



Journal of Urban Environmental Policy

Vol 1, No 4, Winter2021

p ISSN: 2783-3496 - e ISSN: 22783- 3909

<http://juep.iaushiraz.ac.ir/>

DOR: 20.1001.1.27833496.1401.2.5.2.5

Research Paper

Corona evaluation on the development of Android games and post-Crona community policy conditions (Case study of Arak city)

Yones Gholami¹: Assistant Professor, Department of Geography and Urban Planning, University of Kashan, Kashan, Iran

Ali Mirzaei: Master of Geography and Urban Planning, University of Kashan, Kashan, Iran

Seyeh Fatemeh Hashemi: M.A. in Western Philosophy, University of Isfahan, Isfahan, Iran

Neda Shafie: Master of Architecture, Islamic Azad University, Bandar Abbas Branch, Bandar Abbas, Iran

Received: 2021/12/06 **PP:** 107-120 Accepted: 2022/01/10

Abstract

Today, computer games have become one of the most demanded goods in the world, to the extent that it has surpassed the cinema industry in terms of income and is evolving and developing every year, now with the expansion of urbanization and increasing urban population, new means of communication They have changed the lifestyle of the city dwellers and it can even be said that they have created a new culture. So urban policy should be towards normalizing life and taking the city out of various crises. In the meantime, smartphones have played a very important role in changing the behavior of some citizens and have taken them out of the way of normal life to the point that they spend a lot of time with people of all ages. Android games that are installed on these devices have caused many teenagers and young people to turn to this tool to use Android games. Something that today has become a tool to achieve the goals of some countries to make them for the group, they send to a certain class or country. But the onset of the corona epidemic in late 2019 has led to widespread use of the tool by young people and adolescents. Therefore, the purpose of this article is to examine Android games in the Corona era and the possibilities of post-Corona, in addition to the problems of the Corona epidemic, what should be considered in urban policy. This study aims to evaluate the spread of computer games. Is in the corona and post-corona eras and the policy is transient towards the future. The research method is field and with the completion of 190 questionnaires, a one-sample t-test was used to analyze the data. And young people were approved by parents (significance level is less than 0.05) and parents believed that Corona caused children to use Android games a lot, which by reducing the distance from sports, physical fitness decreased and their social isolation increased. Has found and Android games have become a factor for their enjoyment. This is while they have stated that the rate of social interaction (with a coefficient of -2.07) is moderate (less than the desired limit, ie the number 3). Adolescents and young people in the post-corona are likely to return to normal playtime, and in the post-corona the possibility of normalizing social interaction, getting out of isolation, substituting healthy pleasures, physical fitness, and high-level control, and more. Is from the average.

Keywords: Corona, Pasacrona, Android games, urban dwellers, Arak city

Citation: Younos Golami, Ali Mirzaei, Seyeh Fatemeh Hashemi, Neda Shafie (2022): **Corona evaluation on the development of Android games and post-Crona community policy conditions (Case study of Arak city)**, Journal of Urban Environmental Policy, Vol 1, No 4, Shiraz, PP 107-120.

¹ . Corresponding author: Yones Gholami, Email: yonesgholami@ymail.com, Tell: +989155339370

Extended Abstract

Introduction:

Today, computer games have become one of the most in-demand goods in the world, to the extent that they have surpassed the film industry in terms of income, and they are evolving and progressing every year. The new type of these games, called Android games that can be installed on smart phones, have become very popular. On the other hand, due to the effect that these games have on people, they have become tools to achieve the goals of some countries, which sometimes they are marketed to a specific group, class, or country.

In December 2019, the outbreak of coronary heart disease (Covid 19) virus in Wuhan, China began, and from January 2020, it spread throughout the world, prompting the scientific community to react quickly, with various publications appearing within weeks of the first reported case. And dealt with this virus. The World Health Organization (WHO) has also called for home quarantine, school closures, telecommuting, cancellation of mass gatherings, cancellation or postponement of large conferences and meetings, non-use of public transportation, separation of the patient from other family members, and personal hygiene. Reduce the spread of the virus. In this situation, the smartphone brings people together with installed programs. Android games were one of the most popular of these applications, the fans of which were mostly teenagers. According to these explanations, the purpose of this article is the evaluation of Corona on the development of Android games and the social policy of citizens in Pasakrona (a case study of Arak).

Methodology:

The present research is descriptive-analytical and applied in terms of purpose. Considering that the city of Arak, which has a population of 520,944 according to the 2016 census, the statistical population is all parents with adolescent and young children who, of course, live in the city of Arak, the sample size was 190 people. Collected randomly through online questionnaire and publication on social networks or sending links. To explain and analyze the data, Excel and one-sample t-test were used in SPSS software to examine the differences in the mean of each data. To measure the reliability of the research tool, Cronbach's alpha test was used, which was calculated separately for the two indicators in the corona and Pasakorona period in this study and is shown in Table 1-1.

Approximately 93% of the respondents are between 30 and 50 years old, with the highest incidence of undergraduate and graduate fathers and the highest incidence of undergraduate mothers. It is the month, so we see that 75% of children have a personal mobile phone and tablet according to their family income, which may be the reason why the ownership of the gaming device has caused only 16.8% to play under 1 hour a day in terms of gaming, which is one of the reasons. Despite the high percentage of parents' literacy, it can be the number of children that only 16.3% of families had more than three children, and this children alone can be a factor in their tendency to play Android games.

Results and discussion:

Findings of the questionnaire show that the respondents, which are 190, are fathers and mothers with adolescent and young children, of which 71 fathers and 119 mothers have completed the questionnaire. We divided the parents who collaborated in this study into five age groups, and at the end, in terms of age, 7 people are under thirty years old, 93 people are between thirty and forty years old, 84 people are between forty to fifty years old, 5 people are fifty to sixty years old, and 1 person is over sixty years old. In the corona dimension, we asked questions that in the field of changing habits and increasing playing time, corona and social isolation and tendency to play, the amount of enjoyment of the game, reducing physical fitness during the corona, all of the above variables indicate that with the average There is a difference and it is much higher than the average. In the variables of the rate of social interaction during the corona, it shows a low tendency of this average to be lower. In the corona variable, increasing the playing time and lack of self-control indicates that the variable is average. In the variable of exercise during the corona, it also shows a large difference between the average and less than the average. These conditions indicate the confirmation of the first hypothesis of the research. According to the data of the post-corona index and in the opinion of the parents, the probability that in the post-corona variable the probability of normalization of playing time in the post-corona indicates the average of the variable. Also, the variables of normalization of social interaction,

getting out of isolation, substituting healthy pleasures instead of Android games, physical fitness and self-control all show that they are very different from the average and the amount of these results is higher than the average. These cases also confirm the second hypothesis of the research.

Conclusion:

Comparing the two indicators, we conclude that the corona has caused many problems for families and has changed people's lifestyles to the point that it has disrupted the upbringing of their children, and there is a high level of hope that this situation will improve in post-corona. It does not seem to be an internalized behavior. In this epidemic, we seem to have focused only on disease control, and because the villages have low population densities, quarantine was more limited. But in the cities, not coming out of the house and quarantine along with banning night and intercity traffic and not having an alternative program by city and national policymakers along with online training classes, as well as repetitive radio and television programs due to project closures due to Corona led to the dramatic use of smartphones and the conversion of urban dwellers into house prisoners. Something that might have had few side effects with alternative programs and a smart and comprehensive social distance program.



