



نقش استفاده از بازی های رایانه ای بر رشد اخلاقی کودکان و نوجوانان

مهدی محمدی *

اکرم آبیاری **

چکیده

هدف پژوهش حاضر؛ تعیین نقش استفاده از بازی های رایانه ای بر رشد اخلاقی دانش آموزان است. پژوهش از نوع شبه 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 می دهند که و از بین آن ها ۳۶ نفر به صورت نمونه گیری تصادفی ساده انتخاب و در دو گروه آزمایش (۱۸ نفر شامل ۹ پسر و ۹ دختر) و کنترل (۱۸ نفر شامل ۹ پسر و ۹ دختر) قرار گرفتند. گروه نمونه در مرحله پیش آزمون و پس آزمون به پرسش نامه های رشد اخلاقی Manavipour (2021) پاسخ دادند. 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 رشد اخلاقی دانش آموزان تأثیر داشت ($P < 0/001$). استفاده از بازی های رایانه ای در ابعاد رشد اخلاقی (اخلاق اجتماعی، اخلاق پس عرفی، اخلاق عرفی و اخلاق پیش عرفی) دانش آموزان تأثیر داشت ($P < 0/001$) با توجه به یافته های پژوهش پیشنهاد می شود در مدارس به نقش بازی های رایانه ای در رشد اخلاقی کودکان توجه شود.

کلیدواژه ها: بازی های رایانه ای، رشد اخلاقی، کودکان و نوجوانان، ماینکرافت، اخلاق عرفی، پیش عرفی،

پس عرفی

* دانشیار گروه علم اطلاعات و دانش شناسی دانشگاه قم، قم، ایران mahdi.mohammadi203@gmail.com

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

نویسنده مسؤول یا طرف مکاتبه: مهدی محمدی mahdi.mohammadi203@gmail.com

مقدمه

بدون شک جهان معاصر نسبت به دو دهه پیش تفاوت‌هایی کیفی دارد، زیرا با پیشرفت تکنولوژی، رایانه‌ها وارد همه قسمت‌های زندگی مردم شامل کار، مطالعه، اوقات فراغت و فعالیت‌های اجتماعی آن‌ها شده است. در بررسی تأثیر استفاده از رایانه، به طور عمده، دو کاربرد عمومی آن، شامل بازی‌های رایانه‌ای و اینترنت مورد توجه قرار می‌گیرد. تولید روزافزون بازی‌های رایانه‌ای به یکی از سودآورترین عرصه‌ها تبدیل شده است. بازی‌های رایانه‌ای با این میزان نفوذ به بازار که فراتر از رابطه ساده کودکان است، اینک بخشی از فرهنگ کودکان و نوجوانان سراسر جهان شده و از آنجایی که یکی از مهم‌ترین شیوه‌های یادگیری در کودکان یادگیری مشاهده‌ای و سرمشق‌گیری از دیگران است. بازی‌های رایانه‌ای با ارائه الگوها و سرمشق‌های جذاب و دوست‌داشتنی یکی از منابع عمده تأثیرگذار بر رفتار کودکان هستند. بازی‌های رایانه‌ای از یادگیری مشاهده‌ای سرچشمه گرفته است.

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, 2012). تأثیرگذاری بالای این بازی‌ها بر مخاطب، آن‌ها 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 باتوجه به 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 به تنهایی یا گاهی با دوستانشان انجام دهند (Rabiei, Ghorbani, 2014).

به طور کلی بازی‌های رایانه‌ای به عنوان یک پدیده اجتماعی در کنار سایر رسانه‌ها، طی سال‌های اخیر با کثرت و جاذبه‌ای حیرت‌انگیز، عمده‌ترین مخاطبان خود را در میان نوجوانان انتخاب می‌کند و نه تنها بخش قابل توجهی از اوقات فراغت این قشر را به خود اختصاص می‌دهد (Shawardi and Shawardi, 2009). از نظر روان‌شناسان، رشد اخلاقی یکی از جنبه‌های مهم رشد روانی و اجتماعی است که در موقعیت‌های مختلف می‌تواند عامل مؤثری در رفتار انسان‌ها باشد و مطالعه آن از اهمیت فراوان برخوردار است. رشد اخلاقی دربرگیرنده آن دسته از قوانین و مقررات اجتماعی است که تعیین می‌کند انسان‌ها در رابطه با دیگر مردم چگونه باید رفتار کنند. از نظر روان‌شناسان این قوانین مشتمل بر سه جنبه اساسی شناختی، عاطفی و رفتاری هستند که به کمال انسان در زندگی شخصی و اجتماعی و معنوی او می‌انجامد. از نظر پیائزه، رشد اخلاقی که ناشی از رشد شناختی و کسب تجارب اجتماعی است، به معنای احترام به قوانین و عدالت اجتماعی

است (Lotfabadi, 2005) کلبگ بیشتر به خاطر نظریه اش در مورد مراحل رشد اخلاقی شناخته می شود. نظریه رشد اخلاقی لارنس کلبگ، یکی از جامع ترین و شناخته شده ترین نظریات شناختی در بابچگونگی رشد تفکر اخلاقی در گستره عمر انسان است، با الهام از رشد اخلاقی پیازه شکل گرفت. او بیان می دارد که استدلال اخلاقی به عنوان پایه ای از عملکرد اخلاقی است و دارای سه سطح و شش مرحله است. قضاوت اخلاقی با پیشرفت سن و طبق این مراحل رشد می کند: سطح اول: اخلاق پیش عرفی یا پیش قراردادی که کودکان از ۴ تا ۱۰ سالگی در این سطح از قضاوت اخلاقی قرار دارند. کودکان در این سن، اخلاقی عمل می کنند تا از مجازات اجتناب کنند یا پاداش بگیرند. سطح دوم: اخلاق متعارف یا قراردادی که کودکان از ۱۰ تا ۱۳ سالگی در این سطح قرار دارند. در این سطح کودک علاقه مند است با کارهای خود دیگران و به خصوص والدینش را خشنود کند، یعنی تحسین آنها را برانگیزد. در این سطح او گرایش به اطاعت کامل از قوانین دارد، اما این بار اطاعت از قوانین فقط برای دوری از مجازات یا کسب پاداش نیست، بلکه آنچه مهم تر است، محبوبیت و نهایتاً حفظ نظم جامعه است. سطح سوم: اخلاق پس عرفی یا مافوق قراردادی که افراد از ۱۳ سالگی به بعد به این سطح می رسند، در واقع به اخلاق واقعی دست پیدا می کنند. در این سطح، فرد برای اولین بار متوجه می شود که ممکن است بین دو معیار اخلاقی که هر دو پذیرفته هستند، تضاد وجود داشته باشد. او ضمن قبول داشتن قوانین ممکن است به نارسایی بعضی از موارد قانون پی ببرد (Zaer Rezaei, 2016) از سوی دیگر به لحاظ فرهنگ و مذهب و ارزش هایی که در جامعه ما حاکم است. داشتن ارزش های اخلاقی از جمله نیازهای اساسی نوجوانان امروز است و خانواده ها نگرانی های زیادی در این رابطه دارند و همواره به دنبال راهکارهایی برای تقویت و بالا بردن رشد اخلاقی در فرزندانشان هستند (Bahramiyah, 2021). بازی های رایانه ای است؛ مسئله اصلی تحقیق این است که آیا بازی های رایانه ای در رشد اخلاقی دانش آموزان نقش دارد؟

