


## نقش بازی‌های کامپیوتری در شکل‌گیری هویت جوانان

# The role of playing computer games in construction of youth's identity

تاریخ دریافت: ۱۳۹۰/۳/۱۰ تاریخ پذیرش: ۱۳۹۱/۹/۲۹

Dowran B. PhD , Azadfallah P. PhD  
Fathi-Ashtiani A. PhD, Pourhossein R. PhD

بهناز دوران<sup>۱</sup>، پرویز آزادفلاح<sup>۱</sup>  
علی فتیحی آشتیانی<sup>۲</sup>، رضا پورحسین<sup>۳</sup>

### Abstract

**Introduction:** Given the Playful feature of modern media, which makes them qualitatively different from older narrative media, the question arises whether the identity of the youth who are familiar with the modern media is different from that of the youth who did not experience them.

**Method:** The statistical population comprised of boys from 18 to 28 years old from Tehran. Of these people, two groups of heavy gamers and those with little or no computer game experience were selected based on their experience with computer games, the time spent playing and their familiarity with and application of computer games. Convenience snowball sampling was used. Heavy gamers comprised of 43 people who completed the questionnaires and 18 people who attended an interview. The control group comprised of 36 people who completed the questionnaires and 14 people who attended an interview. This study used qualitative method (interview) and quantitative method (Identity Status Scale (EOM-EIS-2) and Identity Formation Scale) to collect the data. Interview analysis and t-test were used to analyze the data.

**Results:** The results revealed that although both groups have similar affection and behavioral commitment to their identities, the heavy gamers' commitment is conditional and temporal.

**Conclusion:** In general, results stress the impact of computer games on construction of youth's identity.

**Keywords:** Identification, Identity status, Commitment, Exploration, Computer Game, player

### چکیده

**مقدمه:** با توجه به خصلت بازی‌مآبانه رسانه‌های جدید که آنها را دارای کیفیتی متفاوت از رسانه‌های روایتی قدیمی‌تر می‌سازد این سوال مطرح می‌شود که آیا هویت جوانانی که از دوره نوجوانی با رسانه‌های جدید آشنا بوده و به آن می‌پردازند با هویت جوانانی که این تجربه را نداشته‌اند تفاوتی دارد؟


**روش:** جامعه آماری پژوهش پسران گروه سنی ۱۸ تا ۲۸ سال در شهر تهران بودند. از این جامعه، بر مبنای سابقه آشنایی با بازی‌های رایانه‌ای، زمانی که صرف انجام بازی می‌شود و طول دوره آشنایی و کاربری بازی رایانه‌ای، دو گروه از بازیکنان قهار و کسانی که تجربه کاربری بازی رایانه‌ای را ندارند (با تجربه اندکی دارند) به روش نمونه‌گیری در دسترس و گلوله برفی، انتخاب شدند. گروه بازیکنان قهار به ترتیب شامل یک گروه ۴۳ نفره (که به پرسشنامه‌ها پاسخ دادند) و یک گروه ۱۸ نفره (که در مصاحبه شرکت کردند) و گروه مقایسه شامل یک گروه ۳۶ نفره (که به پرسشنامه‌ها پاسخ دادند) و یک گروه ۱۴ نفره (که در مصاحبه شرکت کردند) بودند. این پژوهش روش کیفی (مصاحبه) و کمی (اجرای پرسشنامه‌های سنجش عینی منزلت هویت من و شش بعدی فرایند هویت) را برای جمع‌آوری اطلاعات بکار گرفته و از تحلیل مصاحبه و آزمون t جهت تحلیل اطلاعات استفاده کرده است.

**یافته‌ها:** گرچه هر دو گروه به هویت خویش عاطفه، الزام رفتاری و تعهد دارند اما تعهد گروه بازیکنان قهار مشروط و موقتی است.

**نتیجه‌گیری:** در مجموع یافته‌ها بر تاثیر بازی‌های رایانه‌ای بر شکل‌گیری هویت جوانان تأکید می‌کند.

**کلیدواژه‌ها:** هویت، منزلت هویت، تعهد، جستجوگری، بازی رایانه‌ای، بازیکن

 **Corresponding Author:** Department of Clinical Psychology, Baqiyatallah University of Medical Sciences, Tehran, Iran  
E-mail: dowranb@hotmail.com

 گروه روانشناسی بالینی، دانشگاه علوم پزشکی بقیه‌الله (عج)، تهران، ایران

۱- گروه روانشناسی، دانشگاه تربیت مدرس، تهران، ایران

۲- مرکز تحقیقات علوم رفتاری، دانشگاه علوم پزشکی بقیه‌الله (عج)، تهران، ایران

۳- دانشکده روانشناسی و علوم تربیتی، دانشگاه تهران، تهران، ایران

## مقدمه

امروزه بازی‌های رایانه‌ای، پدیده فرهنگی مهمی به حساب می‌آیند که اهمیتی به اندازه و حتی بیش از تلویزیون و موسیقی یافته‌اند. پدیده‌ای که از زوایای مختلف فناوری، اقتصادی، هنری، اجتماعی و البته فرهنگی قابل مطالعه و بررسی است. اهمیت این رسانه نوپدید تا بدانجا است که حتی برخی ادعا کرده‌اند اگر کسی بخواهد چیزی درباره فرهنگ یک کشور بداند، باید به این رسانه یعنی بازی‌های رایانه‌ای توجه کند [۱].

حضور، گسترش و تاثیرگذاری این رسانه امری غیرقابل انکار است؛ خصوصاً بر نوجوانان و جوانان که اصلی‌ترین گروه مخاطبان این رسانه محسوب می‌شوند [۲] و در مرحله‌ای حساس از فرایند رشد و تحول قرار دارند. مرحله‌ای که بنابر نظر /ریکسون [۳] مسئله آن هویت (Identity) است. هویتی که فعالانه از طریق تعامل در زندگی اجتماعی و با کمک تجارب گوناگون در حوزه‌های متفاوت همچون رسانه‌ها ساخته می‌شود.

