



University of Qom
Faculty of Literature and Humanities

Computer Games, Students' Social Interactions: A Case Study of Elementary School Students in District 4 of Qom Province

Akram Abyar¹ and Mahdi Mohammadi²

1. M.A. in Elementary Education, Qom Branch, Islamic Azad University, Qom, Iran. E-mail: akramabyar@gmail.com

2. Department of Knowledge , Information Science, University of Qom, Qom, Iran. E-mail: mahdi.mohammadi203@gmail.com

Article Info	ABSTRACT
Article type: Research Article	The aim of the present study was to determine the effect of computer games on students' social interactions. The study was a quasi-experimental one with a pre-test , post-test design , a control group. Its statistical population consisted of all students studying in the second year of primary school in District 4 of Qom province in the academic year of 2022-2023, from which 36 people were selected by simple r,om sampling , r,omly placed in two experimental groups (18 people, including 9 boys , 9 girls) , control (18 people, including 9 boys , 9 girls). In the pre-test , post-test stages, students responded to the Peer Interaction Questionnaire by Akbari Balotabangan et al. (2016). In the present study, the reliability of this questionnaire was obtained using Cronbach's alpha coefficient of 0.862. The validity of the questionnaire was also confirmed in terms of content by several professors of the Department of Educational Sciences at Islamic Azad University of Qom. The Minecraft game was also played in groups, online, , at a specific time by students for 20 days. The analysis of covariance method , SPSS tool were used to analyze the data. The results showed that the use of computer games had an effect on students' social interactions. The use of computer games had an effect on the dimensions of students' social interactions (victim , bullying). Considering the research findings, it is suggested that schools pay attention to computer role-playing games in students' social interactions.
Article history: Received 2025-03-24 Received in revised form 2025-05-26 Accepted 2025-08-10 Published online 2026-01-26	
Keywords: computer games, social interactions, students.	
How To Cite: Abyar, A., & Mohammadi, M. (2026). Computer games , students' social interactions: A case study of elementary school students in district 4 of Qom province, <i>Research in Instructional Methods</i> , 3 (4), 157-171. https://doi.org/10.22091/jrim.2025.12630.1251	
	
© The Author(s) DOI: https://doi.org/10.22091/jrim.2025.12630.1251	Publisher: University of Qom

Introduction

Social interaction takes place in human communication. These interactions can range from face-to-face to social interactions in cyberspace. Establishing communication, interaction with other members of society requires a sense of security, trust (Mohebbi et al., 2022); because to the extent that a person can establish effective, constructive communication with others in their social interactions, they have increased their success rate to the same extent. According to Waite (1998), these people have the characteristics of employment, acceptance of responsibility, foresight, moderation, hope, optimism, good-naturedness, easy-goingness, avoidance of unnecessary strictness (Boslicki, 2021). Therefore, considering that humans are social beings; they always try to acquire skills to facilitate their relationships with others (Shaker Ardakani, 2019).

Results

According to the results obtained, it is observed that by controlling the pre-test of the students, the experimental, control groups showed a significant difference in terms of (victim, bullying) (victim, $P < 0.001$, $F = 992.69$), (bullying, $P < 0.001$, $F = 282.98$), in other words, the independent variable (computer game intervention) had an effect on the dependent variables (victim, bullying) of the students studied. Considering the eta square for (victim, bullying) which are 0.686, 0.853 respectively, it can be concluded that 69 percent of the changes are related to the victim variable, 85 percent of the changes are related to the bullying variable, respectively. As a result, the group game intervention had an effect on the variables (victim, bullying). Therefore, the use of computer games has an impact on the dimensions of social interactions (victimization, bullying) of students, the secondary hypothesis of the research is confirmed.

Conclusions

The present findings showed that the use of computer games has an effect on students' social interactions. This finding is consistent with the results of Nouri Pour valiani et al. (2016), who concluded that some styles of computer games, including online multiplayer games, not only do not cause isolation, withdrawal; Rather, they pave the way for establishing social relationships with other audiences of these games. Also, the findings of Rashan Abdollahi, Rasoulizadeh Tabatabaei (2013) which indicated that the tendency of extroverted adolescents to play computer games is greater than that of introverted adolescents, that there is a difference in educational adaptation between the group of boys, the group of girls with a history of playing computer games, were consistent with the results of the present study. In addition, the results of the present study were consistent with the results of Sergeeva, Tsareva, Zinova, Kononova (2018), who found that users of multiplayer online role-playing games demonstrated many important social interaction skills (such as trying to control their actions, cooperating with others).

Author Contributions

All authors contributed equally to the conceptualization of the article and writing of the original and subsequent drafts.

Data Availability Statement

Data available on request from the authors.

Acknowledgements

The authors would like to thank all participants in the present study

Ethical Considerations

The authors avoided data fabrication, falsification, plagiarism, and misconduct

Funding

This research did not receive any specific grant from funding agencies in the public, commercial, or not-for-profit sectors

Conflict of Interest

The authors declare no conflict of interest.



بازی های رایانه ای و تعاملات اجتماعی دانش آموزان (مطالعه موردی دانش آموزان ابتدایی ناحیه ۴ استان قم)^۱

اکرم آب یار^۱ و مهدی محمدی^۲

۱. دانش آموخته کارشناسی ارشد آموزش ابتدایی دانشگاه آزاد اسلامی واحد قم، قم، ایران. رایانامه: akramabyar@gmail.com
۲. دانشیار گروه علم اطلاعات و دانش شناسی دانشگاه قم، قم، ایران (نویسنده مسئول). رایانامه: mahdi.mohammadi203@gmail.com

اطلاعات مقاله	چکیده
نوع مقاله: مقاله پژوهشی	هدف پژوهش حاضر تعیین تأثیر بازی های رایانه ای بر تعاملات اجتماعی دانش آموزان بود. پژوهش از نوع نیمه آزمایشی با طرح پیش آزمون و پس آزمون با گروه کنترل صورت گرفته است و جامعه آماری آن را کلیه دانش آموزان شاغل به تحصیل دوره دوم ابتدایی ناحیه ۴ استان قم در سال تحصیلی ۱۴۰۱-۱۴۰۲ تشکیل دادند که از بین آن ها ۳۶ نفر به صورت نمونه گیری تصادفی ساده انتخاب شدند و به صورت تصادفی در دو گروه آزمایش (۱۸ نفر شامل ۹ پسر و ۹ دختر) و کنترل (۱۸ نفر شامل ۹ پسر و ۹ دختر) قرار گرفتند. دانش آموزان در مرحله پیش آزمون و پس آزمون به پرسش نامه تعامل با همسالان (Akbari Balotabangan et al. 2016) پاسخ دادند. در پژوهش حاضر پایایی این پرسش نامه با استفاده از ضریب آلفای کرونباخ ۰/۸۶۲ به دست آمد. روایی پرسش نامه نیز از لحاظ محتوایی توسط چند تن از استادان رشته علوم تربیتی دانشگاه آزاد اسلامی قم مورد تأیید قرار گرفت. بازی ماینکرافت نیز به صورت گروهی، آنلاین و در ساعت مشخصی توسط دانش آموزان به مدت ۲۰ روز انجام شد. برای تحلیل داده ها از روش تحلیل کوواریانس و ابزار spss استفاده شده است. نتایج نشان داد استفاده از بازی های رایانه ای در تعاملات اجتماعی دانش آموزان تأثیر داشت. استفاده از بازی های رایانه ای در ابعاد تعاملات اجتماعی (قربانی و قلدری) دانش آموزان تأثیر داشت. باتوجه به یافته های پژوهش پیشنهاد می شود در مدارس به نقش بازی های رایانه ای در تعاملات اجتماعی دانش آموزان توجه شود.
تاریخ دریافت: ۱۴۰۴/۰۱/۰۴ تاریخ بازنگری: ۱۴۰۴/۰۳/۰۵ تاریخ پذیرش: ۱۴۰۴/۰۹/۱۵ تاریخ انتشار: ۱۴۰۴/۱۱/۰۶	
کلیدواژه ها: بازی های رایانه ای، تعاملات اجتماعی، دانش آموزان.	
استناد: آب یار، اکرم؛ محمدی، مهدی. (۱۴۰۴). بازی های رایانه ای و تعاملات اجتماعی دانش آموزان (مطالعه موردی دانش آموزان ابتدایی ناحیه ۴ استان قم)، پژوهش در روش های آموزش، ۳ (۴)، ۱۷۱-۱۵۷. https://doi.org/10.22091/jrim.2025.12630.1251	
© نویسنده گان	
	
