



مرکز مدیریت حوزه علمی خراسان

مقاله پایانی سطح دو (کارشناسی)

مدرسه علمیه: زهراى اطهر (سلام الله علیها)

شهرستان: مشهد

عنوان:

جنگ نرم در سرگرمی های کودکان

استاد راهنما

سرکارخانم مرضیه میثمی

استاد داور

سرکار خانم عذرا مرادی

محقق

تکتم رفیعی

تاریخ دفاع

زمستان ۹۱

فهرست مطالب

عناوین صفحات

۱	مقدمه
۲	تعریف جنگ نرم
۲	جنگ نرم و تهاجم فرهنگی
۲	قدرت نرم جمهوری اسلامی
۲	جنگ نرم از دیدگاه قرآن
۳	تهدید
۳	فتنه
۴	بصیرت
۴	قدرت نرم
۴	اسباب بازی
۴	اسباب بازیهای مروج فرهنگ غربی
۵	پدیده ی عروسک باربی
۵	پویانمایی وانیمیشن
۵	نقش آموزشی و روانی تلویزیون
۶	بازیهای رایانه ای
۶	نقش بازی در رشد کودکان
۶	پیامدهای بازیهای رایانه ای
۷	عواقب انجام بازیهای رایانه ای خشن
۷	دنایای امروز، دنیای رسانه و تبلیغ
۷	صداوسیما و دین

« مقدمه »

فرهنگ و ارزشهای دفاع مقدس از سه دهه پیش و در شرایط کاملاً ویژه و استثنایی با رهنمودهای امام خمینی (رحمه الله علیه) بنیانگذار جمهوری اسلامی ایران در جامعه ما شکل گرفت و بنیان نهاده شد. امروزه دشمنان سعی می کنند با تمرکز بر مسائل فکری، ایدئولوژیک و فرهنگی و در واقع با گشودن جبهه ی جنگ نرم، به اهداف خود برسند.

آنان با استفاده از تکنولوژی های ارتباطاتی مانند، رایانه، تلویزیون، سایتها و... این تأثیرگذاری را راحت تر اعمال می کنند. هوشیاری و گوشزدهای رهبرمان در این زمینه باعث شده که همگان را وادار به تفکر در این زمینه کند و ترس بر دل دشمنان انقلاب اسلامی بیافتد.

در مقوله ی جنگ نرم مقالات فراوانی نوشته شده، اما هنوز کفایت نمی کند. وقتی دشمن در صدد تسخیر تفکر، آرمان و عقاید فرزندان ما است و از طریق ماهواره ها و سایتهای اینترنتی و یا بازیهای رایانه ای تلاش می کند تا کودک مسلمان، شیعه ی ما را با تفکر غربی و ضد ارزشهای انقلاب اسلامی تربیت کند، جا دارد که مانند افسران وظیفه، لباس رزم بپوشیم و آمادگی پیکار شویم.

تعریف جنگ نرم:

جنگ نرم در برابر جنگ سخت در حقیقت شامل هرگونه اقدام روانی و تبلیغات رسانه‌ای که جامعه هدف یا گروه هدف را نشانه می‌گیرد و بدون جنگ خونین، درگیری نظامی و گشوده شدن آتش رقیب را به انفعال یا شکست وامی‌دارد. جنگ رایانه‌ای، اینترنتی، براندازی نرم، راه‌اندازی شبکه‌های رادیویی و تلویزیونی و شبکه‌سازی از اشکال جنگ نرم هستند.^۱

جنگ نرم و تهاجم فرهنگی:

بررسی متون و نظریه‌های ارایه شده در ارتباط با جنگ نرم حکایت از آن دارد که وصف «نرم» برای «جنگ» به هنگامی موضوعیت می‌یابد که اهداف و ابزار نیل به آنها دستخوش تحول شده و بازیگر عامل در پی تغییر در بینشها، هنجارها و ارزشهای بازیگر هدف با استفاده از ابزارهای ارتباطاتی برآید. بنابراین «جنگ نرم» از «جنگ سخت» حداقل در «هدف» و «ابزار» متمایز است.^۲