در نظر ویلیام جیمز هویت شخصی مفهومی است که فرد از خود به عنوان یک شخص دارد و این مفهوم ناشی از تجربه تداوم و تمایز، یعنی خود همانی در طی زمان و متمایز بودن از دیگران است [۴]. /ریکسون [به نقل از ۵] بر این امر تاکید دارد که درک فرد از هویت خود با واقعیت اجتماعی ارتباط دارد و عوامل اجتماعی و تاریخی شکل‌گیری هویت را تحت تاثیر قرار می‌دهند. گرچه تغییرات فیزیولوژیکی و شناختی در دست یافتن نوجوان به احساس هویت فردی سهم هستند اما به سبب عواملی مانند روابط بین والدین و فرزندان، فشارهای فرهنگی و خرده‌فرهنگی و حتی میزان تغییرات اجتماعی، الگوهای شکل‌گیری هویت در میان نوجوانان متفاوت است. در نظر او هویت ریشه در فرد و فرهنگ دارد [۶] و یکی از مهمترین عوامل فرهنگی رسانه‌ها هستند.

با مقایسه اطلاعات دریافت شده از طریق رسانه‌های مختلف می‌توانیم فرااطلاعاتی درباره واقعیت یا تصویر ذهنی خودمان بدست آوریم. دریافت این اطلاعات آغاز خودشناسی است. رسانه‌ها را می‌شناسیم و فرامی‌گیریم که برای بازتاب تصاویر ذهنی‌مان از آنها چگونه بهره بگیریم. به این ترتیب، ادراک ما از جهانی که فراسوی عالم تجربه شخصی ما قرار دارد و نیز حس و ادراکمان از جای ما در این جهان، بیش از پیش با اشکال نمادین رسانه‌ای صورت می‌پذیرد. رسانه‌ها ما را قادر می‌سازند که به تجربه رویدادها بپردازیم، دیگران را مورد مشاهده قرار دهیم و به طور کلی درباره جهانی که در فراسوی عالم برخوردارهای روزمره ما گسترده است بیاموزیم [۷].

در این میان، رسانه‌ها برای نوجوانان از کودکان و بزرگسالان اهمیت بیشتری دارند، چراکه نوجوانان از رسانه‌ها همچون راهی برای نشان دادن موافقت یا مخالفت با ارزش‌های بزرگسالان استفاده می‌کنند. مقطع تحولی نه تنها انتخاب نوع رسانه بلکه چگونگی تفسیر آنها از محتوای رسانه را تحت تاثیر قرار می‌دهد. استفاده‌های خاص از رسانه‌ها در میان نوجوانان (برای مثال در خدمت شکل‌دهی هویت) بیشتر از سایر افراد دیده می‌شود [۸].

یکی از پرمخاطب‌ترین و جذاب‌ترین رسانه‌ها در بین کودکان و نوجوانان بازی‌های رایانه‌ای است. به طوری که این بازی‌ها مانند تلویزیون و دیگر انواع رسانه‌های همگانی، از اجزا شکل‌گیری هویت کودکان شده‌اند. در تعاملات روزانه، ما وقت زیادی را صرف ایفای (یا اجتناب از) نقش‌هایی می‌کنیم که دیگران از ما انتظار دارند یا می‌خواهند که آن نقش را داشته باشیم. اما بازی رایانه‌ای این استرس‌ها را به وسیله گفتن نقش واقعی‌مان به ما حذف می‌کند [۹].

برای نسل جدید، بازی‌ها روش مهمی برای بیان خود و درک دنیا هستند. وقتی که خود بیانگری شخصی از بازنمایی‌های خطی مانند کتاب و فیلم به سمت روش‌های غیرخطی و تعاملی حرکت می‌کند و نتایج به انتخاب‌های بازیکن بستگی دارد، تغییرات گرچه کوچک اما زیادی قابل انتظار هست [۱۰]. به طوری که دیمول [۱۱] با طرح نظریه «ساخت هویت لهوی (Ludic Identity)» معتقد است بازی رایانه‌ای یکی از رسانه‌هایی است که چندخطی (Multilinearity)، تعاملی (Interactivity) و مجازی (Virtuality) هستند و کسی که بازی می‌کند، فعالانه این ساختار را درونی کرده و در نتیجه هویتش را تغییر می‌دهد. بنابراین انتظار می‌رود کاربرد بازی رایانه‌ای، فراتر از همانندسازی با کاراکترهای بازی و تاثیرپذیری از روایت‌های موجود در بازی، ضمن توان دست‌بردن در روایت‌ها و بازسازی کاراکترها و فضاهای موجود؛ تحت تاثیر فضای بازی‌مآبانه آنها قرار گیرد. انعطاف‌پذیری، برگشت‌پذیری و عدم قطعیت برخی از ویژگی‌های این فضا هستند. این ویژگی‌ها خاص فضای بازی‌ها نبوده بلکه از ویژگی‌های عصر جدید نیز است. در این فضا هویت تکلیفی مداوم است که تنها با مرگ پایان می‌پذیرد. گرچه تمایل به ثبات از طبیعت آدمی ناشی می‌شود و فرد را برای خود و دیگران قابل شناسایی و پیش‌بینی‌پذیر می‌سازد، اما درجه آن در طی تاریخ و در بین فرهنگ‌های مختلف فرق می‌کند. به طوری که جوامع سنتی با ثبات و جوامع مدرن با درجه بالایی از انعطاف‌پذیری و تغییر همراه است. زمانی ثبات از نظر اجتماع با ارزش تلقی می‌شد و به صورت