فصلنامه سیاست‌گذاری محیط‌شهری

دوره ۱، شماره ۴، زمستان ۱۴۰۰

شاپا چاپی: ۳۴۹۶-۲۷۸۳- شاپا الکترونیکی: ۳۹۰۹-۲۷۸۳

<http://juep.iaushiraz.ac.ir/>

DOR: 20.1001.1.27833496.1401.2.5.2.5

مقاله پژوهشی

ارزیابی اثرات شیوع کرونا ویروس بر توسعه شاخص‌های اجتماعی شهروندان در محیط‌های شهری (نمونه موردی: شهر اراک)

یونس غلامی^۱: استادیار گروه جغرافیا و برنامه‌ریزی شهری، دانشگاه کاشان، کاشان، ایران

علی میرزایی: کارشناسی ارشد جغرافیا و برنامه‌ریزی شهری، دانشگاه کاشان، کاشان، ایران

سیده فاطمه هاشمی: کارشناسی ارشد فلسفه غرب، دانشگاه اصفهان، اصفهان، ایران

ندا شفيعی: کارشناسی ارشد معماری، دانشگاه آزاد اسلامی واحد بندر عباس، بندرعباس، ایران

دریافت: ۱۴۰۰/۰۹/۱۵ صص ۱۲۰-۱۰۷ پذیرش: ۱۴۰۰/۱۰/۲۰

چکیده

امروزه بازی‌های رایانه‌ای یکی از پر تقاضا ترین کالاها در جهان تبدیل شده تا جایی که از نظر درآمد از صنعت سینما هم پیشی گرفته است و هر ساله در حال تکامل و پیشرفت می‌باشد، حال با گسترش شهرنشینی و افزایش جمعیت شهرها وسایل ارتباطی جدید سبک زندگی شهرنشینان را تغییر داده و حتی می‌توان گفت فرهنگ جدیدی را ایجاد کرده‌اند. پس سیاست‌گذاری شهری باید به سمت عادی‌سازی زندگی و خارج کردن شهر از بحران‌های مختلف باشد. در این بین تلفن‌های هوشمند نقش بسیار بالایی در تغییر رفتار برخی شهروندان داشته و آنها را از مسیر زندگی عادی خارج ساخته است تا جایی که خیلی از وقت افراد در همه رده سنی به خود اختصاص می‌دهند. بازی‌های اندرویدی که بر روی این دستگاه‌ها نصب می‌شود باعث روی آوردن بسیار نوجوانان و جوانان به این ابزار برای استفاده از بازی‌های اندرویدی شده است. چیزی که امروزه به ابزاری جهت رسیدن به اهداف برخی کشورها تبدیل شده تا آنها را برای گروه، قشر، یا کشور خاصی روانه بازار می‌کنند. اما در اواخر سال ۲۰۱۹ شروع اپیدمی کرونا باعث استفاده زیاد از این ابزار توسط جوانان و نوجوانان شده است. هدف مقاله این است که بازی‌های اندرویدی را در دوران کرونا و احتمالات پساکرونا در رابطه با شاخص‌های اجتماعی شهروندان شهر اراک مورد بررسی قرار دهیم که علاوه بر مشکلات همه‌گیری کرونا چه مواردی در سیاست‌گذاری شهری باید در نظر گرفته شود. روش پژوهش به صورت میدانی و با تکمیل ۱۹۰ پرسشنامه می‌باشد، برای تحلیل داده‌ها از آزمون تی تک نمونه‌ای استفاده شد. که در نهایت اثرات بازی‌های اندرویدی در زندگی نوجوانان و جوانان توسط والدین مورد تایید قرار گرفت و والدین معتقد بودند کرونا باعث استفاده زیاد فرزندان از بازی‌های اندرویدی شده که با فاصله گرفتن از ورزش آمادگی جسمانی کاهش پیدا کرده و انزوای اجتماعی آنان افزایش پیدا کرده و بازی‌های اندرویدی عاملی برای لذت آنها شده است. این در حالی است که عنوان کرده‌اند، میزان تعامل اجتماعی (با ضریب ۲/۰۷-) در حد متوسط (کمتر از حد مطلوب یعنی عدد ۳) است. احتمال اینکه نوجوانان و جوانان در پساکرونا از نظر زمان بازی به حالت نرمال برگردند در حد متوسط است و امکان اینکه در پساکرونا عادی شدن تعامل اجتماعی، خارج شدن از انزوا، جایگزین شدن لذت‌های سالم، آمادگی جسمانی و کنترل خود در سطح بالا و بیشتر از میانگین قرار دارد.

واژه‌های کلیدی: کرونا، پساکرونا، بازی‌های اندرویدی، شهرنشینان، شهر اراک.

^۱ نویسنده مسئول: یونس غلامی، پست الکترونیک: yonesgholami@gmail.com، تلفن: ۰۹۱۵۵۳۳۹۳۷۰

استناد: غلامی، یونس، میرزایی، علی، هاشمی، سیده فاطمه و ندا شفیعی (۱۴۰۱): ارزیابی اثرات شیوع کرونا ویروس بر توسعه‌ی بازی های اندرویدی و شرایط سیاست گذاری اجتماعی شهروندان درپسا کرونا (نمونه موردی: شهر اراک)، فصلنامه سیاست گذاری محیط شهری، دوره ۱، شماره پیاپی ۴، شیراز، صص ۴۴-۳۱.

مقدمه:

شهر محیطی برای تجلی هویت، ارزش های منبعث از اعتقادات، جهان بینی و فرهنگ ساکنین آن می باشد (Honvar Sedighian et al., 2020: 98). امروزه سیاست گذاری شهری از شاخه های سیاست گذاری عمومی در چند دهه ی اخیر اهمیت بسیاری یافته است (Muslimi Mahni, 2017: 44) و این جمله که ما شهر ها را می سازیم و شهر ها ما را می سازند نشان از اهمیت سیاست گذاری شهرها دارد (Honarvar Sedighian et al., 2020: 65). شهرها از مکان هایی کوچک و کم تعداد در گذشته، به زیستگاه هایی بزرگ و سپس کلان شهرها و شهرهای غول آسا تبدیل شده اند (Malek Mohammadi, 2010: 14). آنها را می توان تلفیقی از کانال های خاصی از روابط اجتماعی دید که به طور مداوم در پاسخ به اولویت های در حال تغییر بازسازی می شود (Biggs & Carr, 2015). و در طول تاریخ دچار آسیب ها و بلایای طبیعی بسیاری بوده اند که بیانگر این مساله است که آنها بسیار آسیب پذیرند. در نتیجه در برخورد و کاهش اثرات این بلایا باید طراحی شوند که کمترین خسارت و لطمه را ببینند. (فرخ نامجویان و همکاران ۱۳۹۶) اما اینکه چگونه جامعه یا افراد بتوانند با تغییرات سریع و اغلب هم بحران ساز سازگار شوند هم از نظر سیاست های دولت مهم است و هم از نظر مدیریت. تغییراتی که گاهی امکان دارد به زوال اقتصادی، بلایای طبیعی و غیر طبیعی مربوط شود (Maclean et al., 2014: 12). کودکان امروزی به گرایش های ارتباطی و جمعی نیاز دارند، تا تمایلات فردی، تا آنها را برای زندگی در دنیای پیچیده، به هم پیوسته و نامشخص قرن بیست و یکم تجهیز کنند (Cortellesi & Kernan, 2016: 17). گسترش بازی های رایانه ای و تاثیراتی که روی زندگی افراد مخصوصاً نوجوانان و جوانان ایجاد می کند تا جایی است که می توانیم از آنها به عنوان مریبان نسل فردا نه تنها در ایران بلکه در جهان نیز (Hazrati and Lajevardi, 2016) یاد کنیم که این مساله باعث نگرانی خانواده ها شده و مسولیت آنها را در تربیت فرزندان سنگین تر می کند (azeri, 1999;125).

جهان شاهد چندین بیماری همه گیر مانند وبا بوده است و درسی که از آنها گرفته این است که آگاهی بخشی به کاهش شدت پیامدهای بیماری، که شامل بستری شدن در بیمارستان و مرگ است، کمک می کند (Venigalla et al., 2020: 87). اما چیزی مانند کووید ۱۹ انقدر در سطح وسیع جهان را تحت تاثیر خود قرار نداده است (Turani, 2020;108) در دسامبر ۲۰۱۹ شیوع سندروم حاد تنفسی ویروس کرونا تحت عنوان کووید ۱۹ در ووهان چین رخ داد (Baloran, 2020) (Wanga et al., 2020) (Kumar, 2020) پاندمی همه گیر که از ووهان چین آغاز شد و با وجود قوانین سختگیرانه در برخی کشورها باعث شد در کوتاه مدت به تمام نقاط جهان سرایت و همه کشورها را درگیر خود کند. باعلایم سرماخوردگی ساده چون تب، سرفه خشک، خستگی، بی اشتها، اما درصد مرگ بالا، باعث خانه نشین شدن افراد و اتخاذ قوانین بازدارنده جهت جلوگیری از شیوع این بیماری گردید (Wanga et al., Samhi et al., 2021) (Wanga et al., 2020). و از ژانویه ۲۰۲۰ جهان درگیر شیوع این ویروس شده است، به همین دلیل جامعه علمی به سرعت واکنش نشان داد و ظرف چند هفته پس از اولین مورد گزارش شده نشریات مختلفی ظاهر شدند (Fraser et al., 2021). که به این ویروس پرداختند. نسل جوان امروزی زمان زیادی را با تلفن های همراه خود، روی برنامه های مختلف موبایل و بازی های موبایل می گذرانند که این بازی ها و برنامه ها توانایی تاثیرگذاری بر رفتار و نگرش بازیکنان را دارد (Venigalla et al., 2020). با همه گیری ویروس کووید۱۹ مردم مجبور بودند در خانه بمانند و آموزش مدارس و دانشگاه ها هم به صورت آنلاین صورت می گرفت و این امر گسترش استفاده از برنامه های اندروید را در پیش داشت که به دنبال آن افراد برای پر کردن اوقات فراغت خود به بازی های اندرویدی بیشتر روی آوردند و حتی زمان انجام تکالیف خود را هم به این بازی ها اختصاص دادند (Cmentowski & Krüger, 2020) (Bakhtiar Choudhary et al., 2020).

