

اشتقاق به فضای مجازی در میان ورزشکاران شهر تهران

هلن نیک بخش* - نوروز هاشم زهی** - نازنین ملکیان***

دانشجوی دکتری علوم ارتباطات دانشگاه آزاد اسلامی واحد تهران شرق - استادیار، گروه تربیت بدنی، دانشگاه آزاد اسلامی واحد تهران شرق - دانشیار، گروه تربیت بدنی، واحد بروجرد، دانشگاه آزاد اسلامی واحد تهران شرق

چکیده

هدف پژوهش، شناسایی اشتقاق به فضای مجازی در ورزشکاران بود. تحقیق با رویکرد کیفی، بر مبنای گراند تئوری به روش استراوس و کوربین و با تکنیک مصاحبه عمیق نیمه ساختار یافته تا رسیدن به اشباع نظری انجام شد. جامعه آماری تحقیق ۹ نفر از مردان و زنان ورزشکار لیگ‌های مختلف ورزشی، ساکن شهر تهران با روش نمونه‌گیری هدفمند است. تحلیل داده‌های کیفی طی چند مرحله انجام گرفت. ابتدا فرایند کدگذاری باز انجام و بر اساس آن، گزاره‌های خام مصاحبه، به ۴۶ مفهوم تبدیل شدند. در مرحله کدگذاری محوری؛ مفاهیم غیرمرتبط حذف و مفاهیم نزدیک به یکدیگر در قالب ۱۸ مقوله جدیدی، دسته‌بندی شده‌اند. پس از کدگذاری گزینشی نتایج پژوهش نشان داد که عوامل فردی و محیطی در اشتقاق به فضای مجازی ورزشکاران موثر بوده است. در محور عوامل فردی مرتبط با شرایط زمینه‌ای، مقوله‌های شخصیتی و نگرش مثبت به فضای مجازی، شرایط مداخله‌گر، ویژگی‌ها و تفاوت‌های شخصیتی اطرافیان، شرایط علی، توجیه اشتقاق به فضای مجازی، پدیده اصلی، اشتقاق به فضای مجازی، راهبردها، تنظیم امور زندگی و پیامد، افزایش لذت‌گرایی، جبران کمبودها و نیازها و احساس خوشی و لذت موثرند. در محور عوامل محیطی مقوله مرتبط با شرایط زمینه‌ای شامل، تأثیرپذیری از دیگران؛ شرایط مداخله‌گر، محیط مساعد؛ شرایط علی، تسهیل‌گری فضای مجازی؛ پدیده اصلی، اشتقاق به فضای مجازی راهبردها، حضور افراطی در فضای مجازی و پیامد شامل تداوم حضور در فضای مجازی است.

کلمات کلیدی: اشتقاق سازگار، اشتقاق افراطی، فضای مجازی

تاریخ دریافت مقاله: ۱۳۹۹/۱۰/۲۵

تاریخ پذیرش مقاله: ۱۳۹۹/۱۱/۲۷

*Email: nikbakhsh_h@yahoo.com (نویسنده مسئول)

**Email: norose_hashemi@yahoo.com

***Email: nazanin_malekiyan@yahoo.com

مقدمه

ظهور اینترنت باعث ایجاد علاقه در بین رشته‌های مختلف علوم اجتماعی در مورد چگونگی تغییر این فناوری جدید در پویایی اجتماعی شده است (بوید و الیسون، ۲۰۱۳: ۱۵۸). دستاوردهای فناوری جدید و متأخر بشری که به عنوان فناوری‌های نوین ارتباطی - اطلاعاتی شناخته می‌شوند، زمینه‌ساز تغییر و تحولات سریع، ژرف و شگرفی شده است. از این روست که برخی خبر از استیلای یک پارادایم فناوری جدید می‌دهند که بر محور فناوری‌های اطلاعاتی سازمان یافته است (کاستلز، ۱۳۸۰: ۵۹).

با پیدایش شبکه داده‌های جهانی یا اینترنت، زمان و مکان و هویت، تعریفی تازه یافته‌اند. اینترنت در واقع، مکان بی مکان است؛ جایی که انسان‌ها می‌توانند به راحتی با یکدیگر ارتباط برقرار نمایند، قرارداد ببندند، گروه‌های خود را بسازند، پیام بفرستند یا چیزی را معرفی کنند. در این مکان، مرزهای جغرافیایی هیچ معنا و مفهومی ندارد و به همین سبب، دشواری‌ها و مشکلات منطقی زمان و مکان از میان برداشته شده است. همه چیز در تحرک است و همواره این تحرک شتابی بیشتر می‌یابد. اینترنت بستری برای استفاده و دستیابی به فضای مجازی است. شبکه جهانی اینترنت، شامل تعداد بسیار زیادی کامپیوتر است که با هم در سراسر دنیا به صورت شبکه کار می‌کنند و ضمن نگهداری محتوای داخل فضای مجازی، مسئولیت برقراری و حفظ ارتباطات بین یکدیگر را هم مدیریت می‌کنند.

با ورود به عصر اطلاعات و جامعه شبکه‌ای، در بیشتر حوزه‌ها تحولات تکنولوژیکی گوناگونی رخ داده است. اینترنت به مثابه «رسانه جدید» و یکی از مهم‌ترین دستاوردهای انقلاب ارتباطات، از محدودیت‌های الگوهای چاپ و پخش در ارتباطات فراتر رفته است. از جمله پدیده‌های جدید که بر اثر ادغام فناوری‌های مختلف ارتباطی در سال‌های اخیر شکل گرفته، فضای مجازی است (کیا و همکاران، ۱۳۹۱: ۱۸۲).

گیسون^۳ فضای مجازی را برای مثال، محیطی برساخته از اطلاعات نامرئی، اطلاعاتی که می‌تواند اشکال مختلفی به خود بگیرد، تعریف می‌کند. او برای کمک به فهم این مفهوم‌سازی و ارائه تصویر خوب و مناسب از فضای مجازی به تعریف اجزای فضا از طریق اینترنت می‌پردازد. این فضا تا حدود زیادی برگرفته از فضای بیرونی یا فضای واقعی است. در واقع انسان‌ها بخشی از فعالیت‌های خود را به درون این فضا منتقل کرده‌اند و از این رهگذر بر سرعت و امکان دسترسی خود افزوده‌اند (شاملی، ۱۳۹۶: ۱۲).

فضای مجازی، با امکان ایجاد برقراری ارتباط سریع همزمان و غیرهمزمان، دسترسی به حجم زیادی از اطلاعات و انتشار گسترده آن، ابزار موثری برای ارتباط بین افراد بوده و در توسعه فرهنگی و روابط انسانی نقش مثبتی ایفا می‌کند. افراد رسانه‌ها را برای مقاصدی متناظر از جمله برای کسب راهنمایی، آرامش، سازگاری، اطلاعات، همراهی، تفریح، فرار و شکل‌گیری هویت شخص به کار می‌برند.

