Journal of Research in Psychological Health
September 2025, Volume 19, Issue 1

Conceptualizing online gaming addiction in Iranian adolescents: A Qualitative Grounded Theory Study

Parirokh Mamaghani Miandoab[1], Javad Kavousian[2*], Mehdi Arabzadeh[3], Balal Izanloo[4]

[1.] *Ph.D student in Educational Psychology, Department of Educational Psychology, Faculty of Psychology and Educational Sciences, Kharazmi University, Tehran, Iran.*

[2.] *Assistant Professor, Department of Educational Psychology, Faculty of Psychology and Educational Sciences, Kharazmi University, Tehran, Iran. (j.kavousian@khu.ac.ir)*

[3.] *Assistant Professor, Department of Educational Psychology, Faculty of Psychology and Educational Sciences, Kharazmi University, Tehran, Iran.*

[4.] *Assistant Professor, Department of Curriculum Studies Assessment and Measurement, Faculty of Psychology and Educational Sciences, Kharazmi University, Tehran, Iran.*

Citation: Mamaghani Miandoab, P., Kavousian, J., Arabzadeh, M., Izanloo, B. Conceptualizing online gaming addiction in Iranian adolescents: A Qualitative Grounded Theory Study. **J**ournal of **R**esearch in **P**sychological **H**ealth. 2025; 19 (1):1-18 [Persian].

Article Info:

Abstract

With the revolution in the world of computer networks and the evolution of new technologies, online games have replaced traditional physical games and video games. The present study aimed to conceptualize online game addiction in Iranian adolescents based on grounded theory through semi-structured interviews. The participants were 20 adolescent boys aged 13 to 18 years old in Tehran who were selected through theoretical purposive sampling. MAXQUDA-10 software and Strauss and Corbin's (1998) thematic analysis approach including open, axial, selective, and theoretical coding were used to analyze the data and extract themes. The results of the interview analysis showed that the categories of filling leisure time, personal, communication, fame, and wealth acquisition were the most important causes of online game addiction in adolescents. The categories of personal, work, and marketing, and perceived social support constituted important areas of online game addiction. Improving attention and concentration, controlling anger, being cheerful and relieving depression, making friends, becoming professional, and becoming famous were the positive consequences of online gaming addiction, and ultimately, lack of time for daily activities, academic and personal decline, damage to physical health, and not being understood by the family constituted the negative consequences of online gaming addiction. It can be concluded that online gaming addiction in adolescents is a complex and multidimensional phenomenon that is influenced by individual, social, and family factors.

Key words
Grounded theory, online gaming addiction, adolescents, individual, social, family

[Downloaded from isharat.khu.ac.ir on 2026-10-28]

[DOR: 20.1001.1.20080166.1404.19.1.6.4]

مفهوم‌سازی اعتیاد به بازی‌های برخط در نوجوانان ایرانی: یک مطالعهٔ کیفی داده‌بنیاد

پریرخ ممقانی میاندوآب[۱]، جواد کاوسیان[۲*]، مهدی عربزاده[۳]، بلال ایزانلو[۴]

۱. دانشجوی دکتری تخصصی روانشناسی تربیتی، دانشکدهٔ روانشناسی و علوم تربیتی، دانشگاه خوارزمی، تهران، ایران.

۲. استادیار گروه روانشناسی تربیتی، دانشکدهٔ روانشناسی و علوم تربیتی، دانشگاه خوارزمی، تهران، ایران. *j.kavousian@khu.ac.ir*

۳. دانشیار گروه روانشناسی تربیتی، دانشکدهٔ روانشناسی و علوم تربیتی، دانشگاه خوارزمی، تهران، ایران.

۴. استادیار گروه مطالعات برنامهٔ درسی سنجش و اندازه‌گیری، دانشکدهٔ روانشناسی و علوم تربیتی، دانشگاه خوارزمی، تهران، ایران.

تاریخ دریافت
۱۴۰۴/۰۱/۲۸

تاریخ پذیرش نهایی
۱۴۰۴/۰۳/۳۱

چکیده

با انقلاب در دنیای شبکه‌های رایانه‌ای و تکامل فناوری‌های نوین، بازی‌های برخط جایگزین بازی‌های فیزیکی سنتی و بازی‌های ویدیویی شدند. مطالعهٔ حاضر با هدف مفهوم‌سازی اعتیاد به بازی‌های برخط در نوجوانان ایرانی بر اساس نظریهٔ داده بنیاد از طریق مصاحبه نیمه-ساختاریافته انجام شد. مشارکت‌کنندگان ۲۰ نوجوان پسر ۱۳ تا ۱۸ ساله شهر تهران بودند که به روش نمونه‌گیری هدفمند نظری انتخاب شدند. برای تحلیل داده‌ها و استخراج مضامین از نرم‌افزار MAXQUDA-10 و رویکرد تحلیل تماتیک اشتراوس و کوربین (۱۹۹۸) شامل کدگذاری باز، محوری، انتخابی و نظری بهره گرفته شد. نتایج حاصل از تحلیل مصاحبه‌ها نشان داد که مقوله‌های پرکردن اوقات فراغت، شخصی، ارتباطی، شهرت و کسب ثروت از مهم‌ترین علل اعتیاد به بازی برخط در نوجوانان بودند. مقوله‌های شخصی، کار و بازاریابی و حمایت اجتماعی ادراک شده زمینه‌های مهم بروز اعتیاد به بازی برخط را تشکیل می‌دادند. بهبود دقت و تمرکز، کنترل خشم، شادابی و رفع افسردگی، دوست‌یابی، حرفه‌ای و معروف شدن پیامدهای مثبت اعتیاد به بازی برخط بودند و در نهایت کمبود وقت برای فعالیت‌های روزمره و افت درسی، شخصی، آسیب به سلامت جسمانی، درک نشدن توسط خانواده پیامدهای منفی اعتیاد به بازی‌های برخط را تشکیل می‌دادند. می‌توان نتیجه گرفت که اعتیاد به بازی‌های برخط در نوجوانان، پدیده‌ای پیچیده و چندبعدی است که تحت تأثیر عوامل فردی، اجتماعی و خانوادگی قرار دارد.

واژگان کلیدی
نظریهٔ داده‌بنیاد، اعتیاد به بازی برخط، نوجوانان، فردی، اجتماعی، خانوادگی

[Downloaded from isharat.khu.ac.ir on 2026-10-28]

[DOR: 20.1001.1.20080166.1404.19.1.6.4]

مقدمه

امروزه در عصر طلایی فناوری مدرن، شیوه‌ی بازی‌کردن و دنیای بازی‌ها نیز دستخوش تغییرات وسیع شده است. به طوری که با انقلاب در دنیای شبکه‌های رایانه‌ای و تکامل فناوری‌های نوین، بازی‌های برخط جایگزین بازی‌های فیزیکی سنتی و بازی‌های ویدیویی شده‌اند. امروزه بازیکنان مجبور نیستند برای انجام بازی، به صورت مجزا در یک مکان خاص مانند گیم‌نت و پشت یک سیستم خاص بنشینند. بلکه؛ چندین کاربر قادرند همزمان از فاصله‌های دور به یک سرور مرکزی متصل شوند و بازی‌های چند نفره انجام دهند. بازی-های برخط را می‌توان در پلت‌فرم‌های مدرن مانند رایانه‌های شخصی، کنسول بازی و تلفن‌های هوشمند به صورت انفرادی، راهبردی و انبوه چند نفره بازی کرد (روزندو ریاس و همکاران، ۲۰۲۲).

بازی‌های برخط میلیاردها دلار درآمد برای شرکت‌های سازنده دارد و میلیون‌ها بازیکن در سراسر جهان در حال مبارزه برای خرید، ساخت و فروش بازی در محیط‌های مختلف برخط هستند. آمارها نشان می‌دهد که بازی برخط انبوه چند نفره تا سال ۲۰۱۰، سالانه ۱ میلیارد دلار برای شرکت سازنده سود داشته است. در سال ۲۰۱۹ درآمد بازی‌های برخط به ۱۶/۹ میلیارد دلار رسید که ۴/۲ میلیارد دلار توسط چین و ۳/۵ میلیارد دلار در ایالات متحده ایجاد شد. همچنین انتظار می-رود درآمد صنعت بازی تا سال ۲۰۲۵ به بیش از ۲۰۰ میلیارد دلار در سطح جهان برسد (گزارش صنعت بازی آفریقا، ۲۰۲۵). در سال ۲۰۲۴ درآمد بازار جهانی بازی به ارزش کل ۱۸۴/۳ میلیارد دلار رسید (صنعت بازی و گزارش بازی، ۲۰۲۴).

اعتیاد به بازی‌های برخط را می‌توان به صورت ناتوانی افراد در کنترل تمایل خود به بازی‌های برخط، تأخیر یا شکست در انجام مسئولیت‌های محول شده با ناتوانی در توقف بازی به مدت طولانی و ترجیح دادن بازی برخط به سایر فعالیت‌ها تعریف کرد که آنقدر شدید و مکرر است که باعث ایجاد مشکلات قابل توجهی در زندگی اجتماعی، خانوادگی، شخصی، کاری یا تحصیلی می‌شود. سازمان بهداشت جهانی، اختلال بازی را به عنوان سندرم اختلال اعتیاد به بازی اینترنتی در نسخهٔ پنجم راهنمای تشخیصی و آماری اختلالات روانی نیز رسماً شناخته است (محمد و همکاران، ۲۰۲۳). همچنین شواهد نشانگر آن است که در سطح مدارهای عصبی اعتیاد به بازی‌های رایانه‌ای مشابه اعتیاد به مواد مخدر است (مرادی و همکاران، ۲۰۲۱).

