

Contexts and Consequences of Engagement with Digital Games Among University Students: A Qualitative Study Using a Grounded Theory Approach

Mohammad Taghi
Abbasi-Shavazi 

Assistant Professor, Department of
Sociology, Shiraz University, Shiraz, Iran

Ghazal Aryaie Gohar 

MA in Sociology of Art,, Shiraz University,
Shiraz, Iran

Mohammad Tagh Iman 

Professor, Department of Sociology, Shiraz
University, Shiraz, Iran

Ali Sharifi 

PhD in Sociology, Shiraz University, Shiraz,
Iran

Abstract

Digital games have become an integral and influential part of the everyday academic and social experiences of university students. However, prior research has predominantly been shaped by positivist and psychological approaches, which often fall short in capturing the semantic, contextual, and cultural complexities of gaming experiences. This qualitative study, employing grounded theory methodology, seeks to uncover the psychological, social, and cultural processes embedded in students' lived experiences with digital games, focusing on the nature of their engagement and its consequences. Data were collected through in-depth interviews with 14 students from Shiraz University, selected via purposive sampling. Data collection and analysis were conducted concurrently, involving

* Corresponding Author: mtabbasi@shirazu.ac.ir

How to Cite: Abbasi-Shavazi, M. T., Aryaie Gohar, Gh., Tagh Iman, M., Sharifi, A. (2026). Contexts and Consequences of Engagement with Digital Games Among University Students: A Qualitative Study Using a Grounded Theory Approach, *Journal of New Media Studies*, 11(44), 195-244. DOI: 10.22054/nms.2026.78920.1689

theoretical sampling, constant comparison, and memo writing. Open, axial, and selective coding led to the identification of the core category— “gamer subculture”—alongside related subcategories, culminating in a paradigm model. Findings reveal that digital games for Iranian students are not merely recreational tools but serve as a space for identity reconstruction, meaning-making, and the experience of belonging within an emerging subculture. This gamer subculture functions as a psychosocial refuge, enabling symbolic resistance to dominant academic and familial norms. It produces dual outcomes: social isolation, academic decline, and health issues on one hand, and enhanced cognitive capacity, creativity, and cultural interaction on the other.

Extended Abstract:

Introduction

Digital games have become deeply embedded in the everyday lives of young adults, particularly university students. As a dominant form of leisure and symbolic interaction, gaming profoundly shapes how students construct identity, belonging, and meaning. Despite this growing cultural and social significance, much of the existing scholarship remains rooted in psychological and positivist paradigms that emphasize measurable outcomes such as addiction, aggression, or cognitive performance. These perspectives often overlook the lived, context-bound, and multifaceted nature of digital play—especially its social, cultural, and psychological dimensions among youth. This study addresses this gap by exploring how university students engage with digital games as part of their everyday lives. It aims to uncover the underlying contexts, processes, and consequences of deep involvement in gaming based on the lived experiences of students at Shiraz University. The study seeks to illuminate how gaming becomes a meaningful component of students' social and psychological worlds and how it contributes to the emergence of a distinct gamer subculture.

Materials and Methods

This research adopts an exploratory qualitative design grounded in the principles of grounded theory. Data were collected through 14 in-

depth, semi-structured interviews with students who were heavily engaged in digital gaming and were recognized as such both by themselves and by their peers. Sampling continued until theoretical saturation was achieved. Data analysis followed the systematic coding procedures of grounded theory, including open, axial, and selective coding, allowing for the emergence of conceptual categories and the identification of a core category.

Discussion and Results

Participants reported turning to digital games primarily as a form of leisure and entertainment. They emphasized the appeal of games due to their diversity, unpredictability, and immersive qualities, often describing them as more engaging and less demanding than physical activities. Many valued the opportunity to explore virtual worlds, experience autonomy, and enhance cognitive skills. However, digital games were also frequently chosen over other activities, including face-to-face social interactions, due to perceived limitations in the offline world. Nearly all participants expressed a preference for gaming over spending time with relatives.

The analysis identified "gaming subculture" as the core category. Players were found to share distinctive styles of dress, language, and behavior, and tended to associate primarily with like-minded peers. Although they might appear socially isolated to outsiders, these individuals were in fact embedded within a broader transnational subculture that enabled communication, competition, and socialization beyond temporal and spatial boundaries.

Intervening factors shaping gaming practices included sensation-seeking tendencies, parental attitudes, and the degree of acceptance within the gaming subculture. Digital games were particularly attractive to individuals with high sensation-seeking traits. Parental responses ranged from encouragement to indifference or restriction, with more supportive parents fostering interest but often exercising less supervision.

Despite their appeal, digital games were also associated with negative outcomes. Reported consequences included social isolation (shrinking social networks, preference for solitude, and avoidance of

family gatherings), academic decline (poor grades, lack of concentration, and insufficient study time), and health issues (eye strain, fatigue, and disrupted sleep). At the same time, some participants highlighted perceived benefits such as enhanced problem-solving skills and mental agility.

Conclusions

The findings of this study demonstrate that digital gaming among university students extends far beyond a recreational activity; it constitutes a cultural and social practice that fosters the emergence of a distinct gaming subculture. Within this subculture, players develop shared values, norms, and interactional patterns that resocialize them through both mediated and face-to-face exchanges. Engagement in gaming is shaped by a constellation of contextual factors (such as the desire to escape daily pressures and the lack of offline alternatives), causal mechanisms (including self-orientation, role-playing, and access to technology), and intervening influences (such as sensation-seeking, parental attitudes, and peer acceptance).

This process produces a dual set of consequences. On the one hand, gaming offers opportunities for identity construction, cognitive stimulation, and the experience of autonomy. On the other hand, it can lead to social isolation, academic decline, health problems, and the depletion of time and financial resources. The coexistence of these positive and negative outcomes underscores the complexity of gaming as a lived experience.

Ultimately, this research highlights the limitations of positivist and purely psychological approaches in capturing the multifaceted nature of digital gaming. By employing a qualitative, grounded theory methodology, the study provides a context-sensitive framework for understanding the psychological, social, and cultural processes through which students become deeply engaged in digital games and how this engagement shapes their everyday lives.

Keywords: Digital Games, University Students, Grounded Theory, Gaming Subculture, Socialization.



زمینه‌ها و پیامدهای درگیری با بازی‌های رایانه‌ای در بین دانشجویان: پژوهشی با رویکرد نظریه داده‌بنیاد

محمدتقی عباسی شوازی *  استادیار جامعه‌شناسی دانشگاه شیراز، شیراز، ایران

غزل آریایی گهر  دانش‌آموخته کارشناسی ارشد جامعه‌شناسی دانشگاه شیراز، شیراز، ایران

محمدتقی ایمان  استاد جامعه‌شناسی دانشگاه شیراز، شیراز، ایران

علی شریفی  دکتری جامعه‌شناسی دانشگاه شیراز، شیراز، ایران

چکیده

امروزه بازی‌های رایانه‌ای به بخشی از تجربه‌های روزمره و تأثیرگذار در زندگی تحصیلی و اجتماعی دانشجویان جوان تبدیل شده‌اند. با وجود این، اغلب مطالعات پیشین تحت سلطه رویکردهای اثبات‌گرایانه و روان‌شناختی بوده‌اند که در فهم پیچیدگی‌های معنایی، زمینه‌ای و فرهنگی تجربه بازی با محدودیت‌هایی مواجه‌اند. پژوهش حاضر با رویکردی کیفی و بهره‌گیری از روش نظریه داده‌بنیاد، در پی کشف و فهم فرآیندهای روانی، اجتماعی و فرهنگی‌ای است که در بستر تجربه زیسته دانشجویان از بازی‌های رایانه‌ای شکل می‌گیرد؛ با تمرکز بر نحوه درگیری با این بازی‌ها و پیامدهای آن در زندگی دانشجویان. داده‌ها، از طریق مصاحبه‌های عمیق با ۱۴ نفر از دانشجویان دانشگاه شیراز که از طریق نمونه‌گیری هدفمند انتخاب شده‌اند، گردآوری شده است. فرایند جمع‌آوری و تحلیل داده‌ها به صورت هم‌زمان صورت گرفته و شامل نمونه‌گیری نظری، مقایسه‌ی مستمر و یادداشت‌برداری بوده است. در تحلیل داده‌ها از کدگذاری باز، محوری و گزینشی استفاده شد که در نهایت به شناسایی مقوله‌ی هسته با عنوان «خرده‌فرهنگ بازیکنان» و زیرمقوله‌های مرتبط انجامیده و در نهایت مدل پارادایمی ترسیم شده است. نتایج نشان داده‌اند بازی‌های

رایانه‌ای برای دانشجویان ایرانی صرفاً ابزاری برای سرگرمی نیستند، بلکه بستری برای بازتعریف هویت، خلق معنا و تجربه‌ی تعلق در قالب خرده‌فرهنگی نوظهور هستند. «خرده‌فرهنگ بازیکنان» به پناهگاهی روانی-اجتماعی بدل شده و با بازسازی معنا در حاشیه ساختارهای رسمی، نوعی مقاومت نمادین در برابر هنجارهای دانشگاهی و خانوادگی فراهم می‌سازد و پیامدهای دوگانه شامل انزوای اجتماعی، افت تحصیلی و سلامت از یک‌سو، و افزایش توان ذهنی، خلاقیت و تعامل فرهنگی از سوی دیگر برای آنان دارد.

کلیدواژه‌ها: بازی رایانه‌ای، خرده‌فرهنگ بازیکنان، جامعه‌پذیری، دانشجویان، نظریه داده بنیاد.

مقدمه

بازی‌هایی که افراد از سنین کودکی یاد می‌گیرند، نقش بسیار مهمی در تکوین و رشد شخصیت آن‌ها به لحاظ روانی و اجتماعی ایفا می‌کند. امروزه وجود رایانه‌ها، بخشی جدایی‌ناپذیر از زندگی انسان‌ها گشته است. افراد از سنین کودکی با فناوری‌ها آشنا شده و به استفاده از آن‌ها می‌پردازند. با ظهور رایانه‌های شخصی و توسعه‌ی آن و گسترش عرضه و پایین آمدن قیمت پلتفرم‌ها، فضایی ویژه برای استفاده‌ی شخصی از بازی‌ها به وجود آمده است. همچنین تحقیقات نشان داده‌اند که بازی‌های رایانه‌ای به نسبت سایر بازی‌ها جذابیت بیشتری دارند چراکه لذت آنی ایجاد می‌کنند (کاراکا^۱ و دیگران، ۲۰۲۰). این موضوع در کنار افزایش سریع استفاده از اینترنت در سال‌های اخیر که بالغ بر ۵,۶ میلیارد نفر یعنی بیش از ۶۸٪ از جمعیت جهان در سال ۲۰۲۵ بوده است (اینترنت ورد استاتس^۲، ۲۰۲۵)، رواج بازی‌های آنلاین را نیز دامن زده است. به‌طوری‌که ۸۳,۱٪ از کاربران اینترنت در سال ۲۰۲۳ به نحوی بازی‌های رایانه‌ای انجام می‌داده‌اند. اندونزی با ۹۶,۵ درصد، فلیپین با ۹۵,۹ درصد، ژاپن با ۷۲,۱ درصد و چین با ۷۱,۱ درصد بیشترین کاربران اینترنت انجام دهنده‌ی بازی‌های ویدیویی را داشته‌اند (استاتیستا^۳، ۲۰۲۴).

در عصر جدید بازی تا حد زیادی، به فعالیتی ذهنی مشتمل بر خیال‌پردازی، برنامه‌ریزی، شبیه‌سازی، ارتباطات، ایفای نقش و... تبدیل شده است. به‌علاوه، دستکاری از طریق بازنمایی‌ها و روایت‌های صوتی تصویری نیز با بازی در آمیخته است (هاروارد، ۱۳۹۹). استفاده از بازی‌های رایانه‌ای شاید ابتدا در میان کودکان و نوجوانان آغاز شده باشد اما با گذر زمان در میان بزرگ‌سالان نیز رواج یافته است. در حال حاضر بازی‌های رایانه‌ای تبدیل به اصلی‌ترین نوع بازی در میان کودکان و نوجوانان شده است (کایا^۴، ۲۰۲۱؛ کایا^۵ و همکاران ۲۰۲۰). طبق برآوردها و پیمایش بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای، در

-
1. Karaca
 2. Internet World Stats
 3. Statista
 4. Kaya
 5. Keya

سال ۱۴۰۰ حدود ۳۴ میلیون بازیکن در ایران وجود داشته که ۲۰ میلیون آن‌ها مرد و ۱۰ میلیون بازیکن زن بوده‌اند، نکته بسیار جالب اینکه حدوداً ۴۳ درصد از این آمار بازیکنان مصمم و ۵ درصد بازیکنان حرفه‌ای ارزیابی شده‌اند، به بیان دیگر حدود ۴,۰۸ میلیون نفر با میانگین سنی ۲۱ سال، به عنوان بازیکن حرفه‌ای که بیش از ۲۱ ساعت در هفته به بازی‌های رایانه‌ای مشغول هستند، ارزیابی شده‌اند (بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای، ۱۴۰۰). این آمار حاکی از گسترش و نفوذ این فعالیت در بین جوانان و درگیری عمیق آن‌ها با این فعالیت است که نیازمند توجه و مطالعات همه‌جانبه است.

باید توجه داشت که بازی‌های رایانه‌ای فقط سرگرمی یا پر کردن وقت نیست، بلکه محلی برای بازتولید ارزش‌ها، جامعه‌پذیری اجتماعی و شکل‌گیری زبان نیز می‌باشد. بازی آنلاین نوعی جامعه جدید است و نحوه تعامل بسیاری از بازیکنان آنجا شکل می‌گیرد. آنجا که فرد احساس خوشی و امنیت می‌کند و احساس پذیرفته شدن را تجربه می‌کند (یادگاری، ۱۴۰۲). همان‌گونه که رسانه‌ها تجربه‌ها و کنش‌های فرهنگی کودکان و جوانان را دستخوش تحول کرده‌اند بازی‌ها نیز در فرایند رایانه‌ای شدن نقش مشابهی را ایفا کرده‌اند. از منظر هاروارد (۱۳۹۹) رسانه‌ای شدن بازی سه جنبه متفاوت را در بر می‌گیرد که در ضمن، وابستگی متقابلی دارند: تخیلی شدن، روایی شدن و مجازی شدن. تخیلی شدن فرایندی است که به وسیله‌ی آن محتوای نمادین بازی به جای اشاره به واقعیتی موجود (امروزی یا تاریخی)، به جهانی تخیلی ارجاع می‌دهد. نقش‌ها و ویژگی‌های شخصیتی عوامل روایت، مجموعه‌ی الگوهای کنش ممکن را تعیین می‌کنند که کودکان می‌توانند از طریق آن‌ها، در حین بازی به ایجاد ساختار روایی خیالی‌شان بپردازند. رسانه‌ای شدن مستلزم مجازی شدن است که در آن اجزای بازی، برخی از ویژگی‌های مادی خود را به نفع بازنمایی و تعامل نمادین، از دست می‌دهند.

