

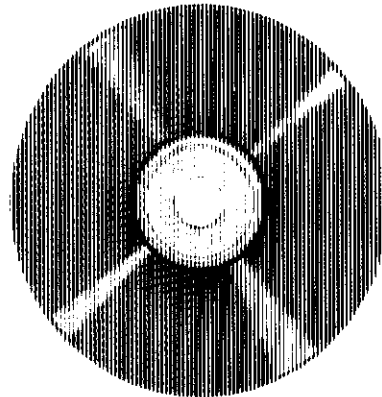


رضا جعفری رابنی - کرمان

مجله علمی و مطالعات فرهنگی  
 رتال جامع علوم انسانی

مقدمه

بازی‌های رایانه‌ای یکی از سرگرمی‌های کودکان، نوجوانان، جوانان و حتی بزرگسالان در عصر جدید است. این بازی‌های مهیج و پرکشش ساعت‌ها کودک و نوجوان ما را در مقابل صفحه نمایشگر میخکوب کرده، او را از دنیای واقعیات به عالم تخیلات فرو می‌برد و در این گیرودار یا چیزی را به او می‌آموزد یا چیزی را از او می‌گیرد، یا این که او را در تخیلات بی‌پایان به حال خود رها می‌کند. این بازی‌ها در کنار محاسنشان، گاه آثار مخرب روحی و جسمی در کودکان و نوجوانان بر جای می‌گذارند که با توجه به ظرافت فکر و ذهنشان جبران آن‌ها شاید برای همیشه



# بازی‌های رایانه‌ای و تأثیرات

ناممکن شود. لذا وظیفه ما والدین و دست‌اندرکاران امور فرهنگی است که به استفاده کودکان و نوجوانان از بازی‌های رایانه‌ای، چه در جامعه و چه در خانواده، سمت و سو داده، آن‌ها را به محملی برای پیشرفت و خلاقیت آنان تبدیل کنیم و از تأثیرات مخرب آن‌ها بکاهیم. این مقاله سعی دارد در این جهت اطلاعاتی در اختیار اولیا و مربیان گرامی قرار دهد.

## عوارض نامطلوب ناشی از بازی‌های رایانه‌ای

بانگاهی به انبوه بازی‌های موجود در بازار دمی‌یابیم که قریب به اتفاق این بازی‌ها وارداتی و محصول کشورهای دیگر، خصوصاً کشورهای غربی است که در ساخت هر یک از این بازی‌ها اهدافی را دنبال می‌کنند. متأسفانه کشور ما در این زمینه به پیشرفت‌های قابل توجهی دست نیافته است. شرکت‌هایی در این زمینه مشغول فعالیت‌اند و تولیداتی هم عرضه کرده‌اند که متأسفانه پاسخ‌گویی نیازهای نسل امروز جامعه ما نیست و باید برای این امر مهم و حیاتی، توسط مسئولان ذی‌ربط، تدابیری اندیشیده شود.

بازی‌های رایانه‌ای را می‌توان به صورت زیر تقسیم‌بندی کرد:

- ۱- بازی‌های فکری
- ۲- بازی‌های ورزشی
- ۳- بازی‌های اکشن (ماجراجویانه و حادثه‌ای)
- ۴- بازی‌های جنگی
- ۵- بازی‌های تخیلی

بحث در مورد هر یک از این بازی‌ها نیاز به مجال بیشتری دارد، اما آنچه قابل تأمل است این که هر یک از این بازی‌ها برای مقاطع مختلف سنی ساخته شده است؛ همان‌گونه که دیگر تولیدات فرهنگی مانند: کتاب، مجله، فیلم و ... نیز از این قاعده مستثنا نیستند. متأسفانه آنچه در این زمینه اتفاق می‌افتد، استفاده بی‌ضابطه مقاطع سنی مختلف از این بازی‌هاست. به عنوان مثال یک کودک ۸ تا ۱۰ ساله از یک بازی اکشن و خشونت‌بار که سراسر آن پر از کشت و کشتار و فجایع غیر قابل تحمل است، استفاده می‌کند. این‌گونه استفاده‌های نابجا و حتی بجای بیش از حد می‌تواند آسیب‌های روانی - تربیتی زیر را به دنبال داشته باشد:

### ۱- تقویت حس پرخاشگری

سازندگان بازی‌های رایانه‌ای به مدد فناوری‌های پیچیده و نرم‌افزارهای پیشرفته‌ای که در اختیار دارند می‌توانند تا حد امکان جذابیت این بازی‌ها را برای کودکان و نوجوانان

# کودکان و نوجوانان

افزایش دهند و سعی دارند با استفاده از این تکنیک‌ها و بهره بردن از ماجراجویی‌های مورد توجه کودکان و نوجوانان، به بازار گرم این بازی‌ها رونقی دوچندان ببخشند. لذا «خشونت» و «استفاده از اسلحه‌های گوناگون جزء لاینفک بسیاری از این بازی‌هاست.