پای تفاوت‌های احتمالی را از طریق جایگاه افراد در منزلت‌های هویت، ابعاد هویت و ارزشی که فرد برای هویت خویش (در پایگاه‌های مختلف) قائل است، جستجو کرده است. ارزشی که هر فرد برای هویت خویش قائل است در تعهد (Commitment) وی به آن - آنگونه که *مارسیا* [به نقل از ۱۴] ذکر می‌کند - و تعلق خاطر یا عاطفه‌ای که به آنها دارد و الزام رفتاری در قبال آنها - آنگونه که *تاجفل* [به نقل از ۱۵] می‌گوید، آشکار می‌شود. ابعاد هویت در حقیقت فرایند شکل‌گیری هویت را با استفاده از دو مفهوم کلیدی تعهد و جستجوگری (Exploration) را ارزیابی کرده و منزلت‌های هویت حاصل این فرایند را نشان می‌دهد. *مارسیا* در تفسیر از نظریه شکل‌گیری هویت *اریکسون*، چهار منزلت متفاوت هویت (Identity status) را بر مبنای میزان جستجوگری و تعهدی که هر فرد تجربه کرده یا در حال تجربه کردن است، توصیف می‌کند. هویت سردرگم (Diffusion) نشان می‌دهد که فرد تعهدی ایجاد نکرده و به جستجوی گزینه‌ها نپرداخته است. فرد دنباله‌رو (Foreclosure) تعهد را بدون جستجو ایجاد کرده است. فرد بحران‌زده (Moratorium) در حال جستجو است و به هیچ گزینه‌ای متعهد نشده و بالاخره هویت یافته (Achieved) نشانگر فردی است که یک دوره جستجوگری فعال را از سرگذرانده و تعهداتی را ایجاد کرده است [۱۶].

به این ترتیب سوال اصلی پژوهش حاضر مبنی بر اینکه آیا هویت بازیکنان بازی‌های رایانه‌ای با هویت کسانی که تجربه بازی را نداشته (یا تجربه اندکی دارند) متفاوت است؛ اینگونه پیگیری می‌شود که آیا جایگاه بازیکنان بازی‌های رایانه‌ای در منزلت‌های هویت؛ ابعاد هویت آنها و همچنین تعهد و عاطفه آنها نسبت به پایگاه‌های هویت‌شان با کسانی که تجربه بازی را نداشته (یا تجربه اندکی دارند) متفاوت است؟

### روش

جامعه آماری پژوهش پسران گروه سنی ۱۸ تا ۲۸ سال (در شهر تهران) در نظر گرفته شد. از این جامعه، بر مبنای سابقه آشنایی با بازی‌های رایانه‌ای (از قبل از ۱۲ سالگی)، زمانی که صرف انجام بازی می‌شود (حداقل روزی ۲ ساعت) و طول دوره آشنایی و کاربری بازی رایانه‌ای (حداقل ۶ سال)؛ دو گروه از بازیکنان قهار (Heavy user) و کسانی که تجربه کاربری بازی رایانه‌ای را ندارند (یا تجربه اندکی دارند) انتخاب شدند. طول دوره آشنایی با بازی رایانه‌ای حداقل شش سال انتخاب شد تا اطمینان حاصل شود که فرد در دوره نوجوانی و شکل‌گیری هویت در معرض بازی

فرهنگی تقویت می‌گشت. نقش‌های جنسیتی غیرمنعطف، کار یکنواخت، انتظار برای بودن در یک نوع شغل و باقی ماندن در یک شهر در طول دوره زندگی، همگی تعریف کننده سلامت بودند. اما این دنیای اجتماعی ثابت شکسته شده است. در زمان حال، سلامت در سیالی و عدم ثبات است تا ثبات [۱۲].

زمانی غایت رسیدن به یک هویت منسجم و یک خود یکپارچه و واحد بود و حال بر تعدد خودها در ارتباط با تعدد نقش‌ها در دنیای تکنیک و فرهنگ زمان کنونی و مفهومی که پی در پی تجدید ساخت می‌یابد تاکید می‌شود [۴]. با توسعه منابع نمادین موجود برای فرآیند شکل‌دهی هویت، افراد پیوسته با امکانات جدید مواجهند، افق‌های آنان پیوسته جابه‌جا می‌شود و دلالت‌گاه‌هایشان هم پیوسته تغییر می‌کند. پس تکیه بر چارچوب‌های به نسبت باثبات درک و تفاهم که در سنت‌های شفاهی تجسم یافته و به محل‌های خاص وابسته است بیش از پیش دشوار می‌شود [۷]. اینگونه است که هویت لهوی با ویژگی‌هایی برگرفته از پیرامون خویش شکل می‌گیرد.

بنابراین با فرض اینکه بازی‌های رایانه‌ای می‌تواند بر هویت افراد تاثیر بگذارد سوال اصلی پژوهش حاضر این است که آیا هویت بازیکنان بازی‌های رایانه‌ای با هویت کسانی که تجربه بازی را نداشته (یا تجربه اندکی دارند) متفاوت است؟

پژوهش حاضر از آنجا اهمیت می‌یابد که ضمن برجسته ساختن نقش عوامل اجتماعی در شکل‌گیری هویت، بر یکی از بحث برانگیزترین رسانه‌های عصر حاضر یعنی بازی رایانه‌ای متمرکز شده است. موضوع هویت در مطالعات بازی‌های رایانه‌ای از دو منظر می‌تواند مورد بررسی قرار گیرد نخست آنکه تعامل محتوای بازی‌های رایانه‌ای و گیم پلی آنها با هویت افراد چگونه است و دیگر آنکه چگونگی تعامل کلیت بازی‌های رایانه‌ای به عنوان یک رسانه با هویت بررسی شود. از منظر نخست گرچه در مطالعات بازی تاکنون به صورت مستقیم به موضوع هویت پرداخته نشده است اما برخی موضوع‌ها که به نوعی مرتبط با هویت بوده و یا در دامنه آن قرار می‌گیرد بررسی شده‌اند که از آن میان می‌توان به بازنمایی زنان و اقلیت‌های قومی در بازی‌ها و عاملیت بازیکنان اشاره کرد. منظر دوم دیدگاه جدید و نوپایی است که مطالعات انگشت شماری، برای مثال *ترکل* [۱۲]، *دمول* [۱۳] به آن اختصاص یافته و مطالعه حاضر جزو پیشگامان این حوزه است.

