



Journal of Regional Planning and Winter 2024. Vol 13. Issue 52

ISSN (Print): 2251-6735 - ISSN (Online): 2423-7051
<https://jzpm.marvdasht.iau.ir/>



Research Paper

Evaluating the effects of Android games on the social resilience of cities (A case study of Arak city)

Yones Gholami*: Associate Professor, Department of Geography and Tourism, University of Kashan, Kashan, Iran

Ali Mirzaei: PhD student of geography and urban planning, Shahid Chamran University of Ahvaz, Ahvaz, Iran.

Samia Shahrokhi Sardo: Bachelor of Geography and Urban Planning, Ferdowsi University of Mashhad, Mashhad, Iran.

ARTICLE INFO

Received: 2021/11/24

Accepted: 2021/12/25

PP: 241-256

Use your device to scan and
read the article online



Keywords: Android games, resilience, social resilience, teenagers and young people, Arak city

Abstract

Today, computer games have become one of the most demanded products in the world, to the point where they have surpassed the cinema industry in terms of revenue, and they are evolving and improving every year. Today, the new type of these games as Android games that can be installed on smart phones have become very popular. On the other hand, because of the effect these games have on people, they have become a tool to achieve the goals of some countries and even market them for a certain group, stratum, or country. Therefore, in this research, the purpose of which is the structural modeling of the evaluation of the effects of Android games on the social resilience of teenagers and young people in Arak city, and it has a practical nature, with the analytical-descriptive method and the questionnaire tool, the researcher investigated the effect of Android games on social resilience. We examined the youth of Arak city with emphasis on indicators such as anti-Islamism, laws, social welfare, culture, and experience. The sample size of the research was 190 questionnaires and it was used for scientific inferences, modeling and structural equations. The result of the research indicates that the culture factor has the highest factor load with a weight of 0.96 and has a higher position than the rest of the indicators. After that, the factor of laws has been ranked with a factor load of 0.94, the factor of anti-Islamism and experience with a factor load of 0.84 were ranked third, the fourth rank was taken by social welfare with a factor load of 0.80, and finally Resilience with a factor load of 0.80 is ranked last. Finally, in the resiliency factor, two items obtained the highest rank, which include the reduction of social skills of teenagers and young people and the lack of interaction in society, as well as the isolation of teenagers and young people, which had the highest factor load with 0.82. This shows the confirmation of the research hypothesis.

Citation: Gholami, Y; Mirzaei, A., Shahrokhi Sardo, S. (2024). **Evaluating the effects of Android games on the social resilience of cities (A case study of Arak city)**, Journal of Regional Planning, Vol 13, No 52, PP:241-256.

DOI: 10.30495/JZPM.2022.29305.4012

DOR:

* **Corresponding author:** Yones Gholami, **Email:** yonesgholami@ymail.com, **Tel:** +989155339370

Extended Abstract

Introduction

Cities have suffered many damages and natural disasters throughout history, and this indicates that they are very vulnerable. Therefore, in dealing with and reducing the effects of these disasters, they should be designed in such a way that the least amount of damage is seen. In recent years, with the increase in the population of cities, social risks such as delinquency, crime, crime, etc., such as natural disasters, threaten the community of cities, and creating resilient and resistant cities against social crises is a very important issue in urban planning and urban design. are considered important. The expansion of raiyat games, which are designed based on the think tanks of powerful countries, have an impact on the lives of people, especially teenagers and young adults. Because their creators try to act in the design of these games in such a way that by using different arts and attracting more audience, teenagers and young people will gradually lead towards their goals by immersing themselves in the game. This issue worries families and makes their responsibility in raising children heavier. Considering the effects of these games on teenagers and young people, as well as the wide-ranging effects on their lives and future, the negative effects of these games on social resilience and the impact on urban resilience were analyzed and identified, and suggestions were made to resolve them.

Methodology

The current research method is descriptive-analytical and practical in terms of purpose. In this research, the information was collected through the library method and online questionnaire and published on social networks or sending links randomly. Considering that the city of Arak has a population of 520,944 according to the 2015 census, the statistical population includes all fathers and mothers with teenage and young children, who of course live in the city of Arak, who after completing the questionnaire and according to the variance From the initial sample, the sample size was calculated to be 190 people. In order to explain and model the effects, structural equation modeling (SEM) was used in Amos software. Cronbach's alpha test was used to measure the reliability of the research tool, which was taken separately for each of the main indicators.

Results and Discussion

The findings of structural equation modeling indicate that among the indicators of Android games, which one is more important and has more obvious effects than the rest of the specified parameters. We can see that in the structural model of research, Android games as an independent variable have an effect on urban resilience as a dependent variable. The second-order model of Android games consists of 6 indicators and main dimensions and 32 items and sub-sets, which were removed in the modification of the model and included 30 sub-sets and items. The findings of the second-order factor model show that the culture factor is the most It has assigned a factor load with a weight of 0.96 and has a higher position than the rest of the indicators. After that, the factor of laws has been ranked with a factor load of 0.94, the factor of anti-Islamism and experience with a factor load of 0.84 were placed in the third place, the fourth place was occupied by social welfare with a factor load of 0.80 and finally Resilience with a factor load of 0.80 is ranked last. It has also been determined that among the factor variables of culture, the influence of western lifestyle on teenagers and young people has the highest factor load with 0.85. Among the culture variables, obtaining information and spying on people in these games has the highest factor load with 0.83. Among the variables of the anti-Islam index, harming religious values in these games with a factor load of 0.94 had the highest factor load. He got the rank. In the factor of social well-being, the distance and alienation of teenagers and young people from the society as a result of Android games had the largest and highest rank with a factor load of 0.91. And finally, in the factor of resilience, two items obtained the highest order, which include the reduction of social skills of teenagers and young people and lack of interaction in society, as well as the isolation of teenagers and young people, which has the highest factor load with 0.82. They said that this shows the confirmation of the research hypothesis.

Conclusion

The results show that Android games have had a great impact on the social resilience of teenagers and young people in Arak city. In this research, six indicators were examined, and the results show that all of them have a direct relationship with Android games and this game has a great influence on them. The culture index, which is of great importance in this research and was the most effective index of this research, shows that these games are a way for the western and colonial countries to reach their goals and convey their message to the generation that will take over the administration of the country in the future. With ways such as negation of the native values of the destination countries, such as promoting the western lifestyle, increasing deceptive behaviors, they cause change and transformation in the culture of those countries. The next indicator which is very important is the rules, it was found that the lack of family rules in these games causes disorder and also the high use of teenagers and young people, and surely the increase of the game causes a new culture and the negation of the country's laws by the individual and the normalization of destruction and rape. And it negates the laws of society. Another important indicator of anti-Islamism is that the enmity with Islam in these games is high according to most of the respondents, and therefore some of these games aim to destroy the image of Islam and bring the creators to this goal. At the same time, in terms of importance in this research, the experience is an indicator that it was found that these games, by involving the minds of teenagers and young people and immersing them in the game, go to the point where teenagers and young people try to play like heroes. And these apparently safe games are somehow considered risky. And at the end of the social index, according to the results, we can see that these games fill people's free time, and with the motivation of being like the heroes of the game, people move away from society and prevent them from socializing, and that one of these reasons is the tendency to These games are lonely for those who are mostly only children or have few brothers or sisters with a large age gap, and this makes them drawn to these games to reduce the feeling of loneliness, and this certainly changes their behavior and There are other interests as well.



فصلنامه علمی برنامه‌ریزی منطقه‌ای

دوره ۱۳، شماره ۵۲، زمستان ۱۴۰۲
شاپا چاپی: ۶۷۳۵-۲۲۵۱ - شاپا الکترونیکی: ۷۰۵۱-۲۴۲۳
<https://jzpm.marvdasht.iau.ir/>



مقاله پژوهشی

ارزیابی اثرات بازی‌های اندرویدی در تاب‌آوری اجتماعی شهرها (مطالعه موردی شهر اراک)

یونس غلامی*؛ دانشیار گروه جغرافیا و گردشگری دانشگاه کاشان، کاشان، ایران.
علی میرزایی؛ دانشجوی دکتری جغرافیا و برنامه‌ریزی شهری، دانشگاه شهید چمران اهواز، اهواز، ایران.
سمیه شاهرخی ساردو؛ کارشناسی جغرافیا و برنامه شهری، دانشگاه فردوسی مشهد، مشهد، ایران.

اطلاعات مقاله	چکیده
تاریخ دریافت: ۱۴۰۰/۰۹/۰۳ تاریخ پذیرش: ۱۴۰۰/۱۰/۰۴ شماره صفحات: ۲۴۱-۲۵۶	امروزه بازی‌های رایانه‌ای یکی از پر تقاضا ترین کالاهای جهان تبدیل شده تا جایی که از نظر درآمد از صنعت سینما هم پیشی گرفته است و هر ساله در حال تکامل و پیشرفت هستند. امروزه نوع جدید این بازی‌ها با عنوان بازی‌های اندرویدی قابل نصب بر روی تلفن‌های همراه هوشمند رواج بسیاری پیدا کرده‌اند. از طرف دیگر بخاطر تأثیری که این بازی‌ها بر روی افراد می‌گذارند به ابزاری جهت رسیدن به اهداف برخی کشورها تبدیل شده‌اند و حتی آنها را برای گروه، قشر، یا کشور خاصی روانه بازار می‌کنند. لذا در این پژوهش که هدف آن مدل سازی ساختاری ارزیابی اثرات بازی‌های اندرویدی در تاب‌آوری اجتماعی نوجوانان و جوانان در شهر اراک و دارای ماهیتی کاربردی است با روش تحلیلی - توصیفی و با ابزار پرسشنامه محقق ساخته، تأثیر بازی‌های اندرویدی را در تاب‌آوری اجتماعی نوجوانان و جوانان شهر اراک با تأکید بر شاخص‌هایی چون اسلام ستیزی، قوانین، رفاه اجتماعی، فرهنگ، تجربه مورد بررسی قرار دادیم. حجم نمونه پژوهش، ۱۹۰ پرسش نامه محاسبه شد و برای استنباط‌های علمی، مدل سازی و معادلات ساختاری به کار گرفته شده است. نتیجه پژوهش حاکی از آن است که دهد که عامل فرهنگ بیشترین بار عاملی را با وزن ۰/۹۶ به خود اختصاص داده است و جایگاه بالاتری نسبت به بقیه شاخص‌ها دارد. پس از آن عامل قوانین با بار عاملی ۰/۹۴ قرار گرفته است، عامل اسلام ستیزی و تجربه با بار عاملی ۰/۸۴ در مرتبه سوم قرار گرفتند، مرتبه چهارم را رفاه اجتماعی با بار عاملی ۰/۸۰ به خود اختصاص داد و در نهایت تاب‌آوری با بار عاملی ۰/۸۰ در مرتبه آخر قرار گرفته است. در نهایت در عامل تاب‌آوری که دو گویه بالاترین مرتبه را به دست آوردند که شامل کاهش مهارت‌های اجتماعی نوجوان و جوان و عدم تعامل در جامعه و همچنین منزوی شدن نوجوان و جوان می‌باشد که با ۰/۸۲ بالاترین بار عاملی را به خود اختصاص دادند که این نشان دهنده‌ی تأیید فرضیه پژوهش است.



