



## تأثیر بازی‌های رایانه‌ای غیربومی بر تغییر هویت دانش‌آموزان

وحید فلاح \*

قهرمان محمودی \*\*

سیده شهین کاظمی \*\*\*

### چکیده

این تحقیق با هدف اصلی شناسایی تأثیر بازی‌های رایانه‌ای غیربومی بر تغییر هویت دانش‌آموزان براساس مؤلفه‌های هویت ملی، دینی، خانوادگی، جنسیتی و شخصی انجام شد. روش تحقیق، توصیفی از نوع زمینه‌یابی است. جامعه آماری، شامل: کلیه دانش‌آموزان دختر و پسر دوره متوسطه استان مازندران به تعداد ۲۹۷۵۷ نفر بود که با استفاده از فرمول کوکران، ۴۸۷ نفر با روش نمونه‌گیری خوشه‌ای چندمرحله‌ای انتخاب شدند. برای گردآوری داده‌ها از روش کتابخانه‌ای و میدانی و ابزار پرسش‌نامه محقق‌ساخته استفاده شده است. روایی صوری و محتوایی پرسش‌نامه توسط متخصصان مربوطه تأیید شد و پایایی آن با استفاده از ضریب آلفای کرونباخ، ۰/۹۱ به‌دست آمد. جهت تجزیه و تحلیل داده‌ها از آزمون  $t$  تک نمونه‌ای، آزمون  $t$  دو گروه مستقل و تحلیل واریانس یک‌راهه (ANOVA) استفاده شده است. نتایج نشان داد که بازی‌های رایانه‌ای بر هویت ملی، دینی، خانوادگی، جنسیتی دانش‌آموزان تأثیر معنی‌داری دارد و بر هویت شخصی آنها تأثیر معنی‌داری ندارد. همچنین، اختلاف معنی‌داری بین دختران و پسران در تأثیر بازی‌های رایانه‌ای در متغیرهای هویت (دینی، خانوادگی، جنسیتی و شخصی) وجود دارد. این تأثیر در هویت پسران بیشتر از دختران است و تأثیر بازی‌های رایانه‌ای بر هویت دانش‌آموزان برحسب پایه و رشته تحصیلی اختلاف معنی‌داری ندارد. به‌طور کلی، نتایج نشان داد، استفاده زیاد و نامناسب از بازی‌های رایانه‌ای غیربومی سبب تضعیف هویت دانش‌آموزان دوره متوسطه می‌شود.

### واژگان کلیدی

بازی‌های رایانه‌ای، هویت ملی، هویت دینی، هویت خانوادگی، هویت جنسیتی، هویت شخصی

\* استادیار دانشگاه آزاد اسلامی واحد ساری vahidfallah20@yahoo.com

\*\* استادیار دانشگاه آزاد اسلامی واحد ساری ghahraman48@yahoo.com

\*\*\* کارشناس ارشد برنامه‌ریزی درسی، دانشگاه آزاد اسلامی واحد ساری s\_shahin\_kazemi@yahoo.com

نویسنده مسؤول یا طرف مکاتبه: سیده شهین کاظمی

## مقدمه

امروزه در فنون ارتباطی و اطلاعات، انقلاب شگرفی به وجود آمده است. جان فیدر (Fidder, 2000) از انقلابی یاد می‌کند که زندگی همه انسان‌های روی کره زمین را تحت تأثیر قرار داده است. انقلابی که مبتنی بر رایانه و دارای آثار گسترده اقتصادی، سیاسی و فرهنگی است؛ یعنی، از سویی اطلاعات را به کالای تجاری و سودآور بدل کرده که مالکیت آن باعث قدرت می‌شود و از سویی دیگر، بر شخصیت و هویت انسان‌ها آثار ماندگاری برجای می‌گذارد. فن‌آوری‌ها و رسانه‌های جدید علاوه بر تأثیر بر ذوق و سلیقه و نیاز ارتباطی نوجوانان و جوانان، گذران اوقات فراغت آنها را نیز تحت تأثیر قرار داده است. دو فرآیند رسانه‌ای شدن و خانگی شدن، توصیف کننده گذران بخش زیادی از اوقات فراغت جوانان در جوامع مدرن است. در نتیجه، جوانان فراغت خود را بیش از پیش در خلوت سپری می‌کنند و برای سرگرم شدن به‌طور فزاینده‌ای به رسانه‌های جدید متکی هستند (Zokaei, 2004). بازی‌های رایانه‌ای - ویدیویی یکی از پرمخاطب‌ترین و جذاب‌ترین رسانه‌ها در بین کودکان و نوجوانان می‌باشد، به‌طوری که این بازی‌ها، از اجزای شکل‌گیری هویت آنها شده است (Dietz, 1998). با توجه به اهمیت بازی در زندگی اجتماعی این قشر سنی، بازی‌های رایانه‌ای به‌صورت اجتناب‌ناپذیری بخش عمده‌ای از جامعه‌پذیری کودکان و نوجوانان را به‌خود اختصاص داده‌اند (Shaverdi & Shaverdi, 2009) و به‌علت ماهیت تعاملی خود، نیروی جاذبه‌ای مسحورکننده دارند و بازیکنان را به قدری مشغول خود می‌کنند که با رویدادهای بازی و اعمال کنترل بر آن، رابطه‌ای متقابل ایجاد می‌کنند (Alipour et al., 2012). هم‌چنین، بسیاری از اصول یادگیری مانند: هم‌ذات‌پنداری (الگوسازی)، تمرین، تکرار و پاداش و تقویت را به‌کار می‌گیرند (Anderson et al., 2001). بازی‌های کامپیوتری، امروزه بیش از تلویزیون و موسیقی، پدیده فرهنگی به حساب می‌آیند، پدیده‌ای که از زوایای مختلف فن‌آوری، اقتصادی، هنری و البته فرهنگی قابل مطالعه و بررسی است. اهمیت این رسانه‌های نوظهور تا حدی است که حتی برخی ادعا کرده‌اند، اگر کسی بخواهد چیزی درباره فرهنگ یک کشور بداند، باید به این رسانه؛ یعنی، بازی کامپیوتری توجه کند (Rae ssense, 2006).

بحث بازی‌های رایانه‌ای از یادگیری مشاهده‌ای ریشه گرفته است. یادگیری مشاهده‌ای را در شکل مدون شده‌اش برای اولین بار بندورا<sup>۱</sup> مطرح کرده است. یکی از مهم‌ترین شیوه‌های یادگیری در کودکان و نوجوانان یادگیری مشاهده‌ای و سرمشق‌گیری از دیگران است، چرا که کودکان و نوجوانان بیش از آن که از طریق تجربه مستقیم یاد بگیرند از راه مشاهده رفتار و اعمال دیگران می‌آموزند. به‌همین دلیل برنامه‌های تلویزیونی و رایانه‌ای با ارایه الگوها و سرمشق جذاب و دوست‌داشتنی یکی از منابع عمده تأثیرگذار بر رفتار کودکان و نوجوانان هستند (Javadi et al., 2009). کوتاهی عمر بازی‌های الکترونیکی که بیش از چهار دهه از آن نمی‌گذرد، فرصت لازم برای پرداختن عمیق به اثرات مثبت و منفی این بازی‌ها را در اختیار پژوهشگران قرار نداده است. در حالی که برخی بشارت گشایش دنیای جدید و خلاق را برای کودکان و نوجوانان به همراه داشته‌اند و این بازی‌ها را مقدمه‌ای برای آشنایی بیشتر با رایانه، آموختن زبان، افزایش مهارت‌های چشم و دست و سامان بخشیدن به اوقات فراغت کودکان و نوجوانان می‌دانند (Rees & Bell, 1998). برخی نگران محتوای خشن (Funk & Buch Man, 1996) و جنسی (Gorriz & Medina, 2000) این بازی‌ها هستند، عده‌ای نیز معتقدند که با ورود بازی‌های رایانه‌ای به دنیای نوجوانان مشکلاتی از قبیل بزه‌های اجتماعی، افت تحصیلی، تنهایی (فردی و اجتماعی) که محصول ضعف ارتباطات میان فردی هستند ایجاد می‌شود (Manteghi, 2001). هیوگ و جنتایل (Hauge & Gentile, 2003) بر این باورند که اعتیاد به بازی‌های رایانه‌ای در نوجوانان به خصوص در پسرها با مشکلات سازشی نظیر پیشرفت تحصیلی کم و رفتارها و نگرش‌های پرخاشگرانه در ارتباط است. محققان دیگر دلایل اعتیاد نوجوانان به بازی‌های رایانه‌ای - ویدیویی را فرار از روابط اجتماعی واقعی، اثرهای برانگیزنده یا آرام‌بخش بازی‌ها و فراهم شدن میزانی از کنترل که در واقعیت تجربه نمی‌شود، بیان کردند (Selnow, 2004, Griffiths, 1990, cited in Biyabangard, 2008). پژوهش برون و همکاران (Browne et al., 2005, cited in et al., 2012) شواهد با ثبات و هماهنگی را نشان دادند که تصاویر خشن فیلم ویدیویی و بازی‌های کامپیوتری اثرات کوتاه مدت قابل توجهی بر انگیزش، افکار و هیجانات و نیز افزایش احتمالی رفتار رعب‌انگیز یا پرخاشگرانه به‌ویژه در پسرها دارند.

