

# نقش بازی‌های رایانه‌ای در رواج عناصر زبانی بیگانه در میان دانش‌آموزان

## سوم راهنمایی شهر تهران

مینا یمینی فیروز<sup>۶۸</sup>

دانشجوی کارشناسی ارشد علوم ارتباطات اجتماعی - روزنامه نگاری، دانشگاه علامه طباطبائی

دکتر سید رضا تقیب السادات<sup>۶۹</sup>

دکترای علوم ارتباطات اجتماعی، دانشیار دانشگاه علامه طباطبائی

دکتر علی اصغر کیا<sup>۷۰</sup>

دکترای علوم ارتباطات اجتماعی، دانشیار دانشگاه علامه طباطبائی

فصلنامه علمی - پژوهشی

مدیریت

اطلاعات

دوره ۲، شماره ۳ و ۴

تابستان و پاییز ۹۵

**چکیده:** این پژوهش با هدف شناخت نقش بازی‌های رایانه‌ای در رواج عناصر زبانی بیگانه در میان دانش‌آموزان سوم راهنمایی شهر تهران انجام گرفته و با بهره‌گیری از نظریه‌های بازی و نظریه یادگیری اجتماعی، به تبیین موضوع مورد بررسی پرداخته است. این پژوهش، با روش‌های پیمایش و مشاهده و با استفاده از تکنیک پرسشنامه در بین ۴۵۰ نفر از دانش‌آموزان سوم راهنمایی شهر تهران، انجام گرفته است. یافته‌های تحقیق نشان داد که: ۱. بین نقش بازی‌های رایانه‌ای و رواج عناصر زبانی بیگانه در میان دانش‌آموزان سوم راهنمایی شهر تهران رابطه معناداری وجود دارد. ۲. بین نقش بازی‌های رایانه‌ای و افزایش مهارت (توانایی حل مسئله، افزایش خلاقیت، ترغیب به کار گروهی، افزایش حس رقابت، بهتر شدن سرعت عمل و واکنش، تصمیم‌گیری درباره اتفاقات آینده، احساس قدرت و تسلط بر رایانه) دانش‌آموزان سوم راهنمایی شهر تهران رابطه معناداری وجود دارد. ۳. بین نقش بازی‌های رایانه‌ای و احساسات و نگرش‌های (درک واژگان زبان، لذت بخش بودن واژگان زبان، به خاطر سپاری واژگان زبان، علاقه به درس زبان، علاقه به معلم زبان و فعال بودن در کلاس زبان) دانش‌آموزان سوم راهنمایی شهر تهران در صورت رواج عناصر زبانی بیگانه رابطه معناداری وجود دارد. ۴. بین نقش بازی‌های رایانه‌ای و فراگیری ابعاد عناصر زبانی بیگانه (افزایش دایره لغات، تقویت نوشتن، تقویت صحبت کردن، تقویت گوش کردن و بهبود مهارت‌های ارتباطی) در میان دانش‌آموزان سوم راهنمایی شهر تهران رابطه معناداری وجود دارد. ۵. بین نقش بازی‌های رایانه‌ای و رواج عناصر زبانی بیگانه از لحاظ جنس دانش‌آموزان تفاوت معناداری وجود ندارد. ۶. بین نقش بازی‌های رایانه‌ای و رواج عناصر زبانی بیگانه از لحاظ میزان تحصیلات پدر دانش‌آموزان تفاوت معناداری وجود ندارد. ۷. بین نقش بازی‌های رایانه‌ای و رواج عناصر زبانی بیگانه از لحاظ میزان تحصیلات مادر دانش‌آموزان تفاوت معناداری وجود دارد. ۸. بین نقش بازی‌های رایانه‌ای و رواج عناصر زبانی بیگانه از لحاظ میزان درآمد خانواده دانش‌آموزان تفاوت معناداری وجود ندارد. با توجه به یافته‌های به دست آمده در این پژوهش می‌توان نتیجه گرفت که دانش‌آموزان از طریق انجام بازی‌های رایانه‌ای به طور غیر مستقیم و ناخودآگاه عناصر زبانی بیگانه را می‌آموزند.

**کلیدواژه‌ها:** بازی، بازی‌های رایانه‌ای، عناصر زبانی بیگانه، دانش‌آموزان

f.h.yaminifiroz@gmail.com

f.ghibulsadat@yahoo.com

Aliasgharkia@yahoo.com

## مقدمه

گسترش پرشتاب فناوری به ویژه فناوری الکترونیکی به میزان زیادی کیفیت و روند طبیعی زندگی انسان را از حالت عادی و طبیعی خارج کرده است و رفتارهای جدیدی را در عرصه فردی و اجتماعی به وجود آورده است. مهم‌ترین مشخصه این رفتار، فردگرایی و کاهش احساس تعلق و پیوند عاطفی در گروه خانواده است. بدین شکل که رسانه‌های جمعی به تدریج جای ارتباط بین فردی از نوع چهره به چهره را گرفته و موجب شده‌اند فضای انفرادی به جای فضای جمعی و عاطفی در خانواده حاکم شود، به طوری که گسترش تکنیکی رسانه‌های شنیداری و رایانه‌ای، ارتباط مستقیمی با فردگرایی و دوری از فضای روانی و عاطفی خانواده را نشان می‌دهد. در این مسیر، تعامل واقعی فرد به جای آنکه با افراد دیگری در محیط انسانی سامان بیابد، با رسانه‌های الکترونیکی شکل می‌گیرد و به دلیل برتری تکنولوژیکی و تجهیزات خیره‌کننده رسانه‌ای، نوعی رعب فرهنگی و انفعال شخصیتی در فرد ایجاد می‌شود (صوری خسروشاهی، ۱۳۸۶، ۲۸). همزمان با رشد تکنولوژی و ورود بازی‌های رایانه‌ای به مرز و بوم ما، این بازی‌ها به دلیل داشتن جذابیت‌های ناشی از تصاویر متنوع و گیرا، گرافیک بالا، هیجانانگیز و راحت استفاده از آن، به سرعت جای خود را در میان کودکان و نوجوانان باز کرده است. دامنه و گستردگی استفاده از این پدیده به اندازه‌ای است که کمتر کودک و نوجوانی را می‌توان یافت که از بازی‌های رایانه‌ای بی‌بهره مانده باشد. همچنین در اغلب خیابان‌های شهر و روستاها کلپ‌های مربوط به بازی‌های رایانه‌ای رایج شده و با گسترش امکانات استفاده از اینترنت، گیم‌نت‌ها هر چه بیشتر مورد استقبال کاربران این‌گونه بازی‌ها قرار گرفته است. تولیدکنندگان و توزیع‌کنندگان این بازی‌ها، برای کسب سود بیشتر هر روزه بازی‌های جدیدی را وارد بازار کرده و در هر بازی جدید جذابیت‌های بیشتر و هیجانانگیز تازه‌ای برای جذب مشتری اضافه می‌نمایند. یکی از مسائل جدی پیش روی بهره‌گیری از بازی‌های رایانه‌ای، جنبه‌های نخست ناشناخته آن است؛ زیرا هنوز رسانه‌ای نو به شمار می‌رود که عمرش به نیم سده هم نمی‌رسد، و دوم، شناخته شدن آن به یکی از جنبه‌های بسیار پر سود صنعت سرگرمی، و در نتیجه، سوق بیشتر آن به سمت ابزار سرگرمی بودن تا ابزار آموزشی. سرگرمی و تفریح، شاید مهم‌ترین دلیل پرداختن به بازی رایانه‌ای باشد. اما بازی رایانه‌ای تنها سرگرمی نیست بلکه گاهی سرگرمی عامل مهمی برای آموزش دادن است. شکل گرفتن ادبیات «آموزش از طریق سرگرمی» و «سرگرمی آموزشی» که برای بهره‌گیری هم‌زمان از آموزش و سرگرمی به کار می‌رود، بر بازی‌های رایانه‌ای انطباق‌پذیر است. بازی رایانه‌ای می‌تواند با برخورداری از ویژگی‌های یک بازی، مقاصد آموزشی مدنظر را در تعامل با کاربران مشخص در قالب یک رسانه آموزشی ارائه نماید. (آخوندی، ۱۳۸۷، ص

بازی‌های رایانه‌ای یکی از سرگرمی‌های کودکان، نوجوانان، جوانان و حتی بزرگسالان در عصر جدید است. این بازی‌های مهیج و پرکشش ساعت‌ها کودک و نوجوان ما را در مقابل صفحه نمایشگر میخکوب کرده، او را از دنیای واقعیات به عالم تخیلات فرو می‌برد و در این گیرودار یا چیزی را به او می‌آموزد یا چیزی را از او می‌گیرد، یا اینکه او را در تخیلات بی‌پایان به حال خود رها می‌کند. این بازی‌ها در کنار محاسن‌شان، گاه آثار مخرب روحی و جسمی در کودکان و نوجوانان بر جای می‌گذارند که با توجه به ظرافت فکر و ذهن‌شان جبران آنها شاید برای همیشه ناممکن شود. امروزه بازی‌های رایانه‌ای نه فقط ابزاری برای سرگرمی و تفریح، بلکه یکی از بزرگ‌ترین صنایع دنیای فناوری ارتباطات و اطلاعات هستند. شناخت اندکی که نسبت به این صنعت در کشور ما وجود دارد، باعث شده است تا بیشتر افراد، بازی‌های رایانه‌ای را ویژه کودکان بدانند و آن را نوعی تفریح جهت اوقات فراغت بپندارند. در حالی که در اکثر کشورهای جهان، این بخش از علوم، جزء تخصص‌های مهم به شمار می‌رود و اهمیت بسزایی دارد. بنابراین نباید دیدگاه منفی و مغرضانه به بازی‌های رایانه‌ای داشت، بلکه می‌توان از این فناوری در جهت آموزش و انتقال ارزش‌ها در بین نسل جوان و نوجوان استفاده کرد. اگر طرز فکر خاصی در پس بازی‌های رایانه‌ای وجود داشته باشد که بخواهند الگوی فرهنگی، اجتماعی یا سیاسی خاصی را در ذهن کودکان بگذارند، بررسی بازی‌های رایانه‌ای اهمیت دو چندان می‌یابد. بازی‌های رایانه‌ای یکی از رسانه‌های فرامدرنی هستند که می‌توانند بر روی افراد جامعه تأثیر بسیاری بگذارند؛ چرا که این رسانه‌ی مدرن دارای ویژگی تعاملی است و با استفاده از فضا در ساخت روایت، به کودک و نوجوان کمک می‌کند تا با آن همذات‌پنداری کند و از آن تأثیر بپذیرد. (جعفری رایینی، ۱۳۸۶، ص ۲۳)

