



Examining the Role of Social Components of Group Online Computer Games in the Life of Teenagers: A Qualitative Study

Authors

S. Banaie Zadeh¹

A. Atash Afrouz^{2*}

G. Maktabi³

M. Omidian⁴

1. PhD student in educational psychology, Shahid Chamran University of Ahvaz, Ahvaz, Iran.

2. Assistant Professor, Department of Psychology, Shahid Chamran University of Ahvaz, Ahvaz, Iran.

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

4. Professor, Department of Psychology, Shahid Chamran University of Ahvaz, Ahvaz, Iran.

Abstract

The present study was conducted with the aim of investigating the role of social components of group online computer games in the lives of teenagers. The method of this research was qualitative and by step-by-step thematic analysis of Brown and Clark (2006). Non-probability and purposeful sampling and data collection was done through interviews. For this purpose, semi-structured interviews were conducted with 12 teenagers playing computer games online. Purposive sampling was used until theoretical data saturation was reached. Data analysis resulted in 54 primary codes, 8 basic themes, 2 organizing themes including "positive and constructive social components" and "negative and destructive social components" and an overarching theme titled "social components of group online computer games". The results showed that various factors may be involved in social communication around modern online computer games, which have an effect on the social life of teenagers who make up the majority of gamers of these games. Identifying and examining these components can significantly help in designing and modifying cultural and educational programs as well as effective communication between people who are in contact with teenagers in any way.

Keywords: Social Components, Online Computer Games, Teenager, Gamer, Qualitative Method, Thematic Analysis.

Corresponding Author: A. Atash Afrouz, Assistant Professor, Department of Psychology, Shahid Chamran University of Ahvaz, Ahvaz, Iran. a.atashafrouz@scu.ac.ir

Citation: Banaie zadeh,Saeed,Atash Afrouz,Askar,Maktabi,Gholamhossein,Omidian,morteza.(2024) .Examining the role of social components of group online computer games in the life of teenagers: a qualitative study .Scientific Journal of Social Psychology,71 (12) ,27-39.



بررسی نقش مؤلفه‌های اجتماعی بازی‌های رایانه‌ای بر خط (گیم‌های آنلاین) گروهی در زندگی نوجوانان: یک مطالعه کیفی

نویسندگان

۱. دانشجوی دکتری روانشناسی تربیتی، دانشگاه شهید چمران اهواز، اهواز، ایران.	سعید بنائی زاده ^۱
۲. استادیار گروه روانشناسی، دانشگاه شهید چمران اهواز، اهواز، ایران.	عسکر آتش افروز ^{۲*}
۳. استاد گروه روانشناسی، دانشگاه شهید چمران اهواز، اهواز، ایران.	غلامحسین مکتبی ^۳
۴. استاد گروه روانشناسی، دانشگاه شهید چمران اهواز، اهواز، ایران.	مرتضی امیدیان ^۴

چکیده

پژوهش حاضر با هدف بررسی نقش مؤلفه‌های اجتماعی بازی‌های رایانه‌ای بر خط (گیم‌های آنلاین) گروهی در زندگی نوجوانان انجام شد. روش این پژوهش کیفی و به شیوه تحلیل مضمون گام به گام براون و کلارک (۲۰۰۶) بود. نمونه‌گیری به صورت غیراحتمالی و از نوع هدفمند و گردآوری داده‌ها از طریق مصاحبه انجام شد. بدین منظور، از ۱۲ نوجوان گیم‌بازی‌های رایانه‌ای بر خط گروهی مصاحبه‌های نیمه ساختار یافته صورت گرفت. نمونه‌گیری هدفمند تا رسیدن به اشباع نظری داده‌ها مورد استفاده قرار گرفت. تحلیل داده‌ها به ۵۴ کد اولیه، ۸ مضمون پایه، ۲ مضمون سازمان دهنده شامل «مؤلفه‌های اجتماعی مثبت و سازنده» و «مؤلفه‌های اجتماعی منفی و مخرب» و یک مضمون فراگیر با عنوان «مؤلفه‌های اجتماعی بازی‌های رایانه‌ای بر خط گروهی» منجر شد. نتایج نشان داد عوامل مختلفی ممکن است در ارتباطات اجتماعی پیرامون بازی‌های رایانه‌ای بر خط نوین دخیل باشند که در زندگی اجتماعی نوجوانان که عمده گیم‌های این بازی‌ها را تشکیل می‌دهند، اثرگذار باشند. شناسایی و بررسی این مؤلفه‌ها می‌تواند در طراحی و اصلاح برنامه‌های فرهنگی و تربیتی و همچنین ارتباط مؤثر بین افرادی که به هر نحو با نوجوانان در ارتباط هستند کمک قابل توجهی کند.

کلمات کلیدی: مؤلفه‌های اجتماعی، بازی‌های رایانه‌ای بر خط، نوجوان، گیم، روش کیفی، تحلیل مضمون.

*نویسنده مسئول: عسکر آتش افروز، استادیار گروه روانشناسی، دانشگاه شهید چمران اهواز، اهواز، ایران. a.atashafrouz@scu.ac.ir

استناد به این مقاله: بنائی زاده، سعید، آتش افروز، عسکر، مکتبی، غلامحسین، امیدیان، مرتضی. (۱۴۰۳). بررسی نقش مؤلفه‌های اجتماعی بازی‌های رایانه‌ای بر خط (گیم‌های آنلاین) گروهی در زندگی نوجوانان: یک مطالعه کیفی. نشریه روانشناسی اجتماعی، ۷۱(۱۲)، ۲۷-۳۹.

مقدمه

با ورود به هزاره سوم میلادی، فناوری تکنولوژی‌های نوین به شکل فزاینده‌ای در حال گسترش هستند. تکنولوژی ابعاد مختلف زندگی انسان را در جوامع فعلی دستخوش تغییرات زیادی کرده و تأثیرات بسیاری بر سبک زندگی، ارتباطات اجتماعی، تجارت و خرید و فروش، آموزش و یادگیری و حتی سرگرمی‌های مردمان این کره خاکی گذاشته است و شاید دیگر نتوان به بررسی مسائل انسانی فارغ از تأثیرات تکنولوژی پرداخت.

