

آسیب‌ها و تهدیدات رایانه‌ای بر افکار کودکان و نوجوانان

پدیدآورندگان: زهره مدیحی، زیبا یارمحمدی کلخوران، مجتبی نیک رهی

سرشناسه: مدیحی، زهره، ۱۳۴۲؛

عنوان: آسیب‌ها و تهدیدات رایانه‌ای بر افکار کودکان و نوجوانان؛

پدیدآوران: زهره مدیحی، زیبا یارمحمدی کلخوران، مجتبی نیک رهی؛

ویراستار: یاسر راستی خداوردیلو؛

وضعیت ویراست: اول؛

مشخصات نشر: تهران: گنجیران، ۱۳۹۴؛

مشخصات ظاهری: ۱۸۱ صفحه؛

شابک: ۹۷۸-۶۰۰-۹۶۵۰۴-۷-۷؛

قیمت: ۱۴۰۰۰۰ ریال؛

وضعیت فهرست‌نویسی: فیا؛

یادداشت: کتابنامه: ۱۷۳-۱۷۵، همچنین به صورت زیرنویس؛

موضوع: بازی‌های کامپیوتری، ایران، جنبه‌های اجتماعی؛

موضوع: Computer games, Social aspects, Iran؛

موضوع: بازی‌های کامپیوتری، جنبه‌های روان‌شناسی؛

موضوع: Computer games, Psychological aspects؛

شناسه افزوده: یارمحمدی کلخوران، زیبا؛ ۱۳۳۵؛

شناسه افزوده: نیک رهی، مجتبی؛ ۱۳۳۵؛

شناسه افزوده: انتشارات گنجیران؛

رده‌بندی کنگره: ۱۳۹۶ م/۱۵/۱۴۶۹/۶۷؛

رده‌بندی دیویی: ۷۹۴/۸۰۹۵۵؛

شماره کتاب‌شناسی ملی: ۴۷۴۸۹۵۰؛



عنوان: آسیب‌ها و تهدیدات رایانه‌ای بر افکار کودکان و نوجوانان؛

پدیدآوران: زهره مدیحی، زیبا یارمحمدی کلخوران، مجتبی نیک رهی؛

ویراستار: یاسر راستی خداوردیلو؛

طراح جلد و صفحه‌آرا: سروش اسمعیل زاده؛

ناظر نشر: نورالدین گنج‌خانلو؛

مدیر برنامه‌ریزی: یاسر راستی خداوردیلو؛

ناشر: انتشارات گنجیران؛

چاپ: گنجیران؛

صحافی: گنجیران؛

شمارگان: ۱۰۰۰ نسخه؛

چاپ اول: ۱۳۹۷؛

قیمت: ۱۴۰۰۰۰ ریال؛

تلفن: ۳۳۸۴۲۷۲۶-۹

رایانامه: ganjiran@yahoo.com

نشانی: تهران، افسریه، خیابان ۳۰، پلاک ۱۴۷، انتشارات گنجیران

* کلیه حقوق مادی و معنوی این اثر به انتشارات گنجیران تعلق دارد.*

۱	مقدمه
۵	فصل اول مقاصد دشمنان از طراحی بازی‌های رایانه‌ای
۹	گفتار اول تاریخچه بازی‌های رایانه‌ای
۱۳	گفتار دوم پیدایش بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای
۱۷	گفتار سوم دلایل کمی و کیفی رواج بازی‌های رایانه‌ای
۲۱	گفتار چهارم بازی رایانه‌ای و عملیات روانی
۲۷	گفتار پنجم محورهای بازی‌های رایانه‌ای تولید غرب
۳۳	فصل دوم بازی‌های رایانه‌ای در ایران
۳۵	گفتار اول نظام رده‌بندی بازی‌های رایانه‌ای در ایران
۳۹	گفتار دوم وضعیت بازی‌های رایانه‌ای در ایران
۴۳	گفتار سوم معرفی برترین بازی‌های رایانه‌ای با هویت ایرانی
۴۹	فصل سوم تأثیر بازی‌های رایانه‌ای در شخصیت مخاطبین
۵۳	گفتار اول عوامل مؤثر در جذب نوجوانان به بازی‌های رایانه‌ای
۵۷	گفتار دوم نقش والدین در استفاده صحیح فرزندان از بازی‌های رایانه‌ای
۶۱	گفتار سوم اثرات منفی بازی‌های رایانه‌ای
۶۹	گفتار چهارم کاربردهای مثبت بازی‌های رایانه‌ای
۷۹	فصل پنجم نقش بازی‌های رایانه‌ای در شکل‌گیری فرهنگ و هویت اسلامی
۸۷	گفتار اول ناتوی فرهنگی
۹۱	گفتار دوم تاریخچه ناتو
۹۵	گفتار سوم کارکردهای فرهنگی بازی رایانه‌ای
۱۰۳	فصل ششم اهداف تولیدکنندگان بازی‌های رایانه‌ای
۱۲۱	فصل هفتم جنگ نرم علیه دستاوردهای انقلاب اسلامی در بازی‌های رایانه‌ای
۱۲۷	فصل هشتم ترویج جنابیت‌های جنگی بازی‌های رایانه‌ای
۱۳۳	فصل نهم نگاهی به مسئله منجی در بازی‌های رایانه‌ای

