

Media and Communication Research

Vol. 1, No. 2, march 2024, 215-248

(DOI) 10.22034/MCR.2023.181956

Video Games: Opportunity or Threat?

Abdolkarim Khayami¹

Zahra Salimian²

Seyyed Morteza Esmaili Taba³

(Received on: 2023-8-18; Accepted on: 2023-08-20)

Abstract

As the world ventures into a new realm of technologies aimed at fostering deeper integration between physical and digital spaces, and striving to cultivate a more authentic sense of human presence within cyberspace—an example being the metaverse—the significance of video games as a profoundly immersive domain of human interaction in the virtual realm has been increasingly scrutinized. The burgeoning proliferation of new video games, especially online variants, alongside their surging popularity, has piqued the interest of researchers, giving rise to two distinct groups of theories regarding these games. On one hand, some contend that these games epitomize the era of digital communication, possessing positive attributes. Conversely, other studies have delved into uncovering the potentially negative ramifications of video games. This research endeavors to examine the perspectives of Iranian researchers on these games, aiming to elucidate how they perceive video games within their studies and which opportunities or threats inherent to these games they have identified.

The theoretical framework of this article is built upon Albert Bandura's social learning theory, Rushton's friendly community theory, and the theories proposed by Abbott and Loftus. Furthermore, we employed the meta-analysis method to examine forty pertinent articles. The findings from this meta-analysis reveal that while these articles are nearly evenly split between opportunity-based and threat-based approaches to video games, the majority (ninety-five percent) focus solely on one of these approaches, with only five percent addressing both the negative and positive functions of such games.

Keywords: video games, threat, opportunity, meta-analysis.

1. Assistant professor, Faculty of Islamic Studies, Culture, and Communications, Imam Sadiq University, Tehran, Iran.
Email: ak.khayami@isu.ac.ir.

2. PhD student, Media Management, Faculty of Media and Communications, University of Religions and Denominations, Qom, Iran. Email: salimian.zahra@gmail.com.

3. Assistant Professor, Department of Media Management, University of Religions and Religions, Qom, Iran Email: sm.esmailitaba@urd.ac.ir

بازی‌های ویدیویی: فرصت یا تهدید

عبدالکریم خیامی^۱، زهرا سلیمیان^۲، سید مرتضی اسماعیلی طباطبائی^۳

[تاریخ دریافت: ۱۴۰۲/۵/۲۷؛ تاریخ پذیرش: ۱۴۰۲/۰۵/۲۹]

چکیده

با توجه به ورود جهان به عرصه جدیدی از تکنولوژی‌ها که مدعی ایجاد سطح عمیق‌تری از ادغام دو فضای فیزیکی و دیجیتالی هستند و تلاش دارند احساس واقعی‌تری از حضور انسان یا انسان‌واره‌ها در فضای مجازی ایجاد کنند (مانند متاورس)، نقش بازی‌های ویدیویی به مثابه نزدیک‌ترین و متعامل‌ترین عرصه مشارکت بشر با جهان دوم، بیش از پیش محل تأمل و بررسی واقع شده است. معرفی هرروزه بازی‌های جدید ویدیویی به ویژه از نوع برخط و محبوبیت روزافزون آنها، موجب توجه بیشتر محققان به این عرصه شده است و شکل‌گیری دو گروه از نظرات درباره این بازی‌ها را به دنبال داشته است. گروهی این بازی‌ها را ویژه عصر ارتباطات می‌دانند که دارای کارکردهای مثبت هم هستند و گروهی از مطالعات به کشف کارکردهای منفی و تهدیدآمیز بازی‌های ویدیویی پرداخته‌اند. هدف این پژوهش، بررسی رویکرد محققان داخلی درباره این بازی‌هاست و به دنبال پاسخ به این سؤال است که محققان در تحقیقات خود چگونه به بازی‌های ویدیویی می‌نگرند و کدام یک از رویکردهای فرصت‌محور یا تهدید‌محور را برجسته کرده‌اند؟ چارچوب نظری مقاله بر اساس نظریات یادگیری اجتماعی آلبرت بندورا، جامعه‌دوستانه‌راشتن و نظریات کلارک ایت و لافلتوس است؛ همچنین با روش فراتحلیل تعداد چهل مقاله مرتبط بررسی شده‌اند. نتیجه فراتحلیل نشان می‌دهد رویکرد مقالات، گرچه در مجموع به نسبتی مساوی بین نگاه فرصت‌محور و تهدید‌محور تقسیم شده‌اند، عمده آنان (۹۵ درصد) فقط حول یکی از این رویکردها سامان یافته است و فقط پنج درصد مقالات و پژوهش‌ها هم‌زمان به کارکردهای مثبت و منفی بازی‌ها توجه داشته‌اند.

کلیدواژه‌ها: بازی‌های ویدیویی، تهدید، فرصت، فراتحلیل.

۱. دکترای تخصصی، استادیار فرهنگ و ارتباطات، معارف اسلامی و فرهنگ و ارتباطات، دانشگاه امام صادق (ع)، تهران، ایران. ak.khayami@isu.ac.ir
۲. دانشجوی دکترای مدیریت رسانه، دانشکده مدیریت رسانه و ارتباطات، دانشگاه ادیان و مذاهب، قم، ایران (نویسنده مسئول). salimian.zahra@gmail.com
۳. استادیار گروه مدیریت رسانه، دانشگاه ادیان و مذاهب، قم، ایران. sm.esmailitaba@urd.ac.ir

مقدمه

با ورود جهان به عرصه‌ای جدید از تکنولوژی‌ها که مدعی ایجاد سطحی عمیق‌تر از ادغام فضای فیزیکی و دیجیتال و در تلاش برای ایجاد احساس واقعی‌تری از حضور انسان یا انسان‌واره در فضای مجازی هستند (مثل متاورس) و جدی‌تر شدن ورود انسان پسامدرن به دنیای آواتارها و دوقلوهای دیجیتال، می‌توان گفت بازی‌های ویدیویی نزدیک‌ترین رسانه و عرصه به جهان دوم زندگی بشر به شمار می‌آیند؛ چراکه بازیکن در این عرصه تقریباً در تعامل کامل با دنیای مجازی، در این فضا زیست می‌کند و به ایفای نقش می‌پردازد.

ورود سازمان‌های نظامی همچون پنتاگون و شرکت‌های رسانه‌ای معتبر و با سابقه مانند والت دیزنی به عرصه بازی‌سازی و انتشار محصولات خود بر روی سکوهایی (پلتفرم‌های) مختلف در عرصه بین‌المللی، می‌تواند نشان‌دهنده این امر باشد که بازی‌های ویدیویی افزون بر جنبه اقتصادی، در عرصه‌های سیاسی، اجتماعی و فرهنگی کشورها و به‌ویژه در تعیین سبک زندگی انسان و اشراف بر داده‌های زندگی روزمره او اهمیتی دوچندان یافته‌اند. از سال ۱۹۵۲ که اولین بازی رایانه‌ای گرافیکی توسط یکی از دانشجویان، به نام داگلاس در دانشگاه کمبریج ارائه شد، تا کنون این صنعت پیشرفت کرده است و به همان میزان بر تعداد طرفداران و کاربران این بازی‌ها نیز اضافه شده است. «در ۳۰ اکتبر سال ۱۹۸۵، برای نخستین بار کنسول‌های شانزده بیتی، وارد بازار شدند و رقابت و سلطه بر بازارهای مطبوع این کنسول‌ها و بازی‌های مربوط به آنها در ادامه در اختیار نینتندو و سگا قرار گرفت. نینتندو با عرضه سوپر نینتندو و سگا با کنسول سگا مگا درایو، انحصار بازارها و رقابت در این عرصه را به شکلی جدی ادامه دادند» (ترکی و همکاران، ۱۳۹۹: ص ۱۰۵).

مبارزه اعتقادی با فرهنگ‌ها و جوامع، تبلیغ پنهان برتری فرهنگ غرب، نابودی بشریت و نجات آن از سوی ناجیان غربی، مباحث منفی اخلاقی و جنسی در بازی‌ها و همچنین توجیه رفتار امپراطوران قدرت، جنگ خلیج فارس، حمله به ویتنام، تهاجم به کشورهای

اسلامی به بهانه مبارزه با تروریسم، آیت‌های تهدیدآمیزی هستند که به طور مستقیم یا غیرمستقیم در بازی‌ها گنجانده شده‌اند (کوشا، ۱۳۹۹: ص ۱۹۵).

«در این بازی‌ها که به دلیل کشتن، جنگ و خشونت، فرد تشویق شده و شایستگی صعود به مراحل بالا را پیدا می‌کند، یعنی ضدا ارزش‌ها به عنوان ارزش شناخته می‌شوند و به تدریج در شخصیت افراد، نهادینه شده و این ضدا ارزش‌ها را جایگزین ارزش‌های پذیرفته شده فرهنگ خود می‌کنند» (زکوی، ۱۳۹۶: ص ۱۰۵). هنجارشکنی و مشاهده متوالی شکستن هنجارهای اخلاقی و اجتماعی و پیشنهاد مکرر خشونت و پرخاشگری به عنوان راه حل مسائل، نیز می‌توانند به صورت طبیعی افزایش جرم و بزه را در فضای واقعی به دنبال داشته باشند (فردرو و صادقی، به نقل از کوشا، ۱۳۹۹: ص ۱۹۶).

همه این موارد می‌توانند به عنوان جنبه‌های تهدیدآمیز بازی‌های ویدیویی مدنظر و مورد بحث قرار گیرند.

افزون بر اختصاص بخشی از مطالعات محققان به کشف کارکردهای منفی بازی‌های ویدیویی، «دسته‌ای این بازی‌ها را مختص عصر ارتباطات دانسته و آنها را مانند سایر اسباب بازی‌ها دارای کارکردهای مثبت و منفی می‌دانند» (تمنایی فرو چشم‌براهی، ۱۳۹۳: ص ۴۰۸).

