



University of Qom
Faculty of Literature and Humanities

Computer Games and Students' Social Interactions (Case Study of Elementary School Students in District 4 of Qom Province)

Akram Abyar^{id} Mahdi Mohammadi^{id}

1. Master's degree in Elementary Education, Islamic Azad University, Qom Branch, Qom, Iran .akramabyar@gmail.com
2. Associate Professor, Department of Information Science and Epistemology, University of Qom, Qom, Iran .
mahdi.mohammadi203@gmail.com

Article Info	ABSTRACT
Article type: Research Article Article history: Received 2025-03-24 Received in revised form 2025-05-26 Accepted 2025-08-10 Published online 2025 Keywords: Computer games, social interactions, students	The aim of the present study was to determine the effect of computer games on students' social interactions. The study was a quasi-experimental study with a pre-test and post-test design with a control group, and 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 1401-1402, from which 36 people were selected by simple random sampling and randomly placed in two experimental groups (18 people, including 9 boys and 9 girls) and control (18 people, including 9 boys and 9 girls). In the pre-test and post-test stages, students responded to the Peer Interaction Questionnaire by Akbari 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 Qom Islamic Azad University. The Minecraft game was also played in groups, online, and at a specific time by students for 20 days. The analysis of covariance method and 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 and bullying). Considering the research findings, it is suggested that schools pay attention to computer role-playing games in students' social interactions.
How To Cite: Abyar, A. & Mohammadi, M. (2025). Computer Games and Students' Social Interactions(Case Study of Elementary School Students in District 4 of Qom Province), <i>Research in Instructional Methods</i>, 3 (3), ...-.... 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 and interaction with other members of society requires a sense of security and trust (Mohabi, Fasaei, Aghaei, 1401); because to the extent that a person can establish effective and constructive communication with others in their social interactions, they have increased their success rate to the same extent. According to Weitzman (1998), these people have the characteristics of employment, acceptance of responsibility, foresight, moderation and moderation, hope and optimism, good-naturedness, easy-goingness and avoidance of unnecessary strictness (Bosliki, 1400); therefore, considering that humans are social beings; they always try to acquire skills to facilitate their relationships with others (Shaker, 2010).

Research findings

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

Conclusion

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 Pourliavoli, Fardin, Shirazi, Afrooz, and Dehestani (2016), who concluded that some styles of computer games, including online multiplayer games, not only do not cause isolation and withdrawal; Rather, they pave the way for establishing social relationships with other audiences of these games. Also, the findings of Rashan Abdollahi and Rasoulizadeh Tabatabaei (2013) which indicated that the tendency of extroverted adolescents to play computer games is greater than that of introverted adolescents and that there is a difference in educational adaptation between the group of boys and the group of girls with a history of playing computer games were consistent with the results of the present study. The results of the present study were consistent with the results of Sergeeva, Tsareva, Zinova, and 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 and cooperating with others).

Resources

Akbari Balotabangan, Afzal; Vaezfar, Seyed Saeed and Kian-Arsi, Farahnaz. (2016). Psychometric properties of the Peer Interaction Scale (Case study: Elementary schools in Semnan). Quarterly Journal of Educational Measurement and Evaluation Studies, 6(16), 89-116 (in persian)

Ateshk, Mohammad; Baradaran, Badr-ol-Malook; Ahmadvand, Mohammad-Ali. (2013). The effect of educational computer games on social skills and academic achievement of students. Educational Technology, 7(4), 297-305. (in persian)

Azari, Saeed. (2008). Computer games and violence. *Communication Research*, 15(54), 120–121. (in persian)

Campit, J. B. (2015). Differences on the Level of Social Skills between Freshman Computer Gamers and Non-Gamers. *Asia Pacific Journal of Multidisciplinary Research*, 3(1), 65-72

Doost Damani, Obaidah. (2019). The mediating role of family functioning in relation to computer and video game addiction and aggression among high school students in Zahedan District Master's thesis, University of Sistan and Baluchestan, Faculty of Educational Sciences and Psychology (in persian)

Efti, Mohsen. (2015). The effect of computer games on social behavior. National Conference on Primary Education, Torbat Heydariyeh (in persian)

Ghaderi, Farzad; Alainejad, Neda. (2019). The positive role of computer games in the development, psychological well-being and executive functions of children and adolescents. *Rooyesh Ravanshani*, 9 (11): 139-148 (in persian)

Greitemeyer, T. (2018). The spreading impact of playing violent video games on aggression. *Computers in Human Behavior*, 80: 216-219.

