

بازی‌های رایانه‌ای و پدافند غیرعامل

محمدرضا تمنایی فر^۱، صدیقه چشم‌براهی^۲

چکیده

پدافند غیرعامل مجموعه اقدامات غیرمسلحانه‌ای است که موجب افزایش بازدارندگی، کاهش آسیب‌پذیری، تداوم فعالیت‌های ضروری، ارتقای پایداری ملی و تسهیل مدیریت بحران در مقابل تهدیدات و اقدامات نظامی می‌شود؛ بنابراین پدافند غیرعامل به‌عنوان یکی از مؤثرترین و پایدارترین روش‌های دفاع در برابر تهدیدها به شمار می‌رود و از سوی دیگر، ضریب تأثیرگذاری و نفوذ رسانه‌های نوظهور همچون بازی‌های رایانه‌ای با قابلیت‌ها و ویژگی‌های خاص خود، از رسانه‌هایی چون سینما و تلویزیون به خصوص در قشر کودک و نوجوان فراتر رفته است؛ به نحوی که فرد هنگام بازی، همانند زمانی که مشغول تماشای فیلم است با یک روایت مواجه می‌شود؛ با این تفاوت که در سینما و تلویزیون این روایت بسته است، در حالی که در بازی‌های رایانه‌ای این روایت‌ها عمدتاً باز هستند و همین مسئله به فرد احساس آزادی می‌دهد و این موجب اثرگذاری بیشتر آن شده است. سؤال اصلی آن است که اهمیت بازی‌های رایانه‌ای در پدافند غیرعامل چیست؟ مقاله حاضر از نوع توصیفی-اسنادی است و از منابع علمی، کتاب‌ها و مقالات در باب موضوع، بهره‌گیری شده است. یافته‌های مطالعات نشان می‌دهد بازی‌های رایانه‌ای تأثیرات گسترده‌ای در کودکان و نوجوانان دارد به همین دلیل امروزه در زمینه دفاع غیرعامل مورد توجه واقع شده است؛ بنابراین براین باوریم که با عنایت به ظرفیت‌های موجود این توان وجود دارد که در جهت اشاعه ارزش‌ها و آرمان‌های جامعه مدرن برنامه‌ریزی کرد.

کلیدواژه‌ها: جنگ نرم، بازی‌های رایانه‌ای، پدافند غیرعامل

^۱. استادیار روانشناسی، دانشگاه کاشان

^۲. دانشجوی کارشناسی ارشد روانشناسی تربیتی، دانشگاه کاشان

مقدمه

تغییر ابزار و شیوه های اعمال قدرت تأثیرات شگرفی بر ماهیت امنیت و هم چنین جنگ آینده بر جای گذاشته است و بر خلاف گذشته، مؤلفه های نرم افزاری قدرت بیشتر مطرح نظر است. روندها حاکی از این است که از یک سو شکل جدیدی از قدرت ظهور کرده است و با تغییر ماهیت جنگ افزارها، زمینه برای تحول در قدرت ایجاد شده و از سوی دیگر متناسب با نوع قدرت، اشکال جدیدی از امنیت ظهور می یابد. در دوران کنونی، با توجه به اینکه توسل به زور و جنگ سخت افزاری خالص عمده‌تاً توجهی نداشته و مطرود تلقی می شود، جوامع به موازات فعال سازی قدرت سخت افزاری خود کوشش می کنند تا جلوه هایی از جدال فرهنگی را سازماندهی نمایند. در این مسیر آنان برای جدال و مقابله با کشورها و جوامع گوناگون از طریق جهانی سازی^۱ هدایت شده و شکل بندی های غیرمستقیم و با ماهیتی غیر از ابزارهای نظامی و قواعد کلاسیک، دست به ایجاد شبکه های اطلاعاتی، رسانه های متنوع، بازی های کامپیوتری و به طور کلی هنجارسازی فرهنگی زده اند.