در دنیای امروز بازی‌های رایانه‌ای به لحاظ تأثیرگذاری در زمینه‌ی رشد و تکوین شخصیت فرهنگی و علمی و ایفای نقش‌های آموزشی و همچنین پر کردن بخشی از اوقات فراغت گروه‌های سنی مختلف جامعه از یکسو، و پیامدهای آسیب‌زای آن در حوزه

زمینه‌ها و پیامدهای درگیری با بازی‌های رایانه‌ای در بین دانشجویان ...؛ عباسی شوازی و همکاران | ۲۰۳

استفاده بیش از حد و اعتیاد، رفتارهای خشونت‌بار، افت تحصیلی از جایگاه ویژه و مهمی برخوردار می‌باشند. به‌ویژه مطالعه‌ی انجام بازی‌های رایانه‌ای و واکاوی زمینه‌ها و پیامدهای آن در میان دانشجویان به‌عنوان نسلی که برای فراگیری دانش تخصصی به عرصه دانشگاه وارد شده‌اند، حائز اهمیت است. بر این اساس، سؤال اساسی این پژوهش عبارت است از: فرآیند درگیری عمیق دانشجویان با بازی‌های رایانه‌ای چگونه و در چه شرایط علی و زمینه‌های اجتماعی - فرهنگی شکل می‌گیرد و چه الزامات و پیامدهایی را برای آن‌ها به همراه دارد؟

پیشینه پژوهش

مطالعات متعددی پرداختن افراد گروه‌های سنی مختلف به‌ویژه کودکان و نوجوانان به بازی‌های رایانه‌ای را بررسی کرده‌اند. از یک زاویه می‌توان این مطالعات را به دو دسته تقسیم کرد. مطالعاتی که بیشتر بر مخاطرات ناشی از این بازی‌ها تأکید داشته‌اند و مطالعاتی که در کنار مخاطرات، جنبه‌های مثبت این بازی‌ها بر یازیکنان را نیز از نظر گذرانده‌اند. ازجمله، مطالعات متعددی بر در معرض خطر اعتیاد بودن یازیکنان بازی‌های رایانه‌ای صحه گذاشته‌اند (کایا و همکاران، ۲۰۲۲؛ گلبتکین و همکاران، ۲۰۲۱؛ دانگ^۱ و همکاران، ۲۰۲۰). میزان زیاد و کنترل نشده‌ی پرداختن به این بازی‌ها مضرات متعددی را در پی دارد ازجمله افزایش رفتارهای خشن، افت عملکرد تحصیلی، افسردگی، تنهایی و اضطراب (آیدوگدو کاراسلان^۲، ۲۰۱۵؛ مانیکو^۳ و همکاران، ۲۰۱۴)، سطوح بالای خطرپذیری و پرخاشگری، زوال روابط اجتماعی (اندرسون و کارنگی^۴، ۲۰۰۹؛ لیمنز^۵ و همکاران، ۲۰۱۱) این دسته از مطالعات عمدتاً ملهم از روانشناسی و روانشناسی اجتماعی انجام شده‌اند.

همچنین بازی‌های رایانه‌ای می‌توانند مهارت‌های قدرت حل مسئله، استدلال، تحلیل

-
1. Dong
 2. Aydogdu Karaaslan
 3. Mannikko
 4. Anderson & Carnagey
 5. Lemmenz

و تصمیم‌گیری را بهبود بخشند (کیم و اسمیت^۱، ۲۰۱۷)، توانایی غلبه بر اضطراب را تقویت کنند (گریفیتس^۲، ۲۰۰۲)، ارائه فعالیت‌های نوآورانه و جذاب برای تقویت فرآیندهای پیری سالمندان را نوید دهند (کافمن^۳ و همکاران، ۲۰۱۶)، تجربه‌های بدیعی از حضور را در از جا کندگی از دنیای واقعی احساس کنند (یادگاری، ۱۴۰۳).

باتوجه به اهمیت موضوع موردپژوهش، در جدول ۱ به‌طور مختصر به بررسی برخی تحقیقات داخلی و خارجی مرتبط پرداخته شده است.

جدول ۱. بررسی تحقیقات پیشین

ردیف	عنوان/هدف پژوهش	محقق/سال	نتایج پژوهش
۱	پرخاشگری نوجوانان: مروری روایی بر تأثیر بالقوه بازی‌های ویدیویی خشونت‌آمیز	بوروگو-رویز و بوروگو ^۴ (۲۰۲۵)	مطالعات به‌طور کلی نشان می‌دهند که قرار گرفتن در معرض بازی‌های رایانه‌ای خشن می‌تواند منجر به حساسیت‌زدایی نسبت به خشونت، کاهش همدلی و کاهش رفتار اجتماعی شود.
۱	اکتشاف تجربه نوجوانان در معرض خطر اعتیاد به بازی‌های رایانه‌ای	کایا و همکاران ^۵ (۲۰۲۲)	مقوله مرکزی، «من می‌خواهم زمانم را برای انجام بازی‌های رایانه‌ای محدود کنم، اما برای انجام این کار به حمایت خانواده‌ام نیاز دارم»، آگاهی نوجوانان از موقعیت خود را نشان داد.
۲	اعتیاد به اینترنت و عوامل روان‌شناختی مرتبط در میان کودکان و نوجوانان در چین در طول شیوع اپیدمی کووید ۱۹	دانگ و همکاران (۲۰۲۰)	سن، جنسیت، افسردگی و استرس عوامل کلیدی بالقوه مؤثر بر اعتیاد نوجوانان چینی به اینترنت در طول شیوع کووید-۱۹ بوده‌اند. حمایت‌های گسترده خانواده و حرفه‌ای باید برای افراد آسیب‌پذیر در این مواقع بی‌سابقه در نظر گرفته شود.
۳	دلایل اعتیاد به بازی	رامایا و همکاران (۲۰۱۷)	وابستگی مداوم دانشجویان به انجام بازی‌های رایانه‌ای بیشترین تأثیر را روی اعتیاد به بازی و داشتن کنش متقابل اجتماعی بیشترین تأثیر را روی بهبود رفتار دانشجویان در بازی‌های آنلاین گذاشته است.

1. Kim & Smith
2. Griffiths
3. Kaufman
4. Borrego-Ruiz & Borrego
5. Kaya
6. Ramayah

ردیف	عنوان/هدف پژوهش	محقق/سال	نتایج پژوهش
۱	پرخاشگری نوجوانان: مروری روایی بر تأثیر بالمقه بازی‌های ویدیویی خشونت‌آمیز	بوروگو- رویز و بوروگو ^۴ (۲۰۲۵)	مطالعات به‌طور کلی نشان می‌دهند که قرار گرفتن در معرض بازی‌های رایانه‌ای خشن می‌تواند منجر به حساسیت‌زدایی نسبت به خشونت، کاهش همدلی و کاهش رفتار اجتماعی شود.
۴	گیمران بزرگ سال سالمند: الگوها، سودمندی‌ها و چالش‌ها	کافمن ^۱ و همکاران (۲۰۱۶)	نتایج این مطالعه نویدبخش استفاده از بازی‌های رایانه‌ای برای ارائه فعالیت‌های نوآورانه و جذاب برای تقویت فرآیندهای پیری سالمندان است.
۵	بازی‌های رایانه‌ای و آگاهی از خشونت رایانه‌ای: تحلیل مقایسه‌ای انجام‌شده بر روی والدین و کودکان	کاراسلان ^۲ (۲۰۱۵)	کودکانی که بازی‌های خشن انجام می‌دهند در زندگی واقعی دچار خشونت می‌شوند و ممکن است به این رفتارها تمایل نشان دهند؛ بنابراین کودکان ممکن است در صورت لزوم اعمال خشونت‌آمیز انجام دهند. با استفاده رایج از چنین نرم‌افزارهای بازی توسط کودکان و نوجوانان، ممکن است تمایل به خشونت در جامعه افزایش یابد و خشونت ممکن است طبیعی شود.
	آیا خشونت در فیلم یا بازی‌های ویدیویی، خشونت اجتماعی را پیش‌بینی می‌کند؟	فرگوسن ^۳ ، ۲۰۱۵	صرف بازی‌های ویدیویی با کاهش میزان خشونت جوانان مرتبط است. نتایج نشان می‌دهد که مصرف اجتماعی خشونت رسانه‌ای، پیش‌بینی‌کننده افزایش میزان خشونت اجتماعی نیست.
۶	بازی‌های ویدئویی: جامعه‌شناسی زیست جهان	گازیس ^۴ (۲۰۱۲)	بازیکنان در این تحقیق، فضای مردانه و مردانگی‌شان را فعالانه در فضای بازی و زیست جهان بازی وارد ساخته و حفظ می‌کنند. در زیست جهانی که بازیکنان انگیزه‌هایشان را گسترش می‌دهند و برای جایزه‌های موجود در بازی به مشارکتشان با دیگران ادامه می‌دهند.
	تأثیرات بازی‌های ویدیویی خشونت‌آمیز بر پرخاشگری، همدلی و رفتارهای اجتماعی در کشورهای شرقی و غربی	اندرسون و همکاران (۲۰۱۰)	شواهد قویاً نشان می‌دهد که قرار گرفتن در معرض بازی‌های ویدیویی خشونت‌آمیز یک عامل خطر علی برای افزایش رفتار پرخاشگرانه، شناخت پرخاشگرانه و عاطفه پرخاشگرانه و برای کاهش همدلی و رفتار اجتماعی مثبت است.

1. Kaufman
2. Karaaslan
3. Ferguson
4. Gazis

ردیف	عنوان/هدف پژوهش	محقق/سال	نتایج پژوهش
۱	پرخاشگری نوجوانان: مروری روایی بر تأثیر بالقوه بازی‌های ویدیویی خشونت‌آمیز	بوروگو- رویز و بوروگو ^۴ (۲۰۲۵)	مطالعات به‌طور کلی نشان می‌دهند که قرار گرفتن در معرض بازی‌های رایانه‌ای خشن می‌تواند منجر به حساسیت‌زدایی نسبت به خشونت، کاهش همدلی و کاهش رفتار اجتماعی شود.
۸	بازی آغازشده: روش‌های تحلیل و شناخت بازی‌های رایانه‌ای	یادگاری (۱۴۰۳)	نویسنده بازی‌های رایانه‌ای را زمینه‌ای برای رهایی و شکوفایی قابلیت‌های روحی، انسانی و ذهنی دریغ شده از بشر در جهان (دوران صنعتی شده و پس‌از آن) می‌داند. به‌زعم وی تجربه حضور، در جهان بازی متعدد و متکثر می‌شود. حضور توأم با حس بودن است. حس حضور در جهان بازی همان «حس کندگی» از جهان واقعی است.
	پیکربندی والدگری مطلوب در مدیریت بازی رایانه‌ای نوجوانان براساس تجربه والدین	یادگاری و همکاران (۱۴۰۲)	کارآمدی نظارت، منوط به گذار والدین از نقش کنترل‌گر به نقش همراه و تسهیل‌گر است که عمل‌گرایانه اعمال شود.
۸	بررسی و تحلیل بازی‌های رایانه‌ای ایرانی و خارجی	شریفی‌فرد و همکاران (۱۴۰۲)	متخصصین داخلی با رعایت مؤلفه‌های دیداری، شنیداری و روان‌شناختی و رعایت فرهنگ ایرانی توانسته‌اند بازی‌های جذاب و با مخاطب تولید کنند.
	نقش جنسیت در محدودیت‌های ادراک شده و انگیزه‌های مشارکت گیم‌های ایرانی بر اساس مدل پیوستار روان‌شناختی	خدادادیان و همکاران (۱۴۰۲)	جنسیت عامل مهمی در انگیزه‌های مشارکت و محدودیت‌های ادراک شده بازیکنان ایرانی است. تعداد گیم‌های مرد در مراحل جذب، دل‌بستگی و وفاداری بیشتر از گیم‌های زن است.
	تأثیر بازی‌های رایانه‌ای معمایی بر خلاقیت دانش‌آموزان	روشنیان رامین و همکاران (۱۴۰۱)	بازی‌های رایانه‌ای معمایی که برخی ویژگی‌های خاص مانند مسئله محوری، تأکید بر جستجو و اکتشاف و داشتن راه‌حل‌های متنوع را دارند می‌توانند در پرورش خلاقیت مؤثر باشند.
۹	الگوی ارزش‌های ادراکی در مخاطبان پلتفرم‌های بازی‌های رایانه‌ای	سیدحسینی و همکاران (۱۳۹۸)	بازی‌های رسانه‌ای از مصداق‌های مدرن‌ترین و پیچیده‌ترین رسانه‌های جهان امروز هستند؛ رسانه‌ای که تعامل با مخاطب خود را به بالاترین حد ممکن می‌رساند و به همین سبب بستر مناسبی برای انتقال مفاهیم فرهنگی

ردیف	عنوان/هدف پژوهش	محقق/سال	نتایج پژوهش
۱	پرخاشگری نوجوانان: مروری روایی بر تأثیر بالقوه بازی‌های ویدیویی خشونت‌آمیز	بوروگو- رویز و بوروگو ^۴ (۲۰۲۵)	مطالعات به‌طور کلی نشان می‌دهند که قرار گرفتن در معرض بازی‌های رایانه‌ای خشن می‌تواند منجر به حساسیت‌زدایی نسبت به خشونت، کاهش همدلی و کاهش رفتار اجتماعی شود.
			و ارزشی به شمار می‌آید.
۱۰	رابطه میزان استفاده از بازی‌های رایانه‌ای با اهمال‌کاری تحصیلی	البرزی و همکاران (۱۳۹۸)	هرچه دانش‌آموزان زمان بیشتری را برای انجام بازی‌های رایانه‌ای بگذرانند، اهمال‌کاری تحصیلی بیشتر در آن‌ها دیده می‌شود.
۱۲	رابطه بین میزان استفاده از شبکه‌های اجتماعی مجازی و تغییر در سبک زندگی جوانان	فرقانی و مهاجری (۱۳۹۷)	بین مؤلفه‌های سبک زندگی کاربران با میزان استفاده از شبکه‌های اجتماعی تلفن همراه رابطه وجود دارد به‌طوری‌که با افزایش ساعات استفاده از این شبکه‌ها تغییر در هر یک از مؤلفه‌های سبک زندگی نیز بیشتر می‌شود.
۱۳	رابطه بین بازی‌های رایانه‌ای و بروز اختلالات رفتاری در میان دانش‌آموزان پسر دبستانی	مسعودنیا و پوررحیمیان (۱۳۹۵)	انجام بازی‌های رایانه‌ای اختلالات رفتاری مانند اختلالات سلوک، بی‌قراری و حواس‌پرتی را در بین دانش‌آموزان پسر افزایش می‌دهد.
۱۴	بازنمایی ایدئولوژی‌های فرهنگی در بازی‌های ایرانی	خانیکی (۱۳۹۴)	توجه نکردن به ویژگی‌های منحصربه‌فرد و ارتباطی رسانه بازی، همچنین نگاه یک‌سویه و عمودی ارسال پیام و روایت‌گری در بازی‌های داخلی مانع از آن شده تا از ظرفیت این رسانه به‌درستی استفاده شود.
۱۵	رابطه بازی‌های رایانه‌ای و مؤلفه‌های هوش هیجانی در میان دانش‌آموزان	نوری‌راد و بنیادی (۱۳۹۴)	بین برخی از مؤلفه‌های هوش هیجانی از جمله خودآگاهی هیجانی، واقع‌گرایی، مؤلفه کنترل، تکانش و انعطاف‌پذیری با میزان و سابقه استفاده از بازی رایانه‌ای رابطه معنادار وجود دارد.
۱۶	تأثیر بازی‌های خشن رایانه‌ای بر رفتار دانش‌آموزان پسر	راسخ (۱۳۹۴)	بین استفاده گسترده از بازی‌های خشن و رفتار ناهنجار دانش‌آموزان و در نتیجه امنیت اجتماعی رابطه معنادار وجود دارد.
۱۷	الگوی ساختاری تأثیر سبک‌های فرزند پروری و اعتیاد به بازی‌های رایانه‌ای	زمانی (۱۳۹۲)	والدین با سبک فرزند پروری قاطعانه از طریق ایجاد و توسعه مهارت‌های خودکنترلی و مدیریت زمان در فرزندان خود، احتمال وابستگی آنان به بازی را کاهش

ردیف	عنوان/هدف پژوهش	محقق/سال	نتایج پژوهش
۱	پرخاشگری نوجوانان: مروری روایی بر تأثیر بالقوه بازی‌های ویدیویی خشونت‌آمیز	بوروگو-رویز و بوروگو ^۴ (۲۰۲۵)	مطالعات به‌طور کلی نشان می‌دهند که قرار گرفتن در معرض بازی‌های رایانه‌ای خشن می‌تواند منجر به حساسیت‌زدایی نسبت به خشونت، کاهش همدلی و کاهش رفتار اجتماعی شود.
	بر عملکرد تحصیلی		می‌دهد.
۱۸	تأثیر بازی‌های رایانه‌ای بر ویژگی‌های شخصیتی و سازگاری نوجوانان	عبدلهی (۱۳۹۲)	گرایش نوجوانان برون‌گرا به بازی‌های رایانه‌ای بیشتر از گرایش نوجوانان درون‌گرا است
۱۹	ارتباط بازی‌های رایانه‌ای بر کیفیت زندگی در نوجوانان	دولت‌آبادی و همکاران (۱۳۹۰)	انجام بازی‌های رایانه‌ای در مدت زمان کم و کنترل‌شده تحت نظارت والدین می‌تواند اثراتی مثبت بر کیفیت زندگی کاربران نوجوان داشته باشد.