یکی از عوامل روی آوردن افراد به رسانه‌های الکترونیکی با توجه به قابلیت‌ها و کارکردهایی که دارند، کسب آگاهی در مورد خویشتن، تقویت ارزش‌های شخصی، یافتن الگوهای رفتاری، همانندسازی با ارزش‌های مورد اعتنای دیگران و در یک کلام هویت‌یابی<sup>۱</sup> است (Jafari Nejad, 2008). هویت در نحوه پاسخ‌دهی به سؤال «من کیستم؟» مشخص می‌شود که در پاسخ به آن «من ... هستم» بروز می‌یابد (Woodward, 2000). هم‌چنین، هویت، به ویژگی یکتایی، فردیت و تفاوت‌های اساسی که یک شخص را از همه افراد دیگر متمایز می‌کند، اشاره دارد (Julius & Kolb, 2005). مهم‌ترین مسأله دوره نوجوانی و جوانی، کسب یا احراز هویت است. اریکسون<sup>۲</sup> رشد هویت را ناشی از تلاش‌های نوجوانان برای برخورد با فشار اجتماعی در جهت انتخاب یک زندگی معنادار در نظر می‌گیرد. هویت موجب خودشناسی است، به طوری که، اگر فردی نتواند، به یک هویت موفق دسترسی پیدا کند، دچار آشفتگی در نقش‌ها و وظایفی می‌شود که از او به‌عنوان یک بزرگ‌سال انتظار می‌رود و در نتیجه او مستعد بسیاری از اختلالات روانی خواهد شد (Gharayee, 2009). از نظر اریکسون، موفقیت در زندگی و دست‌یابی به اهداف و آرمان‌های انسانی در دوره بزرگسالی به نحوه شکل‌گیری هویت وابسته است که بیشتر در دوران نوجوانی و جوانی روی می‌دهد (Rafatjah, 2005). شکل‌گیری هویت به‌عنوان فرآیند انسجام‌تغییرات فردی، تقاضای اجتماعی و انتظارات برای آینده محسوب می‌شود (Shahraray, 2005). عوامل زیادی بر شکل‌گیری هویت نقش دارد که عبارتند از: عوامل شناختی، عوامل مربوط به والدین، عوامل مربوط به مدرسه، عوامل اجتماعی- فرهنگی، ترتیب تولد و فاصله سنی فرزندان در خانواده، رفتار نوجوان و خیال‌پردازی نوجوانان (Tangestani & Izadi, 2011). تأثیر زمینه‌های اجتماعی- فرهنگی بر چگونگی شکل‌گیری هویت نوجوانان از سایر عوامل بیشتر است. رسانه‌های نوین، از سویی به تقویت و ارتقای وحدت و یکپارچگی هویت‌ها و از دیگر سویی به چندپارگی و تنوع‌یافتگی آنان کمک کرده‌اند. پدیده‌ای که می‌توان آن را نوعی بریکولاژ رسانه‌ای<sup>۳</sup> نامید (Kosari, 2004). در دنیای معاصر به‌واسطه رخنه کردن وسایل ارتباط نوین در تار و پود جامعه، هویت که قبلاً محول و معین بود، اینک دائماً در حال تغییر، تحول و بحران است (Howard,

---

1. Identity Recognition  
2. Erikson  
3. Media Bricolage

(2000). بر اساس نظریه آنتونی گیدنز، رسانه‌ها و وسایل ارتباط جمعی نقش فعالی در تغییر دادن یا نهادینه شدن هویت نوجوانان دارند (MirHashemi & Heidarpour, 2011).

هویت دارای انواع، سطوح و سلسله مراتب مختلفی است. هویت فردی (شخصی)، هویت ملی، هویت دینی، هویت خانوادگی، هویت اجتماعی، هویت جنسیتی، هویت فرهنگی، هویت تمدنی (Sharafi, 2010). هویت ملی به معنای احساس تعلق و وفاداری به عناصر و نمادهای مشترک در اجتماع ملی (جامعه کل) است. مهم‌ترین عناصر و نمادهای ملی که سبب شناسایی و تمایز می‌شوند عبارتند از: سرزمین، دین و آیین، آداب و مناسک، تاریخ، زبان و ادبیات، مردم و دولت. در درون یک اجتماع ملی، میزان تعلق و وفاداری اعضا به هر یک از عناصر و نمادهای مذکور، احساس هویت ملی آنها را مشخص می‌سازد (Qamari, 2005). هویت دینی، عبارت است از تعریف شخص از خود بر اساس داشتن تعلق نسبت به دینی خاص به همراه ملاحظات ارزشی و احساسی مرتبط با آن (Tajfel & Wilkes, 1963). منظور از هویت خانوادگی، تعیین نسبت میان نوجوان و خانواده او است و این که چه پیوندهایی میان آنها وجود دارد؟ خانواده نوجوان از دو جنبه برای او حایز اهمیت است: ابتدا بعد مرجعیت و سندیت خانواده و جنبه دوم، کثرت ارتباط‌های نوجوان و والدین در درون نهاد خانواده است (Sharafi, 2010). هویت فردی (شخصی) به معنای ادراک شخص از نگرش‌ها، توانایی‌ها و استعدادها می‌باشد (Jetten et al., 2002). هویت جنسیتی نیز شامل، آگاهی از نقش جنسیتی خود و آشنا شدن با مسئولیت‌ها و وظایفی که به واسطه جنسیت فرد (مرد یا زن بودن) بر عهده فرد گذاشته خواهد شد، می‌شود (Danesh, 2006). در زمینه پژوهش حاضر، پژوهش‌های دیگری در داخل و خارج از کشور انجام گرفته است که در ادامه چند نمونه مورد بررسی قرار می‌گیرد:

نتیجه تحقیق کثیری دولت‌آبادی و همکاران (Kasiri Dolatabadi et al., 2011) بیانگر آن است که انجام بازی‌های رایانه‌ای در مدت زمان کم و کنترل شده تحت نظارت والدین می‌تواند، اثرات مثبتی بر کیفیت زندگی کاربران نوجوان داشته باشد. در صورت پرداخت به آن در ساعات بیشتری از روز، در درازمدت می‌تواند، تأثیر معکوسی داشته باشد و نتایج مطالعه نشان داد که پسران بیشتر از دختران بازی‌های رایانه‌ای انجام می‌دهند.

یافته‌های پژوهش رخس‌بهار و سامی (Rakhshbahar & Samy, 2011) نشان داد، دانش‌آموزانی که به فعالیت‌های جسمانی اهتمام می‌کنند رشد اجتماعی بالاتری نسبت به دانش

آموزانی دارند که به بازی‌های رایانه‌ای می‌پردازند و به تأثیر فعالیت‌های ورزشی و گروهی بر رشد اجتماعی دانش‌آموزان تأکید ورزیدند. جوادی و همکاران (Javadi et al., 2009) دریافتند که با افزایش ساعات صرف شده برای بازی‌های رایانه‌ای، پرخاشگری افزایش می‌یابد. اما، رابطه پدر-فرزند در جنبه‌های آمیزش پدرانه و ارتباط با پدر و نیز رابطه مادر-فرزند در جنبه‌های عاطفی مثبت، همانندسازی و ارتباط با مادر کاهش می‌یابد. نوع بازی‌های رایانه‌ای با میزان پرخاشگری رابطه نداشت و رابطه والد-فرزند در دانش‌آموزان پسر بالاتر از دانش‌آموزان دختر بود. نتایج تحقیق تقوی (Taqavi, 2009) بیانگر آن است که رسانه‌ها بر هویت ملی، دینی، بومی، جنسیتی دانش‌آموزان تأثیر دارند.

نتایج تحقیقات اوولدسن و همکاران (Ewoldsen et al., 2012) نشان داد بازی‌های خشن ویدیویی که به صورت دسته‌جمعی یا رقابتی انجام می‌شود، بر نحوه رفتار گروهی فرد و در عین حال رقابتی او تأثیر می‌گذارد و بافت اجتماعی بازی، بیشتر از محتوای خود بازی بر رفتار آینده فرد مؤثر است. هم‌چنین، محققان بیان کردند که پرداختن به بازی‌های خشن ویدیویی میزان خشونت را بالا برده و از رفتارهای جامعه‌یاری فرد می‌کاهد.

بوورز (Bowers, 2011) بازی‌های ویدیویی را مکملی برای هویت در نظر گرفت. این پژوهش نه تنها انجام بازی‌های ویدیویی را نقطه مقابل سلامت و فعالیت جسمانی نمی‌شمارد، بلکه آن را میعادگاهی پرمعنا فرض می‌کند که ورزشکاران سابق متعلق به چندین دانشگاه مختلف برای حفظ جنبه‌های مهم و برجسته‌هویت ورزشی‌شان از آن استفاده نموده‌اند و از طریق تئوری داده‌بنیاد و با آنالیز ۱۳ مورد از ورزشکاران به این نتیجه رسید که ورزشکارانی که مبادرت به انجام بازی‌های ویدیویی می‌کنند، رقابت را در پیچه‌ای می‌بینند که از طریق آن می‌توانند، به سطح ارتباط بین فردی میان خود و دیگران دست یافته و به نوبت از فرصت‌های پیش رو برای ارتباط بین افراد استفاده کنند.

