

Comparison of Traditional and Modern Elementary School Games From the Perspective of Value Learning

Maryam Rezaei Aghajan*

Morteza Monadi** Mahnaz Akhavan Tafti***

Abstract

Purpose of this research was to compare new games with conventional games primary school, from value-learning perspective. The selected games were developmentally appropriate for this age group. The research method, qualitative method and statistical society of the research is 2506 conventional games and 4040 computer and cooperative games at category of new games individual and cooperative that by purposive sampling 40 conventional games and 40 new games (in 2 categories, cooperative games and computer games) selected. The data gathering tool is a relevant documents. In this research, the document of conventional and new games are studied and compare using content analyzed. The collected data indicate that all conventional games deal with matters of order and law-abiding, but in only 11 games signs of cooperation, in 3 indicators of loving care, and only in 2 signs of violence were detected. In comparison, only 24 of the 40 new games included signs of order and law-abiding, while 10 of them deal with cooperation. Although surprisingly none of the new games deal with loving care, 2 of them show signs of emphasizing responsibility. In other words, all games do include lessons of moral/social values be it different in frequency and emphasis. Apparently, different priorities are set in new and conventional games in terms of social/moral values and the use of such games

* Master of Educational Psychology, Al-Zahra University (Corresponding Author),
Rezaiy.maryam96@gmail.com

** Associate Professor, Department of Educational Psychology, Al-Zahra University,
Mortezamonadi@yahoo.fr

*** Associate Professor, Department of Educational Psychology, Al-Zahra University,
Makhavan@alzahra.ac.ir

Date of receipt: 28/2/98 Date of acceptance: 31/4/98

Copyright © 2010, IHCS (Institute for Humanities and Cultural Studies). This is an Open Access article. This work is licensed under the Creative Commons Attribution 4.0 International License. To view a copy of this license, visit <http://creativecommons.org/licenses/by/4.0/> or send a letter to Creative Commons, PO Box 1866, Mountain View, CA 94042, USA.

must be accompanied with special packaging and care in order to have a balance set of desired values included.

Keywords: conventional games, new games, value learning, social values, moral values

مقایسه بازی‌های سنتی و نوین دوره ابتدایی از منظر ارزش‌آموزی

مریم رضایی آقاجان*

مرتضی منادی**، مهناز اخوان تفتی***

چکیده

پژوهش کنونی با هدف مقایسه‌ی بازی‌های سنتی و نوین دوره ابتدایی از منظر ارزش‌آموزی انجام شده است. روش پژوهش، روش کیفی و جامعه‌ی آماری ۲۵۰۶ بازی سنتی و ۴۰۴۰ بازی رایانه‌ای و مشارکتی از دسته بازی‌های نوین است که با نمونه‌گیری هدفمند ۸۰ بازی سنتی و نوین انتخاب شدند و با بهره‌گیری از روش تجزیه و تحلیل اطلاعات، تحلیل محتوا، مورد بررسی و مقایسه قرار گرفتند. مقایسه‌ی داده‌ها، نشان داد که همه بازی‌های سنتی دربرگیرنده‌ی آموزه‌هایی در زمینه نظم و قانون‌مندی و همکاری هستند، در ۱۱ بازی نشانه‌هایی از همیاری، در ۳ بازی نشانه‌هایی از مهرورزی و ابراز محبت و تنها در ۲ بازی نشانه‌هایی از خشونت دیده می‌شود. در میان ۴۰ بازی نوین تنها ۲۴ بازی به نظم و قانون‌مندی، ۱۰ بازی به همیاری، و تنها ۲ بازی به مسئولیت‌آموزی پرداخته‌اند. هر چند که هیچ یک از بازی‌های نوین به مهرورزی و ابراز محبت نپرداخته است. در بازی‌های سنتی و نوین نشانه‌های ارزش‌های اجتماعی و اخلاقی با فراوانی‌های گوناگون دیده می‌شوند؛ که در این میان نپرداختن بازی‌های نوین به مهرورزی و ابراز محبت شگفت‌آور است. گویی اولویت‌بندی ارزش‌های اجتماعی و اخلاقی در بازی‌های سنتی و نوین یک‌سان نیست.

کلیدواژه‌ها: بازی سنتی، بازی نوین، ارزش‌آموزی، ارزش اجتماعی، ارزش اخلاقی

* کارشناس ارشد روان‌شناسی تربیتی، دانشگاه الزهراء (نویسنده مسئول)، Rezaei.maryam96@gmail.com

** دانشیار گروه روان‌شناسی تربیتی، دانشگاه الزهراء، MortezaMonadi@yahoo.fr

*** دانشیار گروه روان‌شناسی تربیتی، دانشگاه الزهراء، Makhavan@alzahra.ac.ir

تاریخ دریافت: ۱۳۹۸/۰۲/۲۸، تاریخ پذیرش: ۱۳۹۸/۰۴/۳۱

۱. مقدمه

ارزش‌ها در زندگی بشر، با همه تفاوت‌ها و تضادهایی که در نمودها و فرهنگ‌ها دارند، در بقاء جوامع و در رشد و ارتقای آنها نقش اساسی ایفاء می‌کند. بنیان هر جامعه، خانواده و غیره به ارزش‌های حاکم بر آنها وابسته است. عدم آگاهی از ارزش‌های والای انسانی و انحراف از حوزه ارزش‌های برتر به سمت ضد ارزش‌ها، می‌تواند موجب انحطاط کامل آنها گردد. با توجه به اینکه ما هر روز در جامعه شاهد تبلیغ ضد ارزش‌هایی هستیم که کودکان ما در معرض خطر گرایش به سوی آنها هستند، نقش حیاتی آموزش ارزش‌ها بسیار ضروری می‌نماید و برنامه‌ریزی در جهت آموزش مناسب و کارآمد آنها، می‌تواند راهگشای مؤثری در جهت کمک به این مسئله باشد. بایستی دقت کرد همان اندازه که توجه به خود ارزش‌ها مهم است، التفات به شیوه اجرایی و تکنیک‌های کاربردی آنها هم بسیار مهم است (بابایی، ۱۳۷۲). اما نکته مهم در اینجا چگونگی آموزش ارزش‌ها است.

هر انسانی هرچه را که می‌بیند و می‌آموزد، به شیوه‌ی خود گزینش می‌کند. البته برای این کار بایستی به او فرصت دیدن و آموختن را داد تا شخصیت او رشد کند. بزرگترها به ویژه والدین مسئول ایجاد چنین فرصتی هستند و به همین دلیل است که نقش آنها در آینده کودکان حیاتی است (پورشه، ۱۳۹۲: ۱۵).

پژوهش‌های نیز تایید کننده این موضوع هستند که از جمله این پژوهش‌ها، پژوهش کیگان و وایتینگ (kigan & witting) در رابطه با ارزش‌های اخلاقی است که می‌گویند

اطرافیان بویژه والدین و همسالان بر تحول اخلاقی کودک تاثیر قابل ملاحظه‌ای دارند. والدین به کودکان الگوهایی عرضه می‌کنند که به آنها امکان می‌دهد نظام اخلاقی خود را متشکل سازند. بلاک و کلبرگ (Block & Kohlberg) ثابت کردند که والدین از طریق بحث با فرزندانشان می‌توانند تراز اخلاقی کودکان خود را تغییر دهند (رشیدی‌فر، ۱۳۸۰: ۷۱).

همچنین وایت (Witte) معتقد است " که تحول اخلاقی ناشی از تقابل فرد و محیط است و علاوه بر عوامل اجتماعی و عاطفی، عوامل شناختی نیز در آن درگیرند؛ یعنی فرد با واسطه عوامل شناختی به استدلال اخلاقی مجهز می‌شود (نقدی‌مزرگی، ۱۳۷۶: ۲۲). بنابراین می‌توان میزان گرایش کودکان به مسائل اخلاقی را به عنوان یکی از مسائل اجتماعی مهم مطرح کرد که باید بیش از پیش به آن توجه نمود.

از آنجا که تحول اجتماعی، اخلاقی و به طور کلی ارزشی در کودکان، بیش از هر دوره سنی دیگری است. رشد سریع شناختی در آنها موجب می‌شود که بهتر بتوانند درباره مسائل اجتماعی، اخلاقی، و ارزشی قضاوت کنند و در برخورد با این مسائل، واکنش دقیق‌تر و پیچیده‌تری نشان دهند و برای اینکه این حالت تداوم داشته باشد، لازم است که افراد ارزش‌های همسان و مشترک داشته باشند؛ از جمله ارزش‌های مهمی که برای بقا مفید می‌باشند، ارزش‌های اخلاقی هستند که به موجب آن افراد در قبال یکدیگر احساس تعهد، مسئولیت‌پذیری، دوستی، و غیره می‌کنند. افراد اگر در برخورد با یکدیگر اصول اخلاقی را رعایت کنند و به عبارتی ارزش‌های اخلاقی را در وجود خود نهادینه کرده و بر اساس آنها رفتارهای خود را جهت‌دهی کنند، انتظام و انسجام جامعه در سطح وسیعی شکل خواهد گرفت؛ اما عدم رعایت اصول اخلاقی و پایبند نبودن به آنها، روابط اجتماعی افراد را مختل کرده و شیرازه نظم اجتماعی را به هم می‌زند (مهدوی و زارعی، ۱۳۹۰). بر همین اساس می‌توان گفت بیشتر برخوردهایی که در مدارس بین دانش‌آموزان و نیز دانش‌آموزان با معلمان پیش می‌آید و متأسفانه سبب می‌شود که شاهد خبرهای تآثربرانگیزی در رسانه‌های گروهی به ویژه روزنامه‌ها باشیم؛ ناشی از این است که ارزش‌های اخلاقی و اجتماعی آنچنان باید و شاید در وجود کودکان نهادینه نشده‌اند. برای نمونه "با ضربه چاقوی یک دانش‌آموز، معلم بروجردی جان خود را از دست داد" (روزنامه جام‌جم، ۱۳۹۳/۹/۱: ۱۵). امروزه شکایت معلمان از دانش‌آموزان و والدین از فرزندان را می‌توان به عنوان شواهدی از ضعف شدن ارزش‌های اخلاقی دانست. پس می‌توان گفت زمانی که فرزندان ما با مجموعه‌ای وسیع از تغییرات درونی، بیرونی، و تعارض‌های ناشی از ارزش‌های گوناگون روبرو می‌شوند، بایستی جایگاه مطمئنی برای رشد و دوام خود دست و پا کنند؛ ولی از آنجایی که آنها از تجربه کافی برای برخورد صحیح با مسائل پیچیده اجتماعی، اخلاقی، و ارزشی که با آنها روبرو می‌شوند، برخوردار نیستند، ضرورت آموزش ارزش‌ها بیشتر نمایان می‌گردد (یافته‌های پژوهش‌های فرید، سعدی‌پور، کریمی، و فلسفی - نژاد، ۱۳۸۹؛ خسروی و باقری، ۱۳۸۷؛ لاریجانی و متوسلی، ۱۳۸۷؛ جهانی، ۱۳۸۶؛ سجادی، ۲۰۰۷؛ لیند، ۲۰۰۶؛ پاتنود (patenaude)، ۲۰۰۳؛ والکر (walker)، ۲۰۰۲؛ نشان دادند که آموزش ارزش‌ها سبب رشد اخلاقی می‌گردد).

