رفتیم مرحله بعد؟

چرا برخی هم‌نسلان ما به بازی‌های آنلاین معتاد شده‌اند؟

کافی است یک سرچ ساده در اینترنت انجام دهید و عبارت «بازی آنلاین» را تایپ و دکمه اینتر را فشار دهید. ۲۹ میلیون و ۸۰۰هزار رکورد ثبت شده است! آن‌هم با حروف فارسی! این یعنی در کشورمان ارائه دهنده‌های بازی‌های آنلاین و مصرف‌کننده این بازی‌ها کم نیستند و در واقع روز به روز بیشتر هم می‌شوند. گوشی‌های تلفن همراه و فرصت‌های زیادی که در روز صرف بازی با آنها می‌شود را هم اضافه کنید. می‌دانید که اعتیاد فقط «شیشه و الکل» نیست؟ می‌دانید که جمعیت نوجوان ما به شدت از فضاهای باز و بازی های فیزیکی گریزان هستند؟ می‌دانید که در کشور لیگ بازی‌بازها (گیمرها) داریم و افرادی از همین نسل خودمان‌شغل‌شان(!؟) بازی آنلاین است؟ حتما این را هم می‌دانید که داستان بازی‌های آنلاین تنها یک سرگرمی نیست، یک برنامه است!

■ تحریریه نسل سوم

همه چیز از جنگ شروع شد

صنعت بازیهای کامپیوتری در دهه های ۶۰ و ۷۰ میلادی یعنی حدود نیم قرن قبل متولد شد، اما در این دهه گسترده نشد. در سال ۱۹۶۱، یک گروه جوان با نامهای مارتین گریتس، وین ویتانن و استیو راشل عضو باشگاه تکنولوژی مدل ریلرود (Tech Model Railroad) بودند تصمیم گرفتند برنامه ای بنویسند که یک داستان را روایت کند. ساخت یک بازی ایده راشل بود. این پروژه یک سال بعد به پایان رسید که جنگ فضایی نام گرفت. بازی از یک گوی و سوزن تشکیل شده بود که دو کاربر تا نابود کردن یکدیگر با هم دیگر می جنگیدند.

گروه راشل، بازی جنگ فضایی (Spacewar) را بصورت یک برنامه برای کامپیوترهای PDP عرضه نمودند و به زودی در دنیا معروف شد و شرکت Atari نیز کامپیوتری برای این بازی ساخت و به این عرصه وارد شد.

اما به موازات جنگ فضایی در سالهای دهه هشتاد میلادی اولین کنسول های بازی وارد بازار شد که قیمتی حدود ۱۰۰ دلار داشتند که با تلویزیون های مخصوص خود کار می کرد. به عبارتی بازی کردن توسط دستگاه های دیجیتالی در همان ابتدای تولدش پرهزینه بود و سالهای بعد تمام تلاش برای کاهش هزینه این بازی ها صورت گرفت. به عبارتی از همان ابتدا سعی بر این بود که این بازی ها وارد خانه های مردم شود.

شرکت سگا متعلق به یکی از سرمایه داران یهودی اولین بار دستگاه های خانگی ساخت که افراد به طور شخصی می توانستند بازی الکترونیکی را تجربه کنند. این شرکت با صاحب یهودی اش اولین دستگاه های خانگی را در حالی تولید کرد که همین شرکت یکی از پایه گذاران بازی های آنلاین توسط کاربران خانگی محسوب می شود. گسترش دسترسی به اینترنت نیز موجب شده تا بازی های آنلاین و سرویس های ارائه دهنده بازی های آنلاین روز به روز جذاب تر شده و بر تعداد کاربران آنها افزوده شود.

بچه‌غول‌ها از کجا آمدند؟

این بازی ها که در ابتدا بسیار ساده و ابتدایی بودند، امروزه به یک صنعت مجزا تبدیل شده اند و تکامل آنها مدیون تکامل رایانه ها و شبکه های رایانه ای است. اولین نمونه های بازی های ویدیویی و رایانه ای مثل Spacewar بازی هایی بودند که حداکثر توسط یک یا دو نفر قابل اجرا بودند و محیط کاربری بسیار ساده و جریان بازی کاملا ابتدایی داشتند ولی چیزی که این بازی ها کم داشتند جذابیتی بود که بعد از چند بار بازی توسط یک کاربر از بین می رفت و نیاز به یک بازی دیگری پیدا می شد ولی ظاهراً در بازی های آنلاین به خاطر عدم محدودیت مرحله ها این جذابیت از بین نمی رود.