در بیان اهمیت و ضرورت انجام این پژوهش می توان به دو علت زیر اشاره کرد که امروزه بازی های رایانه ای نقش مهمی در زندگی کودکان و نوجوانان پیدا کرده است و طبق پژوهش ها ۹۷ درصد از کودکان و نوجوانان بازی های رایانه ای انجام می دهند (Kadrizadeh and Alainejad, 2019). این بازی ها دگرگونی های عمیقی بر کودکان ایجاد کرده اند و به عنوان محبوب ترین شکل بازی ها هستند. در واقع بازی ها دو هدف کلی لذت و درآمیختگی پایدار کاربران را در نظر دارد. در سال های اخیر، گسترش بازی های رایانه ای نگرانی های ناشی از تأثیرات منفی آن را افزایش داده است. مسئله تربیت کودکان را دوچندان کرده است (Azari, 2008). در این بین، رشد روزافزون بازی های رایانه ای و محبوبیت آن به ویژه در بین کودکان، توجه مضاعف کارشناسان، پژوهشگران را به بررسی آثار این بازی ها بر ابعاد زندگی کودکان معطوف کرده است. البته پژوهش ها، بیشتر بر خطرات احتمال تمرکز کرده است تا مزایای آن، اما بازی ها بخشی از دوران

زندگی مدرن کودکان هستند و می‌توانند به‌عنوان ابزاری قدرتمند برای کمک به آن‌ها در رشد مسیر زندگی آن‌ها هستند (Rabiei and Ghorbani, 2018). انجام چنین پژوهشی موجب می‌شود که معلمان در فرایند آموزش مهارت‌های اخلاقی و اجتماعی از بازی‌های رایانه‌ای استفاده نمایند و نقش بازی‌های رایانه‌ای در این حیطه روشن می‌گردد. لیکن در صورت عدم انجام چنین پژوهشی، ممکن است فقط نقش مضر بازی‌های رایانه‌ای در بین دانش‌آموزان از دیدگاه معلمان و سایرین آشکار باشد.

با انجام چنین پژوهش‌هایی در راستای بررسی نتایج بالقوه مثبت بازی‌های رایانه‌ای می‌توان به سازندگان این بازی‌ها کمک کرد تا بازی‌هایی را در راستای آموزش، اصلاح و تربیت و درک نوجوان و کودک طراحی نمایند. همچنین یافته‌های پژوهش حاضر، می‌تواند مضرات و فواید استفاده از بازی‌های رایانه‌ای برای مدیران اجرایی، سیاست‌گذاران، معلمان، خانواده‌ها و دانش‌آموزان مشخص نماید تا آن‌ها در راستای استفاده یا عدم استفاده از آن برنامه‌ریزی مناسب را انجام دهند؛ لذا دانش‌آموزان با نصب بازی‌های مطلوب و هدفمند و به‌صورت برنامه‌ریزی‌شده در راستای پیشرفت مهارت‌های اخلاقی خویش گام بردارند.

هدف اصلی این پژوهش تعیین تأثیر بازی‌های رایانه‌ای بر رشد اخلاقی دانش‌آموزان هست. علاوه بر این؛ موارد زیر را به‌عنوان اهداف فرعی این پژوهش می‌توان نام برد.

تعیین نقش بازی‌های رایانه‌ای بر رشد اخلاق اجتماعی دانش‌آموزان

تعیین نقش بازی‌های رایانه‌ای بر رشد اخلاق عرفی دانش‌آموزان

تعیین نقش بازی‌های رایانه‌ای بر اخلاق پس عرفی دانش‌آموزان

تعیین نقش بازی‌های رایانه‌ای بر اخلاق پیش عرفی دانش‌آموزان

برای انجام این پژوهش فرضیه‌های زیر در نظر گرفته شده است:

استفاده از بازی‌های رایانه‌ای در رشد اخلاق اجتماعی دانش‌آموزان تأثیر دارد.

استفاده از بازی‌های رایانه‌ای در رشد اخلاق عرفی دانش‌آموزان تأثیر دارد.

استفاده از بازی‌های رایانه‌ای در رشد اخلاق پس عرفی دانش‌آموزان تأثیر دارد.

استفاده از بازی‌های رایانه‌ای در رشد اخلاق پیش عرفی دانش‌آموزان تأثیر دارد.

در این پژوهش از مدل مفهومی پژوهش (مدل پژوهشگر) استفاده شده است در بیان این مدل می‌توان گفت که بازی‌های رایانه‌ای با رشد اخلاقی در رابطه است. در حوزه بررسی نقش استفاده از بازی‌های رایانه‌ای پژوهش‌های متعددی صورت گرفته است که از جمله آن می‌توان به پژوهش‌های زیر اشاره کرد.

Okeokozi, Yusuf Ati and Niko (2023) در پژوهش خود باهدف بررسی تأثیر استراتژی آموزشی بازی‌های رایانه‌ای و جنسیت بر پیشرفت دانش‌آموزان دوره متوسطه در پردازش داده پرداخته است، روش این پژوهش شبیه تجربی و جامعه آماری آن همه‌دانش‌آموزان مدارس راهنمایی در منطقه آموزشی

اوگیدی در ایالت آنامبرا بوده است و نمونه این پژوهش ۲۸۸ نفر از دانش آموزان این منطقه با روش نمونه گیری تصادفی ساده بوده است. نتایج حاصل از پژوهش نشان داده است که راهبرد آموزشی بازی های رایانه ای باعث افزایش پیشرفت تحصیلی دانش آموزان در پردازش داده ها شده است و همچنین جنسیت بر پیشرفت تحصیلی تأثیر معناداری نداشته است.

Work experience, Gholamipour (2023) در پژوهش خود باهدف بررسی تأثیر بازی های رایانه ای آموزشی چندکاربره آنلاین بر حافظه فعال و عملکرد نوآورانه دانش آموزان نارسا خوان با روش نیمه آزمایشی از نوع پیش آزمون پس آزمون با گروه کنترل با جامعه آماری کلیه دانش آموزان نارسا خوان پایه چهارم ابتدایی شهر کرمان که با شیوه تصادفی طبقه ای ۵۰ نفر به عنوان نمونه انتخاب شدند، یافته های این پژوهش حاکی از آن است بازی های رایانه ای آموزشی چندکاربره آنلاین بر حافظه فعال و عملکرد نوآورانه دانش آموزان نارسا خوان پایه چهارم ابتدایی تأثیر معنادار دارد.

Guides of Jolodar (2022) در پژوهشی توصیفی به منظور بررسی «رابطه بازی های رایانه ای و اختلالات رفتاری در بین دانش آموزان دبستانی شهرستان بابل» با انتخاب ۱۳۵ نفر از دانش آموزان پایه های سوم تا ششم ابتدایی و توزیع پرسش نامه ۱۲ سؤالی بازی های رایانه ای و تحلیل واریانس چندمتغیری دریافتند که تفاوت معناداری بین دانش آموزان با سطوح متفاوت انجام بازی های رایانه ای وجود دارد. استفاده از بازی های رایانه ای، عاملی مهم و مؤثر در ابتلای دانش آموزان به اختلالات رفتاری است،

Mansoori (2021) در پژوهشی به منظور بررسی تأثیر بازی ویدئویی (فعال-غیرفعال) بر شایستگی حرکتی ادراک شده، ویژگی های روانی و شناختی کودکان ۸ تا ۱۰ سال در دوران قرنطینه پاندمی کرونا" در یک پژوهش نیمه تجربی با انتخاب داوطلبانه ۴۲ نفر (۲۵ پسر و ۱۷ دختر) و تقسیم آنها به سه گروه ویدئویی فعال (اکزرگیمینگ)، گروه ویدئویی غیرفعال و گروه کنترل و مشاهده بازی آنها در سه جلسه ۴۵ دقیقه ای در طول هفته و اجرای آن در طول یک ماه دریافتند که خرده مقیاس های شایستگی ادراک شده، انعطاف پذیری شناختی و پیشرفت انگیزه مجازی، در گروه اکزرگیمینگ ها عملکرد بهتری نسبت به دو گروه دیگر از خود نشان دادند، همچنین یافته ها نشان داد که نوع بازی (ایکزرگیمینگ و ویدئویی غیرفعال) می توانند در فاکتورهای شایستگی حرکتی ادراک شده، ویژگی های روانی و شناختی کودکان تأثیرگذار باشند.