ارزش‌ها از مهمترین مباحثی است که کودکان بایستی آن را بیاموزند و آن را در سایه جامعه‌پذیری می‌آموزند.

جامعه‌پذیری یا اجتماعی شدن نوعی فرایند کنش متقابل اجتماعی است که در خلال آن فرد هنجارها، ارزش‌ها و دیگر عناصر اجتماعی، فرهنگی و سیاسی موجود در گروه یا محیط پیرامون خود را فرا گرفته، درونی کرده و آن را با شخصیت خود یگانه می‌سازد (سلیمی و داوری، ۱۳۸۵: ۱۴۴).

به بیانی دیگر، جامعه‌پذیری فرایندی است که از طریق آن کودکان رفتار، مهارت‌ها، انگیزه‌ها، ارزش‌ها، اعتقادات، و استانداردهایی را که مناسب و مطلوب و مشخصه فرهنگشان است، می‌آموزند ("ماسن، کیگان، هوستون و کانجر، ۱۳۹۳: ۵۷۵).

از دیدگاه ژان پیاژه (Jean Piaget)، "رشد اخلاقی به منزله نظام ارزشی در روابط افراد نمایانگر سازمان‌یابی تعامل ذهن با محیط است و همگام با رشد روانی تحول می‌یابد" (محسنی، ۱۳۹۴: ۱۷). از سوی دیگر، لورنس کلبِرگ (Lawrence Kohlberg) همانند پیاژه اخلاق را با مفهوم عدالت تبیین می‌کند و معتقد است که قضاوت‌های اخلاقی کودکان و نوجوانان از عدالت در سطوح مختلف فرق می‌کند و بالاترین سطح آن، دست یافتن به حقوق مساوی و جهانی برای همه مردم و تحقق ارزش‌های عالی انسانی در زندگی افراد است. ضمن اینکه کلبِرگ همچون پیاژه، بر رفتار اخلاقی تأکیدی ندارد و به آنچه فرد انجام می‌دهد علاقه‌ای نشان نداده است؛ زیرا اعتقاد دارد که از مطالعه رفتار فرد، اطلاعاتی درباره میزان رشد یافتگی اخلاقی او به دست نمی‌آید (کدیور، ۱۳۸۶).

ویگوتسکی از بنیان‌گذاران نظریه اجتماعی-فرهنگی بر نحوه‌ای که فرهنگ ارزش‌ها، عقاید، آداب و رسوم و مهارت‌های اجتماعی به نسل بعدی انتقال می‌یابد، تمرکز می‌کند. آنچه در این دیدگاه بر آن تأکید می‌شود، اهمیت جامعه و فرهنگ در تولید و انتقال ارزش‌ها است. از طرف دیگر، نظریه پردازان دیدگاه تحلیل روانی معتقدند ارزش‌های اجتماعی و اخلاقی از بیرون و پیرامون کودک اخذ می‌شوند (محسنی، ۱۳۹۴). به طور کلی این دیدگاه بر این باور است که چگونگی رفتار اخلاقی و احساس گناهی که به دنبال تخلف از معیارهای اخلاقی پیدا می‌شود، نشانگر این است که «من برتر» از طریق همانندسازی (Identification) شکل گرفته است. همانندسازی هم در حقیقت، درون‌سازی همان اصول اخلاقی دریافت شده از والدین است (بی‌ریا، رهنما، آقانه‌رانی، حقانی، شاملی، زارعان، مصباح و ساجدی، ۱۳۸۵).

از میان دیدگاه‌های رفتارگرایانه، رویکرد یادگیری اجتماعی - شناختی (Cognitive social learning theory of moral development) تبیین نسبتاً بهتری از رفتار اخلاقی و اجتماعی

ارائه می‌دهد. بر طبق این دیدگاه، یادگیری اصول اجتماعی و اخلاقی منحصر به دوره خاصی از مراحل رشد نیست، بلکه رفتارهای اجتماعی و اخلاقی مانند هر رفتار دیگری در تمام طول عمر قابل یادگیری است؛ به عبارتی، تاکید این مکتب بر اکتسابی بودن رفتارهای اجتماعی و اخلاقی مانند هر رفتار دیگری است و در این میان دو مؤلفه سرمشق دهی و تقویت رفتار بیش از همه در یادگیری رفتارهای اجتماعی و اخلاقی موثرند. به عبارتی، از نظر این مکتب صرف شرطی‌سازی و به کارگیری مؤلفه‌های القایی برای رشد اجتماعی و اخلاقی کافی نیست؛ بلکه نیاز به سرمشق‌ها و الگوهای عملی نیز وجود دارد تا کودک عملاً از آنها تقلید کرده و رفتارهای اجتماعی و اخلاقی مناسب مانند نظم و قانون‌مندی، همکاری، راستگویی، عدالت ورزی و غیره را از آنها فرا گیرد (برک، ۱۳۸۸).

نظریه سیستم‌های بوم شناختی که یوری برونفن برنر آن را مطرح کرده، عمدتاً بر زمینه‌های اجتماعی و تاثیرات موقعیتی بر رشد انسان تمرکز دارد. نظریه سیستم‌های بوم‌شناختی، فرد را درون سیستم پیچیده‌ای از روابط، شامل چندین سطح مختلف، در نظر می‌گیرد. این سیستم‌ها با هم تداخل داشته و برهم تأثیر متقابل می‌گذارند. هر کدام از سیستم‌های موجود در این سطح‌ها از طریق ویژه و با سازوکارهایی خاص ارزش‌های اخلاقی و اجتماعی خود را به افراد جامعه منتقل می‌کنند و شخصیت اخلاقی و اجتماعی فرد حاصل تعامل و حتی تضاد میان ارزش‌های سیستم‌های مختلفی است که فرد عضوی از آنها است (برک، ۱۳۸۸). بنابراین در این نظریه، رشد ارزش‌های اخلاقی و اجتماعی توسط شرایط محیطی یا آمادگی‌های درونی کنترل نمی‌شود. در عوض، افراد محصول و آفریننده‌ی محیط‌های خود هستند و در ارتباط با منابع و عوامل مختلف همچون خانواده، همسالان، نظام آموزش و پرورش، رسانه‌ها، و غیره ارزش‌های اجتماعی و اخلاقی را می‌آموزند. کودکان چنانچه آزاد باشند هر آنچه که می‌خواهند می‌آموزند و آموخته‌هایشان را درونی می‌کنند؛ ولی اگر آموزش‌ها اجباری باشد، اگرچه ممکن است کودک از آنها پیروی کند؛ اما زمانی که در فضایی با آزادی‌های نسبی قرار می‌گیرد، به آموخته‌های تحمیلی کمتر جامه‌ی عمل می‌پوشاند. پس بایستی آموزش به کودکان به گونه‌ی باشد که برای او جذابیت داشته باشد و از آنجا که کودک به بازی علاقمند است، می‌توان با کمی توجه، صرف وقت و ابتکار از علاقه کودک به بازی برای آموزش وی بهره جست.

بازی ارزنده‌ترین و بزرگ‌ترین جلوه حیات در دوره کودکی است. کودک بدون بازی و بازیچه مانند ماهی بدون آب است. در سرزمین پهناور و کهنسال ایران، هیچ کس نمی‌داند

از چه زمان و از کجا بازی‌ها آغاز شده‌اند و چه کس یا کسانی آغازگر آنها بوده‌اند. از لابه لای متون به جای مانده از روزگاران کهن در می‌یابیم که ایرانیان باستان به فرزندان خود سواری، تیراندازی، و چوگان می‌آموخته‌اند، اما هیچ نشانه‌ای دال بر فراگیر بودن این بازی‌ها در بین مردم عادی در دست نیست، تنها گاهگاهی این بازی‌ها سر از آثار ادبی و پژوهشی درآورده‌اند و دست‌کم از اشاره شاعران و نویسندگان می‌توان به دیرینگی پاره‌ای از آنها پی برد (قول ایاغ، ۱۳۹۲).

