,۷۵	۲,۷۰	۱۳,۵۴			
۱۴۰.	۳۴	۱,۵۰۹	۰,۳۹	۱,۸۵	۶,۱۷	سایکوتیک		
			۰,۵۹	۲,۱۲	۵,۱۵			

۷۸۵.	۳۳	۲۷۵.	۰,۷۰	۲,۵۱	۱۷,۱۵	بدون سابقه بازی ۱۳ نفر	برونگرایی
			۰,۵۵	۲,۵۶	۱۶,۹۱	با سابقه بازی ۱۳ نفر	
۱۱۳.	۳۳	۱,۶۲۷-	۱,۱۰	۳,۹۵	۸,۶۲	بدون سابقه بازی ۱۳ نفر	نورزگرایی
			۰,۹۲	۴,۳۲	۱۱,۰۰	با سابقه بازی ۱۳ نفر	
۱۱۸.	۳۳	-۱,۶۹۸	۰,۴۸	۱,۷۱	۴,۵۴	بدون سابقه بازی ۱۳ نفر	سایکوتیک
			۰,۵۵	۲,۵۶	۷,۱۸	با سابقه بازی ۱۳ نفر	

با توجه به نتایج ارائه شده در جدول ۵ میانگین نمرات دو گروه دختران و پسران در مولفه‌های شخصیت معنادار نیست. بنابراین می‌توان نتیجه گرفت که میان دو گروه نوجوانان دختر و پسر در مولفه‌های شخصیت تفاوت معناداری وجود ندارد.

جدول ۶: نتیجه آزمون T مستقل برای مقایسه میانگین مولفه‌های شخصیت و جنسیت

سطح معناداری P	درجه آزادی	نسبت T	خطای معیار	انحراف استاندارد	میانگین	شخصیت	
						شاخص	جنسیت
۹۱۵.	۱۹۸	۱۰۷.	۰,۲۵	۲,۵۱	۱۶,۲۰	دختر	برونگرایی
						پسر	
۰۰۰.	۱۹۸	۵,۷۵۰	۰,۳۹	۳,۸۹	۱۳,۱۲	دختر	نورزگرایی
						پسر	
۱۱۸.	۱۹۸	۱,۵۷۰	۰,۲۳	۲,۲۶	۶,۲۰	دختر	سایکوتیک
						پسر	

شواهد در اطلاعات جدول ۶ نشان می‌دهند، میانگین نمرات دو گروه دختران و پسران در متغیر شخصیت نورزگرایی معنادار ( $P > .005$ ) است، بنابراین می‌توان نتیجه گرفت که نورزگرایی نوجوانان پسر از نوجوانان دختر کمتر است ولی میان دو گروه نوجوانان دختر و پسر در بقیه مولفه‌های شخصیت تفاوت معناداری وجود ندارد.

فرضیه دوم: بین دختران و پسران با و بدون سابقه بازی‌های رایانه‌ای از لحاظ سازگاری تفاوت وجود دارد.

جدول ۷: نتیجه آزمون T مستقل برای مقایسه میانگین سابقه بازی و مولفه‌های سازگاری

سطح معناداری P	درجه آزادی	نسبت T	خطای معیار	انحراف استاندارد	میانگین	شاخص‌های آماری سازگاری	
						سابقه بازی	
۰۴۸.	۶۹	۲,۰۱۱	۰,۶۲	۳,۷۱	۶,۹۲	زیر ۵۰ دقیقه (۳۶ نفر)	آموزشی
						بالای ۱۱۰ دقیقه (۳۵ نفر)	
۱۷۲.	۶۹	۱,۳۸۲	۰,۴۹	۲,۹۶	۶,۴۴	زیر ۵۰ دقیقه (۳۶ نفر)	عاطفی
						بالای ۱۱۰ دقیقه (۳۵ نفر)	
۳۳۶.	۶۹	۹۶۸.	۰,۴۴	۲,۶۶	۷,۲۸	زیر ۵۰ دقیقه (۳۶ نفر)	اجتماعی
						بالای ۱۱۰ دقیقه (۳۵ نفر)	
۱۶۳.	۶۹	۱,۴۱۲	۱,۱۶	۶,۹۷	۱۹,۹۷	زیر ۵۰ دقیقه (۳۶ نفر)	سازگاری
						بالای ۱۱۰ دقیقه (۳۵ نفر)	

