

## بررسی رابطه مدت زمان استفاده از بازیهای مجازی و سبک های پردازش هویت

### در دانشجویان ۱۸ تا ۳۰ ساله

سید زهرا آزنده<sup>۱</sup>، مهناز مغانلو<sup>۲</sup>

<sup>۱</sup> کارشناسی ارشد روانشناسی عمومی، دانشگاه آزاد ساوه، ساوه، ایران

<sup>۲</sup> استادیار گروه روانشناسی، دانشکده علوم انسانی، دانشگاه پیام نور رباط کریم-پرنده، تهران، ایران

---

#### چکیده

در تحقیق حاضر رابطه میان مدت زمان استفاده از بازیهای مجازی و تعهد هویت بررسی شد. نمونه آماری ۳۲۷ نفر زن، با روش نمونه گیری در دسترس از میان جامعه آماری پژوهش که کلیه دختران دانشجو گروه سنی ۱۸ تا ۳۰ سال دانشگاه پیام نور پرنده انتخاب شدند. برای بررسی مدت زمان استفاده از بازیهای مجازی از پرسشنامه محقق ساخته به نام سبک کاربرد بازی مجازی با توجه به اهداف پژوهش استفاده شد. همچنین برای سنجش تعهد هویت از پرسشنامه سبک های هویت برزونسکی استفاده شد. نتایج تحلیل های رگرسیون گام به گام نشان داد مدت زمان بازی مجازی قادر است در سطح معناداری به صورت معکوس تغییرات متغیر وابسته تعهد هویت را پیش بینی و تبیین کند. به عبارت دیگر هرچه مدت زمان بازی مجازی در دانشجویان دختر ۱۸ تا ۳۰ ساله بیشتر باشد میزان تعهد هویت در آنها کمتر است.

---

**واژه های کلیدی:** بازیهای مجازی، سبک هویت، هنجاری، اطلاعاتی، سردرگم/اجتنابی

---

## ۱- مقدمه

به وسایل انتقال پیام از فرستنده یا فرستندگان، به مخاطب یا مخاطبان، رسانه گفته می شود، که شامل روزنامه، کتاب، رادیو، تلویزیون، ماهواره، تکنولوژی های نوین ارتباطات و اطلاعات و اینترنت و ... است. این وسایل دارای ویژگی هایی مانند پیامگیران ناآشنا، سرعت عمل زیاد و تکثیر پیام هستند (دادگران، ۱۳۸۴). هایبرت<sup>۱</sup> معتقد است وسایل ارتباط جمعی نقش بسیار مهمی در ارائه و شکل گیری عقاید و همچنین آشنا ساختن ما با دنیایی که امکان آن را به نوع دیگری نداریم، ایفا می کند. بسیاری دریافته اند که رسانه ها آثاری مهم و فراگیرنده دارند. این آثار نه تنها مستقیم و فوری قابل مشاهده هستند، بلکه عمیقاً بر تاریخ بشریت نیز تأثیر گذاشته اند (اعرابی ۱۳۷۲). هایبرت عقیده دارد در پژوهش هایی که درباره آثار وسایل ارتباط جمعی بر جامعه انجام گرفته، سه زمینه کلی وجود دارد: تأثیر رسانه ها بر شناخت ادراک، تأثیر رسانه ها بر تغییر عقیده و ارزش، تأثیر رسانه ها بر تغییر رفتار. وی معتقد است که تغییر ارزش ها به آگاه بودن و درک محتوای پیام بستگی دارد. اکثر مدارک و شواهد پژوهشی مبین این نظریه هستند که ایجاد عقاید جدید، آسان تر از تغییر دادن عقاید موجود است (اعرابی ۱۳۷۲). در مقابل مبنای اجتماعی هویت، اصل پذیرفته شده از طرف نظریه پردازان مختلف است. اریکسون<sup>۲</sup> (۱۹۹۷) نیز بر این امر تأکید داشته است که عوامل فردی و اجتماعی در تعامل با یکدیگر در ساخته شدن هویت نقش دارند. در سال های اخیر این وجه اجتماعی از حاشیه به متن آمده و در مرکز توجه و تأملی دوباره قرار گرفته است (شاختر<sup>۳</sup>، ۲۰۰۵). از این منظر هویت انسان ماهیتی همگون، محصور در فرد و پنهان شده در لایه های عمیق ندارد، بلکه فعالانه در دنیای اجماعی با کمک تجارب گوناگون نظیر اعمال گفتاری، کالاهای مصرفی، مصنوعات صنعتی و فرهنگی و نهادهای اجتماعی ساخته می شود (دمول<sup>۴</sup>، ۲۰۰۵).

در دهه های اخیر حوزه تجلیات به وسیله رسانه های جدید گسترش یافته است، خصوصاً نوجوانان در چشم انداز پیچیده و گسترده رسانه ها محصور شده اند، به طوریکه آنان با گونه های فناوری میانجی ارتباطات، اطلاعات و سرگرمی نظیر رسانه های تلفن همراه، اینترنت و ... در ارتباط هستند. این رسانه های به نوعی همان ابزارهای فرهنگی میانجی کنش وری ذهنی اند که واسطه فرد و محیط پیرامون او گشته اند. فرد از خلال آنها خود را دیدار ساخته و در این تعامل، شیوه های تفکر، کنترل و سازمان دهی رفتار او نیز تغییر می کند (محسنی ۱۳۸۳). رایانه ها که امروزه تقریباً در بیشتر شئون زندگی انسان ها راه یافته اند، چون دیگر ساخته های دست بشر دو روی سکه دارند که یک سوی آن بهره گیری درست و مفید برای سرعت بخشی و دقت در کارها و کمک به پیشرفت امور است و روی دیگر آن استفاده های نادرست و نابه جاست که گاه آسیب های فراوان را در پی دارد. در دنیای رایانه، آنچه بیشتر نوجوانان را شیفته خود می کند، همان چیزی است که به آن «بازی های مجازی»<sup>۵</sup> می گویند. به طور کلی تأثیرات روانشناختی متأثر از بازی های مجازی را می توان به دو دسته کلی تأثیرات مثبت و منفی تقسیم کرد. تأثیرات مثبت بازیهای مجازی بیشتر به ارتقاء قابلیت های ذهنی و افزایش مهارت های روانی معطوف است، اما تأثیر منفی این بازی ها که شناخت آنها برای مقاومت و مقابله در برابر اثرات آن از لازمه های شناختی خانواده ها می باشد به مسائلی از قبیل خشونت در بازی ها، ترس و اضطراب، افسردگی، یادگیری الگوهای نادرست ذهنی و رفتاری و همچنین اعتیاد به بازی ها اختصاص دارد. فرمانبر و همکاران (۱۳۹۲)، در مطالعه ای بر روی دانش آموزان راهنمایی شهر رشت به این