همان‌طور که شاهد هستیم بخش عمده‌ای از زندگی روزانه افراد صرف کار کردن با گوشی‌های تلفن همراه و رایانه‌های شخصی می‌شود و در این میان نرم افزارهای شبکه‌های ارتباط اجتماعی و بازی‌های رایانه‌ای بیشترین زمان استفاده کاربران را به خود اختصاص داده‌اند. بر طبق آمارهای جهانی تا سال ۲۰۲۳، بیش از ۵.۳ میلیارد کاربر فعال اینترنت در سراسر جهان وجود دارد که ۶۵.۴ درصد از جمعیت جهان را تشکیل می‌دهند و بیش از ۳ میلیارد و ۵۰۰ میلیون نفر از آنان در یکی از نرم افزارهای اجتماعی آنلاین عضویت داشته‌اند (شوال^۱، ۲۰۲۴). همچنین شایان ذکر است که با توجه به پیشرفت تکنولوژی و دسترسی افراد به نرم افزارها و سخت افزارهای

^۱. Shewale

به‌روز، سرگرمی‌های رایانه‌ای بیشتر از همیشه مورد اقبال و توجه افراد با سنین مختلف قرار گرفته است. بر اساس تحقیقات صورت گرفته بیش از ۳ میلیارد نفر از جمعیت جهانی با استفاده از پلتفرم‌های مختلف (رایانه شخصی، کنسول‌های خانگی، کنسول‌های قابل حمل، گوشی تلفن همراه و...) تا سال ۲۰۲۲ میلادی به انواع بازی و گیم پرداخته‌اند (هووارث^۱، ۲۰۲۴). همچنین بر طبق گفته‌های مدیرعامل بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای ایران و بر طبق آخرین پیمایش انجام گرفته توسط این نهاد، میزان گیمرهای ایرانی به بیش از ۳۲ میلیون نفر رسیده‌اند که نتایج نسبت به پیمایش قبلی از افزایش میانگین سنی بازیکنان و افزایش اقبال زنان و دختران نسبت به بازی‌های رایانه‌ای حکایت داشته است (زجاجی، ۱۳۹۹).

بازی‌های رایانه‌ای نسل جدید رسانه‌ها برای ایجاد دگرگونی‌های ظریف در مهارت‌های ذهنی و یکی از دروازه‌های کسب مهارت‌های اولیه برای ورود به فضای مجازی هستند. این بازی‌ها از طریق رایانه‌های شخصی، کنسول‌های بازی، گوشی‌های تلفن همراه و تبلت‌ها به صورت بازی‌های انفرادی یا گروهی گسترش یافته‌اند (نیکوگفتار و شباهنگ، ۱۳۹۹). اتصال بازی‌های رایانه‌ای نوین به شبکه جهانی اینترنت و دسترسی عمده گیمرها به اینترنت پرسرعت، همچنین شیوع پاندمی کرونا و ممنوعیت تجمع افراد در موقعیت‌ها و مکان‌های پر رفت و آمد، سبب شده که تقاضا برای عضویت و بازی کردن در بازی‌های رایانه‌ای تعاملی و مبتنی بر ارتباط چند نفره بیش از پیش شود. از جمله این بازی‌ها می‌توان به بازی‌های محبوبی مثل "ندای وظیفه"^۲ یا "جنگ قبایل"^۳ که میلیون‌ها کاربر در اقصی نقاط دنیا دارند و در آن افراد با ساخت تیم و گروه نظامی و چریکی به جنگ دشمنان خود می‌روند و در محیط بازی با ایجاد اتاق‌ها^۴ و ساخت گروه گفتگو پیرامون مسائل مختلف اشاره کرد.

بازی‌های رایانه‌ای به ویژه بازی‌های نوین می‌توانند شکل جدیدی از روابط اجتماعی را به وجود آورند که بر طبق آن افراد در ابتدا زیر یک هدف مشترک که همان بازی کردن است گرد هم جمع می‌شوند و به تدریج بر دامنه این دوستی‌ها و ارتباطات اضافه می‌گردد و گاه حتی می‌تواند شروع کننده روابط خصمانه و انتقام جویانه بین دو یا چند نفر یا دو یا چند گروه گردد. بستر اینترنت فرصتی برای رشد و گسترش شبکه‌های اجتماعی و ارتباطی، بازی‌های مشترک رایانه‌ای، به اشتراک گذاری اطلاعات و جذابیت‌های فرهنگی و هنری شده است و کاربران را جذب این جذابیت‌ها می‌کند (چن لئو^۵ و چنگ‌چانگ^۶، ۲۰۱۶). بازی‌های آنلاین بخش زیادی از ارتباطات اجتماعی روزانه گیمرها را درون خود به وجود می‌آورند. سازوکارهای درون بازی‌های آنلاین به سمتی حرکت کرده که بعد اجتماعی بازی‌ها برای گیمرها از علل اصلی میزان استقبال، رجوع مجدد و وقت گذاشتن برای یک بازی به حساب آید (رایت^۷ و همکاران، ۲۰۲۱).

بازی‌های رایانه‌ای برخط نوین با اتصال به شبکه اینترنت و فراهم آوری بستری برای گفتگو، دوست یابی و ارتباط اجتماعی بر مؤلفه‌های مختلف اجتماعی زندگی گیمرها اثرگذار است (رمدانی^۸ و همکاران، ۲۰۲۳). مؤلفه‌های اجتماعی به ابعاد مختلف اجتماعی زندگی اعم از مهارت‌های اجتماعی شامل ارتباط مؤثر میان فردی و میان نسلی، همکاری، مشارکت، تقاضای کمک، عضویت در گروه، تشکر و قدردانی و... (ولاک^۹ و همکاران، ۲۰۰۳) مؤلفه‌های اجتماعی زندگی را نمی‌توان فارغ از چشم انداز جنبه‌های روانشناختی مرتبط با ارتباطات اجتماعی اعم از اضطراب اجتماعی، سازگاری اجتماعی، همدلی، رشد اخلاقی و... (قربانی و همکاران، ۱۳۹۹) بررسی کرد. شبکه‌های مجازی و بازی‌های رایانه‌ای برخط به مانند یک محیط حقیقی، روابطی را می‌سازند که زندگی اجتماعی کاربران و گیمرها را به شدت تحت تأثیر قرار می‌دهد (رمدانی و همکاران، ۲۰۲۳).

1. Howarth

2. Call Of Duty

3. Clash Of Clans

4. Room

5. Chun Liu

6. Cheng Chang

7. Raith

8. Ramadhani

9. Wolak

ژانگ^۱ و همکاران (۲۰۱۵) در پژوهش خود ارتباط میان فردی دیجیتال را به عنوان شاخص جدید و اصلی ارتباطات اجتماعی انسانی مطرح و ضعف در این ارتباط را به کاهش سلامت روانی و آموزش صحیح آن را با بهبود و افزایش سلامت روانی در نوجوانان و والدین آنها مرتبط دانسته‌اند. نتایج پژوهش تسنگ^۲ و همکاران (۲۰۱۵) با بررسی پاسخ‌های ۱۴۶۷ گیمر آنلاین نشان داد که همگرایی اجتماعی شبکه‌ای و وابستگی متقابل در بازی به طور مثبتی بر تعامل اجتماعی و احساس جامعه پذیری اثرگذار است که به قصد تداوم بازی کردن گیمر کمک شایانی می‌کند، چنانکه گیمرها بازی را یکی از راه‌های تعامل با افراد واقعی دانسته و از شبکه‌های اجتماعی موجود در بازی‌ها به عنوان یک ابزار بسیار مهم یاد کرده‌اند. به تعبیر مون^۳ و که^۴ (۲۰۲۰) رسانه‌های نوین به بستر اصلی ارتباطات میان نسلی جدید تبدیل شده و استفاده از فناوری‌های جدید و پیشرفته ارتباطی، به رشد و گسترش انواع جدید دوستی‌ها و ارتباطات منجر شده است. بنگتسون^۵ و همکاران (۲۰۲۱) در پژوهشی که در طی آن به بررسی نقش بازی‌های مجازی آنلاین در زندگی اجتماعی جوانان در دوره قرنطینه ناشی از کووید ۱۹ پرداختند عنوان کردند که بازی‌های مجازی آنلاین با اجازه به افراد برای حفظ و تثبیت یک زندگی اجتماعی و ارائه یک فضای اجتماعی و کمک به مقابله با کسالت‌های دوره قرنطینه، به آنها کمک می‌کند تا با تغییرات اساسی در جامعه سازگار شده و نیازها و خواسته‌های اجتماعی خود را برآورده کنند. کولسانته^۶ و همکاران (۲۰۲۲) در پژوهش خود، خود، با ارزیابی عوامل فردی و اجتماعی - اقتصادی در انتخاب بازی‌های رایانه‌ای مشکل‌ساز در میان نوجوانان اروپایی، ویژگی‌های اجتماعی - جمعیت شناختی همچون متغیرهای مربوط به خانواده (تنظیم و نظارت والدین، حمایت خانوادگی) را به عنوان پیش‌بینی کننده‌های کلیدی میزان استفاده نوجوان از بازی‌های رایانه‌ای عنوان کرده‌اند.