در ابتدای دهه ۶۰ کامپیوترها برای اولین بار برای به اشتراک گذاری برخی اطلاعات به کار گرفته شدند. با این کار، کاربران متعددی می توانستند در آن واحد از یک کامپیوتر و امکانات آن استفاده کنند.

در همین ایام بود که سیستم های ترمینال های رایانه ای هم ابداع شدند و این بدان معنا بود که کاربران برای استفاده از یک کامپیوتر نیازی به حضور در همان اتاقی که رایانه در آن نصب شده بود، نداشتند و می توانستند از یک اتاق دیگر از یک رایانه استفاده کنند.

مجموعه این امکانات و پیشرفت ها در عرصه فناوری باعث شد تا بازی هایی طراحی شوند که بر روی تعدادی از کامپیوترها میزبانی شوند. کاربران برای اجرای این بازی ها و استفاده از امکانات آنها می توانستند از سیستم های دیگری در ساختمان های دیگر استفاده کنند و در نهایت به یک رایانه مرکزی متصل شوند. در دهه ۷۰ پیشرفت های بیشتری در عرصه طراحی و خلق بازی های ویدیویی آنلاین رخ داد و فناوری شبکه ای تازه ای برای رایانه ها موسوم به فناوری مبتنی بر بسته یا Packet Switching ابداع شد که انتقال دیتا در شبکه های رایانه ای را در قالب بسته های حاوی اطلاعات امکان پذیر می کرد. با دستیابی به این فناوری جدید هم طراحی شبکه های LAN ممکن شد. این شبکه ها در سال های ۱۹۷۳ تا ۱۹۷۵ میلادی گسترش چشمگیری یافتند و منطقه فناوری Xerox PARC به محلی برای تحقیق و پژوهش در مورد این شبکه ها مبدل شده بود.

از سوی دیگر و پس از مدتی شبکه های موسوم به Wide Area Networks نیز پا گرفتند که نتیجه این موفقیت شکل گیری شبکه آرپانت بود که پدربزرگ اینترنت کنونی محسوب می شود. ایجاد آرپانت از سال ۱۹۶۹ آغاز شد و در نهایت منجر به شکل گیری اینترنت و بنیانگذاری آن در اول ژانویه سال ۱۹۸۳ شد. مجموعه این تحولات باعث ایجاد بازی های شبکه ای نیز شد. در قالب این شبکه ها بازی های مختلفی خلق شدند و سیستم های مختلف متصل به شبکه های LAN یا اینترنت می توانستند بازی های متنوعی را در دسترس کاربران قرار دهند.

صنعتی برای سرگرمی یا اعتیاد؟

در اوایل دهه ۷۰ میلادی سیستم نوینی ابداع شد که تاثیر شگرفی بر بازی های شبکه ای و آنلاین داشت. سیستم رایانه ای PLATO که توسط دانشگاه ایلینویز و شرکت کنترل دیتا ابداع شد، به دانشجویان در نقاط مختلف اجازه می داد تا به دروس مورد نظر خود به طور آنلاین دسترسی داشته باشند. به بیان دیگر این یک سیستم آموزش آنلاین بود که به دانشجویان در زمینه یادگیری دروسشان کمک می کرد. ولی همیشه حضور در شبکه های مجازی چه برای یادگیری یا بازی مفید نبوده است. روانشناسان می گویند اعتیاد به بازیهای آنلاین یک اختلال جدی در عملکرد افراد محسوب می شود که می تواند تاثیرات مخربی در روابط اجتماعی آنها بگذارد. مرکز مشاوره دانشکده پزشکی دانشگاه هاروارد هر روز با تلفن تعداد بسیاری از معتادان بازیهای آنلاین روبه رو است که به دلیل ناکامی در این بازی یا هیجانات منفی دستخوش استرس، افسردگی یا خشم شده اند. دکتر مارزا هخت اورزاک روانشناس بالینی مرکز مطالعه معتادان کامپیوتری در بیمارستان مک لین در بلمونت می گوید، بازیهای آنلاین می تواند به سرعت افراد را مجذوب خود کند به ویژه که اکنون با استفاده از شبکه ارتباطی گسترده در بهره گیری از لپ تاپ ها در مکان های مختلف به راحتی می توان این بازیها را در همه جا از کافه و قطار گرفته تا پشت میز اداره پی گرفت.