<sup>1</sup> Hybert

<sup>2</sup> Erikson, E

<sup>3</sup> Schachter, E.P

<sup>4</sup> Demul, J

<sup>5</sup> Virtual game

نتیجه رسیدند که بین نوع بازی های مجازی با پرخاشگری فیزیکی و مشکلات جدی روانی (افسردگی و ...)، ارتباط وجود دارد. تحقیقات گسترده ای در ارتباط با عوامل مؤثر بر تشکیل هویت و همچنین نتایج هویت یابی و سبک های آن در ساختار روانی و اجتماعی افراد شده است که یکی از این موارد تأثیر هویت و سبک های آن بر سلامت روانی می باشد. طبق تعاریف و نظریه های موجود، سلامت روانی به عوامل متعدد زیستی، روانی و اجتماعی بستگی دارد. حکمی و همکاران (۱۳۹۱)، در بیان ارتباط هویت با سلامت روان، در قالب پژوهشی نشان دادند که سبک های هویت با سلامت روان، همبستگی معنادار دارند، همچنین نتایج آنها نشان داد که از بین سبک های هویت، سبک هویت اطلاعاتی<sup>۶</sup> و سردرگم/اجتنابی<sup>۷</sup>، با سلامت روان، ارتباط دارند. اما این رابطه در مورد سبک هویت هنجاری<sup>۸</sup> با سلامت روان، رابطه ای مثبت است. در نهایت، نتایج مربوط به فرضیه ها نشان می دهد که بین سبک هویت اطلاعاتی با سلامت عمومی، رابطه معنادار منفی وجود دارد، یعنی سبک هویت اطلاعاتی می تواند سلامت عمومی را پیش بینی کند. بر طبق دیگر یافته های طرح، افرادی که سبک هویت هنجاری دارند از سلامت عمومی پایین تری برخوردار هستند. باید بیان کرد طبق نظریه برزونسکی<sup>۹</sup> (۱۹۹۴) این سبک در نوجوانانی دیده می شود که بر هنجارها و انتظارات معتبر و مهم دیگران مانند والدین یا افراد مرجع اعتماد می کنند. افراد با این سبک هویتی، شدیداً تمایل دارند که ساختار هویتی موجود خود را حفظ کنند، بنابراین نسبت به اطلاعات جدید کاملاً بسته عمل می کنند، به خصوص زمانی که جنبه های اساسی «خود»<sup>۱۰</sup> آنها، مانند ارزش ها و اعتقادات بنیادی و اهدافشان تهدید می شود. لذا برای حفظ و نگهداری هویت و تعهد موجود، حالت تدافعی به خود می گیرند (برزونسکی، ۱۹۹۴). هراتیان و احمدی (۱۳۸۹)، در مطالعه ای با موضوع «تأثیر بازیهای مجازی بر میزان حرمت خود نوجوانان» روی نمونه ای از دانش آموزان پسر مقطع راهنمایی شهر قم نتیجه گیری کردند بازی های مجازی بر حرمت خود خانوادگی تأثیر منفی داشته و بر مؤلفه های حرمت خود کلی و حرمت خود اجتماعی و حرمت خود تحصیلی تأثیری نداشته است و دانش آموزانی که به طور متوسط روزانه بیشتر یا مساوی ۴۵ دقیقه به بازی مجازی پرداخته اند، از حرمت خود کمتری برخوردارند. علوی و همکاران (۱۳۸۷)، در پژوهشی که با هدف «مقایسه هویت و سلامت روان در دانشجویان استفاده کننده از محیط های مجازی دانشگاه تهران» انجام دادند، به این نتیجه دست یافتند که استفاده زیاد از محیط های مجازی می تواند با کاهش سلامت روان و نقایص برخی جنبه های هویت مرتبط باشد. باورز<sup>۱۱</sup> (۲۰۱۱) بازی های مجازی را مکملی برای هویت در نظر گرفت. این پژوهش نه تنها انجام بازی های ویدیویی را نقطه مقابل سلامت و فعالیت جسمانی نمی شمارد، بلکه آن را میعادگاهی پرمعنا فرض می کند که ورزشکاران سابق متعلق به چندین دانشگاه مختلف برای حفظ جنبه های مهم و برجسته هویت ورزشی شان از آن استفاده نموده اند و از طریق تئوری داده بنیاد و با آنالیز ۱۳ مورد از ورزشکاران به این نتیجه رسید که ورزشکارانی که مبادرت به انجام بازی های ویدیویی می کنند، رقابت را درجه ای می بینند که از طریق آن می توانند، به سطح ارتباط بین فردی میان خود و دیگران دست یافته و به نوبت از فرصت های پیش رو برای ارتباط بین افراد استفاده کنند. یافته های پژوهش چن<sup>۱۲</sup> و همکاران (۲۰۱۰) حاکی از تاثیر بازی های مجازی از نوع آموزشی و تحصیلی بر هویت فرهنگی کودکان است. در این پژوهش یک بازی رایانه ای مبتنی بر

<sup>6</sup> informative

<sup>7</sup> Diffuse/avoidant

<sup>8</sup> normative

<sup>9</sup> berzonsky

<sup>10</sup> self

<sup>11</sup> Bowers

<sup>12</sup> chen

آموزش از نوع نقش آفرینی 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 بازی های آموزشی می‌تواند، بر هویت فرهنگی کودکان تأثیر بگذارد. گاللی و فانلی<sup>۱۳</sup> (۲۰۱۰) نشان دادند اگرچه بازی های ویدئویی از طریق تصویر سازی جنسی و جنسیتی، تعریف کودک از جنسیت را تحت تأثیر قرار می‌دهند و اکثر بازی های محبوب منجر به افزایش جنسیت کلیشه ای شده است. اما، می‌توان، با به کارگیری بازی های ویدئویی در برنامه ریزی آموزشی باعث سلامت جنسی و کاهش کلیشه سازی جنسیتی شد. آنها با بررسی تفاوت های گروهی در ساختار جنسیت، سلامت جنسی و هویت جنسی برای گروه هایی که تجربه انجام بازی های ویدئویی داشتند؛ به این نتیجه رسیدند که انجام بازی های ویدئویی و نیز بازی هایی که در آن شخص وانمود می کند که به جای شخص دیگری است، نه تنها، توان فرد را در بافتار شکنی، ذهن‌گرایی، تمرکز زدایی، ادغام و کنترل اعمال اجرایی بالا می‌برد، بلکه باعث بروز مهارت‌های متفکرانه و انعکاسی نیز می‌شود همچنین در تحقیقات بسیاری نظیر اتچلز و همکاران (۲۰۱۶)، تورتولو<sup>۱۴</sup> و همکاران (۲۰۱۴)، برونورگ، منتزونی و فرویلند (۲۰۱۴)، گانتز (۲۰۰۹)، لی و اتکینس (۲۰۰۴)، دورکین و بابر (۲۰۰۲) چارلتون و دنفرث (۲۰۰۷)، گرت تفتاتو (۲۰۰۱) کلول و پاینر (۲۰۰۰)؛ کوپلک (۲۰۰۰) نا همسو است. تالم<sup>۱۵</sup> و همکاران (۲۰۰۷)، طی پژوهشی در مورد بررسی نقش بازی های مجازی بر انزوای اجتماعی، مهارت‌های اجتماعی و پرخاشگری کودکان و نوجوانان به این نتیجه رسیدند که بین دختران و بازی های مجازی و مهارت های اجتماعی ارتباطی وجود ندارد، اما در پسران رابطه منفی بین این دو مشاهده شد. همچنین نمره های پرخاشگری با میزان در معرض قرار گرفتن بازی های مجازی همبستگی مثبت داشت. سایر نتایج نشان داد که با وجود اینکه بچه هایی که به این بازی ها می پردازند، به این بازی ها علاقه مند شده و نوعی احساس دوستی به آنها پیدا می کنند، اما هیچ شواهدی در این زمینه که بازی مجازی منجر به انزوای اجتماعی شود، دیده نشد. با توجه به پیشینه پژوهش و مطالعات پیشین تا به حال در اکثر تحقیقات رابطه اشتغال به بازیهای مجازی با تعهد هویت مورد بررسی قرار نگرفته است و این تحقیق به دنبال بررسی رابطه اشتغال به بازیهای مجازی در دختران دانشجو و میزان تعهد<sup>۱۶</sup> هویت در آنهاست.

