

بازی های رایانه ای

Semihidden



# نیمهٔ پنهان بازی های رایانه ای

Semihiddan  
SEMIIHIDDEN



# انواع سبک‌های بازی



۱- سبک اکشن Action Games

– بازی‌های پلتفرمی Platform Games

– بازی‌های تیراندازی Shooter Games

– بازی‌های مبارزه‌ای Fighting Games

– بازی‌های بقا Survival Games

– بازی‌های ریتمیک Rhythm Games

۲- سبک ماجراجویی Adventure Games

۳- سبک ماجراجویی – اکشن Action – Adventure

۴- سبک نقش آفرینی Role Playing

۵- سبک شبیه‌سازی Simulation

۶- سبک استراتژی Strategy Games

۷- سبک ورزشی Sports

# فراپند بساز



- تحریک احساس
- انتقال پیام
- فراپیام
- تأثیر بر ضمیر خود آگاه و ناخود آگاه
- رفتار سازی

GAME 2

# حمله به مغزها

تأثیر بر ضمیر خودآگاه و ناخودآگاه

GAME 1

انتقال  
پیام



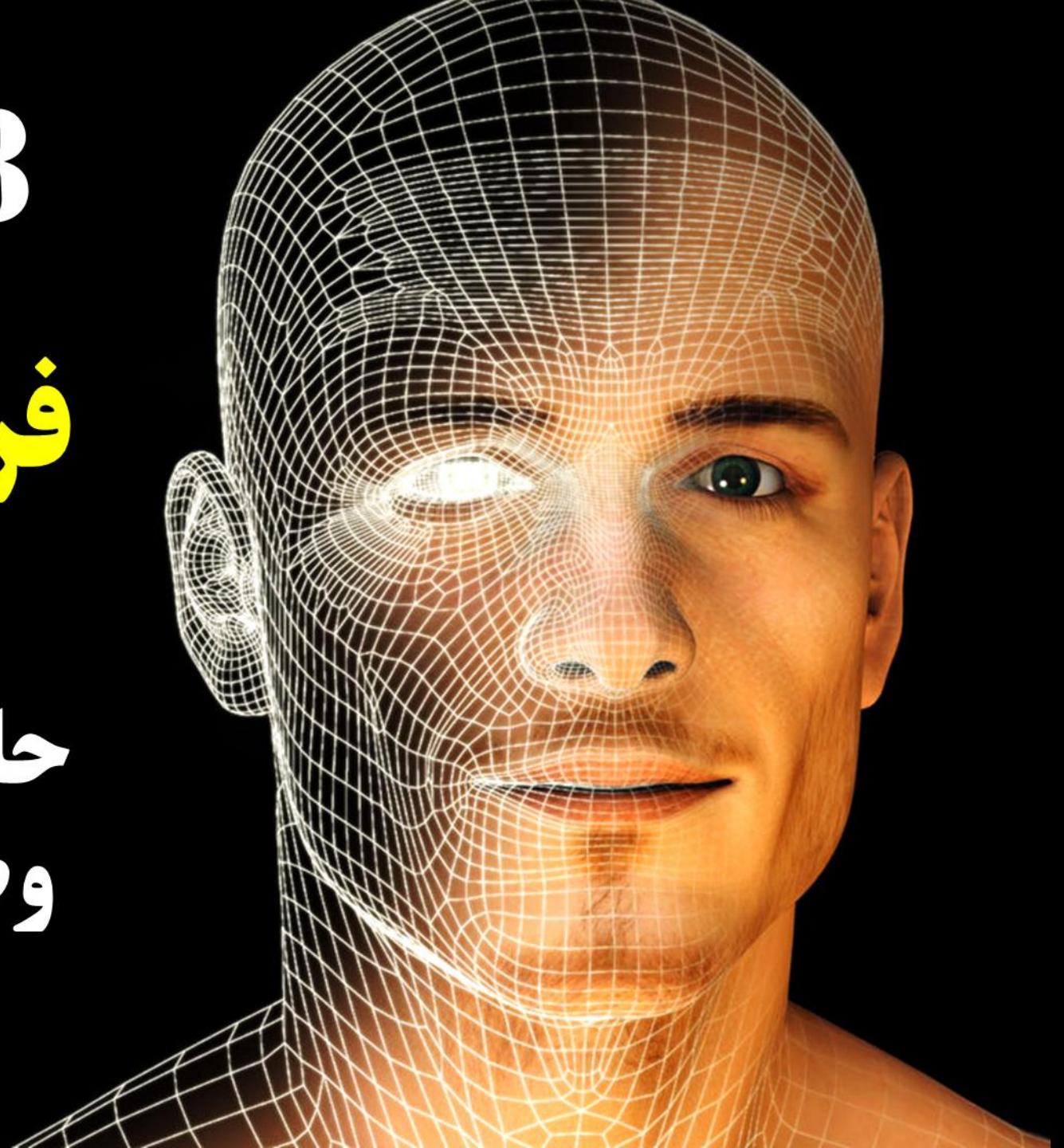
تحریک  
احساس



# GAME 3

## فراپيام

حالت چهره و  
وضعيت بدنی



# GAME 1

اکشن

ماجراجویی

ہیجانی

تخیلی

ترسناک



# ۱. تحریک احساسات

# GAME 1

Call Of Duty

HITMAN

Battlefield

Counter Strike

Assassins Creed

# GAME 2

MORPHEUS

پیام مخفی



محور جذاب



## ۲. انتقال پیام



آثار مثبت  
بازی های  
رایانه ای



# کارکردهای مثبت بازی:

سبب افزایش دقت و تمرکز

موجب تقویت حافظه

سبب تقویت اراده

باعث نشاط روحی و شادابی

سبب رشد و پیشرفت ذهنی

کاهش اضطراب و افسردگی





# کارکردهای مثبت بازی:

موجب شکل گیری هویت و شخصیت

سبب پرورش خلاقیت ها و استعدادها