DOI: https://doi.org/10.22091/jrim.2025.12630.1251	ناشر: دانشگاه قم

۱. این اثر برگرفته از پایان نامه کارشناسی با عنوان «نقش استفاده از بازی های رایانه ای در رشد اخلاقی و تعاملات اجتماعی کودکان دوره دوم ابتدایی ناحیه ۴ استان قم» در دانشگاه آزاد اسلامی واحد قم می باشد

مقدمه

کنش متقابل اجتماعی در ارتباط میان انسان‌ها شکل می‌گیرد این کنش‌ها می‌تواند از حالت چهره‌به‌چهره تا تعاملات اجتماعی در فضای مجازی را شامل شود. برقراری ارتباط و تعامل با دیگر افراد جامعه مستلزم احساس امنیت و اعتماد است (Mohebbi et al., 2022)؛ زیرا به میزانی که انسان بتواند در تعاملات اجتماعی خود با دیگران، ارتباطی مؤثر و سازنده برقرار کند، به همان میزان بر ضریب موفقیت خود افزوده است. از نظر وایتزمن (Waite, 1998) این افراد دارای خصوصیات اشتغال، پذیرش مسئولیت، آینده‌نگری، میانه‌روی و اعتدال، امیدواری و خوش‌بینی، خوش‌طبعی، آسان‌گیری و پرهیز از سخت‌گیری بی‌مورد هستند (Boslicki, 2021)؛ لذا باتوجه‌به اینکه انسان موجودی اجتماعی است؛ همواره سعی می‌کند تا مهارت‌هایی جهت تسهیل روابط خود با دیگران کسب نماید (Shaker Ardakani, 2019).

مدرسه و گروه همسالان می‌توانند به‌عنوان زمینه‌های اجتماعی جدا از خانواده، هم‌زمان فرصت‌هایی برای رشد و زمینه‌های خطر را برای کودک و نوجوان ایجاد کند (Akbari et al., 2016). درک کودکان از قواعد و هنجارهای اخلاقی از طریق تعاملات اجتماعی -فرهنگی، مذاکرات روزمره با والدین، اعضای خانواده و همسالان تسهیل می‌شود (Wrights et al., 2016). باتوجه‌به اینکه فعالیت‌های روزانه در تعاملات اجتماعی تأثیر دارد که یکی از آن‌ها، بازی‌های رایانه‌ای است.

امروزه بازی‌های رایانه‌ای نقش مهمی در زندگی کودکان و نوجوانان پیدا کرده است و طبق پژوهش‌ها ۹۷ درصد از کودکان و نوجوانان بازی‌های رایانه‌ای انجام می‌دهند (Ghaderizadeh, AliNejad, 2019). بازی‌های رایانه‌ای از نظر محتوا گرافیک و نحوه برنامه‌ریزی شده، چندان جذاب هستند که کودکان و نوجوانان و حتی افرادی با سنین بالاتر نیز جذب آن‌ها می‌شوند. وقتی فرد شروع به بازی می‌کند، دوست دارد تا آخرین مرحله پیش برود و اگر نتوانست بارها تلاش خواهد کرد. این در حالی است که چنانچه این افراد به حال خود رها شوند از نیازهای اولیه خود نیز غافل می‌شوند (Zare, Jahanara, 2013). تأثیرگذاری بالای آن‌ها بر مخاطب، این بازی‌ها را به ابزاری با قابلیت بسیار زیاد بر آموزش، آگاهی، ترویج مذاهب، استفاده‌های سیاسی و... تبدیل کرده است. بچه‌های امروزی زمان کمتری برای بازی در خارج از خانه دارند و باتوجه‌به فرصت‌هایی برای بازی‌های رایانه‌ای به جای بازی‌های خارج از خانه با کودکان و نوجوانان دیگر، تمایل به ماندن در خانه دارند تا بتوانند بازی‌های رایانه‌ای را به‌تنهایی و یا گاهی با دوستانشان انجام دهند (Rabiei, Ghorbani, 2015). در این بین، رشد روزافزون بازی‌های رایانه‌ای و محبوبیت آن به‌ویژه در بین کودکان، توجه مضاعف کارشناسان، پژوهشگران را به بررسی آثار این بازی‌ها بر ابعاد زندگی کودکان معطوف کرده است. البته پژوهش‌ها، بیشتر بر خطرات احتمال تمرکز کرده است تا مزایای آن، اما بازی‌ها بخشی از دوران زندگی مدرن کودکان هستند و می‌توانند به‌عنوان ابزاری قدرتمند برای کمک به آن‌ها در رشد مسیر زندگی آن‌ها می‌باشند (Rabiei, Ghorbani, 2015). برخی از پژوهش‌ها نیز به اثرات سوء تماشای بازی‌های خشن رایانه‌ای و بروز خشونت در زندگی واقعی آنان اشاره کردند (Efti, 2015). بر این اساس می‌توان دریافت که بازی‌های رایانه‌ای دارای دو جنبه (مثبت و منفی) هستند.

در خصوص بازی‌های رایانه‌ای پژوهش‌های متعددی صورت گرفته است. در این پژوهش‌ها پژوهشگران تلاش کردند به هر دو جنبه مثبت و منفی آن توجه داشته باشند. از نمونه این پژوهش‌ها می‌توان به موارد زیر اشاره کرد:

پژوهش کشانی (Keshani, 2022) نشان داد بازی ویدئویی خشن باعث کاهش مهارت حل مسئله و حل مسئله اجتماعی می‌شود. نتایج دوست دامنی (Dost Damani, 2019) نشان داد اعتیاد به بازی‌های رایانه‌ای و ویدئویی بر پرخاشگری دانش‌آموزان و عملکرد خانواده اثر مستقیم دارد. همچنین اعتیاد به بازی‌های رایانه‌ای و ویدئویی با نقش میانجی عملکرد خانواده بر پرخاشگری دانش‌آموزان اثر غیرمستقیم دارد. نتایج پژوهش‌های پورروستایی اردکانی، اسمعیلی گوجار، خدیری لیلوس و خدامرادی

(Por Rostayi Ardakani et al., 2017) حاکی از آن است که بین میزان استفاده از بازی‌های رایانه‌ای و مهارت‌های بین‌فردی رابطه وجود دارد.