## ۲- ادبیات تحقیق

مدل پیشنهادی تحقیق شامل دو بعد مدت زمان استفاده از بازیهای مجازی به عنوان متغیر مستقل و سه سبک هویت برزونسکی به عنوان متغیرهای وابسته است. در این بخش به معرفی سه متغیر تحقیق می‌پردازیم و خلاصه‌ای در مورد پیشینه و کاربردهای اصلی هر یک مطالبی را بیان خواهیم کرد.

### ۲-۱- بازیهای مجازی

کلیه بازی هایی که با رایانه یا کنسول (دستگاهی که به تلویزیون وصل می شود) انجام می شود (دوران، ۱۳۸۹). طبق تعریف مایکل<sup>۱۷</sup> (۲۰۰۶، ۱۹ - ۲۰)، بازی فعالیتی داوطلبانه، جدا از زندگی واقعی، خلق شده در دنیای خیالی است که ممکن است ارتباطی با دنیای واقعی داشته یا نداشته باشد و توجه کامل بازیکن را به خود جلب می کند. بازی در زمان و مکانی خاص و بر طبق قوانین برقرار شده انجام می شود و طی آن گروه های اجتماعی از بازیکنانشان شکل می گیرد. مفرح بودن جزئی از بازی نیست بلکه می تواند نتیجه آن باشد.

<sup>13</sup> Gallelli & Fanelli

<sup>14</sup> Tortolero

<sup>15</sup> Thaleman

<sup>16</sup> comittment

<sup>17</sup> Thaleman

البته نیلسن<sup>۱۸</sup> و همکاران (۲۰۰۸)، با جدا بودن بازی از زندگی که از مفهوم «دایره جادویی»<sup>۱۹</sup> هایزینگا<sup>۲۰</sup> (۱۹۸۳) گرفته شده است، موافق نیستند. در نظر آنها انجام بازی نیاز به زمان دارد و در نتیجه می تواند جانشین دیگر فعالیت های ممکن همچون تماشای تلویزیون و یا کتاب خواندن شود. همچنین بازی خلق فرد را تحت تأثیر قرار می دهد که می تواند به سایر فعالیت های وی نیز منتقل شود. به علاوه بازی، رسانه ای ارتباطی است که می تواند انتقال دهنده عقاید، ارزش ها و یا حتی یک نام تجاری باشد و بالاخره آنکه بازی ها می توانند به طور مستقیم دنیای خارج خود را متأثر سازند. برای مثال اشیایی مورد نیاز در دنیای بازی در وب سایت های تجاری برای کسب پول واقعی به فروش می رسد، بنابراین در مطالعات بازی این مفهوم تنها در سطح تحلیل و مطالعه کاربرد دارد. به عبارتی، بازی نه تنها از زندگی واقعی جدا نیست بلکه بازتابی از فرهنگ است و می تواند ارزش های هسته ای آن را آشکار سازد. بسیاری از کتاب ها اصطلاحاتی مانند «بازیهای ویدیویی»<sup>۲۱</sup> یا «بازی های رایانه ای» را برای ارجاع به حوزه بازی های دیجیتال<sup>۲۲</sup> استفاده می کنند. برخی افراد «بازی های ویدیویی» را برای ارجاع به بازی های روی ماشین های کلپ ها، کنسول ها و پی سی ها به کار گرفته اند (هرز<sup>۲۳</sup>، ۱۹۹۷؛ پول<sup>۲۴</sup>، ۲۰۰۰؛ ولف<sup>۲۵</sup>، ۲۰۰۱)، به نقل از کر<sup>۲۶</sup>، (۲۰۰۶)

## ۲-۲- سبک هویت

برزونسکی (۱۹۹۰، به نقل از برزونسکی ۱۹۹۴) مدل شناختی - اجتماعی از تحول هویت پیشنهاد کرده است که به روش های متفاوتی که افراد به کیفیت ساختن یا بازسازی احساس هویت خود نزدیک یا دور می شوند تأکید دارد. سه جهت فرایند هویت عبارتند از اطلاعاتی، هنجاری و پراکنده/اجتنابی. افراد با جهت گیری اطلاعاتی، موضوع های هویتی و مشکلات شخصی را بوسیله جستجو، فرایند، ارزیابی و استفاده کردن فعالانه اطلاعات مربوط به خود بررسی می کنند. آنها درباره سازه های خود<sup>۲۷</sup> شکاک هستند و وقتی با پسخوراند های ناهمساز مواجه می شوند، جوانب هویت خود را بررسی و بازنگری می کنند. این جهت گیری توسط افراد گروه تعویقی<sup>۲۸</sup> یا هویت یافتگی موفق مارسیا مورد استفاده قرار می گیرد. افراد با جهت گیری هنجاری به سؤالات هویتی و موقعیت های تصمیم گیری بوسیله هم نوایی با دستورات، انتظارات و استانداردهای افراد مهم رسیدگی می کنند. این افراد در طبقه دنباله رو مارسیا قرار می گیرند. افراد با جهت گیری پراکنده / اجتنابی از روبه رو شدن با مشکلات و

<sup>18</sup> Nielsen, s.

<sup>19</sup> Magic circle

<sup>20</sup> Huizinga, j

<sup>21</sup> Video game

<sup>22</sup> Digital games

<sup>23</sup> Herz, j. c

<sup>24</sup> Poole, s.

<sup>25</sup> Wolf, M.

<sup>26</sup> Kerr, A.

<sup>27</sup> Self construction

<sup>28</sup> Moratorium

تصمیم‌گیری‌های شخصی‌اگره دارند. اگر فرد بیش از حد تعلل کند، الزامات و محرک‌های موقعیتی پذیرش رفتار و گفتار را دیکته خواهد کرد. افراد طبقه مغشوش‌مارسیا به جهت‌گیری پراکنده/اجتنابی اتکا دارند.

