

PENDAPAT

KETAGIHAN PERMAINAN DALAM TALIAN

01 Sep, 2022 [Volume 1 Issue 2](#) 14 viewsBy [Mahathir Muhamad](#) , [Zul Karami Che Musa](#) , [Prof. Madya Ts. Dr. Zuraimi Abdul Aziz](#) , [Muhammad Naqib Mat Yunoh](#) & [Abd Aziz Mat Hassan](#)

0 comments 0 likes

f t in p



Permainan dalam talian mengintegrasikan dunia simulasi dengan rangkaian di mana beribu-ribu pengguna yang tersebar secara geografi akan berkomunikasi antara satu sama lain menggunakan identiti maya yang dipanggil avatar dalam masa nyata.

Pada era globalisasi ini, permainan dalam talian "online gaming" telah berkembang dan dimainkan di seluruh negara tidak mengira lapisan umur daripada kanak-kanak. Permainan dalam talian mengintegrasikan dunia simulasi dengan rangkaian di mana beribu-ribu pengguna yang tersebar secara geografi akan berkomunikasi antara satu sama lain menggunakan identiti maya yang dipanggil avatar dalam masa nyata. Pada era globalisasi ini, permainan dalam talian "online gaming" telah berkembang dan dimainkan di seluruh negara tidak mengira lapisan umur daripada kanak-kanak malahan sehingga golongan tua. Pertambahan jumlah permainan dalam talian ini meningkat dari hari ke hari disebabkan oleh peningkatan kemajuan alat teknologi moden seperti telefon pintar, komputer riba, tablet dan sebagainya.

Sehubungan dengan itu, mereka lebih memillih untuk bermain permainan dalam talian untuk mengisi masa lapang mereka kerana sudah sedia ada dan akan mendatangkan satu perasaan yang gembira apabila telah berjaya menghabiskan permainan tersebut. Tanna

laku mereka. Permainan dalam talian sangat menarik bagi individu yang menggunakan internet untuk kepuasan sosial dan dengan itu telah menjadi medium utama bagi pemain untuk berbual, bertukar pengetahuan, bersosial, dan secara beransur-ansur menubuhkan komuniti maya tanpa nama dan serta-merta.

Hubungan Faktor Psikologi Dan Ketagihan Permainan Dalam Talian

Dengan menghabiskan sebahagian besar masa seharian dengan permainan, pemain dalam talian yang berlebihan berisiko menunjukkan tahap pendidikan dan pencapaian kerjaya yang lebih rendah, isu dengan rakan sebaya, dan kemahiran sosial yang lebih rendah. Kajian terdahulu menunjukkan bahawa penggunaan permainan video memberi masalah dan berpotensi menyebabkan ketagihan melampau. Ia juga melibatkan masalah seperti keinginan melampau, kehilangan kawalan, dan akibat negatif permainan yang berlebihan.

Faktor Psikologi

Tidak seperti penyalahgunaan dadah, aspek biologi bagi ketagihan permainan video tidak diketahui. Penagih mengalami aspek psikologi ketagihan. Permainan dalam talian membantu seseorang melarikan diri dari dunia sebenar dan mengalihkan rasa rendah diri. Ketagihan kepada permainan dalam talian tidak jauh berbeza dengan ketagihan dadah. Kedua-dua ketagihan tersebut mempunyai tujuan yang sama iaitu mencari cara untuk berasa lebih baik. Daya imaginasi dan fantasi sangat penting untuk permainan berfokus peranan dalam talian. Ini adalah permainan di mana pemain memainkan peranan watak fiksi dan berinteraksi dalam persekitaran maya dengan pemain lain.

Kehidupan maya menjadi lebih menarik daripada kehidupan sebenar. Berbanding dengan risiko terlebih dos dadah, ketagihan permainan dalam talian mungkin kelihatan agak tidak berbahaya, tetapi pakar memberi amaran ketagihan tersebut boleh memusnahkan kehidupan. Pelajar atau remaja yang bermain empat hingga lima jam sehari tidak mempunyai masa untuk bersosial, melakukan tugas, atau bermain sukan akan meninggalkan hanya sedikit masa untuk pembangunan sosial diri. Pemain permainan dalam talian juga dapat melihat permainan sebagai tujuan untuk pengalihan dan mengisi masa lapang dengan memainkan ciri permainan dalam talian.