درواقع بازی‌های ویدیویی در درجه اول نوعی سرگرمی شناخته می‌شوند؛ با این وجود آنها به طور فزاینده‌ای به مثابه ابزاری قدرتمند برای یادگیری و سایر اهداف نیز مورد توجه قرار گرفته‌اند. «طرفداران بازی‌های ویدیویی، این‌گونه بازی‌ها را منبع یادگیری و نیز سرگرمی به شمار آورده‌اند. به عقیده برخی، فعالیت‌های موجود در بازی‌های رایانه‌ای، می‌توانند باعث افزایش هماهنگی چشم و دست، مهارت‌های ویژه برای تجسم فضایی، به دست آوردن راهبردهای تعمیم‌یافته‌تر، به منظور «یادگیری برای یادگیری» در موقعیت‌های داستانی شوند» (تمنایی فرو چشم‌براهی، ۱۳۹۳: ص ۴۱۰). همچنین معتقدند روابط اجتماعی در

دنیای مجازی با ارتباطات آنلاین بیشتر و تأثیر مثبت‌تر حین بازی، در ارتباط هستند و بازی‌های ویدیویی این شانس را به افراد می‌دهند که از نظر اجتماعی با دیگران ارتباط برقرار کنند (von der Heiden et al, 2019: 2, 9).

با توجه به جنبه‌های مثبت و منفی بازی‌های ویدیویی و با وجود تحقیقات متعددی که در این حوزه انجام شده است، پژوهشی که با روشی علمی به بررسی رویکرد پژوهشگران مختلف در رابطه با تهدید یا فرصت بودن این بازی‌ها پرداخته باشد، انجام نشده است. بنابراین با توجه به روند افزایشی بازیکنان بازی‌های ویدیویی و پیشرفت این حوزه در جایگاه یک صنعت و همچنین اهمیت این عرصه به عنوان رسانه در جهان، پرداختن به این مسئله در داخل کشور ضروری و دارای اهمیت به نظر می‌رسد. به همین منظور این پژوهش به منظور کشف رویکرد پژوهش‌های مختلف در رابطه با فرصت یا تهدید بودن بازی‌های ویدیویی پرداخته است و درصدد پاسخ به این سؤال است که در تحقیقات و پژوهش‌های علمی مرتبط با بازی‌های ویدیویی، نگاه به این بازی‌ها در جایگاه ابزاری فرصت‌مدارانه یا ابزاری تهدیدآمیز می‌باشد؟ و نگاه پژوهشگران در داخل کشور بیشتر ناظر به کدام یک از این دو رویکرد است؟

پیشینه پژوهش

تحقیقات مختلف در حوزه بازی‌های رسانه‌ای نشان می‌دهد تاکنون تحقیقات متعدد و متنوعی از دیدگاه‌های مختلف در این باره انجام شده است؛ اما در نگاهی فراتر و ثانویه درباره تهدید یا فرصت بودن این بازی‌ها با پژوهش مستقلی مواجه نمی‌شویم.

پژوهش حاضر به اقتضای هدفی که دنبال می‌کند، یعنی فراتحلیل رویکردهای تحقیقاتی مرتبط با بازی‌های ویدیویی، دو دسته از این پژوهش‌ها را شناسایی کرده است: دسته اول: آثاری که با نگاه تهدیدآمیز به بازی‌های ویدیویی نگریسته‌اند و با رویکردهای مختلف

روان‌شناختی، امنیتی، اجتماعی و... به این بازی‌ها پرداخته‌اند. دسته دوم: آثاری که نگاهی فرصت‌مدارانه به این بازی‌ها داشته‌اند و ضمن شناسایی فرصت‌های موجود در بازی‌های ویدیویی، آنها را برای بهبود بیماری‌های جسمی و روانی مختلف، اقتصادی، بهبود روند یادگیری و... مورد بررسی و استفاده قرار داده‌اند. در ادامه به برخی از هر دو نوع اشاره می‌شود: آیگن سوزیدلایت (۲۰۲۱)، در تحقیقی با عنوان «آیا این فقط یک بازی است؟ بازی‌های ویدیویی و خشونت»، به بررسی تأثیر بازی‌های ویدیویی خشن بر دو نوع خشونت (خشونت علیه دیگران و تخریب اشیا/اموال) می‌پردازد و به دنبال پاسخ به این سؤال است که آیا بین خشونت در بازی‌های ویدیویی و خشونت در زندگی واقعی رابطه‌ای وجود دارد یا خیر؟ (Suziedelyte, 2021: 106)

همچنین حمید پناهی و همکاران (۱۴۰۰)، در پژوهشی با عنوان «بازی‌های رایانه‌ای و ارتکاب جرایم علیه امنیت داخلی» به این مطلب اشاره می‌کنند که «بازی‌های رایانه‌ای به عنوان رسانه‌ای نوظهور با ویژگی‌های خاص و جذاب خود به ابزار تبلیغاتی مهمی در دست نظام‌های سیاسی تبدیل شده‌اند؛ به طوری که برخی از این بازی‌ها با رویکردهای خاص تولید شده و توانسته‌اند امنیت داخلی برخی از کشورهای هدف را به خطر بیندازد» و با رویکردهای مختلف در تشویق بازی‌گردانان به ارتکاب جرایم علیه امنیت داخلی نقش قابل توجهی داشته باشند (پناهی و همکاران، ۱۴۰۰: ص ۳۴۵). افزون بر این احمدعلی جدیدیان و همکاران (۱۳۹۱)، در تحقیقی با عنوان «فرا تحلیل اثر بازی‌های رایانه‌ای خشن و غیرخشن بر پرخاشگری» به بررسی پژوهش‌های مختلف داخلی و خارجی در رابطه با تأثیر بازی‌های رایانه‌ای بر پرخاشگری پرداخته‌اند و به این نتیجه دست یافته‌اند که «صرف نظر از نوع پژوهش و نوع بازی‌های ویدیویی، انجام این‌گونه بازی‌ها، بر رفتار پرخاشگرانه، احساسات پرخاشگرانه و برانگیختگی فیزیولوژیکی، تأثیر قابل توجهی دارند» (جدیدیان و همکاران، ۱۳۹۱: ص ۱۲۰).

این پژوهش‌ها ناظر به دسته اول تحقیقات هستند و از جنبه تهدیدآمیز به بازی‌های ویدیویی نگریسته‌اند. در کنار این پژوهش‌ها، تحقیقات دیگری نیز با نگاه فرصت‌مدارانه به بازی‌های ویدیویی انجام شده است و به این بازی‌ها در جایگاه ابزاری مفید در حیطه‌های مختلف علمی، روان‌شناختی، درمانی و ... نگاه کرده‌اند.

فرشته عموزاده و همکاران (۱۳۹۹) در پژوهشی با عنوان «اثر بخشی بازی فیفا بر علائم بیش‌فعالی - نقص توجه» به بررسی جنبه روان‌شناختی - درمانی بازی فیفا بر اختلال بیش‌فعالی - نقص توجه پرداخته‌اند. خوان ایگناسیو پوزو و همکاران (۲۰۲۲) در پژوهشی با عنوان «آیا معلمان باور دارند که بازی‌های ویدیویی می‌توانند یادگیری را بهبود بخشند؟» به بررسی دیدگاه معلمان درباره تأثیر بازی‌های ویدیویی بر بهبود یادگیری پرداخته‌اند و تأثیر آنها را مثبت ارزیابی می‌کنند.

پژوهش حاضر با هدف شناسایی و دسته‌بندی تحقیقات انجام‌گرفته در حوزه بازی‌های ویدیویی و رویکرد آنها به فرصت یا تهدید بودن این بازی‌ها، تمرکز خود را بر فراتحلیل این پژوهش‌ها گذاشته است؛ از این رو وجه تمایز این پژوهش با پژوهش‌های پیشین، تأکید آن بر شناسایی رویکرد محققان به بازی‌های ویدیویی در کشور از منظر تهدید یا فرصت بودن آنهاست.

ادبیات نظری پژوهش

«بازی‌های رایانه‌ای با توجه به بسط و گسترش در میان اقشار مختلف جامعه، از جمله ابزار بسیار مناسبی جهت القای تفکری خاص و جهت‌دهی به آینده یک جامعه است. بازی‌های ویدیویی فقط سرگرمی نیستند، بلکه گاهی عامل مهمی برای آموزش دادن هستند» (کیا و همکاران، ۱۳۹۷: ص ۱۴۶ - ۱۴۷).

بازی‌های رایانه‌ای شاخه‌ای از کار با رایانه است و در جایگاه پدیده‌ای اجتماعی در کنار سایر رسانه‌های صوتی و تصویری در دنیای امروز، به دلیل رشد چشمگیر فناوری‌های ارتباطی با کشش و جاذبه‌ای حیرت‌انگیز، مخاطبان را به سمت خود جذب و بخش قابل توجهی از اوقات فراغت آنان را به خود اختصاص داده است (تمنایی‌فرو و چشم‌براهی، ۱۳۹۳: ص ۴۰۸ - ۴۱۰). محبوبیت این بازی‌ها موجب توجه محققان و پژوهشگران به این عرصه شده است و سبب شکل‌گیری نظریات مختلف پیرامون این حوزه از رسانه شده است.