### ۳- مدل و فرضیه‌های تحقیق

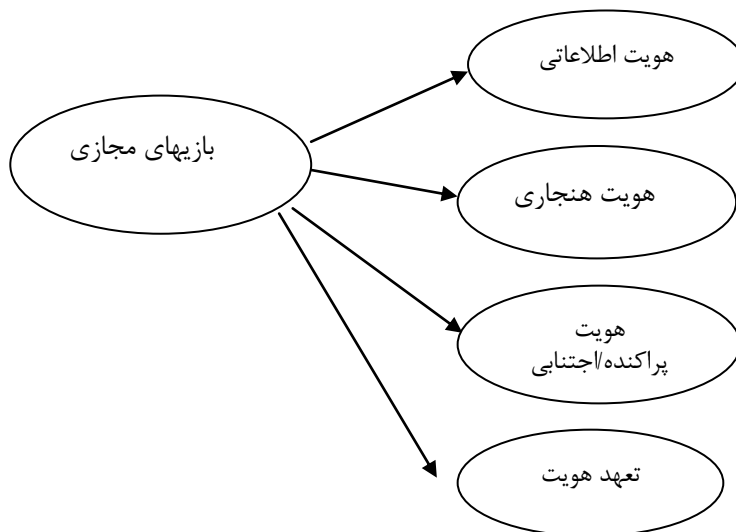
شکل شماره ۱ مدل مفهومی تحقیق حاضر را نشان می‌دهد که در آن "مدت زمان استفاده از بازیهای مجازی" به عنوان متغیر مستقل و "سه سبک هویت و تعهد هویت" به عنوان متغیر وابسته بکار رفته است. با توجه به مدل فوق، تحقیق حاضر قصد دارد به بررسی فرضیه‌های زیر در دانشجویان ۱۸ تا ۳۰ ساله دختر بپردازد:

فرضیه شماره ۱: سبک هویت اطلاعاتی توسط مدت زمان استفاده از بازیهای مجازی پیش‌بینی می‌شود.

فرضیه شماره ۲: سبک هویت هنجاری توسط مدت زمان استفاده از بازیهای مجازی پیش‌بینی می‌شود.

فرضیه شماره ۳: سبک هویت پراکنده/اجتنابی توسط مدت زمان استفاده از بازیهای مجازی پیش‌بینی می‌شود.

فرضیه شماره ۴: تعهد هویت توسط مدت زمان استفاده از بازیهای مجازی پیش‌بینی می‌شود.



شکل شماره ۱. مدل تحقیق

### ۴- روش تحقیق

#### ۴-۱- طرح پژوهش، جامعه آماری و روش نمونه‌گیری

طرح پژوهش حاضر از نوع طرح‌های همبستگی است. در این پژوهش بعد از انتخاب یک گروه آزمودنی، شدت و جهت ارتباط میان دو متغیر، مدت زمان استفاده از بازیهای مجازی و سبک‌های هویت مورد بررسی قرار می‌گیرد. جامعه پژوهش حاضر شامل کلیه دانشجویان کارشناسی دختر ۳۰-۱۸ ساله دانشگاه پیام نور پرنده در سال تحصیلی ۹۳-۹۴ است. حداقل حجم نمونه بر اساس تعداد کل اعضای جامعه (N= 2200) و جدول مورگان ۳۲۷ نفر تعیین شد. با توجه به محدودیت‌های اجرایی، توسط روش نمونه‌گیری در دسترس از میان جامعه پژوهش انتخاب و مورد مطالعه قرار می‌گیرند. نمونه تحقیق حاضر متشکل از ۳۰۰ دانشجوی دوره کارشناسی است. این نمونه از دانشگاه پیام نور پرنده، با روش نمونه‌گیری در دسترس، انتخاب شدند. در

تحقیق حاضر جهت بررسی سبک های هویت از مقیاس سبک های هویت برزونسکی (۱۹۸۹) استفاده می گردد و برای اندازه گیری متغیر بازی مجازی از پرسشنامه سبک کاربری بازی مجازی که محقق ساخته است، استفاده شده است.

جدول ۱. حجم گروه نمونه بر حسب سن

درصد فراوانی	فراوانی	
۵۹/۶	۱۴۹	۲۲ - ۱۸
۲۲/۸	۵۷	۲۶ - ۲۳
۱۷/۶	۴۴	۳۰ - ۲۷
۱۰۰	۲۵۰	مجموع

همانگونه که در جدول قابل مشاهده می باشد، ۵۹/۶ درصد از گروه نمونه در دامنه سنی ۱۸ الی ۲۲ سال (بالاترین حجم) و ۱۷/۶ درصد در دامنه سنی ۲۷ الی ۳۰ سال (پایین ترین حجم) می باشد.

جدول ۲: اطلاعات توصیفی مربوط به سن

تعداد	میانگین	انحراف استاندارد	مقدار کمینه	مقدار بیشینه	دامنه تغییرات
۲۵۰	۲۲/۸۰۰	۳/۴۵۱	۱۸	۳۰	۱۲

همانگونه که در جدول قابل مشاهده است، دامنه سنی گروه نمونه از ۱۸ الی ۳۹ سال بوده و کوچکترین آزمودنی ۱۸ ساله و بزرگترین آزمودنی ۳۹ ساله می باشد.

جدول ۳. حجم گروه نمونه بر اساس تأهل، شغل و طبقه اقتصادی

درصد فراوانی	فراوانی		
۷۳/۶	۱۸۴	متأهل	وضعیت تأهل
۲۴/۴	۶۶	مجرد	
۱۰۰	۲۵۰	مجموع	
۷۰	۱۷۵	بیکار	وضعیت اشتغال
۱۴/۸	۳۷	پاره وقت	
۵/۶	۱۴	تمام وقت	
۹/۶	۲۴	عدم پاسخ	
۱۰۰	۲۵۰	مجموع	
۶۵/۲	۱۶۳	پایین	
۲۴/۴	۶۱	متوسط	
۷/۲	۱۸	بالا	
۳/۲	۸	عدم پاسخ	
۱۰۰	۲۵۰	مجموع	

مطابق اطلاعات حاصل از جدول، بیشتر آزمودنی‌ها (۷۳/۶) متأهل می‌باشند. همچنین در زمینه اشتغال، ۷۰ درصد بیکار، ۱۴/۸ درصد دارای شغل پاره وقت و ۵/۶ درصد نیز دارای شغل تمام وقت می‌باشند. در این میان ۹/۶ درصد از آزمودنی‌ها وضعیت اشتغال خود را بیان نکرده‌اند. در زمینه طبقه اقتصادی نیز ۶۵/۲ درصد دارای طبقه اقتصادی پایین، ۲۴/۴ درصد دارای طبقه اقتصادی متوسط و ۷/۲ درصد دارای طبقه اقتصادی بالا می‌باشند. ۳/۲ درصد از آزمودنی‌ها نیز طبقه اقتصادی خود را اعلام نکرده‌اند.

