پاتوق

پیشرفت و فناوری





مجید مجیدی
دبیر پاتوق پیشرفت و فناوری

صدای دبیر پاتوق



مسعود آذرباد



زهره احمدی



مریم شاکری



محسن نجفی‌خواه



حمیدرضا عمارلو



چرخهٔ فناوری

چرا بازی‌های محبوب پیر می‌شوند؟

مجید مجیدی

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 چرخهٔ 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 همه‌گیر نشده است و خیلی‌ها آن را نمی‌شناسند. در این مرحله یک ایدهٔ تازه از ذهن یک فرد یا یک تیم بیرون می‌آید و برای اولین بار به شکل محصول یا تجربهٔ واقعی دیده می‌شود. هنوز همه از آن خبر ندارند و معمولاً فقط افراد کنجکاو یا علاقه‌مند به فناوری سراغش می‌روند.

در دورهٔ 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.

۲. رشد: وقتی همه دارند درباره‌اش حرف می‌زنند

بعد از تولد، اگر فناوری بتواند نظر کاربران را جلب کند، وارد مرحلهٔ 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.

۳. اوج: دورهٔ طلایی

مرحلهٔ اوج شلوغ‌ترین و درخشان‌ترین دورهٔ 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 مرحلهٔ 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 برخط در دورهٔ طلایی خود قرار دارند و هم‌زمان میلیون‌ها بازیکن در دنیا مشغول بازی هستند.

۴. افول: وقتی جذابیت کم‌رنگ می‌شود

هیچ اوجی همیشگی نیست. با آمدن فناوری‌های جدیدتر، سلیقهٔ کاربران تغییر می‌کند و فناوری قبلی کم‌کم جذابیتش را از دست می‌دهد. این آغاز مرحلهٔ افول است. در مرحلهٔ 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 بدبودن فناوری نیست، بلکه زمان آن گذشته است.

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 فشردهٔ بازی، جای خودشان را به بارگیری (دانلود) نسخهٔ دیجیتال بازی دادند. یا دستگاه‌های پخش موسیقی قدیمی که در گوشی‌های هوشمند ادغام شدند.

کلامِ آخر

شناخت چرخهٔ 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 چرخهٔ حیات فناوری است؛ چراکه تغییراتش خیلی سریع و ملموس تجربه می‌شوند و همواره در دسترس ماست و با آن در ارتباط هستیم.

از بازی تا دانشگاه؛

مسیر طراحان اسباب‌بازی

حمیدرضا عمارلو
دکترای تخصصی طراحی صنعتی



بیایید یک لحظه دکمهٔ «توقف» را بزنیم. درست وسط همان لحظه‌ای که تاس می‌ریزید و با هیجان مهره‌تان را روی صفحهٔ بازی حرکت می‌دهید، یا زمانی که مجذوب جزئیات دقیق یک «اکشن‌فیگور» تازه (یا به قول خودمان خفن) شده‌اید. تا به حال شده به آن‌طرفِ ماجرا نگاه کنید؟ به این فکر کرده‌اید که این همه اسباب‌بازی که کودکی ما را ساختند و هنوز هم در نوجوانی و جوانی، بهانهٔ دورهمی‌های ما هستند، از کجا پیدایشان شد؟

خیلی وقت‌ها فکر می‌کنیم اسباب‌بازی‌ها فقط «هستند»؛ انگار که از آسمان افتاده‌اند توی قفسهٔ مغازه‌ها. اما واقعیت چیز دیگری است. پشتِ هر لبخندی که با دیدن یک اسباب‌بازی روی لبِ 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 اسباب‌بازی».