با توجه به اثرگذاری بازی‌های رایانه‌ای برخط نوین بر مؤلفه‌های زندگی اجتماعی افراد، نیاز است با طراحی یک مطالعه کیفی، بیشتر متوجه دنیای ذهنی مخاطبان و علاقه‌مندان این بازی‌ها شد، اثرات اجتماعی این نوع از بازی‌ها را از دریچه نگاه گیمرها که اغلب در سنین نوجوانی و جوانی هستند بررسی کرد و تجربیات، نظرات و خواسته‌های آنان را مورد توجه قرار داد تا بتوان به گونه بهتری به بررسی جوانب و تأثیرات مختلف این بازی‌های رایانه‌ای پیشرفته پرداخت. نکته حائز اهمیت این است که رسانه‌ها و ابزارهای نوین (فضای مجازی، بازی‌های رایانه‌ای) خود فرهنگی را به وجود آورده است که بر فرهنگ عموم مردم به خصوص نوجوانان و جوانان تأثیر گذاشته است. لذا با وجود گستردگی روز افزون این رسانه‌ها، ابزارها، نرم افزارها و سخت افزارها و... که با محبوبیت و استقبال چشم گیری همراه بوده است، پژوهش حاضر در صدد این است که با استفاده از یک طرح کیفی، به شناسایی و بررسی مؤلفه‌های اجتماعی بازی‌های رایانه‌ای برخط گروهی در زندگی نوجوانان بپردازد.

روش پژوهش

روش تحقیق حاضر، کیفی از نوع تحلیل مضمون^۷ است. نمونه‌گیری به روش غیر احتمالی و از نوع هدفمند بود. شرکت کنندگان در این پژوهش دانش آموزان دوره دوم متوسطه بودند که تجربه بازی کردن گیمرهای آنلاین گروهی به صورت روزانه بیشتر از ۲ ساعت و سابقه حضور بیشتر از ۲ سال در این بازی‌ها را داشتند. ابزار جمع آوری داده‌ها، مصاحبه نیمه ساختاریافته بود. بدین صورت که در یک فضای صمیمی ضمن اعلام بی طرفی پژوهشگر نسبت به اثرات بازی‌های رایانه‌ای برخط و میزان بازی روزانه گیمرها، به برقراری ارتباط مؤثر اقدام

1. Zhang

2. Tseng

3. Moon

4. Ke

5. Bengtsson

6. Colasante

7. Thematic Analysis

شد و با توجه به ساختار شکل گرفته از طرح اولیه و مصاحبه‌های قبلی، پرسش‌ها مطرح می‌گردید. روایی پروتکل مصاحبه توسط سه کارشناس مطابق با اهداف و پرسش‌های تحقیق تأیید شد.

پس از انجام اولین مصاحبه که مدت ۴۵ دقیقه طول کشید، مسیر طرح پرسش‌ها برای مصاحبه دوم تعیین شد. هر بار پس از مصاحبه، ضمن پیاده سازی سؤال و جواب‌ها، به استخراج موضوعات اقدام می‌شد و از نتایج آن برای طرح در مصاحبه‌های بعدی بهره گرفته می‌شد. سؤالات با پرسش‌هایی پیرامون سن و تحصیلات گیم، میزان سالهای بازی و میزان زمان روزانه پرداختن به بازی‌های رایانه‌ای برخط شروع و با پرسش‌هایی پیرامون انواع بازی‌های آنلاین گروهی تجربه شده، سازوکار و مشخصه‌های آنها، چگونگی شکل‌گیری آشنایی‌ها در میان گیمرها، نحوه انتخاب همگروهی آنلاین، چگونگی هماهنگی‌ها برای بازی‌های بعدی، روابط شکل گرفته در این بازی‌ها و اثر گذاری این بازی‌ها بر جنبه‌های مختلف زندگی اجتماعی (ابعاد میان فردی، میان نسلی، اقتصادی و فرهنگی) گیمرها ادامه یافت. مصاحبه‌ها بر اساس اصل اشباع نظری^۱، تا زمانی که نکته تازه‌ای توسط مصاحبه شونده مطرح نشد، دنبال گردید. پس از ۸ مصاحبه در مصاحبه نهم موضوعات جدیدی اضافه نشد و بعد از آن تا ۱۲ مصاحبه ادامه پیدا کرد و پس از آن مصاحبه‌ای انجام نشد.

پس از جمع آوری داده‌ها به منظور تجزیه و تحلیل آنها، از فرایند گام به گام تحلیل مضمون براون^۲ و کلارک^۳ (۲۰۰۶) استفاده شد. این فرایند از شش گام اصلی شامل: ۱. آشنا شدن با داده‌ها؛ ۲. کدگذاری اولیه‌ها؛ ۳. جست و جوی مضامین (تبدیل کدهای اولیه به مضمون)؛ ۴. مرور مضامین (که این مرحله به ترسیم شبکه مضامین منجر می‌شود)؛ ۵. نام گذاری و تعریف مضامین (تحلیل مضامین) و ۶. تهیه گزارش است. مطابق با نخستین گام تحلیل مضمون، مصاحبه‌ها انجام، ضبط و پیاده سازی شد. پس از مرور مکرر داده‌ها، کدگذاری آغاز گردید. مرحله سوم با تجزیه و تحلیل و نهایتاً ترکیب کدهای مختلف به شکل‌گیری مضامین منجر شد. در این مرحله، برخی از کدها به هیچ مضمونی اختصاص نیافت یا برخی از کدها به چندین مضمون اختصاص یافت. در مرحله بعد، با دسته بندی، ترکیب و تلخیص مضمون به دست آمده در مرحله قبل، شبکه مضامین ترسیم شد. شبکه مضامین^۴ بر اساس روندی مشخص، مضامین پایه (کدها و نکات کلیدی متن)، مضامین سازمان دهنده (به دست آمده از ترکیب و تلخیص مضامین پایه) و مضامین فراگیر (دربرگیرنده اصول حاکم بر متن به مثابه کل) را نظام مند می‌کند. سپس این مضامین به صورت نقشه‌های شبکه تارنما، رسم شد و مضامین برجسته هریک از این سه سطح همراه با روابط میان آنها را نشان می‌دهد (عابدی جعفری و همکاران، ۱۳۹۰).