قدرت نرم جمهوری اسلامی

جورج شولتز (۱۹۲۰-)، استراتژیست معروف آمریکایی که در سالهای ۱۹۸۱ تا ۱۹۸۸ وزیر دارایی و خزانه‌داری آمریکا در دولت ریگان بود، می‌گوید: «انقلاب اسلامی خطرناک‌ترین دشمن مشترک تمدن غرب، در سراسر تاریخ آن است». ریچارد نیکسون که از سال ۱۹۶۸ تا ۱۹۷۴ رئیس‌جمهور آمریکا بود، در کتاب پیروزی بدون جنگ می‌گوید: «اسلام خمینی و بنیادگرایی اسلامی برای ما، خطرناک‌تر از تهدید کمونیسم و شوروی است».^۳

جنگ نرم از دیدگاه قرآن

«قَالَ فَبِمَا أَغْوَيْتَنِي لَأَقْعُدَنَّ لَهُمْ صِرَاطَكَ الْمُسْتَقِيمَ ثُمَّ لَآتِيَنَّهُمْ مِنْ بَيْنِ أَيْدِيهِمْ وَ مِنْ خَلْفِهِمْ وَعَنْ أَيْمَانِهِمْ وَعَنْ شَمَائِلِهِمْ وَلَا تَجِدُ أَكْثَرَهُمْ شَاكِرِينَ» - گفت: اکنون که مرا گمراه ساختی من بر سر راه مستقیم تو در برابر آنها کمین می‌کنم سپس از پیش رو و از پشت سر، و از طرف راست و از طرف چپ آنها به سراغشان می‌روم و بیشتر آنها را شکرگزار نخواهی یافت.^۴

یعنی انسان به طور کامل در محاصره شیطان قرار می‌گیرد. در آنچه از امام باقر (علیه السلام) نقل شده تفسیر عمیق تری برای این چهار جهت دیده می‌شود، آنجا که می‌فرماید: منظور از آمدن شیطان به سراغ انسان از «پیش رو» این است که آخرت و جهانی را که در پیش رو دارد

^۱ اصغر، افتخاری، مراحل بنیادین اندیشه در مطالعات امنیت ملی، ص ۴۰۲.

^۲ میشل سی ویلیامز، جنگ نرم فرهنگی، مترجم مهدی ذوالفقاری، ص ۴۱ و ۴۲.

^۳ حسن، واعظی، استعمار فرانو، جهانی سازی و انقلاب اسلامی، ص ۳۴۸-۳۴۹.

^۴ سوره اعراف، آیه ۱۶-۱۷.

از نظر سبک و ساده جلوه می دهد و منظور از «پشت سر» این است که آنها را به گردآوری اموال و تجمع ثروت و بخل از پرداخت حقوق واجب به خاطر فرزندان و وارثان دعوت می کند. منظور از «طرف راست» این است که امور معنوی را به وسیله شبهات و ایجاد شک و تردید، ضایع می سازد و منظور از «طرف چپ» این است که لذات مادی و شهوات را در نظر آنها جلوه می دهد.^۱

تهدید

بنابراین، می توان گفت: ساده ترین تعریف از تهدید، فقدان مفهوم دیگری یعنی امنیت است که این وضعیت نیز با به خطر افتادن ارزش ها و منافع حیاتی یک کشور به وجود می آید و بر ویژگی هایی همچون اعتباری بودن، نسبی بودن و ذهنی بودن تهدید تأکید دارد.^۲