مک‌کوایل^۴ (۱۳۸۲) به نیازهای زیر: نیازهای شناختی (کسب اطلاعات، آگاهی و شناخت)؛ نیازهای عاطفی (تجارب عاطفی، لذت بخش و یا زیبایی شناسانه)؛ نیازهای انسجام‌بخش شخصی (تقویت اعتبار، اعتماد، ثبات و پایگاه)؛ نیازهای گریز از تنش (فراغت و

آسایش)؛ نیازهای اجتماعی (هویت و گفت‌وگو با دیگران)؛ نیازهای غیراجتماعی (فرار کردن و تنها بودن)؛ تفریح، سرگرمی و شادی‌های عاطفی اشاره کرده است. در واقع می‌توان گفت با رشد روزافزون فناوری‌های نوین رسانه‌ای، مخاطب انتخاب‌گر می‌تواند در پی ارضای هر نیاز خود دست به گزینش رسانه‌ای بزند. حال اوست که برای برطرف کردن نیازهایش به سمت رسانه مورد علاقه خود می‌رود و فضای مجازی این فضای انتخابی را برای مخاطب خود گشوده‌تر ساخته است (مک‌کوایل، ۱۳۸۲: ۱۰۴).

همچنین اینترنت و سایر فناوری‌های جدید اغلب به عنوان یک راه مهم برای تسهیل یادگیری مادام‌العمر در نظر گرفته می‌شوند. دو نیروی بزرگ علاقه تازه‌ای به نحوه یادگیری افراد و چرایی یادگیری آنها ایجاد می‌کنند. اولین نیرو، ظهور اینترنت و پتانسیل آن برای آموزش، هم برای هدف رسمی کسب آموزش و اعتبار بیشتر و هم برای هدف غیررسمی یادگیری چیزهای جدید به امید غنی‌سازی زندگی شخصی است. نیروی دوم، پیشرفت مداوم اقتصاد دانش است، که در آن ارزش اقتصادی به طور فزاینده‌ای از کار با منابع دانش به دست می‌آید و در آن مشاغل بیشتر و بیشتری حول محور کارکنانی ساخته می‌شوند که از اطلاعات برای ایجاد محصولات دانش اصیل استفاده می‌کنند (هوریگان، ۲۰۱۶: ۹).

از سوی دیگر، به نظر می‌رسد یکی از مهم‌ترین عواملی که بر تمایل به استفاده از فضای مجازی و شبکه‌های اجتماعی موثر است، عوامل روان‌شناختی و از جمله اشتیاق^۵ به فضای مجازی است. اشتیاق امروزه در همه جا از جمله اخبار، تلویزیون، رادیو، تبلیغات، صحبت‌های افراد در رابطه با رفتارهای دیگران و تمام چیزهایی که درباره آن صحبت می‌شود، وجود دارد. یکی از دلایل شهرت کلمه اشتیاق این است که در اکثر جنبه‌های زندگی انسان‌ها نفوذ کرده است. اشتیاق می‌تواند در حوزه‌های متعددی از جمله کار، ارتباطات، علم، سیاست، هنر، سرگرمی و ورزش مهم باشد. افرادی که اشتیاق را مهم می‌دانند افرادی هستند که در حوزه فعالیت‌شان تمایز ایجاد کرده‌اند.

والراند^۶ (۲۰۰۳) و همکاران اذعان داشتند که اشتیاق چیزی فراتر از عشق به یک فعالیت یا اشتیاق ارزشمند دانستن یک چیز (یا یک شی) است. بلکه اشتیاق عشق به یک چیز (یا فرد) با ارزش و مهمی است که افراد به روش‌های عالی برای آن زمان صرف می‌کنند. علاوه بر این، شی به اندازه‌ای مهم می‌شود که تبدیل به بخشی از هویت فرد می‌شود. آن‌ها برای اولین بار یک مدل دوگانه از اشتیاق را توصیف کردند: ۱- تمایل زیاد به انجام یک فعالیت در حد معمول ۲- تمایل به انجام یک فعالیت تا جایی که تمام وقت و انرژی خود را برای آن صرف کنند (جعفری سیواشانی، ۱۳۹۷: ۹۰۸).

وقتی افراد اشتیاق سازگار دارند، برای شرکت در فعالیت تمایل غیرقابل کنترلی را تجربه نمی‌کنند، بلکه به صورت کاملاً آزادانه آن را انتخاب می‌کنند. این اشتیاق نشان‌دهنده جنبه مثبت اشتیاق است؛ که فرد فعالیتی را که به آن اشتیاق دارد را کنترل می‌کند. بنابراین، افراد دارای اشتیاق سازگار با انعطاف‌پذیری بیشتری در فعالیت شرکت می‌کنند و تمرکز کامل این افراد بر روی خود فعالیت است و پیامدهای مثبت بیشتری را هم در حین اجرای فعالیت (مانند تمرکز^۸)

5. Horrigan
6. passion
7. Wallerand
8. Concentration

1. Boyd & Ellison
2. Castells
3. gibson
4. McQuail

که از حمایت اجتماعی ضعیف‌تری برخوردار بودند نیز احتمال بیشتری برای اعتیاد به اینترنت داشتند. بر این اساس، اعتیاد به اینترنت با وجود علائم زیر: (۱) از دست دادن کنترل بر رفتار، (۲) تعارض (داخلی و بین فردی)، (۳) اشتغال به اینترنت، (۴) استفاده از اینترنت برای اصلاح خلق و خو، و (۵) علائم ترک مشخص می‌شود (مرکرک^{۱۲}، ۲۰۰۸). از منظر مشارکت در فعالیت‌های آنلاین خاص، به جای تمرکز بر اعتیاد به اینترنت، اکنون محققان تعدادی از فعالیت‌ها را شناسایی کرده‌اند که می‌توانند بیش از حد آنلاین درگیر شوند که ممکن است منجر به علائمی شبیه به اعتیادهای مرتبط با مواد شود. از این میان، بازی آنلاین بیش از حد (کاز، ۲۰۱۳)، قمار آنلاین بیش از حد (گریفیتز^{۱۳}، ۲۰۱۰) و استفاده از رسانه‌های اجتماعی و شبکه‌های اجتماعی آنلاین برجسته هستند. تنوع فزاینده و رشد استفاده آنها در میان جمعیت‌های جوان، با افزایش تعداد مطالعات درمانی منعکس شده است (کینگ و همکاران، ۲۰۱۷).