جنگ نرم علیه کشورها و جوامع گوناگون یک واقعیت است نه آن گونه که برخی ناشی از "توهم توپنه" می پندارند. سؤال اصلی آن است که بازی های رایانه ای به عنوان یکی از ابزارهای جنگ نرم با توجه به تأثیرات گسترده ای که دارد، چه نقشی در نگرش و باورهای افراد به ویژه نوجوانان و جوانان داشته است؟

رسانه های نوظهور از جمله بازی های رایانه ای با توانمندی‌ها و ویژگی های خاص خود، به عنوان ابزاری نوین برای عملیات روانی^۲ و قدرت نرم^۳ تبدیل شده است. در پاسخ به سؤال چگونگی مواجهه با آن بر این پنداریم که با عنایت به ظرفیت های بالقوه ایدئولوژیک و فنی، نه تنها می توان با این پدیده مقابله کرد، بلکه توان آن را داریم که برای ارزشها و آرمان های متعالی کشورمان نیز گام های مؤثری در سراسر دنیا برداریم. بنابراین با توجه به نقش ارزشها و فرهنگ در پدافند غیرعامل، لازم است مدیریتی در بازی های رایانه ای که به عنوان ابزاری در مجموعه ابزارهای جنگ نرم اند، صورت گیرد.

۲. تعریف پدافند غیرعامل

پدافند به معنی حفظ جان مردم، تضمین امنیت افراد، صیانت از تمامیت ارضی و حاکمیت ملی در همه ی مواقع در برابر هرگونه شرایط، موقعیت و هرگونه تجاوز است (احمرلوئی، ۱۳۸۹: ۱۳). که به دو شاخه تقسیم می شود پدافند عامل که بیشتر در هنگام وقوع بحران (جنگ، سیل، زلزله، شورش های خیابانی و...) استعمال می شود و نیازی تبار این طور تعریف می نماید: «دفاع در مقابل دشمن با به کارگیری سلاح ها،

1 Globalizing
2 psychological operation
3 soft power

تجهیزات جنگی و تکنیک‌های رزمی به منظور از کار انداختن ماشین جنگی دشمن و نابودی آن « (نیازی تبار، ۱۳۸۷: ۱۵). از سویی دیگر پدافند غیرعامل که بیشتر تأکید آن بر روی مدیریت پیش از بحران است عبارت است از هر اقدام غیر مسلحانه ای که موجب کاهش آسیب پذیری نیروی انسانی، ساختمان‌ها، تأسیسات، تجهیزات، اسناد و شریان‌های کشور در مقابل بحران‌هایی با عامل طبیعی (خشکسالی، سیل، زلزله، رانش، لغزش، طوفان و...) و عامل انسانی (جنگ، شورش‌های داخلی، تحریم و...) گردد، پدافند غیرعامل خوانده می‌شود. بیشتر نظریه پردازان داخلی پدافند غیرعامل را با تأکید بر بعد دفاع پیشگیرانه در برابر حملات دشمن (عامل انسانی) تعبیر کرده‌اند (موحدی نیا، ۱۳۸۹: ۱۴۵)

۲-۱- روش‌های بهره‌گیری در جنگ نرم

مجموعه روش‌هایی که دشمن در جنگ نرم از آنها بهره می‌جوید به قرار زیر است:

روش‌هایی که موجب تغییر در بینش افراد می‌شود و در نظام فکری و اعتقادی آنها دگرگونی ایجاد می‌کند. دشمن در این روش با القای شبهات فکری و یا ارائه‌ی نظریات فلسفی، معرفت‌شناختی و هستی‌شناسانه به عنوان مسائل فلسفی نو، درمبانی معرفتی مسلمانان تردید به وجود می‌آورد و آموزه‌های دینی را که عامل بیداری و پویایی است، کهنه، سطحی، واپس‌گرا و نا کارآمد معرفی می‌کند.

روش‌هایی که موجب دگرگونی در گرایش‌های دینی و ملی افراد می‌شود. ترویج عقایدی چون اسلام سکولار، تقویت سلفی‌گری و مذاهب انحرافی دیگر و نیز تضعیف برنامه‌های گرایش‌های دینی و معنوی و روش‌هایی چون ایجاد تفرقه و بی‌هویتی در ملت‌ها، تخریب یا تحریف گذشته‌ی جوامع، توسعه‌ی روحیه‌ی غرب‌گرایی و غرب‌زدگی، تخریب شخصیت‌ها و پست‌جلوه دادن الگوهای بومی ملت‌ها باعث تغییر در گرایش‌های ملی و بومی افراد می‌شود.