طبق آمارهای اعلام شده از سوی مجله فوربس در میان بازیهای آنلاین بازیهایی چون The Sims، Everquest، World of Warcraft محبوبیت بسیاری در میان بازیهای آنلاین دارند که بازیکنان را با رویاپردازی درباره نقش های مختلفی که در این بازی ایفا می کنند، مجذوب خود می کند.

دکتر اورزاک می گوید هفته ای چندین بیمار تحت عنوان معتاد به بازیهای اینترنتی دارد: بسیاری از آنها معتاد به بازی در نقش های مختلف بازیهای آنلاین هستند. آن ها چنان به نقش های خود وابسته شده اند که تصور می کنند، درجهان واقعی هم این نقش ها ادامه دارد.

بیمار می‌شویم

طبق این آمار گفته می شود در حدود شش و نیم میلیون نفر در سراسر جهان ماهیانه بطور متوسط ۱۵ دلار برای حق اشتراک بازیهای آنلاین می پردازند. بسیاری از این افراد برای مدتهای طولانی به بازی در یک جهان تخیلی می پردازند.

متخصصان اکنون در حال ارائه برنامه های کامل تری برای درمان معتادان بازیهای اینترنتی هستند.

در طول تابستان جاری مرکز خدمات مشاوره اعتیاد اسمیت و جان در آمستردام برنامه ای برای درمان این بیماران با عنوان Detox معرفی کرد. در جولای سال گذشته این مرکز یک اردو برای این معتادان در جنگل های آلمان ترتیب داد تا آنها را دو هفته از اینترنت و بازیهای کامپیوتری دور نگه دارد. به اعتقاد وی در اکثر این بازیها فرد مجبور است روزانه تا حد امکان به صورت آنلاین پشت کامپیوتر بنشیند و برخی از عوارض اعتیاد به اینگونه بازیها به شکلی است که به راحتی میتوان این اعتیاد را با انواع دیگر اعتیاد قابل مقایسه یا حتی بدتر دانست. عوارض فکری، بی اشتهایی، دلهره، حس خشونت، دوری فرد از کانون خانواده، کم تحرکی و بیخوابی از جمله عوارض بیشمار این گونه بازیها به ظاهر جذاب و زیبا گفته شده است... در نوامبر ۲۰۱۰ در جنوب فیلادلفیا، کندال اندرسون ۱۶ ساله، پس از اینکه مادرش پلی استیشن‌اش را از او گرفت، او با وارد کردن ۲۰ ضربه توسط یک چکش چنگی مادرش را در خواب به قتل رساند...و این یکی از خبرهای بی‌شماری است که منتشر شده. معلوم نیست چه کسی یا چه نهادی باید از غرق شدن ما در این دریای مواج اینترنت جلوگیری کند و یا حداقل نقشه راهی دستمان بدهد! «اعتیاد» پاسخ فیزیولوژیک بدن است به مصرف مکرر مواد اعتیادآور. حالا این مواد اعتیاد آور می‌تواند گشت و گذار در اینترنت و شبکه‌های اجتماعی باشد و می‌تواند بازی‌های آنلاینی باشد که عجیب کشش و جذابیت دارند و حرص و طمع آدمی را برای ادامه دادن و رفتن به مرحله‌های پایان ناپذیر بر می‌انگیزند. این وابستگی از طرفی باعث تسکین و آرامش موقت و گاهی تحریک و نشاط گذرا برای فرد می‌گردد و از طرف دیگر بعد از اتمام این اثرات سبب جست وجوی فرد برای یافتن مجدد ماده و وابستگی مداوم به آن می‌شود. در این حالت فرد هم از لحاظ جسمی و هم از لحاظ روانی به ماده مخدر وابستگی پیدا می‌کند و مجبور است به تدریج مقدار مصرفی را افزایش دهد. اگر بگوییم دقیقاً همین حالت برای فرد در زمان انجام بازی‌های چند نفره اتفاق می‌افتد، دروغ نگفته‌ایم.