تغییر در شیوه‌های زندگی مردم، گسترش شهرنشینی، صنعتی‌شدن و پیدایش فناوری‌های نوین، بسیاری از بازی‌های سنتی را منسوخ کرده یا به حاشیه رانده است. گرچه هنوز بعضی از این بازی‌ها در سطح شهرهای کوچک و روستاها بازی می‌شود؛ ولی در کل می‌توان گفت که این بازی‌ها دیگر نقشی پراهمیت در پرکردن اوقات فراغت کودکان امروز ندارند (آذر و شکارلو، ۱۳۹۳). بخشی از آنچه روی داده اجتناب‌ناپذیر است و بهایی است که انسان بایستی به ناچار برای دست یافتن به فناوری پیشرفته و زیستن در سایه آن پردازد، ولی همه شواهد حاکی از آن است که انسان بدون روحیه بازی شاید نمی‌توانست به شکل امروزی تکامل بیابد، آن‌چنان که شیلر ادعا می‌کند ظاهراً "انسان هنگامی به راستی انسان است که به بازی می‌پردازد" (قول ایاغ، ۱۳۹۲: ۱۱). بنابراین با وجود اسیر شدن بازی‌ها در چمبره اندیشه‌های منفعت‌طلبانه که آن آزادی بی‌قید و شرط بودن و تنها به نفس بازی اندیشیدن را از آنها سلب کرده است، آیا بازی‌های سنتی و نوین می‌توانند در آموزش ارزش‌ها نقشی موثر داشته باشند؟

۲. هدف و سؤالات پژوهش

از آنجایی که شناخت و بهره‌گیری از بازی‌ها علاوه بر بار فرهنگی، نه تنها می‌تواند تاریخ و سنن این مرز و بوم را به نسل‌های آینده منتقل کند، بلکه از آن می‌توان به عنوان بهانه‌ای برای ارزش‌آموزی و معنا و مفهوم بخشی دوباره به زندگی استفاده کرد. برای تحقق، بخشی از این هدف، در این پژوهش به مقایسه بازی‌های سنتی و نوین پرداخته شده است تا از مقایسه این بازی‌ها بتوان به نقش برتر هرکدام در ارزش‌آموزی کودکان پی برد. از همین روی هدف از مقایسه‌ی بازی‌های سنتی و نوین فراهم آوردن شرایط لازم برای شناخت بازی‌ها در ارزش‌آموزی کودکان و پاسخ به پرسش‌های زیر است:

آیا مولفه‌های ارزش اجتماعی در بازی‌های سنتی اولویت‌بندی متفاوتی نسبت به بازی‌های نوین دارند؟

آیا مولفه‌های ارزش اخلاقی در بازی‌های سنتی اولویت‌بندی متفاوتی نسبت به بازی‌های نوین دارند؟

آیا بازی‌های سنتی بازده ارزش‌آموزی گسترده‌تری نسبت به بازی‌های نوین دارد؟

۳. روش پژوهش

از آنجایی که هدف پژوهشگر بررسی عمیق و توصیف بازی‌هایی سنتی و نوین است، مناسب‌ترین روش برای رسیدن به این منظور روش کیفی است؛ چرا که این روش معطوف به فهم رمز زبان بوده و در پی تحلیل مسائل می‌باشد (بلیکی، ۱۳۸۹). جامعه‌ی پژوهشی طرح حاضر، ۲۰۵۶ بازی سنتی ثبت شده در سطح کشور است (آذر و شکارلو، ۱۳۹۳). آماری از تعداد دقیق بازی‌های نوین در دست نیست؛ اما با استناد به سخنگوی سایت ملی بازی‌های رایانه‌ای (مینایی، ۱۳۹۰)، سالانه چهار هزار بازی رایانه‌ای در جهان تولید می‌شود و بر اساس کتاب بازی‌های مشارکتی (سبحانی، ۱۳۹۲)، ۴۰ بازی مشارکتی برای این گروه سنی وجود دارد.

در پژوهش‌های کیفی روش نمونه‌گیری هدفمند (Purposive Sampling) است و آن بدین معنی است که واحدها به جای انتخاب تصادفی، به علت ویژگی‌های آنها نسبت به پدیده مورد مطالعه انتخاب می‌شوند (دلاور، ۱۳۹۲). از آنجایی که نمونه‌ی انتخاب شده تأثیری بسیاری بر پژوهش دارد بایستی نمونه‌ای انتخاب شود که پژوهشگر را در رسیدن به هدف پژوهش یاری رساند. به همین منظور ۲۵۰۶ بازی سنتی تک به تک مورد بررسی قرار گرفت و ۶۶۱ بازی به دلیل شرح نداشتن و مشخص نبودن اینکه مربوط به کدام گروه سنی است کنار گذاشت و ۱۸۴۵ بازی با شرح باقی ماند. ۱۸۴۵ بازی با شرح با استفاده از چک لیست شناسایی مولفه‌های ارزش‌آموز (ارزش اخلاقی و اجتماعی) که روایی و پایایی آن توسط اساتید راهنما و مشاور تأیید شده است، مورد بررسی قرار گرفت و ۳۵۱ بازی سنتی که نشانه‌های از ارزش‌آموزی در آنها وجود داشت و متناسب با گروه‌سنی دوره ابتدایی است، استخراج گردید. سپس با استفاده از نمونه‌گیری هدفمند ۴۰ بازی سنتی که بیشترین همخوانی را با موضوع پژوهش و مولفه‌های آن داشتند، انتخاب گردید. در مورد بازی‌های نوین هم با مراجعه به سایت مطالعات ملی بازی‌های رایانه‌ای و سایت بانک نرم‌افزاری

دانش پژوهان ۴۰۰۰ بازی رایانه‌ای شناسایی شدند و با استفاده از چک لیست شناسایی مولفه‌های ارزش‌آموز حدود ۱۲۰ بازی که نشانه‌های از ارزش‌آموزی در آنها وجود داشت و متناسب با گروه سنی دوره ابتدایی است، استخراج گردید. سپس با استفاده از روش نمونه-گیری هدفمند ۱۵ بازی یارانه‌ای که دارای شرح بودند و بیشترین همخوانی را با موضوع پژوهش و مولفه‌های آن داشتند، برگزیده شد. در مورد بازی‌های مشارکتی که دسته‌ای از بازی‌های نوین است با استناد به کتاب بازی‌های مشارکتی (سبحانی، ۱۳۹۲) ۴۰ بازی مشارکتی وجود دارد که از این تعداد، ۲۵ بازی با استفاده از چک لیست شناسایی مولفه‌های ارزش‌آموز استخراج گردید. در کل نمونه آماری پژوهش حاضر ۴۰ بازی سستی و ۴۰ بازی نوین در دو دسته بازی‌های رایانه‌ای و بازی‌های مشارکتی است.

روش گردآوری اطلاعات در پژوهش حاضر، روش مرور اسناد است که در این پژوهش اسناد، شرح بازی‌های سستی و نوین است. یکی از روش‌های مهم تجزیه و تحلیل اطلاعات در پژوهش کیفی تحلیل محتوا است. از آنجا که هدف اصلی پژوهشگر بررسی عمیق و دقیق بازی‌ها از منظر ارزش‌آموزی است و روشی که این امکان را به وی می‌دهد تا به صورت کاملاً گسترده وارد موضوع شود و اطلاعات را جامع و کامل مورد تجزیه و تحلیل قرار دهد، تحلیل محتوا (Content Analysis) است.

شرح بازی‌های سستی و نوین از نظر وجود مولفه‌های ارزش‌آموز مورد تحلیل محتوا قرار گرفت و از تحلیل محتوای بازی‌ها، مفاهیمی مختلف ارزشی استخراج گردید. مفاهیم استخراج شده دوباره مورد تحلیل محتوا قرار گرفت و مفاهیمی چون عدالت، ایثار، از خودگذشتگی، عشق و محبت و در ارتباط با یکدیگر دسته‌بندی شدند و طبقه‌ای به نام ارزش اخلاقی را پدید آوردند و مفاهیمی چون تعاون، همکاری، نظم و قانون‌مندی، و در ارتباط با یکدیگر دسته‌بندی شدند و طبقه‌ای به نام ارزش اجتماعی را پدید آوردند. سپس مفاهیم استخراج شده به روش توصیف فراوانی در قالب نمودار نمایش داده شد تا به این وسیله تفسیر داده‌ها راحت‌تر صورت پذیرد. ارزیابی روش‌های پژوهش کیفی نیز مانند روش‌های کمی، به ابزارهایی خاص، نظیر روایی (Validity) و پایایی (Reliability) نیاز است؛ اما در پژوهش‌های کیفی روایی و پایایی مانند روش‌های کمی، بر اصول مشخصی استوار نیست؛ البته، این به زیربنا و منطق درونی پژوهش کیفی و جنبه‌ی تفسیری آن بر می‌گردد (عباس زاده، ۱۳۹۱).

مفهوم اعتبار در پژوهش‌های کیفی از منظرهای مختلفی به کار رفته است؛ برای مثال لینکلن و گوبا (۱۹۸۵)، چهار ویژگی قابل‌اعتبار بودن (Gredibility)، قابل انتقال بودن (Transferability)، وابستگی داشتن (Dependability)، و قابل تأیید بودن (Confirmability) را برای معقول بودن (Soundness) پژوهش کیفی مطرح نموده‌اند که اعتبارپذیری (قابل اعتبار بودن)، انتقال‌پذیری (قابل اعتبار بودن)، و اعتمادپذیری مفاهیمی هستند که جایگزین روایی و پایایی در پژوهش‌های کمی شده‌اند (عباس زاده، ۱۳۹۱).

اعتبارپذیری به واقعی بودن توصیف‌ها و یافته‌های پژوهش اشاره دارد و انتقال‌پذیری که جایگزین اعتبار بیرونی پژوهش‌های کمی به شمار می‌رود، به معنای قابلیت تعمیم نتایج به سایر حوزه‌ها و زمینه‌هاست. تاییدپذیری هم به معنای کوشش در جهت احراز شاخص عینیت در پژوهش است؛ هرچند این مفهوم در پژوهش‌های کمی به معنای پرهیز پژوهشگر از تأثیر سوگیری‌ها و ارزش‌دوری‌ها در پژوهش است. در پژوهش کیفی این امر بیشتر به معنای قدرت تحلیل و دقت داده‌ها و میزان تأیید آنهاست (حریری، ۱۳۸۵: ۶۶).

