

نفوذ فرهنگی از طریق بازی‌های رایانه‌ای

مؤلف:

پرویز بزمی

ارتش جمهوری اسلامی ایران

مرکز آموزشی و پژوهشی شهید سپهبد صابر حسینی

تهران - پاییز ۱۳۹۵



سرشناسه	: برمک، بهبود، ۱۳۴۱ -
عنوان و نام پدیدآور	: نفوذ فرهنگی از طریق بازی های رایانه ای / مولف بهبود برمک
مشخصات نشر	: تهران: مرکز آموزشی و پژوهشی شهید سپهبد صیاد شیرازی، ۱۳۹۵.
مشخصات ظاهری	: ۵۲ ص: مصور.
شابک	: ۹۷۸-۹۶۰-۶۸۶۹-۸۸-۹ ریا ۱۱۰۰۰۰
وضعیت فهرست نویسی	: فیبا
موضوع	: بازی های کامپیوتری -- جنبه های روانشناسی -- ایران -- جنبه های اجتماعی -- فرهنگ زدایی
	-- جنگ نرم
موضوع	: Computer games- Psychological aspects- Social aspects- Iran- Acculturation- Software
شناسه افزوده	: مرکز آموزش و پژوهشی شهید سپهبد صیاد شیرازی
رده بندی کنگره	: ۹۵۰/۵۱۴۶۹ GV
رده بندی دیویی	: ۷۹۴/۸
شماره کتابشناسی ملی	: ۴۵۰۱۴۰۷



نام کتاب: نفوذ فرهنگی از طریق بازی های رایانه ای

مؤلف: بهبود برمک

ویراستار: امیررضا برمک

تایپ و صفحه آرا: وحید نصیری

نوبت چاپ: اول - پاییز ۱۳۹۵

طراح جلد: پوریا زارع

شمارگان: ۱۰۰۰ نسخه

قیمت: ۱۱۰،۰۰۰ ریال

ناشر: انتشارات مرکز آموزشی و پژوهشی شهید سپهبد صیاد شیرازی

نشانی: تهران- لویزان - بزرگراه ارتش - رویروی سازمان جنگل ها و مراتع - مرکز آموزشی و پژوهشی شهید سپهبد

صیاد شیرازی. صندوق پستی: ۳۶۹۴ - ۱۶۷۶۵ - تلفن مرکز عرضه محصولات فرهنگی: ۲۲۴۵۰۷۲۸

/حق چاپ برای مرکز آموزشی و پژوهشی شهید سپهبد صیاد شیرازی محفوظ می باشد./

فهرست مطالب

عنوان	صفحه
دیباچه.....	۶
مقدمه.....	۸
هدف های تهدید نرم.....	۹
اوصاف و ویژگی های تهدید نرم و روش های اعمال آن.....	۹
فرهنگ.....	۱۰
نفوذ.....	۱۷
انواع راه های نفوذ در ج.ا.ا.....	۲۲
تاریخچه و ریشه های رشد بازی های رایانه ای.....	۲۲
اثرات مثبت و منفی بازی های رایانه ای.....	۲۳
تأثیرات بازی های رایانه ای بر مغز انسان.....	۲۴
تهدیدات امنیتی.....	۲۵
تحقیقات موسسه MSRC.....	۲۶
آینده صنعت بازی های رایانه ای.....	۲۷
بازی های رایانه ای در ایران.....	۲۸
اتاق فکر موضوعات بازی ها.....	۲۹
کارکردهای بازی ها.....	۳۱
بازی های رایانه ای و فرهنگ.....	۳۲
دنیای جذاب غیر واقعی.....	۳۳
تجربه ای مجازی از دنیای حقیقی.....	۳۴
سیگنال های وحشت و خشونت بازی روی ذهن جوانان.....	۳۶
عادی سازی خشونت و آدم کشی، ارمغان نحس بازی ها.....	۳۶
جامعه آمریکا گروهان بازی های رایانه ای.....	۳۸
بازی ها جوانان را هدایت می کنند.....	۳۸
بازی های رایانه آدم کش.....	۳۹
نگاهی به آمارهای مربوط به بازی های رایانه ای.....	۳۹

- ۴۰.....خشونت با کودکان چه می‌کند؟
- ۴۱.....و این روند منجر به چه می‌شود؟
- ۴۲.....تغییر سبک زندگی هدف بازی های رایانه ای امریکا.....
- ۴۳.....ویژگی های بارز این دست بازی ها.....
- ۴۳.....شبیه سازها.....
- ۴۴.....فیلم در زندگی ها.....
- ۴۶.....چه باید کرد؟.....
- ۴۹.....کتابنامه.....