اعتیاد به بازی‌های برخط زمانی ایجاد می‌شود که فرد به دنبال دوپامین بالا باشد که هنگام برنده شدن در یک بازی برخط تجربه می‌کند. دوپامین یک انتقال‌دهندهٔ عصبی است که توسط مغز تولید می‌شود و بین سلول‌های عصبی ارتباط برقرار می‌کند و احساسات لذت‌بخش را به رفتارهای خاصی مرتبط می‌کند که باعث ایجاد انگیزه برای اعمال خاصی می‌شود. قرارگرفتن بیش از حد در معرض بازی‌های برخط منجر به کاهش دوپامین در طول فعالیت‌های روزانه می‌شود. این عامل موجب خستگی فرد شده و در نتیجه برای دریافت دوپامین به بازی‌های برخط وابسته می‌شود. در نهایت فرد به بازی‌های برخط معتاد می‌شود. تحقیقات اخیر نشان می‌دهد که اعتیاد به بازی‌های برخط در نوجوانان شایع‌تر است و ۱۹ درصد از پسران و ۷/۸ درصد از دختران به عنوان اعتیاد به بازی برخط طبقه‌بندی می‌شوند (ساسمن و ویگل، ۲۰۲۴).

تئوری‌های مختلفی اعتیاد به بازی‌های برخط را توجیه می-کنند. یکی از این تئوری‌ها، تئوری خود تعیین‌گری[1] است که بیان می‌کند عدم ارضا یا مهار نیازهای اساسی روانشناختی می‌تواند منجر به پیامدهای منفی (از جمله اعتیاد به بازی برخط) شود. همچنین این تئوری تأکید می‌کند که رفتار افراد از باورها، معنا و ارزش‌های زندگی آنها نه عوامل بیرونی (هنجارهای اجتماعی و فشار گروه) نشئت می‌گیرد. بر طبق

[1] Self-determination (SDT)

[Downloaded from isharat.khu.ac.ir on 2026-10-28]

[DOR: 20.1001.1.20080166.1404.19.1.6.4]

این تئوری برآورده شدن نیازهای اساسی (خودمختاری، شایستگی و پیوستگی) معنای زندگی را افزایش می‌دهد. بعلاوه تئوری اگزیستانسیال روانشناسی مثبت[1] پیشنهاد می‌کند که مسئولیت‌پذیری می‌تواند موجب شکل‌گیری و حفظ معنای زندگی افراد شود. معنای زندگی شامل مؤلفه‌های هدف، درک، مسئولیت و لذت است. با توجه به آنکه جستجوی معنا در زندگی در دورهٔ نوجوانی به شدت ادامه می‌یابد، داشتن زندگی معنادار می‌تواند نوجوانان را از اعتیادهای رفتاری از جمله اعتیاد به بازی برخط محافظت کند (کایا و همکاران، ۲۰۲۳).

تئوری دیگری که می‌تواند اعتیاد به بازی برخط نوجوانان را توجیه کند، تئوری سیالیت[2] است. تئوری سیالیت بیان می‌کند انگیزش افراد زمانی بالاتر است که سطح چالش کمی بالاتر از سطح عملکرد بهینه باشد. بازی‌های برخط مختلف این تکنیک را مدنظر قرار می‌دهند و تئوری سیالیت نقش مهمی در انگیزه‌بخشی برای انجام بازی برخط دارد. بازیکنان بر اساس تجربهٔ سیالیت به انواع مختلفی تقسیم می‌شوند. بازیکنان سیال، پایین‌ترین سطح مهارت را دارند ولی خودشان را بسیار زیاد در معرض چالش قرار می‌دهند و به احتمال زیاد از دستگاه‌های خودکنترلی موجود در بازی استفاده خواهند کرد. بازیکنان کنترل‌گر اغلب به مدت زمان طولانی در هفته‌ها بازی می‌کنند. بازیکنان بی‌تفاوت، مهارت بالایی دارند اما به دنبال کمترین چالش هستند و احتمال خیلی کمی دارد که از وسایل خودکنترلی بازی استفاده کنند. نوع سیال و کنترل‌گر بیشتر در طول روز بازی می‌کنند، ولی نوع آرام، خسته و بی‌تفاوت بیشتر در طول شب بازی می‌کنند (آکلند، ۲۰۲۰).

تئوری دیگر، استفاده و رضایت[3] است که توجیه می‌کند مخاطبان به دلایل روانشناختی، فردی و اجتماعی به رسانه‌ها روی می‌آورند. این تئوری پیشنهاد می‌کند رسانه‌های اجتماعی به این دلیل برای مردم جذابیت دارند که در نتیجهٔ انتخاب آنها به رضایت‌های مطلوبی دست پیدا می‌کنند و نیازها و خواسته‌های خود را ارضا می‌کنند. این نیازها عبارت‌اند از نیازهای شناختی؛ یعنی نیاز به کسب دانش و بهبود درک، نیازهای عاطفی؛ یعنی نیاز به داشتن تجارب احساسی، نیازهای جامع؛ یعنی نیاز به تقویت اعتماد به نفس، وضعیت یا اعتبار، نیازهای اجتماعی؛ یعنی نیاز به تقویت روابط با دوستان و خانواده، نیاز به رهاسازی؛ یعنی نیاز به آرامش و فرار از طریق کاهش تنش (وینی، ۲۰۲۴).

تحقیقات نشان می‌دهد که نوجوانان به دلایل مختلفی به بازی برخط روی می‌آورند. اعتیاد به بازی‌های برخط در نوجوانان یک پدیدهٔ چند بعدی است که تحت تأثیر عوامل متعددی است از جمله عوامل فردی مرتبط با نوجوان؛ عوامل شناختی (مانند شخصیت، خودپنداره، عزت‌نفس مرتبط با بازی، خودکارآمدی، پرخاشگری، اضطراب، گذران اوقات فراغت، رهایی از استرس و انزوا)، رضایت از زندگی نوجوان و مدت زمان استفاده از تلفن هوشمند. عوامل خانوادگی؛ شامل والدین و ارتباطات، حمایت والدین، درآمد و شرایط اجتماعی-اقتصادی والدین، سطح تحصیلات و وضعیت شغلی والدین. عوامل محیطی و اجتماعی؛ شامل محیط اطراف نوجوان از جمله معلمان، دوستان (روابط با همسالان و حمایت دوستان)، محیط مدرسه و داشتن فضای بازی در اطراف خانه (نورسلام و همکاران، ۲۰۲۳؛ زو، ۲۰۲۳).

نتایج یک مطالعهٔ مروری سیستماتیک نشان داد که ۸۲ عامل مرتبط با اعتیاد به بازی برخط شناسایی و در ۱۱ دسته طبقه‌بندی شدند. شامل ویژگی‌های اجتماعی- اقتصادی و جمعیت شناختی؛ عوامل والدین و خانواده؛ مالکیت دستگاه، دسترسی به اینترنت، رسانه‌های اجتماعی و بازی؛ عوامل شخصیت و روان‌شناختی، خودکارآمدی؛ عوامل آموزشی و مدرسه؛ لذت و سرگرمی ادراک شده؛ رفتارهای مخرب سلامتی؛ روابط با همسالان و حمایت همسالان؛ نارضایتی از زندگی و استرس زندگی و امنیت سایبری (جوتامان و گوناوان، ۲۰۲۱).

[1] Existentialist theory of positive psychology
[2] Flow theory
[3] Uses and gratification theory

[Downloaded from isharat.khu.ac.ir on 2026-10-28]
[DOR: 20.1001.1.20080166.1404.19.1.6.4]

مطالعهٔ مروری سیستماتیک دیگری نیز نشان داد که اعتیاد به بازی‌های برخط پیامدهای منفی متعددی دارد مانند کاهش کیفیت خواب، بی‌خوابی، مشکلات قلبی عروقی و بینایی، مشکلات روان‌شناختی مانند استرس، اضطراب و رضایت از زندگی. نتیجهٔ بررسی ۱۴ مقاله چندین عامل مستعدکنندهٔ اعتیاد به بازی‌های برخط را شناسایی کرد که عبارت بودند از تکانشگری ناکارآمد، جنسیت مرد، جنبه‌های روان‌شناختی شامل آزار و ارعاب فیزیکی و کلامی، عدم توجه، استرس، اضطراب، افسردگی، دفاع شخصی پایین، مشکلات عزت‌نفس، خودکنترلی پایین، امید به زندگی پایین، خودکارآمدی پایین، انگیزه و رضایت از زندگی پایین. جنبه-های اجتماعی فرهنگی شامل حمایت اجتماعی، مدت زمان استفاده از بازی‌های برخط، انواع بازی‌های برخط، روابط اجتماعی آسیب‌پذیر، بیش‌فعالی، انزوا، جستجوی سرگرمی و فعالیت‌های روزانهٔ مناسب و فعال در جامعهٔ بازی‌های برخط. این عوامل مستعدکننده می‌تواند حفاظت‌کننده یا مقابله‌ای باشد (نورماگاندی و حمید، ۲۰۲۰).

انجام بازی‌های برخط گرچه مزایایی مانند بهبود تعاملات اجتماعی چند نفرهٔ برخط، گسترش دوستی‌ها، اجتماعات و مشارکت در کار تیمی دارد. ولی پیامدهای منفی بالقوه‌ای نیز دارد مانند اعتیاد، انزوای اجتماعی و رفتار پرخاشگرانه (پاسایات و همکاران، ۲۰۲۵). گرچه انجام بازی‌های برخط می‌تواند مزایایی مانند بهبود تعامل اجتماعی، بهبود هماهنگی چشم و دست و مهارت‌های حل مسئله داشته باشد، ولی اثرات منفی زیادی نیز دارد مانند اعتیاد و اختلال در الگوی خواب. وابستگی بیش از حد و اعتیاد نوجوانان به بازی‌های برخط منجر به مشکلات متعدد جسمی، روانی و اجتماعی برای این افراد می‌شود. این پیامدها آسیب‌های جسمی و روانی مانند انزوای اجتماعی، چاقی، صرع ناشی از بازی، عصبانیت و خشونت را تشدید می‌کند. نوجوانانی که اعتیاد به بازی‌های برخط دارند از اختلالات شناختی، سلامت روان پایین، افسردگی، اضطراب، تنهایی، استرس، کمبود خواب، خودکنترلی پایین، اختلالات شخصیت و عملکرد تحصیلی ضعیف رنج می‌برند (محمود و همکاران، ۲۰۲۳).