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

یافته‌ها

مصاحبه شونده‌گان در این تحقیق ۱۲ نفر شامل ۱۲ نوجوان پسر مقطع متوسطه دوم با میانگین سنی ۱۶.۲ بودند که هرکدام تجربه بازی کردن گیم‌های آنلاین گروهی به صورت روزانه بیشتر از ۲ ساعت و سابقه حضور بیشتر از ۲ سال در این بازی‌ها را داشتند.

¹. Theoretical Saturation

². Braun

³. Clarke

⁴. Thematic Network

جدول ۱. ویژگی‌های جمعیت شناختی شرکت کنندگان در پژوهش

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

۱. Pubg
 ۲. Fortnite
 ۳. Combat Master
 ۴. Clash Royale
 ۵. Free Fire
 ۶. Minecraft
 ۷. Genshin Impact

۱۱	فنی و حرفه‌ای	۱۶	مرد	۶	۴	کلش آف کلنز ماینکرافت
۱۲	فنی و حرفه‌ای	۱۶	مرد	۵	۳	پابجی کال آف دیوتی

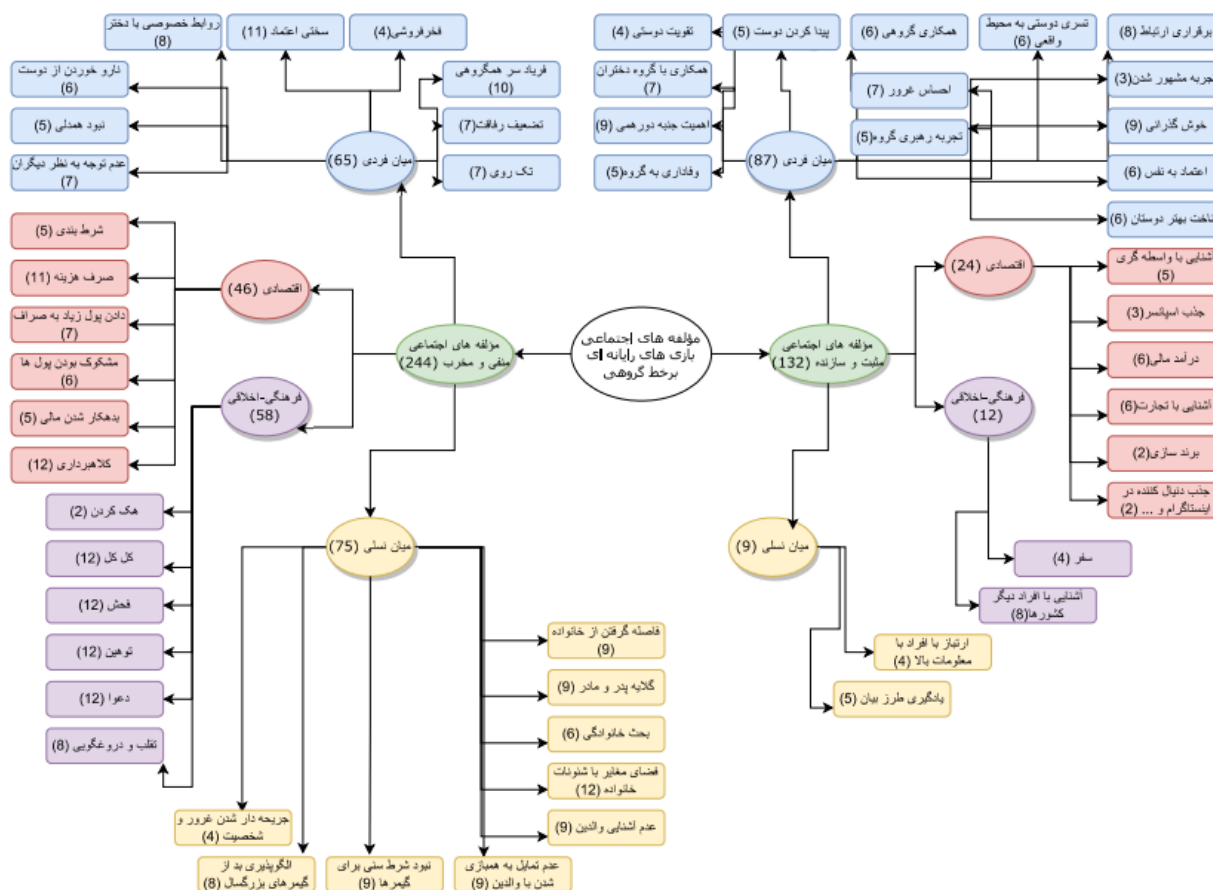
در مرحله نخست، پس از مکتوب کردن مصاحبه‌ها و مطالعه اولیه و مجدد داده‌ها، کدگذاری کلمه به کلمه و خط به خط داده‌ها به ۱۶۲ کد اولیه منجر شد. علاوه بر این، کدهای مشابه، حذف و در صورت لزوم تلفیق شد که در نهایت به ۵۴ کد اولیه منجر شد. نتایج آن در جدول ۲ نمایش داده شده است.