یک خود درمانی ساده

در ایالات متحده اعتیاد به اینترنت و بازی در لیست راهنماهای آماری و تشخیصی اختلالات روانی قرار نگرفته‌است. با این‌همه در نسخه جدید این لیست، انجمن روانپزشکان آمریکا درخواست کرده‌اند که اختلالات ناشی از استفاده از اینترنت در لیست هشدار دهنده‌ها برای مطالعات آینده قرار بگیرند. فراتر از این موضوعات، تعدادی از گروه‌ها در انتظار ننشسته و به درمان این اختلالات ناشی از اعتیاد به اینترنت و بازی اقدام کرده‌اند. یکی از مشهورترین افراد فعال در زمینه درمان اعتیاد به اینترنت و بازی دکتر هان داگ هیون در کره جنوبی است که با استفاده از شیوه مشابه ترک الکل، به معتادان به اینترنت و بازی‌های رایانه‌ای با استفاده از مشاوره و درمان "حقیقت مجازی" کمک می‌کند.

از نظر وی پنج نشانه اصلی وجود دارند که می‌توانند نشان دهنده اعتیاد افراد به اینترنت و بازی‌های اینترنتی باشند. در صورتی که افراد چنین نشانه‌های هشداردهنده‌ای را در خود ببینند، باید برای درمان این اعتیاد اقدام کنند:

۱- الگوی معمول زندگی فرد مختل شده‌باشد: اگر فردی تمامی طول شب به بازی بپردازد و در طول روز بخوابد، این نشانه‌ای اخطاردهنده از اعتیاد به اینترنت و بازی به حساب می‌آید.

۲- بیکار شدن: درصورتی‌که گرایش به اینترنت و یا بازی‌های رایانه‌ای منجر به از دست دادن کار یا ترک کردن مدرسه شود، فرد به یکی از این دو مورد اعتیاد دارد.

۳- نیاز به مدت زمان بیشتر: درصورتی که کاربر اینترنت یا بازی رایانه‌ای به صورت مداوم مدت‌زمان تخصیص داده شده به بازی یا اینترنت را افزایش دهد، فرد به اینترنت یا بازی اعتیاد دارد.

۴- وابستگی: تعدادی از کاربران زمانی که ارتباط خود را با اینترنت از دست بدهند و یا مجبور به ترک بازی شوند، حساس و مضطرب می‌شوند که این نیز نشانه‌ای از اعتیاد به اینترنت است.

۵- وسوسه: گروهی از کاربران که در زمان دور بودن از جهان دیجیتال به صورت مداوم وسوسه می‌شوند که دوباره به اینترنت یا بازی وصل شوند نشانه قدرتمندی از اعتیاد را در خود دارند.

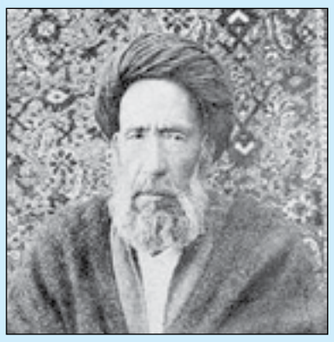
ساعت ۲۵

مردی در یک دهکده زندگی می‌کرد. او بزرگ‌ترین ورزشکار دوران خود بود. هیچ قهرمانی از نظر نیروی جسمی به پای او نمی‌رسید. کسی نمی‌توانست، چون او دو گاو نر را که در جهات مختلف حرکت می‌کردند، با نیروی بازوان خود به هم نزدیک کند. او حتی سنگین‌ترین وزنه‌ها را هم بلند می‌کرد.