از سوی دیگر برخی از جوانان به دلیل افزایش زمان فراغت و تبلیغات رسانه‌ها در زمینه سلامتی و تناسب اندام به فعالیت‌های ورزشی علاقمند شده و بر تعداد ورزشکاران افزوده شده است. ورزش و حضور در فعالیت‌های ورزشی مزایای متعددی دارد که می‌توان به: سلامت روانی و جسمانی، بروز احساس شایستگی‌های فردی، افزایش اعتماد به نفس، توسعه کیفیت زندگی، کاهش احتمال بروز افسردگی، بهبود کنترل هیجانات، احساس رضایت درونی بهتر، توسعه فردی قابلیت‌های حل مساله با انجام سرعت بیشتر فرایند تصمیم‌گیری و در نتیجه پاسخ‌های خلاقانه‌تر اشاره کرد. یکی از گروه‌های اجتماعی مهم جامعه، ورزشکاران هستند که فعالیت‌های ورزشی را بطور منظم و پیوسته انجام می‌دهند. موفقیت و شکست در فعالیت‌های ورزشی، به عوامل بسیاری وابسته است. برای اینکه ورزشکار بهترین عملکرد را داشته باشد باید از شرایط جسمی، روحی و محیطی مناسبی برخوردار باشد. ورزشکاران صرف‌نظر از سطح رقابت، نوع رشته و جنسیت از نظر روانی و فیزیکی در محیط استرس‌زا به سر می‌برند و اگر نتوانند بین جنبه‌های ورزشی، شخصی و اجتماعی زندگی خود تعادل برقرار کنند، ممکن است دچار افزایش استرس، مشکلات روانشناختی و بی‌کفایتی ورزشی شوند. به نظر می‌رسد که اشتیاق به فضای مجازی می‌تواند به عنوان یکی از مهم‌ترین عوامل موثر بر رفتارهای افراد، به‌ویژه در میان ورزشکاران محسوب شود و این تاثیر می‌تواند از طریق اشتیاق سازگار مثبت‌تر و کنترل شده‌تر و از طریق اشتیاق افراطی تاثیرات منفی بر رفتار و فعالیت ورزشی ورزشکاران داشته باشد. از طرفی به نظر می‌رسد بر اساس آمار و اطلاعات موجود در ایران که حاکی از استفاده بالای فضای مجازی در بین کاربران ایرانی است، اشتیاق به فضای مجازی در بین کاربران ایرانی از میزان بالایی برخوردار باشد، اما پیامدهای اشتیاق به فضای مجازی همچنان مبهم باقی مانده است که این شکاف تحقیقاتی محقق را بر آن داشت که در پژوهش حاضر به دنبال پاسخ به این سوال باشد که اشتیاق به فضای مجازی در ورزشکاران در شهر تهران چگونه است؟

از طرفی، در راستای توجیه ضرورت انجام این تحقیق می‌توان اذعان داشت که عوامل روان‌شناختی و از جمله اشتیاق به فضای مجازی به عنوان عوامل تاثیرگذار در استفاده از فضای مجازی نقش ایفا می‌کنند که به نظر می‌رسد در حوزه نظارت و کنترل و شناسایی آن در بخش کاربردی اقدامات خاصی صورت نگرفته است و شناسایی

و هم بعد از اجرای فعالیت (مانند عواطف مثبت^۱، رضایت^۲ و غیره) تجربه می‌کنند. این افراد بر فعالیت کنترل دارند و می‌توانند تصمیم بگیرند که چه موقع در آن فعالیت شرکت کنند و چه موقع شرکت نکنند.

اشتیاق افراطی^۳ (اعتیادگونه) زمانی ایجاد می‌شود که فرد برای شرکت در فعالیت مورد علاقه‌اش فشارهای درونی را احساس می‌کند و در واقع خارج از کنترل فرد هست. در اشتیاق افراطی، فعالیتی که فرد به آن اشتیاق دارد فضای زیادی از هویت فرد را تصاحب می‌کند و با سایر ارکان هویت فرد و سایر جنبه‌های زندگی او در تضاد است (ریاحی و همکاران، ۱۳۹۹: ۸۶).

اشتیاق افراطی، مشابهت زیادی با اعتیاد اینترنتی دارد. اعتیاد به رسانه‌های مجازی با اعتیادهای دیگر شباهت نزدیکی دارد. انواع غیر ماده‌ای اعتیاد به عنوان اعتیادهای رفتارمحور طبقه‌بندی می‌شوند. بنابراین اعتیاد به تلفن همراه و اینترنت نیز اعتیاد رفتارمحور محسوب می‌شود (کایتلین^۴ و همکاران، ۲۰۱۶). سازمان بهداشت جهانی^۵ همچنین اختلال بازی^۶ را به عنوان یک اختلال مصرف مواد و اختلالات اعتیاد آور در پیش‌نویس ICD-11 بتا (WHO، ۲۰۱۷) فهرست کرده است (کینگ^۷، ۲۰۱۷). استفاده از بازی‌های آنلاین و برنامه‌های اجتماعی (سایت‌های شبکه اجتماعی آنلاین و توییتر) خطر اعتیاد به اینترنت را افزایش می‌دهد.

ازو^۸ (۲۰۱۳) نظر یانگ^۹ (۱۹۹۶) را مطرح می‌کند: اینترنت تعدادی اثرات منفی دارد. ما شاهد ظهور اعتیاد به اینترنت بوده‌ایم که مشخصه آن ناتوانی در کنترل استفاده بیش از حد از اینترنت است و منجر به مشکلات متوسط تا شدید در زندگی روزمره می‌شود. تاثیر چنین اعتیادی شبیه به اعتیاد به الکل یا قمار اجباری است. با گسترش اینترنت یافته‌های مربوط به ارتباط بین اعتیاد به اینترنت و افسردگی، که مشکلات سلامت روانی مانند افسردگی، اضطراب، استرس، و کاهش شادی را ایجاد کرده، توسط بسیاری از محققان در سراسر جهان گزارش شده است. مطالعات دیگر رابطه بین اعتیاد به اینترنت و مشکلات سلامت روانی مانند افسردگی و تنهایی و همچنین رابطه بین استفاده بیش از حد از اینترنت و عادات خواب، عادات غذایی نامنظم و کاهش کیفیت زندگی را گزارش کرده‌اند (ازو، ۲۰۱۳). جوانانی که در عصر اینترنت متولد شده‌اند، به اصطلاح بومی‌های دیجیتال، به دلیل تربیت در محیطی که گوشی‌های هوشمند و سایر دستگاه‌های متصل به اینترنت از سنین پایین در دسترس هستند، به‌ویژه مستعد اعتیاد به اینترنت هستند (لی^{۱۰}، ۲۰۱۷).