علی‌رغم اینکه مطالعات زیادی در زمینهٔ اعتیاد به بازی‌های برخط در نوجوانان انجام شده است، ولی بسیاری از آنها مبتنی بر روش‌های کمی بوده است. به عنوان نمونه در پژوهشی مدلی از اعتیاد به بازی آنلاین بر اساس سبک دلبستگی با میانجی‌گری فراشناخت ارائه شده است (عظیمی و همکاران، ۲۰۲۲). تحقیقات کمی در زمینهٔ اعتیاد به بازی‌های برخط با کاستی‌های زیادی روبه‌رو بوده است. نظریه‌های کمی در زمینهٔ اعتیاد به بازی‌های برخط در نوجوانان اغلب در درک دقیق ظرافت‌های این پدیدهٔ پیچیده به ویژه تجربیات ذهنی و تأثیرات فرهنگی با مشکل روبه‌رو هستند و قادر به کشف زوایای پنهان و پیچیدگی‌های این مسئله به ویژه تجربیات ذهنی و تأثیرات فرهنگی نیستند. رویکردهای کمی ماهیت چندوجهی اعتیاد به بازی برخط را بسیار ساده‌سازی می‌کند و نمی‌تواند تجربیات، انگیزه‌ها و عوامل زمینه‌ای فردی مؤثر در اعتیاد به بازی برخط را درنظر بگیرد. همچنین نمی‌تواند به طور کافی به تأثیر عوامل اجتماعی-فرهنگی، تفاوت‌های فردی و طراحی‌های خاص بازی بر رفتارهای بازی بپردازد. روش‌های کمی اغلب فاقد عمق لازم برای بررسی فرایندهای روانشناختی، انگیزه‌ها و تعاملات اجتماعی زیربنایی مؤثر در اعتیاد به بازی برخط هستند (جنابی و همکاران، ۲۰۲۵).

خلأ و شکاف پژوهش‌های پیشین در نبود یک چارچوب نظری یکپارچه، تمرکز بر داده‌های خودگزارش دهی شده، مطالعات طولی محدود، تحقیقات بین فرهنگی محدود، غفلت از تحقیقات کیفی و تمرکز ناکافی بر پیشگیری و مداخله بوده است. نبود چارچوب نظری پذیرفته شده جهانی برای تبیین اعتیاد به بازی برخط منجر به تحقیقات پراکنده و یافته‌های متناقض می‌شود، بخش عمدهٔ تحقیقات به داده‌های خودگزارش شده متکی است که می‌تواند در معرض سوگیری باشد و ممکن است رفتارها و تجارب واقعی را به طور دقیق منعکس نکند. برای درک اثرات بلندمدت اعتیاد به بازی بر رشد و رفاه نوجوانان مطالعات طولی مورد نیاز است. تحقیقات

[Downloaded from isharat.khu.ac.ir on 2026-10-28]

[DOR: 20.1001.1.20080166.1404.19.1.6.4]

در مورد اعتیاد به بازی برخط باید زمینه‌های فرهنگی متنوعی را که نوجوانان در آن با فناوری و بازی درگیر می‌شوند درنظر بگیرد. برای درک عمیق‌تر تجربیات، انگیزه‌ها و تأثیرات اجتماعی مرتبط با اعتیاد به بازی، روش‌های کیفی مورد نیاز است. تحقیقات بیشتری برای تدوین راهبردهای مؤثر پیشگیری و مداخله برای اعتیاد به بازی برخط نیاز است (گنج و همکاران، ۲۰۲۴). درک عمیق تجارب یکی از مناسب‌ترین روش‌هایی است که از طریق روش کیفی تحقق می‌یابد (میهن‌دوست، ۲۰۲۵).

با توجه به آنچه اشاره شد، استفاده از رویکرد کیفی برای بررسی اعتیاد به بازی‌های برخط در نوجوانان بسیار مناسب بوده و مزیت‌ها و برتری‌های زیادی نسبت به روش‌های کمی دارد از جمله درک تجارب ذهنی، بررسی عوامل زمینه‌ای، شناسایی راهبردهای مقابله‌ای، مداخلات متناسب‌سازی شده و درک زمینه‌ای. روش کیفی امکان بررسی عمیق تجربیات زیسته، انگیزه‌ها و مکانیسم‌های مقابله‌ای افرادی که با این مشکل دست و پنجه نرم می‌کنند را فراهم می‌کند. برخلاف مطالعات کمی که بر الگوها و آمار گسترده تمرکز دارد، تحقیقات کیفی می‌توانند با بررسی معانی و دیدگاه‌های ذهنی افراد، ظرافت‌ها و پیچیدگی‌های اعتیاد به بازی‌های نوجوانان را کشف کنند و دیدگاه‌های عمیق‌تری به تجربیات، باورها و احساسات نوجوانان ارائه دهند. روش‌های کیفی مانند مصاحبه‌ها و گروه‌های کانونی به محققان این امکان را می‌دهد که داده‌های غنی و دقیقی در مورد چگونگی درک نوجوانان از عادات بازی خود، دلایل اعتیادشان و تأثیر آن بر زندگی جمع‌آوری کنند. تحقیقات کیفی می‌تواند نشان دهد که چگونه نوجوانان با چالش‌ها و پیامدهای اعتیاد خود کنار می‌آیند و راهبردهای مقابله‌ای برای رفتار اعتیادی خود به کار می‌گیرند. بینش‌های بدست آمده از مطالعات کیفی از جمله درک انگیزه‌ها و علل بازی، می‌تواند به توسعهٔ مداخلات و سیستم‌های حمایتی مؤثرتر برای نوجوانانی که با اعتیاد به بازی‌های برخط دست و پنجه نرم می‌کنند کمک کند. تحقیقات کیفی امکان درک عمیق‌تری از زمینه‌های فرهنگی و اجتماعی که ممکن است بر اعتیاد به بازی تأثیر بگذارند، مانند پویایی خانواده، روابط همسالان و محیط مدرسه را فراهم می‌کند (انجم و همکاران، ۲۰۲۴).

در یک تحقیق کیفی مصاحبه‌هایی با دانشجویان ۱۸ تا ۲۲ ساله صورت گرفت و نتایج تحلیل مضمون‌ها سه مضمون اصلی عوامل، تأثیرات و معیارها را بدست آورد. عوامل مؤثر بر اعتیاد به بازی‌های برخط شامل پیروی از روندهای فعلی و فشار همسالان و استفاده از آن به عنوان تخلیهٔ هیجانی و جذب شدن به پیچیدگی بازی‌های برخط بود. بازی‌های برخط موجب کاهش عملکرد تحصیلی دانش‌آموزان می‌شود و پیامدهای متعددی دارد شامل احساس انزوا، کمبود وقت برای تعاملات اجتماعی و تکمیل کار و افزایش اهمال‌کاری به دلیل اعتیاد به بازی. معیارهای اعتیاد به بازی‌های برخط شامل تبدیل شدن به عادت روزانه، عدم انجام تکالیف روزانه، مخفی کردن بازی‌های دانلود شده و عدم شرکت در فعالیت‌های ورزشی بود (زامری و همکاران، ۲۰۲۴). نتیجهٔ تحقیق دیگر کیفی با دانشجویان نشان داد که اعتیاد به بازی‌های برخط تحت تأثیر عوامل اجتماعی، روان‌شناختی و رسانه‌ای است (تنگ و همکاران، ۲۰۲۱).

تحقیقات کیفی اندکی در زمینهٔ اعتیاد به بازی‌های برخط صورت گرفته است و عمدهٔ آنها در مورد قشر دانشجویان بوده است و تحقیقات اندکی در مورد گروه نوجوانان صورت گرفته است. بنابراین پژوهش حاضر به دنبال مفهوم‌سازی اعتیاد به بازی‌های برخط در نوجوانان ایرانی با استفاده از روش کیفی و مبتنی بر نظریهٔ داده‌بنیاد است. نظریهٔ داده‌بنیاد یک رویکرد تحقیقی در علوم اجتماعی است که شامل کشف نظریه از داده‌ها است. تمرکز این رویکرد بر مطالعهٔ توسعه یا آشکارسازی یک پدیده است و هدف آن ایجاد چارچوب نظری است که پدیده را بر اساس شواهد تجربی توضیح می‌دهد. این رویکرد به طور گسترده در زمینه‌های مختلف تحصیلی از جمله آموزش، پزشکی، روان‌شناسی و مردم‌شناسی به کار می‌رود (دلماس و گیلز، ۲۰۲۳).