پژوهش حاضر، برای پاسخ به سوال خود مبنی بر وجود تفاوت میان هویت بازیکنان بازی‌های رایانه‌ای با هویت کسانی که تجربه بازی را ندارند (یا تجربه اندکی دارند)، رد

و روایی قابل قبولی بوده است. برای مثال رحیمی‌نژاد [۱۸] اعتبار آن را ۰/۶۸ گزارش کرده است. در پژوهش حاضر اعتبار این پرسشنامه به روش آلفای کربناخ ۰/۷۲ به دست آمد.

پرسشنامه شش بعدی فرایند شکل‌گیری هویت: این پرسشنامه در حقیقت تلفیقی است از پرسشنامه پنج بعدی لویکس و همکاران [۱۹] و پرسشنامه مدل سه بعدی کروستی و همکاران [۲۰]، که توسط دوران و همکاران [۲۱] معرفی شده است. پرسشنامه دربرگیرنده ۲۸ سوال؛ ۲۵ جمله از پرسشنامه نخست و سه جمله از پرسشنامه دوم است. هر یک از ابعاد ساخت تعهد، همانندسازی با تعهد، جستجو در عمق، جستجو در گستره و جستجوگری با تامل به طور جداگانه توسط ۵ جمله و بازنگری تعهد توسط سه جمله سنجیده می‌شوند. به این صورت که آزمودنی‌ها بر اساس مقیاس لیکرت جملات را از صفر (کاملاً مخالف) تا ۴ (کاملاً موافق) نمره‌گذاری می‌کنند. در پژوهش حاضر اعتبار این پرسشنامه به روش آلفای کربناخ ۰/۸۵ به دست آمد.

مصاحبه نیمه‌ساختاریافته: مصاحبه به صورت نیمه ساختار یافته در قالب یک الگوی مصاحبه به عنوان راهنما اجرا شد (جدول ۱). در اجرا و تحلیل مصاحبه، پژوهشگر از الگوی اسمیت و اسپرن [۲۲] الهام گرفته است که شرح آن در ادامه می‌آید.

برای تهیه الگوی مصاحبه پژوهش حاضر، به دامنه وسیعی از موضوع‌هایی که قرار بود مصاحبه پوشش دهد فکر شد. به این منظور پیشینه پژوهش در سطوح نظری (نظریه‌های موجود) و عملی (تحقیقات انجام شده و پرسشنامه‌های مرتبط) مورد بررسی قرار گرفت و سوال‌های مناسبی که در برگیرنده سوال‌های اصلی تحقیق بود و سوال‌های کمکی که می‌توانست پاسخ‌های داده شده به سوال‌ها را دنبال کند، طراحی گردید. همچنین سعی شد عناوین انتخاب شده در مناسب‌ترین توالی قرار داده شود. به طور کلی طرح موضوع‌های شخصی‌تر و حساس‌تر بعد از طرح موضوع‌های کلی‌تر و بعد از آنکه پاسخ‌دهنده در صحبت کردن با پژوهشگر راحت‌تر و آرام‌تر شد، قرار گرفت.

در طی مصاحبه، محقق الگوی مصاحبه را صرفاً به عنوان یک کمک ذهنی در نظر داشت و ملزم به ارجاع پیوسته به آن نبود. در طی مصاحبه ضمن آنکه رابطه‌ای دوستانه با پاسخ‌دهنده برقرار می‌شد، ترتیب پرسش‌ها مهم نبوده و پژوهشگر برای کندوکاو در موضوع‌های جالبی که پیش می‌آمد و همچنین دنبال کردن علائق پاسخ‌دهنده، آزادانه عمل می‌کرد.

رایانه‌ای بوده است. همچنین زمان صرف شده برای بازی طبق تعریف رو [۱۷] از بازیکنان قهار، حداقل دو ساعت در نظر گرفته شد. گروه بازیکنان قهار به ترتیب شامل یک گروه ۴۳ نفره (که به پرسشنامه‌ها پاسخ دادند) و یک گروه ۱۸ نفره (که در مصاحبه شرکت کردند) و گروه مقایسه شامل یک گروه ۳۶ نفره (که به پرسشنامه‌ها پاسخ دادند) و یک گروه ۱۴ نفره (که در مصاحبه شرکت کردند) بودند. از آنجا که افراد هدف در دو کرانه توزیع قرار دارند و شناسایی آنها به صورت تصادفی مستلزم صرف زمان و هزینه‌های گزافی بود، از الگوی نمونه‌برداری در دسترس و گلوله‌برفی (Snowball) استفاده شد. به این صورت که برای پیدا کردن بازیکنان قهار به مکان‌هایی که امکان حضور آنها بیشتر بود، یعنی دو گیم نت، محل برگزاری مسابقات کشوری بازی‌های رایانه‌ای و بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای (که همگی در شهر تهران قرار داشتند) مراجعه شد و ضمن شناسایی افراد از طریق مصاحبه اولیه، از آنها خواسته شد که از میان دوستانشان فرد یا افرادی را که شرایط مورد نظر را داشتند به پژوهشگر معرفی کنند. همچنین برای گردآوری گروه مقایسه، علاوه بر پیگیری از طریق بازیکنان، به دانشکده‌های مختلف، برخی از خوابگاه‌های دانشجویی و یک کتابخانه عمومی مراجعه شد. در این پژوهش، افراد ضمن شرکت در مصاحبه نیمه ساختار یافته، پرسشنامه اطلاعات جمعیت‌شناختی و الگوی کاربری بازی رایانه‌ای، پرسشنامه سنجش عینی منزلت هویت من و پرسشنامه شش بعدی فرایند شکل‌گیری هویت نیز را تکمیل کردند.