واژه‌های کلیدی:

بازی‌های اندرویدی، تاب‌آوری، تاب‌آوری اجتماعی، نوجوان و جوان، شهر اراک

استناد: غلامی، یونس؛ میرزایی، علی، شاهرخی ساردو، سمیه (۱۴۰۲). ارزیابی اثرات بازی‌های اندرویدی در تاب‌آوری اجتماعی شهرها (مطالعه موردی شهر اراک)، فصلنامه برنامه‌ریزی منطقه‌ای، سال ۱۳، شماره ۵۲، مردودشت: صص ۲۴۱-۲۵۶.

DOI: 10.30495/JZPM.2022.29305.4012

DOR:

مقدمه

شهرها در طول تاریخ دچار آسیب‌ها و بلایای طبیعی بسیاری بوده‌اند که این 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 (Namjoyan et al., 2016). اما اینکه چگونه جامعه یا افراد بتوانند با تغییرات سریع و اغلب هم بحران ساز سازگار شوند هم از نظر سیاست‌های 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). تاب آوری یک ویژگی است که به سیستم اجازه می‌دهد حالت قبلی خود را پس از ضربه زدن بازیابی کند (Hall & Lamont, 2009). تاب آوری شهری یک مفهوم جدید در مطالعه شهری و شهرسازی است و دغدغه مهمی برای شهرها می‌باشد و پرداختن به آن مخصوصاً در شهرهای بلاخیز اهمیت زیادی دارد (Hosseinzadeh Dalir et al., 2018). لذا مفهومی در جهت توسعه شهری می‌باشد و باید آن را جزئی از برنامه ریزی شهری دانست چون گامی در جهت توسعه پایدار شهرها است پس اداره و مدیریت شهر باید با طریقی باشد که در مقابله با حوادث یک شهر، تاب آور باشد و بتواند به بحران‌ها پاسخ گوید (Katabchi & Rasayipour, 2017). در سال‌های اخیر با افزایش جمعیت شهرها خطرات اجتماعی مانند بزهکاری، جرم، جنایت و ... همچون بلایای طبیعی، اجتماع شهرها را تهدید می‌کنند (Lak, 2012) و ایجاد شهرهای تاب آور و مقاوم در برابر بحران‌های اجتماعی در برنامه ریزی شهری و طراحی شهری امری بسیار مهم شمرده می‌شوند از جمله این خطرات اجتماعی که روی قشر نوجوان و جوان تأثیر بسیار زیادی می‌گذارد بازی‌های رایانه‌ای است که اثرات زیادی را بر روی گروه‌های مختلف سنی، مخصوصاً نسل نوجوان گذاشته است (Parvin & Jamshidi, 2021) و در عصر حاضر هم بازی‌های دستی (Li, 2005) قابل نصب بر روی گوشی‌های موبایل با عنوان بازی‌های اندرویدی می‌باشد. پس باید افراد ساکن در شهر طوری آموزش دیده و تربیت شوند تا در برابر انواع ناملایمات اجتماعی کمترین آسیب را ببینند.

تاب آوری اجتماعی که از ویژگی‌های جوامع موفق است جوامعی را شامل می‌شود که منابع لازم را برای زندگی سالم و امن در اختیار اعضای خود قرار می‌دهند (Hall & Lamont, 2009). و ظرفیت گروه‌ها و جوامع اجتماعی برای بهبود یا پاسخ مثبت به بحران‌ها است (Maguire & Hagan, 2007). روشی که افراد، و جوامع هنگام مواجه شدن با چالش‌های زیست محیطی، اجتماعی، اقتصادی یا سیاسی، سازگار و بالقوه قوی تر می‌شوند (Maclean et al., 2014). حال آگاهی از تاب آوری اجتماعی به مدیران و کاربران منابع کمک می‌کند تا سیاست‌هایی را طراحی کنند تا تأثیر افراد را به حداقل برساند و پایداری کالاها و خدمات ناشی از اکوسیستم را به حداقل برساند (Maclean et al., 2014). از سال ۱۹۶۲ که اولین بازی رایانه‌ای ظهور کرد تا الان این بازی‌ها از نظر تنوع و همچنین گستردگی بازار پیشرفت و تکامل بسیار کرده و توانسته‌اند مخاطبان بسیاری را به خود جلب کنند (Islami & Grami, 2017). و به یکی از سرگرمی‌های اصلی ما تبدیل شده‌اند (Li, 2005). تا آنجا پیش رفته‌اند که با صنعت سینما هم به رقابت پرداخته و حتی از نظر فروش از آن پیشی هم گرفته‌اند (Tamane Far & Parvin & Jamshidi, 2014; Echrash, 2018; Barzegar & Lal Alizadeh, 2015; Cheshm Be Rahi, 2013). تا جایی که در سال ۲۰۱۷ این بازی‌ها در ایالات متحده آمریکا ۳۶ میلیارد دلار فروش داشته است (Nyitray, ۲۰۱۹). در کشور ما هم ۹۵ درصد بازی‌ها بومی می‌باشد و به این دلیل کاربردهای فرهنگی، سیاسی - امنیتی و جاسوسی زیادی دارند که باعث ایجاد بازار کار برای کشورهای غربی شده است (parvin & jamshidi, 2021).

گسترش بازی‌های رایانه‌ای و تأثیراتی که روی زندگی افراد مخصوصاً نوجوانان و جوانان ایجاد می‌کند تا جایی است که می‌توانیم از آنها به عنوان مریبان نسل فردا نه تنها در ایران بلکه در جهان نیز یاد کنیم (hazrati & lajevardi, 2019). تا جایی که این مساله باعث نگرانی خانواده‌ها شده و مسئولیت آنها را در تربیت فرزندان سنگین تر می‌کند (azari, 2008)

بازی‌های رایانه‌ای و اندرویدی یکی از این ابزارها است که با اعتیاد و وابسته کردن افراد امروزه نه تنها برای استراحت و تفریح بلکه یکی از بزرگترین صنایع دنیای ارتباطات و فناوری تبدیل شده (mansouri, 2013) و با رواج آنها بین گروه‌های سنی نوجوان و جوان اوقات فراغت آنها را پر کرده (Temanai Far & chashm brahi 2013; Barzegar & Lal Alizadeh, 2013; Echersh, 2019; Mansoori, 2013) و قرار گرفتن در معرض بازی‌های ضد اجتماعی و خشونت آمیز (Sălceanu, 2014) کشورهای قدرتمند را در رسیدن به اهداف خود یاری می‌کنند و ابزاری برای تبلیغات و ترویج سبک زندگی غربی شده‌اند (Barzegar & Lal Alizadeh, 2013; Achresh, 2019; Parvin & Jamshidi, 2021). انواع بازی‌ها که بر اساس اتاق‌های فکر کشورهای قدرتمند طراحی شده‌اند که سعی می‌کنند در طراحی این بازی‌ها

طوری عمل کنند تا با بهره گیری از هنرهای مختلف و جذب مخاطب بیشتر نوجوان و جوان را با غوطه وری در بازی کم کم به سمت اهداف خود (Khaniki & Barkat, 2015) سوق دهند و تا آنجا پیش رفته‌اند که در بین نوجوانان از محبوبیت زیادی (mansouri, 2013) برخوردار گردیده‌اند و با ظاهری بی خطر اما پرخطر (Khaniki & Barkat, 2015) با زیر سوال بردن قوانین مجاز جامعه (Achresh,

(2019) به ارزشهای دینی خدشه وارد کرده) و با تأثیر منفی بر عملکرد تحصیلی دانش آموزان و همچنین باعث ایجاد فرهنگی جدید در جامعه می‌گردد (Achresh, 2019; Khaniki & Barkat, 2015).

در اواخر سال ۲۰۲۰ 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. باعلائم سرماخوردگی ساده چون تب، سرفه خشک، خستگی، بی اشتها، امادصد مرگ بالا، باعث خانه نشین شدن افراد و اتخاذ قوانین بازدارنده جهت جلوگیری از شیوع این بیماری گردید (Samhi et al., 2021) (Wanga et al., 2020). با همه گیری ویروس کووید ۱۹ مردم مجبور بودند در خانه بمانند و آموزش مدارس و دانشگاه‌ها هم به صورت آنلاین صورت می‌گرفت و این امر گسترش استفاده از برنامه‌های اندروید را در پیش داشت که به دنبال آن افراد برای پر کردن اوقات فراغت خود به بازی‌های اندرویدی بیشتر روی آوردند و حتی زمان انجام تکالیف خود را هم به این بازی‌ها اختصاص دادند (Cmentowski & Krüger, 2020; Bakhtiar Choudhary et al., 2020).