#### ۴-۲- ابزار

#### ۴-۲-۱ پرسشنامه سبک‌های هویت

این پرسشنامه اولین بار توسط برزونسکی (۱۹۸۹) ابداع شد که حاوی ۴۰ گویه است که یازده گویه آن به سبک هویت اطلاعاتی، ده گویه به سبک هویت سردرگم/اجتنابی و نه گویه به سبک هویت هنجاری و ده گویه به مقیاس تعهد که در این تحقیق مورد استفاده قرار نمی‌گیرد، زیرا سبک هویت را نمی‌سنجد، اختصاص دارد. پیوستار پاسخ‌ها بر پایه طیفی از ۱- کاملاً مخالف، ۲- تا حدودی مخالف، ۳- مطمئن نیستم، ۴- تا حدودی موافق و ۵- کاملاً موافق، درجه بندی شده است، که به ترتیب نمره‌های ۱، ۲، ۳، ۴ و ۵ به هر گزینه اختصاص می‌یابد.

به دلیل پیچیدگی موجود در ساختار بعضی جمله‌ها، در برخی موارد افراد در پاسخ‌گویی به بعضی گویه‌ها دچار مشکل می‌شدند و پاسخ‌ها از همسانی خوبی برخوردار نبود، بر این اساس وایت و همکارانش (۱۹۹۸) اقدام به تهیه یک نسخه با جملات ساده‌تر کردند. برزونسکی (۱۹۹۲) در آخرین نسخه تجدید نظر شده خود ضریب قابلیت اعتبار هر یک از خرده مقیاس‌های سبک هویت اطلاعاتی، هنجاری و سردرگم/اجتنابی را به ترتیب ۰/۶۲، ۰/۶۶، ۰/۷۳ گزارش کرده است. وایت و همکارانش (۱۹۹۸) به منظور بررسی ویژگی‌های روان‌سنجی مقیاس تجدید نظر شده، آن را بر روی یک نمونه ۳۶۱ نفری از دانشجویان با میانگین سنی ۲۱/۵ سال که ۷۶ درصد آنها مرد بودند اجرا کردند، که ضریب آلفای کرونباخ برای سبک هویت اطلاعاتی ۰/۵۹، سبک هویت هنجاری ۰/۶۴ و سبک هویت سردرگم/اجتنابی ۰/۷۸ بدست آمد. وایت پایین بودن ضریب اعتبار مقیاس سبک هویتی اطلاعاتی را در مقایسه با مقیاس‌های دیگر، به پیچیدگی و دو وجهی بودن این مقیاس نسبت می‌دهد. در ایران نیز این مقیاس توسط غضنفری (۱۳۸۲) اجرا شد، وی آلفای ۰/۶۸ را برای کل نمونه تحقیق خود بدست آورد. فارسی نژاد (۱۳۸۳) نیز برای بررسی ضریب قابلیت اعتبار، ضریب آلفای کرونباخ را محاسبه کرد که برای هر یک از خرده مقیاس‌ها به ترتیب ۰/۷۷، ۰/۶۰ و ۰/۶۶ بدست آمد. برای بررسی روایی این پرسشنامه، وایت و همکاران (۱۹۹۸) ابتدا سوالات تعهد را از دو مقیاس حذف کردند (چون سبک هویتی را نمی‌سنجید)، سپس پاسخ‌های افراد را در سه سبک هویتی با روش تحلیل عاملی مورد تجزیه و تحلیل قرار دادند. ضریب همبستگی بین عوامل بدست آمده در نسخه جدید با نسخه اصلی به ترتیب عامل اول: ۰/۷۹، عامل دوم ۰/۸۱ و عامل سوم ۰/۸۴ بدست آمد که همگی بالا و قابل ملاحظه هستند. فارسی نژاد (۱۳۸۳) روایی سازه این آزمون را توسط روش تحلیل عاملی مورد بررسی قرارداد، اندازه کفایت نمونه برداری ۰/۷۵ و آزمون کرویوت بارتلت برای صفر نبودن ماتریس همبستگی، در سطح ۰/۰۰۱ معنا دار بود.

#### ۴-۲-۲ پرسشنامه سبک کاربرد بازی‌های مجازی

برای اندازه‌گیری میزان این متغیر، از پرسشنامه سبک کاربرد بازی مجازی استفاده می‌شود. این پرسشنامه که توسط محقق ساخته شده است مشتمل بر دو بخش است. اطلاعات جمعیت شناختی (سن، میزان تحصیلات، آخرین معدل، وضعیت اشتغال، وضعیت تأهل، میزان تحصیلات والدین، تعداد فرزندان در خانواده، ترتیب تولد، شغل پدر و مادر) و سبک کاربرد بازی مجازی (سابقه کاربرد، مدت زمان استفاده، محل بازی، جمعی یا فردی بودن کاربرد، نوع بازی، زمان کاربرد، خلق و خوی غالب هنگام بازی، ابزار بازی، نگرش فرد به بازی، میزان قابل کنترل بودن زمان اتمام بازی) است که متناسب با اهداف پژوهش حاضر توسط محقق طراحی شده است. این پرسشنامه جهت سنجش روایی آزمون پرسشنامه محقق ساخته، از روش روایی صوری استفاده شد. بدین ترتیب که نمرات تاثیر هر ایتام محاسبه شد. بدین منظور از گروه نمونه مقدماتی (پایلوت) خواسته شد تا میزان اهمیت هر یک از گویه‌های پرسشنامه را در یک طیف لیکرتی ۵ قسمتی از ۱ (اصلاً مهم نیست) تا ۵ (کاملاً مهم است) درجه



بندی کنند. کاملاً مهم است (امتیاز ۵)، مهم است (امتیاز ۴)، به طور متوسط مهم است (امتیاز ۳)، اندکی مهم است (امتیاز ۲) و اصلاً مهم نیست (امتیاز ۱) تعلق گرفت. سپس نمرات تاثیر از طریق فرمول زیر محاسبه شد: نمره تاثیر = اهمیت \* فراوانی به درصد. ضریب تاثیر بالای ۱/۵ برای روایی هر گویه قابل قبول است (دلور و سیف، ۱۳۷۵). بنابراین گویه هایی که ضریب تاثیر پایین تر از ۱/۵ داشتند از نظر روایی صوری قابل قبول نبودند و حذف شدند. همچنین در راستای کسب اطلاعات مقدماتی راجع به پایایی، این مقیاس روی یک نمونه مقدماتی ۲۹ نفره از دانشجویان دختر و پسر دانشگاه پیام نور واحد رباط کریم - پرند توسط محقق به صورت روش باز آزمون جهت سنجش پایایی آزمون اجرا شد به این ترتیب که آزمون مجدد با ۳ روز تأخیر، از گروه نمونه گرفته شد، همچنین در مورد تعداد گروه نمونه مقدماتی لازم به ذکر است از آنجا که در باز آزمون، از تعداد کل ۳۴ نفره گروه نمونه، ۵ نفر در آزمون مجدد حضور نداشتند، نمونه نهایی به ۲۹ نفر تقلیل پیدا کرد. بر این اساس، نتایج ضرایب آلفای کرونباخ حاصل از بازآزمون نشان دهنده پایایی پرسشنامه محقق ساخته برابر با ۰/۶۳ است.