نوری پورولیانی، فردین، شیرازی، افروز و دهستانی (Nouri Por valiani et al., 2016) نشان دادند برخی از سبک‌های بازی‌های رایانه‌ای از جمله آنلاین گسترده تیمی، نه تنها باعث انزوا و گوشه‌گیری نمی‌شوند؛ بلکه زمینه‌ساز برقراری روابط اجتماعی با سایر مخاطبان این بازی‌ها می‌شوند. یافته مسعودنیا، پوررحیمیان (Masoud Nia, Pour Rahimian, 2016) تأثیر بازی‌های رایانه‌ای را بر اختلال رفتاری (اختلال سلوک، بی‌قراری و حواس‌پرتی) نشان دادند. نتایج سرگیوا، تسروا، زینووا و کونونووا (Sergeeva et al, 2018) نشان داد کاربران بازی‌های نقش‌آفرینی آنلاین چندنفره مهارت‌های مهم تعامل اجتماعی زیادی (مانند تلاش برای کنترل اقدامات خود و همکاری با دیگران) را نشان دادند. پژوهش گریتمیر (Greatmire, 2018) نشان داد انجام بازی‌های ویدئویی خشونت‌آمیز با افزایش پرخاشگری همراه است که سپس در بین افراد مرتبط گسترش می‌یابد. حتی شرکت‌کنندگانی که خودشان بازی‌های ویدئویی خشونت‌آمیز بازی نمی‌کنند، زمانی که شبکه اجتماعی آن‌ها متشکل از افرادی است که بازی‌های ویدئویی خشونت‌آمیز انجام می‌دهند، پرخاشگری بیشتری گزارش کرده‌اند. یافته‌های کامپیت (Campit, 2018) نشان داد بازی‌کنندگان بازی‌های رایانه‌ای نه تنها مهارت‌های اجتماعی کمتری داشتند؛ بلکه رفتارهای اجتماعی منفی‌تری نیز داشتند. همچنین افرادی که هرروزه بازی‌های رایانه‌ای انجام می‌دادند در مقایسه با افرادی که هفته‌ای یک‌بار بازی می‌کردند، از مهارت‌های اجتماعی پایین‌تری برخوردار بودند. یافته‌های آتاشک، برادران و احمدوند (Atashak et al., 2013) نشان داد بازی‌های رایانه‌ای، در مؤلفه‌های همدلی، کنترل و مهارت اجتماعی تأثیر دارد. راشن عبدالهی، رسولی‌زاده طباطبایی (Rashan Abdollahi, Rasoulizadeh Tabatabaei, 2013) نشان دادند گرایش نوجوانان برون‌گرا به بازی‌های رایانه‌ای بیشتر از گرایش نوجوانان درون‌گرا است و بین گروه پسران نسبت به گروه دختران با سابقه بازی‌های رایانه‌ای در سازگاری آموزشی تفاوت وجود دارد. نتایج محب، حبیبی و اصغری (Mohebbi, Habibi, Asghari, 2022) نشان داد بازی رایانه‌ای بر رفتار اجتماعی نحوه برخورد و تعامل با دیگران و شخصیت فردی دانش‌آموزان تأثیرگذار است.

به‌طورکلی بازی‌های رایانه‌ای به‌عنوان یک پدیده اجتماعی در کنار سایر رسانه‌ها، طی سال‌های اخیر با کشش و جاذبه‌ای حیرت‌انگیز، عمده‌ترین مخاطبان خود را در میان نوجوانان انتخاب می‌کند و نه تنها بخش قابل‌توجهی از اوقات فراغت این قشر را به خود اختصاص می‌دهد (Shavardi, Shavardi, 2009) بلکه حتی به نظر می‌رسد بر روابط بین‌فردی و بین‌نسلی نوجوان تأثیر می‌گذارد؛ بنابراین بازی‌های رایانه‌ای تمامی جنبه‌های زندگی کودک را تحت تأثیر قرار می‌دهد؛ لذا با بررسی پیشینه پژوهش مشخص گردید کمتر پژوهشی در ایران به بررسی نقش استفاده از بازی‌های رایانه‌ای در تعاملات اجتماعی کودکان دوره دوم ابتدایی پرداخته است که نشانگر خلأ پژوهشی در این زمینه است. بدین ترتیب تعیین تأثیر بازی‌های رایانه‌ای بر تعاملات اجتماعی دانش‌آموزان رسالتی است که پژوهش حاضر آن را برای خود در نظر گرفته است. به عبارت دیگر این پژوهش درصدد است تا مشخص سازد که آیا بازی‌های رایانه‌ای در رشد تعاملات اجتماعی دانش‌آموزان تأثیر دارد یا نه؟

در راستای این مساله اهدافی در نظر گرفته می‌شود:

تعیین نقش استفاده از بازی‌های رایانه‌ای در تعاملات اجتماعی دانش‌آموزان

تعیین نقش استفاده از بازی‌های رایانه‌ای در ابعاد تعاملات اجتماعی (قربانی و قلدری) دانش‌آموزان.

درکنار بیان اهداف پژوهش، فرضیه‌هایی نیز بیان می‌شود:

استفاده از بازی‌های رایانه‌ای تعاملات اجتماعی دانش‌آموزان تأثیر دارد.

روش‌شناسی پژوهش

روش پژوهش حاضر نیمه‌آزمایشی با طرح پیش‌آزمون و پس‌آزمون با گروه کنترل در نظر گرفته شد. پژوهش حاضر از نوع پژوهش‌های کاربردی بود و از نوع تحقیق پیمایشی و ابزار پرسش‌نامه جهت گردآوری اطلاعات استفاده شد. جامعه آماری شامل تمامی دانش‌آموزان دوره دوم ابتدایی ناحیه ۴ استان قم در سال تحصیلی ۱۴۰۱-۱۴۰۲ بود. برای نمونه‌گیری از روش تصادفی ساده استفاده شد. روش کار به این شکل بود که با مراجعه به اداره آموزش و پرورش، از میان مدارس دخترانه و پسرانه دوره دوم ابتدایی ناحیه ۴ استان قم، دو مدرسه ابتدایی دخترانه و پسرانه انتخاب شدند و ۳۶ نفر که همسان‌سازی آن‌ها از طریق معدل بود و از یک معدل برخوردار بودند و سن آن‌ها به‌عنوان متغیر کنترل بود؛ به‌عنوان گروه نمونه انتخاب شدند و به‌طور گمارش تصادفی در دو گروه آزمایش (۱۸ نفر شامل ۹ پسر و ۹ دختر) و کنترل (۱۸ نفر شامل ۹ پسر و ۹ دختر) گمارده شدند. متغیر مستقل در این تحقیق بازی رایانه‌ای و متغیر وابسته نیز تعاملات اجتماعی در نظر گرفته شد. پرسش‌نامه‌ها ابتدا در دو مرحله پیش‌آزمون در بین دو گروه کنترل و آزمایش اجرا گردید. سپس دانش‌آموزان گروه آزمایش به مدت ۲۰ روز و تحت نظارت والدین بازی رایانه‌ای ماینکرافت را بازی کردند. زمان استفاده از بازی ۲۰ روز و حداقل روزی یک ساعت در نظر گرفته شد. در پایان دوباره دو گروه، پرسشنامه‌ها را تکمیل نمودند.

پرسش‌نامه تعاملات اجتماعی

جهت سنجش تعاملات اجتماعی از پرسش‌نامه تعامل با همسالان اکبری، واعظفر و کیان ارثی (Akbari, Vaezfar, Kian Erthi, 2016) استفاده شد. این پرسش‌نامه شامل ۲۲ سؤال و از دو مؤلفه قلدری و قربانی تشکیل شده برای محاسبه روایی مقیاس تعاملات همسالان از اجرای هم‌زمان آن با پرسش‌نامه انگیزش تحصیلی هارتر، نمره انضباط، غیبت از مدرسه و پیشرفت تحصیلی استفاده شد و همبستگی بین نمره کل مقیاس تعاملات همسالان و غیبت از مدرسه مثبت معنادار، تعاملات همسالان و انگیزش تحصیلی منفی معنادار، پیشرفت تحصیلی منفی معنادار و نمره انضباط منفی معنادار بود. اعتبار مقیاس تعاملات همسالان با استفاده از روش همسانی درونی و با بهره‌گیری از ضریب آلفای کراباخ در حد مطلوب به‌دست آمده است (Akbari, Vaezfar, Kian Erthi, 2016) در پژوهش حاضر روایی این پرسش‌نامه از لحاظ محتوایی توسط چند تن از اساتید دانشگاه آزاد اسلامی قم مورد بررسی قرار گرفت؛ اشکالات برطرف شد و مورد تأیید قرار گرفت. پایایی کل پرسش‌نامه با استفاده از ضریب آلفای کراباخ ۰/۸۶۲ به دست آمد.