جهان نامالیامت بسیاری را پشت سر گذاشته اما چیزی مانند کووید ۱۹ آنقدر در سطح وسیع جهان را تحت تأثیر خود قرار نداده است (تورانی، ۱۳۹۹) حال این سوال مطرح است که با پایان کرونا آیا استفاده از این بازی‌ها به روال سابق خود بر می‌گردد و یا باید منتظر زندگی متفاوت و جدید نسبت به قبل از کرونا باشیم؟

اشتیاق غریزی افراد به این بازی‌ها همراه با حس کنجکاوی و کسب حس پیروزی و موفقیت در جهان‌های خیالی این بازی‌ها (Liu et al., ۲۰۱۳) و البته امروزه با گسترش کرونا و ماندن بیشتر در خانه این بازی‌ها در جهان گسترش بیشتری پیدا کرده و هر روز علاقمندان و کاربران بسیاری را به خود جلب می‌کنند. در ایران هم این بازی‌ها گسترش پیدا کرده طوری که حتی در نتیجه تأثیر آنها شاهد تغییراتی در نسل حاضر همچون شبیه کردن خود به قهرمانان تخیلی بازی (Barzegar & Lal Alizadeh, 2013) هستیم همچنین در شهر اراک نوجوانان و جوانان وقت بسیاری را صرف این بازی‌ها کرده و از انواع مهارت‌ها دور مانده‌اند. و چون اکثریت تحقیقات بر جنبه‌های منفی این بازی‌ها تأکید دارند (Sălceanu, 2014) آنچه در این تحقیق برای محقق اهمیت و ضرورت داشته این است که امروزه بازی‌های رایانه‌ای و اندروید وقت بسیار زیادی از نوجوانان را به خود اختصاص داده و نه تنها نوجوانان بلکه بزرگ ترها هم تمایل بسیار زیادی به این بازی‌ها پیدا کرده‌اند. در این بین بعد از پیروزی انقلاب اسلامی دشمنان انقلاب تلاش گسترده‌ای را برای به انحراف کشاندن نسلی که در آینده اداره‌ی جامعه را بر عهده می‌گیرد داشته است که با گسترش بازی‌های رایانه‌ای از این رسانه به عنوان ابزاری در جهت رسیدن به اهداف خود در جریان جنگ نرم استفاده کرده است.

لذا با توجه به تأثیرات این بازی‌ها بر روی نوجوانان و جوانان مخصوصاً پسران و همچنین تأثیرات گسترده در بر زندگی و آینده آنها بر آن شدیم تا اثرات منفی این بازی‌ها بر تاب آوری اجتماعی و نهایت تأثیر بر تاب آوری شهری را تحلیل و شناسایی و پیشنهاداتی در جهت رفع آنها ارائه دهیم. و اما ما در این تحقیق در پی آن هستیم تا به سوالات زیر پاسخ دهیم.

تأثیرات بازی‌های اندرویدی در تاب آوری شهری چیست؟
برای خنثی سازی این تأثیرات چه راهکارهایی دارد؟

پیشینه تحقیق و مبانی نظری

تحقیقاتی که در زمینه بازی‌های رایانه‌ای انجام شده است برخی به تأثیرات مثبت این تحقیقات و برخی با تأثیرات منفی این بازی‌ها پرداخته‌اند اما از آن جهت که برای خانواده‌ها تأثیر منفی این بازی‌ها اهمیت زیادی دارد و هدف تحقیق فوق هم تأثیرات منفی اجتماعی این بازی‌ها است لذا برخی مطالعاتی که در زمینه تأثیرات منفی بازی‌های رایانه‌ای انجام شده است در ذیل ذکر می‌نماییم.

آذری (۱۳۸۷)، در تحقیقی با عنوان بازی‌های رایانه‌ای و خشونت به این نتیجه رسیدند که رابطه معناداری بین تماشای خشونت، پرداختن به بازی‌های خشن رایانه‌ای و بروز خشونت در زندگی واقعی وجود دارد. همچنین دختران کمتر از پسران به بازی‌های رایانه‌ای خشن توجه نشان می‌دهند ولی بیشتر از پسران تحت تأثیر قرار می‌گیرند و هیجان زده می‌شوند. هر چه سن کمتر باشد بزرگ و لعل علیزاده (۱۳۹۰)، در تحقیقی با عنوان جنگ نرم، بازی‌های رایانه‌ای اسلام ستیز و پدافند غیر عامل ضمن بررسی اجمالی در خصوص جنگ نرم و تکنیک‌های عملیات روانی و امپریالیسم رسانه‌ای و سایبری به طور خاص به بررسی نقش رسانه نوظهور بازی‌های رایانه‌ای با توانمندی‌ها و ساختارهای ویژه به عنوان ابزاری نوین بسیار مؤثر در راستای عملیات روانی و جنگ نرم پرداختند عنوان کردند که این بازی‌ها تأثیرات 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 بین‌المللی و به‌کارگیری و هماهنگی تمامی نهادهای دولتی و عمومی و حتی سازمان‌های مردم‌نهاد و بهره‌مندی از ظرفیت موجود ظرفیتی اجتناب‌ناپذیر است. منصوری (۱۳۹۱)، در تحقیقی با عنوان کارکرد بازی‌های رایانه‌ای در رفتار نوجوانان بر نظارت سازمان‌های مربوطه با کمک متخصصان به صورت همه‌جانبه بر تولید ساخت و رده‌بندی بازی‌های رایانه‌ای تأکید داشتند و همچنین از فروش بازی‌های خشن و بسیار هیجان‌انگیز به کودکانی که زیر محدوده سنی مناسب برای انجام این بازی‌ها هستند، جلوگیری شود. تمنایی فر و چشم به راهی (۱۳۹۳)، در تحقیقی با عنوان بازی‌های رایانه‌ای و پدافند غیرعامل بیان نمودند که شایسته است استراتژی مقابله‌ای با تهدیدات آن در دو حوزه داخلی و بین‌المللی 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 بهره‌مندی از ظرفیت‌های موجود اقدامات لازم در دستور کار قرار گیرد و با ظهور انقلاب ارتباطات و گسترش روزافزون فضای رایانه‌ای در اوقات فراغت کودکان و نوجوانان و نفوذ بی‌حد و حصر رایانه‌ها در دنیای کودکان و متأثر ساختن فرآیند جامعه‌پذیری آنها ضروری است با این بازی‌ها 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 رایانه‌ای به دلیل جذابیت و تنوع بسیار زیادی که دارند، بخش قابل توجهی از وقت و انرژی کودکان و نوجوانان را به خود اختصاص داده‌اند. این امر لزوم بررسی فواید و مضرات آنها را ضروری ساخته است و یافته‌های آنها مشتمل بر چهار مضمون اصلی «پیامد جسمانی، پیامد روانی، پیامد اجتماعی و پیامد تحصیلی بود و به این نتیجه رسیدند که انجام بازیهای رایانه‌ای در مدت زمان طولانی و بدون نظارت بزرگترها، پیامدهای ناگوار بسیاری به همراه دارد؛ که مدارس و خانواده‌ها میتوانند تا حد زیادی با نظارت و برنامه‌ریزی از بروز چنین پیامدهایی جلوگیری نمایند. آپرش (۱۳۹۸)، در تحقیقی با عنوان تحلیل و کاربردهای بازی‌های رایانه‌ای عنوان نمودند بازی‌های رایانه‌ای از حیث مقایسه با رسانه‌های دیگر، ویژگی‌هایی دارند که این ویژگی‌ها باعث شده تا در بین رسانه‌ها در نوک هرم تأثیرگذاری باشند. در واقع بازیهای رایانه‌ای یکی از کارآمدترین رسانه‌ها جهت اثرگذاری و شکل‌دهی 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 رایانه‌ای، در کشور هستیم.

دوستا و همپولوا (۲۰۱۲)، با استفاده از رایانه‌ها و بازی‌های رایانه‌ای در آموزش پیش‌دبستانی را مورد بررسی قرار دادند که تحقیقات انجام شده، ثابت کرد که استفاده از رایانه و بازیهای رایانه‌ای در آموزش پیش‌دبستانی بحث برانگیز است. از یک طرف، گروهی از طرفداران هستند که هر روز از رایانه استفاده می‌کنند، از طرف دیگر معلمانی هستند که استفاده از رایانه را کاملاً رد می‌کنند. لیو و همکاران (۲۰۱۳)، در تحقیقی با عنوان تدوین مقیاس نگرش جدید بازی‌های رایانه‌ای برای نوجوانان اولیه تایوانی مقیاس نگرش بازی‌های رایانه‌ای که توسط چاپل و تیلور در سال ۱۹۹۷ ایجاد شده بود مجدداً مورد بررسی قرار داده و ساختار کلی ابزار را تغییر دادند و تعداد موارد را به ۲۲ مورد رساندند. سالکینو (۲۰۱۴)، در تحقیقی با عنوان تأثیر بازی‌های رایانه‌ای بر رشد کودکان. مطالعه اکتشافی در مورد نگرش والدین دریافتند که والدین می‌دانند که بازی‌ها می‌توانند تأثیرات مهمی بر روی کودکان داشته باشند، بنابراین باید محدودیت‌هایی را در میزان و محتوای بازی‌های کودکانشان تعیین کنند. از این طریق می‌توان فواید بالقوه را درک کرد و در عین حال آسیب‌های احتمالی را به حداقل رساند. دی‌پوسکوال (۲۰۱۲)، در پژوهشی با عنوان استفاده از بازی‌های ویدیویی آنلاین و اضطراب در کودکان را در طی پاندمی کووید ۱۹، با هدف بررسی شیوع استفاده از بازی‌های ویدیویی و اعتیاد در نمونه‌ای از کودکان ایتالیایی در طول همه‌گیری COVID-19 و ارتباط آنها با علائم اضطراب انجام شد مطالعه‌ای را انجام دادند و اطلاعاتی را در مورد یک مسئله مهم و ضروری در کودکان در شرایط بسیار استرس‌زا و منحصر به فرد ارائه دادند.