اگر امنیت ملی یک کشور را شرایط فضایی بدانیم که یک ملت در چارچوب آن می تواند اهداف و منافع ملی و حیاتی خود را در برابر تهدیدات داخلی و خارجی حفظ نماید، با این تعریف، امنیت ملی یا ارزش های حیاتی یک کشور شامل سه محور کلی سرزمین و تمامیت ارضی، ایده و الگوهای رفتاری یک کشور و حاکمیت و دستگاه سیاسی یک کشور است. تهدیدات امنیتی، نیز به آن دسته از وضعیت هایی اطلاق می گردد که موجودیت یک سیستم را نشانه رفته باشد.^۳

فتنه

فتنه عبارتست از این که بعضی از امت با بعضی دیگر اختلاف می کنند در امری که تمامی امت حقیقت امر را می فهمند که کدام است، ولیکن یک دسته از قبول آن سرپیچی نموده و آگاهانه بر ظلم و منکر اقدام می کنند.^۴

آن دسته دیگر هم که حقیقت امر را قبول کرده اند، آنان را نهی نمی کنند، در نتیجه آثار سوئش دامن گیر همه ی امت می شود. به طور مسلم همه ی ظلمها اینطور نیستند و مقصود ارتکاب به تمامی انحاء ظلم هم نیست، چون همه ی ظلمها چنین اثر سوئی ندارند و این که خداوند همه ی امت را از آن زنهار داده معلوم می شود که منظور آن ظلمی است که عمومی باشد، و چنین ظلمی باید از قبیل به هم خوردن حکومت حقه ی اسلامی و زمام آن را به نا حق به دست گرفتن و یا پایمال کردن احکام قطعی از کتاب خدا و سنت که راجع به حکومت حقه است باشد.^۵

^۱ تفسیر نمونه، جلد ۶، ص ۱۱۰.

^۲ شاداب، عسگری، مؤثرترین سلاح ها در مواجهه فعال با جنگ نرم، ص ۳۵۷-۳۵۸.

^۳ علی محمد، نائینی، تهدید نرم، ابعاد و ویژگیها، ص ۱۶۹.

^۴ مجموعه مقالات برگزیده، عسگری، جنگ نرم، ص ۳۳۰-۳۳۱.

^۵ تفسیر المیزان، ج ۹.

بصیرت^۱

درواقع، بصیرت یعنی دیدن خویشتن و جهان آن چنان که به راستی هست، نه آن چنان که ما می‌پنداریم. بصیرت به معنی دانایی، بینایی، بینایی دل، هوشیاری، زیرکی و یقین است.^۲

قدرت نرم

قدرت راصرف نظراز مشروع یا نامشروع بودن وانگیزه ها واهداف، می توان به دو بخش نرم وسخت تقسیم کرد.تلاش برای تمایز بین قدرت ونیرو شاید اولین اقدام در این راستا به حساب آید.واژه قدرت مبین رابطه ای انسانی در معیارهای خردوکلان آن می باشد.یعنی وقتی سخن از قدرت رانده شود، منظور استعداد وقابلیت تحمیل اراده وسلطه یک فرد یا گروه بر دیگران است. اینجا سخن از ظرفیت وتوان بالقوه انجام کاری است اما نیرو ناظر به ابزار وعناصری است که موجود قدرتمند^۳.

اسباب بازی

اسباب بازیهای تولید شده در کشورهای غربی اغلب مروج و مبلغ فرهنگ غرباند. و سعی می‌شود که کودکان از همان سنین با ظواهر و آداب فرهنگ غرب انس بگیرند. جالب است بدانیم که باربی از ابتدایی پیدایش خود (در سال ۱۹۵۹) تاکنون بیش از ۵۰۰ بار در نقش‌های مختلف ظاهر شده است: پرستار، افسر پلیس، معلم، پزشک، دامپزشک، خواننده، نوازنده، ژیمناست، خلبان، مهماندار هواپیما، ... در سال ۱۹۹۰ در طول جنگ نخست عراق و آمریکا با پوشش یونیفورم نظامی آمریکایی ظاهر شد. پس از ۱۱ سپتامبر یونیفورم نیروهای ضد تروریست را پوشید. تا به حال بیش از یک میلیارد عروسک باربی در کشورهای مختلف جهان به فروش رفته است.^۴

