

رسانه خاموش

نویسندگان

دکتر رضا کاوند

فرشاد گودرزی

www.ketab.ir



سرشناسه	کاوند، رضا، ۱۳۵۸-
عنوان و نام پدیدآور	رسانه خاموش / نویسندگان: رضا کاوند، فرشاد گودرزی.
مشخصات نشر	کرج: موسسه نشر سیمرغ آسمان آذرگان، ۱۴۰۰.
مشخصات ظاهری	۱۳۰ ص.: جدول.
شابک	۵۵۰۰۰۰ ریال ۷-۱۹۳-۲۸۲-۶۲۲-۹۷۸
وضعیت فهرست نویسی	فیا
یادداشت	کتابنامه: ص. ۱۲۵ - ۱۲۹.
موضوع	بازی های کامپیوتری
موضوع	Computer games
موضوع	بازی های کامپیوتری -- جنبه های اجتماعی
موضوع	Computer games -- Social aspects
موضوع	بازی های کامپیوتری -- جنبه های سیاسی
موضوع	Computer games -- Political aspects
موضوع	جنگ نرم
موضوع	Soft war
شناسه افزوده	گودرزی، فرشاد، ۱۳۷۴-
رده بندی کنگره	۱۵/۱۴۶۹GV
رده بندی دیویی	۸۷۹۴
شماره کتابشناسی ملی	۷۶۲۴۲۸۸

رسانه خاموش
نویسندگان: رضا کاوند، فرشاد گودرزی
مؤسسه نشر سیمرغ آسمان آذرگان
نوبت چاپ: اول ۱۴۰۰
چاپ و لیتوگرافی: چاپ پارمیدا
شمارگان: ۵۰۰
قیمت: ۵۵۰۰۰۰ ریال
شابک: ۷-۱۹۳-۲۸۲-۶۲۲-۹۷۸

آدرس: کرج، جاده ملارد، گلستان ۴۳، ساختمان دیبا، واحد ۲۹ - کد پستی: ۳۱۶۶۹۳۶۸۶۹



کلیه حقوق مادی و معنوی این اثر متعلق به مؤلفان اثر می باشد.

پیشگفتار

انسان مدرن جهان را از دریچه رسانه‌ها می‌بیند و این نگاه نقشی مهم در هستی‌شناسی و نوع نگرش او به دنیای پیرامون خود دارد. امروزه هر یک از این رسانه‌ها به صورت مستقل تبدیل به صنعتی عظیم گشته و علاوه بر کارکردهای اقتصادی، در حوزه فرهنگی و سیاسی نیز برای سرآمدن قدرت کاربردهای بسیاری دارند. بازی‌های رایانه‌ای یکی از این رسانه‌ها هستند که در دو دهه اخیر خصوصاً در میان قشرهای کودک، نوجوانان و جوانان پر طرفدار شده‌اند، مخاطبان بسیاری در سرتاسر جهان پیدا کرده و در شکل دهی به باورها و عقاید مخاطبان خود نقش مهمی دارند. کتاب حاضر بازی‌های رایانه‌ای را به عنوان رسانه‌ای نوظهور مورد بررسی قرار داده و سعی داشته تا مناسبت‌های میان این بازی‌ها را با حوزه‌های فرهنگی و سیاسی و به طور کلی در ارتباط با قدرت نرم مشخص کند. فصل اول این کتاب به روند شکل‌گیری ارتباط بین بازی‌های رایانه‌ای و موضوع مهم اسلام‌هراسی و قدرت نرم پرداخته و اهداف نگارش این کتاب را مشخص کرده است، در فصل دوم مبانی و مفاهیم مربوط به بازی‌های رایانه‌ای و اسلام‌هراسی مورد بررسی قرار گرفته و در پایان فصل با ارائه مدل نظری، سعی در ارائه تصویری مبسوط و کامل از بازی‌های رایانه‌ای و تأثیر آن بر پدیده اسلام‌هراسی داشته است. فصل سوم کتاب روش‌شناسی را به عنوان راهکاری در مواجهه با بازی‌های رایانه‌ای و تحلیل آن ارائه کرده است و به معرفی مفاهیمی برجسته از بازی‌های رایانه‌ای در حوزه قدرت نرم پرداخته است و در فصل چهارم هر کدام از این نمونه‌ها مورد تجزیه و تحلیل قرار گرفته تا مخاطب را با سازکارهای شکل‌گیری اسلام‌هراسی در بازی‌های رایانه‌ای بیشتر آشنا کند. در نهایت فصل پنجم این اثر به یک جمع‌بندی کلی در مورد بازی‌های مورد تحلیل پرداخته و با ارائه پیشنهادات و راهکارهایی سعی در ارائه راه‌حلی برای مقابله با تهدیدات احتمالی این بازی‌ها برای مخاطبان پرداخته است.

فهرست

پیشگفتار.....	۵
فصل اول چرا بازی‌های رایانه‌ای؟.....	۹
ارتباط بازی‌های رایانه‌ای با اسلام هراسی.....	۱۱
جایگاه بازی‌های رایانه‌ای در ایران.....	۱۴
اهداف بازی‌های رایانه‌ای در حوزه قدرت نرم.....	۱۶
فصل دوم بازی‌های رایانه‌ای، رسانه خاموش در جنگ نرم.....	۱۹
رسانه.....	۲۱
قدرت نرم یا جنگ پست مدرن.....	۲۲
مفهوم بازی.....	۲۴
بازی‌های رایانه‌ای.....	۲۵
خصوصیت‌های بازی‌های رایانه‌ای.....	۲۶
تاریخچه بازی‌های رایانه‌ای.....	۲۷
کمپانی‌های برتر سازنده بازی‌های رایانه‌ای.....	۲۹
بررسی پدیده اسلام هراسی.....	۳۹
بازی‌های رایانه‌ای به عنوان رسانه.....	۴۲
رسانه‌ها و اسلام هراسی.....	۶۰
نقدی بر نظریات و دیدگاه‌های ارائه شده.....	۶۱
جمع بندی.....	۶۳
فصل سوم مواجهه با بازی‌های رایانه‌ای؛ نشانه‌شناسی به مثابه روش.....	۶۵
چگونه یک بازی رایانه‌ای را تحلیل کنیم؟.....	۶۸
چند عنوان پرطرفدار در حوزه قدرت نرم.....	۶۹
شیوه تحلیل داده.....	۷۷
فصل چهارم ساز و کارهای قدرت نرم در بازی‌های رایانه‌ای؛ مصادیق شاخص.....	۸۵
بازی جهنم خلیج فارس.....	۸۶
بازی ندای وظیفه ۴ (جنگ‌های مدرن).....	۸۸
بازی میدان نبرد ۳.....	۹۰
بازی فرار از سلول (لیست سیاه).....	۹۳
بازی اقامتگاه شیطان ۴.....	۹۶

۹۸.....	بازی شاهزاده پارسی (شن‌های فراموش شده)
۱۰۱.....	بازی عملیات آی جی آی ۲ (ضریه پنهان)
۱۰۴.....	بازی شیطان هم می‌گریه
۱۰۷.....	بازی فرقه قاتلین
۱۱۱.....	بازی سرعت بزرگ اتومبیل (سن‌اندریاس)
۱۱۹.....	فصل پنجم سخن آخر؛ به سمت یک سیاست‌گذاری کارآمد
۱۲۳.....	راهکارها و پیشنهادها
۱۲۵.....	منابع