Keshani, Mohammad Reza. (2014). Investigating the effect of violent video games on students' problem-solving ability. Master's thesis, Salehan Institute of Higher Education, Department of Electrical and Computer (in persian)

Masoudnia, Ebrahim; Pourrahimi, Elahe. (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)

Mohab, Naimeh; Habibi, Hamdollah; Esghari, Maryam. (2012). The harm assessment of computer games in academic failure and mental health of students. Conference: Congress of the Iranian Psychological Association (in persian)

Nouripour Liavoli, Roghieh; Fardin, Mohammad Ali; Shirazi, Mahmoud; Afrooz, Gholam Ali and Dehestani, Madi. (2016). Comparing the desire to communicate in adolescents interested in different styles of computer games. *Quarterly Journal of Information and Communication Technology in Educational Sciences*, 4(6), 75-90 (in persian)

Pourakbari Abarqoi, Mohammad-Jafar. (2016). Comparison of personality traits and social interactions of elementary school children (9-10 years old) addicted to the Internet and normal children in elementary schools in Tehran's 5th district, Master's thesis in elementary education, Allameh Tabatabaei University, Faculty of Psychology and Educational Sciences (in persian)

Pouroostee Ardakani, Saeed; Saleh, Esmaili Gojar; Khodari-Leilos, Leila and Khodameradi, Hojjatollah. (2017). Investigating the relationship between the abuse of multi-user computer games and interpersonal skills, Digital Games Research Conference; Trends, Technologies and Applications, Tehran, National Computer Games Foundation, Iran University of Science and Technology. (in persian)

Rabiei, Mohammad; Ghorbani, Maryam. (2015). Investigating the impact of computer games on family relationships and children, First National Conference on Computer Games: Opportunities and Challenges, University of Isfahan, 1-6. (in persian)

Sergeyeva, O., Tsareva, A., Zinoveva, N., & Kononova, O. (2018). Social Skills Amongst MMORPG-Gamers: Empirical Study. In *SHS Web of Conferences* (Vol. 50, p. 01008). EDP Sciences.

Shaker Ardakani, Hamideh. (2019). Investigating the relationship between social health and social interaction with self-esteem in high school students in Ardakan city, Master's thesis in Educational Sciences, Curriculum Planning, Shahid Bahonar University of Ardakan (in persian)

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, Hossein; Jahanara, Abdolrahim. (2013). The impact of computers on how adolescents process information, *Thought and Child*, 1 (3), 27-49 (in persian)

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

اکرم آب یار  مهدی محمدی 

۱. دانش آموخته کارشناسی ارشد آموزش ابتدایی دانشگاه آزاد اسلامی واحد قم، قم، ایران akramabyar@gmail.com

۲. دانشیار گروه علم اطلاعات و دانش شناسی دانشگاه قم، قم، ایران 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 اکبری و همکاران (۱۳۹۵) 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: ۱۴۰۴/۰۵/۱۹ تاریخ انتشار: ۱۴۰۴	
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 (۳)، ...-... https://doi.org/10.22091/JRIM.2025.12630.1251	
© نویسنده گان.	ناشر: دانشگاه قم
DOI: https://doi.org/10.22091/JRIM.2025.12630.1251	

^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, Fasai, Aghaei, 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 (Weitzmann, ۱۹۹۸) 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, 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, Vaezfar and Kian Erthi, 2016). درک کودکان از قواعد و هنجارهای اخلاقی از طریق تعاملات اجتماعی - فرهنگی، مذاکرات روزمره با والدین، اعضای خانواده و همسالان تسهیل می‌شود (Wright, ۲۰۱۶^۱). 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 and Alae-Nejad, 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 and Jahanara, 2013). تأثیرگذاری بالای آن‌ها بر مخاطب، این بازی‌ها را به ابزاری باقابلیت بسیار زیاد بر آموزش، آگهی، 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 به‌جای 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 and Ghorbani, 2015). دراین‌بین، 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 and Ghorbani, 2015). دراین‌بین، برخی از پژوهش‌ها 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

^۱. Wright, Sedlock, West, Saulpaugh & Hopkins.