اطلاعات جدول ۷ نشان می‌دهد، میانگین نمرات دو گروه بی و با سابقه کاربری رایانه در متغیر سازگاری آموزشی معنادار ( $P > .04$ ) است، بنابراین می‌توان نتیجه گرفت که سازگاری آموزشی نوجوانان با سابقه بازی از نوجوانان بدون سابقه بازی کمتر است و فرضیه دوم ما تأیید می‌شود، ولی میان دو گروه نوجوانان در بقیه مولفه‌های سازگاری تفاوت معناداری وجود ندارد. فرضیه سوم: بین میزان گرایش به بازی‌های رایانه‌ای نوجوانان برون‌گرا و درون‌گرا تفاوت وجود دارد.

جدول ۸: نتیجه آزمون T مستقل برای مقایسه میانگین سابقه بازی افراد برون‌گرا و درون‌گرا بر اساس ماه، ساعت بازی در روز و تعطیلات

سطح معناداری P	درجه آزادی	نسبت T	خطای معیار	انحراف استاندارد	میانگین	شاخص‌های آماری سابقه بازی	
						سابقه بازی بر اساس ماه	
۳۳۳.	۴۸	۹۷۸.	۰,۴۴	۲,۲۸	۶,۴۴	برون‌گرا (۲۷ نفر)	سابقه بازی بر اساس ماه
						درون‌گرا (۲۳ نفر)	
۰۰۵.	۴۸	۲,۹۴۵	۰,۱۳	۰,۶۷	۱,۳۰	برون‌گرا (۲۷ نفر)	ساعت بازی در روز
						درون‌گرا (۲۳ نفر)	
۰۰۳.	۴۸	۲,۹۷۱-	۰,۲۴	۱,۲۴	۲,۳۷	برون‌گرا (۲۷ نفر)	ساعت بازی در تعطیلات
						درون‌گرا (۲۳ نفر)	

با توجه به نتایج ارائه شده در جدول ۸ تفاوت میانگین نمره‌های سابقه بازی در روز و ایام تعطیلات در متغیر برون‌گرایی معنادار ( $p > .005$  و  $p > .003$ ) است. بنابراین می‌توان نتیجه گرفت که گرایش نوجوانان برون‌گرا به بازی‌های رایانه‌ای بیشتر از گرایش نوجوانان درون‌گرا است و فرضیه اول ما تأیید

می‌شود. همچنین در سابقه بازی بر اساس ماه تفاوت معناداری وجود ندارد. فرضیه چهارم: بین میزان سازگاری آموزشی نوجوانان با و بدون سابقه بازی رایانه‌ای تفاوت وجود دارد.

جدول ۹: آزمون T مستقل مقایسه میانگین مولفه‌های سازگاری به تفکیک جنسیت در افراد با