جدول ۲. کدگذاری اولیه داده‌ها

ردیف	کدگذاری اولیه	فراوانی	ردیف	کدگذاری اولیه	فراوانی
۱	برقراری ارتباط با افراد جدید	۸	۲۸	آشنایی با تجارت و خرید و فروش	۶
۲	تسری دوستی مجازی به دنیای واقعی	۶	۲۹	برند سازی و تبلیغات در بین گیمرها	۲
۳	همکاری گروهی برای موفقیت در بازی	۶	۳۰	جذب دنبال کننده در اینستاگرام و یوتیوب	۲
۴	پیدا کردن و شناخت دوستان	۵	۳۱	صرف هزینه برای خرید تجهیزات	۱۱
۵	تقویت دوستی‌ها	۴	۳۲	دادن پول زیاد به صراف‌ها برای خرید از سایت‌های تحریمی	۷
۶	همکاری با گروه دختران	۷	۳۳	مشکوک بودن پول‌های رد و بدل شده	۶
۷	اهمیت جنبه دورهمی بازی نسبت به جنبه برد یا باخت	۹	۳۴	بدهکار شدن به دلیل قرض برای بازی	۵
۸	وفاداری به گروه	۵	۳۵	نیاز به مراقبت از خود در برابر کلاهبرداری در این بازی‌ها	۱۲
۹	احساس غرور در بین همسالان به دلیل بالارفتن سطح بازی	۷	۳۶	سفر کردن به شهر دوستان گیمر و اقامت نزد آنها	۴
۱۰	امکان تجربه لیدر یا رهبر گروه شدن	۵	۳۷	آشنایی با افراد در کشورهای دیگر	۸
۱۱	معروف و مشهور شدن در بین همسالان	۴	۳۸	هک کردن	۲
۱۲	فخر فروشی به همسالان در اثر بالارفتن سطح بازی	۴	۳۹	کل کل کردن	۱۲
۱۳	خوش گذرانی کنار دوستان	۹	۴۰	رد و بدل شدن فحش و ناسزا	۱۲
۱۴	اعتماد به نفس در برخورد با همسالان	۶	۴۱	توهین کردن	۱۲
۱۵	شناخت بهتر اخلاق بعضی از دوستان	۶	۴۲	دعوا کردن	۱۲
۱۶	سختی اعتماد کردن در بازی به خصوص بازی‌های درآمدزا	۱۱	۴۳	ترویج قلب و دروغجویی	۸
۱۷	شکل گیری روابط خصوصی با جنس مخالف	۸	۴۴	ارتباط با افراد با سواد و معلومات کامپیوتری در گیم آنلاین	۴
۱۸	فریاد سر همگروهی	۱۰	۴۵	یادگیری طرز بیان و تعامل در گیم از بزرگ‌ترها	۵
۱۹	تضعیف رفاقت	۷	۴۶	فاصله گرفتن از خانواده و فامیل	۹
۲۰	تک روی زیاد	۷	۴۷	گلایه پدر و مادر	۹
۲۱	نارو خوردن از دوست	۶	۴۸	بحث کردن با خانواده	۶
۲۲	نبود همدلی و حمایت در بازی	۵	۴۹	فضای مغایر با رسوم و احترامات خانوادگی	۱۲
۲۳	عدم توجه به نظر همگروهی	۷	۵۰	عدم آشنایی والدین از گیم های آنلاین	۹
۲۴	آشنایی با واسطه‌ها و واسطه گری مالی	۵	۵۱	عدم تمایل به بازی‌های آنلاین با حضور اعضای خانواده	۹
۲۵	شرط بندی	۵	۵۲	نبود شرط سنی برای ورود به بازی	۹
۲۶	جذب اسپانسر (حامی مالی)	۳	۵۳	الگوپذیری بد افراد کم سن و سال از	۸

۲۷	درآمد مالی	۶	۵۴	جریحه دار شدن غرور و شخصیت گیمر بعد از اشتباه کردن توسط بزرگترها	۴
مجموع					
۳۷۶					

پس از کدگذاری، کدهای اولیه مجدداً از یک سو با یکدیگر و از سوی دیگر، با داده‌ها مقایسه شد که نتیجه این مرحله، تلفیق برخی از کدهای اولیه در یکدیگر و سرانجام، شکل‌گیری مضامین پایه بود. بر این اساس، کدهای اولیه ۱ تا ۲۳ مضمون «روابط میان فردی»، ۲۴ تا ۳۵ «روابط اقتصادی»، ۳۶ تا ۴۳ «روابط فرهنگی-اخلاقی» و ۴۴ تا ۵۴ «روابط میان نسلی» را شکل دادند. از میان مضامین پایه به ترتیب، روابط میان فردی (۱۵۲)؛ روابط میان نسلی (۸۴)؛ روابط فرهنگی-اخلاقی (۷۰) و روابط اقتصادی (۷۰) بیشترین فراوانی را به خود اختصاص دادند. پس از بررسی و کنترل همخوانی مضامین پایه با کدهای مستخرج، با ترکیب و تلفیق مضامین پایه با یکدیگر تعداد دو مضمون سازمان دهنده با عناوین «مؤلفه‌های اجتماعی مثبت و سازنده» و «مؤلفه‌های اجتماعی منفی و مخرب» به ترتیب با فراوانی ۱۳۲ و ۲۴۴ نام‌گذاری شد. علاوه بر مضامین سازمان دهنده، «مؤلفه‌های اجتماعی بازی‌های رایانه‌ای برخط گروهی» به عنوان مضمون فراگیر، در کانون شبکه مضامین قرار گرفت؛ بنابراین در ذیل مضمون سازمان دهنده مؤلفه‌های اجتماعی مثبت و سازنده، روابط میان فردی با فراوانی ۸۷، روابط اقتصادی با فراوانی ۲۴، روابط فرهنگی-اخلاقی با فراوانی ۱۲ و روابط میان نسلی با فراوانی ۹ قرار گرفتند. همچنین در ذیل مضمون سازمان دهنده مؤلفه‌های اجتماعی منفی و مخرب، روابط میان فردی با فراوانی ۶۵، روابط اقتصادی با فراوانی ۴۶، روابط فرهنگی-اخلاقی با فراوانی ۵۸ و روابط میان نسلی با فراوانی ۷۵ قرار گرفتند. شبکه مضامین پایه، سازمان دهنده و فراگیر همراه با فراوانی هر یک در شکل ۱ نمایش داده شده است.



شکل ۱. شبکه مضامین مؤلفه‌های اجتماعی بازی‌های رایانه‌ای برخط گروهی

بحث و نتیجه گیری

پژوهش حاضر در پی بررسی نقش مؤلفه‌های اجتماعی بازی‌های رایانه‌ای برخط گروهی در بین نوجوانان با به کارگیری روش کیفی تحلیل مضمون بود. نتایج این مطالعه نشان داد که چهار مؤلفه روابط میان فردی، روابط اقتصادی، روابط فرهنگی - اخلاقی و روابط میان نسلی هرکدام در دو بعد مثبت و سازنده و منفی و مخرب، پیرامون بازی‌های رایانه‌ای برخط گروهی نوین که گیمرهای زیادی از اقصی نقاط دنیا بخشی از ساعات روزانه خود را به آنها اختصاص می‌دهند، قابل تعریف می‌باشند. بازی‌ها و سرگرمی‌های مختلف از دیرباز در همه جوامع انسانی وجود داشته و امروزه به تبع پیشرفت تکنولوژی، حالت جدیدی به خود گرفته است که نیاز است این بازی‌ها و سرگرمی‌ها از جنبه‌های مختلف مورد بررسی قرار بگیرند. مطابق با یک ضرب المثل قدیمی ایرانی که می‌گوید: «بازی اشکنک داره، سرشکستنک داره»، این توصیه از قدیم الایام برای انواع و اقسام بازی‌ها وجود داشته و بازیکنان و شرکت کنندگان باید بدانند که بازی علیرغم جنبه لذت بخش خود، جنبه‌هایی هم دارد که می‌تواند آسیب‌هایی در پی داشته باشد. بازی‌های رایانه‌ای برخط نوین به سبب پویایی، جذابیت محیط کاربری، هیجان بالا، دسترسی و یادگیری راحت و... طرفداران زیادی در افراد با سنین مختلف دارد و همچنان که آمارها نشان می‌دهد، می‌توان گفت که روز به روز بر تعداد این طرفداران و گیمرها اضافه خواهد شد. اغلب بازی‌های نوین رایانه‌ای را نمی‌توان فارغ از جنبه‌های اجتماعی آنها سنجید، زیرا دسترسی کاربران و گیمرها به اینترنت پر سرعت و تلاش سازندگان بازی‌ها برای مهیج ساختن هرچه بیشتر بازی‌های رایانه‌ای، باعث شده که این بازی‌ها بر مؤلفه‌های اجتماعی مختلف زندگی یک گیمر که تعداد زیادی از آنان در سنین کودکی و نوجوانی هستند، اثرات مختلفی داشته باشد.