سازمان بهداشت جهانی هم خواستار قرنطینه خانگی (Wanga et al., 2020) (Baloran, 2020). تعطیلی مدارس، دورکاری، لغو تجمعات دسته جمعی، لغو یا به تعویق انداختن کنفرانس ها و جلسات بزرگ، عدم استفاده از وسایل نقلیه عمومی (Wanga et al., 2020) جدا کردن بیمار مبتلا از دیگر اعضای خانواده، شستن دست ها با آب و صابون همچنین استفاده از الکل و ضد عفونی کننده قبل از غذا خوردن و بعد از دستشویی رفتن و بعد از هرگونه تماس با حیوانات تا از همه گیری و گسترش این ویروس بکاهد (Kumar, 2020). در این شرایط تلفن هوشمند با برنامه های نصب شده افراد را گرد هم آورد (Wanga et al., 2020). اشتیاق غریزی افراد به این بازی ها همراه با حس کنجکاوی و کسب حس پیروزی و موفقیت در جهان های خیالی این بازی ها (Liu et al., 2013) و البته امروزه با گسترش کرونا

و ماندن بیشتر در خانه بازی های اندرویدی در جهان گسترش بیشتری پیدا کرده و هر روز علاقمندان و کاربران بسیاری را به خود جلب می کنند. در ایران هم این بازی ها گسترش پیدا کرده طوری که حتی در نتیجه تاثیر آنها شاهد تغییراتی در نسل حاضر همچون شبیه کردن خود به قهرمانان تخیلی بازی (Barzegar and Lal Alizadeh, 2011) هستیم. بازی های رایانه ای (اندروید) هدایت ذهن بازیکن به سمت موضوعی خاص (Achresh, 2019;35) و جذابیت هایی چون تصاویر فوق العاده، نقاشی متحرک و داستان های پیچیده باعث عدم تشخیص حقیقت مجازی با دنیای واقعی ((Barzegar and Lal Alizadeh, 2011) القای تفکرات و باورهای نا به هنجار به منبعی استرس زا تبدیل شده (Mansoori, 2012) و نتایجی چون انزوا (Mansouri, 2012) (Barzegar and Lal Alizadeh, 2011) (Barzegar and Lal Alizadeh, 2011) (Cmentowski & Krüger, 2020) اضطراب (Barzegar and Lal Alizadeh, 2011) (Sălceanu, 2014) و عدم اعتماد به نفس و... (Barzegar and Lal Alizadeh, 2011) را به همراه دارد.

اشتیاق غریزی افراد به این بازی ها همراه با حس کنجکاوی و به دست آوردن حس پیروزی و موفقیت در جهان های خیالی این بازی ها (Liu et al., 2013) و البته با گسترش کرونا و ماندن بیشتر در خانه این بازی ها در جهان گسترش بیشتری پیدا کرده و هر روز علاقمندان و کاربران بسیاری را به خود جلب می کنند. در ایران هم این بازی ها گسترش پیدا کرده طوری که حتی در نتیجه تاثیر آنها شاهد تغییراتی در نسل حاضر همچون شبیه کردن خود به قهرمانان تخیلی بازی (Barzegar and Lal Alizadeh, 2011) هستیم. لذا چون اکثریت تحقیقات بر جنبه های منفی این بازی ها تاکید دارند (Sălceanu, 2014) لذا در این مقاله دو فرضیه مطرح است که کرونا باعث افزایش استفاده از بازی های اندرویدی و تغییر شیوه زندگی جوانان و نوجوانان شهر شده است. و فرضیه دوم اینکه در پسا کرونا زندگی مانند دوران قبل از کرونا داریم.

پیشینه و مبانی نظری پژوهش:

بازی های رایانه ای یا ویدیویی که یک تجربه بازی تعاملی هستند (Nyitray 2019) یکی از مهم ترین ابزار هایی هستند که نظام سلطه با اهداف خاصی برای تاثیر گذاری و شکل دهی افکار عموم و همراه کردن مخاطبان خود از نظر ذهنی با خود مخصوصا گروه کودکان و نوجوانان از آن استفاده می کند (Achresh, 2019;35). این بازی ها به محبوب ترین و پر مصرف ترین ابزار سرگرمی در جهان (Parvin and Jamshidi, 2021;87) همچنین محبوب ترین فعالیت برای اوقات فراغت نوجوانان و جوانان تبدیل شده و فضایی را برای توسعه تفکر انتقادی و مشارکت در یادگیری فعال فراهم می کند (Liu et al., 2013). و واکنش های احساسی قدرتمندی را در بازیکنان ایجاد می کند. (Choi et al., 2020) (Squire, 2003). در دهه ی ۱۹۶۰ اولین بازی رایانه ای به نام جنگ فضایی (Barzegar and Lal Alizadeh, 2011) (Islam and Orientalism, 2017) توسط راسل از دانشجویان دانشگاه ام آی تی نوشته شد (Tamnaei Far and Cheshme Be Rahi, 2014) لیکن در دهه ی ۱۹۷۰ بازی های رایانه ای از مرحله پژوهش دانشگاهی خارج و (Achresh, 2019;35) و به عنوان یکی از جذاب ترین یرگرمی های کودکان و نوجوانان پا به عرصه گذاشتند (Azeri, 1999;125). در سال ۱۹۷۳ شرکت آتاری بازی پونگ را که یک بازی ساده و متشکل از تعدادی مربع سیاه و سفید بود ساخت (Tamnaei Far and Cheshme Be Rahi, 2014) (Nyitray 2019). همچنین در اواسط دهه ی ۱۹۸۰ به سمت داستان های جنگی رفتند. (Tamnaei Far and Cheshme Be Rahi, 2014) (Barzegar and Lal Alizadeh, 2011) و در سال ۱۹۸۶ جهان را فرا گرفتند (Azari, 2008;125). در همین دوران بود که کتب ها و مقالاتی در مورد بازی های رایانه ای تهیه شد. (Nyitray, 2019) امروزه بازی های رایانه ای به سرعت به یکی از فراگیرترین، سودآورترین و تأثیرگذارترین انواع سرگرمی در سراسر جهان تبدیل شده است. بازی های رایانه ای امروزی را می توان به چند دسته تقسیم کرد. ۱- بازی های اکشن که نیاز به مهارت و واکنش سریع دارند. ۲- بازی های استراتژیک که موقعیت های خیالی یا واقعی جنگ یا زندگی یک جامعه و ملت را شبیه سازی می کند. ۳- بازی های شبیه سازی که در آنها از خودروهای واقعی یا تخیلی استفاده می کنند و سعی می کنند تا حد امکان به واقع گرایی نزدیک باشد. ۴- بازی های ورزشی که در آنها رویدادهای ورزشی فردی یا گروهی را پیاده می کنند (eglesz et al 2006).