پژوهشگران کیفی، بیشتر به مباحثی چون قابل اعتماد بودن داده‌های جمع‌آوری شده و صحت آنها و همچنین دقت در جهت به کارگیری روش اجرای پژوهش توجه دارند و بحث تعمیم نتایج به زمینه‌های دیگر برای آنان در اولویت قرار ندارد. بدین ترتیب، معیار پایایی در قابلیت کنترل، قابلیت اعتماد به داده‌ها، و روش اجرای پژوهش فرمول‌بندی مجدد شده است و سایر برداشت‌ها از پایایی را مانند این که مجموعه‌ی داده‌های تکراری به همان داده‌ها و نتایج منتهی خواهد شد، کنار بگذارند. اگر این برداشت از پایایی به کار گرفته شود، شاید بی‌اعتمادی به داده‌ها به اعتماد به آنها ترجیح داده شود (فلیک، ۱۳۸۵). به هر حال هر دو گروه پژوهشگران کیفی و کمی نیازمند اثبات این نکته هستند که پژوهش‌هایشان معتبر است. پژوهشگران کمی وقتی از روایی و پایایی پژوهش صحبت می‌کنند، اغلب به پژوهشی اشاره دارند که از اعتبار برخوردار است؛ در حالیکه اعتبار پژوهش کیفی به میزان توانایی و تلاش پژوهشگر بستگی دارد. اما با این وجود از آنجایی که پژوهش‌های کیفی در کشور رواج چندانی ندارد لذا به طور معمول روایی و پایایی پژوهش‌ها با نظر متخصصین امر و در پایان‌نامه‌ها با نظر اساتید راهنما و مشاور تعیین می‌گردد که در این پژوهش هم چک لیست شناسایی مولفه‌های ارزش‌آموز از شرح بازی سنتی و نوین و بازی‌های شناسایی شده از

نظر وجود این مولفه‌ها پس از استخراج، توسط اساتید راهنما و مشاور کنترل شد و صحت داده‌ها توسط آنان مورد تایید قرار گرفت.

۴. یافته‌ها

اطلاعات لازم برای پژوهش حاضر از تحلیل محتوای ۴۰ بازی سستی و ۴۰ بازی نوین گردآوری شده است. بازی‌های نوین در این پژوهش شامل ۲۵ بازی مشارکتی و ۱۵ بازی رایانه‌ای است که نام بازی‌ها به این شرح است:

جدول ۱. نام بازی‌های سستی

ردیف	بازی‌های سستی	ردیف	بازی‌های سستی
۱	برادر کمکم کن (گرگم به هوا یا دوستم کمکم کن)	۲۱	مخفی کردن اشیاء
۲	گرگم و بره می‌برم	۲۲	هفت سنگ
۳	الک دولک (پیل دسته)	۲۳	نجات دادن
۴	قایم موشک (قایم باشک، سک سک)	۲۴	شیطون و فرشته
۵	امدادی چیدن و برچیدن (چیدن و برچیدن)	۲۵	داج بال (داژبال)
۶	استخوان شیری	۲۶	قلعه برفی
۷	جوجوئینه	۲۷	گربه نبره
۸	استاد و شاگرد (اوستا و شاگرد، اوستا بازی، و سردسته را پیروی کن)	۲۸	گوک دوره
۹	اگر بمانی، برنده می‌شی	۲۹	خط و خونه (اگر دوکر و لی لی)
۱۰	اینکار رو بکن، این کار را نکن	۳۰	ایست (باری کنی شاد می شوم و با کمک آزاد می شوم)
۱۱	حروف الفبا	۳۱	دونده و گیرنده
۱۲	چوب کشی (طناب کشی)	۳۲	جادوگر
۱۳	خرگوش و روباه (خرگوش و شکارچی، خرگوش بی لانه، شکار خرگوش)	۳۳	وسطی
۱۴	رنگ (رنگارنگ)	۳۴	از من بگیر به او بده
۱۵	روباه و جوجه‌ها (نصف و شب)	۳۵	جهت یابی
۱۶	درست یا غلط	۳۶	روباه و جوجه‌ها (نصف)

۱۷	کبدي(زو)	۳۷	تسخير دايره، (و شب)
۱۸	گل گل(گل يا پوچ)	۳۸	شکارروباہ
۱۹	بازی آفتاب آفتاب نه سایه	۳۹	عمو زنجير ياف
۲۰	لی لی(گانيه و خروس جنگی)	۴۰	موش و گريه

جدول ۲. نام بازی‌های نوین

ردیف	بازی‌های نوین مشارکتی	ردیف	بازی‌های رایانه‌ای
۱	آشنایی	۲۶	هلی کوپتر کبری
۲	مهمانی	۲۷	بازی آزادسازی
۳	تعادل کتاب	۲۸	بازی میراث کهن
۴	زنجیره‌سازی	۲۹	بازی نارنجک انداز
۵	تشکر	۳۰	بازی آخرین ادیسه
۶	یارکشی	۳۱	بازقیوس و قرح
۷	پازل	۳۲	افسانه توم رایدر
۸	بازی با چوب کبریت	۳۳	بازی شاهزاده ایرانی
۹	صندلی بازی	۳۴	بازی سیاره میترا
۱۰	بپر، بپر، خیلی بپر	۳۵	بازیگر شاسب
۱۱	نقاشی گروهی	۳۶	بازی میرمهنا
۱۲	رنگ‌آمیزی	۳۷	بازی سه بعدی مولک و مارمولک
۱۳	دومچ، یک مچ	۳۸	بازی آرش کماندار
۱۴	پرنده پرواز کن	۳۹	بازی شکست حصر
۱۵	به من اعتماد کن	۴۰	بازی نجات بندر
۱۶	شبکه خانواده		
۱۷	قاطی کن، جدا کن		
۱۸	آب زندگی		
۱۹	روبه بیرون		
۲۰	بشین و پاشو		
۲۱	بازی با کلمات		

پیام را برسان	۲۲
کامل کردن تصویر	۲۳
بازی با جدول	۲۴
بازی آموزش (آیات، احادیث، اولین و آخرین‌ها، شهدای کربلا)	۲۵

بازی‌های سنتی و نوین که نام آن در جداول ۱ و ۲ ذکر گردید با استفاده از چک لیست شناسایی مولفه‌های ارزش آموز مورد تحلیل محتوا قرار گرفت و مولفه‌های ارزش اجتماعی و ارزش اخلاقی از بازی‌ها استخراج گردید که در قالب نمودار شماره ۳ و ۴ با ذکر فراوانی ترسیم گردید.

جدول ۳. مولفه‌های ارزش اجتماعی بازی‌های سنتی و نوین

مولفه‌ها	نظم و قانون مندی	تعاون	دانش اندوزی	مسولیت پذیری	پشتکار اطاعت	خلاقیت و نوآوری	دفاع و حراست	امنیت و انسجام بین اعضا	رقابت	خشونت
نوع بازی	فراوانی	فراوانی	فراوانی	فراوانی	فراوانی	فراوانی	فراوانی	فراوانی	فراوانی	فراوانی
بازی سنتی	۴۰	۴۰	۸	۳۸	۸	۳	۵	۱۴	۲۳	۲
بازی مشارکتی	۸	۱۶	۱۰	۲	۳	۲	۰	۲	۴	۰
بازی نوین رایانه‌ای	۱۶	۸	۶	۰	۱	۴	۸	۲	۱۵	۱۶

۱.۴ مولفه‌های ارزش‌های اجتماعی در بازی سستی و نوین

۱.۱.۴ مسئولیت پذیری

سرتو (۱۹۸۹) مسئولیت‌پذیری را یک الزام و تعهد درونی از سوی فرد برای انجام مطلوب همه‌ی فعالیت‌هایی که بر عهده‌ی او گذاشته شده است، تعریف می‌کند و معتقد است که مسئولیت‌پذیری از درون فرد سرچشمه می‌گیرد. فردی که مسئولیت‌کاری را بر عهده می‌گیرد، توافق می‌نماید که یک‌سری فعالیت‌ها و کارها را انجام دهد و یا بر انجام این کارها توسط دیگران نظارت داشته باشد (مارکمن و تتلوک (Markman&Tetlock)، ۲۰۰۰). در این پژوهش، بخش‌هایی از بازی که در آن نشانه‌هایی از مسئولیت‌پذیری نسبت به دیگر اعضا، به جامعه و کشورشان، به خانواده و دوستانشان را دارند، این ارزش شناسه‌گذاری شده است.

"گرگ روبه روی چوپان و گله‌ای که پشت سرش است، می‌ایستد و می‌خواند: گرگم و گله می‌برم. گوسفندان هم می‌خوانند: چوپون دارم نمی‌ذارم" در واقع مسئولیت حفاظت از بره‌ها بر عهده دارد ("بازی گرگم و بره می‌برم از دسته بازی‌های سستی).

۲.۱.۴ اطاعت

اطاعت به معنای عمل کردن بی‌چون و چرا به فرمان یا دستور است. میلگرام طی رشته بررسی‌های مهم مساله اطاعت (پیروی از مافوق) به صورت تجربی آشکار کرد؛ برای مثال او در آزمایش شوک الکتریکی دریافت که افراد با وجود این که نمی‌خواستند به شکنجه فرد دیگری بپردازند بخاطر وجود اقتدار نمی‌توانستند از این عمل سرباز زنند (میلگرام، ۱۳۸۱). میلگرام بر این باور است که استعداد اطاعت از مراجع قدرت برای زندگی جمعی چنان ضرورت دارد که احتمالاً در جریان تکامل در خمیره‌ی نوع انسان سرشته شده است (اتکینسون و همکاران، ۱۳۸۵). منظور از اطاعت در این پژوهش پیروی از مربی یا سرگروه در هنگام بازی است.

"استاد حرکات متنوعی را به صورت تند و سریع انجام می‌دهد و به هنگام شروع هر حرکت یکی از دو عبارت "این کار را بکن یا این کار را نکن" را می‌گوید. بازیکنان باید توجه داشته باشند، زمانی که استاد عبارت اول را بر زبان می‌آورد آن حرکت را عیناً انجام

دهند و زمانی که عبارت دوم را می‌گویند، حرکت را انجام ندهند" (بازی اینکار رو بکن، این کار را نکن از دسته بازی‌های سنتی).

"کودکان دست یکدیگر را می‌گیرند و به شکل دو دایره متحدالمرکز می‌ایستند. مربی در کنار ضبط می‌ایستد. موسیقی پخش می‌شود. کودکانی که در دایره داخلی ایستاده‌اند به یک سمت و کودکانی که در دایره بیرونی ایستاده‌اند به سمت دیگر حرکت می‌کنند. وقتی موسیقی قطع می‌شود کودکان بدون حرکت می‌ایستند. سپس معلم فرمان‌هایی می‌دهد؛ مثل نام یکدیگر را یاد بگیرید. یا دست یکدیگر را بگیرند و روی یک پا بپرید" (بازی آشنایی از دسته بازی‌های نوین).