چطور می‌شود اسباب‌بازی طراحی کنیم؟

حتماً تا به حال با خودتان گفته‌اید: «اگر من طراح این بازی بودم، این قانونش را عوض می‌کردم.» یا: «کاش می‌شد خودم یک بازی یا اسباب‌بازی بسازم»؟ اگر این جمله‌ها برایتان آشنا هستند، باید بدانید که شما ذهنیت یک طراح را دارید. طراحی اسباب‌بازی فقط نقاشی‌کردن نیست؛ معجونی عجیب از مهندسی، روان‌شناسی و هنر است. کسی که یک خودروی کنترلی یا یک «بازی رومیزی[1]» 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 زیبایی 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 دلِ یک رشتهٔ دانشگاهی بسیار جذاب به نام «طراحی صنعتی» و در کشور عزیز خودمان جمع شده‌اند. رشته‌ای که سال‌هاست در دانشگاه‌های خوب ایران تدریس می‌شود و خوراکِ 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 اسباب‌بازی‌ها 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 صنعتیِ کلی نیست. به‌تازگی رشتهٔ تخصصی «طراحی اسباب‌بازی» 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 زبانِ نسل جدید را بفهمند. شاید خالقِ آن بازیِ بزرگی که قرار است چند سال دیگر توی کافه‌بازی‌های شهر غوغا کند، خودِ تو باشی. فقط کافی است به این فکر کنی که شاید «بازی‌کردن» جدی‌ترین هدف آینده‌ات باشد.

پی‌نوشت

1. Board Game

داستان فناوری

فداکاری و موفقیت

نویسند: 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.



یک ماه پس از اولین آزمایش ربات‌ها


رژهٔ بزرگ فضاپیما. قراره مخزن سوخت سفینهٔ فضایی را به پایگاه فضایی ببرن. برای مردم یک رژه‌ای ترتیب دادن د تا اون رو از نزدیک ببینند.
رژهٔ چی؟
مگه خونه‌اتون نمی‌رید؟
می‌ریم، اما قبلش می‌خوایم رژهٔ بزرگ روببینیم.


پس ما هم باهاتون می‌یایم
مطمئنم همهٔ شهر خبردارند و برای دیدن اجزای سفینه به رژه می‌یان


تعدادمون زیاده. اتوبوس هم نزدیک محل رژه ایستگاه داره
کاش با تاکسی می‌رفتیم. زودتر می‌رسیدیم.


چه جمعیت زیادی!
فکرش رو هم نمی‌کردم این قدر این قدر آدم بیاد!
نظرتون چیه روبات‌ها رو فعال کنیم و چند تا عکس خوب از بالا بگیریم؟


منظورت اینه که بازم این تروریستای خرابکار اومدن تا نقشه‌اشون رو عملی کنن؟!
دوباره دارم یک سری سیگنال و پارازیت روی صفحه کنترل می‌بینم.
درست می‌گید بچه‌ها! من دیدمش. یکی از همون کسایی که اون روز از دستمون فرار کرد.
سه تا پهپاد رو شناسایی کردم که دارن توی فضای بالای سرمون پرسه می‌زنن. یه چیزی هم روی تریلر گذاشتن که نمی‌دونم چیه.
باید خودمون دست به کار بشیم. هیچ چاره‌ای نداریم.
حالا چه کار کنیم؟
تا به نیروهای امنیتی خبر بدیم، ممکنه اونا کار خودشون رو بکنن. اگر هم کاری نکنیم مردم آسیب می‌بینن.
موافقم. من اینجا روبات‌ها را به پرواز درمی‌یارم. آورم. تو و حسام به سراغ اون مرده آن مرد برید. وید.
بهترین کار، به دست‌آوردن کنترلگر پهپاداست. این‌طوری می‌تونیم از اون‌ها آنها علیه خودشون استفاده کنیم.
وای بچه‌ها! بجنبید، وگرنه بلای بزرگی سرمون می‌یاد
حسابتون رومی‌رسیم
آخ ولم کنید!


خب روباتای عزیز!
وقتشه که خودتون رو مستقیم وارد عمل کنیم.




بووووم!


حالا وقت پیدا کردن اون بمبه


آفرین روباتای ما! دارید نزدیک می‌شید!