روش‌هایی که موجب تغییر در کنش و رفتار افراد جامعه می‌شود که بارزترین نمود آن توسعه و ترویج فساد و بی‌بندوباری، گسترش فحشا و ابتذال، مواد مخدر و... است. دشمنان اسلام و بشریت برای رسیدن به مقصود، همه‌ی ابزارهای تبلیغاتی، برترین تکنولوژی‌ها و جدیدترین روش‌های علمی را به کار گرفته‌اند، از جمله رسانه‌های ارتباطی جهانی همچون شبکه‌های رادیویی، تلویزیونی، ماهواره‌ای، اینترنتی، بازی‌های رایانه‌ای و صدها روزنامه و هزاران پایگاه خبری و تبلیغاتی که هر کدام به نحوی با نفوذ تأثیرگذاری در افکار عمومی، در پی ایجاد گسست در شالوده‌ی مستحکم دینی و ملی مسلمانان هستند. از ابزارهای دیگر جنگ نرم نیروهای انسانی، نویسندگان، هنرمندان، نخبگان، تحصیل‌کردگان خارج از کشور، روشنفکران، تاجران و بازرگانان بین‌المللی و کسانی هستند که می‌توانند اندیشه‌های سیاسی و فرهنگی بیگانگان را ترویج و منتقل سازند و با ترفندهای گوناگون اسباب خودباختگی فرهنگی ملت‌ها، خصوصاً ملت‌های مسلمان را فراهم آورند. ترویج و تقویت فرقه‌های مانند بهائیت، وهابیت، شیطان

پرستی و درویش منحرف از حربه های دیگر دشمنان برای بی ثبات سازی اعتقادات مسلمانان است (کریمی تبار، ۱۳۸۹: ۱۵۲).

در این میان رسانه نوظهور بازی های رایانه ای با توانمندی ها و ویژگی های خاص خود به عنوان ابزاری نوین برای دشمن در این حوزه تبدیل شده اند. سربازان رایانه ای بدون هیچ گونه حساسیت، نظارت و کنترل تا عمق خانه های مان نفوذ می کنند!

بازی های رایانه ای تأثیرات مخرب فرهنگی خود را عمدتاً از طریق نفی هویت بومی استوار ساخته و کاربران را تبدیل به "سربازان فرهنگی" خود در کشورهای جهان کرده است.

۳. بازی های رایانه ای و کارکردهای آن

دراویل دهه ۶۰ میلادی، راسل^۱ از دانشجویان دانشگاه ام آی تی^۲ نخستین بازی رایانه ای را با نام "جنگ فضایی"^۳ نوشت (لورل، ۱۹۹۳؛ ویلسون، ۱۹۹۲). بعد از آن شرکت آتاری^۴ در سال ۱۹۷۳ بازی پونگ^۵ را ساخت؛ که یک بازی ساده متشکل از تعدادی مستطیل سیاه و سفید بود.