تاب‌آوری از نظر مفهوم یعنی دوام، سازگاری و تغییرپذیری (Keck & Sakdapolrak, 2013) عملکرد خوب در شرایط نامساعد فعلی و بازیابی به عملکرد عادی پس از ناملايمات فاجعه بار یا محرومیت شدید (Windle, 2014). که از ریشه‌ی Resilio در لاتین به معنای برگشت به عقب گرفته شده است (Namjoyan et al. 2016) بر درک توسعه سالم با وجود خطر و بیشتر بر نقاط قوت تمرکز دارد (Windle, 2014) این واژه اولین بار توسط فرانسیس بیکن در آخرین اثر او نام برده شده است که گذشته طبیعت، صداهای سالم و پر انرژی که توسط انعکاس ساخته شده‌اند را توضیح می‌دهد. در زمینه‌ی روانپزشکی توسط هولینگ (Vincentbecueumonsacbe et al., 2019) (ZHENG et al., 2018) (Sauter et al., 2019) (holing 1973) (d. b. عنوان ظرفیت یک سیستم (Vincentbecueumonsacbe et al., n.d.) و بحث در مورد مثال‌هایی چون کرم‌های جوانه صنوبر و نقش آنها در جنگل‌های کانادا که اکوسیستم‌های غیر خطی را آشکار می‌کنند. و زیر سوال بردن مدل‌های اکوسیستم‌های ایستا و مبتنی بر تعادل مطرح گردید (Keck & Sakdapolrak, 2013) او که یک

¹ (HAMPLOVÁ & DOSTÁL, 2012)

اکولوژیست مشهور کانادایی بود در رابطه با سیستم‌های بوم‌شناسی (Namjoyan et al. 2016) که هدف اصلی تحقیقات تاب آوری در این رویکرد درک بهتر از پویایی سیستم‌های اجتماعی-اکولوژیکی است (Obrist et al., 2010). و به عنوان ظرفیت یک سیستم مطرح گردید (Vincentbecueumonsacbe et al., n.d.).

تاب آوری می‌تواند در مقیاس‌های زمانی مختلف عمل کند. برخی معتقدند که تاب آوری باید پس از شوک انجام شود، برخی معتقدند به عنوان یک پیوستار در نظر گرفته شود که از مرحله‌ی پیش ضربه (آماده سازی) به مرحله‌ی پس از ضربه (اقدامات کاهش) برسد. و برخی هم آن را فرایندی ذاتی می‌دانند که در عملکرد داخلی سیستم است و نیازی به شوک برای بیان ظرفیت تاب آوری سیستم نیست (Vincentbecueumonsacbe et al., n.d.). اما تاب آوری در سه حوزه و زمینه برجسته تر و بیشتر مطرح شده است، اکولوژی، روانشناسی رشد و واکنش به بلایا (Hall & Lamont, 2009).

اکولوژی (بوم‌شناسی) (Hall & Lamont, 2009) (Maclean et al., 2014) مواردی از ویژگی‌های اجتماعی که در تاب آوری سیستم‌های بوم‌شناختی مهم شمرده می‌شوند شامل چشم انداز، رهبری و اعتماد، ظرفیت نظارت و پاسخ به بازخورد محیطی، توسعه شبکه‌های اجتماعی، به اشتراک گذاری منابع مختلف اطلاعات و دانش از طریق این شبکه‌ها، حاکمیت، مشارکت، پاسخگویی، توانمند سازی، عدالت اجتماعی و عرصه‌های یادگیری مشارکتی و اجتماعی می‌باشند (Maclean et al., 2014).

روانشناسی رشد: برای توصیف یک نتیجه استفاده می‌شود که با عملکرد رضایت بخش از یک فرد مشخص می‌شود (Hall & Lamont, 2009). که بیشتر تحقیقات در این حوزه در ایالات متحده آمریکا انجام شده و بر تاب آوری به عنوان ظرفیت‌ها، رفتارها و رفتارهای فردی متمرکز شده‌اند (Obrist et al., 2010).

واکنش مردم به بلایا: در زمینه واکنش مردم به بلایا تاب آوری سه ویژگی دارد. مقاومت: که تلاش یک جامعه برای ایستادگی در برابر یک فاجعه و پیامدهای آن است. بهبودی (بازیابی): که توانایی جامعه برای عبور از فاجعه است، و مورد سوم خلاقیت است که در بهبودی نه اینکه فقط به نقطه‌ی تعادل اولیه برگردد بلکه با سازگاری جدی و به دست آوردن تجربه از بلایا به سطح بالاتری از تجربه دست پیدا کند که زمانی که به این مرحله رسید ویژگی سوم ایجاد می‌شود که خلاقیت نام دارد (Maguire & Hagan, 2007). در دهه‌های اخیر مفهوم تاب آوری در چند رشته دانشگاهی و زمینه تحقیقاتی، چون زیست‌شناسی و مهندسی و مطالعات پایداری و تحقیقاتی در مورد خطرات طبیعی و مسائل توسعه، به طور فزاینده‌ای برجسته شده است (Keck & Sakdapolrak, 2013).

در هر جامعه‌ای مردم در معرض انواع اختلالات اجتماعی، اقتصادی، سیاسی، بوم‌شناختی و سایر عوامل هستند که از نظر رخداد، مقیاس و موقعیت متفاوتند (Obrist et al., 2010). و در این اختلالات پس از وقوع فاجعه جوامع تمایل به گرد هم آمدن دارند که رفتارهای اجتماعی از خود نشان دهند (Maguire & Hagan, 2007). جمعیت و سرمایه اجتماعی در مناطق شهری متمرکز و مستعد بلاهای مکرر هستند که آسیب‌های جدی به اقتصاد شهر وارد می‌کنند (ZHENG et al., 2018).

تاب آوری شهری دارای بعد و سیع و تعاریف متنوع است (ZHENG et al., 2018) از جمله تعریف فوق که تاب آوری شهری را توانایی یک شهر یا سیستم شهری در مقاومت در برابر شوک‌ها و تنش‌ها را می‌گویند (Leichenko, 2018).

ادبیات تاب آوری شهری را می‌توان در چهار دسته طبقه بندی کرد. ۱- تاب آوری بوم‌شناختی شهر ۲- خطرات شهری و کاهش خطر بلایا ۳- انعطاف پذیری اقتصاد شهری و منطقه‌ای ۴- ارتقاء تاب آوری از طریق حاکمیت شهری و نهادها (Leichenko, 2018).

محققان آمریکای شمالی علاوه بر تاب آوری شهری به تاب آوری جامعه هم اشاره می‌کنند که یک مؤلفه اجتماعی را در بر می‌گیرد و جامعه را مانند یک سیستم در نظر می‌گیرند که تاب آوری آن در مناطق شهری مشابه تاب آوری شهری است (Cariolet et al., 2019).

تاب آوری اجتماعی به نهادهای اجتماعی مربوط می‌شود (Keck & Sakdapolrak, 2013). و یکی از ویژگی‌های جوامع موفق است برای اشاره به ظرفیت گروه‌هایی از افراد که در یک سازمان، طبقه، گروه نژادی، اجتماع یا ملت به هم پیوسته‌اند (Hall & Lamont, 2009).

و به قدرت افراد بستگی دارد تا با تهدید یا فاجعه بتوانند روبرو شوند (Keck & Sakdapolrak, 2013). یک اجتماع تاب آور قادر به پاسخ‌گویی به تغییرات یا استرس‌ها به شیوه‌ای مثبت است و می‌تواند عملکردهای کلی خود را حفظ کند (Namjoyan et al., 2016).

اولین تعریف از تاب آوری اجتماعی توسط ادگر ارائه شد که آن را توانایی جوامع در برابر شوک‌های خارجی به زیر ساخت‌های اجتماعی آنهاست می‌داند (Keck & Sakdapolrak, 2013). ظرفیت سازگاری جمعیت (Vincentbecueumonsacbe et al., n.d.)

و یادگیری افراد، گروه‌ها و موسسات برای خود سازماندهی و روشی است برای مواجهه با چالش‌های زیست محیطی، اجتماعی و اقتصادی که افراد از طریق آن سازگار، دگرگون و بالقوه قوی تر می‌شوند (Maclean et al., 2014). همچنین تاب آوری اجتماعی دارای

اصول کلیدی مفهوم تاب آوری عمومی است که ریشه در تفکر سیستم‌های اکولوژیکی مخصوصاً تمرکز بر دوام سیستم‌ها، سازگاری و تغییر پذیری دارد که البته دارای چند وجه مشترک با آسیب پذیری اجتماعی دارد (Keck & Sakdapolrak, 2013).

مطالعات اخیر در مورد تاب آوری اجتماعی بر نقش دانش و فرهنگ تأکید دارند و سرمایه اجتماعی نقشی کلیدی در ایجاد تاب آوری اجتماعی از خود نشان می‌دهد (Keck & Sakdapolrak, 2013). از عوامل موثر بر تاب آوری اجتماعی می‌توان به سازماندهی اجتماعی، پیوندهای اجتماعی، شبکه‌های اجتماعی که با طرقی از جمله ارتباط با خانواده، دوستان و آشنایان باعث تاب آوری اجتماعی شده و مردم برای مقابله با انواع چالش‌ها از آن استفاده کنند. البته تخیلات جمعی هم که شامل روایاتی از گذشته و آینده‌ی جامعه است می‌تواند در تاب آوری اجتماعی موثر باشد (Hall & Lamont, 2009).

اما تاب آوری اجتماعی دارای سه بعد مهم هم می‌باشد که شامل ظرفیت بازیگران برای مقابله و غلبه بر انواع سختی‌های فوری، ظرفیت آنها برای درس گرفتن از تجربیات گذشته و سازگاری با چالش‌های جدید در آینده و مورد سوم ظرفیت آنها برای ایجاد موسساتی که افراد را پرورش دهند (Keck & Sakdapolrak, 2013).

