

۷



وزارت آموزش، پرورش
سازمان پژوهش
و برنامه‌ریزی آموزشی
دفتر انتشارات
و فناوری آموزشی

رشد

روان

ماهنامه آموزشی و تربیتی برای دانش آموزان دوره متوسطه دوم
| دوره چهارم و یکم | فروردین ۱۴۰۵ | شماره پیاپی ۳۴۶ | ۴۸ صفحه |



www.roshdmag.ir

ISSN: 1606-9080



ایران منم

فرزرها

The Flight of Angels

Minab, Iran 2026, under attack by the United States and Israel.

«میناب»
۹ اسفند ۱۴۰۴
ساعت ۹:۳۰





مدیرمسئول: سید سعید بدیعی
سر دبیر: الهام مقیسه
مدیر داخلی: محمدرضا رشیدی
شورای برنامه ریزی: الهام مقیسه، سمیرا اسکندرپور،
مجید کاظمی، مجید مجیدی، محمد علی ارجمند،
محمدرضا رشیدی
مدیر هنری: کوروش پارسا نژاد
دبیر عکس: اعظم لاریجانی
ویراستار: بهروز راستانی
طراح گرافیک: سید حامد حسینی
دبیر محتوای چند رسانه‌ای: علی ظاهری

پاتوق

پیشرفت و فناوری

چرا بازی‌های محبوب
پیرمی شوند؟ ۲۲
از بازی تا دانشگاه ۲۳
فداکاری و موفقیت ۲۴
انرژی، نیرویی که جهان را به حرکت
درمی آورد! ۲۸
تفریح در دنیای صفر و یک ۲۹
فوتبال در مریخ! ۳۰

پاتوق

فکر و عمل

فروردین؛ فصل تفریح‌های سالم ۴۱
هیچ چیز اتفاقی نیست! ۴۲
تأثیر هوش مصنوعی بر زندگی روزمره ۴۳
پاپینو کیونشی! ۴۴
نقش طوفان ۴۵
تفریح در ژرفای اندیشه ۴۶
چرا تفریح فقط «خوش گذرانی» نیست؟ ۴۷
تقویم ۴۸

پاتوق

طنز

کافه دنج ۱۴
تفریح کوش؟ ۱۵
آموزش طنزنویسی ۱۶
ترقه‌ها هم
رفتند برای خودشان! ۱۸
نوروز کنکوری ۱۹
حکمت هوش مصنوعی
مفتی ۲۰

پاتوق

ادبیات و فرهنگ

سخن سردبیر ۲
شعر مقاومت ۴
مثل زنبورهای وحشی ۶
بهترین تفریح تو در دنیا چیست؟ ۸
پهلوان پنبه با شکم شش تکه مجازی ۹
آموزش نویسندگی ۱۰
کارگردان کلمه‌ها ۱۲

خانواده مجلات رشد همه تلاش خود را کرده است تا این مجله در دسترس عموم دانش آموزان قرار گیرد و همه جوانان و نوجوانان میهن عزیز اسلامی‌مان امکان تهیه آن را داشته باشند.

قیمت ۳۵۰/۰۰۰ ریال

پاتوق

هنر و رسانه

خنده را جدی بگیر! ۳۲
تفریحانه ۳۶
فیلم کاوی ۴۰



برای اشتراک مجلات رشد
پوشش کنید



نظر دهید



نشانی کانال مجله رشد جوان
در پیام رسان شاد

نشانی دفتر مجله: تهران، خیابان ایرانشهر شمالی، پلاک ۲۷۰ صندوق پستی: ۱۵۸۷۵/۶۵۸۴ • تلفن: ۸۸۸۴۹۰۹۶/نمابر: ۸۸۳۵۱۴۷۸/پيامک: ۳۰۰۵۸۹۹۵۱۹
نشانی رایانامه: Email:javan@roshdmag.ir • صندوق پستی امور مشترکان: ۱۵۸۷۵/۳۳۳۱ • تلفن امور مشترکان: ۰۲۱-۸۸۸۶۷۲۳۰۸ • نشانی مرکز
بررسی آثار تهران - خیابان ایرانشهر شمالی - ساختمان شماره ۴ آموزش و پرورش (شهید سلیمی) پلاک ۲۷۰ - دفتر انتشارات و فناوری آموزشی صندوق پستی
۱۵۸۷۵/۶۵۸۴/تلفن: ۰۲۱-۸۸۳۵۷۲۲ • ۰۲۱-۸۸۳۵۷۲۲
رایانامه: barresiasar@roshdmag.ir



ما با غرب خیلی فرق داریم

مردم ایران و دنیا باید بدانند، رهبران ایران حرمت زیرانداز مردمشان را هم نگه می‌دارند؛ آن هم در دنیایی که چنان جنگل شده است که زورمندش خون بچه‌های دبستانی را به هیچ می‌گیرد!

ما با غرب خیلی فرق داریم. رهبران ما هم با رهبران آن‌ها خیلی فرق دارند. رهبران ما اجازه ساخت بمب اتم را نمی‌دهند؛ با اینکه می‌توانیم! که مبدا موجود زنده بی‌گناهی آسیب ببیند! ولی رهبران آن‌ها بمب اتم را روی سرب‌گناهان جهان آزمایش می‌کنند.

ما با غرب خیلی فرق داریم. رهبران ما هم با رهبران آن‌ها خیلی فرق دارند. آن‌ها در پناهگاه‌ها رجز می‌خوانند و رهبران ما روی زمین بین مردم و با همین مردم مشیت گره می‌کنند.

ما با غرب خیلی فرق داریم. رهبران ما هم با رهبران آن‌ها خیلی فرق دارند. ما تربیت شده‌ایم که دنیا را آباد کنیم، آن‌ها تربیت می‌شوند که دنیا را برای خود کنند.

منبع

1. https://ble.ir/khamenei_ir/5987432358902374007/1773314011106

الهام مقیسه
سردبیر



صدای سردبیر



پاییز سال ۱۳۹۶، در دیدار آیت‌الله خامنه‌ای از مناطق زلزله‌زده سر پل ذهاب، وارد روستای قلعه بهادری شدیم. جلوی یکی از خانه‌های ایستادیم. آقا وارد حیاط خانه شد. وقتی آقا وارد حیاط شد، هنوز مردم روستا جمع نشده بودند.

من رفتم جلوتر. در یکی از چادرها مردی بچه به بغل ایستاده بود. اجازه گرفتم و داخل شدم. حدس زدم چون مرد داخل چادر است، آقا وارد آنجا می‌شوند. آقا وارد چادرهایی که مردشان نبود، نمی‌شدند. اسم مرد را پرسیدم. کیومرث قوچانی بود. دوزن جوان هم داخل چادر بودند و زنی سن‌دار. چادر را خودشان علم کرده بودند؛ بانی و نایلون.

حدسم درست بود: آقا جلوی چادر ایستاد. به کیومرث گفتم: برو جلو تعارف کن. مرد دستپاچه بود. بچه را داد بغل یکی از زن‌های جوان و رفت جلوی ورودی چادر. کیومرث دست دراز کرد و دست داد. آقا دست کیومرث را نگه داشت و داخل شدند؛ سلام و علیک کردند. کیومرث گفت: «نور آوردید.»

آقا سید مجتبی، پسر آقا، هم پشت سرشان وارد شدند. سقف چادر کوتاه بود. همه سرمان را کمی خم کرده بودیم. آقا با همه احوال‌پرسی کردند. بعد به نی‌ها و چادر اشاره کردند و پرسیدند: «این‌ها را خودتان ساخته‌اید؟» زن‌ها جواب مثبت دادند. آقا دعایشان کردند. یک قدم جلوتر رفتند و با نوک انگشت‌ها، لب بچه‌ای را که بغل یکی از زن‌ها بود گرفتند. بعد آن نوک انگشت را بوسیدند.

چند جمله‌ای صحبت کردند و از چادر خارج شدند. یکی از محافظ‌ها کفش‌های آقا را گذاشت جلوی پایش تا بپوشد. وقت بیرون رفتن، همه دنبال آقا رفتند. من و آقا مجتبی مانده بودیم در ورودی چادر و دنبال کفش‌هایمان می‌گشتیم که زیر پای جمعیت جابه‌جا و گلی شده بودند. آقا مجتبی لبخند زد و گفت: «آقای قزلی توهم دنبال کفش می‌گردی؟»

لبخندش را جواب دادم و به شوخی گفتم: «اگر پیدا کنیم هم این کفش دیگر کفش نمی‌شود...»

بالاخره کفش‌هایمان را جوریدیم و پوشیدیم و بیرون آمدم. همان موقع فهمیدم یکی از لنگه‌های کفشم عوض شده است...

حرف یکی دو لنگه کفش نیست، حرف ادب و تواضع است. بعضی محافظ‌ها و خبرنگارها در روستاهای قبلی، به اقتضای شلوغی، فهمیده یا نفهمیده، با کفش وارد چادر زلزله‌زده‌ها شده بودند. ولی آقا و پسرش دم چادر کفش‌هایشان را در می‌آوردند و ادب و آداب دید و بازدید را رعایت می‌کردند.

پاتوق

ادبیات و فرهنگ



سمیرا اسکندریپور

دبیر پاتوق ادبیات و فرهنگ



صدای دبیر پاتوق



تقی شجاعی



یوسف یزدیان و شاره



عباس حق خواه



محمدرضا زروندی



ماهرخ درستی



الهام صفالو

شعر مقاومت

همچون شهاب حافظ این آسمان منم
آرش که پرکشیده چو تیر از کمان منم

پیل افکنم چو بارش سجیل بر زمین
دیوافکنم، یگانه منم، پهلوان منم

مولا اگر که اذن دهد همچو ذوالفقار
آنکه نمی دهد به حرامی امان منم

رعدی که جان تشنه این خاک را نواخت
برقی که خیره مانده به نورش جهان منم

آن دانشی که در دل دفتر نیامده
رازی که هست در شب هستی نهان منم

من شیعه غدیرم و فرزند فاطمه
قاسم منم، عماد منم، آرمان منم

هرگز نمیرد آنکه دلش زنده شد به عشق
مهر علی است در دل من، جاودان منم

ایران منم، کران به کران عزت و غرور
با اقتدار فاتح این داستان منم

ایران منم

الهام صفالو



با صدای شاعر گوش کن!

ما در یادلان سرزمین پاک ایرانیم



نمی ترسیم از گرداب و چون موجی خروشانیم
که ما در یادلان سرزمین پاک ایرانیم

اگر ترکش به سینه، باز هم جانانه می جنگیم
اگر کشتی شکسته، باز هم مشتاق طوفانیم

نوار غزه باشد یا نوار مرزی ایران
چه فرقی می کند؟ هر جا که باشد مرد میدانیم

فقط یک حرکت از گفتارها کافی ست تا اینکه
به غرش آورد یک شیر را، ما شیر شیرانیم

دعای هر قنوت ما شهادت می شود وقتی
نمک پرورده پیر جماران و خراسانیم

و نزدیک است روزی که نماز جمعه را با هم
مصلای بزرگ شهر، نه! در قدس می خوانیم



ماهرخ درستی

مثل

زنبورهای وحشی

یوسف یزدیان و اشاره



مامان ملاقه چوبی به دست، سراسیمه آمد توی اتاقم که: «هان... چیه فرزاد... چی شده؟!»

خندیدم که چی چی رو چی شده... سر تکان داد که: «چرا داد کشیدی؟!» گفتم: «داد؟... من که فقط یک خمیازه کشیدم!»

مامان ابروهایش را پایین انداخت، یک‌وری نگاهم کرد و با گفتن «واه... ترسوندیم پسر!» رفت پی آشپزی خودش.

مامان راست می‌گفت. انگار به جای خمیازه، ناخودآگاه داد کشیده بودم. چه‌کار کنم. دست خودم نبود. از درس و بحث و مدرسه و کتاب خسته بودم. از تماشای فیلم‌های تکراری تلویزیون خسته بودم. از چرت‌وپرت‌هایی که بعضی بچه‌ها توی آن گروه مجازی می‌نوئیسند خسته بودم. از امرونی‌های مامان خسته بودم... نکنند روانی شده‌ام؟! «حالا گوشی‌ام کو؟!... چند دقیقه پیش گذاشتمش همین‌جا دم دستم... چرا خفه‌خون گرفته پس!» این حرف‌ها فایده نداشت. به‌کلی غیب شده بود.

این بار راستی‌راستی داد کشیدم: «مامان یه زنگ می‌زنی به گوشیم?... کجایی مامان?!»

از کنار و گوشه میز تحریر شلوغم گرفته تا بالا و پایین جاکتابی درهم‌برهم و زیبای باز و بسته کیف مدرسه، حتی زیر و روی تختخوابم را کاویدم، ولی از گوشی محبوبم خبری نبود. مامان آمده بود بالاسرم و خیره شده بود به هیکل دوکی من و به حرص خوردن‌های بچگانه‌ام می‌خندید که پنجه پایم خورد به جلد «رشد جوان» که پایین میز افتاده بود و گوشی خاموش زیر آن را حس کردم!

پنجه پا را همان‌جا که بود محکم‌تر کردم. لبم را مثل وقت‌هایی که دلهره داشتم، گاز گرفتم و گفتم: «باشه مامان... شما به کارات برس. پیداش می‌کنم!»

ولی انگار مامان از همان زاویه‌ای که ایستاده بود به نظاره من، گوشی را زیر مجله می‌دید و به رویم نمی‌آورد که می‌گفت: «این گوشی کوفتی با اون ناکجای‌های فریبنده‌اش شده همه زندگیت... از بس توی اونا غرق می‌شی که نمی‌دونی کی شارژ گوشی تموم شده!» حوصله نداشتم ولی از تأثیرات مخرب گوشی همراه بر ذهن و مغز و اعصاب، و بی‌دروپیکربودن فضاهای مجازی و افتادن آدم به چاه خود فراموشی گفت و گفت تا رسید به اینکه اگر به هشدارهایش گوش ندهم و فکری به حال خودم نکنم، دوره غواصی بی‌غواصی! ای بابا! من که سفر جزایر قناری از آن‌ها نخواسته‌ام. فقط خواسته‌ام تابستان که می‌رویم بندرعباس، پیش ننه‌آقا غواصی هم یاد بگیرم.

حالا شب هم که بابا آمد، او هم از نو برایم صفحه گذاشت. وقتی از مزخرف‌بودن بعضی وبگاه‌ها (سایت‌ها) و فضاهای مجازی حرف زد، این شعر از حافظ را برایم خواند و معنی کرد:

«نوی بلبلت ای گل کجا پسند افتد

که گوش هوش به مرغان هرزه‌گذاری...»

همان‌طور که با رایانه کیفی (لپ‌تاپ) خودش مشغول بود و داشت نقشه باغی را با نرم‌افزار «اتوکد» ترسیم می‌کرد، از پرسه‌زدن بی‌هدف در اینترنت و اینستاگرام، و آشفته‌شدن ذهن و روح می‌گفت و چه و چه.

موضوع کتاب خوانی را پیش کشیده بود و می‌گفت: «پسرم... کتاب خواندن بهترین تفریح و سرگرمی آدم فرهیخته است... حافظ و سعدی و مولانا بخوان... شروع کن به رمان خوانی و رمان‌های فاخر دنیا را بخوان که دیدت نسبت به آدم‌ها و جهانی که در آنیم وسیع‌تر شود و آن وقت به هزار گنج دست پیدا می‌کنی...». گفتم: «شما هم دلتان خوش است بابا. بخوام کتاب بخوانم، این فیزیک و شیمی و جبر و هندسه‌ای که دارم برای هفت‌پشتم بس است. به قول خود شما اگر بیل زن هستم، باغچه خودم را بیل بزنم!»

بابا لبخند معنی‌داری زد و گفت: «حالا که باغچه خودت را خوب بیل زده‌ای، کدام بهتر است؟ اینکه در سایه‌سار درخت پر گل و میوه‌ای بنشینی، هوای تازه استنشاق کنی و آسمان آبی را ببینی، یا بلند شوی بروی توی یک غار بی‌انتها که گوشه‌گوشه آن را با هزار و یک‌جور آب و رنگ و وهم و خیال آراسته‌اند؟ خودت را در آنجا حبس کنی و چشم و گوش به آنچه برایت تدارک دیده‌اند بسپاری تا وقتی به خودت بیایی ببینی ساعت‌هایی از عمر گران‌مایه را صرف هیچ و پوچ کرده‌ای و چیزی به دست نیاورده‌ای...!»

بابا مثال‌ها را پشت هم می‌چید ولی من با شنیدن جمله «خودت را در آنجا حبس کنی...» به یاد خواب ناجوری افتادم که همین دیشب دیده بودم. به یاد جنگل سبز و خرمی که در آن گشت می‌زدم و انگار باران ریزی هم می‌بارید. یک‌باره کلبه‌ای با چهار گوشه آذین‌شده با رنگین‌کمان و گل و نور و یاقوت و مرجان جلوی رویم سبز شد و شاد و خوش‌حال خودم را انداختم توی کلبه، و محو تماشای درودیوارهای رؤیایی آن شدم. ولی بعد از ساعتی که زرق‌وبرق‌های آن کلبه بی‌بدیل دلم را زده بود و می‌خواستم پا به جنگل بگذارم، انگار هیچ راهی به بیرون نداشت و خودم را در آن جای فریبنده حبس‌شده و زندانی می‌دیدم... وای... زنبورها!... حالا صدها زنبور سرخ و زرد و سیاه که معلوم نبود از کجا سر درآورده‌اند، وزوزکنان دور سرم می‌چرخیدند که یک‌باره از خواب پریده بودم!