پرسشنامه سنجش عینی منزلت هویت من (The Extended Objective Measure of Ego Identity Status (EOM-EIS-2)): این پرسشنامه توسط آدمز و بنی‌ین [به نقل از ۱۸] برای سنجش ۴ منزلت هویتی سردرگم، دنباله‌رو، بحران‌زده و هویت‌یافته تنظیم شده و دارای ۶۴ سوال است. آزمودنی‌ها جملات ارائه شده را بر مبنای مقیاس لیکرت از ۱ (کاملاً مخالف) تا ۵ (کاملاً موافق) نمره‌گذاری می‌کنند. از این پرسشنامه به منظور بررسی سطح تعهد افراد و مقایسه آن در دو گروه استفاده شده است. همچنین پژوهشگر با جمع کردن نمرات هر یک از منزلت‌های هویت‌یافته و دنباله‌رو و کسر حاصل آن از نمرات منزلت‌های سردرگم و بحران‌زده، نمره‌ای را برای هر فرد به دست آورد که هرچه بالاتر باشد نشانه هویت‌یافتگی بیشتر فرد و در نتیجه تعهد بیشتر وی است. این پرسشنامه به طور گسترده توسط محققین خارجی و داخلی مورد استفاده قرار گرفته و دارای اعتبار

جدول ۱- الگوی کلی مصاحبه نیمه ساختاریافته

الف) هویت خود را معرفی کنید. سوال‌های کمکی: تعریف داستان زندگی، وضعیت تحصیلی؛ وضعیت اشتغال؛ روابط بین فردی؛ مذهب.
ب) عاطفه چه احساسی نسبت به وضعیت گیم/ وضعیت تحصیلی/ وضعیت اشتغال/ روابط بین فردی/ مذهب خودتان دارید؟
ج) تعهد پایبندی شما به انتخاب‌ها یا داشته‌هایتان چگونه است؟ سوال‌های کمکی: امکان تغییر؛ جستجوگری در گستره؛ جستجوگری در عمق.
د) الزام رفتاری چه فعالیت‌هایی در حوزه‌های گیم/ تحصیلی/ اشتغال/ روابط بین فردی و مذهب انجام می‌دهید؟ سوال‌های کمکی: پیگیری اطلاعات مرتبط با آن حوزه؛ شرکت در فعالیت‌های مرتبط؛ هزینه کردن برای آن.

مصاحبه‌ها تا هنگامی ادامه یافت که داده‌ها به اشباع رسید.

#### یافته‌ها

قبل از ورود به نتایج اصلی پژوهش ذکر یک نکته ضروری است و آن اینکه براساس اطلاعات گردآوری شده از دو گروه مورد مطالعه، دو گروه به لحاظ متغیرهایی که ممکن است بر هویت تاثیرگذار باشد (برای مثال سن، والدگری و شخصیت) مورد بررسی و مقایسه قرار گرفتند و تفاوت معناداری بین آنها مشاهده نشد. چهار منزلت هویت یعنی منزلت‌های سردرگم، دنباله‌رو، بحران‌زده و هویت‌یافته توسط پرسشنامه سنجش عینی منزلت هویت من مورد ارزیابی قرار گرفته که نتایج مقایسه دو گروه در جدول ۲ آمده است.

مصاحبه‌ها به صورت انفرادی و در مکانی مناسب- برحسب امکانات موجود در گوشه‌ای از تالار حرکت، پارک نزدیک گیم نت و یا محوطه دانشکده- انجام پذیرفت. اجرای هر مصاحبه به طور متوسط ۴۵ دقیقه به طول انجامید. تمامی مصاحبه‌ها با دستگاه ام‌پی‌تری ضبط شده و در صورت لزوم رفتارهای غیرکلامی شرکت‌کنندگان در برگه‌ای ثبت شد. بعد از انجام مصاحبه، مصاحبه‌ ضبط شده به صورت کامل پیاده شد و در کناره‌های متن فضای کافی برای افزودن توضیح‌های تحلیلی در نظر گرفته شد. در پیاده کردن مصاحبه، عبارت‌های اشتباه، مکث، خنده و دیگر نکات نیز مدنظر قرار گرفت. به طور متوسط پیاده کردن هر یک ساعت مصاحبه پنج تا هشت ساعت زمان لازم داشت.

جدول ۲- نتایج آزمون t برای مقایسه گروه‌ها از لحاظ منزلت‌های هویت

منزلت هویت	میانگین		انحراف استاندارد		درجه آزادی	t	سطح معناداری
	بازیکنان	گروه مقایسه	بازیکنان	گروه مقایسه			
هویت یافته	۶۰/۳۵	۵۴/۵۰	۸/۵۸	۸/۸۶	۷۴	۲/۹۲۱	۰/۰۰۵
دنباله‌رو	۳۳/۹۵	۳۲/۳۹	۱۰/۱۷	۹/۳۹	۷۴	۰/۶۹۳	۰/۴۹۱
بحران‌زده	۴۶/۰۲	۴۰/۸۰	۱۰/۲۸	۹/۳۵	۷۴	۲/۳۰۶	۰/۰۲۴
سردرگم	۴۲/۰۵	۳۵/۶۷	۷/۸۰	۷/۴۱	۷۴	۳/۶۴۶	۰/۰۰۱
نمره منزلت هویت	۶/۲۳	۱۰/۴۲	۱۹/۰۲	۱۹/۸۵	۷۴	۰/۹۴۰	۰/۳۵۰

بالاتر است. از آنجا که منزلت هویت هر فرد بر حسب بالاترین نمره‌ای که وی در بین چهار منزلت گرفته تعیین می‌شود، تعداد افراد هر گروه در هر منزلت در جدول ۳ آمده است.