Beggs et al (2021) در پژوهشی باهدف طراحی جدی بازی برای کمک به والدین برای آموزش اخلاق و اخلاق به فرزندانشان بوده است. این تحقیق یک طراحی جدی بازی را با استفاده از شش جنبه

طراحی بازی جدی و طراحی بازی آدم پیشنهاد کرده است. نتایج داده‌ها این است که بازی پیشنهادی یک جایگزین سرگرم‌کننده برای فرزندانشان فراهم می‌کند تا در حین سرگرم شدن در بازی چیزی یاد بگیرند. Hodge, Taylor and McAlaney (2020) باهدف گسترش این تحقیق برای کشف رشد اخلاقی و بازی ویدئویی با دانشجویان دانشگاه انجام شد. ۱۳۵ دانشجوی مقطع کارشناسی در یک نظر سنجی آنلاین دریافتند که برای شرکت کنندگانی که خود را گیمر توصیف می‌کنند و کسانی که بازی نمی‌کنند، در مقایسه با افرادی که بازی می‌کنند؛ اما به‌عنوان گیمر شناخته نمی‌شوند، استدلال اخلاقی بالاتری را نشان داد. همچنین مردان نمرات اخلاقی بالاتر و استدلال بالغ‌تری نسبت به زنان داشتند.

Mousavi (2019) در یک پژوهش همبستگی به‌منظور پیش‌بینی پرخاشگری بر اساس بازی‌های رایانه‌ای، هوش هیجانی و ویژگی‌های جمعیت‌شناختی ۱۲۷ دانش‌آموز پایه ششم شهرستان بزینه رود که به روش تصادفی انتخاب شده بودند دریافتند که از میان این ۱۲۷ نفر ۱۰۰ نفر آن‌ها دارای تجربه بازی‌های رایانه‌ای را دارند. یافته‌های وی نشان داد که بین سطوح تحصیلی مادران، سطوح مختلف وضعیت اقتصادی خانواده دانش‌آموزان، وضعیت تحصیلی، ساعات مختلف استفاده از بازی‌های رایانه‌ای، اطلاعات والدین در مورد بازی‌ها بر اساس پرخاشگری تفاوت معنی‌دار وجود داشت. همچنین نتیجه ضریب همبستگی پیرسون بین هوش هیجانی و پرخاشگری نشانگر رابطه منفی و معنی‌دار بین این دو متغیر بود. بر اساس نتایج رگرسیون گام‌به‌گام ساعات مختلف استفاده از بازی‌های رایانه‌ای، اطلاعات والدین در مورد بازی‌ها، هوش هیجانی و وضعیت تحصیلی دانش‌آموزان تغییرات پرخاشگری را تبیین نمودند.

Zaree (2019) در یک پژوهش پس‌رویدادی به‌منظور مقایسه انعطاف‌پذیری شناختی، سبک حل مسئله و همدلی در بین گروه‌های متفاوت دانش‌آموزان از نظر میزان استفاده از بازی‌های رایانه‌ای در بین ۳۷۹ نفر از دانش‌آموزان مقطع ابتدایی سنندجی که از بین ۵۶۶ نفر به‌صورت تصادفی انتخاب شده بودند و توزیع پرسش‌نامه سبک‌های حل مسئله کلیدی و لانگ و پرسش‌نامه همدلی دیویس دریافت که بین انعطاف‌پذیری شناختی و همدلی دانش‌آموزان دختر و پسر مقطع ابتدایی از نظر میزان استفاده از بازی‌های رایانه‌ای در رابطه با عامل گروه‌بندی و عامل جنس معنادار بود. ولی بین سبک حل مسئله دانش‌آموزان دختر و پسر مقطع ابتدایی از نظر میزان استفاده از بازی‌های رایانه‌ای فقط در رابطه با عامل گروه‌بندی معنادار بود.

Good words and Shabahang (2019) در پژوهشی باهدف مقایسه نگرش به خشونت، همدلی و رشد اخلاقی در کاربران نوجوان انواع بازی‌های رایانه‌ای در قالب یک پژوهش توصیفی و از نوع همبستگی انجام شده است. ۱۴۴ دانش‌آموز به روش نمونه‌گیری تصادفی خوشه‌ای از بین دانش‌آموزان دختر و پسر مشغول به تحصیل در پایه اول دبیرستان مدارس منطقه ۱۱ آموزش و پرورش شهر تهران دریافتند که بین میزان

¹ Hodge, Taylor & McAlaney

استفاده از بازی های رایانه ای با نگرش به خشونت همبستگی مثبت و با همدلی و رشد اخلاقی همبستگی منفی دارند. همچنین بین استفاده کنندگان انواع بازی های رایانه ای در همدلی، نگرش به خشونت و میزان استفاده از بازی های رایانه ای تفاوت معناداری وجود دارد در حالی که در رابطه با رشد اخلاقی تفاوت معناداری دیده نشد. براین اساس، نگرش به خشونت و همدلی متغیرهایی مرتبط و مهم در رابطه با انواع بازی های رایانه ای هستند که می توانند به صورت متفاوتی از انواع بازی های رایانه ای تأثیر پذیرند که با توجه به آن، می توان با طرح ریزی و اجرا برنامه ها و مداخلات، کاهش نگرش مثبت به خشونت و افزایش همدلی را موجب شد.

Salehi (2018) در پژوهشی باهدف بررسی تأثیر بازی های رایانه ای بر هوش هیجانی دانش آموزان دختر دوره اول متوسطه است. پژوهش از نظر هدف کاربردی و از نظر روش توصیفی از نوع زمینه یابی بوده است. جامعه آماری شامل کلیه دانش آموزان دختر دوره اول متوسطه ناحیه یک شهرستان ساری به تعداد ۵۰۳۰ نفر که بر اساس جدول کرجسی و مورگان تعداد ۳۵۷ نفر به روش نمونه گیری تصادفی طبقه ای بر اساس پایه های تحصیلی به عنوان نمونه انتخاب شده اند. نتایج نشان می دهد که: بازی های رایانه ای بر کاهش هوش هیجانی و مؤلفه های آن (خودآگاهی، خودمدیریتی، آگاهی اجتماعی و مدیریت ارتباطات) تأثیر معناداری دارد.

Mansouri, Farhadi (2018) در پژوهشی باهدف بررسی رابطه اعتیاد به بازی های رایانه ای، هیجانی خواهی و اضطراب اجتماعی با عملکرد تحصیلی: نقش تعدیل کنندگی خودکنترلی در نوجوانان با طرح توصیفی از نوع همبستگی و جامعه آماری پژوهش مشتمل بر ۲۰۰ نفر (۹۹ پسر و ۱۰۱ دختر) از دانش آموزان ناحیه ۵ شهر اصفهان بود که بر اساس روش نمونه گیری در دسترس انتخاب کردند. نتایج پژوهش نشان می دهد که خودکنترلی توانسته رابطه ی بین اعتیاد به بازی های رایانه ای و عملکرد تحصیلی را تعدیل نماید و بدین معنا که خودکنترلی در رابطه ی بین اعتیاد به بازی های رایانه ای و عملکرد تحصیلی نقش تعدیل کنندگی ایفا می نماید، در حالی که نتوانسته رابطه ی بین اضطراب اجتماعی و عملکرد تحصیلی و رابطه بین هیجانی خواهی و عملکرد تحصیلی را تعدیل نماید.

Hosseini Shirvani, Haji Khanian, Haji Khanian (2014) در پژوهشی باهدف بررسی رابطه استفاده از بازی های رایانه ای با افت تحصیلی دانش آموزان دختر دوره متوسطه با روش توصیفی از نوع همبستگی و جامعه آماری متشکل از دانش آموزان دختر دوره متوسطه شهر بابل که نمونه این جامعه به روش جرسی مورگان انتخاب شده است دریافتند که بین بازی های رایانه ای با افت تحصیلی و انگیزه تحصیلی رابطه قوی و با یادگیری دانش آموزان دختر دوره متوسطه شهر بابل رابطه ضعیف وجود دارد.

