

Professional Gamers: A Phenomenological Investigation of Motivation, Stress and Social Identity

1. Maryam Ahmadi[✉]: PhD Student, Department of Physical Education and Sport Sciences, Qa.C., Islamic Azad University, Qazvin, Iran
 2. Nima Majedi^{✉*}: Assistant Professor, Department of Physical Education and Sport Sciences, Qa.C., Islamic Azad University, Qazvin, Iran
 3. Akram Sadat Hosseini Semnani[✉]: Assistant Professor, Department of Physical Education and Sport Sciences, Qa.C., Islamic Azad University, Qazvin, Iran
- *Corresponding Author's Email: nima.majedi@gmail.ycom

Received: 2025-06-22

Revised: 2025-10-04

Accepted: 2025-11-04

Published: 2025-11-15



Abstract

Introduction and Aim: Gaming is not simply a competitive activity, but a psychological experience which motivation, stress, and social identity play a role in it. Therefore, investigating and researching about the characteristics of professional gamers helps to better understand this group. As a result, the aim of this research was investigate the phenomenology of motivation, stress, and social identity of professional gamers.

Methodology: This study was a descriptive from type of review. The research population was all research related to the research field in Scopus, PubMed, Web of Science, PsycINFO, and Google Scholar databases between 2020 to 2025 years. Number of 52 articles after reviewing the inclusion criteria were selected as a sample. The data of this study were collected by taking notes from the articles and analyzed using thematic analysis.

Findings: The results of the present research indicated that the motivation of professional gamers included intrinsic motivation (desire to mastery, challenge, and enjoyment from game) and extrinsic motivation (fame, income, and social acceptance), the stress of professional gamers included health threatening (competitive stress, media pressure, long-term exercises, and performance anxiety) and health protective (mindfulness, social support, and resilience), and the social identity of professional gamers included belonging to teams, virtual communities, and media interactions.

Conclusion: According to the results of this study, professional gamers had characteristics in terms of motivation, stress, and social identity that their interaction shows a dynamic pattern of professional growth and psychological adjustment. As a result, to improve the characteristics of professional gamers, it is necessary to design educational, supportive, and psychological intervention programs based on the combination of motivation, stress, and social identity characteristics.

Keywords: Game, Professional Gamers, Motivation, Stress, Social Identity.

How to Cite: Ahmadi, M., Majedi, N., & Hosseini Semnani, A. S. (2025). Professional Gamers: A Phenomenological Investigation of Motivation, Stress and Social Identity. *Psychology of Motivation, Behavior, and Health*, 3(3), 1-11.



Copyright: © 2025 by the authors. Published under the terms and conditions of Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International (CC BY-NC 4.0) License.

Extended Abstract

Introduction and Aim

The growth of the digital gaming industry, especially in the form of international electronic competitions, continues at a remarkable pace, and millions of gamers and viewers from all over the world are involved in it; so much so that many viewers follow professional gamers as cultural role models and even digital heroes (Su et al., 2025). Today, professional gaming is not just an activity for entertainment and recreation, but has become a tool for building and redefining social status, reputation, and a sense of worth (Cote et al., 2023). The difference between professional and recreational gaming lies in the level of psychological and social involvement of gamers. People who play recreationally are more likely to seek pleasure, entertainment, and leisure, while professional gamers are involved in competition with strict rules, long practices, and external expectations (Fayyaz et al., 2025). Professional gamers are not only content producers, but also actors who participate in a network of meaning-making, symbolic capital, and digital identity systems (Cook et al., 2023).

In the past decades, games and professional gamers have been studied from various perspectives, including physiological, cognitive, social, emotional, and cultural. In terms of psychologically, professional gaming is a complex situation in which gamers are simultaneously exposed to internal and external motivations, multiple stresses from competition, and social pressure (Ahn & Kim, 2024). Self-determination theory provides a framework for understanding the behaviors of professional gamers. According to this theory, basic human needs include autonomy, competence, and relatedness, and when these needs are satisfied in a professional gaming environment, intrinsic motivation is enhanced, but when exposed to external pressures or excessive stress, intrinsic motivation becomes extrinsic and the gaming experience is accompanied by anxiety (Fayyaz et al., 2025). In professional gamers, motivation is directed towards achieving success, fame, and financial reward, creating a complex interplay between intrinsic motivations such as mastery and skill and extrinsic motivations such as social approval or income. The dual combination of intrinsic and extrinsic motivation sometimes leads to burnout and sometimes to satisfaction (Russell, 2025).

Stress is one of the most prominent aspects of professional gamers' lives. The pressure of competition, constant audience scrutiny, and the need

to maintain high performance are all factors that contribute to their stress. In some studies, professional gamers' stress has been compared to that of Olympic athletes and is almost equal, with the difference that professional gamers usually benefit from organized physical and psychological supports (Leis et al., 2024). According to the theory of coping strategies, stress is the result of an individual's cognitive appraisal of the situation and the resources available for coping. When a gamer perceives a competitive situation as threatening, stress levels increase; however, if the same situation is perceived as a challenge, stress can be transformed into positive motivation (Palanichamy et al., 2020). Gamers' stress eventually causes them to burn out, and in recent years, gamer burnout has been widely studied, and this issue is not only caused by the pressure of training, but also by media pressures and expectations (Russell, 2025).

In recent decades, attention to professional gaming and electronic gaming has grown significantly compared to the past and has become one of the most prominent manifestations of digital culture and a lifestyle. Although video games were initially designed for entertainment purposes, today they have become a billion-dollar industry in which gamers view it not only as a pastime, but also as a job, profession, competition, and social identity (Behnke et al., 2022). From a social psychology perspective, social identity in professional gamers can have contradictory effects and consequences, and on the one hand, belonging to a group increases social support, motivation, and a sense of meaning, but on the other hand, the pressure to maintain a group image or fan expectations can lead to stress and anxiety (Sharpe & Birch, 2024). In addition to the individual dimensions of gaming, games have social and cultural dimensions. Games and their virtual space have created networks of identity and meaning in which gamers represent themselves in the form of groups, teams, or nations, which has given rise to concepts such as cultural capital and digital social identity (Su et al., 2025).

Gaming is not simply a competitive activity, but a psychological experience which motivation, stress, and social identity play a role in it. Therefore, investigating and researching about the characteristics of professional gamers helps to better understand this group. As a result, the aim of this research was investigate the phenomenology of motivation, stress, and social identity of professional gamers.

Methodology

This study was a descriptive from type of review. The research population was all research related to the research field in Scopus, PubMed, Web of Science, PsycINFO, and Google Scholar databases between 2020 to 2025 years. Number of 52 articles after reviewing the inclusion criteria were selected as a sample.