«اولین نظریه‌پردازی و تعریف رسمی در حوزه بازی‌های جدی، توسط کلارک ابت در سال ۱۹۷۰ ارائه شده است. در آن زمان بازی‌های دیجیتال هنوز جنبه تجاری پیدا نکرده بودند و ابت در کتاب خود شبیه‌سازی‌ها و بازی‌ها را برای بهبود آموزش در کلاس‌های خود ارائه می‌کرد» (علیزاده و شریفی، ۱۴۰۰: ص ۱۶۰). وی بازی‌های جدی را دارای یک هدف صریح و دقیق آموزشی می‌داند که هدف اولیه آنها سرگرمی و تفریح نیست؛ با این وجود بدین معنا نیست که نباید در بازی‌های جدی، سرگرمی باشد یا عناصر تفریحی در این بازی‌ها نباشد (ده‌صوفیانی، ۱۳۹۸: ص ۲۰). این نظریه ناظر به جنبه‌های مثبت بازی‌های رایانه‌ای است و بر اساس فرضیه‌گرین‌فیلد (۱۹۸۳، ۱۹۸۴)، بازی‌های رایانه‌ای باعث رشد مهارت‌هایی در مکاشفه استدلالی، حل مسئله از راه یادگیری و آزمایش و خطا و نیز توانایی درک انجام ماهرانه و کنترل رویدادهای دیداری بر صفحه نمایش می‌شود و می‌تواند انتقال مهارت‌ها به دیگر فعالیت‌هایی را که به همان نوع مهارت‌های شناختی نیاز دارد آسان کند. «لافتوس و لافتوس (۱۹۸۳)، با توصیف بازی‌های رایانه‌ای از دیدگاهی روان‌شناختی، عقیده داشتند این بازی‌ها به شکل کمک‌های بالقوه آموزشی برای افرادی که از ناتوانی‌های ادراکی رنج می‌برند و همچنین برای آموزش ایجاد هماهنگی چشم و دست و برای رشد انواع ویژه مهارت‌های حافظه عمل می‌کنند» (تمنایی‌فرو و چشم‌براهی، ۱۳۹۳: ص ۴۱۰).

افزون بر این، دربارهٔ آثار منفی بازی‌های رایانه‌ای بر جسم روان و حتی عادات اجتماعی کودکان و نوجوانان، تحقیقاتی انجام شده است و «برخی محققان بازی‌های رایانه‌ای را مسبب تنش‌های عصبی و روحی، اضطراب، القای خشونت و پرخاشگری دانسته‌اند» (تفضلی فرد، ۱۳۸۵: ص ۴۱). بر اساس نظریه آلبرت بندورا «انسان‌ها بیشتر آنچه را که برای راهنمایی و عمل در زندگی نیاز دارند، تنها از راه تجربه و مشاهده مستقیم یاد نمی‌گیرند، بلکه عمده آنها به طور غیرمستقیم و به ویژه از طریق رسانه‌های جمعی آموخته می‌شود. ادعای اصلی بندورا این است که بیشتر رفتارهای آدمی از طریق مشاهده رفتار دیگران و الگوبرداری یاد گرفته می‌شود» (کیا و همکاران، ۱۳۹۷: ص ۱۶۶). نظریه یادگیری اجتماعی معتقد است «فرد از طریق مطالعه و مشاهده نمونه‌های رسانه‌ای، رفتارهای مناسب را فرا می‌گیرد. از این طریق مخاطبان می‌کوشند در زندگی واقعی پاداش بگیرند و بنابراین به تقلید و الگوبرداری از نمونه‌های رسانه‌ای گرایش پیدا می‌کنند» (کیا و همکاران، ۱۳۹۷: ص ۱۶۰).

بنابراین «رسانه‌های جمعی به خصوص رسانه‌های تصویری، منبع اصلی یادگیری اجتماعی هستند. بندورا می‌نویسد رسانه‌ها اگرچه تنها منبع یادگیری اجتماعی نیستند و نفوذ و تأثیرشان به دیگر منابع یادگیری یعنی والدین، دوستان و معلمان وابسته است، با این حال روی مردم تأثیر مستقیم دارند» (مهدی‌زاده، ۱۳۹۹: ص ۶۰).

پس با توجه به نظریه یادگیری اجتماعی بندورا و با توجه به اینکه بازی‌های ویدیویی یکی از رسانه‌های تعاملی به شمار می‌آیند و بازیکن تقریباً در تعامل کامل با کاراکترها و محیط بازی است، می‌تواند به طور مستقیم بر بازیکن تأثیر بگذارد و تأثیری مستقیم بر یادگیری در جهت مثبت یا منفی بر بازیکن داشته باشند.

افزون بر بندورا، «راشتن نیز در نظریه جامعه‌دوستانه خود، به این نکته اشاره می‌کند که برخی از عوامل اجتماعی‌کننده بر ارزش‌های جامعه‌دوستانه و دیگرخواهانه مؤثر است و

بر این اساس به این نتیجه می‌رسد که اگر مضامین اجتماع‌خواهانه در رفتار افراد ظاهر شود، در آن صورت رفتار اجتماعی بیننده، در جهت‌ی جامعه‌دوستانه تغییر می‌یابد. به نظر رашتن رسانه‌ها کمک می‌کنند تا مردم تشخیص دهند در شرایط و موقعیت‌های مختلف، چه رفتاری مناسب به حال جامعه است. بنابراین با توجه به نظریه راشتن که رسانه‌ها را یک عامل جهت‌دهنده به رفتار جامعه‌خواهانه می‌داند، بسیاری از بازی‌های رایانه‌ای نیز احتمالاً در تضعیف رفتارهای اجتماعی جامعه‌پسند مؤثر هستند و هرچقدر مدت زمان بیشتری صرف این بازی‌ها شود، تأثیرپذیری در این زمینه نیز بیشتر خواهد بود. این در حالی است که بازی‌هایی که مروج دیگرخواهی و گسترش روابط اجتماعی هستند، می‌توانند به تقویت روابط مذکور کمک نمایند» (شیرانی بیدآبادی و همکاران، ۱۳۹۹: ص ۲۲).

روش پژوهش

پژوهش حاضر با روش فراتحلیل انجام شده است. «اصطلاح فراتحلیل را اولین بار گلاس، رئیس انجمن تحقیقات آموزشی آمریکا در سال ۱۹۷۶ میلادی به کار برد» (آقاپور و زارع‌پور، ۱۳۹۱: ص ۱۶۸).

«فراتحلیل فراتر از یک فن آماری، در واقع یک نوع روش‌شناسی است که بر مطالعه نظام‌مند یک دسته پژوهش، صورت‌بندی فرضیات و نگهداری ترکیب آماری داده‌ها و اطلاعات استوار است. ذهنی‌بودن مطالعات اجرایی و تفسیری بودن نتایج تحقیقات را می‌توان به عنوان برخی از دلایل شکل‌گیری روش فراتحلیل برشمرد» (صابری و بشیر، ۱۳۹۹: ص ۲۰).

«فراتحلیل به نقد درونی یک حوزه مطالعاتی و گشودن باب گفتگو درون یک اجتماع علمی منجر می‌شود» (بهشتی و حقمرادی، ۱۳۹۶: ص ۸) و «روشی است که در آن نتایج حاصل از مطالعات متعدد و مستقل در باب موضوع یا موضوعات خاص برای دستیابی به یک نتیجه یکپارچه و ادغام شده با یکدیگر ترکیب می‌شوند» (جدیدیان و همکاران،

۱۳۹۱: ص ۱۱۲). «فراتحلیل، تحلیل تحلیل‌هاست؛ به این معنا که از طریق تحلیل اولیه (تحلیل مقدماتی داده‌ها) به تحلیل ثانویه (تحلیل مجدد داده‌ها) می‌پردازد» (آقاپور و زارع‌پور، ۱۳۹۱: ص ۱۶۸). «در روش فراتحلیل، ابتدا داده‌ها از منابع اولیه استخراج، سپس با یکدیگر ترکیب می‌شوند و سرانجام یک کل جدید حاصل می‌شود» (فخری و همکاران، ۱۳۹۴: ص ۱۴). در واقع در این روش «اصل اساسی عبارت است از ترکیب نتایج تحقیقات مختلف و استخراج نتایج جدید و منسجم و حذف آنچه که موجب سوگیری در نتایج نهایی می‌شود» (عابدی و همکاران، ۱۳۹۱: ص ۲۰).

«فراتحلیل، معتبرترین روش آماری برای ترکیب نتایج مجموعه‌ای از پژوهش‌های مستقل با یکدیگر است و می‌تواند گزارش‌های گوناگون و متنوع پژوهشی، نوشته‌های بلا تکلیف و بدون استفاده از آرشیو کتابخانه‌ها، مراکز پژوهشی و دستگاه‌ها را از سرگردانی نجات دهد» (رسول‌زاده، ۱۳۹۷: ص ۳۷). «در روش فراتحلیل، پژوهشگر با ثبت یافته‌های تعدادی از پژوهش‌های گذشته به صورت کمی، آنها را آماده استفاده از روش‌های نیرومند آماری می‌کند» (رشیدی و همکاران، ۱۳۹۷: ص ۲). همچنین «در این امر نیز تردید نیست که ترکیب نتایج و استفاده از پژوهش‌های انجام‌شده پیشین (به عنوان واحد تحلیل)، برای به دست آوردن تصویر کلی و بدون ابهام از موضوع پژوهش، به مراتب مفیدتر و مؤثرتر از تعریف طرح‌های پژوهشی جدید در آن موضوع است» (رسول‌زاده، ۱۳۹۷: ص ۳۷).

با توجه به هدف این پژوهش، ابتدا با استفاده از کلیدواژه‌های بازی‌های ویدیویی، بازی‌های کامپیوتری و بازی‌های رایانه‌ای، در پایگاه‌های اطلاعاتی داخلی و موتورهای جستجوی گوناگون مثل SID، magiran، noormags، پورتال جامع علوم انسانی و ...، به یافتن و جمع‌آوری تمام مقاله‌های منتشرشده به زبان فارسی که به گونه‌ای در حوزه موضوع پژوهش «بازی‌های ویدیویی» منتشر شده بودند اقدام شد.

جامعه آماری این پژوهش چهل مقاله علمی است که در محدوده زمانی ۱۳۹۰ تا ۱۴۰۲ به زبان

فارسی در حوزه بازی‌های رایانه‌ای - ویدیویی منتشر شده‌اند. در این پژوهش، ویژگی‌هایی نظیر جامعه آماری و حجم نمونه، روش نمونه‌گیری، تکنیک جمع‌آوری اطلاعات، روش تجزیه و تحلیل آماری، روش پژوهش، نتایج و رویکرد هر پژوهش در برابر بازی‌های ویدیویی استخراج و ثبت شده‌اند.