در پژوهش حاضر دانش‌آموزان اجباری برای شرکت در پژوهش نداشتند و اگر مایل به شرکت یا ادامه حضور در جلسات نبودند می‌توانستند جلسه ارزیابی را ادامه ندهند. در صورتی که دانش‌آموزان فرصت نمی‌یافتند تا بازی‌های رایانه‌ای ماینکرافت را در منازل طبق برنامه تعیین شده انجام دهند، فرد از پژوهش خارج می‌شد. هدف و روش اجرای آزمون‌ها در صورت درخواست دانش‌آموزان و والدین برای آنان توضیح داده می‌شد. همچنین به والدین اطمینان داده شد که از اطلاعات خصوصی شرکت‌کنندگان محافظت می‌شود و به‌هیچ‌عنوان نتایج فردی آزمون‌ها بدون اجازه و هماهنگی با آن‌ها در اختیار شخص دیگری قرار نخواهد گرفت. در صورت تمایل والدین، نتایج آزمون‌ها و شرح وضعیتی از فرزندشان برای آن‌ها تفسیر شد. لازم به ذکر است از آنجایی که بازی ماینکرافت به‌صورت گروهی، آنلاین و در ساعت مشخصی توسط دانش‌آموزان انجام شد؛ پژوهشگر نیز به‌عنوان یکی از کاربران و ناظر در بازی گروهی شرکت کرد تا بر روی نحوه انجام بازی دانش‌آموزان نظارت داشته باشد و گفتگوهای بین دانش‌آموزان را ثبت نماید.

به‌منظور بررسی فرضیه اصلی تحقیق از تحلیل کوواریانس تک‌متغیره و فرضیه‌های فرعی تحقیق از تحلیل کوواریانس چندمتغیره استفاده شد. برای انجام تحلیل کوواریانس چندمتغیره پیش‌فرض‌های نرمال بودن داده‌ها (آزمون کولموگروف - اسمیرنوف)، همگنی واریانس (آزمون لوین)، همگنی شیب‌های رگرسیونی استفاده شد.

یافته‌ها

جدول شماره ۱. مربوط به شاخص توصیفی، اطلاعات جمعیت‌شناسی گروه‌های شرکت‌کننده (آزمایش و گواه)

ویژگی			توزیع فراوانی		
جنسیت			فراوانی		
دختر			۵۰	۹	درصد فراوانی
پسر			۵۰	۹	درصد فراوانی
جمع کل			۱۰۰	۱۸	درصد فراوانی
پایه تحصیلی			فراوانی		
چهارم			۳۳/۳	۶	درصد فراوانی
پنجم			۳۳/۳	۶	درصد فراوانی
ششم			۳۳/۳	۶	درصد فراوانی
جمع کل			۹۹/۹ $\cong$ ۱۰۰	۱۸	درصد فراوانی
وضعیت حیات والدین			فراوانی		
فوت مادر			۵/۶	۱	درصد فراوانی
فوت پدر			۵/۶	۱	درصد فراوانی
هر دو در قید حیات			۸۸/۸	۱۶	درصد فراوانی
جمع کل			۱۰۰	۱۸	درصد فراوانی
تحصیلات پدر			فراوانی		
زیر دیپلم			۵۵/۶	۱۰	درصد فراوانی
دیپلم			۵/۶	۱	درصد فراوانی
فوق‌دیپلم			۰	۰	درصد فراوانی
کارشناسی			۱۶/۷	۳	درصد فراوانی
کارشناسی‌ارشد و بالاتر			۲۲/۲	۴	درصد فراوانی
جمع کل			۱۰۰	۱۸	درصد فراوانی
تحصیلات مادر			فراوانی		
زیر دیپلم			۲۲/۲	۴	درصد فراوانی
دیپلم			۳۸/۹	۷	درصد فراوانی
فوق‌دیپلم			۰	۰	درصد فراوانی
کارشناسی			۲۲/۲	۴	درصد فراوانی
کارشناسی‌ارشد و بالاتر			۱۶/۷	۳	درصد فراوانی
جمع کل			۱۰۰	۱۸	درصد فراوانی
تعداد فرزند خانواده			فراوانی		
تک‌فرزند			۱۱/۱	۲	درصد فراوانی
دو فرزند			۵۰	۹	درصد فراوانی
سه فرزند			۲۷/۸	۵	درصد فراوانی
چهار فرزند و بیشتر			۱۱/۱	۲	درصد فراوانی
جمع کل			۱۰۰	۱۸	درصد فراوانی
فرزند چندم			فراوانی		
اول			۵۰	۹	درصد فراوانی
دوم			۳۳/۳	۶	درصد فراوانی
سوم			۱۶/۷	۳	درصد فراوانی
جمع کل			۱۰۰	۱۸	درصد فراوانی

آزمایش

گواه

همان‌طور که در جدول ۱ قابل مشاهده؛ از بین دانش‌آموزان مورد مطالعه در گروه کنترل، ۹ نفر (۵۰ درصد) دختر و ۹ نفر (۵۰ درصد) پسر، ۶ نفر (۳۳/۳ درصد) در پایه تحصیلی چهارم، ۶ نفر (۳۳/۳ درصد) در پایه تحصیلی پنجم و ۶ نفر (۳۳/۳ درصد) در پایه

تحصیلی ششم مشغول به تحصیلی بودند. ۱ نفر (۵/۶ درصد) مادر خود را ازدست‌داده است، ۱ نفر (۵/۶ درصد) پدر خود را ازدست‌داده است و ۱۶ نفر (۸۸/۸ درصد) هر دو در قید حیات بوده‌اند. تحصیلات پدر ۲ نفر (۱۱/۱ درصد) زیر دیپلم، ۶ نفر (۳۳/۳ درصد) دیپلم، ۵ نفر (۲۷/۸ درصد) کارشناسی و ۵ نفر (۲۷/۸ درصد) کارشناسی ارشد بود. تحصیلات مادر ۲ نفر (۱۱/۱ درصد) زیر دیپلم، ۶ نفر (۳۳/۳ درصد) دیپلم، ۶ نفر (۳۳/۳ درصد) کارشناسی و ۴ نفر (۲۲/۲ درصد) کارشناسی ارشد و بالاتر بود. خانواده ۴ نفر (۲۲/۲ درصد) از دانش‌آموزان تک‌فرزندی، خانواده ۷ نفر (۳۸/۹ درصد) دو فرزند، خانواده ۵ نفر (۲۷/۸ درصد) سه فرزند و خانواده ۲ نفر (۱۱/۱ درصد) چهار فرزند و بیشتر بودند که ۹ نفر (۵۰ درصد) از دانش‌آموزان اولین فرزند، ۶ نفر (۳۳/۳ درصد) فرزند دوم، ۲ نفر (۱۱/۱ درصد) فرزند سوم و ۱ نفر (۵/۶ درصد) فرزند چهارم و بالاتر بودند.