Inclusion criteria included publication of relevant articles between 2020 and 2025 in reputable scientific databases, related to one of the three areas of motivation, stress, and social identity in professional gamers, using qualitative, phenomenological, and mixed methods in analyzing professional gamers' experiences, and presenting empirical or interpretive results about lived experiences and psychological factors related to gaming and professional gaming. Also, exclusion criteria included research related to gamers and recreational games with the general population of players, systematic reviews without interpretive content, non-scientific reports from blogs and news reports, and articles related to technical, managerial, and business reviews of e-sports.

The data of this study were collected by taking notes from the articles and analyzed using thematic analysis.

Findings

The results of the present research indicated that the motivation of professional gamers included intrinsic motivation (desire to mastery, challenge, and enjoyment from game) and extrinsic motivation (fame, income, and social acceptance), the stress of professional gamers included health threatening (competitive stress, media pressure, long-term exercises, and performance anxiety) and health protective (mindfulness, social support, and resilience), and the social identity of professional gamers included belonging to teams, virtual communities, and media interactions.

Discussion and Conclusion

According to the results of this study, professional gamers had characteristics in terms of motivation, stress, and social identity that their interaction shows a dynamic pattern of professional growth and psychological adjustment. As a result, to improve the characteristics of professional gamers, it is necessary to design educational, supportive, and psychological intervention programs based on the combination of motivation, stress, and social identity characteristics.

گیم‌های حرفه‌ای: بررسی پدیدارشناسی انگیزش، استرس و هویت اجتماعی

۱. مریم احمدی[✉]: دانشجوی دکتری، گروه تربیت بدنی و علوم ورزشی، واحد قزوین، دانشگاه آزاد اسلامی، قزوین، ایران
 ۲. نیما ماجدی^{*}: استادیار، گروه تربیت بدنی و علوم ورزشی، واحد قزوین، دانشگاه آزاد اسلامی، قزوین، ایران
 ۳. اکرم السادات حسینی سمنانی^{*}: استادیار، گروه تربیت بدنی و علوم ورزشی، واحد قزوین، دانشگاه آزاد اسلامی، قزوین، ایران
- *ایمیل نویسنده مسئول: nima.majedi@gmail.ycom

دریافت: ۱۴۰۴/۰۴/۰۱ بازنگری: ۱۴۰۴/۰۷/۱۲ پذیرش: ۱۴۰۴/۰۸/۱۳ انتشار: ۱۴۰۴/۰۸/۲۴

چکیده

مقدمه و هدف: بازی صرفاً فعالیتی رقابتی نیست، بلکه تجربه‌ای روان‌شناختی است که در آن انگیزش، استرس و هویت اجتماعی نقش دارند. بنابراین، بررسی و پژوهش درباره ویژگی‌های گیم‌های حرفه‌ای به شناخت بهتر این گروه کمک می‌کند. در نتیجه، هدف این پژوهش بررسی پدیدارشناسی انگیزش، استرس و هویت اجتماعی گیم‌های حرفه‌ای بود.

روش‌شناسی: این مطالعه توصیفی از نوع مروری بود. جامعه پژوهش همه پژوهش‌های مرتبط با حیطه پژوهش در پایگاه‌های PsycINFO، Web of Science، PubMed، Scopus و Google Scholar بین سال‌های ۲۰۲۰ الی ۲۰۲۵ بودند. تعداد ۵۲ مقاله پس از بررسی ملاک‌های ورود به مطالعه به‌عنوان نمونه انتخاب شدند. داده‌های این مطالعه با روش یادداشت‌برداری از مقاله‌ها گردآوری و با روش تحلیل مضمون تحلیل شدند.

یافته‌ها: نتایج پژوهش حاضر حاکی از آن بود که انگیزش گیم‌های حرفه‌ای شامل انگیزش درونی (میل به تسلط، چالش و لذت از بازی) و انگیزش بیرونی (شهرت، درآمد و پذیرش اجتماعی)، استرس گیم‌های حرفه‌ای شامل تهدیدکننده سلامت (استرس رقابتی، فشار رسانه‌ای، تمرین‌های طولانی‌مدت و اضطراب عملکردی) و محافظت‌کننده سلامت (ذهن‌آگاهی، حمایت اجتماعی و تاب‌آوری) و هویت اجتماعی گیم‌های حرفه‌ای شامل تعلق به تیم‌ها، جوامع مجازی و تعامل‌های رسانه‌ای بود.

نتیجه‌گیری: طبق نتایج این مطالعه، گیم‌های حرفه‌ای دارای ویژگی‌هایی از نظر انگیزش، استرس و هویت اجتماعی بودند که تعامل آنها الگوی پویایی از رشد حرفه‌ای و سازگاری روان‌شناختی آنها را نشان می‌دهد. در نتیجه، برای بهبود ویژگی‌های گیم‌های حرفه‌ای طراحی برنامه‌های مداخله‌ای آموزشی، حمایتی و روان‌شناختی بر اساس ترکیب ویژگی‌های انگیزش، استرس و هویت اجتماعی ضروری است.

کلیدواژه‌گان: بازی، گیم‌های حرفه‌ای، انگیزش، استرس، هویت اجتماعی.



مجاز و حق نشر: © ۱۴۰۴ تمامی حقوق انتشار این مقاله متعلق به نویسنده است. انتشار این مقاله به‌صورت دسترسی آزاد مطابق با گواهی (CC BY-NC 4.0) صورت گرفته است.



نحوه استناددهی: احمدی، مریم؛ ماجدی، نیما و حسینی سمنانی، اکرم السادات. (۱۴۰۴). گیم‌های حرفه‌ای: بررسی پدیدارشناسی انگیزش، استرس و هویت اجتماعی. *روان‌شناسی انگیزش، رفتار و سلامت*. ۳(۳)، ۱-۱۱.

مقدمه

فراهم می‌کند. بر اساس این نظریه، نیازهای اساسی انسان شامل خودمختاری، شایستگی و ارتباط است و هنگامی که این نیازها در محیط بازی حرفه‌ای ارضاء می‌شوند، انگیزش درونی تقویت می‌گردد، اما زمانی که تحت فشارهای بیرونی یا استرس مفرط قرار گیرد، انگیزش درونی به انگیزش بیرونی تبدیل و تجربه بازی با اضطراب همراه می‌گردد (Fayyaz et al., 2025). بررسی‌ها حاکی از آن است که در میان گیم‌های حرفه‌ای، رضایت از بازی و تعهد به ادامه مسیر حرفه‌ای به میزان زیادی به احساس کنترل شخصی، حمایت اجتماعی و پذیرش از سوی جامعه گیم‌ها وابسته است (Delello et al., 2025). در گیم‌های حرفه‌ای، انگیزش به سوی دستیابی به موفقیت، شهرت و پاداش مالی هدایت می‌شود و این موضوع تعامل پیچیده‌ای میان انگیزه‌های درونی مانند تسلط و مهارت و انگیزه‌های بیرونی مانند تایید اجتماعی یا درآمد ایجاد می‌کند. ترکیب دوگانه انگیزش درونی و بیرونی گاه منجر به فرسودگی و گاه منجر به رضایت می‌شود (Russell, 2025).