یافته‌های پژوهش

مقالات مربوط به بازی‌های ویدیویی مورد مطالعه در این پژوهش، با توجه به سال انتشار مقالات و با توجه به سؤال‌ها و فرضیات، روش‌شناسی، یافته‌های پژوهشی و رویکرد هر پژوهش در برابر بازی‌های ویدیویی مورد بررسی و تحلیل قرار گرفته‌اند. تنوع در شیوه استفاده از بازی‌های ویدیویی در تحقیقات علمی - پژوهشی، شناسایی رویکردهای مثبت به بازی‌های ویدیویی (مانند استفاده از بازی‌های ویدیویی در درمان مشکلات شناختی و روان‌شناختی، بهبود مهارت‌های جسمانی، مباحث فرهنگی - اجتماعی، مباحث اقتصادی، آینده‌پژوهی و آموزشی)، شناسایی پژوهش‌هایی با رویکردهای تهدیدآمیز به بازی‌های ویدیویی (مانند تأثیر بازی‌های ویدیویی بر افزایش خشونت و پرخاشگری، مباحث امنیتی - اجتماعی، مباحث فرهنگی و اخلاقی) و به طور کلی شناسایی رویکردهای تحقیقاتی تهدیدآمیز و فرصت‌مدارانه درباره بازی‌های ویدیویی از بارزترین توجه‌ها و معیارها در یافته‌های تحقیق حاضر هستند.

جدول شماره (۱) اطلاعات جامع مقالات مورد فراتحلیل درباره بازی‌های ویدیویی را نشان می‌دهد. جالب توجه است که تعداد رویکرد این مقالات در برابر تهدید و فرصت یکسان است (هر کدام نوزده مقاله) و فقط دو مقاله رویکرد فرصت - تهدید را به طور هم‌زمان مورد توجه قرار داده‌اند.

جدول شماره (۱): اطلاعات جامع مقالات مورد فراتحلیل درباره بازی های ویدیویی

ردیف	عنوان	سال انتشار	جامعه آماری	روش نمونه گیری	تکنیک جمع آوری اطلاعات	روش تجزیه و تحلیل آماری	روش پژوهش	نتایج	رویکرد
۱	ارائه الگوی حمایتی دولت از کارآفرینی رسانه ای در ایران	۱۳۹۶	جامعه آماری: مدیران و کارآفرینان رسانه ای نمونه: ۱۴ نفر از مدیران و کارآفرینان رسانه ای در بخش بازی های رایانه ای	گلوله برفی	مصاحبه	نرم افزار MAXQDA	کیفی - داده بنیاد	نیازمندی کارآفرینان موفق در حوزه بازی های رایانه ای به اطلاعات جامعی درباره فناوری های جدید، شناخت مشتری، شناخت محصولات رقیب و... توجه به نیازهای بازار و مشتری ارائه آثار مبتکرانه، منطبق با قوانین بین المللی و طراحی متناسب با بستر اجتماعی داخلی حمایت از کارآفرینی رفع کمبود ایده مناسب و خلاقانه با برگزاری نمایشگاه های بین المللی و کنفرانس ها	فرصت

<p>۲</p>	<p>رویکرد بازی‌های رایانه‌ای در اخلاص نظم و امنیت اجتماعی (مطالعه موردی: اعتیاد و ارتکاب جرایم مواد مخدر)</p>	<p>۱۴۰۰</p>	<p>جامعه آماری: بخش کیفی: خبرگان، شامل گیرمهای حرفه‌ای، معاونان پلیس مبارزه با مواد مخدر، معاونان ستاد مبارزه با بازی‌های رایانه‌ای غیرمجاز نمونه: ۱۶ نفر از خبرگان، بخش کمی: معنادان تحت درمان ۱۸-۲۳ سال با تجربه بازی‌های رایانه‌ای و آشنایی کامل با موضوع تحقیق نمونه: ۷۳ نفر از این معنادان</p>	<p>هدفمند در دسترس</p>	<p>بخش کیفی: ابزار مصاحبه عمیق و نیمه ساختاریافته؛ بخش کمی: ابزار پرسش نامه</p>	<p>بخش کیفی: کدگذاری با نرم افزار MAXQDA بخش کمی: آزمون t تک نمونه و نرم افزار spss</p>	<p>تحلیل محتوا ترکیبی از نوع اکتشافی</p>	<p>بازی‌های رایانه‌ای درصددند با بهره‌گیری از اقدام‌هایی نظیر ایجاد وسوسه مالی، ترویج فرهنگ غربی در جهت مصرف و آموزش شیوه استعمال انواع مواد مخدر، روش‌های تولید انواع مواد اعتیادآور، کاهش ترس و نگرانی و سایر مؤلفه‌های دیگر از قبیل گسترش دامنه خشونت و افزایش اعتماد به نفس کاربران، موجبات تحریک و گرایش به جرایم مواد مخدر را بین بازیکنان و اخلاص نظم و امنیت اجتماعی را فراهم سازند.</p>	<p>تهدید</p>
<p>۳</p>	<p>نقش و اثر جرم‌زای بازی‌های رایانه‌ای بر کودکان</p>	<p>۱۳۹۹</p>	<p>-</p>	<p>-</p>	<p>فیش برداری و اسنادی تعمق در منابع و مآخذ مربوط در حوزه‌های آسیب‌شناسی بازی‌های رایانه‌ای</p>	<p>-</p>	<p>توصیفی- تحلیلی</p>	<p>نظارت ناکافی بر نحوه نظارت شرکت‌های بومی سازی سبب شده است تا بازی‌های رایانه‌ای خارجی بدون سانسور به ویژه در حوزه بازی‌های کنسولی، به بهانه نبود امکان ویرایش از نظر فنی، در بازار عرضه و منتشر شوند.</p>	<p>تهدید</p>

بازی‌های ویدیویی: فرصت یا تهدید / ۲۲۹

۴	نسبت هنر دینی و بازی‌های رایانه‌ای؛ چستی و چگونگی	۱۳۹۸	-	-	کتابخانه‌ای	-	توصیفی-تحلیلی	اثبات امکان تولید بازی رایانه‌ای دینی از طریق تبیین چگونگی برقراری یک ارتباط مناسب و معنا ساز میان فرم و قالب بازی رایانه‌ای، با محتوای برآمده از آموزه‌های مذهبی در خلق یک بازی رایانه‌ای دینی	فرصت
۵	مطالعه انتقادی مؤلفه‌های سبک زندگی در بازی رایانه‌ای سیمز ۴، از منظر اسلام	۱۳۹۷	-	-	-	-	تحلیل مضمون	در لایه‌های زیرین اکثر مؤلفه‌های سبک زندگی ارائه شده در بازی، دیدگاه ماتریالیسم، اومانیزم، سکولاریسم و اصالت لذت، پنهان است که به هیچ وجه مناسب جوامع اسلامی و جوامع انسانی نیست.	تهدید
۶	سنجش نگرش دانش‌آموزان از بازی‌های رایانه‌ای	۱۳۹۴	جامعه آماری: تمام دانش‌آموزان پسر پایه ششم ابتدایی شهرستان ازنادر سال تحصیلی ۹۱-۱۳۹۰ (۴۲۰)	تصادفی ساده	ابزار پرسش‌نامه محقق ساخته	آمار توصیفی: میانگین، انحراف معیار، نمودارهای ستونی	کمی	نگرش دانش‌آموزان به بازی‌های رایانه‌ای بالاتر از میزان میانگین می‌باشد. همچنین با توجه به علاقه و اشتیاق بالا به بازی‌های رایانه‌ای آنان حاضرند بخش عمده‌ای از اوقات فراغت خود را به انجام این‌گونه بازی‌ها بپردازند.	تهدید

۷	چشم انداز بازی‌های رایانه‌ای	۱۴۰۰	-	-	کتابخانه‌ای	-	تطبیقی	ارائه چشم‌اندازی واقعی از این هنر- رسانه (بازی‌های رایانه‌ای) و پیش‌بینی نقش تولیدات ایرانی با توجه به جایگاهی که اکنون دارند (به رسمیت شناختن حق کپی‌رایت و تشویق بازی‌سازان به کار بر روی نمونه‌های اورجینال و متأثر از فرهنگ داخلی، تنها راه باقی ماندن در عرصه بازی‌های رایانه‌ای)	فرصت
۸	تحلیل تماتیک عوامل القای ترس در بازی‌های رایانه‌ای	۱۳۹۴	جامعه آماری: بازی‌های رایانه‌ای ژانر وحشت نمونه: ۴ بازی رایانه‌ای ژانر ترس	-	تحلیل بازی‌ها با توجه به ویژگی‌های تعریف شده	-	مشاهده مشارکتی تحلیل تماتیک	استنباط و استخراج الگوی القای ترس بر اساس تحلیل سه تم اصلی مشخصه‌های محیطی، دشمن یا هیولا و شخصیت اصلی یا قهرمان از درون چهار بازی ترسناک	تهدید
۹	تحلیل تماتیک سبک زندگی در بازی رایانه‌ای سیمز	۱۳۹۴	نمونه: بازی سیمز ۳	-	مطالعات میدانی، تحلیل بازی با توجه به هدف تحقیق	-	مشاهده مشارکتی تحلیل تماتیک	بازی سیمز ۳، شبیه‌سازی از سبک زندگی مصرفی است که می‌تواند آسیب‌آفرین باشد و مصرف در آن بیش از آنکه ارزش کاربردی و ارزش مبادله‌ای داشته باشد، ارزش نشانه‌ای دارد.	تهدید