[Downloaded from isharat.khu.ac.ir on 2026-10-28]

[DOR: 20.1001.1.20080166.1404.19.1.6.4]

بهره‌گیری از نظریهٔ داده بنیاد در پژوهش حاضر این امکان را فراهم می‌آورد که الگوی جامعی از اعتیاد به بازی‌های برخط نوجوانان طراحی و عوامل مؤثر بر آن شناسایی شود. مطالعهٔ دقیق پدیدهٔ اعتیاد به بازی‌های برخط می‌تواند اطلاعات ضروری را برای راهنمایی نوجوانان در معرض خطر برای جلوگیری از اعتیاد به بازی‌های برخط فراهم کند. نوجوانی دورهٔ حساسی است، زیرا دورهٔ شکل‌گیری سبک زندگی است که ضامن سلامت آیندهٔ فرد است. بر این اساس بسیاری از عادات شکل گرفته در این دوران می‌تواند برای سبک زندگی نوجوانان مفید یا مضر باشد. توانایی اتخاذ سبک زندگی سالم مستلزم این است که نوجوانان آگاهی کسب کنند که بتوانند به صورت کنترل شده و آگاهانه به بازی‌های برخط بپردازند. بنابراین استفاده از نظریهٔ داده‌بنیاد در زمینهٔ اعتیاد به بازی-های برخط می‌تواند یک دید جامع بر اساس نظرات و تجربیات نوجوانان فراهم آورد که با شناسایی عوامل مؤثر در بروز اعتیاد به بازی‌های برخط و با فراهم کردن زمینه‌های آگاهی بخشی، از معضل روزافزون اعتیاد به بازی‌های برخط در نوجوانان پیشگیری کند یا بکاهد (کایا و همکاران، ۲۰۲۲). به طور کلی پژوهش حاضر با بهره‌گیری از روش کیفی و نظریهٔ داده‌بنیاد، به دنبال مفهوم‌سازی اعتیاد به بازی‌های برخط در نوجوانان ایرانی است. این مطالعه علاوه بر شناسایی علل و پیامدهای اعتیاد به بازی‌های برخط نوجوانان، می‌تواند به توسعه‌ی راهکارهای کاربردی برای کاهش این پدیده کمک کند. بنابراین پژوهش حاضر با بهره‌گیری از روش کیفی و نظریهٔ داده‌بنیاد به دنبال پاسخ به این سؤال است که الگوی اعتیاد به بازی‌های برخط در نوجوانان چگونه قابل تبیین است و چه عواملی در شکل‌گیری و تداوم آن نقش دارند؟

روش

این پژوهش با رویکرد کیفی و روش نظریهٔ داده‌بنیاد انجام شده است. نظریهٔ داده‌بنیاد یکی از روش‌های رایج در پژوهش-های کیفی است که به پژوهشگر این امکان را می‌دهد که از طریق گردآوری و تحلیل داده‌ها، به شناختی عمیق از پدیدهٔ مورد مطالعه دست پیدا کنند. در این پژوهش برای تحلیل داده‌ها از رویکرد اشتراوس و کوربین (۱۹۹۸) استفاده شده است که شامل سه مرحلهٔ کدگذاری باز، کدگذاری محوری و کدگذاری انتخابی است. این شیوهٔ کدگذاری یکی از دقیق-ترین شیوه‌ها در تحلیل داده‌های کیفی است (سید مجیدی و همکاران، ۲۰۲۳).

مشارکت‌کنندگان پژوهش را نوجوانان پسر ۱۳ تا ۱۸ ساله تشکیل دادند که نمرهٔ بالای ۵۳ در پرسشنامهٔ اعتیاد به بازی-های برخط وانگ و چانگ (۲۰۰۲) کسب کردند که به عنوان افراد دارای اعتیاد به بازی برخط شناسایی شدند. نمونهٔ مورد مطالعه شامل ۲۰ نوجوان پسر با دامنهٔ سنی ۱۳ تا ۱۸ سال و میانگین سنی ۱۶ سال بود. روش نمونه‌گیری در این پژوهش نمونه‌گیری نظری بود که بر اساس آن پژوهشگر افرادی را انتخاب می‌کند که پاسخ‌گوی سؤالات او باشند، به تدوین و تکمیل کدگذاری باز و محوری نظریه کمک کنند و اطلاعات ارزشمندی در مورد مفهوم اعتیاد به بازی‌های برخط ارائه دهند. این فرایند تا رسیدن به اشباع نظری ادامه یافت که در این پژوهش پس از مصاحبه با ۲۰ نفر حاصل شد. به این ترتیب افرادی انتخاب شدند که بیش از ۳۰ ساعت در هفته بازی برخط انجام می‌دادند.

ابزار پژوهش و شیوهٔ اجرا

در این پژوهش از مصاحبه‌های نیمه‌ساختاریافته به عنوان ابزار گردآوری داده‌ها استفاده شد. جهت تعیین محورهای مصاحبه، از تکنیک پارادایمی اشتراوس و کوربین استفاده شد و جهت کسب اطلاعات دقیق‌تر، از نظر متخصصان و اساتید دانشگاه و مقالات معتبر به روز بهره گرفته شد (دیانتینا و همکاران، ۲۰۲۴؛ تسه و همکاران، ۲۰۲۴). بر این اساس، محورهای مصاحبه، شامل میزان و نحوهٔ استفاده از بازی برخط، علائم و نشانه‌های اعتیاد، تأثیرات آن بر زندگی روزمره، روابط اجتماعی و تحصیلی و همچنین تلاش‌های انجام شده برای کنترل یا ترک بازی بود. بنابراین مصاحبه‌ها شامل ۱۰

[Downloaded from isharat.khu.ac.ir on 2026-10-28]

[DOR: 20.1001.1.20080166.1404.19.1.6.4]

سؤال اصلی پیرامون علل، عوامل زمینه‌ای، معنا و پیامدهای مثبت و منفی اعتیاد به بازی‌های برخط بودند. به عنوان مثال، بازی‌های برخط چه میزان از وقت شما را اشغال می‌کند؛ می‌توانی لحظه‌ای را تصور کنی که واقعاً دلت می‌خواست بازی کنی، چه چیزی باعث می‌شود که آنقدر به بازی برخط علاقه داشته باشی، چطور به این موضوع واکنش نشان می‌دهی؛ در صورت عدم دسترسی به بازی برخط مثلاً هنگام مسافرت، هفتهٔ امتحان و یا مریضی چه احساسی پیدا می‌کنی، چه چیزی به ذهنت میاد و بعدش چی میشه؛ آیا تا به حال موقعیتی را داشتی که احساس می‌کردی نمی‌توانی بازی کردن را متوقف کنی، اون موقع چه چیزی از ذهنت می‌گذشت و چه احساسی داشتی؛ آیا زمان بازی کردن خود را از دیگران پنهان می‌کنی، چرا و چگونه؛ بازی کردن بر زندگی شخصی مثلاً از نظر زمان خواب، روابط اجتماعی با خانواده و دوستان، زندگی تحصیلی یا شغلی چه تأثیراتی گذاشته است؛ آیا تاکنون برای کنترل زمان بازی یا ترک آن تلاشی انجام داده‌ای، چه روش‌هایی را به کار برده‌ای و آیا موفقیت‌آمیز بوده است یا خیر؛ به نظر شما چه عوامل دیگری باعث می‌شود که شما بیش از حد به بازی برخط بپردازی؛ نقش عواملی مانند افسردگی، اضطراب یا تنهایی را در این موضوع چطور می‌بینی؛ می‌توانی به من بگویی وقتی داستان‌هایی در مورد تجربیات دیگران در بازی‌کردن یا تبلیغات جدید می‌شنوی چه اتفاقی برایت می‌افتد و چه احساسی داری. در مجموع از تکنیک درمان شناختی رفتاری جهت انجام مصاحبه‌های عمیق‌تر استفاده شد. تمامی مصاحبه‌ها به صورت فردی و حضوری انجام شد. در آغاز مصاحبه، مفهوم اعتیاد به بازی‌های برخط و ابعاد آن به مشارکت‌کنندگان توضیح داده شد تا درک دقیقی از موضوع داشته باشند. مدت زمان هر مصاحبه ۳۰ دقیقه بود و تمام مصاحبه‌ها با رضایت مشارکت‌کنندگان ضبط و سپس پیاده‌سازی شدند.

شیوهٔ کدگذاری

استخراج مضامین و کدگذاری‌ها از طریق نرم‌افزار MAXQUDA-10 انجام شد. بدین صورت که پس از جمع‌آوری داده‌ها که در قالب فایل صوتی بودند، متن مصاحبه‌ها چندین بار مرور و سپس به صورت متن تایپ شدند. متن‌های موردنظر در نرم‌افزار بارگذاری شده و سپس با استفاده از ابزار کدگذاری، بخش‌های مهم و موضوعات کلیدی متن شناسایی و با استفاده از کدها یا برچسب‌هایی علامت‌گذاری و به روش کدگذاری نظری تحلیل شدند. بنابراین به طور خلاصه مراحل دقیق استخراج مضامین از طریق این نرم‌افزار شامل بارگذاری داده‌ها به شکل فرمت متنی، ایجاد کدها یا برچسب‌ها بر اساس موضوعات کلیدی متن شناسایی شده، کدگذاری یعنی علامت‌گذاری متن با کدها یا برچسب‌ها، دسته‌بندی کدها، تحلیل مضامین براساس فراوانی کدها و جستجوهای تخصصی بود. در انتها نرم‌افزار نتایج تحلیل مضامین را به صورت تخصصی در قالب نمودارهایی گزارش می‌دهد. در ادامه نتایج حاصل از تحلیل مضامین باید به دقت تفسیر شوند.

برای افزایش اعتبار یافته‌ها، از چندین تکنیک مانند کنترل مشارکت‌کنندگان، همتای ارزیاب، تحلیل کور، توافق میان کدگذاران، یادداشت‌برداری پژوهشگر و ثبت فرایند کدگذاری استفاده شد. این اقدامات به پژوهشگر کمک می‌کند تا از سوگیری‌های احتمالی جلوگیری کند و تفسیری دقیق و مستند از داده‌ها ارائه دهد. از نظر رعایت ملاحظات اخلاقی، تمامی مشارکت‌کنندگان به صورت داوطلبانه و با رضایت آگاهانه در پژوهش شرکت کرده بودند. قبل از مصاحبه‌ها، هدف پژوهش، محرمانه بودن اطلاعات و حق خروج از مطالعه در هر مرحله به مشارکت‌کنندگان توضیح داده شد و به آنها اطمینان داده شد که اطلاعات شخصی آنها محرمانه مانده و داده‌های جمع‌آوری شده صرفاً جهت اهداف پژوهشی استفاده خواهد شد. جهت افزایش اعتبار داده‌ها، متن پیاده شدهٔ مصاحبه‌ها برای بازبینی و تأیید نهایی در اختیار مشارکت‌کنندگان قرار گرفت تا در صورت نیاز اصلاح شود. تمامی مراحل پژوهش مطابق با دستورالعمل‌های اخلاقی تحقیقات انسانی انجام شد.