استرس یکی از پررنگ‌ترین جنبه‌های زندگی گیم‌های حرفه‌ای است. فشار رقابت، نظارت دائمی مخاطبان و نیاز به حفظ عملکرد در سطح بالا همه از عوامل ایجاد استرس در آنها هستند. در برخی پژوهش‌ها، استرس گیم‌های حرفه‌ای با استرس ورزشکاران المپیک مقایسه و تقریباً برابر بوده، با این تفاوت که گیم‌های حرفه‌ای معمولاً فايد حمايت‌های جسمی و روانی سازمان‌یافته قرار دارند (Leis et al., 2024). بر اساس نظریه راهبردهای مقابله‌ای، استرس نتیجه ارزیابی شناختی فرد از موقعیت و منابع در دسترس برای مقابله است. وقتی گیم شرایط رقابتی را تهدیدآمیز تلقی می‌کند، سطح استرس افزایش می‌یابد؛ اما اگر همان موقعیت به‌عنوان یک چالش ادراک شود، استرس می‌تواند به انگیزش مثبت تبدیل گردد (Palanichamy et al., 2020). تفاوت در ویژگی‌های شخصیتی گیم‌ها بر نحوه واکنش آنها بر استرس تاثیر می‌گذارد و افزون بر آن، گیم‌های دارای مهارت‌های ذهن‌آگاهی و توانمندی بازسازی شناختی معمولاً سطوح پایین‌تری از استرس و اضطراب رقابتی را تجربه می‌کنند (Mancl et al., 2023). استرس در گیم‌های حرفه‌ای مفهومی چندوجهی است که هم به فشارهای روانی و هیجانی ناشی از رقابت اشاره دارد و هم به چالش‌های جسمی و اجتماعی گیم‌ها در مسیر

رشد صنعت بازی‌های دیجیتال به‌ویژه در قالب مسابقه‌های بین‌المللی الکترونیکی با شتاب چشمگیری ادامه دارد و میلیون‌ها گیم‌ر بیننده از سراسر جهان درگیر آن هستند؛ به‌طوری که بسیاری از بیننده‌ها، گیم‌های حرفه‌ای را به‌عنوان الگوهای فرهنگی و حتی قهرمان دیجیتال دنبال می‌کنند (Su et al., 2025). امروزه، گیم حرفه‌ای صرفاً فعالیتی برای سرگرمی و تفریح نیست، بلکه تبدیل به ابزاری برای ساخت و بازتعریف جایگاه اجتماعی، شهرت و حس ارزشمندی شده است (Cote et al., 2023). در بازی و گیم حرفه‌ای، دستیابی به حرفه یا تحقق حرفه‌ای شدن به معنای رسیدن به نقطه‌ای است که گیم‌ر در هماهنگی کامل میان شناخت، احساس و عمل قرار گیرد که حفظ این وضعیت در شرایط رقابتی شدید و فشار روانی مستلزم سطح بالایی از تمرکز و مهارت می‌باشد (Vealey & Wright, 2023). تفاوت بین گیم حرفه‌ای و تفریحی در سطح درگیری روانی و اجتماعی گیم‌ها می‌باشد. افرادی که به‌صورت تفریحی بازی می‌کنند بیشتر به دنبال لذت، سرگرمی و فراغت هستند، در حالی که گیم‌های حرفه‌ای درگیر رقابت با قواعد سخت‌گیرانه، تمرین‌های طولانی و انتظارات بیرونی هستند (Fayyaz et al., 2025). از دیدگاه جامعه‌شناختی، بازی و گیم حرفه‌ای بازتابی از تغییرهای کلان در نظام‌های فرهنگی و اقتصادی است. امروزه، گیم حرفه‌ای با ترکیب سرگرمی، نمایش و رقابت نوعی اقتصاد فرهنگی ایجاد که در آن ارزش نمادین و سرمایه اجتماعی نقش اصلی را ایفا می‌کند (Czako et al., 2023). گیم‌های حرفه‌ای نه تنها تولیدکنندگان محتوا هستند، بلکه کنشگرانی می‌باشند که در شبکه‌ای از معناسازی، سرمایه نمادین و نظام هویتی دیجیتال مشارکت دارند (Cook et al., 2023).

در دهه‌های گذشته، بازی‌ها و گیم‌های حرفه‌ای از منظرهای گوناگون از جمله فیزیولوژیکی، شناختی، اجتماعی، هیجانی و فرهنگی مورد بررسی قرار گرفتند. از لحاظ روان‌شناختی، گیم حرفه‌ای نوعی وضعیت پیچیده است که در آن گیم‌ر همزمان در معرض انگیزش‌های درونی و بیرونی، استرس‌های متعدد ناشی از رقابت و فشار اجتماعی قرار دارد (Ahn & Kim, 2024). نظریه خودتعیین‌گری چارچوبی برای فهم رفتارهای گیم‌های حرفه‌ای

حرفه‌ای شدن و بر همین اساس استرس یکی از متغیرهای محوری و کلیدی در پژوهش بر روی گیم‌های حرفه‌ای می‌باشد (Leis et al., 2024). استرس گیم‌ها به مرور سبب فرسودگی آنها می‌شود و در سال‌های اخیر، فرسودگی گیم‌ها به‌طور گسترده مورد بررسی قرار گرفته است که این مسئله نه تنها ناشی از فشار تمرین‌ها می‌باشد، بلکه ناشی از فشارها و انتظارات رسانه‌ای نیز هست (Russell, 2025).

در دهه‌های اخیر توجه به بازی حرفه‌ای و بازی الکترونیکی در مقایسه با گذشته رشد چشمگیری داشته و به یکی از جلوه‌های بارز فرهنگ دیجیتال و به‌عنوان یک سبک زندگی تبدیل شده است. با اینکه بازی‌های ویدیویی در ابتدا با هدف سرگرمی طراحی شدند، اما امروزه به صنعتی میلیارد دلاری تبدیل شدند که گیم‌ها در آن نه فقط به‌عنوان تفریح و سرگرمی، بلکه به‌عنوان شغل، حرفه، رقابت و هویت اجتماعی به آن نگاه می‌کنند (Behnke et al., 2022). از منظر روان‌شناسی اجتماعی، هویت اجتماعی در گیم‌های حرفه‌ای می‌تواند آثار و پیامدهای متناقضی داشته باشد و از یک سود تعلق به گروه موجب افزایش حمایت اجتماعی، انگیزش و احساس معنا می‌شود، اما از سوی دیگر فشار برای حفظ تصویر گروهی یا انتظارات هواداران می‌تواند به استرس و اضطراب منجر گردد (Sharpe & Birch, 2024). در محیط بازی و گیم حرفه‌ای، هویت نه تنها جنبه فردی، بلکه جنبه جمعی و گروهی نیز دارد و گیم‌ها از طریق برند شخصی و حضور رسانه‌ای خود، جایگاهی در جامعه پیدا می‌کنند و برای خود ارزش نمادین کسب می‌نمایند (Cook et al., 2023). در کنار ابعاد فردی گیم، گیم‌ها دارای ابعاد اجتماعی و فرهنگی هستند. گیم‌ها و فضای مجازی آن باعث ایجاد شبکه‌هایی از هویت و معنا شدند که در آن گیم‌ها، خود را در قالب گروه‌ها، تیم‌ها و یا ملت‌ها بازنمایی می‌کنند که این امر باعث ایجاد مفاهیمی مانند سرمایه فرهنگی و هویت اجتماعی دیجیتال می‌شود (Su et al., 2025). این پدیده سبب شده که مرز میان بازی و کار، سرگرمی و حرفه به‌شدت نزدیک شود و اصطلاحی مانند زندگی دیجیتالی حرفه‌ای شکل گیرد. در این شرایط، گیم نه فقط درگیر فعالیت فیزیکی رقابتی است، بلکه درگیر نظامی از معانی، تعلق‌های اجتماعی، سرمایه فرهنگی و فشار روانی می‌باشد که همه در کنار هم ساختار هویت او را شکل می‌دهند (Zhong et al., 2022).

