

The Impact of Gender on Perceived Constraints and Participation Motivations of Iranian Gamers: A Study Based on the Psychological Continuum Model

Milad Khodadadian 

Master student in sports management,
Tarbiat Modares University, Tehran, Iran

Rasool Norouzi Seyed
Hossini *

Assistant Professor, Department of Sports
Sciences, Faculty of Humanities, Tarbiat
Modares University, Tehran, Iran

Marjan Saffari 

Assistant Professor, Department of Sports
Sciences, Faculty of Humanities, Tarbiat
Modares University, Tehran, Iran

Abstract

The aim of this study is to explore the impact of gender on the perceived constraints and participation motivations of Iranian gamers, utilizing the Psychological Continuum Model. The study focuses on Iranian gamers aged 30 or younger who engage in gaming for at least one hour per week. Funk (2008)'s questionnaire is utilized to assess the Psychological Continuum Mode stages. Crawford's (1991) evaluation of leisure constraints and Cianfarone et al.'s (2011) assessment of motivation are also part of the study. Descriptive statistics, including central tendency and dispersion statistical indicators, are used to analyze the collected data. First, PCM levels are established based on the Funk questionnaire scores. The independent t-test is subsequently applied to compare gender differences in the perceived constraints and motivations of male and female gamers across the different PCM stages. The findings reveal significant variations between males and females in their comprehension of limitations and motivations among Iranian gamers across various PCM stages, and gender has a significant influence on the perceived constraints and participation motivations of Iranian gamers. The results also show that there is a higher proportion of male gamers compared to female gamers across the stages of attraction, attachment, and allegiance.

Keywords: Video Games, Leisure Constraints, Participation Motivations, PCM, Gender.

* Corresponding Author: rasool.norouzi@modares.ac.ir

How to Cite: Khodadadian, M., Norouzi Seyed Hossini, R., Saffari, M. (2023). The Impact of Gender on Perceived Constraints and Participation Motivations of Iranian Gamers: A Study Based on the Psychological Continuum Model, *Journal of New Media Studies*, 9(34), 205 -235.

Introduction

Based on the available statistics, video games currently represent the world's most popular form of leisure activity. Reports suggest that, by 2023, almost half of the global population will devote a significant portion of their free time to playing video games. Research and surveys highlight the existence of gender dynamics in the context of video games, similar to other leisure activities. Historically, the number of female gamers has been significantly lower than that of male gamers, but today, females comprise nearly half of the world's gaming community. This shift represents a reduction in gender disparities across various recreational domains. Moreover, the use of video games can be an effective method for raising awareness of gender issues in other social contexts. Studies indicate that males and females possess distinct motivations for playing computer games, and these incentives and perceived constraints have a significant impact on their engagement in such leisure activities. To gain a deeper understanding of the role that gender plays and to analyze these motivations and constraints, it is essential to employ a relevant and suitable framework. One of the most effective models for examining the motivations behind leisure activities is the Psychological Continuum Model (PCM), developed by Funk and James in 2001. This model enables the assessment of gamers' motivations and constraints based on gender throughout the different stages of their gaming experiences.

Materials and Methods

Data were gathered through a questionnaire, and reports suggest that the average age of gamers is 22 years old, with individuals who engage in gaming seriously spending about one and a half hours playing each day (ICVGF, 2019). Therefore, the target population for this research is occasional gamers aged 30, who spend between 1 and 6 hours playing video games per week. The required sample size for this study, as calculated by PASS software, is 300 individuals. The research included several survey instruments, including a demographic form, Cianferone et al.'s Participation Motivation Questionnaire (2011), Crawford's Leisure Limitations Questionnaire (1991), and Funk's Psychological Continuum Questionnaire (2008). The demographic questions covered age, gender, education, income, marital status, and the number of hours spent gaming per week. The response scale for the questionnaires measuring participation motives, leisure constraints, and psychological continuum was a seven-point Likert scale. To analyze the data, participants were initially categorized into one of four groups (awareness, attraction, attachment, and allegiance) based on their scores in the psychological continuum model (PCM) questionnaire. Next, male and female gamers were compared using an independent t-test, based on their group placement. Multiple Diagnostic Analysis (MDA) via

the SPSS software was utilized to categorize the samples into the aforementioned groups, with data analysis undertaken at a significance level of $p < 0.05$.

Results

The descriptive statistics for Perceived Leisure Constraints, Motivations, and PCM indicate notable findings. In terms of Perceived Constraints, the dimension of "Cost" demonstrated the highest average score of 4.83, whereas the dimension of "Psychological" had the lowest average score of 3.28. Similarly, for Perceived Motivations, "Entertainment" displayed the highest average score of 4.75, and "Social Interaction" had the lowest average score of 4.19. In the Psychological Continuum Model (PCM), "Pleasure" attained the highest average score of 4.71, followed by "Sign" with an average of 4.10, and "Central" with an average of 4.06. Based on the scores obtained in the PCM questionnaire, the participants in the sample were categorized into four stages of the PCM: Awareness, Attraction, Attachment, and Allegiance. Specifically, the sample consisted of 42 individuals in the Awareness stage, 79 individuals in the Attraction stage, 126 individuals in the Attachment stage, and 53 individuals in the Allegiance stage. Analysis of the independent t-test results for male and female gamers across the four levels of the PCM revealed the following:

- At the "Awareness" level, no significant difference was found between female and male gamers in the variables of "Perceived Constraints" and "Participation Motivation" ($P > 0.05$).
- At the "Attraction" level, no significant difference was observed between female and male gamers in the variables of "Perceived Constraints" and "Participation Motivation" ($P > 0.05$).
- At the "Attachment" level, significant differences were found between female and male gamers in the variables of "Perceived Constraints" and "Participation Motivation" ($P < 0.05$). This indicates that in the "Allegiance" stage of the Psychological Continuum, female gamers exhibited a lower average score in "Perceived Leisure Constraints" compared to male gamers, while male gamers demonstrated a higher average score in "Participation Motivation" compared to female gamers.
- At the "Allegiance" level, significant differences were identified between female and male gamers in the variables of "Perceived Constraints" and "Participation Motivation" ($P < 0.05$). This implies that in the "Allegiance" stage of the Psychological Continuum, female gamers displayed a lower average score in "Perceived Leisure Constraints" compared to male gamers, while male gamers

demonstrated a higher average score in "Participation Motivation" compared to female gamers.

Discussion and Conclusion

The objective of this study was to investigate the influence of gender in understanding perceived constraints and motivations of Iranian gamers based on the Psychological Continuum Model (PCM). The results indicate that at the initial stages of the PCM (i.e., Awareness and Attraction), gender does not significantly affect the understanding of participants regarding the perceived constraints and motivations. Nonetheless, as individuals progress through the stages of the PCM and arrive at higher levels (i.e., Attachment and Allegiance), perceived constraints and motivations exhibit differences based on gender. Notably, male gamers tend to obtain higher scores in both variables. This study's findings suggest that there is no significant difference in motivation and perceived constraints between male and female players at the initial stages of the PCM. Upon examining the data, it becomes evident that both female and male gamers possess similar motivations and perceived constraints. However, it is the intensity of their understanding of perceived constraints and the strength of their motivations that contribute to the advancement of males within the stages of the PCM more so than females. Ultimately, distinct differences exist between male and female gamers in video game participation in Iran, with the infrastructure and cultural context of the activity being more catered towards masculine interests. Despite the significant number of female gamers in Iran, their allegiance and loyalty to the activity do not increase to the same extent as that of males, even after becoming attracted to the activity. This is attributed to males demonstrating stronger motivations and the ability to overcome constraints, resulting in the development of a stronger allegiance to the activity.



نقش جنسیت در محدودیت‌های ادراک‌شده و انگیزه‌های مشارکت گیمرهای ایرانی بر اساس مدل پیوستار روان‌شناختی

دانشجوی کارشناسی ارشد رشته مدیریت ورزشی، دانشگاه

تربیت مدرس، تهران، ایران

میلاذ خدادادیان

استادیار گروه علوم ورزشی، دانشکده علوم انسانی، دانشگاه

تربیت مدرس، تهران، ایران

رسول نوروزی سید حسینی *

دانشکده علوم انسانی دانشگاه تربیت مدرس، تهران، ایران

مرجان صفاری

چکیده

هدف پژوهش حاضر تعیین نقش جنسیت بر درک محدودیت‌ها و انگیزه‌های گیمرهای ایرانی در مدل پیوستار روان‌شناختی (PCM) است. روش تحقیق توصیفی - تحلیلی است که به شکل میدانی انجام شد. جامعه آماری این پژوهش گیمرهای زیر ۳۰ سال هستند که حداقل یک ساعت در هفته بازی می‌کنند. ابزار جمع‌آوری اطلاعات پرسش‌نامه‌های فانک (۲۰۰۸) برای تشخیص مراحل مختلف مدل پیوستار روان‌شناختی، کرافورد (۱۹۹۱) برای تعیین محدودیت‌های فراغت و سیانفرون و همکاران (۲۰۱۱) برای سنجش انگیزه بود که پس از بررسی روایی و پایایی در اختیار نمونه‌ها قرار گرفت. به‌منظور تجزیه و تحلیل داده‌ها از آمار توصیفی با تأکید بر شاخص‌های آماری گرایش به مرکز و پراکندگی استفاده شد. ابتدا سطوح پیوستار روان‌شناختی برای هر یک از شرکت‌کنندگان بر اساس نمراتشان شناسایی شد. از آزمون t مستقل برای بررسی تفاوت محدودیت‌ها و انگیزه‌های گیمرهای زن و مرد در سطوح مختلف PCM استفاده شد. نتایج نشان داد که بین زنان و مردان در درک محدودیت‌ها و انگیزه‌های گیمرها در مراحل مختلف PCM تفاوت معناداری وجود داشت. بر اساس نتایج می‌توان این‌گونه نتیجه‌گیری کرد که جنسیت عامل مهمی در انگیزه‌های مشارکت و محدودیت‌های ادراک‌شده گیمرهای ایرانی است و هر قدر به سطوح بالاتر پیوستار روان‌شناختی می‌رویم میزان تأثیرگذاری جنسیت در انگیزه‌ها و محدودیت‌ها بیشتر خواهد شد و تعداد گیمرهای مرد در مراحل جذب، دل‌بستگی و وفاداری بیشتر از گیمرهای زن است.