www.ketab.ir

دیباچه

امروزه اندیشه ناب انقلاب اسلامی و موجودیت نظام اسلامی از سوی دشمنان متعدد نشانه گرفته شده است. هرچند تمامی این دشمنان در هدف و نیت مشترک هستند لیکن در ظاهر از ابزارها و مجراهای متفاوتی برای رسیدن به مقاصد خود استفاده می‌کنند. این جبهه‌های معارض با انقلاب اسلامی هدفی جز برانداختن این سرو بلند ندارند و برای رسیدن به این هدف، انواع هجمه‌های فکری و عملی را رقم می‌زنند. از جمله این ابزارها می‌توان به بازی‌های رایانه‌ای اشاره کرد که در سطح گسترده‌ای و در ابعاد مختلفی ترویج پیدا کرده است. جامعه‌شناسان بر این امر تاکید دارند که کودک از طریق بازی، نقش‌های اجتماعی را می‌آموزد، با فرهنگ جامعه خویش آشنا می‌شود، ارزش‌های آنها را درونی می‌کند. نه‌آنها خمیره‌ی شخصیت او در این فرآیند تکوینی شکل می‌گیرد. پدیده بازی از جنبه علل، عوامل و شرایط، طی زمان‌های مختلف به لحاظ ساختمان، محتوا و کارکرد، شامل دایره‌ای گوناگونی به خود گرفته است. بر این اساس از نیمه دوم قرن بیستم و همراه و همگام با تحولات و پیشرفت‌های صنایع الکترونیکی، بازی‌ها و اسباب بازی‌های جدید و متفاوت پدید آمدند. پایه عرصه وجود گذاشته که اصطلاحاً بازی‌های رایانه‌ای نامیده می‌شود. این بازی‌ها با اثرات مثبت و فرصت‌های خویش و هم چنین بازتاب‌های منفی و آسیب‌های روحی و روانی و جسمانی، راهبرد و هدف کلی-تری چون نشر فرهنگ استعمار، رویکرد اسلام‌ستیزانه و آخرالزمانی، نشر فرهنگ یهود و ... را در برنامه‌های خود دارند تا ضمن ایجاد سرگرمی و تفریح برای جوامع و تهی‌سازی معنوی و اخلاقی، ایجاد فرقه‌گری و فرقه‌گرایی، سبک زندگی و فرهنگ اجتماعی و زندگی کودکان را از سن پایین به سمت و سوی تجملات و فرهنگ استعمار و دگرگونی در هویت فرهنگی و الگوهای رفتاری در جهت جا انداختن سبک زندگی غربی سوق دهد.

جا دارد به صورت مستمر، موشکافانه، متخصصانه و به صورت ترکیبی از جامعه‌شناسان، روانشناسان، رفتارشناسان، کارشناسان مذهبی و فناوری اطلاعات، تهیه کنندگان و بنگاه-های تخصصی، بازی‌های رایانه‌ای رایج در همه سطوح را مورد تجزیه و تحلیل تخصصی قرارداد و اهداف شوم مستتر در آنها را استخراج و از طریق رسانه‌های اجتماعی و

مجازی و حتی کلاس‌های درس از مهد کودک تا دانشگاه به گوش همگان رساند و به موازات آن و بمنظور مرتفع نمودن نیازهای روز کودکان، نوجوانان و جوانان در این زمینه و پرهیز از جا ماندن از جامعه جهانی از لحاظ کمیت و کیفیت نه تنها بلکه پیشی گرفتن از آنها، با ترغیب و تشویق متخصصان داخلی به منظور ساخت بازی و سرگرمی‌های رایانه‌ای متناسب با فرهنگ و آداب بومی و پشتیبانی همه جانبه از آنها با جدیت دنبال شود.

انتشارات مرکز آموزشی و پژوهشی شهید صیاد شیرازی

www.ketab.ir

مقدمه

«در زمینه های فرهنگی، دنبال کارهای تشریفاتی و ویرینی نباشید نمایش دادن کار فرهنگی، نه اینکه فایده ای ندارد، ضرر هم دارد، در زمینه فرهنگ باید دنبال کار محتوایی و اصیل و واقعی رفت، که امروز نیاز عمده کشور هم این است» (۱۳۸۹/۷/۸)

در قرن ارتباطات که به لطف سرعت فزاینده، شگرف و باورنکردنی تغییر در ابزار ارتباطی نوین، زمان و مسافت مفهوم و معنای خود را از دست داده و جامعه‌ای پیچیده و در عین حال توأم با غافلگیری را بر جهان دیکته نموده است روابط اجتماعی و ارتباط بین افراد در جوامع بیش از پیش تحت تاثیر پیشرفت تکنولوژی واقع گردیده است و با درنوردن عرصه‌های مختلف سیاسی، اقتصادی، اجتماعی و فرهنگی، چالش‌ها و مشکلات بسیاری را فزونی ساکنین کره خاکی قرار داده است که انفعال جوامع امروزی و در نهایت از خود بیگانه‌ی آنها در تعاقب داشته است.

ضرب نفوذ پیشرفت تکنواری در زندگی مردم امروزه ابعاد گسترده ای به خود گرفته و در کنار مزایای فراوان، سرقال انکار آن، ابعاد و زوایای منفی پنهانی را با خود همراه دارد. از جمله تاثیرات شتاب در تغییر تکنولوژی می توان به بازی های رایانه ای اشاره نمود که ارتباطات افراد جامعه، روحیات، ذهنیات، سبک زندگی، اخلاقیات و ... آنها را بدون رعایت شرط سنی بصورت جدی و به شدت تهدید می کند که در صورت عدم آشنایی با زوایای بی روح آن، افکار اکثر کاربران این فناوری در ورطه نابودی قرار خواهد گرفت و با تغییر علایق، افکار و سلاطین، ترویج خشونت، روح فک و افکار غلط و نادرست با جدایی انسان از محافل اجتماعی واقعی و پیش به سمت تنهایی رفتن فرد، تبلیغات ضد دینی و ... مواجه خواهیم شد.