

نفوذ جنگ نرم در بازی های

رایانه ای و فیلم ها

سید علیرضا پژوهش

زمستان ۱۴۰۰

سرشناسه	پژوهن، علیرضا، ۱۴۸۴-
عنوان و نام پندآور	نفوذ جنگ نرم در بازی‌های رایانه‌ای و فیلم‌ها/سیدعلیرضا پژوهن.
مشخصات نشر	قم: مهر امیرالمؤمنین (ع)، ۱۴۰۰.
مشخصات ظاهری	۵۲ ص: ۱۷×۱۱، م.
شابک	۳۵۰۰۰ ۵-۴۴۷-۱۵۹-۹۶۴-۹۷۸:
وضعیت فهرست نویسی	فیا
پادداشت	کتابنامه: ص. [۵۳]-۵۲.
موضوع	جنگ نرم
	Soft war*

بازی‌های کامپیوتری -- جنبه‌های سیاسی
Computer games -- Political aspects
بازی‌های کامپیوتری -- جنبه‌های روان‌شناسی
Computer games -- Psychological aspects
سینما -- جنبه‌های روان‌شناسی
Motion pictures -- Psychological aspects
سینما -- جنبه‌های سیاسی
Motion pictures -- Political aspects

رده بندی کنگره	۵۲۷۵
رده بندی دیویی	۳۲۳۲/۳۵۵
شماره کتابشناسی ملی	۸۶۹۸۳۷۷
اطلاعات رکورد	فیا
کتابشناسی	
تاریخ درخواست	۱۴۰۰/۱۰/۰۵
تاریخ پاسخگویی	
کد پیگیری	۸۶۹۳۰۸۲



مؤلف:	سید علیرضا پژوهن
عنوان:	نفوذ جنگ نرم در بازی‌های رایانه‌ای و فیلم‌ها
ناشر:	انتشارات مهر امیرالمؤمنین
چاپ:	احسان
سال:	۱۴۰۰ ه.ش
تیراژ:	۱۰۰۰
شابک:	۹۷۸-۹۶۴-۱۵۹-۴۴۷-۵
قیمت:	۳۵۰۰۰ تومان

نفوذ جنگ نرم

فهرست مطالب

عنوان

شمارگان

۹ *فصل اول*

۹ «مقدمه»

۱۱ «تفوذ در جنگ نرم چیست؟»

۱۴ «انواع جنگ نرم چیست؟»

۱۴ «فرق جنگ نرم و جنگ سخت چیست؟»

۱۹ *فصل دوم*

۱۹ «چرا دانستن و شناخت جنگ نرم مهم است؟»

۱۹ ۱. شناخت فضای مجازی

۲۰ ۲. شناخت جنگ نرم

۲۱ «اهداف جنگ نرم چیست؟»

۲۴ «تاریخچه جنگ نرم»

۲۶ دلایل استفاده از جنگ نرم

فصل سوم ۳۱

«مشکلاتی که استفاده بی اندازه از بازی های رایانه ای و فیلم ها برای ما

۱. ایجاد می کند» ۳۱

۱. خستگی چشم ۳۱

۲. سردرد ۳۲

۱) سردردهای تنشی ۳۲

ب) سردردهای مزمن روزانه ۳۳

ج) سردردهای استرسی ۳۳

۲. درد چشم ۳۴

۴. اعتیاد به اینترنت ۳۴

«تأثیر بازی ها و فیلم ها بر روی زندگی انسان ها» ۳۶

بازی های رایانه ای ۳۶

۱) محسن بازی های رایانه ای ۳۶

۲) معایب بازی های رایانه ۳۷

فیلم ها ۴۳

۱) تأثیر کمی فیلم ها ۴۳

۲) تأثیر فیلم بر تماشاگر ۴۵

«نحوه جلوگیری از جنگ نرم» ۴۶

اصول و روش های مقابله با جنگ نرم ۴۶

۱) برخی راه های مقابله با جنگ نرم ۴۸

«منابع» ۵۱