

Identifying the Emotional, Cognitive, and Physical Components of Group Online Games in the Lives of Adolescents: A Thematic Analysis

Saeed Banaie Zadeh ¹, Askar Atashafrouz ^{2*}, Gholamhossein Maktabi ³, Morteza Omidian ⁴

¹ Department of Educational Psychology, Shahid Chamran University of Ahvaz, Ahvaz, Iran

^{2*} Department of Psychology, Shahid Chamran University of Ahvaz, Ahvaz, Iran

³ Department of Psychology, Shahid Chamran University of Ahvaz, Ahvaz, Iran

Abstract

The present study was conducted with the aim of identifying and investigating the emotional, cognitive, and physical components of group online computer games in the lives of adolescents. Online computer games, with their increasing popularity among adolescents, while taking up a significant portion of their time, have their own specific effects on various functions of their lives. The method of this study was qualitative and based on the step-by-step thematic analysis method of Braun and Clark (2006). Sampling was non-probability and purposeful, and data collection was carried out through interviews. For this purpose, semi-structured interviews were conducted with 12 adolescents (who met the inclusion criteria for the study, which included consent to participate in the interview, experience playing group online computer games for more than 2 hours per day, and a history of more than 2 years in these games). Purposeful sampling was used until theoretical saturation was reached. Data analysis resulted in 46 primary codes, 5 basic themes, 3 organizational themes, and an overarching theme titled "Emotional, Cognitive, and Physical Components of Online Group Computer Games". The results showed that there are various components surrounding online group computer games that can have both positive and negative effects on the emotional and cognitive components, and also negatively affect the physical health of adolescents, who make up the majority of players of these games. Identifying and examining these components can be of significant help in designing and modifying cultural and educational programs, as well as establishing relationships with adolescents.

Keywords

Emotion, cognition, physical health, online computer games

Received
2025/08/31

Accepted
2025/09/16

* Corresponding author:
a.atashafrouz
@scu.ac.ir

 Copyright © 2026, Author(s). This is an open-access article published by Islamic Azad University, Sar.C. under the terms of the Creative Commons Attribution- CC BY 4.0 License (<http://creativecommons.org/licenses/by/4.0>) which permits unrestricted use, distribution, and reproduction in any medium, provided the original work is properly cited.

Citation: Banaie Zadeh, S., Atashafrouz, A., Maktabi, G., & Omidian, M. (2026). Identifying the Emotional, Cognitive, and Physical Components of Group Online Games in the Lives of Adolescents: A Thematic Analysis. *Qualitative Research in Educational Sciences*, 2(1), 150-173. <https://doi.org/10.71839/QRES.2026.1216461>



شناسایی مؤلفه‌های هیجانی، شناختی و جسمی بازی‌های برخط گروهی در زندگی نوجوانان: تحلیل مضمون

سعید بنائی‌زاده^۱، عسکر آتش‌افروز^{۲*}، غلامحسین مکتبی^۳، مرتضی امیدیان^۳

^۱ گروه روان‌شناسی تربیتی، دانشگاه شهید چمران اهواز، اهواز، ایران

^۲ گروه روان‌شناسی، دانشگاه شهید چمران اهواز، اهواز، ایران

^۳ گروه روان‌شناسی، دانشگاه شهید چمران اهواز، اهواز، ایران

چکیده

این پژوهش با هدف شناسایی و بررسی مؤلفه‌های هیجانی، شناختی و جسمی بازی‌های رایانه‌ای برخط گروهی در زندگی نوجوانان انجام شد. بازی‌های رایانه‌ای برخط با افزایش محبوبیت در بین نوجوانان، ضمن اختصاص بخش قابل توجهی از زمان آنها، بر روی کارکردهای مختلف زندگی آنها اثرات خاص خود را دارد. روش این پژوهش کیفی و به شیوه تحلیل مضمون گام به گام براون و کلارک (۲۰۰۶) بود. نمونه‌گیری به صورت غیراحتمالی و از نوع هدفمند و گردآوری داده‌ها از طریق مصاحبه انجام شد. بدین منظور، از دوازده نوجوان (با داشتن ملاک‌های ورود به پژوهش که شامل رضایت از شرکت در مصاحبه، تجربه بازی کردن بازی‌های رایانه‌ای برخط گروهی به صورت روزانه بیشتر از دو ساعت و سابقه حضور بیشتر از دو سال در این بازی‌ها را داشتند) مصاحبه‌های نیمه‌ساختار یافته صورت گرفت. نمونه‌گیری هدفمند تا رسیدن به اشباع نظری داده‌ها مورد استفاده قرار گرفت. تحلیل داده‌ها به ۴۶ کد اولیه، ۵ مضمون پایه، ۳ مضمون سازمان‌دهنده و یک مضمون فراگیر با عنوان «مؤلفه‌های هیجانی، شناختی و جسمی بازی‌های رایانه‌ای برخط گروهی» منجر شد. نتایج نشان داد مؤلفه‌هایی گوناگونی پیرامون بازی‌های رایانه‌ای برخط گروهی وجود دارد که می‌تواند بر مؤلفه‌های هیجانی و شناختی اثرگذاری مثبت و منفی و همچنین بر سلامت جسمانی نوجوانان که عمده گیم‌های این بازی‌ها را تشکیل می‌دهند، اثرگذاری منفی داشته باشند. شناسایی و بررسی این مؤلفه‌ها می‌تواند در طراحی و اصلاح برنامه‌های فرهنگی و تربیتی و همچنین ایجاد ارتباط مؤثر با نوجوانان کمک قابل توجهی کند.

تاریخ دریافت

۱۴۰۴/۰۶/۰۹

تاریخ پذیرش

۱۴۰۴/۰۶/۲۵

* نویسنده مسئول

a.atashafrouz

@scu.ac.ir

© حق تألیف برای مؤلفان محفوظ است. این مقاله با دسترسی آزاد توسط دانشگاه آزاد اسلامی واحد ساری و تحت مجوز کرییتیو کامنز (http://creativecommons.org/licenses/by/4.0) منتشر شده است که طبق مفاد آن هرگونه استفاده، تنها در صورتی مجاز است که به اثر اصلی به نحو مقتضی استناد و ارجاع داده شده باشد.

واژگان کلیدی

هیجان، شناخت، سلامت جسمی، بازی‌های رایانه‌ای برخط

مقدمه

با ورود به هزاره سوم میلادی، فناوری تکنولوژی‌های نوین به شکل فزاینده‌ای در حال گسترش هستند. تکنولوژی ابعاد مختلف زندگی انسان را در جوامع فعلی دستخوش تغییرات زیادی کرده و تأثیرات بسیاری بر سبک زندگی، ارتباطات اجتماعی، تجارت و خرید و فروش، آموزش و یادگیری و حتی سرگرمی‌های مردمان این کره خاکی گذاشته است و شاید دیگر نتوان به بررسی مسائل انسانی فارغ از تأثیرات تکنولوژی پرداخت. همان‌طور که شاهد هستیم بخش عمده‌ای از زندگی روزانه افراد صرف کار کردن با گوشی‌های تلفن همراه و رایانه‌های شخصی می‌شود و در این میان نرم‌افزارهای شبکه‌های ارتباط اجتماعی و بازی‌های رایانه‌ای بیشترین زمان استفاده کاربران را به خود اختصاص داده‌اند. بر طبق آمارهای جهانی تا سال ۲۰۲۳، بیش از ۵/۳ میلیارد کاربر فعال اینترنت در سراسر جهان وجود دارد که ۶۵/۴ درصد از جمعیت جهان را تشکیل می‌دهند و بیش از ۳ میلیارد و ۵۰۰ میلیون نفر از آنان در یکی از نرم‌افزارهای اجتماعی آنلاین عضویت داشته‌اند (شوال^۱، ۲۰۲۴). همچنین شایان ذکر است که با توجه به پیشرفت تکنولوژی و دسترسی افراد به نرم‌افزارها و سخت‌افزارهای به‌روز، سرگرمی‌های رایانه‌ای بیشتر از همیشه مورد اقبال و توجه افراد با سنین مختلف قرار گرفته است. براساس پژوهش‌های صورت گرفته بیش از ۳ میلیارد نفر از جمعیت جهانی با استفاده از پلتفرم‌های مختلف (رایانه شخصی، کنسول‌های خانگی، کنسول‌های قابل حمل، گوشی تلفن همراه و ...) تا سال ۲۰۲۲ میلادی به انواع بازی و گیم پرداخته‌اند (هووارث^۲، ۲۰۲۴). همچنین، بر طبق گفته‌های مدیرعامل بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای ایران و بر طبق آخرین پیمایش انجام گرفته توسط این نهاد، میزان گیمرهای ایرانی به بیش از ۳۲ میلیون نفر رسیده‌اند که نتایج نسبت به پیمایش قبلی از افزایش میانگین سنی بازیکنان و افزایش اقبال زنان و دختران نسبت به بازی‌های رایانه‌ای حکایت داشته است (زجاجی، ۱۳۹۹).