ملاحظات نظری

در این بخش با توجه به ماهیت پژوهش‌های کیفی و نظریه-بنیان نبودن آن‌ها، صرفاً به معرفی برخی نظریه‌ها در قالب ملاحظات نظری و مفهومی پیرامون فهم زمینه‌ها، علل و پیامدهای بازی‌های رایانه‌ای می‌پردازیم که دو بخش کلی نظریه‌های روان‌شناختی و نظریه‌های اجتماعی و فرهنگی تنظیم شده‌اند و می‌توانند حساسیت نظری را در این پژوهش را غنی‌تر کنند.

در رویکردهای روان‌شناختی، «نظریه تعیین‌سرنوشت»^۱ (ریگبی و رایان^۲، ۲۰۲۰) توضیح می‌دهد که بازی‌ها چگونه از طریق ارضای سه نیاز بنیادی روان‌شناختی - شایستگی، استقلال و وابستگی - زمینه جذب و تداوم مشارکت بازیکنان را فراهم می‌کنند. هنگامی که این نیازها در زندگی واقعی افراد به دلایلی چون احساس ناکامی، تنهایی یا فشارهای روانی (شی^۳ و همکاران، ۲۰۱۹) برآورده نمی‌شوند، بازی‌های ویدیویی به‌عنوان بستری جایگزین برای تحقق این نیازها عمل می‌کنند. نظریه جریان^۴ (چیکسنت‌میهای^۵،

1 Self-Determination Theory

2 Rigby, S., & Ryan, R. M

3. Shi

4. Flow Theory

5. Csikszentmihalyi

(۱۹۹۰) به‌عنوان یکی از نظریات روان‌شناختی برای درک جذابیت ذاتی بازی‌های ویدیویی شناخته می‌شود. این نظریه حالت روانی مطلوبی را توصیف می‌کند که در آن فرد به‌طور کامل در یک فعالیت غرق شده، گذر زمان و خودآگاهی خود را از دست می‌دهد. در محیط بازی‌های رایانه‌ای و ویدیویی، این حالت زمانی محقق می‌شود که تعادل دقیقی بین سطح چالش بازی و مهارت‌های بازیکن برقرار باشد (چن^۱، ۲۰۰۷). حالت جریان نه تنها باعث لذت عمیق و رضایت از بازی می‌شود، بلکه تعامل پایدار و احساس شایستگی در بازیکنان را نیز تقویت می‌کند (کیلی^۲ و همکاران، ۲۰۱۸). این نظریه توضیح می‌دهد که چرا بازیکنان می‌توانند ساعات متمادی را صرف بازی کنند بدون آنکه خستگی یا گذر زمان را حس کنند. از سوی دیگر، نظریه استفاده و رضامندی^۳ (کاتز^۴ و همکاران، ۱۹۷۳) به‌عنوان یکی از نظریات رسانه‌ای که صبغه روان‌شناختی پررنگی دارد به بررسی نیازهای ارتباطی، فرار از واقعیت و سرگرمی به‌عنوان انگیزه‌های اصلی درگیری بازیکنان با بازی‌های رایانه‌ای می‌پردازد.

مطالعات بازی‌های رایانه‌ای و ویدیویی عمدتاً تحت سلطه رویکردهای پوزیتیویستی و روان‌شناسانه بوده است (کوس و گریفیث^۵، ۲۰۱۲) این رویکردها گرچه معتبر اما به‌طور کامل تجربه ذهنی و زمینه‌های اجتماعی بازیکنان را در بر نمی‌گیرند (بیلیو^۶ و همکاران، ۲۰۱۵). مطالعه بازی‌های رایانه‌ای به‌عنوان یک پدیده فرهنگی و اجتماعی، مستلزم عبور از رویکردهای صرفاً روان‌شناختی و اتخاذ چارچوب‌های نظری است که علاوه بر رویکردهای روان‌شناختی پیش گفته، بر زمینه‌های اجتماعی، گفتمان‌های فرهنگی و کنش جمعی نیز تمرکز کنند. بازی‌های رایانه‌ای، تنها یک سرگرمی نیستند، بلکه فضاهای اجتماعی پیچیده هستند که در آن‌ها روابط شکل می‌گیرد، هویت‌ها ساخته می‌شوند و تعهدات گروهی (مانند مسئولیت در قالب یک گیلد) می‌توانند فشار قدرتمندی برای ادامه

1. Chen

2. Kiili

3. Uses and gratifications

4. Katz

5. Kuss & Griffiths

6. Billieux

بازی ایجاد کنند، حتی زمانی که پیامدهای منفی در زندگی واقعی آشکار می‌شود (یی،^۱، ۲۰۰۶).

برای مثال، چشم‌انداز چرخه زندگی^۲ (دوماهیدی و کوانت^۳، ۲۰۱۴) نشان می‌دهد که چگونه بازی در مسیر زندگی افراد و در تعامل با سایر نقش‌های اجتماعی آنان معنا می‌یابد. بزرگسالان با استفاده از راهبردهای مختلف، بازی را با مسئولیت‌های شغلی و خانوادگی خود تلفیق می‌کنند که این امر می‌تواند هم به سرمایه اجتماعی (لهدونویرتا^۴، ۲۰۰۵) و هم به تعارض نقش منجر شود. همچنین، نظریه هویت اجتماعی^۵ (تاجفل و ترنر^۶، ۱۹۹۷؛ کایه و کوورت^۷، ۲۰۲۱) فرض می‌کند که افراد برای حفظ عزت نفس مثبت، به دنبال ایجاد تمایزهای مثبت بین گروه خود (درون گروه) و گروه‌های بیرونی (برون گروه) هستند، مطالعات بازی با محوریت مدیریت هویت حاکی است هویت بازیکنان از طریق تعامل با جوامع بازی آنلاین ایجاد می‌شود و بازیکنان بین احساس تعلق در گروه («ما» به عنوان بازیکنان) و تمایز فردی («من متفاوت هستم») نوسان دارند (کایا^۸ و همکاران، ۲۰۱۷).

نظریه‌های اجتماعی و فرهنگی در سطحی کلان‌تر، همچون نظریه بومی‌سازی^۹ (شیسلر^{۱۰} و همکاران، ۲۰۱۷) نشان می‌دهد که چگونه بازی‌های ویدیویی در بسترهای فرهنگی مختلف معانی متفاوتی می‌یابند. در کشورهایی مانند ایران، بازی‌های غربی در فرآیندی از مقاومت فرهنگی^{۱۱} و بازتفسیر قرار می‌گیرند و یک فرهنگ بازی بومی شکل می‌گیرد. این فرآیند تحت تأثیر عوامل ساختاری چون سیاست‌های فرهنگی، وضعیت اقتصادی و زیرساخت‌های فناوری قرار دارد. سرانجام، نظریه استرس اقلیت^{۱۲} در محیط‌های

-
1. Yee
 2. Life Course Perspective
 3. Domahidi & Quandt
 4. Lehdonvirta
 5. Social Identity
 6. Tajfel & Turner
 7. Kaye & Kowert
 8. Kaya
 9. Localization Theory
 10. Šisler
 11. Cultural Resistance
 12. Minority Stress Theory

بازی (کوت^۱، ۲۰۱۵) به تبیین تجربیات گروه‌های حاشیه‌ای مانند زنان در فضای بازی‌های آنلاین می‌پردازد. این چارچوب نشان می‌دهد که چگونه ساختارهای اجتماعی موجود در جامعه بزرگ‌تر در فضای بازی بازتولید می‌شوند و چگونه بازیکنان با راهبردهای مقابله‌ای مختلف از جمله عادی‌سازی رفتارهای سمی، به این شرایط پاسخ می‌دهند.

رویکردهای نظری که تمرکز بیشتری بر معنا و فرهنگ دارند، بازی‌های رایانه‌ای را همچون فضایی فرهنگی، معنا بخش و خرده‌فرهنگ تحلیل می‌کنند، همچون کنش متقابل نمادین که معتقد است معنا و واقعیت از طریق تعاملات اجتماعی ساخته می‌شود. در زمینه بازی‌های ویدیویی، این نظریه توضیح می‌دهد که چگونه بازیکنان از طریق تعامل مستمر با یکدیگر و با جهان بازی، هنجارها، ارزش‌ها، نقش‌ها و هویت‌های مشترک می‌سازند (کنسالو^۲ و دیگران، ۲۰۲۳). یک «بازیکن» بودن، صرفاً یک برچسب نیست، بلکه هویتی است که از طریق پذیرفته شدن در جامعه، یادگیری زبان تخصصی و انجام کنش‌های مشروع در آن جامعه، ساخته می‌شود. این فرآیند به‌طور خاص در بازی‌های آنلاین و درون «گیلدها» یا «کلن‌ها» به‌وضوح قابل مشاهده است. از سوی دیگر، برخی از رویکردهای ملهم از مطالعات فرهنگی و نظریه‌پردازانی همچون هبیدیج، بازی‌های رایانه‌ای و فرهنگ برآمده از آن را در قالب خرده‌فرهنگ به معنای «مقاومت نمادین» در برابر فرهنگ مسلط تحلیل می‌کنند. فرهنگ بازیکنان، در دهه‌های اولیه را می‌توان نمونه‌ای از این مقاومت دانست: سبک زندگی متمایز، اصطلاحات خاص و تمرکز بر یک فعالیت که از سوی جریان اصلی به حاشیه رانده شده بود (کیرک‌پاتریک^۳، ۲۰۱۵).

اگرچه نظریه‌های بحث شده، ابعاد روان‌شناختی، اجتماعی و کلان‌پدیده بازی را به‌طور پراکنده روشن می‌سازند، اما همچنان فقدان یک مدل یکپارچه و فرآیند-محور که نشان دهد چگونه این سطوح مختلف تحلیل در تعامل با یکدیگر، یک واقعیت اجتماعی منسجم و پویا در حوزه بازی‌های رایانه‌ای را در یک بافت اجتماعی خاص در جامعه ایران می‌سازند وجود دارد. پژوهش حاضر با بهره‌گیری از روش نظریه داده‌بنیاد، در پی کشف و

1. Cote

2. Consalvo

3. Kirkpatrick

توسعه‌ی درکی غنی و زمینه‌مند از علل و پیامدهای درگیری عمیق با بازی‌های رایانه‌ای توسط دانشجویان است. هدف نهایی تحقیق، ارائه‌ی توصیفی عمیق و ترسیم مدلی پارادایمی از برهم‌کنش شرایط، علل و پیامدهای مرتبط با این پدیده می‌باشد.

روش^۱

این پژوهش مطالعه‌ای است با رویکرد کیفی و روش نظریه داده‌بنیاد (اشتراوس و کربین^۲، ۱۹۹۸) است که درصدد کشف زمینه‌ها و پیامدهای انجام بازی‌های رایانه‌ای در بین دانشجویان است. نظریه‌ی داده‌بنیاد بهترین طرح تحقیق کیفی برای وضوح‌بخشی به موضوعاتی است که نیازمند واکاوی عمیق می‌باشند (اشتراوس و کوربین^۳، ۱۹۹۸). به‌علاوه این رویکرد قادر به توسعه‌ی نظریه‌ای برآمده از داده‌هاست (واکر و میریک^۴، ۲۰۰۶). بدین منظور از تکنیک نمونه‌گیری هدفمند^۵ و مصاحبه‌های عمیق برای انتخاب افراد و جمع‌آوری داده‌ها استفاده گردیده است. اشباع نظری مبنای تعیین حجم نمونه در رویکردهای کیفی می‌باشد (مورس^۶، ۲۰۱۵). اشباع نظری زمانی رخ می‌دهد که در خلال مصاحبه‌های جدید محقق به مقولات و یافته‌های دست نیاید. پس از انجام ۱۴ مصاحبه عمیق با دانشجویانی که بیش‌ازحد به بازی‌های رایانه‌ای می‌پرداختند، درگیری عمیقی با بازی‌های رایانه‌ای داشتند، خود به این مسئله معترف بودند و در نزد دوستانشان نیز به این مسئله شناخته می‌شدند، اشباع نظری حاصل شد. در این پژوهش از روش کدگذاری داده‌مبنا برای تحلیل داده‌ها استفاده شده است. فرایند کدگذاری داده‌ها در روش داده‌بنیاد، شامل کدگذاری باز، کدگذاری محوری و کدگذاری گزینشی می‌باشد. بدین منظور از نرم‌افزار ویژه روش‌های کیفی، «اتلس تی‌آی»^۷ کمک گرفته شد.

-
1. method
 2. Strauss & Corbin
 3. Strauss & Corbin
 4. Walker & Myrick
 - 5 Purposeful sampling
 6. Morse
 7. Atlas TI

یافته‌ها

تعداد شرکت‌کنندگان این تحقیق ۱۴ نفر بودند. ترکیب سنی مشارکت‌کنندگان بین ۲۰ تا ۲۶ سال بود. همه‌ی مشارکت‌کنندگان در طول روز حداقل ۳ الی ۴ ساعت به بازی می‌پرداختند و همگی به واسطه دوستان خود، به‌عنوان «گیمر» شناخته می‌شدند. پس از تحلیل داده‌ها، از مجموع ۱۶۴ گزاره، تعداد ۵۹ مفهوم و ۱۸ مقوله به دست آمد. برای بالاتر بردن سطح انتزاع، مقولات در دو دسته جای گرفتند: زمینه‌ها، که عوامل و شرایط گرایش به بازی‌های رایانه‌ای را توضیح می‌دهد و پیامدها که تحت تأثیر عوامل دسته‌ی اول هستند. درنهایت مقوله هسته، که خرده‌فرهنگ بازیکنان^۱ است و تمامی مقولات را دربر می‌گیرد به دست آمد. در ادامه ابعاد مربوط به هسته مبتنی بر داده‌ها تشریح می‌گردد.

جدول ۲- یافته‌های تحقیق

ردیف	مفاهیم	مقولات محوری	مقوله هسته
۱	راحتی و آسانی، ارزان‌تر بودن، لذت‌بخش بودن	فرار از بازی فیزیکی و سخت	خرده‌فرهنگ گیمری
۲	گذراندن وقت، سرگرمی	گذراندن اوقات فراغت	
۳	نداشتن مسئولیت، بی‌هدفی و حال‌گرا بودن، ترجیح بازی به درس	بی‌برنامه و هدف بودن	
۴	تنوع و تازگی بازی‌ها و کاراکترها، جذابیت و عدم تکرار در بازی، حق انتخاب بازیکن	تنوع	
۵	محدودیت‌های دنیای واقعی، ترس از تجربه برخی چیزها در واقعیت، خود واقعی در بازی، رهایی از دغدغه‌های روانی، فرار از زندگی روزمره، ناامیدی به آینده تحصیلی و شغلی	فرار از واقعیت	
۶	نداشتن سرگرمی دیگر، نیاز به سرگرمی	عدم وجود جایگزین	
۷	غرق شدن در بازی، حس متفاوت بودن، باور به شکست‌ناپذیری، دستیابی به موفقیت، باور به باهوش‌تر بودن، اعتمادبه‌نفس، حس برتری و استقلال	خودمحوری	

1. Gamers Sub-Culture

ردیف	مفاهیم	مقولات محوری	مقوله هسته
۸	آشنایی با دنیای جدید، تجربه ناشناخته‌ها، شبیه‌سازی بازی با واقعیت، گذاشتن خود به جای کاراکتر بازی	بازی نقش	
۹	خرید کامپیوتر، دسترسی به کامپیوتر، وجود کامپیوتر در خانه، بهبود دائمی بازی، محیط جدید برای بازی	دستیابی به تکنولوژی	
۱۰	میل به خشونت، علاقه به رقابت و برتری جویی، علاقه به چالش و سختی	هیجان‌طلبی	
۱۱	انطباق با واقعیت، جذابیت بصری، جذابیت فضای بازی	درک زیبایی‌شناسی	
۱۲	علاقه‌مندی اعضای خانواده، بازی کردن و حمایت والدین، بی‌تفاوتی والدین، عدم کنترل والدین، کودک پنداشته شدن از سمت والدین، ممانعت والدین	کنش والدین	
۱۳	اجتماعی بودن، آشنایی با افراد شبیه خود، در نظر گرفتن بازی به‌عنوان ملاک انتخاب دوست، به دست آوردن حمایت دوستان، به دست آوردن مقبولیت بین بقیه، پذیرش اجتماعی، تشویق گروه دوستان، گیمر بودن دوستان، گروهی بودن بازی	پذیرش در خرده‌فرهنگ	
۱۴	کاهش اندازه شبکه اجتماعی، استفاده از بازی برای فرار از جمع، انتخاب منزل به‌جای بیرون رفتن، کاهش اندازه شبکه اجتماعی	انزوای اجتماعی	
۱۵	عقب افتادن پروژه، مشروط شدن، خراب شدن امتحان، نداشتن تمرکز، درس نخواندن، کاهش کیفیت درس خواندن، کمتر شدن نمرات، کم‌آوردن وقت برای درس	افت تحصیلی	
۱۶	چشم‌درد و خواب‌آلودگی، کم‌خوابی، نبود وقت برای پرداختن به سلامت	افت سلامت	
۱۷	تلف کردن وقت، صرف هزینه برای بازی	اتلاف وقت و هزینه	
۱۸	افزایش خلاقیت، بهبود عملکرد مغز، یادگیری مباحث علمی	افزایش توان ذهنی	

فرار از بازی فیزیکی و سخت

در عصر مدرن، بشر به تدریج از فعالیت‌های فیزیکی و سخت به سمت فعالیت‌های ذهنی پیش می‌رود. با پیشرفت فناوری‌های رایانه‌ای، افراد از سنین کودکی در معرض استفاده بیشتر از تکنولوژی در مقابل فعالیت‌های فیزیکی قرار می‌گیرند. به تدریج فرد ترجیح

زمینها و پیامدهای درگیری با بازی‌های رایانه‌ای در بین دانشجویان ...؛ عباسی شوازی و همکاران | ۲۱۵

می‌دهد به جای بیرون رفتن از منزل و معاشرت با دیگران، در خانه نشسته و به انجام بازی‌های رایانه‌ای پردازد.