مهاجمان فضایی، بازی دیگری که در سال ۱۹۹۷ در شرکت تاتیو نوشته شد (ویلسون، ۱۹۹۲). پس از این بازی های ویدئویی سیر تکاملی خود را طی کردند و در اواسط دهه هشتاد بازی ها بیشتر به سمت داستان های جنگی پیش رفتند؛ ولی در پنج سال اخیر با پیشرفت هایی که در سخت افزارها و نرم افزارهای ساخت و اجرای بازی ایجاد شده، این محصول جایگاه خاص خود را در جهان پیدا کرده است (صالحی، ۱۳۸۱: ۳۵). بازی های رایانه ای به عنوان یک پدیده اجتماعی در کنار سایر رسانه های صوتی و تصویری در دنیای امروز به دلیل رشد چشمگیر فناوری های ارتباطی، طی سال های اخیر باکشش و جاذبه ای حیرت انگیز، عمده ترین مخاطبان خود را از میان کودکان و نوجوانان انتخاب می کند و نه تنها بخش قابل توجهی از اوقات فراغت این قشر را به خود اختصاص داده بلکه به نظر می رسد حتی اوقاتی را که آنان باید به انجام تکالیف درسی یا حضور در جمع خانواده اختصاص دهند نیز پوشش داده است. کودکان و نوجوانان در عصر حاضر به شدت تحت تأثیر این بازی ها قرار گرفته اند و با توجه به اهمیت بازی در زندگی اجتماعی این قشر سنی، بازی های رایانه ای به صورت اجتناب ناپذیری بخش عمده ای از جامعه پذیری کودکان و نوجوانان را به خود اختصاص داده اند. از دیگر سو، محبوبیت بازی های رایانه ای و ویدئویی موجب توجه محققان و پژوهشگران به این عرصه شده است و شکل گیری دو دسته از نظرات عمده پیرامون آن را به دنبال داشته است؛ دسته ای این بازی ها را مختص عصر ارتباطات دانسته و آن را همچون سایر اسباب بازی ها دارای

1 Russell
2 MIT
3 Space war
4 Atari
5 Pung

کارکردهای مثبت و منفی می‌دانند و بخشی از مطالعات محققان، به کشف کارکردهای منفی بازی‌های رایانه‌ای منجر شده است.

گرچه بازی‌های ویدئویی از دهه ۷۰ میلادی ارائه شدند؛ اما در پایان این دهه بود که بازی‌های مذکور یک فعالیت تفریحی به شمار می‌رفتند، کودکان آن را به تفریحات دیگر ترجیح داده و توجه والدین نیز به اثرات نامطلوب این بازی‌ها بر کودکان معطوف شده بود. تحقیقات اولیه بر این اثرات، چندان هم نتایج قاطعی به همراه نداشت.

به قول اس. آی. هایاکاوا^۱ «این موضوع حقیقت ندارد که ما تنها یک زندگی داریم. با استفاده از بازی‌های رایانه‌ای می‌توانیم هر قدر بخواهیم زندگی‌های بیشتری را با روش‌های گوناگون تجربه کنیم» (شاوردی، ۱۳۸۸: ۴۸)

همان‌طور که شاهدیم، بازی‌های رایانه‌ای به موازات سخت‌افزارهای رایانه‌ای تحول پیدا کرده‌اند. مسئله بازی‌ها در آینده می‌تواند این باشد که در آنها حقیقت مجازی به گونه‌ای ارائه شود که قابل تشخیص با جهان واقعی نباشد (شاوردی، ۱۳۸۸: ۹-۴۸).

آمارها نشان می‌دهد که روند تولید بازی‌های رایانه‌ای در جهان به چند میلیون نسخه در سال می‌رسد و با شتاب زیاد در جامعه جهانی در حال گسترش است. نتایج تحقیقاتی نشان می‌دهد که ۵۶ درصد جوانان ایرانی علاقه بسیار زیادی به بازی‌های رایانه‌ای و استفاده از اینترنت در اوقات فراغت دارند، به گونه‌ای که از میان ۲/۶۴ درصد جوانانی که در زمان اوقات فراغت خود مشغول بازی می‌شوند، ۳۸/۷ درصد بازی‌های رایانه‌ای را انتخاب می‌کنند (محمدی، ۱۳۸۹: ۱۸۶)

با این همه در کشورها به دلایلی تاکنون به این محصول فرهنگی توجه جدی نشده و حتی مطالعات جدی در این زمینه انجام نشده است. از جمله دلایل بی‌توجهی به این موضوع عبارت‌اند از:

۱. عمر زیادی از این پدیده نمی‌گذرد.
۲. بازی‌های رایانه‌ای بیشتر مورد توجه کودکان و نوجوانان است.
۳. باتوجه به اینکه تأثیرات آن بلندمدت بوده و هنوز نیاز به تحقیقات جدی در این زمینه احساس نشده است.