[Downloaded from isharat.khu.ac.ir on 2026-10-28]

[DOR: 20.1001.1.20080166.1404.19.1.6.4]

یافته‌ها

مشارکت‌کنندگان در پایه‌های مختلف تحصیلی دهم تا دوازدهم و در سنین ۱۳ تا ۱۸ سال متغیر بودند که نشانگر تنوع در سن و پایهٔ تحصیلی در نمونهٔ مورد مطالعه بود. همچنین مشارکت‌کنندگان در خانواده‌های دو والدی زندگی می‌کردند که ساکن تهران بودند و از خانواده‌هایی با وضعیت اقتصادی متوسط تا بالا بودند. نوجوانان میزان ساعت بازی برخط هفتگی و نوع بازی برخط خود را گزارش کردند. آنها بیش از ۳۰ ساعت در هفته بازی برخط انجام می‌دادند، با حداقل ۳۰ ساعت تا حداکثر ۴۹ ساعت. همچنین عمده‌ترین بازی‌هایی که انجام می‌دادند عبارت بود از کالاف دیوتی، فری فایر، ماینکرفت، کلش و فورتنایت.

جدول ۱. طبقه‌بندی مقوله‌های علی مؤثر بر اعتیاد به بازی‌های برخط نوجوانان بر اساس تحلیل داده‌های مصاحبه

مقولهٔ نظری	مقوله‌های انتخابی	مقوله‌های محوری	مقوله‌های باز
مقوله‌های علی اعتیاد به بازی‌های برخط	فردی	پرکردن اوقات فراغت	سرگرمی (۵)
			تفریح و لذت (۲)
			خوش‌گذرانی (۱)
			وقت‌گذرانی (۱)
			پرکردن وقت (۳)
			حوصله سررفتن (۹)
		شخصی	آرامش (۲)
			هیجان‌خواهی (۱)
			تجربهٔ احساس سیالیت (۱)
	اجتماعی	ارتباطی	دوست‌یابی (۳)
			ارتباط با دوستان (۱)
			بازی با رفقا (۲)
		شهرت	مد (۱)
		کسب ثروت	پول و درآمد (۵)

بر اساس تحلیل‌های صورت گرفته، می‌توان نتیجه گرفت که اصلی‌ترین علل اعتیاد به بازی برخط از دیدگاه نوجوانان در دو مقولهٔ اصلی فردی و اجتماعی و شامل پرکردن اوقات فراغت، شخصی، ارتباطی، شهرت و کسب ثروت بود.

[Downloaded from isharat.khu.ac.ir on 2026-10-28]

[DOR: 20.1001.1.20080166.1404.19.1.6.4]

جدول ۲. طبقه‌بندی مقوله‌های زمینه‌ای مؤثر بر اعتیاد به بازی‌های برخط نوجوانان بر اساس تحلیل داده‌های مصاحبه

مقولهٔ نظری			مقوله‌های باز
مقوله‌های زمینه‌ای اعتیاد به بازی‌های برخط	فردی	شخصی	خستگی (۱)
			ناراحتی (۳)
			عصبانیت و خشم (۱)
			تنهایی (۳)
			افسردگی (۱)
			کمال‌گرایی (۱)
	اجتماعی	کار و بازاریابی	بیکاری (۴)
	خانوادگی	حمایت اجتماعی ادراک شده	فقدان ارتباط عاطفی (۱)

تحلیل‌های انجام شده نشان می‌دهد که از دیدگاه نوجوانان، اصلی‌ترین عوامل زمینه‌ای مؤثر بر اعتیاد به بازی‌های برخط، شخصی، کار و بازاریابی و حمایت اجتماعی ادراک شده در مقوله‌های اصلی فردی، اجتماعی و خانوادگی بود.

جدول ۳. طبقه‌بندی پیامدهای مثبت اعتیاد به بازی‌های برخط نوجوانان بر اساس تحلیل داده‌های مصاحبه

مقولهٔ نظری	مقوله‌های انتخابی	مقوله‌های محوری	مقوله‌های باز
پیامدهای مثبت اعتیاد به بازی‌های برخط	فردی	شخصی	بهبود دقت و تمرکز (۳)
			کنترل خشم (۳)
			شادابی و رفع افسردگی (۲)
			دوست‌یابی (۱)
	اجتماعی	کار و بازاریابی	حرفه‌ای شدن (۲)
		شهرت	معروف شدن (۴)

از دیدگاه نوجوانان اعتیاد به بازی‌های برخط هم پیامد مثبت و هم پیامد منفی دارد. یافته‌های حاصل از مصاحبه‌ها نشان می‌دهد که پیامدهای مثبت اعتیاد به بازی‌های برخط شامل مؤلفه‌های شخصی، ارتباطی، کار و بازاریابی و شهرت بود که آنها را می‌توان در دو مقولهٔ کلی فردی و اجتماعی طبقه‌بندی کرد. در بعد شخصی، پیامدهای مثبت عبارت بودند از بهبود دقت و تمرکز، کنترل خشم و رفع افسردگی. در بعد ارتباطی؛ دوست‌یابی، در بعد کار و بازاریابی؛ حرفه‌ای شدن و در بعد شهرت، معروف شدن بود.

[Downloaded from isharat.khu.ac.ir on 2026-10-28]

[DOR: 20.1001.1.20080166.1404.19.1.6.4]

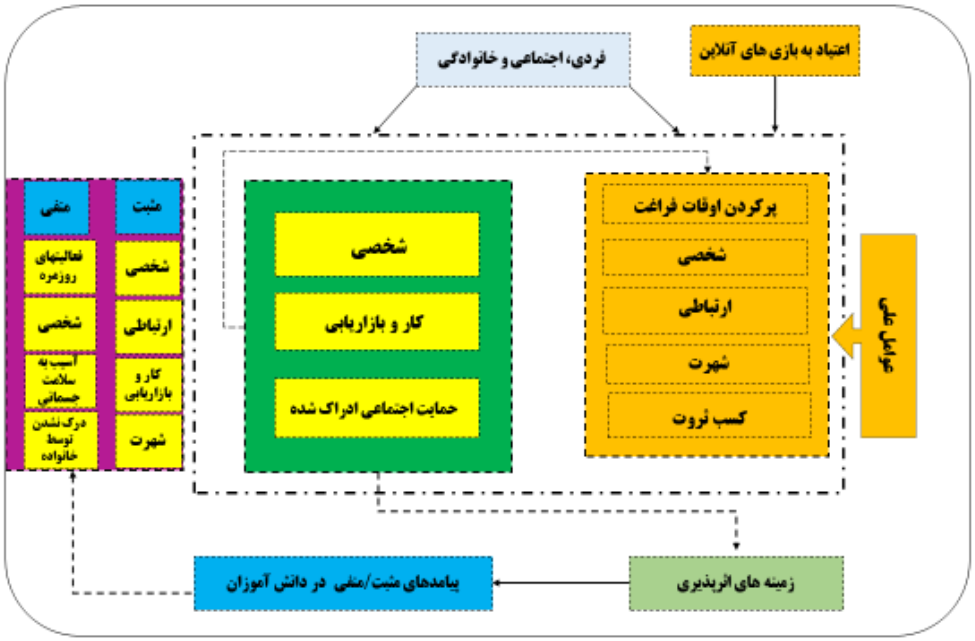
جدول ۴. طبقه‌بندی پیامدهای منفی اعتیاد به بازی‌های برخط نوجوانان بر اساس تحلیل داده‌های مصاحبه

مقولهٔ نظری	مقوله‌های انتخابی	مقوله‌های محوری	مقوله‌های باز
پیامدهای منفی اعتیاد به بازی-های برخط	فردی	فعالیت‌های روزمره	افت درسی (۵)
			کمبود وقت (۳)
		شخصی	عدم تمرکز (۳)
			عصبانیت و خشم (۳)
			خستگی (۱)
			کمال‌گرایی (۱)
		آسیب به سلامت جسمانی	چشم درد (۵)
			مچ درد (۲)
			کمر درد (۲)
			سرگیجه (۱)
	خانوادگی	درک نشدن توسط خانواده	نگرش نادرست به علایق نوجوان (۳)

جدول ۴ پیامدهای منفی اعتیاد به بازی‌های برخط را از دیدگاه نوجوانان نشان می‌دهد. بر اساس یافته‌ها، این پیامدها در دو مقولهٔ کلی فردی و خانوادگی طبقه‌بندی شده‌اند. مقولهٔ فردی شامل فعالیت‌های روزمره، شخصی و آسیب به سلامت جسمانی بود. مقولهٔ خانوادگی شامل درک نشدن توسط خانواده بود. مضامین افت درسی و کمبود وقت در بعد فعالیت-های روزمره؛ مضامین عدم تمرکز، عصبانیت، خستگی و کمال‌گرایی در بعد شخصی؛ مضامین چشم درد، مچ درد، کمر درد و سرگیجه در بعد آسیب به سلامت جسمانی؛ مضمون نگرش نادرست به علایق نوجوان نیز در بعد درک نشدن توسط خانواده طبقه‌بندی شدند.