#### ۵- یافته‌های تحقیق

جدول ۴. اطلاعات توصیفی مرتبط با میزان استفاده از بازی های مجازی

فراوانی	درصد فراوانی
۹۳	۳۷/۲
۱۳۴	۵۳/۶
۲۳	۹/۲
۲۵۰	۱۰۰

همانگونه که در جدول قابل مشاهده می باشد، بیشتر آزمودنی ها (۵۳/۶ درصد) به میزان متوسط از بازی های مجازی استفاده می کنند. ۳۷/۲ درصد در میزان استفاده از بازی های مجازی کم سابقه و ۹/۲ درصد در میزان استفاده از بازی های مجازی پرسابقه می باشند.

جدول ۵: اطلاعات توصیفی مرتبط با سبک های هویت

میانگین	انحراف استاندارد	مقدار کمینه	مقدار بیشینه	دامنه تغییرات
۴۱/۵۰	۵/۷۵	۲۱	۵۹	۳۸
۳۳/۶۴	۴/۹۸	۱۶	۴۶	۳۰
۳۱/۱۶	۶/۵۸	۱۳	۴۹	۳۶
۳۷/۴۷	۶/۰۷	۲۰	۵۶	۳۶

مطابق اطلاعات حاصل از جدول بیشتر آزمودنی ها با میانگین ۴۱/۵۰ دارای سبک هویت اطلاعاتی، بعد از آن با میانگین ۳۳/۶۴ دارای سبک هویت هنجاری و در آخر با میانگین ۳۱/۱۶ دارای سبک هویت سردرگم اجتنابی می باشند. میانگین تعهد نیز ۳۷/۴۷ می باشد. جهت نمایش بهتر داده ها از نمودار استفاده شده است.

جدول ۶. خلاصه الگوی رگرسیون اثر مدت زمان استفاده از بازی های مجازی بر سبک های هویت

سبک های هویت	R	R2	خطای استاندارد برآورد
اطلاعاتی	۰/۰۸۱	۰/۰۰۷	۰/۰۰۳
هنجاری	۰/۰۱۰	۰/۰۰۰	۰/۰۰۴
سردرگم	۰/۰۲۰	۰/۰۰۰	۰/۰۰۴
تعهد هویت	۰/۱۵۳	۰/۰۲۳	۶/۰۵

جدول ۷: تحلیل رگرسیون اثر مدت زمان استفاده از بازی های مجازی بر سبک های هویت

Sig.	F	میانگین		مجموع	رگرسیون	
		مجدورات	درجات آزادی			
۰/۲۰۴	۱/۶۲۵	۴۴/۳۴۸	۱	۴۴/۳۴۸	رگرسیون	
		۲۷/۲۸۸	۲۴۸	۶۷۶۷/۳۶۸	باقی مانده	اطلاعاتی
			۲۴۹	۶۸۱۱/۷۱۶	کل	
۰/۸۷۲	۰/۰۲۶	۰/۷۱۰	۱	۰/۷۱۰	رگرسیون	
		۲۷/۴۶۴	۲۴۸	۶۸۱۱/۰۰۶	باقی مانده	هنجاری
			۲۴۹	۶۸۱۱/۷۱۶	کل	
۰/۷۵۵	۰/۰۹۷	۲/۶۷۵	۱	۲/۶۷۵	رگرسیون	
		۲۷/۴۵۶	۲۴۸	۰۹/۶۸۲/۰۴۱	باقی مانده	سردرگم
			۲۴۹	۶۸۱۱/۷۱۶	کل	
۰/۰۱	۵/۹۳	۲۱۷/۵۹	۱	۲۱۷/۹۵	رگرسیون	
		۳۶/۶۶	۲۴۸	۹۰۹۲/۲۲	باقیمانده	تعهد هویت
			۲۴۹	۹۳۰۹/۸۲	کل	

جدول ۸: اطلاعات مربوط به ضرایب رگرسیون، ضرایب تعیین و خطای استاندارد تحلیل رگرسیون

Sig.	T	ضریب بتا	ضریب غیر استاندارد		مدل
			خطای استاندارد	بتا	
۰/۲۰۴	-۱/۲۷۵	-۰/۰۸۱	۰/۰۵۷	-۰/۰۷۳	اطلاعاتی
۰/۸۷۲	-۰/۱۶۱	-۰/۰۱۰	۰/۰۶۷	-۰/۰۱۱	هنجاری
۰/۷۵۵	-۰/۳۱۲	-۰/۰۲۰	۰/۰۵۰	-۰/۰۱۶	سردرگم
۰/۰۱۶	-۲/۴۳	-۰/۱۵۳	۰/۰۲	-۰/۰۶۵	تعهد هویت

نتایج تحلیل رگرسیون نشان می‌دهد مدت زمان استفاده از بازی های مجازی در سطح معناداری ( $\alpha=0/204$ ) و با مقدار  $f$  ( $1/625$ ) حدود  $0/07$  درصد از سبک هویت اطلاعاتی، در سطح معناداری ( $\alpha=0/872$ ) و با مقدار  $f$  ( $0/026$ ) حدود  $0/00$  درصد از سبک هویت هنجاری و در سطح معناداری ( $\alpha=0/755$ ) و با مقدار  $f$  ( $0/097$ ) حدود  $0/00$  درصد از سبک هویت سردرگم را پیش بینی و تبیین می‌کند. مقدار بتا نیز نشان می‌دهد که با هر واحد تغییر در میزان استفاده از بازی های مجازی،  $0/081$  درصد در سبک هویت اطلاعاتی،  $0/010$  درصد در سبک هویت هنجاری و  $0/020$  درصد در سبک هویت سردرگم اجتنابی تغییر ایجاد می‌گردد. با اینکه ضرایب  $t$  در مورد این سه سبک هویت نشان دهنده رابطه منفی و معکوس آنها با مدت زمان بازی است ولی هیچ یک از نظر آماری به سطح معناداری نرسیده اند. تنها متغیری که توسط مدت زمان استفاده از بازی مجازی قابل پیش بینی است تعهد هویت است. بر اساس نتایج جدول بالا مدت زمان بازی مجازی در سطح معناداری ( $\alpha=0/01$ ) و با مقدار  $f$  ( $5/93$ ) حدود  $2/3$  درصد از متغیر وابسته تعهد هویت را پیش بینی و تبیین کند. جهت رابطه با

توجه به مقدار  $t$  در این مورد نیز معکوس است به عبارت دیگر هرچه مدت زمان بازی مجازی در دانشجویان دختر ۱۸ تا ۳۰ ساله بیشتر باشد میزان تعهد هویت در آنها کمتر است. بنابراین تنهادر مورد تعهد هویت، بازی مجازی قادر به پیش بینی هویت است.