ولی به دلایل کمی و کیفی زیادی می‌توان به میزان تأثیرگذاری این بازی‌ها نسبت سایر محصولات حتی فیلم‌های سینمایی پی‌برد. راجر ایبرت^۲ که یکی از منتقدین سینمایی هالیوود است در مصاحبه‌ای با سایت معتبر ای‌جی‌ان^۳ اکیداً به این استودیوهای فیلم‌سازی هالیوود هشدار داده و اظهار داشته است که اگر اوضاع به همین منوال پیش برود تا یکی دو سال دیگر تماشاگری را در سالن‌های سینمایی نمی‌بینیم. همه به

1 S. I. Hayakava
2 Roger Ebert
3 AGN

سراخ بازی های رایانه ای می روند. (محمدی، ۱۳۸۹: ۱۵۸).

بازی های رایانه ای شاخه ای از کار با رایانه است. رایانه ها توانمندترین بخش رشته ی دراز فناوری های نوین به شمار می رود که یکی پس از دیگری در سده ی کنونی ابداع شد و می تواند عملکرد تلویزیون، رادیو و مخابرات را گسترش بخشد (گانتز^۱، ۱۳۸۷: ۲۸). از آغاز دهه ی ۱۹۸۰، رایانه در صنعت، دانش و حتی در محل کار، بی گمان دگرگونی هایی بنیادین پدید آورده است (آبلسون^۲، ۱۹۸۲: ۷۵؛ گینزبرگ^۳، ۱۹۸۲: ۶۶؛ گویلیانو^۴، ۱۹۸۲: ۶۶). این گونه دگرگونی ها به آموزش و پرورش هم تعمیم یافته است (بریسی^۵، ۱۹۸۲: ۱۱) و باعث دگرگونی و بازنگری روش آموزش و پرورش و تعیین خط مشی آینده ی آن شده است.

طرفداران بازی های رایانه ای این گونه بازی ها را منبع یادگیری و نیز سرگرمی به شمار آورده اند. به عقیده ی برخی فعالیت های موجود در بازی های رایانه ای می تواند هماهنگی چشم و دست را افزایش دهد و یا مهارت های ویژه برای تجسم فضایی یا ریاضیات را بیاموزد (دانچین^۶، ۱۹۸۳: ۲۳). کودکانی که این بازی ها را انجام می دهند می توانند راهبردهای تعمیم یافته تری را به منظور « یادگیری برای یادگیری » در موقعیت های داستانی به دست آورند (تورنبرگ^۷، ۱۹۸۱: ۱۲). انجام این گونه بازی ها، ابزاری نیرومند برای رشد و افزایش عزت نفس بازیکنانی است که از نظر اجتماعی دچار اختلال اند و همچنین گونه ای آمادگی برای شناخت دنیای فناوری رایانه به شمار می آید (گابل^۸، ۱۹۸۳: ۶۳).

بر پایه ی شواهدی چند، از مهارت مورد نیاز برای انجام بازی های رایانه ای می توان برای کاربردهای آموزشی این رسانه با تأثیری فراوان استفاده کرد (مالون^۹، ۱۹۸۱: ۳۳۳). این بازی ها به مهارت های بسیاری نیاز داشته است و احتمالاً نمایانگر نخستین گام اساسی کودکان به درون جهان رایانه ها بود.

بر اساس فرضیه ی گرین فیلد (۱۹۸۳، ۱۹۸۴)، بازی های رایانه ای باعث رشد مهارت هایی در مکاشفه استدلالی، حل مسئله از راه یادگیری آزمایش و خطا و نیز توانایی درک، انجام ماهرانه و کنترل رویدادهای دیداری بر صفحه ی نمایش شود. این بازی های می تواند انتقال مهارت ها به دیگر فعالیت هایی را که به همان نوع مهارت های شناختی نیاز دارد، آسان سازد. لافتوس و لافتوس (۱۹۸۳) با تلاش برای توصیف بازی های رایانه ای از دیدگاهی روانشناختی عقیده داشتند این بازی ها به شکل کمک های بالقوه ی آموزشی برای افرادی که از ناتوانی های ادراکی رنج می برند و همچنین برای آموزش ایجاد هماهنگی چشم و دست و برای