«مهم‌ترین مشخصه بازی‌های رایانه‌ای حالت جنگی اکثر آن‌هاست و این که فرد باید برای رسیدن به مرحله بعدی با نیروهای به اصطلاح دشمن بجنگد.» «خشونت مهم‌ترین محرک‌های است که در طراحی جدیدترین و جذاب‌ترین بازی‌های رایانه‌ای به حد افراط از آن استفاده می‌شود. چهره‌های معروف هالیوود که در فرهنگ ما،

# این‌ها در



۲۹

پهن

نشریه ماهانه آموزشی - تربیتی  
اثر ۱۳۸۶  
شماره ۲۳۸

مادری می‌گفت: فرزندم به بازی‌های رایانه‌ای معتاد شده است. او هر روز خود را به صفحه‌نمایشگر می‌رساند و از دنیای بیرون به کلی بی‌خبر است و حتی متوجه رفت و آمد مهمانان نمی‌شود. او بعد از دست کشیدن از این برنامه با سردرد و کسالت مواجه است» ( پایگاه اینترنتی تبیان ).

« به اعتقاد پزشکان ایتالیایی و بعضی دیگر از کشورهای اروپایی، مقصران اصلی، پدران و مادران‌اند که فرزندان خود را ساعت‌های طولانی در مقابل تلویزیون، رایانه، ویدئوگیم، یا فیلم‌های ویدئویی رها می‌کنند» ( همان منبع ).

## راه حل :

۱- به فرزندان خود بیاموزیم که از رایانه نیز مانند دیگر وسایل زندگی باید در حد متعادل و معین استفاده کرد، زیرا کار بیش از حد با آن می‌تواند ضررهای جسمی و روحی به دنبال داشته باشد. لذا برای بازی کردن کودکان و نوجوانان با رایانه زمان‌های مشخصی تعیین کنیم و در صورت اتمام وقت، کار با رایانه را تعطیل کنیم. شاید برای دفعات اول آنان کمی مقاومت نشان دهند، اما به مرور زمان به نظم استفاده از رایانه عادت می‌کنند.

۲- والدین وقت بیشتری به کودک و نوجوان خویش اختصاص دهند. هر قدر وقت‌گذاری و ارتباط صحیح بین فرزندان و والدین بیش‌تر باشد، زمینه استفاده از چنین بازی‌هایی کم‌تر فراهم می‌شود ( همان منبع ). بهتر است پدران و مادران با فرزندان خویش به گه‌پیمایی و راهپیمایی بپردازند، به باشگاه‌ها و میدان‌های ورزشی بروند و به بازی‌های مورد علاقه کودکان بپردازند. بدین ترتیب، انرژی عصبی و روانی آنان تخلیه و توجه آنان از بازی‌های رایانه‌ای منحرف می‌شود.

پروفسور لی پیرسون، روان‌شناس آموزش شورای شهر بیرمنگام معتقد است: بهترین راه حل، خارج کردن رایانه از اتاق کودک است ( صادقان ).

۳- والدین تمهیداتی بیندیشند که خود نیز به نحوی از رایانه برای انجام امور مختلف استفاده کنند تا فرزندان این گونه نپندازند که رایانه تنها وسیله‌ای است برای بازی آنان. اگر در طول شبانه‌روز رایانه ساعاتی در اختیار والدین باشد، به همین میزان وسوسه فرزندان برای استفاده از آن کم‌تر می‌شود.

انسان‌هایی ضد ارزش و غیر اخلاقی‌اند، در این بازی‌ها به صورت قهرمانانی شکست‌ناپذیر جلوه‌گری می‌کنند و خشونت‌های بی‌شمار آن‌ها، که برای کودکان و نوجوانان جذاب است، آنان را پرخاشگر و ستیزه‌جو بار می‌آورد» ( پایگاه اینترنتی تبیان ).