از نظر تکنولوژی بازی های رایانه ای به دو دسته دو بعدی و سه بعدی (Li, 2005) (Parvin and Jamshidi, 2021;87) تقسیم می شوند. که در نوع دو بعدی اشیاء می توانند در حال حرکت و تعامل باشند. اما در نوع سه بعدی آن چون یک بعد بیشتر ارائه می دهند، جذابیت بیشتر از نظر تعامل و جلوه های بصری دارند و بازیکنان با درجه آزادی بیشتر در کنترل شخصیت های بازی و تعامل با سایر اشیاء عمل می کنند. (Li, 2005) بازی های دستی که بر روی دستگاه های تلفن همراه هم اجرا می شوند از ویژگی هایی چون در دسترس بودن، قابلیت شارژ مجدد باتری و تنوع در انتخاب بازی برخوردار بوده از سال ۲۰۰۰ پیشرفت زیادی در این بازی ها در زمینه محاسبه و قدرت پردازش گرافیکی ایجاد شده که بازی های سه بعدی هم با این دستگاه ها سازگار شده اند و به خاطر قابلیت اتصال به

شبکه ی اینترنت امکان بازی های آنلاین چند نفره هم موجود شده است. (Li, 2005) حال این تلفن هوشمند در دوران همه گیری ویروس کرونا افراد را دور هم جمع می کند (Wanga et al., 2020). تلفن های هوشمند که ترکیبی از تلفن همراه و دستی هستند، یک سیستم نرم افزاری کامل هستند که به کاربران اجازه می دهند در یک دستگاه کوچک، تلفن همراه، کنسول بازی، پخش کننده ی موسیقی، دوربین، تقویم و مرورگر اینترنت داشته باشند (Wanga et al., 2020). برنامه نویسی این تلفن های هوشمند مبتنی بر سیستم عامل اندروید است که بر اساس سیستم عامل لینوکس می باشد (Rahmaniti et al., 2020).

آذری، ۱۳۸۷. در تحقیقی با عنوان بازی های رایانه ای و خشونت به این نتیجه رسیدند که رابطه معناداری بین تماشای خشونت، پرداختن به بازی های خشن رایانه ای و بروز خشونت در زندگی واقعی وجود دارد. همچنین دختران کمتر از پسران به بازی های رایانه ای خشن توجه نشان می دهند ولی بیشتر از پسران تحت تاثیر قرار می گیرند و هیجان زده می شوند. هر چه سن کمتر باشد بزرگ و لعل علیزاده، ۱۳۹۰ در تحقیقی با عنوان جنگ نرم، بازی های رایانه ای اسلام ستیز و پدافند غیر عامل ضمن بررسی اجمالی در خصوص جنگ نرم و تکنیک های عملیات روانی و امپریالیسم رسانه ای و سایبری به طور خاص به بررسی نقش رسانه نوظهور بازی های رایانه ای با توانمندی ها و شاخصه های ویژه به عنوان ابزاری نوین بسیار مؤثر در راستای عملیات روانی و جنگ نرم پرداخت دو عنوان کردند که این بازی ها تاثیرات مخرب فرهنگی خود را عمدتاً از طریق نفی هویت بومی و مذهبی استوار ساخته و کاربران را تبدیل به سربازان فرهنگی و مبلغان مذهبی خود در کشورهای اسلامی کرده است و هویت دینی و مذهبی مسلمانان را هدف قرار داده است. همچنین برای مقابله با این تهدیدات نرم، تدوین استراتژی کارآمد در حوزه داخلی و بین المللی و به کارگیری و هماهنگی تمامی نهادهای دولتی و عمومی و حتی سازمان های مردم نهاد و بهره مندی از ظرفیت موجود ظرفیتی اجتناب ناپذیر است. منصوری، ۱۳۹۱. در تحقیقی با عنوان کارکرد بازی های رایانه ای در رفتار نوجوانان بر نظارت سازمان ها ی مربوطه با کمک متخصصان به صورت همه جانبه بر تولید ساخت و رده بندی بازی های رایانه ای تاکید داشتند و همچنین از فروش بازی های خشن و بسیار هیجان انگیز به کودکانی که زیر محدوده سنی مناسب برای انجام این بازی ها هستند، جلوگیری شود.

تمنایی فر و چشم به راهی، ۱۳۹۳. در تحقیقی با عنوان بازی های رایانه ای و پدافند غیر عامل بیان نمودند که شایسته است استراتژی مقابله ای با تهدیدات آن در دو حوزه داخلی و بین المللی تدوین و نقش هر یک از نهادهای دولتی در آن مشخص و تدوین شود و نسبت به هماهنگی کامل نهادهای سیاسی، اقتصادی، فرهنگی و امنیتی و نظامی کشور برای بهره مندی از ظرفیت های موجود اقدامات لازم در دستور کار قرار گیرد و با ظهور انقلاب ارتباطات و گسترش روزافزون فضای رایانه ای در اوقات فراغت کودکان و نوجوانان و نفوذ بی حد و حصر رایانه ها در دنیای کودکان و متأثر ساختن فرآیند جامعه پذیری آنها ضروری است با این بازی ها برخوردی از سر تامل و تدبیر برداشت. ابراهیمی و همکاران، ۱۳۹۷. در تحقیقی با عنوان بررسی تجارب کودکان از بازیهای رایانه‌ای: رویکردی پدیدارشناسانه عنوان کردند که بازیهای رایانه ای به دلیل جذابیت و تنوع بسیار زیادی که دارند، بخش قابل توجهی از وقت و انرژی کودکان و نوجوانان را به خود اختصاص داده اند. این امر لزوم بررسی فواید و مضرات آنها را ضروری ساخته است و یافته های آنها مشتمل بر چهار مضمون اصلی «پیامد جسمانی، پیامد روانی، پیامد اجتماعی و پیامد تحصیلی بود و به این نتیجه رسیدند که انجام بازیهای رایانه ای در مدت زمان طولانی و بدون نظارت بزرگترها، پیامدهای ناگوار بسیاری به همراه دارد؛ که مدارس و خانواده ها میتوانند تا حد زیادی با نظارت و برنامه ریزی از بروز چنین پیامدهایی جلوگیری نمایند.

اچرش، ۱۳۹۸. در تحقیقی با عنوان تحلیل و کاربردهای بازی های رایانه ای عنوان نمودند بازیهای رایانه ای از حیث مقایسه با رسانه های دیگر، ویژگی هایی دارند که این ویژگی ها باعث شده تا در بین رسانه ها در نوک هرم تأثیرگذاری باشند. در واقع بازیهای رایانه ای یکی از کارآمدترین رسانه ها جهت اثرگذاری و شکل دهی افکار عمومی و همراه کردن ذهن مخاطبین خود، به خصوص کودکان و نوجوانان به عنوان مخاطبان اصلی، با اهداف نظامهای سلطه است و نیازمند به ایجاد یک فرهنگ جدید در حوزه مصرف بازیهای رایانه ای، در کشور هستیم. دوستا و همپولوا^۲(۲۰۱۲) با استفاده از رایانه ها و بازی های رایانه ای در آموزش پیش دبستانی را مورد بررسی قرار دادند که تحقیقات انجام شده، ثابت کرد که استفاده از رایانه و بازیهای رایانه ای در آموزش پیش دبستانی بحث برانگیز است. از یک طرف، گروهی از طرفداران هستند که هر روز از رایانه استفاده می کنند، از طرف دیگر معلمان هستند که استفاده از رایانه را کاملاً رد می کنند.

