

آموزش مدون شهروندی

یاسم تورا فراموش

کتابخانه ملی افغانستان
کابل

کازم مؤذن

انتشارات بوی شهر بهشت

۱۳۹۲

سرشناسه: مؤذن، کاظم، ۱۳۶۷ -

عنوان و نام پدیدآور: یادم تو را فراموش: آداب مواجهه با بازیهای رایانه‌ای در خانواده / گردآوری و تألیف کاظم مؤذن صاحب امتیاز سازمان فرهنگی و تفریحی شهرداری مشهد.

مشخصات نشر: مشهد: سازمان فرهنگی تفریحی شهرداری مشهد، انتشارات بوی شهر بهشت، ۱۳۹۱.
مشخصات ظاهری: ۱۳۶ ص: ۱۷×۱۲ س.م.

فروست: انتشارات بوی شهر بهشت: ۳۲۴.

قیمت: ۴۵۰۰۰ ریال ۰۰۱-۰۱۱-۷۰۰-۶۰۰-۹۷۸

وضعیت فهرستنویسی: فیا

موضوع: بازیهای کامپیوتری

موضوع: بازیهای کامپیوتری - جنبه‌های اجتماعی

موضوع: بازیهای کامپیوتری - جنبه‌های روانشناسی

موضوع: بازیهای کامپیوتری - ایران - جنبه‌های اجتماعی

شناسه افزوده: سازمان فرهنگی تفریحی شهرداری مشهد

شناسه افزوده: سازمان فرهنگی تفریحی شهرداری مشهد، انتشارات بوی شهر بهشت

رده بندی کنگره: ۷۰۱-۰۱۱-۷۰۰-۶۰۰-۹۷۸ GV۱۲۶

رده بندی دیویی: ۷۹۸/۸

شماره کتابشناسی ملی: ۳۰۹۹۷۶۱

یادم تو را فراموش

آداب مواجهه با بازیهای رایانه‌ای در خانواده

گردآوری و تألیف: کاظم مؤذن

صاحب امتیاز: سازمان فرهنگی تفریحی شهرداری مشهد

ویرایش: فرزانه تولایی

طرح جلد: مهدی عسکری

صفحه‌آرایی: مجتبی غریب‌نواز

قطع: جیبی / تعداد صفحات: ۱۳۶

چاپ اول: ۱۳۹۲

شمارگان: ۳۰۰۰

انتشارات بوی شهر بهشت (وابسته به سازمان فرهنگی تفریحی شهرداری مشهد)

شابک: ۰۰۱-۰۱۱-۷۰۰-۶۰۰-۹۷۸

قیمت: ۴۵۰۰۰

چاپ: چاپ و نشر سلمان فارسی

تمام حقوق محفوظ است

فهرست مطالب

مقدمه:

۷ *بازی‌های رایانه‌ای؛ دوست یا دشمن؟

فصل اول:

۱۰ *آزیر خطر

فصل دوم:

۳۰ *دوستان ناباب کودکان و نوجوانان امروز

فصل سوم:

۴۴ *بازی‌های رایانه‌ای و سلامت جسمی کودکان مان

فصل چهارم:

۵۲ *سلاح‌های تبلیغاتی جذاب

فصل پنجم:

۶۴ *نکته‌های مثبت بازی‌های رایانه‌ای

فصل ششم:

۷۴ *خوب است بدانیم...

فصل هفتم:

۱۱۸ *برترین بازی‌های رایانه‌ای با هویت ایرانی

مقدمه

بازی‌های رایانه‌ای: دوست یا دشمن؟

تغییر در طول تاریخ، امری اجتناب ناپذیر بوده است. تغییرات اگرچه در بخش‌های مختلف زندگی ما رخ می‌دهند، اما بیشترین تأثیر را بر نسل‌های جدید و جوان‌ترها می‌گذارد. آن‌ها روزی که ماشین‌های کشاورزی اسباب تغییر شیوهی کار را فراهم کرد، جوان‌های روستا دیگر حاضر نبودند زحمت طاقت‌فرسای مسطح کردن زمین و برداشت محصول و ... را تحمل کنند. این تکنولوژی، ناخودآگاه نسلی را به وجود آورد که تن‌پرورتر از نسل قبلی بود؛ تا حدی فاصله‌اش را با نسل قبلی حفظ کرده بود؛ به توصیه‌های خیرخواهانه‌ی نسل قبلی گوش نمی‌داد؛ به محدودیت‌های پیشین تن نمی‌داد و خلاصه ارزش‌ها و آرمان‌های جدیدی یافته بود.