Froding, Stockholm, Patterson (2013) در پژوهشی باهدف بررسی ضرورت بازی های رایانه ای با روش مبتنی بر خوانشی مدرن از اخلاق نیکوماسی ارسطو بوده است. یافته های این پژوهش نشان داد که بازی های رایانه ای بخش جدایی ناپذیری از شکوفایی انسان است. این مقاله ادعا می کند که انجام برخی از

بازی‌های رایانه‌ای و شرکت در برخی از اشکال فعالیت‌های آنلاین می‌تواند به معنای واقعی مراقبت از خود و به تعبیر ارسطو، مشتاق بودن برای اعمال خوب باشد.

Lake Guanio-Uluru (1977) در پژوهش خود باهدف مقایسه و تقابل روش‌هایی که روایت‌ها رابطه متقابل جنگ، بازی و اخلاقیات را شکل می‌دهند دریافتند که توسعه بین «بازی اندر» و «بازی رایانه‌ای گرسنگی» را نشان می‌دهد که تمرکز فزاینده‌ای بر تأثیرات فناوری پیشرفته نظامی بر بدن انسان دارد. با بررسی پیشینه پژوهش مشخص گردید اگر چه تحقیقات گسترده‌ای در زمینه تأثیر بازی‌های رایانه‌ای انجام شده است؛ اما محدودیت‌هایی درمورد بررسی نقش استفاده از بازی‌های رایانه‌ای در رشد اخلاقی و زیر مؤلفه‌های آن در اخلاق عرفی، اخلاق عرفی و اخلاق پس عرفی در کودکان دوره دوم ابتدایی وجود دارد که نشانگر خلأ پژوهشی در این زمینه است؛ لذا پژوهش حاضر باهدف بررسی نقش استفاده از بازی‌های رایانه‌ای در رشد اخلاقی کودکان دوره دوم ابتدایی انجام می‌گیرد

روش

روش پژوهش حاضر یک پژوهش نیمه‌آزمایشی با طرح پیش‌آزمون و پس‌آزمون با گروه کنترل است که به روش میدانی و با بهره‌گیری از ابزار پرسش‌نامه صورت گرفته است. 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. جامعه آماری شامل تمامی دانش‌آموزان دوره دوم ابتدایی ناحیه ۴ استان قم در سال تحصیلی ۱۴۰۱-۱۴۰۲ بود که با استفاده از روش نمونه‌گیری تصادفی ساده تعداد 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.

برای گردآوری داده‌ها از پرسش‌نامه Manavipour (2012) استفاده شد. این پرسش‌نامه شامل ۱۳ سؤال بوده که تمامی شاخص‌ها نشان از برازش خوب آزمون دارند بر اساس مدل نظری این پژوهش و محتوای سؤال‌ها، عامل‌ها تحت عناوین اخلاق اجتماعی، پس عرفی، عرفی و پیش عرفی نام‌گذاری شدند. تحلیل عاملی سؤال‌ها نشان داد که ۵۵ درصد واریانس نمره‌های رشد اخلاقی توسط مقیاس ساخته شده تبیین می‌شود. شاخص‌های تحلیل عاملی تأییدی از مدل معادلات ساختار آزمون نشان داد که مدل دارای برازش با داده است. ضریب پایایی آزمون با آلفای کرونباخ ۰/۹۳ به دست آمد (1391.manavipoor). در پژوهش حاضر روایی این پرسش‌نامه از لحاظ محتوایی توسط چند تن از اساتید خبره دانشگاه آزاد

اسلامی قم مورد بررسی قرار گرفت؛ اشکالات برطرف شد و مورد تأیید قرار گرفت. پایایی این پرسش نامه با استفاده از ضریب آلفای کرونباخ به دست آمد.

تحلیل داده های جمع آوری شده با استفاده از ابزار SPSS22 در دو بخش آمار توصیفی (شامل فراوانی، میانگین و انحراف استاندارد) و نیز آمار استنباطی (تحلیل کوواریانس) ارائه گردید. به منظور بررسی فرضیه های اصلی تحقیق از تحلیل کوواریانس تک متغیره و فرضیه های فرعی تحقیق از تحلیل کوواریانس چندمتغیره استفاده شد. برای انجام تحلیل کوواریانس چندمتغیره پیش فرض های نرمال بودن داده ها (آزمون کولموگروف - اسمیرنوف)، همگنی واریانس (آزمون لوین)، همگنی شیب های رگرسیون استفاده شد. همچنین جهت بررسی نتایج مقایسه میانگین رشد اخلاقی دانش آموزان بر اساس جنسیت نسبت به استفاده از بازی های رایانه ای در گروه آزمایش در دو مرحله پیش آزمون و پس آزمون، آزمون تی مستقل به کار گرفته شد. لازم به ذکر است که کلیه نتایج توصیفی و نتایج استنباطی شامل معنی داری یا عدم معنی داری فرضیه ها با استفاده از ابزار آماری SPSS24 ارائه شده است.

یافته ها:

جدول شماره ۱ مربوط به شاخص توصیفی، اطلاعات جمعیت شناسی گروه های شرکت کننده (آزمایش و گوا)

ویژگی	توزیع فراوانی	ویژگی	توزیع فراوانی
جنسیت	فراوانی درصد	جنسیت	فراوانی درصد
دختر	۹	دختر	۹
پسر	۹	پسر	۹
جمع کل	۱۸	جمع کل	۱۸
پایه تحصیلی	فراوانی درصد	پایه تحصیلی	فراوانی درصد
چهارم	۶	چهارم	۶
پنجم	۶	پنجم	۶
ششم	۶	ششم	۶
جمع کل	۱۸	جمع کل	۱۸
وضعیت حیات والدین	فراوانی درصد	وضعیت حیات والدین	فراوانی درصد

۱۰۰	۱۸	هر دو در قید حیات	درصد	فراوانی	وضعیت حیات والدین
درصد	فراوانی	تحصیلات پدر	۵/۶	۱	فوت مادر
فراوانی					
۵۵/۶	۱۰	زیر دیپلم	۵/۶	۱	فوت پدر
۵/۶	۱	دیپلم	۸۸/۸	۱۶	هر دو در قید حیات
۰	۰	فوق دیپلم	۱۰۰	۱۸	جمع کل
۱۶/۷	۳	کارشناسی	درصد	فراوانی	تحصیلات پدر
			فراوانی		
۲۲/۲	۴	کارشناسی ارشد و بالاتر	۱۱/۱	۲	زیر دیپلم
۱۰۰	۱۸	جمع کل	۳۳/۳	۶	دیپلم
درصد	فراوانی	تحصیلات مادر	۰	۰	فوق دیپلم
فراوانی					
۲۲/۲	۴	زیر دیپلم	۲۷/۸	۵	کارشناسی
۳۸/۹	۷	دیپلم	۲۷/۸	۵	کارشناسی ارشد و بالاتر
۰	۰	فوق دیپلم	۱۰۰	۱۸	جمع کل
۲۲/۲	۴	کارشناسی	درصد	فراوانی	تحصیلات مادر
			فراوانی		
۱۶/۷	۳	کارشناسی ارشد و بالاتر	۱۱/۱	۲	زیر دیپلم
			۳۳/۳	۶	دیپلم
۱۰۰	۱۸	جمع کل	۰	۰	فوق دیپلم
درصد	فراوانی	تعداد فرزند خانواده	۳۳/۳	۶	کارشناسی
فراوانی					
۱۱/۱	۲	تک فرزند	۲۲/۲	۴	کارشناسی ارشد و بالاتر
			۱۰۰	۱۸	جمع کل
۵۰	۹	دو فرزند	درصد	فراوانی	تعداد فرزند خانواده
			فراوانی		
۲۷/۸	۵	سه فرزند	۲۲/۲	۴	تک فرزند