در خلال مصاحبه با گیمرهای نوجوان، مضامین زیادی در رابطه با ارتباطات میان فردی استخراج شد. همچنین که فراوانی‌های به دست آمده از مضامین نشان می‌دهد، مؤلفه ارتباطات میان فردی به عنوان مقوله مهم در ارتباطات اجتماعی شکل گرفته پیرامون بازی‌های رایانه‌ای برخط گروهی است. در این بازی‌ها گیمرها با افراد جدیدی آشنا می‌شوند و رابطه‌های دوستانه‌ای شکل می‌دهند که گاه این دوستی‌های ساده و مجازی به دوستی‌های صمیمی در محیط‌های واقعی بدل می‌گردد. صحبت‌های گیمرها پیرامون ارتباطات میان فردی شکل گرفته در بازی‌های آنلاین، حاکی از یک جنبه و اساسی برای خود آنهاست چنانچه دوست یابی، عضویت از گروه بودن، خوش گذرانی در کنار دوستان، اعتماد به نفس و فخر فروشی در اثر بالا رفتن سطح بازی، رابطه خصوصی با جنس مخالف، نظرخواهی و مشارکتی عمل کردن، رهبری و مدیریت گروهی و... بخشی از تجارب زیسته گیمرهای نوجوان در بازی‌های رایانه‌ای برخط است. با توجه به مضامین استخراج شده می‌توان چنین گفت که هدف اصلی بسیاری از گیمرهای نوجوان از وقت گذاشتن برای بازی‌های رایانه‌ای برخط گروهی، ارضای تمایلشان به ساخت و تقویت روابط اجتماعی است. این یافته مطابق با پژوهش صمدی و همکاران (۱۴۰۰) است که با هدف ترسیم الگوهای رفتاری و کنش‌های ارتباطی کاربران بازی‌های رایانه‌ای صورت گرفت و در طی آن پیشنهاد شد که بازی‌های رایانه‌ای به مثابه یک اجتماع پشت صحنه‌ای و اجتماعی مورد تحلیل بیشتر قرار بگیرند. همچنین نتایج پژوهش حاضر در تبیین اهمیت مؤلفه ارتباطات میان فردی بازی‌های رایانه‌ای برخط، همسو با پژوهش شیرانی بید آبادی و همکاران (۱۳۹۷)، نوری پور لیاولی و همکاران (۱۳۹۵)، بنگتسون و همکاران (۲۰۲۱)، (رایت و همکاران،

(۲۰۲۱)، مون و که (۲۰۲۰)، کاراکا^۱ و همکاران (۲۰۲۰)، اوکانر^۲ و همکاران (۲۰۱۵)، تسنگ و همکاران (۲۰۱۵) است.

در طی پژوهش حاضر و در خلال مصاحبه‌ها، نکات قابل توجهی در رابطه با ارتباطات میان نسلی پیرامون بازی‌های رایانه‌ای برخط مطرح شد که به سبب فراوانی مضمون‌های استخراج شده بعد از ارتباطات میان فردی در رده بعدی قرار می‌گیرد. بازی‌های رایانه‌ای برخط را باید از حیث جنبه مؤلفه‌های ارتباط میان نسلی از بازی‌های رایانه‌ای معمولی متمایز دانست. بر خلاف بازی‌های کنسولی و یا آنلاین کامپیوتری و تلویزیونی که فرزندان می‌توانند به میزان بیشتری به صورت اشتراکی با والدین خود به تجربه بازی بپردازند، حیطه‌های بازی‌های آنلاین کمتر به عرصه‌های خانوادگی وارد می‌شود. این عدم آشنایی والدین از این بازی‌ها و دانستن پیش نیازها، ادبیات مرسوم به کار گرفته شده در بین گیمرها، مناسبات و ارتباطات صورت گرفته در آن سبب شده که از این منظر شاهد یک چالش بین نسلی در بین گیمرها و والدین آنها باشیم. والدین درخواست دارند که فرزندان آنها کمتر سر در گوشی خود داشته باشند، اینقدر پول برای تجهیزات مجازی این بازی‌ها خرج نکنند و به میزان زیادی به این بازی‌ها وابستگی نشان ندهند. اما این بازی‌ها برای گیمرها به دلایلی که برخی از آنها پیش‌تر ذکر شد، بسیار مهم‌تر از این صحبت‌ها و گلایه‌ها هستند. همچنین وجه تمایز دیگر این بازی‌ها، نداشتن دکمه توقف است که باعث می‌شود پرداختن به یک راند (دور) بازی بدون توجه به انتظارات، درخواست‌ها و نیازهای والدین و افراد خانواده، بعضاً تا پایان آن دور به میزان زیادی طول بکشد که همین سبب کلافگی گیمر و والدین و بحث و مشاجره بین آنها می‌شود. از طرفی دیگر، در بین گیمرهای بازی‌های آنلاین، افراد با سنین مختلف یافت می‌شود که همگروهی و یا رقیب شدن افراد بزرگسال با نوجوانانی که اختلاف سنی زیادی با آنها دارند، می‌تواند از جنبه اثرگذاری اجتماعی دارای اهمیت باشد. نتایج پژوهش حاضر در تبیین اهمیت مؤلفه ارتباطات میان نسلی بازی‌های رایانه‌ای برخط، با پژوهش‌های غفوری و حقایق (۱۴۰۰) درباره میزان استفاده از برنامه‌های اجتماعی آنلاین و رابطه آن با کارکردهای خانوادگی هم جهت است. به علاوه یادگیری بین نسلی که از یافته‌های پژوهش حاضر است، همسو با نتایج پژوهش کوچینلی^۳ و همکاران (۲۰۱۸) است. کاستا^۴ و ولوسو^۵ (۲۰۱۶) که در پژوهشی به بررسی پتانسیل بازی‌های دیجیتال برای تقویت تعاملات بین نسلی پرداختند، ضمن اشاره به نقشی که سرگرمی‌های نوین رایانه‌ای در ایجاد شکاف بین نسلی می‌توانند داشته باشند، به فرصت‌هایی که این بازی‌ها می‌توانند در تقویت تعاملات بین نسلی با حذف کلیشه‌های جنسیتی، اشتراک گذاری دانش، سوق دادن فعالیت‌های انفرادی به فعالیت‌های جمعی، ایجاد تعادل بین مهارت‌ها و ایجاد چالش‌های شناختی و اجتماعی داشته باشند، اشاره کرده‌اند که هم جهت با یافته‌های پژوهش حاضر است.