و بدون سابقه بازی

سطح معناداری P	درجه آزادی	نسبت T	خطای معیار	انحراف استاندارد	میانگین	مولفه‌های سازگاری	
						عاطفی	اجتماعی
۶۳۵.	۳۴	۴۸۰.-	۰,۶۲	۲,۹۹	۶,۶۵	بدون سابقه بازی ۲۳ نفر	عاطفی
			۰,۸۵	۳,۰۵	۷,۱۵	با سابقه بازی ۱۳ نفر	
۸۲۲.	۳۴	۲۲۶.	۰,۵۴	۲,۶۱	۷,۶۱	بدون سابقه بازی ۲۳ نفر	اجتماعی
			۰,۹۰	۳,۲۵	۷,۳۸	با سابقه بازی ۱۳ نفر	
۲۴۲.	۳۴	۱,۱۹۱-	۰,۷۸	۳,۷۳	۷,۵۷	بدون سابقه بازی ۲۳ نفر	آموزشی
			۰,۸۲	۲,۹۴	۹,۰۰	با سابقه بازی ۱۳ نفر	
۳۵۵.	۳۴	۹۳۹.-	۱,۴۱	۶,۷۵	۲۰,۸۳	بدون سابقه بازی ۲۳ نفر	سازگاری
			۲,۰۰	۷,۱۹	۲۳,۰۸	با سابقه بازی ۱۳ نفر	
۱۸۷.	۳۳	۱,۳۴۹	۰,۸۳	۲,۹۹	۶,۰۸	بدون سابقه بازی ۱۳ نفر	عاطفی
			۰,۷۷	۳,۶۲	۷,۶۸	با سابقه بازی ۲۲ نفر	
۶۰۱.	۳۳	۵۲۹.	۰,۷۶	۲,۷۵	۶,۶۹	بدون سابقه بازی ۱۳ نفر	اجتماعی
			۰,۵۱	۲,۳۷	۶,۲۳	با سابقه بازی ۲۲ نفر	
۰۴۱.	۳۳	۲,۱۲۲	۰,۹۸	۳,۵۴	۵,۷۷	بدون سابقه بازی ۲۳ نفر	آموزشی
			۰,۷۲	۳,۳۷	۸,۳۲	با سابقه بازی ۱۳ نفر	
۱۵۵.	۳۳	۱,۴۵۵	۲,۰۴	۷,۳۷	۱۸,۴۶	بدون سابقه بازی ۱۳ نفر	سازگاری
			۱,۱۷	۵,۴۹	۲۱,۶۴	با سابقه بازی ۲۲ نفر	

با توجه به نتایج ارائه شده در جدول ۹، تفاوت میانگین‌ها نمره‌های دو گروه دختران و پسران در متغیر سازگاری آموزشی معنادار ( $p > 0.041$ ) است بنابراین می‌توان نتیجه گرفت که بین گروه پسران نسبت به گروه دختران با سابقه بازی‌های رایانه‌ای در سازگاری آموزشی تفاوت وجود دارد ولی این تفاوت در سایر مولفه‌های سازگاری در بین دختران و پسران معنادار نیست.

## نتیجه گیری

### در تبیین فرضیه‌های پژوهش

● بین دختران و پسران با و بدون سابقه بازی‌های رایانه‌ای از لحاظ ویژگی‌های شخصیت تفاوت وجود دارد؛

● بین دختران و پسران با و بدون سابقه بازی‌های رایانه‌ای از لحاظ سازگاری تفاوت وجود دارد؛

● بین میزان گرایش به بازی‌های رایانه‌ای نوجوانان برون‌گرا و درون‌گرا تفاوت وجود دارد؛

● بین میزان سازگاری آموزشی نوجوانان با و بدون سابقه بازی رایانه‌ای تفاوت وجود دارد.

نتایج این پژوهش نشان دادند که:

● نورزگرایی نوجوانان پسر از نوجوانان دختر کمتر است ولی میان دو گروه نوجوانان دختر و پسر در بقیه مولفه‌های شخصیت تفاوت معنا داری وجود ندارد؛

● سازگاری آموزشی نوجوانان با سابقه بازی از نوجوانان بدون سابقه بازی کمتر است ولی میان دو گروه نوجوانان در بقیه مولفه‌های سازگاری تفاوت معنا داری وجود ندارد؛

● گرایش نوجوانان برون‌گرا به بازی‌های رایانه‌ای بیشتر از گرایش نوجوانان درون‌گرا است و همچنین در سابقه بازی بر اساس ماه تفاوت معنا داری وجود ندارد؛

● بین گروه پسران نسبت به گروه دختران با سابقه بازی‌های رایانه‌ای در سازگاری آموزشی تفاوت وجود دارد ولی این تفاوت در سایر مولفه‌های سازگاری در بین دختران و پسران معنادار نیست.

یافته‌های این پژوهش با یافته‌های اندرسون (۲۰۰۴)، دورکین و باربر (۲۰۰۲) و کاستا و همکاران

(۲۰۰۱) مطابقت دارد.