دوباره با شنیدن صدای بابا به خودم آمدم که حالا رسیده بود به اوج سخنرانی بلیغ خودش و از تفریحات سالم زمان مدرسه‌اش حرف می‌زد. لبم را بیشتر گاز گرفتم تا صحنه حبس‌شدن توی خواب جنگل سبز را از ذهنم بیرون کنم و معترضانه گفتم: «دوران دبیرستان خودتان را با حالا مقایسه می‌کنید؟ شما هم اگر ۴۰ سال پیش اینترنت و بازی رایانه‌ای و هوش مصنوعی و شاد و غیر ناشادش را داشتید، هیچ وقت این‌ها را نمی‌گذاشتید بروید توی کوچه گرگم‌به‌هوا بازی کنید و بالاکلنگ و یه‌قل‌دوقل سرگرم شوید!»

گفت: «معلوم است که باید از این دستاوردهای بزرگ بشری بهره برد پسرم. اگر رایانه و اینترنت و تلفن همراه نبود، تولید و انتشار علم و فناوری و ارتباطات هم به این اندازه جهانگیر و همگانی نمی‌شد. منظورم این است باید راه و روش‌های استفاده درست از این امکانات را آموخت و شأن این‌ها را به‌عنوان ابزارهای تفریح و سرگرمی پایین نیاورد.»

مامان داشت مجموعه تلویزیونی‌اش را می‌دید. تیریک‌تیریک

تخمه می‌شکست و قاه‌قاه می‌خندید و من از دست بابا که می‌خواست نظر خودش را شیرفهمم کند، کلافه شده بودم. با لب گاز گرفته، گوشی همراهم را پرت کردم یک‌طرف و گریدم: «اصلاً فکر می‌کنم هیچ وقت گوشی نداشته‌ام... راحت شدید؟!»

بگذریم که با این کارم مامان خانم دست از تیریک‌تیریک و قاه‌قاه‌هایش کشید و آمد ببیند چه شده و بابا فقط گفت: «منطقی باش فرزند... پاسخ گفت و گوی دوستانه که این نیست!»

مخم از کار افتاده بود. بعد از آن نه شام خوردم، نه به درس‌ومشق و کنکورم رسیدم. چپدم توی اتاقم. گوش‌ام را زدم به شارژر و گرفتم خوابیدم. حالا صدای جروب‌های مامان و بابا درباره من و چسبیدن روز و شب به آن گوش‌های لعنتی توی گوشم بود و خواب به چشم نمی‌آمد. مزه خون را توی دهانم حس می‌کردم و لب پایینم انگار باد کرده بود؛ از بس به خودم پیچیده بودم و دندان به لب فشرده بودم.

خودمانیم، از خدا که پنهان نیست، از شما چه پنهان؛ آشفته‌گی ذهنم چیزی نبود که بخوام انکارش کنم. در طول این یکی دو سال اخیر، ساعتی نبود بی‌گوشی همراه سپری کنم؛ از این صفحه به آن صفحه، از این گپ به آن گپ. از این بازی به آن بازی. از این کانال به آن کانال، از این تکه فیلم (کلیپ) به آن تکه فیلم... وای... همه این‌ها حالا مثل همان هزاران زنبور وحشی توی آن کلبه به سرم هجوم آورده بودند و داشتند دیوانه‌ام می‌کردند.

خوب بود که روز جمعه با خانواده دایی حبیب رفتیم بوستان بهار و با دایی و بابا و امیرعلی کلی تنیس و گل‌کوچک بازی کردیم و خندیدیم. غیر از این بود نمی‌دانستم با آن کلافگی‌های خودم چه کنم.

صبح شنبه زنگ اول شیمی داشتیم و توی خود کلاس یادم آمد آقای حق‌پناه یک تحقیق اینترنتی از پیوندهای کووالانسی و ترکیب‌های کوئوردینانسی از ما خواسته بود و هیچ به یادش نبوده‌ام. تعدادی از بچه‌ها تحقیقشان را ارائه دادند و من و امثال من را از دلهره بیشتر نجات دادند. حالا که نفس راحتی کشیده بودم، دبیر شیمی نازنین از ترکیب‌های شیمی نقب زده بود به ترکیب‌های ساختار روانی و می‌گفت: «مواظب روح و روان خودمان در غوغای زمانه و هجوم گول‌های بی‌شاخ و دم فضای مجازی باشیم. ورزش کنیم، خط و نقاشی، یا موسیقی یاد بگیریم، و کتاب‌های خوب بخوانیم؛ قرآن، زندگی‌نامه، رمان، روان‌شناسی، تاریخ و...» چه اتفاق عجیبی! آقای حق‌پناه درست همان حرف‌هایی را می‌گفت که دو شب پیش پدرم گفته بود، اما به زبانی دیگر.

- خدایا، خداوند!... تکلیف من چیست؟

- به ندای درونی‌ات گوش کن فرزند، تکلیفت روشن است!





بهترین تفریح تو در دنیا چیست؟

نقد فرهنگی

تقی شجاعی

انگار سرگرمی و تفریح در دنیای امروز ما منحصرشده به دیدن «ریلز»ها، گذاشتن استوری‌ها و بشکن زدن برای تعداد پسندهایی (لایک‌هایی) که دیگران برایمان به ارمغان می‌آورند. این تفریح آن قدر زندگی ما را احاطه کرده است که حتی وقتی در حال تفریح‌های دیگری مثل رفتن به سفر یا خوردن کباب و رفتن به باشگاه و غیره هستیم، از خودمان عکس و فیلم می‌گیریم و با دیگران به اشتراک می‌گذاریم. ما راستش امروز حتی از اصل تفریحاتمان هم لذت نمی‌بریم. واکنش‌های بیرونی دیگران به تفریح‌های ماست که خوش‌حالمان می‌کند. بعضی‌ها هم هستند که ژست تفریحاتی مثل کتاب خواندن، اسب‌سواری و تیراندازی می‌گیرند، اما همین وب‌نویس‌های (بلاگرهای) بزرگوار هم بیشتر اوقات فقط وقتی حالشان خوش‌تر می‌شود که بقیه برایشان به‌به و چه‌چه راه بیندازند و استوری‌هایشان را پسند (لایک) کنند یا فرسته‌های تفریحشان بازدید بیشتری داشته باشند.

اینکه در زندگی‌مان حتماً باید وقتی را به تفریح و سرگرمی اختصاص بدهیم تا بتوانیم پر قدرت از کنار سختی‌های زندگی عبور کنیم، موضوعی بدیهی است، اما اینکه چه چیزی را به‌عنوان تفریح انتخاب می‌کنیم، موضوعی است که به نوع جهان‌بینی ما بستگی دارد. تفریح را اگر بخواهیم تعریف کنیم می‌شود هر چیزی که باعث شود فرح و شادی در وجود ما ایجاد شود. و با کسب این شادی است که ما انرژی می‌گیریم برای انجام فعالیت‌های مهم زندگی‌مان. آیا چیزی که به‌ظاهر در حال ایجاد شادی است، اما بخش عمده انرژی ما را تخلیه می‌کند و ذهن را طوری درگیر می‌کند که کیفیت فعالیت‌های اصلی ما کاهش می‌یابد، نامش تفریح و سرگرمی است؟

شاید در روزهایی که اینترنت فیلتر شد، بهتر از دیگر روزها فهمیدیم که بزرگ‌ترین سرگرمی و تفریح ما در زندگی چیست؛ وقتی حتی در حد جست‌وجوی (سرچ) ساده گوگل هم نت نداشتیم تا ببینیم دنیا دست کی هست؛ وقتی از تمام برنامه‌های کاربردی (اپلیکیشن‌ها) که اوقات فراغت ما را تصاحب کرده بودند، فقط شاد مانده بود تا شادابمان کند؛ آن هم در ساعت‌ها و شرایط خاصی.

با وجود این، تلاش ما برای سرگرم شدن با همین شاد ستودنی بود. فکرش را بکن، مایی که سالی به ۱۲ ماه فقط در روزهای تعطیل احیاناً سراغ شاد را می‌گرفتیم، آن هم به‌اجبار تا سر کلاس مجازی غیبت نخوریم، حالا تفریح‌مان شده بود دیدن رخ‌نمای (پروفایل) دوستانمان در شاد. یا «بررسی» قابلیت‌های شاد برای ایجاد شادی!

شاید این قطعی نت باعث شد که بفهمیم چقدر از خودمان دور هستیم. چقدر حوصله خودمان را نداریم و چقدر به تکه‌فیلم‌ها (کلیپ‌ها) و فرسته‌های مجازی‌ای وابسته هستیم که سهمشان در تأمین آرامش و شادی برایمان چیزی حوالی صفر است.

فهمیدیم همه آن چیزهایی که از بیرون ما را باد می‌کردند که فکر کنیم چیزی بارمان است، و فکر کنیم زندگی‌مان چیزی کم و کسر ندارد، با این قطعی نت ۱۰ روزه به فنا رفت. و ما فهمیدیم که اینترنت بوده که سرگرم‌مان می‌کرده است و اگر نباشد ما عرضه سرگرم کردن خودمان را نداریم.

اینترنت که رفت فهمیدیم چقدر دلمان برای کتاب خواندن، برای ورزش کردن، برای بازی‌هایی که با نت گوشی انجام نمی‌شوند، تنگ شده است.

پهلوان پنبه با شکم شش تکه مجازی

محمدرضا زروندی

به عصر پیشرفت و کمردرد خوش آمدید! امروزه برای قهرمان شدن کافی است یک رمز عبور و یک صندلی آرتاپزشکی (ارتوپدی) با پشتی قابل تنظیم داشته باشی. گیم و بازی رایانه‌ای بایدۀ «یه شبه قهرمان شو»، یک لطیفۀ قدیمی را اجرا می‌کند؛ لطیفه‌ای که در آن، چهرک (آواتار) شما، موجود مجازی شما در بازی، عضلاتش مثل کوه دماوند است، در حالی که خود شما روی مبل به یک «کوهپایۀ چربی» تبدیل می‌شوید. این کلاه برداری در سطح بین‌المللی است؛ بازی‌های رایانه‌ای زحمت واقعی را از ما می‌گیرند و ما را دنبال نخود سیاه می‌فرستند.

ما گیرم‌ها که در بازی اژدهاکش و نجات‌دهندۀ کهکشان‌ها هستیم، در واقعیت برای یک جفت جوراب، تیم امداد خبر می‌کنیم. کمرمان را ببینید! کمری که در بازی، صدها ضربه شمشیر را تحمل می‌کند، برای برداشتن دورفرمان (ریموت) تلویزیون دچار نارسایی حاد لگنی می‌شود.

این فریب چیست؟ مغز بیچارۀ ما را با یک آبشار نور و یک موسیقی حماسی گول می‌زند. مغز ما فکر می‌کند واقعاً یک کوه را جابه‌جا کرده‌ایم، برای همین بمب شادی را فعال می‌کند. مغز ما قبلاً به یک شیپورچی خودشیفته تبدیل شده است که حتی برای پیدا کردن یک عنصر بی‌ارزش، بیانیۀ مطبوعاتی صادر می‌کند.

جهان بازی‌های رایانه‌ای زیرک است؛ به ما حس «خلق کردن» و «باهوش بودن» را می‌دهد. یک برج دفاعی می‌سازیم که برج ایفل باید جلوی آن زانو بزند، در حالی که در جهان واقعی، نتوانسته‌ایم یک میخ به دیوار بزنیم. هدف این فناوری دور کردن ما از زحمت زندگی حقیقی مثل شستن ظرف‌هاست.

بازی‌های رایانه‌ای تفریح نیست، تلۀ اعتیاد است. ما خسته می‌شویم، چشمانمان چهارتامی شود و گوشمان دراز. برای یک پوستۀ طلایی بی‌ارزش هزاران بار زحمت می‌کشیم. این تلاش واقعی، ما را از تلاش‌های سازنده دور می‌کند، چون وقتی بالاخره دکمۀ خروج اضطراری را می‌زنیم، آن قهرمان باشکوه مجازی، در برابر خود واقعی و درازکشان روی مبل، با حقارت تمام زانو می‌زند.

حقیقت این است که هیچ دکمه‌ای برای زندگی واقعی وجود ندارد.



آموزش نویسندگی

گام هفتم

ویرایش و بازنویسی

کاری که متن را به شاهکار تبدیل می‌کند!

سمیرا اسکندریور

سلام رفقای قلم به دست! حالا که کلی نوشتیم و با ذوق و شوق به موضوع‌های متفاوتی پرداختیم، وقت یک کار شگفت‌انگیز است: ویرایش! بله درست شنیدی، ویرایش. مثل این است که بروی خانهٔ مادر بزرگ، بنشینی پای قالی شویی، کثیفی‌ها را بشویی و طوری در بیاوری که انگار از نو نوشته‌ای. بدون ویرایش، متن به خورشتی می‌ماند که نمک ندارد!

ویرایش چیست؟

ویرایش یعنی دوباره خواندن متن و پیدا کردن اشتباه‌ها. از غلط‌های املائی و نگارشی گرفته تا جمله‌هایی که هیچ‌کسی نمی‌فهمد چه می‌گویند. باید حواست باشد که همه چیز تمیز و مرتب باشد.

چرا ویرایش این قدر مهم است؟

اولین نسخهٔ متن مثل نقاشی با ماژیک‌های خشک شده است، اما بعد از ویرایش می‌شود شاهکار! نویسندگان بزرگ هم هر روز چند بار نوشته‌هایشان را ویرایش می‌کنند. بدون ویرایش، متن ممکن است مثل ته‌دیگ سوخته یا پیراشکی نیخته بشود! ویرایش به متن تازندگی می‌دهد و خواننده را راضی نگه می‌دارد.



نکته‌های ساده و طلایی برای ویرایش

۱. املاي کلمه‌ها را با دقت بررسی کن

یادت باشد گاهی یک غلط املايي معنای همه متن را تغییر می‌دهد. مثل اینکه توی غذای خوشمزه‌ای که درست کرده‌ای، ادویه بی‌ربط بریزی. آن موقع کل غذا را خراب کرده‌ای.

۲. جمله‌ها را کوتاه و ساده کن

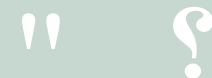
هیچ‌کس دلش نمی‌خواد توی پیچ‌وخم‌های خیابان‌های تهران گم بشود! پس مثلاً به جای اینکه بنویسی: «به دلیل اینکه دوست با همه افراد فرق می‌کند، من فکر می‌کنم که دوستی اهمیت زیادی دارد»، بنویس: «دوستی خیلی مهم است.»

۳. جمله‌های نامفهوم را بازنویسی کن

اگر جمله‌ای خواننده را گیج می‌کند، باید دوباره بسازی‌اش. مثل وقتی که یک جورچین (پازل) را درست نچیده‌ای و باید تکه‌ها را جابه‌جایی تا درست بشود.

۴. نظر دیگران را درباره متنت بپرس

بهتر است برای اولین نوشته‌هایت نظر مدرس خودت را بپرسی. چون خودت خیلی وقت‌ها نمی‌تونی بعضی غلط‌ها را نمی‌بینی. ولی یادت باشد فقط گاهی از خانواده و دوستان بخوای که متننت را بخوانند و احساسشان را به تو بگویند. چون کسانی که مدرس نیستند، ممکن است همیشه نتوانند حرفشان را به درستی بیان کنند و باعث ناراحتی تو بشوند.



مزیت‌های ویرایش منظم

باعث می‌شود متننت خوانا و جذاب‌تر بشود و از خستگی خواننده جلوگیری می‌کند. جلوی اشتباه‌ها را می‌گیرد و متن را حرفه‌ای می‌کند. به تو اعتماد به نفس می‌دهد که می‌توانی بهتر بنویسی.



تمرین امروز

یکی از متن‌هایی را که در شماره‌های قبل نوشته‌ای بردار و یک‌بار دیگر با دقت بخوان و ویرایش کن. کلمه‌های اضافی را حذف، جمله‌ها را کوتاه‌تر، و اشتباه‌های املايي را اصلاح کن. بعد از ویرایش، خودت مقایسه کن و ببین چقدر متن بهتر شده است!

آخرین بخش این آموزش را در شماره بعدی بخوان.



کارگردان کلمه‌ها

وقتی یک متخصص نمایش تصمیم می‌گیرد درمان بنویسد!

عباس حق خواه

اگر در دنیای ادبیات قدم بزنید، نویسنده‌های زیادی می‌بینید. اما نویسنده‌ای که هم بتواند نمایش‌نامه بنویسد، هم فیلم‌نامه و هم رمان، هم پژوهش کند و هم احتمالاً اگر وقت کند، برایتان باقالی‌پلو با ماهیچه درست کند، کم پیدا می‌شود! مریم بصیری دقیقاً چنین آدم همه‌فن حریفی است. ایشان متولد ۱۳۴۸ در ارومیه است (بله، یک آذری‌کاردرست) و چیزی که او را از خیلی‌های دیگر متمایز می‌کند، تحصیلاتش است. ایشان کارشناسی و کارشناسی‌ارشد «ادبیات نمایشی» دارد. یعنی چه؟ یعنی ایشان قبل از اینکه نویسنده رمان باشد، «متخصص نمایش» است. او یاد گرفته دنیا را به صورت «صحنه» ببیند؛ نه فقط «کلمه». برای همین وقتی کتاب‌هایش را می‌خوانید، انگار دارید تئاتر یا فیلم باکیفیتی تماشا می‌کنید؛ فقط بودجه‌اش به جای ریال، «جوهر» بوده است!

اما از آثار معروف این خانم نویسنده برایتان بگویم: او بسیار پرکار است. ماشاءالله دست‌به‌قلمش حرف ندارد! چند تا از کارهایش خیلی سروصدا کرده‌اند که حتماً باید بشناسید:

۱. عروس قریش (عاشقانه‌ای در دل تاریخ)

همه ما حضرت آمنه (س)، مادر پیامبر (ص) را می‌شناسیم. اما چقدر می‌شناسیم؟ در حد یک اسم؟ خانم بصیری در این کتاب به سراغ یکی از پاک‌ترین و عجیب‌ترین عاشقانه‌های تاریخ رفته است؛ ماجرای ازدواج حضرت عبدالله (ص) و حضرت آمنه (س).