سینا توضیح می‌دهد که به دلیل سهولت بیشتر بازی، ترجیح می‌دهد به بازی پردازد تا اینکه با دوستان خود به تفریح برود:

«چون ۱۲-۱۳ سالگی بود که کامپیوتر خریدیم (خنده)... غیر از اون قبلشم می‌رفتم بیرون فوتبال بازی کنیم یعنی جفتش باهم بود از یه طرف راحت تر هم بود چون مثلاً خیلی وقتاً شما ... مثلاً با دوستانم سالن هم میریم بازی کنیم ولی این اتفاق هر ۲-۳ ماه یه بار میفته ولی مثلاً هماهنگ کردنش این که بری آدم جمع کنی ۱۰-۱۲ نفر آدم پیدا کنی بری وقت بگیری خیلی وقت گیرتره برات ولی اینجا لپ‌تاپ باز می‌کنی و شروع می‌کنی به بازی کردن شاید اون موقع هم علتش این بوده راحت تر بوده تا اراده کنی جلوت بازه دیگه»

گذراندن اوقات فراغت

اوقات فراغت به زمانی اطلاق می‌گردد که فرد فعالیت‌ها و وظایف خود را انجام داده و زمان آزاد برای پرداختن به امور موردعلاقه خود دارد. ازجمله دلایلی که مشارکت کنندگان این تحقیق برای بازی کردن عنوان می‌کنند، گذراندن وقت و سرگرم‌کنندگی این قبیل بازی‌ها است.

«کلاً اوقات فراغتم رو پر میکنه... واسه تفریح حس خاصی ندارم چون مثلاً یه دقیقه‌ای که وقت میدارم برای بازی کردن یه حس مثل اینکه دارم وقتمو میگذرونم باهاش، اوقات فراغتمونو پر می‌کنیم»

«خب الانکه خیلی سرم شلوغه ولی خب به‌طور متوسط اوقاتی که بیکارم شاید ۴-۵ ساعت... نه خب هر آدمی به نظر من علاقه‌ای داره یه چیزی رو دوست داره وقتی که بیکار میشه دوست داره یه کاری رو انجام بده منم علاقه دارم به بازی کردن».

عدم وجود جایگزین

افراد برای سرگرمی و گذراندن اوقات فراغت نیازمند به امکاناتی عینی هستند. عدم وجود

امکانات عینی و زیرساخت‌های لازم برای پر کردن اوقات فراغت سبب شده است که مشارکت‌کنندگان این تحقیق، تفریحی جایگزین برای بازی نداشته باشند. قابل ذکر است که منظور آن‌ها از سرگرمی، فعالیت‌های فیزیکی همچون گردش در طبیعت، ورزش و... نیست، بلکه فعالیت‌های ذهنی می‌باشد که با توجه به محدودیت دستیابی به سایر جنبه‌های تکنولوژیک در ایران، برای بازیکنان محدود است. ک همچنان که کامیار نیز به این مسئله می‌پردازد:

«مخصوصاً تو ایران که خیلی تفریح درست و حسابی هم وجود نداره».

بی‌هدف و برنامه بودن

انگیزه و هدف افراد را به سمت فعالیت و برنامه‌ریزی برای استفاده‌ی بهینه از وقت خود سوق می‌دهد.

نادر حدوداً ۱۰ الی ۱۲ ساعت در روز را به بازی می‌پردازد و در جواب اینکه: آیا این مسئله مانع از پرداختن به امور دیگر نمی‌شود، پاسخ می‌دهد:

«البته مسئولیتی هم ندارم که برام عواقب داشته باشه».

فرار از واقعیت

فرار یک مکانیسم روانی برای دوری از انواع مشکلات روانی و اجتماعی در واقعیت است. دلایل ذکرشده از سوی مشارکت‌کنندگان اعم از محدودیت‌های دنیای واقعی، ترس از تجربه برخی چیزها در واقعیت، فرار از سختی‌ها، رهایی از دغدغه‌های ذهنی، فرار از ناراحتی و فشارهای روانی، فرار از زندگی روزمره و ناامیدی به آینده شغلی، فرار از واقعیت محسوب می‌شوند. افراد برای مواجه نشدن با این واقعیت‌ها که به حس سردرگمی منجر می‌شود، به ناچار به بازی‌های رایانه‌ای پناه می‌برند. بازی با ایجاد محیطی جدید برای آن‌ها واقعیتی پدید می‌آورد که آرامش‌بخش است.

در ادامه برای روشن تر شدن مسئله به نقل قول‌هایی از مصاحبه‌شوندگان استناد می‌شود.

محمد به ناتوانی در دنیای واقعی و دستیابی به اهداف درون بازی اشاره می‌کند:

«یه ناتوانی در زندگی واقعی وجود داره ما خیلی وقتا تو زندگی واقعی تلاش که می‌کنیم به جایی نمی‌رسیم ولی خب تو بازی این جووری نیست تو بازی وقتی تلاش می‌کنی چون محیطش جووری ساخته شده که دستیابی داشته باشی، دستیابی به یکسری هدف‌هایی که می‌خواهی داشته باشی یا بازی می‌خواه داشته باشی و میتونی با یه سری اطلاعات کمتر موفق بشی حداقل تو اون محیط بازی یه احساس خوبی بهت دست میده نسبت به اون محیط بیرونی که اصلاً این جووری نیست ممکنه تلاش هم بکنی ولی به نتیجه خاصی نرسی اینجا با یه میزان وقت کمتر میتونی به نتیجه برسی...»

سامان به تجربه محیط جنگ علاقه‌مند است اما از خطر این تجربه در واقعیت می‌هراسد. با انجام بازی می‌تواند بدون خطر، تا حدی این حس را تجربه کند.

«دوست دارم محیط جنگ رو تجربه کنم اما ترس وجود داره نمی‌دو نم وقتی ترس هست عکس‌العملم چطوری باشه ... دفاع از سرزمین این که دشمن میاد تو خاکت خب دفاع می‌کنی از سرزمینت خیلی جالبه در صورتی که خودت واقعاً کشته نمیشی وقتی تو بازی کشته بشی و بنابراین اون ترس رو نداری به همین دلیل خیلی راحت‌تر میشه بازی کرد خیلی جالب‌تر هست»

سامان برای رهایی از فکر درس به انجام بازی می‌پردازد.

«به فکر چیزهای دیگه نبودم، البته فکر درس و این‌ها داشتم فقط و باعث می‌شد این چند ساعت از فکر درس جدا بشم و به بازی فکر کنم و خیلی سرگرم‌کننده بود و خیلی خوب بود، به همین خاطر جذب شدم.»

کامیار به رهایی از دغدغه‌های ذهنی اشاره می‌کند:

«به نظرم بازی خوبه چون ادمو جدا میکنه برای یه زمانی که الان توش هستیم. بعضی وقتا آدم مشغله ذهنی زیاد داره و میتونه ادمو جدا کنه یعنی تایم دیگه ای به آدم میده به نظرم این خوبه»

میلاذ به دنبال ایجاد هیجان برای رهایی از زندگی یکنواخت و تکراری است.

«من تو دبیرستان با خودم فکر کردم من الآن دارم ریاضی میخونم فردا قراره مهندس بشم بعد برم یه جا بشینم کار کنم... که چی بشه تهش... که یه چیزی هست که همیشه باید باشه... یه عادت روزانس دلم می‌خواست یه ذره چلنج داشته باشه زندگیم یه خرده هیجان داشته باشه... چون آدمی نیستم که یه جا بشینم همش یه کاری رو انجام بدم ولی در عین حال یه چیزی که من رو به چلنج بکشه خیلی حال می‌کنم باهاش... واسه من گیم اینطوری بود»

برخی از مشارکت‌کنندگان علت پرداختن به بازی را وجود مسائلی نظیر، فقدان شغل مرتبط با رشته تحصیلی و کمبود کار دانسته و گرفتن مدرک تحصیلی را بی‌ارزش می‌دانند.

سینا، بازی را برای هدر نرفتن جوانی‌اش انتخاب می‌کند.

«آینه که میدونیم اون کار دیگه که میخوایم انجام بدیم نتیجه‌ای نداره می‌گیم بذار حداقل الانمون رو استفاده کنیم»

به هر حال الآن از درس خوندن کسی به جایی نمیرسه برای همین آدم انگیزش کم میشه یعنی شاید شما اگر بدونی یه کاری نتیجه میده چند شب پشت سرهم هم نخوابی بری انجامش بدی ولی وقتی میدونی نتیجه قطعی نداره انگیزت کم میشه روحیت کم میشه اون انرژی که میخوای براش بذاری کم میشه اون ساعت که براش وقت میذاری کم میشه مجبوری به جاش وقتتو با یه چیز دیگه پر کنی»

دستیابی به تکنولوژی

در ابتدا رایانه‌ها برمی‌آید برای محاسبه‌ی مسائل پیچیده ریاضی پدید آمدند. با گسترش سرمایه‌گذاری‌ها در این زمینه نسل جدیدی از رایانه‌های شخصی به بازار آمدند. کاربرد رایانه‌ها و امکانات متنوعشان آن‌ها را تبدیل به یک کالای ضروری در منازل کرد.

در نقل قول‌های زیر، مشارکت‌کنندگان از تجربه ورود رایانه به منزل صحبت می‌کنند:

«وقتی ۶ سالم بود، بابام یه کامپیوتر خرید واسه کارای خودش بعد... نمی‌دونم یکی

دو تا بازی هم روش نصب بود بعد من همونا رو بازی کردم».

زمینها و پیامدهای درگیری با بازی‌های رایانه‌ای در بین دانشجویان ...؛ عباسی شوازی و همکاران | ۲۱۹

«اولین بار باید بگم بچگیم دیگه ابتدایی بودم طبق معمول کامپیوترها می‌ومدن تو بازار واسه گیم و اینا دیگه ما هم گیم می‌زدیم»
وجود رایانه در خانه و پیشرفت گسترده‌ی آن‌ها موجب انتخاب این وسیله به‌عنوان اولین گزینه سرگرمی شده است.

«اولین بار برای من خیلی گذشته هست نمی‌تونم بگم دقیقاً کی بود چون از سن خیلی کم کامپیوتر و کنسول تو خونه بوده حالا به خاطر اینکه اکثر اعضای خانواده تو رده سنی جوون بودن و علاقه‌مند بودن در اختیار منم بوده از بچگی و بازی کردم و اومدم جلو یعنی این جور نبوده که بازی کامپیوتری نقطه شروعی تو زندگی من داشته باشه از همون اول که خاطره دارم این با من بوده»

به دلیل محبوبیت این گونه بازی‌ها، شرکت‌های تولیدی همگام با هوشمندسازی تکنولوژیکی، هرروزه مدل‌های جدیدی از آن‌ها را به بازار عرضه می‌کنند.

«مثلاً تو بعضی بازی‌ها دست گذاشتن رو اینکه هی بهتر بشی... انسان همیشه دوست داره هی بهتر بشه بعد تو همچین بازیایی باید هی بهتر کنی چیزایی که داری رو بعد همینجور ادامه میدن آپدیت میکنن که بهسازی بهتری بیاد... اینا رو قرار میدن؛ که انسان میل به کمال داره... می‌خواد هی بهتر بشه بعد وقتی شما می‌بینی هی جا داری برای بهتر شدن دوس دارین همچنان ادامش بدین... خیلی از بازی‌ها هم همینه وقتی هی بازی کنی بهتر میشی توش به خاطر همینم بیشتر بازی می‌کنم دیگه»

با فراگیری گسترده استفاده از رایانه، مکان‌هایی برای بازی‌های دسته‌جمعی با نام «گیم نت» در سراسر شهرها و حتی محله‌های کوچک به وجود آمدند. این امر سبب افزایش گذراندن وقت با دوستان در گیم‌نت‌ها می‌شود.

«بعد یه ذره رفت جلوتر با گیم نت آشنا شدم رفتم داخل گیم نت و اینا با بازی‌های مختلفی آشنا شدم بعد خب خیلی علاقه داشتم»

«اولین بار بچگی بود از گیم نت رفتن و بازی کانتر شروع شد که ۶ یا ۷ سالگی بود»
معمولاً تکرارناپذیری، جدید شدن مراحل، امکان استفاده از روش‌های مختلف برای

پیمودن مسیر بازی نقش بسزایی در جذابیت بازی برای بازیکن دارد.

کیان نیز به تنوع و تازگی بازی و کاراکترها اشاره می‌کند:

«خب تنوعی که توی بازی‌ها هست کاراکترهای بازی و شخصیت‌های بازی، چجوری بگم... همین چیزاست که باعث پرترفدار شدن بازی و جذب گیمر میشه یعنی کاراکترهایی تو بازی ساخته میشه که میتونه جلب کنه گروه‌های سنی مختلف رو، علاقه منم به بازی‌هایی هست که کاراکترهای جذابی دارن و تنوع بیشتری داشته باشن»

درک زیبایی‌شناسانه

زیبایی‌شناسی، قابلیت است برای درک بهتر اجسام که باعث تغییر در نگرش فرد می‌گردد. هگل بر اساس نظریات افلاطون، قائل به دو نوع زیبایی طبیعی و هنری بود. در هر حال تصدیق یقینی برای وجود خارجی زیبایی بسیار دشوار است. از قرن هجدهم به بعد مفهوم زیبایی بیشتر جنبه روان‌شناختی به خود گرفت و در ارتباط با ادراک دیده شد. عوامل روانی و اجتماعی بر ادراکات انسان اثرات مهمی بر جای می‌گذارند که در احساس او از زیبایی نیز مؤثرند. ارزش زیبایی‌شناختی یک فضا هنگامی قابل درک می‌شود که بتواند خود را به عنوان یک موجود مستقل از ذهن برای ناظر مطرح کرده و ذهن او را به فعالیت وا دارد (عطاری، ۱۳۹۵).

به عنوان مثال:

«فقط خود زیبایی جلوه‌ای، خود تصویر بود که منو جذب می‌کرد و اینکه اتفاقی که می‌افته مثلاً تفنگی که تیر میزنه موشکی که شلیک میکنه این جور چیزا بیشتر جذب می‌کرد»

این مهم از چشم تولیدکنندگان بازی‌ها دور نمانده است. بازی‌ها دائماً با کیفیتی بهتر، به روز آوری می‌شوند. این امر سبب بهبود شخصیت‌های بازی از لحاظ حرکتی و نزدیک شدن آن‌ها به واقعیت گشته است.