با توجه به خصوصیات افراد برون‌گرا (گرایش به مردم‌آمیزی، فعال بودن، شادمانی و جرات و خطرجویی، هیجان خواهی، فعال بودن و کنجکاوی) و از طرف دیگر با توجه به نظریه شخصیتی آیزنک ۱۹۹۸ می‌توان استنباط نمود که چون برون‌گراها کم برانگیخته هستند و سطوح بالای برانگیختگی را جستجو می‌کنند، بنابراین گرایش بیشتری به سمت بازی‌های رایانه‌ای دارند. همچنین صفت کنجکاوی، خطرجویی و هیجان خواهی نیز در افراد برون‌گرا می‌تواند دلیل خوبی برای جذب شدن به سوی بازی‌های رایانه‌ای و در نهایت استفاده افراطی از آن‌ها باشد، زیرا ابتدا فرد از روی کنجکاوی به سوی بازی‌ها جذب می‌شود بدون آنکه از عواقب آن اطلاع کافی داشته باشد. تحقیقات نشان می‌دهد که افراد برون‌گرا تاثیرات مثبتی را از کار با اینترنت می‌پذیرند، در حالی که این مطلب در مورد افراد درون‌گرا برعکس

است. افراد برون‌گرا کسانی هستند که تمایل به دوست داشتن مردم دارند و از تعاملات اجتماعی لذت می‌برند.

با توجه به ارکان سازگاری آموزشی (رضایت از مدرسه و حضور و پافشاری بر آن، رقابت در نظر معلمان، نمرات پیشرفت تحصیلی، دوست داشته شدن توسط معلمان، قضاوت معلم در سازگاری دانش آموز با مدرسه، تعامل با مسئولین مدرسه) می‌توان استنباط نمود که:

بر اساس نظریه‌های یادگیری بندورا و ولف (۱۹۷۳) و ولپی (۱۹۹۵) رفتارهای ناسازگارانه و محتوای خشن بازی‌های رایانه‌ای اکثراً یاد گرفته شده اند و بنابراین فرد تحت تاثیر بازی‌های خشنونت آمیز قرار گرفته و در محیط مدرسه نیز با همسالان و معلمان به مشاجره و جر و بحث و پرخاشگری می‌پردازد و در تبیین دیگر ممکن است مدت زمان بازی دخیل باشد. در مورد زمان بازی، افراد کنترل لازم را بر زمان نداشته و هرچه سابقه بازی آن‌ها بیشتر می‌شود کنترل آن‌ها بر زمان بازی کمتر شده و به دلیل ماهیت اعتیاد آور بودن این بازی‌ها؛ فرد را مجذوب خود کرده و لذا از تکالیف مدرسه غافل شده و ساعات مطالعه و استراحت وی نیز تغییر نموده و در نتیجه کارکرد آموزشی فرد را تحت تاثیر خود قرار می‌دهد و در تبیین سوم ممکن است عامل دنیای مجازی و هویت مجازی که فرد در خلال بازی‌های رایانه‌ای به دست می‌آورد و تعمیم آن به محیط مدرسه نیز دخیل باشد.

تاثیر بازی‌های رایانه‌ای بر شخصیت و سازگاری کاربران موضوعی است که همواره بحث وجدل‌های فراوانی را در جامعه برانگیخته است. بنابراین ضروری است که پژوهش‌های علمی در این زمینه اثرات این بازی‌ها را مورد تجزیه و تحلیل قرار داده تا رهگشای بسیاری از مسائل در این حوزه باشند.

امروزه حضور و گسترش بازی‌های رایانه‌ای در اشکال گوناگون کاملاً محسوس است. بنابراین نکته قابل توجه مطالعه دقیق و همه جانبه آثار و تبعات این بازی‌ها می‌باشد. در این مقاله سعی شد تا حدودی از جنبه‌های مختلفی به مساله بازی‌های رایانه‌ای توجه شود، عواملی مانند سابقه، مدت زمان، نوع، وسیله و محتوای بازی (جنگی، ورزشی و فکری) مورد توجه قرار گرفت و مشخص گردید که ماهیت اعتیاد آور بودن بازی‌های رایانه‌ای سبب شده که نوجوانان پس از آشنایی با آن‌ها هر چه که زمان بیشتری می‌گذرد، علاقه بیشتری به این بازی‌ها پیدا کرده و زمان بیشتری را صرف پرداختن به این بازی‌ها می‌کنند. این عامل باعث مواردی مانند افت تحصیلی و تنش و اضطراب در فرد می‌شود و این امر سازگاری آموزشی را نیز دچار آسیب می‌نماید. با توجه به اینکه پژوهش صرفاً بر روی گروه دانش آموزان منطقه ۶ تهران انجام گرفته است، لذا نتایج آن جهت تعمیم به سایر مناطق تهران، باید با احتیاط صورت گیرد.