بازی‌های رایانه‌ای یا ویدیویی که یک تجربه بازی تعاملی هستند (Nyitray, 2019). یکی از مهمترین ابزارهایی هستند که نظام سلطه با اهداف خاصی برای تأثیر گذاری و شکل دهی افکار عموم و همراه کردن مخاطبان خود از نظر ذهنی با خود مخصوصاً گروه کودکان و نوجوانان از آن استفاده می‌کند. (Achresh, 2019) این بازی‌ها به محبوب ترین و پرمصرف ترین ابزار سرگرمی در جهان (Parvin & jamshidi, 2021) 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 (Liu et al., 2013)، و واکنش‌های احساسی قدرتمندی را در بازیکنان ایجاد می‌کند (Choi et al., 2020) (Squire, 2003)

در دهه‌ی ۱۹۶۰ اولین بازی رایانه‌ای به نام جنگ فضایی (Barzegar & Lal Alizadeh, 2015) (اسلامی و گرای، ۱۳۹۶) توسط راسل از دانشجویان دانشگاه‌ام آی تی نوشته شد (Tamnai Far & Chashm Brahi, 2013) لیکن در دهه‌ی ۱۹۷۰ بازی‌های رایانه‌ای از مرحله پژوهش دانشگاهی خارج و (Achresh, 2019) و به عنوان یکی از جذاب ترین سرگرمی‌های کودکان و نوجوانان پا به عرصه گذاشتند (آذری، ۱۳۸۷). در سال ۱۹۷۳ شرکت آتاری بازی پونگ را که یک بازی ساده و متشکل از تعدادی مربع سیاه و سفید بود ساخت (Tamnai Far & Chashm Brahi, 2013) (Nyitray, 2019). همچنین در اواسط دهه‌ی ۱۹۸۰ به سمت داستان‌های جنگی رفتند (Tamnai Far & Chashm Brahi, 2013) (Nyitray, 2019) و در سال ۱۹۸۶ جهان را فرا گرفتند (Azari, 2008). در همین دوران بود که کتب‌ها و مقالاتی در مورد بازی‌های رایانه‌ای تهیه شد (Nyitray, 2019). امروزه بازی‌های رایانه‌ای به سرعت به یکی از فراگیرترین، سودآورترین و تأثیرگذارترین انواع سرگرمی در سراسر جهان تبدیل شده است (Squire, 2003).

بازی‌های رایانه‌ای امروزی را می‌توان به چند دسته تقسیم کرد. ۱- بازی‌های اکشن که نیاز به مهارت و واکنش سریع دارند. ۲- بازی‌های استراتژیک که موقعیت‌های خیالی یا واقعی جنگ یا زندگی یک جامعه و ملت را شبیه سازی می‌کند. ۳- بازی‌های شبیه سازی که در آنها از خودروهای واقعی یا تخیلی استفاده می‌کنند و سعی می‌کنند تا حد امکان به واقع گرایی نزدیک باشند. ۴- بازی‌های ورزشی که در آنها رویدادهای ورزشی فردی یا گروهی را پیاده می‌کنند (eglesz et al 2006). از نظر تکنولوژی بازی‌های رایانه‌ای به دو دسته دو بعدی (Li, 2005) (Parvin & jamshidi, 2021) و سه بعدی تقسیم می‌شوند. که در نوع دو بعدی اشیاء می‌توانند در حال حرکت و تعامل باشند. اما در نوع سه بعدی آن چون یک بعد بیشتر ارائه می‌دهند، جذابیت بیشتر از نظر تعامل و جلوه‌های بصری دارند و بازیکنان با درجه آزادی بیشتر در کنترل شخصیت‌های بازی و تعامل با سایر اشیاء عمل می‌کنند (Li, 2005). بازی‌های دستی که بر روی دستگاه‌های تلفن همراه هم اجرا می‌شوند از ویژگی‌هایی چون دسترسی آسان، قابلیت شارژ مجدد باتری و تنوع در انتخاب بازی برخوردار بوده و از سال ۲۰۰۰ پیشرفت زیادی در این بازی‌ها در زمینه محاسبه و قدرت پردازش گرافیکی ایجاد شده که بازی‌های سه بعدی هم با این دستگاه‌ها سازگار شده‌اند و به خاطر قابلیت اتصال به شبکه‌ی اینترنت امکان بازی‌های آنلاین چند نفره هم موجود شده است. (Li, 2005) حال این تلفن هوشمند در دوران همه گیری ویروس کرونا افراد را دور هم جمع می‌کند (Wanga et al., 2020). تلفن‌های هوشمند که ترکیبی از تلفن همراه و دستی هستند، یک سیستم نرم افزاری کامل هستند که به کاربران اجازه می‌دهند در یک دستگاه کوچک، تلفن همراه، کنسول بازی، پخش کننده موسیقی، دوربین، تقویم و مرورگر اینترنت داشته باشند (Wanga et al., 2020).

مواد و روش تحقیق

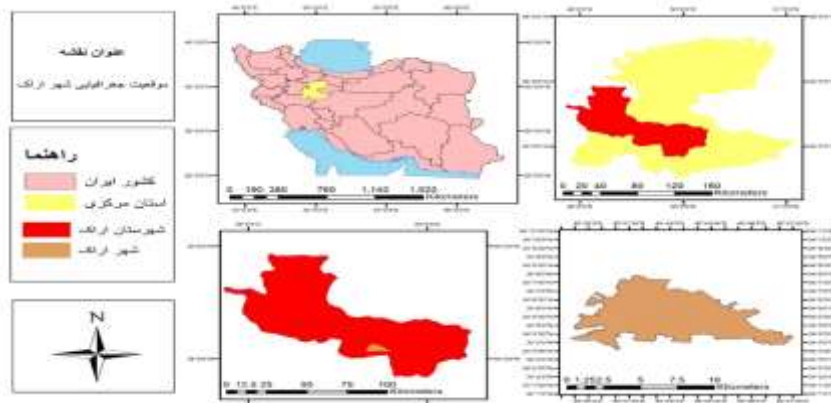
روش تحقیق حاضر از نوع توصیفی - تحلیلی و از نظر هدف کاربردی می‌باشد. در این پژوهش اطلاعات از طریق روش کتابخانه‌ای و پرسشنامه آنلاین و انتشار در شبکه‌های اجتماعی و یا ارسال مستقیم لینک به صورت تصادفی صورت گرفته است. با توجه به اینکه شهر اراک که جمعیتی بالغ بر ۵۲۰۹۴۴ طبق سرشماری سال ۱۳۹۵ را دارا بوده است، جامعه آماری تمام پدران و مادران دارای فرزند نوجوان و جوان می‌باشند که البته ساکن شهر اراک هستند. بعد از تکمیل پرسشنامه و طبق واریانس به دست آمده از نمونه اولیه، حجم نمونه ۱۹۰ نفر محاسبه شد. جهت تبیین و مدلسازی اثرات از

مدل سازی معادلات ساختاری (SEM) در نرم افزار Amos استفاده گردید. برای سنجش پایایی ابزار پژوهش از آزمون آلفای کرونباخ استفاده شده است که برای هر کدام از شاخص‌های اصلی به صورت جداگانه گرفته شده است و در جدول شماره ۱ نمایش داده شده است.

جدول ۱- آزمون پایایی آلفای کرونباخ

نام متغیر	تعداد متغیر	آلفای کرونباخ
تاب آوری	۴	۰/۸۴۰
اسلام ستیزی	۴	۰/۹۴۳
فرهنگ	۸	۰/۹۳۰
قوانین	۴	۰/۷۴۰
تجربه	۷	۰/۷۲۵
رفتار اجتماعی	۷	۰/۹۲۴
کل	۳۴	۰/۹۵۲

شهر اراک یکی از کلان شهرهای ایران و از بزرگترین شهرهای مرکز ایران و مرکز استان مرکزی و شهرستان اراک است. مساحت محدوده فعلی شهر اراک ۶۲۸۹ هکتار و جمعیت موجود شهر بر طبق سرشماری سال ۱۳۹۵ معادل ۵۲۰۹۴۴ نفر بوده است که ۳۶/۴۰ درصد جمعیت استان را دارا می‌باشد. 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 خصوصاً اقلیمی فلات مرکزی ایران را دارا است، با زمستان‌های سرد و مرطوب و تابستان‌های گرم و خشک کوههای اطراف اراک و دریاچه میقان و دشت فراهان در آب و هوای این منطقه اثر کرده و ویژگیهای به آن بخشیده است. زمستان‌ها، اکثراً طولانی و از ۴ تا ۶ ماه به درازا می‌کشد و بهار و پاییز فصول کوتاهی هستند، تابستان در تیر و مرداد ظاهر می‌شود. مدت روزهای یخبندان از ۶۵ تا ۱۲۰ روز در سال‌های مختلف متغیر است، میزان بارندگی در سال‌های مختلف متفاوت است و بین ۳۳۰ تا ۶۳۸ میلی‌متر در سال می‌باشد متوسط بارندگی حدود ۳۰۰ میلی‌متر بوده است. ابرها و جریانات غربی در پاییز و زمستان بیشتر رطوبت خود را در ارتفاعات مغرب منطقه به خصوص رشته زاگرس از دست می‌دهد یک جبهه هوای سرد که در زمستان هوای اراک را اشغال می‌کند و بر اثر ارتفاعات اطراف و شاید فشار زیادی که دریاچه میقان ایجاد می‌کند مدت زیادی میهمان این منطقه خواهد بود.