کلیدواژه‌ها: جنسیت، محدودیت‌های فراغت، انگیزه مشارکت، PCM، گیمر.

مقدمه

یکی از مهم‌ترین ارکان هر فرهنگی، نحوه گذران فراغت در آن میان اعضای آن فرهنگ است؛ چنین امری توسط تورستین وبلن^۱ مورد تأکید قرار گرفته است (Kuic, 1981). از همین رو، همواره نحوه گذران فراغت اعضای جامعه همواره مورد توجه محققان قرار گرفته است. امروزه بازی‌های رایانه‌ای، به یکی از فعالیت‌های فراغتی و پرطرفدارترین تفریحات مردم در دنیا تبدیل شده‌اند؛ تفریحی که انسان‌های بی‌شماری را ساعت‌ها فارغ از دنیای واقعی مجذوب خود می‌کند (Kosari, aghazadeh, & Seyed Hosseini, 2018). آمار موجود درباره فعالیت‌های فراغتی مهم دنیا نشان می‌دهد که بازی‌های ویدیویی^۲ پرطرفدارترین فعالیت‌های فراغتی جدید هستند که تخمین زده شده تا سال ۲۰۲۳ تقریباً نیمی از جمعیت کره زمین بخش قابل توجهی از فراغت خود را با بازی‌های ویدیویی پر می‌کنند (Number of gamers worldwide 2023, n.d). در حقیقت، در نیم قرن اخیر از یک سو ظهور فناوری‌های دیجیتالی و ویدیویی و از سوی دیگر، تغییر سبک زندگی منجر به توسعه بازی‌های ویدیویی شده‌اند (Musavi & Seraji, 2019). این امور بدین معنی است که بازی‌های ویدیویی دیگر سرگرمی‌های سطحی و پیش‌پاافتاده نیستند؛ بلکه فعالیت‌هایی جدی و هدفمند هستند که در زندگی مدرن جای خود را باز کرده‌اند (Kousari, Hosseini, Taheri, & Alidadi, 2019). تحقیقات و بررسی‌ها نشان می‌دهد که بازی‌های ویدیویی همانند تمامی عرصه‌ها و فعالیت‌های فراغتی تحت تأثیر عامل جنسیت قرار گرفته‌اند؛ بدین معنی که در گذشته تعداد زنان گیمر^۳ نسبت به مردان بسیار کمتر بود (Kuss, Kristensen, Williams & Lopez-Fernandez, 2022) اما در حال حاضر تقریباً نیمی از جمعیت گیمرهای جهان را زنان را تشکیل داده‌اند (López-Cabarcos, et al., 2020). این تعداد رو به افزایش گیمرهای زن نشان می‌دهد که نابرابری‌های جنسیتی که در حوزه‌های مختلف فراغتی وجود داشته، به صورت چشمگیری

1. Thorstein Veblen
2. Video games
3. Gamer

رو به کاهش است؛ و به نظر می‌رسد استفاده از این بازی‌ها یکی از بهترین راه‌ها برای بالا بردن آگاهی جنسیتی در سایر زمینه‌های اجتماعی است (Forni, 2020).

باوجود تمامی پیشرفت‌های اجتماعی در حوزه زنان و فراغت؛ کماکان برخی مشکلات پابرجا است و به‌عنوان مثال، گفته می‌شود که میزان علاقه‌مندی زنان و مشارکتشان در بازی‌های ویدئویی، به دلایل اجتماعی و فرهنگی، کمتر از مردان است (Garcia & Murillo, 2020). البته باید خاطر نشان کرد که این امر در کشورهای مختلف بر اساس فرهنگ‌های موجود در آن‌ها متفاوت است؛ به‌عنوان مثال طبق گزارش‌های سایت جهانی آمار (Statista) در سال ۲۰۲۰ در منطقه آمریکای شمالی ۴۵ درصد از گیمرها زن بوده‌اند که نسبت به دیگر مناطق دنیا تعداد زنان گیمر بسیار بالایی محسوب می‌شود؛ در حالی که در ایران بر اساس بنیاد بازی‌های کامپیوتری^۱ تا سال ۱۳۹۸، ۶۵ درصد از گیمرها را مردان تشکیل می‌دادند (ICVGF, 2019). این آمار نشان می‌دهد که در کشور ما بر اساس فرهنگ حاکم بر جامعه فعالیت‌های فراغتی نظیر بازی‌های ویدئویی هنوز هم مردانه تلقی می‌شوند و زنان باعلاقه کمتری در این فعالیت‌ها حضور پیدا می‌کنند. با توجه به وضع موجود و روند رو به رشد بازی‌های ویدئویی در جهان؛ و همچنین قابلیت‌های این فعالیت‌های فراغتی برای پر کردن شکاف نابرابری جنسیتی، توجه محققان به نیازها و انگیزه‌های افراد مشارکت‌کننده و گیمرها امری بسیار مهم است زیرا ذائقه مصرفی و نوع فعالیت‌های فراغتی مسلط در فرهنگ جامعه را به تصویر می‌کشد.

در زمینه بازی‌های ویدئویی طرز تلقی «مردانه بودن» این فعالیت‌های فراغتی مشهود است (Kuss, et al., 2022) زیرا تقریباً تمام کلوب‌های بازی و گیم‌نت‌ها دارای فضاهای رفتاری مردانه و الگوهای ارتباطی خاص خود هستند و از این نظر زنان با مشکلاتی زیادی روبه‌رو هستند (Samadi, mohsenian, & Hoseyni Pakdehi, 2021)؛ این در حالی است که بر اساس شواهد و آمارها تعداد گیمرهای مرد و زن در سال‌های آینده در ایران نیز تقریباً برابر خواهد شد (ICVGF, 2019). مطالعات پیشین نشان داده‌اند که باوجود برابری در تعداد افراد مشارکت‌کننده در این گونه فعالیت‌ها بازهم جنسیت تأثیر بالایی در

چرایی انجام بازی‌های ویدیوی دارد (Tekofsky, Miller, Spronck, & Slavian, 2017). علاوه بر جنسیت، انگیزه‌ها و محدودیت‌های ادراک‌شده از سوی گیمرها نیز عامل مهمی در پرداختن به چنین فعالیت‌های فراغتی‌ای باشد. در برخی تحقیقات نشان داده شده است که زنان و مردان انگیزه‌های متفاوتی برای پرداختن به بازی‌های کامپیوتری دارند (Vigato & Babić, 2021; Jung-Woong Min-Haeng, & Kang-Bon, 2009; Carroll & Alexandris, 1997; Liu & Walker, 2015). برای درک بهتر نقش جنسیت و تحلیل انگیزه‌ها و محدودیت‌های ادراک‌شده، باید یک چارچوب مطلوب و مرتبط به‌عنوان مبنا قرار داده شود تا در طی آن این عوامل بررسی شود. یکی از بهترین مدل‌های موجود برای تحلیل انگیزه‌های فعالیت‌های فراغتی و تفریحی، مدل پیوستار روان‌شناختی (PCM) که توسط فانک و جیمز (۲۰۰۱) ابداع شده است. از طریق این مدل می‌توان در مراحل مختلف انگیزه‌ها و محدودیت‌های گیمرها را بر اساس جنسیتشان بررسی کرد. به‌صورت کلی، برای تشریح مسئله تحقیق باید بیان کرد که درک مشخصی از نقش جنسیت و تأثیر آن در انگیزه‌ها و محدودیت‌های ادراک‌شده در فعالیت‌های فراغتی وجود ندارد؛ بنابراین لازم است که با توجه به افزایش روزافزون بازی‌های ویدئویی به‌عنوان یک فعالیت فراغتی محبوب، ساختارهای مناسبی برای بهره‌گیری هر دو جنس از این فعالیت ایجاد شود تا فضای هژمونی مردانه انجام چنین فعالیت‌هایی کم‌رنگ‌تر شود و زنان علاقه‌مند بتوانند راحت‌تر در این حوزه فعالیت کنند. لازمه چنین کاری، شناسایی انگیزه‌ها و محدودیت‌های ادراک‌شده گیمرها بر اساس تفاوت‌های جنسیتی‌شان در مراحل مختلف گرایش و پرداختن به آن است. از همین رو، این پژوهش به دنبال بررسی محدودیت‌ها و انگیزه‌های مردان و زنان گیمر ایرانی بر اساس مدل پیوستار روان‌شناختی است تا از این طریق اطلاعاتی در مورد انگیزه‌ها و محدودیت‌های زنان و مردان گیمر ایرانی در مراحل مختلف مدل به دست آید که مبنای برنامه‌ریزی برای مشارکت‌های آتی برای سیاست‌گذاران و برنامه‌ریزان فعالیت‌های فراغتی باشد.