بازی‌های رایانه‌ای به عنوان پدیده‌ای اجتماعی امروزه مورد بحث و بررسی است و مطالعاتی پیرامون این بازی‌ها در سراسر جهان صورت گرفته است که قسمت اعظم این مطالعات به بررسی تأثیرات و بخصوص آسیب‌شناسی این بازی‌ها پرداخته‌اند و در برخی مطالعات به تحلیل محتوا و ساختار این بازی‌ها هم توجه شده است. اما مطالعات بسیار اندکی در زمینه نقش این بازی‌ها در رواج عناصر زبانی بیگانه صورت گرفته است. از آنجا که بازی‌های رایانه‌ای خارجی به دلیل جذابیت‌ها و هیجان بالایی که دارند کودکان و نوجوانان ما را مجذوب خود می‌کنند، به همین علت کودکان و نوجوانان برای اینکه یک بازی موفق رایانه‌ای داشته باشند باید مهارت‌آشنایی با محتواهای این بازی‌ها که شامل عبارات، اصطلاحات، تکیه‌کلام‌ها و واژگان قرضی بیگانه هستند را داشته باشند. مسلماً این موضوع روی فرد درگیر این بازی‌ها تأثیر می‌گذارد، تا جایی که در تعامل با دیگران موجب رواج عناصر زبانی بیگانه می‌شود. لذا ما در این پژوهش به بررسی این موضوع پرداخته‌ایم تا بدانیم بازی‌های رایانه‌ای تا چه اندازه در رواج عناصر زبانی بیگانه نقش دارد. در واقع هدف اصلی در این پژوهش، این است که نقش بازی‌های

رایانه‌ای در رواج عناصر زبانی بیگانه را در میان دانش‌آموزان سوم راهنمایی شهر تهران مورد بررسی قرار دهیم.

### پیشینه پژوهش

پژوهشی توسط جعفر دارابی (۱۳۷۹) تحت عنوان «بررسی ویژگی‌های فردی، رفتاری و خانوادگی مراجعین به کلپ‌های بازی» انجام شده است. اهم نتایج به دست آمده در این بررسی عبارتند از: ۱- اکثر مراجعین به کلپ‌ها در دوره متوسط تحصیل می‌کنند و از سن ۲۳ سال به بالا هستند. ۲- از نظر وضعیت تحصیلی در سطح مطلوبی هستند. ۳- زمان مراجعه پاسخگویان به ویدئو کلپ بیشتر غروب‌ها است. ۴- از نظر آنها بازی مانع درس‌خواندنشان نمی‌شود. ۵- اکثر بازیکنان بازی در کلپ‌ها را مثبت ارزیابی کرده‌اند. ۶- مدیران کلپ‌ها اکثراً دارای تحصیلات دیپلم به بالا هستند و قبلاً دارای شغل آزاد بوده‌اند.

پژوهش دیگر توسط بهناز دوران (۱۳۸۰) تحت عنوان «بررسی رابطه بازی‌های رایانه‌ای و مهارت‌های اجتماعی نوجوانان» انجام پذیرفته است. یافته‌های این پژوهش حاکی از آن هستند که اگرچه تجربه بازی با مهارت‌های اجتماعی رابطه‌ای معکوس دارد، یعنی هر چه تجربه بازی بیشتر باشد، مهارت‌های اجتماعی کمتر است اما این رابطه معنادار نبوده و در عوض وجود رابطه معنادار بر دو محور محل بازی‌های رایانه‌ای و حضور دیگران در محل بازی متمرکز بوده است. به طوری که انتخاب منزل به عنوان محل بازی‌های رایانه‌ای و یا ترجیح تنها بودن در محل بازی‌های رایانه‌ای با مهارت‌های اجتماعی رابطه معکوس و پرداختن به بازی در محل‌هایی که امکان حضور دیگران وجود دارد، با متغیر مهارت‌های اجتماعی رابطه‌ای مستقیم دارد.

بررسی دیگر توسط مجید شمسه (۱۳۸۳) تحت عنوان «بررسی رابطه استفاده از بازی‌های رایانه‌ای و ارتباطات میان فردی نوجوانان» انجام شده است. پژوهشگر در این تحقیق نشان می‌دهد که ۶۰ درصد از پاسخگویانی که تجربه بازی‌های رایانه‌ای را داشته‌اند در منزل، ۲۸ درصد در کلپ‌های بازی و بقیه (۱۲ درصد) در منزل دوستان و اقوام به بازی می‌پرداخته‌اند. همچنین ۷۵ درصد از پاسخگویان بیش از یک سال سابقه انجام این بازی‌ها را داشتند و ۲۵ درصد نیز کمتر از یک سال بوده است. یافته‌های این پژوهش نشان می‌دهد که هر چه میزان استفاده از بازی‌های رایانه‌ای افزایش می‌یابد، ارتباطات میان فردی نوجوانان با خانواده کاهش پیدا می‌کنند. اما بین میزان استفاده از بازی‌های رایانه‌ای و ارتباطات میان فردی نوجوانان با دوستان رابطه معناداری مشاهده نشده است.

شاوردی (۱۳۸۴) در پژوهش «بررسی نظرات کودکان، نوجوانان و مادران نسبت به تأثیرات اجتماعی بازی‌های رایانه‌ای» دریافت که بین انجام بازی‌های رایانه‌ای و افت تحصیلی رابطه معناداری وجود دارد

و افرادی که وقت خود را کمتر صرف تماشای تلویزیون و انجام بازی‌های رایانه‌ای و استفاده از اینترنت می‌کنند، به طور معناداری بیشتر به مطالعه می‌پردازند.

پژوهش دیگری توسط عبدالرحمان علیزاده (۱۳۸۵) با عنوان «جوان و بازی‌های رایانه‌ای: بررسی میزان و عوامل مؤثر بر گرایش دانش‌آموزان دبیرستان‌های تهران به بازی‌های رایانه‌ای» صورت گرفته است. یافته‌های پژوهش این است که بین دلایل و انگیزه‌های هفتگانه مطرح شده در این تحقیق و گرایش پاسخگویان به بازی، همبستگی معناداری برقرار بوده است. میزان همبستگی هر یک از متغیرها با گرایش به بازی‌های رایانه‌ای به این صورت بوده است: بین گرایش به بازی‌ها و آموزشی بودن بازی‌ها میزان همبستگی ۵۷٪، گریز از محدودیت‌های زندگی واقعی ۵۴٪، مبارزه جویی بازی‌ها ۵۰٪، تکنیک‌ها و افکت‌های بازی‌ها ۴۶٪، خشونت موجود در بازی‌ها ۴۵٪، تحت کنترل بودن بازی‌ها ۴۱٪ و فشار گروه همسالان ۲۶٪. علاوه بر این، طبق یافته‌های بررسی کسانی که از رسانه‌های جدید استفاده می‌کردند، عموماً گرایش بیشتری به بازی‌ها داشتند؛ همچنین جنس پاسخگویان، میزان انجام بازی‌ها و محل و سابقه انجام بازی در گرایش به بازی‌ها تأثیر داشته است.

بنی طالبی و کتایون (۱۳۸۵) در پژوهش «مقایسه تأثیر بازی‌های رایانه‌ای بر تفکر خلاق کودکان دوره آمادگی شهرکرد در سال تحصیلی ۱۳۸۶-۱۳۸۵» دریافتند که بین میانگین نمره خلاقیت کودکانی که بازی سنتی انجام می‌دهند با میانگین نمره خلاقیت کودکانی که بازی رایانه‌ای می‌کنند تفاوت معناداری وجود ندارد.

کهان و کهان<sup>۱</sup> (۲۰۱۲) در پژوهشی با عنوان «بازی‌های رایانه‌ای و یادگیری زبان انگلیسی» بیان کردند که مدرسه‌های معلوماتی دارد که یادگیرندگان جوان، زبان‌های خارجی را به آسانی با بازی کردن با بازی‌های رایانه‌ای فرا می‌گیرند.

دون موس<sup>۲</sup> (۲۰۱۰) در مطالعه‌ای با عنوان «کاربرد شبکه‌های اجتماعی در یادگیری زبان خارجی مبتنی بر بازی رایانه‌ای آموزشی» اظهار کرد که افراد زمان زیادی روی بازی‌ها به منظور رها شدن دلتنگی از زندگی روزانه‌شان صرف می‌کنند. با تعریفی از رایانه‌ها در زندگی‌مان، بازی‌های مبتنی بر رایانه و بعد، بازی‌های مبتنی بر اینترنت به طور گسترده در زندگی‌مان به کار رفته است. علی‌رغم تغییر مداوم در آموزش، بازی‌ها بخش جدانشدنی آموزش در همه زمان هستند و مفهوم بازی آموزشی در

<sup>۱</sup>Cehan&Cehan

<sup>۲</sup>Dunmos

جهت آموزش جهان امروزی به کار برده شده است. ارزش بازی‌های آموزشی در آموزش زبان در حال افزایش است.

آقالارا و حدیدی تمجید (۲۰۱۱) در پژوهشی با عنوان «تأثیر بازی‌های دیجیتالی بر روی حفظ لغات در فراگیری زبان خارجی بچه‌های ایرانی» چگونگی تأثیر کاربرد بازی رایانه‌ای و نقش آن روی ترغیب یادگیری لغات بچه‌های ایرانی بررسی کردند، در یک گروه آزمایشی، بازی رایانه‌ای شیکس<sup>۳</sup> به کار رفته بود و در گروه کنترل، لغات انگلیسی از طریق روش‌های سنتی آموزش داده می‌شد. در پایان دوره یادگیری، فعالیت‌های شرکت‌کنندگان مقایسه شدند و نتایج نشان داد که نمره میانگین بچه‌ها در گروه آزمایشی به طور قابل توجهی بیشتر از آنهایی بود که در گروه کنترل بودند، که این تأثیر مثبت کاربرد بازی‌های رایانه‌ای در یادگیری لغات انگلیسی برای بچه‌ها را نشان می‌داد.