نوشتن از زن‌ها در تاریخ قدیم خیلی سخت است، چون مورخان قدیم (که همگی مرد بودند و سبیل‌های کلفت داشتند) معمولاً یادشان می‌رفت جزئیات زندگی زن‌ها را بنویسند! خانم بصیری اینجا مجبور شده است با همان شمش کارگاهی و البته تخیل نمایشی‌اش (دراماتیکش)، فضای زنانه آن دوران را بازسازی کند. این کتاب آن قدر لطیف است که اگر سنگ‌دل‌ترین آدم هم باشید، جایی گوشه چشمتان نمناک می‌شود.

۲. مردی که همه چیز را می‌داندست

این اسم آدم را یاد فیلم‌های جاسوسی جیمز باند می‌اندازد، نه؟ اما موضوعش زندگی امام محمدباقر (ع) است.

نوشتن درباره امام باقر (ع) جرئت می‌خواهد، چون ایشان «شکافنده علوم» بوده‌اند. یعنی شما با شخصیتی طرف هستید که کوه دانش است. حالا چطور این کوه دانش را به داستانی تبدیل کنیم که حوصله مخاطب سر نرود؟ این دیگر هنر خانم بصیری است و اتفاقاً خوب از عهده برآمده.

۲. مثل هیچ کس

این داستان اجتماعی و احساسی، جایگاه زن را در خانواده و جامعه امروز ایران بررسی می‌کند و مضمون اصلی آن هویت زن مسلمان و پابندی به ارزش‌ها در دنیای متغیر مدرن است.

۴. پشت صحنه یک رؤیا

در این کتاب دختری قرار است در صحنه تئاتر نقش مادر امام زمان را بازی کند؛ مثل باقی بازی‌هایش. اما در طول مطالعه و اجرای نقش مطالب متفاوتی می‌آموزد و باعث می‌شود زندگی‌اش تغییر کند.

۵. موضوع‌های دیگر

فکر نکنید ایشان فقط در کوچه‌پس‌کوچه‌های مکه و مدینه پرسه می‌زند. کتاب‌هایی مثل «جان فیروزه‌جان» یا «تو بخند، عکسش با من» نشان می‌دهد که ایشان در ادبیات دفاع مقدس و روایت‌های معاصر هم دستی بر آتش دارد. کلاً ایشان دوست دارد جاهایی برود که احساسات آدم را قلقلک می‌دهند.

چرا باید آثار مریم بصیری را بخوانیم؟ (به جای اینکه گوشه بازی کنیم)

چون خسته نمی‌شویم: رمان‌های او «ریتم» دارند، تند و کند می‌شوند و از تعلیق بهره گرفته‌اند.

چون یاد می‌گیریم: بعد از خواندن کتاب‌هایش، اطلاعات تاریخی‌مان بالا می‌رود و می‌توانیم در مهمانی‌ها پز بدهیم که: «می‌دانید عروس قریش دقیقاً چه کسی بوده است؟»

چون حس دارد: او زنانه می‌نویسد (به معنای دقیق و لطیف کلمه) و این باعث می‌شود تاریخ از حالت سنگی و خشن خارج شود و روح پیدا کند.

خانم بصیری تا امروز حدود ۶۰ عنوان کتاب نوشته است. تعدادی از آن‌ها رمان هستند، تعدادی پژوهش‌های ادبی، سینمایی و نمایشی، و تعدادی هم ترجمه داستان، مجموعه نمایش‌نامه و فیلم‌نامه. اگر بخواهم خلاصه بگویم: هر چیز جالبی را که روی صحنه ذهنش آمده، جایی برای خودش نوشته است تا فراموشش نشود! اتفاقاً سال‌ها هم سردبیر نشریه‌های متفاوتی بوده است؛ تجربه‌ای که آدم را هم صبور می‌کند، هم کلافه! الان سه سال است که سردبیری نشریه «همشهری داستان» را برعهده دارد.

اگر دلتان می‌خواهد رمانی بخوانید که وقتی تمام شد، حس کنید همین الان از سالن تئاتر شهر بیرون آمده‌اید و نمایش تاریخی فاخری دیده‌اید، حتماً سراغ کتاب‌های مریم بصیری بروید.

پاتوق

طنز



اسماعیل امینی



نسیم عرب امیری
دبیر پاتوق طنز



صدای دبیر پاتوق



مهدی استاد احمد



مهدی فرج اللهی



علیرضا عیدی



معصومه پاکروان

شعر طنز

خلوتی دنج و ناب می خواهم
حال خوش، بی عذاب می خواهم

کافه‌ای دور از این هیاهوها
غرق در عطر یاس و شب‌بوها

ساکت و بی صدا و خوش‌منظر
کافه‌ای باب طبع اهل هنر

که در آن مثل باغ‌های بهشت
بشود شعر و قصه خواند و نوشت

کافه‌ای که در آن ندارد راه
ورور زنگ گوشي همراه

نه پیامک به کار می‌آید
نه صدای هوار می‌آید

کافه‌ای که در آن هیاهو نیست
وب و جی‌میل و سایت یاهو نیست

کافه‌ای با فضای ایرانی
غرق عطر غذای گیلانی

میرزا قاسمی و کته و سیر
می‌کند هر گرسنه‌ای را سیر

سفره‌اش پر ز ماهی و زیتون
بعد چایی، سفارش معجون

دیزی و عطرنان سنگک داغ
می‌شوی تازه مثل گل در باغ

بوی ریحان، پیاز و کوبیده
سفره‌ای مثل این کسی دیده؟!

قورمه سبزی کنار ته‌دیگش
هیچ جانیست لنگه دیگه‌اش

گرچه یک خُرده لوس و رویایی است
کافه‌ای واقعاً تماشایی است

کافه دنج

نسیم عرب امیری

تفریح کوش؟

یکی از بزرگان اهل تمیز
مرا گفت: جز درس، تفریح نیز

که هر کس سوی هر هدف عازم است
دلی شاد و سرگرمی‌ای لازم است

که هر کس زندگه به تفریح دست
روانش به واقع سلامت‌تر است

از اینکه بخوانی فقط درس و درس
عزیز دل بنده قدری بترس

که مغزت چنین سخت خسته شود
ورودیش این‌گونه بسته شود

که هر کس که خندان و شاد است او
به دانش توانش زیاد است او

چه نیکوست تفریح، اندازه‌اش
به مقدار کافی و در بازه‌اش

خلاصه که قدری به تفریح کوش
که فردا نگویی که «تفریح کوش؟»

مهدی استاد احمد

آموزش طنزنویسی

آشنایی با

حماسه طناز

اسماعیل امینی

اگر ببینیم که یک نفر کاسه فلزی روی سر گذاشته و یک سیخ کباب به دست گرفته است و می‌گوید که با این وضعیت دارد به جنگ اژدها می‌رود، خنده‌مان می‌گیرد. چرا به این وضعیت می‌خندیم؟ چون ادعای او با اداهایش هماهنگ و سازگار نیست.

- آقا اجازه! «حماسه طناز» به همین سادگی است؟

- نه! به همین سادگی نیست. این فقط گوشه کوچکی از دنیای بزرگ و رنگارنگ طنز در حماسه است.

- آقا! لطفاً ما را به آن دنیای بزرگ ببرید، ولی جان من، ما را نیپچانید و قلمبه‌سلمبه ننویسید که نه سوادش را داریم و نه حوصله‌اش را.

- ببین! حماسه یعنی قصه جنگی. اول باید ببینیم در جنگ چه



در حماسه‌های طنز از تجهیزات جنگی واقعی هم می‌توانیم استفاده کنیم. مثلاً:

- قهرمان دروغین پس از شلیک، از دود تفنگ سرفه‌اش می‌گیرد.
- جنگاور مضحک، با تانک به جنگ علف‌های هرز باغچه می‌رود و مثل ماشین چمن‌زنی از آن استفاده می‌کند.
- وسط معرکه جنگ، قهرمان فریاد می‌زند و از داور وقت استراحت (تایم‌اوت) می‌خواهد تا به رختکن برود و استراحت کند.
- یکی دیگر از عناصر اصلی حماسه‌ها، «دلیل دشمنی» است.

چیزهایی داریم. بعد یاد بگیریم با هر کدام از چیزهایی که در جنگ وجود دارند، چطوری شوخی کنیم.

اولین چیزی که در جنگ دیده می‌شود، «سلاح و تجهیزات جنگی» است. مثل اینکه دو نفر را ببینیم که برای جنگیدن با هم ملاقه و کفگیر آورده‌اند.

مهم‌تر از سلاح و تجهیزات، نیروها هستند که قدیمی‌ها به آن‌ها پهلوان و دلاور می‌گفتند؛ یعنی کسی که بدنش ورزیده است و از خطر نمی‌ترسد.

- آقا اجازه، مثال این را من بگویم؟ مثل کسی که خواب‌آلود، شکم‌گنده و تنبل است، دمپایی ابری پوشیده و دارد به جنگ دشمن می‌رود!

- آفرین! همان‌طور که به دمپایی آن پهلوان خواب‌آلود اشاره کردی، می‌توانیم بقیه لباس‌های نامتناسب او را هم بنویسیم: زیرپیراهن، شلوار گرم‌کن، کلاه حصیری، عینک آفتابی و این جور چیزها.

یکی دیگر از لوازم جنگ، رجزخوانی و تبلیغات جنگی است.

یعنی دو طرف جنگ به چه دلیل با هم می‌جنگند؟ این بخش برای شوخی‌نویسی خیلی مناسب است و می‌تواند خیلی تنوع و شگفتی ایجاد کند. مثلاً:

- جنگیدن بر سر جای پارک خودرو.
- جنگیدن بر سر مقایسه اضافه وزن دو طرف جنگ.
- جنگیدن با خروس، به خاطر آنکه صبح زود آواز خوانده و خواب قهرمان را به هم زده است.
- جنگیدن آهو با گوسفند به خاطر بی‌توجهی گوسفند به تناسب اندام و زیبایی ظاهری.

تهدید و تحقیر دشمن و توصیف قدرت و شجاعت خودی‌ها در جنگ رایج است. این رجزخوانی‌ها، برای طنزنویسی خیلی مناسب‌اند:

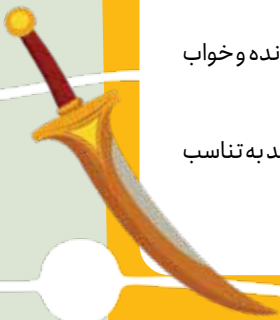
• چنان بلایی سرت بیاورم که کد ملی‌ات را فراموش کنی.

• من هرگز از میدان، در نمی‌روم، مگر آن زمان که تلفن همراهم زنگ بزند.

دشمن و رقیب نیز از عناصر اصلی حماسه‌اند. در حماسه خنده‌دار، دشمن‌های عجیب و خنده‌دار نقش دارند. مثلاً در رمان «اُدن کیشوت» قهرمان اصلی با آسیاب‌های بادی دشمنی دارد و خیال می‌کند آن‌ها دیو هستند. یا در شعر موش و گربه عیب‌زاکنی، دو طرف جنگ موش‌ها و گربه‌ها هستند و برای هم رجز می‌خوانند.

برای نوشتن حماسه طنز، خیلی راه‌های ابتکاری دیگر هم داریم؛ مانند آنکه با داستان‌های مشهور شوخی کنیم. البته این روش خیلی مهارت می‌خواهد. یک روش ابتکاری دیگر این است که به جای زبان باشکوه و پرطنین، با زبان عامیانه، حماسه بنویسیم. رجزخوانی با زبان عامیانه می‌تواند خیلی غافلگیرکننده باشد؛ مثلاً:

- برو دشمن بدبخت! برو دهنم رو باز نکن! برو دنبال کارت وگرنه می‌گم که سر امتحان ریاضی تقلب کردی‌ها!
- تو دیگه حرف زن! تو که بلد نبودی بند کفشات رو ببندی و از من یادگرفتی، حالا مرد جنگی شدی؟! برو دنبال توپ بازی! برو!



کلاً نمی‌شد بلند شد و ترقه‌ای درکرد.

روز سوم دیگر به فکر ترقه‌ها بودم. صدای پدافند هم کمتر شده بود و تجمعات هم آماده بودند تا تکانی به خودشان بدهند. ترقه‌ها، این موجودات چینی را باید آزاد می‌کردم. همان دانشمندان چینی به فکرشان نمی‌رسد که در آخرین چهارشنبه سال این‌ها را بترکانند. مگر سالی که وسط زمستان آغاز شود، سال نو است؟! واقعاً ما خیلی خودمان را دست کم می‌گیریم، وگرنه شما یک دورفرمان (کنترل) تلویزیون که باتری‌اش ضعیف‌شده را ببرید چین، ببینید هیچ‌کدام عقلشان می‌رسد که بکوبندش به دسته مبل تا کارکند؟!

از ترقه‌ها نگزاشتم. باید آن‌ها را می‌زدم. وارد عمل شدم. در همان کبریت اول... پدربزرگ بیمارم آمد به‌یادم. چون خودش را رسانده بود کوچه و داشت می‌گفت: «من پدربزرگ بیمار تو هستم!» مثلاً آمده بود خانه ما که چند روزی در آرامش باشد. از چهارشنبه‌سوری هم حالش بدتر شده بود. نمی‌شد که خودم از خواب و خانه بپرانمش. عصا هم داشت دستش که بزند!

دم عصر شده بود و هوا تاریک. حالا راحت می‌شد عین کافه‌های گران که وسط بحث اگزستانسیالیسم و نئولیبرالیسم می‌شد بدون دیده‌شدن از محل متواری شد، فلنگ را ببندم. صدای پدافند و جنگنده‌ها هم برای فرار کافی بود. رفتم خانه و کمی فکر کردم. پدربزرگم و همه پدربزرگ‌ها برایم مهم‌تر بودند. ترقه‌ها هم رفتند برای خودشان؛ برای همیشه.

چهارشنبه‌سوری آن‌چنان که باید خوش می‌گذشت، نگذشت. ماه رمضان بود و سرد بود و فقط دو سه ساعت رفتیم تجمع خیابانی. هرچه برنامه داشتیم که از افطار تا سحر را به چهارشنبه‌سوری بپردازیم، نشد که نشد. سیدمجید نقطه‌زن داشت می‌زد، دیگر اصلاً نیازی به ما نشد! همین که در تجمعات بودیم و شعار می‌دادیم، کافی بود. مثلاً کلی جزوه باطله درس‌های عمومی از پارسال آماده کرده بودیم که بریزیم توی آتش و شعله‌ای به هم بزنیم.

تا دیروز هرچه می‌شد، می‌گفتند برای این است که سرت توی گوشی است. از آن شب گفتند از بس ترقه ترکاندی که شد این. سرما خوردی؟ از بس ترقه ترکاندی! یخ‌های قطب جنوب آب شد؟ از بس ترقه ترکاندی! صدای پدافند خودی می‌آید؟ از بس ترقه ترکاندی! چی؟ از بس ترقه ترکاندی! کجا؟ از بس ترقه ترکاندی! حالا بیا بگو فقط دو سه جعبه ترقه است و نه دو سه تا بار کامیون. لانچر هم که ندارم. فقط یک پرتاب ساده دست است. همین جعبه هم به‌سختی دستمان رسیده است و اگر مصرف نشود و بماند، با یک قطره آب از بین می‌رود. اما به گوش کسی نرفت که نرفت. همه چیز ماند برای عید فطر و روزهای اول دوم عید...

روزهای اول و دوم فقط به فکر عیدی بودیم. عیدی جنگی هم می‌چسبید بر بدن. نه کاملاً عیدی که به فکر خداحافظی با زولبیا بامیه مصادف با عید فطر هم بودیم. راستی به پویش #نه_به_ماهی_قرمز هم پیوستیم و در کنار تحریم خریداران ماهی قرمز، دو تا ماهی سفید و سیاه خریدیم.

ترقه‌ها هم رفتند برای خودشان!

علیرضا عبدی

نوروز کنکور

تنش دارد. حتی چای هم که می‌ریزد، می‌گوید: «مواظب باش نریزد، الان وقتش نیست بسوزی!»

نگاهم کرد و گفتم: «عزیزم، فقط این سه ماه بهار را بخوان، بعدش راحت می‌شوی. اصلاً عید و مهمانی را فراموش کن.»

من با خودم فکر کردم: «من عید را فراموش کنم، یا عید من را؟» هنوز از این فکر بیرون نیامده بودم که خاله رسید. خاله یک پسر دارد که رتبه‌اش زیر هزار بوده. است. گفتم: «ببین، پسر خاله‌ات عید هم مسافرت رفت و هم کنکورش عالی شد. تو هم فقط مثبت فکر کن.»

مثبت فکر کردن را یادداشت کردم. دایی اما کاملاً علمی برخورد کرد. گوشی‌اش را درآورد، نمودار نشان داد و گفتم: «طبق تحقیقات، کسی که روزی دوازده ساعت می‌خواند، حتماً قبول می‌شود.»

از او نپرسیدم این تحقیقات روی انسان انجام شده یا روبات! نوبت عمه خانم که رسید، گفتم: «آزمون سراسری همه چیز نیست. کاروازدواج هم هست. حالا بخوان، نشد هم نشد.»

این جمله را گفتم و رفت سراغ شیرینی. عمه آمد؛ همان که همیشه فلسفی حرف می‌زند.

گفتم: «زندگی مثل آزمون سراسری است. مهم مسیر است، نه نتیجه.»

من در دلم گفتم: «عمه جان، اگر نتیجه مهم نیست، چرا همه از من رتبه می‌خواهند؟»

نوروز گذشت، سیزده‌بدر آمد. سبزه گره خورد، ماهی‌ها بازنشسته شدند و من هنوز بین حرف‌های فامیل گیر کرده بودم؛ بین آرمش آقا جان، تنش مادر خانم، امید خاله، نمودار دایی، بی‌خیالی عمه

و فلسفه عمه!

من پشت کنکوری‌ام؛ نه آن قدر آزاد که عید را بفهمم، نه آن قدر مطمئن که آینده را خوش ببینم. فقط می‌دانم که هر نوروز، بعد از

یا مقلب القلوب، زیر لب می‌گویم: «خدا یا رتبه من را درست کن.»