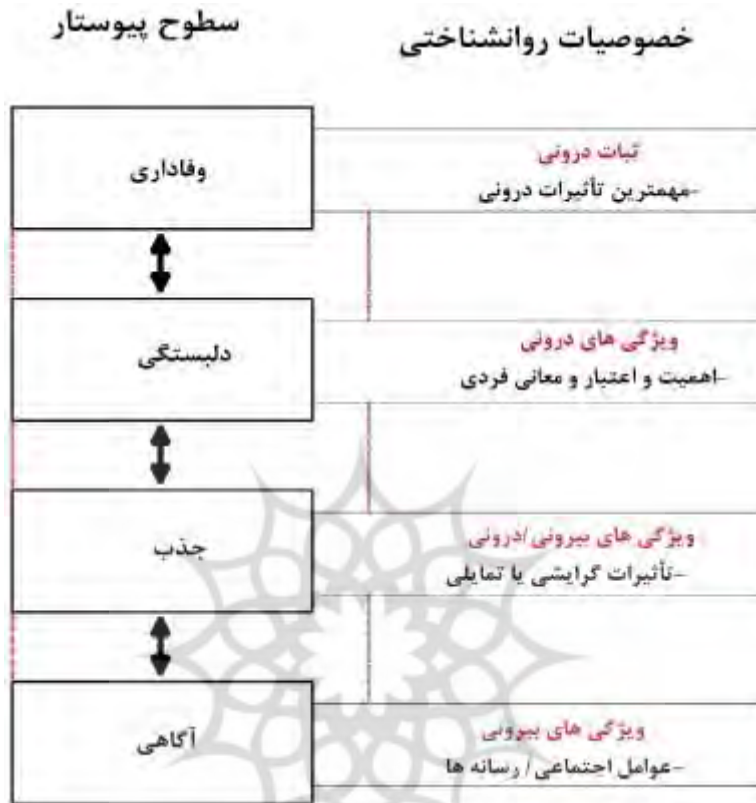
مبانی نظری

مدل پیوستار روان‌شناختی

مدل پیوستار روان‌شناختی^۱ (PCM) به‌عنوان یک چهارچوب مفهومی برای پیشرفت درک افراد از روان‌شناسی رفتار مصرف‌کننده معرفی شده است (Funk & James, 2001). این مدل از یک سلسله‌مراتب چهار مرحله‌ای پیروی می‌کند که از مرحله اول یعنی آگاهی فرد از فعالیت شروع می‌شود. این آگاهی ممکن است از طریق خانواده، دوستان یا... صورت گیرد و سپس بعد از فرایند آگاهی آن دسته از افرادی که در فعالیت شرکت می‌کنند، وارد مرحله جذب می‌شوند (Beaton & Funk, 2008; Funk & James, 2001). در مرحله جذب افراد شروع به مشارکت در فعالیت می‌کنند اما این مشارکت اولیه آن‌ها در فعالیت لزوماً همراه با ارتباط روانی مؤثر با آن فعالیت نیست. چنانچه این مشارکت برای افراد خوشایند باشد و باعث تکرار مشارکت در آینده شود آنگاه ممکن است شرکت‌کننده به مرحله بعدی؛ یعنی دل‌بستگی برسد. شرکت‌کنندگانی که به مرحله دل‌بستگی (سوم) می‌رسند اکثراً در آن فعالیت باقی می‌مانند و از لحاظ روانی با فعالیت ارتباط برقرار می‌کنند که این ارتباط روانی یکی از مهم‌ترین ویژگی‌های افراد شرکت‌کننده در مرحله چهارم مدل یعنی وفاداری است. در مرحله وفاداری افراد به‌طور کامل با فعالیت ارتباط روانی و عاطفی برقرار می‌کنند. افراد حاضر در این مرحله ممکن است با انواع محدودیت‌ها مواجه باشند اما به‌احتمال زیاد به خاطر ارتباط عاطفی که در این مرحله بین آن‌ها و فعالیت ایجاد شده است بر محدودیت‌ها غلبه خواهند کرد (Baker, Du, Sato, & Funk, 2020). مدل پیوستار روان‌شناختی (PCM) در شکل زیر نشان داده شده است.

1. Psychological Continuum Model(PCM)

شکل ۱. مدل پیوستار روان‌شناختی (Funk & James, 2001)



محدودیت‌های ادراک شده فراغتی

تحقیقات در مورد محدودیت‌های فعالیت‌های فراغتی و تفریحی با این گزاره شروع شد که چرا افراد در فعالیت‌هایی که مورد علاقه آن‌هاست شرکت نمی‌کنند؟ در واقع محدودیت‌ها عواملی هستند که توسط افراد درک یا تجربه می‌شوند و موانعی را برای مشارکت آن‌ها در فعالیت‌های تفریحی و فراغتی به وجود می‌آورند. به‌طور کلی سه فرضیه نادرست در مورد محدودیت‌های فراغت وجود داشت که در اواخر دهه ۱۹۹۰ رد شدند. ماهیت این فرضیه‌ها به رابطه منفی بین تجربه محدودیت‌ها و مشارکت در فراغت تأکید داشت. اولین فرضیه نشان می‌داد که توانایی شرکت در یک فعالیت دلخواه، تنها جنبه مهم فراغت است. فرضیه دوم بیان می‌کرد که محدودیت‌ها غیر قابل رفع شدن‌اند و حتماً مانع مشارکت می‌شدند و در

آخر تأکید فرضیه سوم بر حضور شرکت‌کنندگان در یک فعالیت بود، با یک باور نادرست که شرکت در یک فعالیت نتیجه عدم درک محدودیت‌هاست (Jackson, 1999). انواع مختلفی از محدودیت‌ها وجود دارد که بیانگر این مسئله مهم هستند که محدودیت‌ها فقط فیزیکی و خارجی (تسهیلات، منابع و خدمات) نیستند بلکه به صورت داخلی (روان‌شناختی و اقتصادی) نیز وجود دارند (Orakani, Smith, & Weaver, 2021). این توافق نظر وجود دارد که محدودیت‌ها به سه دسته تقسیم می‌شوند که عبارت‌اند از ساختاری (کمبود وقت، امکانات، محدودیت‌های مالی)، بین‌فردی (تعامل فرد با دیگران، وجود شریک برای انجام فعالیت) و درون‌فردی (ویژگی‌های شخصیتی و روان‌شناختی فرد مانند: اضطراب، ارزیابی ذهنی) (Crawford, 1987). محدودیت‌های ساختاری عواملی هستند که در اولویت‌بندی‌های فرد برای مشارکت در فراغت تأثیرگذار هستند درحالی‌که محدودیت‌های درون‌فردی به‌جای دخالت در بین ترجیحات و مشارکت، با ترجیحات فراغت تعامل دارند و در آخر محدودیت‌های بین‌فردی، موانعی هستند که بر اثر تعاملات اجتماعی به وجود می‌آیند (Crawford & Godbey, 1987). سه بعد اصلی محدودیت بر اساس قدرت محدود کردن افراد از نظر کرافورد و همکاران^۱ (۱۹۹۱) به ترتیب درون‌فردی با بیشترین قدرت محدودکنندگی (مداخله در فرایند تصمیم‌گیری برای مشارکت یا عدم مشارکت در فعالیت)، محدودیت بین‌فردی (تأثیرگذار بر ترجیح مشارکت و جنبه‌های مشارکت) و محدودیت‌های ساختاری با کمترین قدرت محدودکنندگی (اغلب به‌عنوان محدودکننده هستند و فعالیت را به‌طور کلی مسدود نمی‌کنند).

انگیزه مشارکت

انگیزش یکی از محورهای اساسی در توجیه رفتار افراد برای شرکت در فعالیت‌های مختلف از جمله فعالیت‌های فراغتی است که میزان تلاش یا استقامت و تعهد فرد را در رسیدن به اهداف نشان می‌دهد. انگیزه‌ها کلید انجام هر کار و فعالیتی به شمار می‌روند و

1. Crawford et al

می‌توانند رفتارهای افراد را تحریک، تقویت و هدایت کنند یا باعث کنترل و توقف آن شوند. انگیزه‌ها در همه فعالیت‌های انسانی به چشم می‌خورد ولی میزان و نوع آن بسته به شرایط متفاوت است (Liu & Walker, 2015). کراندال^۱ (۱۹۸۰) از نظر مفهومی استدلال کرده است که نیازها، دلایل و انگیزه‌ها را می‌توان به‌عنوان مواردی جستجو کرد که موجب فراغت می‌شوند. انگیزه درونی، انگیزه‌ای برای انجام اعمالی است که ذاتاً انجام آن‌ها راضی‌کننده است. انگیزه بیرونی، انگیزه انجام اقدامات برای به دست آوردن پاداشی بیشتر از تمام کردن کار است؛ به‌عنوان مثال، پول، نمرات، دستاوردها (Ryan, Deci & 2000). انگیزه درونی اصلی‌ترین نوع انگیزه بازی و ورزش است (Frederick & Ryan, 1995). به‌طور واضح انگیزه درونی مربوط به شرکت در بازی‌های رایانه‌ای است زیرا بیشتر بازیکنان در این زمینه برای انجام این فعالیت هزینه می‌کنند و حتی ممکن است با عدم رضایت هم روبه‌رو شوند؛ بنابراین انجام این بازی‌ها برای مردم ذاتاً راضی‌کننده است (Ryan, Rigby, & Przybylski, 2006). درواقع، رایان و همکاران (۲۰۰۶) استدلال کردند یک بازیکن بازی ویدئویی که احساس کنترل، تأثیرگذاری و ارتباط با دیگران را دارد باید از نظر روانی آماده و انگیزه قوی‌تری برای ادامه بازی تجربه کند.