اسباب بازیها مروج فرهنگ غربی است

اسباب بازیهای خشن و پر سر و صدا برای پسران، کودک را با رفتارهای ناپسند اجتماعی مانند قتل، آدم ربایی، دزدی و جنایت آشنا می‌کند و بر سازگاری و روابط اجتماعی او به شدت تأثیر می‌گذارد. اسباب بازی جنگی به کودک چنین وانمود می‌کند که جنگ، تفریح و سرگرمی و بازی است

^۱ مجموعه مقالات برگزیده، عسگری، جنگ نرم، ص ۳۲۵ و ۳۲۶.

^۲ دکتر محمد، معین، فرهنگ فارسی، ج ۱، ص ۵۴۶.

^۳ علی اصغر، کاظمی، نقش قدرت در جامعه وروابط بین الملل، ص ۲۵.

^۴ احمدحسین، شریفی، جنگ نرم، ص ۱۱۲ و ۱۱۳.

و این تاثیر بسیار منفی بر روحیه و شخصیت پسران می‌گذارد و باعث می‌شود در آینده انسانهایی بسیار عصبی و تند خو باشند.^۵

پدیده عروسک باربی

باربی اسم خلاصه شده «باربارا» دختر کوچک رئیس کمپانی متل یعنی آقای هندلر بود. باربی به زودی در صف اول اسباب‌بازی دختران در غرب قرار گرفت. در سال ۱۹۵۹ هر عروسک باربی به قیمت سه دلار فروخته می‌شد. اما اکنون هر عروسک باربی اصل ساخت کمپانی متل تا ۴۵۰۰ دلار قیمت دارد. از طراحی موشک ضد هوایی تا طراحی عروسک باربی: طراح تغییرات باربی در آمریکا در کمپانی متل، «جک رایان» است.^۱

عروسک باربی بر خلاف سایر عروسک‌ها که تداعی کننده کودک بوده و دارای چهره‌ای معصومانه می‌باشند، یک زن بیست ساله آمریکایی با تمام مشخصات اندامی آن است که با دقت فراوان طراحی و ساخته می‌شود و با حضور تصاویرش در اکثر مایحتاج و ملزومات ضروری کودکان و نوجوانان از قبیل لوازم التحریر، کیف، کفش، شکلات‌ها، ظروف، البسه، ساعت، وسایل شخصی و... ملکه ذهنی کودکان و نوجوانان گردیده، خود را به آنان تحمیل و موجب خرید عروسک می‌گردد.^۲

خریداران باربی با خرید یک عروسک کارشان تمام نشده بلکه مجبورند تمام وسایل مکمل آن را از قبیل لباس خواب، وسایل حمام، مایوی شنا، لباس میهمانی، وسایل آرایش و... را که همه ساله در چندین نوبت نیز تغییر مد داده و بازسازی و تولید می‌شوند تهیه و همواره آن را به روز نمایند.^۳

کارتون و انیمیشن

انیمیشن یکی از ساختارهای جذاب سینمایی است که لزوما مخاطب آن کودکان نیستند و بسیاری از انیمیشن‌های جذاب و زیبای جهان، علاوه بر کودکان و شاید بیشتر از آنها بزرگسالان را مخاطب قرار می‌دهند. با این فرض، هرچند تولیدات انیمیشن می‌توانند طیف گسترده‌ای از مخاطبان را به خود اختصاص دهند، لیکن انکارناشدنی است که کودکان، بیشترین توجه و دلبستگی را به برنامه‌های انیمیشن دارند و با مروری بر گذشته خود، اذعان خواهیم نمود که انیمیشن‌ها، نقش بسیار بسزایی در شکل‌گیری شخصیت ما داشته‌اند.^۴

نقش آموزشی و روانی

^۵ سی دی جنگ نرم، ابزار جنگ نرم، منبع: سایت صداقت نیوز.