روزی اهالی دهکده متوجه عصبانیت بیش از اندازه قهرمان خود شدند. بسیار تعجب کردند. مرد غریبه‌ای که شاهد ماجرا بود، از یک بومی پرسید که چرا آن ورزشکار مشهور، خشمگین است؟ مرد بومی پاسخ داد: «ظاهرا از حرفی رنجیده و خشمگین شده است.»

غریبه گفت: «واقعا عجیب است. چطور این مرد قوی هیکل که سنگین‌ترین وزنه‌ها را بلند می‌کند، قادر به تحمل بار یک حرف ناخوشایند نیست؟»

هوای تازه



النَّاسُ عَلی دینِ مُلُوکِهِمْ. در این جا ذکر دین به واسطه این است که مذهب فوق هر چیز و مخفی تر از هر چیزی است. هرگاه اشخاص در مذهب تبعیت اشخاص مقتدر را بنمایند در امورات عادی و شخصی و صنفی و نوعی به طریق اولی تبعیت خواهند کرد. مقصود این که هر زیردستی چه طبعاً و چه قهراً به جهت احتیاجات خود صوره و سیره یا بدواً صوره و بعد سیره تبعیت از اشخاص مقتدر خواهد نمود. مراد از ملوک نه شخص اول صقعی یا ناحیه و یا مملکتی یا طایفه ای می باشد بلکه مقصود مقتدر فوق شخص است. لهذا تعبیر به ملوک شده است.

بزرگ یک خانه و یا خانواده یا قریه یا بلوکی چه بزرگ دینی باشد چه دنیوی، هر چه می خواهد باشد، مشمول کلمه ملوک می باشند. ملت فاضله که روز به روز ترقی کرده و مداین فاضله را تشکیل خواهند داد آن ملتی است که تمام طبقات و درجات مقتدر آن صاحب صفات و اخلاق فاضله باشند از مذهب و اخلاق و صفات عادی شخصی و صنفی و نوعی نسبت به خود و غیره. کما این که تاریخ و مشهورات گواهی می دهد هر مملکت و ملتی که شخص اول و سایر طبقات مقتدره آن از وزرا و امرا و مامورین جزء و کل صاحب اخلاق و صفات حمیده ثابتی بودند روز به روز ترقی کرده دایره اقتدارات خود را توسعه دادند؛ و بالعکس هرگاه شخص اول یا طبقات دیگر از کارگزاران نوع فاسد شدند قهراً ملت کم کم فاسد شده و اقتدار آنها نیز تدریجاً به کلی از میان خواهد رفت: اِذا فَسَدَ الْعالِمُ فَسَدَ الْعالَمْ.

داریوش گفت: ما گفته ایم در تمام مملکت هر کس دروغ بگوید او را بکشند، چه دروغ اسباب فساد و خرابی ملک و ملت است. البته مامورینی که مامور جلوگیری از دروغ بودند خود نیز باید اهل صدق و راستی باشند و الا:

ذات نایافته از هستی بخش / کی تواند که بود هستی بخش

ای نام گرفته پند، مده پند دیگران. عمرم به آخر رسید. ملت ایران را متذکر می سازم که اگر حال بر این منوال بماند و طبقات ارباب اقتدار به همین صفات و اخلاق حالیه که غالباً هستند من الباب الی المحراب باشند پیش بینی می کنم که نه از تاک نشان ماند و نه از تاک‌نشان.

در سفر مهاجرت، موقع جنگ عمومی در اسلامبول چند ماه توقف داشتم. در اوضاع آن مملکت و ارباب اقتدار آن غور و بررسی کردم، حتی طبقات مستخدمین و مامورین جزء از عدلیه و مالیه و نظمیه و ... تقریباً اوضاع آنها مثل اوضاع حالیه ما بود. در آن جا پیش بینی کردم و به طلعت پاشا که رئیس الوزرا بود در ملاقات تذکر دادم که این وضعیات شما قابل بقا و دوام نیست و چون طبقاتِ اربابِ اقتدار و مامورین شما غالباً پایبند مذهب و اخلاق و صفات حمیده نیستند منتظر انقراض قدرت خود باشید، و خصوص شهر اسلامبول، چون به هیچ وجه اخلاق و صفات حمیده سابقین شما در او نمانده از برای شما گمان ندارم باقی بماند. چه، ماندن مدائن از برای شخصی، سلطانی و دولتی متفرع بر توافق اخلاق و صفات است؛ واقعاً نه صوره، تا همدیگر را واقعاً دوست دارند.