پیشینه‌های پژوهشی

در دهه‌های اخیر تحقیقات مختلفی در مورد بازی‌های ویدئویی به‌عنوان یکی از فعالیت‌های فراغتی پرطرفدار دنیا انجام شده است؛ اما با وجود این، مباحث مربوط به جنسیت در این زمینه جزو مباحث نوپا و موردعلاقه محققان بوده و روزه‌روز به زوایای مختلف این امر پرداخته می‌شود (kuss, et al., 2022). یکی از نخستین پژوهش‌هایی که در زمینه جنسیت در بازی‌های ویدئویی انجام شده است، مطالعه مورلاک و همکاران^۲ (۱۹۸۵) بود که نشان می‌داد زنان نسبت به مردان بازی‌های رقابتی را کمتر ترجیح می‌دهند. این مطالعه صرفاً نوع بازی کردن زنان و مردان را موردبحث قرار داده بود که نتایج آن شباهت زیادی به نتایج

1. Crandall

2. Morlock, et al

پژوهش مطالعه هلر^۱ (۱۹۸۲) داشت. از ایرادهای اصلی این تحقیقات اولیه، می‌توان به بی‌توجهی به این امر اشاره کرد که بازی‌های ویدئویی فعالیت‌های کاملاً مردانه هستند و در آن‌ها به زنان اهمیت زیادی داده نمی‌شود (Yao, Ellithorpe, Ewoldsen, & Boster, 2022). تقریباً اکثر پژوهش‌های انجام‌شده در آن زمان این مسئله را نادیده گرفته بودند تا اینکه در سال ۲۰۰۳ برایس و راتر رابطه بین جنسیت و سازمان اجتماعی و مکانی بازی‌های رایانه‌ای را بررسی کردند. آن‌ها نشان دادند که بازی‌های ویدئویی یک فعالیت کاملاً جنسیتی تلقی می‌شود که تقویت‌کننده مردانگی در بستر جامعه هستند. بعد از مشخص شدن قدرت مردان در این زمینه فراغتی^۲ حال نوبت به آن می‌رسید که مشخص شود چرا مشارکت زنان در این نوع فعالیت‌ها نسبت به مردان ضعیف‌تر است. در این باره تحقیقات نشان می‌دهد که درک محدودیت‌های مختلف تأثیر بسزایی در مشارکت افراد در فعالیت فراغتی دارد (Crawford & Godbey, 1987; Crawford, Jackson & Godbey, 1991). بر همین اساس در سال ۲۰۱۸ تحقیقی توسط ارمه^۲ انجام شد که نتایج تحقیقش نشان داد که زنان با محدودیت‌های بسیار بیشتری نسبت به مردان در زمان انجام بازی‌هایی ویدئویی به‌عنوان فراغشان روبه‌رو هستند و همین محدودیت‌های احتمالاً باعث مشارکت ضعیف‌تر آنان شده بود؛ اما از سوی دیگر مطالعات مختلفی نقطه مقابل محدودیت‌ها را نیز بررسی کرده‌اند و نشان می‌دهند که هرچه انگیزه فرد برای انجام فراغت بیشتر باشد احتمالاً بر محدودیت‌های درک‌شده غلبه می‌کند و به فعالیت ادامه می‌دهد (Jung-Woong Min-Haeng, & Kang-Bon, 2009; Carroll & Alexandris, 1997; Liu & Walker, 2015; Kuss, et al., 2022). این موضوع باعث شد که با فهمیدن انگیزه زنان از انجام بازی‌های ویدئویی شرایط برای مشارکت آن‌ها مهیا شود و درصد مشارکتشان به‌صورت قابل توجهی افزایش یافته و تقریباً با مردان برابر شود اما با وجود این برابری نسبی در تعداد مشارکت‌کنندگان زن و مرد، تأثیر جنسیت در بازی‌های ویدئویی نشان‌دهنده مردانه بودن آن است؛ بدین معنی که زنان علاقه کمتری برای شرکت کردن در این فعالیت‌های فراغتی دارند (Garcia & Murillo, 2020). یکی از جدیدترین تحقیقات پیرامون نقش جنسیت

1. Heler

2. Orme

در بازی‌های آنلاین نشان می‌دهد که برخی زنان در تعاملات اجتماعی‌شان سعی می‌کنند که گیمر بودن خود را مخفی کنند؛ زیرا انگ گیمر بودن را برای خود ناپسند می‌دانند (kuss, et al., 2022). علاوه بر این، نتایج تحقیقات جدید پیرامون شکاف‌های جنسیتی در میان گیمرها نشان می‌دهد که زنان گیمر تجارب ناخوشایندی از این نابرابری دارند و این امور تبعیض جنسیتی در چنین فعالیت‌های فراغتی را تشدید کرده است (Cudo, Wojtasiński, Tużnik, Fudali-Czyż, & Griffiths, 2022)؛ بنابراین به نظر می‌رسد کماکان به تحقیقات بیشتری نیاز است تا تبیین بهتری از نقش جنسیت در بازی‌های ویدئویی ارائه شود.

روش‌شناسی

روش پژوهش توصیفی - تحلیلی است که از لحاظ هدف در زمره تحقیقات کاربردی قرار دارد. در این تحقیق، متغیرهای اصلی مورد توصیف قرار گرفتند و بر اساس وضعیت هر یک از متغیرها در دسته‌بندی‌های نمونه‌ها در مراحل چهارگانه مدل پیوستار روان‌شناختی (PCM) عنصر جنسیت در بین آن‌ها مورد مقایسه و تحلیل قرار گرفت. داده‌ها به روش میدانی و از طریق پرسش‌نامه جمع‌آوری شدند. بر اساس گزارش‌ها میانگین سن گیمرها ۲۲ سال است و همچنین میانگین ساعات بازی کردن در افرادی که این فعالیت را به صورت جدی ادامه می‌دهند ۱ ساعت و نیم در طول روز است (ICVGF, 2019) از همین رو، جامعه آماری این پژوهش گیمرهای زیر ۳۰ سالی هستند که به صورت گاه‌به‌گاه بین ۱ تا ۶ ساعت در هفته بازی می‌کنند. بر اساس نرم‌افزار PASS تعداد نمونه موردنیاز برای این پژوهش ۳۰۰ نفر در نظر گرفته شد. از همین رو از طریق گروه‌ها و انجمن‌های گیمرها پرسشنامه‌ها به صورت پیمایشی توزیع شد. برای مقابله با پدیده افت پرسشنامه‌های بازگشتی ۹۰ پرسشنامه نیز به این تعداد اضافه شد و در نهایت از ۳۹۰ پرسشنامه توزیع شده، ۳۰۰ پرسشنامه که به صورت کامل تکمیل شده بودند، مورد تجزیه و تحلیل قرار گرفتند. ابزارهای پیمایش در این پژوهش شامل فرم جمعیت‌شناختی، پرسشنامه انگیزه‌های

مشارکت سیانفرون و همکاران^۱ (۲۰۱۱)، پرسشنامه محدودیت‌های فراغت کرافورد (۱۹۹۱) و پرسشنامه پیوستار روان‌شناختی فانک (۲۰۰۸) بود. سؤالات فرم جمعیت‌شناختی در نظر گرفته‌شده شامل سن، جنسیت، تحصیلات، میزان درآمد، وضعیت تأهل و میزان ساعات بازی کردن در هفته بود. مقیاس اندازه‌گیری سه پرسشنامه انگیزه‌های مشارکت، محدودیت‌های فراغت و پیوستار روان‌شناختی به شکل هفت نقطه‌ای لیکرت بود. سؤالات مربوط به انگیزه مشارکت دارای پنج بعد اصلی بود که هر کدام با سه سؤال اندازه‌گیری شد؛ به جز بعد تعامل اجتماعی که از ۴ سؤال استفاده شد. محدودیت‌های فراغت شامل هفت بعد بود که به جز بُعد علاقه (درون‌فردی) که شامل دو سؤال بود بقیه ابعاد سه سؤال داشتند. همچنین سؤالات مربوط به طبقه‌بندی افراد در مدل پیوستار روان‌شناختی دارای سه بعد بود که هر کدام سه سؤال داشتند.

به منظور تحلیل داده، ابتدا اعضای نمونه با توجه به نمره‌ای که در پرسش‌نامه‌ی مرتبط با مدل پیوستار روان‌شناختی (PCM) به دست آوردند در گروه‌های چهارگانه مدل (آگاهی، جذب، دل‌بستگی و وفاداری) جای‌دهی گردیدند و سپس با توجه به این جای‌دهی بر اساس آزمون t مستقل گیم‌های زن و مرد مورد مقایسه قرار گرفتند. از آنجایی که تحقیق حاضر به دنبال بررسی این امر بود که «جنسیت چه تأثیری بر محدودیت‌های درک‌شده‌ی گیم‌ها و همچنین انگیزه‌ی مشارکت آن‌ها در سطوح مختلف مدل پیوستار روان‌شناختی دارد؟». جهت بررسی این امر، ابتدا بر اساس مدل پیوستار روان‌شناختی شدت وفاداری گیم‌ها (۳۰۰ نفر از بازیکنان بازی‌های ویدئویی) به بازی‌های ویدئویی (بر مبنای نمرات پرسش‌نامه‌ی توزیع‌شده) اندازه‌گیری و در چهار گروه (شامل: الف) آگاهی، ب) جذب، ج) دل‌بستگی و د) وفاداری قرار گرفت. سپس بر اساس تعداد هر یک از نمونه‌ها در مراحل چهارگانه دو متغیر اصلی محدودیت‌ها و انگیزه در بین زنان و مردان مورد مقایسه قرار گرفت. برای دسته‌بندی نمونه‌ها در گروه‌های چهارگانه مذکور از تکنیک تحلیل تشخیصی چندگانه (MDA)^۲ با به کارگیری نرم‌افزار SPSS

1. Cianfrone, et al.

2. Multiple Discriminant Analysis

استفاده شد. داده‌ها در سطح معنی‌داری $p < 0/05$ مورد تحلیل قرار گرفتند.

یافته‌ها

ویژگی‌های جمعیت شناختی مربوط به شرکت‌کنندگان در جدول ۱ قابل مشاهده است. با توجه به اطلاعات موجود در این جدول می‌توان به این نکته مهم پی برد که تقریباً ۸۰ درصد از تمام شرکت‌کنندگان در این تحقیق، در رده سنی زیر ۲۵ سال قرار دارند و اکثر آن‌ها نیز مجرد هستند.