با توجه به جدول (۳) و نمونه تحلیل محتوا، می‌توان گفت که در بازی‌های سنتی کمترین فراوانی از نظر مولفه‌های ارزش اجتماعی مربوط به خشونت با فراوانی ۲ بازی و بیشترین فراوانی مربوط به نظم و قانون‌مندی و همکاری با فراوانی ۴۰ بازی است. این فراوانی گویای آن است که نظم و قانون‌مندی موجود در بازی‌های سنتی به دلیل انعطاف‌پذیری که دارد باعث بیشتر شدن روحیه‌ی همکاری در کودکان می‌گردد. این نتیجه با یافته پژوهشی احمدی قره‌چمن (۱۳۸۷)، مبنی بر اینکه بازی موجب رشد روانی، عاطفی و اجتماعی دانش‌آموزان می‌شود و بازی می‌تواند به عنوان یک رکن اصلی در تعلیم و تربیت کودکان به شمار رود همخوان است. همچنین این نتیجه با یافته پژوهش برمکی (۱۳۸۶)، مبنی بر اینکه کودکانی که بازی‌های مبتنی بر حرکت انجام داده‌اند نسبت به گروه گواه که از این بازی‌ها بی‌بهره بودند در زیر مقیاس‌های مهارت اجتماعی، توانایی برقراری ارتباط، آشنایی با قوانین و مقررات، آشنایی با حقوق فردی و اجتماعی، آشنایی با رفتارهای جامعه‌پسند، پرورش عواطف و عملکرد رشد بهتری داشتند، همخوانی دارد.

در بازی‌های نوین کمترین فراوانی از نظر مولفه‌های ارزش اجتماعی مربوط به مسئولیت‌پذیری با فراوانی ۲ بازی در بازی‌های مشارکتی و بیشترین فراوانی مربوط به نظم و قانون‌مندی در بازی‌های مشارکتی و بازی‌های رایانه‌ای با فراوانی ۲۴ بازی است. نکته قابل ذکر این است که نظم و قانون‌مندی موجود در بازی‌های نوین به ویژه بازی‌های رایانه‌ای از پیش تعیین شده است و در اصل بازیکن محکوم به رعایت آن است در اصل نوعی اجبار و اسارت در آن موجود است که قدرت هرگونه واکنشی را از بازیکنان می‌گیرد. ضمن اینکه این نتیجه با یافته دوران، آزاد فلاح و اژه‌ای (۱۳۸۱)، مبنی بر اینکه بازی‌های کامپیوتری بر کاهش مهارت‌های اجتماعی تأثیر دارد همخوان است.

همچنین میزانی از پرخاشگری در بازی‌های رایانه‌ای وجود دارد که این نتیجه با یافته پژوهش‌های عبدالخالقی، دواچی، صحبایی، و محمودی (۱۳۸۴)، جوادی، امامی‌فر، رضایی کاشی (۱۳۸۸)، کلول و پینر (Colwell & Pyner, 2000)، جنتایل (Gentile) و همکاران (۲۰۰۴)، بارثلو (Bartholow) و همکاران (۲۰۰۶)، ادواردسن و وایت (Edwardsen & white, 2010)، وینچرا (Venture) و همکاران (۲۰۱۱)، آداجی و ویلوبای (Adachi & Willoughby, 2011)، و باستین (Bastian) و همکاران (۲۰۱۱) که نشان دادند بازی‌های رایانه‌ای، احساسات پرخاشگرانه را افزایش می‌دهند، همخوان است. در حالیکه یافته پژوهش‌های شاوردی و شاوردی (۱۳۸۸) و ونچرا و شات (Bastian, 2011) این نتیجه را تایید نکردند. عبدالخالقی و همکاران (۱۳۸۴) در پژوهش خود دریافتند که پرداختن به بازی‌های رایانه‌ای، خصومت، خشم کلامی و فیزیکی را افزایش می‌دهد؛ در مقابل برزیکا و هاوستان (Brezinka & Hovestadt, 2007) میزان تاثیر بازی‌های رایانه‌ای را در انواع پرخاشگری معنی‌دار گزارش نکردند، نتایج مشابهی توسط بارلت (Barlett) و همکاران (۲۰۰۸)، انگهارت (Engelhart) و همکاران (۲۰۱۱) و اولسون (Olson) و همکاران (۲۰۰۹) نیز گزارش شده است. سرانجام اینکه یافته پژوهش بکی چارا گالوپا (Baci golupa Chiara, 2005) مبنی بر اینکه کودکانی که بخش عمده‌ای از وقتشان را به بازی، تماشای بازی دیگران و سرگرم شدن با بازی‌های ویدیویی می‌گذرانند ارتباط آنها با دیگران قطع می‌شود و فرصت‌های یادگیری باارزشی را از دست می‌دهند، همخوان با یافته این پژوهش است.

پس با توجه به مطالب ارائه شده می‌توان به پرسش اول پژوهش که آیا مولفه‌های ارزش اجتماعی در بازی‌های سنتی اولویت‌بندی متفاوتی نسبت به بازی‌های نوین دارند؟ اینگونه پاسخ داد:

یافته‌های پژوهش حاکی از آن است که در بازی‌های سنتی مولفه نظم و قانون‌مندی و همکاری با بیشترین فراوانی ۴۰ بازی و مولفه خشونت با کمترین فراوانی ۲ بازی وجود دارد. بنابراین اولویت‌بندی مولفه‌های ارزش اجتماعی در بازی‌های سنتی به ترتیب از بیشترین به کمترین شامل نظم و قانون‌مندی، تعاون، مسئولیت‌پذیری، رقابت، اطاعت، امنیت و انسجام بین اعضا، دانش‌اندوزی، پشتکار، و دفاع و حراست می‌باشد. همچنین از بررسی بازی‌های نوین به این یافته رسیدیم که مولفه نظم و قانون‌مندی و همکاری با بیشترین فراوانی ۲۴ بازی و مولفه مسئولیت‌پذیری با کمترین فراوانی ۲ بازی وجود دارد. بنابراین اولویت مولفه‌های ارزش اجتماعی در بازی‌های نوین به ترتیب از بیشترین به کمترین شامل

مقایسه بازی‌های سنتی و نوین دوره ابتدایی از منظر ارزش‌آموزی (مریم رضایی آقاجان و دیگران) ۹۷

تعاون، نظم و قانونمندی، رقابت، خشونت، دانش‌اندوزی، دفاع و حراست، خلاقیت و نوآوری، و اطاعت می‌باشد. در کل می‌توان گفت تمامی بازی‌های سنتی و نوین به مولفه‌هایی ارزش‌اجتماعی پرداخته‌اند؛ ولی از لحاظ فراوانی پرداختن به مولفه‌ها متفاوت‌اند. بنابراین می‌توان گفت اولویت‌بندی مولفه‌های ارزش‌اجتماعی در بازی‌های سنتی متفاوت از بازی‌هایی نوین است.

جدول ۴. مولفه‌های ارزش اخلاقی بازی‌های سنتی و نوین

مولفه‌ها	همیاری	صبر و بردباری	مهرورزی و ابراز محبت	راستی و صداقت	ایثار و از خودگذشتگی
نوع بازی سنتی	۱۱	۷	۳	۶	۱۰
بازی مشارکتی نوین	۸	۵	۴	۳	۳
رایانه‌ای	۲	۰	۰	۱	۳

۲.۴ مولفه‌های ارزش‌های اخلاقی در بازی سنتی و نوین

۱.۲.۴ نوع دوستی

نوع‌دوستی را می‌توان به این صورت تعریف کرد: رفتاری که قصد آن کمک به دیگران است حتی وقتی هیچ‌گونه نفعی عاید شخص نشود یا انتظار نفعی نرود. بیشتر پژوهش‌ها به این مساله پرداخته‌اند که چرا مردم دست به رفتار نوع‌دوستانه می‌زنند؛ یکی از دیدگاه‌ها به نام نظریه‌ی تبادل اجتماعی بر آن است که کمک‌شونده و کمک‌کننده هر دو عملاً تبادل منافع انجام می‌دهند، و در نتیجه نوع‌دوستی به واقع چندان بی‌چشمداشت هم نیست (اتکینسون و همکاران، ۱۳۸۵). منظور از نوع‌دوستی در این پژوهش هر نوع کمک کردن و یاری رساندن به دیگران و تلاش برای حل مشکلات آنها در بازی‌های مورد بررسی است. کمک به دوستان، دلداری دادن به دوستان در مشکلاتشان، و غیره از مصادیق این ارزش است.

"در روند بازی، وقتی نفرات گروه گرگ در پی شکار یکی از حریفان هستند، سایرین از دو جناح به نگهبان نزدیک شده و با سعی و کوشش سد دفاعی او را می‌شکنند و در یک فرصت مناسب دوست اسیرشان را نجات داده و با خود می‌برند" (بازی نجات دادن از دسته بازی‌های سنتی).

"دوره ای که کشورهایی همچون هلند و انگلیس با اتحاد یکدیگر کمپانی هند شرقی را تاسیس کرده و برای کسب منافع سود جویانه خود و همچنین تسلط و استعمار بیشتر، باتوسل به سلاح‌های گرم و نیروهای نظامی به سمت خلیج فارس و شمال آفریقا حرکت کردند و با تسخیر و گرفتن بخشی از جزایر ایران و چپاول و تجارتی ناعادلانه زندگی را بر مردم این خطه تنگ نموده بودند. میرمهنا از این ظلم به تنگ آمد و با اندک یاران خود نهضت جنوب را شکل دادند که هدف آنها کوتاه کردن دست استعمارگران و رهایی از فقر و ظلمی بود که مردم ایران با آن درگیر بودند" (بازی میرمهنا از دسته بازی‌های نوین).