بازی‌های رایانه‌ای نسل جدید رسانه‌ها برای ایجاد دگرگونی‌های ظریف در مهارت‌های ذهنی و یکی از دروازه‌های کسب مهارت‌های اولیه برای ورود به فضای مجازی هستند. این بازی‌ها از طریق رایانه‌های شخصی، کنسول‌های بازی، گوشی‌های تلفن همراه و تبلت‌ها به صورت بازی‌های انفرادی

1. Shewale

2. Howarth

یا گروهی گسترش یافته‌اند (نیکوگفتار و شباهنگ، ۱۳۹۹). اتصال بازی‌های رایانه‌ای نوین به شبکه جهانی اینترنت و دسترسی عمده گیمرها به اینترنت پرسرعت، همچنین شیوع پاندمی کرونا و ممنوعیت تجمع افراد در موقعیت‌ها و مکان‌های پر رفت و آمد، سبب شده که تقاضا برای عضویت و بازی کردن در بازی‌های رایانه‌ای تعاملی و مبتنی بر ارتباط چند نفره بیش از پیش شود. از جمله این بازی‌ها می‌توان به بازی‌های محبوبی مثل «ندای وظیفه»^۱ یا «جنگ قبایل»^۲ که میلیون‌ها کاربر در اقصی نقاط دنیا دارند و در آن افراد با ساخت تیم و گروه نظامی و چریکی به جنگ دشمنان خود می‌روند و در محیط بازی با ایجاد اتاق‌ها^۳ و ساخت گروه گفتگو پیرامون مسائل مختلف اشاره کرد. در تفاوت بازی‌های رایانه‌ای ساده و برخط می‌توان به این نکته مهم اشاره کرد که بازی‌های رایانه‌ای برخط بخش زیادی از ارتباطات اجتماعی روزانه گیمرها را درون خود به وجود می‌آورند. سازوکارهای درون بازی‌های آنلاین به سمتی حرکت کرده که بعد اجتماعی بازی‌ها برای گیمرها از علل اصلی میزان استقبال، رجوع مجدد و وقت گذاشتن برای یک بازی به حساب آید (رایت^۴ و همکاران، ۲۰۲۱). بازی‌های رایانه‌ای برخط نوین با اتصال به شبکه اینترنت و فراهم آوری بستر برای گفتگو، دوست‌یابی و ارتباط اجتماعی بر مؤلفه‌های مختلف اجتماعی زندگی گیمرها اثرگذار است (رمدانی^۵ و همکاران، ۲۰۲۳). ژانگ^۶ و همکاران (۲۰۱۵) در پژوهش خود ارتباط میان فردی دیجیتال را به‌عنوان شاخص جدید و اصلی ارتباطات اجتماعی انسانی مطرح و ضعف در این ارتباط را به کاهش سلامت روانی و آموزش صحیح آن را با بهبود و افزایش سلامت روانی در نوجوانان و والدین آنها مرتبط دانسته‌اند.

بازی‌های رایانه‌ای به‌دلیل گستردگی و پیچیدگی‌شان با طیف وسیعی از متغیرهای هیجانی و شناختی همچون تنش روانشناختی (سکيب^۷، ۲۰۱۷)، اضطراب (کابراس^۸ و همکاران، ۲۰۱۹)، خلق و خو (کاررا آریاس^۹ و همکاران، ۲۰۱۹) یادگیری (بار، ۲۰۱۸)، کنترل شناختی (قیصری و تهووری^{۱۰}،

-
1. Call of duty
 2. Clash of clans
 3. Room
 4. Raith
 5. Ramadhani
 6. Zhang
 7. Saquib
 8. Cabras
 9. Carrera Arias
 10. Tahavori

(۲۰۱۹)، کارکردهای هیجانی (گاتن و همکاران، ۲۰۱۶)، عملکرد تحصیلی (درومند^۱ و سائر^۲، ۲۰۲۰) و ... مرتبط هستند. اما نکته حائز اهمیت این است که امروزه با توجه نوآوری‌های جدید، بازی‌های رایانه‌ای گروهی و برخط که نیازمند شکل‌گیری ارتباطات میان فردی برای پیشبرد مسیر و رسیدن به اهداف درون بازی است، می‌توانند به شکل دیگری بر مؤلفه‌های هیجانی و شناختی گیمرها اثرگذار باشد.

با پیدایش بازی‌های رایانه‌ای نوین مفهوم اعتیاد به بازی‌های اینترنتی^۳ به‌عنوان استفاده بیش از حد و اجباری از بازی‌های رایانه‌ای که منجر به مشکلات اجتماعی و یا عاطفی می‌شود، تعریف شده است. شواهد زیادی برای تأثیرات منفی اعتیاد به بازی‌های آنلاین بر سلامت روان کودکان و نوجوانان (به‌عنوان مثال، اضطراب، علائم افسردگی)، سلامت جسمانی (مانند محرومیت از خواب و عوامل خطر بیماری) و عملکرد تحصیلی وجود دارد (وانگ^۴ و همکاران، ۲۰۱۹). استفاده بیش از حد از بازی‌های آنلاین بر سلامت جسمی و روانی کودکان تأثیرات سوءیی از جمله فقدان تحرک بدنی، محرومیت از خواب و کاهش تعاملات اجتماعی چهره به چهره را برجا می‌گذارد (تسو و همکاران، ۲۰۲۲). اگرچه بازی‌های رایانه‌ای برخط و گشت و گذار در اینترنت به فعالیت‌های تفریحی محبوب برای کودکان و نوجوانان تبدیل شده‌اند، ولی نگرانی‌های فزاینده‌ای در مورد اعتیاد به بازی رایانه‌ای و اینترنت و خطرات مربوط به سلامت جسمی و روانی وجود دارد. براساس یک نظرسنجی اخیر در بریتانیا، ۵۳ درصد از والدین نگران استفاده فرزندانشان از فناوری و اینترنت بودند (ترووالا^۵ و همکاران، ۲۰۲۱).

بدون شک از علل عمده گرایش افراد به بازی‌های رایانه‌ای برخط گروهی، جنبه هیجانی این بازی‌هاست. برخی از یافته‌های پژوهش‌ها بر نقش این بازی‌ها بر افزایش خصومت نسبت به دیگران، خشونت، انزوا، کندی، تبلی، افزایش ضربان قلب و فشار خون تأکید داشته و عنوان کرده‌اند که استفاده مداوم از این بازی‌ها می‌تواند با ایجاد شرایط پیچیده هیجانی به ایجاد و یا تشدید رفتارهای وسواسی، افت عملکرد عاطفی، ضعف سیستم ایمنی بدن در بین گیمرها منتهی شود (الله‌یاری و