«اول از همه گرافیک بازی بود، چون آدمارو خیلی خوب شبیه‌سازی کرده بودن

داخل بازی»

خودمحوری

خودگرایی یا خودمحوری به این معنی است که فرد بین آنچه مشاهده می‌کند و آنچه واقعیت دارد، تفاوتی قائل نمی‌شود (پیاژه، به نقل از منصور و دادستان، ۱۳۹۱: ۸۰). در این تحقیق مشاهده می‌شود که دلایل بازیکنان برای بازی در دنیای واقعی چندان قابل مشاهده نیست. ازجمله اینکه، بازیکن احساس برتری نسبت به دیگر بازیکنان دارد، هرچند که در واقعیت چنین امری ممکن است صحت نداشته باشد.

نیم، با به دست آوردن موفقیت در بازی چنین حسی دارد:

«حس جدیدی هم که الان اضافه شده آینه که وقتی با بقیه بازی می‌کنی قوی‌تر باشی
یه حس برتری هم بهت دست میده، اینم بی‌تأثیر نیست به نظر من»

بازی نقش

دنیای بازی‌های رایانه‌ای آکنده از معانی و نمادها است. همان‌طور کهمید توضیح داده است، انسان‌ها در کنش متقابل با نمادها، آن‌ها را فرا می‌گیرند و به‌صورت دائم در حال تغییر خود هستند (ریترز، ۱۳۸۹: ۲۸۴-۲۸۸). بازیکن در این بازی‌ها نیز به‌مثابه یک کنشگر است. هر بازی به‌نوعی دستورالعمل و زبان مخصوص به خود را داراست. بازیکن از طریق کنش متقابل، زبان بازی را فرا می‌گیرد و دست به تغییر خود می‌زند، اگرچه ممکن است این امر به‌صورت ناخودآگاه اتفاق بیافتد.

محمد، به آشنایی سازی و ملموس بودن برخی تجربیات در محیط بازی اشاره دارد:

«بازی باعث شده بعضی مواقع در مورد یه سری چیزا که خیلی بد فکر می‌کنم جور دیگه ای فکر کنم مثلاً من از پزشکی می‌ترسیدم و حس خوبی نداشتم تا اینکه یه بازی انجام دادم که جراحی می‌کرد طرف رو و خیلی چیزا که برام ناشناخته بود رو برام یه جوری نشون داد که برام خیلی جذاب شده بود البته من تجربی هم نرفتم اما باعث شد خیلی جاها که ناشناخته بود برام با بازی راحت‌تر برم سراغشون»

هیجان‌طلبی

هیجان‌طلبی را می‌توان تحت عنوان «نیاز به تجارب و احساس‌های گوناگون، پیچیده، بدیع و بی‌سابقه و تمایل به خطر جویی» تعریف کرده است. افراد هیجان‌طلب معمولاً افرادی تنوع‌طلب، کم‌حوصله، ناتوان از پذیرش ناکامی و اغلب نظم‌ناپذیر هستند. مؤلفه سن نیز در هیجان‌طلبی مؤثر است که اوج آن در ۲۰ سالگی و انتهای آن حدود ۶۰ سالگی در نظر گرفته می‌شود (فیست، ۱۳۹۵). افراد برای ایجاد تنوع، نیازمند هیجان هستند. مشارکت‌کنندگان این تحقیق هر کدام به‌نوعی این هیجان را در بازی‌های رایانه‌ای پیدا کرده‌اند. هیجان بازی رایانه‌ای، برخلاف هیجانی که از تجربه‌های واقعی به دست می‌آید، خطر و عواقبی به دنبال ندارد و نیازمند امکانات مادی چندانی نیست.

کیان، دلیل جذابیت بازی را، خشونت می‌داند و از علاقه خود به آن می‌گوید:

«خب هرکسی به سلیقه‌ای داره من خودم کاراکترهای بیشتر خشن و اینا دوست دارم، همین که به بازی به کارکتر خشن داشته باشه به داستان قشنگ داشته باشه خب منو به خودش جذب میکنه... فکر کنم اون خشونت داخل بازی باعثه که بازی یکم جذاب‌تر بشه حالا آدم شاید علاقه خاصی به خشونت داشته باشه»

سروش نیز از علاقه‌اش به بازی‌های اکشن و شوتینگ می‌گوید:

«اینکه هیجانی بود خب بازی‌ها بیشتر اکشن بودن عموماً بازی‌های شوتینگ به خاطر هیجانش بیشتر بود به حس خوبی بهت میده»

امیر، انگیزه اصلی خود از بازی را «کل‌کل» عنوان می‌کند:

«بیشتر من فیفا و فوتبال و این چیزا بازی می‌کردم... بیشتر هم به خاطر کل‌انداختن با داداشم بود با هم بازی می‌کردم بیشتر صرفاً به خاطر کل...»

کنش والدین

مفهوم کنش والدین، رفتاری است که والدین (اعضای خانواده) در مواجهه با بازی کردن بازیکنان، بروز می‌دهند. در بررسی طیفی رفتار والدین، در یک سو والدینی قرار دارند که از خود علاقه و حمایت نشان می‌دهند و در سوی دیگر والدینی که به‌شدت ناراضی بوده و

سعی در ممانعت دارند. بازیکنان نیز در کنش متقابل با والدین خود هریک به نحوی واکنش نشان داده‌اند. والدینی که علاقه‌مند بوده و خودشان نیز بازی می‌کرده‌اند نظارت کمتری بر فرزندان خود اعمال می‌کردند... دلیل مخالفت برخی والدین، بیهوده پنداشتن بازی و اتلاف وقت فرزندان‌شان بود. نکته‌ای که می‌توان در این بحث به آن اشاره کرد این است که هیچ‌یک از والدین به دلایل واقعی پرداختن به بازی آگاه نبودند و دیگر اینکه، بازی کردن والدین در علاقه‌مندی بازیکنان بی‌تأثیر نبوده است.

نادر توصیف می‌کند که در خانواده، اغلب همسالان به بازی علاقه‌مند بودند و پرداختن به بازی امری عادی تلقی می‌شده است:

«حالا به خاطر اینکه اکثر اعضای خانواده تورده سنی جوون بودن و علاقه‌مند بودن در اختیار منم بوده»

در ادامه واکنش والدین خود را چنین توصیف می‌کند:

«تأیید نمی‌کردن... ولی تو اون سنی که زیاد بازی می‌کردم... خیلی کسی کنترلی هم روم نداشت... در نتیجه مشکلی به وجود نمیومد...»

پذیرش در خرده‌فرهنگ

فضای اجتماعی بازی‌های رایانه‌ای، دارای ارزش‌ها، هنجارها و معانی مختص خود است. افرادی که وارد این فضا می‌شوند، به تدریج با زبان ارتباطی این دنیای جدید آشنا می‌شوند. با گذشت مدتی، بازیکنان با افرادی که شبیه به خود هستند تعامل پیدا کرده، با تداوم درگیری در بازی‌ها این تعاملات در شکل دوستی‌ها تداوم پیدا می‌کند و گونه‌هایی از رفتار، برایشان درونی می‌شود. آشنایی با این افراد، چه در دنیای مجازی و چه دنیای واقعی، سبب ایجاد یک شبکه گفتگو در میان آن‌ها می‌گردد که به تدریج اهمیت این شبکه برای بازیکنان افزایش می‌یابد. بازیکن در این شبکه می‌تواند، در مورد مسائل مختلفی به گفت‌وگو پردازد و با عمیق‌تر شدن روابط از یک شبکه حمایتی بهره‌مند گردد.

سینا، کنش اجتماعی خود را ذیل بازی مطرح می‌کند و معتقد است که او با کسانی که خود انتخاب کرده به تعامل می‌پردازد و این تعامل را اجتماعی بودن تلقی می‌کند:

«معمولاً اکثر دوستانم اگر پاش بیفته بازی میکنند به نظر من کسانی که بیشتر اجتماعی باشن بازی میکنند یعنی کسانی که اجتماعی نیستن خیلی بازی نمیکن واسه من اینجوریه در عین حال دیدم که بعضی‌ها برای اینکه تو جمع قرار نگیرن میرن سمت بازی من چون جمع شلوغه میام تو بازی و اون افراد تکی بازی میکنند... اما بازی‌هایی که ما می‌کنیم چند نفره هست مثلاً ۴ نفره داریم با هم بازی می‌کنیم یه عده نه گوشه گیر هستن و بازی تک نفره میکنند».

مقوله هسته: خرده‌فرهنگ بازیکنان

با بررسی‌های صورت گرفته و تحلیل گزاره‌های مشارکت‌کنندگان، مقوله‌ی خرده‌فرهنگ بازیکنان که تمام مقولات دیگر را می‌تواند در برگیرد به‌عنوان مقوله هسته انتخاب شد. مشارکت‌کنندگان به دلایل متفاوتی از جمله، دسترسی به تکنولوژی و ورود کامپیوترهای شخصی به منازل، نیاز به سرگرمی، احساس محدودیت در دنیای واقعی، هیجان‌طلبی و برخی عوامل دیگر، به انجام بازی روی آورده‌اند. این ویژگی‌ها و عوامل در اغلب این بازیکنان به‌صورت مشترک دیده می‌شود. وجود این عوامل و برخی ویژگی‌های شخصیتی مشابه سبب شده که این بازیکنان، با افراد مشابه خود ارتباط بیشتری برقرار کنند. این تعامل سبب شکل‌گیری گروهی گردیده که به‌عنوان یک خرده‌فرهنگ شناخته می‌شود. بیشتر این بازیکنان اظهار داشتند که از سمت والدین یا برخی از همسالان که به انجام بازی نمی‌پرداختند، درک نمی‌شدند و گاهی مورد شماتت قرار می‌گرفتند؛ بنابراین، این بازیکنان نسبت به والدین و دوستان خود کنش متقابل نشان داده و جذب در گروهی شدند که با آن‌ها بسیار مشابَهت داشتند و توسط آن‌ها مورد حمایت قرار می‌گرفتند. همان‌طور که پیش‌تر توضیح داده شد، از طریق همه‌گیری بازی‌ها نحوه‌ی خاصی از مصرف، نوع ویژه‌ای از سبک زندگی به وجود می‌آید که سبب شکل‌گیری یک خرده‌فرهنگ می‌شود؛ خرده‌فرهنگی با ارزش‌ها و هنجارهای به‌خصوص در بین بازیکنان مانند باهوش‌تر بودن که دیگران از بیرون برای توصیف بازیکنان از آن استفاده می‌کنند. در این تحقیق نیز مشاهده شد که بازیکنان دارای نحوه‌ی خاصی از مصرف هستند، ساده‌ترین نوع مصرف مشترک

آن‌ها، نحوه‌ی استفاده از زمان است. تمامی آن‌ها ساعات مشخصی را صرف پرداختن به بازی و تعامل با افراد بازیکن دیگر می‌کنند. به‌مرور بازیکنان از روابط اجتماعی بیرونی خود کاسته و سعی در فعالیت هرچه بیشتر در این خرده‌فرهنگ می‌کنند. اهداف این خرده‌فرهنگ، برتری‌جویی نسبت به رقیبان در بازی و لذت‌جویی در آن محیط است؛ لذاتی که در دنیای واقعی دور از دسترس یا خارج از دسترس هستند. بازیکنان دستیابی به این لذت آنی و هرچند موقتی را به تلاش در دنیای واقعی ترجیح می‌دهند. به همین خاطر آن‌ها با کاهش یا حذف بسیاری از روابط اجتماعی، وقت خود را صرف تعامل با افرادی می‌کنند که به‌زعم خودشان آن‌ها را درک نموده و در دستیابی به این لذات سهیم‌اند.

افت سلامت

پرداختن ساعات طولانی به بازی، برای هر فرد، تأثیراتی به دنبال دارد. با توجه به مصاحبه‌های صورت گرفته، افراد هنگامی که درگیر بازی می‌شوند، متوجه گذشت زمان نیستند. به دلیل جذابیت زیاد بازی، برخی از مشارکت‌کنندگان از ساعت خواب مورد نیاز خود کاسته، تا بتوانند وقت بیشتری را به بازی اختصاص دهند. این امر سبب فشردگی برنامه‌ها برای بازیکنان می‌گردد، زیرا آن‌ها باید به فعالیت‌های روزمره‌ی دیگری بپردازند؛ بنابراین از پرداختن به مسئله سلامت و دست‌کم انجام فعالیت‌های فیزیکی ساده غفلت می‌کنند، که همین امر تأثیراتی بر سلامت ایشان می‌گذارد.

محمد، احساس چشم‌درد در اثر بازی زیاد و ناتوانی از پرداختن به سایر برنامه‌هایش را چنین توصیف می‌کند:

«چون وقتی شما به مدت بیشینی پای کامپیوتر چشمت درد میگیره این چشم درد و خواب‌آلودگی باعث میشه بعضی موقع‌ها که برنامه‌ریزی می‌کنی به برنامه نرسی»

افت تحصیلی

اصطلاح افت تحصیلی هنگامی استفاده می‌شود که عملکرد فرد در اکثر دروس یا دروس اساسی دچار ضعف شود. در این تحقیق بازیکنان به دلایلی از جمله، بی‌فایده دانستن

تحصیل، لذت‌جویی و ناامیدی به آینده تحصیلی و شغلی در عملکرد تحصیلی‌شان دچار ضعف هستند.

سینا، عقب افتادن پروژه خود را توصیف می‌کند:
«بعد الآن پایان‌نامه مونده ولی داریم فیفا بازی می‌کنیم یکم مشکل ایجاد کرده هی میخوام پاکش کنم ولی پاک نمی‌کنم».

اتلاف وقت و هزینه

هنگامی که از مشارکت کنندگان در رابطه با تأثیر منفی بازی بر زندگی‌شان پرسیده شد، عده‌ای از آن‌ها به تلف شدن وقت اشاره کردند. بازیکنان علاوه بر صرف سرمایه معنوی، که همان وقت است، سرمایه مادی خود را نیز صرف خرید تجهیزات در فضای بازی، و ارتقای سطح بازی خود می‌کنند. از آنجاکه این هزینه‌ها به دلار است، سرمایه زیادی در این زمینه صرف می‌شود.

سینا نیز به تلف شدن وقتش اشاره دارد:
«شاید از نظر وقت به من ضربه زده باشه گاهی اوقات و وقتمو گرفته باشه»
امیر تنها عیب بازی را تلف شدن وقت می‌داند:
«هدر دادن وقت فقط... به نظر من»

افزایش توان ذهنی

غالب مشارکت کنندگان این پژوهش به‌طور مستقیم اذعان داشته‌اند که انجام بازی‌های رایانه‌ای به طرق مختلف، موجب افزایش توان ذهنی آنان گردیده است.
محمد، توصیف می‌کند که خلاقیت و تفکر سیستماتیکش در خلال بازی رشد یافته است:

«باعث میشه فکر آدم خیلی درگیر بشه و خلاقیت رشد کنه، فکر و خلاقیت بهتر میشه. میتونی خلاقیت انجام بدی ممکنه حتی ضعیف‌تر از اون باشی ولی به خاطر خلاقیتی که انجام میدی بتونی بازی بهتری انجام بدی. میتونی استراتژی‌های متفاوتی انجام بدی».

زمینها و پیامدهای درگیری با بازی‌های رایانه‌ای در بین دانشجویان ...؛ عباسی شوازی و همکاران | ۲۲۷

میتونی با خلاقیتی که محدود شده بهتر بازی کنی چون جهان انقدر سیستمش بازه نمی‌دونی تو اون محیط باید چیکار کنی دقیقاً ولی تو بازی به خاطر محدودیتش باعث میشه فکر کنی که تو اون چارچوب چه خلاقیتی میتونی داشته باشی».

محمد، پیچیده‌تر شدن افکارش را تحت تأثیر بازی‌های رایانه‌ای توصیف می‌کند:
«از یه نظر بازیای پیچیده‌تر که بازی می‌کنی باعث میشه پیچیده‌تر فکر کنی و توی روند این قضیه باعث شده من پیچیده‌تر فکر کنم...»