تعیین نقش استفاده از بازی های رایانه ای بر رشد اخلاقی/۷۱

۱۱/۱	۲	چهار فرزند و بیشتر	۳۸/۹	۷	دو فرزند
۱۰۰	۱۸	جمع کل	۲۷/۸	۵	سه فرزند
درصد	فراوانی	فرزند چندم	۱۱/۱	۲	چهار فرزند و بیشتر
فراوانی			۱۰۰	۱۸	جمع کل
۵۰	۹	اول	درصد	فراوانی	فرزند چندم
۳۳/۳	۶	دوم	۵۰	۹	اول
۱۶/۷	۳	سوم	۳۳/۳	۶	دوم
۱۰۰	۱۸	جمع کل	۱۱/۱	۲	سوم
			۵/۶	۱	چهارم و بالاتر
			۱۰۰	۱۸	جمع کل

همان طور که در جدول ۱ قابل مشاهده؛ از بین دانش آموزان 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 ازدست داده است، ۱ نفر (۵/۶ درصد) پدر خود را ازدست داده است و ۱۶ نفر (۸۸/۸ درصد) هر دو در قید حیات بوده اند. 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 دانش آموزان تک فرزندی، خانواده ۷ نفر (۳۸/۹ درصد) دو فرزندی، خانواده ۵ نفر (۲۷/۸ درصد) سه فرزندی و خانواده ۲ نفر (۱۱/۱ درصد) چهار فرزندی و بیشتر بودند که ۹ نفر (۵۰ درصد) از دانش آموزان 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 دانش آموزان 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 بوده اند. 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 دانش آموزان تک فرزندی، خانواده ۹ نفر (۵۰ درصد) دو فرزندی، خانواده ۵ نفر (۲۷/۸ درصد) سه فرزندی و خانواده ۲ نفر (۱۱/۱ درصد) چهار فرزندی و بیشتر بودند. ۹ نفر (۵۰ درصد) از دانش آموزان اولین فرزند، ۶ نفر (۳۳/۳ درصد) فرزند دوم و ۳ نفر (۱۶/۷ درصد) فرزند سوم بودند.

میانگین مربوط به ابعاد رشد اخلاقی (اخلاق اجتماعی، اخلاق پس عرفی، اخلاق عرفی و اخلاق پیش عرفی) دانش آموزان دوره دوم ابتدایی ناحیه ۴ استان قم بر اساس مداخله بازی های رایانه ای در دو مرحله (پیش آزمون و پس آزمون) در گروه گواه، با کمی تفاوت به نظر می رسد؛ اما میانگین مربوط به ابعاد رشد اخلاقی (اخلاق اجتماعی، اخلاق پس عرفی، اخلاق عرفی و اخلاق پیش عرفی) دانش آموزان دوره دوم ابتدایی ناحیه ۴ استان قم بر اساس مداخله بازی های رایانه ای در دو مرحله (پیش آزمون و پس آزمون) در گروه آزمایش، متفاوت به نظر می رسد. میانگین مربوط به رشد اخلاقی دانش آموزان دوره دوم ابتدایی ناحیه ۴ استان قم بر اساس مداخله بازی های رایانه ای در دو مرحله (پیش آزمون و پس آزمون) در گروه گواه، با کمی تفاوت به نظر می رسد؛ اما میانگین مربوط به رشد اخلاقی دانش آموزان دوره دوم ابتدایی ناحیه ۴ استان قم بر اساس مداخله بازی های رایانه ای در دو مرحله (پیش آزمون و پس آزمون) در گروه آزمایش، متفاوت به نظر می رسد.

در آزمون فرضیه اول تحقیق مبنی بر این که «بازی های رایانه ای بر اخلاق اجتماعی دانش آموزان تأثیر دارد» داده های جدول ۲ فراهم شده است.

جدول ۲ شاخص های توصیفی مربوط به نمرات رشد اخلاقی (اخلاق اجتماعی، اخلاق پس عرفی، اخلاق عرفی و اخلاق پیش عرفی) دانش آموزان دوره دوم ابتدایی بر اساس مداخله بازی های رایانه ای در دو گروه گواه و آزمایش

تعیین نقش استفاده از بازی های رایانه ای بر رشد اخلاقی/۷۳

شاخص آماري متغيرها	پیش آزمون	پس آزمون	شاخص آماری	پیش آزمون	پس آزمون
اخلاق اجتماعی	میانگین ۰	۱/۷۲ ۱۰/۹۴	اخلاق اجتماع	میانگین ۱۱	۱۶/۸۳
انحراف استاندارد	۳/۷۱ ۳/۵۲	انحراف استاندارد	انحراف استاندارد	۳/۸۷ ۲/۷۷	
اخلاق پس عرفی	میانگین ۰	۱/۳۹ ۱۰/۳۷	اخلاق پس عرفی	میانگین ۱۰/۱۷	۱۳/۰۵
انحراف استاندارد	۱/۵۸ ۱/۷۲	انحراف استاندارد	انحراف استاندارد	۲ ۱/۴۷	
اخلاق عرفی	میانگین ۰	۱/۱۱ ۱۰/۵۱	اخلاق عرفی	میانگین ۹/۱۷	۱۳/۳۹
انحراف استاندارد	۱/۸۱ ۲/۳۱	انحراف استاندارد	انحراف استاندارد	۲/۳۳ ۲/۲۳	
اخلاق پیش عرفی	میانگین ۰	۱/۲۸ ۱۰/۲۲	اخلاق پیش عرفی	میانگین ۱۰/۰۶	۱۳/۵۶
انحراف استاندارد	۱/۷۱ ۱/۴	انحراف استاندارد	انحراف استاندارد	۱/۹۸ ۱/۷۶	
رشد اخلاقی	میانگین ۴۱/۵ ۴۲/۵	رشد اخلاقی	میانگین ۴۰/۳۹ ۵۶/۸۳		
انحراف استاندارد	۴/۷۱ ۳/۷۶	انحراف استاندارد	انحراف استاندارد	۶/۳۸ ۵/۲۴	

باتوجه به نتایج به دست آمده در جدول شماره ۲ میانگین مربوط به ابعاد رشد اخلاقی (اخلاق اجتماعی، اخلاق پس عرفی، اخلاق عرفی و اخلاق پیش عرفی) دانش آموزان دوره دوم ابتدایی ناحیه ۴ استان قم بر اساس مداخله بازی های رایانه ای در دو مرحله (پیش آزمون و پس آزمون) در گروه گواه، با کمی تفاوت به نظر می رسد؛ اما میانگین مربوط به ابعاد رشد اخلاقی (اخلاق اجتماعی، اخلاق پس عرفی، اخلاق عرفی و اخلاق پیش عرفی) دانش آموزان دوره دوم ابتدایی ناحیه ۴ استان قم بر اساس مداخله بازی های رایانه ای در دو مرحله (پیش آزمون و پس آزمون) در گروه آزمایش، متفاوت به نظر می رسد.

همچنین میانگین مربوط به رشد اخلاقی دانش آموزان 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 رشد اخلاقی دانش آموزان 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.

باتوجه به نتایج به دست آمده در جدول شماره ۱ میانگین مربوط به ابعاد رشد اخلاقی (اخلاق اجتماعی، اخلاق پس عرفی، اخلاق عرفی و اخلاق پیش عرفی) دانش آموزان 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 رشد اخلاقی (اخلاق اجتماعی، اخلاق پس عرفی، اخلاق عرفی و اخلاق پیش عرفی) دانش آموزان 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 رشد اخلاقی دانش آموزان 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 رشد اخلاقی دانش آموزان 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.

در آزمون فرضیه اول تحقیق مبنی بر این که استفاده از بازی‌های رایانه‌ای در ابعاد رشد اخلاقی (اخلاق اجتماعی، اخلاق پس عرفی، اخلاق عرفی و اخلاق پیش عرفی) دانش آموزان تأثیر دارد.