1. Drummond

2. Sauer

3. Internet Gaming addiction

4. Wang

5. Throuvala

همکاران، ۱۳۹۹). با این حال شناخت نسبی سازندگان بعضی از بازی‌های رایانه‌ای برخط گروهی از روانشناسی مخاطبان که عموماً قشر سنی نوجوان و جوان را شامل می‌شود، می‌تواند شرایطی را فراهم کند که این بازی‌ها به‌عنوان ابزاری در جهت ارضای نیازهای هیجانی گیمرها مورد استفاده قرار گیرد. لذت، ترس، خشونت، استرس، هوش هیجانی و ... از دیگر مؤلفه‌هایی است که در رابطه با هیجانات بازی‌های رایانه‌ای برخط گروهی مورد بررسی پژوهشگران قرار گرفته است (زادافشار و همکاران، ۱۳۹۸). به علاوه باید اضافه کرد که بیشتر مطالعاتی که پیرامون بازی‌های رایانه‌ای برخط انجام شده است، از اثرگذاری این بازی‌ها بر توانایی‌های شناختی افراد حکایت داشته‌اند. زمانی که گروه‌هایی در محیط‌های بازی‌های برخط چندکاربره تشکیل می‌شوند، با گذر زمان این شکل‌گیری پیچیده به یک نظم نسبی می‌رسد و کاربران به مرور می‌توانند رفتارهای خود را با دیگران همگام سازند. از جمله توانایی‌هایی که افراد می‌توانند در محیط‌های اجتماعی پیچیده مانند بازی‌های برخط به آن دست پیدا کنند، توانایی‌های شناختی است. توانایی‌های شناختی عبارت‌اند از فرایندهای عصبی دخیل در اکتساب، پردازش، نگهداری و کاربرست اطلاعات (بنگسون^۱، ۲۰۲۱). فرایندهای شناختی انسان به دلیل ضرورت حل مشکلات بوم‌شناختی و هدایت محیط‌های اجتماعی پیچیده و نوین تحول یافته‌اند. این توانایی‌ها رابط بین رفتار و ساختار مغز بوده و گستره وسیعی از توانایی‌ها از قبیل برنامه‌ریزی، توجه، بازداری پاسخ، حل مسأله، انجام همزمان تکالیف و انعطاف‌پذیری شناختی را در بر می‌گیرد (نجاتی، ۱۳۹۲). به علاوه باید گفت که فشار زیاد از بابت تصمیم‌گیری، مدیریت و کنترل شرایط در بازی‌های رایانه‌ای می‌تواند اثرات شناختی مخربی به همراه داشته باشد (هارتانتو^۲ و همکاران، ۲۰۱۷). بازی‌های گروهی برخط می‌تواند فرصتی را ایجاد کند که افراد در یک فضای مشترک گفتگو کنند، بازی کنند، از همدیگر الگو بگیرند و بر سطح یادگیری و توانایی‌های شناختی همدیگر اثرگذار باشند. مطالعه فراتحلیل توریل و همکاران (۲۰۱۴) بر روی ۲۰ مطالعه منتشر شده در طی ۲۰ سال نشان داد که بازی‌های رایانه‌ای اثرات متفاوتی بر عملکردهای شناختی مانند سرعت عمل در پاسخ، توجه و حافظه افراد دارد.

لازم به ذکر است که اثرات هیجانی و شناختی بازی‌های رایانه‌ای که بیشترین تأکید را بر یکجا نشستن و خیره شدن به صفحه نمایشگر دارد برای رسیدن به موفقیت دارند، تأثیراتی هم بر جسم و

1. Bengtsson

2. Hartanto

اندام‌های گیمرها خواهد داشت. لذا با توجه به اثرگذاری بازی‌های رایانه‌ای بر خط نوین بر مؤلفه‌های هیجانی و شناختی زندگی افراد، نیاز است با طراحی یک مطالعه کیفی جنبه‌های مختلف این نوع از بازی‌ها را از دریچه نگاه گیمرها که اغلب در سنین نوجوانی و جوانی هستند بررسی کرد و تجربیات، نظرات و خواسته‌های آنان را مورد توجه قرار داد تا بتوان به گونه بهتری به بررسی جوانب و تأثیرات مختلف این بازی‌های رایانه‌ای پیشرفته پرداخت. نکته حائز اهمیت این است که رسانه‌ها و ابزارهای نوین (فضای مجازی، بازی‌های رایانه‌ای) خود فرهنگی را به وجود آورده است که بر فرهنگ عموم مردم به خصوص نوجوانان و جوانان تأثیر گذاشته است. لذا با وجود گستردگی روز افزون این رسانه‌ها، ابزارها، نرم‌افزارها و سخت‌افزارها که با محبوبیت و استقبال چشم‌گیری همراه بوده است، این پژوهش در صدد است که با استفاده از یک طرح کیفی، به شناسایی و بررسی مؤلفه‌های هیجانی، شناختی و جسمی بازی‌های رایانه‌ای بر خط گروهی در زندگی نوجوانان بپردازد.

روش‌شناسی

روش این پژوهش، کیفی از نوع تحلیل مضمون^۱ است. نمونه‌گیری به روش غیراحتمالی و از نوع هدفمند بود. شرکت‌کنندگان در این پژوهش دانش‌آموزان دوره دوم متوسطه بودند که تجربه بازی کردن گیم‌های آنلاین گروهی به صورت روزانه بیشتر از ۲ ساعت و سابقه حضور بیشتر از ۲ سال در این بازی‌ها را داشتند.

ملاک‌های عمومی ورود به بخش کیفی پژوهش: تمایل به شرکت در پژوهش و رضایت داشتن از ضبط صدای آنها در حین فرایند مصاحبه و توانایی برقراری ارتباط، مکالمه و مصاحبه و بیان مناسب تجارب اجتماعی، هیجانی و شناختی مرتبط با بازی‌های رایانه‌ای بر خط گروهی.

ملاک‌های اختصاصی ورود به بخش کیفی پژوهش: از لحاظ سنی در محدوده نوجوانی بین ۱۴ تا ۱۸ سال باشد؛ اشتغال روزانه به بازی‌های رایانه‌ای بر خط گروهی به میزان حداقل ۲ ساعت در روز؛ سابقه اشتغال به بازی‌های رایانه‌ای بر خط گروهی به مدت حداقل ۲ سال و دانش آموز باشد.

ابزار جمع‌آوری داده‌ها، مصاحبه نیمه‌ساختاریافته بود. بدین صورت که در یک فضای صمیمی ضمن اعلام بی‌طرفی پژوهشگر نسبت به اثرات بازی‌های رایانه‌ای بر خط و میزان بازی گیمرها در

روز، به برقراری ارتباط مؤثر اقدام شد و با توجه به ساختار شکل گرفته از طرح اولیه و مصاحبه‌های قبلی، پرسش‌هایی پیرامون مؤلفه‌های هیجانی، شناختی و جسمی بازی‌های رایانه‌ای برخط گروهی و ابعاد مثبت و منفی آنها مطرح شد. روایی پروتکل مصاحبه توسط سه کارشناس مطابق با اهداف و پرسش‌های پژوهش تأیید شد.

پس از انجام اولین مصاحبه که مدت ۴۵ دقیقه طول کشید، مسیر طرح پرسش‌ها برای مصاحبه دوم تعیین شد. هر بار پس از مصاحبه، ضمن پیاده‌سازی سؤال و جواب‌ها، به استخراج موضوعات اقدام می‌شد و از نتایج آن برای طرح در مصاحبه‌های بعدی بهره گرفته می‌شد. مصاحبه‌ها براساس اصل اشباع نظری^۱، تا زمانی که نکته تازه‌ای توسط مصاحبه شونده مطرح نشد، دنبال گردید. پس از ۸ مصاحبه در مصاحبه نهم موضوعات جدیدی اضافه نشد و بعد از آن تا ۱۲ مصاحبه ادامه پیدا کرد و پس از آن مصاحبه‌ای انجام نشد.

پس از جمع‌آوری داده‌ها به منظور تجزیه و تحلیل آنها، از فرایند گام به گام تحلیل مضمون براون^۲ و کلارک^۳ (۲۰۰۶) استفاده شد. این فرایند از شش گام اصلی شامل: ۱. آشنا شدن با داده‌ها؛ ۲. کدگذاری اولیه‌ها؛ ۳. جستجوی مضامین (تبدیل کدهای اولیه به مضمون)؛ ۴. مرور مضامین (که این مرحله به ترسیم شبکه مضامین منجر می‌شود)؛ ۵. نام‌گذاری و تعریف مضامین (تحلیل مضامین) و ۶. تهیه گزارش است. مطابق با نخستین گام تحلیل مضمون، مصاحبه‌ها انجام، ضبط و پیاده‌سازی شد. پس از مرور مکرر داده‌ها، کدگذاری آغاز گردید. مرحله سوم با تجزیه و تحلیل و نهایتاً ترکیب کدهای مختلف به شکل‌گیری مضامین منجر شد. در این مرحله، برخی از کدها به هیچ مضمونی اختصاص نیافت یا برخی از کدها به چندین مضمون اختصاص یافت. در مرحله بعد، با دسته‌بندی، ترکیب و تلخیص مضمون به دست آمده در مرحله قبل، شبکه مضامین ترسیم شد. شبکه مضامین^۴ براساس روندی مشخص، مضامین پایه (کدها و نکات کلیدی متن)، مضامین سازمان دهنده (به دست آمده از ترکیب و تلخیص مضامین پایه) و مضامین فراگیر (دربرگیرنده اصول حاکم بر متن به مثابه کل) را نظام‌مند می‌کند. سپس این مضامین به صورت نقشه‌های شبکه تارنما، رسم شد و مضامین

1. Theoretical saturation

2. Braun

3. Clarke

4. Thematic network

برجسته هر یک از این سه سطح همراه با روابط میان آنها را نشان می‌دهد (عابدی جعفری و همکاران، ۱۳۹۰).