با وجود رشد چشمگیر پژوهش در زمینه بازی‌های دیجیتال و الکترونیکی، هنوز شکاف‌های مهمی در ادبیات علمی وجود دارد و بیشتر پژوهش‌ها بر متغیرهای کمی مانند ساعت‌های تمرین، شاخص‌های فیزیولوژیک و عملکرد گیم‌ها متمرکز شدند و کمتر ویژگی‌های گیم‌ها را از نظر درونی مورد بررسی قرار دادند. در نتیجه، جنبه‌های پدیدارشناسی گیم‌های حرفه‌ای (یعنی آنچه که گیم‌های حرفه‌ای واقعاً در سطح ذهنی، شناختی و احساسی تجربه می‌کنند) کمتر مورد توجه قرار گرفته است. افزون بر آن، بیشتر پژوهش‌های قبلی بر جوامع غربی متمرکز بودند و احتمالاً تفاوت‌های فرهنگی زیادی بین جامعه ایران با آنها وجود دارد. با توجه به مطالب مطرح‌شده، نیاز به انجام پژوهش‌های بیشتر درباره گیم‌های حرفه‌ای به‌ویژه از نظر انگیزش، استرس و هویت اجتماعی است و تحلیل پدیدارشناختی آن می‌تواند به درک عمیق‌تر از اینکه چگونه گیم‌های حرفه‌ای معنا، هدف و تعلق را در دنیای دیجیتال و مجازی تجربه می‌کنند، کمک نماید. با توجه به خلأهای ذکرشده و از آنجایی که بازی صرفاً فعالیتی رقابتی نیست، بلکه تجربه‌ای روان‌شناختی است که در آن انگیزش، استرس و هویت اجتماعی نقش دارند، هدف این پژوهش بررسی پدیدارشناسی انگیزش، استرس و هویت اجتماعی گیم‌های حرفه‌ای بود.

روش‌شناسی

این مطالعه توصیفی از نوع مروری بود. مطالعه حاضر به دلیل پیچیدگی و چندوجهی بودن گیم‌ها و گیم‌های حرفه‌ای از روش مروری استفاده کرد. پژوهش مروری به پژوهشگران اجازه می‌دهد تا یافته‌های پراکنده در حوزه‌های روان‌شناسی، علوم اجتماعی، مطالعه‌های رسانه و علوم شناختی را به شکلی تفسیری و تحلیلی در کنار یکدیگر قرار دهد. این روش برخلاف مرور نظام‌مند به جای تاکید بر کمیت و مقایسه آماری به دنبال درک کیفی از مضمون‌های مفهومی و الگوهای پدیدارشناختی تجربه انسانی تمرکز دارد. از آنجایی که تجربه گیم‌های حرفه‌ای شامل مولفه‌های انگیزشی، هیجانی و هویتی است که در قالب زبان و روایت بیان می‌شود، لذا انتخاب ریکرد توصیفی از نوع مروری بهترین راه برای فهم عمیق این پدیده می‌باشد. جامعه پژوهش همه پژوهش‌های مرتبط با حیطه پژوهش در پایگاه‌های PubMed، Scopus، Web of

روان‌شناسی بازی، جامعه‌شناسی دیجیتال و پدیدارشناسی ورزش‌های الکترونیکی به عنوان منابع نهایی پژوهش حاضر انتخاب شدند.

داده‌های این مطالعه با روش یادداشت‌برداری از مقاله‌ها گردآوری و با روش تحلیل مضمون تحلیل شدند. برای این منظور، ابتدا متن هر مقاله به صورت کامل چندین بار مطالعه تا مفاهیم کلیدی و کدهای اولیه آن استخراج شوند و سپس این کدها در قالب مضامین فرعی و مضامین اصلی طبقه‌بندی شدند. در این پژوهش برای افزایش اعتبار تحلیل‌ها، مراحل کدگذاری به صورت دو نفری انجام و اختلاف نظر بین آنها از طریق بحث و اجماع رفع گردید. اعتبار و روایی مقاله‌های مرور شده بر اساس شاخص‌های استاندارد ارزیابی پژوهش‌های کیفی و مرور روایی بررسی شد. معیارهای مورد استفاده شامل وضوح سوال پژوهش، شفافیت روش گردآوری داده‌ها، توصیف زمینه فرهنگی و اجتماعی نمونه‌ها و دقت در تفسیر پدیدارشناسی بودند. لازم به ذکر است در صورتی که مقاله فاقد شفافیت روش شناختی بود، اما محتوای نظری ارزشمندی داشت، داده‌ها با احتیاط وارد تحلیل شدند و تلاش شد تا از سوگیری‌های احتمالی اجتناب گردد.

یافته‌ها

اولین محور پژوهش حاضر، مطالعه انگیزش در گیم‌های حرفه‌ای است و انگیزش در این زمینه نه تنها به عنوان نیروی محرک رفتار فردی در رقابت‌ها عمل می‌کند و علاوه بر آن بازتابی از پویایی‌های فرهنگی، اجتماعی و اقتصادی جامعه دیجیتال معاصر می‌باشد. به طور کلی، انگیزش شامل دو بخش انگیزش درونی و انگیزش بیرونی است. انگیزش درونی شامل میل به تسلط، چالش و لذت از بازی می‌باشند. گیم‌های حرفه‌ای اغلب از تجربه غرق‌شدگی در بازی به عنوان اصلی‌ترین دلیل ادامه فعالیت خود یاد می‌کنند و استفاده از تصویرسازی ذهنی و تمرکز ذهنی به عنوان راهکارهای افزایش اعتماد به نفس و انگیزش درونی گیم‌ها مطرح می‌شوند. این یافته‌ها نشان می‌دهند که انگیزش درونی نه تنها به حس لذت از بازی منجر می‌شود، بلکه مستقیماً بر عملکرد شناختی و روانی گیم‌ها تاثیر می‌گذارد. در مقابل، انگیزش بیرونی شامل شهرت، درآمد و پذیرش اجتماعی می‌باشند. با رشد سریع صنعت بازی و تبدیل آن به اقتصادی چندمیلیاردی بسیاری از گیم‌ها، انگیزه خود را ترکیبی از میل به