بووووم!

انرژی

نیرویی که جهان را به حرکت درمی‌آورد!

محسن نجفی‌خواه

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 سوختِ 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 زغال‌سنگ گرفته تا خورشید، باد، گرما و البته... هستهٔ اتم! هر منبعی که بتواند انرژی بیشتری تولید کند و کاربردهای متنوع‌تری داشته باشد، ارزشمندتر است. مثلاً نفت در مقایسه با زغال‌سنگ، 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 نه‌تنها 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 چرخهٔ 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.

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 جوانه‌زدن سیب‌زمینی و پیاز تا ازبین‌بردن 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.

ایرانِ 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 آیندهٔ پاک و روشن را می‌سازد.



مریم شاکری

تفریح در دنیای صفر و یک

وقتی از مدرسه آمدم، گیج بودم، چون موضوع ارائهٔ 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؟ تصورم این بود که بازی‌های دیجیتال بیش از هر چیز وقت‌گیرند و معمولاً به‌عنوان 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 جملهٔ 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 تجربهٔ شخصی و هم از مطالبی که مطالعه کردم، به نکته‌های قابل‌توجهی رسیدم. نخست اینکه برخی بازی‌ها، به‌ویژه بازی‌های آموزشی دیجیتال، می‌توانند بر درک مفاهیم درسی بیفزایند و به جای حفظ‌کردنِ صرف، یادگیری را به تجربه‌ای فعال تبدیل کنند. همچنین، چنین بازی‌هایی معمولاً انگیزهٔ یادگیری را تقویت می‌کنند و از آنجا که کاربر را درگیر تصمیم‌گیری و حل‌مسئله می‌کنند، به توسعهٔ مهارت‌های شناختی مانند تمرکز، تحلیل و برنامه‌ریزی کمک می‌کنند. این نکته برای من جالب بود، زیرا نشان می‌دهد فناوری اگر درست طراحی و به‌کار برده شود، می‌تواند نقش آموزشی مؤثری داشته باشد و حتی از برخی روش‌های سنتی موفق‌تر عمل کند.

نکتهٔ 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 خطاهای خود نتیجه بگیرد. این روند می‌تواند تفکر انتقادی و مهارت حل‌مسئله را تقویت کند. همچنین، بازی‌هایی که امکان طراحی، ساختن یا انتخاب‌های خلاق دارند، زمینهٔ 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 جنبهٔ 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، همهٔ بازی‌ها کیفیت آموزشی یا محتوای استاندارد ندارند و برخی صرفاً بر نگه‌داشتن 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 حل‌مسئله در دنیای فناوری تبدیل می‌شوند.

فوتبال در مریخ!

زهره احمدی



در گذشتهٔ 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 تفریح‌کردن باید وقتِ فراغتی پیدا می‌کردند. فناوری‌های مکانیکی مثل دستگاه‌های چاپ، محصولات جدیدی همچون کتاب، روزنامه و مجله‌ها را به‌وجود آوردند. کم‌کم سالن‌های نمایش و موسیقی متولد شدند و خلاصه تفریح از نوعی «فعالیت جمعی»، تبدیل شد به یک «محصول» که مثل خوراکی‌ها «قابل‌مصرف و تکثیرشدنی» بود!

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

تفریح و سرگرمی پابه‌پای 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 از خودش را نشان داد. همه‌چیز اول از رایانه‌های غول‌پیکر 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 دکمهٔ وای‌فای یا گزینهٔ 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 آن‌قدر 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. همهٔ 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 (اِی‌آر)، سرگرمی‌ها پیچیده‌تر شدند. این پیچیدگی با پدیده‌ای به اسم هوش مصنوعی (اِی‌آی) و تکامل ابزار آن، بیشتر و عمیق‌تر شد. ابزاری که می‌تواند به دنیای احساسات، ادراک و عاطفهٔ 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!