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، خدردی لیلوس و خدامرادی (Pour Roaste Ardakani, Esmaeili Gojar, Khodari Lilos and Khodamraadi, 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 Pourliavoli, Fardin, Shirazi, Afroz, and Dehestani, 2016) نشان دادند برخی از سبک‌های بازی‌های رایانه‌ای از جمله آنالاین 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, Tsareva, Zinova and Kononova (2018) نشان داد کاربران بازی‌های نقش‌آفرینی آنالاین چند نفره مهارت‌های مهم تعامل اجتماعی زیادی (مانند تلاش برای کنترل اقدامات خود و همکاری با دیگران) را نشان دادند. پژوهش گریتمیر (۲۰۱۸) Greatmire 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 کامپیتیت Competition (2015) نشان داد بازی‌کنندگان بازی‌های رایانه‌ای نه تنها مهارت‌های اجتماعی کمتری داشتند؛ بلکه رفتارهای اجتماعی منفی‌تری نیز داشتند. همچنین افرادی که هر روزه بازی‌های رایانه‌ای انجام می‌دادند در مقایسه با افرادی که هفته‌ای یک‌بار بازی می‌کردند، از مهارت‌های اجتماعی پایین‌تری برخوردار بودند. یافته‌های آتشک، برادران و احمدوند (Atashak, Brothers and Ahmadvand (2013) نشان داد بازی‌های رایانه‌ای، در مؤلفه‌های همدلی، کنترل و مهارت اجتماعی تأثیر دارد. راشن عبدالمهی، 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 (Moheb, Habibi and Asghari (2012) نشان داد بازی‌های رایانه‌ای بر رفتار اجتماعی نحوه برخورد و تعامل با دیگران و شخصیت فردی دانش‌آموزان تأثیرگذار است.

به‌طور کلی 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 and 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 مسأله 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 را نیز بیان می‌کنیم:
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 and 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 کرانباخ در حد مطلوب به‌دست آمده است (Akbari, Vaezfar and Kian-Arthi, 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 تایید قرار گرفت. پایایی کل پرسش‌نامه با استفاده از ضریب آلفای کرانباخ 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.

به منظور 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 مبط به شاخص توصیفی، اطلاعات جمعیت‌شناسی گروه‌های شرکت‌کننده (آزمایش و گوا)

ویژگی	توزیع فراوانی		ویژگی	توزیع فراوانی	
	جنسیت	فراوانی	درصد فراوانی	جنسیت	فراوانی
دختر	۹	۵۰	دختر	۹	۵۰
پسر	۹	۵۰	پسر	۹	۵۰
جمع کل	۱۸	۱۰۰	جمع کل	۱۸	۱۰۰
پایه تحصیلی	فراوانی	درصد فراوانی	پایه تحصیلی	فراوانی	درصد فراوانی
چهارم	۶	۳۳/۳	چهارم	۶	۳۳/۳
پنجم	۶	۳۳/۳	پنجم	۶	۳۳/۳
ششم	۶	۳۳/۳	ششم	۶	۳۳/۳
جمع کل	۱۸	۱۰۰	جمع کل	۱۸	۱۰۰
وضعیت حیات والدین	فراوانی	درصد فراوانی	وضعیت حیات والدین	فراوانی	درصد فراوانی
هر دو در قید حیات	۱۸	۱۰۰	هر دو در قید حیات	۱۸	۱۰۰
تحصیلات پدر	فراوانی	درصد فراوانی	تحصیلات پدر	فراوانی	درصد فراوانی
زیر دیپلم	۱۰	۵۵/۶	زیر دیپلم	۱۰	۵۵/۶
دیپلم	۱	۵/۶	دیپلم	۱	۵/۶
فوق دیپلم	۰	۰	فوق دیپلم	۰	۰
کارشناسی	۳	۱۶/۷	کارشناسی	۳	۱۶/۷
کارشناسی ارشد و بالاتر	۴	۲۲/۲	کارشناسی ارشد و بالاتر	۴	۲۲/۲