Science، PsycINFO و Google Scholar بین سال‌های ۲۰۲۰ الی ۲۰۲۵ بودند. زمان پژوهش، سال‌های ۲۰۲۰ الی ۲۰۲۵ در نظر گرفته شد تا جدیدترین پژوهش‌های در حوزه گیم‌های حرفه‌ای مورد بررسی و پژوهش قرار گیرد. علاوه بر پایگاه‌های مذکور برای اطمینان از جامعیت پژوهش برخی منابع علمی معتبر داخلی و گزارش‌های پژوهشی مراکز تخصصی ورزش‌های الکترونیکی نیز مورد بررسی قرار گرفت. در این پژوهش، برای انتخاب مقاله‌ها از کلیدواژه‌های Psychological، Competitive Gaming، Well-Being، Phenomenological Experience، E-Sports، Motivation، Stress، Social Identity، Gaming Lifestyle و Professional Gamers، Athletes استفاده شد که طبق آنها ۵۲ مقاله پس از بررسی ملاک‌های ورود به مطالعه به عنوان نمونه انتخاب شدند.

ملاک‌های ورود به مطالعه شامل انتشار مقاله‌های مرتبط بین سال‌های ۲۰۲۰ الی ۲۰۲۵ در پایگاه‌های علمی معتبر، مرتبط با یکی از سه حوزه انگیزش، استرس و هویت اجتماعی در گیم‌های حرفه‌ای، استفاده از روش‌های کیفی، پدیدارشناسی و ترکیبی در تحلیل تجربه‌های گیم‌های حرفه‌ای و ارائه نتایج تجربی یا تفسیری درباره تجربه‌های زیسته و عوامل روان‌شناختی مرتبط با بازی و گیم حرفه‌ای بودند. همچنین، ملاک‌های خروج از مطالعه شامل پژوهش‌های مرتبط با گیم‌ها و بازی‌های تفننی با جمعیت عمومی بازیکنان، مرورهای نظام‌مند بدون محتوای تفسیری، گزارش‌های غیرعلمی وبلاگ‌ها و گزارش‌های خبری و مقاله‌های مرتبط با بررسی فنی، مدیریتی و تجاری ورزش‌های الکترونیکی بودند.

در مرحله نخست با توجه به کلیدواژه‌های مذکور در پایگاه‌های ذکر شده تعداد ۲۸۷ مقاله یافت شد که پس از حذف موارد تکراری تعداد ۱۹۶ مقاله باقی‌ماند. در مرحله بعد، چکیده و مقدمه مقاله‌ها توسط دو پژوهشگر مستقل از یکدیگر بررسی شدند تا از هم‌پوشانی مفهومی و تطابق با هدف پژوهش اطمینان حاصل شود و در این مرحله ۷۹ مقاله به دلیل تمرکز صرف بر بازیکنان تفننی یا متغیرهای غیرمرتبط مانند هوش هیجانی و سبک تصمیم‌گیری حذف شدند. در مرحله بعد، کل مقاله‌ها مرور و در نهایت پس از بررسی مقاله‌ها از نظر مرتبط بودن یا نبودن، تعداد ۵۲ مقاله مرتبط با حوزه‌های

رقابت و دستیابی به شهرت می‌دانند. یکی از مباحث مهم در بحث انگیزش در گیم‌های حرفه‌ای تعادل میان انگیزش درونی و بیرونی است. گیم‌هایی که انگیزش آنها بیشتر از درون سرچشمه می‌گیرد، معمولاً احساس رضایت و تسلط بیشتری را گزارش می‌کنند و احتمال تداوم در مسیر حرفه‌ای در آنها بیشتر می‌باشد. در مقابل، گیم‌هایی که انگیزه آنها عمدتاً بیرونی است به‌ویژه آنهایی که در پی شهرت و درآمد هستند در مواجهه با شکست یا فشار رقابتی دچار کاهش انگیزه و اضطراب عملکرد می‌شوند. تفاوت میان گیم‌های حرفه‌ای و تفریحی در نوع و ساختار انگیزش به خوبی قابل مشاهده است. گیم‌های تفریحی معمولاً به دنبال سرگرمی، تعامل اجتماعی غیررقابتی و فراغت ذهنی هستند، در حالی که گیم‌های حرفه‌ای انگیزش خود را بر پایه هدف‌های بلندمدت و تعهد بنا می‌کنند. همچنین، گیم‌های حرفه‌ای تمایل بیشتری به رفتارهای منظم، خودانضباطی و حفظ استانداردهای اخلاقی بازی دارند، در حالی که گیم‌های تفریحی بیشتر بر تجربه لحظه تمرکز می‌کنند. نکته حائز اهمیت دیگر درباره گیم‌های حرفه‌ای اینکه، چنین افرادی که دارای حساس کارآمدی شخصی و درک بالا از تسلط بر مهارت‌های مرتبط با بازی و گیم هستند، دارای انگیزش قوی‌تری می‌باشند. به عبارت دیگر، گیم‌هایی که توانایی خود را در یادگیری راهبردهای بازی و مدیریت موقعیت‌های دشوار بالا ارزیابی می‌کنند به احتمال بیشتر در مسیر حرفه‌ای خود گام‌های باثبات‌تری برمی‌دارند. در مجموع، انگیزش گیم‌های حرفه‌ای را می‌توان حاصل تعامل میان ساختارهای درونی و عوامل بیرونی اجتماعی دانست که ترکیبی از میل به تسلط، نیاز به تأیید، لذت از بازی و تعلق اجتماعی که در بستر فناوری و فرهنگ دیجیتال شکل گرفته است. این الگوی پیچیده نه تنها توضیح‌دهنده استمرار گیم‌ها در مسیر حرفه‌ای است، بلکه می‌تواند مبنایی برای طراحی مداخله‌های روان‌شناختی، آموزشی و مدیریتی در گیم‌های حرفه‌ای و تیم‌های حرفه‌ای بازی‌های الکترونیکی باشد.