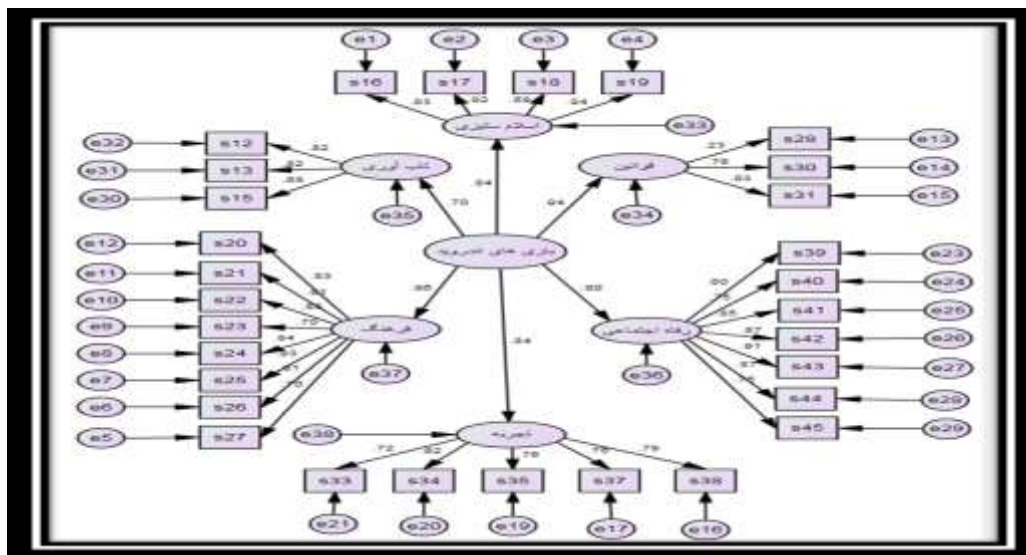


شکل ۱- نقشه موقعیت شهر اراک

بحث و یافته‌های تحقیق

یافته‌های پرسشنامه نشان می‌دهد 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 نموده‌اند. 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 می‌دهند. از نظر برخی شاخص‌های عمومی در این خانواده‌ها از نظر سواد پدران ۲۹/۵٪ دیپلم یا پایین‌تر، ۱۱/۱٪ فوق دیپلم، ۳۱/۱٪ لیسانس، ۲۳/۲٪ فوق لیسانس و ۵/۳٪ هم دکترا داشتند و مادران نیز، ۳۱/۶٪ دیپلم و پایین‌تر، ۱۱/۶٪ فوق دیپلم، ۳۷/۴٪ لیسانس، ۱۷/۴٪ فوق لیسانس و ۲/۱٪ دارای مدرک دکترا بودند. همچنین مشخص شد از این تعداد ۱۹۰ نفر پاسخگو ۶۱/۶٪ از فرزندانشان موبایل شخص، ۱۳/۷٪ تبلت شخصی، ۱۸/۴٪ از موبایل مادر و ۶/۳٪

از موبایل مادر برای بازی کردن استفاده می‌کنند. این در حالی است که از نظر اقتصادی درآمد ماهانه این خانواده‌ها ۳۴٫۷٪ بالای ۸ میلیون تومان، ۲۴٫۷٪ بین ۶ تا ۸ میلیون تومان، ۳۳٫۷٪ بین ۴ تا ۶ میلیون تومان، ۱۰٪ بین ۲ تا ۴ میلیون تومان و ۶٫۸٪ پایین‌تر از ۲ میلیون تومان می‌باشد. برای ارزیابی اثرات بازی‌های اندرویدی در تاب‌آوری اجتماعی نوجوانان و جوانان شهر اراک از الگوی مدل‌سازی معادلات ساختاری استفاده شده است. هدف از انجام این پژوهش شناسایی مهمترین متغیرهایی است که در ایجاد رابطه‌ی بین دو شاخص اثر دارند. بنابراین با توجه به مبانی تئوریک پژوهش مدل‌عاملی مرتبه دوم بازی‌های اندرویدی بر مبنای شش عامل پنهان شامل شاخص‌های تاب‌آوری، اسلام‌ستیزی، قوانین، فرهنگ، تجربه و رفاه اجتماعی و مدل مرتبه اول بازی‌های اندرویدی تنظیم گردید. در شکل شماره ۱-۲ مدل نهایی تأثیر گذاری بازی‌های اندرویدی بر نوجوانان و جوانان در شهر اراک نشان داده شده است. یافته‌های حاصل از مدل‌سازی معادلات ساختاری نشانگر آن است که از میان شاخص‌های بازی‌های اندرویدی کدام شاخص از اهمیت بیشتری برخوردار است و اثرات مشهودتری نسبت به بقیه پارامترهای مشخص شده دارا بوده است. مشاهده می‌کنیم که در مدل ساختاری پژوهش بازی‌های اندرویدی به عنوان متغیر مستقل بر تاب‌آوری شهری به عنوان متغیر وابسته اثر گذار است. مدل مرتبه دوم بازی‌های اندرویدی از ۶ شاخص و بعد اصلی و ۳۲ گویه و زیر مجموعه تشکیل شده که در اصلاح مدل دو گویه‌ی آن حذف شد و شامل ۳۰ زیر مجموعه و گویه گردید یافته‌های مدل‌عاملی مرتبه دوم نشان می‌دهد که عامل فرهنگ بیشترین بار عاملی را با وزن ۰/۹۶ به خود اختصاص داده است و جایگاه بالاتری نسبت به بقیه شاخص‌ها دارد. پس از آن عامل قوانین با بار عاملی ۰/۹۴ قرار گرفته است، عامل اسلام‌ستیزی و تجربه با بار عاملی ۰/۸۴ در مرتبه سوم قرار گرفتند، مرتبه چهارم را رفاه اجتماعی با بار عاملی ۰/۸۰ به خود اختصاص داد و در نهایت تاب‌آوری با بار عاملی ۰/۸۰ در مرتبه آخر قرار گرفته است. همچنین مشخص شده است که در بین متغیرهای عامل فرهنگ میزان تأثیر سبک زندگی غربی بر نوجوانان و جوانان با ۰/۸۵ بیشترین بار عاملی را به خود اختصاص داده است. در بین متغیرهای فرهنگ، گرفتن اطلاعات و جاسوسی از افراد در این بازی‌ها با ۰/۸۳ بیشترین بار عاملی را به خود اختصاص داد. در بین متغیرهای شاخص اسلام‌ستیزی خدشه به ارزش‌های دینی در این بازی‌ها با بار عاملی ۰/۹۴ بیشترین بار عاملی را به خود اختصاص داد. در بین متغیرهای عامل تجربه میزان اعتیاد به این بازی‌ها با بار عاملی ۰/۹۷ بالاترین مرتبه را به دست آورد. در عامل رفاه اجتماعی دور شدن و بیگانگی نوجوانان و جوانان از اجتماع در اثر بازی‌های اندرویدی با بار عاملی ۰/۹۱ بیشترین و بالاترین مرتبه را داشت. و در نهایت در عامل تاب‌آوری که دو گویه بالاترین مرتبه را به دست آوردند که شامل کاهش مهارت‌های اجتماعی نوجوان و جوان و عدم تعامل در جامعه و همچنین متزوی شدن نوجوان و جوان می‌باشد که با ۰/۸۲ بالاترین بار عاملی را به خود اختصاص دادند که این نشان دهنده‌ی تایید فرضیه پژوهش است.



شکل ۲- مدل ساختاری تأثیر بازی‌های اندرویدی بر نوجوانان و جوانان

در جدول شماره ۲ زیر مقدار احتمال در تمام روابط مدل صفر می‌باشد. نتایج نشانگر آن است که پارامترهای موجود دارای تفاوت معناداری با مقدار صفر می‌باشند. سطح معناداری در کلیه روابط کمتر از ۰/۰۵ است که نشان دهنده‌ی حمایت داده‌های تجربی از مدل پژوهش است. در نتیجه با توجه به این دو جدول اثر مثبت و قابل توجه بازی‌های اندرویدی بر تاب‌آوری اجتماعی نوجوانان و جوانان نشانگر تایید فرضیه پژوهش و رد فرضیه صفر می‌باشد.

جدول ۲- رگرسیون وزنی مدل پیش فرض

شاخص	کد	نام متغیر	تخمین غیر استاندارد Estimate	خطای معیار S.E.	نسبت بحرانی C.R.	سطح معنی داری p
تاب آوری	۱۲	مهارت‌های اجتماعی	۱/۲۶۸	۰/۱۴۴	۸/۷۸۸	
	۱۳	انزوای اجتماعی	۱/۳۵۳	۰/۱۵۴	۸/۷۶۶	
	۱۵	تخریب اجتماع	۱/۰۰۰			
اسلام	۱۶	مقابله با اسلام	۱/۰۰۰			
	۱۷	تخریب چهره‌ی اسلام	۱/۰۹۴	۰/۰۶۶	۱۷/۶۸۶	
	۱۸	دشمنی با اسام	۱/۰۴۵	۰/۰۶۶	۱۵/۸۵۸	
ستیزی	۱۹	خدشه به ارزشهای دینی	۱/۰۹۲	۰/۰۶۳	۱۷/۲۸۸	
	۲۰	نفی فرهنگ بومی	۱/۲۳۵	۰/۱۱۳	۱۰/۸۸۴	
	۲۱	تبلیغ اهداف سازندگان	۱/۱۲۵	۰/۱۰۷	۱۰/۵۳۹	
فرهنگ	۲۲	ترویج سبک زندگی غربی	۱/۲۹۲	۰/۱۱۶	۱۱/۱۱۵	
	۲۳	میزان تأثیر ترویج زندگی غربی در نوجوان و جوان	۱/۰۵۵	۰/۱۱۴	۹/۲۱۸	
	۲۴	پیدایش فرهنگ جدید	۱/۱۳۲	۰/۱۰۳	۱۰/۹۶۰	
	۲۵	تغییر و دگرگونی در فرهنگ	۱/۱۰۱	۰/۱۰۲	۱۰/۸۳۶	
	۲۶	میزان انتقال پیام سازندگان	۱/۱۰۳	۰/۱۰۴	۱۰/۶۳۰	
	۲۷	افزایش رفتارهای فریبده	۱/۰۰۰			
	۲۸	میزان قوانین خانوادگی	۱/۰۰۰			
	۳۰	توجیه تخریب و تجاوز به کشورها	۴/۱۶۷	۱/۳۸۵	۳/۰۰۹	۰/۰۰۳
	۳۱	گرفتن اطلاعات و جاسوسی	۴/۵۵۲	۱/۵۰۳	۳/۰۲۹	۰/۰۰۲
	تجربه	۳۳	خطر	۰/۹۶۳	۰/۰۹۴	۱۰/۲۰۳
۳۴		تجربه موقعیت قهرمانان بازی	۰/۹۰۹	۰/۱۰۶	۸/۵۹۰	
۳۵		غوطه ور شدن در بازی	۰/۹۶۸	۰/۰۹۴	۱۰/۸۳۰	
۳۷		درگیر شدن ذهن	۰/۹۸۴	۰/۰۹۰	۱۰/۹۰۴	
۳۸		اعتیاد به این بازی‌ها	۱/۰۰۰			
۳۹		شبیه شدن به قهرمانان بازی	۱/۰۰۰			
رفاه اجتماعی	۴۰	تأثیر منفی در اوقات فراغت	۱/۱۳۶	۰/۱۲۵	۸/۳۸۵	
	۴۱	ممانعت از اجتماعی شدن	۱/۳۲۴	۰/۱۴۶	۹/۰۸۳	
	۴۲	تغییر رفتار	۱/۳۵۰	۰/۱۴۷	۹/۲۱۰	
	۴۳	بیگانگی از اجتماع	۱/۴۶۸	۰/۱۵۵	۹/۴۷۶	
	۴۴	از دست دادن علائق دیگر	۱/۴۸۵	۰/۱۵۰	۹/۲۱۰	
	۴۵	کاهش احساس تنهایی	۱/۱۵۳	۰/۱۲۸	۸/۳۶۸	

