



کلاف

ضمیمه نوجوان

شماره ۳۷ ■ آذر ۱۳۹۹

نوجوان
کلاف



زهره قربانی

غوطه وری

غوطه وری یا همان غرق شدن خودمان، احتمالاً بارزترین و ابتدایی ترین صفتی است که یک خوره بازی به آن مبتلا می شود و حرص همه را در می آورد. به طوری که فرد مورد نظر، ساعت ها بازی برایش به اندازه یک ربع، نیم ساعت می گذرد. آن دوستی که بمب کنارش بترکد متوجه نمی شود، آدم خوش خواب نیست، بلکه گیمرها هستند. مثلاً روند صدا کردن یک گیمر از «فرزند نازنینم بیا غذا بخور» شروع شده و به «سه نقطه بیا غذایت را کوفت کن» منجر می شود و در تمام این مدت فرزند دلبنده هیچ کدامش را متوجه نمی شود. البته پیشنهاد می کنم والدین گرامی خودشان یک بار این ماس ماسک گیمر را دستشان بگیرند تا متوجه شوند این عملکرد به خاطر بی توجهی و بی ادبی آن طفل معصوم نیست و به سن و سال هم ربط ندارد.

شروع

مرز خیال و واقعیت

یکی از تأثیرات بازی روی دوستان خوره، این است که فرق عجیبی بین واقعیت و خیال قائل نیستند. یعنی مثلاً وقتی در بازی «جنون سرعت» با انواع و اقسام ماشین ها بازی می کنند، باید این توقع را داشت که کم کم داشتن یک ماشین خاص آخرین مدل به یک حسرت عجیب و بزرگ برایشان تبدیل شود و تازه در رویا پردازی ها هم به آن رسیده باشند. این را نویسنده از روی دوزار تجربه شخصی نمی گوید! گیمر اصولاً فکر می کند یک چیز را دارد یا باید هر چند دست نیافتنی اما داشته باشد! انواع و اقسام جنایت ها و دزدی ها و مثال های واقعی در کشورهای مختلف هست که نوجوان و جوان آن را به خاطر تجربه یک بازی مرتکب شده است.

تنوع طلبی

گیمرها خودشان هفته پرنده کمپ دستگاه ساخت قه طبیعی است، اما دستاوردهای بازی و هر آن چیزی که د غریب و فقط با رفت دنیای بازی و خیال متنوع را دوست دا

سبک زندگی یک گیمر



بازی های رایانه ای چگونه سبک زندگی خاصی برای نوجوان ها می سازند؟

چشم و گوش بسته ها!

نه اینکه دنیا بازی باشد ولی خیلی ها هستند که زندگی و مرگ را هم به بازی می گیرند و برخی هم بازیچه دست دنیا می شوند. خب به اندازه کافی حرف های قلمبه سلمبه زدم و دل سردیبر محترم را به دست آوردم. حالا می شود خیلی ساده بروم سراغ تاریخچه بازی، یعنی دقیقاً همین چند صد هزار سال پیش، وقتی که انسان ها در غار زندگی می کردند. به هر حال بازی با سنگ و کلوخ یا حکاکی روی دیواره غار هم به نوعی بازی هایی بود که کودکان در آن زمان انجام می دادند. ولی بازی به شکل امروزی بعد از دوران رنسانس شکل گرفت. درست از زمانی که روانشناسان فهمیدند کودک برای یادگیری خیلی چیزها و آماده شدن برای دوران بزرگسالی باید بازی انجام دهد. این شماره از کلاف البته هیچ ربطی به بازی هایی مثل هفت سنگ، قایم باشک، تپله بازی و حتی بازی های فکری و گروهی ندارد. بلکه رفته ایم سراغ بازی های رایانه ای که این روزها طرفداران زیادی بین نوجوان ها دارد و ویژگی هایی که این نوع بازی هادر فرد ایجاد می کند را با هم بررسی می کنیم.

پایان بازی

دنیای گیمر های رایانه ای و موبایلی که پایانی ندارد. هر روز شاهد انواع بازی های جدید هستیم که انسان های زیادی را در جهان مسحور خود می کند، به خصوص قشر نوجوان را. الان از آمار و ارقام چیزی نمی گویم چون در پایین همین صفحه برخی از مهمترین هایش را برایتان آورده ایم. ولی نکته اینجاست که تحولات بزرگی در حوزه گیمر رخ داده که آینده ای عجیب راپیش روی ما نشان می دهد. مثلاً بازی هایی که بر پایه VR ساخته شده اند. یعنی همان عینک هایی که وقتی به چشم می زینم وارد دنیای دیگری می شویم و دیگر مرز بین خیال و واقعیت برایمان قابل تشخیص نیست. به این ترتیب داریم به سمتی می رویم که همه ابعاد زندگی مان مجازی شود. یک هیپروت ماندگار و ترسناک!

استر

استریم کرد مورد کارهای دیگران می گ مربوط به گی دوربین و از جذاب می ش بازی، از مخا «دونیت» می می کنند تا ک

گیمرهای ایرانی براساس