همچنین در روند پژوهش و در گفته‌های مصاحبه شونده‌گان، مضمون‌هایی در ارتباط با مؤلفه‌های اقتصادی بازی‌های رایانه‌ای برخط استخراج شد. شاید این بازی‌ها به چشم افراد خارج از گود مانند والدین، مربیان و معلمان که آگاهی لازم را ندارند، صرفاً یک سرگرمی اتلاف کننده وقت باشند. اما باید توجه داشت که در پس پرده سرگرمی، تعاملات اقتصادی و فرهنگی زیادی دیده می‌شود. گیمرها گاه با پرداخت هزینه‌های گزاف نسبت به خرید تجهیزات درون بازی‌ها اقدام می‌کنند و یا با دریافت پول از طریق شبکه بانکی، به فروش اکانت‌ها و تجهیزات مورد نظر دیگر مجازی دست می‌زنند که برای آنها آورده مالی به همراه دارد. طبیعتاً وقتی سخن از تجارت و خرید و فروش در فضایی است که می‌توان آنها را یک بازار بدون نظارت و یک شبکه پشت پرده اقتصادی قلمداد کرد، بحث‌هایی مانند شرط بندی، واسطه‌گری، پولشویی، کلاهبرداری و... پیش خواهد آمد. اهمیت این موارد زمانی بیشتر می‌شود که بدانیم عمده گیمرهای کودک و نوجوان هم به احتمال زیاد در بازی‌های رایانه‌ای برخط با چنین

^۱. Karaca

^۲. O'connor

^۳. Cucinelli

^۴. Costa

^۵. Veloso

روابط اقتصادی رو به رو خواهند شد. همچنان که گیمرهای نوجوان مصاحبه شونده در پژوهش حاضر اذعان داشتند که توانسته‌اند با اقدامات مناسبی همچون جذب حامی مالی و بالا بردن سطح سواد مالی - اقتصادی، میزان درک و آشنایی خود را از مناسبات اقتصادی صورت گرفته در این بازی‌ها بالا ببرند اما باید توجه داشت که میدان این بازی‌ها فقط در تصرف به کودکان و نوجوانان نیست و ممکن است افرادی بزرگسال، با اقداماتی فریبنده برای به دست آوردن منافع مالی بیشتر، پول گیمرهای کم سن و سال‌تر را برابند و یا آنها را درگیر مناسبات اقتصادی چرک و آلوده مانند شرط بندی در برد و باخت های آنلاین بکنند. پژوهش گنزالز-کابرا^۱ و همکاران (۲۰۲۳) در ارتباط با قمارهای اینترنتی در بازی های آنلاین همسو با نتایج پژوهش حاضر است. همچنین پژوهش کولسانته و همکاران (۲۰۲۲)، دربوون^۲ و همکاران (۲۰۱۲) در تبیین شاخص‌های اقتصادی و مالی بازی‌های رایانه‌ای با یافته‌های پژوهش حاضر هم جهت است.

از سوی دیگر در خلال مصاحبه‌های صورت گرفته، مضمون‌هایی در ارتباط با تعاملات فرهنگی - اخلاقی در بین گیمرهای بازی‌های رایانه‌ای برخط یافت می‌شود که مطالعه این تعاملات از جنبه‌های مختلف حائز اهمیت است. با توجه به گستردگی و بین المللی بودن برخی از بازی‌های رایانه‌ای برخط، افراد در شهرها و کشورهای مختلف با همدیگر آشنا می‌شوند، از همدیگر یاد می‌گیرند و شبکه‌های دوستی ملی و بین المللی را تشکیل می‌دهند که بعضاً با سفر کردن و دیدارهای حضوری این دوستی‌ها تقویت می‌شود. اما فارغ از این موارد و مواردی از این قبیل، وقتی از جنبه اخلاقی به این بازی‌ها بنگریم، کمتر می‌توانیم به ادبیات و اخلاقیات مطلوب و مناسب بین گیمرها اشاره کنیم. اکثر قریب به اتفاق نوجوانان مصاحبه شونده، از حجم بالای فحش و ناسزا، خشونت، توهین، تقلب و دروغگویی در بازی‌های رایانه‌ای حکایت کرده‌اند که این میزان از بداخلاقی‌ها در افزایش تنش‌های روانشناختی گیمرها اثرگذار خواهند بود. همچنین این موارد به سبب میزان فراوانی در ارتباط‌های صوتی و متنی بین گیمرها، می‌توانند با یک اثر موجه همراه شوند و گیمر تازه وارد را هم با اینگونه ادبیات و اخلاق شایع گیمری همراه کند. یافته‌های پژوهش رمدانی و همکاران (۲۰۲۳) در ارتباط با رفتارهای مؤدبانه گیمرها در بازی های آنلاین با یافته‌های پژوهش حاضر همسو است. همچنین نتایج پژوهش علی پور و بزمی (۱۴۰۱) در ارتباط با تأثیر بازی های رایانه‌ای و هوش فرهنگی گیمرهای ایرانی و میزان نوع دوستی بین آنها با نتایج پژوهش حاضر در تبیین مؤلفه‌های فرهنگی بازی‌های رایانه‌ای همسو است.

هنگامی که شاهد هستیم بازی‌های رایانه‌ای برخط نوین با استقبال زیادی رو به رو هستند و روز به روز در حال گسترش و جذب کاربران و گیمرها از طرق مختلف و به میزان بالا هستند، لازم است که ضمن احترام به نظر گیمرها و مخاطبین، تجارب آنها با دیدگاه پژوهش محور مورد بررسی قرار بگیرد تا شاید راه گشایی برای مسئولین تصمیم گیرنده فرهنگی و تربیتی، سازندگان بازی‌ها و سرگرمی‌های رایانه‌ای، والدین، مربیان، معلمان و تمام افرادی باشد که با کودکان و نوجوانان ارتباط دارند.

در پایان مطالعات کمی و آمیخته بیشتری برای تعمیم نتایج توصیه می‌شود. علاوه بر این پیشنهاد می‌گردد که پژوهش‌های بیشتری در ارتباط با مؤلفه‌های اقتصادی، فرهنگی و بین المللی بازی‌های رایانه‌ای برخط و چندکاربره صورت بگیرد. همچنین با توجه به محدودیت‌های پژوهش کیفی فعلی در ارتباط با نمونه گیری غیرتصادفی و حجم کم مشارکت کنندگان و عدم مصاحبه با گیمرهای نوجوان دختر بنا به بعضی از ملاحظات، پیشنهاد می‌شود در پژوهش‌های آتی از شیوه‌های تصادفی نمونه گیری، حجم بالای مشارکت کنندگان و بررسی تجارب و نظرات گیمرهای دختر بهره گرفته شود.