بازی‌های ویدیویی: فرصت یا تهدید / ۲۳۱

۱۰	بررسی تجارب کودکان از بازی‌های رایانه‌ای: رویکردی پدیدارشناسانه	۱۳۹۷	جامعه آماری: دانش‌آموزان پسر پایه چهارم ابتدایی ناحیه ۲ شهر تبریز نمونه: ۱۰ نفر از دانش‌آموزان پایه چهارم ابتدایی	مبتنی بر هدف	ابزار مصاحبه عمیق	روش Smith و باکمک نرم‌افزار MAXQ-DA10	پدیدارشناسی توصیفی	انجام بازی‌های رایانه‌ای در مدت زمان طولانی و بدون نظارت بزرگ‌ترها پیامدهای ناگوار بسیاری به همراه دارد که مدارس و خانواده‌ها می‌توانند تا حد زیادی با نظارت و برنامه‌ریزی از بروز چنین پیامدهایی جلوگیری کنند.	تهدید
۱۱	تأثیر بازی‌های رایانه‌ای غیربومی بر تغییر هویت دانش‌آموزان	۱۳۹۲	جامعه آماری: کلیه دانش‌آموزان دختر و پسر دوره متوسطه استان مازندران (۲۹۷۵۷) نمونه: ۴۸۷ نفر از دانش‌آموزان	خوشه‌ای چند مرحله‌ای	کتابخانه‌ای و میدانی با ابزار پرسش‌نامه محقق ساخته	آزمون ۱ تک‌نمونه‌ای ۲ دو گروه مستقل تحلیل واریانس یک‌راهه	توصیفی از نوع زمینه‌یابی	استفاده زیاد و نامناسب از بازی‌های رایانه‌ای غیربومی سبب تضعیف هویت دانش‌آموزان دوره متوسطه می‌شود.	تهدید
۱۲	تأثیر بازی‌های رایانه‌ای بر چگونگی پردازش اطلاعات نوجوانان	۱۳۹۲	جامعه آماری: کلیه دانش‌آموزان پسر دوم راهنمایی شهرستان ارومیه (۵۱۲ دانش‌آموز) نمونه: ۹۰ دانش‌آموز	خوشه‌ای چند مرحله‌ای	روش پیش‌آزمون - پس‌آزمون با ابزار آزمون رایانه‌ای اثر استروپ	آزمون ۱ وابسته	نیمه تجربی	بهبود پردازش اطلاعات خودکار و تلاش بر نوجوانان در نتیجه بازی‌های رایانه‌ای فکری ولی در بازی‌های خشن تأثیر به صورت افت و کاهش عملکرد مشاهده گردید.	فرصت و تهدید

۱۳	بنیان‌های نظری بازی‌های رایانه‌ای	۱۳۹۵	-	-	کتابخانه‌ای	-	تحلیلی	توجه به کارکرد آموزشی بازی‌های رایانه‌ای نکته‌ای است که باید مورد توجه جدی مسئولین آموزشی و تربیتی قرار گیرد. می‌توان در ابعاد مختلف سیاسی، علمی، تربیتی، اجتماعی، انتقال فرهنگ بومی و دینی و ... از این رسانه نوظهور استفاده کرد.	فرصت
۱۴	بررسی عوامل مؤثر بر تمایل به خرید بازی‌های موبایلی از طریق مدل تحقق انتظارات	۱۳۹۷	جامعه آماری: مخاطبین بازی جنگ قبایل نمونه: ۷۶۶ بازیکن	طبقه‌بندی خوشه‌بندی تصادفی	ابزار پرسش‌نامه محقق ساخته	نرم‌افزار Smart PLS t-value, R ² ضریب استاندارد	کمی	اهمیت طراحی صحیح و دقیق روش‌های درآمدزایی از بازی	فرصت
۱۵	هویت‌یابی در فرایند بازی‌های ویدیویی (مطالعه موردی چهار بازی شاخص: دوک نوکم، دزدی بزرگ اتومبیل، طومارهای پیران، ندای وظیفه)	۱۳۹۹	۴ بازی شخص و پرتقدار رایانه‌ای	-	تحلیلی	-	نشانه‌شناسی	فهم جهان بازی و باورپذیری ناشی از آن، تأثیر هدفمندی را بر بازیکن دارند و بر هویت‌یابی افراد نیز مؤثرند.	تهدید

بازی‌های ویدیویی: فرصت یا تهدید / ۲۳۳

۱۶	مقایسه مؤلفه‌های ERP در افراد ماهر و غیرماهر در بازی‌های کامپیوتری	۱۴۰۰	<p>جامعه آماری: بازیکنان بازی تتریس با موبایل یا کامپیوتر، بیش از پنج ساعت در هفته (گروه ماهر) بازیکنان بازی موبایلی یا کامپیوتری کمتر از یک ساعت در هفته (گروه غیرماهر)</p> <p>نمونه: ۳۰ نفر از داوطلبانی که امتیاز مناسبی در آزمون اولیه دریافت کردند.</p>	<p>بررسی سلامت روان و شرکت در آزمون SCL۹۰</p>	<p>تکلیف eevok و ثبت ERP به صورت ۶۴ کانال و با الکترودهای پسیو</p>	<p>نرم افزار SPSS و روش آماری اندازه‌گیری مکرر</p>	<p>شبه آزمایشی (دو گروه ماهر و غیرماهر)</p>	<p>بازی‌های کامپیوتری با فعالیت کمتر و عملکرد بهتر اما غیرتخصصی در مغز همراه است و این تفاوت در شبکه توجه قدامی به خوبی مشاهده شدنی است.</p>	فرصت
۱۷	مقایسه تأثیر بازی‌های کامپیوتری خشن و آموزشی بر حافظه کاری و سرعت پردازش کودکان دوره ابتدایی	۱۳۹۷	<p>جامعه آماری: کودکان مقطع ابتدایی ناحیه ۲ تبریز (۸۲۵۰۰ نفر) نمونه: ۱۵۰ دانش‌آموز</p>	در دسترس	<p>تشکیل ۳ گروه (۲ گروه آزمایشی و یک گروه کنترل) ابزار آزمون وکسلر</p>	<p>نرم افزار SPSS آزمون تحلیل واریانس چندراهه</p>	پس رویدادی	<p>نوع بازی کامپیوتری یکی از متغیرهای مهم و تأثیرگذار بر فرایندهای شناختی است.</p>	تهدید

۱۸	مطالعه رابطه بازی‌های ویدیویی و رایانه‌ای خشونت‌آمیز با متغیرهای درون خانوادگی و تحصیلی فرزندان	۱۳۹۱	جامعه آماری: دانش‌آموزان ناحیه ۲ دبیرستان‌های دخترانه و پسرانه شهر سنندج نمونه: ۱۸۸ نفر از دانش‌آموزان دختر و پسر خشن	هدفمند	ابزار پرسش‌نامه محقق ساخته خودگزارش دهی سوابق مدرسه‌ای	نرم افزار SPSS	کمی- همبستگی	وابسته بودن سطح خشونت بین خانواده نوجوانانی که از بازی‌های رایانه‌ای خشن استفاده می‌کنند به متغیرهای درون خانواده مانند تعداد فرزندان، شغل، گذران وقت کافی با فرزندان و نوع رابطه والدین رابطه بین بازی‌های رایانه‌ای خشن و افت نمرات در مدرسه نقش تعدیل‌کننده محدودیت‌های والدین فعال در انتخاب بازی نوجوانان و میزان بازی کردن بر اثرات بازی‌های ویدیویی در مدارس رابطه بین بازی‌های ویدیویی خشن و جرایم خشونت‌آمیز و امکان تأثیر متغیرهای سوم مانند پرخاشگری ذاتی و جنس، روی این ارتباط	تهدید
۱۹	مطالعه ابعاد نظارت والدین بر مصرف بازی‌های ویدیویی فرزندان و ضرورت ایجاد نظام رتبه‌بندی	۱۳۹۶	جامعه آماری: والدین دارای حداقل یک فرزند زیر ۱۸ سال که به انجام بازی‌های ویدیویی بپردازد. نمونه: ۲۳۰ پدر و مادر	هدفمند	ابزار مصاحبه عمیق از والدین و مدیران مدارس پرسش‌نامه محقق ساخته	نرم افزار SPSS	مصاحبه عمیق و پیمایشی	رایج‌تر بودن الگوی نظارت محدودکننده زمانی در ایران علاقه‌مندی والدین به کسب آگاهی از به شیوه‌های نظارت بر رفتار بازی فرزندان	تهدید

بازی‌های ویدیویی: فرصت یا تهدید / ۲۳۵

۴۰	طراحی و اجرای یک سرویس برای Game GIS مدیریت بحران زمین لرزه (مطالعه موردی: منطقه ۱۰ تبریز)	۱۳۹۴	منطقه ۱۰ شهرداری تبریز	طرح تفصیلی منطقه ۱۰ شهرداری تبریز برداشت میدانی بلوک‌های آماری	-	-	پژوهشی - آزمایشگاهی	نرم افزار طراحی شده می‌تواند در شبیه سازی زلزله در ریشترهای مختلف برای برنامه ریزی کاهش تبعات زلزله، واکنش سریع، مانورها و آموزش قبل از وقوع زلزله استفاده شود.	فرصت
۲۱	طراحی مدل مفهومی گرایش جوانان به بازی‌های رایانه‌ای ورزشی با استفاده از نظریه داده بنیاد	۱۳۹۹	جامعه آماری: متخصصان فعال در حوزه بازی‌های رایانه‌ای، دانشجویان تربیت بدنی با سابقه بازی آنلاین، مدیران کلوب‌های ورزشی نمونه: ۲۳ نفر	در دسترس	ابزار پرسش نامه مصاحبه	نرم افزار PLS نسخه ۳	داده بنیاد گلوله برفی	تأیید مدل مفهومی توسط نتایج حاصل از تحلیل عامل تأییدی	فرصت
۲۲	طراحی الگوی اثرگذاری استفاده از بازی‌های ویدیویی ورزشی بر مصرف ورزشی	۱۳۹۸	جامعه آماری: تمام دانش آموزان دوره اول متوسطه شهر رشت (۵۰۰۰ دانش آموز) نمونه: ۱۸۳ دانش آموز	روش بازگلی و همکاران (۱۰ ضرب در تعداد شاخص‌های مدل اندازه‌گیری که دارای بیشترین شاخص میان مدل‌های اندازه‌گیری مدل اصلی پژوهش است)	ابزار پرسش نامه	نرم افزار PLS۲	توصیفی - پیمایشی از نوع کاربردی	بازاریاب‌های ورزشی، باید انجام بازی‌های ویدیویی ورزشی را به عنوان یک راهبرد برای افزایش مصرف ورزشی، به ویژه بین کسانی که کمتر به عنوان هوادار ورزشی شناخته می‌شوند، تشویق کنند.	فرصت