سبب رهایی از گوشه گیری و انزوا

باعث تخلیه عقده های درونی

سبب بروز شخصیت و شناخت

نقاط قوت و ضعف و...

تقویت مهارت تصمیم گیری به موقع

موجب شناخت فرهنگ های دیگر

# بازی ابزاری برای آموزش

آموزش مسؤولیت پذیری و همکاری

آموزش رایانه و فناوری اطلاعات

آموزش برنامه ریزی و مدیریت منابع محدود

ابزار کمک درسی و بهبود نارسایی ها



# Semihidden

# چرا بازی های رایانه ای لذت دارند ؟

## قدرت بی نهایت



– لذت خیالپردازی بالا  
– لذت قدرت اختیار بالا  
( با گذراندن مراحل بالاتر،  
فرد به قدرت بیشتری دست  
می یابد )

– لذت همزاد پنداری ( کاربر  
خود را جای بازیگر می داند )  
– لذت تصاحب و مالکیت  
( دریافت امتیاز و یا جوایز  
مختلف به صورت آنی )

# لذت بدون محدودیت

– لذت آزادی عمل ( در بازی اقداماتی

می کند که در عالم واقع امکان

پذیر نیست )

– لذت سرگرمی های فردی و گروهی

– لذت تجربه استفاده از تکنولوژی جدید

– لذت داستانی و مرحله ای بودن بازی



# لذت سرگرمی های فردی و گروهی



# پیامهای منفی بازی های رایانه ای





# ۱- ترویج خشونت



۶۲۵۲ بازی

سایت ESRB آمریکا



# مراحل ترویج خشونت در بازی ها:

۱. نمایش خون
۲. آموزش خونریزی به کاربر
۳. تکرار و عادی سازی خونریزی
۴. اصرار بر خونریزی
۵. از بین بردن قبح انسان کشی
۶. رفتار سازی ( افزایش روحیه خشونت و پرخاشگری در میان کاربران )
۷. عدم حساسیت نسبت به کشتار در دنیای واقعی

# ۱- نمایش خون



شما هم می توانید یک قاتل باشید!