^۱ ماهنامه موعود، شماره ۹۲: مقاله آقای دکتر حسن عباسی، سال ۸۱ در کارگاه امنیت فرهنگی، جنبش فدائیان اسلام و باشگاه اندیشه.

^۲ همان.

^۳ همان.

^۴ محمدحسین، فرج نژاد، اسطوره‌های صهیونیستی سینما، ۱۳۸۸.

تلویزیون یکی از بهترین وسایل آموزشی و فرهنگی است. کاربرد این ابزار در برنامه های آموزشی غیررسمی به میزان پیشرفت و توسعه ی کشورها بستگی دارد. بنابراین تفاوت های فاحشی در به کارگیری و محتوای برنامه های آموزشی تلویزیون در کشورهای گوناگون وجود دارد. برنامه های آموزش غیررسمی در تلویزیون، بعد از جنگ جهانی دوم همراه با ورود تلویزیون به کشورها رو به افزایش نهاد، به طوری که تا ۱۹۶۱ بیش از ۶۰ ایستگاه تلویزیون آموزشی در ایالات متحده دایر شد.^۱

بازی های رایانه ای

بازی های رایانه ای، دریچه ی ورود به دنیای فناوری اطلاعات هستند. بی شک این فناوری ها با استفاده از امکانات و برنامه ریزی های انجام شده، می توانند ذهن کاربر را به کارگیرند علاوه بر مهارت های یادگیری و آشنایی با ریزه کاری های کاربری رایانه ها، موجب رقابت و همکاری شوند. این بازی ها، اگر به شکل مناسب و در جهت رسیدن به هدف های آموزشی به کار گرفته شوند، می توانند در آموزش افراد بسیار مؤثر باشند؛ زیرا آزمون و خطا و امکان تصحیح آن، راهبرد خوبی برای به دست آوردن مهارت های روزمره زندگی است. امروزه بازی های رایانه ای به منزله یک رسانه نسبتاً گسترده و جذاب در دنیا مطرح هستند و همچون سایر رسانه ها می توانند در تسهیل، تعمیق، تسریع آموزش و یادگیری، زمینه ساز آموزش اثر بخش باشند.^۲

نقش بازی در رشد کودکان

بازی تفکر کودک است. کودک در طی بازی به آزمایشگری، تمرین، تقلید، مذاکره، آمادگی و مرور ذهنی موقعیتهای زندگی واقعی می پردازد. بازی شایستگی، استقلال، عزت نفس، و مهارت های دیگر را گسترش می دهد. بازی عامل مهمی در پرورش عقلی است. کودک آموخته ها را ضمن بازی تکرار کرده، درباره آن می اندیشد. بازی طریقه یادگیری کودک درباره ی بدن خود، و دنیای پیرامون آن است. وسیله ای برای سازندگی، ابداع، تجربه، شناخت استعدادها، توانایی ها، خواسته ها، ضعف ها و نکات مثبت و منفی خود است. از این رو، با شناخت ویژگی های خود، ساخت شخصیتی خود را تحکیم بخشد و از طریق بازی به رشد اجتماعی، مهارت های زبان، و گسترش نیروهای درونی پی می برد.^۳

پیامدهای منفی ناشی از بازی های رایانه ای را می توان به این صورت معرفی کرد:^۴

۱- افزایش خسونت و پرخاشگری

۲- افزایش استرس و اضطراب

۳- انزوایی

۴- کم توجهی

۵- بی نظمی

^۱ سیدمحمد، دادگران، مبانی ارتباطات جمعی، ص ۱۱۱.

^۲ هاشم، فردانش، مباحث نظری تکنولوژی آموزشی، ص ۲۵.

^۳ سیدرضا، فلاح چای، یادگیری از طریق بازی- بازی های آموزشی برای کودکان ۴ تا ۷ ساله، ص ۱۸.

