

کتاب هفتم

من دیگر ما

...

ارتش رایانه‌ای و نوازش تازیانه‌ای

نقش بازی‌های رایانه‌ای در تربیت فرزند

فرزند ما از ما جدا نیست؛ او خود ماست
اما در اندازه‌ای کوچک‌تر

...



سرشناسه: عباسی ولدی، محسن، ۱۳۵۵ -

عنوان و نام پدیدآور: ارتش رایانه‌ای و نوازش تازیان‌های: نقش بازی‌های رایانه‌ای در تربیت فرزند/ نویسنده محسن عباسی ولدی؛ تصویرگر ایمان خاکسار؛ ویراستار محمد اشعری.

مشخصات نشر: قم: آیین فطرت مشخصات ظاهری: ۲۴۹ ص.؛ مصور؛ ۲۱/۵×۱۴/۵ س.م.

فروست: من دیگر ما. فرزند ما از ما جدا نیست، او خود ماست اما در اندازه‌ای کوچکتر؛ کتاب هفتم.

شابک: دوره: ۸۰۳۱-۶۰۰-۹۷۸؛ ج. ۷: ۹-۷-۸۰۳۱-۶۰۰-۹۷۸

وضعیت فهرست نویسی: فیبا یادداشت: کتابنامه ص. ۲۳۱.

عنوان دیگر: نقش بازی‌های رایانه‌ای در تربیت فرزند

موضوع: تربیت خانوادگی -- جنبه‌های مذهبی -- اسلام

موضوع: Domestic education -- Religious aspects

موضوع: والدین و کودک -- جنبه‌های مذهبی -- اسلام

موضوع: Parent and child -- Religious aspects -- Islam

موضوع: کامپیوترها و کودکان

موضوع: Computers and children

شناسه افزوده: خاکسار، ایمان، تصویرگر

رده بندی کنگره: ۱۳۹۶ ج. ۸۷/۴/۲۵۳ BP رده بندی دیویی: ۲۹۷/۶۴۴

شماره کتابشناسی ملی: ۴۷۰۰۹۳۰

• من دیگر ما (کتاب هفتم) •

نویسنده: محسن عباسی ولدی

ناشر: آیین فطرت

مدیر هنری و طراح جلد: محسن عباسی

تصویرگر: ایمان خاکسار

گرافیست و صفحه‌آرا: سعید صفارزاد

ویراستار: محمد اشعری

• www.ketabefetrat.com •

با ورود به سایت زیر و خرید اینترنتی یا

ارسال نام کتاب به سامانه پیامکی،

کتاب را درب منزل تحویل بگیرید.

• www.ketabefetrat.com •

سامانه پیامکی: ۳۰۰۰۱۵۱۵۱۰

هماهنگی پخش: ۹۱۰۵۸۵۶۳۱۱

لیتوگرافی، چاپ و صحافی: عمران

نوبت چاپ: هجدهم / زمستان ۱۴۰۲

شمارگان: ۲۵۰۰ نسخه

قیمت: ۱۰۵۰۰۰ تومان

کلیه حقوق محفوظ است.

فهرست من‌دیگرما/کتاب هفتم

۱۳ • مقدمه

بخش اول
آدم‌آهنی شدن سخت است!