«بازی‌های رایانه‌ای پرتحرک باعث بروز بیماری‌های استخوانی و عصبی در ناحیه دست‌ها و بازوها می‌شود و یکی از دلایل شب‌اداری در کودکان، انجام بازی‌های ترسناک رایانه‌ای است» ( صادقان ).

## راه حل :

۱- والدین اصولاً باید با رایانه و طریقه استفاده از آن و تا حدی با بازی‌های رایانه‌ای و نحوه عملکردشان آشنا باشند و بدانند که هر بازی برای چه سنی مناسب است. در این راه می‌توانند از کارشناسان فن کمک بگیرند.

۲- معیارهای استفاده از بازی‌های رایانه‌ای را برای فرزندان تبیین کنند و به آنان بگویند که مجاز به استفاده از چه بازی‌هایی‌اند.

۳- خودشان درصدد خرید بازی‌های مناسب سن فرزندان برآیند یا لاقبل آن‌ها را در این راه همراهی کنند.

۴- با اتخاذ تدابیر صحیح اجازه ندهند که فرزندان از این بازی‌ها استفاده کنند یا لاقبل استفاده از آن‌ها را به حداقل برسانند و دیگر این که آسیب‌های این گونه بازی‌ها را برایشان شرح دهند.

## ۲- ایجاد روحیه انزواطلبی در کودکان

بازی‌های رایانه‌ای، به گونه‌ای افراد را بسا خود همراه می‌کنند که گذشت زمان را به هیچ وجه درک نمی‌کنند و وقتی به خود می‌آیند که ساعت‌های زیادی از وقتشان صرف این بازی‌ها شده است. به عبارت دیگر، حاضر نیستند رایانه را به خاطر این بازی‌ها رها کرده، به دنبال فعالیت‌های نشاط‌آور و اجتماعی‌تر بروند. « لذا کودکانی که به‌طور مداوم با این بازی‌ها درگیرند، درونگرا می‌شوند و در جامعه، منزوی و در برقراری ارتباط اجتماعی با دیگران ناتوان می‌گردند. روحیه انزواطلبی باعث می‌شود کودک از گروه همسالان جدا شود که این خود سرآغازی برای بروز ناهنجاری‌های دیگر است .

### ۳- تنبیل شدن ذهن کودکان و نوجوانان

در این بازی‌ها به دلیل این که کودک یا نوجوان با ساختنی‌ها و برنامه‌های دیگران به بازی می‌پردازد و کم‌تر قدرت دخل و تصرف در آن‌ها را پیدا می‌کند، اعتماد به نفس او در برابر ساختنی‌ها و پیشرفت دیگران متزلزل می‌شود.

تصور بیش‌تر خانواده‌ها این است که در بازی‌های رایانه‌ای فرد مداخله فکری مداوم دارد. اما این مداخله فکری نیست، بلکه این بازی‌ها سنول‌های مغزی را گول می‌زند و از نظر حرکتی نیز فقط چند انگشت کودک را حرکت می‌دهند. (پایگاه اینترنتی تبیان).

خلاقیت و نوآوری لازمه موفقیت نسل امروز جامعه ماست تا بتواند جنبش نرم افزاری را پیش ببرد. اما با توجه به موارد بیان شده، بازی‌های رایانه‌ای موانع جدی در این راه به شمار می‌آیند و از تربیت نسلی خلاق و پویا جلوگیری می‌کنند.

«تحقیقات اخیر نشان داده است که بازی‌های رایانه‌ای سبب صدمات مغزی طولانی مدت می‌شود. این بازی‌ها فقط قسمت‌هایی از مغز را که به بینایی و حرکت اختصاص دارد، تحریک کرده، به تکامل نواحی دیگر مغز کمک نمی‌کنند. کودکانی که ساعت‌های زیادی به بازی اختصاص می‌دهند، لب فرونتال مغزشان تکامل پیدا نمی‌کند. لب فرونتال مغز نقش بسزایی در تکامل حافظه، احساس و یادگیری دارد. افرادی که لب فرونتال مغز آن‌ها تکامل پیدا نمی‌کند، بیش‌تر مستعد انجام اعمال خشونت‌آمیزند و کم‌تر توانایی کنترل رفتارهایشان را دارند (همان منبع).