نوروز که می‌شود، برای بعضی‌ها بوی بهار می‌دهد، برای بعضی‌ها بوی سبزه و سنبلی، و برای ما پشت‌کنکوری‌ها بوی کتاب‌های چندگزینیه‌ای (تستی)‌ای که از بس ورق خورده‌اند، دیگر از آن‌ها شکوفه‌های بهار هم می‌ریزد.

من یک پشت‌کنکوری‌ام؛ یعنی موجودی بین «بچه‌جان هنوز کوچکی» و «دیگه وقتشه و مردشی». دقیقاً وسط این دو جمله گیر افتاده‌ام؛ درست مثل رتبه‌ای که معلوم نیست سه‌رقمی می‌شود یا سه‌هزاری.

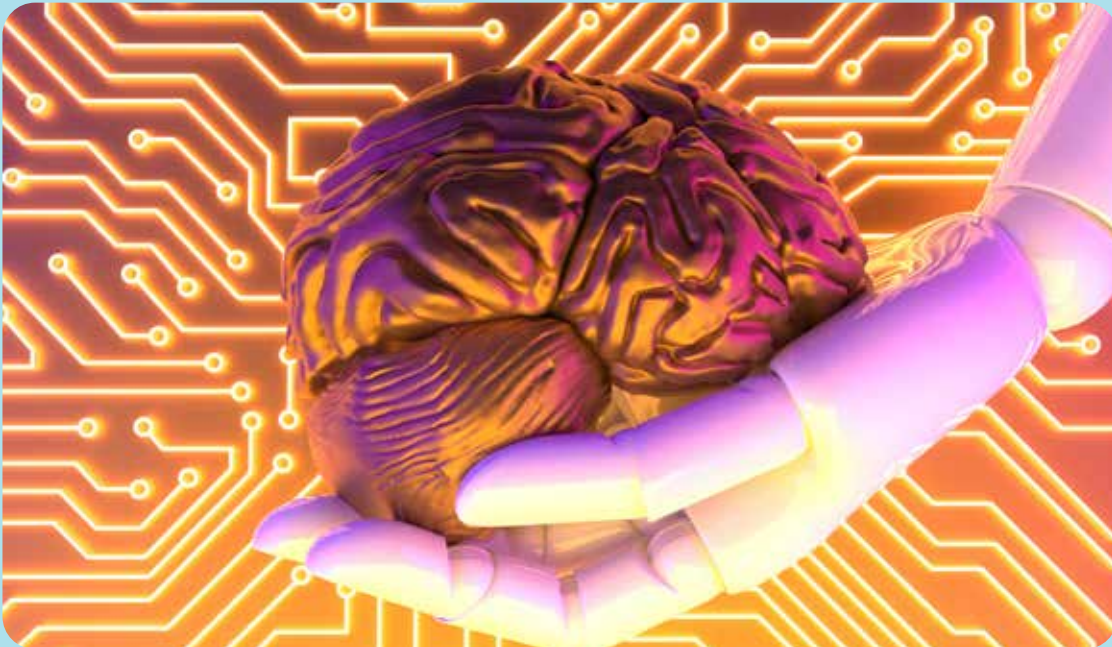
وسط خانه‌تکانی مامان خانم، خان‌بابا با آن مهربانی مرموز، آمد نشست کنارم. اتاقم بوی نوی می‌داد، چون مادر برای عید همه‌جا را تمیز کرده بود و من داشتم به این فکر می‌کردم که چطور «هفت‌سین کنکوری» درست کنم: «سین سؤالات سخت»، «سین ساعت کم»، «سین سردرد»، «سین سرفه از بس کتاب کهنه گردگیری کرده‌ام!»، «سین سبزه همان سبزه امید که زرد شد!»، «سین سکوت وقتی همه شادند و تو در اتاقی محبوسی!» و در نهایت «سین سرنوشت!»

خان‌بابا دستی به شانه‌ام زد و گفتم: «خب، رو به کنکوری‌ما! برنامه درسیات را برای تعطیلات عید بده ببینم. ببینم چطور می‌خواهی هم عید را بگذرانی و هم درس بخوانی؟»

وقتی هم سال عوض شد، هنوز دکه آستین پیراهنم را نبسته بودم که صدای زنگ در آمد و دیدم باز دید فامیل هم شروع شد. فامیل هم نه از آن فامیل‌های معمولی، از آن‌هایی که هر کدماشان یک مشاور آزمون سراسری تجربی-انسانی-ریاضی مادام‌العمرند.

اول آقا جان آمد. آقا جان معتقد است کنکور چیزی شبیه امتحان ششم قدیم است. نشست کنار سفره هفت‌سین، تنگ ماهی را جابه‌جا کرد و گفتم: «بابا جان، ما زمان خودمان اصلاً آزمون سراسری نداشتیم، با یک دیپلم می‌رفتی رئیس می‌شدی. تو هم فقط آرام بخوان، نگرانی و فشار نداشته باش و شب‌ها زود بخواب.»

بعد مادر خانم وارد شد. مادر خانم تخصص ویژه‌ای در ایجاد



حکمت هوش مصنوعی مفت

مهدی فرح‌اللهی

حتماً این ضرب‌المثل را شنیده‌اید که می‌گویند: «گریه برای رضای خدا موش نمی‌گیرد» و این ضرب‌المثل را که «هیچ ارزانی بی‌حکمت نیست»، حالا حکایت ما و هوش مصنوعی است.

تا حالا به این فکر کرده‌اید که چرا با وجود هزینه‌های سنگینی که برای راه‌اندازی زیرساخت‌های هوش مصنوعی انجام می‌شود، نسخه‌های رایگان آن در دسترس همه قرار گرفته است؟

یکی از دلایل آن را فهمیدیم: بالاخره هر جا که پاخور پیدا کند، خوراک تبلیغ، تابلو و بیل‌بورد می‌شود. دلیل بعدی این است که بتوانند اول با خدمات متنوع مخاطب را نمک‌گیر کنند تا بنده خدا گیر نسخه‌های ویژه و پلاس و پولی شود. دلیل جالب دیگر آموزش است. هوش مصنوعی در حال حاضر مثل کودکی است که تاتی‌تاتی‌کنان باید به مدرسه برود و از دنیای پیرامون خود درباره همه چیز، از جمله رفتار انسان، یاد بگیرد. حالا یکی از معلمان او کاربران در سراسر دنیا هستند که مفت و مجانی، با کار کردن با هوش مصنوعی، به او آموزش می‌دهند. شما چه دلیل دیگری به ذهنتان می‌رسد؟

شرکت هوش مصنوعی «اوپن‌ای‌آی» چند روز پیش اعلام کرد که ارائه تبلیغات را در نسخه رایگان «چت جی‌پی‌تی»، برای کاربران بزرگ‌سال آزمایش خواهد کرد. مدیرعامل این شرکت، با بیان اینکه زندگی خرج دارد، امیدوار است بخشی از هزینه ۱/۴ تریلیون دلاری زیرساخت‌هایشان را از این راه تأمین کند.

هوش مصنوعی از اطلاعات گفت‌وگوهای مردم استفاده می‌کند تا تبلیغات را هدفمند انجام دهد. برای مثال وقتی درباره خواص شلغمان از هوش مصنوعی سؤال می‌کنیم، احتمالاً تبلیغ جاروبرقی برایمان نمی‌آورد.

حالا فکر کنید که مادستور پخت کباب کوبیده را در چت جی‌پی‌تی جست‌وجو کنیم. توضیحات دقیقی درباره اینکه چگونه گوشت به سیخ بچسبد و و آنرود می‌آورد، اما در پایان توضیحات، تبلیغ کباب فرجی و پسران را می‌آورد. بعد آدم به خودش می‌گوید: «خب چه کاری است که آدم این همه زحمت به خودش بدهد؟!» پس بی‌خیال سختی درست کردن کباب‌مباب و سیخ‌میخ می‌شویم و زنگ می‌زنیم کباب فرجی‌مرجی و پسران‌مسران.

پاتوق

پیشرفت و فناوری



مجید مجیدی
دبیر پاتوق پیشرفت و فناوری



صدای دبیر پاتوق



مسعود آذرباد



زهره احمدی



مریم شاکری



محسن نجفی خواه



حمید رضا عمارلو

مرحله اوج شلوغ‌ترین و درخشان‌ترین دوره زندگی یک فناوری است. در این مرحله تقریباً همه آن را می‌شناسند و از آن استفاده می‌کنند. در این دوره فناوری به بهترین و کامل‌ترین حالت خودش رسیده است. در مرحله اوج، تعداد کاربران به بیشترین حد می‌رسد و فناوری بیشترین سود و محبوبیت را می‌یابد و کمتر کسی فکر می‌کند این دوران تمام‌شدنی است. بازی‌های برخی در دوره طلایی خود قرار دارند و هم‌زمان میلیون‌ها بازیکن در دنیا مشغول بازی هستند.

چرا بازی‌های محبوب‌پیر می‌شوند؟

مجید مجیدی

۴. افول: وقتی جذابیت کم‌رنگ می‌شود

هیچ اوجی همیشگی نیست. با آمدن فناوری‌های جدیدتر، سلیقه کاربران تغییر می‌کند و فناوری قبلی کم‌کم جذابیتش را از دست می‌دهد. این آغاز مرحله افول است. در مرحله افول، کاربران کمتر می‌شوند، هیجان اولیه از بین می‌رود و فناوری هنوز وجود دارد، اما دیگر «گرایه» نیست. در دوره‌ای، بازی‌های آتاری رواج بیشتری بین بازیکنان داشت، اما با ورود گوشی‌های هوشمند و امکان بازی‌های تلفن همراه با گرافیک و سرعت بالا، از رونق بازی‌های آتاری کاسته شد. افول به معنای بدون فناوری نیست، بلکه زمان آن گذشته است.

تا حالا دقت کرده‌ای بعضی از چیزهایی که خیلی دوستشان داشتیم، بعد از مدتی قدیمی یا حتی فراموش می‌شوند؟ از اسباب‌بازی‌ها گرفته تا بازی‌های تلفن همراه و شبکه‌های اجتماعی. این اتفاق تصادفی نیست. بیشتر فناوری‌ها مسیری مشخص را طی می‌کنند که به آن چرخه حیات فناوری می‌گویند. به زبان ساده، هر فناوری معمولاً پنج مرحله را پشت سر می‌گذارد: تولد، رشد، اوج، افول و جایگزینی.

۱. تولد: وقتی یک ایده تازه متولد می‌شود

در این مرحله فناوری تازه معرفی می‌شود. معمولاً هیجان‌انگیز است، اما هنوز همه گیر نشده است و خیلی‌ها آن را نمی‌شناسند. در این مرحله یک ایده تازه از ذهن یک فرد یا یک تیم بیرون می‌آید و برای اولین بار به شکل محصول یا تجربه واقعی دیده می‌شود. هنوز همه از آن خبر ندارند و معمولاً فقط افراد کنجکاو یا علاقه‌مند به فناوری سراغش می‌روند.

در دوره تولد، فناوری‌ها معمولاً خام و آزمایشی هستند؛ ممکن است ایراد داشته باشند یا کامل نباشند. استفاده از آن‌ها کمی سخت یا گیج‌کننده باشد. قیمتشان بالا باشد، چون تازه ساخته شده‌اند.

۵. جایگزینی یا تغییر شکل: پایان یا شروعی تازه

در آخرین مرحله، فناوری یا تقریباً کنار گذاشته می‌شود یا در قالبی جدید به زندگی‌اش ادامه می‌دهد. بیشتر فناوری‌ها نابود نمی‌شوند، بلکه تغییر شکل می‌دهند. در این مرحله فناوری جدیدتری جای قبلی را می‌گیرد، تجربه‌ها ساده‌تر، سریع‌تر یا جذاب‌تر می‌شوند، و کاربران به نسل بعدی عادت می‌کنند. برای مثال لوح‌های فشرده بازی، جای خودشان را به بارگیری (دانلود) نسخه دیجیتال بازی دادند. یا دستگاه‌های پخش موسیقی قدیمی که در گوشی‌های هوشمند ادغام شدند.

۲. رشد: وقتی همه دارند درباره‌اش حرف می‌زنند

بعد از تولد، اگر فناوری بتواند نظر کاربران را جلب کند، وارد مرحله رشد می‌شود. در این دوره ایرادها کاهش می‌یابند، امکانات جدیدی اضافه می‌شوند و استفاده از فناوری ساده‌تر و لذت‌بخش‌تر خواهد بود. در این مرحله تعداد کاربران زیاد می‌شود، تولیدکننده‌های بیشتری به میدان رقابت می‌آیند و در نهایت فناوری از حالت «خاص و عجیب» به حالت «رایج و قابل دسترس» درمی‌آید.

کلام آخر

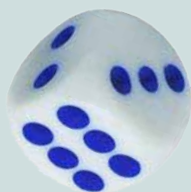
شناخت چرخه حیات فناوری به ما کمک می‌کند: اولاً تغییرات دنیای سرگرمی را زودتر بفهمیم، ثانیاً بدانیم هرچیزی که محبوب می‌شود همواره محبوب نمی‌ماند و با ذهنی فعال و گشوده فناوری‌های جدید را بشناسیم. دنیای تفریح و سرگرمی بهترین مثال برای فهم چرخه حیات فناوری است؛ چرا که تغییراتش خیلی سریع و ملموس تجربه می‌شوند و همواره در دسترس ماست و با آن در ارتباط هستیم.

از بازی تا دانشگاه؛

مسیر طراحان اسباب بازی

حمید رضا عمارلو

دکترای تخصصی طراحی صنعتی



به نام «طراحی صنعتی» و در کشور عزیز خودمان جمع شده‌اند. رشته‌ای که سال‌هاست در دانشگاه‌های خوب ایران تدریس می‌شود و خوراک کسانی است که هم دست به آچارشان خوب است و هم تخیل قوی دارند.

در طراحی صنعتی شما یاد می‌گیرید چطور هر ایده‌ای، از یک صندلی خاص گرفته تا پیچیده‌ترین اسباب بازی‌ها را، از یک طرح ساده، به محصولی واقعی تبدیل کنید. و اما قسمت هیجان‌انگیز ماجرا که شاید خبر نداشته باشید: دنیای دانشگاهی (آکادمیک) در ایران هم متوجه اهمیت «بازی» شده است. حالا دیگر ماجرا فقط طراحی صنعتی کلی نیست. به تازگی رشته تخصصی «طراحی اسباب بازی» هم در دانشگاه‌های ایران (برای اولین بار در دانشگاه هنر اسلامی تبریز) راه‌اندازی شده است. این یعنی آن رویاپردازی‌های شما حالا یک مسیر علمی، مشخص و حرفه‌ای دارد.

به آینده‌ات فکر کن

پس اگر تو هم جزو آن دسته از کسانی هستی که همیشه قانون‌های بازی‌ها را به نفع جذابیت بیشتر تغییر می‌دهی، یا اگر توی دفترچه‌ات طرح‌هایی می‌کشی که نمی‌دانی دقیقاً چی هستند، اما می‌دانی باحال‌اند، این استعداد را دست‌کم نگیر. دنیای آینده به طراحانی نیاز دارد که زبان نسل جدید را بفهمند. شاید خالق آن بازی بزرگی که قرار است چند سال دیگر توی کافه بازی‌های شهر غوغا کند، خود تو باشی. فقط کافی است به این فکر کنی که شاید «بازی کردن» جدی‌ترین هدف آینده‌ات باشد.

پی‌نوشت

1. Board Game



بیایید یک لحظه دکمه «توقف» را بزنیم. درست وسط همان لحظه‌ای که تاس می‌ریزید و با هیجان مهره‌تان را روی صفحه بازی حرکت می‌دهید، یا زمانی که مجذوب جزئیات دقیق یک «اکشن فیگور» تازه (یا به قول خودمان خفن) شده‌اید. تا به حال شده به آن طرف ماجرا نگاه کنید؟ به این فکر کرده‌اید که این همه اسباب بازی که کودکی ما را ساختند و هنوز هم در نوجوانی و جوانی، بهانه دورهمی‌های ما هستند، از کجا پیدایشان شد؟ خیلی وقت‌ها فکر می‌کنیم اسباب بازی‌ها فقط «هستند»؛ انگار که از آسمان افتاده‌اند توی قفسه مغازه‌ها. اما واقعیت چیز دیگری است. پشت هر لیخندی که با دیدن یک اسباب بازی روی لب شما می‌نشیند، ساعت‌ها فکر، ماه‌ها طراحی و یک تیم از آدم‌های خلاق پنهان شده‌اند؛ کسانی که شاید شغلشان جذاب‌ترین شغل دنیا باشد: «طراحان بازی و اسباب بازی».

چطور می‌شود اسباب بازی طراحی کنیم؟

حتمناً تا به حال با خودتان گفته‌اید: «اگر من طراح این بازی بودم، این قانونش را عوض می‌کردم». یا: «کاش می‌شد خودم یک بازی یا اسباب بازی بسازم»؟ اگر این جمله‌ها برایتان آشنا هستند، باید بدانید که شما ذهنیت یک طراح را دارید. طراحی اسباب بازی فقط نقاشی کردن نیست؛ معجونی عجیب از مهندسی، روان‌شناسی و هنر است. کسی که یک خودروی کنترلی یا یک «بازی رومیزی» راهبردی (استراتژیک) طراحی می‌کند، باید مثل مهندس مکانیک، بداند قطعه‌ها چطور حرکت می‌کنند، مثل روان‌شناس بداند چه چیزی هیجان و آدرنالین بازیکن را بالا می‌برد، و مثل هنرمند زیبایی‌رایی را بشناسد.

شاید با خودتان فکر کنید که این کارها فقط در کارخانه‌های بزرگ خارجی اتفاق می‌افتند و دست ما به آن‌ها نمی‌رسد. اما اشتباه نکنید! تمام این مهارت‌ها در دل یک رشته دانشگاهی بسیار جذاب

فداکاری و موفقیت

داستان فناوری

نویسنده: مسعود آذرباد

تصویرگر: محمدرضا اکبری

آنچه گذشت: بازدید از پایگاه فضایی، سرآغاز مسابقه شد. من و حسام و سهراب هم‌گروه شدیم تا روبات کشاورزمان را بسازیم. در این مسیر چالش‌هایی داشتیم، اما با خنثاکردن کردن نقشه تروریست‌ها یک پیروزی کوچکی کسب کردیم.