۲- آموزش خونریزی به کاربر



# آموزش در ضمن بازی

- آموزش سرقت
- آموزش شکنجه
- آموزش قتل اعضای خانواده
- آموزش قتل همکاران
- آموزش ترور
- آموزش آزار و اذیت دیگران



# ۳- تکرار و عادی سازی خونریزی



# ۴- اصرار بر خونریزی





۵- از بین بردن قُبْح انسان کشی





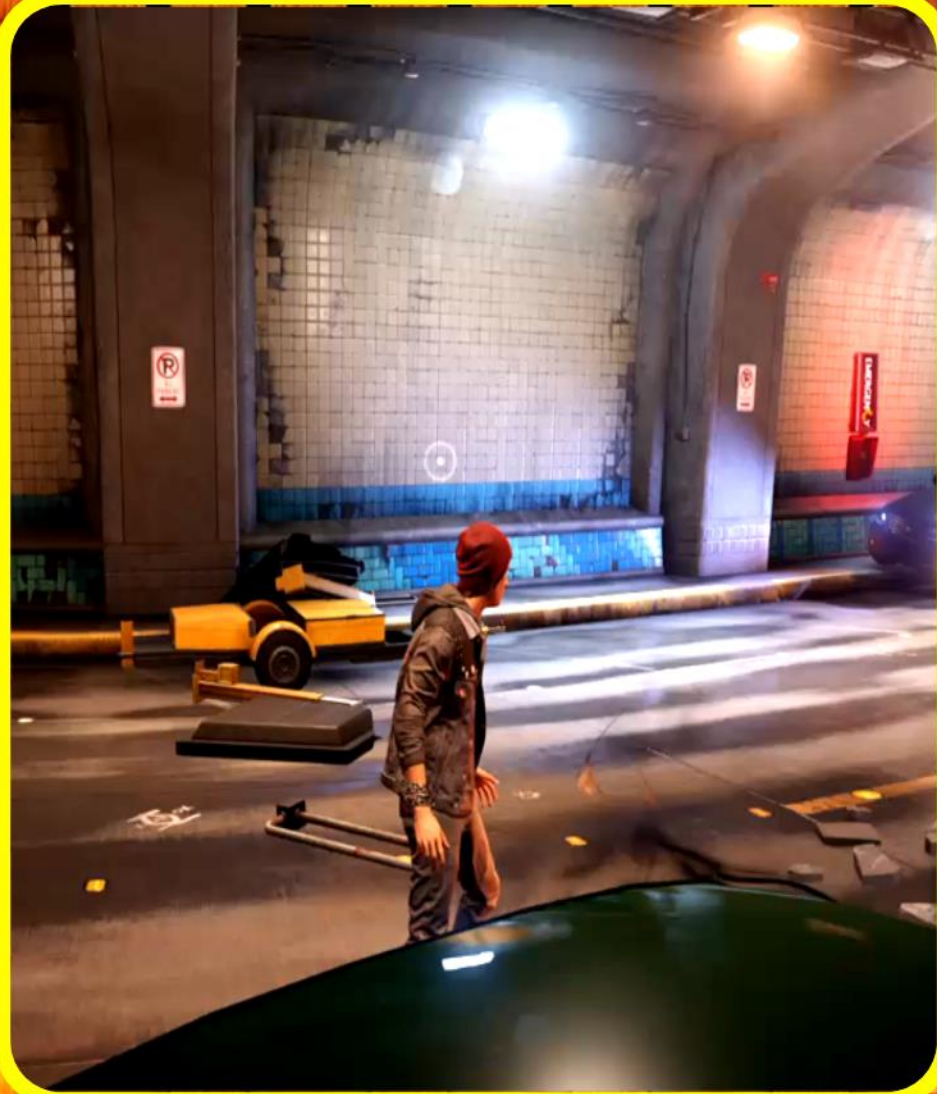
# ۶- رفتارسازی (حادثه کشتار در دبیرستان آمریکا)



# نتیجه تحقیقات کارشناسان : افزایش روحیه خشونت و پرخاشگری در میان کاربران



## ۲- ترویج توهم گرای



# تخیل گرایی

دنیای بازی ، دنیای تخیل  
است و واقعیت ندارد.  
هر چند که **تخیل گرایی**  
لذت دارد، ولی کاربرانی  
که توهم می زنند، از  
**واقعیت های زندگی**  
عقب می مانند.