در پژوهشی کاز^{۱۱} (۲۰۱۳) با استفاده از تجزیه و تحلیل رگرسیون لجستیک، روابط مثبتی بین اعتیاد به اینترنت و جنسیت مرد، نمرات روان رنجوری و نمره CHQ یافت. علاوه بر این، دانشجویانی که صبحانه را حذف کردند ویژگی‌های شخصیت روان‌رنجور و آنهایی

1. Positive affect
2. Satisfaction
3. Obsessive
4. Caitlin
5. WHO
6. gaming disorder
7. King
8. Ezo
9. Young
10. Li
11. Kuss

تحلیل داده‌های کیفی طی چند مرحله انجام شد. در نخستین مرحله که کدگذاری باز^۷ نام دارد؛ بارها و بارها، داده‌های گردآوری شده مرور گشته و از زوایای گوناگون به آن توجه شده تا مفاهیم مستتر در آن شناسایی گردد. هدف از کدگذاری باز، تجزیه مجموعه داده‌های گردآوری شده به کوچک‌ترین اجزاء مفهومی ممکن است. معمولاً عین کلمات افراد مصاحبه شده در این مرحله به عنوان کد در نظر گرفته می‌شود.

مرحله دوم، کدگذاری محوری^۸ است. هدف از کدگذاری محوری ایجاد رابطه بین مقوله‌های تولید شده در مرحله کدگذاری باز است. این عمل معمولاً بر اساس الگوی پارادایمی انجام می‌شود. اساس ارتباطدهی در کدگذاری محوری بر بسط و گسترش یکی از مقوله‌ها قرار دارد. دسته بندی اصلی (مانند ایده یا رویداد محوری) به عنوان پدیده^۹ تعریف می‌شود و سایر دسته بندی‌ها با این دسته بندی اصلی مرتبط می‌شوند. شرایط علی^{۱۰} موارد و رویدادهایی هستند که منجر به ایجاد و توسعه پدیده می‌گردند.

مرحله سوم، کدگذاری انتخابی^{۱۱} است. کدگذاری انتخابی عبارت است از فرآیند انتخاب دسته بندی اصلی، مرتبط کردن نظام‌مند آن با دیگر دسته بندی‌ها، تأیید اعتبار این روابط، و تکمیل دسته بندی‌هایی که نیاز به اصلاح و توسعه بیشتری دارند. کدگذاری انتخابی بر اساس نتایج کدگذاری باز و کدگذاری محوری انجام می‌شود. به این ترتیب که مقوله محوری را به شکل نظام‌مند به دیگر مقوله‌ها ربط داده و آن روابط را در چارچوب یک روایت ارائه کرده و مقوله‌هایی را که به بهبود و توسعه بیشتری نیاز دارند، اصلاح می‌کند.

یافته‌های پژوهش

پس از معرفی ویژگی‌های جمعیت‌شناختی نمونه مورد بررسی، یافته‌های تحلیلی در قالب کدگذاری باز، کدگذاری محوری و کدگذاری انتخابی شامل شرایط علی، شرایط زمینه‌ای^{۱۲}، شرایط مداخله‌گر^{۱۳}، پیامدها^{۱۴} و راهبردها^{۱۵} در میان کنشگران ارائه شده است. نمونه پژوهش شامل ۵ مرد و ۴ زن ورزشکار، لیگ‌های ورزشی است که ساکن تهران بوده‌اند.

نقش اشتیاق و ابعاد آن در فضای مجازی می‌تواند به روشن شدن تاثیرات و پیامدهای استفاده ورزشکاران از فضای مجازی مفید واقع شود.

روش پژوهش

روش تحقیق کیفی، از نوع داده بنیاد گراند تئوری^۱ و با رویکرد استقرایی یعنی رسیدن از جزء به کل بوده و به صورت مصاحبه و تحلیل محتوایی و از نظر ساختاری با روش استراوس و کوربین^۲ انجام شده و جزء تحقیقات کاربردی محسوب می‌شود.

جامعه آماری تحقیق بر اساس انتخاب اعضای پانل از طریق نمونه‌گیری غیراحتمالی^۳ صورت گرفت. در این حالت، اعضا به منظور کاربرد دانش آنان در مسئله‌ای خاص و بر مبنای معیارهایی برگزیده می‌شوند که از ماهیت موضوع و مسأله پژوهش سرچشمه گرفته‌اند. به همین دلیل و با توجه به استفاده از روش کیفی و همچنین انجام مصاحبه برای گردآوری داده‌ها، نمونه‌گیری به صورت نظری^۴ و با استفاده از روش قضاوتی^۵ انجام شد که در آن معمولاً پژوهشگر می‌کوشد تا به صورت هدف‌دار بر مبنای این که چه نوع اطلاعات خاصی مورد نیاز است، نمونه‌ها را انتخاب کند. بنابراین نمونه‌گیری شامل انتخاب نمونه‌های شناخته شده بر اساس هدف پژوهش و نه به صورت تصادفی بوده و در آن از نظرات متخصصان و یا مطلعین کلیدی استفاده شد.

جامعه آماری این تحقیق ۹ نفر از مردان و زنان ورزشکار لیگ‌های مختلف ورزشی، ساکن شهر تهران است. برای نمونه‌گیری از روش نمونه‌گیری هدفمند جهت گزینش افراد مورد مصاحبه استفاده شد. به همین منظور، با ۹ نفر از مردان و زنان ورزشکار لیگ‌های مختلف ورزشی تا رسیدن اشباع نظری مصاحبه عمیق نیمه ساختار یافته انجام شد. این نوع مصاحبه به دلیل انعطاف‌پذیری و عمیق بودن مناسب پژوهش‌های کیفی است (استراوس و کوربین، ۱۳۹۰: ۷).

به منظور افزایش روایی درونی در این پژوهش، با ارائه بازخورد به مصاحبه‌شوندگان و قراردادن آن‌ها در مسیر پژوهش به طوری که بر نحوه پاسخگویی آن‌ها تأثیر نگذارد، اقدام شد. ضمناً پس از انجام هر مصاحبه، عناصر بدست آمده تا آن مرحله ارائه می‌شد و در صورتی که مصاحبه‌شونده نکاتی را نسبت به عناصر قبلی داشت، مورد بحث قرار می‌داد. این کار پس از انجام مصاحبه انجام می‌شد تا مصاحبه خالی از هر گونه پیش‌فرض و جهت‌گیری انجام شود. علاوه بر این، به منظور افزایش روایی درونی یافته‌ها، از طریق شناسایی جهت‌گیری‌ها با پرسش سؤال‌های مکرر در حین تحلیل داده‌ها اقدام شد.

همچنین به منظور سنجش کیفیت کدگذاری انجام شده، در این پژوهش از روش توافق بین دو کدگذار بر اساس ضریب کاپای کوهن^۶ استفاده شد. نتایج بیانگر رد فرض استقلال کدهای استخراج شده و تأیید وابستگی آن‌ها به یکدیگر است. بنابراین، می‌توان ادعا کرد که فرآیند کدگذاری نهایی از پایایی کافی برخوردار بوده است.