در جدول شماره ۳ نتایج ارزیابی مدل تحقیق به بهره‌گیری از شاخص‌های پردازش مدل‌های ساختاری آورده شده است. وجود شاخص‌های پردازش مدل مناسب تایید کننده ارتباط معناداری و مناسب بین داده‌های پرسشنامه تحقیق و مدل ساختاری موجود است. اولین شاخص که در این مدل بررسی شده است شاخص NPAR است که مدل پیش فرض آن برابر ۶۶ می‌باشد که نشان می‌دهد پژوهشگر در تدوین مدل به راحتی به هزینه کردن درجات آزادی نپرداخته و این وضعیت قابل قبول می‌باشد. شاخص کای اسکور برابر با $1428/783$ و سطح معناداری $0/000$ نتیجه‌ای مطلوب را نمایان می‌سازد. با توجه به اینکه درجه آزادی به مقدار مستقل نزدیک و از صفر به دور است می‌توان تلقی مطلوبی از مدل داشت. مقدار کای اسکور نسبی که جزء شاخص‌های مهم مدل می‌باشد $3/581$ است که حاکی از وضعیتی خوب و مطلوب برای مدل است. شاخص بعدی که مهم‌ترین شاخص در پردازش مطلق است شاخص RMSEA است. که در این مدل مقدار این شاخص $0/117$ است که این نشان از مطلوب بودن مدل دارد. شاخص نیکویی برازش اصلاح شده برابر با $0/566$ دارای برازشی قابل قبول برای مدل است. شاخص نرمال شده بنتلر بوییت با مقدار $0/743$ نیز تا حدی مطلوب می‌باشد. شاخص برازش هنجار شده مقتصد که مقدار آن $0/682$ نیز دارای وضعیت مطلوبی می‌باشد. همچنین شاخص‌های احتمال نزدیکی برازندگی و شاخص برازش تطبیقی مقتصد نیز دارای وضعیتی قابل قبول می‌باشند.

جدول ۳- وضعیت شاخص‌های نکویی برآزش مدل پژوهش

نام شاخص	علائم اختصاری	پیش فرض	اشباع	مستقل
پارامترهای آزاد شده برای تدوین مدل	NPAR	۶۶	۴۶۵	۳۰
خی دو(کای اسکوتر)	CMIN	۱۴۲۸/۷۸۳	۰/۰۰۰	۵۵۶۹/۰۵۰
درجه آزادی	DF	۳۹۹	۰	۴۳۵
سطح معناداری	P	۰/۰۰۰		۰/۰۰۰
کای اسکوتر نسبی(بهنجار شده)	CMIN/DF	۳/۵۸۱		۱۲/۸۰۲
شاخص نیکویی برآزش	GFI	۰/۶۲۷	۱/۰۰۰	۰/۱۱۸
شاخص نیکویی برآزش اصلاح شده	AGFI	۰/۵۶۶		۰/۰۵۷
شاخص نرمال شده بنتلر بویت	NFI	۰/۷۴۳	۱/۰۰۰	۰/۰۰۰
شاخص برآزش تطبیقی	CFI	۰/۷۹۹	۱/۰۰۰	۰/۰۰۰
شاخص برآزش هنجار شده‌ی مقصد	PNFI	۰/۶۸۲	۰/۰۰۰	۰/۰۰۰
شاخص برآزش تطبیقی مقصد	PCFI	۰/۷۳۳	۰/۰۰۰	۰/۰۰۰
ریشه میانگین مربعات خطای برآورد	RMSEA	۰/۱۱۷		۰/۲۵۰
احتمال نزدیکی برآزندگی	PCLOSE	۰/۰۰۰		۰/۰۰۰

نتیجه‌گیری و ارائه پیشنهادها

جهان به واسطه‌ی تکنولوژی جدید و پیشرفت بشر هر روز در حال تغییر است این تغییرات بر ابعاد مختلف زندگی انسان‌ها تأثیر زیادی می‌گذارد. یکی از جنبه‌های تکنولوژی تغییر در نوع و سبک بازی نوجوانان و جوانان است که آنها را از بازی‌های سنتی و گروهی در کنار هم، رو در رو و با تعامل بالا به بازی‌های انفرادی با وسیله‌ای خاص و ماندن در خانه و امکان ارتباط آنلاین با وسایل مختلف از جمله کنسول، رایانه و تلفن همراه سوق داده است که البته نوع بازی با تلفن‌های هوشمند امروزه در بین نوجوانان و جوانان به خاطر همیشه در دسترس بودن و حمل آسان رواج بیشتری پیدا کرده است. تحقیقاتی که تاکنون در مورد تأثیرات این نوع بازی‌ها انجام شده است مربوط به بازی‌های رایانه‌ای یا ویدیویی است و در حوزه نوع تکامل یافته تر این بازی‌ها (قابل اجرا بر روی تلفن‌های هوشمند) یعنی بازی‌های اندرویدی تحقیقی صورت نگرفته لذا در این تحقیق اثرات این بازی‌ها بر تاب آوری اجتماعی نوجوانان و جوانان شهر اراک ارزیابی شده است. اثرات این بازی‌ها را در شش بعد و شاخص مورد بررسی قرار گرفته که در روند نتیجه‌گیری این پژوهش اثرات این ابعاد و شاخص‌ها مورد تأیید قرار گرفتند. در مدل معادلات ساختاری که تأثیر بازی‌های اندرویدی بر تاب آوری اجتماعی را بررسی می‌کند، نتایج نشان می‌دهد که بازی‌های اندرویدی تأثیرات زیادی بر تاب آوری اجتماعی نوجوانان و جوانان شهر اراک داشته است، در این تحقیق شش شاخص مورد بررسی قرار گرفتند که نتایج نشان می‌دهد همه‌ی آنها رابطه‌ی مستقیمی با بازی‌های اندرویدی دارد و این بازی‌ها در آنها تأثیر زیادی می‌گذارد. شاخص فرهنگ که در این تحقیق اهمیت بالایی دارد و موثرترین شاخص این تحقیق بوده نشانگر این است که این بازی‌ها راهی برای رسیدن کشورهای غربی و استعمارگر برای رسیدن به اهداف و انتقال پیام آنها برای نسلی که در آینده اداره‌ی کشور را بر عهده خواهند گرفت با راه‌هایی چون نفی ارزش‌های بومی کشورهای مقصد، چون ترویج سبک زندگی غربی، افزایش رفتارهای فریبده، تغییر و دگرگونی در فرهنگ آن کشورها را باعث می‌شوند. شاخص بعدی که اهمیت بالایی دارد قوانین می‌باشد که مشخص شد نداشتن قوانین خانوادگی در این بازی‌ها باعث بی‌نظمی و همچنین استفاده زیاد نوجوان و جوان می‌گردد و مطمئناً افزایش بازی باعث فرهنگ جدید و نفی قوانین کشور توسط فرد و عادی‌انگاری تخریب و تجاوز و نفی قوانین مجاز جامعه می‌شود. شاخص مهم دیگر اسلام‌ستیزی که دشمنی در این بازی‌ها با اسلام از نظر بیشتر پرسش‌شوندگان در حد بالایی بوده و لذا برخی از این بازی‌ها در صدد تخریب چهره‌ی اسلام و رساندن سازندگان به این هدف می‌باشد. در همین مرتبه از نظر اهمیت در این تحقیق شاخص تجربه است که مشخص شد این بازی‌ها با درگیر کردن ذهن نوجوان و جوان و غوطه‌ور کردن آنها در بازی تا جایی پیش می‌رود که نوجوان و جوان سعی می‌کند خود را شبیه قهرمانان بازی کرده و این بازی‌های به ظاهر بی‌خطر، به نوعی پرخطر محسوب شوند. و در پایان شاخص اجتماعی بود که طبق نتایج می‌بینیم که این بازی‌ها اوقات فراغت افراد را پر کرده و با انگیزه شبیه شدن به قهرمانان بازی افراد از اجتماع دور گشته و مانع از اجتماعی شدن آنها می‌شوند و اینکه یکی از این دلایل گرایش به این بازی‌ها تنهایی آنها است که اکثراً تک‌فرزند بوده و یا دارای تعداد کمی برادر یا خواهر و با فاصله سنی زیاد هستند و این باعث شده برای کاهش احساس تنهایی به سمت این بازی‌ها کشیده شوند و مطمئناً این باعث تغییر در رفتار آنها و از دست دادن علائق دیگر نیز می‌شود.

اگر مقایسه‌ای بین این تحقیق و تحقیقات گذشته انجام دهیم، به عنوان نمونه ابراهیم برزگر و محسن لعل‌علیزاده در تحقیقی با عنوان جنگ نرم، بازی‌های رایانه‌ای اسلام‌ستیز و پدافند غیرعامل به این نتیجه رسیده بودند که بازی‌های رایانه‌ای تأثیرات مخرب خود را از طریق نفی هویت بومی و مذهبی

استوار ساخته و کاربران را به سربازان فرهنگی و مبلغان مذهبی خود در کشورهای اسلامی کرده است که با گذشت یک دهه از این تحقیق ما نیز به این نتیجه رسیدیم که بازیهای رایانه‌ای تأثیرات زیادی بر هویت دینی نوجوان و جوان می‌گذارد و شاخص اسلام ستیزی این بازیها با بار عاملی ۰/۸۴ در مرتبه‌ی بالایی قرار گرفت.