نادر، توصیف می‌کند، یادگیری زبان انگلیسی که اکنون منبع درآمد اوست و علاقه‌مندی به مباحث اسطوره‌شناسی نتیجه‌ی سعی او در کشف مفهوم بازی‌ها بوده است:
«سؤال جالبیه... خنده... مطالعه اسطوره‌شناسی و فلسفه و حتی بخش زیادی زبان انگلیسی که الان منبع اصلی درآمد هست... اینا همش اتفاق افتاد چون من می‌خواستم یه بازی کامپیوتری رو بیشتر بفهمم... یعنی من می‌رفتم انگلیسی رو می‌گشتم که بازی‌ها رو بهتر بفهمم... (کمی فکر می‌کند)... اره عملاً به من جهت داده نمیشه انکارش کرد»

انزوای اجتماعی

اغلب مشارکت کنندگان این تحقیق، دارای پیوندهای اجتماعی بسیار محدودی با خانواده و جامعه هستند. آن‌ها ارتباطات خانوادگی را خسته کننده و بی‌فایده توصیف می‌کنند. داشتن ارتباط و انسجام اجتماعی باعث می‌شود فرد از یک شبکه حمایتی برخوردار باشد اما این بازیکنان، حمایت اجتماعی خود را از طریق شبکه اجتماعی دیگری که به واسطه بازی به دست می‌آورند کسب می‌کنند. انزوای اجتماعی را می‌توان در دو بعد عینی و ذهنی موردبررسی قرار داد. منظور از بعد عینی، از دست دادن روابط فیزیکی در دنیای واقعی و مراد از بعد ذهنی، احساس تنهایی است. بازیکنان اظهار دارند که تنهایی آن‌ها نیز، از طریق وارد شدن به دنیای مجازی و یا گذراندن وقت با افراد شبیه خودشان جبران می‌شود.
نادر، قرار گرفتن در جمع‌های شلوغ خانوادگی را وضعیتی ملال‌آور توصیف کرده و انجام بازی را به عنوان راه‌گریز انتخاب می‌کند:

«بازی به من فرصت داده شرایطی که می‌خوام رو اعمال کنم مثل فرار از شلوغی و

جمع... خب اون شرایطی بوده که علاقه‌ای به انجامش نداشتم... یعنی جذبه نمی کردن... مثلاً مهمونی خونوادگی بوده و همه دور هم جمع می شدن... یا با دوستان رفتن توی شلوغی شهر بوده من به شلوغی علاقه‌ای نداشتم... نرفتم.»

مدل پارادایمی پژوهش

به زعم اشتراوس و کرین «مدل پارادایمی یک ابزار است، نه یک الگو ثابت. هدف آن کمک به تفکر منظم درباره داده‌ها و روابط است، اما نباید فرآیند تحلیل را محدود کند» (اشتراوس و مرین، ۱۹۹۸: ۱۲۷). بر اساس تحلیل داده‌های حاصل از مصاحبه‌ها، مشخص شد که شرایط زمینه‌ای و مداخله‌گر، علاوه بر تأثیرگذاری بر راهبردهای کنشی، در تعریف و شکل‌گیری پدیده محوری نیز نقش اساسی دارند به خصوص که جریان و تحلیل مصاحبه‌ها این سمت‌وسو را نشان داد؛ بنابراین، مدل پارادایمی این پژوهش به صورت توسعه یافته ترسیم شده است، به گونه‌ای که شرایط علی، زمینه‌ای و مداخله‌گر به پدیده محوری، سپس به کنش و واکنش (راهبردها) و در نهایت پیامدها متصل شده‌اند. پدیده محوری این پژوهش «خرده‌فرهنگ بازیکنان» نام گرفته است؛ خرده‌فرهنگی که در میان بازیکنان با درگیری عمیق با بازی‌های رایانه‌ای شکل گرفته و بازتابی از تجربه‌ی عمیق و چندوجهی آنان از این فضا و تعاملات در بستر اجتماعی و فرهنگی جامعه ایران است.

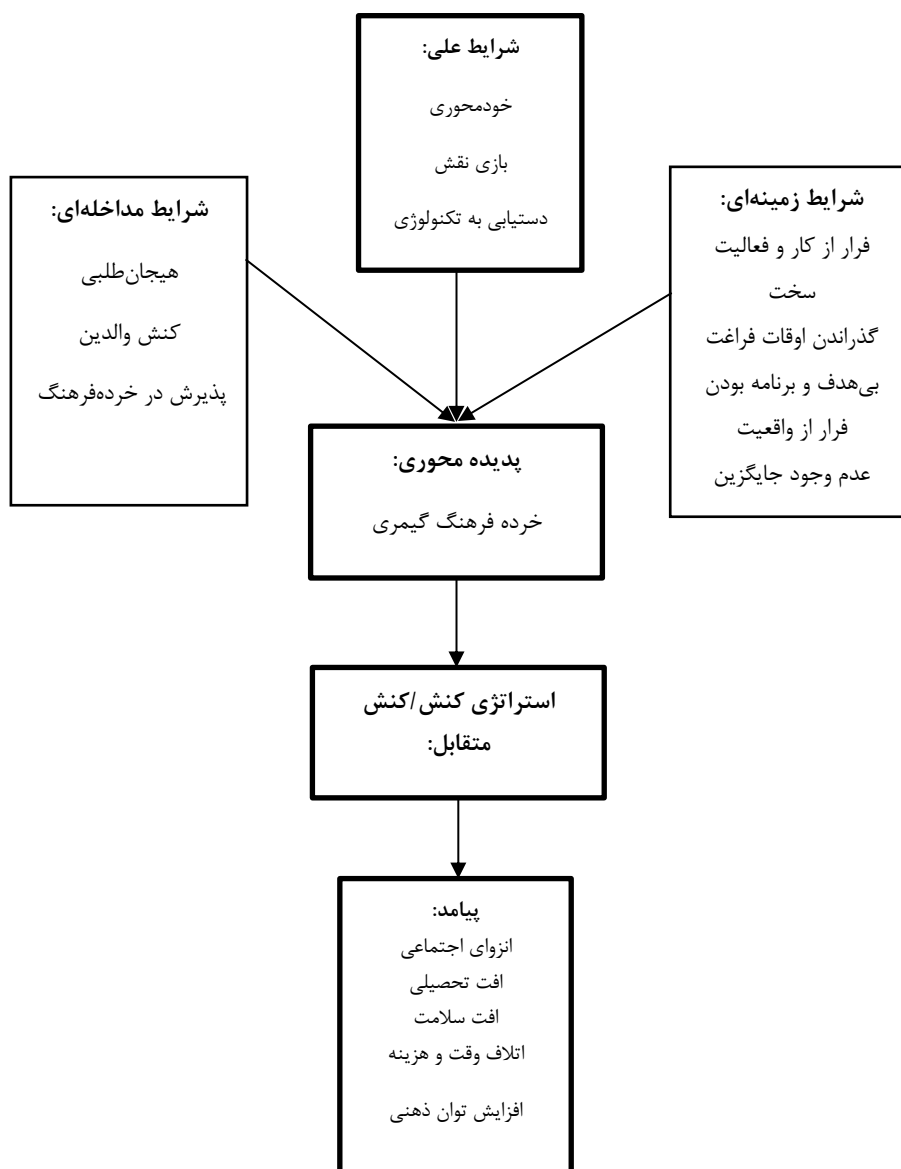
در جهان جوانان امروز، بازی‌های رایانه‌ای دیگر صرفاً یک سرگرمی نیستند؛ آن‌ها به بستری برای تجربه‌ی هویت، تعامل اجتماعی، و بازسازی معنا در زندگی تبدیل شده‌اند. همین‌طور که در مدل پارادایمی مشهود است، مجموعه‌ای از شرایط علی مانند دسترسی گسترده به تکنولوژی‌های دیجیتال، ورود کامپیوترهای شخصی به منازل، گرایش به بازی نقش، و هیجان‌طلبی، دانشجویان را به سمت تجربه‌ی بازی سوق داده است. این عوامل، در تعامل با شرایط زمینه‌ای چون فرار از واقعیت، بی‌هدفی، فشارهای تحصیلی، و نیاز به پر کردن اوقات فراغت، بستری فراهم می‌کنند که در آن بازی نه تنها یک فعالیت تفریحی، بلکه به پناهگاهی روانی و اجتماعی بدل می‌شود؛ فضایی که در آن فرد می‌تواند از

محدودیت‌های دنیای واقعی فاصله بگیرد، احساس کنترل داشته باشد، و هویت‌های جایگزین را تجربه کند.

در این فضا، و طبق مصاحبه هاب انجام‌شده، بازیکنان با ویژگی‌های رفتاری و انگیزشی مشابه، به تدریج با یکدیگر ارتباط برقرار می‌کنند. این تعاملات، که تحت تأثیر شرایط مداخله‌ای مانند کنش والدین (اعم از حمایت یا بی‌توجهی)، پذیرش در خرده‌فرهنگ، و نیاز به هیجان شکل می‌گیرند، به ظهور گروه‌هایی منجر می‌شوند که دارای زبان، ارزش‌ها و هنجارهای مشترک‌اند. این گروه‌ها، که به‌عنوان مقوله‌ی محوری «خرده‌فرهنگ بازیکنان» شناخته می‌شوند، سبک زندگی خاصی را رقم می‌زنند؛ سبکی که در آن مصرف زمان، رقابت‌جویی، لذت‌طلبی آنی، و باهوش‌تر بودن به‌عنوان ارزش‌های مرکزی تعریف می‌شوند. بازیکنان اغلب اظهار می‌کنند که از سوی والدین یا دوستان غیر بازیکن درک نمی‌شوند و گاه مورد شماتت قرار می‌گیرند. در واکنش به این عدم پذیرش، آنان واکنش نشان داده و روابط اجتماعی خود را کاهش داده‌اند تا در گروه‌هایی جذب شوند که در آن احساس تعلق، حمایت و شباهت بیشتری دارند.

این راهبردهای کنشی، که شامل تمرکز بر تعاملات درون خرده‌فرهنگی و کاهش روابط اجتماعی بیرونی است، پیامدهایی چندوجهی به همراه دارد. از یک‌سو، انزوای اجتماعی، افت تحصیلی، کاهش سلامت روانی و جسمی، و اتلاف منابع مالی و زمانی ازجمله نتایج رایج این سبک زندگی‌اند. از سوی دیگر، برخی بازیکنان از افزایش توان ذهنی، تمرکز، و مهارت‌های شناختی نیز سخن گفته‌اند. این دوگانگی پیامدها نشان می‌دهد که خرده‌فرهنگ بازیکنان، همچون دیگر خرده‌فرهنگ‌های جوانان، نه تنها واکنشی به ساختارهای غالب فرهنگی و اجتماعی است، بلکه بستری برای بازسازی معنا، هویت و تجربه‌ی زیسته در چرخه‌ی زندگی فردی و جمعی محسوب می‌شود. این پدیده، با پیچیدگی‌های درونی و پیوندهای بیرونی‌اش، نیازمند نگاهی چندلایه و زمینه‌مند است تا بتوان آن را به‌درستی فهم و تحلیل کرد.

مدل شماره ۱: مدل پارادایمی تحقیق



بحث و نتیجه‌گیری

مطالعه‌ی حاضر باهدف فهم زمینه‌ها، فرآیندها و پیامدهای درگیری عمیق دانشجویان

با بازی‌های رایانه‌ای انجام شد. با استفاده از روش نظریه داده بنیاد و تحلیل مصاحبه‌های عمیق، تلاش شد تا سازوکارهای شکل‌گیری و تداوم درگیری بازیکنان با بازی‌های رایانه‌ای در زندگی روزمره و پیامدهای آن مورد کنکاش قرار گیرد. یافته‌های این پژوهش نشان داد که «خرده‌فرهنگ بازیکنان» به عنوان مقوله مرکزی، در تعامل پویای شرایط علی، زمینه‌ای، مداخله‌گر و پیامدها شکل می‌گیرد. بر همین اساس، این نوع بازی‌ها برای جوانان دانشجو، نه تنها ابزار سرگرمی بلکه عرصه‌ای برای بازتعریف هویت، تجربه‌ی تعلق و بازسازی معنا در زیست جهان آن‌هاست.

در مدل پارادایمی برآمده از داده‌ها، مجموعه‌ای از شرایط علی شامل دسترسی گسترده به فناوری‌های دیجیتال، ورود رایانه‌های شخصی به منازل، گرایش به نقش‌آفرینی فردی در جهان‌های مجازی موجب گرایش دانشجویان به سوی تجربه‌ی بازی‌های رایانه‌ای شده است؛ از سوی دیگر، شرایط زمینه‌ای مانند، احساس بی‌هدفی، فشارهای تحصیلی، کمبود سرگرمی‌های جایگزین، و نیاز به فرار از واقعیت (ریگبی و رایان، ۲۰۲۰؛ شی و همکاران، ۲۰۱۹؛ کاتز، ۱۹۸۷) بستری را پدید می‌آورد که دانشجویان با درگیری عمیق در این بازی‌ها به حالتی از غرق‌شدگی که هم‌راستا با نظریه جریان است (چیکسنت‌میهای، ۱۹۹۰؛ چن، ۲۰۰۷) نائل می‌آیند به نحوی که بازی‌های رایانه‌ای به مرور فراتر از فعالیت تفریحی، به پناهگاهی روانی-اجتماعی برای دانشجویان تبدیل شده‌اند.

در این میان، عوامل مداخله‌گر همچون هیجان‌طلبی، واکنش والدین، و پذیرش در خرده‌فرهنگ بازیکنان، در نحوه‌ی تجربه و استمرار درگیری با بازی‌ها نقش تعیین‌کننده‌ای داشته‌اند. ویژگی شخصیتی هیجان‌طلبی به‌ویژه با یافته‌های کافمن و همکاران (۲۰۱۶)، نوری‌راد و بنیادی (۱۳۹۴) و عبدالهی و طباطبایی (۱۳۹۲) همسو است و نشان می‌دهد که بازی‌ها بستری برای تخلیه‌ی انرژی، تجربه‌ی خطر و هیجان کنترل‌شده محسوب می‌شوند. از سوی دیگر، همان‌طور که پیش‌تر نیز ذکر شد، والدین واکنش‌های متفاوتی از جمله علاقه‌مندی و پرداختن به بازی، بی‌تفاوتی یا مانع‌شدن از

بازی را بروز داده‌اند. والدینی که خود علاقه‌مند بوده‌اند، در علاقه‌مندی فرزندانشان مؤثر بوده و نظارت کمتری نیز بر بازی آن‌ها اعمال کرده‌اند. این یافته همسو با یافته‌های پژوهش‌های کایا و همکاران (۲۰۲۲)، میر بلوچ زهی (۱۳۹۶)، زمانی (۱۳۹۲) و دولت آبادی و همکاران (۱۳۹۰)، یادگاری و همکاران (۱۴۰۲) بر اهمیت کنش‌های والدین در مواجهه با بازیکنان صحه گذاشته است.

«خرده‌فرهنگ بازیکنان» به عنوان مقوله مرکزی برآمده از داده‌ها صورت‌بندی شده است. با وارد شدن به میدان تحقیق و انجام مصاحبه‌های عمیق، مشاهده شد که بازیکنان داری مشابهت‌های بسیاری با یکدیگر ازجمله شیوه پوشش، طرز حرف زدن و نوع رفتار هستند و بیشتر تمایل دارند با افراد که به آن‌ها شباهت داشته معاشرت کنند. در حقیقت این بازیکنان که از نظر دیگران اغلب منزوی به نظر می‌رسند؛ اما در پس این تصویر، می‌توان آن‌ها را عضو خرده‌فرهنگی خاص‌تر دانست که خرده‌فرهنگ بازیکنان است. گروهی که وابسته به مکان و زمان خاصی نیست و فرد با عضویت در آن می‌تواند با افراد بسیاری در سراسر دنیا به گفت‌وگو پرداخته و با آن‌ها به رقابت و معاشرت بپردازد. بیرون از دنیای مجازی نیز، این افراد دوستانی بازیکن همانند خود دارند که برای گذران وقت و تفریح با آن‌ها در گیم‌نت‌ها قرار گذاشته و به صورت شبکه‌ای به بازی می‌پردازند. این خرده‌فرهنگ شبکه حمایتی موردنیاز را نیز برای آنان فراهم می‌کند؛ بنابراین، بازیکنان نیاز چندانی برای گذراندن وقت و تعامل اجتماعی با خویشاوندان و افراد دیگر احساس نمی‌کنند. بازیکنان با انجام بازی، به طور عمد یا غیر عمد وارد خرده‌فرهنگ بازیکنان می‌شوند و علت آن را درک شدن بهتر توسط افراد شبیه خود تلقی می‌کنند. پرداختن مداوم به بازی‌های رایانه‌ای سبب آشنایی و پیوستن بازیکن به گروهی است که ارزش‌ها و باورهای مشابه با وی داشته و سبب جامعه‌پذیری مجدد بازیکن از طریق کنش متقابل (غیرمستقیم یا چهره به چهره) در این گروه، که همان خرده‌فرهنگ بازیکنان است، می‌گردد. این یافته همسو با یافته‌های پژوهش‌های یادگاری (۱۴۰۲)، رامایا و همکاران (۲۰۱۷)، گازیس (۲۰۱۲) و داچنات

و مور (۲۰۰۴) دال بر نقش بازی‌های رایانه‌ای در جامعه‌پذیری و تعامل نمادین بازیکنان می‌باشد. این خرده‌فرهنگ، همان‌گونه که هبیدیچ (۱۹۷۹) درباره‌ی خرده‌فرهنگ‌های جوانان مطرح می‌کند، نه صرفاً انحراف از فرهنگ غالب، بلکه تلاشی خلاقانه برای بازسازی هویت و معنا در حاشیه‌ی ساختارهای مسلط فرهنگی است. بازیکنان در این خرده‌فرهنگ، ارزش‌هایی چون لذت آنی، رقابت، هوش تکنولوژیک، و استقلال از والدین را بازتعریف می‌کنند. به‌علاوه، می‌توان این‌طور استنباط کرد که عضویت در این خرده‌فرهنگ نوعی مقاومت نمادین در برابر هنجارهای مسلط دانشگاهی و خانوادگی نیز محسوب می‌شود برداشتی که با تحلیل‌های فرهنگی هبیدیچ هم‌راستا است.