بورگونجون<sup>۴</sup> و همکاران (۲۰۱۰) در مطالعه‌ای با عنوان «دیدگاه‌های دانش‌آموزان درباره کاربرد بازی-های رایانه‌ای در کلاس» بیان کردند که بازی‌های رایانه‌ای اغلب به عنوان ابزارهای یادگیری و تدریس اطمینان‌بخش برای قرن ۲۱ در نظر گرفته می‌شوند.

احمد و جعفر<sup>۵</sup> (۲۰۱۱) در مقاله‌ای با عنوان «بازی‌های رایانه‌ای: ابزاری در جهت تدریس و یادگیری» بیان کردند که بازی‌های رایانه‌ای نسبت به دیگر بازی‌ها در میان نسل جوان رایج‌تر است. بازی‌های رایانه‌ای نه تنها توسط کودکان بلکه حتی توسط بزرگسالان هم استفاده می‌شود. آنها معتقدند که بازی‌های رایانه‌ای در کلاس درس به یادگیری بیشتر و مؤثرتر دانش‌آموزان کمک می‌کند. از پیشینه‌های پژوهش این جمع‌بندی حاصل می‌شود که بازی‌های رایانه‌ای به عنوان یک ابزار یادگیری زبان دوم، موجب افزایش مهارت‌های فردی و تعامل با دیگران می‌شود که علاوه بر آن می‌تواند جنبه‌های مثبت و منفی زیادی داشته باشد. در کل اغلب پژوهش‌های مرتبط با بازی‌های رایانه‌ای به تأثیر مثبت این بازی‌ها در یادگیری عناصر زبانی بیگانه تأکید دارد.

### مبانی نظری

از دیرباز تاکنون اندیشمندان بسیاری درصدد پاسخ به این سوال که چرا بازی می‌کنیم؟ برآمده‌اند که نتایج آن را امروز در قالب نظریه‌های گوناگون می‌بینیم. یونانیان باستان را جز نخستین کسانی می‌دانند که از بازی در تعلیم و تربیت استفاده کردند. افلاطون معتقد بود که باید توجه خاصی به بازی کودکان

<sup>۳</sup>SHAIEX

<sup>۴</sup>Bourgonjon

<sup>۵</sup>Ahmad & jaafar

کرد. او می‌گفت: «در فضای طبیعی بازی است که کودکان خود را می‌یابند» (انورالخولی، ۱۳۸۱). هربرت اسپنسر در قرن نوزدهم نظریه انرژی اضافی را که با نام نظریه «انرژی مازاد شیلر-اسپنسر» معروف شده است مطرح کرد. او در این نظریه گفت: «بازی به کارگیری مصنوعی نیروهایی است که در غیاب یا فقدان به کارگیری طبیعی، آن چنان آماده تخلیه می‌شوند که کودک به وسیله اعمال خود به خودی به جای اعمال طبیعی، این فشار را تخفیف می‌دهد». بنابراین او منشاء بازی را غریزی می‌داند (بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای، ۱۳۸۹). در همین قرن، لازاروس نظریه دیگری را مطرح کرد: «بازی، مکانیزمی برای به دست آوردن انرژی از دست رفته کودکان است». استانلی هال نیز بانی نظریه‌ای است که می‌گوید: «کودکان به این دلیل به بازی می‌پردازند که صحنه‌هایی را که اجدادشان به مقتضای زندگی خود ایجاد کرده بودند، تجدید نمایند». فروید نیز از جمله کسانی بود که بر اصل لذت در بازی تأکید می‌کرد. لذتی که در تغییر جریان واقعیت‌ها، چگونگی انجام و به پایان رساندن آنها در جریان بازی است. گروس، کشش انسان به بازی را ناشی از سبک زندگی یکنواخت و بی‌نشاط دنیای جدید می‌داند که در انسان نوعی میل به تفریح را ایجاد می‌کند. اما یکی از مهمترین تحلیل‌ها را در جامعه‌شناسی امروز، نظریه کنش متقابل نمادین و نظریه‌پردازان آن مطرح کرده‌اند. آنها بازی را به مثابه مکانیزمی برای اجتماعی کردن کودکان و افراد جامعه در نظر می‌گیرد و با محوریت آن شروع به صحبت می‌کنند. یکی از مهمترین صاحب‌نظران این نظریه جورج هربرت مید است. او معتقد است اجتماعی شدن، فرآیندی تدریجی و دارای مراحل مختلفی است که خود به دو مرحله «نمایشی» و «بازی» تفکیک می‌شوند. مید می‌گوید: «در مرحله نمایشی، کودک نقش‌های آدم‌های نزدیک اطرافش را جدا جدا یاد می‌گیرد و با به نمایش گذاشتن هر کدام، سعی بر آموختن آنها از طریق تقلید می‌کند». سپس در مرحله بعدی که مید آن را مرحله بازی می‌نامد، کودک سعی می‌کند به تصویر منسجم‌تری از نقش‌ها برسد و رابطه آنها با هم را نیز دریابد (یمینی فیروز، ۱۳۹۳).

نگاهی به نظریه‌های بازی در محور زمانی، ما را به این نتیجه می‌رساند که این نظریه‌ها به مرور از تعریف بازی به عنوان مسئله‌ای غریزی، و زیستی فاصله می‌گیرند و امروز بیش از هر چیز، یک پدیده فرهنگی تعریف می‌شوند. این پدیده‌های فرهنگی در خدمت اجتماعی کردن افراد هستند و نقش‌ها را به آنها می‌آموزند. بازی‌های رایانه‌ای از چندین وجه با سرعت هر چه بیشتر در حال گسترش روزافزون است. از فناوری پیش‌رونده رایانه‌ای سه بعدی گرفته تا گسترش طیف مخاطبان، افزایش میزان ساعات بازی و نیز ورود مفاهیم و حوزه‌های جدید و متنوع سیاسی، تاریخی، علمی، اجتماعی و اقتصادی به بازی‌ها. در این شرایط، بهره‌وری آموزشی از این رسانه پر قدرت بحث‌انگیز و قابل توجه خواهد بود.

گسترش رو به رشد و غافلگیرکننده گستره استفاده از بازی‌رایانه‌ای و بهره‌گیری فرهنگی از چنین شیوعی، کاهش پیامدهای سوء ناشی از سیاست‌گذاری‌های صرفاً تجاری و خودانگیخته بودن ذاتی بازی‌های رایانه‌ای از عللی است که می‌توان برای ضرورت این بحث نام برد. بازی‌های رایانه‌ای با روش‌هایی جوانان را به بازی ترغیب می‌کنند که آموزش رسمی قادر به آن نیست. بچه‌ها به اراده خود فرصت زیادی را در خارج از مدرسه صرف ابزاری با بازی‌های پیچیده رایانه‌ای می‌کنند. به نظر می‌رسد بازی‌ها «چیزی دارند» گویی روشی جهت مجذوب کردن و علاقمند ساختن افراد جوان دارند. میل به تحرک کنترل در آوردن این نیروی محرک، جهت تشویق جوانان برای یادگیری خود خواسته، دلیل اصلی توجه به بازی‌های رایانه‌ای برای یادگیری است. بسیاری از محققان و معلمان معتقدند بازی کردن به نحو شایان توجهی، تفکر جوانان را توسعه می‌بخشند. اخیراً دسته‌ای از کتاب‌های منتشر شده، به بحث پیرامون «باز برنامه‌نویسی شدن» ذهن افراد جوان در بازی با بازی‌های رایانه‌ای می‌پردازند (گیویان، ۱۳۸۸، ص ۳۴).

از آنجا که کودکان و نوجوانان بیشتر از بازی‌های رایانه‌ای خارجی استفاده می‌کنند، ناخودآگاه در معرض عناصر زبانی بیگانه (واژگان، اصطلاحات و تکیه‌کلام‌های بیگانه) قرار می‌گیرند. این امر سبب می‌شود کودکان و نوجوانان به طور غیر مستقیم و ناخودآگاه عناصر زبانی بیگانه را یاد بگیرند. برای تأیید این ادعا می‌توان به نظریه یادگیری اجتماعی<sup>۳۶</sup> که توسط آلبرت باندورا<sup>۳۷</sup> مطرح شده است، اشاره کرد. بر اساس این نظریه، انسان‌ها بیشتر آنچه را که برای راهنمایی و عمل در زندگی نیاز دارند، صرفاً از تجربه و مشاهده مستقیم یاد نمی‌گیرند، بلکه عمده آنها به طور غیر مستقیم و به ویژه از طریق رسانه‌های جمعی آموخته می‌شود. ادعای اصلی باندورا این است که بیشتر رفتارهای آدمی به صورت مشاهده رفتار دیگران و از طریق الگوبرداری یاد گرفته می‌شود. نظریه یادگیری اجتماعی به طور گسترده‌ای برای مطالعه تأثیر رسانه‌ها بر خشونت مورد استفاده قرار می‌گیرد. در مقایسه با نظریه کاشت<sup>۳۸</sup> که مدعی تأثیرگذاری خشونت تلویزیونی بر نگرش‌هاست تا رفتارها؛ نظریه یادگیری اجتماعی پرخاشگری را نتیجه تماشای برنامه‌های خشونت‌آمیز می‌داند که به عنوان یک رفتار آموخته و عمل می‌شود. نظریه یادگیری اجتماعی معتقد است که فرد از طریق مطالعه و مشاهده نمونه‌های رسانه‌ای، رفتارهای مناسب را فرا می‌گیرد، یعنی در واقع می‌فهمد کدام دسته از رفتارها پاداش می‌گیرند و کدام یک کیفر می‌بینند. از