یافته‌های پژوهش چن و همکاران (Chen et al., 2010) حاکی از تأثیر بازی‌های رایانه‌ای از نوع آموزشی و تحصیلی بر هویت فرهنگی کودکان است. در این پژوهش یک بازی رایانه‌ای مبتنی بر آموزش از نوع نقش‌آفرینی تهیه شده بود. نتایج به دست آمده نشان داد که گروه آزمایش شونده در مقابل گروه کنترل، هویت فرهنگی محکم‌تری پیدا کرده بودند. این امر نشان می‌دهد که بازی‌های آموزشی می‌تواند، بر هویت فرهنگی کودکان تأثیر بگذارد. گاللی و فانلی (Gallelli &

(Fanelli, 2010) دریافتند اگرچه بازی‌های ویدیویی از طریق تصویرسازی جنسی و جنسیتی، تعریف کودک از جنسیت را تحت تأثیر قرار می‌دهند و اکثر بازی‌های محبوب منجر به افزایش جنسیت کلیشه‌ای شده است. اما، می‌توان، با به کارگیری بازی‌های ویدیویی در برنامه‌ریزی آموزشی باعث سلامت جنسی و کاهش کلیشه‌سازی جنسیتی شد. آنها با بررسی تفاوت‌های گروهی در ساختار جنسیت، سلامت جنسی و هویت جنسی برای گروه‌هایی که تجربه انجام بازی‌های ویدیویی داشتند؛ به این نتیجه رسیدند که انجام بازی‌های ویدیویی و نیز بازی‌هایی که در آن شخص وانمود می‌کند که به جای شخص دیگری است، نه تنها، توان فرد را در بافتار شکنی، ذهن‌گرایی، تمرکززدایی، ادغام و کنترل اعمال اجرایی بالا می‌برد، بلکه باعث بروز مهارت‌های متفکرانه و انعکاسی نیز می‌شود.

چانگ و چن (Chuang & Chen, 2009) با به کارگیری روش سنتی آموزش به کمک رایانه در مقایسه با روش بازی‌های ویدیویی مبتنی بر رایانه در کودکان، نشان دادند که بازی‌های رایانه‌ای نه تنها فراخوانی شرکت کنندگان را بهبود بخشیدند، بلکه باعث شدند، تا مهارت‌های حل مسأله آنها به واسطه تشخیص راه‌حل‌های چندگانه مسأله تقویت شود.

با بررسی پیشینه مشخص شد که کم‌تر پژوهشی تأثیر بازی‌های رایانه‌ای بر تغییر هویت دانش‌آموزان را بررسی کرده است. با توجه به افزایش استفاده از بازی‌های رایانه‌ای توسط دانش‌آموزان و ظرافت و حساسیتی که دو مقوله هویت و رسانه نسبت به یکدیگر دارند، پژوهش حاضر، تلاش دارد تأثیر بازی‌های رایانه‌ای غیربومی را بر انواع هویت (دینی، ملی، خانوادگی، جنسیتی، شخصی) دانش‌آموزان دوره متوسطه استان مازندران بررسی کند. بازی‌های رایانه‌ای دغدغه‌های مشترکی را برای محققان ایرانی و غیر ایرانی ایجاد کرده است و علاوه بر این، مسایل فرهنگی خاص کشور ما، این دغدغه‌ها را صد چندان نموده است (Alipour et al., 2012). هنگامی که مخاطبان اصلی نوجوانان باشند، قشری که درگیر تغییرات سریع فیزیولوژیک و جسمانی، شکل‌دهی هویت و ورود به دنیای بزرگسالی هستند، حساسیت توجه به آثار پیامدهای بازی به چشم می‌خورد. افزون بر این که نو و جدید بودن پدیده، کنجکاوی‌ها و کنکاش‌های بسیاری را می‌طلبد. بنابراین، ضرورت توجه به نوجوانان و جوانان برای جلوگیری از تغییر هویت

آنها بیشتر احساس می‌شود تا بتوان از این طریق سلامت جامعه را در آینده تأمین کرد (National Youth Organization, 2006).

با توجه به مطالب فوق، پژوهش حاضر، درصدد بررسی فرضیه‌های اصلی و ویژه زیر می‌باشد.

فرضیه اصلی: بازی‌های رایانه‌ای غیربومی بر تغییر هویت دانش‌آموزان تأثیر دارد.

فرضیه ویژه ۱: بازی‌های رایانه‌ای غیربومی بر تغییر هویت ملی دانش‌آموزان تأثیر دارد.

فرضیه ویژه ۲: بازی‌های رایانه‌ای غیربومی بر تغییر هویت دینی دانش‌آموزان تأثیر دارد.

فرضیه ویژه ۳: بازی‌های رایانه‌ای غیربومی بر تغییر هویت خانوادگی دانش‌آموزان تأثیر دارد.

فرضیه ویژه ۴: بازی‌های رایانه‌ای غیربومی بر تغییر هویت جنسیتی دانش‌آموزان تأثیر دارد.

فرضیه ویژه ۵: بازی‌های رایانه‌ای غیربومی بر تغییر هویت شخصی دانش‌آموزان تأثیر دارد.

فرضیه ویژه ۶: تأثیر بازی‌های رایانه‌ای غیربومی بر تغییر هویت (ملی، دینی، خانوادگی، جنسیتی و شخصی) دانش‌آموزان دختر و پسر متفاوت است.

فرضیه ویژه ۷: تأثیر بازی‌های رایانه‌ای غیربومی بر تغییر هویت (ملی، دینی، خانوادگی، جنسیتی و شخصی) دانش‌آموزان در پایه‌های مختلف دوره متوسطه، متفاوت است.

فرضیه ویژه ۸: تأثیر بازی‌های رایانه‌ای غیربومی بر تغییر هویت (ملی، دینی، خانوادگی، جنسیتی و شخصی) دانش‌آموزان در رشته‌های مختلف دوره متوسطه، متفاوت است.

## روش

پژوهش حاضر، از لحاظ هدف، کاربردی است و نتایج آن می‌تواند، برای برنامه‌ریزان و مسئولان فرهنگی و هنری کشور، مربیان آموزش و پرورش و والدین و مشاوران قابل استفاده باشد. از نظر نوع تحقیق، توصیفی از نوع زمینه‌یابی است، زیرا این پژوهش، درصدد توصیف شرایط و بررسی تأثیر بازی‌های رایانه‌ای غیربومی بر تغییر هویت (ملی، دینی، خانوادگی، جنسیتی و فردی) دانش‌آموزان دوره متوسطه استان مازندران است و محقق با نظرسنجی از دیدگاه دانش‌آموزان دوره متوسطه، به جمع‌آوری و تجزیه و تحلیل اطلاعات می‌پردازد.

جامعه آماری این پژوهش، شامل کلیه دانش‌آموزان دختر و پسر دوره متوسطه استان مازندران بود که در رشته‌های علوم تجربی، ریاضی فیزیک و علوم انسانی در سال تحصیلی ۹۲-۱۳۹۱ مشغول به تحصیل بودند. تعداد کل دانش‌آموزان مورد مطالعه، ۲۹۷۵۷ نفر می‌باشد و حجم نمونه آماری با



استفاده از فرمول کوکران، تعداد ۴۸۷ نفر تعیین شد که به صورت نمونه‌گیری خوشه‌ای چند مرحله‌ای انتخاب شدند. به این صورت که با توجه به منطقه جغرافیایی استان مازندران؛ یعنی، شرق، غرب و مرکز چهار شهرستان تنکابن (غرب)، ساری ناحیه ۱ و ۲ (مرکز)، قائم‌شهر (مرکز) و بهشهر (شرق) و از شهرستان‌های تنکابن و بهشهر، ۵ دبیرستان و ساری و قائم‌شهر ۲ دبیرستان و سرانجام از هر دبیرستان، ۳ کلاس (پایه اول، دوم و سوم) و از هر کلاس، تعدادی دانش‌آموز به شیوه تصادفی انتخاب شدند. پرسش‌نامه‌ها بین دانش‌آموزان دختر و پسر سال اول، دوم و سوم دبیرستان در رشته‌های تحصیلی ریاضی فیزیک، علوم تجربی و علوم انسانی توزیع گردید. در شهرستان تنکابن ۷۳ نفر (۳۰ پسر و ۴۳ دختر) و در شهرستان بهشهر ۷۸ نفر (۳۷ پسر و ۴۱ دختر) و در شهرستان ساری ۲۱۴ نفر (۱۰۱ پسر و ۱۱۳ دختر) و در شهرستان قائم‌شهر ۱۲۲ نفر (۶۰ پسر و ۶۲ دختر) انتخاب گردیدند.

روش گردآوری داده‌ها به صورت مطالعات کتابخانه‌ای و میدانی بود. در مطالعات کتابخانه‌ای سعی شد، راجع به تأثیر بازی‌های رایانه‌ای غیربومی بر هویت دانش‌آموزان و مؤلفه‌های مربوط به آن بررسی دقیق انجام گیرد. سپس جهت کسب نظرات دانش‌آموزان، تحقیق به صورت میدانی اجرا شد. ابزار جمع‌آوری اطلاعات در این تحقیق، پرسش‌نامه محقق ساخته بود که روایی صوری و محتوایی آن توسط صاحب‌نظران و استادان تأیید شد و به منظور بررسی پایایی، پرسش‌نامه بین ۵۰ نفر از افراد نمونه توزیع و گردآوری شد و ضریب آلفای کرونباخ آن ۰/۹۱ به دست آمد (هویت دینی ۰/۷۰، هویت ملی ۰/۸۴، هویت خانوادگی ۰/۹۱، هویت جنسیتی ۰/۸۴، هویت شخصی ۰/۷۸) که بیانگر این است که پرسش‌نامه از پایایی بالایی جهت اجرا برخوردار است.