به منظور اعتباریابی اطلاعات گردآوری شده، پس از انجام هر مصاحبه، محتوای مکتوب شده برای صحت تأیید برداشت از مصاحبه شونده به او ارائه می‌شد. همچنین برای اطمینان از کدگذاری و نام‌گذاری مضامین و مطابقت آنها با داده‌های پژوهش از روش توصیفی زمینه‌یابی استفاده شد و یافته‌ها توسط پنج عضو هیأت علمی دانشگاه شهید چمران اهواز که سابقه انجام پژوهش‌های مرتبط با موضوع این پژوهش را داشتند، بررسی شد.

از جمله اصول اخلاقی که در این پژوهش رعایت گردیده است می‌توان به موارد همچون آگاه‌سازی نوجوانان از تمامی جوانب پژوهش، محرمانه نگه داشتن اطلاعات شرکت‌کنندگان و همچنین پاسخ‌ها به جهت انتساب نتایج به فردی خاص، رعایت بی‌طرفی و اثرنگذاشتن ذهنیت پژوهشگر در تمامی مراحل گردآوری داده‌ها و قرارداد حق کناره‌گیری و خروج مشارکت‌کنندگان اشاره کرد.

یافته‌ها

مصاحبه شوندگان در این پژوهش ۱۲ نفر شامل ۱۲ نوجوان پسر مقطع متوسطه دوم با میانگین سنی ۱۶/۲ بودند که هر کدام تجربه بازی کردن گیم‌های آنلاین گروهی به صورت روزانه بیشتر از ۲ ساعت و سابقه حضور بیشتر از ۲ سال در این بازی‌ها را داشتند.

پژوهشگاه علوم انسانی و مطالعات فرهنگی
پرتال جامع علوم انسانی

جدول ۱. ویژگی‌های جمعیت شناختی شرکت‌کنندگان در پژوهش

رشته تحصیلی	سن	جنسیت	میزان سابقه در گیم‌های آنلاین (سال)	میزان زمان تقریبی اختصاص یافته روزانه به گیم آنلاین (ساعت)	بازی‌های رایانه‌ای برخط (گیم‌های آنلاین) گروهی تجربه شده
فنی و حرفه‌ای	۱۷	مرد	۶	۸	کال‌آف دیوتی / پابجی ^۱ فورتنایت ^۲ / کمبات مستر ^۳
فنی و حرفه‌ای	۱۶	مرد	۵	۳	کلش آف کلنز / کلش رویال ^۴
تجربی	۱۵	مرد	۵	۴	کلش آف کلنز / پابجی
ریاضی و فیزیک	۱۵	مرد	۴	۵	کلش آف کلنز / پابجی فری فایر ^۵ / ماینکرافت ^۶
تجربی	۱۶	مرد	۷	۳	کلش آف کلنز / فورتنایت / کمبات مستر
فنی و حرفه‌ای	۱۸	مرد	۵	۳	گنشین ایمپکت ^۷ / پابجی
انسانی	۱۶	مرد	۳	۵	کلش آف کلنز / پابجی / فورتنایت / کال‌آف دیوتی / مافیا صوتی
انسانی	۱۶	مرد	۴	۴	کلش آف کلنز / کلش رویال / پابجی
انسانی	۱۶	مرد	۵	۲	کلش آف کلنز / کال‌آف دیوتی / پابجی
انسانی	۱۷	مرد	۳	۴	کلش آف کلنز / کال‌آف دیوتی
فنی و حرفه‌ای	۱۶	مرد	۶	۴	کلش آف کلنز / ماینکرافت
فنی و حرفه‌ای	۱۶	مرد	۵	۳	پابجی / کال‌آف دیوتی

1. PUBG
2. Fortnite
3. Combat Master
4. Clash Royale
5. Free Fire
6. Minecraft
7. Genshin Impact

در مرحله نخست، پس از مکتوب کردن مصاحبه‌ها و مطالعه اولیه و مجدد داده‌ها، کدگذاری کلمه به کلمه و خط به خط داده‌ها به ۱۳۴ کد اولیه منجر شد. در ادامه، نمونه‌هایی از گزاره‌های کلامی در گفته‌های مصاحبه‌شوندگان گزارش می‌شود.

«میزان عصبی شدن در بازی از دست کارهای اشتباه همدیگر زیاد است» (هیجانی - عصبی شدن، مصاحبه شونده کد ۲).

«لذت و هیجان این بازی‌ها در گروهی بودنش است» (هیجانی - شادی، مصاحبه شونده کد ۲).
«وقتی که سطح ام در بازی بالاتر می‌رود، احساس غرور می‌کنم» (هیجانی - غرور، مصاحبه شونده کد ۹).

«مثلاً به جایی در بازی می‌رسی که خیلی برای آن تلاش کردی ولی یک دفعه - ۳۰ امتیاز می‌گیری. در بازی باید حواست به همه طرفت باشد که بهت حمله نشود. استرس زیادی دارد» (هیجانی - استرس، مصاحبه شونده کد ۴).

«مثلاً جایی در بازی هستی که خیلی حساس هست و از آن طرف نمی‌توانی بازی را استپ کنی و بروی. آنهایی که بازی نمی‌کنند در کی از استپ نشدن بازی ندارند و این اضطراب را خیلی زیاد می‌کند» (هیجانی - اضطراب، مصاحبه شونده کد ۴).

«گاهی با چند نفر در بازی دوست می‌شوی. وارد قبیله آنها می‌شوی، آنجا یک سری زحمت‌ها می‌کشی. از تو استفاده‌هایشان را می‌برند و بعد به‌طور مثال از قبیله تو را حذف می‌کنند و اینجور مسائل که خیلی آدم را ناراحت و عصبی می‌کند و اینکه شاید در زندگی واقعی مثلاً خانه نداشته باشم، لباسی که در واقعیت بخواهم را نداشته باشم ولی در یک بازی مثل بازی فایوم می‌تونم همه اینها را داشته باشم که تجربه هیجانی خیلی خوبی به همراه دارد. مثلاً در بازی می‌تونم پول در بیاورم، خیلی از کارها بکنم که در زندگی واقعی نمی‌تونم» (هیجانی - کسب قدرت، مصاحبه شونده کد ۵).

«بعضی از بازی‌ها که نیاز به استفاده از زبان انگلیسی دارند باعث شدند که به یادگیری زبان پردازم. مثلاً اوایل وقتی وارد بازی می‌شدم و می‌دیدم خیلی‌ها انگلیسی بلدند و می‌تونند درست از بازی استفاده کنند و من نمی‌تونم هم سطح آنها باشم، تصمیم گرفتم کم و بیش انگلیسی را یاد بگیرم و

از وقتی گیم آنلاین بازی می‌کنم خیلی سطح زبانم قوی شده است» (شناختی - یادگیری زبان، مصاحبه شونده کد ۸).

«اگر خیلی درگیر دنیای بازی باشی صددرصد نمی‌توانی کنترلش کنی. چون خواه یا ناخواه فکر و ذهنت با بازی درگیر می‌شود. مثلاً من در مدرسه از ساعت ۱۰ تا ۱۲ به این فکر می‌کنم که برگردم خانه و بروم دور بازی و فلان قابلیت را فعال کنم، فلان استراتژی را بچینم و ... آن شوق و ذوق بازی یک دفعه سر کلاس درس ذهنت را از هرچه هست به سمت بازی می‌برد و مثلاً در کلاس درس در لحظه‌ای که معلم دارد مطالب مهمی را می‌گوید در همان لحظه ذهنت پیش بازی می‌رود و آن مطلب را متوجه نمی‌شوی» (شناختی - عدم تمرکز، مصاحبه شونده کد ۶).