۱۰۰	۱۸	جمع کل	فوق دیپلم	۰	۰
درصد	فراوانی	تحصیلات مادر	کارشناسی	۲۷/۸	۵
۲۲/۲	۴	زیر دیپلم	کارشناسی ارشد و بالاتر	۲۷/۸	۵
۳۸/۹	۷	دیپلم	جمع کل	۱۰۰	۱۸
۰	۰	فوق دیپلم	تحصیلات مادر	درصد	فراوانی
۲۲/۲	۴	کارشناسی	زیر دیپلم	۱۱/۱	۲
۱۶/۷	۳	کارشناسی ارشد و بالاتر	دیپلم	۳۳/۳	۶
۱۰۰	۱۸	جمع کل	فوق دیپلم	۰	۰
درصد	فراوانی	تعداد فرزند خانواده	کارشناسی	۳۳/۳	۶
۱۱/۱	۲	تک فرزند	کارشناسی ارشد و بالاتر	۲۲/۲	۴
۵۰	۹	دو فرزند	جمع کل	۱۰۰	۱۸
۲۷/۸	۵	سه فرزند	تعداد فرزند خانواده	درصد	فراوانی
۱۱/۱	۲	چهار فرزند و بیشتر	تک فرزند	۲۲/۲	۴
۱۰۰	۱۸	جمع کل	دو فرزند	۳۸/۹	۷
درصد	فراوانی	فرزند چندم	سه فرزند	۲۷/۸	۵
۵۰	۹	اول	چهار فرزند و بیشتر	۱۱/۱	۲
۳۳/۳	۶	دوم	جمع کل	۱۰۰	۱۸
۱۶/۷	۳	سوم	فرزند چندم	درصد	فراوانی
۱۰۰	۱۸	جمع کل	اول	۵۰	۹
			دوم	۳۳/۳	۶
			سوم	۱۱/۱	۲
			چهارم و بالاتر	۵/۶	۱
			جمع کل	۱۰۰	۱۸

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 $0/05$ ($\text{Sig} =$ 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 ($\text{sig} \geq 0/05$) 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
قربانی	میانگین	۶/۳۳
	انحراف استاندارد	۳/۵۵
قلدری	میانگین	۸/۶۷
	انحراف استاندارد	۳/۶۶
تعاملات اجتماعی	میانگین	۱۵
	انحراف استاندارد	۴/۶۸
قربانی	میانگین	۶/۷۸
	انحراف استاندارد	۳/۲۱
قلدری	میانگین	۸/۷۸
	انحراف استاندارد	۲/۵۶
تعاملات اجتماعی	میانگین	۱۵/۵۶

شاخص آماری متغیرها	پیش‌آزمون	پس‌آزمون
انحراف استاندارد	۴/۳۶	۴/۷۶

باتوجه به نتایج به‌دست‌آمده 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	توان آماری	مجذور اتا
تعاملات اجتماعی	قبل از آموزش	۶۴۵/۷۷۳	۱	۶۴۵/۷۷۳	۲۶۲/۳۵۷	$P < ۰/۰۰۱$	۱/۰۰۰	۰/۷۶۲
گروه		۵۰۹/۰۴۹	۱	۵۰۹/۰۴۹	۲۰۶/۸۱۱	$P < ۰/۰۰۱$	۱/۰۰۰	۰/۸۵۸
میزان خطا		۸۱/۲۲۷	۳۳	۲/۴۶۱				

طبق نتایج به‌دست‌آمده از جدول ۳، ملاحظه می‌شود با کنترل پیش‌آزمون دانش‌آموزان، گروه‌های آزمایش و گواه به‌صورت جداگانه در دو تحلیل کوواریانس تک‌متغیره، از لحاظ (تعاملات اجتماعی) تفاوت معناداری مشاهده می‌شود (تعاملات اجتماعی، $P < ۰/۰۰۱$ و $F = ۲۰۶/۸۱۱$) به‌عبارت 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.