باتوجه به داده‌های بدست آمده، در پیش فرض نرمال بودن داده‌های مربوط به ابعاد رشد اخلاقی (اخلاق اجتماعی، اخلاق پس عرفی، اخلاق عرفی و اخلاق پیش عرفی)، فرضیه فرعی اول تحقیق برقرار بوده است. نتایج بررسی شده نشان می‌دهد که تساوی واریانس‌ها بین دو گروه آزمایش و گواه در ابعاد رشد اخلاقی (اخلاق اجتماعی، اخلاق پس عرفی، اخلاق عرفی و اخلاق پیش عرفی) برقرار بوده است ($\text{sig.} \geq 0/05$) و سطح معنی‌داری بیشتر از $0/05$ است.

در پیش فرض همگنی ماتریس‌های واریانس کوواریانس مقدار آماره ام. باکس برای مفروضه همگنی ماتریس‌های واریانس کوواریانس در بررسی‌ها برابر با $(F=0/902, =10/350, P > 0/05)$ به دست آمد. چون سطح معنی‌داری آن برابر با $0/530$ و بزرگ‌تر از $0/05$ است، لذا همگنی ماتریس‌های واریانس کوواریانس مورد قبول است.

جدول ۳ نتایج تحلیل کوواریانس چندمتغیری (مانکوا) مربوط به فرضیه فرعی اول تحقیق

شاخص‌های آماری	مقدار	آزمون F	سطح معناداری	مجذور اتا
نام آزمون				

تعیین نقش استفاده از بازی های رایانه ای بر رشد اخلاقی/۷۵

آزمون اثر پیلاپی	۰/۹۰۰	۶۰/۹۴۷	$P<۰/۰۰۱$	۰/۹۰۰
آزمون لامبدای ویلکز	۰/۱۰۰	۶۰/۹۴۷	$P<۰/۰۰۱$	۰/۹۰۰
آزمون اثر هتلینگ	۹/۰۲۹	۶۰/۹۴۷	$P<۰/۰۰۱$	۰/۹۰۰
آزمون بزرگ ترین ریشه روی	۹/۰۲۹	۶۰/۹۴۷	$P<۰/۰۰۱$	۰/۹۰۰

همان طور که در جدول ۳ نشان داده شده است با کنترل پیش آزمون، سطوح معناداری همه آزمون ها بیانگر آن است که بین دو گروه آزمایش و گواه حداقل از لحاظ یکی از متغیرهای وابسته (اخلاق اجتماعی، اخلاق پس عرفی، اخلاق عرفی و اخلاق پیش عرفی) تفاوت معناداری وجود دارد ($P < ۰/۰۰۱$ و $F = ۶۰/۹۴۷$). برای پی بردن به این نکته که از لحاظ کدام متغیر بین دو گروه تفاوت وجود دارد، چهار تحلیل کوواریانس تک متغیره به صورت جداگانه برای تک تک متغیرهای وابسته (اخلاق اجتماعی، اخلاق پس عرفی، اخلاق عرفی و اخلاق پیش عرفی) در متن مانکوا انجام گرفت که نتایج حاصل از آن در جدول ۴، ارائه شده است. باتوجه به مقدار اتا در جدول، میزان تأثیر یا تفاوت برابر با ۰/۹۰ است؛ یعنی ۹۰ درصد تفاوت های فردی در نمرات پس آزمون مربوط به (اخلاق اجتماعی، اخلاق پس عرفی، اخلاق عرفی و اخلاق پیش عرفی) در اثر مداخله بازی های رایانه ای است.

جدول ۴ نتایج آزمون تحلیل کوواریانس یک راهه در متن مانکوا

متغیر	منبع تغییرات	مجموع مجزورات	درجه آزادی	میانگین مجزورات	F	سطح معناداری	مجزور اتا	توان آماری
اخلاق اجتماعی	قبل از آموزش	۲۷۴/۲۷۶	۱	۲۷۴/۲۷۶	۱/۳۰۷	$P<۰/۰۰۱$	۰/۸۱۲	۱/۰۰۰
	گروه	۲۴۵/۷۷	۱	۲۴۵/۷۷	۱/۴۰۴	$P<۰/۰۰۱$	۰/۸۴۴	۱/۰۰۰
		میزان خطا	۳۰	۱/۵۱۳	۸۱	۶۲		
اخلاق پس عرفی	قبل از آموزش	۳۰/۴۲۵	۱	۳۰/۴۲۵	۱/۱۶۰	$P<۰/۰۰۱$	۰/۳۷۷	۰/۹۸۵
	گروه	۶۳/۸۳۷	۱	۶۳/۸۳۷	۳/۱۰۳	$P<۰/۰۰۱$	۰/۴۲۹	۱/۰۰۰
		میزان خطا	۳۰	۱/۶۷۵	۸	۸		
اخلاق عرفی	قبل از آموزش	۵۶/۳۰۴	۱	۵۶/۳۰۴	۱/۷۰۰	$P<۰/۰۰۱$	۰/۳۴۴	۰/۹۶۹
	گروه	۵۶/۳۰۴	۱	۵۶/۳۰۴	۵	۵		

گروه	۸۰/۹۸۲	۱	۸۰/۹۸۲	۲/۵۸۱	$P < ۰/۰۰۱$	۰/۵۵۹	۰/۹۹۶
۲							
میزان خطا	۱۰۷/۵۸۸	۳۰	۳/۵۸۶				
اخلاق پیش	۵۷/۵۸۹	۱	۵۷/۵۸۹	۶/۳۳۰	$P < ۰/۰۰۱$	۰/۶۹۸	۱/۰۰۰
قبل از آموزش	۹						
گروه	۹۹/۵۹۶	۱	۹۹/۵۹۶	۱/۹۰۲	$P < ۰/۰۰۱$	۰/۸۰۰	۱/۰۰۰
۱۹							
میزان خطا	۲۴/۹۱۹	۳۰	۰/۸۳۱				

طبق نتایج به دست آمده از جدول ۴، ملاحظه می شود با کنترل پیش آزمون دانش آموزان، گروه های آزمایش و گواه از لحاظ (اخلاق اجتماعی، اخلاق پس عرفی، اخلاق عرفی و اخلاق پیش عرفی) تفاوت معناداری مشاهده می شود (اخلاق اجتماعی، $P < ۰/۰۰۱$ و $F = ۱۶۲/۴۰۴$)، (اخلاق پس عرفی، $P < ۰/۰۰۱$ و $۳۸/۱۰۳$)، $F =$ (اخلاق عرفی، $P < ۰/۰۰۱$ و $F = ۲۲/۵۸۱$) و (اخلاق پیش عرفی، $P < ۰/۰۰۱$ و $F = ۱۱۹/۹۰۲$) به عبارت دیگر، متغیر مستقل (مداخله بازی های رایانه ای) بر متغیرهای وابسته (اخلاق اجتماعی، اخلاق پس عرفی، اخلاق عرفی و اخلاق پیش عرفی) دانش آموزان مورد مطالعه تأثیر داشته است. با در نظر گرفتن مجذور اتا برای (اخلاق اجتماعی، اخلاق پس عرفی، اخلاق عرفی و اخلاق پیش عرفی) که به ترتیب ۰/۸۴۴، ۰/۴۲۹، ۰/۵۵۹ و ۰/۸۰۰ هستند، می توان چنین نتیجه گرفت که به ترتیب ۸۴ درصد تغییرات مربوط به متغیر اخلاق اجتماعی، ۴۳ درصد تغییرات مربوط به متغیر اخلاق پس عرفی، ۵۶ درصد تغییرات مربوط به متغیر اخلاق عرفی و ۸۰ درصد تغییرات مربوط به متغیر اخلاق پیش عرفی است؛ بنابراین در نتیجه مداخله بازی های رایانه ای بر متغیرهای (اخلاق اجتماعی، اخلاق پس عرفی، اخلاق عرفی و اخلاق پیش عرفی) اثر داشته است؛ بنابراین، استفاده از بازی های رایانه ای در ابعاد رشد اخلاقی (اخلاق اجتماعی، اخلاق پس عرفی، اخلاق عرفی و اخلاق پیش عرفی) دانش آموزان تأثیر دارد و فرضیه تحقیق مورد تأیید است.