^۴ محمد رضا، دری، مشاور و روانشناس مرکز مشاوره حوزه علمیه خراسان، مجله خانواده قرآنی، ص ۵.

۶- شب ادراری، بی اختیاری مدفوع

۷- سلطه پذیری و ابراز پذیرش دیدگاههای سلطه گران در شکل بازی^۵.

۸- اشاعه ی فرهنگ برهنگی و آفت اخلاقی کودکان^۱.

۹- به خطر افتادن سلامت روانی کودکان^۲.

عواقب انجام بازی های رایانه ای خشن

نوجوانی که بیشتر از ۱۵ سال ندارد، به خاطر سرعت زیاد عابری را زیر می گیرد و از صحنه می گریزد. بعد به فرد دیگری گلوله شلیک می کند و بارها عامل و شاهد خون و خونریزی می شود. سپس در نقش یک سرباز آمریکایی به مقابله با سربازان کشورهای دیگر از جمله کشورهای اسلامی با نمادهای اسلامی و حتی نیروی نظامی ایران می پردازد. او هر روز و به مدت چند ساعت این کارها و حتی اعمال خشونت باری بدتر از اینها را در دنیای مجازی تکرار می کند. اما با وجود انجام تمام این اعمال خشونت بار و غیر اخلاقی هیچ تنبیهی در انتظارش نیست^۳.

هرچند که او تمام این اعمال خشونت بار را در حین بازی های رایانه ای انجام می دهد اما از آنجایی که امکان دارد تجربیاتش در دنیای مجازی را به دنیای واقعی هم وارد کند آینده خود و جامعه را با خطر مواجه می کند. او از ناحیه بازی های خشن رایانه ای دچار عوارض روانی و جسمی فراوانی می شود و احتمال زیادی دارد نسبت به کسانی که به نحوی با او ارتباط دارند، رفتار خشونت باری در پیش بگیرد^۴.

دنیای امروز، دنیای رسانه و تبلیغ و تبیین است

این صحنه مبارزه یک صحنه ی عمومی است. هرکس به قدر توانایی خود در سرتاسر دنیای اسلام وظیفه ای دارد و باید نقشی ایفا کند امروز دنیا، دنیای رسانه ها و تبلیغ و تبیین است^۵. بنابراین صداوسیما را دانشگاهی برای تدریس اصول اسلام انقلابی بدانید. برداشت ما از صدا و سیما این است. امام که فرمودند «دانشگاه»، در دانشگاه چیزی تدریس می شود؛ در این دانشگاه چه چیزی می خواهد تدریس شود؟ آنچه که در این دانشگاه تدریس می شود عبارت است از پیامها، پایه ها، مفاهیم و درس های اسلام ناب و اسلام انقلابی و اسلام واقعی است. این، آن چیزی است که در صداوسیما ایده آل است^۶.

صدا و سیما و دین

^۵ مرجان، جعفری، نقش بازهای رایانه ای در شکل گیری تخفیف اجتماعی کودکان ۱۱ تا ۱۶ سال از دیدگاه مدیران استان قم، ص ۶۹.

^۱ سیف الله و همکاران، فضل اللهی، بررسی آثار سوء تربیتی بازیهای رایانه ای، ص ۸۶.

^۲ همان، ص ۸۵.

^۳ حمیده، احمدیان راد، عواقب انجام بازیهای رایانه ای خشن، گزیده مقالات، سایت صفریست.

^۴ محمدقاسم، فروغی جهرمی، فرهنگ - نظام فرهنگی - تولیدات فرهنگی، بیانات مقام معظم رهبری، ص ۷۵۲، ۶۸/۴/۲۰.

^۵ همان، ص ۷۵۲، ۶۸/۴/۲۰.

^۶ همان، ص ۱۱/۷، ۱۳۸۰/۱۱/۷.