## ۶- بحث و نتیجه‌گیری

در این پژوهش، بین میزان استفاده، با هیچ یک از سبک های هویت ارتباطی مشاهده نشد. این نتیجه با بدنه ادبیات پژوهش در زمینه اثر مخرب اعتیاد به بازیهای اینترنتی بر فرایند هویت یابی در جوانان و نوجوانان ناهمسو و بسیار متناقض به نظر می رسد. یکی از دلایل می تواند سن گروه نمونه حاضر باشد هرچند هدف از انتخاب دامنه سنی در گروه نمونه حاضر شیوع بالای بازی مجازی در بین جوانان و دانشجویان بود گرچه تحقیقات اولیه نشان دادند که نوجوانان نخستین مصرف کنندگان بازی های مجازی هستند (فانک و بوچمن، ۱۹۹۶) اما در حال حاضر متوسط سن بازیکنان ۳۵ سال است و ۴۹٪ از بازیکنان بین ۱۸ تا ۴۹ سال سن دارند. همچنین سن ۲۶٪ از بازیکنان بالای ۵۰ سال بوده و تنها ۲۵٪ از بازیکنان زیر ۱۸ سال هستند. این یافته با نتایج مطالعات پیشین اچلز و همکاران (۲۰۱۶)، تر تولرو و همکاران (۲۰۱۴)، برونبورگ، منترونی و فرویلند (۲۰۱۴)، گانتز (۲۰۰۹)، چن و همکاران (۲۰۱۰)، تالمن و همکاران (۲۰۰۷)، لی و انکینس (۲۰۰۴)، دورکین و بابر (۲۰۰۲) چارلتون و دنفرث (۲۰۰۷)، گرنیت تفتانو (۲۰۰۱) کلول و پاینر (۲۰۰۰)؛ کویلیک (۲۰۰۰)، صفاریان همدانی و همکاران (۱۳۹۲) ناهمسو است ولی عدم ارتباط بازیهای مجازی با سبک های هویت با تحقیقات کیمپا و موکنن (۲۰۰۷)، علوی و همکاران (۱۳۸۷)، حکمی و همکاران (۱۳۹۱) ناهمسو است ولی با تحقیق دوران (۱۳۹۰) همسو است. در تبیین این یافته می توان عنوان کرد یکی از دلایل این امر می تواند به توزیع پراکنده گروه نمونه در پژوهش حاضر از حیث سابقه استفاده از بازی مجازی اشاره کرد. گروه نمونه در پژوهش حاضر اکثرا (۵۰ درصد) دارای سابقه متوسط بودند و تنها حدود ۱۰ درصد جز گروه پر سابقه در بازی مجازی به شمار می آمدند. یافته معناداری که در پژوهش حاضر به دست آمد ارتباط معکوس و معنادار تعهد هویت با اشتغال به بازی مجازی بود یعنی هرچقدر فرد به هویت خود تعهد بیشتری داشته باشد اشتغال کمتری به بازی مجازی پیدا می کند. در مدل وضعیتهای چهارگانه مارسیا و مدل کنترل هویت برزونسکی (۲۰۰۳)، ساختار به صورت تعهد تعریف شده است. تفاوت در میزان تعهد به تفاوت هایی که افراد در قدرت و روشنی معیارهای مربوط به خود، اعتقادات و باورهای خود دارند، مربوط می شود. طبق نظر بریکمن (۱۹۸۷)، به نقل از برزونسکی، (۲۰۰۳) تعهد به رفتار فرد تحت شرایطی که او سعی دارد طور دیگری عمل کند، ثبات می بخشد. تعهد یک چهارچوب ارجاعی جهت دار و هدفمند ایجاد می کند که رفتار و بازخورد های آن در درون این چهارچوب بازبینی، ارزیابی و تنظیم می شود. مطالعات برزونسکی (۲۰۰۳) نشان داده است که تعهد هویت با سبک های پردازش هویت رابطه دارد. افرادی که فرایندهای اطلاعاتی و هنجاری را به کار می گیرند تعهدات قویتری نسبت به افراد با سبک هویت مغشوش/اجتنابی دارا هستند. در مطالعه حاضر نیز به نظر می رسد افرادی که چهارچوبهای خاصی برای کنترل و تنظیم رفتار خود دارند دارای ثبات رفتار بیشتری هستند و کمتر تحت تاثیر جاذبه های محیط و تفریحات ناسالم اریه شده از طریق همسالان قرار می گیرند. این گروه بنیادهای رفتاری محکمی جهت تنظیم رفتارهای خود در جهت هدف مورد نظر خود دارند و کمتر تحت تاثیر محرکهای محیطی از هدف خود منحرف می شوند. این نتیجه با یافته دوران و همکاران (۱۳۹۱) ناهمسو است زیرا در تحقیق دوران (۱۳۹۱) گروه بازیکنان پرسابقه دارای تعهد هویت بیشتری بودند. به عبارت دیگر تعهد هویت نقش بازدارنده، حفاظتی و پیشگیرانه در جلوگیری از مبادرت اعتیاد گونه به بازیهای مجازی و مجازی می تواند داشته باشد. به نظر می رسد نوع سبک های هویتی به اندازه تعهد هویت در ارتباط با اعتیاد اینترنتی اهمیت نداشته باشد. امروزه بازیهای مجازی به خصوص در فضای مجازی و آنلاین پدیده فرهنگی مهمی به حساب می آید. حضور، گسترش و تاثیر گذاری این رسانه، خصوصا بر جوانان و نوجوانان که اصلی ترین گروه مخاطبان این رسانه محسوب می شوند، غیر قابل انکار است. این قشر در مرحله حساسی از تحول خود قرار دارند مرحله ای که بنا به نظر اریکسون مساله اصلی آن هویت است. هویتی که فعالانه از طریق تعامل در زندگی اجتماعی و گروه همسالان و تحت تاثیر رسانه ها شکل می

گیرد. زمانی غایت رسیدن به یک هویت منسجم و خود یکپارچه بود ولی حالا تعدد نقش و احراز نقش های مجازی در بازیهای مجازی جذابیت بیشتری پیدا کرده است. یافته های پژوهش حاضر نشان داد تعهد هویت مهم ترین عاملی است که در پیشگیری از اشتغال به دنیای مجازی و نقش پذیری های موقتی و جعلی پایان می دهد. افرادی که انتخابهای هویتی مستحکم و پایداری دارند کمتر تحت تاثیر دنیای مجازی تمایل به ایفای نقشهای جعلی و موقتی پیدا می کنند. گروه نمونه پژوهش حاضر را دانشجویان ۱۸ تا ۳۰ ساله دانشگاه پرند تشکیل داد، بنابراین یافته های تحقیق حاضر، قابل تعمیم به اقشار دیگر جامعه و گروه های سنی دیگر نیست. به دلیل تعداد متغیرهای مورد مطالعه در تحقیق، تعداد پرسشنامه ها و به دنبال آن، تعداد سؤال های آنها، دانشجو می بایست برای پاسخگویی، زمان زیادی می گذاشت و این مسئله برای آنها بسیار خسته کننده بود و همچنین این احتمال میرفت که پاسخگویی به سوالات به دلیل خستگی از پاسخگویی، صادقانه نباشد. پیشنهاد می شود این پژوهش بر روی گروههای سنی و تحولی دیگر و همچنین در پسران نیز انجام شود.