7. Open coding
8. Axial coding
9. phenomenon
10. Causal conditions
11. Selective encoding
12. Background conditions
13. Intervening conditions
14. consequences
15. strategies

1. Grounded theory
2. Strauss and Corbin
3. Non-probability sampling
- ۴- نمونه‌گیری نظری بدین معنا است که بیش از آن که نمونه‌گیری قبل از پژوهش مشخص شود، در جریان پژوهش و بر اساس تحلیل مرحله به مرحله داده‌ها شکل می‌گیرد (استراوس و کوربین، ۱۳۹۰).
5. Purposive / judgmental sampling
6. Cohen's kappa coefficient

جدول ۱. ویژگی‌های جمعیت شناختی پاسخگویان

ردیف	جنسیت	سن	میزان تحصیلات	سابقه فعالیت- های ورزشی	نوع فعالیت ورزشی
۱	مرد	۲۴	کارشناسی	۷ سال	بسکتبال
۲	مرد	۲۶	کارشناسی ارشد	۱۱ سال	فوتبال
۳	مرد	۲۰	دیپلم	۳ سال	تکواندو
۴	مرد	۲۹	کارشناسی	۱۰ سال	دو و میدانی
۵	مرد	۲۵	دیپلم	۷ سال	فوتبال
۶	زن	۲۱	دانشجو	۵ سال	تکواندو
۷	زن	۲۶	کارشناسی ارشد	۹ سال	فوتسال
۸	زن	۱۹	دانشجو	۳ سال	ژیمناستیک
۹	زن	۲۴	کارشناسی	۶ سال	والیبال

کدگذاری محوری، در قالب مقولات با عنوان شرایط علی، پدیده، زمینه، شرایط مداخله‌گر، راهبرد و پیامد قرار گرفتند.

محور عوامل فردی:

مقوله‌های مرتبط با شرایط زمینه‌ای در محور عوامل فردی شامل مقوله‌های شخصیتی و نگرش مثبت به فضای مجازی است. نمونه: «من کلا آدم درون‌گرایی هستم. برای همین شرایط فضای مجازی برام ایده‌آل هست. وقتی وارد فضای مجازی می‌شم اصلا گذشت زمان را نمی‌فهمم. دوستی توی فضای مجازی عالیه. با یک عنوان و مشخصات غیرواقعی خودم را معرفی می‌کنم و از اظهارنظر نمی‌ترسم و هر چیزی که با دوستان در محیط واقعی نمی‌تونم در میان بگذارم تو فضای مجازی به راحتی درباره‌اش حرف می‌زنم.» (۲۱ ساله، دانشجو)

نمونه: «فضای مجازی برام مثل هوا و غذا هست. این که محدودیت زمان و مکان را برداشته از مهم‌ترین عوامل برای اشتیاق و کاربرد آن محسوب میشه. یک وقت‌هایی چنان تو این محیط زمان و مکان را گم می‌کنم که یادم می‌ره تمرین دارم.» (۲۵ ساله، دیپلم)

مقوله‌های مرتبط با شرایط مداخله‌گر در محور عوامل فردی شامل: ویژگی‌ها و تفاوت‌های شخصیتی اطرافیان است. نمونه: «شوهرم آدم خوبی اما کم حرف، درون‌گرا و حوصله سربر هست. فضای مجازی برای من فرصتی برای تعامل و ارتباط با دیگران هست. اوقاتی که خونه هستم مهم‌ترین مشغولیتم گشت-وگذار در فضای مجازی هست. فعالیت‌های فضای مجازی و زندگی روزمره به یک اندازه برام اهمیت دارن و هیچ‌کدام را فدای دیگری نمی‌کنم.» (۲۴ ساله، کارشناسی)

مقوله مرتبط با شرایط علی در محور عوامل فردی توجیه اشتیاق به فضای مجازی است.

نمونه: «الان همه بیشتر وقتشون تو فضای مجازی میگذره. من هم همینطور. حالا یک وقت‌هایی زمان زیادی تو اینترنت می‌چرخم و به تمرین نمی‌رسم. خودم می‌دونم این درست نیست ولی کم‌کم سعی می‌کنم به یک تعادلی برسم.» (۲۵ ساله، دیپلم)

مقوله پدیده در محور عوامل فردی، اشتیاق به فضای مجازی بوده است.

(الف) یافته‌های توصیفی

از ۵ مرد مورد مطالعه (۲۰ تا ۲۹ ساله) میانگین سنی ۲۴٫۸ سال بوده است. میانگین سابقه فعالیت‌های ورزشی ۷٫۶ سال بوده است. تحصیلات ۲ نفر دیپلم، ۲ نفر کارشناسی و ۱ نفر کارشناسی ارشد بوده است. میانگین میزان استفاده از اینترنت و فضای مجازی در مردان یک تا چهار ساعت در روز بوده است. موارد کاربرد فضای مجازی برای مردها بیشتر شامل: دانلود نرم افزار، پیگیری نرخ گذاری محصولات و سرویس‌های خدمات قابل پرداخت از طریق سرویس‌های اعتباری بوده است.

از ۴ زن مورد مطالعه (۱۹ تا ۲۶ ساله) میانگین سنی ۲۲٫۵ سال بوده است. تحصیلات ۲ نفر دانشجوی کارشناسی، ۱ نفر کارشناسی و ۱ نفر کارشناسی ارشد بوده است. میانگین میزان استفاده از اینترنت و فضای مجازی در زنان یک تا سه ساعت و نیم در روز بوده است. موارد کاربرد فضای مجازی برای زن‌ها بیشتر شامل: رسیدگی به لیست کارهای روزانه، مطالعه، سایت‌های بهداشتی، نقشه‌ها و اطلاعات مسیریابی، مشاوره و حل مشکلات شخصی و اطلاعات مذهبی بوده است.

هر دو گروه مردها و زن‌ها کاربردهایی شامل: ایمیل، وبلاگ، جستجوهای علمی تحقیقاتی، اخبار و اطلاعات، چک کردن وضعیت آب و هوا، چت، خرید آنلاین، سایت‌های سرگرمی، بازی، تحقیقاتی در راستای شغل و علایق، دانلود کردن و گوش کردن موزیک، شرکت در کلاس‌های آنلاین، تماشای ویدئوها یا گوش کردن به کلیپ‌های صوتی، برنامه‌ریزی برای مسافرت و امور بانکی را ذکر کرده‌اند.