همانطور که جدول ۲ نشان می‌دهد دو گروه در منزلت‌های هویت یافته ( $p < 0/005$ )، بحران‌زده ( $p < 0/05$ ) و سردرگم ( $p < 0/0001$ ) تفاوت معناداری دارند و میانگین نمرات گروه بازیکنان در این منزلت‌ها

جدول ۳- توزیع فراوانی افراد هر گروه در هر منزلت

گروه	منزلت			جمع
	هویت یافته	دنباله‌رو	بحران‌زده	
بازیکنان	تعداد ۳۰	۱	۶	۴۰
درصد	%۷۵	%۲/۵	%۱۵	۱۰۰
مقایسه	تعداد ۳۰	۰	۶	۳۶
درصد	%۸۳/۳	۰	%۱۶/۷	۱۰۰

۵ نفر بود، امکان مقایسه در این دو منزلت وجود نداشت. برای ارزیابی تعهد و جستجوگری دو گروه از پرسشنامه ابعاد شکل‌گیری هویت استفاده شد و نمره‌های هر دو گروه توسط آزمون t برای گروه‌های مستقل مورد مقایسه قرار گرفت. نتایج حاصل از این ارزیابی در جدول ۴ آمده است.

تعداد افراد هر دو گروه در دو منزلت هویت یافته و بحران زده از طریق آزمون خی دو مورد مقایسه قرار گرفت که خی دو محاسبه شده (۰) با درجه آزادی ۱ معنادار نبود. به عبارتی تعداد افراد هر دو گروه در دو منزلت هویت یافته و بحران زده به لحاظ آماری تفاوت معناداری ندارد. از آنجا که تعداد افراد در دو منزلت دنباله‌رو و سرگردان کمتر از

جدول ۴- نتایج آزمون t برای مقایسه گروه‌ها از لحاظ ابعاد شکل‌گیری هویت

ابعاد شکل‌گیری هویت	میانگین		انحراف استاندارد		درجه آزادی	سطح معناداری	t
	بازیکنان	گروه مقایسه	بازیکنان	گروه مقایسه			
ساخت تعهد	۱۴/۶۰	۱۴/۳۰	۵/۰۱	۴/۷۱	۷۷	۰/۷۸۷	۰/۲۷۱
هماندسازی با تعهد	۱۵/۸۱	۱۶/۷۲	۳/۸۲	۳/۱۹	۷۷	۰/۲۶۱	۱/۱۳۳
جستجو در عمق	۱۳/۱۹	۱۲/۴۴	۳/۴۲	۳/۳۱	۷۷	۰/۳۳۳	۰/۹۷۴
جستجو در گستره	۱۴/۰۴	۱۴/۵۸	۳/۸۸	۴/۲۷	۷۷	۰/۵۶۰	۰/۵۸۵
جستجوگری با تامل	۹/۹۸	۸/۸۳	۴/۳۲	۴/۲۰	۷۷	۰/۲۳۹	۱/۱۸۶
بازنگری تعهد	۴/۷۹	۴/۱۹	۳/۴۰	۳/۷۵	۷۷	۰/۴۶۱	۰/۷۴۰
نمره ابعاد هویت	۱۴/۷۹	۱۵/۸۶	۱۲/۸۶	۱۲/۲۲	۷۷	۰/۷۰۷	۰/۳۷۷

می‌خوره تا بی‌آد پایین. خیلی نمی‌شه اینجوری با قطعیت حرف زد ... همه چیز وابسته به شرایطه». روایت گروه بازیکنان از زندگی خویش روایتی بی‌انتها است که عدم ثبات و قطعیت و پیش‌بینی‌ناپذیری از ویژگی‌های بارز آن است.

از منظر این گروه، رویدادهای زندگی وقایعی بی‌همتا نیستند چرا که امکان تکرار دوباره آنها وجود دارد. برای مثال پارسا، دانشجو ۲۴ ساله، با ۱۸ سال سابقه بازی می‌گوید: «اگه به کاری انجام می‌دم نمی‌شه می‌گم خوب دوباره انجام می‌دم همین‌ه هم تو بازی همین‌ه هم تو واقعیت جفتشون همین‌ه هر کاری هم تو واقعیت نتونم می‌گم دوباره انجام می‌دم». و بالاخره آنکه حقیقتی والا، نهفته در زندگی وجود ندارد. تورج دانشجو کارشناسی ارشد ۲۷ ساله، با ۲۰ سال سابقه بازی این امر را اینگونه بیان می‌کند: «به نظر من دو تا لغت هستش که می‌شه خوب به زندگی ربطش داد یکی لغت جوک هستش و یکی لغت گیم هستش. این دو تا خیلی به زندگی می‌خورن حداقل به چیزی که من می‌بینم همه چیز هم مضحک و خنده‌داره و هم خیلی برد و باخت داره توش. اینهاش با مزه‌اس».

با توجه به داده‌های جدول ۴ مشخص می‌شود دو گروه در هیچ یک از ابعاد شکل‌گیری هویت تفاوت معناداری ندارند. یافته دیگر پژوهش، نتایج حاصل از بررسی تعهد، عاطفه و الزام رفتاری نسبت به هویت در دو گروه مورد مقایسه از طریق مصاحبه است. افراد ضمن آنکه به شرح وضعیت خود (معرفی کردن خود، چگونگی انتخاب‌هایشان، شرح فعالیت‌ها) در سطوح مختلف تحصیل، شغل و روابط بین فردی می‌پردازند ارزشیابی‌شان را از موقعیت فعلی و همچنین پیش‌بینی وضعیت‌شان در آینده (جستجوگری، تغییر) بیان می‌کردند. نتایج حاصل از تحلیل مصاحبه نشان دهنده وجود عاطفه مثبت و الزام رفتاری هر دو گروه به هویت‌شان است. اما، گرچه هر دو گروه به انتخاب‌های خویش تعهد داشتند، تعهد بازیکنان موقتی و مشروط بود. یعنی بسته به شرایط، امکان انصراف، بازنگری و تغییر در آن وجود داشت. حمید، ۱۹ ساله، دانشجو، با ۱۱ سال سابقه بازی در پیش‌بینی خود از آینده می‌گوید: «ممکنه خیلی تغییر بکنم مثلاً من یکی دیگه بشم. چون هیچی قابل پیش‌بینی نیست». به نظر حسین دانشجو ۲۰ ساله، با ۹ سال سابقه بازی «زندگی خیلی پیچ می‌خوره سبب خیلی چرخ