برخی از بازی ها سبب ایجاد توهم  
آزادی در کاربران می شوند .  
به این معنا که فرد نمی تواند  
بین دنیای واقعی و دنیای بازی های  
رایانه ای تفاوت قائل شود و لذا  
در صدد بر می آید اتفاقات رخ داده  
در بازیها را به دنیای واقعی تعمیم  
دهد که همین مسئله می تواند  
مشکلات فراوانی را بوجود آورد .



# ۳- تخریب باورهای دینی



**Semihidden**

## آموزش پنهان در لایه سرگرمی

بازی‌های امروزی از شکل سرگرمی خود خارج شده است و در لابلای خود، پیام‌هایی را به مخاطبان عرضه می‌کند. برخی از این پیام‌ها صریح و مستقیم است اما برخی دیگر پیام را به صورت نهان به مخاطب عرضه می‌کند. در حال حاضر بازی‌های رایانه‌ای به یک رسانه قدرتمند تبدیل شده و به عنوان ابزاری تاثیرگذار در مسیر تغییر رفتار کاربران عمل می‌کنند.



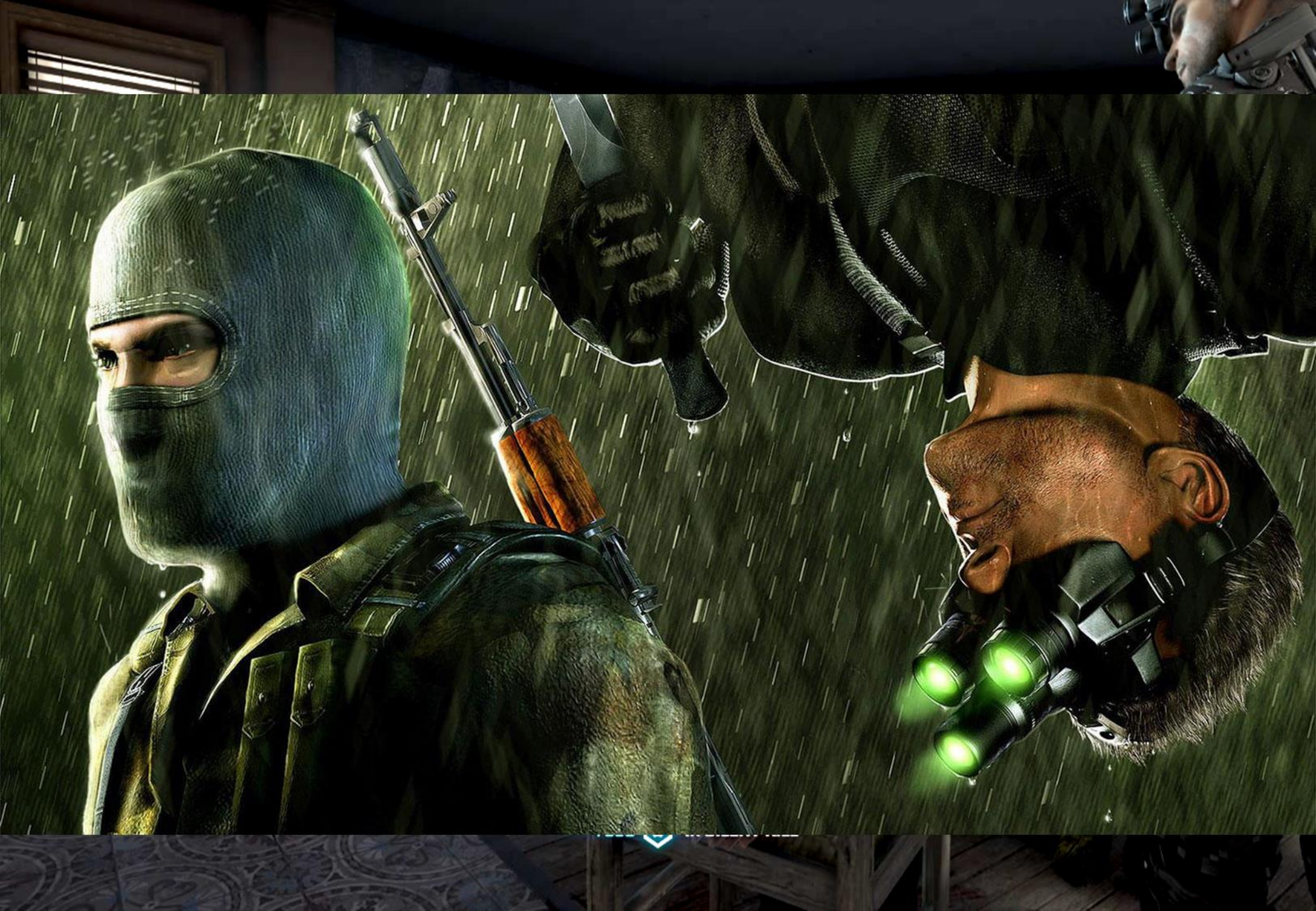
بازی ، ابزاری برای آماده سازی اذهان عمومی و نسل کشی مسلمانان !