۲.۲.۴ ایثار و از خودگذشتگی

ایثار در لغت به معنای عطا کردن و بخشیدن است و به طور دقیق‌تر با مفهوم مصلحت غیر را بر منفعت خود مقدم داشتن نیز آمده است (اعرابی، ۱۳۸۵). روان‌شناسان ایثار را به معنای مقدم دانستن دیگران بر خود و توجه غیر خودخواهانه به آسایش دیگران تعریف کرده‌اند (برکویتز، ۱۳۸۱). به این معنا ایثار از احساس وظیفه نسبت به دیگران مجزا می‌گردد. در ایثار تمرکز بر انگیزه کمک به دیگران بدون انتظار دریافت پاداش است، در حالیکه احساس وظیفه بر تعهد اخلاقی نسبت به دیگران که ممکن است، ما به ازایی نیز داشته باشد، متمرکز است (کریمی، ۱۳۹۲) در این پژوهش، منظور نمایش از حق خود گذشتن و ایثار برای دیگران در بازی می‌باشد.

"شروع بازی با پرتاب توپ به وسیله یکی از بازیکنان گروه کناری آغاز می‌شود. گروه کناری سعی بر این دارد که با نشانه رفتن و زدن افراد گروه وسطی باعث سوختن و اخراج آنها بشوند و تلاش گروه داخلی هم بر این است که با حرکات سریع از اصابت توپ در امان بمانند و چنانچه اگر یار سوخته داشته باشند با گرفتن توپ در فضا، که یک امتیاز محسوب می‌شود، او را به بازی برگردانند" (بازی وسطی از دسته بازی‌های سنتی).

"صندلی‌ها در کنار هم، پشت به پشت و بدون فاصله از یکدیگر چیده می‌شود. کودکان اطراف می‌ایستند. هنگام پخش موسیقی کودکان دور صندلی‌ها راه می‌روند و هنگام

قطع موسیقی آنها روی صندلی‌ها می‌نشینند. از آنجا که تعداد صندلی‌ها کمتر از تعداد کودکان است بعضی از آنها باید صندلی خود را با دیگری مشترکاً استفاده نمایند" (صندلی بازی از دسته بازی‌های نوین).

با توجه به جدول (۴) و نمونه تحلیل محتوا می‌توان گفت که در بازی‌های سنتی کمترین فراوانی از نظر مولفه‌های ارزش اخلاقی مربوط به مهرورزی و ابراز محبت با فراوانی ۳ مورد بازی و بیشترین فراوانی مربوط به همیاری (کمک به هم‌نوع) با فراوانی ۱۱ بازی است. این نتیجه با یافته حمیدی (۱۳۶۸)، مبنی بر اینکه بازی‌ها و ورزش‌های بومی و محلی، با ۷۵٪ خصایل نیک منطقه ارتباط دارد، همخوان است. نتایج پژوهش بلوچی (۱۳۷۳)، نشان داد، ۹۶٪ بازی‌ها و ورزش‌های بومی و محلی با آداب و رسوم، ۹۵٪ با خصایل نیک انسانی ارتباط دارد، یافته ما را تایید می‌کند. همچنین نتیجه پژوهش مظلومی (۱۳۷۵)، نشان داد که در تنظیم محتوای درس تربیت بدنی به منظور تقویت حس شجاعت، شهامت و افزایش روحیه پایداری در مقابل مشکلات و تحکیم ارزش‌های فرهنگی و اعتقادی بازی‌های بومی و محلی نقش مؤثرتری دارند، که این با نتیجه این پژوهش همخوانی دارد.

سرانجام اینکه نتایج پژوهش بهرامی پور (۱۳۸۴)، نشان داد مفهوم "پهلوانی" عالی‌ترین شکل تربیت ورزشی را در شاهنامه نشان می‌دهد که این مفهوم در ابیات زیادی با تکیه بر رهنمودهای عقلی (خردورزی) و پایبندی به اصول اخلاقی و جوانمردی مورد تأکید قرار داده است، با یافته این پژوهش همخوانی دارد. به طور کلی می‌توان گفت این پژوهش‌ها، نشان می‌دهند که بازی و ورزش در فرهنگ ایران از گسترش و غنای زیادی برخوردار است و می‌توان برخی از صفات، نمادها و رفتارهای مثبت این فرهنگ را در حال حاضر به کار گرفت. در بازی‌های نوین کمترین فراوانی از نظر مولفه‌های ارزش اخلاقی مربوط به عشق و محبت با فراوانی صفر در بازی‌های رایانه‌ای و بیشترین فراوانی مربوط به همیاری (کمک به هم‌نوع) با فراوانی ۱۰ بازی در کل است که ۷ بازی آن مربوط به بازی‌های مشارکتی است. این نتیجه با یافته پژوهش سلنو (۱۹۸۴)، مبنی بر اینکه بازی‌های رایانه‌ای لذت‌همنشینی با دوست را در فرد پدید می‌آورد و به برخی از کودکان کمک می‌کند که تنهایی خود را فراموش کنند و همچنین راهی را برای گریز از مشکلات زندگی فراهم کنند، همخوانی دارد.

پس با توجه به مطالب ارائه شده می‌توان به پرسش دوم پژوهش که آیا مولفه‌های ارزش اخلاقی در بازی‌های سنتی اولویت‌بندی متفاوتی نسبت به بازی‌های نوین دارند اینگونه پاسخ داد:

یافته‌های پژوهش حاکی از آن است که در بازی‌های سنتی مولفه همیاری با بیشترین فراوانی ۱۱ بازی و مولفه مهرورزی و ابراز محبت با کمترین فراوانی ۲ بازی وجود دارد. بنابراین اولویت‌بندی مولفه‌های ارزش اخلاقی در بازی‌های سنتی به ترتیب از بیشترین به کمترین شامل همیاری، ایثار از خودگذشتگی، صبر و بردباری، راستی و صداقت می‌باشد. همچنین از بررسی بازی‌های نوین بر اساس مولفه‌های ارزش اخلاقی متوجه شده‌ایم که مولفه همیاری (کمک به هم‌نوع) با بیشترین فراوانی ۱۰ بازی و مولفه مهرورزی و ابراز محبت و صداقت و راستگویی با کمترین فراوانی ۴ بازی وجود دارد. بنابراین اولویت مولفه‌های ارزش اجتماعی در بازی‌های نوین به ترتیب از بیشترین به کمترین شامل همیاری، ایثار و از خودگذشتگی، و شکیبایی می‌باشد. در کل می‌توان گفت تمامی بازی‌های سنتی و نوین به مولفه‌هایی ارزش اخلاقی پرداخته‌اند؛ ولی از لحاظ فراوانی پرداختن به مولفه‌ها متفاوت‌اند. بنابراین می‌توان گفت اولویت‌بندی مولفه‌های ارزش اخلاقی در بازی‌های سنتی متفاوت از بازی‌هایی نوین است.

جدول ۵. مقایسه ارزش‌های اجتماعی و اخلاقی در بازی سنتی و نوین

فراوانی بازی سنتی	فراوانی بازی نوین	نوع بازی مولفه‌ها
۴۰	۲۴	نظم و قانون مندی
۴۰	۲۴	تعاون
۸	۱۶	دانش اندوزی
۳۸	۲	مسئولیت پذیری
۸	۴	پشتکار
۲۲	۶	اطاعت
۳	۶	خلاقیت و نوآوری
۵	۸	دفاع و حراست
۱۴	۴	امنیت و انسجام بین اعضا
۲۳	۱۹	رقابت
۲	۱۶	خشونت

مولفه‌های ارزش اجتماعی

۱۰	۱۱	همیاری	مولفه‌های ارزش اخلاقی
۵	۷	صبر و بردباری	
۴	۲	عشق و محبت	
۴	۶	راستی و صداقت	
۶	۱۰	ایثار و از خودگذشتگی	

همانگونه که در جدول (۵) مشاهده می‌شود بازی‌های سنتی و نوین در آموزش مولفه‌های ارزش‌های اجتماعی و اخلاقی نقش کلیدی دارند و می‌توان به پرسش اصلی پژوهش که آیا بازی‌های سنتی بازده ارزش‌آموزی گسترده‌تری نسبت به بازی‌های نوین دارد؟ اینگونه پاسخ داد:

بنا بر یافته‌های پژوهش، تمامی بازی‌های سنتی و نوین به مولفه‌هایی ارزش اجتماعی و اخلاقی پرداخته‌اند؛ ولی از لحاظ فراوانی پرداختن به مولفه‌ها متفاوت‌اند. به این صورت که برخی از مولفه‌های ارزش اجتماعی و اخلاقی در بازی‌های نوین به ویژه رایانه‌ای مورد بی‌توجهی قرار گرفته است یا خیلی کم به آن توجه شده است. بنابراین می‌توان گفت بازی‌های سنتی بازده ارزش‌آموزی گسترده‌تری نسبت به بازی‌هایی نوین دارند. بدین‌سان نتایج پژوهش فعلی همسو با نتایج پژوهش پژمان (۱۳۸۴)، که نشان داد بین بازی‌های سنتی و رایانه‌ای در تربیت کودکان تفاوت معنادار وجود دارد و کودکانی که بازی سنتی انجام می‌دهند، از تربیت بهتری برخوردار هستند، همخوانی دارد. همچنین یافته پژوهش بنی طالبی (۱۳۸۶)، گویای تفاوت بین میزان خلاقیت کودکانی که بازی‌های سنتی و رایانه‌ای انجام داده‌اند است؛ ضمن اینکه میزان انعطاف‌پذیری کودکان در بازی‌های سنتی بیش از بازی‌های رایانه‌ای است که این نتیجه، یافته این پژوهش مبنی بر تفاوت بین بازی‌های سنتی و نوین را تایید می‌کند. علاوه بر اینکه یافته پژوهش رضایی (۱۳۸۸)، مبنی بر اینکه بازی‌های سنتی نسبت به بازی‌های رایانه‌ای و بی‌تحرك امروزی، از شور و نشاط بسیاری برخوردارند و همین شور و نشاط باعث سلامت روحی کودکان می‌گردد، همخوان با نتیجه این پژوهش است. سرانجام اینکه یافته پژوهش پورشکوری، موحدی، و عابدی (۱۳۹۰)، نشان داد بین کودکانی که بازی سنتی و مدرن انجام داده‌اند از نظر رشد اجتماعی تفاوتی وجود ندارد؛ ولی گروه بازی‌های سنتی امتیاز بیشتری در رشد اجتماعی کسب کردند، این یافته نتیجه این پژوهش مبنی بر تفاوت بین بازی‌های سنتی و نوین را تایید می‌کند.