دومین محور پژوهش حاضر، مطالعه استرس در گیم‌های حرفه‌ای است. زیرا ماهیت رقابتی، فشرده و رسانه‌ای این حوزه موجب می‌شود گیم‌ها در معرض مجموعه‌ای از فشارهای روانی، هیجانی و جسمانی قرار گیرند. به‌طور کلی، استرس‌ها شامل استرس رقابتی، فشار رسانه‌ای، تمرین‌های طولانی‌مدت و اضطراب عملکردی می‌باشند. برخلاف گیم‌های تفریحی، گیم‌های حرفه‌ای به‌صورت مستمر در

معرض چالش‌هایی مانند فشار رقابت، نظارت عمومی، انتظارات هواداران و تمرین‌های طولانی‌مدت قرار دارند که می‌تواند سلامت آنان را به شکل جدی تهدید کند. در بسیاری از پژوهش‌ها از بازی و گیم حرفه‌ای به‌عنوان ورزشی ذهنی با پیامدهای جسمی توصیف شده است. زیرا فشار ذهنی شدید و حالت‌های روانی متناقض در جریان رقابت‌ها دارای آثار فیزیولوژیک قابل مشاهده‌ای بر بدن بازیکن بر جای می‌گذارد. فشار رسانه‌ای و انتظارات عمومی نیز از منابع عمده استرس در گیم‌های حرفه‌ای محسوب می‌شوند. در عصر پخش زنده و حضور دائمی در شبکه‌های اجتماعی، بازیکنان حرفه‌ای تحت نظارت دائمی مخاطبان و طرفداران قرار دارند و هر اشتباه و شکستی به سرعت در رسانه‌ها بازتاب می‌یابد و گاهی با موجی از قضاوت و انتقاد همراه می‌شود. همچنین، ساعت‌های طولانی تمرین موجب خستگی شناختی و جسمی می‌گردد و گیم‌های حرفه‌ای مستلزم تمرین‌های فشرده روزانه هستند که در برخی تیم‌ها و گیم‌ها به بیش از ده ساعت در روز می‌رسد و این وضعیت اغلب باعث اختلال در الگوی خواب و کاهش کیفیت زندگی بازیکنان می‌شود. اضطراب عملکردی یکی از پدیده‌های شایع در میان گیم‌های حرفه‌ای است و این اضطراب زمانی بروز می‌کند که فرد به دلیل اهمیت بالای نتیجه، تمرکز خود را از فرآیند به پیامد منتقل می‌کند. به عبارت دیگر، اضطراب عملکردی موجب افزایش خطاهای شناختی و واکنش‌های اضطراب‌آمیز در بازی‌های رقابتی می‌شود و این پدیده به‌ویژه در موقعیت‌هایی که مخاطبان به‌صورت زنده در حال تماشای بازی هستند، وجود دارد. در مجموع، استرس در گیم‌های حرفه‌ای چندبعدی و پویا است و سلامت روان در گیم‌های حرفه‌ای به‌شدت در تعامل با استرس رقابتی و سازوکارهای مقابله‌ای قرار دارد. گیم‌هایی که توانایی بالایی در تنظیم هیجان، خودآگاهی و مهارت‌های روان‌شناختی دارند، هم عملکرد بهتری دارند و هم از کیفیت زندگی بالاتری برخوردار می‌باشند. بنابراین، مدیریت استرس در گیم‌های حرفه‌ای باید به‌عنوان بخشی جدایی‌ناپذیر از آموزش‌ها، آماده‌سازی و پشتیبانی روان‌شناختی در گیم‌های حرفه‌ای و تیم‌های حرفه‌ای بازی‌های الکترونیکی باشد.

سومین محور پژوهش حاضر، مطالعه هویت اجتماعی در گیم‌های حرفه‌ای است. در فضای دیجیتال معاصر، گیم‌های حرفه‌ای نه تنها به‌عنوان مصرف‌کنندگان محتوای، بلکه به‌عنوان تولیدکنندگان

آنلاین شکل می‌گیرد و از طریق رسانه‌ها بازنمایی می‌شود و در تعامل با انگیزش و استرس معنا می‌یابد.

بحث و نتیجه‌گیری

در جهان امروز، مرز میان دنیای واقعی و مجازی به سرعت در حال کم‌شدن است و بازی‌ها و گیم‌ها یکی از بارزترین جلوه‌های فرهنگ دیجیتال و تجربه انسانی در عصر حاضر هستند. امروزه، گیم فقط فردی نیست که بازی می‌کند، بلکه علاوه بر آن، یک کارآفرین رسانه‌ای، یک ورزشکار، یک نماد فرهنگی و عضوی از جامعه فراملی محسوب می‌شود که در بستر فناوری معنا و هویت می‌یابد. با توجه به رشد روزافزون بازی‌ها و گیم‌ها و نقش گیم‌های حرفه‌ای در جامعه و اهمیت بررسی انگیزش، استرس و هویت اجتماعی آنان، هدف این پژوهش بررسی پدیدارشناسی انگیزش، استرس و هیوت اجتماعی گیم‌های حرفه‌ای بود.

یافته‌های این پژوهش نشان داد که انگیزش گیم‌های حرفه‌ای شامل انگیزش درونی (میل به تسلط، چالش و لذت از بازی) و انگیزش بیرونی (شهرت، درآمد و پذیرش اجتماعی) بودند. بنابراین، انگیزش گیم‌های حرفه‌ای ترکیبی از انگیزش‌های درونی و بیرونی بود که در سطح درونی میل به تسلط، چالش و لذت از بازی نیروی محرک پایداری در مسیر حرفه‌ای شدن است. این انگیزش، احساس معنا و خودارزشمندی را در گیم‌نگه می‌دارد و موجب می‌شود که ساعت‌های طولانی تمرین و فشارهای رقابتی را با هدفی روشن و قابل دستیابی تحمل کند. در سطح بیرونی، شهرت، درآمد و پذیرش اجتماعی نقش مهمی در جهت‌دهی رفتار حرفه‌ای دارد. هر چه بازی حرفه‌ای بیشتر به صنعت جهانی تبدیل شود، انگیزه‌های بیرونی پررنگ‌تر می‌گردد و گاه بر انگیزش درونی سایه می‌افکند، با این حال آنچه موجب تداوم در مسیر می‌شود، ترکیب متعادل دو انگیزش درونی و بیرونی است؛ تعادلی که در صورت برهم‌خوردن می‌تواند منجر به فرسودگی، اضطراب و کاهش رضایت شود.

همچنین، یافته‌های دیگر این پژوهش نشان داد که استرس گیم‌های حرفه‌ای شامل تهدیدکننده سلامت (استرس رقابتی، فشار رسانه‌ای، تمرین‌های طولانی مدت و اضطراب عملکردی) و محافظت‌کننده سلامت (ذهن آگاهی، حمایت اجتماعی و تاب‌آوری) بودند. استرس