**islamo**

**phobia**

چند درصد از بازی ها در خاورمیانه است ؟





# روش قداست زدایی



کلمه الله

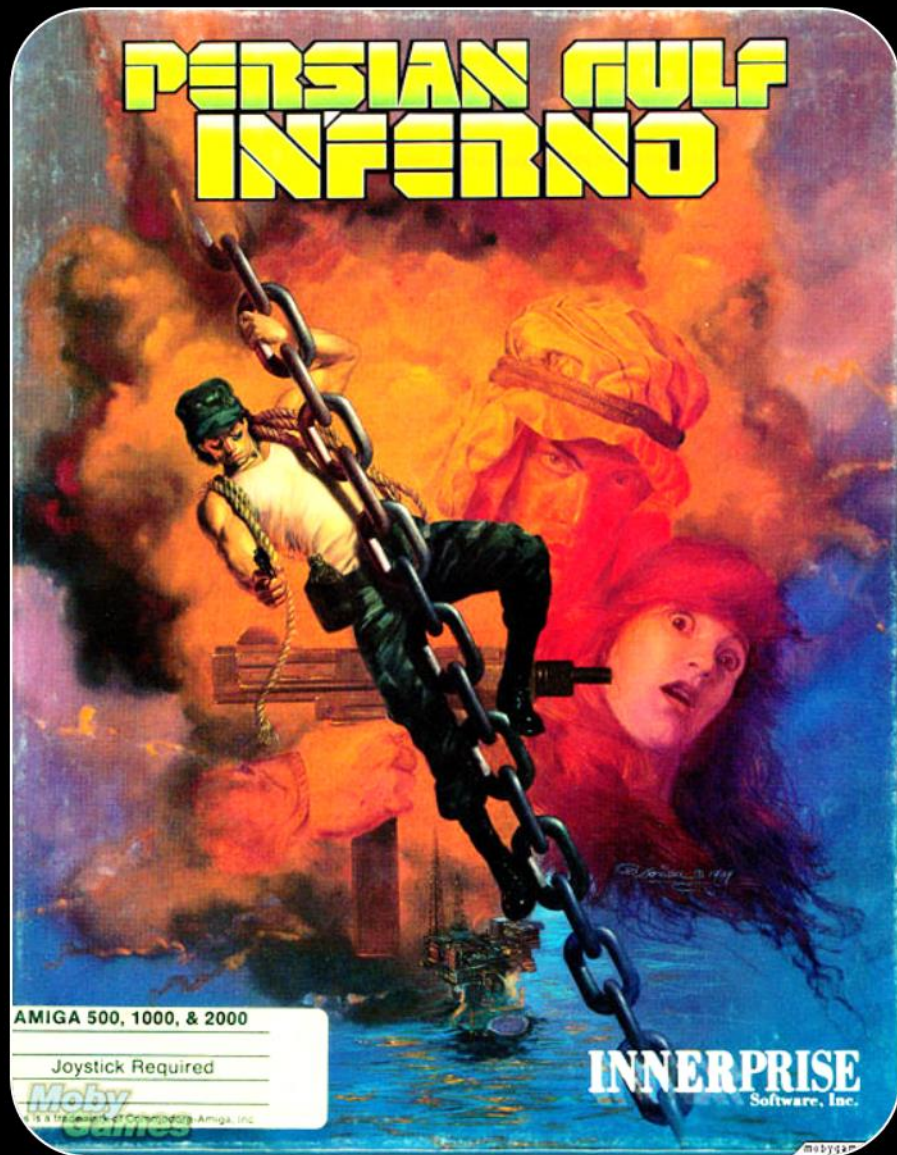
الله → mp



بازی شاهزاده ایرانی  
Prince of persia

روش تخریب  
نمادین سازی

شمشیر سوار کار  
انتقام گیرنده



بازی جهنم خلیج فارس  
مشهور به بازی یا مهدی (عج)

روش تخریب  
(شرطی سازی)

امام زمان و  
القاء خشونت



# بازی آیین قاتلین Assassin's Creed

روش تخریب  
( توهم منجی گری )

آخر الزمانی جعلی  
توهم وجود بهشت

# آیین قاتلین



# ۴. روش قهرمان سازی در بازی الگو سازی در زندگی



رسانه ها افکار ما را می سازند  
و افکار ما، لباس و فورا ک و ...

من می خوام مثل مرد عنکبوتی باشم!



در بازی احساس خیالپردازی  
در کاربر تقویت می شود و تا  
حدودی اوج می گیرد تا کاربر  
خود را بخشی از داستان و  
محیط بازی تصور و بتواند  
با شخصیت های دیگر بازی  
ارتباط عاطفی و احساسی  
برقرار کند .

**همزاد پنداری** سبب می شود  
کاربر خود را جای بازیگر  
بداند ، و او را به عنوان  
الگو انتخاب نماید .



# انتقال فرهنگ توسط قهرمان بازی

در بازی ها ، فرهنگ  
قهرمان بازی به کاربران  
منتقل می شود و  
کاربران از رفتارهای او  
الگوپذیری دارند .