۲۳ • فصل اول با خودت قهر نباش

۲۵ • الف) پیامدهای جسمی

۲۵ • ۱. مشکلات ناشی از کم‌تحركی

۲۶ • یک. جاقی

۲۷ • دو. بیماری‌های تنفسی

۲۸ • سه. بیماری‌های قلبی

۲۸ • ۲. مشکلات ناشی از نشستن‌های طولانی

۲۹ • یک. کشیدگی مهره‌های گردن

۲۹ • دو. شانه‌درد و کمردرد

۲۹ • سه. آسیب به دیسک کمر

۳۰ • چهار. پوک شدن استخوان‌ها

۳۰ • پنج. کند شدن عملکرد مغز

۳۰ • شش. توزم پاها

۳۱ • هفت. سنگ کلیه

۳۱ • هشت. افزایش خطر بروز حمله قلبی

۳۱ • نه. افزایش خطر مرگ نابه‌هنگام

۳۱ • ده. خطر بروز ترومبوز سیاه‌رگی

۳. اختلال در خواب و مشکلات ناشی از آن	۳۲
۴. اختلالات بینایی	۳۳
۵. افزایش فشار خون به خاطر بالا بودن استرس	۳۴
۶. دردهای مفصلی انگشتان و مچ دست	۳۴
۷. اختلال در تغذیه	۳۶
یک. تند خوردن	۳۷
دو. خوردن همراه با استرس	۳۸
سه. نخوردن و گرسنگی شدید	۳۹
چهار. تغییر فرهنگ تغذیه	۴۰
۸. اختلال در دفع	۴۰
۹. سردرد	۴۴
۱۰. مشکلات پوستی	۴۵
۱۱. شب‌اداری	۴۶
۱۲. صرع و بازی‌های رایانه‌ای	۴۷
ب) پیامدهای روحی و عصبی	۴۹
۱. اضطراب	۴۹
۲. افسردگی	۵۵
یک. از میان رفتن آرامش	۵۷
دو. کم‌توجهی به هر چیزی جز بازی	۶۰
سه. ضعیف شدن اراده	۶۲
چهار. بی‌توجهی به آداب و قوانین	۶۳
پنج. بی‌حوصلگی و پرخاشگری	۶۴
شش. خطر مرگ	۶۵
۳. بالا رفتن آستانه تحریک هیجان	۶۶
۴. افسردگی	۶۷
۵. اضطراب	۷۰
۶. عصبی شدن	۷۱
۷. بدبینی	۷۲
ج) پیامدهای تربیتی	۷۵
۱. پوشش و آرایش	۷۵
۲. ترویج تفریح نادرست	۷۸
۳. طرح نابجای مسائل جنسی	۷۹
۴. اولویت بخشی به آموزش رقص	۸۹
۵. فرهنگ برهنگی	۸۹
۶. ضعف روحیه علمی	۹۱
۷. خشونت	۹۴

- ۱۰۱. ۸. گرفتن فرصت تفکر به وسیله سرعت
- ۱۰۲. ۹. از میان رفتن خلأ قیت
- ۱۰۵. ۱۰. مصرف‌گرایی
- ۱۰۶. ۱۱. دوری از فرهنگ کار و تلاش
- ۱۰۸. آنچه خواندید

- ۱۱۱. فصل دوم با مردم آشتی کن!
- ۱۱۳. الف) رابطه دختر و پسر، زن و مرد
- ۱۱۸. ب) رابطه با اعضای خانواده
- ۱۲۰. ج) رابطه با مردم و حق الناس
- ۱۲۵. د) رفتار با دشمن
- ۱۳۰. ه) از بین رفتن حس وطن دوستی
- ۱۴۰. آنچه خواندید

- ۱۴۱. فصل سوم با طبیعت مهربان باش!

- ۱۴۳. الف) مظاهر طبیعت
- ۱۴۴. ب) سکونت (خانه و معماری)
- ۱۴۵. ج) رابطه با حیوانات
- ۱۴۷. آنچه خواندید

- ۱۴۹. فصل چهارم نزدیک تر از ما به ما

- ۱۵۱. الف) عبادت (راه ارتباط انسان با خدا)
- ۱۵۶. ب) عبادتگاه (مکان ارتباط انسان با خدا)
- ۱۶۰. ج) کتاب الهی (متن ارتباط انسان با خدا)
- ۱۶۴. آنچه خواندید

- ۱۶۵. فصل پنجم از خدا جدا نکند ما را!

- ۱۶۷. الف) شیطان پرستی
- ۱۷۰. نمادهای شیطان پرستی
- ۱۷۰. ۱. با قومیت
- ۱۷۱. ۲. سر برادر میان ستاره پنج پر و ارونه
- ۱۷۲. ۳. ۶۶۶ یا FFF
- ۱۷۳. ۴. صلیب وارونه
- ۱۷۳. ۵. دست شاخدار

- ۱۷۳ ۶. اُلیسک
- ۱۷۴ ۷. صلیب شکسته
- ۱۷۴ ۸. پرگار و گونیا
- ۱۷۴ ۹. چشم جهان بین
- ۱۷۵ ۱۰. آنخ
- ۱۷۵ نمادهای شیطان پرستی در بازی های رایانه ای
- ۱۷۸ ب) سحر و جادو
- ۱۸۲ آنچه خواندید

بخش دوم

چه شد که میهمانمان شد؟

- ۱۸۵ ۱. ویژگی های بازی های رایانه ای
- ۱۸۶ یک. نقش پُرننگ کاربر در خلق اتفاقات
- ۱۸۷ دو. استفاده از قانون یاداش
- ۱۸۷ سه. مدت زمان طولانی
- ۱۸۷ چهار. مستردگی مخاطبان
- ۱۸۹ پنج. احساس رقابت با دیگران
- ۱۹۰ شش. هزینه پایین
- ۱۹۰ هفت. درآمدزایی
- ۱۹۱ ۲. ناآگاهی
- ۱۹۴ ۳. انحراف مسیر سرگرمی
- ۱۹۶ ۴. کم جمعیت شدن خانواده ها
- ۱۹۷ ۵. زیاد شدن تنش های خانوادگی
- ۱۹۸ ۶. بیبکاری
- ۲۰۰ آنچه خواندید