آیت الله سید حسن مدرس(ره)
۲۰ بهمن ۱۳۰۸

شرکت انتشارات کیهان ناشر کتاب‌های حقوقی تقدیم می‌دارد

معتاد کیست ؟ مواد مخدر چیست ؟
نویسنده: استاد تاج الزمان دانش
چاپ دوم / قیمت: ۱۲۰ تومان
در این کتاب می خوانید: آموزش همگانی، همکاری مردم با مقامات مسئول، اقدامات جدی و مستمر در مبارزه با مواد مخدر، اجرای برنامه های اصلاحی، تربیتی و درمانی در زندانها و موسساتی که معتادین نگهداری می شوند و کارپایی و هدایت و حمایت آنان پس از خروج از زندانها، موسسات باز پروری و درمانی در پیشگیری از اعتیاد موثر خواهد بود.

مجرم کیست ؟ جرم شناسی چیست ؟
نویسنده: استاد تاج الزمان دانش
چاپ یازدهم / قیمت: ۷۵۰ تومان
در فصول این کتاب تشریح خواهد شد که چگونه عوامل جسمی، روانی، تامین بهداشت، رفاه اجتماعی آموزش و پرورش، وضع اقتصادی، سیاسی، اداری، فضایی، نیروی انتظامی و امنیتی حتی روش تدوین قوانین در پیشگیری از بروز حالت خطرناک و وقوع جرائم تاثیر کلی دارند و هر گاه تحولات اجتماعی، اقتصادی، سیاسی، فرهنگی و حقوقی متناسب با نیازهای افراد جامعه نباشد بروز حالت خطرناک و وقوع جرائم غیر قابل اجتناب خواهد بود.

آشنایی با نهاد هیئت منصفه وظایف و اختیارات آن
گردآوری و تدوین:
معاونت آموزش و تحقیقات قوه قضائیه
چاپ اول / قیمت: ۵۰۰ تومان
این کتاب پژوهش و تحقیقی در مورد این نهاد مردمی می باشد که طی هفت فصل مجزا با عنوان‌های زیر تهیه و تدوین شده است که به ترتیب مورد بحث و بررسی قرار خواهد گرفت.
فصل یکم: پیشینه تاریخی نهاد هیئت منصفه
فصل دوم: مفهوم، ماهیت و خصوصیات هیئت منصفه
فصل سوم: انواع و اقسام هیئت منصفه
فصل چهارم: فلسفه وجودی نهاد هیئت منصفه و ...
هر فصلی نیز خود دارای مباحث گوناگون و قسمت های جزیی تر دیگری است که مورد بحث و بررسی قرار گرفته است

جستاری در سیاستهای کلی اصل ۴۴ قانون اساسی
گرد آوری و تدوین: (جلد اول و دوم)
معاونت آموزش و تحقیقات قوه قضائیه
قیمت ۲جلد: ۸۳۰۰ تومان
مجموعه پیش رو با عنوان جستاری درسیاست های کلی اصل ۴۴ قانون اساسی،جلد اول و دوم شرحی بر قانون اجرای اصل ۴۴ قانون اساسی تهیه شده است. مخاطبان و استفاده کنندگان این مجموعه بیشتر کسانی هستند که در مراجع قضایی عهده دار رسیدگی به پرونده های مرتبط می باشند. بعضی از عناوین و محتوای اصلی این مجموعه عبارتند از:
۱ - محورهای اصلی قانون ۲ - نهادهای پیش بینی شده در قانون و حدود تکالیف و اختیارات آنها ۳ - اختلافات ناشی از اجرای قانون ۴ - مبانی نظری خصوصی سازی و بسیاری از عناوین دیگر که در این مجموعه ملاحظه خواهید کرد.