نسل‌ها از پی هم آمد و رایانه وارد خانواده‌ها شد. این بار هم نسل جدید زودتر از نسل قبلی با آن آشنایی یافت و رایانه همدم کودکان و البته همبازی آنان شد. به نظر می‌رسد این بار، این تکنولوژی بتواند تغییرات وسیع‌تری را در نسل جدید ایجاد کند؛ چراکه همدم و همبازی آنان شده است.

بنابراین باید دست به کار شد. پدر و مادرها اگر به آینده‌ی فرزندان شان فکر می‌کنند، که قطعاً همین طور است، باید برای رویارویی صحیح با این تکنولوژی جدید اقدام کنند؛ تکنولوژی که تا اتاق خواب بچه‌ها آمده و ساعت‌ها با آن‌ها هم‌نشین شده است. تکنولوژی که از قضا یک رسانه‌ی تأثیرگذار و متأسفانه آسیب‌زا هست.

درست است که تأثیرات ناگوار این رسانه به وضوح در خلق و خوی نسل جدید ظاهر شده است، اما بی‌تردید برخوردهای احساسی نمی‌تواند کارساز باشد. نسلی که با این بازی‌ها درگیر شده باشد را نمی‌توان به یکباره از آن جدا کرد و یک‌شبه همه چیز را به شکل اول برگرداند.

اولین اقدام برای رویارویی با تأثیر مخرب این بازی‌ها کسب آگاهی است؛ یعنی باید درباره‌ی این رسانه - تکنولوژی، سواد کسب کرد، ویژگی‌ها و آسیب‌هایش را شناخت، زبان آن را فهمید و بهترین برخورد را انتخاب کرد. موضوع آگاهی‌بخشی به خانواده‌ها مسأله‌ی بسیار مهمی است که از دغدغه‌های مهم کشورهای پیشرفته‌ی جهان به شمار می‌رود و معمولاً با عنوان «سواد رسانه‌ای» از آن یاد می‌شود. سواد رسانه‌ای مثل یک رژیم غذایی است که هوشمندانه مراقب است که چه موادی مناسب هستند و چه موادی مضر؛ چه چیزی را باید مصرف کرد و چه چیزی را نه و به‌اینکه میزان مصرف هر ماده باید بر چه مبنایی استوار باشد. سواد رسانه‌ای می‌تواند به مخاطبان رسانه‌ها این امکان را بدهد که از حالت مصرفی بودن خارج شوند و به معادله‌ی متقابل و فعالانه‌ای وارد شوند که در نهایت به نفع خود آنان باشد. به عبارت دیگر، سواد رسانه‌ای کمک می‌کند تا از سفره‌ی رسانه‌ها به گونه‌ای هوشمندانه و مفید بهره‌مند شویم.

این مجموعه تلاشی است برای توسعه‌ی سواد رسانه‌ای و آگاهی‌بخشی

به والدین درباره‌ی ویژگی‌های بازی‌های رایانه‌ای و روش تعامل صحیح با آن در همین راستا در بخش اول، به موضوعاتی می‌پردازیم که اهمیت این بازی‌ها را به پدر و مادرها نشان می‌دهد و اطلاعاتی را درباره‌ی ماهیت این بازی‌ها ارائه می‌کند. در بخش دوم، به آن بخش از آسیب‌های بازی‌های رایانه‌ای می‌پردازیم که تأثیر آن در روحیات و رفتار کودکان و نوجوانان آشکار می‌شود. در بخش سوم، به عوارض ناشی از استفاده نادرست بازی‌های رایانه‌ای بر سلامتی جسم و روان کودکان و نوجوانان اشاره می‌کنیم. در بخش چهارم آسیب‌های فرهنگی، سیاسی و عقیدتی بازی‌ها را بیان می‌کنیم. در بخش پنجم به فواید استفاده از بازی‌های رایانه‌ای نگاهی می‌اندازیم. در بخش ششم که مفصل تر و مهم‌تر از تمامی بخش‌های قبلی است، به توصیه‌هایی می‌پردازیم که به منظور کاهش آسیب‌های بازی رایانه‌ای بر کودکان و نوجوانان و احتمالاً بهره‌گیری از فواید و لذت‌هایش، می‌تواند برای والدین کاربرد داشته باشد و در فصل پایانی هم بازی‌های رایانه‌ای مفید با هویت ایرانی را معرفی می‌کنیم.