## بحث

یافته‌های پژوهش حاضر با توجه به نظریه دمول [۱۱] و ترکل [۱۲] که به ترتیب معتقد به شکل‌گیری هویت بازی مآبانه و عدم ثبات هستند، قابل تبیین است: اگر بازیکنان در حوزه‌های مختلف به هیچ یک از گزینه‌ها متعهد نمی‌شدند انتظار می‌رفت که بالتبع عاطفه و الزام رفتاری هم به آنها نداشته باشند. اما از آنجا که تعهد ولو به صورت موقتی و مشروط شکل گرفته است، به دنبال آن عاطفه و الزام رفتاری نیز وجود دارد. به عبارتی این عدم ثبات و لهوی بودن خود را در چگونگی تعهد افراد نشان داده است.

اما اینکه چرا تعهد موقتی یا مشروط است به نظر می‌رسد تعاملی بودن، انعطاف‌پذیری و روایت بی‌انتهای بسیاری از بازی‌های رایانه‌ای، همواره برای فرد فرصتی برای انتخاب و تجدید نظر در انتخابات، بدون نگرانی از گرفتار شدن در پایانی محتوم، را فراهم می‌سازد. بنابراین، فرد به شرط کسب رضایت و برآورده شدن انتظارات به گزینه‌ای خود را متعهد می‌سازد و این انتخاب ضامن تعهدی ابدی نیست. با درون‌سازی این تصویر [دمول، ۱۱] است که فرد به هویت خویش نیز تعهدی موقت و مشروط پیدا می‌کند.

لازم به ذکر است پژوهش حاضر به لحاظ روش‌شناختی دارای محدودیت‌هایی بوده که به این شرح است: بنا به اقتضای مدل پژوهش و امکانات موجود، نمونه‌گیری به صورت در دسترس و گلوله برفی انجام شد که در نتیجه تعمیم‌دهی نتایج را محدود می‌سازد. همچنین به دلیل محدودیت‌های زمانی و مالی، انتخاب بازیکنان از سطح گیم نت و یا محل برگزاری مسابقات صورت گرفت. بنابراین عمده حجم گروه نمونه را کسانی تشکیل می‌داد که برای بازی به گیم نت می‌رفتند. درحالی که ممکن است بازیکنان نیز باشند که در منزل به بازی می‌پردازند و از لحاظ خصوصیات روانشناختی و الگوی مصرف با بازیکنان گروه اول متفاوت باشند. بنابراین پیشنهاد می‌شود پژوهش با نمونه‌گیری در سطح وسیع‌تر، از گیم‌نت‌های متنوع‌تر و با پوشش گروه‌های مختلف بازیکنان انجام شود.

## نتیجه‌گیری

آنگونه که از نتایج این پژوهش برمی‌آید، ماهیت رسانه‌های جدید همچون بازی‌های رایانه‌ای، هویتی با انعطاف و تعهدی موقت و مشروط را پرورش می‌دهد که این امر می‌تواند تبعات رفتاری و تغییر در سبک زندگی را به دنبال داشته باشد. اینکه این تبعات چیست و آیا این هویت و تبعات آن مثبت تلقی شود یا خیر، امری است که نیازمند مطالعات بیشتری است که با توجه به گروه سنی مخاطبین اصلی بازی‌های رایانه‌ای، امری ضروری و اجتناب‌ناپذیر است.

در این پژوهش هویت دو گروه بازیکنان بازی‌های رایانه‌ای و غیربازیکنان مورد مقایسه قرار گرفت. به این منظور ابعاد و منزلت‌های هویت و همچنین تعهد، عاطفه و الزام رفتاری آنها نسبت به هویتشان بررسی و مقایسه شد. در بررسی و مقایسه تعهد دو گروه مشخص گردید گرچه نمرات دو گروه در منزلت‌های هویت یافته (ساخت تعهد)، بحران‌زده (عدم ساخت تعهد) و سردرگم (عدم ساخت تعهد) تفاوت معناداری داشته و میانگین نمرات گروه بازیکنان در این منزلت‌ها بالاتر بود، اما تعداد افراد هر دو گروه در چهار منزلت به لحاظ آماری تفاوت معناداری نداشت و به طور کلی، گرچه هر دو گروه به انتخاب‌های خویش تعهد داشتند، تعهد بازیکنان موقتی و مشروط بود. همچنین در مقایسه عاطفه و الزام رفتاری افراد به هویت خویش مشخص شد در مجموع هر دو گروه به هویت خویش عاطفه‌ای مثبت و الزام رفتاری داشتند.

در جستجو در بانک‌های اطلاعاتی برای پیشینه پژوهش، مطالعه‌ای را که به بررسی چگونگی تاثیر بازی‌های رایانه‌ای بر هویت پردازد یافت نشد. بنابراین، برای مقایسه و ارزیابی نتایج پژوهش حاضر، مطالعاتی که نزدیک به پژوهش بود انتخاب و مورد تحلیل قرار گرفت. پژوهش‌های یافت شده همگی از منظر جامعه‌شناختی به موضوع پرداخته و ضمن هدف قرار دادن رسانه‌های مختلف، از ابزارهای متفاوتی برای ارزیابی هویت استفاده کرده‌اند.