پرسش‌نامه مذکور، از سؤالات بسته دو مقوله‌ای، چند گزینه‌ای و مقیاس درجه‌بندی لیکرت (خیلی زیاد = ۵، زیاد = ۴، متوسط = ۳، کم = ۲ و خیلی کم = ۱) حاوی ۴۲ سؤال، تشکیل شده است. در بخش اول پرسش‌نامه، مشخصات کلی پاسخ‌دهندگان مانند سن، جنسیت، رشته تحصیلی و پایه تحصیلی، بررسی می‌شود. در بخش دوم پرسش‌نامه با استفاده از سؤالات چند گزینه‌ای از دانش‌آموزان درباره میزان استفاده از بازی‌های رایانه‌ای در طول یک شبانه‌روز و هفته، نوع بازی، نحوه انتخاب بازی، شرایط جذابیت بازی و اختلاف نظر با والدین نظرسنجی شده است. در بخش سوم پرسش‌نامه نظرسنجی از دانش‌آموزان درباره میزان تأثیر استفاده از بازی‌های رایانه‌ای غیربومی بر هویت (ملی، دینی، خانوادگی، جنسیتی، فردی) آنها، صورت گرفت.

به منظور درک بهتر نتایج و یافته‌ها، گویه‌های مربوط به ابعاد هویت (ملی، خانوادگی، دینی، شخصی و جنسیتی)، ارایه خواهد شد. بعد هویت ملی با گویه‌های علاقه به زبان فارسی، آشنایی با مفاخر ملی و اسطوره‌های ایرانی، پای‌بندی به دین اسلام، پای‌بندی به دفاع از کشور در مقابل مهاجم بیگانگان و کمک به هم‌وطنان، مشارکت در مراسم و مناسک ملی (عید نوروز، جشن پیروزی انقلاب) سنجیده شد. بعد هویت خانوادگی با گویه‌های تبادل عاطفی با اعضای خانواده، منزلت فرد برای تداوم زندگی با اعضای خانواده، مشورت و تفاهم با اعضای خانواده، فعالیت روزانه فرد در محیط خانواده و روابط اجتماعی با اعضای خانواده سنجیده شد. بعد هویت دینی با گویه‌های احساس تعلق به جامعه دینی و تعهد به دین، علاقمندی به مطالعه کتب مذهبی، پای‌بندی به احکام و مقررات اسلام، علاقمندی به مشارکت در مراسم و محافل مذهبی، ضرورت دین با وجود پیشرفت علم و تکنولوژی سنجیده شد. بعد هویت جنسیتی با گویه‌های آگاهی از نقش جنسیتی به عنوان دختر/ پسر، تعدیل حدود در روابط جنسی مخالف، ثبات در نقش جنسیتی (دختر/ پسر)، انتظارات جامعه از نقش جنسیتی، تشخیص ویژگی‌های شخصیتی جنسیت، ابزار تفریحی مناسب با جنسیت سنجیده شد. بعد هویت شخصی با گویه‌های احساس امنیت و اعتماد به نفس، معرفت نسبت به توانایی‌ها و استعدادها درونی، ابتکار و خلاقیت در زمینه‌های مختلف (هنری، فنی، ادبیات)، پرورش جنبه‌های خوب و سازنده شخصیت، پرورش تفکر انتقادی و پرهیز از همانندسازی افراطی (الگوگرایی)، خشونت و اضطراب سنجیده شد.

جهت تجزیه و تحلیل داده‌ها از نرم‌افزار SPSS استفاده شد و روش‌های آمار توصیفی شامل جداول فراوانی، درصد، میانگین و آمار استنباطی شامل آزمون  $t$  تک نمونه، آزمون  $t$  دو گروه مستقل و تحلیل واریانس یک‌راهه (ANOVA) مورد استفاده قرار گرفت.

#### یافته‌ها

نتایج آماری در دو بخش توصیف داده‌ها و تحلیل استنباطی یافته‌ها ارایه می‌گردد. در بخش توصیفی به توصیف متغیرهای تحقیق اقدام نموده، سپس در بخش استنباطی به ارایه نتایج حاصل از آزمون فرضیه‌های تحقیق پرداخته می‌شود.



فرضیه اول: بازی‌های رایانه‌ای غیربومی بر تغییر هویت ملی دانش‌آموزان تأثیر دارد.

جدول ۳. آزمون  $t$  تک نمونه‌ای برای بررسی تأثیر بازی‌های رایانه‌ای غیربومی بر هویت ملی

نام متغیر	تعداد	میانگین	انحراف معیار	مقدار ثابت آزمون - ۳		
				$t$	درجه آزادی	مقدار احتمال
تأثیر بازی‌های رایانه‌ای غیربومی بر هویت ملی	۴۸۷	۴/۱۲۶	۰/۸۴۵	۲۹/۳۹۳	۴۸۶	۰/۰۰۰

با توجه به جدول ۳، مقدار  $t$  به دست آمده در سطح خطای  $P < ۰/۰۵$  معنادار است و چون میانگین محاسبه شده، بیشتر از میانگین نظری است، پس تأثیر بازی‌های رایانه‌ای غیربومی بر تغییر هویت ملی دانش‌آموزان بیشتر از حد متوسط است.

فرضیه دوم: بازی‌های رایانه‌ای غیربومی بر تغییر هویت دینی دانش‌آموزان تأثیر دارد.

جدول ۴. آزمون  $t$  تک نمونه‌ای برای بررسی تأثیر بازی‌های رایانه‌ای غیربومی بر هویت دینی

نام متغیر	تعداد	میانگین	انحراف معیار	مقدار ثابت آزمون - ۳		
				$t$	درجه آزادی	مقدار احتمال
تأثیر بازی‌های رایانه‌ای غیربومی بر هویت دینی	۴۸۷	۳/۸۸۸	۰/۹۶۶	۲۹/۲۰	۴۸۶	۰/۰۰۰

با توجه به جدول ۴، مقدار  $t$  به دست آمده در سطح خطای  $P < ۰/۰۵$  معنادار است و چون میانگین محاسبه شده، بیشتر از میانگین نظری است، پس تأثیر بازی‌های رایانه‌ای غیربومی بر تغییر هویت دینی دانش‌آموزان بیشتر از حد متوسط است.

فرضیه سوم: بازی‌های رایانه‌ای غیربومی بر تغییر هویت خانوادگی دانش‌آموزان تأثیر دارد.

جدول ۵. آزمون  $t$  تک نمونه‌ای برای بررسی تأثیر بازی‌های رایانه‌ای غیربومی بر هویت خانوادگی

نام متغیر	تعداد	میانگین	انحراف		مقدار ثابت آزمون - ۳	
			معیار	$t$	درجه آزادی	مقدار اختلاف میانگین
تأثیر بازی‌های رایانه‌ای غیربومی بر هویت خانوادگی	۴۸۷	۴/۰۷۴	۱/۰۱۱	۲۳/۴۴۷	۴۸۶	۰/۰۰۰

با توجه به جدول ۵، مقدار  $t$  به دست آمده در سطح خطای  $P < ۰/۰۵$  معنادار است و چون میانگین محاسبه شده، بیشتر از میانگین نظری است، پس تأثیر بازی‌های رایانه‌ای غیربومی بر تغییر هویت خانوادگی دانش‌آموزان بیشتر از حد متوسط است.

فرضیه چهارم: بازی‌های رایانه‌ای غیربومی بر تغییر هویت جنسیتی دانش‌آموزان تأثیر دارد.

جدول ۶. آزمون  $t$  تک نمونه‌ای برای بررسی تأثیر بازی‌های رایانه‌ای غیربومی بر هویت جنسیتی

نام متغیر	تعداد	میانگین	انحراف		مقدار ثابت آزمون - ۳	
			معیار	$t$	درجه آزادی	مقدار اختلاف میانگین
تأثیر بازی‌های رایانه‌ای غیربومی بر هویت جنسیتی	۴۸۷	۳/۷۵۰	۰/۸۸۷	۱۸/۶۶۱	۴۸۶	۰/۰۰۰

با توجه به جدول ۶، مقدار  $t$  به دست آمده در سطح خطای  $P < ۰/۰۵$  معنادار است و چون میانگین محاسبه شده، بیشتر از میانگین نظری است، پس تأثیر بازی‌های رایانه‌ای غیربومی بر تغییر هویت جنسیتی دانش‌آموزان بیشتر از حد متوسط است.

فرضیه پنجم: بازی‌های رایانه‌ای غیربومی بر تغییر هویت شخصی دانش‌آموزان تأثیر دارد.

