



کلاف

ضمیمه نوجوان

شماره ۳۹ ■ ۲۰ آذر ۱۳۹۹



مریم امام



پژوهشگر  
محمد طائب

از پشت پرده بازی ها

# بازی ها

بشر در روز اول خلقت احتمالا یک ساعت

و یک ساعتی غذای خام بی نمک بی مزه اش

بعد با بی حوصلگی خمیازه ای کشید و شک ندارم که در همان ساعات اولیه آفرینش

احساس نیاز شدیدی شکل گرفت به پدیده ای به نام بازی! برای همین اصلا عجیب

جدیدترین اختراعات و تکنولوژی های امروز سرو کله شان پیدا و آشکار است آن هم



۱

## «سنتی یا صنعتی!»

اولین بازی فکری تقریباً ۵۰۰۰ سال پیش در جوار اهرام ثلاثه مصر متولد شد و نام مبارکش را سبنت گذاشتند و مصری ها عقایدشان را درباره روح و جدایی از جهان و این صحبت ها همان اول کاری ریختند توی بازی ها! در میهن دلبندمان ایران هم اولین بازی فکری مربوط به ۲۵۰۰ سال قبل از میلاد طرف های شهر سوخته و یک چیزی در مایه های تخت نرد امروزی بود. کم کم بازی هایی شبیه شطرنج، دوز و دومینو که این روزها به شکل های مختلف بازی می شوند به وجود آمد تا این که رسیدیم به عصر جذاب خودمان و شما در هر مکان و زمانی می توانید با چند لمس ساده صفحه گوشی انواع بازی های فکری را تجربه کنید.

اما نکته قابل توجه در تمامی بازی ها - از همان جد کبیر مصری گرفته تا این فرزندان خلف دیجیتال - این است که همیشه اصلی ترین هدف و فایده بازی، کسب مهارت های مختلف فکری و رفتاری بوده. اما در گذر زمان بعضی از این بازی ها با تبدیل شدن به یک ابزار اعتیاد و شرط بندی نه تنها از هدف اصلی خودش دور شده بلکه به اصطلاح خودمان سر از باقالی ها در آورده!



۳

## «چه برایمان آورده ای مارکو؟»

بیشتر ما به بازی های فکری صرفاً به عنوان یک سرگرمی نگاه می کنیم ولی همین جناب سرگرمی عین کپسول های مولتی ویتامین می تواند برای همه افراد ز گهواره تا گور خاصیت داشته باشد! بازی کردن ذهن شما را به کار می گیرد و به قول معلم های ریاضی مغز را از حالت آکبند کارخانه ای به کارکرده در حد نو!! ارتقا می دهد که لااقل باعث می شود به این زودی ها آلزایمر نگیریم! به علاوه بازی کردن خصوصاً به خجالتی تر ها جسارت حرف زدن، به جوشی تر ها مهارت حرص و جوش نزدن و به صاحبان مرغ های یک پا روحیه همکاری یاد می دهد و یک نمه فیتیله خلاقیات و تمرکز را در ذهن همه بالا می کشد!

یکی دیگر از خوبی های جذاب بازی فکری جمع کردن افراد دور هم به بهانه بازی کردن است که لااقل برای چند دقیقه هم که شده کله های مبارک از توی گوشی در بیاید و اندکی روی ماه خودتان را ببینیم!

لوازم مورد نیاز برای تجربه یک بازی درجه یک عبارتند از: خود جناب بازی، دو به دو بالا شرکت کننده (لازم به ذکر است هر چه بیشتر بهتر!) و به تعداد لازم تماشاچی مشتاق برای تزریق هیجان به فضا با دوز لحظه گل زدن خداداد عزیزی به استرالیا! خوش بگذرد!

۲

## «هیچ به نفع کافه»

در افسانه ها نقل است که در قدیم الایام کافه ها محفلی بود برای شعرا و منورالفکران و کله های بوی قرمه سبزی گرفته که بنشینند و گپ بزنند و آخرش هم اگر خدا قبول کند انقلابی چیزی کنند! اما در روزگار ما رسالت این مراکز فرهنگی اندک تغییراتی داشته مثلاً گاهی در اوج قرنطینه و کرونا بعضی از این کافه های غیور با کم کردن سوی چراغ دم در و برگزاری مراسم بازی های گروهی طبق روال هر شب خود، در اقدامی محیرالعقول کمر کادر درمان را که شکسته نمودند هیچ، خود کرونا را هم مجبور کردند از این حجم بی تفاوتی انگشت تعجب به دندان تعبیر فرو ببرد!

از طرف دیگر هم ماهی گرفتن به موقع از آب گل آلود تخصص صاحبان عزیز برخی از این فرهیخته خانه هاست! می پرسید چرا؟ خب چون در بازی هر جور هم هر کسی شش و هشت و شیر و خط بیاورد باز هم همیشه برنده اصلی خود این عزیزان هستند!

چه طوری؟ خیلی ساده! شما برای شرکت در این بازی ها باید اول مبلغی را بابت ورودیه از جیب مبارک خود پرداخت کنید و حتماً هم باید حداقل تا یک سقف معین سفارشی برای معده عزیز بدهید که احتمالاً با طولانی شدن بازی به سفارش های بعدی هم خواهد رسید که خب تا همین جای کار هم کافه دار عزیز ۳ بر هیچ سودش را بدون هیچ ریسک و اضطراب و جنگ و خونریزی برده و بالبخندی ملیح به بازی شما نگاه می کند. خدا قوت پهلوان!

## «تواز کجایید شد؟»

جناب بازی محبوب مردمی مافیا سال ۸۶ دیمتری دیویدوف (با این که می دونم نخوندیم که دینمان را ادا کرده باشیم!) پا به عرش پایشان دراز به دراز در عرصه وجود باقی اسد گوش مارسیده آموزش خواندن زبان به دانش آموزان بود ولی مافیا خیلی زود کشید و در هر جایی از زیر پله ها تا ۸۰ هم بدون اخذ ویزای قانونی تقابل بین یک اقلیت شد می دانند کی به کیه. و یک خدمتگزاران خدم شهر. که الگوی اصلی بازی ا

و برابری تع

ما