<sup>۳۶</sup>Social learning Theory

<sup>۳۷</sup>Albert Bandura

<sup>۳۸</sup>Cultivation Theory



این طریق، مخاطبان می‌کوشند در زندگی واقعی پاداش بگیرند و بنابراین به تقلید و الگوبرداری از نمونه‌های رسانه‌ای گرایش پیدا می‌کنند. چهار فرایند اصلی یادگیری اجتماعی در الگوی باندورا عبارتند از: توجه<sup>۷</sup>، حفظ و یادآوری<sup>۸</sup>، تولید<sup>۹</sup> و انگیزش<sup>۱۰</sup>. نقطه شروع یادگیری یک رویداد، مشاهده مستقیم یا غیر مستقیم است. با در نظر گرفتن رویدادی که بتوان آن را مشاهده کرد و در نتیجه الگوبرداری کرد، اولین قدم در یادگیری اجتماعی، توجه به آن رویداد است. بدیهی است تا زمانی که ما به رویدادی توجه نداشته باشیم و نتوانیم بخش‌های مهم آن را درک کنیم، نمی‌توانیم از آن رویداد چیزی بیاموزیم. ما به متون رسانه‌ای که با زندگی، نیازها و منافع شخصی‌مان ارتباط دارد، توجه می‌کنیم. پس آنچه را که آموختیم به خاطر می‌سپاریم و به ذخایر شناخت پیشین اضافه می‌کنیم تا در موقع لزوم آن را به یاد آوریم. اگر عمل مشاهده شده را به خاطر نداشته باشیم، اجرای الگوبرداری امکان‌پذیر نیست. فرایند تولید، یعنی کاربرد عملی آموخته‌ها که به پاداش و تنبیه منجر می‌شود؛ بازتولید صحیح نتیجه آزمون و خطاست. در نهایت، انگیزه برای ادامه مسیر بیشتر یا کمتر می‌شود. انگیزه که برای انجام عمل مهم است، بستگی به تشویق دارد. خلاصه اینکه، رسانه‌های جمعی به خصوص رسانه‌های تصویری، منبع اصلی یادگیری اجتماعی هستند. باندورا می‌نویسد: رسانه‌ها اگرچه تنها منبع یادگیری اجتماعی نیستند و نفوذ و تأثیرشان به دیگر منابع یادگیری یعنی والدین، دوستان و معلمان وابسته است، ولی روی مردم تأثیر مستقیم دارند و این تأثیرگذاری به میانجی نفوذ شخصی یا شبکه‌های اجتماعی صورت نمی‌گیرد. (مهدیزاده، ۱۳۸۹، ص ۵۶)

## فرضیه‌های پژوهش

### فرضیه اصلی

بین نقش بازی‌های رایانه‌ای و رواج عناصر زبانی بیگانه در میان دانش‌آموزان سوم راهنمایی شهر تهران رابطه معناداری وجود دارد.

<sup>۷</sup>Attention

<sup>۸</sup>Retention

<sup>۹</sup>Production

<sup>۱۰</sup>Motivation

### فرضیه‌های فرعی

۱. بین نقش بازی‌های رایانه‌ای و افزایش مهارت (توانایی حل مسئله، افزایش خلاقیت، ترغیب به کار گروهی، افزایش حس رقابت، بهتر شدن سرعت عمل و واکنش، تصمیم‌گیری درباره اتفاقات آینده، احساس قدرت و تسلط بر رایانه) دانش‌آموزان سوم راهنمایی شهر تهران رابطه معناداری وجود دارد.
۲. بین نقش بازی‌های رایانه‌ای و احساسات و نگرش‌های (درک واژگان زبان، لذت بخش بودن واژگان زبان، به خاطر سپاری واژگان زبان، علاقه‌مندی به معلم زبان، علاقه‌مندی به درس زبان و فعال بودن در کلاس زبان) دانش‌آموزان سوم راهنمایی شهر تهران در صورت رواج عناصر زبانی بیگانه رابطه معناداری وجود دارد.
۳. بین نقش بازی‌های رایانه‌ای و فراگیری ابعاد عناصر زبانی بیگانه (افزایش دایره لغات، تقویت نوشتن، تقویت صحبت کردن، تقویت گوش کردن و بهبود مهارت‌های ارتباطی) در میان دانش‌آموزان سوم راهنمایی شهر تهران رابطه معناداری وجود دارد.
۴. بین نقش بازی‌های رایانه‌ای و رواج عناصر زبانی بیگانه از لحاظ جنس دانش‌آموزان تفاوت معناداری وجود دارد.
۵. بین نقش بازی‌های رایانه‌ای و رواج عناصر زبانی بیگانه از لحاظ میزان تحصیلات پدر دانش‌آموزان تفاوت معناداری وجود دارد.
۶. بین نقش بازی‌های رایانه‌ای و رواج عناصر زبانی بیگانه از لحاظ میزان تحصیلات مادر دانش‌آموزان تفاوت معناداری وجود دارد.
۷. بین نقش بازی‌های رایانه‌ای و رواج عناصر زبانی بیگانه از لحاظ میزان درآمد خانواده دانش‌آموزان تفاوت معناداری وجود دارد.

### تعریف مفاهیم

بازی‌های رایانه‌ای: بازی‌های رایانه‌ای، دستگاه‌هایی هستند که در گذشته عمدتاً با وصل شدن به تلویزیون، قابلیت اجرا داشتند. در حال حاضر بازی‌های اخیر، بر مبنای دستگاه‌های مستقلی که برای آنها طراحی شده‌اند و یا با کمک رایانه، امکان اجرای بازی ضبط شده بر روی حافظه دستگاه یا لوح‌های فشرده را فراهم می‌آورند. (منطقی، ۱۳۸۶، ص ۳۴)

عناصر زبانی بیگانه: زبان پدیده‌ای است اجتماعی که زمان پیدایش آن به شکل گرفتن نخستین اجتماعات انسانی بر می‌گردد. از هنگامی که انسان برای ادامه حیات و بقای خود به زندگی اجتماعی

روی آورد، ناگزیر به نوعی نظام ارتباطی برای پیام‌رسانی نیز نیازمند شد و بدین ترتیب، زبان در کلی‌ترین مفهوم و ابتدایی‌ترین شکل آن پدید آمد. (مدرسی، ۱۳۶۸، ص ۱). هر زبانی دستگاه ویژه خود را دارد و سخنگویان هر زبانی اگر بخواهند به زبان دیگری غیر از زبان خودشان سخن بگویند در صورتی که آواهای زبان دوم را یاد نگرفته باشند ناگزیر باید دست به دامن تقلید بزنند، یعنی به طور طبیعی نخواهد توانست آواهای زبان دوم را تلفظ کنند. وقتی زبانی واژه‌هایی را از زبان دیگر وام بگیرد و آواهای آن را دگرگون می‌سازد و آنها را مطابق آواهای خودش در می‌آورد (زمردیان، ۱۳۷۲، ص ۸). هنگامی که دو جامعه به دلایل گوناگون با یکدیگر برخورد و ارتباط پیدا می‌کنند، زبان‌های آنها نیز در تماس و برخورد قرار می‌گیرند. نتایج حاصل از برخوردهای زبانی، گوناگون و متنوع است؛ حذف یک زبان، پیدایش زبان‌های آمیخته، دوزبانگی، تغییر زبان، قرض‌گیری زبانی، همگرایی زبانی و تداخل زبانی از جمله مهم‌ترین این نتایج است که جداسازی آنها از یکدیگر در همه موارد چندان ساده به نظر نمی‌رسد. در پیدایش هر یک از حالت‌های ناشی از برخورد زبان‌ها، عوامل گوناگونی دخالت دارند، اما طبیعی‌ترین و معمول‌ترین حالت که تقریباً در همه برخوردهای زبانی پیش می‌آید، قرض‌گیری یا رد و بدل شدن عناصر زبانی است. قرض‌گیری زبانی روندی عمومی است که در مقولات گوناگون زبان به اشکال مختلف و معمولاً به صورت یکی از انواع واژگانی، واجی، دستوری، یک طرفه، دوطرفه، مستقیم و غیر مستقیم در زبان‌های مختلف اتفاق می‌افتد. در این میان، قرض‌گیری واژگانی، یک طرفه و مستقیم از همه معمول‌تر است (مدرسی، ۱۳۶۸، ص ۸۳-۸۲). هدف غایی در یادگیری زبان دوم تسلط بر نظام محدودی است که موجب خلاقیت زبانی می‌شود. (دی ای ویلکینز، ۱۳۷۶، ص ۱۳)

### روش تحقیق

در این پژوهش با توجه به ماهیت موضوع و متغیرها و چگونگی انجام تحقیق، از روش تحقیق پیمایشی استفاده شده است. در این پژوهش جهت گردآوری اطلاعات مورد نیاز از یک پرسشنامه استفاده شده که از دو بخش تشکیل شده است و شامل ۱۳ سوال مربوط به مشخصات فردی و ۲۵ سوال مربوط به مؤلفه‌های پژوهش است که ۴ مؤلفه مهارت، احساس و نگرش، تأثیرات و ابعاد عناصر زبانی بیگانه را در بر می‌گیرد. در این پرسشنامه برای امتیازدهی به سؤالات از طیف لیکرت با رتبه‌بندی کاملاً موافقم، موافقم، نظری ندارم، مخالفم و کاملاً مخالفم استفاده شده است. همچنین در این پژوهش برای جمع‌آوری اطلاعات از روش مشاهده نیز استفاده شده است. در پژوهش حاضر جهت گردآوری اطلاعات با استفاده از روش مشاهده، سه ویدئوکلپ که از منطقه ۱۳ شهر تهران به طور تصادفی انتخاب شدند، تعداد ۳۰ نفر از کاربران بازی‌های رایانه‌ای مورد بررسی مشاهده‌گر قرار گرفتند. در این روش از کاربران

بازی‌های رایانه‌ای خواسته شد که مثال‌هایی از واژه‌های زبان بیگانه بیان کنند که از بازی‌های رایانه‌ای یاد گرفته‌اند.

### جامعه آماری

جامعه آماری این تحقیق را کلیه دانش‌آموزان سوم راهنمایی شهر تهران که از بازی‌های رایانه‌ای استفاده می‌کردند، تشکیل می‌دهد.