1 Gunter
2 Abelson
3 Ginzberg
4 Guiliano
5 Bracey
6 Donchin
7 Thornburg
8 Gabel
9 Malone

رشد انواع ویژه‌ی مهارت‌های حافظه عمل می‌کند. دانشمندی مانند راییت^۱، بانرجی^۲ و سیمونسکی^۳ (۱۹۸۹) این حقیقت را نشان دادند که بازی‌های رایانه‌ای با مهارت‌های شناختی پیچیده‌ای سر و کار دارد. آن‌ها دریافتند که هوشبهر - که با آزمون‌ی میزان شده اندازه‌گیری می‌شود - هم میزان یادگیری و هم عملکرد بازیکن را در یک بازی رایانه‌ای پر حادثه به خوبی پیشگویی می‌کند.

یکی از نکته‌های مهم درباره‌ی بازی‌های رایانه‌ای این است که معمولاً بازیکنان باید از راه آزمایش و خطا از قاعده‌ی بازی سردرآورد و فرضیه‌ها را بیازمایند، نه اینکه قاعده‌ها پیشاپیش به آن‌ها گفته شود. این عمل بازی‌های رایانه‌ای را به یک منبع توانمند یادگیری شناختی و فراگیری مهارت‌ها تبدیل می‌کند. بازیکنان باید تعیین کنند که چه نشانه‌ها و اصطلاح‌های گوناگونی بر صفحه‌ی نمایش وجود دارد، مفهوم هر یک چیست و چگونه عمل می‌کند. در این روش، بازی رایانه‌ای سبک تفکر خاصی را بر می‌انگیزد که از بسیاری جنبه‌ها همانند شیوه استدلال و استنتاجی است که دانشمندان ناگزیرند در نخستین رویارویی خود با موضوع پژوهشی به کار برند (گرین فیلد، ۱۹۹۴: ۲۳-۱۰۵). چنانچه کودکان با این بازی‌ها، فرآیندهای بنیادی تفکر را بیاموزند، بازی‌های رایانه‌ای می‌تواند ابزاری نیرومند در آموزش و یادگیری باشد.

۴. تعریف پدافند غیرعامل و ضرورت آن در حوزه‌ی بازی‌های رایانه‌ای

مجمع تشخیص مصلحت نظام در راستای تدوین سیاست‌های کلی پدافند غیرعامل کشور، پدافند غیرعامل را این‌گونه تعریف کرده است:

«مجموعه اقدامات غیرمسلحانه‌ای که موجب افزایش بازدارندگی، کاهش آسیب‌پذیری، تداوم فعالیت‌های ضروری، ارتقای پایداری ملی و تسهیل مدیریت بحران در مقابل تهدیدات و اقدامات نظامی دشمن می‌شود.»

بنابراین ابزارها در این حوزه به خصوص در فضای رسانه‌ای و سایبری بسیار وسیع و متنوع است. به طوری که بی‌شک امروزه امپریالیسم رسانه‌ای، مهم‌ترین ابزار جنگ نرم در جهان محسوب می‌شود (کریمی تبار، ۱۳۸۹: ۱۵۹).

بازی رایانه‌ای، رسانه‌ای است که بیش از سی سال قدمت دارد؛ اما میانگین سن بازی‌کنندگان حدود بیست سال است. از نظر فنی، می‌توان از این پس در این بازی‌ها به نقل داستان‌هایی پرداخت که بسیار پیچیده‌تر از رویارویی ابدی میان خیر و شر هستند. بر هنرمندان (مستقل) است که برای ارائه اطلاعات و احساسات مختلف، اندیشه‌های خود را تبلیغ کنند، این رسانه باید توسط آنان تحول یابد، همان‌گونه که در گذشته برای ادبیات و سینما چنین کردند. اما برای این امر، روشنفکران باید از قهر کردن بازی‌های رایانه

1 Rabbit
2 Banerji
3 Szymonski

ای دست بردارند و دیگر آن را وسیله مختص کودکان فرض نکنند. عدم واکنش در مقابل انحراف کنونی، پذیرفتن این امر است که سرانجام بازی رایانه ای به سلاح بی صدای تبلیغاتی تبدیل شود و در میلیون‌ها نسخه توزیع شود (برزگر، لعل علیزاده، ۱۳۹۰: ۲۱).