۲۳	سنجش نگرش مردم ایران در خصوص بازی‌های رایانه‌ای (مقایسه نگرش افراد مورد مطالعه در رده سنی ۷ تا ۴۰ سال)	۱۳۹۷	جامعه آماری: افراد ۷ تا ۴۰ سال خانوارهای معمولی شهری ساکن در همه استان‌های کشور نمونه: ۳۰۰۰ نفر	نمونه‌گیری چندمرحله‌ای	ابزار پرسش‌نامه	-	پیمایشی	بازی‌های ورزشی، اکشن و جنگی، پرطرفدارترین ژانرهای بازی بودند. بیشتر بودن نگرش منفی به بازی‌های رایانه‌ای در برابر نگرش مثبت	تهدید
۲۴	تأثیر بازی کامپیوتری و آموزش تایپ کامپیوتری، بر بی‌توجهی و تکانشگری کودکان مبتلا به اختلال نقص توجه-بیش فعال	۱۳۸۴	جامعه آماری: کودکان دبستانی مبتلا به نقص توجه - بیش فعالی مراجعه‌کننده به بیمارستان روزبه تهران. نمونه: ۳۷ کودک دبستانی	غیرتصادفی	تقسیم آزمودنی‌ها به دو گروه بازی کامپیوتری و آموزش تایپ	نرم افزار SPSS تست مجذور کای تست t مستقل تست t جفت	کارآزمایی بالینی اتفاقی یک سوکور	این مطالعه توانست کاهش تکانشگری مبتلایان به اختلال نقص توجه - بیش فعالی را به دنبال آموزش تایپ کامپیوتری نشان دهد.	فرصت
۲۵	تأثیر استفاده از بازی کامپیوتری بر مهارت پرتاب آزاد بسکتبال و مقایسه با الگوی ماهر و در حال یادگیری	۱۳۹۲	جامعه آماری: دانش‌آموزان پسر دبیرستانی با دامنه سنی ۱۷-۱۵ شهر تهران نمونه: ۵۰ دانش‌آموز	در دسترس	برای بررسی الگوی پرتاب آزاد بسکتبال: آزمون پرتاب آزاد بسکتبال Amberry برای بررسی دقت پرتاب آزاد بسکتبال: آزمون به‌کاررفته در تحقیق ولف و همکاران بسکتبال NBA2k11 فیلم برداری	نرم افزار SPSS14	نیمه تجربی (پیش‌آزمون - پس‌آزمون)	استفاده از بازی کامپیوتری شبیه‌سازی شده موجب بهبود یادگیری مهارت‌های حرکتی می‌شود و این روش، اثربخشی بیشتری در برابر روش الگودهی ماهر و در حال یادگیری دارد.	فرصت

بازی‌های ویدیویی: فرصت یا تهدید / ۲۳۷

۲۶	بازی‌های رایانه‌ای و روان‌درمانی	۱۳۹۹	-	-	مروری-کتابخانه‌ای	-	توصیفی-تحلیلی	بازی‌ها مکمل‌های مفیدی برای درمان‌های روان‌شناختی هستند؛ زیرا قابلیت‌ها و محتوای آنها ممکن است بیشتر از درمان‌های سنتی برای مراجعان، به ویژه کودکان و نوجوانان ایجاد انگیزه کند.	فرصت
۲۷	بازی‌های ویدیویی و چالش سبک زندگی (تحلیل نشانه‌شناسی بازی سرقت بزرگ اتومبیل)	۱۴۰۰	بازی سرقت بزرگ اتومبیل	هدفمند	نشانه‌شناختی	-	کیفی-نشانه‌شناسی	غرب از طریق ساختن بازی‌هایی با زمینه فرهنگی سعی در تغییر ارزش‌ها و عقاید مخاطبان دارد و با این بازی‌ها به گسترش فرهنگ غربی در جوامع مختلف می‌پردازد؛ به همین دلیل سیاست‌گذاری برای جلوگیری از آسیب‌های ناشی از این بازی‌ها در عرصه فرهنگی ضروری است.	تهدید

۲۸	بازنمایی ایدئولوژی‌های فرهنگی در بازی‌های رایانه‌ای	۱۳۹۴	۳ بازی رایانه‌ای ایرانی با موضوع دفاع و حمایت از ارزش‌ها و فرهنگ ایرانی-اسلامی	هدفمند	انجام و مشاهده بازی	-	نشانه‌شناسی	بازی‌های رایانه‌ای ایرانی از قابلیت‌های خاص رسانه بازی مانند تعاملی بودن و روایت‌سازی توسط بازیکن استفاده نکرده‌اند. همچنین میان محتوای ایدئولوژیک بازی‌ها و ایدئولوژی‌های فرهنگی نهاد سازنده بازی، ارتباط تنگاتنگی وجود دارد؛ پس سیر روایی بازی مبتنی بر ارزش‌های رسمی است.	فرست
۲۹	اثربخشی بازی‌های رایانه‌ای بر توانایی حل مسئله کودکان	۱۳۹۷	جامعه آماری: کلیه دانش‌آموزان پایه سوم و چهارم شهر بابل در سال ۱۳۹۴ نمونه: ۴۰ نفر از دانش‌آموزان	تصادفی	پیش‌آزمون - پس‌آزمون، با استفاده از ۳ ابزار آزمون برج لندن، ۳ بازی رایانه‌ای منتخب، آزمون هوش ریون	تحلیل کواریانس یک‌راهه	آزمایشی طرح پیش‌آزمون- پس‌آزمون با گروه کنترل	بازی‌های رایانه‌ای اکشن و استراتژیک، تأثیری متفاوت در توانایی حل مسئله در کودکان دارند و اثرات بازی‌های رایانه‌ای استراتژیک و آموزشی تفاوت معناداری با یکدیگر ندارند.	فرست
۳۰	اثربخشی بازی فیفا بر علایم بیش‌فعالی - نقص توجه در دانش‌آموزان مبتلا به بیش‌فعالی - نقص توجه	۱۳۹۹	جامعه آماری: ۷۶ نفر از دانش‌آموزان مبتلا به اختلال بیش‌فعالی همراه با نقص توجه نمونه: ۳۲ دانش‌آموز	تصادفی	ابزار پرسش‌نامه	نرم‌افزار SPSS۲۱	نیمه‌تجربی	تأثیر مثبت بازی فیفا ۲۰۱۸ بر علایم بیش‌فعالی-نقص توجه در دانش‌آموزان مبتلا به این اختلال	فرست

بازی‌های ویدیویی: فرصت یا تهدید / ۲۳۹

۳۱	آسیب‌شناسی صنعت بازی‌های رایانه‌ای در ایران با رویکردی سیستمی	۱۳۹۴	جامعه آماری: متخصصان و خبرگان صنعت بازی کشور نمونه: ۸ نفر از خبرگان	نمونه‌گیری غیراحتمالی و به گونه قضایوتی	مصاحبه نیمه ساختاریافته	-	کیفی - روش دلفی	شناسایی مسائل و مشکلات این حوزه و تأکید بر توجه به این مشکلات برای پیشرفت این صنعت	فرصت
۳۲	فرتحلیل اثر بازی‌های رایانه‌ای خشن و غیرخشن بر پرخاشگری	۱۳۹۱	جامعه آماری: کلیه پژوهش‌های مرتبط با موضوع پژوهش در گستره زمانی (۲۰۲-۲۰۱۲)، (۱۳۸۱-۱۳۹۱) که به زبان فارسی و انگلیسی منتشر شده بود (۷۳) پژوهش (نمونه: ۳۰ پژوهش)	هدفمند	فرتحلیل	-	کیفی - فرتحلیل	صرف نظر از نوع پژوهش و نوع بازی‌های ویدیویی، انجام این‌گونه بازی‌ها بر رفتار پرخاشگرانه، احساسات پرخاشگرانه و برانگیختگی فیزیولوژیکی تأثیر قابل توجهی دارد.	تهدید
۳۳	رابطه بین بازاریابی بازی‌های رایانه‌ای و تمایل به خرید با نقش میانجی فرهنگ‌سازی	۱۳۹۷	جامعه آماری: شهروندان منطقه ۶ شهر تهران نمونه: ۲۸۴ نفر	در دسترس	توصیفی - میدانی (ابزار پرسش‌نامه)	نرم‌افزار Smart pls	پیمایشی	بازاریابی بازی‌های رایانه‌ای بر فرهنگ‌سازی و فرهنگ‌سازی بر تمایل به خرید اثر دارد؛ اما بازاریابی بازی‌های رایانه‌ای بر تمایل به خرید اثر ندارد.	فرصت
۳۴	ویژگی‌های روان‌سنجی نسخه فارسی پرسش‌نامه اجرای روان در بازی‌های رایانه‌ای	۱۳۹۷	جامعه آماری: تمامی زنان و مردان با تجربه بیش از ۳ ماه، بازی رایانه‌ای نمونه: ۴۰۰ نفر	هدفمند	میدانی با ابزار پرسش‌نامه	روش تحلیل عاملی تأییدی	پیمایشی	این پرسش‌نامه روانی و پایایی قابل قبولی در بین کاربران بازی‌های رایانه‌ای دارد و می‌توان از آن در جایگاه ابزاری برای ارزیابی اجرای روان بازیکنان بازی‌های رایانه‌ای در ایران استفاده کرد.	تهدید