منابع

¹. Gonzalez-Cabrera

². Derboven

- زجاجی، رایان (۱۳۹۹). بنیاد ملی بازی های رایانه ای: ایران ۳۲ میلیون گیمر دارد [اخبار و مقالات]. بازیابی شده در ۶ مهر ۱۳۹۹، از <https://vigiato.net/p/132262>
- شیرانی بیدآبادی، عزت، بهیان، شاپور و هاشمیان فر، سیدعلی (۱۳۹۷). نقش خرده فرهنگ بازی های رایانه ای بر رفتارهای جامعه پسند نوجوانان دبیرستانی شهر اصفهان. *مطالعات فرهنگی و ارتباطات*، ۱۶(۶۰)، ۲۴۴-۲۰۹.
- صمدی، مجتبی، محسنیان راد، مهدی و حسینی پاکدهی، علیرضا (۱۴۰۰). ترسیم الگوهای رفتاری و کنش های ارتباطی کاربران بازی های رایانه ای در گیم نت های تهران. *مطالعات رسانه های نوین*، ۷(۲۷)، ۱۱۹-۷۷.
- عابدی جعفری، حسن، تسلیمی، محمدسعید، فقیهی، ابوالحسن و شیخ زاده، محمد (۱۳۹۰). تحلیل مضمون و شبکه مضامین: روشی ساده و کارآمد برای تبیین الگوهای موجود در داده های کیفی. *اندیشه مدیریت راهبردی*، ۵(۲)، ۱۶۸-۱۵۱.
- علی پور، مرضیه و بزمی، مهناز (۱۴۰۱). بررسی تأثیر بازی های رایانه ای ملی بر ارتقای مؤلفه های هوش فرهنگی با حس نوع دوستی دانش آموزان دختر متوسطه دوره اول شهرستان اسفراین. *پویش در آموزش علوم تربیتی و مشاوره*، ۸(۱۶)، ۴۳-۶۸.
- غفوری، نجمه و حقایق، سید عباس (۱۴۰۰). رابطه عملکرد خانواده با وابستگی به شبکه های اجتماعی با نقش واسطه ای خودتنظیمی هیجانی در نوجوانان. *فن آوری اطلاعات و ارتباطات در علوم تربیتی*، ۱۱(۳)، ۶۴-۴۷.
- قربانی، سارا، جهانی زاده، محمدرضا، میربد، سیدمهران و امید، لیلیا (۱۳۹۹). بررسی رابطه سرمایه های روانشناختی و اجتماعی با سلامت اجتماعی با توجه به متغیر میانجی حمایت اجتماعی، *پژوهش های روان شناسی اجتماعی*، ۳۸، ۸۳-۱۰۰.
- نوری پور لیاولی، رقیه، فردین، محمدعلی، شیرازی، محمود، افروز، غلامعلی و دهستانی، مهدی (۱۳۹۵). مقایسه اشتیاق برای برقراری ارتباط در نوجوانان علاقه مند به سبک های مختلف بازی های رایانه ای. *فن آوری اطلاعات و ارتباطات در علوم تربیتی*، ۶(۴)، ۷۵-۹۰.
- نیکوگفتار، محمد و شباهنگ، رضا (۱۳۹۹). مقایسه نگرش به خشونت، همدلی و رشد اخلاقی در کاربران نوجوان انواع بازی های رایانه ای. *مطالعات روان شناسی تربیتی*، ۴(۳۷)، ۱۹۸-۱۷۵.
- Bengtsson, T., T., Bom, L., H., & Fynbo, L. (2021). Playing Apart Together: Young People's Online Gaming During the COVID-19 Lockdown. *Young*, 29(4), 65-80.
- Braun, V., & Clarke, V. (2006). Using thematic analysis in psychology. *Qualitative Research in Psychology*, 2, 77-101.
- Chun Liu, C., & Cheng Chang, I. (2016). Model of online game addiction: the role of computer-mediated communication motives. *Telematics and Informatics*, 10, 23-42.
- Colasante, E., Pivetta, E., Canale, N., Vieno, A., Marino, C., Lenzi, M., Benedetti, E., King, D., L., & Molinaro, S. (2022). Problematic gaming risk among European adolescents: a cross-national evaluation of individual and socio-economic factors. *addiction*, 117, 2273-2283.
- Costa, L., & Veloso, A. (2016). Being (Grand) Players: Review of Digital Games and their Potential to Enhance Intergenerational Interactions. *Journal of Intergenerational Relationships*, 14(1), 43-59.

- Cucinelli, G., Davidson, A., L., Romero, M., & Matheson, T.(2018). Intergenerational Learning Through a Participatory Video Game Design Workshop. *Journal of Intergenerational Relationships*, 16(1), 146-165.
- Derboven, J., Van Gils, M., & De Grooff, D. (2012). Designing for collaboration: a study in intergenerational social game design. *Univ Access Inf Soc*, 11, 57-65.
- Gonzalez-Cabrera, J., Basterra-Gonzalez, A., Ortega-Baron, J., Caba-Machado, V., Diaz-Lopez, A., Pontes, H., & Machimbarrena, J. (2023). Loot box purchases and their relationship with internet gaming disorder and online gambling disorder in adolescents: A prospective study. *Computers in Human Behavior*, 143, 1-7.
- Howarth, J. (2024). How Many Gamers Are There? (New 2024 Statistics). Retrieved 2024, January, 29, from <https://explodingtopics.com/blog/number-of-gamers>.
- Karaca, S., Karakoc, A., Gurkan, O., Onan, N., & 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*, 10, 24-33.
- Moon, J., & Ke, F. (2020). Exploring the Relationships Among Middle School Students' Peer Interactions, Task Efficiency, and Learning Engagement in Game-Based Learning. *Simulation & Gaming*, 10, 1-26.
- O'connor, E., longman, H., White, K. M., & obst, P., L. (2015). Sense of Community, Social Identity and Social Support Among Players of Massively Multiplayer Online Games (MMOGs): A Qualitative Analysis. *Journal of Community & Applied Social Psychology*, 10, 1-15.
- Raith, L., Bignill, J., Stavropoulos, V., Millear, P., Allen, A., Stallman, H., Mason, J., De Regt, T., Wood, A., & Kannis-Dymand, L. (2021). Massively Multiplayer Online Games and Well-Being: A Systematic Literature Review. *Frontiers in Psychology*, 12, 1-13.
- Ramadhani, L., Asrul, A., & Wimbri, F. (2023). Politeness Behavior in Social Interaction in Terms of the Level of Interest in Playing Online Games. *Lectura : Jurnal Pendidikan*, 14(2), 209-223.
- Shewale, R. (2024). Internet User Statistics In 2024 — (Global Demographics). Retrieved 2024, January, 19, from <https://www.demandsage.com/internet-user-statistics>.
- Tseng, F., Huang, H., & Teng, C. (2015). How Do Online Game Communities Retain Gamers? Social Presence and Social Capital Perspectives. *Journal of Computer-Mediated Communication*, 20, 601-614.
- Wolak, J.; Mitchell, K.J. & Finkelhor, D. (2003). Escaping or Connecting? Characteristics of Youth Who Form Close Online Relationships. *Journal of Adolescence*, 26, 105-119.
- Zhang, B., Gao, Q., Fokkema, M., Alterman, V., & Liu, Q. (2015). Adolescent interpersonal relationships, social support and loneliness in high schools: Mediation effect and gender differences. *Social Science Research*, 53, 104-117.