### ۱- شاید یکی از راه‌کارهای مناسب برای پرورش

خلاقیت و نوآوری بچه‌ها توسط بازی‌های رایانه‌ای، استفاده آنان از بازی‌های فکری و معمایی باشد. بازی‌هایی که بیش‌تر سنول‌های مغزی را به کار وادارد و فکر آنان را درگیر کند. شمار این گونه بازی‌ها هم کم نیست، اما متأسفانه بچه‌ها استقبال چندانی از آن‌ها نمی‌کنند، مگر قشر خاصی که به این بازی‌ها علاقه‌مند است. باید بازی‌های فکری جذابی طراحی کرد که به اندازه بازی‌های حادثه‌ای برای کودکان جذاب و پرکشش باشد.

۲- به بهانه آموزش نیز می‌توان از بازی‌های فکری بهره برد. نرم‌افزارهای آموزشی می‌توانند نقش مهمی در این زمینه ایفا کنند.

### ۴- تأثیر منفی بر روابط خانوادگی

هر یک از پدیده‌های عصر صنعت به سهم خود در دور کردن اعضای خانواده از یکدیگر، به‌طور خواسته یا ناخواسته، نقشی به عهده دارند. روابط خانوادگی به خاطر درگیر بودن اعضای خانواده با دنیای ماشینی روز به روز کم‌رنگ‌تر شده است. اعضای خانواده به‌خاطر مشغول بودن به تماشای تلویزیون یا درگیر بودن با رایانه و اینترنت و بازی‌های رایانه‌ای، کم‌تر وقت می‌کنند با یکدیگر بنشینند و صحبت کنند. این خود باعث سرد شدن روابط بین‌والدین و فرزندان شده است، به‌گونه‌ای که آنان کم‌تر حوصله یکدیگر را دارند.



به بازی‌های کامپیوتری را در پادگان‌های نظامی به مدت یک ماه ترک می‌دهد. (اخبار ۲۰/۳۰ شبکه دوم سیمای جمهوری اسلامی ایران، ۸۵/۷/۱۹).

## ۷- مشکلات جسمی

در کنار آثار مخرب روحی بازی‌های رایانه‌ای، کار با این وسیله مشکلات و عواقب جسمی نیز برای استفاده کنندگان به دنبال دارد که به طور اجمال به بیان آن‌ها می‌پردازیم:

۱- مشکلات بینایی: چشمان فرد به دلیل خیره شدن مداوم به صفحه تا حد زیادی از لحاظ بینایی تحت فشار قرار می‌گیرد و دچار عوارض سندرم بینایی می‌گردد (تیبان). به اعتقاد پزشکان، کودکانی که به مدت طولانی از رایانه استفاده می‌کنند در معرض خطر نزدیک بینی قرار می‌گیرند (همان منبع).

۲- صدمات اسکلتی: مشکلات نواحی مچ، گردن و پشت، کودکانی را که به مدت طولانی از کامپیوتر استفاده می‌کنند، تهدید می‌کند؛ زیرا فرد در یک وضعیت ثابت ساعت‌ها می‌نشیند و در نتیجه ستون فقرات و استخوان‌بندی او دچار مشکل می‌شود. هم‌چنین احساس سوزش و سفت شدن گردن، کتف‌ها و مچ دست از دیگر عوارض کار نسبتاً ثابت و طولانی مدت با رایانه است (همان منبع).

۳- پوست فرد نیز مدام در معرض اشعه‌هایی قرار می‌گیرد که از صفحه رایانه پخش می‌شود. ایجاد تهوع و سرگیجه، خصوصاً در کودکانی که صرع دارند، از دیگر عوارض بازی‌های رایانه‌ای است.

## راه‌حل‌هایی برای جلوگیری از صدمات جسمی

### الف) صدمات بینایی:

- ۱- قبل از شروع مدرسه معاینه کامل از چشم کودکان، از نظر دید نقاط دور و نزدیک، صورت گیرد.
- ۲- ایستگاه‌های کار با رایانه، متناسب با وضعیت کودکان، طراحی شود.
- ۳- فاصله صحنه نمایشگر و چشم کودک، ۲۸-۱۸ اینچ توصیه می‌شود.

## راه‌حل:

بهتر است که والدین به مدتی، هر چند کوتاه، با کودکان و نوجوانان در انجام بازی‌هایشان همراه شوند و در مورد بازی‌های رایانه‌ای با آنان به بحث و تبادل نظر بپردازند. بازی‌های دسته‌جمعی اعضای خانواده می‌تواند به گرمی روابط آنان و ایجاد رقابت سالم در میانشان کمک کند.