نتایج پژوهش نشان داد که درگیری با بازی‌های رایانه‌ای پیامدهایی دوگانه دارد: از یک سو انزوای اجتماعی، افت تحصیلی، افت سلامت و اتلاف وقت و هزینه، و از سوی دیگر افزایش توان ذهنی. انزوای اجتماعی با کاهش شبکه‌های ارتباطی، ترجیح ماندن در خانه و استفاده از بازی برای فرار از جمع همراه است. افت تحصیلی نیز با کاهش نمرات، مشروط شدن، کمبود وقت برای درس و ناتوانی در تمرکز مشخص می‌شود. افت سلامت شامل علائمی مانند چشم‌درد، خواب‌آلودگی و کم‌خوابی است. این پیامدها با یافته‌های بوروگو-رویز و بوروگو (۲۰۲۵)، کایا و همکاران (۲۰۲۲)، البرزی و همکاران (۱۳۹۸)، مسعودنیا و پوررحیمیان (۱۳۹۵) و راسخ و حسنی (۱۳۹۴) هم‌راستا هستند.

در مقابل، برخی بازیکنان از پیامدهای مثبتی چون بهبود عملکرد مغز، یادگیری علمی و افزایش خلاقیت سخن گفته‌اند؛ یافته‌هایی که در پژوهش‌های کافمن و همکاران (۲۰۱۶)، داجنات و مور (۲۰۰۴)، خانیکی و برکت (۱۳۹۴)، و کثیری دولت‌آبادی و همکاران (۱۳۹۰) نیز تأیید شده‌اند.

درمجموع، این پژوهش محدودیت‌های رویکردهای اثبات‌گرایانه و صرفاً روان‌شناختی را در فهم ماهیت چندوجهی بازی‌های دیجیتال برجسته می‌سازد. با

بهره‌گیری از روش‌شناسی کیفی و نظریه داده‌بنیاد، چارچوبی زمینه‌مند و فرایند محور برای درک عوامل روان‌شناختی، و زمینه‌های اجتماعی و فرهنگی فراهم می‌آورد که از طریق آن‌ها چگونه دانشجویان به‌طور عمیق در بازی‌های رایانه‌ای درگیر می‌شوند و پیامدهایی بر آن‌ها مترتب می‌شود. نتایج نشان داد، بازی‌های رایانه‌ای در میان دانشجویان ایرانی، نه فقط سرگرمی بلکه بستری برای جامعه‌پذیری، بازسازی هویت و کسب سرمایه فرهنگی دیجیتال‌اند. درگیری با بازی‌های رایانه‌ای بخشی از جامعه‌پذیری نوین جوانان ایرانی را شکل می‌دهند؛ فرآیندی که در آن نقش خانواده و نهادهای سنتی تضعیف شده و کنش دیجیتال تا اندازه‌ای جایگزین روابط چهره‌به‌چهره شده است؛ بنابراین، خرده‌فرهنگ بازیکنان را می‌توان نوعی «زیست فرهنگی دیجیتال» دانست که ضمن بازتاب ساختارهای اجتماعی، امکان بازتعریف خلاقانه هویت فردی، جمعی و گاهی مقاومت در برابر ساختارهای اجتماعی، خانوادگی و دانشگاهی را فراهم می‌سازد. بر اساس این نتایج، مجموعه‌ای از پیشنهاد‌های سیاستی و پژوهشی قابل طرح است:

سیاست‌گذاران فرهنگی و آموزشی در دانشگاه‌ها و سطح ملی، با نگاهی دوجبهی به بازی‌های رایانه‌ای، به جای اتخاذ رویکردی سلبی، می‌توانند با توسعه بازی‌های بومی و تقویت مهارت‌های شناختی و کار گروهی، از ظرفیت‌های این حوزه در فعالیت‌های دانشگاهی بهره‌مند شوند. ارتقای سواد دیجیتال و سواد بازی در میان جوانان، دانشجویان و خانواده‌های آنان، از طریق برگزاری کارگاه‌ها و برنامه‌های آموزشی، نقش مؤثری در کاهش آسیب‌ها و افزایش فرصت‌های مرتبط با بازی‌های رایانه‌ای ایفا خواهد کرد. برنامه‌ریزان فرهنگی دانشگاه‌ها نیز با فراهم‌سازی فضاها و محیط‌های مناسب برای بازی، می‌توانند زمینه ارائه بازی‌هایی خلاقانه، کم‌خشونت و دارای عناصر فرهنگی بومی و ملی را فراهم آورند؛ اقدامی که نه تنها به تقویت مؤلفه‌های فرهنگی دانشگاهی و ملی منجر می‌شود، بلکه می‌تواند به افزایش نشاط، شادکامی و پویایی در فضای دانشگاهی نیز کمک کند. در سطح کلان، سیاست‌های

زمینه‌ها و پیامدهای درگیری با بازی‌های رایانه‌ای در بین دانشجویان ...؛ عباسی شوازی و همکاران | ۲۳۵

حمایتی از صنعت بازی ایرانی باید به تولید بازی‌هایی با محتوای فرهنگی و هویتی ملی بینجامد تا بازیکنان بتوانند پیوندی میان جهان مجازی و واقعیت اجتماعی خود برقرار کنند.

درنهایت، پیشنهاد می‌شود پژوهشگران در مطالعات آینده، بر نقش جنسیت و تجربه دختران در خرده فرهنگ بازیکنان در جامعه ایران تمرکز کرده و میدان مطالعه را از دانشگاه فراتر برند؛ همچنین، با بهره‌گیری از روش‌های متنوع پژوهشی، همچون مردم‌نگاری و پیمایش موضوعات مرتبط را در میان نوجوانان و جوانان و در بطن جامعه مورد مطالعه قرار دهند.

تعارض منافع

تعارض منافی بین نویسندگان وجود ندارد.

ORCID

Mohammad Taghi Abbasi-Shavazi



<https://orcid.org/0000-0001-9806-5934>

Ghazal Aryaie Gohar



<https://orcid.org/0000-0001-9417-6434>

Mohammad Tagh Iman



<https://orcid.org/0000-0002-9660-6458>

Ali Sharifi



<https://orcid.org/0000-0001-9749-3654>

منابع

- افشار، لیلا، حسینی، مریم و عباسی، محمود. (۱۳۹۰). ملاحظات اخلاقی در پژوهش‌های آموزشی. فصلنامه تاریخ پزشکی، ۳(۸)، ۶۵-۹۱. <https://doi.org/10.22037/mhj.v3i8.5783>
- البرزی، محبوبه، خوشبخت، فریبا، و دورودی، رقیه. (۱۳۹۸). رابطه میزان استفاده از بازی‌های رایانه‌ای با اهمال کاری تحصیلی: نقش واسطه‌گری جهت‌گیری هدف در دانش آموزان مقطع ابتدایی. تحقیقات فرهنگی/ایران، ۱۲(۱) (پیاپی ۴۵)، ۱۰۹-۱۲۹. <https://sid.ir/paper/136894/fa>
- بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای، (۱۴۰۰). گزارش «نمای باز ۱۴۰۰: شاخص‌ترین اطلاعات مصرف بازی‌های رایانه‌ای در ایران» <https://direc.ircg.ir/24862>
- ریتزر، جورج، (۱۳۸۹). نظریه جامعه‌شناسی در دوران معاصر. ترجمه: ثلاثی، محسن. تهران: باینگانی، بهمن، ایراندوست، سید ففیم و احمدی، سینا. (۱۳۹۲). سبک زندگی از منظر جامعه‌شناسی: مقدمه‌ای بر شناخت و واکاوی مفهوم سبک زندگی. پژوهشگاه علوم/انسانی و مطالعات فرهنگی، ۸(۷۷)، ۵۶-۷۴. <https://ensani.ir/fa/article/328124>
- خانیک، هادی، و برکت، محیا. (۱۳۹۴). بازنمایی ایدئولوژی‌های فرهنگی در بازی‌های رایانه‌ای. مطالعات رسانه‌های نوین، ۱(۴)، ۹۹-۱۳۱. <https://sid.ir/paper/264645/fa>
- خدادادیان، میلاد، نوروزی سید حسینی، رسول و صفاری، مرجان (۱۴۰۲). نقش جنسیت در محدودیت‌های ادراک شده و انگیزه‌های مشارکت گیم‌های ایرانی بر اساس مدل پیوستار روان‌شناختی. مطالعات رسانه‌های نوین، ۹(۳۴)، ۲۰۵-۲۳۵. doi: 10.22054/nms.2023.66927.1366
- راسخ، کرامت اله، و حسنی، ابراهیم. (۱۳۹۴). تأثیر بازی‌های خشن رایانه‌ای بر رفتار دانش آموزان پسر دبیرستان‌های شهرستان کوار. مطالعات علوم اجتماعی/ایران، ۱۲(۴۴)، ۳۶-۴۹. <https://sid.ir/paper/255017/fa>
- روشنیان رامین، محسن، علی آبادی، خدیجه، دلاور، علی و رستگارپور، حسن (۱۴۰۱). تأثیر بازی‌های رایانه‌ای معمایی بر خلاقیت دانش آموزان. مطالعات رسانه‌های نوین، 8(32)، 180-155. doi: 10.22054/nms.2022.44342.774
- زمانی، بی‌بی عشرت و عابدینی، یاسمین. (۱۳۹۲). الگوی ساختاری تأثیر سبک‌های فرزند پروری و اعتیاد به بازی رایانه‌ای بر عملکرد تحصیلی در دانش آموزان پسر، نشریه رویکردهای نوین آموزشی، ۸(۱۲)، ۱۳۳-۱۵۶. https://nea.ui.ac.ir/article_19107.html

زمینه‌ها و پیامدهای درگیری با بازی‌های رایانه‌ای در بین دانشجویان ...؛ عباسی شوازی و همکاران | ۲۳۷

سیدحسینی، محمدعلی، نژادی، پویان، نصیری، حامد. (۱۳۹۸). الگوی ارزش‌های ادراکی در مخاطبان پلتفرم‌های بازی‌های رایانه‌ای. *فصلنامه تحقیقات فرهنگی ایران*، ۱۲(۴۵)، ۱-۲۵.

<https://www.doi.org/10.22035/jicr.2019.377>

شاوردی، تهمینه، شاوردی، شهرزاد. (۱۳۸۸). بررسی نظرات کودکان، نوجوانان و مادران نسبت به اثرات اجتماعی بازی‌های رایانه‌ای. *فصلنامه تحقیقات فرهنگی*، ۲(۷)، ۴۷-۷۶.

<https://sid.ir/paper/136871/fa>

شریفی‌فرد، سید علی، احمدپناه، محمد، قطبی، سید علی، قبله‌وردی، هانیه. (۱۴۰۲). بررسی و تحلیل بازی‌های رایانه‌ای ایرانی و خارجی؛ ایده‌پردازی جهت طراحی، بومی‌سازی و ارتقای کیفیت بازی‌های ایرانی. *مطالعات رسانه‌های نوین*، دوره نهم، شماره ۳۴، ۳۱۷-۲۷۹.

<https://doi.org/10.22054/nms.2022.65004.1319>

عبدالهی، راشن، طباطبایی، کاظم. (۱۳۹۲). تأثیر بازی‌های رایانه‌ای بر ویژگی‌های شخصیتی و سازگاری نوجوانان، دو *فصلنامه مطالعات پلیس زن*، ۷(۱۸)، ۸۵-۱۰۳.

عطاری، مهسا. (۱۳۹۵). مفهوم زیبایی‌شناسی در معماری ایرانی. اولین مسابقه کنفرانس بین‌المللی جامع علوم مهندسی در ایران، انزلی، دبیرخانه کنفرانس، دانشگاه گیلان - دانشگاه تبریز.

<https://civilica.com/doc/545249>

فرقانی، محمدمهدی، و مهاجری، ربابه. (۱۳۹۷). رابطه بین میزان استفاده از شبکه‌های اجتماعی مجازی و تغییر در سبک زندگی جوانان. *مطالعات رسانه‌های نوین*، ۴(۱۳)، ۲۵۹-۲۹۲.

<https://sid.ir/paper/264571/fa>

فیست، جس، فیست، گریگوری جی. (۱۳۹۴). نظریه‌های شخصیت. ترجمه سیدمحمدی، یحیی. تهران: روان.

کثیری دولت‌آبادی، نیره، اسلامی، احمدعلی، مصطفوی، فیروزه، حسن‌زاده، اکبر، مرادی، اعظم. (۱۳۹۰). ارتباط بازی‌های رایانه‌ای بر کیفیت زندگی در نوجوانان ۱۵-۱۲ ساله شهرستان

برخوار. *مجله تحقیقات نظام سلامت*، ۷(۳)، ۲۹۱-۳۰۰.

<https://sid.ir/paper/192715/fa>

منصور، محمد، دادستان، پریخ. (۱۳۹۱). دیدگاه پیاژه در گستره تحول روانی: مراحل فرایندهای شناختی از کودکی تا بزرگسالی. تهران: بعثت.

مسعودنیا، ابراهیم و پوررحیمیان، الهه. (۱۳۹۵). بررسی رابطه بین بازی‌های رایانه‌ای و بروز اختلالات رفتاری در میان دانش‌آموزان پسر دبستانی. *جامعه‌شناسی کاربردی*. ۷(۳)، ۱۱۷-۱۱۹.

doi: 10.22108/jas.2016.20501.۱۳۴

مهرابی، مقدا. (۱۳۹۸). بازنمایی کلیشه‌های نژادی و مذهبی در بازی‌های رایانه‌ای و توجیه جنگ‌طلبی و خشونت‌گرایی در مکان‌های عمومی شهر، *فصلنامه مطالعات رسانه‌های*

نوین، ۱۸، ۲۵۹-۲۸۴. <https://doi.org/10.22054/nms.2019.30672.439>

نوری‌راد، فاطمه، بنیادی، فاطمه. (۱۳۹۴). شناخت رابطه بازی‌های رایانه‌ای و مؤلفه‌های هوش هیجانی در میان دانش‌آموزان پسر تهرانی، *فصلنامه رسانه*، ۲۶ (۴)، ۱۵۰-۱۷۶.

[/https://ensani.ir/fa/article/362032](https://ensani.ir/fa/article/362032)

هاروارد، اس. (۱۳۹۹). رسانه‌ای شدن فرهنگ و جامعه. ترجمه: سید محمد مهدی زاده و همکاران.

پژوهشگاه هنر، فرهنگ و ارتباطات.

یادگاری، محمدحسن (۱۴۰۳). *بازی آغاز شده: روش‌های تحلیل و شناخت بازی‌های رایانه‌ای*.

تهران: سوره مهر.

یادگاری، محمدحسن (۱۴۰۲). بازی ادامه دارد: شناخت بازی‌های آنلاین و آینده آن. تهران:

پژوهشکده فرهنگ و هنر اسلامی.