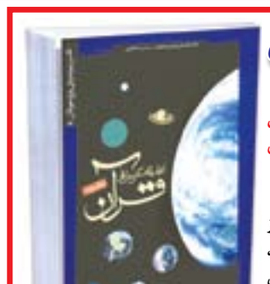
چنبه های عملی حقوق کیفری مواد مخدر
گردآوری و تدوین:
معاونت آموزش و تحقیقات قوه قضائیه
چاپ اول / قیمت: ۵۲۰۰ تومان
کتاب چنبه های عملی حقوق کیفری مواد مخدر برای مخاطبانی تهیه شده است که در مراجع کیفری به پرونده های مرتبط با این موضوع رسیدگی می کنند.
عناوین و محتوای اصلی این کتاب عبارت است از:
۱ - کلیات ۲ - حقوق جزای عمومی جرایم مواد مخدر ۳ - حقوق جزای اختصاصی جرایم مواد مخدر ۴ - آیین دادرسی حاکم بر جرایم مواد مخدر ۵ - متفرعات

اعتراض ثالث اجرایی
گردآوری و تدوین:
معاونت آموزش و تحقیقات قوه قضائیه
چاپ اول / قیمت: ۶۲۰۰ تومان
مجموعه پیش رو با عنوان «اعتراض ثالث اجرایی» بیشتر برای کسانی که در مراجع قضایی به پرونده های مرتبط رسیدگی می‌کنند تهیه شده است.
عناوین و محتوای اصلی این کتاب عبارت است از:
۱ - مفهوم و سابقه تاریخی اعتراض ثالث اجرایی
۲ - شرایط اعتراض ثالث اجرایی
۳ - آیین اعتراض ثالث اجرایی

ارسال رایگان در تهران با یک تماس: ۲۰- ۸۸۵۵۷۰۱۶
کلیه نهادها، سازمانها، اشخاص و علاقه‌مندان می‌توانند سفارش‌های خرید خود را در شهرستانها و مراکز استان با مراجعه به دفاتر نمایندگی و سرپرستی مؤسسه کیهان، و در تهران از طریق تماس با شماره تلفن ۳۳۱۱۰۲۰۱ (دفتر مرکزی فروش) یا فروشگاههای ذیل پیگیری فرمایند:
۱ - فروشگاه انقلاب، خیابان انقلاب، روبروی دانشگاه تهران، تلفن: ۶۶۴۶۹۴۷۵
۲ - فروشگاه مطهری، ابتدای خیابان استاد شهید مطهری، تلفن: ۸۸۹۴۵۳۴۹

تازه‌ترین آثار انتشارات زمزم هدایت و پژوهشکده تحقیقات اسلامی

۰۲۵۱-۷۷۳۰۷۳۵ -۰۹۱۲۲۵۳۲۸۸۷



اعجازها و شگفتی‌های علمی قرآن
به کوشش: دکتر محمدعلی رضایی اصفهانی، محسن ملاکاظمی
قیمت: ۴۰۰۰ تومان
کلیاتی از تفسیر علمی معجزه، راز اعجاز قرآن، قرآن و کیهان‌شناسی، آغاز جهان، گسترش جهان، نیروی جاذبه، حرکت خورشید و زمین، قرآن و علوم ریاضی، اعجاز عددی، نظم ریاضی، قرآن و علوم زیست‌شناسی، حیات در زمین، نظریه داروین، قرآن و علوم پزشکی، بهداشت جسمی، بهداشت جنسی، قرآن و درمان بیماری‌های روحی و جسمی، اسرار خلقت انسان و... از مطالب کتاب است.

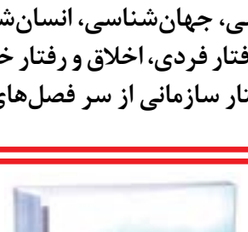
تابشی از قرآن
به کوشش: پژوهشکده تحقیقات اسلامی
قیمت: ۱۳/۰۰۰تومان
کتاب حاضر در جهت نشر و گسترش فرهنگ و معارف قرآن تدوین و تنظیم شده و آیاتی از این کتاب الهی به ترتیب سوره‌ها انتخاب گشته و درباره هر یک شرح مختصری ارائه شده است. در این کتاب تلاش شده آیاتی انتخاب شود که فراگیری آنها از جهت مباحث اخلاقی، اعتقادی و اجتماعی برای عموم مخاطبان اولویت بیشتری داشته باشد و در شرح این آیات از تفاسیر متعدد به ویژه المیزان، نمونه و مجمع‌البیان استفاده شده است.