«احساس خلاقیت به آدم دست می‌دهد. به خودت می‌گویی توانستم خانه‌ای بسازم که کسی مثل آن نساخته است» (شناختی - خلاقیت، مصاحبه شونده کد ۳).

«شب‌ها حتماً باید برای همراهی با همگروهی‌ها بیدار بمانی و باعث می‌شود سر کلاس کسل و خسته باشیم» (جسمی - شب بیداری، مصاحبه شونده کد ۸).

«انرژی بازی آنلاین فقط ذهنی نیست، گاهی حس می‌کنی بدن درد گرفتی و توان کار فیزیکی نداری» (جسمی - سستی بدنی، مصاحبه شونده کد ۶).

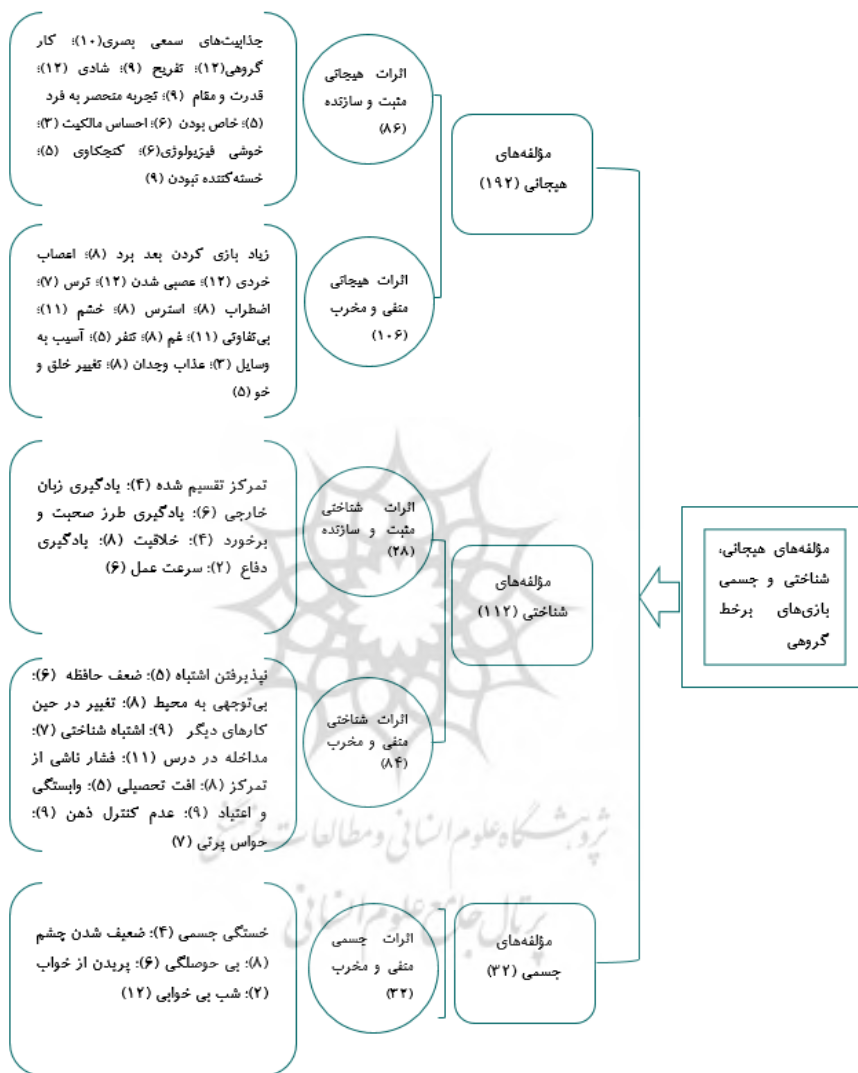
لازم به ذکر است که کدهای مشابه، حذف و در صورت لزوم تلفیق شد که در نهایت به ۴۶ کد اولیه منجر شد. نتایج آن در جدول ۲ نمایش داده شده است.

جدول ۲. کدگذاری اولیه داده‌ها

ردیف	کدگذاری اولیه	فراوانی	ردیف	کدگذاری اولیه	فراوانی
۱	جذابیت‌های سمعی و بصری	۱۰	۲۴	تغییر کلی خلق و خو به خاطر عصبانیت‌های زیاد در بازی	۵
۲	جذابیت کار گروهی و مشارکتی	۱۲	۲۵	کسب توانایی تمرکز تقسیم شده	۴
۳	تفریح و سرگرمی	۹	۲۶	یادگیری زبان‌های خارجی	۶
۴	تجربه شادی	۱۲	۲۷	یاد گرفتن طرز حرف زدن و طرز برخورد از بزرگترهای کاربلد به مسائل کامپیوتری	۴
۵	تجربه هیجانی کسب قدرت و مقام	۹	۲۸	بالا بردن خلاقیت	۶
۶	تجربه کسب چیزهای منحصر به فرد	۵	۲۹	یادگیری دفاع از خود	۲
۷	خاص به نظر رسیدن	۶	۳۰	زیاد شدن سرعت عمل	۶
۸	تجربه هیجانی مالکیت و مالک بودن	۳	۳۱	نپذیرفتن اشتباه	۵
۹	هیجانان فیزیولوژی و حس‌های خوشایند فیزیکی (ترشح دوپامین و...)	۶	۳۲	ضعف حافظه	۶
۱۰	کنجکاوی	۵	۳۳	بی توجهی به محیط	۸
۱۱	خسته کننده نبودن	۹	۳۴	انجام بازی در حین کارهای دیگر روزمره	۹
۱۲	زیاد بازی کردن بعد از برد	۸	۳۵	اشتباه شناختی مانند تجربه احساس بیشتر بودن میزان شکست‌ها نسبت به میزان پیروزی‌ها	۷
۱۳	اعصاب خردی بعد از باخت	۱۲	۳۶	مداخله در درس خواندن	۱۱
۱۴	عصبی شدن	۱۲	۳۷	فشار ناشی از تمرکز همزمان به موضوعات مختلف حین بازی	۸
۱۵	ترس	۷	۳۸	افت تحصیلی	۵
۱۶	اضطراب	۸	۳۹	وابستگی و اعتیاد به بازی	۹
۱۷	استرس	۸	۴۰	عدم کنترل ذهن	۹
۱۸	خشم	۱۱	۴۱	حواس پرتی در کلاس درس	۷
۱۹	بی‌تابی به علت عدم متوقف شدن بازی در شرایط حساس	۱۱	۴۲	خستگی جسمی	۴
۲۰	غمگین شدن	۸	۴۳	خستگی و ضعیف شدن چشم	۸
۲۱	تجربه تنفر	۵	۴۴	بی‌حوصلگی و سستی	۶
۲۲	آسب زدن به وسایل حین عصبانیت	۳	۴۵	پریدن از خواب با تداعی بازی در ذهن	۲
۲۳	تجربه عذاب وجدان به علت زیاد بازی کردن	۸	۴۶	شب بی‌خوابی	۱۲
مجموع			۳۳۶		

پس از کدگذاری، کدهای اولیه مجدداً از یک سو با یکدیگر و از سوی دیگر، با داده‌ها مقایسه شد که نتیجه این مرحله، تلفیق برخی از کدهای اولیه در یکدیگر و سرانجام، شکل‌گیری مضامین پایه بود. بر این اساس، کدهای اولیه ۱ تا ۱۱ مضمون «اثرات هیجانی مثبت و سازنده»، ۱۲ تا ۲۴ «اثرات هیجانی منفی و مخرب»، ۲۵ تا ۳۰ «اثرات شناختی مثبت و سازنده»، ۳۱ تا ۴۱ «اثرات شناختی منفی و مخرب» و ۴۲ تا ۴۶ را «اثرات جسمی منفی و مخرب» شکل دادند. از میان مضامین پایه به ترتیب، اثرات هیجانی منفی و مخرب (۱۰۶)؛ اثرات هیجانی مثبت و سازنده (۸۶)؛ اثرات شناختی منفی و مخرب (۸۴)؛ اثرات جسمی منفی و مخرب (۳۲) و اثرات شناختی مثبت و سازنده (۲۸) بیشترین فراوانی را به خود اختصاص دادند.