باید حتماً رتبه بگیریم، این همه زحمت کشیدیم که جایزه بگیریم.

امروز هم آخرین آزمون روبات‌ها را انجام دادیم. آقا معلم گفت ما حتماً رتبه می‌گیریم.

یک ماه پس از اولین آزمایش ربات‌ها

۲۴

پشت
وان

فروردین ۱۴۰۵



منظورت اینکه که
بازم این تروریستای
خوابکارا اومدن تا
نقشه اشون رو عملی
کنن؟!؟

دوباره دارم یک
سری سیگنال و
پارازیت روی صفحه
کنترل می بینم.

درست می گید
بچه ها! من دیدم
یکی از همون کسایی
که اون روز از دستمون
فرار کرد.

باید خودمون
دست به کار بشیم.
هیچ چاره ای نداریم.

حالا چه کار کنیم؟

تا به نیروهای امنیتی
خبر بدیم، ممکنه اونا
کار خودشون رو بکنن.
اگر هم کاری نکنیم مردم
آسیب می بینن.

سه تا پهاد روشناسایی
کردم که دارن توی فضای
بالای سرمون پرسه
می زنن. به چیزی هم
روی تریلر گذاشتن که
نمی دونم چیه.

موافقم. من اینجا
رویات ها را به پرواز
درمی یارم. تو و حسام
به سراغ اون مرده آن مرد
برید. وید.

بهترین کار، به
دست آوردن کنترلگر
پهاد است. این طوری
می تونیم از اون ها آنها علیه
خودشون استفاده کنیم.

حسابتون
رومی رسیم

آخ ولم کنید!

وای بچه ها!
بجانبید، وگرنه بلای
بزرگی سرمون می یاد



انرژی

نیروی که جهان را به حرکت درمی آورد!

محسن نجفی خواه

کاربردهای جالب انرژی هسته‌ای

پزشکی و درمان

از رادیوداروهای هسته‌ای برای تشخیص بیماری‌های تیروئید و سرطان، تصویربرداری از قلب، و حتی درمان برخی التهاب‌ها استفاده می‌شود. فناوری هسته‌ای در پزشکی مثل یک چشم تیزبین عمل می‌کند؛ می‌بیند، تشخیص می‌دهد و درمان می‌کند!

کشاورزی و دامداری

از جلوگیری جوانه زدن سیب زمینی و پیاز تا از بین بردن آلودگی‌های میکروبی محصولات کشاورزی، همه به کمک فناوری هسته‌ای ممکن شده‌اند. حتی اصلاح نژاد دام‌ها و افزایش باردهی محصولات مهمی مثل گندم و برنج به کمک همین فناوری انجام می‌شود.

صنعت و معدن

در نیروگاه‌ها، انرژی هسته‌ای برق تولید می‌کند؛ با آلودگی کمتر و بهره‌وری بالاتر. در فضاپیماها، از باتری‌های هسته‌ای استفاده می‌شود که می‌توانند ده‌ها سال انرژی تولید کنند؛ یعنی یک نیروگاه کوچک در آسمان! همچنین به کمک روش‌های هسته‌ای، محل آب‌های زیرزمینی را هم می‌توان تشخیص داد.

هنر و میراث فرهنگی

شاید عجیب به نظر برسد، اما فناوری هسته‌ای حتی در هنر کاربرد دارد! مثلاً می‌توان سن آثار تاریخی را دقیق‌تر تعیین کرد یا زمان ترمیم آن‌ها را فهمید.

آینده‌ای روشن با انرژی پاک

انرژی هسته‌ای می‌تواند جایگزینی مطمئن برای منابع ناپایدار باشد و به کاهش آلودگی هوا کمک زیادی کند. ایران کم‌آب به چنین فناوری‌هایی نیاز دارد تا صنعتش را نو کند و رشد پایدارتری داشته باشد. دست‌های پرتوان دانشمندان ایرانی، همان نیروی محرکه‌ای است که این آینده پاک و روشن را می‌سازد.

تا به حال فکر کرده‌ای اگر انرژی نبود چه می‌شد؟ نه خودروها راه می‌افتادند و نه چراغی روشن می‌شد. حتی ما انسان‌ها هم نمی‌توانستیم یک قدم برداریم! انرژی مثل سوخت زندگی است؛ چیزی که همه چیز را به حرکت درمی‌آورد؛ از دویدن انسان گرفته تا پرواز فضاپیماها.

انرژی از کجا می‌آید؟

منابع انرژی خیلی متنوع‌اند؛ از سوخت‌های فسیلی مثل نفت و زغال سنگ گرفته تا خورشید، باد، گرما و البته... هسته اتم! هر منبعی که بتواند انرژی بیشتری تولید کند و کاربردهای متنوع‌تری داشته باشد، ارزشمندتر است. مثلاً نفت در مقایسه با زغال سنگ، سوخت‌ها و محصولات فراوان‌تری دارد، پس کارایی‌اش بیشتر است.

ورود به دنیای انرژی‌های نو!

با پیشرفت علم، انسان به سراغ منابع تازه‌ای رفت که هم پاک‌تر و هم پربازده‌تر باشند. از جمله مهم‌ترین آن‌ها، انرژی خورشیدی و انرژی هسته‌ای است. انرژی هسته‌ای فصل جدیدی در تاریخ بشر باز کرده است، چون نه تنها می‌تواند برق تولید کند، بلکه در پزشکی، صنعت، کشاورزی، فضا و حتی هنر کاربرد دارد!

انرژی هسته‌ای در ایران؛ از رؤیا تا واقعیت

در ایران بیش از ۳۰ سال پژوهش‌های هسته‌ای انجام شده‌اند و نتیجه‌اش حسابی درخشان است! از ساخت نیروگاه تولید برق گرفته تا تولید رادیوداروها برای تشخیص و درمان بیماری‌ها. روز ۲۰ فروردین ۱۳۸۵ ایران توانست اولین چرخه کامل سوخت هسته‌ای را در مقیاس آزمایشگاهی بسازد. همین دستاورد باعث شد این روز به نام روز ملی فناوری هسته‌ای نام‌گذاری شود؛ روزی که نشان می‌دهد دانش ایرانی چقدر می‌تواند بزرگ و اثرگذار باشد.

مریم شاکری

تفریح در دنیای صفرویک



خطاهای خود نتیجه بگیرد. این روند می‌تواند تفکر انتقادی و مهارت حل مسئله را تقویت کند. همچنین، بازی‌هایی که امکان طراحی، ساختن یا انتخاب‌های خلاق دارند، زمینه پرورش خلاقیت را فراهم و ذهن را از قالب‌های تکراری خارج می‌کنند.

در کنار این موارد، برخلاف تصور رایج، بازی‌های برخط و چندنفره همیشه به انزوا منتهی نمی‌شوند. بسیاری از آن‌ها فرصت تعامل، همکاری و کار تیمی ایجاد می‌کنند و می‌توانند مهارت‌های ارتباطی را بهبود دهند. حتی جنبه رقابتی بازی نیز در برخی مواقع به کاربر می‌آموزد چگونه با فشار، شکست یا ناکامی مواجه شود و دوباره تلاش کند.

با وجود این فایده‌ها، بخش مهم موضوع دقیقاً از همین‌جا آغاز می‌شود، زیرا چالش‌ها نیز واقعی و جدی هستند. یکی از مهم‌ترین نگرانی‌ها، خطر وابستگی و اعتیاد است. برخی بازی‌ها با نظام پاداش‌دهی پی‌درپی و چالش‌های مداوم می‌توانند زمان زیادی از کاربر بگیرند و کنترل زمان را دشوار کنند. از سوی دیگر، نشستن طولانی و کاهش فعالیت بدنی ممکن است پیامدهای جسمانی داشته باشد؛ از جمله افزایش وزن، مشکلات بینایی و کمبود خواب. همچنین، همه بازی‌ها کیفیت آموزشی یا محتوای استاندارد ندارند و برخی صرفاً بر نگه داشتن کاربر متمرکزند، نه بر رشد و یادگیری.

در پایان می‌توان گفت، بازی‌های ویدئویی نوجوانان و جوانان هم‌زمان دو چهره دارند: از یک سو فرصت‌هایی جدی برای رشد فراهم می‌کنند و از سوی دیگر می‌توانند چالش‌هایی جدی ایجاد کنند.

برای همین، اگر بازی‌ها را آگاهانه انتخاب کنیم، زمان بازی را مدیریت کنیم و میان بازی، درس، ورزش و روابط واقعی تعادل نگه داریم، می‌توانیم از مزیت‌های آن بهره ببریم و از آسیب‌هایش دور بمانیم. در این صورت، بازی‌های دیجیتال به جای سرگرمی‌های وقت‌گیر، به ابزار تقویت مهارت‌های فکری و ارتباطی و تمرین حل مسئله در دنیای فناوری تبدیل می‌شوند.

وقتی از مدرسه آمدم، گیج بودم، چون موضوع ارائه فردا برای من این شده بود: «تفریح در دنیای صفر و یک»؛ بررسی نقش بازی‌های دیجیتال در رشد فکری و حد اعتدال در مصرف فناوری.

در آغاز، صادقانه با تردید به این موضوع نگاه می‌کردم و در ذهنم می‌پرسیدم: مگر می‌شود بازی به رشد فکری کمک کند؟ تصور این بود که بازی‌های دیجیتال بیش از هر چیز وقت‌گیرند و معمولاً به عنوان عامل اتلاف وقت، افت تحصیلی، آسیب‌های جسمی و حتی وابستگی شناخته می‌شوند. البته این همان چیزی بود که دیگران مدام تکرار می‌کردند. به همین دلیل، ابتدا فکر می‌کردم قرار است با چند جمله کلی و تکراری از کنار این موضوع عبور کنم، بدون آنکه حرف تازه‌ای برای گفتن وجود داشته باشد.

با این حال، وقتی تصمیم گرفتم مسئله را دقیق‌تر بررسی کنم، هم از تجربه شخصی و هم از مطالبی که مطالعه کردم، به نکته‌های قابل توجهی رسیدم. نخست اینکه برخی بازی‌ها، به ویژه بازی‌های آموزشی دیجیتال، می‌توانند بر درک مفاهیم درسی بیفزایند و به جای حفظ کردن صرف، یادگیری را به تجربه‌ای فعال تبدیل کنند. همچنین، چنین بازی‌هایی معمولاً انگیزه یادگیری را تقویت می‌کنند و از آنجا که کاربر را درگیر تصمیم‌گیری و حل مسئله می‌کنند، به توسعه مهارت‌های شناختی مانند تمرکز، تحلیل و برنامه‌ریزی کمک می‌کنند. این نکته برای من جالب بود، زیرا نشان می‌دهد فناوری اگر درست طراحی و به کار برده شود، می‌تواند نقش آموزشی مؤثری داشته باشد و حتی از برخی روش‌های سنتی موفق‌تر عمل کند.

نکته دوم به بازی‌هایی مربوط می‌شود که «ساختار مسئله‌محور» دارند. بسیاری از بازی‌های دیجیتال شامل معماها و چالش‌هایی هستند که بدون یافتن راه‌حل، امکان پیشرفت در آن‌ها وجود ندارد. در نتیجه، کاربر ناگزیر می‌شود مسیرهای متعدد را بیازماید، پیامدها را پیش‌بینی کند و از

از خودش را نشان داد. همه چیز اول از رایانه‌های گول‌پیکر و خط‌های تلفن ثابت شروع شد که ما را به جهان مجازی متصل کرد. بعد این اتصال رفته‌رفته به تمام بخش‌های زندگی ما سرایت کرد. امروز فقط کافی است دکمه‌ای فای یا گزینه اتصال به اینترنت گوشی همراهتان روشن باشد تا شما را به جهانی از سرگرمی‌های جورواجور وارد کند. بازی‌های ویدئویی و برخط، شبکه‌های اجتماعی، فناوری‌های سیال (استریم‌ها)، پادپخش‌ها، سرگرمی‌های تعاملی و تولید محتوا آن قدر جدی شدند که حالا آدم‌ها از این سرگرمی‌ها کسب درآمد می‌کنند. یعنی بخشی از آنچه امروز آن را «اقتصاد دیجیتال» می‌نامیم، به سرگرمی‌های دیجیتال مربوط است. همه این‌ها با تشریف‌فرمایی «اینترنت» به جهان ما متولد شدند. تفریح‌ها در عصر ما انفرادی و در عین حال تعاملی و همیشه در دسترس‌اند.

تأثیر فناوری بر تفریح هیچ‌گاه متوقف نخواهد شد. با ظهور واقعیت مجازی (وی‌آر) و واقعیت افزوده (ای‌آر)، سرگرمی‌ها پیچیده‌تر شدند. این پیچیدگی با پدیده‌ای به اسم هوش مصنوعی (ای‌آی) و تکامل ابزار آن، بیشتر و عمیق‌تر شد. ابزاری که می‌تواند به دنیای احساسات، ادراک و عاطفه آدم‌ها هم قدم بگذارد. بنابراین، افراد می‌توانند تجربه‌هایی شخصی‌شده و فراواقعی داشته باشند. هر چند آسیب‌هایی همچون اعتیاد دیجیتال، انزوا و کاهش تحرک بدنی، مشکلات روان‌شناختی را هم به بار می‌آورند.

فناوری توانسته است شکل‌های منحصربه‌فردی از تفریح را به ما نشان بدهد که تا به حال هیچ‌کس فکرش را هم نمی‌کرد! از کجا معلوم؟! شاید یک روز در آینده با کمک فناوری بتوانیم در مریخ یک دست فوتبال بازی کنیم!

در گذشته خیلی خیلی دور، آدم‌ها برای اینکه حال و هوایشان عوض شود و کمی تنوع به زندگی‌شان بدهند، دور هم جمع می‌شدند، قصه می‌گفتند یا توی کوچه، فوتبالی، گرگم به هوایی، بازی می‌کردند. در دوران پیشافناوری، تفریح به محیط، جمع آدم‌ها، جشن‌ها و آیین‌ها مرتبط می‌شد و اصلاً یک جورهایی تفریح و زندگی با هم آمیخته شده بودند.

تا اینکه زندگی آدم‌ها کم‌کم صنعتی شد و روستاها جای خودشان را به شهرها دادند و کلمه‌ای به اسم «اوقات فراغت» خلق شد. یعنی دیگر آدم‌ها سرشان شلوغ‌پلوغ شده بود و برای تفریح کردن باید وقت فراغتی پیدا می‌کردند. فناوری‌های مکانیکی مثل دستگاه‌های چاپ، محصولات جدیدی همچون کتاب، روزنامه و مجله‌ها را به وجود آوردند. کم‌کم سالن‌های نمایش و موسیقی متولد شدند و خلاصه تفریح از نوعی «فعالیت جمعی»، تبدیل شد به یک «محصول» که مثل خوراکی‌ها «قابل مصرف و تکثیرشدنی» بود!

اما در قرن بیستم، یکی از عجایب دنیای سرگرمی وارد زندگی آدم‌ها شد. منظوم همان جعبه جادویی سخن‌گوست! یعنی رادیو و البته از نوع تصویری‌اش، یعنی تلویزیون! و این دو بزرگوار به کلی مفهوم سرگرمی را زیر و رو کردند. اینجا بود که پدیده‌ای به اسم «مخاطب انبوه» شکل گرفت! یعنی جمع آدم‌هایی که با هم به سینما می‌رفتند یا یک برنامه یا زنجیره تلویزیونی را دنبال می‌کردند. فناوری در این نقطه حساس از تاریخ باعث شد تفریح یک سویه‌تر اما فراگیرتر و همگانی شود.

تفریح و سرگرمی پایه‌پای فناوری همراه بود تا رسید به عصری که ما در آن زندگی می‌کنیم؛ یعنی عصر دیجیتال و اینترنت. سرگرمی با ظهور رایانه و تلفن همراه، روی دیگری



فوتبال در مریخ!

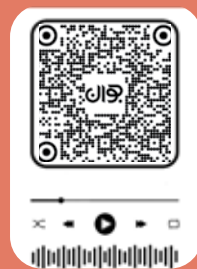
زهره احمدی

پاتوق

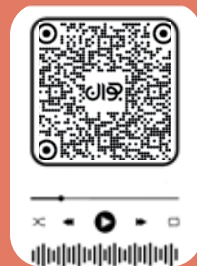
هنر ورسانه



مجید کاظمی
دبیر پاتوق هنر



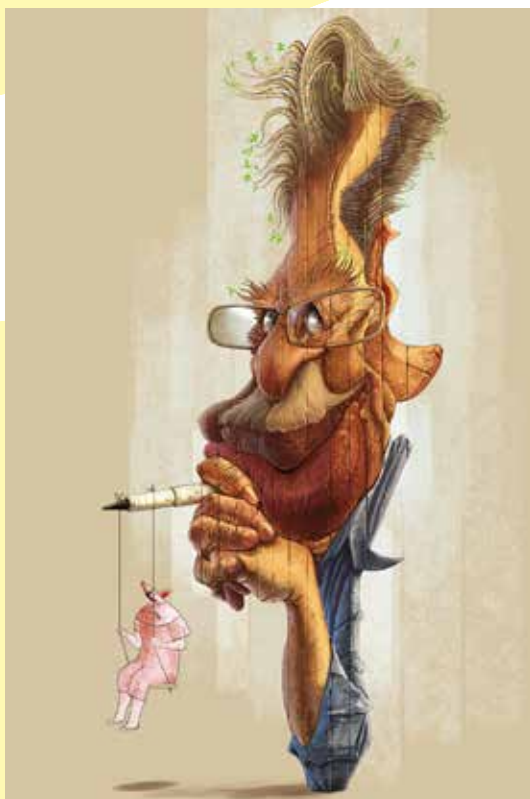
محمد علی ارجمند
دبیر پاتوق رسانه



خنده را جدی بگیر!