لیو و همکاران^۳ (۲۰۱۳) در تحقیقی با عنوان تدوین مقیاس نگرش جدید بازی های رایانه ای برای نوجوانان اولیه تابوانی مقیاس نگرش بازی های رایانه ای که توسط چاپل و تیلور^۴ در سال ۱۹۹۷ ایجاد شده بود مجدداً مورد بررسی قرار داد و ساختار کلی ابزار را تغییر دادند و

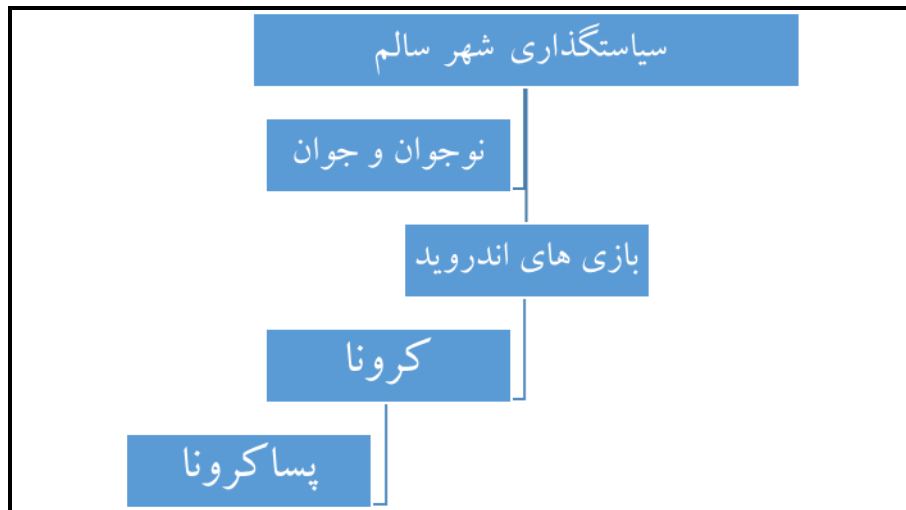
² HAMPLOVÁ & DOSTÁL, 2012

³ Liu et al., 2013

⁴ Chappell and Taylor

تعداد موارد را به ۲۲ مورد رساندند. سالکینو^۵ (۲۰۱۴) در تحقیقی با عنوان تأثیر بازی های رایانه ای بر رشد کودکان. مطالعه اکتشافی در مورد نگرش والدین دریافتند که والدین می دانند که بازی ها می توانند تأثیرات مهمی بر روی کودکان داشته باشند، بنابراین باید محدودیت هایی را در میزان و محتوای بازی های کودکان تعیین کنند. از این طریق می توان فواید بالقوه را درک کرد و در عین حال آسیب های احتمالی را به حداقل رساند. دی پوسکوال^۶ (۲۰۱۲) در پژوهشی به نام استفاده از بازی های ویدیویی آنلاین و اضطراب در کودکان در طی پاندمی کووید ۱۹ مورد بررسی قرار دادند که با هدف بررسی شیوع استفاده از بازی های ویدیویی و اعتیاد در نمونه ای از کودکان ایتالیایی در طول همه گیری COVID-19 و ارتباط آنها با علائم اضطراب انجام شد مطالعه ای را انجام دادند و اطلاعاتی را در مورد یک مسئله مهم و ضروری در کودکان در شرایط بسیار استرس زا و منحصر به فرد ارائه دادند.

نمودار ۱- چارچوب نظری تأثیر بازی های اندرویدی در دوران کرونا



منبع: از نگارندگان، ۱۴۰۰.

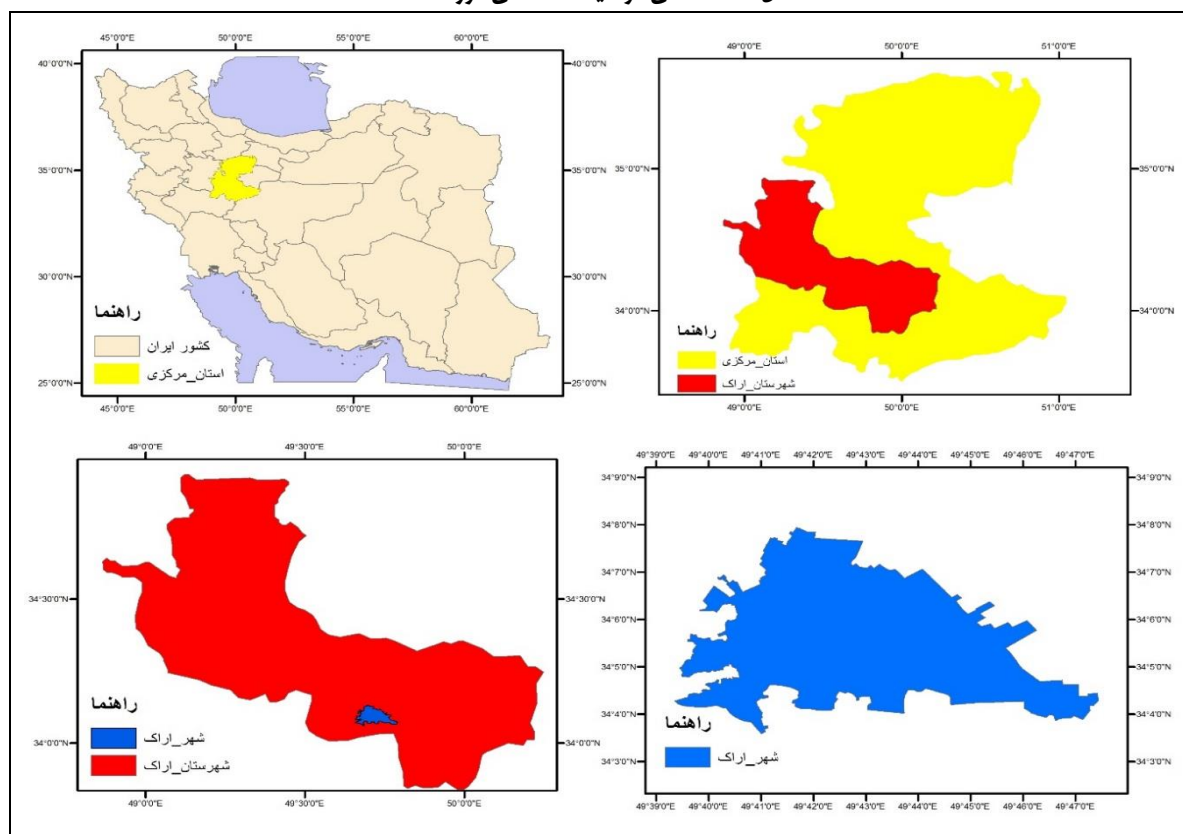
محدوده مورد مطالعه:

شهر اراک از بزرگترین شهرهای مرکز ایران و مرکز استان مرکزی و شهرستان اراک است. محدوده فعلی شهر ۶۲۸۹ هکتار و جمعیت موجود شهر بر اساس سرشماری سال ۱۳۹۵، ۵۲۰۹۴۴ نفر و ۱۶۵۷۰۹ خانوار با بعد خانوار ۳/۱۴ و تراکم ناخالص ۸۲/۸ نفر و تراکم خالص ۳۴۳/۲ نفر در هکتار می باشد. شهر اراک روی مدار ۳۴ درجه و ۵ دقیقه و ۳۰ ثانیه در نیمکره شمالی از خط استوا و نصف النهار ۴۹ درجه و ۴۱ دقیقه و ۳۰ ثانیه طول شرقی از نصف النهار گرینویچ قرار دارد. آب و هوای اراک متغیر است زمستانها، اکثراً " طولانی و از ۴ تا ۶ ماه به درازا می کشد و بهار و پاییز فصول کوتاهی هستند، تابستان در تیر و مرداد ظاهر می شود. مدت روزهای یخبندان از ۶۵ تا ۱۲۰ روز در سالهای مختلف متغیر است میزان بارندگی در سالهای مختلف متفاوت است و بین ۲۳۰ تا ۶۳۸ میلی متر در سال می باشد متوسط بارندگی حدود ۳۰۰ میلی متر بوده است. کوههای اطراف اراک و دریاچه میقان و دشت فراهان در آب و هوای این منطقه اثر کرده و ویژگیهای به آن بخشیده است. ابرها و جریانات غربی در پاییز و زمستان بیشتر رطوبت خود را در ارتفاعات مغرب منطقه به خصوص رشته زاگرس از دست می دهد یک جبهه هوای سرد که در زمستان هوای اراک را اشغال می کند و بر اثر ارتفاعات اطراف و شاید فشار زیادی که دریاچه میقان ایجاد می کند مدت زیادی میهمان این منطقه خواهد بود.