پس از بررسی و کنترل همخوانی مضامین پایه با کدهای مستخرج، با ترکیب و تلفیق مضامین پایه با یکدیگر تعداد سه مضمون سازمان دهنده با عناوین «مؤلفه‌های هیجانی»، «مؤلفه‌های شناختی» و «مؤلفه‌های جسمی» به ترتیب با فراوانی ۱۹۲، ۱۱۲ و ۳۲ نام‌گذاری شد. علاوه بر مضامین سازمان دهنده، «مؤلفه‌های هیجانی، شناختی و جسمی بازی‌های رایانه‌ای بر خط گروهی» به عنوان مضمون فراگیر، در کانون شبکه مضامین قرار گرفت. شبکه مضامین پایه، سازمان دهنده و فراگیر همراه با فراوانی هر یک در شکل ۱ نمایش داده شده است.



شکل ۱. شبکه مضامین مؤلفه‌های هیجانی، شناختی و جسمی بازی‌های رایانه‌ای برخط گروهی

بحث و نتیجه‌گیری

این پژوهش در پی شناسایی و بررسی مؤلفه‌های هیجانی، شناختی و جسمی بازی‌های رایانه‌ای برخط گروهی در بین نوجوانان با به کارگیری روش تحلیل مضمون بود. نتایج این مطالعه نشان داد که مؤلفه‌های هیجانی، شناختی و جسمی هر کدام با توجه ابعاد به اثرات مثبت و سازنده و منفی و مخرب، پیرامون بازی‌های رایانه‌ای برخط گروهی نوین که گیم‌های زیادی از اقصی نقاط دنیا بخشی از ساعات روزانه خود را به آنها اختصاص می‌دهند، قابل تعریف می‌باشند. بازی‌ها و سرگرمی‌های مختلف از دیرباز در همه جوامع انسانی وجود داشته و امروزه به تبع پیشرفت تکنولوژی، حالت جدیدی به خود گرفته است که نیاز است این بازی‌ها و سرگرمی‌ها از جنبه‌های مختلف مورد بررسی قرار بگیرند. مطابق با یک ضرب‌المثل قدیمی ایرانی که می‌گوید: «بازی اشکنک داره، سرشکستک داره»، این توصیه از قدیم الایام برای انواع و اقسام بازی‌ها وجود داشته و بازیکنان و شرکت‌کنندگان باید بدانند که بازی علیرغم جنبه لذت بخش خود، جنبه‌هایی هم دارد که می‌تواند آسیب‌هایی در پی داشته باشد. بازی‌های رایانه‌ای برخط نوین به سبب پویایی، در لحظه بودن، جذابیت محیط کاربری، شبکه سازی اجتماعی، دسترسی و یادگیری راحت و ... طرفداران زیادی در افراد با سنین مختلف دارد و همچنان که آمارها نشان می‌دهد، می‌توان گفت که روز به روز بر تعداد این طرفداران و گیم‌ها اضافه خواهد شد. بازی‌های رایانه‌ای برخط به اقتصاد پویا و با گردش بالایی تبدیل شده که استودیوهای بازی سازی را به ساخت انواع بازی‌های رایانه‌ای نوین با ویژگی‌ها و دسترسی‌پذیری‌های کاملاً جدیدی تشویق کرده است (ژانگ^۱ و همکاران، ۲۰۲۴). بازی‌های نوین رایانه‌ای را نمی‌توان فارغ از جنبه‌های هیجانی و شناختی آنها سنجید زیرا دسترسی کاربران و گیم‌ها به اینترنت پر سرعت و تلاش سازندگان بازی‌ها برای مهیج ساختن هرچه بیشتر بازی‌های رایانه‌ای برخط، باعث شده که این بازی‌ها بر مؤلفه‌های مختلف زندگی یک گیم‌ر که تعداد زیادی از آنان در سنین کودکی و نوجوانی هستند، اثرات مختلفی داشته باشد. با این حال نمی‌توان از ایجاد فرصت‌هایی که این بازی‌ها می‌توانند در تقویت تعاملات بین فردی با حذف کلیشه‌های جنسیتی، اشتراک گذاری دانش، سوق دادن فعالیت‌های انفرادی به فعالیت‌های جمعی، ایجاد تعادل بین

مهارت‌ها و ایجاد چالش‌های شناختی و اجتماعی داشته باشند، به سادگی عبور کرد (رایت و همکاران، ۲۰۲۱).

در خلال مصاحبه با گیم‌های نوجوان، مضامین زیادی در رابطه هیجانات تجربه شده و اثرات مطلوب و نامطلوب هیجانات بازی‌های آنلاین گروهی استخراج شد. همچنین که فراوانی‌های به‌دست آمده از مضامین نشان می‌دهد، مؤلفه‌های هیجانی به‌عنوان مقوله مهم پیرامون بازی‌های رایانه‌ای برخط گروهی که تنش لحظه به لحظه‌ای دارند، تعریف می‌شود. بخشی از این ابعاد هیجانی بازی‌های رایانه‌ای برخط به ارتباطات اجتماعی شکل گرفته در این بازی‌ها بر می‌گردد. در این بازی‌ها گیم‌ها با افراد جدیدی آشنا می‌شوند و رابطه‌های دوستانه‌ای شکل می‌دهند که گاه این دوستی‌های ساده و مجازی به دوستی‌های صمیمی در محیط‌های واقعی بدل می‌گردد. صحبت‌های گیم‌ها پیرامون ارتباطات میان فردی شکل گرفته در بازی‌های آنلاین، حاکی از یک جنبه و اساسی برای خود آنهاست چنانچه دوست‌یابی، عضوی از گروه بودن، خوش‌گذرانی در کنار دوستان، رابطه خصوصی با جنس مخالف، نظرخواهی و مشارکتی عمل کردن و... بخشی از تجارب زیسته گیم‌های نوجوان در بازی‌های رایانه‌ای برخط است. به‌گونه‌ای که برخی از شرکت‌کنندگان در پژوهش، هیجان اصلی این بازی‌ها را منوط به گروهی بودن و بازی برخط در کنار افراد دیگر عنوان کرده‌اند و غیربرخط (آفلاین) بودن بازی‌ها را از جنبه هیجانی بی‌ارزش قلمداد می‌کردند. در کنار تجربه سرگرمی، شادی‌های مرتبط با پیروزی، بالارفتن سطح خوشایند پاداش مغزی نمی‌توان از اثرات منفی و مخرب این نوع از بازی‌ها به سادگی‌ها گذشت. اغلب بازی‌های رایانه‌ای برخط مکانیسمی برای متوقف کردن بازی از جانب گیم‌تعریف نکرده‌اند. این مشکل سبب ایجاد اضطراب و استرس بیش از حد (به نوعی متفاوت با بازی‌های رایانه‌ای عادی) و فشار وارد کردن از طرف همگروهی‌ها می‌شود، فرصت فکر کردن و تأمل را از افراد می‌گیرد و به قدری آنها در فضای خود درگیر می‌کند چنانکه نمی‌توانند به محرک‌های محیطی اطراف خود به درستی پاسخ دهند. گرایش هیجانی به این نوع از بازی‌ها بعضی اوقات ممکن است به حدی زیاد شود که در خلق و خوی افراد به‌طور کلی تأثیرگذار باشد و به قول خودشان از آنها فردی عصبی بسازد. نتایج پژوهش کوکو^۱ و همکاران (۲۰۱۸) در تبیین عوارض هیجانی درگیرکننده در بازی‌های رایانه‌ای برخط با

یافته‌های این پژوهش هم‌راستا است. همچنین، نتایج پژوهش حاضر در تبیین مؤلفه‌های هیجانی بازی‌های رایانه‌ای برخط همچون خشم، پرخاشگری، خصومت و تنفر با نتایج پژوهش یائو^۱ و همکاران (۲۰۱۹) همسو است. به علاوه، پژوهش پاولاچینی^۲ و همکاران (۲۰۲۲) در بررسی اثرات هیجانی مخرب بازی‌های رایانه‌ای برخط در دوران پاندمی کرونا با یافته‌های این پژوهش هم‌جهت است.