در مجموع مطالعات پیشین نشان می‌دهد رسانه‌ها بر شکل‌گیری و تقویت هویت مدرن کاربران آنها تاثیر داشته است [۲۴ و ۲۵ و ۲۶]. این همان چیزی است که پژوهش حاضر نیز ادعایش را داشته است. البته مطالعه دوران [۲۷] رابطه معناداری را میان تجربه فضای سایبرنتیک (اینترنت) و هیچ یک از سه سطح هویت اجتماعی (هویت خانوادگی، هویت همالان، هویت ملی) آشکار نداشت. در این پژوهش هویت اجتماعی متشکل از سه مولفه مشترکات، جذب درون گروه و رقابت بین گروهی تعریف شد. این پژوهش انتظار داشت که تجربه فضای سایبرنتیک به کاهش ارتباط میان اعضای خانواده و تقویت ارتباط دوستان و همچنین تقویت هویت ملی منجر شود که یافته‌ها این فرضیه‌ها را تایید نکرد. شاید بتوان نتایج این پژوهش را از این منظر همسو با پژوهش حاضر دانست که مطالعه حاضر نیز نشان داد هر دو گروه بازیکنان و غیربازیکنان به هویت خویش (در سطوح مختلف تحصیل، شغل و روابط بین فردی) عاطفه‌ای مثبت و الزام رفتاری داشتند و به عبارتی کاهش یا افزایشی در سطح روابط مشاهده نشد.

Canada: University of Guelph; 1989.

15- Deaux K. Modeles, meanings and stimuli. In Capozza D, Brown R. Social identity processes: Trends in theory and research. London: Sage; 2000.

16- Berk LE. Development through the lifespan, Vol 2. Translated by Seyed-Mohammadi Y. Tehran: Arasbaran Press; 2004. [Persian]

17- Roe K, Mujijs D. Children and computer games: A profile of the heavy user. Eur J Commu. 1998; 13(2):181-200.

18- Rahiminezhad A. Study of identity development and its relationship with self-esteem and anxiety in MSc students [Dissertation]. Tehran: Tarbiat Modares University; 2000. [Persian]

19- Luyckx K, Schwartz SJ, Berzonsky MD, Soenens B, Vansteenkiste M, Smits I, Goossens L. Capturing ruminative exploration: Extending the four-dimensional model of identity formation in late adolescence. J Res Pers. 2008; 42(1): 58-82.

20- Crocetti E, Rubini M, Meeus W. Capturing the dynamics of identity formation in various ethnic groups: Development and validation of a three-dimensional model. J Adolesc. 2008; 31(2): 207-22.

21- Dowran B, Azadfallah P, Fathi-Ashtiani A, Pourhossein R. Evaluate of the six dimension model of identity formation process. J Psychol. 2011;(15): 302-16. [Persian]

22- Smith JA, Osborn M. Interpretative phenomenological analysis. In: Smith JA. Qualitative Psychology: A practical guide to research methods. London: SAGE; 2008.

23- Dowran B. The role of computer games in the construction of youth's identity [Dissertation]. Tehran: Tarbiat Modares University; 2010. [Persian]

24- Bolurdi ZM, Abdollahi M. Evaluation of the modern individual identity development among adolescent girls in Tehran. Women's Stud. 2011;15(1):143-64. [Persian]

25- Zokaii MS, Khatibi F. Internet and identity changes: A research among young professional users. Cult stud Commu. 2006; 2(7): 165-203. [Persian]

26- Ahmadi S, Mehdizadeh M, Aghili V. Impact of mobile phone use on modern personal identity formation in adolescents and young people in Tehran. Commu Res (Res Eval). 2009; 6(4):125-50. [Persian]

27- Dowran B. The impact of cyberspace on social identity [Dissertation]. Tehran: Tarbiat Modares University; 2002. [Persian]

تشکر و قدردانی: از مسئولان محترم گیم‌نت‌ها، معاونت محترم پژوهش «بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای» و همچنین کلیه شرکت‌کنندگان در پژوهش حاضر که همراهیشان انجام این پژوهش را میسر ساخت، تشکر و قدردانی می‌شود.

#### منابع

1- Raessens J. Computer games as participatory media culture. In Raessens J and Goldstein J. Handbook of computer game studies. Cambridge: MIT Press; 2005.

2- Funk JB, Buchman DD. Playing violent: Video and computer games and adolescent self-concept. J Commu. 1996; 46(2):19-32.

3- Erikson EH. Childhood and society. London: Paladin Books; 1977.

4- Mohseni N. Self understanding, from childhood to adulthood. Tehran: Besat Press; 1996. [Persian]

5- Schultz D, Schultz SE. Theories of personality. Translated by Seyed-Mohammadi Y. Tehran: Homa Press; 1999. [Persian]

6- Kroger J. Identity in adolescence (adolescence and society). London: Routledge; 2004.

7- Thompson JB. The media and modernity: A social theory of the media. Translated by Ohadi M. Tehran: Soroush Press; 2001. [Persian]

8- Arnett JJ, Larson R, Offer D. Beyond effects: Adolescents as active media users. J Youth Adolesc. 1995; 24(5): 511-8.

9- Teitel J. Wanna play- The role of games. Psychol today; 1998.

10- Nielsen SE, Smith JH, Tosca SP. Understanding video games: The essential introduction. London: Routledge; 2008.

11- Mul JD. The game of life: Narrative and ludic identity formation in computer games. In Raessens J, Goldstein J. Handbook of computer game studies. Cambridge: MIT Press; 2005.

12- Turkle S. Life on the screen, Identity in the age of the internet. New York: Touchstone; 1997.

13- Mul JD. Playful identities. From narrative to ludic self-construction. 2005. Available from: <http://www2.eur.nl/fw/hyper/NWO/programma.htm>

14- Adams GR, Bennion I, Huh k. The objective measure of ego identity Status: A reference manual.