بررسی کاریکاتور و کارتون به عنوان هنری که از ته
دل می‌خنداند و فکری تازه متولد می‌کند

مجید کاظمی



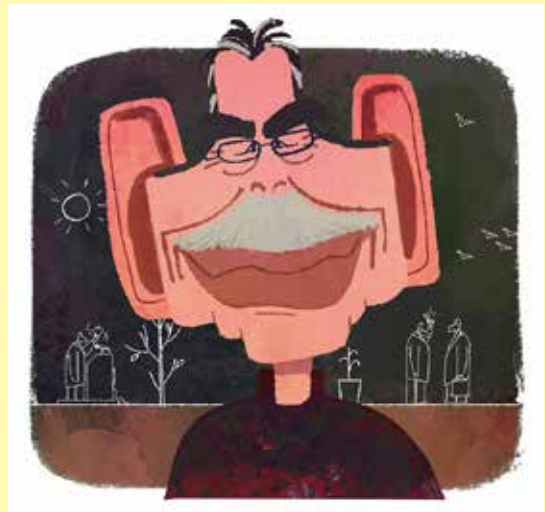
۱. وقتی کاریکاتوریست‌ها دست به کار می‌شوند

در این دوره از نمایشگاه، در کنار موضوع اصلی، چهار شخصیت مطرح کارتون در ایران انتخاب شدند تا موضوع کاریکاتور چهره باشند. استاد کامبیز درمبخش در قلم‌آمین‌ترابی به شکل درختی از جنس چوب ترسیم شده است، با همان قلم همیشه‌گی‌اش در دست و شخصیت اصلی کارتون‌هایش در حال تاب خوردن. توصیفی شوخ‌طبعانه، لیخندی از آرامشِ درونی استاد و اغراق‌هایی بجا از چهره‌ایشان باعث شد تا این اثر در این نمایشگاه بدرخشد و نظر بسیاری از مخاطبان را به خود جلب کند.

قدیم‌ها، وقتی نقاش‌ها وقتشان دست می‌داد و کاروباری نداشتند، با شاگردان‌شان دورهم جمع می‌شدند، کاریکاتور یا کارتون آدم‌های کوچه و بازار را ترسیم می‌کردند. می‌گفتند و می‌خندیدند و ایام به خوشی و سرگرمی همی طی می‌نمودند. مثل زمانی که رفقای ما در کلاس درس، کاریکاتور معلم‌ها و هم‌کلاسی‌هایشان را گوشه‌ کتاب و دفتر می‌کشند و دورهمی می‌خندند و سرگرم می‌شوند.

به باور بسیاری از استادان و روایان اخبار و ناقلان آثار و طوطیان شکرشکن شیرین گفتار، طنز ترسیمی یا کارتون یا کاریکاتور از دل همین شوخی‌ها، بازی‌ها و اوقات فراغت بیرون آمد. مثل مجموعه طراحی‌های فُکاهی لئوناردو داوینچی در قرن ۱۵ و یا کارتون‌های عظیم عظیم‌زاده در نشریه‌ ملانصرالدین در عصر مشروطه.

جالب است بدانیم، یکی از نمایشگاه‌های قدیمی کاریکاتور و طنز ترسیمی در جهان، در ایران برگزار می‌شود و سال گذشته مسعود شجاعی طباطبایی که خودش از استادان طنز و کاربلدِ طنز ترسیمی است، دبیر این نمایشگاه بود و استقبال بسیار خوبی از این نمایشگاه شد. آثاری که در این چند صفحه شاهدشان هستید، از بین آثار طنز ترسیمی از هنرمندان ۷۰ کشور جهان در دوازدهمین دوسالانه بین‌المللی کارتون و کاریکاتور تهران، انتخاب شده‌اند.



۲. تعبیر رضا از کامبیز

رضا عباسی که هم اسم نقاش دوره صفوی در اصفهان هم است، با قلمی شیرین چهره استاد را ثبت کرده است. مهم‌ترین ویژگی اثر عباسی، کم کردن تعداد رنگ‌ها، استفاده از کم‌ترین خط‌ها و ایجاد حس مهربانی در کنار تأکید بر اغراق‌های بجا از چهره استاد است.



۳. آقای سیم ظرف‌شویی

پرویز شاپور برای بسیاری از مخاطبان ایرانی و دوست‌داران ادبیات، یادآور کاریکلماتور و بسیاری از طراحی‌های شیرین و متن‌های تک‌خطی و تک‌خال استاد است. نادیا آقابیگی، با تشبیه موهای استاد به سیم ظرف‌شویی و ساده‌سازی چهره‌اش، اشاره‌ای طنزآلود به طراحی از چهره پرویز شاپور کرد و همین موضوع سبب شد بسیاری از مخاطبان نمایشگاه جذب‌اثر شوند.

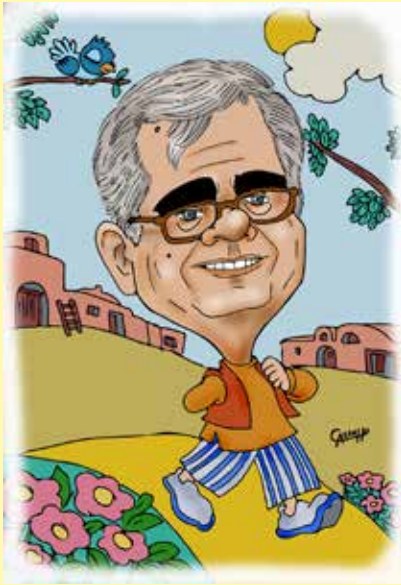
۴. پرویز قفلی

بگذریم از اینکه شهاب جعفرنژاد اغراقی دقیق و عالی از چهره پرویز شاپور داشته است، و بگذریم از اینکه رنگ‌ها را طوری به کار برده که حس گرمی و شیرینی در چهره استاد دویده است، ولی نقطه موفقیت جعفرنژاد اشاره به «سنجاق قفلی» به عنوان یکی از کلیدواژه‌های اصلی پرویز شاپور است. خلاصه شاپورخوان‌هایش می‌دانند که سنجاق قفلی در طنزهایش چه غوغایی می‌کند.



۵. یک عینک بزرگ روی بینی بزرگ‌تر

یکی از مزیت‌های نمایشگاه این دوره موضوع قراردادن چهره کارتون‌نویست‌های ایرانی است. سواد جاکومار از کشور هند، با موضوع قراردادن چهره اردشیر محمصص، کارتون‌نویست قدیمی ایرانی و اغراق روی بینی و عینک استاد، در این نمایشگاه درخشد و کم کردن رنگ‌هایش در چهره باعث شد مخاطب یاد عکس‌های قدیمی خودمان بیفتد.



۹. حسنی نگویه دسته گل

شاید بسیاری از شما کتاب «حسنی نگویه دسته گل» را یادتان باشد. موی بلند، روی سیاه، ناخن دراز واه واه واه. نقاش و تصویرگر آن کتاب شیرین، استاد غلامعلی لطیفی است که در کاریکاتور آسایو جونیور کاسپن هوا از برزیل به تصویر درآمده است. کاریکاتوریست با نقاشی استاد در هیبت حسنی، اشاره‌ای جذاب برای معرفی‌شان به کار گرفته است.



۱۰. وقتی استاد از استاد می‌گوید

در این دوره استاد بهمن عبدی که خودش از استادان فن است، چهره‌های شیرین و بامزه از استاد لطیفی ترسیم کرده است. تأکید عبدی بر مداد و کوبیدن بر فولاد، اشاره‌ای بجا و استادانه بوده است.



۶. کاریکاتوریست‌ها از انتقاد ناراحت نمی‌شوند

اینکه چهره اردشیر محمص به کدو تنبل تشبیه شده است، نه تنها برای کارتونیست‌ها آزاردهنده نیست، بلکه این اثر از «عباس محمدی» را به کاری خلاقانه در این نمایشگاه تبدیل کرد.



۷. پرنده ولی مهربان

جواد علیزاده برای بسیاری از هنرمندان یادآور تلاش برای مطرح کردن کاریکاتور ایران در جهان است. علیرضا پاکدل با تجمیع دو وجه متضاد و مهم در این اثر، یعنی ترسیم زاویه‌های تیز در کنار نقاشی چهره‌ای آرام از استاد، توانست اثری درخشان را به نمایش بگذارد.



۸. تولید یک ایده

در این دوره «پیمان عدالتی» دست به کار سخت‌تری زد. حس چهره استاد علیزاده به مخاطب می‌گوید که وی در فشار و سختی است، ولی اتفاقی که بالای سرش افتاده، به مخاطب می‌گوید که ایده‌ای تازه در حال خلق شدن است و این حرف را به شمع و روشنائی تشبیه کرده است.



۱۴. جلوتر از زمان

دیه گواسکوبار از کشور شیلی، مجسمه سازی را به تصویر کشیده که جلوتر از زمان زندگی می کرده است. در واقع خیلی عجول هستند استاد. خب چه کاری است! نان و ماست را می خوردی!



۱۵. مسیر پیروزی

هوله هانوسیز از اتریش هم نقدی زده بر عجله و شکست و اشاره کرده است به دروازه پیروزی که می تواند به دروازه سقوط تبدیل شود.



۱۶. یک کمی کندتر

سید محمد جواد طاهری هم اشاره جالبی داشته است به اینکه: «عجله از نگاه کی؟» طنز شیرینی که می تواند سال ها در ذهن مخاطب علاقه مند ماندگار شود.



۱۱. آقای اعصاب

والنتین دروژنین از کشور روسیه، در بخش موضوعی نمایشگاه شرکت کرد. موضوع این دوره هم «عجله» بود و خلاصه داور فوتبال را ترسیم کرده است که احساسات هنری اش از فشار عصبی و عجله بازیکنان بیشتر اهمیت دارد.



۱۲. رفیق! یه کمی اعصاب داشته باش!

کافی است روان نویس ساده ای دستتان بگیرید تا تصویری طنازانه را برای هم کلاسی هایتان بکشید. مانند یوسف رحیمی که از محکومی بی اعصاب سخن گفته که از زمان نشناسی جلاد گله مند است.



۱۳. بیچاره اسب

وقتی پای عجله در کار باشد، کمک کردن یک ورزشکار اسب دوانی به کشاورز، موضوع خنده دار و جذابی از آب در می آید. این اثر را سرگئی کوکارووا از روسیه ارسال کرده است.

دورهٔ مردمان نخستین



اولین رسانه‌ها
• کلام
• حرکت

تقلید صدا و حرکت‌های
سایر موجودات

بیان ساده و گاه آهنگین قصه‌ها و افسانه‌ها
در دورهمی‌های دور آتش، سرگرمی جذاب
اما هدفمند مردمان نخستین

محتوا

• تاریخ قبیله
• ارزش‌های اخلاقی
• دانش و تجربه

از قصه‌گویان باستان
تا
چاپ کتاب باستان



تفریحانه



تأثیر

رسانه بر سرگرمی و تفریح

نویسنده: محمد علی ارجمند
طراح: محمدرضا رشیدی

اگر هر وسیله‌ای را که آگاهی‌ها، بیانی را منتقل می‌کند رسانه بدانیم، از دوران انسان‌های اولیه رسانه وجود داشته است و از همان اول هم رسانه یکی از مهم‌ترین ابزارهای تفریح و سرگرمی بوده است. شاید مهم‌ترین رسانه آن دوران را زبان بدانیم؛ آنجا که انسان‌های دوران باستان دور آتش گرد هم می‌نشستند و از افسانه‌ها و اساطیر می‌گفتند. داده‌نگاشت این شماره از مجله به موضوع ارتباط رسانه با تفریح و سرگرمی پرداخته است.



دورهٔ

روم و یونان
باستان

اولین رسانهٔ جمعی
• نمایش

اجرای نمایش به صورت هم‌سرایي و آواز گروهی، تحریر و دکلمه برای تماشاگران



دورهٔ

اختراع ماشین
چاپ



• تکثیر سریع و آسان کتاب، خروج ابزار سرگرمی از انحصار افراد خاص
• راه‌یافتن کتاب به خانه‌ها به عنوان نوعی سرگرمی فردی
• قرارگرفتن مجموعهٔ حکایت‌ها، افسانه‌ها، متن‌های طنز و ... در دسترس عموم مردم
• آغاز تأثیرگذاری سلطه‌جویان بر افکار عمومی، از طریق سرگرمی، در قالب کتاب، روزنامه و مجله



محتوا
• گفتار و حرکت‌هایی مربوط به مناسک مذهبی
• اجرای داستان‌هایی از اسطوره‌ها و ماجراهای تاریخی

اختراع و تکامل دوربین عکاسی
اخبار با تصویر واقعی



چاپ و تکثیر صنعتی و سریع روزنامه‌ها و
مجله‌های مصور، حرکت به سمت سرگرمی
مبتنی بر اخبار (جرقه‌های جعل و تحریف
در اخبار برای سرگرم کردن و سودجویی)

دوره
ظهور ابزار
رسانه‌ای

انقلاب صنعتی
یا
انقلاب سرگرمی

تلگراف؛ آغاز ارتباط الکترونیک



اختراع گرامافون، انتقال ارکستر به
اتاق نشیمن و تبدیل موسیقی از یک
رویداد به یک کالای تفریحی



دستگاه کینتوسکوپ و سینماتوگراف،
پایه‌های سینما، اولین ابزار سرگرمی
با چاشنی سود و سلطه



آغاز سینما، تولد ستاره‌ها و چهره‌ها



اختراع رادیو و تلویزیون

ساخت انواع برنامه‌های تفریحی

تأثیر بر زمان‌بندی مخاطب، با پخش برنامه‌های مورد علاقه در زمان مشخص

دوره

رشد رسانه‌های صوتی و تصویری

تفریح‌های الکترونیک،
دنیای
روشن یا تاریک



یک سرگرمی در دسترس و
یک طرفه با مخاطب منفعل

دستگاه‌های بازی مانند آتاری و
نینتندو، فرماندهی بر دکمه‌ها،
نقطه شروع تعامل هدفدار

بازی‌های بی‌پایان، اعتیاد فراوان



نوارهای ویدئویی، امکان ضبط و تماشا در
زمان دلخواه، آمدن سالن نمایش به خانه



تولید محتوا، تعامل و دریافت بازخورد سریع

بازی های برخط، دسترسی به سرگرمی از هر نقطه قابل اتصال

تلفن های هوشمند، سرگرمی های شخصی



شبکه های اجتماعی، سرگرمی های کوتاه و پرهیجان، ابزار وابستگی فرهنگی

دوره

رونمایی از اینترنت

اینترنت

تا هوش مصنوعی، تفریح در دنیای غیر واقعی



تفریحانه



با آمدن اینترنت و بعد از آن هوش مصنوعی، تفریح و سرگرمی ابعاد عجیب و غریب و پرچالشی پیدا کرده است. آیا اختیار رسانه ها دست انسان خواهد بود یا برعکس؟



تأثیر

رسانه بر سرگرمی و تفریح

الگوریتم شبکه های اجتماعی، سلیقه سازهای پنهانی، توهم انتخاب کننده بودن

تولید محتوا در دل سکوها و بازی ها، مخاطب بودن، هم پول و تماشا

واقعیت مجازی و افزوده، تبدیل سرگرمی به تجربه حسی شخصی

دوره

شروع سرگرمی های شبکه ای، آغاز آینده

رابطه های عصبی، آینده ای حیرت انگیز، بازی تخیلی، احساس واقعی (درک مزه، درد و ...)

مجموعه چند قسمتی مسیحا

میم. مهربان



سلام بر جوانان جان

شاید تا به حال اسم نتفلیکس را شنیده باشید. زمانی که باشگاه ویدئویی زنجیره‌ای «بلاک باستر» با هزاران کارمند در آمریکا فیلم گرایه می‌داد و همه در حال یادگیری استفاده از اینترنت بودند، نتفلیکس با فکر پیشروی اجاره برخط فیلم به جای اجاره حضوری، بلاک باستر را از رونق انداخت و حالا بعد از گذشت دهه‌ها، یک شبکه جهانی تهیه و پخش فیلم و مجموعه نمایشی برخط است.

یکی از کارهای جنجالی نتفلیکس، مجموعه ۱۰ قسمتی «مسیحا» است که بنا به گفته برخی کارشناسان سینما، از نظر ساختاری و فنی ضعیف بود و بیشتر به واسطه شهرت رسانه‌ای نتفلیکس بازدید و بازخورد جهانی زیادی داشت. کارگردانش، مایکل پترونی، گفته است: «می‌خواستم مردم را در مقابل اعتقادات خودشان قرار دهم.»

سال‌ها پیش آقای دکتر مجید شاه‌حسینی فیلم‌های آخرالزمانی را این‌گونه دسته‌بندی کرد: طبیعی، فناورانه، اسطوره‌ای، علمی-تخیلی، دینی^۱.

مجموعه نمایشی مسیحا را می‌توان در گروه فیلم‌های آخرالزمانی دینی قرار داد. حالا این مجموعه به ما چه ربطی دارد؟ منجی دروغین این مجموعه نمایشی، قیامش را با خواندن آیه‌هایی از قرآن در سوریه آغاز می‌کند. به سمت فلسطین حرکت می‌کند و بعد وارد فلسطین اشغالی (اسرائیل) می‌شود. به غرب و آمریکا می‌رود. گاهی عبارت‌های فارسی به کار می‌برد، در سوریه به زبان عربی، در فلسطین اشغالی (اسرائیل) به زبان عبری و در آمریکا به انگلیسی صحبت می‌کند.