همچنین شیدا آچرش در سال ۱۳۹۸ در تحقیقی با عنوان تحلیل و بررسی کاربردهای بازیهای رایانه‌ای به این نتیجه رسید که نیازمند به ایجاد یک فرهنگ جدید در حوزه مصرف بازیهای رایانه‌ای در کشور هستیم تا با آگاهی بخشی و مدیریت مصرفی درست از آسیبها و تهاجمات در حوزه‌های مختلف جلوگیری نماییم. لذا با توجه به نتایجی که در این تحقیق به دست آوردیم لزوم اجرای این پیشنهادات بسیار لازم و ضروری است تا از ایجاد فرهنگ مخرب جدید جلوگیری کنیم.

در پایان با توجه به ساختار مدل و شاخص‌هایی که موثرترین متغیرها را در مدل نشان داده‌اند پیشنهاداتی ارائه می‌شود:

- در منزل قوانین خانوادگی داشته باشید و سعی کنید فرزندان را قانونمند تربیت کنید.
- یکی از قوانین اینکه برای بازی ساعت مشخص و زمان مشخص تعیین کنید.
- تفریحات دیگر را جایگزین نمایید و برای فرزندان خود وقت بگذارید. از جمله رفتن به پارک، استخر، استادیوم، بازی و...
- گاهی فرزندان را همراه خود به محل کار و یا جاهای دیگر که کاری دارید ببرید تا فرزندان مکان‌های مختلف را تجربه نمایند.
- نوع بازی نصب شده روی تلفن همراه را نظارت کنید تا محتوای آسیب‌زننده نداشته باشد.
- البته تا می‌توانید از بازیهای ساخت داخل که قهرمانان ملی را معرفی میکنند استفاده کنید. مثل میر مهنا و ...
- قهرمانان دینی و ملی را به فرزندان معرفی کنید به جای اینکه قهرمان خیالی بازی را الگو قرار دهند.
- در جمع‌های خانوادگی بیشتر باشید.
- به سازندگان بازیهای اندرویدی توصیه می‌شود محصولات خود را از نظر چند بعدی بودن، جذابیت، معرفی قهرمانان واقعی و ... بهبود بخشند.
- تبلیغات بازیهای ساخت داخل بیشتر شود و آنها را به نوجوان و جوان بشناسانیم.
- بازیهای آنلاین و تعاملی باعث گرایش بیشتر به این بازیها می‌شود لذا در ساخت این بازیها باید توسعه‌ی بیشتری پیدا کنیم.

ملاحظات اخلاقی:

پیروی از اصول اخلاق پژوهش: در مطالعه حاضر فرم‌های رضایت نامه آگاهانه توسط تمامی آزمودنی‌ها تکمیل شد.

حامی مالی:

تعارض منافع: بنابر اظهار نویسندگان مقاله حاضر فاقد هرگونه تعارض منافع بوده است.

References

1. Achersh, & Shida. (2019). Applications of computer games. *Research in humanities education*, 5(16), 27-40.
2. Azari. Saeed, (2008). Computer games and violence. *Communication Research*, 15(54), 121-139 [In Persian].
3. 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. [In Persian].
<https://doi.org/10.36348/jaspe.2020.v03i08.001>
4. Barzegar, Ebrahim, & Lale Alizadeh, Mohsen. (۲۰۱۱). Soft war, anti-Islam computer games and passive defense. *Soft Power Studies*, 1(1), 93-117. SID. [In Persian].
5. Cariolet, J., Vuillet, M., & Diab, Y. (2019). Mapping urban resilience to disasters - review Mapping urban resilience to disasters – a review. 0–28.
6. 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 cognitive enhancement. *Behavioral and Brain Functions*, 16(1), 1–14. <https://doi.org/10.1186/s12993-020-0165-z>

7. 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>
8. Delakeh, Hassan, Samra Mohsen Beigi, Shahyoundi, & Ahmad. (2017). Measuring the level of social resilience in the urban areas of Isfahan. *Two Quarterly Sociology of Social Institutions*, 4(9), 227-252
9. De Pasquale, C., Chiappedi, M., Sciacca, F., Martinelli, V., & Hichy, Z. (2021). Online videogames use and anxiety in children during the COVID-19 pandemic. *Children*, 8(3), 1–8. <https://doi.org/10.3390/children8030205>
10. Ebrahimi, Omid, and Fathi Azar, Eskandar, and Adib, Yusuf. (2017). Examining children's experiences of computer games: a phenomenological approach. *Qualitative Research in Health Sciences*, 7(4), 383-394.
11. Eslami, Seyyed Yahya, & Garami, mohammad (2017). The role of architecture in the believability of computer games. *World Media Magazine-Farsi Edition*, 12(1).
12. Hall, P. A., & Lamont, M. (2009). Introduction: Social resilience in the neoliberal era. In *Social Resilience in the Neoliberal Era*. <https://doi.org/10.1017/CBO9781139542425.003>
13. HAMPLOVÁ, M., & DOSTÁL, J. (2012). Use of Computers and Computer Games in Preschool Education. *Journal of Technology and Information*, 4(2), 28–36. <https://doi.org/10.5507/jtie.2012.029>
14. Hazrati, Motahera & Lajevardi, Seyyed Mohammad Reza, 2019, classification of computer game boundaries along with statistical analysis of game facial expressions in computer games, the third national conference of electrical and computer engineering, distributed systems and smart networks, Kashan, [In Persian].
15. Hosseinzadeh Dalir, Karim. Mohammadian, Mehrdad. Sardari, dream. (2019) An overview of the concept of urban resilience, urban design studies and urban researches, second year summer (August) 2018 number 3Ketabchi, Emad and Saipour, Maryam, 2017, Urban Resilience: Presenting a Conceptual Model of Urban Planning and Management.
16. Khaniki, Hadi & Barkat, Mahya. (2015). Representation of cultural ideologies in computer games. *New Media Studies*, 1(4), 131-99.
17. Keck, M., & Sakdapolrak, P. (2013). What is social resilience? lessons learned and ways forward. *Erdkunde*, 67(1), 5–19. <https://doi.org/10.3112/erdkunde.2013.01.02>
18. Ketabchi, Emad & Rasayipour, Maryam,(2017), Urban Resilience: Presenting a Conceptual Model of Urban Planning and Management.
19. Lak, azadeh. (2012). Resilient urban design. *Safa*, -(60), 91-104.
20. Leichenko, R. M. (2018). Climate Change and Urban Resilience. May 2011. <https://doi.org/10.1016/j.cosust.2010.12.014>
21. Li, F. W. B. (2005). Computer Games. 1–15.
22. 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.
23. 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>
24. Maguire, B., & Hagan, P. (2007). Disasters and communities: Understanding social resilience. *The Australian Journal of Emergency Management*, 22(2), 16–20.
25. Mansouri, Ravanbakhsh. (2013). The function of computer games in adolescent behavior. *Media Studies*, 7(No. 4 (Serial 19)), 141-150. [In Persian].
26. Namjouyan, Farrokh, Razavian, Mohammad Taghi, Sarvar, Rahim. (2016). Urban resilience is a binding framework for the future management of cities. *Geographical Land* 14(55), 81-95.
27. Nyitray, K. J. (2019). Game On to Game After. 59(1), 7–12.
28. Obrist, B., Pfeiffer, C., & Henley, R. (2010). Multi-layered social resilience: A new approach in mitigation research. *Progress in Development Studies*, 10(4), 283–293. <https://doi.org/10.1177/146499340901000402>
29. Parvin, Fatemeh & Jamshidi, Mohammad Javad, 2021, Examining and explaining the applications of computer games, the second international conference on new challenges and solutions in industrial engineering and management and accounting, Damghan,

- <https://civilica.com/doc/1244478>Pourmohseni, Vafai, & Azadfalsh. (2004). The effect of computer games on the mental rotation ability of adolescents. *Cognitive Science News*, 23(6), 75-84
30. pourmohseni Fereshteh, Vafaie Maryam, Azad Falah Parviz. The Assessment of The Effect of Computer Games on The Ability of Mental Rotation in Adolescents. *Advances in Cognitive Sciences* 2004; 6 (3 and 4) :75-84
31. 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>
32. 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>
33. Sauter, H., Feldmeyer, D., & Birkmann, J. (2019). Exploratory study of urban resilience in the region of Stuttgart based on OpenStreetMap and literature resilience indicators. *XLII(August)*, 26-30.
34. Squire, K. (2003). Video games and education. *Computers in Entertainment*, 1(1), 1-10. <https://doi.org/10.1145/950566.950583>
35. Tamnai Far Mohammadreza, Chashm Brahi Siddiqueh (2013). Computer games and passive defense, Iran's Passive Defense Organization, Zanjan University, 2013, period 1
36. Vincentbecueumonsacbe, V. B., Ecosystemes, E. I. O., Océaniens, I., & Polynesia, F. (n.d.). Author names and affiliations : Operationalizing urban resilience to floods in embanked territories – Application in Avignon , Provence Alpes Côte d ' Azur Region. Umr 241.
37. 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.
38. Windle, G. (2014). What is resilience? A review and concept analysis. May. <https://doi.org/10.1017/S0959259810000420>
39. ZHENG, Y., XIE, X. L., LIN, C. Z., WANG, M., & HE, X. J. (2018). Development as adaptation: Framing and measuring urban resilience in Beijing. *Advances in Climate Change Research*, 9(4), 234-242. <https://doi.org/10.1016/j.accre.2018.12.002>
40. Squire, K. (2003). Video games and education. *Computers in Entertainment*, 1(1), 1-10. <https://doi.org/10.1145/950566.950583>