

## عنوان مقاله:

بازی های رایانه ای به مثابه ابزاری کارآمد در جنگ نرم

## محل انتشار:

دومین کنفرانس ملی بازیهای رایانه‌ای؛ فرصتها و چالشها (سال: 1395)

تعداد صفحات اصل مقاله: 8

## نویسنده:

سیدمحمد امامی - کارشناسی رشته فقه و حقوق اسلامی دانشگاه آیت الله حایری

## خلاصه مقاله:

دشمن در جنگ نرم ویا به عبارتی دیگر تهاجم فرهنگی، برای رسیدن به اهداف خود از ابزارها و روش های گوناگونی استفاده می کند، که دراین میان بازی های رایانه ای به دلیل قابلیت تعاملی بودنشان با مخاطب و نوع مخاطب آنها که بیشتر کودکان ونوجوانان را در بر می گیرد، از اب زار ها وروش های دیگر جنگ نرم، کارآمد تر وحایز اهمیت تر هستند؛ که می بایست با شناخت دقیق وعلمی، به آ سیب شنا سی بازی های رایانه ای پرداخت، تا به ماهیت وغایت مدنظر سازندگان آنها دست یابیم. بازی های رایانه ای دارای فرصت ها وچالش هایی می باشند، که در این مقاله راهکارهایی درجهت استفاده ی حداکثری ازاین فرصت ها وم صون سازی مخاطبان بازی های رایانه ای از خطرات وآ سیب های احتمالی ارایه می شود. وبا ا ستناد به منابع کتابخانه ای و روش توصیفی، تحلیلی به بررسی ابعاد، اهداف و... درموضوع مورد بحث می پردازیم.

## کلمات کلیدی:

جنگ نرم، دشمن شناسی ، راهبردهای فرهنگی ، بازی های رایانه ای

## لینک ثابت مقاله در پایگاه سیویلیکا:

<https://civilica.com/doc/600431>