به واسطه کارهای خارق‌العاده‌ای که انجام می‌دهد، مثل راه رفتن روی آب، طی‌الارض و در قسمت آخر هم زنده کردن مأمور کشته‌شده موساد، پیروانی پیدا می‌کند. دو مأمور سیا و موساد اویرام و ایوا (حوا) پیگیرش می‌شوند. ایوا از روی حرف‌های این منجی حدس می‌زند باید شیعه باشد؛ آن هم از نوع ایرانی‌اش. بعد از تحقیقات می‌فهمند او دانشجوی ایرانی

سابق دانشگاه تهران و دارای بیماری روانی «کیش شخصیت» است. توهین‌های فیلم‌سازان غربی به ایرانی‌ها و شیعیان تمامی ندارد. متأسفانه به دلایل گوناگون، در این باره هیچ اقدام متقابل بایسته و برخورد بازدارنده‌ای صورت نمی‌گیرد.

یکی از تلاش‌های این مجموعه چند قسمتی آن است که رژیم صهیونی را تطهیر کند. شهرک‌نشینان یهودی را در حال آوردن آذوقه برای فلسطینیان آواره نشان می‌دهد. مأموران موساد را افرادی وظیفه‌شناس و عاقل می‌بینیم. اهالی فلسطین شاد و خوش‌حال در کنار صهیونیست‌ها زندگی می‌کنند، اما مبارزان فلسطینی یا در اردوگاه‌ها آواره‌اند یا به دست همدیگر کشته می‌شوند.

نام واقعی بازیگر مراکشی‌الاصل نقش منجی، مهدی است. بسیاری از تحلیلگران، انتخاب این بازیگر با نام مهدی را عمدی می‌دانند. تا اشاره‌ای به امام زمان ارواحنا له الفدا داشته باشد. در طول مجموعه چند قسمتی هم که فقط ۱۰ قسمت بود و ادامه پیدا نکرد، او را امام خطاب می‌کنند. قرآن می‌خواند، اما هیچ نوع عبادتی از او دیده نمی‌شود. انجیل می‌خواند و در خلسه‌های بودایی فرو می‌رود. برخوردش با مسلمانان بسیار بی‌ادب و خشن و برعکس با یهودیان و مسیحیان مهربانانه و حکیمانه است. به قول شهریار بحرانی: «این منجی، نیروی رژیم صهیونی را که نوجوان فلسطینی را با بی‌رحمی خفه می‌کند، با آغوش باز می‌پذیرد و همین منجی حرفش را با لگد به فرد مسلمان می‌فهماند»^۲.

در نهایت، داستان طوری پیش می‌رود که بیننده در تردید باقی می‌ماند که: آیا این منجی راستین است یا شیدای ماهر که خوب چشم‌بندی می‌کند؟

ظاهراً به دلیل اعتراض‌های مسیحیان و مسلمانان جهان، اما در پشت پرده، و احتمالاً به خاطر همان تردید در مورد منجی‌ای که اشاره شد، فصل دوم این مجموعه نمایشی ساخته نشد.

منبع

1. <https://tv3.ir/program/144737>

۴۰

جوان
فروردین ۱۴۰۵

پاتوق

فکر و عمل



محمد رضا رشیدی
دبیر پاتوق فکر و عمل

مآئده عسکرزاده
هلیا خانزاده
لعباشکوهی
یگانه کشاورز
مهران مداح
سیده میترا امیری
علی ظاهری
یوسف غفرویی

هلیا خانزاده

دانش آموز پایه دوازدهم

فروردین؛ فصل تفریح های سالم

فروردین فرصتی است برای بازگشت به تجربه های اصیل و کم هزینه اما عمیق؛ طبیعت گردی، گفت و گوی خانوادگی، بازی های جمعی، سفرهای کوتاه و لذت ناپ باهم بودن. در مقابل، سرگرمی های منفعل و بی پایان، ذهن را خسته و روح را تهی می کنند؛ بی آنکه شادی پایدار به همراه داشته باشند.

نوجوان امروز بیش از هر نسل دیگری در معرض انتخاب است؛ انتخاب میان سرگرمی ای که رشد می آورد و سرگرمی ای که تنها مصرف می کند. فروردین زمان تمرین این انتخاب آگاهانه است. جامعه ای که تفریح سالم را جدی بگیرد، انسان هایی شادتر، خلاق تر، متعادل تر و مسئول تر پرورش می دهد. شادی مهارتی است که اگر آموخته نشود، جای خود را به خستگی پنهان خواهد داد.

فروردین فصل تولد دوباره است؛ فصلی که طبیعت با زبانی آرام اما قاطع، انسان را به مکث و بازاندیشی دعوت می کند. در جهانی که سرعت، ارزش شده و فرسودگی عادی تلقی می شود، تفریح دیگر یک انتخاب حاشیه ای نیست، بلکه ضرورتی بنیادین برای سلامت فردی و اجتماعی است.

تفریح اگر درست فهمیده شود، نه گریز از مسئولیت، بلکه شرط تداوم آن است. ذهن و روح انسان، همان قدر که به تلاش، نظم و جدیت نیاز دارند، محتاج بازیابی و طراوت اند. با این حال، هر سرگرمی ای آرامش نمی آورد. تفاوتی عمیق میان تفریح سازنده و سرگرمی مصرف محور وجود دارد؛ اولی انسان را به خود نزدیک تر و دومی او را از خویش شدن دور می کند.

۴۱

فروردین ۱۴۰۵

هیچ چیز اتفاقی نیست!

قدم هفتم

مائده عسکرزاده

باشد تا کسانی که کتاب‌ها را می‌خوانند و به مقاله‌ها رجوع می‌کنند، دچار اشتباه نشوند. پس ویراستار در مرحله اول خودش را جای خواننده می‌گذارد. بعد باید ببیند ساختار جمله‌ای که نویسنده به کار برده، برای خواننده قابل فهم است یا نه، رسم الخط و قلم (فونت) کتاب را باب میل خواننده تنظیم کند، و چیزهایی از این قبیل.

اما چیزی که خیلی‌ها در این میان از دستش می‌دهند، لزوم چندبندی بودن ویراستار است. ویراستار حرفه‌ای، علاوه بر تخصص در حیطه‌ای که آن را ویرایش می‌کند، باید ادبیات را بداند. تاریخ انقلاب‌ها را خوانده باشد، از فلسفه و عرفان سر در بیاورد تا حرف نویسنده را بفهمد، بتواند احیاناً اشتباه‌های محتوایی‌اش را برطرف کند، و سطح محتوا را متناسب با خواننده‌اش تنظیم کند. به قول آقای احمد شهدادی، ویراستار پدر، برادر و خواهر بزرگ‌تر نویسنده است و باید هدایتش کند.

این‌ها را گفتم تا هم روی باور کودکی خودم خط بطلانی کشیده باشم و هم شما با حرفه مظلوم ویراستاری آشنا شوید و بدانید که در روند تهیه یک رسانه مکتوب، هیچ چیز اتفاقی نیست. هر کلمه، هر علامت و هر جمله‌ای حساب شده است و قبل از اینکه شما آن‌ها را بخوانید، از صافی (فیلتر) و نگاه ویراستاری دقیق و آگاه عبور کرده است.

پس در هفتمین قدم باید آستین‌هایتان را بالا بزنید و برای نشریه‌تان ویراستاری کار درست پیدا کنید. یادتان باشد، پشت هر نویسنده موفق یک ویراستار حضور دارد که خط به خط آن متن را خوانده و گرد جادویی‌اش را به آن پاشیده است!

پی‌نوشت

۱. برای کسانی که درباره ویراستاری کنج‌کاو یا به آن علاقه‌مند هستند، این وبگاه (سایت) می‌تواند مفید و جذاب باشد:

<https://virastaran.net/>

من حدوداً دو سال زودتر از اینکه رسماً به مدرسه بروم، سواد خواندن و نوشتن را یاد گرفتم. برای همین، تقریباً تا سه سال اول دبستان، کلاس‌های نگارش در نظرم مسخره و بی‌اهمیت جلوه می‌کردند. املا هم برایم خنده‌دار بود. خیال می‌کردم آدم‌ها اگر واقعاً نوشتن را یاد بگیرند، دیگر نیازی به املا نیست و از همان اول باید بدانند همه چیز را چطور بنویسند.

اما یک روز اتفاقی جلوی این باورم علامت سؤال بزرگی گذاشت. روی تخت دراز کشیده بودم و داشتم کتابی را می‌خواندم که یک دفعه به این جمله برخورددم: «در حیات خانه مادر بزرگ پسرک، یک درخت آلبالوی بزرگ بود.»

چشم‌هایم چهارتا شده بودند. کتاب را بستم و به اسم نویسنده نگاه کردم. در مخیله‌ام نمی‌گنجید آدمی که کارش نوشتن است، «حیات» را «حیات» نوشته باشد! شاید درست نوشتن آن قدرها هم اتفاقی نبود. انگار معلم‌ها حق داشتند که نصف زندگی‌شان را به ما املا می‌گفتند! تا مدت‌ها، فکر «حیات» و «حیات» مرا رها نمی‌کرد. فکر اینکه نکند یک موقع یک کودک کلاس اولی برای فهمیدن شکل نوشتاری درست «حیات» کتابی را ورق بزند و خیال کند آن را با «ت» می‌نویسند و تا آخر عمرش حیات خانه‌شان را یک حیات با ت دو نقطه بداند، مثل خوره به جانم افتاده بود. تا اینکه فهمیدم اصلاً شغل و حرفه جداگانه‌ای برای جلوگیری از این اتفاق و کلی چیزهای دیگر وجود دارد: ویراستار! آدم دقیقی که هر مویی را از ماست می‌کشد بیرون و اجازه نمی‌دهد هیچ «ط» دسته‌داری، به هر دلیلی دونقطه نوشته شود.

اماراستش را بخواهید احساس می‌کنم تعریف و وظیفه ویراستار، به عنوان کسی که صرفاً غلط‌های املائی را درست می‌کند و حواسش به علامت‌های نگارشی و تعداد بندهای یک متن است، اجحافی است که خیلی‌ها در حق این حرفه می‌کنند.

البته کاملاً درست است! کسی با این عنوان، قبل از هر چیز باید به شیوه صحیح نوشتن کلمه‌ها و علامت‌های نگارشی تسلط داشته

بهره‌گیری از نرم‌افزارهای پیشرفته تحلیل کیفی، مانند «ان ویوو» و «اطلس.تی‌آی» انجام گرفت تا دقت و روایی نتایج تقویت شود. محدودیت‌های تحقیق شامل دسترسی محدود به برخی منابع غیرانگلیسی بود.

نتیجه‌گیری

پژوهش حاضر بر این اصل تأکید دارد که بهره‌برداری کامل از ظرفیت‌های هوش مصنوعی منوط به مدیریت مسئولانه و تدوین سیاست‌های اخلاقی منسجم است. ضرورت دارد پژوهش‌های آینده بر توسعه چارچوب‌های نظارتی متمرکز شوند تا مطمئن شویم که پیشرفت‌های فناورانه به شیوه‌ای عادلانه و در راستای ارتقای کلیت جامعه به کار گرفته می‌شوند.

کلیدواژه‌ها: هوش مصنوعی، زندگی روزمره، تحلیل کیفی، اخلاق الگوریتمی، بازار کار، آموزش، سلامت

پی‌نوشت‌ها

1. Artificial intelligence
2. Triangulation

تأثیر هوش مصنوعی بر زندگی روزمره

هوش مصنوعی^۱ (AI) به عنوان یکی از پویاترین و تأثیرگذارترین فناوری‌های قرن بیست و یکم، مرزهای سنتی تعامل انسان با محیط‌های کاری، آموزشی و اجتماعی را دستخوش تغییر کرده است. این پژوهش با هدف بررسی جامع تأثیرات این فناوری پیشرفته بر ابعاد کلیدی زندگی روزمره انسان‌ها، از جمله آموزش، سلامت، بازار کار و تعاملات اجتماعی، انجام پذیرفته است. هدف اصلی، شناسایی دقیق فرصت‌های بهبود کارایی و ارتقای کیفیت زندگی ناشی از قابلیت‌های هوش مصنوعی در تحلیل کلان داده‌ها و خودکارسازی (اتوماسیون)، در کنار تحلیل چالش‌های ذاتی و پیامدهای اجتماعی آن است.

از منظر یافته‌های مثبت، این فناوری در حوزه سلامت با توانایی‌های خود در تشخیص زودهنگام بیماری‌ها (نظیر آنچه در تشخیص سرطان پوست توسط الگوریتم‌ها مشاهده شده است) و ارائه درمان‌های شخصی‌سازی شده، انقلابی ایجاد کرده است. در بخش آموزش نیز، نظام‌های یادگیری هوشمند، امکان انطباق محتوا با نیازهای فردی دانش‌آموزان را فراهم آورده‌اند.

با این حال، هسته اصلی این تحقیق بر تحلیل چالش‌ها متمرکز است. تأثیر هوش مصنوعی بر شغل‌ها به عنوان یک دوگانگی مورد بررسی قرار گرفت: در حالی که بهره‌وری افزایش می‌یابد، تهدید جدی جایگزینی نیروی انسانی و نیاز به بازآموزی مداوم نیروی کار مطرح می‌شود. مهم‌تر از آن، پژوهش به ملاحظات اخلاقی می‌پردازد؛ مسائلی نظیر حریم خصوصی داده‌ها و خطر تقویت تبعیض‌های اجتماعی و اقتصادی توسط الگوریتم‌های سوگیرانه (مبتنی بر منابع کرافورد و اونیل) که لزوم توسعه هوش مصنوعی اخلاقی را گوشزد می‌کند.

روش‌شناسی تحقیق حاضر به طور بنیادین بر رویکرد کیفی استوار است. این رویکرد برای درک عمق مفهوم‌های پیچیده اجتماعی و اخلاقی ضروری است. داده‌ها از طریق تحلیل محتوای نظام‌مند (سیستماتیک) مقاله‌های علمی معتبر (منتشر شده پس از ۲۰۱۵) گردآوری شده‌اند. برای اطمینان از عمق و استحکام تحلیل‌ها، از روش «مثلث‌سازی»^۲ منابع استفاده شد. علاوه بر این، فرایند کدگذاری و استخراج مفهوم‌های کلیدی از داده‌های کیفی، با

یوسف غفرویی

پایه یازدهم، سیستان و بلوچستان



دو کلام حرف حساب



پیا

پینوکیونشی!

لعیا شکوهی

۴. وقت را درست خرج کن

«زمان» مثل پول نیست که پس اندازش کنی؛ بیشتر شبیه بستنی تو گرماست؛ یا می خوری و کیف می کنی، یا آب می شود و می ریزد روی دستت.

پینوکیو نفهمید وقت چطور گذشت و شد آنچه که نباید می شد. جوان امروز هم اگر سه ساعت اسکرول کند و فکر کند «پنج دقیقه گذشت»، سرنوشتش همین است!

۵. سرگرمی خالی مغز خالی کن است!

خنده خوب است، ولی خنده بی فکر مثل چیپس بدون پروتئین است. خوردنش کیف دارد، ولی نان نمی شود. سرگرمی خوب باید برای چیز بشارد؛ مثل یک ایده، یک تجربه، یا حداقل یک خنده درست و درمان.

۶. هر کی گفت «بیا حال کنیم»، ندو!

پینوکیو با چنین جمعی رفت و گرفتار شد. جمع بد نیست، ولی «جوگیری» همیشه بد است! گاهی بهترین انتخاب دنیا این است که بگویی: «نه داداش، من امروز حال نمی کنم باهاش»!

۷. بعضی سرگرمی ها فرشته نما هستند!

ظاهر بامزه دارند، ولی تهش بی خوابی، اعصاب خوردی و فشار روانی است. پینوکیو قربانی همین ظاهر بامزه شد. جوان امروز هم اگر فقط دنبال کننده (فالوئر) شادی های نمایشی (فان نماها) باشد، تهش گرگ ها حالش را می گیرند.

۸. سرگرمی خوب آدم می سازد

پینوکیو وقتی مسیر درست را رفت، کم کم از «عروسک» به «آدم» تبدیل شد. سرگرمی خوب هم همین طور است. تو را بهتر و شادتر می کند و از تو نسخه بامزه تر و باحال تری می سازد.

و اما طعم خوش زندگی در خانواده پُرجمعیت

اگر پینوکیو خانواده ای پُرجمعیت داشت - مثلاً مثل بعضی خانه ها که تا در را باز می کنی یکی دارد گریه می کند، یکی می خندد، یکی لیوان می خواهد، و یکی دنبال دورفرمان (ریموت کنترل) تلویزیون می گردد - اصلاً وقت نمی کرد آن کارها را بکند. چون در خانواده شلوغ:

- کسی نمی گذارد اشتباهت ریشه بدواند.
- یکی نصیحت می کند، یکی می خنداند، یکی حوصله ات را سر می برد، ولی حواست را جمع می کند.
- سرگرمی ها همیشه جمعی اند و سالم ترند.
- و آدم همیشه در حال یاد گرفتن و خندیدن است.

خانواده پُرجمعیت یک شهر بازی واقعی است؛ با این تفاوت که: «اینجا کسی تو را پینوکیو نمی کند؛ همه کمک می کنند آدم تر بشوی!»

داستان پینوکیو همیشه درباره یک چیز است:

«اشتباه انتخاب کردن»!

پینوکیو هر جا می دید سرو صداست، می پرید وسطش. هر جا بوی تفریح می آمد، مغزش خاموش می شد. همین هم شد که آخرش به جای تبدیل شدن به «آدم»، تبدیل شد به «همان موجود دراز گوش با ویژگی های چوبی»!

این مجموعه هشت تایی، دقیقاً همین موضوع را برای شما باز می کند: «سرگرمی خوب، تو را آدم تر می کند؛ سرگرمی بد، تو را پینوکیوتر!»

۱. شهر بازی همیشه با حال نیست!

پینوکیو مثل بعضی از بچه های امروز که تا اسم «پارک آبی» می آید شارژ می شوند، با شنیدن «شهر بازی» از بالای بام! پرید پایین. ولی پشت آن نورها یک کارخانه حیوان دراز گوش سازی بود. پیام ساده اش این است: «بعضی سرگرمی ها شبیه خوراکی های رنگی اند؛ قشنگ اند، ولی تهش می زنند تو معدۀ روح آدم!»