۳۵	بازنمایی خاورمیانه در بازی‌های رایانه‌ای (مطالعه موردی: بازی ندای وظیفه ۴)	۱۳۹۲	بازی رایانه‌ای ندای وظیفه	-	مشاهده و تحلیل	-	نشانه‌شناسی	وجود مراحل در این بازی، سکانس‌بندی‌های متن و نماها و استفاده از افکت‌های صوتی و ... در بیان روایتی استراتژیک و کنش‌محور به طور هم‌زمان از جهان شرق/خاورمیانه توانسته است این بازی را فراتر از یک سرگرمی، به شکلی گفتگویی و ایدئولوژیک به یک متن یا شاخصه‌های پسااستعماری مبدل کند.	تهدید
۳۶	تدوین راهبردهای کسب‌وکار در بازی‌های رایانه‌ای	۱۳۹۸	جامعه آماری: خبرگان صنعت بازی در کشور نمونه: ۸ نفر از خبرگان	غیراحتمالی به صورت قضایوی گلوله برفی	مصاحبه	-	دلفی	ارائه ۴ راهبرد و ۷ راهکار بسترساز در حوزه کسب و کار در بازی‌های رایانه‌ای	فرصت و تهدید
۳۷	بررسی راهکارهای توسعه آموزش‌های فرهنگی از طریق بازی‌های رایانه‌ای با تأکید بر گیمیفیکیشن	۱۳۹۷	جامعه آماری: ۳ گروه تولیدکنندگان و سازندگان بازی، مدیران و کارشناسان، صاحب‌نظران و استادان نمونه: ۷۵ نفر	در دسترس	مطالعه اسنادی و کتابخانه‌ای و ابزار پرسش‌نامه	نرم افزار SPSS	پیمایشی	در آموزش‌های فرهنگی بیشترین میزان اهمیت از میان عناصر بازی، مربوط به گیم پلی و کارگردانی روند بازی است. میزان ارتباط بین عناصر بازی و مؤلفه‌های آموزش و یادگیری.	فرصت

بازی‌های ویدیویی: فرصت یا تهدید / ۲۴۱

۳۸	<p>بررسی مدلی برای ارزیابی کیفیت آموزش مهارت‌های مدیریت از طریق بازی‌های دیجیتال سبک شبیه‌سازی ساخت‌وساز و مدیریت؛ مورد مطالعه، آموزش تفکر سیستمی در جایگاه یکی از مهارت‌های مورد نیاز مدیریت شهری با رویکرد اسلامی-ایرانی از طریق بازی رایانه‌ای سیم سیتی</p>	۱۳۹۷	<p>جامعه آماری: دانشجویان مقطع کارشناسی ارشد رشته مدیریت صنعتی دانشگاه آزاد کرج نمونه: ۴۱ نفر از دانشجویان</p>	در دسترس	با استفاده از دو گروه آزمون و گواه	تحلیل کوارپانس	کمی - نیمه تجربی	<p>در آموزش از طریق روش نوین یادگیری از طریق بازی، متوسط نمره فراگیران، ۴ نمره افزایش داشته است.</p>	فرصت
۳۹	<p>رابطه مدت زمان بازی‌های رایانه‌ای با اضطراب و افسردگی</p>	۱۳۹۷	<p>جامعه آماری: کلیه دانش‌آموزان پسر دوره متوسطه اول ناحیه ۱ شهرستان ساری در سال تحصیلی ۹۳-۹۴. نمونه: ۳۳۰ دانش‌آموز</p>	تصادفی خوشه‌ای	ابزار پرسش‌نامه (پرسش‌نامه محقق ساخته و آزمون استاندارد و تجدید نظر شده (SCI-90-R)	نرم‌افزار SPSS-۲۰ و آزمون‌های کولموگروف - اسمیرنوف و آزمون کروسکال-والیس	پیمایشی	<p>افزایش ساعت‌های بازی‌های رایانه‌ای با افزایش اضطراب و افسردگی همراه است.</p>	تهدید
۴۰	<p>بررسی آسیب‌های اعتیاد به بازی‌های رایانه‌ای بین نوجوانان</p>	۱۳۹۸	-	-	کتابخانه‌ای و تحلیلی	-	اسنادی	<p>انتخاب نادرست بازی‌های رایانه‌ای نه تنها آسیب‌های فردی جبران‌ناپذیری را بر جای خواهد گذاشت، بلکه دارای اثرات ویران‌کننده‌ای در جامعه و نظم و امنیت آن خواهد بود</p>	تهدید

یافته‌های توصیفی

تحقیقات مورد بررسی، از نظر نوع پژوهش در دو دسته کاربردی و بنیادی بیشتر با رویکردی بنیادی انجام شده‌اند؛ روشی که بیشتر بر استفاده از نظریه‌ها و توصیف و تحلیل روابط و متغیرها و شرایط تأکید دارد و دربرگیرنده ۵۵٪ از مقالات می‌باشد. همچنین در بحث روش پژوهش، اغلب پژوهش‌های مورد بررسی با رویکرد توصیفی انجام شده‌اند و در گردآوری اطلاعات، بیشتر از ابزار پرسش‌نامه و مشاهده استفاده شده است.

جدول شماره (۲): جزئیات روش تحقیق

درصد	تعداد	جزئیات روش تحقیق	
۴۵	۱۸	کاربردی	نوع پژوهش
۵۵	۲۲	بنیادی	
۱۰۰	۴۰	جمع	
۲۲.۵	۹	آزمایشی	روش تحقیق
۷۷.۵	۳۱	غیرآزمایشی	
۱۰۰	۴۰	جمع	
۲۵	۱۰	پرسش‌نامه	روش جمع‌آوری داده‌ها
۱۰	۴	مصاحبه	
۱۷.۵	۷	کتابخانه‌ای	
۲۵	۱۰	مشاهده	
۲۲.۵	۹	ترکیبی	
۱۰۰	۴۰	جمع	

در ارتباط با روش نمونه‌گیری بر اساس محاسبات انجام شده، در ۸۲.۵ درصد از مقالات حجم نمونه مشخص شده است که از این بین ۱۰٪ مربوط به مقالات دارای تک نمونه، ۱۵٪ مقالات دارای کمتر از ۱۰ نمونه، ۲۲.۵٪ مقالات دارای حجم نمونه بین ۱۱ تا ۵۰، ۷.۵٪ مقالات دارای حجم نمونه ۵۱ تا ۱۰۰ و ۱۰۱ تا ۲۰۰، ۵٪ مقالات دارای حجم نمونه ۲۰۱ تا ۳۰۰ و ۱۵٪ مقالات دارای حجم نمونه بیشتر از ۳۰۱ می‌باشند و ۱۷.۵٪ مقالات نیز حجم نمونه در آنها، ذکر نشده است (جدول شماره: ۳).

جدول شماره (۳): مشخصات مربوط به حجم نمونه و روش نمونه‌گیری

درصد	تعداد مقالات	مشخصات مربوط به نمونه	
۸۲.۵	۳۳	محاسبه شده	مشخص بودن تعداد نمونه‌ها
۱۷.۵	۷	نامشخص	
۷۲.۵	۲۹	مشخص	روش نمونه‌گیری
۲۷.۵	۱۱	نامشخص	
۱۰	۴	تک نمونه	تعداد نمونه‌ها
۱۵	۶	۲ تا ۱۰	
۲۲.۵	۹	۱۱ تا ۵۰	
۷.۵	۳	۵۱ تا ۱۰۰	
۷.۵	۳	۱۰۱ تا ۲۰۰	
۵	۲	۲۰۱ تا ۳۰۰	
۱۵	۶	بیشتر از ۳۰۱	
۱۷.۵	۷	ذکر نشده	

در ارتباط با فراوانی چارچوب تحقیق، پس از بررسی مقالات حدود ۶۳ درصد مقالات، دارای فرضیه و سؤال تحقیق در جهت مسئله و هدف تحقیق خود بوده‌اند و تقریباً ۳۷ درصد از مقالات، بدون طرح فرضیه و سؤال بودند و غیرمستقیم به دنبال هدف پژوهش و پاسخ به مسائل مطرح شده در تحقیق بوده‌اند (جدول شماره: ۴).

جدول شماره (۴): فراوانی چارچوب تحقیق

درصد	تعداد مقالات	چارچوب تحقیق	
		دارد	فرضیه و سؤال تحقیق
۶۲.۵	۲۵	دارد	فرضیه و سؤال تحقیق
۳۷.۵	۱۵	ندارد	

رویکردهای موجود در تحقیقات مرتبط با بازی‌های ویدیویی در برابر تهدیدآمیز یا فرصت‌مدارانه بودن بازی‌های ویدیویی که هدف اصلی در پژوهش حاضر است، در جدول شماره (۵) نشان داده شده است. بررسی مقالات نشان از آن است که فراوانی مقالات دارای رویکرد منفی در برابر بازی‌های ویدیویی و مقالات دارای رویکرد مثبت به این بازی‌ها، یکسان هستند و فقط دو مقاله (۵٪) دارای رویکردهای هم‌زمان دوگانه در رابطه با بازی‌های ویدیویی هستند که هم به بررسی جنبه‌های مثبت هم جنبه‌های منفی این بازی‌ها پرداخته‌اند.

جدول (۵): فراوانی مقالات با رویکرد مثبت و منفی به بازی‌های ویدیویی

درصد	تعداد مقالات	رویکرد مقالات
۴۷.۵	۱۹	تهدید
۴۷.۵	۱۹	فرصت
۵	۲	دوگانه
۱۰۰	۴۰	جمع

نتیجه

نتایج این پژوهش نشان می‌دهد رویکرد تحقیقات انجام شده در حوزه بازی‌های ویدیویی از منظر فرصت یا تهدید بودن این بازی‌ها از فراوانی یکسانی برخوردار هستند؛ این نکته می‌تواند بیان‌کننده این مطلب باشد که در کل به لحاظ کمی، تعداد پژوهش‌ها با رویکرد فرصت محور با تعداد پژوهش‌ها با رویکرد تهدید محور مساوی است؛ ولی بیشتر پژوهش‌ها تنها به یکی از دو رویکرد توجه کرده‌اند و فقط ۲ مقاله (۵٪ مقالات)، هم‌زمان رویکردی جامع و دوگانه به این بازی‌ها داشته‌اند. همچنین نتایج پژوهش ناظر به این مطلب است که استفاده از پرسش‌نامه و روش مشاهده، روش‌های غالب مورد استفاده در مقالات، برای جمع‌آوری داده‌ها هستند که می‌تواند مؤید این مطلب باشد که محققان در تحقیقات خود از روش‌های کمی و کیفی به یک اندازه استفاده کرده‌اند و از هر دو روش برای حصول نتیجه بهره برده‌اند. البته سهم تقریباً ۲۳ درصدی روش‌های ترکیبی در جمع‌آوری داده‌ها را نیز نباید نادیده گرفت که اغلب در این تحقیقات هم از روش‌های کمی هم از روش‌های کیفی برای جمع‌آوری داده‌ها استفاده شده است.