## منابع

۱. حکمی، محمود. (۱۳۹۱). تبیین رابطه مولفه های هویت با سلامت روانی دانشجویان. نشریه روان شناسی اجتماعی (یافته های نو در روان شناسی)، شماره ۸، ۱۷-۲۶.
۲. دوران، بهناز؛ آزاد فلاح، پرویز و اژه ای، جواد. (۱۳۸۱). بررسی رابطه بازی های مجازی و مهارت های اجتماعی نوجوانان. مجله روانشناسی، ۱۶(۱)، ۴-۱۷.
۳. دوران، بهناز. (۱۳۸۱). تأثیر فضای سایبرنتیک بر هویت اجتماعی. پایان نامه کارشناسی ارشد، دانشگاه تربیت مدرس.
۴. دوران، بهناز. (۱۳۸۹). بررسی نقش بازی های مجازی در شکل گیری هویت جوانان. رساله دکتری تخصصی، دانشگاه تربیت مدرس.
۵. صفاریان همدانی، سعید؛ عبدالهی، محبوبه؛ دابی زاده، حسین و بیات، یعقوب. (۱۳۹۲). رابطه میزان استفاده از بازیهای مجازی با سلامت روان و عملکرد تحصیلی دانش آموزان. فن آوری اطلاعات و ارتباطات در علوم تربیتی، سال سوم، شماره ۳، ص ۲۰-۵.
۶. عطاران، محمد. (۱۳۸۲). نوجوانی و هویت شبکه ای. مجله علوم تربیتی و روانشناسی، جلد چهارم، شماره اول، ص ۳۸-۳۳.
۷. علوی، سیدسلیمان؛ هاشمیان، کیانوش و جنتی فرد، فرشته. (۱۳۸۷). مقایسه هویت و سلامت روان در دانشجویان استفاده کننده از اینترنت و محیط های مجازی دانشگاه تهران. نشریه تحقیقات علوم رفتاری، شماره ۶، ص ۲۷-۳۵.
۸. غضنفری، احمد. (۱۳۸۲). بررسی تأثیرات هویت و راهبردهای مقابله بر سلامت روانی دانش آموزان دبیرستانی و پیش دانشگاهی شهر اصفهان. پایان نامه دکتری، دانشگاه علامه طباطبایی.
۹. فارسی نژاد، مریم. (۱۳۸۳). بررسی رابطه سبک های هویت با سلامت اجتماعی و خود کارآمدی تحصیلی در دانش آموزان پایه دوم دبیرستان های شهر تهران. پایان نامه کارشناسی ارشد، دانشگاه تهران.
۱۰. فرجی، اراز محمد. (۱۳۸۹). تأثیر بازیهای مجازی بر سلامت روان. رشته کارشناسی آموزش ابتدایی، دانشگاه آزاد اسلامی واحد آزادشهر.
۱۱. فرمانبر، ربیع الله. (۱۳۹۲). ارتباط بازی های مجازی با پرخاشگری در دانش آموزان راهنمایی شهر رشت. سال اول، شماره ۳.
12. Barr, Pippin; Noble, James; Biddle, Robert (2007) "Video game values: Human computer interaction and games". *HCI Issues in Computer Games*, Vol 19, Issue 2, Pp. 180-195.
13. Berzonsky, M. D. (1994). "Self-Identity: The Relationship between Process and Content". *Journal of Research in Personality*, 28, 453-460.
14. Berzonsky, M. D. (2003). Interrelationship among Identity process, Content, and structure, Across-cultural investigation.

15. Beyers, W., Goossens, L. (2008) "Dynamics of perceived parenting and identity formation in late adolescence". *Journal of Adolescence*, Vol. 31, No. 2, Pp. 165- 184.
16. Bower, G. (1978). Contact of cognitive psychology with social learning theory. *Cognitive Therapy and research*, 2, 2.
17. 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.
18. Cakir, S Gulfem; Aydin, Gul (2005) "Parental Attitudes and Ego Identity Status of Turkish Adolescents". *Adolescence*, Vol. 40, No. 160, Pp. 847- 859.
19. 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.
20. Consalvo, Mia; Dutton, Nathan (2006) "Game analysis: Developing a methodological toolkit for the qualitative study of games". *Game Studies* (the international journal of computer game research), Vol. 6, Issue 1, Pp.
21. Ferguson, C. J., Miguel, C. S., Garza, A., & Jerb, J. M. (2012). A longitudinal test of video games violence influences on dating and aggression: A 3- year longitudinal study of adolescents. *Journal of Psychiatric Research*, 46, 141-146.
22. 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.
23. Gorriz, Cecilia M. and Medina, Claudia (2000) "Engaging girls with computers through software games; Association for computing Machinery". *Communications of the ACM*, Vol. 43, Issue 1, Pp. 42-49.
24. Jansz, J and Martis, R. G. (2003). The representation of gender and ethnicity in digital interactive games. <http://www.digra.org/dl/db/>.
25. Kerr, A. (2003). *Girls/Women Just Want to Have Fun - A Study of Adult Female Players of Digital Games*. In Level Up Conference Proceedings. University of Utrecht, Utrecht, Pp. 270-285: 8).
26. Kerr, A. (2006). *The Business and Culture of Digital Games, Game Work/Gameplay*. London: SAGE.
27. Kimppa, K. K.; Muukkonen, P. (2007). *Do Online Computer Games Affect the Player's Identity?* Available in: <http://www.cs.kau.se>
28. Kroger, Jane (2005) "Critique of a Postmodernist Critique". *Identity: An International Journal Of Theory And Research*, 5(2), 195–204.

29. Lounsbury, John W., Levy, Jacob J., Leong, Frederick T. and Gibson, Lucy W. (2007) "Identity and Personality: The Big Five and Narrow Personality Traits in Relation to Sense of Identity". *Identity*, 7: 1, 51-70.
30. Michael, D. (2006). *Serious Games: Games That Educate, Train, and Inform*. Canada: Thomson Course Technology.
31. Tortolero, S.R.1, Peskin, M.F, Baumler, E.R, Cuccaro, P.M, Elliott, M.N (2011). *Video games play, personality and academic performance*. *Computer & Education*, 58, 1260-1267.
32. Wilson, Laetitia (2003) Interactivity or Interactivity: a Question of Agency in Digital Play. Available at: <http://hypertext.rmit.edu.au/dac/papers/Wilson.pdf> 194 (1388/ 9/30)