[Downloaded from isharat.khu.ac.ir on 2026-10-28]

[DOR: 20.1001.1.20080166.1404.19.1.6.4]



شکل ۱. مدل مفهومی اعتیاد به بازی‌های برخط در نوجوانان ایرانی

بحث و نتیجه‌گیری

پژوهش حاضر با هدف مفهوم‌سازی اعتیاد به بازی‌های برخط در نوجوانان ایرانی انجام شد. یافته‌های بدست آمده از مصاحبه-های عمیق با نوجوانان نشان داد که اعتیاد به بازی‌های برخط پدیده‌ای چند بعدی است که تحت تأثیر مجموعه‌ای از عوامل فردی، اجتماعی و خانوادگی قرار دارد. یکی از سؤالات مصاحبه این بود که از نظر شما چه عواملی موجب می‌شود که به بازی برخط روی بیاورید. نقل قول مستقیم نوجوانان شامل موارد زیر بود "بازی می‌کنم تا سرگرم شوم"، "بازی می‌کنم چون خوش میگذره و تفریح می‌کنم"،"بازی می‌کنم چون حال میده و لذت می‌برم"، "بازی می‌کنم تا وقت آزادم پر بشه"، "وقتی حوصله‌ام سر میره میرم سراغ بازی" که به میزان ۹ بار تکرار شده بود. می‌توان نتیجه گرفت که مقوله‌های پر کردن اوقات فراغت شامل ایجاد سرگرمی و لذت، خوش‌گذرانی، وقت‌گذرانی، پرکردن وقت و حوصله سررفتن از جمله مهم‌ترین علل بروز اعتیاد به بازی برخط در نوجوانان در بعد فردی محسوب می-شود. بنابراین گذران اوقات فراغت یکی از مهم‌ترین علل فردی است که نوجوانان را به سمت بازی برخط می‌کشاند. می‌توان تبیین کرد که نوجوانان به دلیل حساسیت سن خود، نیاز عاطفی بیشتری دارند و از طرفی دنبال لذت و سرگرمی هستند. نوجوانان سرگرمی خاصی ندارند که با آن مشغول شوند و وقت خود را پرکنند. از طرفی آنها دنبال لذت و خوش گذرانی هستند. بازی‌های برخط به دلیل جذابیت در طراحی، نوجوانان را به سرعت شیفته و وابستهٔ خود می‌کند که به مرور زمینه‌های اعتیاد به بازی برخط را به وجود می‌آورد. در این راستا، جوتامان

[Downloaded from isharat.khu.ac.ir on 2026-10-28]
[DOR: 20.1001.1.20080166.1404.19.1.6.4]

و گوناوان (۲۰۲۱) و نورماگاندی و حمید (۲۰۲۰) نیز بیان کردند که لذت و سرگرمی و به عبارت دیگر جستجوی سرگرمی و فعالیت‌های روزانهٔ مناسب یکی از علل مهم در بروز اعتیاد به بازی‌های برخط در نوجوانان است. در تبیین این یافته می‌توان به تئوری استفاده و رضایت استناد کرد که پیشنهاد می‌کند افراد به دلایل خاصی و برای ارضای نیازهای خود به رسانه‌ها که یکی از آنها بازی‌های برخط است روی می‌آورند. یکی از این نیازها، نیاز عاطفی و نیاز به داشتن تجارب لذت-بخش است (وینی، ۲۰۲۴).

نوجوانان همچنین بیان کردند که "وقتی بازی می‌کنم، آروم میشم"، "بازی می‌کنم چون بهم هیجان میده"، "دوست دارم خودم را در دنیای بازی غرق کنم، چون از افکار منفی دنیا خودم رو رها می‌کنم". بنابراین یکی دیگر از علل فردی مؤثر بر اعتیاد به بازی برخط، شخصی بود که شامل آرامش، هیجان-خواهی و تجربهٔ احساس سیالیت می‌شد. می‌توان تبیین کرد که نوجوانان به دلیل چالش‌های بلوغ و تغییرات مختلف فیزیکی و روانی که در درون آنها اتفاق می‌افتد، نیازمند آرامش بیشتری هستند که بتوانند ذهن متلاطم خود را آرام کنند. بنابراین انجام بازی برخط یکی از مناسب و در دسترس‌ترین راه برای کسب آرامش و رهایی از تنش و فشار درونی است. از طرفی نوجوانان خواهان هیجان بالایی هستند که بازی‌های برخط با طراحی منحصر به فرد خود، این نیاز نوجوانان را به بهترین شکل رفع می‌کنند. در تبیین این یافته می‌توان به تئوری استفاده و رضایت اشاره کرد. بر اساس این تئوری رسانه-های اجتماعی که یکی از آنها بازی‌های برخط است به این دلیل برای مردم جذابیت دارند که از طریق آن می‌توانند به رضایت-های مطلوبی دست یابند و نیازهای خود را ارضا کنند. یکی از این نیازها که از طریق انجام بازی برخط ارضا می‌شود، نیاز به آرامش و کاهش تنش است (وینی، ۲۰۲۴). تئوری دیگری که می‌تواند این یافته را توجیه کند، تئوری سیالیت است. بر اساس این تئوری، زمانی انگیزش افراد بالاترین سطح را دارد که سطح چالش کمی بالاتر از سطح عملکرد بهینه باشد. بازی‌های برخط دقیقاً این نکته را مدنظر قرار می‌دهند و نوجوانان با بازی برخط احساس سیالیت می‌کنند و برای ادامهٔ بازی انگیزه پیدا می-کنند. بنابراین، این عامل موجب می‌شود که نوجوانان به صورت اعتیادی بازی برخط را انجام دهند. بر اساس انواع تجربهٔ سیالیت در بازی برخط، نوجوانان به گروه‌های مختلف تقسیم می‌شوند. بعضی حتی اگر مهارت کمی در بازی داشته باشند ولی خود را درگیر چالش می‌کنند. بعضی علی‌رغم مهارت زیاد، علاقه‌ای به چالش ندارند. بعضی بازی در طول روز را ترجیح می‌دهند، بعضی در طول شب، بعضی فشرده در آخر هفته و بعضی هم تمام وقت در طول هفته (آکلند، ۲۰۲۰).

نقل قول مستقیم نوجوانان شامل "با رفیقام می‌تونم بازی کنم"، " با آدم‌های جدید می‌تونم دوست بشم"، " از این راه با دوستام ارتباط می‌گیرم"، "هرچی بیشتر بازی کنم، ارزش اکانتم میره بالا، رنک بالاتری می‌گیرم" و "پول دارتر میشم" بود. بر اساس یافته‌ها اعتیاد به بازی برخط علل اجتماعی نیز دارد. به عبارت دیگر، مقوله‌های ارتباطی، شهرت و کسب ثروت از علل مهم اجتماعی اعتیاد به بازی برخط در نوجوانان است. مهم‌ترین عامل تأثیرگذار اجتماعی در زندگی نوجوانان، همسالان هستند (نور سلام و همکاران، ۲۰۲۳؛ زو، ۲۰۲۳). می‌توان تبیین کرد که نوجوانان با شهرتی که از طریق برنده شدن در بازی‌های برخط کسب می‌کنند و یا درآمدی که از این راه بدست می‌آورند، برای انجام بازی بیشتر تقویت می‌شوند که این عامل زمینهٔ اعتیاد به بازی برخط را فراهم می‌کند. این یافته را می‌توان بر اساس تئوری خودتعیین‌گری توجیه کرد. بدین صورت که نوجوانان با برنده شدن در بازی‌های برخط احساس خودمختاری و شایستگی می‌کنند. این دو از نیازهای اساسی روانشناختی هستند که در صورت ارضا، معنای زندگی فرد را تغییر می‌دهند. همچنین با ارتباطی که با همسالان در فضای مجازی برقرار می‌کنند، نیاز اساسی پیوستگی آنها ارضا می‌شود. بنابراین مادامی که این نیازها از راه انجام بازی برخط ارضا می‌شود، وابستگی و اعتیاد به بازی برخط نیز ادامه پیدا می‌کند. در تبیین این یافته می‌توان به تئوری استفاده و رضایت استناد کرد که بیان می‌کند یکی از نیازهایی که از راه انجام بازی‌های برخط ارضا می‌شود، نیاز اجتماعی و نیاز به تقویت

[Downloaded from isharat.khu.ac.ir on 2026-10-28]

[DOR: 20.1001.1.20080166.1404.19.1.6.4]

روابط اجتماعی با دوستان و خانواده است (وینی، ۲۰۲۴). این یافته همچنین با تئوری اگزیستانسیال روانشناسی مثبت قابل توجیه است. بدین صورت که داشتن مسئولیت موجب معنادار شدن زندگی فرد می‌شود. نوجوانان از طریق درگیر شدن در بازی برخط، نقش‌هایی را به عهده می‌گیرند و از این طریق احساس مسئولیت می‌کنند. بنابراین احساس می‌کنند که زندگی آنها نسبت به قبل معنادار شده است. همین عامل موجبات وابستگی بیشتر آنها به بازی برخط، در نتیجه اعتیاد به بازی برخط را فراهم می‌کند (کایا و همکاران، ۲۰۲۳).