جدول ۷. آزمون  $t$  تک نمونه‌ای برای تأثیر بازی‌های رایانه‌ای بر هویت شخصی

مقدار ثابت آزمون - ۳						
نام متغیر	تعداد	میانگین	انحراف معیار	$t$	درجه آزادی	مقدار احتمال
تأثیر بازی‌های رایانه‌ای بر هویت شخصی	۴۸۷	۲/۱۰۶	۰/۸۱۴	-۲۴/۲۲۰	۴۸۶	۰/۰۰۰
اختلاف میانگین						-۰/۸۹۳

با توجه به مقدار احتمال که کم‌تر از ۰/۰۵ است و با توجه به میانگین به دست آمده (۲/۱۰۶) که از میانگین نظری کم‌تر است، فرض صفر مبنی بر عدم تفاوت معناداری رد می‌شود و با اطمینان ۹۵٪ می‌توان، چنین استنباط کرد که تأثیر بازی‌های رایانه‌ای غیربومی بر تغییر هویت شخصی دانش‌آموزان کم‌تر از حد متوسط است.

فرضیه ششم: تأثیر بازی‌های رایانه‌ای غیربومی بر تغییر هویت (ملی، دینی، خانوادگی، جنسیتی و شخصی) دانش‌آموزان دختر و پسر متفاوت است.

جدول ۸. آزمون  $t$  مقایسه میانگین بین دختران و پسران

متغیر	ابعاد	گروه	میانگین	انحراف از معیار	$t$	مقدار احتمال	نتیجه آزمون
هویت ملی		دختر	۴/۰۵	۰/۸۸۶	-۱/۷۱۶	۰/۰۸۷	اختلاف معنی‌دار وجود ندارد.
		پسر	۴/۱۸	۰/۸۰۴			
تأثیر بازی‌های رایانه‌ای غیربومی بر تغییر هویت دانش‌آموزان دختر و پسر	هویت دینی	دختر	۳/۷۵	۰/۹۸۰	-۲/۹۱۵	۰/۰۰۴	اختلاف معنی‌دار وجود دارد.
		پسر	۴/۰۱	۰/۹۲۸			
هویت خانوادگی	هویت خانوادگی	دختر	۳/۹۲	۱/۰۷۰	-۳/۱۶۷	۰/۰۰۲	اختلاف معنی‌دار وجود دارد.
		پسر	۴/۲۱	۰/۹۳۷			
جنسیتی	هویت جنسیتی	دختر	۳/۶۱	۰/۹۰۶	-۳/۰۳۵	۰/۰۰۳	اختلاف معنی‌دار وجود دارد.
		پسر	۳/۸۶	۰/۸۵۳			
هویت شخصی	هویت شخصی	دختر	۲/۲۴	۰/۸۷۳	۳/۳۸۶	۰/۰۰۱	اختلاف معنی‌دار وجود دارد.
		پسر	۱/۹۹	۰/۷۳۹			

در این آزمون، به جز متغیر هویت ملی، مقدار  $t$  محاسبه شده در سطح اطمینان ۹۵٪ بیشتر از ۱/۹۶ ( $t$  بحرانی) می‌باشد و مقدار sig به دست آمده کم‌تر از  $\alpha=0/05$  است و تفاوت معناداری بین میانگین دو گروه دختر و پسر وجود دارد. بنابراین، میزان تأثیر بازی‌های رایانه‌ای غیربومی بر تغییر هویت (دینی، خانوادگی، جنسیتی و شخصی) دانش‌آموزان دختر و پسر، تفاوت معنی‌دار دارد. نتایج آزمون نشان می‌دهد، که این تأثیر در دانش‌آموزان پسر، بیشتر از دانش‌آموزان دختر است. فرضیه هفتم: تأثیر بازی‌های رایانه‌ای غیربومی بر تغییر هویت (ملی، دینی، خانوادگی، جنسیتی و شخصی) دانش‌آموزان پایه‌های مختلف دوره متوسطه متفاوت است.

جدول ۹. آنالیز واریانس بر اساس پایه تحصیلی

منابع	مجموع توان دوم	درجه آزادی	میانگین توان دوم	$F$	مقدار احتمال	نتیجه آزمون
تأثیر بازی‌های رایانه‌ای غیربومی	۱/۹۳۹	۲	۰/۹۶۹			اختلاف
بر هویت ملی	۳۴۷/۶۲۷	۴۸۶	۰/۷۱۴	۱/۳۵۷	۰/۲۵۸	معنی‌دار وجود ندارد.
تأثیر بازی‌های رایانه‌ای غیربومی	۱/۷۵۴	۲	۰/۸۷۷			اختلاف
بر هویت دینی	۴۵۲/۲۴۹	۴۸۶	۰/۹۳۴	۰/۹۳۹	۰/۳۹۲	معنی‌دار وجود ندارد.
تأثیر بازی‌های رایانه‌ای غیربومی	۰/۱۴۷	۲	۰/۰۷۳			اختلاف
بر هویت خانوادگی	۴۹۶/۸۲۴	۴۸۶	۱/۰۲۶	۰/۰۷۲	۰/۳۹۱	معنی‌دار وجود ندارد.
تأثیر بازی‌های رایانه‌ای غیربومی	۴/۴۴	۲	۲/۲۳۰			اختلاف
بر هویت جنسیتی	۳۷۸/۰۵۳	۴۸۶	۰/۷۸۱	۲/۸۴۲	۰/۰۵۹	معنی‌دار وجود ندارد.
تأثیر بازی‌های رایانه‌ای غیربومی	۲/۴۱	۲	۱/۱۵۵			اختلاف
بر هویت شخصی	۳۲۰/۰۹۷	۴۸۶	۰/۶۶۱	۱/۷۴۶	۰/۱۷۵	معنی‌دار وجود ندارد.
کل	۳۲۲/۴۰۷	۴۸۶				

با مقایسه محاسبه شده در سطح اطمینان ۹۵٪ ( $\alpha=0/05$ ) و درجات آزادی ۴۸۴ و  $df=2$  بحرانی جدول و سطح معناداری به دست آمده ( $\text{sig}>0/05$ ) فرض صفر تأیید و فرض تحقیق رد می شود و نتیجه گرفته می شود که بین میزان تأثیر بازی های رایانه ای غیربومی بر تغییر هویت دانش آموزان پایه های اول تا سوم متوسطه، تفاوت معنی داری وجود ندارد.

فرضیه هشتم: تأثیر بازی های رایانه ای غیربومی بر تغییر هویت (ملی، دینی، خانوادگی، جنسیتی و شخصی) دانش آموزان در رشته های مختلف دوره متوسطه، متفاوت است.

جدول ۱۰. آنالیز واریانس بر اساس رشته تحصیلی

منابع	مجموع توان دوم	درجه آزادی	میانگین توان دوم	F	مقدار احتمال	نتیجه آزمون
تأثیر بازی های رایانه ای غیربومی بر هویت ملی	۲۴۱/۳۹۷	۲	۰/۶۱۱	۰/۸۲۱	۰/۶۸۳	اختلاف معنی دار وجود ندارد.
بین گروه ها	۱/۸۳۲	۲	۰/۶۱۱			اختلاف
درون گروه ها	۲۳۹/۵۶۴	۳۲۲	۰/۷۴۴			معنی دار وجود ندارد.
تأثیر بازی های رایانه ای غیربومی بر هویت دینی	۲۸۱/۰۲۷	۲	۰/۶۰۷	۰/۷	۰/۵۵۳	اختلاف معنی دار وجود ندارد.
بین گروه ها	۱/۸۲۱	۲	۰/۶۰۷			اختلاف
درون گروه ها	۲۷۹/۳۰۷	۳۲۲	۰/۸۶۷			معنی دار وجود ندارد.
تأثیر بازی های رایانه ای غیربومی بر هویت خانوادگی	۳۲۵/۹۴۰	۲	۰/۷۶۷	۰/۷۶۳	۰/۵۱۶	اختلاف معنی دار وجود ندارد.
بین گروه ها	۲/۳۰۰	۲	۰/۷۶۷			اختلاف
درون گروه ها	۳۲۳/۶۴۰	۳۲۲	۱/۰۰۵			معنی دار وجود ندارد.
تأثیر بازی های رایانه ای غیربومی بر هویت جنسیتی	۳۲۵/۹۴۰	۲	۰/۶۱۱	۰/۹۱۱	۰/۴۳۶	اختلاف معنی دار وجود ندارد.
بین گروه ها	۱/۸۳۲	۲	۰/۶۱۱			اختلاف
درون گروه ها	۳۲۳/۶۴۰	۳۲۲	۰/۶۷۰			معنی دار وجود ندارد.
تأثیر بازی های رایانه ای غیربومی بر هویت شخصی	۱۸۹/۲۳۷	۲	۰/۵۷۵	۲/۴۱۳	۰/۰۶۷	اختلاف معنی دار وجود ندارد.
بین گروه ها	۴/۱۶	۲	۱/۳۸۷			اختلاف
درون گروه ها	۱۸۵/۰۷۷	۳۲۲	۰/۵۷۵			معنی دار وجود ندارد.

با مقایسه  $F$  محاسبه شده در سطح اطمینان ۹۵٪ ( $\alpha=0/05$ ) و درجات آزادی ۳۲۲ و  $df=2$  بحرانی جدول و سطح معناداری به دست آمده ( $\text{sig}>0/05$ ) فرض صفر تأیید و فرض تحقیق رد



می‌شود و نتیجه گرفته می‌شود که بین میزان تأثیر بازی‌های رایانه‌ای غیربومی بر تغییر هویت دانش‌آموزان در رشته‌های مختلف تحصیلی، تفاوت معنی‌داری وجود ندارد.