۵. بحث و نتیجه گیری

در بازی‌های سستی و مدرن قوانینی وجود دارد که در حقیقت شکل اولیه‌ای از زندگی را به کودک آموزش می‌دهد تا کودک برای مقابله با موقعیت‌های دشوار زندگی در آینده مهارت‌های لازم را کسب کند. از آنجا که کودکان همواره در حال یادگیری از یکدیگر هستند اگر والدین، دوستان، معلمان و به طور کل افرادی که با آنها در ارتباط هستند از ارزش‌های اجتماعی و اخلاقی بالایی در تعاملات روزمره برخوردار باشند، مسلماً کودک نیز شیوه‌های صحیح برقراری ارتباط را فرا می‌گیرد و آنها را به کار می‌بندد و چنانچه پیامد کاربرد ارزش‌های اجتماعی و اخلاقی برایشان لذت‌بخش باشد، آنها را به موقعیت‌های دیگر زندگی تعمیم داده و از منافع آنها بهره‌مند می‌شود. به این صورت است که متغیرهای واسطه‌ای ذهنی نیز پدیدار می‌شود که اگر این ارزش‌ها را به کار ببریم در صحنه زندگی و عرصه ارتباطات اجتماعی بهتر می‌توانیم توانایی‌های خود را به ظهور برسانیم (کارتلج و ملبرن، ۱۳۸۵). پس می‌توان آن را با توجه به دیدگاه یادگیری شناختی - اجتماعی بندورا اینگونه توجیه کرد که کودکان بسیاری از کنش‌های اخلاقی و اجتماعی خود را از روی سرمشق‌های موجود فرا می‌گیرند (برک، ۱۳۸۸).

بندورا طی پژوهش‌های فراوان نتیجه می‌گیرد که الگوبرداری، بر رفتار کسانی که شاهد رفتار الگو هستند تاثیر می‌گذارد. "او معتقد است یادگیرنده بدون نیاز به تقویت، صرفاً از راه مشاهده‌ی رفتار دیگران، رفتار مورد مشاهده را می‌آموزد" (هرگنهان و السون (Hergenhahn & Olson)، ۱۳۹۲: ۲۸۳). پس با توجه به یافته این پژوهش می‌توان گفت در این مورد کودکان از راه مشاهده الگوهای موجود در بازی ارزش‌های اجتماعی و اخلاقی را می‌آموزند و با دریافت تقویت آنها را درونی می‌سازند. به این صورت که کودک با استفاده از سرمشق و الگوهای عملی که در بازی‌ها وجود دارد عملاً از آنها تقلید کرده و رفتارهای اجتماعی و اخلاقی مناسب مانند راستگویی، عدالت‌ورزی و رفتارهای اجتماعی و اخلاقی نامناسب مانند خشونت، دروغ، و تقلب را می‌آموزد و آنها را درونی می‌کند. سرانجام اینکه، بازی به عنوان فعالیتی که تنها به سرگرم کردن کودک ختم می‌شود، نگرسته نمی‌شود؛ بلکه برآیند ارزنده‌تره طی چون آموختن را در پی دارد. پس بایستی جایگاهی درخور برای آن قائل شد. با توجه به ویژگی‌های موجود در بازی، علاوه بر نقش سرگرم کننده‌ی آن، می‌توان آن را به عنوان ابزاری برای آموزش مبدل ساخت.

مقایسه بازی‌های سنتی و نوین دوره ابتدایی از منظر ارزش‌آموزی (مریم رضایی آقاجان و دیگران) ۱۰۳

نایک‌دستی در شرح بازی‌ها از جمله محدودیتی است که در این پژوهش، پژوهشگر با آن مواجه گردید؛ برای مثال، شرح برخی از بازی به صورت گویا و با ریزه‌کاری‌ها و جریات نگاشته شده بود و برخی دیگر تنها به شرحی کوتاه و کلی از بازی بسنده شده بود. بدیهی است که پژوهشگر نیز در کار تحلیل بازی‌ها به این نایک‌دستی روبرو گردید. همچنین در مورد بازی‌های نوین منابعی که فهرست کاملی از بازی‌های رایانه‌ای و شرح آنها را در برداشته باشد، موجود نبود و پژوهشگر به ناچار برای انتخاب بازی‌های رایانه‌ای در این پژوهش از برخی از کتاب‌ها و نشریات ویژه بازی‌های رایانه‌ای، و نرم‌افزارهای موجود که برخی بازی‌های رایانه‌ای را معرفی و شرح داده بودند بهره گرفت. به همین دلیل امکان اینکه در صورت موجود بودن شرح دقیق‌تری نکته‌های بیشتری از آن استخراج گردد، وجود دارد.

در این پژوهش بازی‌های سنتی و نوین از منظر ارزش‌آموزی مورد بررسی قرار گرفت در حالیکه در بازی‌های سنتی و نوین هزاران نکته‌ی ظریف نهفته که به طور حتم پژوهشگر از عهده‌ی دست یافتن به همه‌ی آنها برنیامده است، لذا بر پژوهشگران است که از آنچه پژوهشگر گردآوری کرده است بهره بگیرند و به این نکته‌ها دست یابند؛ این امر فقط با تحلیل محتوای بازی‌ها آن هم فقط از منظر ارزش‌آموزی میسر نمی‌گردد؛ بلکه مصاحبه با کودک، والدین، و مربیان سبب می‌شود که به بینش عمیق‌تری نسبت به آموزنده‌گی بازی‌ها دست یابیم. به همین منظور پیشنهاد می‌گردد که پژوهشگران بعدی این نکته را مدنظر داشته باشند. از آنجایی که مولفه‌های برآمده از بازی‌ها در این پژوهش به صورت استنباطی است، پیشنهاد می‌گردد در یک طرح میدانی نیز بررسی شود؛ به این صورت که نخست میزان آشنایی کودکان به ارزش‌ها سنجدیده گردد، سپس بازی‌های سنتی و نوین در دو گروه از کودکان اجرا شود و در نهایت میزان آشنایی هر دو گروه کودکان به ارزش‌ها آزموده شود اگر تغییری در میزان آشنایی کودکان به ارزش‌ها به وجود آمد مشخص می‌شود که کدام نوع از بازی‌ها در ارزش‌آموزی کودکان نقش موثرتری داشته است.

کتاب‌نامه

آذر، رسول؛ و شکارلو، علی. (۱۳۹۳). بازی‌های سنتی، بومی، و محلی ایران، تبریز: احرار.
احمدی قره‌چمن، سهیلا. (۱۳۸۷). بررسی تأثیرات بازی بر رشد روانی اجتماعی دانش‌آموزان مقطع ابتدایی، گاهنامه پژوهشی، ۴، ۸، انتشارات آموزش و پرورش.

- برک، لورا. (۱۳۸۸). روانشناسی رشد، ترجمه یحیی سیدمحمدی، تهران: ارسباران.
- بنی طالبی، کتابون (۱۳۸۶). مقایسه بازی‌های سنتی و یارانه‌ای بر تفکر خلاق کودکان دوره آمادگی شهرکرد در سال تحصیلی ۱۳۸۶-۱۳۸۵، پایان نامه کارشناسی ارشد رشته پیش دبستانی، دانشگاه علامه طباطبایی.
- برمکی، علیرضا. (۱۳۸۶)، بررسی تاثیر بازی های مبتنی بر رشد عاطفی - اجتماعی کودکان پیش دبستان شهرستان کاشمر، پایان نامه کارشناسی ارشد، دانشگاه علامه طباطبایی.
- بی‌ریا، ناصر؛ رهنما، سیداحمد؛ آقاتهرانی، مرتضی؛ حقانی، ابوالحسن؛ شاملی، عباس؛ زارعان، محمدجواد؛ مصباح، علی؛ و ساجدی، ابوالفضل. (۱۳۸۵). روان‌شناسی رشد (۲): با نگرش به منابع اسلامی، چاپ سوم، تهران: سمت.
- بهرامی‌پور، بهرام. (۱۳۸۴)، بررسی فرهنگ تربیت بدنی و ورزش در شاهنامه، پایان‌نامه کارشناسی ارشد دانشکده تربیت بدنی و علوم ورزشی، دانشگاه گیلان.
- بلیکی، نورمن. (۱۳۸۹). استراتژی‌های پژوهش اجتماعی. ترجمه هاشم آقاییگ‌پوری، تهران: جامعه‌شناسان.
- بلوچی، رامین. (۱۳۷۳). بررسی وضعیت موجود بازی‌ها و ورزش‌های بومی، محلی استان ایلام، پایان‌نامه کارشناسی ارشد دانشکده تربیت بدنی و علوم ورزشی، دانشگاه تربیت معلم تهران.
- بابایی، عبدالله. (۱۳۷۲). ارتباط ارزش‌های انسانی (زمینه مقدماتی)، تهران: دستان.
- پورشه، سوزانه. (۱۳۹۲). چگونه ارزش‌ها را به فرزندانمان منتقل کنیم، ترجمه سپیده خلیلی، چاپ سوم، تهران: پنجره.
- پورشکوری شرمی، فاطمه؛ موحدی، احمدرضا؛ و عابدی، احمد. (۱۳۹۰). تاثیر بازی‌های کودکانی سنتی و مدرن بر رشد اجتماعی دانش‌آموزان دختر اول ابتدایی، نشریه رشد و یادگیری حرکتی - ورزشی، ۳، ۱.
- حسینی، افضل‌السادات. (۱۳۸۷). ماهیت خلاقیت و شیوه‌های پرورش آن، مشهد: به‌نشر.
- حریری، نجلا. (۱۳۸۵). اصول و روش‌های کیفی، تهران: دانشگاه آزاد اسلامی.
- حمیدی، مهرزاد. (۱۳۶۸). بازشناسی و تحلیل بازی‌ها و ورزش‌های بومی و محلی استان‌های گیلان و مازندران، پایان‌نامه کارشناسی ارشد دانشکده تربیت بدنی و علوم ورزشی، دانشکده علوم انسانی. دانشگاه تربیت مدرس.
- جام جم، روزنامه. دانش‌آموز ۱۵ ساله معلمش را با چاقو کشت، ۴/۳/۱۳۹۳: ۲۷.
- جوادی، امامی‌پور، رضایی کاشی و محمد جعفر، سوزان، زهرا. (۱۳۸۸). رابطه بازی‌های رایانه‌ای با پرخاشگری و روابط والد- فرزند در دانش‌آموزان، تحقیقات روانشناختی، ۱، ۳.
- جهانی، جعفر. (۱۳۸۶). بررسی تاثیرات برنامه آموزش فلسفه به کودکان در رشد منش‌های اخلاقی دانش‌آموزان، نشریه مطالعات برنامه‌ریزی درسی، ۲، ۷.