یکی از سؤالاتی که در مصاحبه از نوجوانان پرسیده شد، این بود که از نظر شما زمینه‌های بروز اعتیاد به بازی برخط چه چیزهایی هستند. نقل قول مستقیم نوجوانان شامل "وقتی از چیزی خسته میشم میرم سراغ بازی"، "وقتایی که عصبانی و خشمگین هستم سریع میرم سراغ بازی"، "وقتی از چیزی یا از دست کسی ناراحت هستم، مثلاً اتفاقی در روز برایم افتاده و ناراحت شده‌ام، در بازی باخته‌ام، عزیزی را از دست داده‌ام و افسرده شده‌ام و یا نمرهٔ خاصی را بدست نیاورده‌ام، سریع بازی می‌کنم"، "وقتی بازی می‌کنم، ناراحتی‌هامو فراموش می‌کنم و قهقهه می‌زنم"، "وقتی میبینم تنها هستم و کسی نیست باهاش صحبت کنم یا وقتایی که خانواده‌ام من را درک و حمایت نمی‌کنند و با من صحبت نمی‌کنند سراغ بازی می‌روم"، "وقتی کاری برای انجام دادن ندارم یا بیکار میشم میرم سراغ بازی، وقتای بیکاری، بازی می‌کنم" نشان داد که مقوله‌های شخصی، کار و بازاریابی و حمایت اجتماعی ادراک شده از جمله زمینه‌های مؤثر در بروز اعتیاد به بازی برخط در نوجوانان هستند. بر این اساس، عامل زمینه‌ای شخصی شامل مقوله‌های خستگی، ناراحتی، عصبانیت و خشم، تنهایی، افسردگی و کمال‌گرایی می‌شد. پژوهش‌ها نیز نشان می‌دهد که در بعد فردی، پرخاشگری، انزوا (تنهایی) و افسردگی و در بعد خانوادگی، ارتباطات با خانواده و والدین و حمایت اجتماعی خانواده از زمینه‌های اصلی و مهم در بروز اعتیاد به بازی برخط در نوجوانان هستند (نورسلام و همکاران، ۲۰۲۳؛ زو، ۲۰۲۳؛ نورماگاندی و حمید، ۲۰۲۰). می‌توان این‌گونه تبیین کرد فشار تنهایی، غم و افسردگی موجب می‌شود که نوجوانان به دنبال راهی برای فرار از این وضعیت باشند. بازی‌های برخط با پرکردن وقت و طراحی جذاب، نوجوانان را از این تنش‌ها رها می‌کند. از طرفی بر اساس تئوری استفاده و رضایت، یکی از نیازهایی که از طریق بازی برخط که نوعی رسانهٔ اجتماعی است برآورده می‌شود، نیاز اجتماعی است. اگر نوجوانان حمایت اجتماعی لازم را از سوی خانواده دریافت نکنند، دچار کمبود و خلأ خواهند شد. بنابراین به دنبال راهی برای جبران این وضعیت خواهند بود. روابطی که نوجوانان در فضای مجازی از طریق گروه‌های بازی برخط تشکیل می‌دهند، می‌تواند بخشی از این کمبود حمایت را جبران کند. بنابراین موجبات وابستگی و اعتیاد به بازی برخط را فراهم خواهد کرد (وینی، ۲۰۲۴).

همچنین نوجوانان گزارش کردند که بعد از بازی برخط عصبانیت و پرخاشگری آنها تا حد زیادی کاهش یافته است. این یافته را می‌توان با تئوری دوپامین توجیه کرد. نوجوانانی که دچار تنش‌های روحی روانی و هیجانات غم، تنهایی، افسردگی و خشم هستند، شدیداً دنبال راهی برای رفع این حالات و شادابی هستند. هنگام بازی برخط و برنده شدن، دوپامین در مغز ترشح می‌شود که احساسات لذت‌بخشی را ایجاد می‌کند. بنابراین، نوجوانان به خاطر دستیابی به این هیجان لذت‌بخش ساعت بازی برخط خود را افزایش می‌دهند که نتیجهٔ این کار اعتیاد به بازی برخط می‌شود (ساسمن و ویگل، ۲۰۲۴).

در یکی از سؤالات مصاحبه از نوجوانان پرسیده شد که از نظر شما اعتیاد به بازی‌های برخط چه پیامدهای مثبتی دارد. نقل قول مستقیم نوجوانان شامل مواردی متعددی بود از جمله "بعد بازی‌های دو نفره و چند نفره، روحیه‌ام میره بالاو از اون حالت کسلی درمیام"، " قبلاً بیشتر عصبی بودم. احساس می‌کنم این بازی‌ها اونو کمتر کرده و الان میتونم عصبانیتم رو کنترل کنم"، " تمرکزم بالا رفته چون باید به جنبه‌های مختلف دقت کنم، دقتم در بازی زیاده شده و میتونم به نکته‌های ریز دقت کنم"، "دوستان زیادی پیدا کرده‌ام"، "اطلاعاتم در مورد بازی‌ها زیادتر شده و حرفه‌ای‌تر شده‌ام"، "وقتی زیاد

[Downloaded from isharat.khu.ac.ir on 2026-10-28]

[DOR: 20.1001.1.20080166.1404.19.1.6.4]

بازی برخط انجام بدهی، کم‌کم مشهور میشی و همه میشناسنت". یافته‌های پژوهش حاکی از آن بود که بهبود دقت و تمرکز، کنترل خشم، شادابی و رفع افسردگی در بعد فردی و دوست‌یابی، حرفه‌ای و معروف شدن در بعد اجتماعی از جمله پیامدهای مثبت اعتیاد به بازی‌های برخط بودند. پژوهش‌ها نیز این مصداق را تأیید می‌کنند که انجام بازی برخط موجب بهبود تعاملات اجتماعی، بهبود هماهنگی چشم و دست و مهارت‌های حل مسئله می‌شود (پاسایات و همکاران، ۲۰۲۵). می‌توان این‌گونه تبیین کرد که انجام بازی برخط نیازمند هماهنگی چشم و دست است که در نتیجهٔ تبحر در این عمل، دقت و تمرکز فرد ممکن است بهبود یابد. از طرفی نوجوانانی که در محیط فیزیکی واقعی نمی‌توانند دوست پیدا کنند، از طریق مجازی می‌توانند گروه‌های دوستی تشکیل دهند. بنابراین یکی از مزایای اعتیاد به بازی برخط می‌تواند بهبود مراودات و تعاملات اجتماعی باشد.

در نهایت از نوجوانان سؤال شد که از نظر آنها اعتیاد به بازی‌های برخط چه پیامدهای منفی دارد. آنها در جواب بیان کردند که "از درس و مشق عقب افتاده‌ام"، "وقت کمی برای کارهای روزمرهٔ خود دارم"، "موقع نوشتن درسام حواسم پرت میشه و تمرکز ندارم"، "وقتی زیاد پای بازی میشینم و میبینم که نمیتونم مرحله‌ای رو رد کنم یه ذره کنخت و عصبی میشوم"، "اگه نتونم یه مرحله‌ای رو خیلی خوب انجام دهم، اذیت و خسته میشوم"، "چشمم زیاد درد می‌گیره، مچم درد می‌گیره، احساس سرگیجه دارم و کمرم خیلی درد میکنه"، "گاهی وقتا مامانم میگه اونو بذار کنار برو سر درست". پژوهش حاضر نشان داد که در بعد فردی مقوله‌های افت درسی و کمبود وقت برای فعالیت‌های روزمره، مقولهٔ شخصی شامل عدم تمرکز، عصبانیت و خشم، خستگی و کمال‌گرایی و مقولهٔ آسیب به سلامت جسمانی شامل چشم درد، مچ درد، کمر درد، سرگیجه و در بعد خانوادگی درک نشدن توسط خانواده از جمله پیامدهای منفی اعتیاد به بازی برخط در نوجوانان بودند. پژوهش زامری و همکاران (۲۰۲۴) نیز در این راستا بود. می‌توان تبیین کرد نوجوانانی که اعتیاد به بازی برخط پیدا کرده‌اند و در نتیجهٔ آن ساعت‌های زیادی از شبانه‌روز خود را با بازی برخط سپری می‌کنند، زمانی برای انجام دادن کارهای روزمرهٔ شخصی و تکالیف درسی خود پیدا نمی‌کنند. بنابراین به مرور دچار افت درسی می‌شوند، کارهای روزمرهٔ خود را مدام به تعویق می‌اندازند که در نتیجهٔ آن به احتمال زیاد دچار اهمال‌کاری هم خواهند شد. بعلاوه چون برای انجام بازی برخط از کنسول بازی، موبایل یا رایانه استفاده می‌کنند و مدام یکجا می‌نشینند، دچار آسیب چشم، مچِ دست و کمر خواهند شد. از طرفی چون زمان زیادی را به بازی برخط اختصاص می‌دهند، از خانوادهٔ خود غافل می‌شوند. در نتیجه دچار تنش‌های متعددی با خانوادهٔ خود خواهند شد.

این پژوهش علی‌رغم کسب یافته‌های ارزشمند، با برخی محدودیت‌هایی مواجه بود که عمدهٔ آنها به ماهیت پژوهش کیفی مربوط می‌شد. اولین محدودیت وابستگی پژوهش به نمونه‌گیری نظری بود که به طور خاص نوجوانان پسر ۱۳ تا ۱۸ سالهٔ شهر تهران را شامل می‌شد. این موضوع ممکن است منجر به محدودیت در تنوع نمونه‌ها شود و یافته‌ها را به قشر خاصی از جمله نوجوانان محدود کند. همچنین با توجه به ماهیت کیفی پژوهش و تعداد محدود مشارکت‌کنندگان (۲۰ نفر)، یافته‌ها ممکن است نتواند تمامی ابعاد پدیدهٔ اعتیاد به بازی‌های برخط را پوشش دهد. دومین محدودیت به ابزار گردآوری داده‌ها که مصاحبه‌های نیمه‌ساختاریافته بود مربوط می‌شود. بدین صورت که ممکن است نظرات و تجارب شخصی پژوهشگر در تحلیل داده‌ها دخیل شود. محدودیت دیگر، شرایط اجتماعی و فرهنگی مشارکت‌کنندگان است که در بیان نظرات آنها تأثیر می‌گذارد. برخی نوجوانان ممکن است به دلیل ترس از عواقب اجتماعی و یا فرهنگیِ برچسبِ اعتیاد به بازی برخط، تمایلی به بیان دقیق نظرات و تجارب خود نداشته باشند که می‌تواند تأثیر منفی بر تحلیل داده‌ها بگذارد. محدودیت آخر این بود که از میان اعتیادهای رفتاری مختلف، اعتیاد به اینترنت و از میان رسانه‌های مختلف اعتیاد به بازی برخط انتخاب شد.