⁵ Sălceanu, 2014

⁶ De Pasquale et al., 2021

شکل ۱- نقشه ی موقعیت منطقه ی مورد مطالعه



منبع: نگارندگان، ۱۴۰۰

روش تحقیق:

روش تحقیق حاضر از نوع توصیفی - تحلیلی و از نظر هدف کاربردی می باشد. با توجه به اینکه شهر اراک که جمعیتی بالغ بر ۵۲۰۹۴۴ طبق سرشماری سال ۱۳۹۵ را دارا بوده است، جامعه آماری تمام پدران و مادران دارای فرزند نوجوان و جوان می باشند که البته ساکن شهر اراک هستند می باشند، حجم نمونه ۱۹۰ نفر محاسبه شد که اطلاعات از طریق پرسشنامه آنلاین و انتشار در شبکه های اجتماعی و یا ارسال لینک به صورت تصادفی جمع آوری گردید. جهت تبیین و تحلیل داده ها از Excel و آزمون t تک نمونه ای در نرم افزار SPSS استفاده گردید تا اختلاف نسبت به میانگین هر کدام از داده ها مورد بررسی قرار گیرد. برای سنجش پایایی ابزار پژوهش از آزمون آلفای کرونباخ استفاده شده است که برای دو شاخص ها در دوران کرونا و پساکرونا در این پژوهش به صورت جداگانه محاسبه گردیده است و در جدول شماره ۱-۱ نمایش داده شده است.

جدول ۱- آزمون پایایی آلفای کرونباخ

۰/۶۶۹	۷	شاخص های کرونا
۰/۸۹۸	۶	شاخص های پساکرونا

منبع: از نگارندگان - آذر ۱۴۰۰

یافته های تحقیق:

یافته های پرسشنامه نشان می دهد پاسخگویان که ۱۹۰ نفر هستند پدران و مادران دارای فرزند نوجوان و جوان هستند که از این تعداد ۷۱ نفر پدر و ۱۱۹ نفر مادر پرسشنامه را تکمیل نموده اند. والدینی که در این تحقیق همکاری کردند را به پنج رده سنی تقسیم کردیم و در پایان از نظر سنی ۷ نفر کمتر از سی سال، ۹۳ نفر بین سی تا چهل سال، ۸۴ نفر بین چهل تا پنجاه سال، ۵ نفر پنجاه تا شصت سال و ۱ نفر هم بالاتر از شصت سال را تشکیل می دهند.

جدول ۲- درصد فراوانی و تعداد والدین

کمتر از ۳۰ سال	۷	۳/۷
۳۰ تا ۴۰ سال	۹۳	۴۸/۹
۴۰ تا ۵۰ سال	۸۴	۴۴/۲
۵۰ تا ۶۰ سال	۵	۲/۶
بیشتر از ۶۰ سال	۱	۰/۵
جمع	۱۹۰	۱۰۰

منبع: محاسبات نگارندگان، ۱۴۰۰.

از نظر برخی شاخص های عمومی در این خانواده ها از نظر سواد پدران ۲۹.۵٪ دیپلم یا پایین تر، ۱۱.۱٪ فوق دیپلم، ۳۱.۱٪ نفر لیسانس، ۲۳.۲٪ فوق لیسانس و ۵.۳٪ هم دکترا داشتند و مادران نیز، ۳۱.۶٪ دیپلم و پایین تر، ۱۱.۶٪ فوق دیپلم، ۳۷.۴٪ لیسانس، ۱۷.۴٪ فوق لیسانس و ۲.۱٪ دارای مدرک دکترا بودند.

جدول ۳- میزات تحصیلات پدر

دیپلم و پایینتر	۵۶	۲۹/۵
فوق دیپلم	۲۱	۱۱/۱
لیسانس	۵۹	۳۱/۱
فوق لیسانس	۴۴	۲۳/۲
دکترا	۱۰	۳/۵
جمع	۱۹۰	۱۰۰

منبع: محاسبات نگارندگان، ۱۴۰۰.

جدول ۴- میزات تحصیلات مادر

دیپلم و پایینتر	۶۰	۶/۳۱
فوق دیپلم	۲۲	۱۱/۶
لیسانس	۷۱	۳۷/۴
فوق لیسانس	۳۳	۱۷/۴
دکترا	۴	۲/۱
جمع	۱۹۰	۱۰۰

منبع: محاسبات نگارندگان، ۱۴۰۰.

همچنین مشخص شد از این تعداد ۱۹۰ نفر پاسخگو ۶۱.۶٪ از فرزندان شان موبایل شخص، ۱۳.۷٪ تبلت شخصی، ۱۸.۴٪ از موبایل مادر و ۶.۳٪ از موبایل مادر برای بازی کردن استفاده می کنند.

جدول ۵- مالکیت وسیله بازی

تبلت	۲۶	۱۳/۷
موبایل پدر	۱۲	۶/۳
موبایل مادر	۳۵	۱۸/۴
موبایل شخصی	۱۱۷	۶/۶۱
جمع	۱۹۰	۱۰۰

منبع: محاسبات نگارندگان، ۱۴۰۰.

این در حالی است که از نظر اقتصادی درآمد ماهانه این خانواده ها ۳۴.۷٪ بالای ۸ میلیون تومان، ۲۴.۷٪ بین ۶ تا ۸ میلیون تومان، ۲۳.۷٪ بین ۴ تا ۶ میلیون تومان، ۱۰٪ بین ۲ تا ۴ میلیون تومان و ۶.۸٪ پایین تر از ۲ میلیون تومان می باشد.

جدول ۶- میزان درآمد ماهیانه خانواده

۶/۸	۱۳	زیر ۲ میلیون تومان
۱۰	۱۹	بین ۲ تا ۴ میلیون تومان
۲۳/۷	۴۵	بین ۴ تا ۶ میلیون تومان
۲۴/۷	۴۷	بین ۶ تا ۸ میلیون تومان
۳۴/۷	۶۶	بالای ۸ میلیون تومان
۱۰۰	۱۹۰	جمع

منبع: محاسبات نگارندگان، ۱۴۰۰.

از نظر تعداد فرزندان ۲۵.۸٪ از والدین یک فرزند داشتند، ۲۴.۲٪ یک برادر، ۳۳.۷٪ یک خواهر، ۱۲.۱٪ دارای ۳ فرزند و تنها ۴.۲٪ بیش از ۳ فرزند داشتند.

جدول ۷- تعداد فرزندان خانواده

۲۵/۸	۴۹	تک فرزند
۳۴/۲	۴۶	داشتن یک برادر
۳۳/۷	۶۴	داشتن یک خواهر
۱۲/۱	۲۳	یک برادر و خواهر
۴۲	۸	بیش از یک برادر و یک خواهر
۱۰۰	۱۹۰	جمع

منبع: از نگارندگان - آذر ۱۴۰۰.

همچنین از نظر ساعت بازی در شبانه روز فرزندان آنها ۱۶.۸٪ زیر ۱ ساعت بازی می کردند، ۳۴.۲٪ ۱ تا ۳ ساعت، ۲۱.۱٪ بین ۳ تا ۵ ساعت ۱۲.۱٪ بین ۵ تا ۷ ساعت و ۱۵.۸٪ بالای ۷ ساعت بازی می کردند.

جدول ۸- مقدار ساعت بازی در شبانه روز

۱۶/۸	۳۲	زیر ۱ ساعت
۳۴/۲	۶۵	یک تا سه
۲۱/۱	۴۰	سه تا پنج
۱۲/۱	۲۳	پنج تا هفت
۱۵/۸	۳۰	بالای ۷ ساعت
۱۰۰	۱۹۰	جمع

منبع: از نگارندگان - آذر ۱۴۰۰

تجزیه و تحلیل یافته ها:

با توجه به نتایج به دست آمده مشاهده می کنیم که تقریباً ۹۳ درصد از پاسخ دهندگان کسانی هستند که بین ۳۰ تا ۵۰ سال سن دارند و در پدران از نظر سواد لیسانس و فوق لیسانس بالاترین فراوانی و مادران هم لیسانس بالاترین فراوانی را دارند. با توجه به اینکه درآمد بیشتر جامعه ی آماری بالای ۸ میلیون در ماه است لذا میبینیم که ۷۵ درصد فرزندان با توجه به درآمد خانواده دارای موبایل و تبلت شخصی هستند که شاید همین امر و مالکیت وسیله بازی باعث شده که از نظر میزان بازی تنها ۱۶/۸ درصد زیر ۱ ساعت در شبانه روز بازی کنند که از دلایل آن با وجود درصد بالای سواد والدین می تواند تعداد فرزندان باشد که تنها ۱۶/۳ درصد خانواده ها بیش از سه فرزند داشتند و این تنهایی فرزندان هم می تواند عاملی برای گرایش آنان به بازی های اندروید باشد. در این شرایط که جامعه آماری را از نظر استفاده از این بازی ها ارزیابی کردیم برای ارزیابی استفاده از بازی ها در دوران کرونا و نتایج آن و متعاقباً شرایط پسا کرونا با استفاده از آزمون t تک نمونه ای مورد تحلیل قرار دادیم که نتایج زیر به دست آمد. در بعد کرونا سوالاتی را مطرح کردیم که در زمینه ی تغییر عادت و افزایش زمان بازی، کرونا و انزوای اجتماعی و گرایش به بازی، میزان لذت از بازی، کاهش آمادگی جسمانی در دوران کرونا همه متغیر های فوق با سطح معناداری کمتر از ۰/۰۵ نشان دهنده ی این هستند که با میانگین اختلاف دارند و مثبت بودن حد بالا و حد پایین نشان دهنده ی این است که این اختلاف از میانگین بیشتر است. در متغیر های میزان تعامل اجتماعی در دوران کرونا با سطح معناداری بیشتر از ۰/۰۵ نشان دهنده ی در حد میانگین بودن است و منفی بودن حد بالا و پایین نشان از تمایل کم این میانگین به کمتر بودن است. در متغیر کرونا و افزایش زمان