مقایسه بازی‌های سنتی و نوین دوره ابتدایی از منظر ارزش‌آموزی (مریم رضایی آقاجان و دیگران) ۱۰۵

خسروی، زهره؛ و باقری، خسرو. (۱۳۸۷). راهنمای درونی کردن ارزش‌های اخلاقی از طریق برنامه درسی، نشریه مطالعات برنامه درسی، ۳، ۸.

دلاور، علی. (۱۳۹۲). روش تحقیق در روانشناسی و علوم تربیتی، تهران: ارسباران.

دوران، بهناز؛ آزاد فلاح، پرویز؛ و اژه‌ای، جواد. (۱۳۸۱). بررسی رابطه بازی‌های رایانه‌ای و مهارت‌های اجتماعی نوجوانان، مجله روانشناسی، ۶، ۱ (پیاپی ۲۱).

رهنمایی، احمد. (۱۳۸۸). درآمدی بر فلسفه تعلیم و تربیت، قم: موسسه آموزشی پژوهشی امام خمینی. رشیدی‌فر، حمید. (۱۳۸۰). بررسی تاثیرالگوهای پرورشی بر رشد اخلاقی دانش‌آموزان دوره متوسطه، پایان نامه کارشناسی ارشد، دانشگاه شهید بهشتی.

سبحانی، فرشته. (۱۳۹۲). بازی‌های مشارکتی، چاپ سوم، تهران: آموزش-نوآموز.

سلیمی، علی؛ و داوری، محمد. (۱۳۸۵). جامعه‌شناسی کجروی، چاپ دوم، قم: پژوهشگاه حوزه و دانشگاه.

شاوردی، تهمینه؛ و شاوردی، شهرزاد. (۱۳۸۸). بررسی نظرات کودکان و نوجوانان و مادران نسبت به اثرات اجتماعی بازی‌های رایانه‌ای، نشریه تحقیقات فرهنگی، ۲، ۳ (پیاپی ۷).

عباس‌زاده، محمد. (۱۳۹۱). تاملی بر اعتبار و پایایی در تحقیقات کیفی، جامعه‌شناسی کاربردی (مجله پژوهشی علوم انسانی دانشگاه اصفهان)، ۲۳، ۱ (پیاپی ۴۵).

عبدالخالقی، معصومه؛ دواجی، اقدس؛ صحبایی، فائزه؛ و محمودی، محمود. (۱۳۸۴). بررسی ارتباط بازی‌های ویدیویی-رایانه‌ای با پرخاشگری در دانش‌آموزان پسر مقطع راهنمایی تهران، فصلنامه علوم پزشکی دانشگاه آزاد اسلامی، ۱۵، ۳ (پیاپی ۴۱).

فرید، ابوالفضل؛ سعدی‌پور، اسماعیل؛ کریمی، یوسف؛ و فلسفی‌نژاد، محمدرضا. (۱۳۸۹). اثربخشی روش‌های آموزش مستقیم، آموزش شناختی، شفاف‌سازی ارزش‌ها، و تلفیقی بر قضاوت اخلاقی دانش‌آموزان، فصلنامه پژوهش‌های نوین روانشناختی، ۵، ۱۹.

فلیک، یو. (۱۳۸۵). درآمدی بر پژوهش‌های کیفی در علوم انسانی، ترجمه عبدالرسول جمشیدیان، علی سیادت، و رضاعلی نوروزی، قم: سماء قلم.

قزل‌ایغ، ثریا. (۱۳۹۲). راهنمای بازی‌های ایران، چاپ دوم. تهران: دفتر پژوهش‌های فرهنگی.

ماسن، هنری پاول؛ کیگان، جروم؛ هوستون، آلتا کارول؛ و کانجر، جان جین وی. (۱۳۹۳). رشد و شخصیت کودک، ترجمه مهشید یاسایی، تهران: مرکز.

مهدوی، محمدصادق؛ و زارعی، امین. (۱۳۹۰). عوامل مؤثر درگرایش نوجوانان به ارزش‌های اخلاقی (مطالعه موردی دانش‌آموزان سال سوم راهنمایی استان همدان درسال تحصیلی ۸۴-۱۳۸۳)، مطالعات جامعه شناختی ایران، علمی-پژوهشی، ۱، ۳.

مینایی، بهروز. (۱۳۹۰). سالانه چهار هزار بازی رایانه‌ای در جهان تولید می‌شود، اطلاعات سایت بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای.

- محمدزاده، مهري.(۱۳۸۳). پرورش خلاقیت شخصی دانش‌آموزان، ماهنامه رشد معلم، ۴، ۱۸۷.
- محسنی، منوچهر. (۱۳۹۴). مقدمات جامعه‌شناسی، تهران: دوران.
- مظلومی سادات، طاهره.(۱۳۷۵)، ارائه یک چهارچوب نظری در خصوص اصول و معیارهای انتخاب محتوی درس تربیت بدنی بر اساس تجربیات یادگیری حرکتی در مقطع دبستان(از دیدگاه متخصصان، کارشناسان و معلمان تربیت بدنی در شهر تهران)، پایان‌نامه کارشناسی ارشد دانشکده تربیت بدنی و علوم ورزشی. دانشگاه تربیت معلم تهران.
- نقدی مرزجی، علی‌رضا.(۱۳۷۶). بررسی و مقایسه تحول اخلاقی دانش‌آموزان مدارس غیرانتفاعی و دولتی، پایان‌نامه کارشناسی ارشد دانشکده روانشناسی و علوم تربیتی، دانشگاه علامه طباطبائی.
- هرگنهان، بی آر؛ و السون، میتو اچ. (۱۳۹۲). مقدمه‌ای بر نظریه‌های یادگیری، ترجمه علی‌اکبر سیف، چاپ بیست و دوم، تهران: دوران.

- Adachi,P.J.C.,& Willoughby,T.(2011). The effect of video game competition and violence on aggressive behavior: Which characteristic has the greatest influence ?.. Journal Psychology of violence,1,4.
- Bastain, B., Jetten.J., & Padke,H.Rx.(2011). Cyber-dehumanization: violent video game play diminishes our humanity . Journal of Experimental Social Psychology,48.
- Barlett,C.P,Harris,R,J., Bruey,c.(2008). The effects of the amount of blood in a violent video games on aggression hostility and arousal . Journal of Experimental Social Psychology,44.
- Brezinka,V.,& Hovestadt,L,(2007). Serious games can support psychotherapy of children and adolescence. Computer Science .Journal,478.
- Bartholow, B.D.,Bushman,B.J.,&Sestir,M.A.(2006).Chronic violent video games exposure and desensitization to violence behavior. Journal of Experimental Social Psychology,49.
- Baci golupa Chiara(2005), The use of Video Game by Kinder gartnersina family child care setting, Erly childhood Journal. Vol33. No.1.
- Colwell,j & Pyner,j.(2000). Negative correlayes of computer game play in adilescent. British journal of psychology, vol.91.p.295-310.
- Dudley, Kenneth C. (2003), Empirical Development of a Scale of Patience, Morgantown, West Virginia.
- Engelhardt,C.R.,Bartholow ,B.D.,& Scott Saults,J.(2011). Violent and nonviolent video games differentially affect physical aggression for individuals high vs. Low in depositionsal anger . JournalAggressive Behavior , 37.
- Edvardsen, Frej. & Kulle, Halsten.(2010). Educational Game. New York: Nova science publishers, Inc.
- Gentile,D.A., Lynch,P.j., Linder ,J,R., & Walsh, D.A.(2004). The effect of Violent video game habits on adolescence hostititiy, aggressive behaviors and school performance. Journal of Adolescence, 27.
- Lind,George.(2006).Effective Moral Education: The Konstanz Method of Dilemma Disvussion, Hellenic ,journal of Psychology. Vol.3,pp.

مقایسه بازی‌های سنتی و نوین دوره ابتدایی از منظر ارزش‌آموزی (مریم رضایی آقاجان و دیگران) ۱۰۷

- Olson, c.k., Kutner, L.A., beresin, E-V., Warner, D.E., & Nicholi, A.M. (2009). M- Rated video game and aggressive or problem behavior among young adolescents. *Applied Development Science* 13, (4).
- Patenaude, Johane. (2003). Changes in students moral Development during Medical School , *JAMC. Ler.*; ۱۶۸
- Selnew, Gary (1984); playing video games: The electronic friend; *journal of communication*; 34.
- Sajjadi, Seyed Mahdi. (2007). Explanation and Critique of the Principles of Postmodern Moral Education, *Educational Research and Review* Vol 2, 6.
- Ventura, M., Shute, V., & Kim, Y.J. (2011). Video games play , personality and academic performance. *Computer & Education*, 58.
- Walker, Lawrence J., (2002). The Model and Measure: an Sappraisal of the Minnesota Approach to Moral Fvelopment, *Journal of Moral Fduction*, Vol 13. No 3.
- Patenaude, Johane. (2003). Changes in students moral Development during Medical School, *JAMC. Le* 168.
- Selnew, Gary (1984); playing video games: The electronic friend; *journal of communication*; 34.
- Sajjadi, Seyed Mahdi. (2007). Explanation and Critique of the Principles of Postmodern Moral Education, *Educational Research and Review* Vol 2, 6.
- Ventura, M., Shute, V., & Kim, Y.J. (2011). Video games play , personality and academic performance. *Computer & Education*, 58.
- Walker, Lawrence J., (2002). The Model and Measure: an Sappraisal of the Minnesota Approach to Moral Fvelopment, *Journal of Moral Fduction*, Vol 13. No 3.