فرهنگی و حاملان معناهای جدید شناخته می‌شوند. هویت گیم‌در این بستر مفهومی چندبعدی است که از تعامل میان فناوری فرهنگ، رقابت و ارتباط‌های اجتماعی شکل می‌گیرد. به‌طور کلی، هویت اجتماعی شامل تعلق به تیم‌ها، جوامع مجازی و تعامل‌های رسانه‌ای می‌باشند. تعلق به تیم‌ها یک حس مشترک در گیم‌ها، هواداران، مربیان و حتی بینندگان است که با زبان‌ها و نمادهای مشترک یک فرهنگ منحصربه‌فرد را می‌سازند. گیم‌ها از طریق مشارکت در جوامع آنلاین نوعی حس جمعی از معنا و هویت را تجربه می‌کنند که مشابه با احساس تعلق در جوامع سنتی است. در چنین جوامعی مفاهیمی مانند همکاری، رقابت، وفاداری و شهرت جایگزین روابط فیزیکی سنتی می‌شود. تعلق گروهی در جوامع مجازی ترکیبی از هم‌هویتی و تمایز است. بازیکنان حرفه‌ای خود را بخشی از یک گروه رقابتی یا برند خاص می‌دانند و در عین حال از طریق سبک بازی، ظاهر دیجیتال و رفتار رسانه‌ای تمایز خود را حفظ می‌کنند. هویت گیم‌ر نه صرفاً محصول عملکرد فردی او، بلکه نتیجه فرآیند جامعه‌پذیری درون شبکه‌های دیجیتال است و گیم‌های حرفه‌ای از طریق مشارکت مستمر در فضاهای مجازی به تدریج هنجارها، زبان‌ها و ارزش‌های مشترک جامعه را درونی می‌کنند. رسانه‌ها در شکل‌دهی و بازنمایی هویت اجتماعی گیم‌رها نقش اساسی دارند. این رسانه‌ها بستری را فراهم می‌کنند که در آن گیم‌های حرفه‌ای می‌توانند با میلیون‌ها بیننده ارتباط مستقیم برقرار کنند، هویت خود را بسازند و جامعه‌ای از طرفداران وفادار ایجاد نمایند. رسانه‌ها نقش زیادی در تثبیت و تضعیف هویت اجتماعی گیم‌رها دارند و بازنمایی رسانه‌ای از بازیکنان حرفه‌ای گاه آنان را به‌عنوان الگوهای موفقیت دیجیتال نشان می‌دهد و گاه به‌عنوان افرادی متزوی و وابسته به فناوری به تصویر می‌کشد که این دوگانگی می‌تواند به سردرگمی هویتی گیم‌رها منجر گردد. در مجموع، بازی‌ها و گیم‌های حرفه‌ای به‌عنوان پدیده‌ای فرهنگی بستری را فراهم می‌آورند که در آن گیم‌رها نه تنها مهارت‌های رقابتی خود را به نمایش می‌گذارند، بلکه در حال بازنویسی مرزهای هویت و جامعه در دنیای دیجیتال معاصر می‌باشند. هویت گیم‌های حرفه‌ای نتیجه درهم تنیدگی پیچیده‌ای از عوامل روان‌شناختی، اجتماعی و فرهنگی است و این هویت در بستر جوامع

گیم‌ر در لحظه‌های اوج عملکرد نوعی ادغام ذهنی و فیزیکی با محیط دیجیتال را تجربه می‌کند؛ حالتی که در آن بدن، ابزار و تصویر دیجیتال به وحدت می‌رسند. این تجربه برای بسیاری از گیم‌رها منبعی از معنا و رضایت است و آنان احساس می‌کنند که درون بازی بیش از جهان واقعی خود اصیل خود را تجربه می‌کنند، اما اگر همین غرق‌شدگی بدون حمایت اجتماعی و تعادل روانی ادامه یابد، می‌تواند به استرس، از خود بیگانگی و فرسودگی منجر شود.

در یک جمع‌بندی می‌توان گفت که انگیزش، استرس و هویت اجتماعی گیم‌های حرفه‌ای به صورت متقابل بر یکدیگر تاثیر می‌گذارند. انگیزش بالا می‌تواند فشار رقابتی را قابل تحمل‌تر کند، اما در عین حال اگر با هویت اجتماعی ناپایدار همراه شود به خستگی، اضطراب و استرس منجر می‌شود. از سوی دیگر، احساس تعلق اجتماعی می‌تواند به عنوان سپر روانی در برابر استرس عمل کند و معنای جدیدی از تجربه رقابت ایجاد نماید. این تعامل سه‌گانه میان انگیزش، استرس و هویت اجتماعی جوهره پدیده بازی و گیم حرفه‌ای را تشکیل می‌دهند و نشان می‌دهد که موفقیت در این حوزه نه تنها به مهارت فنی، بلکه به بلوغ روانی و اجتماعی بستگی دارد. در نتیجه، درک پدیدارشناختی از زندگی گیم‌های حرفه‌ای می‌تواند به بازتعریف جایگاه بازی و گیم در فرهنگ معاصر کمک نماید. بنابراین، بازی و گیم صرفاً یک تفریح نیست، بلکه عرصه‌ای برای بازآفرینی خود، رقابت سالم و تعامل فرهنگی میان ملت‌ها می‌باشد. فهم عمیق‌تر از انگیزش، استرس و هویت اجتماعی در این فضا، نه تنها برای روان‌شناسان و جامعه‌شناسان، بلکه برای سیاست‌گذاران فرهنگی و آموزشی نیز اهمیت دارد. اگر نظام‌های حمایتی و رسانه‌ای بتوانند به تعادل میان فشار رقابتی و سلامت روانی گیم‌های حرفه‌ای کمک نمایند، گیم‌های حرفه‌ای می‌توانند به الگویی از خودنظم‌دهی، همکاری و پیشرفت در جامعه دیجیتال تبدیل شوند.

تعارض منافع

در انجام مطالعه حاضر هیچ گونه تضاد منافی وجود ندارد.

حامی مالی

این پژوهش بدون حامی مالی و با هزینه شخصی انجام شد.

ملاحظات اخلاقی

وجه گریزناپذیر زندگی حرفه‌ای گیم‌رها است و رقابت دائمی، تمرین‌های فشرده، حضور مداوم در رسانه‌ها و نیاز به حفظ عملکرد در سطح بالا باعث می‌شود که گیم‌های حرفه‌ای همواره در وضعیت آماده‌باش روانی قرار داشته باشند. این فشار روانی در بسیاری از موارد مشابه ورزش‌های فیزیکی حرفه‌ای است، با این تفاوت که در بازی‌های دیجیتال، بدن و ذهن به صورت همزمان درگیر می‌شوند. گیم‌های حرفه‌ای باید در لحظه تصمیم بگیرند، به سرعت واکنش نشان دهند و در عین حال خون‌سردی خود را حفظ نمایند. این دوگانگی میان فشار شناختی و کنترل هیجان از ویژگی‌های منحصربه‌فرد بازی و گیم حرفه‌ای است. در چنین شرایطی توانایی بازسازی ذهنی، تمرکز و بهره‌وری از مهارت‌های مقابله‌ای کارآمد نقش تعیین‌کننده‌ای در کاهش استرس و افزایش سلامت و عملکرد گیم‌های حرفه‌ای دارد. سلامت روان در گیم‌های حرفه‌ای مفهومی ظریف و پیچیده است و بسیاری از گیم‌رها با وجود موفقیت بیرونی، درگیر اضطراب عملکرد، اختلال خواب و احساس پوچی هیجانی هستند. زندگی آنان تحت نظم رقابت و فناوری تعریف می‌شود؛ یعنی چرخه‌ای بی‌پایان از تمرین، مسابقه، بازخورد و آماده‌سازی. در این میان، مرز میان خود حرفه‌ای و خود شخصی کم‌رنگ می‌شود و فرد گاه در نقش رسانه‌ای و هویتی خود غرق می‌گردد.