بحث و نتیجه گیری

در راستای هدف اصلی پژوهش، چند فرضیه آزمون شده است که نتایج و تجزیه و تحلیل های مربوطه حاکی از آن است: فرضیه اول: استفاده از بازی های رایانه ای در رشد اخلاقی دانش آموزان تأثیر دارد. نتایج پژوهش حاضر نشان داد استفاده از بازی های رایانه ای باعث افزایش رشد اخلاقی دانش آموزان شده است. می توان گفت در بازی های آنلاین گروهی به دلیل تقسیم مأموریت ها بین بازیکنان، هر شخص نقش خود در بازی را مهم می داند و به همین دلیل برای انجام این نقش به بهترین شکل ممکن، در خود احساس مسئولیت می کند. این احساس مسئولیت باعث رشد اخلاقی فرد می شود.

مثلاً در بازی ماینکرافت دانش آموزان با دادن گندم و غذا به حیوانات، کمک کردن به حیوانات، رشد اخلاقی آن ها بهبود می یابد. وقتی دانش آموز باهم فکری هم با دوستانش تعامل برقرار کرده و برای کشتن دشمن، باهم متحد می شوند. با هم فکری هم گروهی هایش، برای گرفتن مزرعه از دست دشمن، می جنگند که موجب می شود دانش آموزان به این نتیجه برسند که برای گرفتن و گفتن حق، تلاش نمایند که بدین ترتیب رشد اخلاقی در دانش آموزان بهبود می یابد.

یافته پژوهش حاضر با نتایج پژوهش Mansoori (2021) که نشان داد نوع بازی و ویدئویی فعال (ایکزرگیمینگ) و بازی ویدئویی غیرفعال می تواند بر خرده مقیاس های انعطاف پذیری شناختی (علاقه ویژه، انعطاف پذیری اجتماعی، زاینده گی) تأثیر گذار باشد، هماهنگ بود. همچنین این یافته با نتایج پژوهش Zaree (2019) که دریافت بین انعطاف پذیری شناختی و همدلی دانش آموزان دختر و پسر مقطع ابتدایی از نظر میزان استفاده از بازی های رایانه ای در رابطه با عامل گروه بندی و عامل جنس معنادار بود و بین سبک حل مسئله دانش آموزان دختر و پسر مقطع ابتدایی از نظر میزان استفاده از بازی های رایانه ای فقط در رابطه با عامل گروه بندی معنادار بود، سنخیت داشت.

اما یافته پژوهش حاضر با نتایج پژوهش Nikogovtar, Shabahang (2018) که همبستگی مثبت بین میزان استفاده از بازی های رایانه ای با نگرش به خشونت و همبستگی منفی با همدلی و رشد اخلاقی را نشان دادند، هماهنگ نبود. زیرا یافته های پژوهش نشان داد که نقش استفاده از بازی رایانه ای بر مؤلفه های رشد اخلاقی اخلاق اجتماعی، اخلاق پیش عرفی، اخلاق عرفی، اخلاق پس عرفی تأثیر مثبت دارد و با آن رابطه ی مستقیم دارد.

همچنین نتایج پژوهش حاضر با پژوهش Mousavi (2019) که نشان داد ساعات مختلف استفاده از بازی های رایانه ای، اطلاعات والدین در مورد بازی ها بر روی پر خاشگری دانش آموزان تأثیر گذار هستند و یافته The leading guides (2022) که نقش بازی های رایانه ای را به عنوان عاملی مهم و مؤثر در ابتلای دانش آموزان به اختلالات رفتاری نشان دادند، هماهنگ نبود.

یافته این پژوهش با نتایج Hodge, Taylor and McAlany (2020) که نشان دادند افرادی که خود را گیمر تو صیف می کنند و کسانی که بازی نمی کنند، در مقایسه با افرادی که بازی می کنند؛ اما به عنوان گیمر شناخته نمی شوند، استدلال اخلاقی بالاتری را نشان داد. همچنین مردان نمرات اخلاقی بالاتر و استدلال بالغ تری نسبت به زنان داشتند و رشد اخلاقی می تواند کمتر از آنچه قبلاً برای این گروه سنی تصور می شد تحت تأثیر جنسیت، سن و عوامل بازی ویدئویی مانند محتوای بازی ویدئویی و میزان بازی قرار گیرد، با نتایج پژوهش های حاضر سنخیت نداشت. در عدم سنخیت یافته پژوهش حاضر با یافته های نتایج می توان گفت دانش آموزان شرکت کننده در پژوهش حاضر از بازی ماینکرافت استفاده کردند که دانش آموزان با انجام

مراحل مختلف بازی، رفتارهای اجتماعی را آموزش می‌بینند که آن‌ها در بعضی بخش‌ها، با کمک به هم‌نوع و حیوانات، صبر و شکیبایی و وجدان اخلاقی بیشتر سروکار دارند که باعث افزایش رشد اخلاقی دانش‌آموزان می‌شود.

استفاده از بازی‌های رایانه‌ای در ابعاد رشد اخلاقی (اخلاق اجتماعی، اخلاق پس عرفی، اخلاق عرفی و اخلاق پیش عرفی) دانش‌آموزان تأثیر دارد.

نتایج پژوهش حاضر نشان داد استفاده از بازی‌های رایانه‌ای در ابعاد رشد اخلاقی (اخلاق اجتماعی، اخلاق پس عرفی، اخلاق عرفی و اخلاق پیش عرفی) دانش‌آموزان تأثیر دارد.

می‌توان گفت در بازی ماینکرافت اگر کاربری شب‌هنگام به دزدی برود و کارآگاه بفهمد و آدمک‌های روستایی (ویلجرها) از او ناراحت می‌شوند و سعی می‌کنند او را از بین می‌برند؛ لذا این نوع بازی باعث می‌شود که کاربران به این نتیجه برسند دزدی کردن، کار ناپسند است حتی اگر پولی را پیدا کنند باید آن را به هر شکل ممکن، به صاحبش برگردانند که بعد عرفی اخلاقی در دانش‌آموزان بهبود می‌یابد. همچنین دانش‌آموزان به این نتیجه می‌رسند انجام بعضی کارهای خلاف اخلاق جامعه، به صورت پنهانی اشکال دارد؛ بدین ترتیب باعث افزایش بعد پیش عرفی رشد اخلاقی در دانش‌آموزان می‌شود.

همچنین در این بازی دانش‌آموز با سایر بازیکنان در دنیای سه‌بعدی بازی به گشت‌وگذار می‌پردازد، هر کاری که دوست داشت انجام و خلاقیتش را مورد آزمایش قرار می‌داد، بازیکنان سعی می‌کردند مواد اولیه و ابزارهای لازم را به دست آورند و برای آن تلاش زیادی کنند، در این میان دشمنانی هم وجود داشتند که سنگ پراکنی می‌کردند و نمی‌گذاشتند فرد به اهدافش در بازی دست پیدا کند؛ بنابراین این بازی باعث می‌شود کاربران، در برابر هجوم دشمن و زامبی صبر داشته باشد تا همه را نابود کند؛ لذا این روند باعث افزایش بعد اجتماعی رشد اخلاقی در دانش‌آموزان می‌شود.

در این بازی، بازیکن نمی‌تواند حقه‌بازی و تقلب کند پس به این نتیجه می‌رسد پیشرفت انسان بر اساس شایستگی‌های او ست نه بر اساس زرنگی. کاربر با کمک کردن به آدمک روستایی می‌تواند امتیاز به دست آورد این مراحل به دانش‌آموز کمک می‌کند امتیازات و ثروت خویش را از طریق راه درست به دست آورند. در یکی از مراحل، کاربر از راه کمک کردن به آدمک روستایی (ویلجر) و درو کردن زمینش، امتیاز می‌گیرد. همچنین دانش‌آموز در هنگام حمله زامبی به آدمک روستایی، باید کمک وی نماید تا او نجات پیدا کند پس کمک کردن به دیگران و نجات جان دیگران باعث شکل‌گیری اخلاق پس عرفی در او می‌شود.