از بین دانش‌آموزان مورد مطالعه در گروه آزمایش، ۹ نفر (۵۰ درصد) دختر و ۹ نفر (۵۰ درصد) پسر و ۶ نفر (۳۳/۳ درصد) در پایه تحصیلی چهارم، ۶ نفر (۳۳/۳ درصد) در پایه تحصیلی پنجم و ۶ نفر (۳۳/۳ درصد) در پایه تحصیلی ششم مشغول به تحصیلی بودند. همه ۱۸ نفر (۱۰۰ درصد) پدر و مادرشان در قید حیات بوده‌اند. تحصیلات پدر ۱۰ نفر (۵۵/۶ درصد) زیر دیپلم، ۱ نفر (۵/۶ درصد) دیپلم، ۳ نفر (۱۶/۷ درصد) کارشناسی و ۴ نفر (۲۲/۲ درصد) کارشناسی ارشد و بالاتر بودند. تحصیلات مادر ۴ نفر (۲۲/۲ درصد) زیر دیپلم، ۷ نفر (۳۸/۹ درصد) دیپلم، ۴ نفر (۲۲/۲ درصد) کارشناسی و ۳ نفر (۱۶/۷ درصد) کارشناسی ارشد و بالاتر بود. خانواده ۲ نفر (۱۱/۱ درصد) از دانش‌آموزان تک‌فرزندی، خانواده ۹ نفر (۵۰ درصد) دو فرزند، خانواده ۵ نفر (۲۷/۸ درصد) سه فرزند و خانواده ۲ نفر (۱۱/۱ درصد) چهار فرزند و بیشتر بودند. ۹ نفر (۵۰ درصد) از دانش‌آموزان اولین فرزند، ۶ نفر (۳۳/۳ درصد) فرزند دوم و ۳ نفر (۱۶/۷ درصد) فرزند سوم بودند.

از آنجاکه در پرسش‌نامه سطح معنی‌داری در آزمون کلموگروف - اسمیرنوف در مراحل پیش‌آزمون و پس‌آزمون بالاتر از $(Sig = 0/05)$ به دست آمد؛ می‌توان گفت توزیع داده‌ها نرمال بوده است. همچنین شرط تساوی واریانس‌ها بین دو گروه آزمایش و گواه در متغیر تعاملات اجتماعی برقرار بوده است $(Sig \geq 0/05)$ و در نهایت باتوجه به اینکه سطح معناداری تمامی مقادیر F به دست آمده در پرسش‌نامه بالاتر از $0/05$ است، شیب رگرسیون پیش‌آزمون و پس‌آزمون در دو گروه گواه و آزمایش تفاوت معنی‌داری نداشته است و فرض همگنی شیب‌های رگرسیون تأیید شد.

جدول ۲- شاخص‌های توصیفی مربوط به نمرات ابعاد تعاملات اجتماعی (قربانی و قلدری) دانش‌آموزان بر اساس مداخله بازی‌های رایانه‌ای در دو گروه گواه و آزمایش

	شاخص آماری متغیرها	پیش‌آزمون		پس‌آزمون
		میانگین	انحراف استاندارد	
۹۰٪	قربانی	۶/۳۳	۳/۵۵	۶/۲۲
	قلدری	۸/۶۷	۳/۶۶	۸/۶۱
۱۰٪	تعاملات اجتماعی	۱۵	۴/۶۸	۱۴/۸۳
	قربانی	۶/۷۸	۳/۲۱	۳/۲۳
۱۰٪	قلدری	۸/۷۸	۲/۵۶	۴/۵
	تعاملات اجتماعی	۱۵/۵۶	۴/۳۶	۷/۸۳

باتوجه به نتایج به دست آمده در جدول شماره ۲، میانگین مربوط به ابعاد تعاملات اجتماعی (قربانی و قلدری) دانش‌آموزان دوره دوم ابتدایی ناحیه ۴ استان قم بر اساس مداخله بازی‌های رایانه‌ای در دو مرحله (پیش‌آزمون و پس‌آزمون) در گروه گواه، با کمی تفاوت به نظر می‌رسد؛ اما میانگین مربوط به ابعاد تعاملات اجتماعی (قربانی و قلدری) دانش‌آموزان دوره دوم ابتدایی ناحیه ۴ استان قم بر اساس مداخله بازی‌های رایانه‌ای در دو مرحله (پیش‌آزمون و پس‌آزمون) در گروه آزمایش، متفاوت به نظر می‌رسد. همچنین میانگین مربوط به تعاملات اجتماعی دختر پایه پنجم ابتدایی بر اساس مداخله بازی‌های رایانه‌ای در دو مرحله (پیش‌آزمون و پس‌آزمون) در گروه گواه، با دانش‌آموزان کمی تفاوت به نظر می‌رسد؛ اما در گروه آزمایش، متفاوت به نظر می‌رسد.

جدول ۳- نتایج آزمون تحلیل کوواریانس یک راهه در متن آنکوا برای تعاملات اجتماعی در فرضیه

متغیر	منبع تغییرات	مجموع مجذورات	درجه آزادی	میانگین مجذورات	F	سطح معناداری	مجذور اتا	توان آماری
ماملات اجتماعی	قبل از آموزش	۶۴۵/۷۷۳	۱	۶۴۵/۷۷۳	۲۶۲/۳۵۷	P<۰/۰۰۱	۰/۷۶۲	۱/۰۰۰
	گروه	۵۰۹/۰۴۹	۱	۵۰۹/۰۴۹	۲۰۶/۸۱۱	P<۰/۰۰۱	۰/۸۵۸	۱/۰۰۰
	میزان خطا	۸۱/۲۲۷	۳۳	۲/۴۶۱				

طبق نتایج به دست آمده از جدول ۳ ملاحظه می‌شود با کنترل پیش‌آزمون دانش‌آموزان، گروه‌های آزمایش و گواه به صورت جداگانه در دو تحلیل کوواریانس تک متغیره، از لحاظ (تعاملات اجتماعی) تفاوت معناداری مشاهده می‌شود (تعاملات اجتماعی، $P < ۰/۰۰۱$ و $F = ۲۰۶/۸۱۱$) به عبارت دیگر، متغیر مستقل (مداخله بازی‌های رایانه‌ای) بر متغیر وابسته (تعاملات اجتماعی) دانش‌آموزان مورد مطالعه تأثیر داشته است. با در نظر گرفتن مجذور اتا برای متغیر (تعاملات اجتماعی) که به ترتیب ۰/۸۵۸ می‌باشند، می‌توان چنین نتیجه گرفت که ۸۶ درصد تغییرات مربوط به متغیر (تعاملات اجتماعی) است؛ بنابراین در نتیجه مداخله بازی‌های رایانه‌ای بر تعاملات اجتماعی اثر داشته است.

می‌توان نتیجه گرفت استفاده از بازی‌های رایانه‌ای در تعاملات اجتماعی دانش‌آموزان تأثیر دارد و فرضیه اصلی تحقیق هم مورد تأیید است.

به منظور بررسی فرضیه فرعی تحقیق و باتوجه به این که تعداد متغیر وابسته بیشتر از یک متغیر است، برای تحلیل از روش تحلیل کوواریانس چندمتغیره (مانکوا) استفاده می‌شود.

جدول ۴- نتایج تحلیل کوواریانس چند متغیری (مانکوا) مربوط به فرضیه فرعی تحقیق

شاخص‌های آماری نام آزمون	مقدار	آزمون F	سطح معناداری	مجذور اتا
آزمون اثر پیلاپی	۰/۸۶۳	۹۷/۹۷۱	$P < ۰/۰۰۱$	۰/۸۶۳
آزمون لامبدای ویلکز	۰/۱۳۷	۹۷/۹۷۱	$P < ۰/۰۰۱$	۰/۸۶۳
آزمون اثر هتلینگ	۶/۳۲۱	۹۷/۹۷۱	$P < ۰/۰۰۱$	۰/۸۶۳
آزمون بزرگ‌ترین ریشه روی	۶/۳۲۱	۹۷/۹۷۱	$P < ۰/۰۰۱$	۰/۸۶۳

همان‌طور که در جدول ۴، نشان داده شده است با کنترل پیش‌آزمون، سطوح معناداری همه آزمون‌ها بیانگر آن است که بین دو گروه آزمایش و گواه حداقل از لحاظ یکی از متغیرهای وابسته (قربانی و قلدری) تفاوت معناداری وجود دارد ($P < 0/001$ و $97/971$ $F=$). برای پی بردن به این نکته که از لحاظ کدام متغیر بین دو گروه تفاوت وجود دارد، دو تحلیل کوواریانس تک‌متغیره به‌صورت جداگانه برای تک‌تک متغیرهای وابسته (قربانی و قلدری) در متن مانکوا انجام گرفت که نتایج حاصل از آن در جدول ۵، ارائه شده است. باتوجه‌به مقدار اتا در جدول، میزان تأثیر یا تفاوت برابر با $0/86$ است؛ یعنی ۸۶ درصد تفاوت‌های فردی در نمرات پس‌آزمون مربوط به (قربانی و قلدری) در اثر مداخله بازی‌های رایانه‌ای است.