### بحث و نتیجه‌گیری

نتایج به‌دست آمده از فرضیه اول، نشان داد که بازی‌های رایانه‌ای غیربومی بر تغییر هویت ملی بیشتر دانش‌آموزان تأثیر دارد. نتیجه نشان داد، رسانه‌هایی چون بازی‌های رایانه‌ای، مجموعه بسیار گسترده از پیام‌ها، تصویرها و افکاری هستند که بیشترشان از جامعه‌سازنده رسانه گرفته شده‌اند و با تاریخ، مذهب، فرهنگ و آداب و رسوم، روابط خانوادگی و زبان و ادبیات در کشور ما مطابقت ندارند. انتخاب و استفاده نامناسب و مداوم بازی‌های رایانه‌ای می‌تواند، تعلقات ملی و سنتی کاربران را تحت تأثیر قرار دهد و باعث کاهش هم‌دلی و عدم احساس تعلق ملی و مذهبی شود. یافته‌های این تحقیق با نتایج تحقیقات علوی و همکاران (Alavi et al., 2010)، نوابخش و همکاران (Navabakhsh et al., 2009)، رنجبر (Ranjbar, 2010)، مدنی (Madani, 2009)، تقوی (Taqavi, 2009)، استفانسو و همکاران (Stefanescu et al., 2007)، حافظ‌نیا و همکاران (Hafeznia et al., 2006) و ارشلو (Arashloo, 2005) هم‌سو می‌باشد. به اعتقاد علوی و همکاران (Alavi et al., 2010) هرچه استفاده از محیط‌های مجازی و اینترنت بیشتر باشد، نفی هویت ملی در شخص بیشتر مشاهده می‌شود. نوابخش و همکاران (Navabakhsh et al., 2009) در پژوهش خود بیان کردند گرایش جوانان به استفاده از موبایل و اینترنت در تغییر هویت گروهی دانش‌آموزان هم‌چنین، این گرایش در تغییر ارزش‌های خانوادگی، فرهنگی، دینی و ارزش‌های اجتماعی آنان مؤثر بوده است. پژوهش رنجبر (Ranjbar, 2010) نشان داد که اینترنت بر هویت ایرانی دانش‌آموزان تأثیر دارد. مدنی (Madani, 2009) در پژوهش خود بیان کرد فن‌آوری اطلاعات و ارتباطات بر هویت ایرانی دانشجویان تأثیر دارد.

استفانسو و همکاران (Stefanescu et al., 2007) به این نتیجه رسیدند که استفاده از اینترنت با حالت‌های مختلف هویت (فردی، ملی) رابطه دارد. تقوی (Taqavi, 2009) در تحقیق خود به این نتیجه دست یافت که رسانه‌ها بر هویت ملی دانش‌آموزان تأثیر دارند. حافظ‌نیا و همکاران (Hafeznia et al., 2006) در پژوهش خود بیان کردند که گسترش فرآیندهای جهانی شدن در قالب فن‌آوری اطلاعات و ارتباطات با هویت ملی رابطه دارد. به بیان دیگر با افزایش میزان استفاده

از فن‌آوری اطلاعات میزان علائق ملی کاهش یافته است. به اعتقاد ارشلو (Arashloo, 2005) استفاده زیاد از محیط‌های مجازی و اینترنت بر هویت ملی دانشجویان تأثیر منفی دارد. نتایج به‌دست آمده از فرضیه دوم، نشان داد که بازی‌های رایانه‌ای غیربومی بر تغییر هویت دینی بیشتر دانش‌آموزان تأثیر دارد. نتیجه نشان داد، استفاده زیاد و نامناسب از بازی‌های رایانه‌ای با ایجاد باورهای کاذب دینی و نمایش الگوهای خرافاتی، بی‌توجهی به توصیه‌های دینی و انجام محرمات و روابط غیراخلاقی، توهین به مکان‌های مقدس و مورد احترام ادیان، سبب کاهش تعلقات دینی و اخلاقی در نوجوانان و جوانان می‌شود. یافته‌های این تحقیق با نتایج تحقیقات محمدی و همکاران (Mohammadi et al., 2011)، علوی و همکاران (Alavi et al., 2010)، نوابخش و همکاران (Navabakhsh et al., 2009)، رنجبر (Ranjbar, 2010)، مدنی (Madani, 2009)، تقوی (Taqavi, 2009)، رفعت‌جاه (Rafatjah, 2005) و ارشلو (Arashloo, 2005) هم‌سو می‌باشد. علوی و همکاران (Alavi et al., 2010) در پژوهش خود بیان کردند که هر چه استفاده از محیط‌های مجازی و اینترنت بیشتر باشد، نفی هویت مذهبی در شخص بیشتر مشاهده می‌شود. محمدی و همکاران (Mohammadi et al., 2011) به این نتیجه رسیدند که استفاده زیاد از برنامه‌های تلویزیونی ماهواره‌ای سبب بی‌توجهی به امور مذهبی می‌شود. رنجبر (Ranjbar, 2010)، مدنی (Madani, 2009)، تقوی (Taqavi, 2009) و ارشلو (Arashloo, 2005) در پژوهش خود به این نتیجه رسیدند که اینترنت و فن‌آوری اطلاعات و ارتباطات و رسانه‌های الکترونیکی بر هویت دینی دانش‌آموزان و دانشجویان تأثیر دارد.

نتایج حاصل از فرضیه سوم، نشان داد که بازی‌های رایانه‌ای غیربومی بر تغییر هویت خانوادگی بیشتر دانش‌آموزان تأثیر دارد. نتیجه نشان داد، دانش‌آموزانی که تمایل بیشتری به بازی‌های رایانه‌ای غیربومی نشان می‌دهند و ساعت‌های زیادی از وقت خود را صرف بازی می‌کنند، در نتیجه انرژی زیادی از دست داده و خستگی ناشی از بازی زیاد از فعالیت روزانه آنها کم می‌کند و زمینه مشورت و تفاهم و تعلقات و ارتباطات عاطفی آنها با اعضای خانواده به ویژه والدین، کم‌تر می‌شود. یافته‌های این تحقیق با نتایج تحقیق رنجبر (Ranjbar, 2010)، جوادی و همکاران (Javadi et al., 2009) و رفعت‌جاه (Rafatjah, 2005) هم‌سو می‌باشد و با تحقیق دوران (Doran, 2002) هم‌خوانی ندارد. رنجبر (Ranjbar, 2010) و رفعت‌جاه (Rafatjah, 2005) بیان کردند که اینترنت بر هویت خانوادگی تأثیر دارد و باعث تضعیف هویت خانوادگی می‌شود. به

عقیده دوران (Doran, 2002) رابطه میان فضای سایبرنتیک و تضعیف هویت خانوادگی مورد تأیید قرار نمی‌گیرد. جوادی و همکاران (Javadi et al., 2009) دریافته‌اند که با افزایش ساعت‌های صرف‌شده برای بازی‌های رایانه‌ای، رابطه پدر-فرزند در جنبه‌های آمیزش پدرانه و ارتباط با پدر و نیز رابطه مادر-فرزند در جنبه‌های عاطفی مثبت، همانندسازی و ارتباط با مادر کاهش می‌یابد. در تأیید این فرضیه پژوهش، پژوهش‌گران بیان داشتند که وابستگان به بازی‌های رایانه‌ای، اغلب والدین خود را غیرصمیمی قلمداد می‌کردند و درباره ارتباط با والدین‌شان، ضعف یا نبود عاطفه‌های واقعی در آنان به چشم می‌خورد (Gunter, 2008). هم‌چنین، گرونهوک<sup>۱</sup>، ونگاتشو<sup>۲</sup> و ویتالاری<sup>۳</sup> در پی تحقیقی دریافته‌اند افرادی که دارای یک رایانه شخصی هستند به طور معناداری زمان بیشتری را به تنهایی و زمان کم‌تری را با خانواده و دوستان سپری می‌کنند. این انزوا و تنهایی باعث کاهش تعامل اجتماعی فرد با دیگران، اختلال در هویت و در نهایت باعث کاهش مهارت‌های اجتماعی فرد می‌شود (Morrison & Krugman, 2000).

نتایج حاصل از فرضیه چهارم، نشان داد که بازی‌های رایانه‌ای غیربومی بر تغییر هویت جنسیتی بیشتر دانش‌آموزان تأثیر دارد. نتیجه نشان داد در افرادی که به میزان بیشتری از بازی‌های رایانه‌ای نامناسب استفاده می‌کنند، تغییر رفتارها و نگرش‌ها به سمت الگوها و گرایش‌های جدید وجود دارد. از آن‌جا که یکی از فرهنگ‌های رایج در بازی‌های رایانه‌ای، فرهنگ برهنگی است، صحنه‌های غیراخلاقی که در این بازی‌ها موجود است، مشکلات بسیاری را در عرصه هویت جنسیتی برای نوجوان و خانواده او ایجاد می‌کند. یافته‌های تحقیق با نتایج تحقیق رنجبر (Ranjbar, 2010)، تقوی (Taqavi, 2009) و دانش (Danesh, 2006) که در پژوهش خود بیان کردند اینترنت، رسانه و ماهواره بر هویت جنسیتی دانش‌آموزان تأثیر دارد، هم‌سو می‌باشد و با تحقیق مدنی (Madani, 2009) که معتقد است فن‌آوری اطلاعات و ارتباطات بر هویت جنسیتی تأثیر ندارد، هم‌خوانی ندارد.