علاوه بر آن، یافته‌های دیگر این پژوهش نشان داد که هویت اجتماعی گیم‌های حرفه‌ای شامل تعلق به تیم‌ها، جوامع مجازی و تعامل‌های رسانه‌ای بودند. گیم‌های حرفه‌ای بیشتر در یک جامعه مجازی زندگی می‌کنند که در آن معنا از طریق تعامل‌های دیجیتال ساخته می‌شود. تعلق به تیم، جامعه طرفداران یا حتی برند بازی بخشی از هویت گیم‌ر را شکل می‌دهد. این احساس تعلق هم منبع قدرت و هم منفع فشار است. زیرا از یک سو عضویت در گروه موجب افزایش اعتماد به نفس، انگیزش و هدفمندی و از سوی دیگر موجب افزایش ترس از طرد شدن، ازدست‌دادن جایگاه، اضطراب و استرس اجتماعی می‌شود. فرآیند جامعه‌پذیری در میان گیم‌های حرفه‌ای پدیده‌ای منحصربه‌فرد است که این فرآیند در فضایی رخ می‌دهد که زمان و مکان سنتی را درهم می‌شکند.

به‌طور کلی، از منظر پدیدارشناختی بازی و گیم حرفه‌ای یک تجربه‌ای می‌باشد که در آن مرز میان ذهن و ماشین از بین می‌رود.

Sports Marketing and Sponsorship, 2, 1-45.
<https://doi.org/10.1108/IJMS-03-2024-0068>

- Leis, O., Demirsoz, G., Pedraza, I., Sharpe, B. T., Laborde, S., & Lautenbach, F. (2024). Exploratory study of psychophysiological stress in Esports: Training and competition in professional league of legends. *Journal of Electronic Gaming and Esports*, 2(1), 1-8. <https://doi.org/10.1123/jege.2024-0033>
- Mancl, E., Bekir, S., Makas, S., Kilci, A. K., Cakir, Y. N., & Demetrovics, Z. (2023). Investigation of life satisfaction in Esports athletes in terms of mindfulness and gaming motivation. *Journal of Basic and Clinical Health Sciences*, 7(3), 164-173. <https://doi.org/10.30621/jbachs.1278933>
- Palanichamy, T., Sharma, M. K., Sahu, M., & Kanchana, D. M. (2020). Influence of Esports on stress: A systematic review. *Industrial Psychiatry Journal*, 29(2), 191-199. https://doi.org/10.4103/ipj.ipj_195_20
- Russell, W. D. (2025). The role of athletic identity and sport motivation in collegiate Esport burnout. *Journal of Amateur Sport*, 11(1), 45-71. <https://doi.org/10.17161/jas.v11i1.23024>
- Sharpe, B. T., & Birch, P. (2024). Psychology of Esports special issue: A catalyst for change. *Journal of Electronic Gaming and Esports*, 2(1), 1-8. <https://doi.org/10.1123/jege.2024-0058>
- Su, Y., Wang, D., & Sun, W. (2025). Mainstreaming stardom: The intersection of national identity, digital fan culture, and Esports athlete branding. *Internet Research*, 1-26. <https://doi.org/10.1108/intr-03-2024-0516>
- Vealey, R. S., & Wright, E. (2023). Using imagery to build confidence in Esports. *Journal of Imagery Research in Sport and Physical Activity*, 18(1), 20220023. <https://doi.org/10.1515/jirspa-2022-0023>
- Zhong, Y., Guo, K., Su, J., Chu, S. K. W., & Zubaidah, S. (2022). The impact of esports participation on the development of 21st century skills in youth: A systematic review *21st Century Skills: Skills Taught Through Learning. Computers & Education*, 191, 1-17. <https://doi.org/10.1016/J.COMPEDU.2022.104640>

در این مطالعه، ملاحظات اخلاقی در چگونگی گزارش یافته‌های پژوهش‌ها رعایت شد.

مشارکت نویسندگان

در نگارش این مقاله تمامی نویسندگان نقش یکسانی ایفا کردند.

تشکر و قدردانی

بدین وسیله از همه کسانی که سهمی در انجام این مطالعه داشتند، تشکر و قدردانی می‌گردد.

References

- Ahlen, J., Vigerland, S., & Ghaderi, A. (2018). Development of the Spence children's anxiety scale - short version (SCAS-S). *Journal of Psychopathology and Behavioral Assessment*, 40(9), 288-304. <https://doi.org/10.1007/s10862-017-9637-3>
- Ahn, H.-Y., & Kim, I. (2024). An Exploratory study on the conceptualization of burnout among the professional Esports athletes: Focused on league of legends champions Korea league. *Healthcare*, 12(11), 1127. <https://doi.org/10.3390/healthcare12111127>
- Behnke, M., Gross, J. J., & Kaczmarek, L. D. (2022). The role of emotions in Esports performance. *Emotion*, 22(5), 1059-1070. <https://doi.org/10.1037/emo0000903>
- Cook, C., Karhulahti, V. M., Harrison, G., & Bowman, N. D. (2023). Trolligans: Conceptual links between trolling and hoooliganism in sports and Esports. *Communication & Sport*, 12(3), 397-418. <https://doi.org/10.1177/21674795231153005>
- Cote, A. C., Wilson, A., Hansen, J., Harris, B. C., Rahman, M. W. U., Can, O., & Foxman, M. (2023). Taking care of toxicity: Challenges and strategies for inclusion in US collegiate Esports programs. *Journal of Electronic Gaming and Esports*, 1(1), 11-33. <https://doi.org/10.1123/jege.2022-0031>
- Czako, A., Kiraly, O., Koncz, P., Yu, S. M., Mangat, H. S., Glynn, J. A., & Demetrovics, Z. (2023). Safer esports for players, spectators, and bettors: Issues, challenges, and policy recommendations. *Journal of Behavioral Addictions*, 12(1), 1-8. <https://doi.org/10.1556/2006.2023.00012>
- Delello, J. A., McWhorter, R. R., Yoo, S., Roberts, P., & Adele, B. (2025). The impact of Esports on the habits, health, and wellness of the collegiate player. *Journal of Intercollegiate Sport*, 18(1), 1-22. <https://doi.org/10.17161/jis.v18i1.21714>
- Fayyaz, M. S., Abbasi, A. Z., Ahmad, R., Qummar, M. H., Tsiotsou, R. H., & Mahmood, S. (2025). Gamers' gratifications and continuous intention to play eSports: the mediating role of gamers' satisfaction-a PLS-SEM and NCA study. *International Journal of*