جدول ۱. ویژگی‌های جمعیت‌شناختی نمونه‌های تحقیق

| متغیر | دسته | درصد |
|-----------------|-----------------------|------|
| جنسیت | زن | ۴۴ |
| | مرد | ۵۶ |
| سن | ۱۵ تا ۱۹ | ۳۸/۳ |
| | ۲۰ تا ۲۵ | ۴۳/۳ |
| | ۲۶ تا ۳۰ | ۱۸/۴ |
| تحصیلات | کمتر از دیپلم | ۱۷/۷ |
| | دیپلم | ۴۰/۳ |
| | فوق دیپلم | ۱۲/۷ |
| | لیسانس | ۲۲ |
| | فوق لیسانس و بالاتر | ۷/۳ |
| تاهل | مجرد | ۸۳/۷ |
| | متاهل | ۱۶/۳ |
| میزان درآمد | کمتر از ۱/۵ میلیون | ۴۵/۳ |
| | بین ۱/۵ تا ۲/۵ میلیون | ۲۹/۳ |
| | بین ۲/۵ تا ۳/۵ میلیون | ۱۷/۴ |
| | بالاتر از ۳/۵ میلیون | ۸ |
| میزان ساعت بازی | بین ۱ تا ۲ ساعت | 28 |
| | بین ۳ تا ۴ ساعت | 37 |
| | بین ۵ تا ۶ ساعت | 35 |

نقش جنسیت در محدودیت‌های ادراک‌شده و انگیزه‌های؛ خدادادیان و همکاران | ۲۲۱

در جدول ۲ به ترتیب شاخص‌های آمار توصیفی (میانگین و میانه، نما و ...) محدودیت‌های فراغت، انگیزه مشارکت و مدل پیوستار روان‌شناختی نشان داده شده است.

جدول ۲. شاخص‌های توصیفی ابعاد متغیر محدودیت‌های فراغت

| متغیر | ابعاد | میانگین | میانه | نما | انحراف معیار | واریانس |
|--|-------------------------|---------|-------|-----|--------------|---------|
| مؤلفه‌های محدودیت‌های ادراک‌شده فراغتی | درون فردی (روان‌شناختی) | ۳/۲۸ | ۳ | ۱ | ۱/۵۵۰ | ۲/۴۰۴ |
| | درون فردی (علاقه) | ۴/۱۲ | ۴ | ۴ | ۱/۴۹۵ | ۲/۲۳۷ |
| | ساختاری (زمان) | ۴/۰۷ | ۴ | ۴ | ۱/۳۰۹ | ۱/۷۱۴ |
| | ساختاری (امکانات) | ۴/۰۶ | ۴ | ۴ | ۱/۴۸۷ | ۲/۲۱۱ |
| | ساختاری (در دسترس بودن) | ۴/۲۵ | ۴ | ۴ | ۱/۴۸۹ | ۲/۲۱۸ |
| | ساختاری (هزینه) | ۴/۸۳ | ۵ | ۷ | ۱/۴۳۹ | ۲/۰۷۳ |
| | بین فردی | ۳/۹۷ | ۴ | ۴ | ۱/۳۳۱ | ۱/۷۷۲ |
| محدودیت‌های ادراک‌شده فراغتی | | ۴/۰۸ | ۴ | ۴ | ۰/۷۷۷ | ۰/۶۰۵ |

همان‌گونه که در جدول فوق (۲) مشاهده می‌گردد بالاترین میانگین در میان مؤلفه‌های متغیر محدودیت‌های فراغت مربوط به بعد «ساختاری (هزینه)» با میانگین ۴/۸۳ و پایین‌ترین میانگین مربوط به بعد «درون فردی (روان‌شناختی)» با میانگین ۳/۲۸ است. همچنین میانگین کل متغیر محدودیت‌های فراغت برابر با ۴/۰۸ است که در طیف هفت‌درجه‌ای لیکرت به عدد میانگین یعنی ۴ نزدیک است. بررسی ستون انحراف معیار نیز نشان می‌دهد که پراکندگی پاسخ اعضای نمونه پایین و کمتر از ۱/۶ در طیف هفت‌درجه‌ای لیکرت است که مطلوب تلقی می‌شود.

جدول ۳. شاخص‌های توصیفی ابعاد متغیر انگیزه مشارکت

| متغیر | ابعاد | میانگین | میانه | نما | انحراف معیار | واریانس |
|-------------------------|-------|---------|-------|-----|--------------|---------|
| ابعاد انگیزه‌های مشارکت | رقابت | ۴/۳۱ | ۴ | ۴ | ۱/۳۷۸ | ۱/۹۰۱ |
| | تفریح | ۴/۲۳ | ۴ | ۵ | ۱/۲۵۱ | ۱/۵۶۵ |

| متغیر | ابعاد | میانگین | میا نه | نما | انحراف معیار | واریانس |
|---------------|---------------|---------|--------|-----|--------------|---------|
| | سرگرمی | ۴/۷۵ | ۵ | ۵ | ۱/۲۵۱ | ۱/۵۶۵ |
| | فانتزی | ۴/۳۰ | ۴ | ۴ | ۱/۱۹۵ | ۱/۴۲۸ |
| | تعامل اجتماعی | ۴/۱۹ | ۴ | ۴ | ۱/۲۴۹ | ۱/۵۶۱ |
| انگیزه مشارکت | | | | | | |
| | | ۴/۳۶ | ۴ | ۵ | ۰/۷۶۰ | ۰/۵۷۸ |

در جدول ۳ مشاهده می‌گردد بالاترین میانگین در میان ابعاد متغیر انگیزه مشارکت مربوط به بعد «سرگرمی» با میانگین ۴/۷۵ و پایین‌ترین میانگین مربوط به بعد «تعامل اجتماعی» با میانگین ۴/۱۹ است. همچنین میانگین کل متغیر انگیزه مشارکت برابر با ۴/۳۶ است که در طیف هفت‌درجه‌ای لیکرت به عدد میانگین یعنی ۴ نزدیک است. بررسی ستون انحراف معیار نیز نشان می‌دهد که پراکندگی پاسخ اعضای نمونه بسیار پایین و کمتر از ۱/۵ در طیف هفت‌درجه‌ای لیکرت است که مطلوب تلقی می‌شود.

جدول ۴. شاخص‌های توصیفی ابعاد متغیر انگیزه مشارکت

| متغیر | ابعاد | میانگین | میا نه | نما | انحراف معیار | واریانس |
|---------------------------------|--------|---------|--------|-----|--------------|---------|
| ابعاد پیوستار روان‌شناختی (PCM) | لذت | ۴/۷۱ | ۵ | ۵ | ۱/۲۴۰ | ۱/۵۴۰ |
| | مرکزیت | ۴/۰۶ | ۴ | ۴ | ۱/۶۰۱ | ۲/۵۶۵ |
| | نشانه | ۴/۱۰ | ۴ | ۵ | ۱/۴۲۴ | ۲/۰۳۰ |
| پیوستار روان‌شناختی (PCM) | | | | | | |
| | | ۴/۲۹ | ۴ | ۴ | ۱/۱۲۴ | ۱/۲۶۶ |

همان‌گونه که در جدول فوق مشاهده می‌گردد در مدل ابعاد «لذت» «نشانه» و «مرکزیت» به ترتیب با میانگین‌های ۴/۷۱، ۴/۱۰ و ۴/۰۶ در رتبه‌های اول تا سوم قرار دارند. همچنین میانگین کل مدل برابر با ۴/۲۹ است که در طیف هفت‌درجه‌ای لیکرت به عدد میانگین یعنی ۴ نزدیک است. بررسی ستون انحراف معیار نیز نشان می‌دهد که پراکندگی پاسخ اعضای نمونه بسیار پایین و کمتر از ۵/۱ در طیف هفت‌درجه‌ای لیکرت است که مطلوب تلقی می‌شود. اعضای نمونه با توجه به نمره‌ای که در پرسشنامه مرتبط با مدل پیوستار

نقش جنسیت در محدودیت‌های ادراک‌شده و انگیزه‌های؛ خدادادیان و همکاران | ۲۲۳

روان‌شناختی به دست آورند در گروه‌های چهارگانه‌ی مدل (آگاهی، جذب، دل‌بستگی و وفاداری) جای‌دهی گردیدند. تعداد آن‌ها در هرکدام از طبقات به ترتیب آگاهی ۴۲، جذب ۷۹، دل‌بستگی ۱۲۶ و وفاداری ۵۳ نفر هستند.

جهت بررسی متغیر جنسیت در محدودیت‌ها و انگیزه‌ها باید به صورت جداگانه در هر سطح، تعداد «مردان» و «زنان» را از نظر نمره‌ی متغیرهای «محدودیت‌های درک شده» و «انگیزش مشارکت» دسته‌بندی کرد. جدول ۵ نشان می‌دهد که در هر یک از سطوح مدل چند مرد و چند زن وجود دارد.

جدول ۵. تعداد زنان و مردان در سطوح مختلف مدل پیوستار روان‌شناختی

| جنسیت | سطوح چهارگانه‌ی مدل | | | |
|-------|---------------------|-----|----------|---------|
| | آگاهی | جذب | دل‌بستگی | وفاداری |
| زنان | ۲۱ | ۳۴ | ۵۶ | ۱۹ |
| مردان | ۲۱ | ۴۵ | ۷۰ | ۳۴ |
| جمع | ۴۲ | ۷۹ | ۱۲۶ | ۵۳ |

برای بررسی متغیر جنسیت در متغیرهای اصلی (محدودیت‌های ادراک‌شده و انگیزش مشارکت) در سطوح چهارگانه مدل پیوستار روان‌شناختی (PCM) از آزمون t مستقل استفاده شد. نتایج این مقایسه در جدول ۶ نشان داده شده است.