به‌منظور 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	F آزمون	سطح معناداری	مجذور اتا
آزمون اثر پیلاپی	۰/۸۶۳	۹۷/۹۷۱	$P < ۰/۰۰۱$	۰/۸۶۳
آزمون لامیدای 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 ($P < ۰/۰۰۱$ و $F = ۹۷/۹۷۱$). 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 ۳، ارائه شده است. باتوجه‌به مقدار اتا در جدول، میزان تأثیر یا تفاوت برابر با ۰/۸۶ 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	$P < ۰/۰۰۱$	۰/۵۶۴	۱/۰۰۰
	گروه	۹۵/۷۵۸	۱	۹۵/۷۵۸	۶۹/۹۹۲	$P < ۰/۰۰۱$	۰/۶۸۶	۱/۰۰۰
	میزان خطا	۴۳/۷۸۰	۳۲	۱/۳۶۸				
قلدری	قبل از آموزش	۳۰۷/۲۱۳	۱	۳۰۷/۲۱۳	۱۸۶/۲۱۴	$P < ۰/۰۰۱$	۰/۷۵۴	۱/۰۰۰
	گروه	۱۶۲/۱۴۳	۱	۱۶۲/۱۴۳	۹۸/۲۸۲	$P < ۰/۰۰۱$	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، $P < ۰/۰۰۱$ و $F = ۲۰۲/۶۹۳$) و (قلدری، $P < ۰/۰۰۱$ و $F = ۹۸/۲۸۲$). 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 ۰/۶۸۶ و ۰/۸۵۳ 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، در نتیجه 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 به عنوان متغیر کنترل بود؛ به عنوان گروه نمونه انتخاب شدند و به طور 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 فرضیه‌ی 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 پورلیاولی، فردین، شیرازی، افروز و دهستانی ((Nouri Pourliavoli, Fardin, Shirazi, Afrooz, and Dehestani, 2016)) که نتیجه گرفتند 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، همچنین یافته راشن عبدالهی، رسولی‌زاده طباطبایی (Rashan Abdollahi, Rasoulizadeh, 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, and Kononova, 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 آنلاینی 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 آنلاینی از اهمیت بالایی برخوردار است؛ زیرا آن‌ها به تعداد زیادی بازیکن نیاز دارند تا با هم همکاری کنند و هم‌زمان به عنوان 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 جنب و جوش و عمومی شوند.

از آنجایی که بازی آنلاین یک فعالیت اجتماعی است یا فعالیت اجتماعی را تسهیل می‌کند. جنبه اجتماعی شدن دنیای مجازی آنلاین به عنوان یک دنیای آرام دیده می‌شود، وسایل ارتباطی و محیطش را به عنوان 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 اعتمادبه‌نفس 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.

اما نتایج پژوهش حاضر با یافته‌های مسعودنیا و پوررحیمیان (Masoud Nia, Pour Rahimian, 2016) تأثیر بازی‌های رایانه‌ای را بر اختلال رفتاری (اختلال سلوک، بی‌قراری و حواس‌پرتی) نشان دادند، کامپیت (۲۰۱۵) Competition که 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 و گریتمیر (۲۰۱۸) که 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، همخوانی نداشت. در عدم سنخیت نتایج این یافته‌ها با نتایج پژوهش حاضر می‌توان گفت در پژوهش حاضر از بازی رایانه‌ای ماینکرافت به‌صورت آنلاین و گروهی استفاده شده است که در این بازی جنبه‌های چالش برانگیز و هیجان‌انگیز نقش‌آفرینی آنلاین، سطح تعامل با دیگر بازیکنان، فرصتی برای ملاقات با بازیکنان و شرکت‌کنندگان جدید و افزایش تعاملات اجتماعی آن‌ها فراهم کرده بود.

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 پور روستایی اردکانی، اسمعیلی گوجار، خدیری لیلوس و خدامرادی (۲۰۱۷) Pour Roaste Ardakani, Esmaeili Gojar, Khodari Lilos and Khodamraadi که دریافتند بین میزان استفاده از بازی‌های رایانه‌ای و مهارت‌های بین‌فردی رابطه وجود دارد، آتشک، برادران و احمدوند (۲۰۱۳) Atashak, Brothers and Ahmadvand که نشان داد بازی‌های رایانه‌ای، در مؤلفه‌های همدلی، کنترل و مهارت اجتماعی تأثیر دارد، سنخیت دارد. اما این یافته با نتایج دوست دامنی (۲۰۱۹) Dost Damani که 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 کشانی (۲۰۲۲) Keshani 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 بگیرید 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 (وزنده ماندن) 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 قلدری کردن و زورگویی دست کشند.

این پژوهش دارای محدودیت‌هایی است که از جمله آن‌ها می‌توان به موارد زیر 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 به صورت 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 از 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.