جدول ۵- نتایج آزمون تحلیل کوواریانس یک راهه در متن مانکوا

متغیر	منبع تغییرات	مجموع مجزورات	درجه آزادی	میانگین مجزورات	F	سطح معناداری	مجذور اتا	توان آماری
قربانی	قبل از آموزش	۲۷۷/۳۱۰	۱	۲۷۷/۳۱۰	۲۰۲/۶۹۳	$P < 0/001$	۰/۵۶۴	۱/۰۰۰
	گروه	۹۵/۷۵۸	۱	۹۵/۷۵۸	۶۹/۹۹۲	$P < 0/001$	۰/۶۸۶	۱/۰۰۰
	میزان خطا	۴۳/۷۸۰	۳۲	۱/۳۶۸				
قلدری	قبل از آموزش	۳۰۷/۲۱۳	۱	۳۰۷/۲۱۳	۱۸۶/۲۱۴	$P < 0/001$	۰/۷۵۴	۱/۰۰۰
	گروه	۱۶۲/۱۴۳	۱	۱۶۲/۱۴۳	۹۸/۲۸۲	$P < 0/001$	۰/۸۵۳	۱/۰۰۰
	میزان خطا	۵۲/۷۹۳	۳۲	۱/۶۵۰				

طبق نتایج به‌دست‌آمده از جدول ۵، ملاحظه می‌شود با کنترل پیش‌آزمون دانش‌آموزان، گروه‌های آزمایش و گواه از لحاظ (قربانی و قلدری) تفاوت معناداری مشاهده می‌شود (قربانی، $P < 0/001$ و $F= 69/992$) و (قلدری، $P < 0/001$ و $F= 98/282$)، به‌عبارت‌دیگر، متغیر مستقل (مداخله بازی‌های رایانه‌ای) بر متغیرهای وابسته (قربانی و قلدری) دانش‌آموزان مورد مطالعه تأثیر داشته است. با در نظر گرفتن مجذور اتا برای (قربانی و قلدری) که به ترتیب $0/686$ و $0/853$ می‌باشند، می‌توان چنین نتیجه گرفت که به ترتیب ۶۹ درصد تغییرات مربوط به متغیر قربانی و ۸۵ درصد تغییرات مربوط به متغیر قلدری است؛ بنابراین، درنتیجه مداخله بازی‌های گروهی بر متغیرهای (قربانی و قلدری) اثر داشته است؛ بنابراین استفاده از بازی‌های رایانه‌ای در ابعاد تعاملات اجتماعی (قربانی و قلدری) دانش‌آموزان تأثیر دارد و فرضیه فرعی تحقیق مورد تأیید است.

بحث و نتیجه‌گیری

هدف اصلی پژوهش حاضر نقش استفاده از بازی‌های رایانه‌ای در رشد اخلاقی و تعاملات اجتماعی دانش‌آموزان بود. جامعه آماری شامل تمامی دانش‌آموزان دوره دوم ابتدایی ناحیه ۴ استان قم در سال تحصیلی ۱۴۰۱-۱۴۰۲ بود. برای نمونه‌گیری از روش نمونه‌گیری تصادفی استفاده شد. روش نمونه‌گیری به این شکل بود که در ابتدا از میان مدارس دخترانه و پسرانه دوره دوم ابتدایی ناحیه ۴ استان قم، دو مدرسه ابتدایی دخترانه و پسرانه انتخاب شدند و ۳۶ نفر که همسان‌سازی آن‌ها از طریق معدل بود و از یک معدل برخوردار بودند و سن آن‌ها به‌عنوان متغیر کنترل بود؛ به‌عنوان گروه نمونه انتخاب شدند و به‌طور تصادفی در دو گروه آزمایش (۱۸ نفر شامل ۹ پسر و ۹ دختر) و کنترل (۱۸ نفر شامل ۹ پسر و ۹ دختر) گمارده شدند.

در راستای فرضیه اول تحقیق مبنی بر استفاده از بازی‌های رایانه‌ای در تعاملات اجتماعی دانش‌آموزان تأثیر دارد، یافته‌ها نشان داد استفاده از بازی‌های رایانه‌ای در تعاملات اجتماعی دانش‌آموزان تأثیر دارد. این یافته با نتایج نوری پورلیاوی، فردین، شیرازی، افروز و دهستانی (Nouri Por valiani et al., 2016) که نتیجه گرفتند برخی از سبک‌های بازی‌های رایانه‌ای ازجمله آنلاین گسترده تیمی، نه‌تنها باعث انزوا و گوشه‌گیری نمی‌شوند؛ بلکه زمینه‌ساز برقراری روابط اجتماعی با سایر مخاطبان این بازی‌ها می‌شوند، همچنین یافته

راشن عبد‌اللهی، رسولی‌زاده طباطبایی (Rashan Abdollahi, Rasoulizadeh, Tabatabaei, 2013) که نشان‌دهنده آن بود گرایش نوجوانان برون‌گرا به بازی‌های رایانه‌ای بیشتر از گرایش نوجوانان درون‌گرا است و بین گروه پسران نسبت به گروه دختران با سابقه بازی‌های رایانه‌ای در سازگاری آموزشی تفاوت وجود دارد، با نتایج پژوهش حاضر هماهنگ بود و نتایج پژوهش حاضر با نتایج سرگیوا، تسروا، زینووا و کونونووا (Sergeeva, Tsareva, Zinova, Konova, 2018) که دریافتند کاربران بازی‌های نقش‌آفرینی آنلاین چند نفره مهارت‌های مهم تعامل اجتماعی زیادی (مانند تلاش برای کنترل اقدامات خود و همکاری با دیگران) را نشان دادند، سنخیت داشت.

به نظر می‌رسد جنبه‌های اجتماعی بازی مهم‌ترین عامل برای بسیاری از بازی‌های گروهی آنلاین است. این بازی‌دوستی و روابط عاطفی قوی ایجاد کرده است. تعامل و مشارکت گروهی، انعطاف‌پذیری و تسلط را تشویق می‌کند و در نتیجه دوستی‌های قابل توجه و توانمندسازی شخصی را به همراه دارند. تعامل اجتماعی مثبت در بازی‌های گروهی آنلاین از اهمیت بالایی برخوردار است؛ زیرا آن‌ها به تعداد زیادی بازیکن نیاز دارند تا با هم همکاری کنند و هم‌زمان به‌عنوان یک تیم کار کنند. در بازی ماینکرافت نیز، هر بخش از بازی دارای وظایف متعددی است که به شخصیت‌های مختلف با مهارت‌های متعدد برای تکمیل یک چالش یا تلاش نیاز دارند. این فرایند به بازیکنان می‌آموزد که به یکدیگر وابسته باشند که روابط آن‌ها را تقویت می‌کند و درک خوبی از کارگروهی ارائه می‌دهد. از سوی دیگر توسعه دوستی‌های مجازی می‌تواند برای بازیکنان بسیار لذت‌بخش باشد که گاهی اوقات به دوستی‌ها و روابط واقعی تبدیل می‌شوند. بازی ماینکرافت، نیاز به فداکاری زیادی دارد؛ بنابراین بازیکنان باید برای انجام این بازی «وقت بگذارند». تماس اجتماعی با دیگر بازیکنان ویژگی مورد علاقه آن‌ها است. هنگامی که بازی با «گروه‌بندی» ترکیب می‌شود، بعضی از بازیکنان دلایل مورد علاقه برای بازی کردن را به دلایل تعاملات اجتماعی می‌دانند؛ زیرا کسانی که در این گروه‌بندی‌ها، همکاری می‌کنند، می‌توانند به راحتی ارتباط برقرار کنند، ملاقات کنند، از یکی حمایت کنند و منابع را به اشتراک بگذارند. حتی برخی بخش‌ها، دارای صفحات اصلی و اتاق‌های جلسه و گفتگو برای خارج از بازی هستند؛ لذا همه این ویژگی‌ها با هم ترکیب می‌شوند تا بازیکنان از نظر اجتماعی پر جنب‌وجوش و عمومی شوند.