### بر آورد حجم نمونه

با توجه به جامعه آماری مشخص شده در پژوهش، حجم نمونه با توجه به اطلاعات ارائه شده از کل جامعه آماری بر اساس فرمول کوکران تعیین شد. با توجه به فرمول کوکران، که مقدار حجم نمونه نباید از ۳۸۴ کمتر باشد، مقدار حجم نمونه این تحقیق ۴۵۰ نفر تعیین شد.

### روش نمونه‌گیری

در این پژوهش از روش نمونه‌گیری تلفیقی و ترکیبی با دو تکنیک چند مرحله‌ای و سهمیه‌ای استفاده شده است. نمونه‌گیری در تحقیق حاضر این‌گونه است که ابتدا از میان مناطق ۲۲گانه شهر تهران، منطقه ۱۳ به تصادف انتخاب گردید. سپس در مرحله بعد، از میان مدارس راهنمایی این منطقه، دو مدرسه پسرانه و دو مدرسه دخترانه به طور تصادفی انتخاب شدند. بر اساس مقدار حجم نمونه (۴۵۰ نفر) به صورت سهمیه‌های مساوی میان این چهار مدرسه تقسیم شد. و سهم هر مدرسه ۱۱۲ نفر شد و به این ترتیب پرسشنامه‌ها میان دانش‌آموزان سوم راهنمایی هر مدرسه که از بازی‌های رایانه‌ای استفاده می‌کردند، توزیع شد. لازم به ذکر است که تعداد ۱۶ پرسشنامه به علت ناقص بودن کنار گذاشته شدند.

### روش تجزیه و تحلیل داده‌ها

تجزیه و تحلیل داده‌های این پژوهش با استفاده از ویرایش ۱۹ نرم افزار آماری اس. پی. اس. اس.<sup>۸۳</sup> انجام شده و ترسیم نمودارها به وسیله نرم افزار مایکروسافت اکسل<sup>۸۴</sup> صورت گرفته است.

<sup>۸۳</sup>SPSS

<sup>۸۴</sup>Microsoft Excel 2013

تجزیه و تحلیل مذکور در دو سطح آمار توصیفی و آمار استنباطی صورت گرفته است. جهت مشخص ساختن ویژگی‌های فردی و اطلاعات جمعیت شناختی از آمار توصیفی نظیر فراوانی و درصد و فراوانی جمعی استفاده شده و در بخش آمار استنباطی از آزمون  $t$  تک نمونه‌ای،  $t$  مستقل و آزمون ANOVA استفاده شده است.

### روایی و پایایی ابزار گردآوری داده‌ها

به منظور سنجش میزان روایی پرسشنامه‌ی این پژوهش، از روایی محتوایی استفاده شد. روایی محتوایی پرسشنامه به ساختار و نوع سؤالات مندرج در آن مرتبط است که غالباً توسط افراد متخصص و صاحب نظر در حوزه‌ی مورد مطالعه تعیین می‌گردد. به همین منظور پس از آماده‌سازی این پرسشنامه با همکاری استاد راهنما این پرسشنامه را جهت تأیید محتوایی آن، در اختیار سه تن از متخصصین در این حوزه قرار گرفت که پس از اظهار نظر آنها اصلاحات کلی انجام گرفت. از طرفی دیگر، پژوهشگر خود به صورت حضوری پرسشنامه را بین افراد توزیع کرد تا اگر مشکلی در فهم مفاهیم وجود داشته باشد، توضیحات لازم ارائه شود.

به منظور سنجش پایایی این پرسشنامه در پژوهش حاضر، پیش از مونی بر روی ده درصد از کاربران مشابه با نمونه مورد نظر اجرا شد. پرسشنامه به وسیله ۳۰ کاربر تکمیل شد و سپس آزمون آلفای کرونباخ برای سنجش پایایی آن اجرا گردید. پس از ورود داده‌ها به نرم افزار اس. پی. اس.، ضریب آلفای کرونباخ ۰/۸۶ به دست آمد که این رقم بیانگر پایایی قابل قبولی برای این پرسشنامه است.

### یافته‌های پژوهش

#### توصیف یافته‌ها

#### یافته‌های به دست آمده از طریق روش مشاهده

نتایج مشاهده نشان داد که کل بازیکنان بازی‌های رایانه‌ای در ویدئوکلپ‌های مورد بررسی پسر بودند و همچنین در رده سنی بین ۱۰ تا ۱۷ سال قرار داشتند. نتایج نشان داد که بازیکنان ۳ تا ۶ روز در هفته به ویدئو کلپ می‌روند و هر بار حدود ۱ تا ۴ ساعت بازی می‌کنند. یافته‌ها حاکی از آن بود که اکثر بازی‌هایی که بازیکنان انجام می‌دادند خارجی هستند و همچنین بازی‌های خارجی زیرنویس فارسی هم ندارند. بازیکنان علت انجام بازی‌های خارجی را هیجان و جذابیت بالای بازی‌های خارجی ذکر کردند. نتایج نشان داد که اکثریت بازیکنان بازی‌های خشن انجام می‌دهند و این نوع بازی‌ها منجر به افزایش خشونت در آنها شده است. نتایج مشاهده حاکی از آن بود که استفاده از بازی‌های رایانه‌ای اشتغالات دیگر بازیکنان را تحت تأثیر قرار نمی‌دهد. همچنین بازی‌های رایانه‌ای باعث پیشرفت زبانی

بازیکنان شده است. از جمله واژه‌ها و اصطلاحاتی که از طریق بازی‌های رایانه‌ای آموختند می‌توان به Sister, Father, Mother, Police car, Fruit, Thank you, How are you, Hello, Dead, Free, Crash, Cat, Blocks, Next, Option, Finish, Map, Goal, Brother, Balloons, Ball, Backgammon, Archery, Black & White, Angry Birds, space, Fireworks, Dominoes, Dice, Dance, Computer, Clay, Chalkboard, Brush, Checkers, Circus, Exercise, Fishing rod, Ice skate, Golf ball, Game, Football, Fun, Flower و ... اشاره کرد. یافته‌ها نشان داد که انجام بازی‌های رایانه‌ای باعث تقویت دایره لغات، نوشتن، صحبت کردن، گوش کردن و بهبود مهارت‌های ارتباطی در بازیکنان شده است. به طور کلی مشاهده بازیکنان در ویدئو کلیپ‌ها نشان داد که انجام بازی‌های رایانه‌ای می‌تواند نقش مؤثری در رواج عناصر زبانی بیگانه داشته باشد.

### یافته‌های به دست آمده از طریق روش پیمایش

نتایج نشان داد از تعداد ۴۳۴ دانش‌آموزی که در این پژوهش حضور داشته‌اند، ۴۶/۱ درصد از آزمودنی‌ها دانش‌آموز پسر و ۵۳/۹ درصد از آزمودنی‌ها دانش‌آموز دختر بوده‌اند. نتایج تحقیق نشان داد که بیشترین تحصیلات پدران دانش‌آموزان با مقطع تحصیلی دیپلم (۳۸/۷ درصد) و بعد از آن به ترتیب در مقطع تحصیلی زیردیپلم (۳۵/۳ درصد)، کاردانی (۱۰/۴ درصد) و کارشناسی (۹/۲ درصد)، کارشناسی ارشد (۴/۴ درصد) و دکتری (۲/۱ درصد) قرار داشتند. همچنین نتایج نشان داد که بیشترین تحصیلات مادران دانش‌آموزان با مقطع تحصیلی دیپلم (۴۲/۶ درصد) و بعد از آن به ترتیب در مقطع تحصیلی زیردیپلم (۳۲/۳ درصد)، کاردانی (۱۰/۴ درصد) و کارشناسی (۱۰/۱ درصد)، کارشناسی ارشد (۳ درصد) و دکتری (۱/۶ درصد) قرار داشتند. از لحاظ میزان درآمد خانواده، بیشترین درآمد والدین دانش‌آموزان با میزان درآمد ۷۵۰ تا یک میلیون تومان (۲۷/۴ درصد) و بعد از آن به ترتیب، ۵۰۰ تا ۷۵۰ هزار تومان (۲۳/۷ درصد)، ۲۵۰ تا ۵۰۰ هزار تومان (۲۱/۷ درصد)، بیشتر از یک میلیون تومان (۱۸/۷ درصد) و کمتر از ۲۵۰ هزار تومان (۸/۵ درصد) قرار داشتند. یافته‌های تحقیق نشان داد که اکثر پاسخگویان به رسانه‌های جدید در منزل خود دسترسی دارند. از ۳۳۴ دانش‌آموز (۷۴/۹ درصد) پاسخگویان، به رایانه، (۵۶/۲ درصد) به اینترنت، (۶۵/۰ درصد) به ویدئو، (۷۵/۱ درصد) به موبایل، (۴۱/۰ درصد) به ماهواره و (۵۲/۳ درصد) به دستگاه بازی در منزل خود دسترسی داشته‌اند. از لحاظ موارد استفاده امکانات رفاهی، بیشترین موارد استفاده امکانات رفاهی مربوط به بازی و سرگرمی (۶۳/۶ درصد) و بعد از آن به ترتیب مربوط به امکانات آموزشی (۲۶/۳ درصد) و هردو (بازی و سرگرمی و امکانات آموزشی) (۱۰/۱ درصد) قرار داشتند. از لحاظ مدت زمان استفاده از بازی‌های رایانه‌ای، بیشترین مدت زمان استفاده

از بازی رایانه‌ای مربوط به ۱ تا ۲ ساعت (۳۶/۶ درصد) و بعد از آن به ترتیب، کمتر از یک ساعت (۳۴/۸ درصد)، بیشتر از ۴ ساعت (۱۳/۱ درصد)، ۲ تا ۳ ساعت (۹/۷ درصد) و ۳ تا ۴ ساعت (۵/۸ درصد) بوده‌اند. نتایج تحقیق نشان داد که، بیشترین وسیله یادگیری واژگان و تکیه‌کلام‌ها مربوط به سایر (۲۴/۷ درصد) است. بعد از آن به ترتیب، فیلم (۱۸/۲ درصد)، برنامه‌های تلویزیونی (۱۵/۷ درصد)، اینترنت (۹/۹ درصد)، ماهواره (۹/۴ درصد)، بازی رایانه‌ای (۶/۹ درصد)، معلمان (۵/۳ درصد)، خانواده (۵/۱ درصد) و کتاب (۴/۸ درصد) قرار داشتند.