۵. نتیجه گیری

از آنجا که در زمینه ی پدافند غیرعامل، داشتن استراتژی بیش از داشتن قدرت، مؤثر است؛ در نتیجه شایسته است استراتژی مقابله ای با تهدیدات آن در دو حوزه داخلی و بین المللی تدوین و نقش هر یک از نهادهای دولتی در آن مشخص و تدوین شود و نسبت به هماهنگی کامل نهادهای سیاسی، اقتصادی، فرهنگی و امنیتی و نظامی کشور برای بهره مندی از ظرفیت های موجود اقدامات لازم در دستور کار قرار گیرد. بررسی آرای صاحب نظران و نتایج تحقیقات و پژوهش‌ها حکایت از این مهم دارد که با ظهور انقلاب ارتباطات و گسترش روزافزون فضای رایانه ای در اوقات فراغت کودکان و نوجوانان و نفوذ بی حد و حصر رایانه‌ها در دنیای کودکان و متأثر ساختن فرآیند جامعه پذیری آنها، بازی های ویدئویی رایانه ای مقدمه ی مناسبی برای ورود به این عرصه محسوب می شوند به همین لحاظ ضروری است با این بازی‌ها برخوردی از سر تأمل و تدبیر داشت. برخورد واقع بینانه و صحیح ایجاب می کند برای دور ماندن از تأثیرات منفی بازی‌ها و دستیابی به جنبه های مثبت آن، «فعال ساختن محیط اجتماعی» را به عنوان یک راهکار کلان مدنظر قرار دهیم؛ اما آنچه در این «فعال سازی» باید به آن توجه داشت این است که شرط دستیابی به نتیجه ی مطلوب در گرو فعالیت مجموعه ای از عوامل به هم مرتبط است و با کنترل و دستکاری پاره ای از متغیرها نمی توان به اهداف لازم دست یافت (شاوردی، ۱۳۸۸: ۲-۷۱).

علاوه بر پذیرش وجود این تهدیدات و آگاهی نسبت به وجود این مسئله سایر طرق مقابله یا آن نیز نظیر روشنگری، تقویت دانش دشمن شناسی، رفع آسیب ها، امیدواری به پیروزی، تأکید و تصریح به اهداف انقلاب اسلامی، تبیین ابعاد و قدرت نرم جمهوری اسلامی، استفاده تمام عیار از هنر و فناوری، تأسیس مراکزی برای ترویج قدرت نرم جمهوری اسلامی، طراحی الگوی اسلامی بومی پیشرفت، تقویت باورها و ترویج ارزش ها، هدفمند کردن فعالیت های فرهنگی، تهیه طرح جامع تعلیم و تربیت اسلامی، بومی سازی شبکه های اطلاعاتی، بهره گیری از ابزارها و روش های دشمنان، نظارت رقیق بر سازمان های غیردولتی، حفظ و تقویت وحدت، نیز باید وجهه همت قرار گیرد (برزگر، لعل علیزاده، ۱۳۹۰: ۲۲).

در زمینه تولید بازی های رایانه ای بومی، توجه به نیازهای مخاطبان کاملاً ضرورت می یابد؛ به نحوی که سازندگان بازی های رایانه ای داخلی برای این منظور لازم است گروه های پژوهشی رسانه‌ها به صورت مستمر مبادرت به پیمایش نیازها، ترجیحات و جهت گیری های مخاطبان کنند. تهیه کنندگان بازی‌ها جهت افزایش دامنه اثربخشی خود اولاً، ویژگی های منش شناختی مخاطبان خود را بشناسند ثانیاً، برنامه های خود

را براساس آن ویژگی‌ها تهیه و تنظیم کنند و ثالثاً از پخش برنامه ای که موجب هتک حرمت مردم و یا برانگیختن حس مخالفت ورزی آنان می شود، اجتناب کنند. باید نقش عظیم و انکارناپذیر ارتباطات و رسانه های جمعی را نادیده نگرفت و روی توسعه و تقویت رسانه های جمعی و هدفمند کردن آنها سرمایه گذاری کرد (همان منبع).