از آنجایی که بازی آنلاین یک فعالیت اجتماعی است یا فعالیت اجتماعی را تسهیل می‌کند. جنبه اجتماعی شدن دنیای مجازی آنلاین به‌عنوان یک دنیای آرام دیده می‌شود، وسایل ارتباطی و محیطش را به‌عنوان مکان می‌توان دید که «همه می‌توانند نظر خود را بیان کنند» و جایی که «همه هنوز شنیده خواهند شد» این نشان می‌دهد که دنیای مجازی بازی محل برابری است همراه با تجربه اجتماعی. همچنین یکی دیگر از بهترین مزایای بازی‌های چند نفره آنلاین این است که به بازیکنان اجازه می‌دهد با دوستان خود بازی کنند و با آن‌ها ارتباط برقرار کنند تا با کمک یکدیگر با دشمنان قوی‌تر بازی مقابله کنند.

بیشتر بازی‌های چند نفره آنلاین دارای ابزارهای تعامل اجتماعی بی‌شماری هستند که بازیکنان می‌توانند از آن‌ها استفاده کنند و با علاقه بیشتری بازی و مأموریت‌های آن را انجام دهند. حتی شرکت‌های سازنده این سبک نیز مأموریت‌هایی در بازی‌های خود قرار داده‌اند که بدون تعامل و همکاری با سایر بازیکنان، قابل انجام نیستند که اغلب جوایزی بهتر از مأموریت‌های تک‌نفره برای بازیکن دارند. انجام بازی ویدئویی می‌تواند اضطراب را کاهش دهد و باعث بهبود مهارت‌های اجتماعی فرد شود. وقتی دانش‌آموزان در بازی با شخصیت‌های خیالی روبه‌رو می‌شوند، می‌توانند تعاملات اجتماعی را آزادانه تجربه کنند، افراد یاد می‌گیرند که رفتار اجتماعی خوب چگونه است، این موارد می‌تواند در دنیای واقعی مؤثر باشد؛ بنابراین شاید دانش‌آموز در تعاملات و روابط اجتماعی روزمره دچار اضطراب باشد، اما تمرین روابط و تعاملات اجتماعی در بازی‌های رایانه‌ای می‌تواند به اعتماد به نفس آن‌ها در دنیای واقعی و کسب مهارت‌های اجتماعی کمک کند؛ لذا انجام بازی‌های آنلاین و تعامل با بازیکنان واقعی در دنیای مجازی می‌تواند، روابط اجتماعی در واقعیت را بهبود ببخشد.

با این حال، نتایج پژوهش حاضر با یافته‌های مسعودنیا و پوررحیمیان (Masoud Nia , Pour Rahimian , 2016) که تأثیر بازی‌های رایانه‌ای را بر اختلالات رفتاری (سلوک، بی‌قراری و حواس‌پرتی) تأیید کردند، همخوانی نداشت. همچنین این نتایج با پژوهش کامپیت (Campit, 2018) مغایر بود؛ چراکه وی نشان داد کاربران بازی‌های رایانه‌ای نه تنها مهارت‌های اجتماعی کمتر، بلکه رفتارهای اجتماعی منفی‌تری دارند و بازی هرروزه منجر به کاهش شدیدتر مهارت‌های اجتماعی می‌شود. افزون بر این، یافته‌های حاضر با مطالعه گریتمیر (Greatmire, 2018) ناهمسو است. گریتمیر نشان داد که بازی‌های ویدئویی خشونت‌آمیز با افزایش پرخاشگری همراه است و این پرخاشگری حتی به اطرافیان و شبکه اجتماعی فرد که خودشان بازی نمی‌کنند نیز سرایت می‌کند.

در فرضیه دوم پژوهش بیان شده استفاده از بازی‌های رایانه‌ای در ابعاد تعاملات اجتماعی (قربانی و قلدری) دانش‌آموزان تأثیر منفی دارد. یافته‌ها نشان داد که استفاده از بازی‌های رایانه‌ای در ابعاد تعاملات اجتماعی (قربانی و قلدری) دانش‌آموزان تأثیر دارد. نتایج حاکی از آن است که استفاده از بازی‌های رایانه‌ای باعث افزایش تعاملات اجتماعی (کاهش قلدری و قربانی شدن) دانش‌آموزان شده است. این یافته با نتایج پژوهش‌های پورروستایی‌اردکانی، اسمعیلی گوجار، خدیری لیلوس و خدامرادی (Por Rostayi Ardakani, Esmaeili Gojar, Khodari Lilos, Khoda moradi, 2017) که دریافتند بین میزان استفاده از بازی‌های رایانه‌ای و مهارت‌های بین‌فردی رابطه وجود دارد، آشک، برادران و احمدوند (Atashak et al., 2013) که نشان دادند بازی‌های رایانه‌ای، در مؤلفه‌های همدلی، کنترل و مهارت اجتماعی تأثیر دارد، سنخیت دارد. اما این یافته با نتایج دوست دامنی (Dost , 2019) نشان داد اعتیاد به بازی‌های رایانه‌ای و ویدئویی بر پرخاشگری دانش‌آموزان و عملکرد خانواده اثر مستقیم دارد. همچنین اعتیاد به بازی‌های رایانه‌ای و ویدئویی با نقش میانجی عملکرد خانواده بر پرخاشگری دانش‌آموزان اثر غیرمستقیم دارد و نتایج کشانی (Keshani, 2022) که نشان داد بازی ویدئویی خشن باعث کاهش مهارت حل مسئله و حل مسئله اجتماعی می‌شود، سنخیت نداشت.

بنابراین، یکی از فواید بازی‌های رایانه‌ای، افزایش مهارت کارگروهی است. مثلاً وقتی در بازی‌های گروهی ماینکرافت، دانش‌آموز می‌آموزد که تصمیماتی بگیرد که به نفع تیم باشد منافع گروه را بر منافع خویش ترجیح می‌دهد، دیگر هم گروه‌های را قربانی منفعت شخصی نمی‌کند. بازی‌های آنلاین، اغلب قوانینی برای عضویت در گروه اعمال می‌کنند که شامل تمامی اعضا می‌شوند. قوانینی مانند رعایت ادب، فعال‌بودن در بازی، انجام مأموریت‌ها، کمک به سایر افراد گروه و... که بازیکنان را به نظم و همکاری در انجام بازی دعوت می‌کنند. تمامی این قوانین باعث ایجاد هدفی، اگرچه مجازی، اما درعین حال جدی برای بازیکن در ساعات انجام بازی می‌شود که تعاملات اجتماعی او را تقویت می‌کند.

از آنجایی که هدف بازی ماینکرافت نیز، ساخت و کاوش (وزنده‌ماندن) است. دانش‌آموزان می‌توانند به صورت فردی یا گروهی نیز برای این چالش‌ها تلاش نمایند. این بازی می‌تواند اصول مهارت‌های کارگروهی، حل مشکلات و مدیریت پروژه را به کودکان بیاموزد و محیط فوق‌العاده‌ای را برای پرورش خلاقیت و تفکر «خارج از چارچوب» ارائه دهد. بازی گروهی ماینکرافت، دانش‌آموزان را تشویق می‌کند تا کارگروهی را بیاموزد. دانش‌آموز در این بازی‌ها یاد می‌گیرد که به توصیه‌های هم‌تیمی‌های خود گوش دهد، با تأیید گروه تصمیم‌گیری کند، به نظرات دیگران احترام بگذارد و وظایف را باتوجه به مهارت‌ها تقسیم کند؛ لذا به نظر می‌رسد انجام این سلسله دستورات باعث می‌شود که دانش‌آموزان از قلدری‌کردن و زورگویی دست کشند.