منابع

- Campit, J. B. (2015). Differences on the Level of Social Skills between Freshman Computer Gamers and Non-Gamers. *Asia Pacific Journal of Multidisciplinary Research*, 3(1), 65-72
- Greitemeyer, T. (2018). The spreading impact of playing violent video games on aggression. *Computers in Human Behavior*, 80: 216-219.
- Sergeyeva, O., Tsareva, A., Zinoveva, N., & Kononova, O. (2018). Social Skills Amongst MMORPG-Gamers: Empirical Study. In *SHS Web of Conferences* (Vol. 50, p. 01008). EDP Sciences.
- 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.

- Akbari Balotabangan, Afzal; Vaezfar, Seyed Saeed and Kian-Arsi, Farahnaz. (2016). Psychometric properties of the Peer Interaction Scale (Case study: Elementary schools in Semnan). *Quarterly Journal of Educational Measurement and Evaluation Studies*, 6(16), 89-116 (in persian)
- Ateshk, Mohammad; Baradaran, Badr-ol-Malook; Ahmadvand, Mohammad-Ali. (2013). The effect of educational computer games on social skills and academic achievement of students. *Educational Technology*, 7(4), 297-305. (in persian)
- Azari, Saeed. (2008). Computer games and violence. *Communication Research*, 15(54), 120-121. (in persian)
- Pourakbari Abarqoi, Mohammad-Jafar. (2016). Comparison of personality traits and social interactions of elementary school children (9-10 years old) addicted to the Internet and normal children in elementary schools in Tehran's 5th district, Master's thesis in elementary education, Allameh Tabatabaei University, Faculty of Psychology and Educational Sciences (in persian)
- Pour Roastee Ardakani, Saeed; Saleh, Esmaeili Gojar; Khodari-Leilos, Leila and Khodameradi, Hojjatollah. (2017). Investigating the relationship between the abuse of multi-user computer games and interpersonal skills, *Digital Games Research Conference; Trends, Technologies and Applications*, Tehran, National Computer Games Foundation. Iran University of Science and Technology. (in persian)
- Doost Damani, Obaidah. (2019). The mediating role of family functioning in relation to computer and video game addiction and aggression among high school students in Zahedan District 2. Master's thesis, University of Sistan and Baluchestan, Faculty of Educational Sciences and Psychology (in persian)
- Rashen Abdollahi, Maryam; Rasoulizadeh Tabatabaei, Kazem. (2013). The effect of computer games on personality traits and 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 and children, *First National Conference on Computer Games: Opportunities and Challenges*, University of Isfahan, 1-6. (in persian)
- Zare, Hossein; Jahanara, Abdolrahim. (2013). The impact of computers on how adolescents process information, *Thought and Child*, 1 (3), 27-49 (in persian)
- Shaker Ardakani, Hamideh. (2019). Investigating the relationship between social health and social interaction with self-esteem in high school students in Ardakan city, Master's thesis in Educational Sciences, Curriculum Planning, Shahid Bahonar University of Ardakan (in persian)
- Efti, Mohsen. (2015). The effect of computer games on social behavior. *National Conference on Primary Education*, Torbat Heydariyeh (in persian)
- Ghaderi, Farzad; Alainejad, Neda. (2019). The positive role of computer games in the development, psychological well-being and executive functions of children and adolescents. *Rooyesh Ravanshani*, 9 (11): 139-148 (in persian)
- Keshani, Mohammad Reza. (2014). Investigating the effect of violent video games on students' problem-solving ability. Master's thesis, Salehan Institute of Higher Education, Department of Electrical and Computer (in persian)
- Mohab, Naimeh; Habibi, Hamdollah; Esghari, Maryam. (2012). The harm assessment of computer games in academic failure and mental health of students. *Conference: Congress of the Iranian Psychological Association* (in persian)
- Masoudnia, Ebrahim; Pourrahimi, Elahe. (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)
- Nouripour Liavoli, Roghieh; Fardin, Mohammad Ali; Shirazi, Mahmoud; Afrooz, Gholam Ali and Dehestani, Madi. (2016). Comparing the desire to communicate in adolescents interested in different styles of computer games. *Quarterly Journal of Information and Communication Technology in Educational Sciences*, 4(6), 75-90 (in persian)

آماده به انتشار