نتایج حاصل از فرضیه پنجم، نشان داد که بازی‌های رایانه‌ای غیربومی بر تغییر هویت شخصی بیشتر دانش‌آموزان تأثیر ندارد. نتیجه نشان داد که رسانه‌ها در شکل‌گیری هویت اجتماعی نوجوانان و جوانان، نقش به‌سزایی دارند و نمی‌توانند، تأثیر زیادی بر هویت شخصی داشته باشند و

1. Groundhog  
2. Vouchatesh  
3. Vitalary

عوامل فرهنگی، اقتصادی نیز تأثیر گذارند. در ضمن افراد از هویت شخصی خود در برابر ارزیابی شدن، دفاع می کنند. یافته های تحقیق با نتایج تحقیق میرهاشمی و حیدرپور (Mir Hashemi & Heidarpour, 2011) و علوی و همکاران (Alavi et al., 2010) هم سو می باشد و با نتایج تحقیق رنجبر (Ranjbar, 2010) و حداد رنجبر و احمدی پور (Haddad Ranjbar, & Ahmadi pour, 2009) هم خوانی ندارد. میرهاشمی و حیدرپور (Mir Hashemi & Heidarpour, 2011) در پژوهش خود بیان کردند بین عوامل اجتماعی (میزان استفاده از رسانه های مختلف) و هویت شخصی دانش آموزان هم بستگی معناداری وجود ندارد. به اعتقاد علوی و همکاران (Alavi et al., 2010) رسانه هایی چون اینترنت نمی تواند، تأثیر کامل بر هویت شخصی داشته باشند و عوامل فرهنگی، اقتصادی نیز تأثیر گذارند و استفاده زیاد از اینترنت و محیط های مجازی و اعتماد به آن، می تواند، با نقایصی در برخی جنبه های هویت ملی و مذهبی مرتبط باشد. نتایج پژوهش های رنجبر (Ranjbar 2010) و حداد رنجبر و احمدی پور (Haddad Ranjbar & Ahmadi pour, 2009) نشان داد که اینترنت و فضای مجازی بر هویت شخصی دانش آموزان تأثیر دارد و با افزایش میزان استفاده از اینترنت، میزان اهمیت دادن افراد به ابعاد شخصی هویت کاهش پیدا می کند.

نتایج حاصل از فرضیه ششم، نشان داد که تأثیر بازی های رایانه ای غیربومی بر تغییر هویت (دینی، خانوادگی، جنسیتی و شخصی) دانش آموزان دختر و پسر متفاوت است. نتیجه نشان داد که موضوع بیشتر بازی های رایانه ای، رقابت و اعمال خشونت آمیز است. با توجه به عواملی نظیر محتوای بازی، ماهیت بازی و شیوه های اجتماعی شدن افراد مذکر و مؤنث، در انواع بازی های رایانه ای، شخصیت های مردانه بیشتری نسبت به شخصیت های زنانه وجود دارد و افراد مذکر، هنگام بازی، بیشتر دست خوش هیجان های شدید می شوند. یافته های تحقیق با نتایج تحقیق مارشال و همکاران (Marshall et al., 2005)، چو و تسای (Chou & Tasi, 2007)، دورکین و باربر (Durkin & Barber, 2002)، اندرسن و دیل (Anderson & Dill, 2000) هم سو می باشد. به عقیده چو و تسای (Chou & Tasi, 2007) دانش آموزان پسر به طور معناداری زمان بیشتری را در هر هفته (حدود ۲۸۴ دقیقه) نسبت به دختران (۱۷۲ دقیقه) برای انجام دادن بازی های رایانه ای صرف می کنند. دورکین و باربر (Durkin & Barber, 2002) در پژوهش خود درباره میزان انجام بازی های رایانه ای دریافتند که مردان بیشتر از زنان علاقه مند به انجام بازی های رایانه ای هستند. تحقیقات مارشال و همکاران (Marshall et al., 2005) نشان داد که پسر ها و دخترهایی

که به بازی ویدیویی دسترسی داشتند، تقریباً ۲۳ تا ۶۰ دقیقه در روز را با آنها سپری کردند و در میان گروه سنی و جنسی علاقه‌مند به بازی‌های الکترونیک؛ یعنی، پسرهای ۸ تا ۱۸ ساله، بیش از یک ساعت به صورت روزانه این بازی‌ها را انجام می‌دهند. نتایج تحقیقات اندرسن و دیل (Anderson & Dill, 2000) نشان داد که پسران بیشتر از دختران به بازی‌های رایانه‌ای (آن هم از نوع خشن) می‌پردازند. این عده از لحاظ درسی نیز ضعیف‌تر هستند.

به عقیده رنجبر (Ranjbar, 2010) تأثیر استفاده از اینترنت بر هویت دانش‌آموزان پسر بیشتر از دانش‌آموزان دختر است. نتایج تحقیق حداد رنجبر و احمدی‌پور (Haddad Ranjbar & Ahmadi pour, 2009) و سازمان ملی جوانان (National Youth Organization, 2006) نشان داد که هم ساعت استفاده از اینترنت و هم تعداد دفعات استفاده از اینترنت در هفته در میان پسران بیشتر از دختران است.

نتایج حاصل از فرضیه هفتم و هشتم نشان داد که از نظر تأثیر بازی‌های رایانه‌ای غیربومی بر تغییر هویت دانش‌آموزان به تفکیک پایه تحصیلی و رشته تحصیلی، اختلاف معناداری وجود ندارد. یافته‌های این تحقیق با نتایج تحقیق امینی و همکاران (Amini et al., 2007) و مظفر (Mozafar, 2012) هم‌خوانی ندارد. امینی و همکاران (Amini et al., 2007) در پژوهش خود بیان کردند که فراوانی بازی‌های رایانه‌ای در دانش‌آموزان پایه اول در مرتبه نخست قرار دارد و دانش‌آموزان سال سوم و دوم و پیش‌دانشگاهی به ترتیب در رتبه‌های بعدی قرار دارند. مظفر (Mozafar, 2012) در تحقیق خود نتیجه گرفت که رشته تحصیلی اثر معنی‌داری بر هویت ملی دارد. پژوهش‌های آینده می‌توانند، در این زمینه حقایق بیشتری را آشکار نمایند.

نتایج این گونه پژوهش‌ها، می‌تواند، برای اولیاء و مربیان کودکان و نوجوانان، برنامه‌ریزان و مسئولان فرهنگی و هنری کشور مفید باشد.

بازی‌های رایانه‌ای از جذابیت و محبوبیت زیادی بین نوجوانان و جوانان برخوردارند. تنوع و هیجان زیاد بازی، سلايق مختلف مخاطبان را پوشش داده و آنها را جذب می‌سازد. ویژگی رایانه‌ای بودن این بازی‌ها باعث آشنایی بازیکنان با جهان رایانه می‌شود به طوری که نسل جوان آن را به صورت بخشی از محیط فرهنگی می‌پذیرد. پدیده‌ای که به جای ترس از آن، باید پذیرفته شود. با توجه به این امر که یکی از جنبه‌های فرهنگی بازی‌های رایانه‌ای، کارکرد این بازی‌های در آشناسازی و انتقال باورها و ارزش‌های گروه یا جامعه‌ای به گروه دیگر است و این بازی‌ها،

بر اساس استانداردهای داخلی کشورهای غربی تولید و رده‌بندی می‌شوند و متأثر از فرهنگ و نشأت گرفته از ادبیات و اجتماع خاص آنها هستند. بنابراین، پیشنهاد می‌شود، با نظارت و کنترل ورود بازی‌ها به بازار، تغییر ساختار بازی‌ها متناسب با فرهنگ بومی و آموزه‌های دینی جامعه، طبقه‌بندی بازی‌ها و تشریح ویژگی‌های آنها برای خریداران و در نهایت تولید بازی‌های نشأت گرفته از بافت جامعه ایران و متناسب با شرایط فرهنگی جامعه، توسط مسؤولان نظام اجرایی و بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای که متولی اصلی این بازی‌ها در کشور است از ایجاد تعارضات آشکار فرهنگی و دوگانگی تربیتی و یا ارزشی و تغییر هویت در استفاده‌کنندگان کودک و نوجوان ایرانی به میزان چشم‌گیری جلوگیری شود.