پرواز در فضای جوانی
مؤلف: ابوالقاسم بخشیان
قیمت: ۵۵۰۰ تومان
دوران جوانی ازنظر علمی یک دوره اسرارآمیز در زندگی بشر است، دانشمندان امروز جهان با پیشرفت‌های قابل ملاحظه‌ای که در شناسایی روح جوانان نموده‌اند خود اعتراف دارند که حقایق ناشناخته در روان‌شناسی جوان بسیار است. واقعیت‌های جوانی، صفای جوانی، عوامل موفقیت جوان، آسیب‌شناسی جوان و جوانی، جوان، شادی و شادابی و...

انسان مطلوب
به کوشش: پژوهشکده تحقیقات اسلامی
قیمت: ۱۵/۰۰۰تومان
کتاب حاضر، تدوین مجموعه معارف و آموزه‌هایی است که شریعت مقدس اسلام درباره انسان مطلوب در حوزه‌های اعتقادی و اخلاقی- رفتاری ارائه کرده است و هر فرد مکتبی و متدین باید به آنها معتقد و پایبند باشد. خداشناسی، دین‌شناسی، جهان‌شناسی، انسان‌شناسی، راهنماشناسی، معادشناسی، اخلاق و رفتار فردی، اخلاق و رفتار خانوادگی، اخلاق و رفتار اجتماعی و اخلاق و رفتار سازمانی از سر فصل‌های کتاب است.

قرآن و بهداشت روان
تفسیر موضوعی ویژه جوانان ۳
مؤلف: احمد صادقیان
قیمت: ۴۵۰۰تومان
شاید بتوان گفت که یگانه راه آرامش و آسودگی خاطر و سعادت آدمیان، افزون بر نیازهای مادی، توجه به نیازهای روانی و معنوی است که اساس آنها شناخت خداوند و ارتباط با او است. در این کتاب می‌خوانید: نقش اعتقادات در بهداشت روان، تأثیر توکل در آرامش روانی، بهداشت روانی در خانواده، نقش روابط اجتماعی در بهداشت روان و...

اخلاق آسمانی
درسنامه سوره مبارکه حجرات
قیمت: ۲۷۰۰تومان
چاپ اول، تابستان۹۱
به کوشش: پژوهشکده تحقیقات اسلامی
سوره مبارکه حجرات در بردارنده آداب اجتماعی، فردی و اخلاقی است که توجه و عمل کردن به آیات نورانی آن موجبات سعادت دنیوی و اخروی انسان را فراهم آورده، او را به قله‌های رفیع انسانیت و تقوا رهنمون می‌سازد. این کتاب در دوازده درس تنظیم شده است. پیروی از خدا و رسول خدا، آداب حضور در پیشگاه پیامبر، تحقیق در اخبار، برادری اسلامی، تقوا ارزش برتر و...



زندگی در صلح
از دیدگاه قرآن
مؤلف: نفیسه فقیهی مقدس
قیمت: ۴۰۰۰ تومان
این کتاب که با هدف تبیین اهتمام اسلام بر زندگی صلح‌مدار نگارش یافته می‌کوشد گوشه‌ای از محورهای اهتمام دین خاتم را بر اصلاح مجامع بشری براساس صلح و دوری از ناهمگونی‌ها و تشتت و نزاع تبیین نموده و راهبردهای قرآنی را در گسترش فرهنگ عدالت و صلح در جوامع ارائه نماید. مبانی صلح در قرآن، اصول راهبردهای صلح‌گرایی، بهینه‌سازی روابط خارجی و...

یاران و همراهان همیشگی تازه‌های کتاب
منتظر تماس پرمهرتان هستیم
۳۳۹۱۵۱۷۵ - ۳۳۱۱۳۰۸۵
۹- ۳۳۱۱۰۲۵۱ داخلی ۲۵۳۸