در طی این پژوهش و در خلال مصاحبه‌ها، نکات قابل توجهی در رابطه با مؤلفه‌های شناختی پیرامون بازی‌های رایانه‌ای برخط مطرح شد که به سبب فراوانی مضمون‌های استخراج شده بعد از مؤلفه‌های هیجانی در رده بعدی قرار می‌گیرد. بازی‌های رایانه‌ای برخط را باید از حیث جنبه مؤلفه‌های شناختی از بازی‌های رایانه‌ای معمولی متمایز دانست. برخلاف بازی‌های کنسولی و یا آفلاین کامپیوتری و تلویزیونی، بازی‌های برخط با ایجاد توانایی برقراری ارتباطات اجتماعی حول محور بازی که عمدتاً اساس و شاکله این سبک از بازی‌ها هستند اثرات شناختی متفاوتی ایجاد کنند. یادگیری زبان، طرز برخورد، برنامه‌نویسی کامپیوتری و بالارفتن خلاقیت به سبب حضور در جمع‌های متفاوت درون بازی از اثرات شناختی مثبتی است که گیم‌های نوجوان‌بدان اذعان داشتند. با این حال فشار تمرکز به سبب نیاز به توجه همزمان به پیشبرد اهداف بازی و در عین حال تبدیل به پاشنه آشیل و نقطه ضعف گروه نشدن، حواس‌پرتی و درگیر کردن حافظه، افت تحصیلی و ایجاد تداخل در ذهنیت مطالعه‌گر دانش‌آموز از اثرات شناختی مخربی است که بازی‌های رایانه‌ای برخط به سبب درگیر کردن زیاد گیم‌ها می‌تواند ایجاد کند. ایجاد وابستگی و اعتیاد به بازی‌ها، از سیاست‌های برخی شرکت‌های بازی‌ساز هست که به واسطه طراحی سازوکارهای وابسته‌کننده (نظیر سطح پیشرفت و یادآوری خودکار آن، مکانیسم همیشگی مقایسه بین گیم‌ها از جنبه دارایی‌ها و تجهیزات لجستیک درون بازی و...) به درآمدهای مالی زیادی دست پیدا کرده‌اند (کولسانته^۳ و همکاران، ۲۰۲۲). با این حال نباید از جنبه‌های مثبت بازی‌های رایانه‌ای برخط بر پیشرفت توانایی‌های شناختی غافل شد. نتایج پژوهش علی‌یاری^۴ و همکاران (۲۰۱۹) در ارتباط با بهبود توانایی‌های شناختی و همچنین نتایج

1. Yao

2. Pallavicin

3. Colasante

4. Aliyari

پژوهش مورسیدین^۱ و همکاران (۲۰۲۲) در ارتباط با پیشرفت در یادگیری زبان انگلیسی در بین گیمرها با یافته‌های این پژوهش هم جهت است.

همچنین، در روند پژوهش و در گفته‌های مصاحبه شونده‌گان، مضمون‌هایی در ارتباط با مؤلفه‌های جسمی بازی‌های رایانه‌ای برخط استخراج شد. به تعبیر شرکت کنندگان در پژوهش، اثرات جسمانی بازی‌های رایانه‌ای برخط در پی اثرات هیجانی و شناختی آنها، حائز نکته مثبت و سازنده‌ای نمی‌باشند. شب برای گیمرهای نوجوان بهترین زمانی است که بتوانند فارغ از محرک‌های محیطی و ارتباطات خانوادگی و زمان مطالعه درسی، تمرکز مناسب برای فضای بازی برخط را به دست آورند که در طی آن گاه نیاز هست ساعت‌هایی وقفه و بدون داشتن دکمه‌ای جهت توقف، به تجربه بازی پرداخت. نداشتن ساعت خواب مناسب حوصله و توان لازم ذهنی و جسمی را برای فعالیت‌های روزانه را با اختلال رو به رو می‌کند به طوری که فرد را با احساس بی‌قراری، از خود بیگانگی، عدم اعتماد به نفس، ضعف جسمی، بی‌اشتهایی و نداشتن تمرکز و توجه لازم رو به رو می‌کند (اینگبار^۲، ۲۰۱۸). از سوی دیگر اکثر قریب به اتفاق نوجوانان به سبب دسترسی بهتر و هزینه‌های کمتر، از گوشی‌های همراه برای شرکت در بازی‌های برخط استفاده می‌کنند که صفحه کوچک نمایشگر و همچنین طریقه دست گرفتن اشتباه گوشی درحین بازی، با آسیب جسمانی همراه خواهد بود. به همین علت است که می‌بینیم در گفته‌های اکثر مصاحبه شونده‌گان به ضعف و خستگی چشمی اشاره شده است. نتایج این پژوهش در تبیین عوارض جسمانی بازی‌های رایانه‌ای برخط با یافته‌های پژوهش هوارد پله‌تیر^۳ (۲۰۲۰) و کان‌مروات^۴ (۲۰۲۳) همسو است.

هنگامی که شاهد هستیم بازی‌های رایانه‌ای برخط نوین با استقبال زیادی رو به رو هستند و روزه‌روز در حال گسترش و جذب کاربران و گیمرها از طرق مختلف و به میزان بالا هستند، لازم است که ضمن احترام به نظر گیمرها و مخاطبین، تجارب آنها با دیدگاه پژوهش‌محور مورد بررسی قرار بگیرد تا شاید راه‌گشایی برای مسئولان تصمیم‌گیرنده فرهنگی و تربیتی، سازندگان بازی‌ها و

1. Mursidin

2. Ayenigbara

3. Huard Pelletier

4. Khan Marwat

سرگرمی‌های رایانه‌ای، والدین، مربیان، معلمان و تمام افرادی باشد که با کودکان و نوجوانان ارتباط دارند.

در پایان، مطالعات کمی و آمیخته بیشتری برای تعمیم نتایج توصیه می‌شود. علاوه بر این پیشنهاد می‌گردد که:

- یافته‌های پژوهش‌های مرتبط برای والدین، معلمان، مربیان، روانشناسان کودک و نوجوان و کلیه افرادی که با نوجوانان سروکار دارند در مدارس و انجمن‌ها تبیین گردد.
- پژوهش‌هایی که قابلیت ساخت و به‌کارگیری بازی‌های رایانه‌ای برخط گروهی را به مثابه محیطی برای آموزش علمی بسنجند، طراحی گردند.
- از طراحان بازی‌های رایانه‌ای برخط ایرانی برای بررسی یافته‌های این پژوهش و به‌کارگیری نتایج در ابعاد هیجانی، شناختی و جسمی بازی‌های رایانه‌ای در محافل علمی و دانشگاهی دعوت به عمل آید.



منابع

- الله‌یاری، ایراندخت، صمدی، نسرين، مشفقى، شهره، نیکجو، رویا و بضاعت پور، فاطمه. (۱۳۹۹). مفید یا مضر بودن بازیهای رایانه‌ای کودکان و نوجوانان دغدغه خانواده‌های امروزی. *کنگره ملی سیمای سلامت خانواده، دانشگاه علوم پزشکی اردبیل*.
- زادافشار، سارا، قادری، فرزاد و عابدی، احمد. (۱۳۹۸). مروری بر نقش بازی‌های رایانه‌ای در فرایند تنظیم هیجان کودکان و نوجوانان. *پنجمین کنفرانس بین‌المللی بازی‌های رایانه‌ای؛ فرصت‌ها و چالش‌ها، دانشگاه اصفهان*.
- زجاجی، رایان. (۱۳۹۹). *بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای: ایران ۳۲ میلیون گیمر دارد* [اخبار و مقالات]. بازیابی شده در ۶ مهر ۱۳۹۹، از <https://vigiato.net/p/132262>
- عابدی جعفری، حسن، تسلیمی، محمدسعید، فقیهی، ابوالحسن و شیخ زاده، محمد. (۱۳۹۰). تحلیل مضمون و شبکه مضامین: روشی ساده و کارآمد برای تبیین الگوهای موجود در داده‌های کیفی. *اندیشه مدیریت راهبردی*، ۵(۲)، ۱۶۸-۱۵۱. <https://doi.org/10.30497/smt.2011.163>
- نجاتی، وحید. (۱۳۹۲). *پرسشنامه توانایی‌های شناختی، طراحی و بررسی خصوصیات روان‌سنجی. تازه‌های علوم شناختی*، ۱۵(۲)، ۱۰-۱۹.
- نیکوگفتار، محمد و شاهنگ، رضا. (۱۳۹۹). مقایسه نگرش به خشونت، همدلی و رشد اخلاقی در کاربران نوجوان انواع بازی‌های رایانه‌ای. *مطالعات روان‌شناسی تربیتی*، ۱۷(۳۷)، ۱۷۵-۱۹۸. <https://doi.org/10.22111/jeps.2019.5089>
- Aliyari, H., Sahraei, H., Erfani, M., Tekieh, E., Salehi, M., Kazemi, M., Daliri, M., Minaei, B., Agaei, H., Srahian, Hadipour, M., Ronaghi, M., & Ranjbar, A. (2019). The impacts of video games on cognitive function and cortisol levels in young female volunteers. *Journal of Experimental & Clinical NeuroSciences*, 6(1), 1-5. <https://doi.org/10.13183/jecns.v6i1.87>
- Ayenigbara, I. (2018). Gaming disorder and effects of gaming on health: An overview. *Journal of Addiction Medicine and Therapeutic Science*, 4(1), 001-003. <https://doi.org/10.17352/2455-3484.000025>
- Barr, M. (2018). Student attitudes to games-based skills development: Learning from video games in higher education. *Computers in Human Behavior*, 80, 283-294. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2017.11.030>