بخش سوم

طرحی که ما برای او می ریزیم

- ۲۰۶ ۱. آگاهی دادن
- ۲۰۸ ۲. تغییر دادن رابطه ها
- ۲۰۸ الف) بُعد عاطفی
- ۲۰۸ یک. ارضای عاطفی
- ۲۱۰ دو. دغدغه سازی
- ۲۱۱ سه. اثرگذاری سخن

• | مقدمه

سلام به تو دوست بی وفا! دوستی که تا کمی رنگ و لعاب زندگی اش
نوشد، مرا کنار گذاشت و به دنبال بدلم رفت که جز در نام، هیچ
شباهت دیگری به من ندارد.

من «بازی» هستم، نامی آشنا در زندگی تو؛ همو که کودکی ات را
با من می شناختند و در کنار آب و غذا، نیاز دیگر تو بودم. هر که مرا
به تو می داد، دوستش می شدی و با هر که مرا از تو می گرفت، قهر
می کردی.

هیجان های نهفته در وجود تو، نعمت های خداداد بودند که اگر
خالی نمی شدند، می گندیدند و زهر می شدند. اگر یادت نرفته باشد،
آن که خدا توان بیرون کشیدن این هیجان ها را به او داد، من بودم.
در روز از تو جدا نمی شدم تا تو در شب، راحت بخوابی. خودم را
از تو دریغ نمی کردم تا لحظه ای کاسه حوصله ات لبریز نشود.

مثل سدی می ایستادم در برابر آفت های تنِ ضعیفت. مثل
سربازی پاسبانی می کردم از ذهنِ نظیفِت و مثل یک معلّم بودم
برای روح لطیفِت.

چه بیماری‌ها که با بودن من، سوی تنت نیامدند و چه فکرهای
آلوده که با دیدن من، سراغ ذهنت را نگرفتند و چه آفت‌ها که تا مرا
دید، از خیر روح تو گذشت!

من میراثی بودم که نسل به نسل، دست به دست چرخیدم و
به تو رسیدم و تو رسم امانت به جانیاوردی و مرا به دست فرزندت
ندادی.

من زنده‌ام؛ اما تو مرا زنده به گور کرده‌ای و حتی نشانی از قبرم
به فرزندت نداده‌ای.

حالا دوست جدیدی آورده‌ای به خانه؛ اما این دوست جدید،
یک مرده متحرک است و از وقتی به خانه‌ات آمده، گرد مرگ پاشیده
روی در و دیوارهای آن، کاش با اندکی اندیشه، باطل می‌کردی
سحر این ساحری بزم را!

هر چه هست و هر چه شد، با آن رفاقت عمیق و دیرینه،
نمی‌دانم چه طور دلت آمد مرا کنار یکی و کسی را همراه کودکت
کنی که فقط نامش بازی است و دوست تن و جان فرزندت نیست.
او با بیماری رفیق است، پیک فکرهای آلوده است و دلش به حال
ذهن فرزند تو نمی‌سوزد. اینهایی که به کودکت یاد می‌دهد،
گل‌واژه‌های یک معلم دانا نیست؛ جمله‌های آلوده‌ای است که روح
او را زمخت می‌کند.

چشم‌هایت را بیشتر باز کن. گوش‌هایت را تیزتر کن. یک بار
بخواه از این دوست جدید، تا نقاب از چهره بگشاید. او بر خلاف
ظاهر زیبایش، دنیایی از زشتی را پشت نقابش پنهان کرده است.
شاید به ظاهر شیطنت‌آمیزم نخورد؛ اما دلم عجیب شکسته

و از تو گرفته و برایت تنگ شده. کودک تو را با این دوست جدید که می‌بینم، یاد می‌کنم از روزهای خوش دوستی‌مان و دست به دعا می‌شوم تا دوباره به پاسود آن بساط باصفای دوستی و باز هم بیایم به خانه‌ات در کنار تو و کودکت.



قبل از ورود به مباحث این کتاب، با هم مروری بر کتاب‌های پیشین داشته باشیم.

ما در کتاب اول این مجموعه در باره مشکلات پیش روی تربیت، مبانی تربیت دینی و نقش گزاره‌های تصویری در تربیت فرزند سخن گفتیم.

در کتاب دوم از محبت، به عنوان یکی از اصلی‌ترین گزاره‌های رفتاری و رکن تربیت فرزند حرف زدیم. در این کتاب، ضمن برشمردن دلایل اثر نکردن محبت، شیوه‌های مختلف محبت‌ورزی را بررسی کردیم. در بحث از محبت‌های رفتاری به آزادی رسیدیم که موضوع کتاب سوم شد.