بازی و عدم کنترل خود با سطح معناداری بیشتر از ۰/۰۵ و اینکه حد بالا مثبت و حد پایین منفی است نشان دهنده ی در حد میانگین بودن متغیر است. در متغیر میزان ورزش در دوران کرونا نیز که سطح معناداری کمتر از ۰/۰۵ است نشان از اختلاف زیاد با میانگین است و منفی بودن حد بالا و پایین نشان دهنده ی اختلاف زیاد نسبت به میانگین و کمتر از میانگین می باشد. که این شرایط دلالت بر تایید فرضیه اول پژوهش شده است.

جدول ۹- نتایج آزمون t مربوط به شاخص کرونا

شاخص	کد	گویه	اماره ی t	سطح معناداری	اختلاف میانگین	حد پایین	حد بالا
کرونا	۱	تغییر عادت بازی در دوران کرونا	۷/۳۵۵	۰۰۰	۰/۶۴	۰/۴۷	۰/۸۱
	۲	تعامل اجتماعی در دوران کرونا	-۲/۰۷۶	۰۰۰	-۰/۱۷	-۰/۳۳	-۰/۰۰۸
	۳	کرونا و انزوای اجتماعی و گرایش به بازی	۷/۳۹	۰۰۰	۰/۶۳	۰/۴۶	۰/۸
	۴	ورزش در دوران کرونا	-۵/۸۷	۰۰۰	-۰/۴۷	-۰/۶۳	-۰/۳۱۴۷
	۵	میزان لذت از بازی	۱۳/۰۵۶	۰۰۰	۰/۸۸	-۰/۷۵	-۱/۰۲۳۹
	۶	کاهش آمادگی جسمانی	۴/۷۴	۰۰۰	۰/۴۳	۰/۲۵	۰/۶۱
	۷	افزایش زمان بازی و عدم کنترل خود	۱/۸۸	۰/۰۶	۰/۱۶	-۰/۰۰۷۲	۰/۳۳

منبع: از نگارندگان - آذر ۱۴۰۰.

بر طبق داده های شاخص پسا کرونا و به نظر والدین احتمال اینکه در پسا کرونا متغیر احتمال عادی شدن زمان بازی در پسا کرونا دارای سطح معنی داری بیشتر از ۰/۰۵ می باشد و حد بالا مثبت و حد پایین منفی که نشان از در حد میانگین بودن متغیر می باشد. همچنین متغیر های عادی شدن تعامل اجتماعی، خارج شدن از انزوا، جایگزین شدن لذت های سالم به جای بازی های اندرویدی، آمادگی جسمانی و کنترل خود همگی در پسا کرونا با سطح معناداری کمتر از ۰/۰۵ نشان از این دارد که با میانگین اختلاف زیادی دارند و مثبت بودن حد بالا و پایین نشان از این دارد که میزان این متغیر ها بیشتر از میانگین است. که این موارد هم حاکی از تایید فرضیه دوم پژوهش است.

جدول ۱۰- نتایج آزمون t مربوط به شاخص کرونا

شاخص	کد	گویه	اماره ی t	سطح معناداری	اختلاف میانگین	حد پایین	حد بالا
پسا کرونا	۸	عادی شدن زمان بازی در پسا کرونا	۱/۲۳	۰/۲۱۷	۰/۱۰۵	-۰/۶۲۴	۰/۲۷
	۹	عادی شدن تعامل اجتماعی در پسا کرونا	۲/۸۶	۰/۰۰۵	۰/۲۳	-۰/۷۳۵	۰/۴۰
	۱۰	خارج شدن از انزوا در پسا کرونا	۵/۵۹۹	۰۰۰	۰/۴۷	۰/۳۲۱۳	۰/۶۳
	۱۱	جایگزین شدن لذت های سالم در پسا کرونا با بازی اندروید	۵/۷۵	۰۰۰	۰/۴۵	۰/۳۱۰۱	۰/۶۱
	۱۲	آمادگی جسمانی در پسا کرونا	۴/۷۹	۰۰۰	۰/۳۶	۰/۲۱	۰/۵۲
	۱۳	کنترل خود در پسا کرونا	۴/۷۲	۰۰۰	۰/۳۵	۰/۲۱	۰/۵۱

منبع: محاسبات نگارندگان، ۱۴۰۰.

نتیجه گیری:

امروزه میزان شهرنشینی افزایش پیدا کرده و این افزایش در حال ادامه می باشد پس سالم بودن محیط شهر و انسان های سالم اهمیت زیادی دارد و نوجوانان و سلامت جوانان هم به عنوان نیروی بالنده و موتور محرکه ی یک کشور اهمیت زیادی دارد. نوجوانان جوانان فردا و آینده سازان کشور هستند و پرورش این سرمایه اجتماعی برای ساختن کشور باید از اهداف عالی حکومت باشد. با توجه به اینکه نوجوانان علیرغم اینکه این دوره از زندگی یک فرصت برای آنها بوده در صورت در معرض خطرهای آسیب زا می تواند زمینه ای برای گرایش آنها به آسیب های اجتماعی باشد. اداره کنندگان شهر ها در سیاست گذاری شهر باید توجه ویژه ای به قشر نوجوان و جوان که نیروی کار آینده جامعه می باشند داشته باشند و سیاست هایی را وضع و اجرا کنند تا از به انحراف کشیدن این قشر جلوگیری شود. از طرف دیگر کشورهای غربی با انواع برنامه های آسیب زا که برای رسیدن به اهداف خود طراحی کرده اند سعی در همراه نوجوانان کشورهای هدف که به عنوان آینده سازان جامعه شناخته میشوند با خود دارند تا در این جنگ نرم ذهن آنها را مورد تسخیر خود قرار دهند.

بازی های رایانه ای و اندرویدی با جذابیتی که دارند و اشتیاقی که نوجوانان و جوانان به این بازی ها نشان می دهند امروزه به عنوان ابزای برای رسیدن به اهداف کشورهای متخاصم تبدیل شدند تا با روانه کردن بازی های با هیجان بالا و طراحی فوق العاده اهداف خود را در تغییر فرهنگ و سبک زندگی جامعه تغییر دهند.

حال با شروع اپیدمی کرونا که از ووهان چین آغاز شد و به سرعت سراسر جهان را فرا گرفت، دولت ها را برای مقابله با این ویروس جهش یافته مجبور به اتخاذ تصمیم هایی از جمله قرنطینه خانگی کرد، که این ماندن به منزل باعث شد مردم گرایش شدیدی به استفاده از تلفن های هوشمند و ارتباط با یکدیگر از طریق شبکه های اجتماعی داشته باشند در این بین جوانان و نوجوانان هم میزان استفاده از بازی های اندروید را افزایش دادند و حتی تغییر در فرهنگ شهرنشینان را شاهد بودیم. در این پژوهش ما دو شاخص کرونا و پساکرونا را با متغیرهایی در قالب پرسشنامه مطرح کردیم تا تأثیر کرونا در استفاده از این بازی ها را مورد ارزیابی قرار دهیم که در نهایت والدین معتقد بودند کرونا باعث استفاده زیاد فرزندان از بازی های اندروید شده که در نتیجه ی با فاصله گرفتن از ورزش، آمادگی جسمانی کاهش پیدا کرده و انزوای اجتماعی آنان افزایش پیدا کرده و بازی های اندرویدی عاملی برای لذت آنها شده است. که این در حالی است که عنوان کرده اند میزان تعامل اجتماعی در حد متوسط است. احتمال اینکه نوجوانان و جوانان در پساکرونا از نظر زمان بازی به حالت نرمال برگردند در حد متوسط است و امکان اینکه در پساکرونا عادی شدن تعامل اجتماعی، خارج شدن از انزوا، جایگزین شدن لذت های سالم، آمادگی جسمانی و کنترل خود در سطح بالا و بیشتر از میانگین قرار دارد که از این نظر با نتایج دی پاسکال (۲۰۲۱) و سامی (۲۰۲۱) مشابهت داشته است.