# ۵. آموزش لذت گرایی در ضمن بازی



# ۶. ترویج مواد مخدر

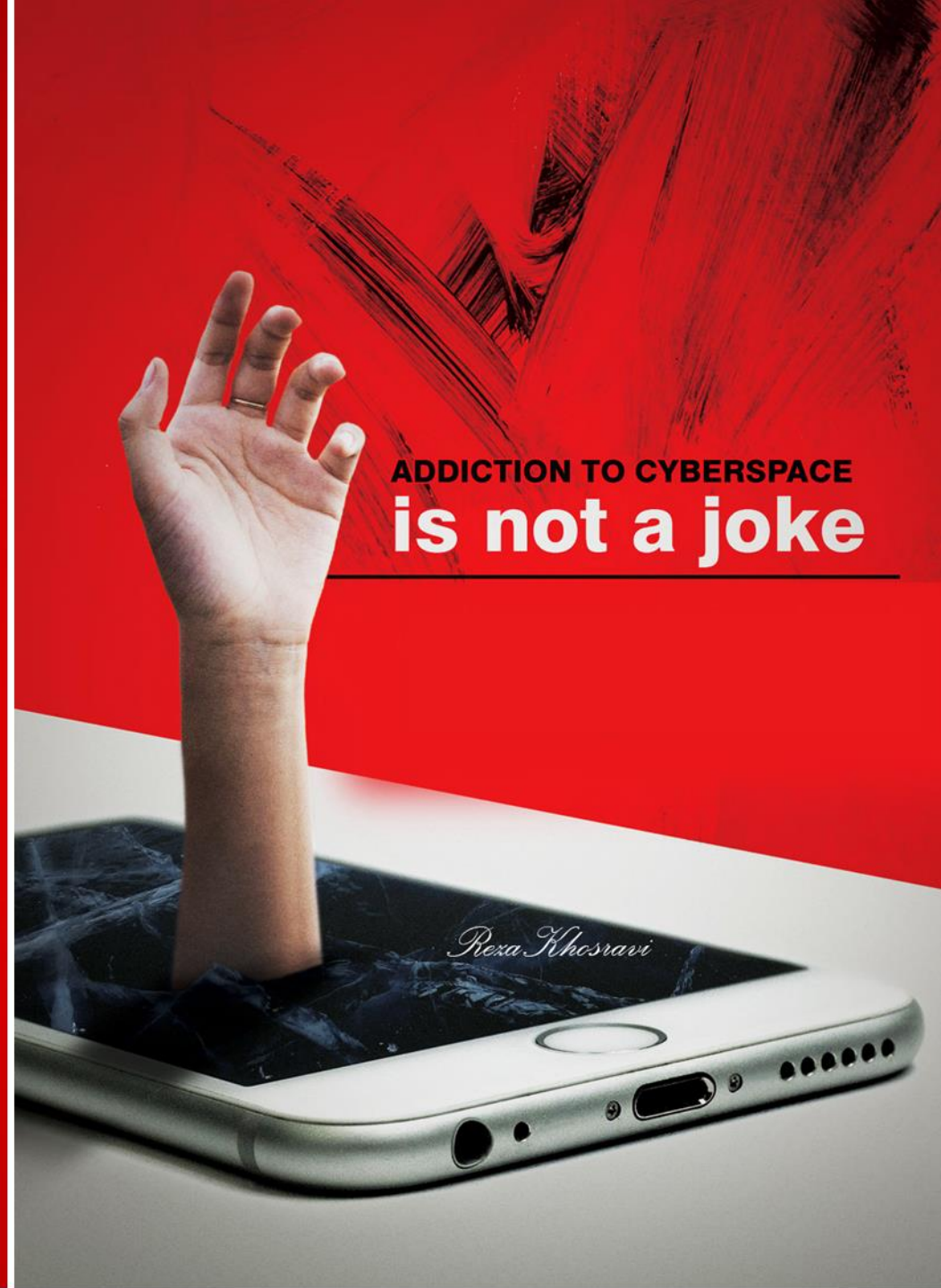


قدرت بیشتر = لذت بیشتر



تقویت قدرت در بازی  
با مواد مخدر

یوسف را به  
بهبانہ بازی  
بردند، اما او  
را به چاه  
انداختند!



ADDICTION TO CYBERSPACE  
**is not a joke**

*Reza Khosravi*

# ۷. آموزش قماربازی



قمارباز همیشه بازنده است ، چون اگر برود حریص تر می شود که باز هم قمار کند و به یقین او همیشه برنده نخواهد بود و در دفعات بعدی خواهد باخت .

سبب تهیج  
و تحریک  
اعصاب

## قمارباز همیشه بازنده است .

«إِنَّمَا الْخَمْرُ وَالْمَيْسِرُ ... رِجْسٌ مِّنْ عَمَلِ الشَّيْطَانِ فَاجْتَنِبُوهُ»

مأئده / ۹۰

سکته قلبی و  
مغزی

بیماری های  
عصبی و روانی

ضررهای مالی

عطش روحی  
حرص و طمع



یادمان نرود:

پشت هر بازی  
یه نیمه پنهان وجود داره!



# آسیب های بازی های رایانه ای





# آسیب های بازی های رایانه ای :

## الف) آسیب های روانی

- ۱- هیجانات کاذب ( افزایش هیجان پذیری به شکلی نامناسب )
- ۲- کم توجهی ( کاربر به طور دائم در عالم خیال سر می برند . )
- ۳- تقویت حس پرخاشگری
- ۴- تیک های عصبی، جویدن گوشه لب و ناخن، قفل شدن دندان ها، اخم و چین و چروک صورت و ...
- ۵- بدخلقی و بهانه گیری ۶- بی نظمی و خود محوری ( هر زمان که اراده کند، مشغول بازی می شود ) ۷- افت تحصیلی ۸. اتلاف وقت

سعی کنید با استفاده  
از فضای مجازی  
زندگی خود را  
**زیباتر کنید** ، نه  
اینکه تمام زندگی  
خود را **فدای** آن نمایید .  
گاهی تکنولوژی  
**آسایش** می آورد اما  
**آرامش** را می برد .