(ب) یافته‌های تحلیلی

با توجه به روش‌شناسی نظریه زمینه‌ای، ابتدا فرایند کدگذاری باز انجام شد که بر اساس آن، گزاره‌های خام مصاحبه، به مفاهیم تبدیل شدند. در مجموع ۴۶ مفهوم استخراج شده است. در مرحله کدگذاری محوری؛ مفاهیم غیرمرتبط حذف و مفاهیم نزدیک به یکدیگر در قالب مقوله‌های جدیدی، دسته‌بندی شدند. در مجموع ۱۸ مقوله تهیه شد. در کدگذاری گزینشی، مفاهیم کسب شده در

مقوله‌های مرتبط با شرایط علی در محور عوامل محیطی، تسهیلگری فضای مجازی است.

نمونه: « هر ساعت از شبانه‌روز و همه جا و البته هزینه استفاده از فضای مجازی هم واقعا مناسب هست.» (۲۵ساله، دیپلم)

مقوله پدیده در محور عوامل محیطی، اشتیاق به فضای مجازی است.

نمونه: « مگه کسی هم هست که از فضای مجازی بی‌بهره باشه. از بچه‌های کوچک تا افراد مسن همه به نوعی از فضای مجازی استفاده می‌کنند و بهش علاقه دارند.» (۱۹ساله، دانشجو)

راهبرد در محور عوامل محیطی، حضور افراطی در فضای مجازی است.

نمونه: « کلا من اهل لذت بردن از زندگی هستم. فضای مجازی بیشترین لذت را به من میده. البته گاهی اطرافیانم برای زمان زیادی که تو فضای مجازی میگذروم سرزنش می‌کنن.» (۲۰ساله، دیپلم)

پیامد در محور عوامل محیطی، تداوم حضور در فضای مجازی است.

نمونه: « گاهی می‌بینم که فضای مجازی خیلی وقتم را گرفته و تصمیم می‌گیرم زمان حضورم را کاهش بدم اما واقعا آن قدر دل‌چسب هست که در حد تصمیم باقی می‌مونه و عملی نمی‌شه.» (۲۱ساله، دانشجو)

در این پژوهش، اشتیاق به فضای مجازی مورد بررسی قرار گرفت. یافته‌های تحقیق در هر محور، که شامل شرایط زمینه‌ای، شرایط مداخله‌گر، شرایط علی، راهبرد و پیامد بود تشریح و ارائه شد و در نتیجه مدل نهایی به شکل زیر حاصل شد.

نمونه: «من فکر می‌کنم مگه زندگی بدون اینترنت و فضای مجازی هم ممکنه؟ برای اخبار، ارتباط با دوستان، کار و آموزش و سرگرمی حتی برای تعمیر وسایل از فضای مجازی استفاده می‌کنم.» (۲۰ساله، دیپلم)

راهبرد در محور عوامل فردی تنظیم امور زندگی است.

نمونه: « تو این روزگار فضای مجازی قسمت جدانشدنی از زندگی هست. من همونجور که برای کار و تمرین و خرید و از این جور چیزها برنامه دارم، وقتم را برای استفاده از فضای مجازی هم تنظیم می‌کنم.» (۲۶ساله، کارشناسی ارشد)

پیامد در محور فردگرایی افزایش لذت‌گرایی شامل جبران کمبودها و نیازها و احساس خوشی و لذت بوده است.

نمونه: « فضای مجازی برای من به ترتیب اهمیت، مکان سرگرمی، جمع‌آوری اطلاعات و آموزش هست. فضای مجازی برای من آرامش و لذت به ارمغان آورده. وقتی جایی هستم که دسترسی به فضای مجازی و اینترنت ندارم احساس بی‌قراری دارم.» (۱۹ساله، دانشجو)

محور عوامل محیطی:

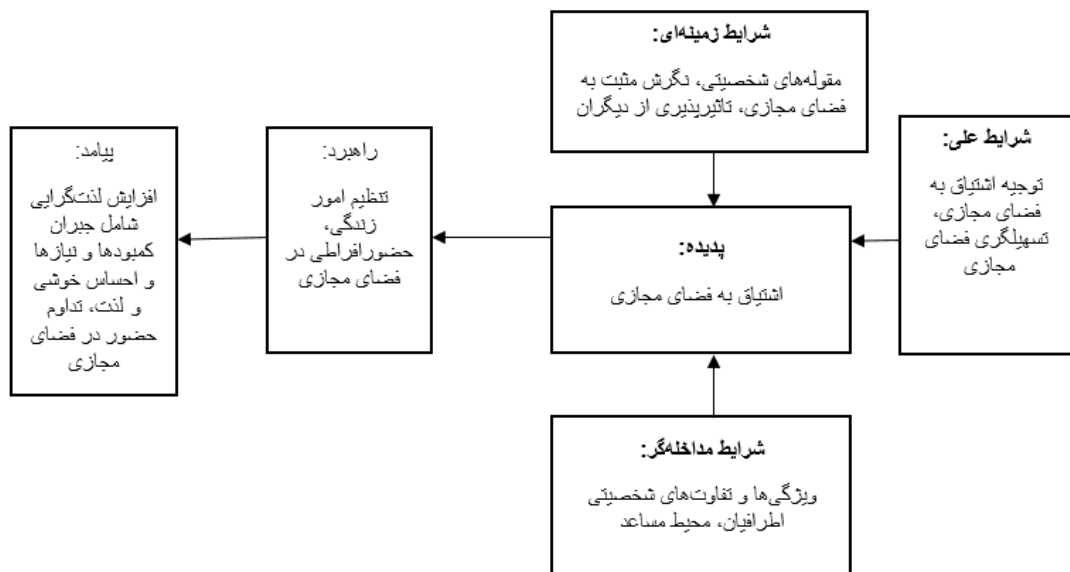
مقوله‌های مرتبط با شرایط زمینه‌ای در محور عوامل محیطی، تأثیرپذیری از دیگران است.

نمونه: «اوایل فضای مجازی برای من کم اهمیت بود اما فعالیت دوستانم در این فضا من را به استفاده از آن ترغیب کرد و وقتی وارد شدم دیگه خارج شدن از آن غیر ممکن هست.» (۲۹ساله، کارشناسی)

مقوله‌های مرتبط با شرایط مداخله‌گر در محور عوامل محیطی، محیط مساعد است.

نمونه: «فضای مجازی هر آن چیزی که لازم دارم در اختیارم میگذاره. دنیای بزرگی از اطلاعات و بازی و سرگرمی به قول معروف از شیر مرغ تا جون آدمیزاد توش پیدا میشه.» (۲۴ساله، کارشناسی)

شکل ۱. مدل نظریه بنیادی اشتیاق به فضای مجازی



بحث و نتیجه‌گیری

در این مقاله اشتیاق به فضای مجازی در میان ورزشکاران به روش کیفی مورد بررسی قرار گرفته و عوامل فردی و عوامل محیطی منتج شده است.