این پژوهش دارای محدودیت‌هایی است که از جمله آن‌ها می‌توان بدین موارد اشاره کرد: در گروه نمونه دانش‌آموزان دوره دوم ابتدایی ناحیه ۴ استان قم انجام شده است؛ لذا تعمیم نتایج به دانش‌آموزان مقاطع تحصیلی دیگر به دلیل تفاوت‌هایی که بازی‌های رایانه‌ای ممکن است در سنین مختلف داشته باشند، امکان‌پذیر نیست. در پژوهش حاضر از بازی ماینکرافت جهت انجام پژوهش

استفاده شد؛ لذا از تعمیم نتایج به اثربخشی سایر بازی‌های رایانه‌ای بر روی دانش‌آموزان باید جانب احتیاط را رعایت نمود. استفاده از ابزار خود گزارشی نیز جزء محدودیت‌های پژوهش است؛ زیرا امکان سوگیری در پاسخ را فراهم می‌کند. با توجه اینکه پژوهشگر توانست محدودیت‌های سن و معدل را تحت کنترل قرار دهد لیکن وضعیت حیات والدین دانش‌آموزان و وضعیت زندگی والدین دانش‌آموزان، شروع زمان بازی، مدیریت و هماهنگ کردن دانش‌آموزان جهت انجام بازی‌های گروهی ماینکرافت به‌صورت هم‌زمان از محدودیت‌های خارج از کنترل پژوهشگر بود.

پیشنهاد می‌گردد در مطالعات آتی به طور هم‌زمان از چند روش آزمون دیگر نظیر مصاحبه بالینی، آزمون عملی و استفاده از جمعیت‌ها و سنین مختلف جهت تکمیل اطلاعات استفاده شود.

پیشنهاد می‌شود در مطالعات آتی دوره پیگیری نیز انجام شود تا نتایج تعمیم‌پذیری بیشتری داشته باشد.

باتوجه به نتایج پژوهش پیشنهاد می‌شود مشاوران مدارس، کارگاه‌هایی را برای دانش‌آموزان برگزار نمایند و در آن‌ها در مورد مدیریت زمان استفاده از بازی‌ها و معرفی بازی‌های جدید و مناسب سن دانش‌آموزان با دانش‌آموزان گفتگو نمایند. جهت پایین آوردن اثرات منفی استفاده بیش از حد در بعضی از بازی‌های رایانه‌ای و ابتلا به مشکلات اجتماعی دانش‌آموزان دبستانی پیشنهاد می‌شود جلسات آموزش خانواده در مدارس جهت آشنایی والدین با فواید و مضرات استفاده از بازی‌های رایانه‌ای برگزار شود تا نظارت بیشتری از سوی والدین بر فرزندان‌شان در زمینه میزان استفاده از بازی‌های رایانه‌ای انجام پذیرد.

باتوجه به یافته‌های این پژوهش، پیشنهاد می‌شود تا مسئولین آموزشی، بازی‌های آموزشی رایانه‌ای بیشتری در همه سطوح مطابق با استانداردهای آموزشی تولید نمایند و در اختیار مدارس قرار دهند تا دانش‌آموزان از مزایای این بازی‌ها بهره‌مند شوند.

References

- Akbari Balotabangan, A., Vaezfar, S. S., Kian Erthi, F. (2016). Psychometric properties of the Peer Interaction Scale (Case study: Elementary schools in Semnan). *Quarterly Journal of Educational Measurement, Evaluation Studies*, 6(16), 89-116 (in Persian)
- Atashak, M., Baradaran, B., Ahmadvand, M. A. (2013). The effect of educational computer games on social skills, academic achievement of students. *Educational Technology*, 7(4), 297-305. (in Persian)
- Boslicki, S. (2021). Computer games, violence. *Communication Research*, 15(54), 120-121. (in Persian)
- Campit, J. B. (2018). Differences on the level of social skills between freshman computer gamers, non-gamers. *Asia Pacific Journal of Multidisciplinary Research*, 3(1), 65-72
- Dost Damani, O. (2019). The mediating role of family functioning in relation to computer, video game addiction, aggression among high school students in Zahedan District 2 [Master's thesis, University of Sistan, Baluchestan]. (in Persian)
- Efti, M. (2015). The effect of computer games on social behavior. National Conference on Primary Education, Torbat Heydariyeh. (in Persian)
- Ghaderizadeh, F., AliNejad, N. (2019). The positive role of computer games in the development, psychological well-being, executive functions of children, adolescents. *Rooyesh Ravanshani*, 9 (11), 139-148 (in Persian)
- Greatmire, T. (2018). The spreading impact of playing violent video games on aggression. *Computers in Human Behavior*, 80, 216-219.
- Keshani, M. R. (2022). Investigating the effect of violent video games on students' problem-solving ability [Master's thesis, Salehan Institute of Higher Education. (in Persian)
- Mohebbi, N., Habibi, H., Asghari, M. (2022). The harm assessment of computer games in academic failure, mental health of students. Conference: Congress of the Iranian Psychological Association. (in Persian)
- Masoud Nia, E., Pour Rahimian, E. (2016). The effect of computer games on the occurrence of behavioral disorders in male elementary school students. *Applied Sociology*, 27(3), 110-117. (in Persian)
- Nouri Pour valiani, R., Fardin, M. A., Shirazi, M., Afroz, G. A., Dehestani, M. (2016). Comparing the desire to communicate in adolescents interested in different styles of computer games. *Quarterly Journal of Information, Communication Technology in Educational Sciences*, 4(6), 75-90 (in Persian)
- Pour Rostayi Ardakani, Saeed; Saleh, Esmaeili Gojar; Khodari Lilos, L., Khoda moradi, H. (2017). Investigating the relationship between the abuse of multi-user computer games, interpersonal skills, Digital Games Research Conference; Trends, Technologies, Applications, Tehran, National Computer Games Foundation. Iran University of Science, Technology. (in Persian)

- Rashan Abdollahi, M., Rasoulizadeh Tabatabaei, K. (2013). The effect of computer games on personality traits , adjustment of adolescents. *Women's Police*, 7(18), 80–84. (in Persian)
- Rabiei, Mohammad; Ghorbani, Maryam. (2015). Investigating the impact of computer games on family relationships , children, First National Conference on Computer Games: Opportunities , Challenges, University of Isfahan, 1-6. (in Persian)
- Sergeeva, O., Tsareva, A., Zinova, N., Kononova, O. (2018). Social Skills Amongst MMORPG-Gamers: Empirical Study. *In SHS Web of Conferences* (Vol. 50, p. 01008). EDP Sciences.
- Shaker Ardakani, H. (2019). Investigating the relationship between social health , social interaction with self-esteem in high school students in Ardakan city [Master's thesis, Shahid Bahonar University of Ardakan]. (in Persian)
- Shavardi, Tahmineh; Shavardi, Shahrzad. (2009). A study of the opinions of children, adolescents and mothers towards the social aspects of computer games. *Quarterly Journal of Cultural Research*, 2(3), 47-76
- Waite, L.J. (1988) , Does marriage matter, *Demography*, 32: 483-507.
- Wright, J. C., Sedlock, T., West, J., Saulpaugh, K., Hopkins, M. (2016). Located in the thin of it: Young children's use of thin moral concepts. *Journal of Moral Education*, 45(3), 308-323.
- Zare, H., Jahanara, A. (2013). The impact of computers on how adolescents process information. *Thought , Child*, 1 (3), 27-49. (in Persian)