پیشنهاد می‌شود رسانه‌های گروهی (رادیو و تلویزیون)، آگاهی‌های لازم و فرهنگ سازی مناسب به منظور استفاده صحیح از بازی‌های رایانه‌ای را ارائه نمایند. والدین و معلمان، نحوه صحیح استفاده از بازی‌های رایانه‌ای و اینترنت را آموزش دهند. همچنین سازمان‌ها و نهادهای مرتبط با بازی‌های رایانه‌ای، نظارتی دقیق بر تولید، ساخت و رده بندی سنی رایانه‌ای داشته باشند.

### محدودیت‌های پژوهش

۱. یافته‌های پژوهش حاضر از طریق پرسشنامه‌های خود گزارش دهی دانش آموزان در زمینه استفاده از بازی‌های رایانه‌ای و انواع بازی‌ها به دست آمده است، لذا تعمیم یافته‌های پژوهشی با احتیاط باید صورت گیرد؛
۲. نتایج قابل تعمیم به کل دانش آموزان کشور نیست، زیرا شرکت کنندگان در تحقیق حاضر دانش آموزان دبیرستانی دولتی و روزانه سال اول و دوم (رشته‌های ریاضی و تجربی) بوده و دانش آموزان مدارس غیر انتفاعی، شاهد یا سایر رشته‌ها از جمله فنی و حرفه‌ای در تحقیق وارد نشده اند؛
۳. عدم همکاری برخی از مدیران مدارس و معلمان و دانش آموزان.

### پیشنهادهای پژوهشی

- ۱- پیشنهاد می‌شود که میزان استفاده از بازی رایانه‌ای و نوع بازی‌ها در شرایط کنترل شده آزمایشی به دست آید؛
- ۲- برای افزایش میزان تعمیم پذیری و استناد به نتایج حاصل از پژوهش، جامعه مورد پژوهش کلیه مناطق تهران را در برگیرد؛
- ۳- در خصوص نتایج یافته‌های جانبی این پژوهش، که در حیطه برون گرایی و سازگاری است پژوهشگران توجه خود را به این حیطه نیز معطوف نمایند.

### پیشنهادهای کاربردی

- ۱- ضرورت ارائه خدمات مشاوره‌ای به کاربران بازی‌های رایانه‌ای؛
- ۲- تنظیم نوع بازی‌های رایانه‌ای با توجه به ویژگی‌های شخصیتی کاربران؛
- ۳- قانونی کردن استفاده از خدمات روان شناسی در کافی نت‌ها؛
- ۴- مجهز کردن کافی نت‌ها به حضور یک روان شناس پارادایم.