طبق نتایج پژوهش، میانگین میزان استفاده از اینترنت و فضای مجازی در مردان یک تا چهار ساعت در روز و برای زنان یک تا سه ساعت و نیم بوده است. که سهم مردان اندکی بیش از زنان بوده است. این نتیجه، همسو با نتایج تحقیقات سازمان ملی جوانان (۱۳۸۴) و ضریب نفوذ استفاده از اینترنت بر اساس جنسیت ایالات متحده در سال ۲۰۲۱، منتشر شده توسط بخش تحقیقات Statista، ۷ ژوئیه، ۲۰۲۲ است.

این یافته‌ها با نتایج پژوهش کیان (۱۳۹۴) مبنی بر این که آسیب‌زاترین اثر ناشی از فضای مجازی، صرف زمان زیاد در آن است، هماهنگ است. این نتایج با نتایج پژوهش عدلی پور (۱۳۹۲) مبنی بر این که فضای مجازی به کاهش فعالیت‌های روزانه در محیط خانواده، کاهش ارتباطات رودررو با افراد خانواده شده است، همسو است. در تبیین این یافته‌ها می‌توان گفت با فعالیت بیش‌ازحد ورزشکاران در فضای مجازی، روابط و تعاملات غیرمجازی او با اطرافیان کاهش پیدا می‌کند.

در محور عوامل فردی، به نظریه استفاده و رضامندی کاتز^۱ استناد شده است. بر مبنای این رویکرد، رسانه‌ها برای مردم کاربرد دارند و استفاده از رسانه‌ها، برخی نیازها و خواسته‌های آن‌ها را برآورده می‌کند و مخاطبان رسانه در انتخاب محتوای رسانه‌ها و استفاده از آن‌ها، بسیار انتخابی و برانگیزاننده عمل می‌کنند. به عبارتی افراد مخاطب، کم و بیش به صورت فعال، به دنبال محتوایی هستند که بیشترین رضایت را فراهم کند. درجه این رضایت بستگی به نیازها و علائق فرد دارد. این نتیجه، همسو با نتایج پژوهش فولادی (۱۳۹۶) در زمینه نقش شبکه‌های اجتماعی با استفاده از نظریه استفاده و خشنودی است. در تبیین این یافته‌ها می‌توان گفت فعالیت در فضای مجازی با احساس لذت همراه است، در صورتی که پرداختن به امور ورزشی نیازمند رنج و تلاش است. هر قدر فرد در فضای مجازی بیشتر فعالیت کند، احساس لذت بیشتری نصیب او می‌شود که موجب کم‌توجهی بیشتر او نسبت به فعالیت‌های ورزشی می‌شود. از طرف دیگر فعالیت بیش از حد فرد در فضای مجازی با اتلاف وقت همراه است و در نتیجه زمان پرداختن به فعالیت‌های ورزشی کاهش پیدا می‌کند که این خود یکی دیگر از آسیب‌های فضای مجازی محسوب می‌شود. بر این اساس، هر چه انسان به تنوع فضای مجازی بیشتر توجه کند و بیشتر آن را فرا گیرد، وقت کمتری را به کسب و به کارگیری مهارت‌های لازم برای فضای غیرمجازی اختصاص می‌دهد.

در محور عوامل محیط و جامعه، به نظریه جهانی شدن گیدنز^۲ استناد شده است. گیدنز معتقد است جهانی شدن تغییر شکل زمان و مکان است. گیدنز می‌گوید من جهانی شدن را چونان کنش از راه دور تعریف می‌کنم. گیدنز جهانی شدن را نه تنها به ایجاد نظام‌های پهن دامنه، بلکه به تغییر شکل بافت‌های محلی و حتی شخصی تجربه اجتماعی مربوط می‌داند (گیدنز، ۱۳۸۶: ۱۴ و ۱۵).

جهانی شدن یعنی ظهور دانش تازه‌ای در اقتصاد، تغییرات در زندگی روزمره و ظهور شهروندان فعال و انعطاف‌پذیر. سرعت و شدت جهانی شدن به طور عمیق از انقلاب تکنولوژی اطلاعاتی تاثیر

پذیرفته است. اشاعه سریع اطلاعات، سنت و آداب و رسوم را متحول کرده است و یک رویکرد باز و فعال‌تری را نسبت به زندگی ایجاد کرده است (گیدنز، ۱۳۸۶: ۶۶).

این نتیجه، همسو با نتایج پژوهش سعادت سیرت (۱۳۹۹) در زمینه شکل‌گیری سبک زندگی نوین در الگوپذیری فضای مجازی است. در تبیین این یافته‌ها می‌توان گفت از بین رفتن قید زمان و مکان، حس تحرک بی‌سابقه‌ای را در درون فضای مجازی جاری ساخته تا فرد به تعامل با سایر افراد در فضای مجازی بپردازد. تعاملی که در اینترنت برقرار می‌شود، با تعامل چهره به چهره متفاوت است. عواملی از قبیل کمبود علائم بصری و گمنامی شخص، شیوه تعاملی کاملاً متفاوتی از تعامل چهره به چهره فراهم می‌کند. تعامل در فضای مجازی، امکان شکل‌گیری نوع ویژه‌ای از حوزه عمومی را فراهم می‌سازد که در آن افراد قادرند تا بسیاری از مفاهیم مسلم در حوزه‌های مختلف زندگی را به چالش کشیده و آن را به موضوعی جهت بحث و بازاندیشی قرار داده و منجر به پیدایش آگاهی از جهان به-مثابه یک کل گردیده است.

همچنین یافته‌های این پژوهش ضمن اذعان به تاثیرات مثبت فضای مجازی اهمیت اقدامات پیشگیرانه در جهت جلوگیری از اشتیاق افراطی منجر به اعتیاد به فضای مجازی، را در قالب برنامه‌های آموزشی و مشاوره‌ای یادآور می‌شود.