Faktor Teknologi

Pada masa ini, dianggarkan terdapat 1 bilion pemain dalam talian di seluruh dunia dengan China, Korea Selatan dan Jepun mempunyai jangkauan permainan dalam talian terbesar dalam kalangan penduduk. Walaupun peningkatan yang ketara baru-baru ini, permainan dalam talian telah pun berkembang sejak beberapa tahun lalu.

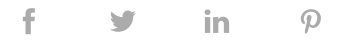
Apabila sambungan mudah alih dan pemilikan telefon pintar meningkat dalam beberapa tahun kebelakangan ini, begitu juga kemungkinan permainan dalam talian untuk pelbagai khalayak permainan baharu yang tidak perlu bergantung pada PC, konsol atau langganan mahal untuk bermain dengan orang lain. Memandangkan pasaran untuk tajuk permainan dalam talian tradisional semakin mengecil, tajuk merentas platform dengan tumpuan pada mudah alih kini yang mendorong genre ke hadapan. Format permainan dalam talian yang paling popular sekarang ialah permainan "Battle Royale". Player Unknown's Battlegrounds (PUBG), Fortnite Battle Royale, dan Apex Legends menjana berpuluh-puluh juta pemain dalam beberapa bulan selepas keluaran mereka.

Skim insentif permainan dalam talian, seperti mencapai tahap tinggi dalam permainan, memperoleh senjata baru, juga boleh memberi inspirasi kepada pemain untuk bermain dalam talian. Aspek yang mempengaruhi ketagihan adalah peranan memuaskan saling bergantung. Ini berlaku kerana pemain dalam talian tertarik dengan tugas dan insentif permainan. Terdapat beberapa cabaran dan hadiah dari pelbagai jenis permainan. Keseronokan, aliran, dan kejayaan permainan dalam talian akan dipengaruhi oleh semua tugas dan ganjaran. Tahap misi dan insentif secara khusus boleh menjejaskan tanggapan pemain dalam talian sama ada keputusan buruk atau prestasi yang baik. Peningkatan ketagihan ini disebabkan oleh teknologi. Teknologi terus berinovasi dari semasa ke semasa. Ketagihan kepada peranti elektronik seperti permainan dalam talian telah dirujuk sebagai 'ketagihan teknologi'. Semakin banyak pemain dalam talian menunjukkan bahawa teknologi dikaitkan dengan ketagihan ini. Ini adalah bagaimana teknologi maju hari demi hari. Teknologi telah digunakan untuk menawarkan kelebihan kepada manusia, tetapi ramai orang mengeksploitasi teknologi dan menolaknya ke arah yang bertentangan. Kemajuan teknologi semakin membolehkan orang ramai menjadi lebih tertarik kepada permainan dalam talian. Video definisi tinggi dan bunyi berkualiti tinggi permainan menjadi tarikan besar bagi pemain, terutamanya pemain dalam talian. Sebagai perbandingan, daripada bermain bersendirian, bermain permainan dengan rakan dalam talian menjadi lebih menarik kepada individu. Pencetus revolusi teknologi akan berakhir dengan gejala yang teruk.

Faktor Media

Ketagihan terhadap permainan menunjukkan kesan buruk di kalangan individu hari ini. Ketagihan internet berkongsi beberapa ciri negatif pergantungan bahan dan telah terbukti mempunyai kesan seperti kegagalan akademik, kegagalan keluarga dan isu hubungan. Ia

sedemikian akan menjadi lebih popular dalam permainan ketagih. Pemprosesan iklan yang tidak disengajakan, keadaan pembelajaran yang tidak sedarkan diri, dan kesan pendedahan yang disengajakan dalam kesusasteraan iklan dan pemasaran tetap menjadi topik yang hangat diperdebatkan.