- Bengtsson, T. T., Bom, L. H., & Fynbo, L. (2021). Playing apart together: Young people's online gaming during the COVID-19 lockdown. *Young*, 29(4), 65–80.
- Braun, V., & Clarke, V. (2006). Using thematic analysis in psychology. *Qualitative Research in Psychology*, 3(2), 77–101. <https://doi.org/10.1191/1478088706qp063oa>
- Cabras, C., Cubadda, M. L., & Sechi, C. (2019). Relationships among violent and non-violent video games, anxiety, self-esteem, and aggression in female and male gamers. *International Journal of Gaming and Computer-Mediated Simulations*, 11(3), 15–37. <https://doi.org/10.4018/IJGCMS.2019070102>
- Carrera Arias, F. J., Boucher, L., & Tartar, J. L. (2019). The effects of videogaming with a brain-computer interface on mood and physiological arousal. *Games for Health Journal: Research, Development, and Clinical Applications*, 8(5), 366–369. <https://doi.org/10.1089/g4h.2018.0133>
- Colasante, E., Pivetta, E., Canale, N., Vieno, A., Marino, C., Lenzi, M., Benedetti, E., King, D. L., & Molinaro, S. (2022). Problematic gaming risk among European adolescents: A cross-national evaluation of individual and socio-economic factors. *Addiction*, 117(8), 2273–2283. <https://doi.org/10.1111/add.15843>
- Drummond, A., & Sauer, J. D. (2020). Timesplitters: Playing video games before (but not after) school on weekdays is associated with poorer adolescent academic performance: A test of competing theoretical accounts. *Computers & Education*, 144, 103704, 1–12. <https://doi.org/10.1037/ppm0000049>
- Gaetan, S., Bréjard, V., & Bonnet, A. (2016). Video games in adolescence and emotional functioning: Emotion regulation, emotion intensity, emotion expression, and alexithymia. *Computers in Human Behavior*, 61, 344–349. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2016.03.027>
- Gheisari, S., & Tahavori, E. (2019). CCCLA: A cognitive approach for congestion control in Internet of Things using a game of learning automata. *Computer Communications*, 147, 40–49. <https://doi.org/10.1016/j.comcom.2019.08.017>
- Hartanto, A., Toh, W. X., & Yang, H. (2017). Context counts: The different implications of weekday and weekend video gaming for academic performance in mathematics, reading and science. *Computers & Education*, 123, 30–52. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2017.12.007>
- Howarth, J. (2024, January 29). *How many gamers are there? (New 2024 Statistics)*. <https://explodingtopics.com/blog/number-of-gamers>

- Huard Pelletier, V., Lessard, A., Piché, F., Tétreau, C., & Descarreaux, M. (2020). Video games and their associations with physical health: A scoping review. *BMJ Open Sport & Exercise Medicine*, 6(1), e000832. <https://doi.org/10.1136/bmjsem-2020-000832>
- Khan Marwat, M., Zia-ul-Islam, S., Shah, M., Ali, Y., Ahmad, N., Saman, S., & Mehmood, K. (2023). Effect of physical games and electronic games on health and growth. *Journal of Pharmaceutical Negative Results*, 14(2), 3749–3754. <https://doi.org/10.47750/pnr.2023.14.02.441>
- Kokko, J., Vartiainen, T., & Tuunanen, T. (2018). Value co-creation and co-destruction in online video games: An exploratory study and implications for future research. *Proceedings of the 51st Hawaii International Conference on System Sciences*.
- Mursidin, M., Mursidin, I., & Asrang. (2022). The impacts of online games on students' English achievement. *Indonesian Journal of Education*, 2(1), 1–11.
- Pallavicini, F., Pepe, A., & Mantovani, F. (2022). The effects of playing video games on stress, anxiety, depression, loneliness, and gaming disorder during the early stages of the COVID-19 pandemic: PRISMA systematic review. *Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking*, 25(6), 335–354. <https://doi.org/10.1089/cyber.2021.0252>
- Raith, L., Bignill, J., Stavropoulos, V., Millear, P., Allen, A., Stallman, H., Mason, J., De Regt, T., Wood, A., & Kannis-Dymand, L. (2021). Massively multiplayer online games and well-being: A systematic literature review. *Frontiers in Psychology*, 12, 1–13. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2021.698799>
- Ramadhani, L., Asrul, A., & Wimbri, F. (2023). Politeness behavior in social interaction in terms of the level of interest in playing online games. *Lectura: Jurnal Pendidikan*, 14(2), 209–223. <https://doi.org/10.31849/lectura.v14i2.14357>
- Saqib, N., Saqib, J., Wahid, A., Ahmed, A. A., Dhuhayr, H. E., Zaghloul, M. S., Ewid, M., & Almazrou, A. (2017). Video game addiction and psychological distress among expatriate adolescents in Saudi Arabia. *Addictive Behaviors Reports*, 6, 112–117. <http://doi.org/10.1016/j.abrep.2017.09.003>
- Shewale, R. (2024, January 19). *Internet user statistics in 2024 (Global Demographics)*. <https://www.demandsage.com/internet-user-statistics>
- Throuvala, M. A., Griffiths, M. D., Rennoldson, M., & Kuss, D. J. (2021). Policy recommendations for preventing problematic internet use in schools: A

- qualitative study of parental perspectives. *International Journal of Environmental Research and Public Health*, 18(9), 4522.
- Toril, P., Reales, J., & Ballesteros, S. (2014). Video game training enhances cognition of older adults: A meta-analytic study. *Psychology and aging*, 29(3), 706–716. <https://doi.org/10.1037/a0037507>
- Tso, W. W., Reichert, F., Law, N., Fu, K. W., de la Torre, J., Rao, N., & Ip, P. (2022). Digital competence as a protective factor against gaming addiction in children and adolescents: A cross-sectional study in Hong Kong. *The Lancet Regional Health-Western Pacific*, 20, 100382. <https://doi.org/10.1016/j.lanwpc.2022.100382>
- Wang, J. L., Sheng, J. R., & Wang, H. Z. (2019). The association between mobile game addiction and depression, social anxiety, and loneliness. *Frontiers in Public Health*, 7, 549–560. <https://doi.org/10.3389/fpubh.2019.00247>
- Yao, M., Zhou, Y., Li, J., & Gao, X. (2019). Violent video games exposure and aggression: The role of moral disengagement, anger, hostility, and disinhibition. *Aggressive Behavior*, 45, 662–670. <https://doi.org/10.1002/ab.21860>
- Zhang, B., Gao, Q., Fokkema, M., Alterman, V., & Liu, Q. (2015). Adolescent interpersonal relationships, social support and loneliness in high schools: Mediation effect and gender differences. *Social Science Research*, 53, 104–117. <https://doi.org/10.1016/j.ssresearch.2015.05.003>
- Zhang, G. & Bi, S. (2024). Evolutionary game analysis of online game studios and online game companies participating in the virtual economy of online games. *PLOS ONE*, 19(1), 1–24. <https://doi.org/10.1371/journal.pone.0296374>