آگاهی خانواده‌ها از جایگاه بازی های ویدئویی رایانه ای و آشکار ساختن جنبه های مثبت و منفی آنها از طریق رسانه ها، مدارس و سایر دست اندرکاران در این راستا ضرورت داشته و لازم است نظارت تخصصی بر تهیه و توزیع بازی های ویدئویی رایانه ای صورت پذیرد، برخورد گزینشی در این زمینه صورت گیرد. در نظر گرفتن یک سرمایه گذاری ملی برای طراحی و تولید بازی های ویدئویی رایانه ای منطبق با فرهنگ بومی با نظارت کارشناسان اجتماعی، مشاوران، روانشناسان و متخصصان تعلیم و تربیت بر مبنای رسیدن به اهدافی چون تقویت مشارکت و همکاری، ایثار و همدلی و حذف عنصر خشونت از بازی های نیز می باید مدنظر قرار گیرد.

منابع و مراجع

- صالحی، علیرضا (۱۳۸۱)، تاریخچه بازی های رایانه ای، ماهنامه شبکه
- شاوردی تهمینه، شاوردی شهرزاد (۱۳۸۸)، بررسی نظرات کودکان نوجوانان و مادران نسبت به اثرات اجتماعی بازی های رایانه ای، فصلنامه تحقیقات فرهنگی، دوره ی دوم، شماره ی ۷
- محمدی، علی (۱۳۸۹)، جنگ نرم در فضای رسانه ای و سایبری، زنجان، انتشارات دانش زنجان.
- کریمی تبار، مریم (۱۳۸۹)، راهبردها و راهکارهای فرهنگی دولت زمینه ساز در رویارویی با جنگ نرم، فصل نامه ی پژوهشی مشرق موعود، سال چهارم، شماره ی ۱۳
- برزگر ابراهیم، لعل علیزاده محسن (۱۳۹۰)، جنگ نرم بازی‌های رایانه ای اسلام ستیز و پدافند غیرعامل، فصل نامه ی مطالعات قدرت نرم، سال اول، شماره ی اول
- موحدی نیا، جعفر (۱۳۸۹)، دفاع غیرعامل، تهران، ستاد تدوین متون درسی دافوس
- گانتزر، بری (۱۳۸۷)، اثر بازی‌های ویدئویی و رایانه ای بر کودکان، ترجمه ی سیدحسن پورعابدی نایینی، تهران، انتشارات جوانه ی رشد
- Laurel, B (1993), computer as theatre (New York: Addison-Wesley)
- Wilson, J (1992), A Brief History Of Gaming: Part 1, Computer Gaming World (July)
- Lepper, M.R (1982), Microcomputers in Education: Motivation and Social Issues (Paper Presented at the American Psychological Association, Washington, DC, August)
- Nawrocki, L. H, and J. L Winner (1983), Video Games: Instructional Potential and Classification: Jornal Of Computer Based Instruction 10
- Trachtman, P. A (1981), Generation Meets Computers – And They are Friendly.

- Smithsonian 12 (6)
- Abelson. P. H. (1982), The Revolution in Computers and Electronics, science 215
- Ginzberg, E.(1982), The Mechanization of Work, scientific American 247
- Guiliano, V.E. (1982), The Mechanization of Office Work, scientific American 247
- Donchin,E. (1995), Video Games as Research Tools: The Space Fortress Game, Behaviour Research Method, Instrument and Computer 2292
- Bracey, G.W. (1982), Computers in Education: What the Research Shows, Electronic Learning (November / December)
- Thornburg, D.D. (1981), Computers and Society: Some Speculation on the Well-Played Game, Compute! 14
- Gabel, D. (1983), What is in a Game ?, Personal Computing (April)
- Malone, T. W. (1981), Toward a Theory of Intrinsically Motivating Instruction, Cognitive Science 4
- Greenfield, P.M.P.(1994), Action Video Games and Informal Education: Effect on Strategies for Dividing Visual Attention, Jornal of Applied Development Psychology 15 (1)