این یافته با نتایج پژوهش‌های Rasouli (2016) که نشان داد بازی‌های رایانه‌ای باعث افزایش عزت‌نفس و خلاقیت و کاهش خودکنترلی در دانش‌آموزان می‌شود؛ پژوهش The Truth of Panah, Kaveh Moghadam (2018) که نشان داد بازی رایانه‌ای بر میزان خلاقیت و ادراک فضایی کودکان تأثیر دارد و

Ismaili, Nomadic and Staki (2016) که بیان داشت بازی رایانه ای، تفکر انتقادی گروه آزمایش را بهبود بخشیده است، سنخیت داشت.

اما نتایج پژوهش Zakoi (2016) که نشان داد بازی های رایانه ای بر تمایلات بزهکاری نوجوانان تأثیر معنادار دارد با نتایج پژوهش های حاضر سنخیت نداشت.

بنابراین، می توان نتیجه گرفت در حال حاضر تعداد زیادی بازی چندنفره آنلاین در سرتاسر جهان وجود دارد که بازیکنان می توانند با دوستان خود بازی کنند و مأموریت های بازی اعم از حمله به منطقه ای در بازی به صورت گروهی، شکست لشکر بزرگ دشمنان و حتی رسیدگی به مزرعه را به صورت گروهی انجام دهند. اگرچه انجام بازی به صورت گروهی نیازمند مهارت و توجه بیشتری در هنگام بازی است، اما می تواند در عین حال مزایایی نسبت به انجام بازی به صورت انفرادی داشته باشد. یکی از مزایای اصلی بازی های چندنفره این است که با بازی با سایر رقبای سراسر جهان، خلاقیت و مهارت های اخلاقی بازیکن را افزایش می دهد و به همین باعث کاهش رفتارهای غیراخلاقی در بازیکن می شوند.

پیشنهاد های کاربردی

۱- باتوجه به نتایج پژوهش پیشنهاد می شود مشاوران مدارس، کارگاه هایی را برای دانش آموزان برگزار نمایند و در آنها در مورد مدیریت زمان استفاده از بازی ها و معرفی بازی های جدید و مناسب سن دانش آموزان با دانش آموزان گفتگو نمایند.

۲- جهت پایین آوردن اثرات منفی استفاده بیش از حد از بعضی از بازی های رایانه ای و ابتلا به مشکلات اخلاقی دانش آموزان دبستانی، پیشنهاد می شود جلسات آموزش خانواده در مدارس جهت آشنایی والدین با فواید و مضرات استفاده از بازی های رایانه ای برگزار شود تا نظارت بیشتری از سوی والدین بر فرزندانشان در زمینه میزان استفاده از بازی های رایانه ای انجام پذیرد.

۳- باتوجه به یافته های این پژوهش، پیشنهاد می شود تا مسئولین آموزشی، بازی های آموزشی رایانه ای بیشتری در همه سطوح مطابق با استانداردهای آموزشی تولید نمایند و در اختیار مدارس قرار دهند تا دانش آموزان از مزایای این بازی ها بهره مند شوند.

Reference

- Bahramieh, Maryam. (2021)•Examining the relationship between moral development of parents and parent-child interaction with moral development of first secondary school students of Mashhad district ۶ schools, master's thesis in psychology of Shandiz non-profit non-governmental higher education institute
Dellamarsto Bagus et al./procedia computer science 179(2021)813_820

- Ghaderi F, Alaeinezhad N. The positive role of computer games in the development, psychological well-being and executive functions of children and adolescents. *Rooyesh* 2021; 9 (11):139-148
- Hodge, S. E., Taylor, J., & McAlaney, J. (2020). *Is It Still Double Edged? Not for University Students' Development of Moral Reasoning and Video Game Play*. *Frontiers in psychology*, 11, 1313.
- Hosseini Shirvani, Mir Saeed, Haji Khanian, Tamaneh, Haji Khanian, Sara. (2014) The relationship between the use of computer games and the academic status of middle school female students in Babol city *Information and communication technology in educational sciences*, 19(5), 123-137.
- Leading guides, Zahra. (2022). The relationship between computer games and behavioral disorders in primary school students of Babol city. Master's thesis of Arian Institute of Higher Education of Science and Technology, Department of Psychology
- Lotfabadi, H. (2005). Criticizing Piaget, Kohlberg, and Banduras Moral Development Theories and Presenting a New Model for Research on Iranian School Students Moral Development. *Journal of Educational Innovations*, 4(1), 79-110.
- Lykke Guanio-Uluru is assistant professor of literature at Bergen University College, Norway (renamed from January 1st ۲۰۱۷ as Western Norway University of Applied Sciences), and the author of *Ethics and Form in Fantasy Literature: Tolkien, Rowling and Meyer* (۲۰۱۵) published by Palgrave Macmillan. Dr.
- Mansouri, Fatima. (2021). The effect of video game (active-passive) on perceived motor competence, psychological and cognitive characteristics of 8-10-year-old children during the corona pandemic quarantine. Master's thesis of Al-Zahra University (S), Faculty of Physical Education
- Mansouri, Mehbooba, Farhadi, Hadi. (2018) The relationship between addiction to computer games, social anxiety and sensation seeking with academic performance of adolescents: the moderating role of self-control. *Information and communication technology in educational sciences*, 35(9), 97-117.
- May ۲۰۱۳. *Journal of Information Communication and Ethics in Society* ۱۱(۲): ۸۱-۹۱
- Mousavi, Sayedeh Azam. (2019). Prediction of aggression based on computer games, emotional intelligence and demographic characteristics in sixth grade students of Bezine Roud city. Master's thesis of Payam Noor University, Hamadan Province, Payam Noor Kabudarahang Center
- Nikogovtar, Mansoura; Shabahang, Reza. (2019). Comparison of attitudes towards violence, empathy and moral development in adolescent users of computer games. *Studies in Educational Psychology*, 37, 175-198.
- of Computer Games: Opportunities and Challenges, Isfahan University, ۱-۶
- Rabiei, Mohammad; The victim, Maryam. (2014). Investigating the impact of computer games on family relationships and children, first National Conference

- Rasouli Sangani, Ahmad Reza(2016). . The effect of computer games on self-esteem, creativity and self-control in experimental students of Hefdeh Shahrpursangan High School. Master's thesis, Islamic Azad University, Taibad branch
- ReferencesAzari, S. (2008). Computer Games and Violence. *Communication Research*, 15(54), 121-139. doi: 10.22082/cr.2008.24069
- Rivers State University Journal of Education (RSUJOE), ISSN: 2735-9840, 2023, Volume 26 (1): 1-10
- Salehi, Mohammad. (2018)The effect of computer games on the emotional intelligence of first year high school studentsInformation and communication technology in educational sciences, 35(9), 77-97.
- Shamsai Zafarkandi, Taiba, Gholamipour, Nilofar. (2023)The effect of online multi-user educational computer games on active memory andinnovativeperformanceofdyslexicstudents.Informationandcommunication technology in educationalsciences, 3(13), 5-26.
- Shaverdi, T., & Shaverdi, S. (2009). Children, Adult and Mothers' View about the Social Impacts of Computer Games. *Journal of Iranian Cultural Research*, 2(3), 47-76. doi: 10.7508/ijcr.2009.07.003
- zakavi, M. (۲۰۱۷). Computer Games, Crime, Criminal Tendencies, Children and Juveniles. *Journal of Culture-Communication Studies*, ۱۸(۳۸), ۱۰۳-۱۳۱.
- Zare, Hossein; Jahanara, Abdul Rahim. (2012). Computer Effects on Adolescent Information Processing, Thinking and Child, 1(3) ،27-49
- Zarei, Farida. (2019). Comparison of cognitive flexibility, problem solving style and empathy in different groups of students in terms of the use of computer games. Master thesis of Payam Noor University of Kurdistan Province, Payam Noor Center, Sanandaj