### تحلیل یافته‌ها

**فرضیه اصلی:** بین نقش بازی‌های رایانه‌ای و رواج عناصر زبانی بیگانه در میان دانش‌آموزان سوم راهنمایی شهر تهران رابطه معناداری وجود دارد.

جدول ۱. نتایج آزمون t تک نمونه‌ای برای ارزیابی فرضیه اصلی

خطای مجاز	سطح معنی‌داری	درجه آزادی	t محاسباتی	رواج عناصر زبانی بیگانه	
				میانگین نظری	میانگین محاسباتی
۰,۰۵	۰,۰۰۱	۴۳۲	۹۷/۰۸	$\mu > 3$	۳,۰۷

باتوجه به جدول ۱، نتایج آزمون تی تک نمونه‌ای نشان داد که با توجه به میانگین محاسباتی (۳/۰۷) و مقایسه آن با میانگین نظری ( $\mu > 3$ ) و سطح معناداری (۰/۰۰۱) فرضیه اصلی پژوهش تأیید می‌گردد. بنابراین بین نقش بازی‌های رایانه‌ای و رواج عناصر زبانی بیگانه در میان دانش‌آموزان سوم راهنمایی شهر تهران رابطه معناداری وجود دارد.

**فرضیه فرعی اول:** بین نقش بازی‌های رایانه‌ای و افزایش مهارت دانش‌آموزان سوم راهنمایی شهر تهران رابطه معناداری وجود دارد.

جدول ۲. نتایج آزمون t تک نمونه‌ای برای ارزیابی فرضیه فرعی اول

خطای مجاز	سطح معنی‌داری	درجه آزادی	t محاسباتی	افزایش مهارت	
				میانگین نظری	میانگین محاسباتی
۰,۰۵	۰,۰۰۱	۴۳۳	۸۰/۹۴	$\mu > 3$	۲۴,۳

باتوجه به جدول ۲، نتایج آزمون تی تک نمونه‌ای نشان داد که با توجه به میانگین محاسباتی (۳/۲۴) و مقایسه آن با میانگین نظری ( $\mu > 3$ ) و سطح معناداری (۰/۰۰۱) فرضیه فرعی اول پژوهش تأیید

می‌گردد. بنابراین بین نقش بازی‌های رایانه‌ای و افزایش مهارت دانش‌آموزان شهر تهران رابطه معناداری وجود دارد.

**فرضیه فرعی دوم:** بین نقش بازی‌های رایانه‌ای و احساسات و نگرش‌های دانش‌آموزان سوم راهنمایی شهر تهران در صورت رواج عناصر زبانی بیگانه رابطه معناداری وجود دارد.

جدول ۳. نتایج آزمون t تک نمونه‌ای برای ارزیابی فرضیه فرعی دوم

خطای مجاز	سطح معنی‌داری	درجه آزادی	t محاسباتی	احساسات و نگرش‌ها	
				میانگین نظری	میانگین محاسباتی
۰,۰۵	۰,۰۰۱	۴۳۳	۶۵/۱۰	$\mu > 3$	۱۴,۳

باتوجه به جدول ۳، نتایج آزمون تی تک نمونه‌ای نشان داد که با توجه به میانگین محاسباتی (۳/۱۴) و مقایسه آن با میانگین نظری ( $\mu > 3$ ) و سطح معناداری (۰/۰۰۱) فرضیه فرعی دوم پژوهش تأیید می‌گردد. بنابراین بین نقش بازی‌های رایانه‌ای و احساسات و نگرش‌های دانش‌آموزان سوم راهنمایی شهر تهران در صورت رواج عناصر زبانی بیگانه رابطه معناداری وجود دارد.

**فرضیه فرعی سوم:** بین نقش بازی‌های رایانه‌ای و فراگیری ابعاد عناصر زبانی بیگانه (افزایش دایره لغات، تقویت نوشتن، تقویت صحبت کردن، تقویت گوش کردن و بهبود مهارت‌های ارتباطی) در میان دانش‌آموزان سوم راهنمایی شهر تهران رابطه معناداری وجود دارد.

جدول ۴. نتایج آزمون t تک نمونه‌ای برای ارزیابی فرضیه فرعی چهارم

خطای مجاز	سطح معنی‌داری	درجه آزادی	t محاسباتی	فراگیری ابعاد عناصر زبانی بیگانه	
				میانگین نظری	میانگین محاسباتی
۰,۰۵	۰,۰۰۱	۴۳۳	۶۶/۶۳	$\mu > 3$	۰,۴۳

با توجه به جدول ۴، نتایج آزمون تی تک نمونه‌ای نشان داد که با توجه به میانگین محاسباتی (۳/۰۴) و مقایسه آن با میانگین نظری ( $\mu > 3$ ) و سطح معناداری (۰/۰۰۱) فرضیه فرعی چهارم پژوهش تأیید می‌گردد. بنابراین بین نقش بازی‌های رایانه‌ای و فراگیری ابعاد عناصر زبانی بیگانه در میان دانش‌آموزان سوم راهنمایی شهر تهران رابطه معناداری وجود دارد.

**فرضیه فرعی چهارم:** بین نقش بازی‌های رایانه‌ای و رواج عناصر زبانی بیگانه از لحاظ جنس دانش‌آموزان تفاوت معناداری وجود دارد.

جدول ۵. نتایج آزمون t مستقل برای بررسی نقش بازی‌های رایانه‌ای در رواج عناصر زبانی بیگانه میان دانش‌آموزان از لحاظ

جنس



گروه	تعداد	میانگین و انحراف معیار	مقدار تی	درجه آزادی	سطح معناداری
دانش آموزان پسر	۱۹۹	$۳/۰۵ \pm ۰/۶۸$	-۰/۵۵	۴۳۱	۰/۵۸۰
دانش آموزان دختر	۲۳۴	$۳/۰۸ \pm ۰/۶۳$			

همان‌طور که در جدول ۵ ملاحظه می‌شود، آزمون تی مستقل با توجه به سطح معناداری بدست آمده (۰/۵۸۰) نشان داد که بین نقش بازی‌های رایانه‌ای و رواج عناصر زبانی بیگانه میان دانش‌آموزان از لحاظ جنس تفاوت معناداری با یکدیگر ندارد. بنابراین فرضیه پژوهش رد و فرضیه صفر تأیید می‌گردد. فرضیه فرعی ششم: بین نقش بازی‌های رایانه‌ای و رواج عناصر زبانی بیگانه از لحاظ میزان تحصیلات پدر دانش‌آموزان تفاوت معناداری وجود دارد.

جدول ۶. نتایج آزمون ANOVA برای بررسی نقش بازی‌های رایانه‌ای در رواج عناصر زبانی بیگانه از لحاظ میزان تحصیلات پدر دانش‌آموزان

گروه (میزان تحصیلات پدر)	تعداد	میانگین و انحراف معیار	F	درجه آزادی	سطح معناداری
زیردیپلم	۱۵۲	$۳/۰۳ \pm ۰/۶۴$	۰/۳۷۹	۵	۰/۸۶۳
دیپلم	۱۶۸	$۳/۰۹ \pm ۰/۶۲$			
کاردانی	۴۵	$۳/۰۹ \pm ۰/۷۳$			
کارشناسی	۴۰	$۳/۰۰ \pm ۰/۶۴$			
کارشناسی ارشد	۱۹	$۳/۱۵ \pm ۰/۸۰$			
دکتری	۹	$۳/۲۴ \pm ۰/۹۰$			

همان‌طور که در جدول ۶ ملاحظه می‌شود، نتایج آزمون تحلیل واریانس با توجه به سطح معناداری بدست آمده (۰/۸۶۳) نشان داد که بین نقش بازی‌های رایانه‌ای و رواج عناصر زبانی بیگانه از لحاظ میزان تحصیلات پدر دانش‌آموزان تفاوت معناداری با یکدیگر ندارد. بنابراین فرضیه پژوهش رد و فرضیه صفر تأیید می‌گردد.

فرضیه فرعی هفتم: بین نقش بازی‌های رایانه‌ای و رواج عناصر زبانی بیگانه از لحاظ میزان تحصیلات مادر دانش‌آموزان تفاوت معناداری وجود دارد.

جدول ۷. نتایج آزمون ANOVA برای بررسی نقش بازی‌های رایانه‌ای در رواج عناصر زبانی بیگانه از لحاظ میزان تحصیلات مادر دانش‌آموزان

گروه (میزان تحصیلات مادر)	تعداد	میانگین و انحراف معیار	F	درجه آزادی	سطح معناداری
---------------------------	-------	------------------------	---	------------	--------------

۰/۰۴۰	۵	۲/۴۴	۲/۹۹ ± ۰/۶۳	۱۳۹	زیردیپلم
			۳/۱۱ ± ۰/۶۵	۱۸۵	دیپلم
			۳/۲۴ ± ۰/۶۲	۴۵	کاردانی
			۳/۰۶ ± ۰/۶۳	۴۴	کارشناسی
			۲/۶۲ ± ۰/۸۱	۱۳	کارشناسی ارشد
			۳/۲۱ ± ۰/۷۹	۷	دکتری

همانطور که در جدول ۷ ملاحظه می‌شود، نتایج آزمون تحلیل واریانس با توجه به سطح معناداری بدست آمده (۰/۰۴) نشان داد که بین نقش بازی‌های رایانه‌ای و رواج عناصر زبانی بیگانه از لحاظ میزان تحصیلات مادر دانش‌آموزان تفاوت معناداری با یکدیگر دارند. بنابراین فرضیه پژوهش تأیید می‌گردد. **فرضیه فرعی هشتم:** بین نقش بازی‌های رایانه‌ای و رواج عناصر زبانی بیگانه از لحاظ میزان درآمد خانواده دانش‌آموزان تفاوت معناداری وجود دارد.