در تحقیق انجام شده، تعداد ۴۰ مقاله با موضوع بازی‌های ویدیویی و رایانه‌ای در فاصله زمانی سال‌های ۱۳۹۰ الی ۱۴۰۲ مورد بررسی قرار گرفته است که روش به کار گرفته شده در این مقالات بیشتر توصیفی (غیرآزمایشی) بوده است و حدود ۶۳٪ مقالات، فرضیات و سؤالاتی را به منظور پاسخ‌گویی برای دستیابی به هدف تحقیق مطرح کرده بودند؛ از میان این مقالات، ۱۹ مقاله معادل ۴۷٫۵٪، با رویکردی مثبت به بازی‌های ویدیویی پرداخته بودند و ۱۹ مقاله معادل ۴۷٫۵٪ از مقالات نیز با رویکرد منفی به این بازی‌ها نگرسته‌اند و سؤالات و فرضیات آنها با توجه به این رویکردها مطرح شده بودند. ۲ مقاله نیز با رویکرد آسیب‌شناسانه، هم با توجه به جنبه‌های مثبت هم جنبه‌های منفی به آسیب‌شناسی این صنعت در کشور پرداخته بودند.

همچنین پژوهش‌های حیطه بازی‌های ویدیویی در حوزه‌های مختلف اقتصادی، امنیتی، اجتماعی، فرهنگی، روان‌شناختی، درمانی و... انجام شده است که این مسئله می‌تواند ناظر به این مطلب باشد که این بازی‌ها در حوزه‌های مختلف، مورد توجه محققان قرار دارد و ظرفیت استفاده از بازی‌های ویدیویی فراتر از سرگرمی بودن آنهاست و نگاه به این حوزه از رسانه باید نگاهی همه‌جانبه و فراتر از سرگرمی و ابزاری برای پرکردن اوقات فراغت باشد. پیشنهادها برای پژوهش‌های آتی

۱. فراتحلیل تحقیقات خارجی در رابطه با رویکرد محققان به بازی‌های ویدیویی؛
۲. مقایسه رویکرد تحقیقات داخلی و خارجی به بازی‌های ویدیویی؛
۳. الگوهای سیاست‌گذاری در حوزه بازی‌های ویدیویی مبتنی بر فراتحلیل پژوهش‌های انجام شده.

کتاب‌نامه

- آقاپور، مهدی و ساجده زارع‌پور (۱۳۹۱ ش)؛ «فراتحلیل مطالعات ورزش و رسانه: ارزیابی ده مقاله و پایان‌نامه»؛ مجله جهانی رسانه - نسخه فارسی، ش ۱.
- بهشتی، سیدصمد و محمد حق‌مرادی (۱۳۹۶ ش)؛ «فراتحلیل مطالعات مرتبط با رابطه بین هویت قومی و هویت ملی در ایران با تأکید بر نقش رسانه»؛ مسائل اجتماعی ایران، سال هشتم، ش ۲.
- پناهی، حمید، ابراهیم قربانی، ابوالفضل پورمنافی و فرزین قلی‌زادگان (۱۴۰۰ ش)؛ «بازی‌های رایانه‌ای و ارتکاب جرم علیه امنیت داخلی»؛ فصلنامه علمی - پژوهشی امنیت ملی، ش ۳۹.
- ترکی، اکبر، عمار فیضی و سمانه شاطرزاده (۱۳۹۹ ش)؛ «مروری بر طراحی و تولید بازی‌های رایانه‌ای در ایران و جهان»؛ مجله نخبگان علوم مهندسی، ش ۴.

- تفضلی‌فرد، لادن (۱۳۸۵ ش)؛ «اهمیت طبقه‌بندی بازی‌های رایانه‌ای»؛ مجله کتاب ماه کودک و نوجوان، ش ۱۰۹ - ۱۱۱.
- تمنایی‌فر، محمدرضا و صدیقه چشم‌براهی (۱۳۹۳ ش)؛ «بازی‌های رایانه‌ای و پدافند غیرعامل»؛ در: مجموعه مقالات همایش ملی پدافند غیرعامل و علوم انسانی؛ زنجان: دانشگاه زنجان.
- جدیدیان، احمدعلی، حسن پاشا شریفی و حمزه گنجی (۱۳۹۱ ش)؛ «فراتحلیل اثر بازی‌های رایانه‌ای خشن و غیرخشن بر پرخاشگری»؛ فصلنامه فناوری اطلاعات و ارتباطات در علوم تربیتی؛ سال دوم، ش ۳.
- ده‌صوفیانی، اعظم (۱۳۹۸ ش)؛ «بازی‌های جدی دیجیتال: عرصه‌ای جدید در عصر ارتباطات»؛ فصلنامه مطالعات رسانه‌های جدید، سال پنجم، ش ۴.
- رسول‌زاده، بهزاد (۱۳۹۷ ش)؛ «فراتحلیل مطالعات مرتبط با خواندن در دانش‌آموزان دوره ابتدایی»؛ فصلنامه علمی - پژوهشی تدریس پژوهی، سال ششم، ش ۲.
- رشیدی، حمید، مریم یعقوبی و فاطمه رحمتی نجارکلای (۱۳۹۷ ش)؛ «جایگاه خالی فراتحلیل در تحقیقات علوم پزشکی»؛ فصلنامه علمی - آموزشی دفتر توسعه آموزش دانشکده بهداشت دانشگاه بقیة الله، سال هفدهم، ش ۶۷.
- زکوی، مهدی (۱۳۹۶ ش)؛ «تأثیر بازی‌های رایانه‌ای بر تمایلات بزهکارانه و انحراف کودکان و نوجوانان گیم‌نتی»؛ فصلنامه علمی مطالعات فرهنگ - ارتباطات، ش ۳۸.
- شیرانی بیدآبادی، عزت، شاپور بهیان و سیدعلی هاشمیان‌فرد (۱۳۹۹ ش)؛ «نقش خرده‌فرهنگ بازی‌های رایانه‌ای بر رفتارهای جامعه‌پسند نوجوانان دبیرستانی شهر اصفهان»؛ فصلنامه انجمن ایرانی مطالعات فرهنگی و ارتباطات، سال شانزدهم، ش ۶۰.
- صابری، علی‌اکبر و حسن بشیر (۱۳۹۹ ش)؛ «فراتحلیل مقالات فصلنامه علمی مطالعات میان فرهنگی (دوره ۱۰ الی ۱۴)»؛ فصلنامه علمی مطالعات میان فرهنگی، سال پانزدهم، ش ۴۴.
- عابدی، احمد، سمیه جمالی، سالار فرامرزی، الهام‌آقایی و منیر بهروز (۱۳۹۱ ش)؛ «فراتحلیل جامع مداخلات رایج در مورد اختلال نقص توجه و بیش‌فعالی»؛ دو فصلنامه روان‌شناسی معاصر، دوره ۷، ش ۱.

علیزاده، فریبا و فرزانه شریفی (۱۴۰۰ ش)؛ «مفاهیم و کاربردهای بازی‌های جدی»؛ در: روندهای نوظهور در بازی‌های دیجیتال؛ چ اول، تهران: بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای.

عموزاده، فرشته، پیمان هنرمند، مهدی رحیم‌زاده، حسن غرایق زندی و رضا رستمی (۱۳۹۹ ش)؛ «اثر بخشی بازی فیفا بر علائم بیش‌فعالی / نقص توجه در دانش‌آموزان مبتلا به بیش‌فعالی / نقص توجه»؛ مجله علوم روان‌شناختی، ش ۹۳.

فخری، فرزانه، سید محمد حسین رضوی و امیررضا خدام (۱۳۹۴ ش)؛ «فرا تحلیل رابطه بین عوامل اقتصادی و عملکرد ورزشی کشورها در رویدادهای ورزشی»؛ فصلنامه علمی پژوهشی مطالعات راهبردی ورزش و جوانان، ش ۲۸.

کوشا، غلام‌حیدر (۱۳۹۹ ش)؛ «بازی‌های رایانه‌ای، آسیب‌های اجتماعی و راه‌حل‌های اسلامی»؛ دوفصلنامه مطالعات اسلامی آسیب‌های اجتماعی، دانشگاه شاهد، ش ۱.

کیا، علی‌اصغر، سیدرضا نقیب‌السادات و مینا یمینی فیروز (۱۳۹۷ ش)؛ «نقش بازی‌های رایانه‌ای در آموزش زبان بیگانه»؛ رسانه، سال بیست‌ونهم، ش ۱.

مهدی‌زاده، سید محمد (۱۳۹۹ ش)؛ نظریه‌های رسانه، اندیشه‌های رایج و دیدگاه‌های انتقادی؛ چ هشتم، تهران: همشهری.

Pozo, Juan-Ignacio; Cabellos, Beatriz; Sánchez, Daniel L (2022), Do teachers believe that video games can improve learning?, Helion, 8, pp 1 - 11.

Suziedelyte, Agne (2021), Is it only a game? Video Games and Violence, Journal of Economic Behavior and Organisation, 188, pp 105 - 125.

Von der Heiden, Juliane. M; Braune, Beate; Muller, Kai W; Egloff, Boris (2019), The Association Between Video Gaming and Psychological Functioning, Frontiers in Psychology, 10, pp 1 – 11, doi: 10.3389/fpsyg.2019.01731.