



کلاف

ضمیمه نوجوان

شماره ۳۹ ■ ۲۰ آذر ۱۳۹۹

نوجوان
بازار

مای رقابتی گروهی که بین نوجوانان رواج پیدا کرده چه می دانید؟

مافیا

افیای بازی!

حتی خودش را با پلیکدن در کوه و در و دشت سرگرم کرد، یک ساعتی را دنبال غذا گشت و با لذت تمام نوش جان کرد و شاید دو ساعتی را هم در غار سخت و سردش چرت زد. شش روی زمین به خودش گفت: اه حوصله ام سر رفت! و همین جا بود که در وجود آدم نیست که بازی ها در قدیمی ترین یافته های عهده بوق شناسان ۵۰۰ سال پیش تا به تویی!

۴

«پیش از مصرف، پشت جعبه مطالعه شود!»

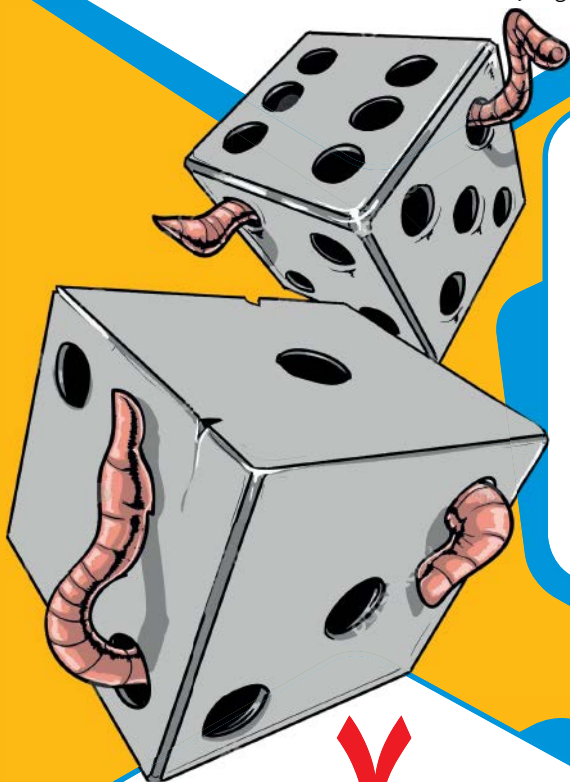
قبل تر از این هم گفتیم که بازی مثل قرص های مولتی ویتامین می ماند. مصرفش به میزان لازم برای سر تا پای آدم مفید است ولی وای به وقتی که قرار باشد بازی را بیشتر از یک سرگرمی موقت آدم حساب کنیم!

این مساله اصلا هم به یک نوع خاص بازی محدود نمی شود و اصولا برای هر نوع بازی حتی همین گل یا پوچ خودمان اگر بیش از حد زمان بگذارد با برد و باخت برایتان بیش از اندازه ناموسی شود بفهمی نفهمی معتاد بازی شده اید که چندان فرقی هم با مواد مخدر ندارد!

چون در هر دو مورد آدم روز و شب زندگی اش به هم می ریزد، اولویت هایش تغییر می کند و حتی به اطرافیان هم دیگر به اندازه قبل توجه نمی کند و تمام فکر و ذکرش درگیر بازی می شود. پس حتی در مصرف بازی های فکری هم باید اعتدال را رعایت کنیم!

نکته بعد هم این که گاهی مرز بین بازی و واقعیت مثل فیلم های جومانچی گم می شود و یکسری تکنیک های بازی مثل دروغگویی برای فرد تبدیل می شود به عادت که دیگر هر کجا لازم بود کارش را با بلوف زدن پیش ببرد. پس هنگام مصرف از عوارض احتمالی

غافل نشوید!



۵

«جفت هیچ»

همیشه اول کار جریان از اندکی کنجکاو شروع می شود با موتور محرک هیجان! یک مقدار کم پول و برد های پی در پی بی زحمت! پول باد آورده به قدری زیر دندان مزه می کند که باز هم بازی را ادامه می دهد این بار با اعتماد به نفس و پول بیشتر اما بعد چند دست بردن، باخت ها شروع می شود! البته برد و باخت ها و کسب درآمد غالباً پایش به فضای مجازی و سایت های شرط بندی باز می شود. اندک تسلطی روی برنامه نویسی نشان می دهد که در این سایت ها به محضی که دفعات و مبلغ بردهای شرکت کننده از یک حدی فراتر برود برنامه طوری پیش می رود که کاربر ببازد و در یک لحظه نه تنها لذت کوتاه مدت بازی بلکه تمام سرمایه و زندگی اش را هم در یک نتیجه جفت هیچ به باد فنا بدهد! اما خب با همه این مسائل پس چرا افراد درگیر این بازی ها می شوند؟

شاید به دو تا دلیل

یکی احساس خوب غرور بعد از برد و تمایل بیشتر و بیشتر به برد های بعدی و دیگری احساس بد بعد از باخت و نیاز به برطرف کردن این حس و احیاناً ضرر های ناشی از باخت با یک برد دیگر! در حقیقت طمع به دست آوردن یک چیز مفت و مجانی به همان اندازه آسان است که از دست دادنش پس آدمیزاد! برو کار میکن مگو چیست کار!

۶

«چراغ سبز، چراغ قرمز!»

در مافیا قانون، قانون جنگل است؛ اگر نتوانی دیگری را حذف کنی حذف میشوی! پس باید بتوانید از خودتان دفاع کنید و مهم ترین کاری که یاد خواهید گرفت این است: با اعتماد به نفس حرف بزنید! مهم ترین سرخ در این بازی زبان بدن است که ۵۵ درصد ارتباط را شکل می دهد پس به تک تک حرکات بازیکن ها دقت کنید تا به مرور و با تمرین شبیه غیگو ها! بتوانید حقایق ذهنی افراد را از روی همین حرکاتشان کشف کنید!

اما این بازی یک آژیر خطر مهم هم دارد و آن اینکه فرآیند بازی کلا بر اساس چیزی است که نیست! یعنی مافیا تظاهر می کند که مافیا نیست و همان طور که می داند خودش دارد دروغ می گوید احتمال می دهد که بقیه هم دروغ می گویند پس غرق شدن در بازی به مرور در فرد نوعی شک و بدبینی ایجاد می کند که هیچ کس راست نمی گوید مگر خلافتش ثابت شود! در مورد خودش هم بعد از چندین بار که دید به قول خودمان توانایی خوبی در قانع کردن دیگران با طبیعی دروغ گفتن دارد پس خود آگاه و ناخود آگاه عادت می کند هر جا کارش گیر کرد به

پیچاندن حقیقت در جهت عقربه های ساعت به میزان ۱۸۰ درجه متوسل

شود! پس هنگام بازی حواستان به چراغ های سبز و

قرمز اخلاقی و رفتاری هم باشد!



۱۹۰ توسط یک روان شناس روسی به نام ده از روی اسمش گذشتید ولی خب ما صه وجود نهاد و تا به امروز هم همچنان ت! هدف اولیه سازنده بازی آن طور که به دن و از این چیز میز های روان شناسی ناک به عنانش را از کف روان شناس جماعت بیرون توی قاب تلویزیون سر در آورد و در اوایل دهه نی وارد ایران شد.

برور گروه مافیا و دوستان! که ک اکثریت بینوا (شهروندان و نمی دانند از کجا دارند می خورند ست. حذف مافیا از بازی، برد شهروند دداد شهروند و مافیا باعث برد افیا می شود.

۵