طبیعتاً از وظایف صدا و سیما ارتقای معرفت دینی و ایمان دینی است. معرفت و ایمان با هم تفاوت دارد. هم ایمان مردم باید تقویت شود، هم معرفت و شناخت آنها. باید توجه داشت ایمانی که مردم پیدا می کنند، سست، عوامانه، سطحی و قشری نباشد؛ به شدت از این پرهیز شود. اکتفا نشود به تغلیظ احساسات مردم و تشریفات افراطی. برنامه دینی باید نسبت به دین شبهه زدا باشد، نه شبهه زابیان دینی و تبیین دینی باید شبهه زدا، روشن، قوی، هنرمندانه و متنوع باشد؛ شبهه زا و کلیشه ای نباشد. بیان دینی باید در همه ی سطوح، صحیح باشد^۱.

^۱ همان، ص ۱۱/۷۶۷، ۱۳۸۰/۱۱/۷۶۷.

فهرست منابع و مأخذ

* قرآن کریم.

۱. دکتر افتخاری، اصغر، قدرت نرم و سرمایه اجتماعی، انتشارات دانشگاه امام صادق (علیه السلام)، چاپ سوم، شهریور ۱۳۸۹.
۲. جعفری، مرجان، نقش بازی های رایانه ای در شکل گیری تخفیف اجتماعی کودکان، پایان نامه کارشناسی علوم تربیتی دانشگاه آزاد اسلامی قم، ۱۳۸۹.
۳. دادگران، سید محمد، مبانی ارتباطات جمعی، تهران، انتشارات فیروز.
۴. شریفی، احمد حسین، جنگ نرم، قم مؤسسه آموزشی و پژوهشی امام خمینی (رحمه الله علیه)، ۱۳۸۹.
۵. طباطبایی، سید محمد حسین، تفسیر المیزان، مترجم سعید اختر رضوی، ج ۹، انتشارات جامعه مدرسین حوزه علمی قم.
۶. فروغی جهرمی، محمد قاسم، فرهنگ - نظام فرهنگی - تولیدات فرهنگی، ناشر معاونت روابط عمومی و انتشارات سپاه، چاپ اول، ۱۳۸۹.
۷. فرج نژاد، محمد حسین، اسطوره های صهیونیستی سینما، مؤسسه فرهنگی موعود در مرکز پژوهشهای اسلامی صداوسیما، تهران: ۱۳۸۷.
۸. فردانش، هاشم، مباحث نظری تکنولوژی آموزشی، تهران، سمت، ۱۳۸۲.
۹. فلاح چای، سید رضا، یادگیری از طریق بازی، بازیهای آموزشی برای کودکان ۲ تا ۴ ساله، تهران، انجمن اولیا و مربیان، ۱۳۸۱.
۱۰. فضل الهی، سیف الله و همکاران، بررسی آثار سوء تربیتی بازی های رایانه ای، پژوهش و اندیشه، ش ۱۳۸۹، ۱۷.
۱۱. کاظمی، علی اصغر، نقش قدرت در جامعه و روابط بین الملل، تهران، قومس، ۱۳۶۹.
۱۲. مکارم شیرازی و همکاران، ناصر، تفسیر نمونه، ج ۶، تهران: دارالکتب الاسلامیه، ۱۳۶۷.
۱۳. میشل سی ویلیامز، جنگ نرم فرهنگی، مترجم مهری ذوالفقاری، انتشارات دانشگاه امام صادق (علیه السلام)، ۱۳۸۹.
۱۴. معین، دکتر محمد، فرهنگ فارسی، ج ۱، ص ۱۳۷۸، ۵۴۶.
۱۵. نائینی، علی محمد، تهدید نرم، ابعاد و ویژگیها، تهران، ۱۳۸۸.

۱۶. واعظی، حسن، استعمارفرانو، جهانی سازی انقلاب اسلامی، انتشارات مؤسسه آموزشی و پژوهشی امام خمینی (رحمه الله علیه)، ۱۳۸۶.