



کلاف

ضمیمه نوجوان

شماره ۷۳ ■ ۲۳ مهر ۱۴۰۰

نوجوان  
کلاف



عطیه ضرابی

# ترکش های خیال فروشی

درباره چند فانتزی که به واسطه برخی محصولات هنری در نوجوانان ایجاد می شود

تا به حال برایتان پیش آمده در حال انجام کاری باشید و یکدفعه ذهن تان پرواز کند و به جایی برود که دوست داشتید همان موقع آنجا باشید؟ احتمالا جایی در آینده و کنار کسی که دوستش دارید. شده تا به حال در مورد خود و زندگی تان خیالبافی کنید؟ این خیالبافی های گاه و بیگاه مثل یک زنگ تفریح هستند که می توانند برای مدت کوتاهی ما را از فضای خسته کننده دور کنند تا نفسی تازه کنیم. خیلی از کتاب ها و فیلم ها و بازی ها، این فرصت را راحت در اختیارمان قرار می دهند. البته برخی هایشان از این هم پا فراتر می گذارند و سبک زندگی ما بعد از دیدن آنها تغییراتی می کند و به اصطلاح فانتزی هایی در ذهن مان می سازند. چند نمونه از اینها را مرور کنیم. بعد اگر دوست داشتید، این ماجرا را از بعد جامعه شناسی در صفحه مقابل بخوانید. ضرر نمی کنید!

## فانتزی حذف خود خواسته

متأسفانه بخواهیم و نخواهیم برخی اتفاقات تلخ در عالم وجود دارند و گاهی یقه نسل نوجوان را هم می گیرند. این ورآب و آن ورآب هم نمی شناسد. خوشبختانه البته در این يك مورد یعنی خودکشی، وضع جامعه ما به دلیل پشتوانه مذهبی حاکم بر سبک زندگی مان، بهتر از سایر کشورهای به ظاهر پیشرفته است. گرچه جاهایی مثل وقتی پای نبود موفقیت در کنکور باز می شود، ما هم دچار تنش های این مدلی می شویم.

حالا برخی محصولات، کتاب ها و سریال ها هستند که بدجوری این

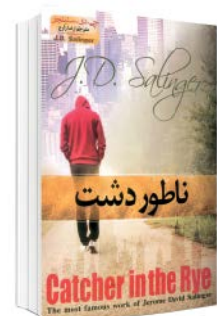


فانتزی های تلخ برای مخاطبان شان فراهم می کنند. یکی از آنها «کتاب سیزده دلیل برای این که». اگر اهل خواندن کتاب و دیدن سریال باشید، حتما «سیزده دلیل برای این که» به گوش ها و بعد شاید به چشم های تان هم خورده باشد. «سیزده دلیل» کتاب و سریالی ست که در هر فصل آن، یکی از دلایل خودکشی دختر نوجوان توی فیلم بررسی می شود و این یعنی خدای نکرده يك فرصت عجیب برای کسانی که شاید دنبال بهانه اند یا آن کتاب دیگری که اسمش را هم نبریم، بهتر است و از خانواده ای می گوید که مغازه فروش وسایل خودکشی دارند!

## فانتزی گنده شدن

طبیعی است که نوجوان ها بیش از هر چیزی تلاش کنند برای این که بر بخورند بایک ورژن بالاتر از خودشان، یعنی جوان ها و بزرگ ترها. اساسا این حس تا پیری با آدم وجود دارد و آن زمان است که تازه یاد ایام کودکی و نوجوانی می کند. حالا این وسط يك چیزهایی به این حس رنگ و بو می دهد. مثلا یاد می دهد که چطور بی آن که سنت رسیده باشد، نشان دهی بزرگ شده ای و البته مستقل و آزاد و از این حرف های خوشگل.

کتاب ناتور دشت، داستان دغدغه های یک نوجوان دبیرستانی را روایت می کند؛ پسر بچه ای که برای مستقل شدن دست و حتی لب به کارهایی می زند. ممکن است نوجوانی در جمهوری آنگولا با خواندن این کتاب آموزنده به سیگار کشیدن، مصرف مواد الکلی، گلاویز شدن، دعوا کردن و حتی ترک خانه فکر کند و آنها را نشانه استقلال قلمداد کند، ولی توکل بر خدا که اقدامی عملی در جهت استقلال انجام نمی دهد و صرفا فکر می کند. برای مخاطبان این کتاب در کشور خودمان که اصلا لازم نیست به دل تان بد راه بدهید؛ ما هم فقط احتمالات را بررسی می کنیم.



## فانتزی چاق و لاغر

احتمالا انسان های اولیه هم وقتی می خواستند از سنگ و چوب مجسمه ای چیزی بسازند، سعی می کردند دور کمر را ترجیحا نازک تر بتراشیدند که جذاب تر بنمایند. این مدل فانتزی، ریشه تاریخی دارد و نیازی به دمیدن در آتش آن نیست. اما موج سواری روی این جور احساسات، سلاح خیلی از محصولات غربی بوده، هست و خواهد بود.

انیمیشن کفش قرمزی و هفت کوتوله شخصیت اصلی انیمیشن بدون کفش های قرمز چاق و تپل است و به محض پوشیدن کفش های قرمز، زیبا و لاغر می شود و کوتوله ها بیشتر دوستش دارند! اگر درس منطق خوانده باشید، می توانید جلوی نتیجه گیری بنویسید: اگر چاقی، زشت هستی و اگر لاغری زیبا هستی و ما هم آن وقت است که دوستت داریم! و طبیعتا قبول دارید که این تفکر لاغر = زیبا چقدر به رونق گرفتن محصولات لاغری، مد، پوشاک، حتی کاسبی روان پزیشان و داروسازان شرکت های سرمایه داری سود می رساند؟



## فانتزی خشونت

برخی می خواهند اسمش را بگذارند جوزدگی. اصلا خود شما شاید اینجای کار بگویید این دیگر بازی است و داستانش فرق دارد! اما شاید همین اصل داستان باشد؛ همین گیمی که خیلی وقت است دسته هایش دست های زندگی مان را گرفته و رها نمی کند. ما در خیلی از بازی ها یا داریم توی سربکی می زنیم، با ماشین جگرش را روی آسفالت می کشیم، ماشه توی مجسمه اش می چکانیم یا او را به رگبار می بندیم. بازی سازهای صنعت گیم می دانند خشونت، عنصر اصلی جلب توجه انسان هاست و برنده شدن باید همراه با به خاک سپاه نشانیدن رقیب باشد. فکر کردید اصلا اگر گیمری جوگیر شود و در واقعیت، وسط خیابان برای يك نزاع کوچک کار را به درگیری برساند، چه بلایی بر سر مهربانی می آید؟

باور کنید ماجرا از يك جوگیری ساده گذشته است. فانتزی های ذهنی خیلی از نوجوانان گیمر دقیقا برگرفته از همان بازی هایی است که درگیرش هستند. مثلا می شود علاقه به خرید ماشین و سرعت را در بازی هایی که ساعت ها سرگرم Need for Speed و GTA هستند، به وضوح دید. بی خود نیست که خود تولیدکنندگان شان محض نداشتن عذاب وجدان هم که شده، برچسب سنی برای بازی ها در نظر گرفته اند. برچسب هایی که البته ما نوجوان ها عادت نداریم توجهی به آن داشته باشیم.