## References

1. Alavi, S. S., Janatifard, F., & Meraty, M. (2010). Comparing the national religious identity in addicted-internet users and those of non-addicted. *Cultural Research Community, Humanities and Cultural Studies Center*, 1(1), 107-119. (in Persian).
2. Alipour, A., AgahHeris, M., Golchin, N., & Baghban Parshokohi, A. (2012). *Computer games: Chance or threat?* Tehran: Arjmand. (in Persian).
3. Amini, K., Amini, A., Yaghoubi, M., & Amini, D. (2007). High school students playing computer games. *Developmental Psychology (Journal of Iranian Psychologists)*, 4(14), 189-200. (in Persian).
4. Anderson, C. A., & Dill, K. E. (2000). Video games and aggressive thoughts, fillings and behavior in the laboratory and in life. *Journal of Personality and Social Psychology*, 78(4), 772-790.
5. Anderson, J. E., Sung, J., & Hay, E. (2001). How violent video games may violate children's health (Translated by Anonymous). *The monthly magazine of Siyahat-e Gharb*, 14, 47-59. (in Persian).
6. Arashloo, H. (2005). *The effects of electronic media (such as the internet and virtual environments) on identity and mental health, university students in Tehran*. M. A. Thesis in General Psychology, Islamic Azad University, Roudehen Branch. (in Persian).
7. Biyabangard, I. (2008). *My children and the media*. Tehran: Presidency, Center for Women and Family Affairs. (in Persian).
8. Bowers, M. T. (2011). Playing video games as a supplement to identity: Insights on former college athlete transitions. *Journal of Issues in Intercollegiate Athletics*, 4, 289-308.
9. Chen, H-P., Lien, C-J., Annetta, L., & Lu, Y-L. (2010). The influence of an educational computer game on children's cultural identities. *Educational Technology & Society*, 13(1), 94-105.

10. Chou, C., & Tasi, M. (2007). Gender differences in Taiwan high school students' computer game playing, *Computers in Human Behavior*, 23, 812-824.
11. Chuang, T-Y., & Chen, W-F. (2009). Effect of computer-based video games on children: An experimental study. *Educational Technology & Society*, 12(2), 1-10.
12. Danesh, P. (2006). *Satellite television and gender identity of young girls*. M. A. thesis, University of Isfahan, Iran. (in Persian).
13. Dietz, T. L. (1998). An examination of violence and gender role portrayals in video Games: Implications for gender socialization and aggressive behavior. *Sex Roles: A Journal of Research*, 38, 425-442.
14. Doran, B. (2002). Family identity and cybernetic interactions. *Journal of the Faculty of Literature and Humanities*, 12(44), 89-126. (in Persian).
15. Durkin, K., & Barber, B. (2002). Not so doomed: Computer game play and positive adolescent development. *Journal of Applied Developmental Psychology*, 23, 373-392.
16. Ewoldsen, D. R., Eno, C. A., Okdie, B. M., Velez, J. A., Guadagno, R. E., & DeCoster, J. (2012). Effect of playing violent video games cooperatively or competitively on subsequent cooperative Behavior. *Cyber Psychology, Behavior, and Social Networking*, 15(5), 1-4.
17. Fazlollahi, S., & Maleki Tavana, M. (2011). The adverse effects of computer games playing on children: From educational training teachers perspectives, district 2, Qom. *Islam and Education Research Cluster*, 2-3, 125-144. (in Persian).
18. Fidler, J. (2000). *Information Society* (Translated by Radbaveh, Ali and Gilvardi, Abbas). Tehran: Librarian. (in Persian).
19. Funk, J. B., & Buch Man, D. D. (1996). Playing violent video and computer games and adolescent self concept. *Journal of Communication*, 46(2), 19-32.
20. Gallelli, R., & Fanelli, R. D. (2010). Game and Narration. Identity Formation and Identity De-Construction, University of Bari1, University of Foggia 2, Italy. *International Journal for Cross-Disciplinary Subjects in Education (IJCDSE)*, 1(2), 105-109.
21. Gharayee, B. (2009). *Identity crisis and coping skills and strategies*. Tehran: Nashreh Ghatreh. (in Persian).
22. Gorriz, G. M., & Medina, C. (2000). Engaging girls with computers through software games, association for computing machinery. *Communications of the ACM*, 43, 42-49.
23. Gunter, B. (2008). *Computer and video games effect on children* (Translated by Poor Abedi, Sh.). Tehran: Javane Roshd Publication. (in Persian).
24. Haddad Ranjbar, S., & Ahmadi pour, T. (2009). *Identity finding and its dimensions through using cyberspace or virtual environment in students*. Vali Asr University of Rafsanjan. (in Persian).

25. Hafeznia, M., Kavianyrad, M., Karimipoor, Y., & Taherkhany, M. (2006). The effect of globalization on national identity (Case study: Students of Tehran State Universities). *Journal of Geopolitics*, 2(3, 4), 1-21. (in Persian).
26. Hauge, R. M., & Gentile, A. D. (2003). Video Game Addiction among Adolescents: A associations with Academic Performance and Aggression. *Presented at Society for Research in Child Development Conference*, April 2003, Tampa. FL.
27. Howard, J. A. (2000). Social psychology of identities. *Annual Review of Sociology*, 26, 367-393.
28. Jafari Nejad, S. A. (2008). Identity crisis in adolescence. *Zamaneh Magazine*, 67-68, 25-30. (in Persian).
29. Javadi, M. J., Emamipour, S., & Rezaei Kashi, Z. (2009). The relationship between playing computer games and aggression in students. *Psychological Research*, 3, 79-90. (in Persian).
30. Jetten, J., Branscombe, N. R., & Spears, R. (2002). On being peripheral: Effects of identity insecurity on personal and collective self-esteem. *European Journal of social Psychology*, 32(3), 105-123.
31. Julius, G., & Kolb, W. (2005). *Culture, Social Sciences*. Tehran: Publisher Maziar (Translator Groups). (in Persian).
32. Kosari, M. (2004). *Globalization, identity and cultural bricolage, national identity and globalization*. Tehran: Research Institute and Humanities Development. (in Persian).
33. Madani, Kh. (2009). *The Effect of information and communication technology (ICT) on students' identities*. M. A. thesis, Islamic Azad University, Sari Branch. (in Persian).
34. Manteghi, M. (2001). *A Study of Video-Computer Games*. Farhang and Danesh Publications. (in Persian).
35. Marshall, S. J., Gorely, T., & Biddle, S. J. H. (2005). *A descriptive epidemiology of screen based media use adolescence*. Retrieved from [www.sciencedirect.com](http://www.sciencedirect.com)
36. Mir Hashemi, M., & Heidarpour, L. (2011). The relationship between social factors and students' social identities. *Journal of Social Research*, 4(12), 167-185. (in Persian).
37. Mohammadi, M., Farhadi, S., & Hesari, F. (2011). Pathology: The side effects of watching satellite programs on socio-cultural identity of Arak University students. (A case study of Arak Azad university students). *A National Conference of Cultural Industry and its Role on Sustainable Development, Kermanshah, Islamic Azad University of Kermanshah*. (in Persian).
38. Morrison, M., & Krugman, D. M. (2000). A look at Mass & Computer mediated technologies. Understanding the Roles of Television & Computer in the Home. *Journal of Broadcasting & Electronic Media*, 45(1), 135-161.
39. Mozafar, N. (2012). Effective factors on students' national identity. *Journal of Social Science Education*, 3, 4-11. (in Persian).



40. National youth organization. (2006). *Studying the sociological and psychological aspects of Iranian rural youths*. (in Persian).
41. Navabakhsh, M., Hashem Nejad, F., & Zad Hashempour, V. (2009). The effects of internet and mobile usage in changing the identity of 15-29 years old youths in Mazandaran province. *Professional Journal of Sociology*, 1(1), 145-170. (in Persian).
42. Qamari, D. (2005). *National Solidarity in Iran*. Tehran: Tamaddon-e-Iran publications. (in Persian).
43. Rae ssense, J. (2006). Playful identities or the Edification of culture. *Games and Culture*, 1, 52-57.
44. Rafatjah, M. (2005). *Internet and its Impact on Social Identity of female students in Sanandaj University*. Faculty of Social Sciences at Tehran University. (in Persian).
45. Rakhshbahar, K., & Samy, S. (2011). Comparing the social development of male athletic students to that of computer games players. *Journal of Teaching Physical Education*, 12(2), 29-27. (in Persian).
46. Ranjbar, M. (2010). *Studying the impact of internet usage on high school students' identities*, Sari. M. A. Thesis, Islamic Azad University, Sari Branch. (in Persian).
47. Rees, J., & Bell, J. (1998). What is the effect of video games on the heart of a person? *E-Journal of Student Research: Science*, 6, 50-67.
48. Shahraray, M. (2005). *Adolescent Developmental Psychology, Evolutionary Perspective*. Tehran: Science. (in Persian).
49. Sharafi, M. (2010). *The Youth and Identity Crisis*. Tehran: Soroush. (in Persian).
50. Shaverdi, T., & Shaverdi, Sh. (2009). The views of children, adolescents and parents towards the social effects of playing computer games. *Journal of Cultural Studies*, 2(7), 47-76. (in Persian).
51. Stefanescu, C., Chele, G., Chirita, R., Chirita, V., & Ilinca, M. (2007). The relationship between development identity and internet addiction: study. *European Psychiatry*, 22, Supplement 1, 200.
52. Tajfel, H., & Wilkes, A. L. (1963). Classification and quantitative Judgment. *British Journal of Psychology*, 54, 101-114.
53. Tangestani, Y., & Izadi, L. (2011). *Developmental Psychology*. Tehran: Savalan. (in Persian).
54. Taqavi, L. (2009). *Media effect on secondary school students' identity development, district 2, Sari*. M.A. Thesis, Islamic Azad University, Sari Branch. (in Persian).
55. Woodward, K. (2000). *Questioning identity: Gender, Class, Nation*. London: Routledge, The open University.
56. Zokaei, M. S. (2004). Youth and Virtual leisure. Department of Sociology, Allameh University, Tehran-Iran. *Journal of Youth Studies*, 6, 1-25. (in Persian).