جدول ۶. نتایج آزمون t مستقل برای مقایسه محدودیت‌ها و انگیزه‌های مشارکت گیرم‌های زن و مرد در سطوح مختلف مدل پیوستار روان‌شناختی (PCM)

| Sig | DF | T | انحراف معیار | | میاتگین | | آزمون لوین | | وضعیت واریانس | متغیر | سطوح PCM |
|-------|--------|--------|--------------|-------|---------|------|------------|-------|---------------------|-----------------|----------|
| | | | مرد | زن | مرد | زن | Sig | F | | | |
| ۰/۵۵۸ | ۴۰ | ۰/۵۹۱ | | | | | ۰/۵۶۳ | ۰/۳۴۰ | برابری واریانس‌ها | محدودیت درک شده | آگاهی |
| | | | ۰/۵۸۳ | ۰/۵۷۷ | ۴/۰۲ | ۴/۱۲ | | | نابرابری واریانس‌ها | | |
| ۰/۵۵۸ | ۳۹/۹۹۶ | ۰/۵۹۱ | | | | | | | برابری واریانس‌ها | | |
| ۰/۴۷۱ | ۴۰ | -۰/۷۲۸ | ۰/۶۲۹ | ۰/۸۱۵ | ۴/۳۰ | ۴/۱۳ | ۰/۳۱۷ | ۱/۰۲۸ | برابری واریانس‌ها | انگیزه مشارکت | |

| Sig | DF | T | انحراف معیار | | میانگین | | آزمون لوین | | وضعیت واریانس | متغیر | سطوح PCM |
|-------|---------|--------|--------------|-------|---------|------|------------|-------|---------------------|-------------------|-----------------|
| | | | مرد | زن | مرد | زن | Sig | F | | | |
| ۰/۴۷۱ | ۳۹/۵۷۹ | -۰/۷۲۸ | | | | | | | نابرابری واریانس‌ها | | |
| ۰/۳۵۹ | ۷۷ | -۰/۹۲۲ | | | | | | ۰/۵۴۱ | ۰/۳۷۷ | برابری واریانس‌ها | محدودیت درک شده |
| ۰/۳۵۹ | ۷۳/۵۹۷ | -۰/۹۲۲ | ۰/۶۹۹ | ۰/۶۵۲ | ۴/۲۷ | ۴/۱۲ | | | نابرابری واریانس‌ها | | |
| ۰/۱۱۶ | ۷۷ | -۱/۵۸۹ | | | | | | ۰/۱۳۴ | ۲/۲۹۳ | برابری واریانس‌ها | انگیزه مشارکت |
| ۰/۱۰۳ | ۷۷/۰۰۰ | -۱/۶۵۲ | ۰/۷۷۷ | ۰/۵۸۶ | ۴/۵۱ | ۴/۲۵ | | | نابرابری واریانس‌ها | | |
| ۰/۰۰۰ | ۱۲۴ | -۴/۳۷۱ | | | | | | ۰/۴۲۹ | ۰/۶۲۹ | برابری واریانس‌ها | محدودیت درک شده |
| ۰/۰۰۰ | ۱۲۱/۹۵۱ | -۴/۴۱۷ | ۱/۰۸۶ | ۰/۹۸۷ | ۴/۵۶ | ۳/۷۴ | | | نابرابری واریانس‌ها | | |
| ۰/۰۲۱ | ۱۲۴ | -۲/۳۴۱ | | | | | | ۰/۹۹۷ | ۱/۲۳۴ | برابری واریانس‌ها | انگیزه مشارکت |
| ۰/۰۲۲ | ۱۱۵/۳۲۱ | -۲/۳۲۸ | ۰/۹۷۰ | ۱/۰۱۹ | ۴/۷۴ | ۴/۳۲ | | | نابرابری واریانس‌ها | | |
| ۰/۰۰۰ | ۵۱ | -۴/۰۵۸ | | | | | | ۰/۱۰۹ | ۲/۶۶۶ | برابری واریانس‌ها | محدودیت درک شده |
| ۰/۰۰۱ | ۲۷/۱۴۶ | -۳/۶۳۰ | ۰/۵۹۹ | ۰/۸۹۹ | ۴/۷۱ | ۳/۸۷ | | | نابرابری واریانس‌ها | | |
| ۰/۰۰۰ | ۵۱ | -۵/۵۹۳ | | | | | | ۰/۷۲۴ | ۰/۱۲۶ | برابری واریانس‌ها | انگیزه مشارکت |
| ۰/۰۰۰ | ۳۴/۷۳۷ | -۵/۴۵۷ | ۰/۹۳۶ | ۱/۰۲۰ | ۵/۰۶ | ۳/۵۱ | | | نابرابری واریانس‌ها | | |

با توجه به نتایج تجزیه و تحلیل داده‌های دو متغیر اصلی پژوهش در بین گیم‌های زن و مرد در سطوح چهارگانه مدل پیوستار روانشناسی، نتایجی به شرح زیر قابل مشاهده است:

الف) سطح آگاهی: در این سطح هم برای متغیر «محدودیت درک شده» و هم برای متغیر «انگیزه مشارکت» سطح معنی‌داری آزمون لوین بیشتر از ۰/۰۵ است؛ لذا فرض صفر مبنی بر تساوی واریانس‌های دو گروه زنان و مردان هم از نظر نمره‌ی «محدودیت درک شده» و هم از نظر نمره‌ی «انگیزه مشارکت» تائید شد و در سطح آگاهی، تفاوت معنی‌داری بین زنان و مردان در دو متغیر «محدودیت درک شده» و «انگیزه مشارکت» وجود ندارد ($p > 0.05$)

ب) سطح جذب: در این سطح هم برای متغیر «محدودیت درک شده» و هم برای متغیر «انگیزه مشارکت» سطح معنی‌داری آزمون لوین بیشتر از ۰/۰۵ است؛ لذا فرض صفر مبنی بر تساوی واریانس‌های دو گروه زنان و مردان هم از نظر نمره‌ی «محدودیت درک شده» و هم از نظر نمره‌ی «انگیزه مشارکت» تائید شد و در سطح جذب، تفاوت معنی‌داری بین زنان و مردان در دو متغیر «محدودیت درک شده» و «انگیزه مشارکت» وجود ندارد ($p > 0.05$)

ج) سطح دل‌بستگی: در این سطح هم برای متغیر «محدودیت درک شده» و هم برای متغیر «انگیزه مشارکت» سطح معنی‌داری آزمون لوین بیشتر از ۰/۰۵ است؛ لذا فرض صفر مبنی بر تساوی واریانس‌های دو گروه زنان و مردان هم از نظر نمره‌ی «محدودیت درک شده» و هم از نظر نمره‌ی «انگیزه مشارکت» تائید شد و در سطح دل‌بستگی، تفاوت معنی‌داری بین زنان و مردان در دو متغیر «محدودیت درک شده» و «انگیزه مشارکت» وجود دارد ($p < 0.05$)؛ بدین معنی که در مرحله وفاداری از پیوستار روان‌شناختی، زنان میانگین نمره محدودیت درک شده کمتری نسبت به مردان دارند و همچنین مردان دارای میانگین نمره انگیزش مشارکت بیشتری نسبت به زنان هستند.

د) سطح وفاداری: این سطح هم برای متغیر «محدودیت درک شده» و هم برای متغیر «انگیزه مشارکت» سطح معنی‌داری آزمون لوین بیشتر از ۰/۰۵ است؛ لذا فرض صفر مبنی بر تساوی واریانس‌های دو گروه زنان و مردان هم از نظر نمره‌ی «محدودیت درک شده» و هم از نظر نمره‌ی «انگیزه مشارکت» تائید شد و در سطح وفاداری، تفاوت معنی‌داری بین زنان و مردان در دو متغیر «محدودیت درک شده» و «انگیزه مشارکت» وجود دارد ($p < 0.05$)؛

بدین معنی که در مرحله وفاداری از پیوستار روان‌شناختی، زنان میانگین نمره محدودیت درک شده کمتری نسبت به مردان دارند و همچنین مردان دارای میانگین نمره انگیزش مشارکت بیشتری نسبت به زنان هستند.

بحث و نتیجه‌گیری

این تحقیق باهدف بررسی جنسیت در درک محدودیت‌ها و انگیزه‌های مشارکت گیمرهای ایرانی بر اساس مدل پیوستار روان‌شناختی (PCM) انجام شد. نتایج نشان داد که در سطوح اولیه مدل (یعنی آگاهی و جذب) جنسیت بر درک محدودیت‌ها و انگیزه‌های مشارکت‌کنندگان تأثیری ندارد اما با پیشرفت افراد در مراحل مدل و رسیدن به طبقات بالای مدل (یعنی دل‌بستگی و وفاداری) در هر دو متغیر محدودیت‌ها و انگیزه‌ها نمرات کسب‌شده توسط مردان بیشتر است. درواقع، نتایج مطالعه حاضر نشان می‌دهد در سطوح اولیه مدل تفاوتی میان انگیزه و محدودیت‌های بازیکنان زن و مرد وجود ندارد که این نتیجه تا این مرحله هم‌راستا با مطالعه هایینی و همکاران^۱ (۲۰۰۶) است؛ اما در این مطالعه، نتایج نشان داد زمانی که لازم است افراد با مشارکت بیشتر وفاداری خود را بالا ببرند و انگیزه بیشتری برای ادامه راه داشته باشند، زنان نتوانسته‌اند به‌واسطه محدودیت‌هایی که درک می‌کردند، این کار را انجام دهند با این حال که مردان هم تقریباً همان محدودیت‌ها را درک می‌کنند اما می‌توانند انگیزه‌های قوی‌تری از خود نشان دهند و بر محدودیت‌ها غلبه کنند. شاید برای درک و تفسیر عمیق‌تری از نتایج تحقیق لازم بود که مطالعه حاضر را با شبیه‌ترین مطالعات صورت گرفته مقایسه کنیم؛ اما متأسفانه مطالعه‌ای که محدودیت‌ها و انگیزه گیمرها را نشان داده باشد و هم‌زمان میزان وفاداری آن‌ها را نیز بسنجد یافت نشد. با این حال، مطالعات الکساندریس و همکاران (۲۰۱۷) و جئون و کاسپر^۲ (۲۰۲۱) تا حدودی با این تحقیق شباهت دارند. در مطالعه الکساندریس و همکاران (۲۰۱۷) میزان محدودیت‌های درک شده اسکی‌بازان بر اساس مدل اندازه‌گیری شد و نتایج نشان داد هرچقدر افراد

1. Heine, et al.

2. Jeon & Casper

در مراحل مدل پیشرفت کرده‌اند از محدودیت‌های آنان کاسته شده و به فعالیت وفادار شده‌اند اما تأثیر جنسیت در این تحقیق بررسی نشده بود و به همین خاطر تشخیص اینکه آیا واقعاً مشارکت‌کنندگان زن و مرد هر دو به یک اندازه محدودیت‌ها و انگیزه‌ها را درک کرده‌اند ممکن نیست. در مطالعه ما بر اساس تجزیه و تحلیل داده‌های موجود تفاوت میان هر دو جنس به وضوح مشخص شده است به این صورت که هرچه در مراحل مختلف مدل پیشروی می‌کنیم تعداد زنان نسبت به مردان کمتر می‌شود تا جایی که در آخرین مرحله یعنی وفاداری تعداد مردان تقریباً دو برابر زنان می‌شود. بر همین اساس، با توجه به تعداد افراد حاضر در هر طبقه می‌توان گفت که زنان در انجام بازی‌های ویدیویی وفاداری کمتری نسبت به مردان از خود نشان داده‌اند و به واسطه محدودیت‌هایی که درک کرده‌اند در سطوح پایین‌تر مدل مانده‌اند.