## منابع

## منابع فارسی

- افشار نیاکان، صفورا. (۱۳۸۱). بررسی و مقایسه سازگاری عاطفی، اجتماعی و آموزشی دختر و پسر رشته‌های ریاضی و تجربی و انسانی. پایان نامه کارشناسی ارشد، دانشگاه الزهراء، تهران.
- پروین، لارنس، ای. و جان، اولیور. پی. (۲۰۰۱). شخصیت: نظریه و پژوهش. ترجمه: جوادی، محمد جعفر و کدیور، پروین. (۱۳۸۱). تهران: آبیژ.
- پور شهریار، حسین؛ رسول زاده طباطبایی، کاظم؛ خدا پناهی، محمد کریم؛ کاظم نژاد، انوشیروان و خفری، ثریا. (۱۳۸۷). بررسی رابطه بین سطوح سازگاری و رگه‌های شخصیتی نوجوانان. علوم رفتاری، ۲(۲)، ۹۷-۱۰۶.
- حق شناس، حسن. (۱۳۸۸). روان شناسی شخصیت. شیراز: علوم پزشکی شیراز.
- خوشکتنش، ابوالقاسم؛ اسدی، مسعود؛ شیرعلی پور، اصغر و کشاورز افشار، حسین. (۱۳۸۹). نقش نیازهای بنیادین و حمایت اجتماعی در سازگاری اجتماعی دانش آموزان مقطع متوسطه. روانشناسی کاربردی، ۱(۱۳)، ۸۲-۹۴.
- دلاور، علی. (۱۳۸۰). مبانی نظری عملی پژوهش در علوم انسانی و اجتماعی، تهران: رشد.
- دوران، بهناز؛ آزاد فلاح، پرویز و اژه ای، جواد. (۱۳۸۱). بررسی رابطه بازی‌های رایانه‌ای و مهارت‌های اجتماعی نوجوانان. مجله روانشناسی، ۶(۱)، ۱۷-۴.
- رحمان پور، نسرین؛ بهرامی، هادی و کریمی، یوسف. (۱۳۸۸). رابطه نوع هویت‌یابی با سطوح سازگاری در دانش‌آموزان دختر دبیرستانی تهران. خردنامه همشهری، ۳۹.
- رحیمی نژاد، عباس. (۱۳۸۲). استاندارد کردن پرسشنامه شخصیت نوجوانان آیزنک در نوجوانان دختر و پسر تهرانی. روانشناسی و علوم تربیتی، ۳۳(۱)، ۵۴-۲۹.
- زارعی، عادل. (۱۳۸۷). رابطه بازی‌های رایانه‌ای با مهارت‌های اجتماعی دانش آموزان پسر دبیرستان‌های شهرستان پارسیان. پایان نامه کارشناسی ارشد روانشناسی تربیتی، دانشکده روانشناسی، تهران.
- سادوک، بنجامین و سادوک، ویرجینیا. (۲۰۰۷). خلاصه روانپزشکی علوم رفتاری - روانپزشکی بالینی. ترجمه: رضاعی، فرزین. (۱۳۸۷). تهران: ارجمند.
- شاملو، سعید. (۱۳۸۲). بهداشت روانی. تهران: مفید.
- عسگری، محمد. (۱۳۸۳). هنجاریابی پرسشنامه نوجوانان آیزنک برای دانش آموزان دوره متوسطه استان

همدان. پژوهش‌های روانشناختی، ۱۴، ۶۵-۸۰.

فتاحی بیات، صدیقه. (۱۳۸۵). بررسی آثار فن آوریهای ارتباطی جدید (اینترنت، بازی‌های رایانه‌ای و ماهواره) بر تربیت اجتماعی با تاکید بر سازگاری دانش آموزان سال دوم دبیرستان‌های تهران. پایان‌نامه کارشناسی ارشد تاریخ و فلسفه تعلیم و تربیت، دانشکده الزهراء، تهران.

فرهمند، مریم. (۱۳۸۷). دختران و کاربرد اینترنت. مطالعات راهبردی زنان، ۱۱ (۴۱)، ۱۳۵-۱۷۰.

منطقی، مرتضی. (۱۳۸۰). بررسی پیامدهای بازی‌های ویدئویی - رایانه‌ای. تهران: فرهنگ دانش.

#### References:

- Anderson, A.C. (2004). An update on the effect of playing violent video games. *Journal of adolescence*, 27, 113-122.
- Antonietti, A., & Mellone, R. (2003). The difference between playing games with and without the computer : Apreliminary review. *Journal of Psychology*, 137 (2), 133-144.
- Costa, P. R., Terracciano, A., & McCrae, R.R. (2001). Gender differences in personality traits acrosscultures: Robust and surprising findings. *Journal of Personality and Social psychology*, 81, 322-331.
- Durkin, K., & Barber, B. (2002). Not so doomed: Computer game play and positive adolescent development . *Applied Developmental Psychology*, 23, 373-392.
- Gerdes, Hillary.(1994). Emotinal, social and academic adjustment of callege student: Alongitudinal study development ,72.
- Grüsser, S. M., Thalemann, R., & Griffiths, M. D. (2007). Excessive computer game playing: evidence for addiction and aggression? *Cyberpsychological Behavior*, 10(2), 290-292.
- sinha ,A.K.P., Singh, R.P. (1993). *The Adjustment Inventory For School Student (AISS)* .Agra: Natinal Psychological Corporation.