منابع

- استراوس، انسلم ال؛ جولیت کربین. (۱۳۹۰). مبانی پژوهش کیفی: فنون و مراحل تولید نظریه زمینه‌ای، ابراهیم افشار، تهران: نشر نی.
- جعفری سیاوشانی، فاطمه؛ نیک بخش، رضا؛ صفانی، علی محمد. (۱۳۹۷). بروز انواع رفتار در ورزشکاران با میانجی‌گری غرور: بر اساس آزمون مدل اشتیاق، علوم روانشناختی، دوره ۱۷، شماره ۷۲، صص: ۹۰۷-۹۱۷.
- ریاحی، الهه؛ نیک‌آیین، زینت؛ اسمعیلی، محمدرضا؛ زارعی، علی (۱۳۹۹). «بررسی همبستگی اشتیاق به فعالیت بدنی و سرزندگی با لذت از اوقات فراغت ورزشی در کارکنان سازمان ورزش شهرداری تهران»، نشریه مدیریت ارتقای سلامت، دوره ۹، شماره ۳، صص: ۸۴-۹۴.
- سعادت سیرت، ناهید؛ فرقانی، محمد مهدی. (۱۳۹۹). «شکل‌گیری سبک زندگی نوین در الگوپذیری جوانان از شبکه‌های اجتماعی موبایل محور»، مطالعات میان‌رشته‌ای ارتباطات و رسانه، دوره سوم، شماره ۸، صص: ۱۱-۴۴.
- شاملی، علی‌اکبر. (۱۳۹۶). «آسیب‌های فردی فضای مجازی از منظر اخلاق اسلامی»، فصلنامه علمی ترویجی اخلاق، دوره ۱۳، شماره ۴۷، صص: ۱۱-۳۵.
- عدلی پور، صمد؛ یزدخواستی، بهجت؛ خاکسار، فائزه. (۱۳۹۲). «شبکه اجتماعی فیس‌بوک و شکل‌گیری هویت بازاندیشانه در بین دانشجویان دانشگاه تبریز»، فصلنامه پژوهش‌های ارتباطی، شماره ۷۵، صص: ۱۲۸-۱۰۱.
- فولادی، محمد؛ بناکار، رویا. (۱۳۹۶). «شیوه‌ها و شگردهای نفوذ اجتماعی، فرهنگی، با تاکید بر نظریه استفاده و خشنودی و نقش شبکه‌های اجتماعی در نفوذ»، معرفت فرهنگی اجتماعی، شماره ۳۰، صص: ۵۵-۸۰.
- کاستلز، امانوئل. (۱۳۸۰). عصر اطلاعات: اقتصاد، جامعه و فرهنگ (جلد ۲)، حسن چاوشیان، تهران: طرح نو.
- کیا، علی اصغر؛ نوری مرادآبادی، یونس. (۱۳۹۱). «عوامل مرتبط با گرایش دانشجویان به شبکه اجتماعی فیس بوک (بررسی تطبیقی

1. Katz
2. Giddens

- Griffiths Mark D. (2010). The Role of Context in Online Gaming Excess and Addiction: Some Case Study Evidence International Journal of Mental Health and Addiction volume 8, pages 119-125.
- Horrigan, J. B. (2016). Lifelong learning and technology. Pew Research Center. Available at <https://www.pewresearch.org/internet/2016/03/22/lifelong-learning-and-technology>
- King D. L., Delfabbro P. H., Wu A. M. S., Doh Y. Y., Kuss D. J., Pallesen S., Mentzoni R., Carragher N., Sakuma H. (2017). Treatment of Internet gaming disorder: An international systematic review and CONSORT evaluation. *Clinical Psychology Review*, 54, 123–133. doi: 10.1016/j.cpr.2017.04.002 .
- Kuss J Daria sychol Res Behav Manag. (2013). Internet gaming addiction: current perspectives 6: 125–137. Published online 2013 Nov 14. doi: 10.2147/PRBM.S39476.
- Li Z, Li B, Song X, Zhang D. (2017). Dietary zinc and iron intake and risk of depression: A meta-analysis. *Psychiatry Res.*;251:41-7.
- Meerkerk G.-J. R. J. J. M. Van Den Eijnden, A. A. Vermulst, and H. F. L. (2008). Garretsen Published Online: 10 Feb 2009 <https://doi.org/10.1089/cpb.2008.0181>.
- Statista. Internet and social media users in the world 2022
- دانشجویان ایران و آمریکا)، «مطالعات فرهنگ - ارتباطات، دوره ۱۳، شماره ۱۷ (۴۹)، صص: ۱۸۱-۲۱۲.
- کیان، مرجان؛ یعقوبی ملال، نیما؛ ریاحی‌نیا، نصرت. (۱۳۹۴). «واکاوی نقش و کاربرد شبکه‌های اجتماعی مجازی برای دانشجویان»، فصلنامه فناوری آموزش و یادگیری، سال اول، شماره ۳، صص: ۶۹-۸۸
- گیدنز، آنتونی؛ بردسالی، کارن. (۱۳۸۶). جامعه‌شناسی، حسن چاوشیان، تهران: نشر نی.
- مک کوایل، دنیس. (۱۳۸۲). درآمدی بر نظریه ارتباطات جمعی. پرویز اجلالی، تهران: وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی.
- Boyd, D & Ellison, N. B (2013). Sociality through Social Network Sites. In W. H Dutton (Ed.), *The Oxford Handbook of Internet Studies* (pp. 151-172).
- Caitlin, E., Loprinzi, K., Darrell, R., & Schroeder, A. (2016). Stress Management and Resilience Training (SMART) Program to Decrease Stress and Enhance Resilience among Breast Cancer Survivors: A Pilot Randomized Clinical Trial. *Clinical Breast Cancer*, 11(6), 364- 368.
- Ezoe, S. and Toda, M. (2013). Relationships of loneliness and mobile phone dependence with Internet addiction in Japanese medical students. *Open Journal of Preventive Medicine*, 3, 407-412. doi: 10.4236/ojpm.2013.36055.

Enthusiasm for virtual space among athletes in Tehran

Abstract

The purpose of this research was to identify the passion for virtual space among athletes. which was done with a qualitative approach, based on grounded theory by the method of Strauss and Corbin and with semi-structured in-depth interview technique until reaching theoretical saturation. The statistical population of this research is 9 male and female athletes of different sports leagues, living in Tehran and willing to participate in the research. For sampling, the purposeful sampling method was used to select the people to be interviewed. Qualitative data analysis has been done in several stages. First, the process of open coding has been done, based on which, the raw statements of the interview were converted into concepts. A total of 46 concepts have been extracted. In the axial coding stage; Irrelevant concepts are removed and concepts close to each other are grouped in the form of new categories. A total of 18 categories have been prepared. Then selective coding has been done. The results of the research showed that individual and environmental factors were effective in the enthusiasm for virtual space among athletes. In the axis of individual factors, categories related to background conditions include: personality categories and positive attitude towards virtual space; The category related to the intervening conditions includes: characteristics and personality differences of the people around; The category related to causal conditions includes: justifying enthusiasm for virtual space; The phenomenon category includes: desire for virtual space; The strategy included: regulating life affairs and the result included: increasing hedonism - compensating for deficiencies and needs and feeling happy. and pleasure. In the axis of environmental factors, the category related to background conditions includes: being influenced by others; The category related to the intervening conditions includes: favorable environment; The category related to causal conditions includes: virtual space facilitation; The phenomenon category includes: passion for virtual space; The strategy included: excessive presence in the virtual space and the result included: the continuation of the presence in the virtual space.

Key words: adaptive passion, extreme passion, virtual space