با توجه به تجزیه و تحلیل داده‌ها می‌توان دریافت که هم زنان و هم مردان تقریباً انگیزه‌ها و محدودیت‌های یکسانی داشته‌اند اما این شدت درک محدودیت‌ها و قدرت انگیزه‌ها بوده است که باعث شده مردان نسبت به زنان در مراحل مدل پیشرفت کنند. یکی از نکاتی که در بسیاری از مطالعات مدل پیوستار روان‌شناختی می‌توان مشاهده کرد تعداد افراد حاضر در طبقات دل‌بستگی و وفاداری است در این مطالعه نیز مانند مطالعات بیتون و فانک^۱ (۲۰۰۹) فانک و همکاران (۲۰۱۱) و جئون و کاسپر (۲۰۲۱) تعداد افراد حاضر در مرحله دل‌بستگی دو برابر تعداد افراد حاضر در مرحله وفاداری است. این امر نشان‌دهنده این موضوع مهم است که برای رسیدن به وفاداری کامل، افراد در مرحله دل‌بستگی محدودیت‌ها را با شدت خاصی تجربه می‌کنند که باعث می‌شود در همان مرحله از دل‌بستگی بمانند و به وفاداری کامل در آن فعالیت دست نیابند. در اکثر پژوهش‌های که مدل پیوستار روان‌شناختی را بکار برده‌اند تعداد افراد مشارکت‌کننده در دو طبقه دل‌بستگی و وفاداری شباهت وجود داشته اما در درک محدودیت‌ها و انگیزه‌های آنان در این مراحل احتمالاً با توجه به زمینه و مکان اجرای تحقیق تفاوت‌هایی وجود داشته است. همان‌طور که نتایج تحقیقات گارسیا و مریلو (۲۰۲۰) نیز نشان می‌دهد، انجام یک تحقیق یکسان در

1. Beaton & funk

فرهنگ‌های مختلف می‌تواند نتایج متفاوتی را در پی داشته باشد. علاوه بر این، ایتو و همکاران^۱ (۲۰۱۷) در مطالعه خود بیان کردند که انواع نظریه‌های فراغت در فرهنگ‌های مختلف باید سنجیده شود زیرا ممکن این تفاوت فرهنگی باعث تفاوت در نحوه انجام فعالیت‌های فراغتی شود. در کشور ما بر اساس فرهنگ غالب، انجام بازی‌های ویدئویی فعالیت بسیار مردانه تلقی می‌شود زیرا بر اساس آمار موجود ۶۷ درصد از کل گیمرهای ایرانی مرد هستند (ICVGF, 2019)؛ بنابراین می‌توان این‌گونه استنباط کرد که نتایج تحقیقات این حوزه مطالعاتی در ایران می‌تواند بسیار تحت تأثیر فرهنگ‌های غالب جامعه ایرانی باشد. تمام مطالبی که تاکنون گفته شد و مورد بررسی قرار گرفت بیانگر افزایش علاقه افراد جامعه فارغ از هرگونه ویژگی‌های جمعیت شناختی (مانند: سن، درآمد، جنسیت و...) به بازی‌های ویدئویی است. زمانی که فعالیت‌های مانند بازی‌های ویدئویی این‌گونه رو به رشد است طبیعی است که پژوهش‌های زیادی در مورد آن صورت می‌گیرد که پژوهش ما نیز یکی از آن‌ها است. در یک نتیجه‌گیری کلی می‌توان گفت که در ایران بین مردان و زنان در انجام بازی‌های ویدئویی تفاوت‌های واضحی وجود دارد و زیرساخت‌های انجام این فعالیت غالباً مردانه هستند. زنان گیمر در ایران که تعداد بالایی نیز دارند بعد از جذب شدن به این فعالیت با درک محدودیت‌ها میزان وفاداری‌شان به فعالیت افزایش پیدا نمی‌کند؛ درحالی‌که مردان با نشان دادن انگیزه‌های قوی‌تر بر محدودیت‌های پیش رو غلبه می‌کنند و به فعالیت وفادار می‌شوند.

سپاسگزاری

محقق بر خود وظیفه می‌داند که از تمامی کسانی که در روند اجرای تحقیق مشارکت داشته‌اند، سپاسگزاری نماید.

حامی مالی

این پژوهش هیچ‌گونه کمک مالی از سازمان‌های دولتی، خصوصی و غیرانتفاعی دریافت

1. Ito, et al

نقش جنسیت در محدودیت‌های ادراک‌شده و انگیزه‌های؛ خدادادیان و همکاران | ۲۲۹


نکرده است.

تعارض منافع


این مقاله تعارض منافع ندارد.

ORCID

Milad Khodadadian

 <https://orcid.org/0000-0002-9696-9515>

Rasool Norouzi Seyed

 <https://orcid.org/0000-0003-0575-6811>

Hossini

Marjan Saffari

 <https://orcid.org/0000-0002-0257-7896>



منابع

- الهی، شعبان، عبدی، بهنام، دانایی فرد، حسن، (۱۳۸۹)، پذیرش دولت الکترونیک در ایران: تبیین نقش متغیرهای فردی، سازمانی و اجتماعی مطرح در پذیرش فناوری، چشم انداز مدیریت دولتی، شماره ۱، صص ۴۱-۶۷.
- جامی‌پور، مونا (۱۳۹۳). طراحی مدل بلوغ مدیریت دانش همراستا با استراتژی‌های کسب و کار. پایان‌نامه دکتری مدیریت سیستم، دانشکده مدیریت، دانشگاه تهران.
- پیران نژاد، علی. (۱۳۹۵). فرامطالعه ای بر پژوهش‌های دولت الکترونیک در ایران. فصلنامه علوم مدیریت ایران، سال یازدهم، شماره ۴۳، صص ۱۱۳-۱۳۴.
- راجر دی، ویمر؛ جوزف آر. دومینیک (۱۳۸۴)، تحقیق در رسانه‌های جمعی، مترجم: کاووس سید امامی، تهران: مرکز تحقیقات، مطالعات و سنجش برنامه‌های صدا و سیما جمهوری اسلامی ایران.
- سرداری، احمد، اعظمی، محسن. (۱۳۹۰)، بررسی عوامل مؤثر بر توسعه زیر ساخت‌های دولت الکترونیک در بخش بازرگانی ایران، دوفصلنامه راهبردهای بازرگانی، سال نوزدهم، شماره ۱، صص ۱۵-۴۰.
- محمودی، زکریا، توفیقیان، علی، اکبری، ایمان و محمودی، محمد. (۱۳۹۶). بررسی رابطه مصرف رسانه‌های ارتباطی با سرمایه اجتماعی معلمان شهرستان سی سخت. مجله رسانه، سال بیست و نهم، شماره ۱، صص ۵۷-۷۷.
- مقدسی ع. (۱۳۸۳). موانع و راهکارهای شکل‌گیری دولت الکترونیکی در ایران. فصلنامه مدیریت و توسعه، شماره ۲۲: ۶۸-۴۳.
- مقیم، سید محمد، اعلایی اردکانی، مصطفی، (۱۳۹۰)، سنجش شاخص‌های حکمرانی خوب و نقش دولت الکترونیک در ارتقای آن، مدیریت فناوری اطلاعات، دوره ۳، شماره ۸، صص ۱۷۱-۱۸۸.
- نوین‌هاب (۱۳۹۹)، تیر ماه، <https://dgto.ir/1qzd> و <https://b2n.ir/253719>
- قدمی، محسن و زهرا کوثر. (۱۳۹۲). تأثیر دولت الکترونیک بر مسئولیت‌پذیری اجتماعی. فصلنامه علمی پژوهشی مطالعات مدیریت. سال بیست و سوم، شماره ۷۱، صص ۷۵-۱۰۴.

References

- Alexandris, K., Du, J., Funk, D., & Theodorakis, N. D. (2017). Leisure constraints and the psychological continuum model: a study among recreational mountain skiers. *Leisure Studies*, 36(5), 670-683.
- Amato, M. P., Lundberg, N., Ward, P. J., Schaalje, B. G., & Zabriskie, R. (2016). The mediating effects of autonomy, competence, and relatedness during couple leisure on the relationship between total couple leisure satisfaction and marital satisfaction. *Journal of Leisure Research*, 48(5), 349-373.
- Astuti, S. I., Arso, S. P., & Wigati, P. A. (2015). Analisis standar pelayanan minimal pada instalasi rawat jalan di RSUD Kota Semarang. *Jurnal Kesehatan Masyarakat (Undip)*, 3(1), 103-111.
- Baker, B., Du, J., Sato, M., & Funk, D. C. (2020). Rethinking segmentation within the psychological continuum model using Bayesian analysis. *Sport Management Review*, 23(4), 764-775.
- Beaton, A. A., Funk, D. C., & Alexandris, K. (2009). Operationalizing a theory of participation in physically active leisure. *Journal of Leisure Research*, 41(2), 175-203.
- Bernhart, J. A., Wilcox, S., Decker, L., Ehlers, D. K., McKeever, B. W., & O'Neill, J. R. (2022). "It's having something that you've done it for": Applying Self-Determination Theory to participants' motivations in a for-cause physical activity event. *Journal of health psychology*, 27(1), 119-134.
- Carroll, B., & Alexandris, K. (1997). Perception of constraints and strength of motivation: Their relationship to recreational sport participation in Greece. *Journal of Leisure Research*, 29(3), 279-299.
- Chen, M., & Pang, X. (2012). Leisure motivation: An integrative review. *Social Behavior and Personality: an international journal*, 40(7), 1075-1081.
- Cianfrone, B. A., Zhang, J. J., & Ko, Y. J. (2011). Dimensions of motivation associated with playing sport video games: Modification and extension of the Sport Video Game Motivation Scale. *Sport, Business and Management: An International Journal*.1(2): 172-189.
- Crandall, R.(1980) Motivations for leisure. *Journal of Leisure Research*, 12(1): 45-54.
- Crawford, D. W., & Godbey, G. (1987). Reconceptualizing barriers to family leisure. *Leisure sciences*, 9(2), 119-127.
- Crawford, D. W., Jackson, E. L., & Godbey, G. (1991). A hierarchical model of leisure constraints. *Leisure sciences*, 13(4), 309-320.
- Cudo, A., Wojtasiński, M., Tużnik, P., Fudali-Czyż, A., & Griffiths, M. D. (2022). The Relationship between Depressive Symptoms, Loneliness, Self-Control, and Gaming Disorder among Polish Male and Female