Mahathir Muhamad

0 Comments

Mahathir Muhamad ▾

Newest ▾



Share your thoughts about that

Become the first to comment

Related posts

PENDAPAT

THE HEALTH AND ECONOMIC EFFECTS OF OUTDOOR AIR POLLUTION IN MALAYSIA

01 Nov, 2022 [Volume 1 Issue 4](#) 12 views

PM, or particulate matter, is one of the main causes of air pollution and poses a larger health risk. PM2.5 and PM10 are terms used to describe airborne particles with aerodynamic diameters less than 2.5 m and 10 m, respectively.

PENDAPAT

HALA TUJU USAHAWAN ISLAM MALAYSIA MASA KINI

01 Nov, 2022 [Volume 1 Issue 4](#) 12 views

Keusahawanan merupakan bidang yang diberi penekanan oleh Islam. Masyarakat yang terdiri daripada usahawan boleh dianggap sebagai masyarakat yang berjaya kerana usahawan merupakan individu yang kreatif, inovatif dan dinamik. Ditambah pula dengan dunia dilanda wabak pandemik COVID-19 banyak memberi kesan kepada usahawan, namun, mereka sanggup berhadapan dengan risiko demi mencapai kejayaan.

PENDAPAT

TIPS ELAK MUFLIS DI USIA MUDA

01 Nov, 2022 [Volume 1 Issue 4](#) 6 views

Muflis dikalangan golongan muda mencatatkan peningkatan yang membimbangkan saban tahun. Beberapa tips dikongsi untuk mengelak muflis di usia muda diantaranya adalah bijak

Your experience on this site will be improved by allowing cookies [Cookie Policy](#)

Follow us

 Facebook

 Twitter

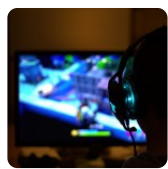
 Instagram

 Pinterest

Categories

Pendapat	(20)
Hasil Kajian	(6)
Berita	(2)

Lastest Post



PENDAPAT

KETAGIHAN PERMAINAN DALAM TALIAN

01 Sep, 2022 14 views



HASIL KAJIAN

PERANAN DAN CABARAN USAHAWAN MUSLIM MASA KINI!

03 Jan, 2019 228 views



PENDAPAT

TIPS ELAK MUFLIS DI USIA MUDA

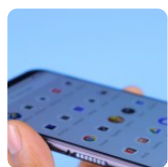
01 Nov, 2022 6 views



PENDAPAT

SUCCESSFUL ENTREPRENEURS THROUGH ENTREPRENEURSHIP EDUCATION

01 Oct, 2022 8 views



PENDAPAT

ADAPT OR DIE

01 Nov, 2022 28 views



PENDAPAT

LIMA CABARAN KEUSAHAWANAN SOSIAL

12 Feb, 2019 192 views

Tags

[Usahawan](#)

[Poisson Process](#)

[Platform](#)

[Popularity](#)

[Tweet](#)

[Self-Exciting](#)

[UMK](#)

[Retweet](#)

[Muslim](#)

[Hawkes Process](#)

Recently Viewed Posts

Your experience on this site will be improved by allowing cookies [Cookie Policy](#)

PENDAPAT

KETAGIHAN PERMAINAN DALAM TALIAN

01 Sep, 2022 14 views

A About us

Caknawan menjadi platform kepada penulisan popular ilmiah hasil sumbangan artikel-artikel daripada pensyarah-pensyarah institusi pengajian tinggi di Malaysia.

Address

Fakulti Keusahawanan dan Perniagaan, Kampus Kota, Pengkalan Chepa, 16100 Kota Bharu, Kelantan

Phone

+6097717127

P Popular Posts**PERANAN DAN CABARAN USAHAWAN MUSLIM MASA KINI**

03 Jan, 2019 228

**LIMA CABARAN KEUSAHAWANAN SOSIAL**

12 Feb, 2019 192

**PENGETAHUAN SEBAGAI SUMBER KELESTARIAN PERNIAGAAN**

07 Mar, 2019 79

Q Quick links[Homepage](#)[Contact](#)[Blog](#)[About](#)**T** Tags[Usahawan](#)[Poisson Process](#)[Platform](#)[Popularity](#)[Tweet](#)**N** Newsletter

Subscribe to Our Newsletter

Enter your email



©2022 Caknawan | Fakulti Keusahawanan dan Perniagaan

[Homepage](#)[Contact](#)[Blog](#)[About](#)