[Downloaded from isharat.khu.ac.ir on 2026-10-28]

[DOR: 20.1001.1.20080166.1404.19.1.6.4]

پیشنهاد می‌شود در مطالعات آتی، پژوهش‌های کیفی دیگری برای اعتیاد به سایر رسانه‌های اجتماعی و نیز برای اعتیادهای رفتاری دیگر از جمله اعتیاد به خوردن، اعتیاد جنسی، اعتیاد به خرید کردن و قمار انجام شود. همچنین توصیه می‌شود برنامه‌ریزان تعلیم و تربیت، برنامه‌های آموزشی و مشاوره‌ای، در مدارس در خصوص پرکردن مفید و مناسب اوقات فراغت به نوجوانان ارائه دهند. به طور مثال چگونه می‌توان به نوجوانان آموزش داد که برای خود تفریح‌های سالم، شاد و لذت‌بخشی برگزینند که شخصی‌سازی شده باشد و سرگرم شوند و اوقات فراغتشان به درستی پر شود. در این صورت احتمال دارد، نوجوانان کمتر به سمت بازی‌های برخط بروند. همچنین آموزش‌هایی در خصوص انواع نیازهای فردی نوجوانان به آنها ارائه شود. به طوری که نوجوان بداند وقتی که دچار تنش شد، مثلاً موقع خستگی، ناراحتی و افسردگی، تنهایی، چطور با آن مقابله کند که بتواند به آرامش دست یابد، یا چطور می‌تواند هیجانات خود را در مسیر درست مانند ورزش تخلیه کند. همچنین به نوجوانان آموزش داده شود که شبکه‌های اجتماعی و دوستی سالمی برای خود برگزینند که در مواقع تنهایی یا ناراحتی بتوانند به آنها مراجعه کنند و دنبال راه جایگزین بازی برخط نروند. نتایج پژوهش حاضر می‌تواند برای برنامه‌ریزان حوزهٔ فضای مجازی و اعتیاد به رسانه‌ها و بازی‌ها، مشاوران، روانشناسان، معلمان، خانواده‌ها، پژوهشگران مراکز مطالعات اعتیاد به اینترنت، فضای مجازی و بازی‌ها و برنامه‌ریزان و سیاست‌گذاران کلان کشور سودمند باشد.

تشکر و قدردانی

در آخر از تمامی نوجوانان عزیز مشارکت‌کننده در پژوهش تشکر و قدردانی می‌نماییم.

[Downloaded from isharat.khu.ac.ir on 2026-10-28]

[DOR: 20.1001.1.20080166.1404.19.1.6.4]

References

Acland, D.J. (2020). An investigation of flow theory in an online game. *Review of Behavioral Economics*, 7 (4), 317-336. https://doi.org/10.1561/105.00000127.

2025 Africa Games Industry Report [Internet]. 2025. https://africagamesreport.com.

Anjum, R., Nodi, N.H., Das, P.R., Roknuzzaman, A.S., Sarker, R., Islam, M.R. (2024). Exploring the association between online gaming addiction and academic performance among the school- going adolescents in Bangladesh: a cross-sectional study. *Health Science Reports*, 29 (7), e70043. https://doi.org/10.1002/hsr2.70043.

Azimi, A., Niknam, M., Hashemi, M. (2022). The mediating role of metacognition with attachment style and online gaming addiction in boy adolescence. ***J**ournal of **R**esearch in **P**sychological **H**ealth*. 16 (1), 24-39. [Persian]. https://rph.khu.ac.ir/article-1-4158-fa.

Delmas, P.M., Giles, R.L. (2023). Qualitative research approaches and their application in education. In International Encyclopedia of Education. 4th ed. 24-32. https://doi.org/10.1016/B978-0-12-818630-5.11003-6

Diantina, F.P., Permana, R.H., Khasanah, A.N., Pratama, R.A., Halwa, A., Rahama, D., Poerwandari, E.K., Indirasari, D.T. (2024). Gaming as a representation of urge and passion: A Thematic analysis of online gamers. *KnE Social Sciences*, 146-155. https://doi.org/10.18502/kss.v9i22.16692.

Genc, E., Cakmak, F.N., Ciftci, H., Hocaoglu, Z.M. (2024). Fiction is the reality: A qualitative study on digital game addiction and reality perception in young adults. *Children and youth services review*, 157, 107445. https://doi.org/10.1016/j.childyouth.2024.107445

Jenabi, F., Babakhani, N., Bashardoust, S. (2025). Designing and explaining the academic procrastination model: A Grounded theory based qualitative study. ***J**ournal of **R**esearch in **P**sychological **H**ealth*. 18 (4), 1-16. [Persian]. https://rph.khu.ac.ir/article-1-4566-fa.

Juthamanee, S., Gunawan, J. (2021). Factors related to Internet and game addiction among adolescents: A scoping review. *Belitung Nursing Journal*. 29 (7), 62-71. https://doi.org/10.33546/bnj.1192.

Kaya, A., Turk, N., Batmaz, H., Griffiths, M.D. (2023). Online gaming addiction and basic psychology needs among adolescents: The mediating roles of meaning in life and responsibility. *International Journal of Mental Health*, 22, 2413-2437. https://doi.org/10.1007/s11469-022-00994-9.

Kaya, A., Karatas, N., Gurcan, M., Dalgic, A.I. (2022). A grounded theory study to explore the digital gameplay experiences of adolescents at risk of addiction in Turkey. *Journal of Pediatrics Nursing*. 63, e36-e43. https://doi.org/10.1016/j.pedn.2021.10.019.

Mahmud, S., Jobayer, M.d.A., Salma, N., Mahmud, A., Tamanna, T. (2023). Online gaming and its effect on academic performance of Bangladeshi university students: A cross-sectional study. *Health Science Reports*. 6 (12), e1774. https://doi.org/10.1002/hsr2.1774.

Mihandoost, Z.A. (2025). Qualitative study of Narrative analysis of the experiences and perceptions of informal caregivers of an elderly person. ***J**ournal of **R**esearch in **P**sychological **H**ealth*. 18 (4), 106-120. [Persian]. https://rph.khu.ac.ir/article-1-4459-fa

Mohammad, S., Jan, R.A., Alsaedi, S. (2023). Symptoms, Mechanisms and Treatments of video game addiction. *Cureus*. 15 (3), e36957. https://doi.org/10.7759/cureus.36957.

Moradi, A., Akbarzadeh, M., Farnia, V., Alikhani, M., Abdoli, N. (2021). Comparing response inhibition and risky decision-making in People addicted to computer games with drug dependent patients and normal people**.** ***J**ournal of **C**ognitive **P**sychology*. 8 (4), 41-59 [Persian]. https://jcp.khu.ac.ir/article-1-3331-fa.

Nurmagandi, B., Hamid, A.Y. (2020). Predisposing factors associated with online gaming addiction: a systematic review. *Journal Profesi Medika Journal Kedokteran dan Kesehatan*, 14 (1), 99-110. https://doi.org/10.33533/jpm.v14i1.1654.

Nursalam, N., Iswanti, D.I., Agustiningsih, N., Rohmi, F. (2023). Factors contributing to online game addiction in adolescents: A systematic review.

[Downloaded from isharat.khu.ac.ir on 2026-10-28]

[DOR: 20.1001.1.20080166.1404.19.1.6.4]

International Journal of Public Health Science, 12 (4), 1763. https://doi.org/10.11591/ijphs.v12i4.23260

Pasayat, A.K., Shrestha, M., Priya, P.P. (2025). Unleashing the possibilities of play: Analyzing the positive and negative consequences of multiplayer online gaming. *Entertainment Computing*. 52, 100898. https://doi.org/10.1016/j.entcom.2024.100989.

Rosendo-Rios, V., Trott, S., Shukla, P. (2022). Systematic literature review online gaming addiction among children and young adults: A framework and research agenda. *Addictive Behaviors*; 129, 107238. https://doi.org/10.1016/j.addbeh.2022.107238.

Seyyed Majidi, S., Salehi, K., Madani, Y., Shahmoradi, S. (2023). Identifying the basic components in the formation of self-differentiation: A qualitative study. ***J**ournal of **R**esearch in **P**sychological **H**ealth*, 19 (1), 15-30 [Persian]. https://rph.khu.ac.ir/article-1-4357-fa.

Strauss, A., & Corbin. , J. (1998). Basics of Qualitative Research: Grounded Theory Procedures and Techniques. Thousand Oaks, CA: Sage Publications.

Sussman, C., Weigle, P. (2024). Dopamine detoxification for problematic gaming. *Psychiatric Times*.41 (2).

Teng, V.N., Manaf, A.R.A., Hamzah, M.R., Yusoff, H.A.M. (2021). Factors contributing to online gaming addiction: A cross-sectional survey among university students. *AIP Conference Proceedings*. 2339 (1), 020144. https://doi.org/10.1063/5.0044226.

The Gaming Industry in 2024: Trends, Technologies & Predictions. [Internet]. 2024. /https://ixiegaming.com.

Tse, N., Tsang, Sh., Jensen, M. (2024). Group motivational interviewing for adolescents at risk of internet gaming disorder: A mixed-Methods preliminary evaluation. *Clinical Social work journal.* https://doi.org/10.1007/s10615-024-00968-5.

Vinney, C. (2024). Uses and gratification theory in media psychology [internet]. 2024. https://verywellmind.com.

Whang, L.S, Chang, G.Y. (2002). Psychological analysis of online game users. *Proceedings on Human Computer Interaction*, 2 (2), 81-90.

Zameri, N.I.H.M., Mahmud, M.I, Johari, K.S. (2024). The influence of online gaming addiction on students learning performance. *International Journal of Academic Research in Progressive Education and Development*. 14 (6), 206-218. https://doi.org/10.6007/IJARPED/v13-i3/21575.

Zhu, Y. (2023). The influence factors and intervention of Childrens gaming addiction. *SHS Web of Conferences*. 157, 01027. https://doi.org/10.1051/shsconf/202315701027.

[Downloaded from isharat.khu.ac.ir on 2026-10-28]
[DOR: 20.1001.1.20080166.1404.19.1.6.4]