## ۵- افت تحصیلی

عوامل بسیاری در افت تحصیلی دخیل‌اند. شاید بتوان گفت هر چیزی که ذهن دانش‌آموز را از مسیر آموزش منحرف کند، یکی از عوامل افت تحصیلی است. با خصایصی که برای بازی‌های رایانه‌ای برشمریم بدون شک آن‌ها از عوامل مؤثر در افت تحصیلی محسوب می‌شوند. چرا که وقت زیادی از دانش‌آموز را اشغال می‌کنند و فکر و ذهن او را درگیر مسایل غیرآموزشی می‌کنند. یکی از والدین اظهار می‌داشت: پسر من در سال گذشته بهترین نمرات را داشت، اما از وقتی که رایانه برایش خریده‌ام روزی ۲ تا ۳ ساعت وقت خود را صرف بازی می‌کند و از لحاظ تحصیلی افت پیدا کرده است (همان منبع).

## راه حل:

حل این مشکل نیز در ادامه راه‌حل‌های قبلی، سعی و اهتمام والدین و در این مورد به‌خصوص، معلمان و دست‌اندرکاران تعلیم و تربیت را می‌طلبد تا با همراهی و همفکری یکدیگر برنامه‌ریزی درستی برای استفاده کودکان و نوجوانان از بازی‌های رایانه‌ای انجام دهند و از رایانه، بیش‌تر برای پیشبرد امر آموزش بهره بگیرند.

## ۶- اعتیاد به بازی‌های رایانه‌ای

یکی از خطرناک‌ترین آثار سوء بازی‌های رایانه‌ای «اعتیاد» به این بازی‌هاست که بیش از هر چیز کودکان و خصوصاً نوجوانان را تهدید می‌کند. این تهدید آنقدر جدی است که گاه منجر به مرگ می‌شود، کما این که در سال ۲۰۰۵ نوجوانی در کره جنوبی آنقدر به این بازی‌ها وابسته شده بود که از خوردن و آشامیدن هم امتناع می‌کرد و این امر نهایتاً منجر به مرگ او شد. دولت چین معتادان







- ۴- به فرزندانان اجازه ندهید در فاصله نزدیکی از صفحه رایانه بنشینند.
- ۵- از رایانه‌های دارای صفحه کوچک استفاده کنید.
- ۶- نور صفحه تلویزیون را کم کنید.
- ۷- چشم‌ها باید مسلط به صفحه رایانه باشد.
- ۸- روشنایی اتاق به نحوی تنظیم گردد که زندگی نور صفحه رایانه به حداقل برسد.
- ۹- والدین باید از رفتارهایی که بر مشکلات چشمی دلالت می‌کند آگاه باشند، از قبیل: قرمزی چشم، مالش مکرر چشم‌ها، سردرد، شکایت از تاری دید و خستگی چشم.
- ۱۰- از پوشش‌های مخصوص رایانه استفاده شود (همان منبع).

### ب) صدمات اسکلتی:

کامپیوتر به انگشتان دست خلاصه می‌شود و دیگر اعضای بدن بی حرکت می‌مانند، که ایس بی تحرکی باعث جمع شدن چربی‌ها در بدن و نهایتاً چاقی می‌شود.

برای پیشگیری از این صدمات باید وضعیت صحیح قسمت فوقانی بدن در حین کار با کامپیوتر حفظ شود:

- ۱- پشت به وسیله صندلی حمایت شود.
- ۲- در حین نشستن بر صندلی نباید بر عقب زانو فشار وارد شود.

### راه حل:

باید در کنار استفاده از رایانه، فرزندان را به تحرک و ورزش تشویق کرد و خود نیز با آن‌ها به ورزش پرداخت. در فواصل کار با کامپیوتر مدتی را به حرکت و جابه جایی اختصاص داد. به عقیده پزشکان، برای جلوگیری از صدمات اسکلتی و بینایی، کاربر باید از مقابل رایانه برخیزد، چند قدمی راه برود و چند حرکت نرمشی مربوط به گردن، کمر، مچ، ساعد، پا و دیگر اعضا را انجام دهد تا هم رفع خستگی شود و هم اعضای بدن ثابت و بی حرکت نمانند و از بروز چاقی نیز جلوگیری شود.