۹- اعتیاد آور بودن و از شرایط  
عادی زندگی دور شدن



# آسیب های بازی های رایانه ای :

## (ج) آسیب های اجتماعی

- ۱- کاهش روابط خانوادگی ۲- زمینه ساز از خود بیگانگی ( الگوپذیری از فرهنگ بیگانگان ۳- رواج خشونت ۴- انزوای طلبی



## (ب) آسیب های جسمی

- ۱- کندی رشد جسمانی ( کم تحرکی )
- ۲- ضعف توان بینایی و خستگی چشم
- ۳- آسیب های مفصلی ( درد گردن )
- ۴- آسیب های گوارشی ( کم تحرکی )

**تربیت اشتباه فرزند  
چشمان کودک را گرفت**

فاجعه بزرگ در خبر ۲۰۳۰

فاجعه بزرگ در خبر ۲۰۳۰

چقدر از عمر مان را صرف بازی کردیم؟



با بازی کردن چه چیزی به دست می آوریم؟  
با بازی کردن چه چیزی را از دست می دهیم؟

راهکارهای مقابله  
با آسیب‌های  
بازی‌های رایانه‌ای

# راهکارهای مقابله با آسیب های بازی های رایانه ای

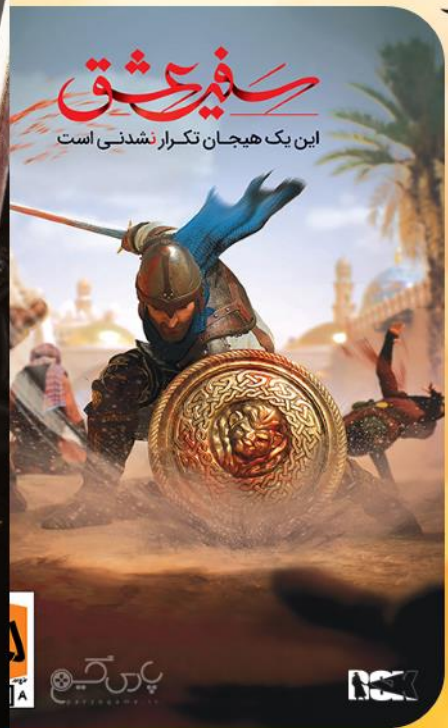
- جایگزین صحیح برای بازی های پرخطر
- بازی با آگاهی ( از موضوعات و محتوا بازی اطلاعات کسب کنید . )
- انتخاب بازی با مشورت والدین یا کارشناس
- بازی های گروهی آسیب کمتری دارد .
- بازی های طبیعی جایگزین خوبی برای بازی های رایانه ای هستند .
- برای تخلیه هیجانات بازی رایانه ای ، حتما ورزش کنید .
- از سرگرمی های دیگر هم استفاده کنید .
- مدیریت زمان ( زمان استفاده از بازی را مدیریت نمایید . )



# بازی بر اساس رده بندی سنی بازی های رایانه ای ESRA



بنیاد ملی بازی های رایانه ای: ایران ۳۲ میلیون گیمر دارد.



چقدر با بازی های ایرانی آشنایی داریم ؟  
ادامه دارد.....



## منابع:

- بررسی تاثیر جنسیت بر دریافت مخاطبان  
بازی های رایانه ای
- شبکه عنکبوتی ، محمد کهوند

- تسلیم فرهنگ به تکنولوژی نیل پستمین
- بررسی پیامدهای بازیهای ویدئویی ، رایانه ای
- بازی های رایانه ای در تعلیم و تربیت
- مطالعات فرهنگی و بازی های ویدیویی و رایانه ای
- خشونت در بازی های رایانه ای و تاثیر آن  
بر ابراز خشونت در جهان واقعی
- بازنمایی قهرمان و ضدقهرمان در بازی های رایانه ای
- بررسی سواد بازی های ویدیویی - رایانه ای
- بازی رایانه ای ابزار آموزش

مجتبی یزدانپرست

پیامرسان ایتا : M-eshragh