در کتاب سوم، در باره آثار آزاد گذاشتن کودکان و پیامدهای محدودیت‌های بی‌جا مطالب مختلفی بیان شد. بررسی دلایل محدود کردن کودکان از سوی والدین یکی از مباحث مفصل این کتاب بود. بخش دیگری از این کتاب، هنر آزاد گذاشتن کودکان بود. در یکی از بخش‌ها هم در باره هنر محدود کردن کودکان سخن گفتیم.

در پایان کتاب دوم، بازی را هم به عنوان یکی از رفتارهای محبت‌آمیز مطرح کردیم. از همین رو موضوع کتاب چهارم را به بازی

اختصاص دادیم. در کتاب چهارم، دربارهٔ این که چرا والدین نیاز به بازی را جدی نمی‌گیرند، مطالبی بیان شد. اصلی‌ترین موضوع این کتاب، ویژگی‌های بازی مفید بود که بخش قابل توجهی از کتاب را به خود اختصاص داد.

در بخش‌های مختلف کتاب چهارم از تلویزیون به عنوان یک سرگرمی که امروزه جانشین بازی‌های مفید شده سخن به میان آمد. به همین دلیل هم در کتاب پنجم، جایگاه تلویزیون در تربیت فرزند را در چهار بخش کلی بررسی کردیم. اصلی‌ترین عضوی که به هنگام ارتباط انسان با تلویزیون درگیر می‌شود، چشم است. از همین رو ما در بخش اول در بارهٔ جایگاه نگاه در تربیت سخن گفتیم. در بخش دوم پیامدهای جسمی و تربیتی تلویزیونی شدن را بررسی کردیم. بخش سوم نیز عهده‌دار تبیین دلایل تلویزیونی شدن خانواده‌ها شد. در بخش چهارم هم از مهارت‌های مدیریت تلویزیون در خانواده سخن گفتیم.

با توجه به این که بازی رایانه‌ای یکی از اصلی‌ترین بازی‌های کودکان، نوجوانان و حتی جوانان ماست، کتاب ششم و هفتم را به نقش این بازی‌ها در تربیت فرزند اختصاص دادیم. در کتاب ششم، پس از مروری کوتاه بر تاریخچهٔ بازی‌های رایانه‌ای، از جابجایی مدیریت سبک زندگی به وسیلهٔ بازی‌های رایانه‌ای سخن گفتیم. در این تغییر، بازی‌های رایانه‌ای تفکر و عقل را از مدیریت سبک زندگی عزل کرده و تخیل را به جای آن منصوب کرده‌اند. پس از بررسی ابعاد مختلف این جابجایی مدیریت، دربارهٔ تغییری که بازی‌های رایانه‌ای در نگرش فرزندان ما ایجاد می‌کند، حرف زدیم؛ تغییر

نگرش به اموری مانند انسان، خدا، دین، معاد، شخصیت‌های مقدّس، فرشتگان، شیطان و باورهای جنسیتی.

اما در بخش اوّل کتابی که پیش روی شماست، به سراغ تغییراتی می‌رویم که بازی‌های رایانه‌ای در روابط فرزندان ما ایجاد می‌کند. این تغییرات را در پنج فصل بررسی کرده‌ایم: ۱. رابطهٔ فرزند با خویش، ۲. رابطهٔ فرزند با جامعه، ۳. رابطهٔ فرزند با طبیعت، ۴. رابطهٔ فرزند با معبود، ۵. رابطهٔ فرزند با شیاطین.

در بخش دوم به تحلیلی در بارهٔ چرایی گرایش به بازی‌های رایانه‌ای پرداخته‌ایم. پاسخ به این پرسش از آن رو اهمیت دارد که امروزه بسیاری از خانواده‌ها اطلاعاتی در بارهٔ آسیب‌های بازی‌های رایانه‌ای دارند، اما باز هم دست روی دست گذاشته و پیامدهای آن را در زندگی فرزندان‌شان به تماشا نشسته‌اند.

بخش سوم هم وظیفهٔ والدین در قبال بازی‌های رایانه‌ای را تبیین کرده است.

این کتاب هم مانند کتاب‌های پیشین، ضمیمه‌ای ادبی با نام «من و تو چقدر فرق داریم با هم!» دارد. مطالعهٔ ضمیمهٔ ادبی این کتاب را فراموش نکنید.

امیدواریم با مطالعهٔ این کتاب بتوانید گامی دیگر در مسیر تربیت موفق فرزند بردارید.

قم: شهر بانوی کرامت

بهار ۱۳۹۶

محسن عباسی ولدی