۲. فرار از کار = سقوط در چاله دراز گوش شدگی

پینوکیو به جای مشق نوشتن، رفت دنبال عشق و حال. فکر کرد تفریح نسخه حل هر مشکلی است. ولی واقعیت این است: «سرگرمی باید استراحت باشد، نه فرار»!

همان طور که وقتی غذا را هضم نکنی دل درد می گیری، وقتی کار و تفریح قاطی پاتی بشود هم تهش می شوی شبیه همان چیزی که پینوکیو شد.

۳. بازی را بازی کن، نگذار بازی ات بدهد!

بازی های شهر بازی خوشگل و رنگی بودند، ولی مغز پینوکیو را خاموش می کردند. امروز هم این مدل بازی را داریم: «امتیاز می دهی، مغز نمی گیری! بازی خوب، چیزی به تو اضافه می کند؛ بازی بد، فقط شارژ گوشیت را کم می کند و شارژ افسوس ها را بالا می برد!»

۴۴

جوان

فروردین ۱۴۰۵

نقش طوفان

یگانه کشاورز

پایه یازدهم رشته رایانه

آن سه روز، نه مانند روزهای عادی که گویی سه فصل فشرده بود؛ فصلی از هیجان، فرسودگی و کشف. نام مسابقه را «نقش طوفان» گذاشته بودند و ما موج‌هایی بودیم که به ساحل زمان برخورد می‌کردیم: کوتاه، پرتب و تاب و در عین حال فراموش‌نشدنی. صبح روز اول، محیط همراه با سکوت مشتاق بود. بوی قهوه با اضطراب شیرین رقابت درهم می‌پیچید. موضوع‌های رویداد توسط استادان با تجربه - آقای حسین براتی، آقای علیرضا کرمی، خانم پرستو بیات - اعلام شدند: «ایران جان»، «شهید سید حسن نصرالله» و «جنگ تحمیلی ۱۲ روزه».

سه مفهومی که باید در قالب گرافیک پیکسلی جان می‌گرفتند، روی بوم و کاغذ با مداد و قلم زندگی می‌کردند و با مخاطب سخن می‌گفتند. موضوع‌ها سخت ذهن ما را مشغول کرده و باعث شده بودند ما خودمان را در موقعیت خیالی غرق کنیم و فکر خود را به آن‌ها بسپاریم.

کار ما با پذیرایی شروع شد. ابتدا حس عجیبی داشت. تمام محوطه پر از بچه‌هایی بود که با جدیت شروع به کار کرده بودند. استادان با نگاهی مشفقانه و با حوصله، ما را راهنمایی می‌کردند. روز دوم آهسته‌آهسته کارها جان می‌گرفتند. هر لحظه همراه با کلی هیجان می‌گذشت. انگار هرچه به پایان نزدیک می‌شدیم، شور و دلهره از اینکه کارهایمان چطور خواهند شد، ما را بیشتر به حرکت وامی‌داشت.

روز آخر سخت مشغول کار بودیم. گاهی خستگی ما را به سمت ناامیدی می‌کشاند، اما دست از تلاش برنمی‌داشتیم. غروب نزدیک بود و کار ما داشت به پایان می‌رسید. استادان رویداد، با نگاهی امیدوارانه و با نشاط، بچه‌ها را هدایت می‌کردند و به آن‌ها امید می‌دادند.

و سرانجام کار را تحویل دادیم و با بدرقه استادان مهربان و مسئولان برنامه، محل رویداد را ترک کردیم و منتظر نتایج بودیم. حالا که به آن روزها فکر می‌کنم، درمی‌یابم که «نقش طوفان» فقط یک مسابقه نبود؛ یک کارگاه کوچک زندگی بود. به ما یاد داد که گاهی بزرگ‌ترین ایده‌ها در تنگنای محدودیت متولد می‌شوند، که گاهی یک نقطه کوچک روی صفحه می‌تواند آغازگر داستانی بزرگ باشد، و مهم‌تر از بردن یا باختن، ساختن چیزی با دیگران است؛ با ذهن‌ها و قلب‌هایی که برای سه روز، یک طوفان مشترک شدند.



تفریح در ژرفای اندیشه

سرگرمی

موتور محرک نخبگی

بازی‌های راهبردی؛ المپیاد در ابعاد کوچک

اگر شما به المپیادهای تحلیلی مانند ریاضی، فیزیک یا رایانه علاقه‌مند هستید، تفریح‌های شما می‌تواند تمرینی برای تقویت تمرکزگرای و تفکر تحلیلی باشد. بازی‌های فکری و راهبردی، تنها سرگرمی ساده نیستند. آن‌ها بستری برای سنجش ظرفیت تحمل چالش و مدیریت بحران در لحظه‌های حساس هستند. وقتی در یک بازی پیچیده، برای پیروزی نقشه می‌کشید، در حال تمرین همان مهارتی هستید که در مرحله دوم المپیاد برای حل مسئله‌های پیچیده به آن نیاز دارید.

تفریح‌های میدانی و کشف جهان

برای علاقه‌مندان به علوم زمین، جغرافیا یا زیست‌شناسی، تفریح می‌تواند خروج از منطقه امن اتاق مطالعه و ورود به آزمایشگاه بزرگ طبیعت باشد. یک سفر خانوادگی به کوهستان یا کویر، برای یک دانش‌پژوه علوم زمین، صرفاً گشت‌وگذاری ساده نیست، بلکه فرصتی برای مشاهده پدیده‌های کوه‌زایی و تحلیل سنگ‌ها در مقیاس بزرگ است. این همان جست‌وجوی فعال است که در پژوهش‌سراهای دانش‌آموزی نیز به دنبال آن هستیم. در اینجا تفریح و آموزش چنان درهم تنیده می‌شوند که مرز میان لذت‌بردن و آموختن باقی نمی‌ماند.

فناوری و هنر؛ سرگرمی‌هایی از جنس نوآوری

آیا تا به حال به کدنویسی یک بازی کوچک یا ساخت یک ابزار (گجت) ساده به عنوان تفریح فکر کرده‌اید؟ برای کسی که از حل مشکل با ابزارهای فناوری لذت می‌برد، این فعالیت‌ها بهترین نوع سرگرمی هستند. جشنواره‌هایی مانند جوان خوارزمی نشان داده‌اند که بزرگ‌ترین اختراعات، غالباً از دل کنج‌کاوی‌های فراغتی و خلاقیت‌های ساختاری بیرون آمده‌اند. وقتی در زمان استراحت خود، ایده‌ای خام را به یک نمونه ساخته‌شده تبدیل می‌کنید، در حال تجربه بلوغ فکری یک پژوهشگر هستید.

مهارت‌های نرم در قالب کار گروهی

تفریح‌های گروهی بهترین فضا برای پرورش مهارت‌های نرم، مانند همکاری، رهبری و ارتباطات هستند. دانش تنها آغاز مسیر است و این مهارت‌های نرم هستند که دانش شما را به قدرت عمل تبدیل می‌کنند. شرکت در بازی‌های تیمی یا حتی گروه‌های کتاب‌خوانی علمی، به شما می‌آموزد که چگونه از حصار پشتکار فردی خارج شوید و در یک همکاری فعال برای رسیدن به یک هدف مشترک تلاش کنید.

سخن پایانی

رشد حقیقی خارج از مرزهای آسایش اتفاق می‌افتد. تفریح برای شما باید آینه‌ای باشد که استعدادهایتان را در رنگی دیگر به نمایش بگذارد. اجازه ندهید زمان فراغت شما به بطالت بگذرد؛ بلکه آن را به سکوی پرواز تبدیل کنید که شما را با انرژی مضاعف به سوی آینده و موفقیت پرتاب کند.

در شماره‌های پیشین از وارستگی علمی سخن گفتیم و آموختیم که چگونه می‌توان با سفر به درون، ظرفیت‌های پنهان خود را کشف کرد. سپس نقشه راهی برای ورود به میدان پرچالش المپیادهای علمی ترسیم کردیم. اما یک سؤال اساسی باقی می‌ماند: «آیا دانش‌آموز پژوهشگر یا دانش‌پژوه المپیادی، در میان هیاهوی فرمول‌ها، اتم‌ها و کدنویسی‌ها، زمانی برای تفریح دارد؟» و مهم‌تر آنکه: «تفریح برای چنین فردی به چه معناست؟»

تفریح؛ فرار از علم یا سوخت‌رسانی به آن؟

بسیاری تصور می‌کنند تفریح یعنی توقف موقت یادگیری؛ یعنی زمانی که ذهن را کاملاً خاموش کنیم و به فعالیت‌های بی‌هدف بپردازیم. اما برای کسی که در جست‌وجوی وارستگی علمی است، تفریح معنای متفاوتی دارد. همان‌طور که غواصان برای یافتن مروارید در اعماق اقیانوس غوطه‌ور می‌شوند، انسان‌های خودساخته حتی در زمان فراغت نیز در فکرها و اندیشه‌های خویش غوطه‌ورند تا گنجینه‌های جدیدی بیابند. در واقع، تفریح برای ذهنی پویا، نه تعطیلی اندیشه، بلکه تغییر زمین بازی است.

چرا تفریح فقط «خوش گذرانی» نیست؟

آن هستید. بازی‌های واقعیت جایگزین^۱ آن‌هایی هستند که از دنیای واقعی به عنوان سکو استفاده می‌کنند.

چرا هوشمندانه است؟ این فعالیت یک تمرین فوق‌العاده برای حل مسئله^۲ خلاقانه و همکاری بین‌المللی است. بازیکنان باید مثل کارآگاه‌ها فکر کنند، اطلاعات را از منابع گوناگون جمع و الگوهای پنهان را کشف کنند. این کار هوش منطقی و هوش هیجانی را هم‌زمان درگیر می‌کند.

۴. کارآفرینی خرد و اقتصاد خلاق

نوجوانان برای شروع کسب و کار دیگر منتظر رسیدن به ۱۸ سالگی نیستند. آن‌ها با استفاده از سکوهایی مثل اتسی^۳ یا رد بابل^۴، طرح‌های گرافیکی خود را روی تیشرت و لیوان دسته‌دار (ماگ) می‌فروشند. کانال یوتیوب یا تیک‌تاک تخصصی در مورد موضوع مورد علاقه‌شان (از نقد کتاب تا آموزش تعمیرات ابزارک) راه می‌اندازند و از آن درآمدزایی می‌کنند.

چرا هوشمندانه است؟ این فعالیت یک دوره فشرده ام‌بی‌ای در دنیای واقعی است! آن‌ها سواد مالی، بازاریابی دیجیتال، نمانام (برند) سازی شخصی و مدیریت پروژه را به صورت عملی یاد می‌گیرند. این مهارت‌ها از نظریه‌های کتاب‌های درسی بسیار ارزشمندترند.

۵. هکاتون‌ها و مسابقه‌های حل مسئله

یک رویداد ۲۴ یا ۴۸ ساعته که در آن تیم‌هایی از نوجوانان دور هم جمع می‌شوند تا یک مشکل واقعی را با استفاده از فناوری حل کنند.

چرا هوشمندانه است؟ این تفریح توانایی کار تیمی زیر فشار شدید، تفکر طراحی و ارائه ایده را به شکل فوق‌العاده‌ای تقویت می‌کند. نوجوانان یاد می‌گیرند چطور یک ایده خام را در مدت زمان کوتاه به محصول اولیه قابل ارائه‌ای تبدیل کنند.

خلاقانه‌ترین و هوشمندانه‌ترین تفریح‌های امروزی دیگر فعالیت‌هایی منزوی و فردی نیستند، بلکه مشارکتی، مسئله‌محور و خلاقانه‌اند و به نوجوانان قدرت می‌دهند که نه تنها مصرف‌کننده فرهنگ و فناوری نباشند، بلکه خودشان آن را خلق کنند.

پی‌نوشت‌ها

1. Roblox Studio
2. Unreal Engine
3. Minecraft
4. iNaturalist
5. ARGs
6. Etsy
7. Redbubble

دنای امروز با سرعتی باورنکردنی در حال تغییر است و دیگر جایی برای «وقت‌کشی» باقی نمانده.

هوشمندترین نوجوانان دنیا کسانی هستند که یاد گرفته‌اند حتی در زمان استراحت هم در حال «به‌روز کردن» نسخه مغز خودشان باشند. آن‌ها مصرف‌کننده صرف نیستند، بلکه خالق و کاشف‌اند. در ادامه، فهرستی از جذاب‌ترین، خلاقانه‌ترین و نوین‌ترین تفریح‌های سازنده‌ای رامی‌خوانید که هم‌سن و سال‌های پیشروی شما در سراسر جهان انتخاب کرده‌اند.

پنج تفریح فوق هوشمند که مغز نوجوانان دنیا را شارژ می‌کند. فراموش کنید که تفریح فقط برای «وقت‌کشی» است. نسل زد فقط دنبال پسند (لایک) و بازدید (ویو) نیست، آن‌ها به دنبال تجربه، مهارت و رشد هستند. تفریح‌هایی که در ادامه می‌آیند، فعالیت‌هایی هستند که نوجوانان در سراسر جهان از آن‌ها برای ایجاد رخنه (هک کردن) در آینده‌شان استفاده می‌کنند.

۱. معماری دنیا‌های دیجیتال

به جای بازی کردن در دنیا‌هایی که دیگران ساخته‌اند، خودشان دنیا می‌سازند! با استفاده از سکوهایی مثل روبلکس استودیو^۱، آن ریل اینجین^۲ یا حتی ماینکرفت^۳ در حالت خلاق، نوجوانان نه تنها بازی، بلکه تجربه‌های تعاملی کامل، داستان و قوانین فیزیک دنیای خودشان را طراحی می‌کنند.

چرا هوشمندانه است؟ زیرا یک کلاس آموزشی کامل در تفکر نظام‌دار است. آن‌ها یاد می‌گیرند چطور اجزای هنر، کد، داستان و قوانین، مثل یک جورچین پیچیده، کنار هم کار می‌کنند تا یک کلی منسجم را بسازند. این مهارت در مهندسی، مدیریت و هر شغل آینده‌محوری حیاتی است.

۲. رخنه زیستی (بیوهکینگ) و علوم شهروندی

یعنی تبدیل شدن به دانشمند در زندگی روزانه. نوجوانان با استفاده از برنامه‌هایی مثل آی‌نچرالیزست^۱، گونه‌های گیاهی و جانوری اطرافشان را شناسایی و در یک پایگاه داده (دیتابیس) جهانی ثبت می‌کنند.

چرا هوشمندانه است؟ این کار کنجکاوی علمی و مهارت تحلیل داده را به شکلی عملی و جذاب تقویت می‌کند. آن‌ها یاد می‌گیرند چطور از داده‌های واقعی برای نتیجه‌گیری و حل مسئله استفاده کنند. این تفریح، علم را از کتاب‌های درسی حوصله‌سرب‌خارج و به ماجراجویی‌ای واقعی تبدیل می‌کند.

۳. بازی‌های واقعیت جایگزین

این تفریح یک فیلم معمایی است که شما شخصیت اصلی

فروردین

علی ظاهری

۱ فروردین: عید نوروز

۷ فروردین: روز هنرهای نمایشی

۱۳ فروردین: روز طبیعت

۱۷ فروردین: روز فرهنگ پهلوانی و ورزش زورخانه‌ای

۲۰ فروردین: روز ملی فناوری هسته‌ای

۲۰ فروردین: سالروز شهادت سید مرتضی آوینی و روز هنر انقلاب اسلامی

فروردین

۲۱

۲۱ فروردین: شهادت سپهبد علی صیاد شیرازی

این روز سالروز شهادت مردی است، که منافقین را در مرصاد به زانو درآورد. او درحالی‌که عازم محل کارش بود، توسط عامل منافقین با شلیک گلوله به شهادت رسید.



فروردین

۲۵

۲۵ فروردین: شهادت امام صادق (ع)

امام صادق (ع) شاگردان بی‌شماری پرورش دادند و بسیاری از شاخه‌های علوم اسلامی کنونی مدیون تلاش‌ها و دانشگاه بزرگ این امام بزرگوار است.



فروردین

۲۹

۲۹ فروردین: روز ارتش جمهوری اسلامی ایران و نیروی زمینی

بعد از پیروزی انقلاب، منافقین در حال هدایت افکار به سمت انحلال ارتش بودند که امام خمینی (ره) نه تنها مانع انحلال ارتش شدند، بلکه ۲۹ فروردین را روز ارتش جمهوری اسلامی نام نهادند.



فروردین

۳۰

۳۰ فروردین: سالروز ولادت حضرت معصومه (س) و روز دختر

فاطمه معصومه (س) دختر امام کاظم (ع) و خواهر امام رضا (ع) در این روز متولد شدند و به افتخار ایشان این روز به نام «روز دختر» نام‌گذاری شد. روز همه دختران رشد جوانی مبارک.



فروردین

۱

عید سعید فطر

عید سعید فطر، عید جدایی از آتش غفلت و رهایی از زنجیر نفس بعد از یک ماه بندگی و پایان مهمانی خداست. عید فطر مبارک رفیق.



فروردین

۲

تهاجم مأموران پهلوی به مدرسه فیضیه قم

پس از ناکامی‌های فراوان رژیم پهلوی در برابر روحانیون و علمای آن زمان، مأموران پهلوی در خلال برگزاری مراسم شهادت امام صادق (ع)، به «مدرسه فیضیه» حمله کردند و تعدادی از طلاب و مردم عادی را به شهادت رساندند.



فروردین

۱۲

روز جمهوری اسلامی ایران

بعد از پیروزی انقلاب اسلامی، همه‌پرسی حکومت جمهوری اسلامی برگزار شد و مردم شریف ایران با رأیی قاطع به آن آری گفتند. از این رو ۱۲ فروردین روز جمهوری اسلامی ایران نامیده شد.





هر غنچه وطن کند با دل چاک
هر سبزه زند بوسه بر این پرچم پاک

هر گل که در این بهار خونین رسته ست
لبیک به رهبر است و لبیک به خاک

میلاد عرفان پور