جدول ۸، نتایج آزمون ANOVA برای بررسی نقش بازی‌های رایانه‌ای در رواج عناصر زبانی بیگانه از لحاظ میزان درآمد خانواده دانش‌آموزان

گروه (میزان درآمد)	تعداد	میانگین و انحراف معیار	F	درجه آزادی	سطح معناداری
کمتر از ۲۵۰ هزار تومان	۳۷	۲/۷۹ ± ۰/۷۴	۲/۲۰	۴	۰/۰۶۸
۲۵۰ تا ۵۰۰ هزار تومان	۹۴	۳/۱۱ ± ۰/۶۱			
۵۰۰ تا ۷۵۰ هزار تومان	۱۰۳	۳/۱۳ ± ۰/۵۹			
۷۵۰ تا ۱ میلیون تومان	۱۱۹	۳/۱۰ ± ۰/۶۹			
بیشتر از ۱ میلیون تومان	۸۰	۳/۰۱ ± ۰/۶۶			

همانطور که در جدول ۸ ملاحظه می‌شود، نتایج آزمون تحلیل واریانس با توجه به سطح معناداری بدست آمده (۰/۰۶۸) نشان داد که بین نقش بازی‌های رایانه‌ای و رواج عناصر زبانی بیگانه از لحاظ میزان درآمد خانواده دانش‌آموزان تفاوت معناداری با یکدیگر ندارد. بنابراین فرضیه پژوهش رد و فرضیه صفر تأیید می‌گردد.

### بحث و نتیجه‌گیری

نتایج به دست آمده از این پژوهش نشان داد که بین نقش بازی‌های رایانه‌ای و رواج عناصر زبانی بیگانه در میان دانش‌آموزان سوم راهنمایی شهر تهران رابطه معناداری وجود دارد. این یافته بیانگر آن است دانش‌آموزانی که از بازی‌های رایانه‌ای استفاده می‌کنند، عناصر زبانی بیگانه را به طور ناخودآگاه یاد

می‌گیرند. یافته‌های پژوهش حاکی از آن است که بین نقش بازی‌های رایانه‌ای و افزایش مهارت دانش‌آموزان شهر تهران رابطه معناداری وجود دارد. این یافته بیانگر آن است که دانش‌آموزانی که از بازی‌های رایانه‌ای استفاده می‌کنند، مهارت‌هایی همچون حل مسئله، افزایش خلاقیت، افزایش حس رقابت، ترغیب به کار گروهی، سرعت عمل، تسلط بر رایانه، تصمیم‌گیری بهتر و احساس قدرت کسب می‌کنند. یکی دیگر از نتایج پژوهش مبنی بر این است که بین نقش بازی‌های رایانه‌ای و احساسات و نگرش‌های دانش‌آموزان شهر تهران در صورت رواج عناصر زبانی بیگانه رابطه معناداری وجود دارد. این یافته بیانگر این است که دانش‌آموزان در صورت انجام بازی‌های رایانه‌ای، احساسات و نگرش‌هایی همچون درک واژگان زبان، لذت بخش بودن واژگان زبان، به خاطر سپاری واژگان زبان، علاقه به درس زبان، علاقه به معلم زبان و فعال بودن در کلاس زبان به دست می‌آورند. نتایج پژوهش نشان داد که، بین نقش بازی‌های رایانه‌ای و فراگیری ابعاد عناصر زبانی بیگانه (افزایش دایره لغات، تقویت نوشتن، تقویت صحبت کردن، تقویت گوش کردن و بهبود مهارت‌های ارتباطی) در میان دانش‌آموزان سوم راهنمایی شهر تهران رابطه معناداری وجود دارد. یافته‌های پژوهش مبین آن است که، بین نقش بازی‌های رایانه‌ای و رواج عناصر زبانی بیگانه در میان دانش‌آموزان از لحاظ جنس تفاوت معناداری با یکدیگر ندارد. این یافته بیانگر آن است دانش‌آموزان دختر و پسر هر دو تقریباً به یک اندازه عناصر زبانی بیگانه را در صورت انجام بازی‌های رایانه‌ای فرا می‌گیرند. نتایج نشان داد که بین نقش بازی‌های رایانه‌ای و رواج عناصر زبانی بیگانه از لحاظ میزان تحصیلات پدر دانش‌آموزان تفاوت معناداری با یکدیگر ندارد. این یافته بیانگر آن است که با افزایش میزان تحصیلات پدر، میزان استفاده دانش‌آموزان از بازی‌های رایانه‌ای و رواج عناصر زبانی بیگانه افزایش نمی‌یابد و برعکس. همچنین نتایج نشان داد که بین نقش بازی‌های رایانه‌ای و رواج عناصر زبانی بیگانه از لحاظ میزان تحصیلات مادر دانش‌آموزان تفاوت معناداری با یکدیگر دارند. این یافته بیانگر آن است که با افزایش میزان تحصیلات مادر، میزان استفاده دانش‌آموزان از بازی‌های رایانه‌ای و رواج عناصر زبانی بیگانه افزایش می‌یابد و برعکس. یافته‌های پژوهش حاکی از آن است که، بین نقش بازی‌های رایانه‌ای و رواج عناصر زبانی بیگانه از لحاظ میزان درآمد خانواده دانش‌آموزان تفاوت معناداری با یکدیگر ندارد. این یافته بیانگر آن است که با افزایش درآمد خانواده دانش‌آموزان، میزان استفاده دانش‌آموزان از بازی‌های رایانه‌ای و رواج عناصر زبانی بیگانه افزایش نمی‌یابد و برعکس. یافته‌های فوق با نتایج تحقیقات دوران (۱۳۸۰)، دون موس (۲۰۱۰)، بورگونجون و همکاران (۲۰۱۰)، احمد و جعفر (۲۰۱۱)، آقلارا و حدیدی تمجید (۲۰۱۱) و کهان و کهان (۲۰۱۲) همخوانی دارد. همه این پژوهش‌ها بر روی تأثیر مثبت بازی‌های رایانه‌ای بر یادگیری زبان خارجی تأکید دارند.

می‌توان گفت با توجه به نظریه یادگیری اجتماعی که توسط آلبرت باندورا مطرح شد، یافته‌های فوق تأیید می‌شوند. باندورا معتقد است که انسان‌ها بیشتر آنچه را که برای راهنمایی و عمل در زندگی نیاز دارند، صرفاً از تجربه و مشاهده مستقیم یاد نمی‌گیرند، بلکه عمده آنها به طور غیر مستقیم و به ویژه از طریق رسانه‌های جمعی آموخته می‌شود. ادعای اصلی باندورا این است که بیشتر رفتارهای آدمی به صورت مشاهده رفتار دیگران و از طریق الگوبرداری یاد گرفته می‌شود. چهار فرایند اصلی یادگیری اجتماعی در الگوی باندورا عبارتند از: توجه، حفظ و یادآوری، تولید و انگیزش. نقطه شروع یادگیری یک رویداد، مشاهده مستقیم یا غیر مستقیم است. با در نظر گرفتن رویدادی که بتوان آن را مشاهده کرد و در نتیجه الگوبرداری کرد، اولین قدم در یادگیری اجتماعی، توجه به آن رویداد است. بدیهی است تا زمانی که ما به رویدادی توجه نداشته باشیم و نتوانیم بخش‌های مهم آن را درک کنیم، نمی‌توانیم از آن رویداد چیزی بیاموزیم. ما به متون رسانه‌ای که با زندگی، نیازها و منافع شخصی‌مان ارتباط دارد، توجه می‌کنیم. پس آنچه را که آموختیم به خاطر می‌سپاریم و به ذخایر شناخت پیشین اضافه می‌کنیم تا در موقع لزوم آن را به یاد آوریم. اگر عمل مشاهده شده را به خاطر نداشته باشیم، اجرای الگوبرداری امکان‌پذیر نیست. فرایند تولید، یعنی کاربرد عملی آموخته‌ها که به پاداش و تنبیه منجر می‌شود؛ بازتولید صحیح نتیجه آزمون و خطاست. در نهایت، انگیزه برای ادامه مسیر بیشتر یا کمتر می‌شود. انگیزه که برای انجام عمل مهم است، بستگی به تشویق دارد. خلاصه اینکه، رسانه‌های جمعی به خصوص رسانه‌های تصویری، منبع اصلی یادگیری اجتماعی هستند. باندورا می‌نویسد: رسانه‌ها اگرچه تنها منبع یادگیری اجتماعی نیستند و نفوذ و تأثیرشان به دیگر منابع یادگیری یعنی والدین، دوستان و معلمان وابسته است، ولی روی مردم تأثیر مستقیم دارند و این تأثیرگذاری به میانجی نفوذ شخصی یا شبکه‌های اجتماعی صورت نمی‌گیرد. با توجه به یافته‌های به دست آمده در این پژوهش می‌توان نتیجه گرفت که دانش‌آموزان از طریق انجام بازی‌های رایانه‌ای به طور غیر مستقیم و ناخودآگاه عناصر زبانی بیگانه را می‌آموزند. باید بپذیریم که بازی‌های رایانه‌ای، همانند بسیاری دیگر از پدیده‌های عصر فناوری اطلاعات به زندگی ما و فرزندانمان راه پیدا کرده است. اگر بخواهیم آن را نادیده بگیریم و فرزندانمان را از این بازی‌ها محروم نماییم، حرص و ولع آنان برای دسترسی به این بازی‌ها بیشتر می‌شود. فرزندان اگر در خانه نتوانند بازی کنند، به خانه دوستانشان می‌روند. اگر آنجا هم نتوانستند، به ویدئو کلوپ و مکان‌هایی که می‌توانند به بازی‌های رایانه‌ای دسترسی یابند، سر می‌زنند. از سوی دیگر، اگر بخواهیم فرزندان خود را در این زمینه لجام گسیخته به حال خود بگذاریم، خطرهای روحی، روانی و جسمی آنان را تهدید می‌کند. از این رو والدین و دست‌اندرکاران امور فرهنگی و آموزشی، باید با برنامه ریزی صحیح راه را برای استفاده صحیح کودکان و نوجوانان از این بازی‌ها هموار کنند. یکی از