- ۳- پاها روی سطح محکم قرار گیرد.
- ۴- زاویه بین ساقه پا و ران بیش از ۹۰ درجه نباشد.
- ۵- مچ به‌طور خنثی قرار گیرد (زاویه کمتر از ۱۵ درجه).
- ۶- صفحه کامپیوتر طوری قرار گیرد که کودک بدون این که گردنش را به عقب یا جلو خم کند، آن را به راحتی ببیند.
- ۷- تجهیزات مناسب (صندلی راحت، میز ثابت، صفحه کلید سطح پایین با شیب منفی، موشواره در اندازه مناسب برای کودک) در محل کار وجود داشته باشد.

### مزایای بازی‌های رایانه‌ای

بسیار وجود همه عیوبی که برای بازی‌های رایانه‌ای برشمردیم، آن‌ها از مزایا و فوایدی نیز برخوردارند که نمی‌توان به سادگی از کنار آن‌ها گذشت. در این جا به تعدادی از آن‌ها اشاره می‌کنیم:

### چاقی:

از دیگر عوارض جسمانی که به دنبال استفاده بیش از حد از رایانه و برنامه‌های آن به وجود می‌آید، چاق شدن کودکان و نوجوانان به علت کم تحرکی در مقابل این دستگاه است. کل حرکت و جنبش بدن در هنگام کار با



۱- به عقیده بعضی از پزشکان، بازی‌های رایانه‌ای به کودکان کمک می‌کند که به داروهای مسکن کم‌تر احتیاج پیدا کنند.

۲- بازی‌های رایانه‌ای بچه‌ها را وارد دنیایی می‌کند که کنترلش در دست آنهاست و به همین دلیل از این بازی‌ها لذت می‌برند.

۳- باعث هماهنگی چشم و دست و پرورش عضلات ظریف کودک می‌شوند.

۴- وسیله کمک آموزشی برای معلولین و پر کردن اوقات آنان است.

۵- براساس تحقیقات جدید، در زمینه تکلم و حرف زدن، به کودکان کمک می‌کند و آنان سریع‌تر شروع به سخن گفتن می‌کنند (همان منبع).

### نتیجه‌گیری

خواسته یا ناخواسته باید بپذیریم که بازی‌های رایانه‌ای همانند بسیاری دیگر از پدیده‌های عصر فناوری اطلاعات به زندگی ما و فرزندانمان راه پیدا کرده است. اگر بخواهیم آن را نادیده بگیریم و فرزندانمان را از این بازی‌ها محروم نماییم، حرص و ولع آنان برای دسترسی به این بازی‌ها بیشتر می‌شود و اگر در خانه نتوانند بازی کنند به خانه دوستانشان می‌روند. اگر آن‌جا هم نتوانستند،

به کافی‌نت‌ها و مکان‌هایی که می‌توانند با رایانه بازی کنند، سر می‌زنند. از سوی دیگر، اگر بخواهیم فرزندانمان را در این زمینه لجام گسیخته به حال خود بگذاریم، خطرهای روحی، روانی و جسمی آنان را تهدید می‌کند. لذا والدین و دست‌اندرکاران امور فرهنگی و آموزشی باید با برنامه‌ریزی صحیح راه را برای استفاده صحیح کودکان و نوجوانان از این بازی‌ها هموار کنند و برای تحقق این امر:

ما خودمان باید بازار این محصولات را با تولیدات داخلی و بازی‌هایی همسو با فرهنگ اسلامی و ایرانی‌مان در دست بگیریم و حتی به کشورهای دیگر نیز این برنامه‌ها را صادر کنیم. نکته دیگر این که حتی المقدور از ورود بازی‌های غیرمجاز و مخرب به داخل کشور، توسط مراجع ذیصلاح ممانعت به عمل آید و به دنبال آن نظارت جدی والدین بر کار فرزندان با کامپیوتر در خانه، خصوصا استفاده از بازی‌های رایانه‌ای، اعمال شود و فرهنگ استفاده صحیح از بازی‌های رایانه‌ای به فرزندان آموخته شود.

منابع:

- پایگاه اینترنتی تبیان.

- [Http:// www.Tebyan.Net](http://www.Tebyan.Net)

- صادقیان، عفت. تأثیر کامپیوتر و اینترنت بر کودکان و نوجوانان.

- اخبار ۲۰/۳۰ شبکه دوم سیمای جمهوری اسلامی ایران.