- Gamers: The Indirect Effects of Gaming Motives. *International journal of environmental research and public health*, 19(16), 10438.
- Forni, D. (2020). Horizon Zero Dawn: the educational influence of video games in counteracting gender stereotypes. *Transactions of the Digital Games Research Association*, 5(1), 77-105.
- Frederick, C. M., & Ryan, R. M. (1995). Self-determination in sport: A review using cognitive evaluation theory. *International Journal of Sport Psychology*, 26(1), 5-23.
- Funk, D. C., & James, J. (2001). The psychological continuum model: A conceptual framework for understanding an individual's psychological connection to sport. *Sport management review*, 4(2), 119-150.
- Funk, D. C., Beaton, A., & Pritchard, M. (2011). The stage-based development of physically active leisure: A recreational golf context. *Journal of Leisure Research*, 43(2), 268-289.
- García, J., & Murillo, C. (2020). Sports video games participation: what can we learn for esports?. *Sport, Business and Management: An International Journal*, 10(2), 169-185.
- Greenberg, B. S., Sherry, J., Lachlan, K., Lucas, K., & Holmstrom, A. (2010). Orientations to video games among gender and age groups. *Simulation & Gaming*, 41(2), 238-259.
- Heine, S. J., Proulx, T., & Vohs, K. D. (2006). The meaning maintenance model: On the coherence of social motivations. *Personality and social psychology review*, 10(2), 88-110.
- Hossini, R. N. S., Ehsani, M., Kozechian, H., & Amiri, M. (2014). Review of the concept of human capital in sports with an emphasis on capability approach. *American Journal of Social Sciences*, 2(6), 145-151.
- ICVGF(2019). Iran Computer Games Foundation. <http://en.ircg.ir/>
- Ito, E., Walker, G. J., Liu, H., & Mitas, O. (2017). A cross-cultural/national study of Canadian, Chinese, and Japanese university students' leisure satisfaction and subjective well-being. *Leisure Sciences*, 39(2), 186-204.
- Jackson, E. L. (1999). Comment on Hawkins et al., "Leisure Constraints: A Replication and Extension of Construct Development". *Leisure Sciences*, 21(3), 195-199.
- Jeon, J. H., & Casper, J. M. (2021). An examination of recreational golfers' psychological connection, participation behavior, and perceived constraints. *Journal of Leisure Research*, 52(1), 62-76.
- Joiner, R., Iacovides, J., Owen, M., Gavin, C., Clibbery, S., Darling, J., & Drew, B. (2011). Digital games, gender and learning in engineering: Do females benefit as much as males?. *Journal of Science Education and Technology*, 20(2), 178-185.

- Jung-Woong, N., Min-Haeng, C., & Kang-Bon, G. (2009). The perceived constraints, motivation, and physical activity levels of South Korean youth. *South African Journal for Research in Sport, Physical Education and Recreation*, 31(1), 37-48.
- Kuic, V. (1981). Work, leisure and culture. *The Review of Politics*, 43(3), 436-465.
- Kuss, D. J., Kristensen, A. M., Williams, A. J., & Lopez-Fernandez, O. (2022). To Be or Not to Be a Female Gamer: A Qualitative Exploration of Female Gamer Identity. *International Journal of Environmental Research and Public Health*, 19(3), 1169.
- Liu, H., & Walker, G. J. (2015). The effects of urbanization, motivation, and constraint on Chinese people's leisure-time physical activity. *Leisure Sciences*, 37(5), 458-478.
- López-Cabarcos, M. Á., Ribeiro-Soriano, D., & Piñeiro-Chousa, J. (2020). All that glitters is not gold. The rise of gaming in the COVID-19 pandemic. *Journal of Innovation & Knowledge*, 5(4), 289-296.
- Lyu, S. O. (2017). Developmental process of Internet gaming disorder among South Korean adolescents: Effects of family environment and recreation experience. *Journal of Child and Family Studies*, 26(6), 1527-1535.
- Mahoney, J. L., & Stattin, H. (2000). Leisure activities and adolescent antisocial behavior: The role of structure and social context. *Journal of adolescence*, 23(2), 113-127.
- McCord, A., Cocks, B., Barreiros, A. R., & Bizo, L. A. (2020). Short video game play improves executive function in the oldest old living in residential care. *Computers in Human Behavior*, 108, 106337.
- Morlock, H., Yando, T., & Nigolean, K. (1985). Motivation of video game players. *Psychological reports*, 57(1), 247-250.
- Number of gamers worldwide 2023 | Statista. (a.n.d.-a). Retrieved December 6, 2021, from <https://www.statista.com/statistics/748044/number-video-gamers-world/>
- Orakani, S. N., Smith, K., & Weaver, A. (2021). Reframing the experiences of travellers with mobility impairments: Enhancing the leisure constraints model. *Journal of Hospitality and Tourism Management*, 47, 84-92.
- Orme, S. (2018). *Growing up gamers: female leisure in digital games culture* (Doctoral dissertation, Pennsylvania State University).
- Patzer, B., Chaparro, B., & Keebler, J. R. (2020). Developing a model of video game play: Motivations, satisfactions, and continuance intentions. *Simulation & Gaming*, 51(3), 287-309.
- Reiss, S. (2012). Intrinsic and extrinsic motivation. *Teaching of psychology*, 39(2), 152-156.

- Rocchi, M. A., Pelletier, L. G., & Couture, A. L. (2013). Determinants of coach motivation and autonomy supportive coaching behaviours. *Psychology of Sport and Exercise, 14*(6), 852-859.
- Ryan, R. M & Deci, E. L.(2000) When rewards compete with nature: The undermining of intrinsic motivation and self-regulation, *Intrinsic and Extrinsic motivation*, 13-54.
- Ryan, R. M., Rigby, C. S., & Przybylski, A. (2006). The motivational pull of video games: A self-determination theory approach. *Motivation and emotion, 30*(4), 344-360.
- Tekofsky, S., Miller, P., Spronck, P., & Slavin, K. (2016, June). The effect of gender, native English speaking, and age on game genre preference and gaming motivations. In *International Conference on Intelligent Technologies for Interactive Entertainment* (pp. 178-183). Springer, Cham.
- Vallerand, R. J., & O'Connor, B. P. (1989). Motivation in the elderly: A theoretical framework and some promising findings. *Canadian Psychology/Psychologie canadienne, 30*(3), 538.
- Vigato, M., & Babić, T. (2021). Research on Gamer Motivation Factors Based on the Gamer Motivation Model Framework. In *2021 44th International Convention on Information, Communication and Electronic Technology (MIPRO)* (pp. 730-735). IEEE.
- White, R. W. (1959). Motivation reconsidered: the concept of competence. *Psychological review, 66*(5), 297.
- Winn, J., & Heeter, C. (2009). Gaming, gender, and time: Who makes time to play?. *Sex roles, 61*(1), 1-13.
- Yao, S. X., Ellithorpe, M. E., Ewoldsen, D. R., & Boster, F. J. (2022). Development and validation of the Female Gamer Stereotypes Scale. *Psychology of Popular Media*.

References (In Persian)

- Amiri, M., & Norouzi Seyed Hossini, R. (2013). An introduction on qualitative research method in sport. *Tehran: University of Tehran Publication* (in Persian).
- Kosari, M., aghazadeh, M., & Seyed Hosseini, S. M. A. (2018). The study of Measure the attitude of the Iranian people about computer games. *Journal of Culture-Communication Studies, 19*(41), 91-120. (In Persian).
- Kousari, M., Hosseini, S. B., Taheri, A., & Alidadi, M. (2019). Applying binary logic to analysis of media function of serious games. *New Media Studies, 5*(19), 85-116. (In Persian).
- Musavi, H., & Seraji, F. (2019). Evaluating Six Iranian Serious Ggames Quality. *Journal of Culture-Communication Studies, 20*(47), 265-287

(In Persian).

Sanae, M., Zardoshtian, S., & Norouzi Seyyed Hosseini, R. (2012). The effect of physical activity on quality of life and life expectancy in the elderly of Mazandaran province. *Sports Management Studies*, 5(17), 137-58(In Persian).

Samadi, M., mohsenian, M., & Hoseyni Pakdehi, A. (2021). Drawing patterns of behaviors and communication actions of computer gaming users in Video Game clubs(GameNets) of Tehran. *New Media Studies*, 7(27), 119-77. (In Persian).



استناد به این مقاله: خدادادیان، میلاد، نوروزی سید حسینی، رسول، صفاری، مرجان. (۱۴۰۲). نقش جنسیت در محدودیت‌های ادراک‌شده و انگیزه‌های مشارکت گیمرهای ایرانی بر اساس مدل پیوستار روان‌شناختی، فصلنامه مطالعات رسانه‌های نوین، ۹(۳۴)، ۲۰۵-۲۳۵.

DOI: 10.22054/nms.2023.66927.1366



New Media Studies is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License..



پروہشگاہ علوم انسانی و مطالعات فرہنگی
پرتال جامع علوم انسانی