با مقایسه ی دو شاخص با این نتیجه می رسیم که کرونا باعث مشکلات زیادی برای خانواده ها شده و در سبک زندگی افراد تغییر ایجاد کرده تا جایی که تربیت فرزندان را مختل کرده است و این امید در سطح بالا است که این شرایط در پساکرونا بهبود پیدا کند و به عنوان یک رفتار درونی شده باقی نماند. به نظر می رسد ما در این همه گیری تنها تمرکز خود را بر کنترل بیماری متمرکز کردیم و چون روستاها تراکم جمعیت کمی دارند لذا قرنطینه هم در آنها محدودتر بود. اما در شهرها بیرون نیامدن از خانه و قرنطینه همراه با منع تردد شبانه و بین شهری و نداشتن برنامه جایگزین توسط سیاست گذاران شهری و کشوری همراه با کلاس های آموزشی آنلاین و در کنار اینها برنامه های تکراری صدا و سیما به خاطر تعطیلی پروژه ها به واسطه ی کرونا باعث استفاده چشمگیر از تلفن های هوشمند و تبدیل شهرنشینان به زندانی خانگی گردید. چیزی که شاید با برنامه های جایگزین و برنامه هوشمند و جامع فاصله گذاری اجتماعی می توانست عوارض کمی داشته باشد.

References:

1. Azeri, S. (2009). Computer games and violence. *Communication Research (Research and Measurement)*, 15 (54), 121-137.
2. Echresh, Sh (2020) Analysis and study of applications of computer games. *Scanning in Humanities Education*, 4 (16), 27-
3. Hazrati, Motahara and Lajevardi, Seyed Mohammad Reza, 2016, Classification of computer games with statistical analysis of facial expressions in computer games, Third National Conference on Electrical and Computer Engineering of Distributed Systems and Intelligent Networks, Kashan
4. Honar Sadiqian, H., and Khan Mohammadi, K., and Islami Tanha, A. (2020). Policy model of urban Islamic-Iranian symbols (based on the perspective of cultural elites). *Basij Strategic Studies*, 22 (84), 135-161.
5. Malek Mohammadi, H. (2011). An Introduction to Understanding the Optimal Triangle in New Urban Policy. *Politics - Journal of the Faculty of Law and Political Science*, 40 (4), 289-298.
6. Mansouri, R. (2012) the function of computer games in adolescent behavior. *Media Studies*, 7 (19), 133-142.
7. Muslimi Mahni, Y. (2008). Urban Policy in Iran: Presenting an Applied Model (Case Study: Kerman Metropolis). *Politics - Journal of the Faculty of Law and Political Science*, 48 (1), 163-173.
8. Namjooyan, Farrokh, Razavian, Mohammad Taghi, Sarvar, Rahim. (1396) urban resilience is a binding framework for future management of cities. *Geographical Land*, 14 (55), 81-۹۵. Barzegar, A., and Lal Alizadeh, M. (2012). Soft warfare, anti-Islam computer games, and passive defense. *Soft Power Studies*, 1 (1), 93-117

9. Parvin, Fatemeh and Jamshidi, Mohammadjava, D (2021), Study and Explanation of Applications of Computer Games, The Second International Conference on Challenges and New Solutions in Industrial Engineering, Management and Accounting, Damghan,
10. Turani, Haidar (2021). Post-program in post-corona, the necessity of education today (based on strategic radar model) *Journal of Educational Psychology*, Volume 16, Number 55, Spring 1399, pp. 105-117
11. Bakhtiar Choudhary, M. S., Choudary, A. B., Jamal, S., Kumar, R., & Jamal, S. (2020). The Impact of Ergonomics on Children Studying Online During COVID-19 Lockdown. *Journal of Advances in Sports and Physical Education*, 3(8), 117–120. <https://doi.org/10.36348/jaspe.2020.v03i08.001>
12. Baloran, E. T. (2020). Knowledge, Attitudes, Anxiety, and Coping Strategies of Students during COVID-19 Pandemic. *Journal of Loss and Trauma*, 25(8), 635–642. <https://doi.org/10.1080/15325024.2020.1769300>
13. Biggs, S., & Carr, A. (2015). Age- and Child-Friendly Cities and the Promise of Intergenerational Space. *Journal of Social Work Practice*, 29(1), 99–112. <https://doi.org/10.1080/02650533.2014.993942>
14. Caesario, J. (2020). The Impacts of Corona Virus Disease 19 on Gaming Industries. *SSRN Electronic Journal*. <https://doi.org/10.2139/ssrn.3591109>
15. Choi, E., Shin, S. H., Ryu, J. K., Jung, K. I., Kim, S. Y., & Park, M. H. (2020). Commercial video games and cognitive functions: Video game genres and modulating factors of cognitivse enhancement. *Behavioral and Brain Functions*, 16(1), 1–14. <https://doi.org/10.1186/s12993-020-0165-z>
16. Cmentowski, S., & Krüger, J. (2020). Playing with friends - The importance of social play during the COVID-19 pandemic. *CHI PLAY 2020 - Extended Abstracts of the 2020 Annual Symposium on Computer-Human Interaction in Play*, 209–212. <https://doi.org/10.1145/3383668.3419911>
17. Cortellesi, G., & Kernan, M. (2016). Together Old and Young: How Informal Contact between Young Children and Older People Can Lead to Intergenerational Solidarity. *Studia Paedagogica*, 21(2), 101–116. <https://doi.org/10.5817/sp2016-2-7>
18. Fraser, N., Brierley, L., Dey, G., Polka, J. K., Pálffy, M., & Nanni, F. (2021). *Preprinting the COVID-19 pandemic*.
19. Kumar, D. (2020). Corona Virus: A Review of COVID-19. *Eurasian Journal of Medicine and Oncology*, 4(2), 8–25. <https://doi.org/10.14744/ejmo.2020.51418>
20. Liu, E. Z. F., Lee, C. Y., & Chen, J. H. (2013). Developing a new computer game attitude scale for taiwanese early adolescents. *Educational Technology and Society*, 16(1), 183–193.
21. Maclean, K., Cuthill, M., & Ross, H. (2014). Six attributes of social resilience. *Journal of Environmental Planning and Management*, 57(1), 144–156. <https://doi.org/10.1080/09640568.2013.763774>
22. Nyitray, K. J. (2019). *Game On to Game After*. 59(1), 7–12.
23. Sălceanu, C. (2014). The Influence of Computer Games on Children's Development. Exploratory Study on the Attitudes of Parents. *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, 149, 837–841. <https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2014.08.323>
24. Samhi, J., Allix, K., Bissyandé, T. F., & Klein, J. (2021). A first look at Android applications in Google Play related to COVID-19. *Empirical Software Engineering*, 26(4). <https://doi.org/10.1007/s10664-021-09943-x>
25. Squire, K. (2003). Video games and education. *Computers in Entertainment*, 1(1), 1–10. <https://doi.org/10.1145/950566.950583>
26. Venigalla, A. S. M., Vagavolu, D., & Chimalakonda, S. (2020). *SurviveCovid-19 -- An Educational Game to Facilitate Habituation of Social Distancing and Other Health Measures for Covid-19 Pandemic*. 1(1996). <http://arxiv.org/abs/2004.09759>
27. Wanga, H., Joseph, T., & Chuma, M. B. (2020). Social Distancing : Role of Smartphone During Coronavirus (COVID – 19) Pandemic Era. *International Journal of Computer Science and Mobile Computing*, 9(5), 181–188.