یادگاری، محمدحسن، کاشفی‌فرد، مهدی و حاجی‌کاظم تهرانی، فاطمه (۱۴۰۲). پیکربندی

والدگری مطلوب در مدیریت بازی رایانه‌ای نوجوانان براساس تجربه والدین. *پژوهشنامه*

فرهنگی و اجتماعی کودک و نوجوان، ۱ (۲)، ۳۵-۶۳.

یادگاری، محمدحسن (۱۴۰۱). حاجی‌کاظمی تهرانی، فاطمه. سلیمانی ساسانی، مجید (۱۴۰۱).

سواد بازی: شناخت سواد بومی بازی‌های رایانه‌ای در ایران تهران: پژوهشکده فرهنگ و

هنر اسلامی.

References

- Anderson, C. A., & Carnagey, N. L. (2009). Causal effects of violent sports video games on aggression: Is it competitiveness or violent content? *Journal of Experimental Social Psychology*, 45(4), 731-739. <https://doi.org/10.1016/j.jesp.2009.04.019>
- Billieux, J., Schimmenti, A., Khazaal, Y., Maurage, P., & Heeren, A. (2015). Are we overpathologizing everyday life? A tenable blueprint for

- behavioral addiction research. *Journal of behavioral addictions*, 4(3), 119–123. <https://doi.org/10.1556/2006.4.2015.009>
- Borrego-Ruiz, A., & Borrego, J. J. (2025). Adolescent Aggression: A Narrative Review on the Potential Impact of Violent Video Games. *Psychology International*, 7(1), 12.
- Chen, J. (2007). Flow in games (and everything else). *Communications of the ACM*, 50(4), 31-34.
- Consalvo, M. (2007). *Cheating: Gaining advantage in videogames*. Cambridge, MA: MIT Press. <https://doi.org/10.7551/mitpress/1802.001.0001>
- Cote, A. C. (2015). “I Can Defend Myself”: Women’s Strategies for Coping With Harassment While Gaming Online: Women’s Strategies for Coping With Harassment While Gaming Online. *Games and Culture*, 12(2), 136-155. <https://doi.org/10.1177/1555412015587603>
- Csikszentmihalyi, M. (1990). *Flow: The psychology of optimal experience*. New York, NY: Harper & Row.
- Domahidi, E., & Quandt, T. (2014). “And all of a sudden my life was gone...”: A biographical analysis of highly engaged adult gamers. *New Media & Society*, 17(7), 1154–1169. <https://doi.org/10.1177/1461444814521791>
- Dong, H., Yang, F., Lu, X., & Hao, W. (2020). Internet addiction and related psychological factors among children and adolescents in China during the coronavirus disease 2019 (COVID-19) epidemic. *Frontiers in Psychiatry*, 11(751), 1–9. DOI: 10.3389/fpsyt.2020.00751
- Ducheneaut, N., & Moore, R. J. (2004). Gaining more than experience points: Learning social behavior in multiplayer computer games. In *Conference proceedings on human factors in computing systems (CHI2004): Extended Abstracts*. <https://citeseerx.ist.psu.edu/document?repid=rep1&type=pdf&doi=76a3af362c6afe304bd36985d5abe744f1238fe9>
- Ferguson, C. J. (2015). Does movie or video game violence predict societal violence? It depends on what you look at and when. *Journal of Communication*, 65(1), 193-212.
- Gazis, V. (2012). Video Gaming: The Sociology of a Lifeworld, 70-269.
- Griffiths, M. (2002). The educational benefits of videogames. *Education and Health*, 20(3), 47–51. *Internet WorldStats (2021). Usage and population statistics*. <https://www.internetworldstats.com/stats.htm>.
- Gülbetekin, E., Güven, E., & Tuncel, O. (2021). Factors affecting digital game addiction and physical activity attitudes and behaviors of adolescents. *Journal of Dependence*, 22(2), 148–160. <https://doi.org/10.51982/bagimli.866578>

- Internet World Stats. (2025). Retrieved from <https://www.internetworldstats.com/stats.htm>
- Harvard, S. (2020). *The Mediatization of Culture and Society* (S. M. M. Zhadeh et al., Trans.). Research Institute of Art, Culture and Communication. (Original work published earlier)
- Karaaslan, A. İ. (2015). Digital games and digital violence awareness: A comparative analysis made on parents and children. *Journal of International Social Research*, 8(36), 806-819. DOI: 10.17719/jisr.2015369545
- Karaca, S., Karakoc, A., Can Gurkan, O., Onan, N., & Unsal Barlas, G. (2020). Investigation of the online game addiction level, sociodemographic characteristics and social anxiety as risk factors for online game addiction in middle school students. *Community Mental Health Journal*, 56(5), 830–838. DOI: 10.1007/s10597-019-00544-z
- Katz, E., Blumler, J. G., & Gurevitch, M. (1973). Uses and gratifications research. *Public Opinion Quarterly*, 37(4), 509-523. <https://doi.org/10.1086/268109>
- Kaufman, D., Sauvé, L., Renaud, L., Sixsmith, A., & Mortenson, B. (2016). Older adults' digital gameplay: Patterns, benefits, and challenges. *Simulation & Gaming*, 47(4), 465-489. <https://doi.org/10.1177/1046878116645736>
- Kaya, A. (2021). Effect of digital game addiction on happiness and meaning of life in adolescents. *Journal of Dependence*, 22(3), 297–304. doi: 10.1007/s11469-022-00994-9
- Kaya, A., Karataş, N., Gürkan, M., & Dalgıç, A. İ. (2022). A grounded theory study to explore the digital gameplay experiences of adolescents at risk of addiction in Turkey. *Journal of Pediatric Nursing*, 63, e36-e43. DOI: 10.1016/j.pedn.2021.10.019
- Kaye, L. K., Kowert, R., & Quinn, S. (2017). The role of social identity and online social capital on psychosocial outcomes in MMO players. *Computers in Human Behavior*, 74, 215-223. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2017.04.030>
- Keya, F. D., Rahman, M. M., Nur, M. T., & Pasa, M. K. (2020). Parenting and child's (five years to eighteen years) digital game addiction: A qualitative study in North- Western part of Bangladesh. *Computers in Human Behavior Reports*, 2, 100031. <https://doi.org/10.1016/j.chbr.2020.100031>
- Kiili, K., Lainema, T., de Freitas, S., & Arnab, S. (2014). Flow framework for analyzing the quality of educational games. *Entertainment Computing*, 5(4), 367-377. <https://doi.org/10.1016/j.entcom.2014.08.002>

- Kim, Y., & Smith, D. (2017). Pedagogical and technological augmentation of mobile learning for young children interactive learning environments. *Interactive Learning Environments*, 25(1), 4–16. <https://doi.org/10.1080/10494820.2015.1087411>
- Kirkpatrick, G. (2015). The formation of gaming culture: UK gaming magazines, 1981–1995. Palgrave Macmillan.
- Kuss, D. J., & Griffiths, M. D. (2012). Internet gaming addiction: A systematic review of empirical research. *International Journal of Mental Health and Addiction*, 10(2), 278-296. <https://doi.org/10.1007/s11469-011-9318-5>
- Lehdonvirta, V. (2005). Real-money trade of virtual assets: Ten different user perceptions. In *Proceedings of the Digital Arts and Culture Conference (DAC 2005)* (pp. 52-58). IT University of Copenhagen. https://virtual-economy.org/files/julkaisut/vk/ae11_2009.pdf?utm_source=chatgpt.com
- Lemmens, J. S., Valkenburg, P. M., & Peter, J. (2011). Psychosocial causes and consequences of pathological gaming. *Computers in Human Behavior*, 27(1), 144–152. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2010.07.015>
- Morse, J. M. (2015). Data were saturated.... *Qualitative Health Research*, 25(5), 587–588. <https://doi.org/10.1177/1049732315576699>
- Ramayah T & Rbaya T & Saparya S & Mahmud I & Rawshon S. (2017). Why are they so addicted: modeling online games addiction behavior among university students, conference paper, September. Statista. (2024). Retrieved from <https://www.statista.com/statistics/195768/global-gaming-reach-by-country/>
- Rigby, S., & Ryan, R. M. (2011). *Glued to games: How video games draw us in and hold us spellbound*. Santa Barbara, CA: ABC-CLIO.
- Shi, J., Renwick, R., Turner, N. E., & Kirsh, B. (2019). Understanding the lives of problem gamers: The meaning, purpose, and influences of video gaming. *Computers in Human Behavior*, 97, 291–303. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2019.03.023>
- Šisler, V., Švelch, J., & Šlerka, J. (2017). Video games and the asymmetry of global cultural flows: The game industry and game culture in Iran and the Czech Republic. *International Journal of Communication*, 11, 3857–3879. <https://ijoc.org/index.php/ijoc/article/view/6200>
- Strauss, A., & Corbin, J. (1998). *Basics of qualitative research: Procedures and techniques for developing grounded theory*. Thousand Oaks, CA: Sage.

- Strauss, A., & Corbin, J. (1998). Basics of qualitative research: Techniques and procedures for developing grounded theory (2nd ed.). Thousand Oaks, CA: Sage Publications.
- Tajfel, H., & Turner, J. C. (1979). An integrative theory of intergroup conflict. In W. G. Austin & S. Worchel (Eds.), *The social psychology of intergroup relations* (pp. 33-47). Brooks/Cole.
- Walker, D., & Myrick, F. (2006). Grounded theory: An exploration of process and procedure. *Qualitative Health Research*, 16(4), 547-559. <https://doi.org/10.1177/1049732305285972>
- Yee, N. (2006). The demographics, motivations, and derived experiences of users of massively multi-user online graphical environments. *Presence: Teleoperators and Virtual Environments*, 15(3), 309-329. <https://doi.org/10.1162/pres.15.3.309>

References (In Persian)

- Abdollahi, R. & Rasoulizade Tabatabaee, K. (2013). The impact of computer games on personality characteristics and adjustment of adolescents. *Police-e-Zan*, 7(18), 84-106. <https://sid.ir/paper/132782/en>
- Afshar, L., Hosseini, M., & Abbasi, M.. (2014). Ethical considerations in educational research. *Tārīkh-I Pizishkī*, 3(8), 65-91. <https://doi.org/10.22037/mhj.v3i8.5783>.
- Alborzi, M., Khoshbakht, F., & Doroudi, R. (2019). The relationship between the rate of the use of computer games and academic procrastination: The mediatory role of goal orientation in elementary school students. *Iranian Journal of Cultural Research*, 12(1 (45)), 109-129. <https://sid.ir/paper/136894/en>
- Attari, M. (2016). The Concept of Aesthetics in Iranian Architecture. The First International Comprehensive Conference on Engineering Sciences in Iran, Anzali, Secretariat of the Conference, University of Guilan – University of Tabriz. <https://civilica.com/doc/545249/>
- Bayanjani, B., Iran-Doust, S., & Ahmadi, Z.. (2013). Lifestyle from a Sociological Perspective: An Introduction to Understanding and Analyzing the Concept of Lifestyle. *Pazhoheshgah-e Olum-e Ensani va Motale'at-e Farhangi*, 8(77), 56-74. <https://ensani.ir/fa/article/328124>
- Digital Games Research Center (DIREC). (2021). Landscape Report: The Most Significant Information of Digital Games Consumption in Iran. Retrieved from: <https://direc.ircg.ir/wp-content/uploads/2023/05/LandscapeEnglish1400.pdf>.

- Feist, J., & Feist, G. J. (2015). *Theories of personality* (Y. Seyed Mohammadi, Trans.). Tehran: Ravan. (Original work published 2013).
- Forghani, M. & Mohajeri, R. (2018). The relationship between the use of figurative communication networks and the changes in the life style of youth. *New Media Studies*, 4(13), 259–292. <https://sid.ir/paper/264571/en>
- Kasiri Dolatabadi, N., Eslami, A., Mostafavi, F., Hassanzadeh, A., & Moradi, A. (2011). The relationship between computer games and quality of life in adolescents aging 12-15 in the city of Borkhar, Iran. *Health System Research*, 7(3), 291–300. <https://sid.ir/paper/192715/en>
- Khaniki, H. R., & Barekat, M. (2016). Representation of cultural ideologies in computer games. *New Media Studies*, *1*(4), 99–131. <https://sid.ir/paper/264645/en>
- khodadadian, M., norouzi seyed hossini, R. and Saffari, M. (2023). The Impact of Gender on Perceived Constraints and Participation Motivations of Iranian Gamers: A Study Based on the Psychological Continuum Model. *New Media Studies*, 9(34), 235-205. doi: 10.22054/nms.2023.66927.1366
- Mansour, M. & Dadsetan, P. (2012). *Piaget's View in the Spectrum of Psychological Development: Stages of Cognitive Processes from Childhood to Adulthood*. Tehran: Besat.
- Masoudnia, E. and Pourrahimian, E. (2016). Impact of Computer Game on Incidence of Behavioral Disorders among Male Elementary School Students. *Journal of Applied Sociology*, 27(3), 117-134. doi: 10.22108/jas.2016.20501
- Mehrabi, M. (2019). Representation of Ethnic and Religious Stereotypes in Digital Games and Justification of aggressiveness in public spaces: The case study of Grand Theft Auto game. *New Media Studies*, 5(18), 259-284. doi: 10.22054/nms.2019.30672.439
- Nourirad, F. & Bonyadi, F. (2015). Investigating the Relationship Between Computer Games and Components of Emotional Intelligence Among Male Students in Tehran. *Quarterly Media*, 26(4), 150–176. <https://ensani.ir/fa/article/362032/>
- Rasekh, K. & Hasani, E. (2015). The effect of violent computer games on the behavior of high school students in the Kovar city. *Journal of Specialized Social Science*, 12(44), 36–49. <https://sid.ir/paper/255017/en>
- Ritzer, G. (2010). *Sociological Theory in the Contemporary Era*. Translated by: Mosallas, Mohsen. Tehran.

- Roshanian Ramin, M., Aliabadi, K., Delavar, A. & Rastegarpour, H. (2022). The effect of puzzle games on the creativity of students. *New Media Studies*, 8(32), 180-155. doi: 10.22054/nms.2022.44342.774
- Seyed Hosseini, S. M., Nejadi, P. & Nasiri, H. (2019). Perceived Values Patterns for the Players of the Different Digital Games Platforms. *Journal of Iranian Cultural Research*, 12(1), 1-25. doi: 10.22035/jicr.2019.377
- Sharifi Fard, S. A., Ahmadpanah, M., Ghotbi, S. A. & Ghebleverdi, H. (2023). Review and Anlysis of Iranian and Foreign Digital games; Ideation for Designing, Localizing and Promotion the Quality of Iranian Games. *New Media Studies*, 9(34), 317-279. doi: 10.22054/nms.2022.65004.1319
- Shaverdi, T., & Shaverdi, Sh. (2009). Children, adult and mothers' view about the social impacts of computer games. *Iranian Journal of Cultural Research*, 2(3 (7)), 47-76. <https://sid.ir/paper/136871/en>
- Yadegari, M. H. (2024). *The Game Has Begun: Methods for Analyzing and Understanding Computer Games*. Tehran: Soore-ye Mehr.
- Yadegari, M. H. (2023). *The Game Continues: Understanding Online Games and Their Future*. Tehran: Islamic Research Center for Culture and Arts.
- Yadegari, M. H., Kashefifar, M. & Haji Kazem Tehrani, F. (2023). Optimal parenting configuration in the management of Teenagers Playing Videogames(based on parents' experience). *Child and Adolescent Cultural-Social Research*, 1(2), 35-64. doi: 10.22083/cssca.2024.454190.1014
- Yadegari, M. H., Haji Kazemi Tehrani, F., & Soleimani Sasani, M. (2022). *Game Literacy: Understanding the Indigenous Literacy of Computer Games in Iran*. Tehran: Islamic Research Center for Culture and Arts.
- Zamani, B. E. and Abedini, Y. (2013). Structural model of effect of parenting styles and computer games addiction on academic achievement in male students. *New Educational Approaches* , 8(2), 133-156.

استناد به این مقاله: عباسی شوازی، محمدتقی، آریایی گهر، غزل، ایمان، محمدتقی، شریفی، علی. (۱۴۰۴). زمینه‌ها و پیامدهای درگیری با بازی‌های رایانه‌ای در بین دانشجویان: پژوهشی با رویکرد نظریه داده‌بنیاد، فصلنامه مطالعات رسانه‌های نوین، ۱۱(۴۴)، ۱۹۵-۲۴۴. DOI: 10.22054/nms.2026.78920.1689.



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