۱۳۹	 گفتار اول انواع بهره‌برداری از مسئله آخرالزمان
۱۴۵	 فصل دهم بررسی و نقد چند بازی رایانه‌ای تولید غرب
۱۷۳	 فهرست منابع

غرب در جنگ خود علیه کشورهای دیگر، به‌ویژه علیه اسلام و تشیع از فناوری بازی‌های رایانه‌ای استفاده‌های فراوانی می‌کند. از این طریق می‌کوشند تا ذهن و فکر کودکان و نوجوانان را به‌سوی اهداف خود سوق دهند؛ و همراه و سازگار با اندیشه‌های خود نمایند. ذائقه ارزشی و فرهنگی آنان را همسو با اهداف استعماری خود کنند.

و در این عرصه بسیار هم موفق بوده‌اند. در بسیاری از بازی‌های رایانه‌ای وارداتی سبک زندگی غرب اسلامی و غیر ایرانی تبلیغ می‌شود و از آنجاکه این نوع بازی‌ها می‌توانند مستقیماً با کودکان و نوجوانان ارتباط برقرار کنند، نقش تربیتی بسیار زیادی دارند. دنیای غرب از طریق فضا نهایت استفاده را در جهت ترویج ارزش‌های خود می‌برد.

بازی‌های رایانه‌ای برخلاف فیلم‌های سینمایی به مخاطب این امکان را می‌دهد که بجای تماشاچی بودن خود به ایفای نقش بپردازد، رانندگی کند، با اسلحه شلیک کند و تعقیب و گریز انجام دهد.

با گسترش فناوری ارتباطات هرروز ابزار جدیدی در اختیار کارشناسان عملیات روانی قرار می‌گیرد. در جنگ جهانی دوم نازی‌ها با حداکثر توان از دو رسانه سینما و رادیو استفاده کردند. اکنون نیز این ابزار به‌ویژه سینما مورد استفاده محافل صهیونیستی قرار می‌گیرد در کنار این ابزار، صنعت نوظهور بازی‌های رایانه‌ای به علت خصوصیات ویژه خود به ابزار نوین عملیات روانی تبدیل شده‌اند ولی متأسفانه تاکنون به این محصول فرهنگی توجه جدی نشده است.

با بررسی کمی و کیفی بازی‌های رایانه‌ای می‌توان به میزان تأثیرگذاری این صنعت نسبت به سایر صنایع مانند صنعت فیلم‌های سینمایی پی برد. عوامل کمی چون

مدت زمان صرف شده توسط کاربر و عوامل کیفی چون گرافیک، صدا و تعامل، ابتکار سیر داستان، کنجکاوی، پیچیدگی و تخیل، منطق، حافظه، بازتاب‌ها، مهارت‌های ریاضی، چالش حل مسئله و تجسم ازجمله جنبه‌های فنی، روانی و فردی است که کاربر را جذب بازی‌های رایانه‌ای می‌کند. کار مستقل، مداومت در بازی، لذت بردن از بازی، مشارکت فعال، تعامل مشارکتی، ساختار گروهی، یادگیری، رقابت یا همکاری گروهی و فرصت‌های برابر در بازی ازجمله عواملی است که در فرد برای ادامه بازی ایجاد انگیزه می‌کند.

طبق آمار روزانه در بازی رایانه‌ای به بازار می‌آید و تخمین زده می‌شود که چرخش مالی این بازی فقط در آمریکا تا پایان این دهه، به بیش از یک میلیارد دلار در سال برسد.

بازی‌های رایانه‌ای برخلاف فیلم‌های سینمایی به مخاطب این امکان را می‌دهد که بجای تماشاچی بودن خود به افعالی تبدیل گردد، رانندگی کند، با اسلحه شلیک کند و تعقیب و گریز انجام دهد.

آمارها نشان می‌دهد که روند تولید بازی‌های رایانه‌ای به ۳-۴ هزار نسخه در سال می‌رسد و با شتاب زیاد در جامعه جهانی در حال گسترش است؛ که تولید این بازی‌ها در دنیا تنها در انحصار چند شرکت آمریکایی و ژاپنی است.

بیش از ۳۰ میلیون نفر در سراسر جهان، بخشی از اوقات فراغت خود را با بازی‌های رایانه‌ای پر می‌کنند که بالغ بر ۱۰٪ آن‌ها بین ۴ تا ۷ ساعت از رندگی روزمره‌شان را به این کار اختصاص داده‌اند؛ این آمار علاوه بر آنکه گستردگی بازی‌های رایانه‌ای را نشان می‌دهد، از وابستگی روانی به این بازی‌ها حکایت دارد.

نتایج تحقیقی نشان می‌دهد که ۵۶٪ جوانان ایرانی علاقه بسیار زیادی به بازی‌های رایانه‌ای و استفاده از اینترنت در اوقات فراغت دارند؛ به گونه‌ای که از میان ۶۴/۲٪

جوانانی که در زمان اوقات فراغت خود مشغول بازی می‌شوند، ۳۸/۷٪ بازی‌های رایانه‌ای را انتخاب می‌کنند.

www.ketab.ir