نکات مهمی که در خصوص بازی‌های رایانه‌ای باید اعمال شود، بحث نظارت بر این بازی‌هاست. بازی‌های رایانه‌ای در صورت عدم نظارت، یک دشمن خانگی محسوب می‌شوند و برای فرزندان یک خانواده، می‌توانند نکات منفی فراوانی را به همراه داشته باشند. در صورت عدم جلوگیری از این موضوع، باید منتظر پیامدهای بدی بود. بنابراین، در این میان، والدین برای جلوگیری از این مسئله باید سواد فنی خود را درباره وسایل جدید سرگرمی‌ساز بالا ببرند. در مورد بازی‌های رایانه‌ای باید به این نکته مهم اشاره کرد که علاوه بر اینکه ظاهر و شکل بازی باید مورد نظارت والدین باشد، بهتر این است تا والدین با محتوای بازی آشنا شده و در صورت لزوم، از استفاده فرزندان جلوگیری کنند. والدین باید بازی‌های رایانه‌ای را در اختیار فرزندان خود قرار دهند که علاوه بر اینکه آموزش‌ها و مهارت‌هایی را در زمینه‌های علمی، اجتماعی، فرهنگی یا اقتصادی در اختیار آنان قرار می‌دهد، اصول اخلاقی در آنها کاملاً رعایت شده باشد. یکی دیگر از مواردی که باید تحت نظارت والدین باشد، میزان زمان استفاده از این بازی-هاست. مشغول شدن به این بازی‌ها، نباید آنها را از چرخه عادی زندگی خارج کرده و آنان را نسبت به این بازی‌ها معتاد سازد. برای اثر بخشی بیشتر بازی‌های رایانه‌ای در امر آموزش و یادگیری، معلمان باید نگرش خود را نسبت به این نوع از آموزش تغییر دهند، با بازی‌های رایانه‌ای و انواعی از آنها که می‌تواند در آموزش آنها به کودکان و نوجوانان کمک کننده باشد، آشنا گردند و بازی رایانه‌ای را به عنوان یک رسانه‌ای بدانند که قابلیت‌های پنهان کودکان و نوجوانان را آشکار می‌سازد. همچنین پژوهشگرانی که در حوزه‌ی بازی‌های رایانه‌ای به فعالیت مشغول هستند و افرادی که در صنعت تولید بازی‌های رایانه‌ای کار می‌کنند، نیازمند این هستند که قابلیت‌های بالقوه‌ی بازی‌های رایانه‌ای در زمینه آموزش و یادگیری را بشناسند و سعی در تولید بازی‌های رایانه‌ای داشته باشند که برای منظور آموزشی طراحی گردیده است.

### فهرست منابع

۱. آخوندی، مرتضی. (۱۳۸۷). **بازی‌های رایانه‌ای و آموزش دینی**. دین و ارتباطات. ۲ (۳۴): ۳۷-۵.
۲. انوالخولی، امین (۱۳۸۱). ورزش و جامعه. ترجمه حمید رضا شیخی. بنیاد پژوهش‌های اسلامی آستان قدس رضوی. سازمان مطالعه و تدوین کتب علوم انسانی دانشگاه‌ها (سمت)، تهران.

۳. بنی طالبی، کتابون. (۱۳۸۵). مقایسه تأثیر بازی‌های رایانه‌ای بر تفکر خلاق کودکان دوره-های آمادگی شهرکرد در سال تحصیلی ۱۳۸۵-۱۳۸۶. پایان‌نامه دوره کارشناسی ارشد، دانشگاه علامه طباطبایی، تهران.
۴. بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای (۱۳۸۹). رده‌بندی سنی بازی‌های رایانه‌ای. تهران: بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای.
۵. جعفری راینی، رضا. (۱۳۸۶). بازی‌های رایانه‌ای و تأثیرات آن. **ماهنامه آموزشی - تربیتی پیوند**، ۸ (۳۲): ۳۴-۲۸.
۶. زمردیان، رضا. (۱۳۷۲). **فرهنگ واژه‌های دخیل اروپایی در فارسی**. مشهد: آستان قدس رضوی.
۷. دارابی، جعفر. (۱۳۷۹). بررسی ویژگی‌های فردی، رفتاری و خانوادگی مراجعین به کلپ‌های رایانه‌ای. شورای تحقیقات وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی.
۸. دوران، بهناز. (۱۳۸۰). بررسی رابطه بازی‌های رایانه‌ای و مهارت‌های اجتماعی نوجوانان، پایان‌نامه کارشناسی ارشد روانشناسی، دانشگاه تربیت مدرس.
۹. دی ای ویلکینز. (۱۳۷۶). **آموزش یادگیری زبان دوم**. ترجمه ترانه اصغری طبری. تهران، انتشارات طریق کمال.
۱۰. شاوردی، تهمینه. (۱۳۸۸). بررسی نظرات کودکان، نوجوانان و مادران نسبت به اثرات اجتماعی بازی‌های رایانه‌ای. **فصلنامه تحقیقات فرهنگی**، ۲ (۷): ۴۷-۷۶.
۱۱. شاوردی، تهمینه. (۱۳۸۴). بررسی نظرات کودکان و نوجوانان و مادران نسبت به تأثیرات اجتماعی بازی‌های رایانه‌ای. پایان‌نامه کارشناسی ارشد، دانشگاه جواهر نهل نهر، حیدرآباد.
۱۲. شمسه، مجید. (۱۳۸۳). بررسی رابطه استفاده از بازی‌های رایانه‌ای و ارتباطات میان فردی نوجوانان، پایان‌نامه کارشناسی ارشد ارتباطات، دانشگاه تهران.
۱۳. صبوری خسروشاهی، حبیب. (۱۳۸۶). بررسی آسیب‌های اجتماعی اینترنت (به انضمام ماهواره و بازی‌های رایانه‌ای و ویدئویی). تهران: دبیرخانه شورای عالی انقلاب فرهنگی.
۱۴. علیزاده، عبدالرحمان. (۱۳۸۵). بررسی میزان و عوامل مؤثر بر گرایش دانش‌آموزان دبیرستان‌های تهرانی به بازی‌های رایانه‌ای، پایان‌نامه کارشناسی ارشد علوم ارتباطات، دانشکده علوم اجتماعی، دانشگاه علامه طباطبایی.

۱۵. گیویان، عبدالله. (۱۳۸۸). بازی‌های رایانه‌ای؛ مجموعه مقالات. تهران: همشهری (مرکز مطالعات و تحقیقات رسانه‌ای موسسه همشهری).
۱۶. مدرسی، یحیی. (۱۳۶۸). درآمدی بر جامعه‌شناسی زبان. تهران: موسسه مطالعات و تحقیقات فرهنگی.
۱۷. مهدی‌زاده، محمد. (۱۳۸۹). نظریه‌های رسانه: اندیشه‌های رایج و دیدگاه‌های انتقادی. تهران: همشهری.
۱۸. منطقی، مرتضی. (۱۳۸۶). بررسی میزان تأثیر فناوری‌های جدید (ماهواره، اینترنت و بازی‌های رایانه‌ای) در رفتار اجتماعی دانش‌آموزان و تدوین سیاست‌های لازم برای بهره‌برداری بهینه از آن. تهران: دبیرخانه شورای عالی انقلاب فرهنگی.
۱۹. یمینی فیروز، مینا. (۱۳۹۳). نقش بازی‌های رایانه‌ای در رواج عناصر زبانی بیگانه در میان دانش‌آموزان سوم راهنمایی شهر تهران. پایان نامه کارشناسی ارشد علوم ارتباطات اجتماعی - روزنامه نگاری. دانشگاه علامه طباطبایی.

20. Ahmad, I. & Jaafar, A. (2011). Computer games: implementation into teaching and learning. *Procedia- social and behavioral Sciences*, 59, 515-519.
21. Aghlari, L. & Hadidi Tamjid, N. (2011). The effect of digital games on Iranian children's vocabulary retention in foreign language acquisition. *Procedia- social and behavioral Sciences*. 29, 552-560.
22. Bourgonjon, J. et al. (2010). Students' perceptions about the use of video games in the classroom. *Computers & Education*, 54. 1145-1156.
23. Cehan, S.N. & Cehan, D.A. (2012). Computer games and English language learning. *Springer-Verlag Berlin Heidelberg*. 7558, 180-189.
24. Donmus, V. (2010). The use of social networks in educational computer-games based foreign language learning. *Procedia- social and behavioral Sciences*, 9, 1497-1503.

---

## The Role of Computer Games in Common of Foreign language Elements among Third Grade middle School Students in Tehran

### Abstract

*This study aimed to understand the role of computer games in common of foreign languages elements among third grade middle school students in Tehran and with utilization of game theories and social learning theory has been investigated to explain this issue. This study, have been done with methods survey and observation and using of a questionnaire among 450 among third grade middle school students in Tehran. The results showed that: 1. There is a significant relationship within the role of computer games and common of foreign languages elements among third grade middle school students in Tehran. 2. There is a significant relationship within the role of computer games and enhancing the skills (problem-solving ability, enhance creativity, encourage to teamwork, enhance the sense of competition, improve the speed of action and reaction, decision-making about future events, a sense of power and control over the computer) of third grade middle school students in Tehran. 3. There is a significant relationship within the role of computer games and the feelings and attitudes (understand the vocabulary, enjoyable vocabulary, memorization the vocabulary, interest in language lessons, interest in language teacher and active in language classes) of third grade middle school students in Tehran if common foreign language elements. 4. Tehran there is a significant relationship within the role of computer games and learning of foreign language elements (enhance vocabulary, strengthen writing, strengthen speaking, strengthen listening and communication skills) third grade middle school students in Tehran. 5. There is no significant difference within the role of computer games and common of foreign language elements in terms of sex students. 6. There is no significant difference within the role of computer games and common of foreign language elements in terms of education student's father. 7. There is significant difference within the role of computer games and common of foreign language elements in terms of education student's mother. 8. There is no significant difference within the role of computer games and common of foreign language elements in terms of income students' families. According to the findings obtained in this study it can be concluded that students through computer games learn indirectly and unconsciously a foreign language element.*

**Keywords:** Game, Computer Games, Foreign Language Component, Students