

حوار

«رحالة» .. لعبة تغوص في أغوار الزمن العربي بعقلية عمانية

ريم عسقلان لـ عُمان : دمجت الإحساس بالترحال عبر مزج المعرفة عن الأزمان بالرسومات المعبرة

وزعت مؤخرًا بأسواق الوطن العربي والخليج لعبة رحالة، وهي عبارة عن صندوق محتواه لعبة تثقيفية وتعليمية وترفيهية، اخترعتها العمانية ريم بنت عبد القادر عسقلان، بهدف نشر المعرفة عن الحضارات الشرق أوسطية عبر استخدام طرقة التسلية والمرح، وقد تبلورت فكرة استخدام اللعبة منذ خمس سنوات للوصول إلى جمهور عربي واسع ذي خلفيات متنوعة، وفئات أعمار متعددة، ولكن الرغبة في تقديم ونشر المعلومات التاريخية عن التنوع الثقافي للعربي بشكل مبسط وشيق، تشكلت منذ سنوات، عند انتهاء المخترعة من دراسة الشرق الأدنى والضرورة التي ترضها أحداث اليوم لتقديم نبذة تاريخية عن التنوع الحضاري والثقافي للعالم العربي بشكل مبسط وشيق، وتعتبر فكرة استخدام اللعبة كوسيلة للتعليم من أحدث الأساليب التثقيفية المسلية المستخدمة في العالم، كما تم تخصيص موقع على شبكة الإنترنت العالمية للتعريف باللعبة واستخدامها وعنوانه: www.rahala.net وقد حصلت ريم عسقلان على شهادة ماجستير في التسويق والإدارة من جامعة بوسطن، وشملت دراستها الأكاديمية وخبراتها العملية والمهنية في مواضيع تتعلق بالتاريخ وتطوير المدن وفن العمارة والفنون والسياسة والاقتصاد والمدن وبلدان الشرق الأوسط.

عمان التقت مع ريم عسقلان وأجرت معها هذا الحوار، لمحاولة كشف أسرار اللعبة، والتعرف عليها من خلال حديث مخترعتها.. فإلى التفاصيل.

أجرى الحوار: محمد بن سليمان الحضرمي تصوير: سالم المحاري



لعبة للكبار صممت من الألف إلى الياء لجمهور عربي. فجميع الألعاب مستوردة تحمل معها منطقتا أجنبية وأغلب الأحيان تتطلب معرفة بالثقافة الغربية. وللإجابة على سؤالك، ما أن يعرف الناس بوجود لعبة بصفات «رحالة»، أتوقع أنهم سيقبلون على شرائها لتعطيهم شيء جديد يعبر عن إرثهم الحضاري والتاريخي.

لم أحصل على دعم
لا شك أن لعبة رحالة مهمة وتقوم بدور تثقيفي، لكن هناك من يرى ارتفاعها في سعرها.. لماذا لم تفكري في مسألة تسويقها وطرحها بسعر زهيد لتقتنيها جميع أطراف المجتمع؟

أشكر على هذا السؤال، وسأكون صريحة معك وأقول، إنه لأكثر من سنة حاولت أن أحصل على دعم من جهات رسمية وغير رسمية، ولكن من دون جدوى. وعندما طال الانتظار قررت أن أقوم بطباعة اللعبة على نفقتي الخاصة، بكمية متواضعة وبجودة عالية، لجذب الأنظار إليها، وفي سوق الطباعة كلما انخفضت الكمية زادت الكلفة على الحبة الواحدة.

الهدف من تسويق رحالة هو أن نفتتح جميع الشفاهات ولكن من المستحيل تحقيق هذا الهدف من دون دعم من الهيئات المسؤولة أو من القطاع الخاص.

لذلك قررت أن استعمل هذه الطبعة المميزة للإعلان عن «رحالة»، وأن شاء الله أتوقع الإقبال عليها، الذي سيستجيب المجال لطباعة عدد أكبر وبالتالي يكون بالإمكان خفض سعرها.

كيف تقراءين إقبال الشباب عليها؟.. هل ثمة ما يبشر بالاستمرار في طباعتها؟

حالياً «رحالة»، في خطواتها الأولى، ولكن من خلال الاختبارات التي تمت وعرضها في معرض دبي للالعاب وجدنا إقبالاً شديداً عليها، ومشروع «رحالة»، هو الأول من نوعه، فهي أول لعبة تتناول مواضيع مرتبطة بالخلفية التاريخية والأوجه الثقافية المتنوعة للمجتمعات الشرق أوسطية، وشعرنا من ردة فعل التربويين والمثقفين والأهالي والشباب أن هناك فراغاً في الأسواق لأعمال ثقافية عربية حديثة الأسلوب في الوقت نفسه، لذلك نتوقع بإذن الله أن يلقى هذا الجهد إعجاب الجمهور وتشجيعه لهذا العمل الثقافي الترفيهي.

عام ٢٠٠٦ ميم بعطائه للمعرفة
ولدت اللعبة عام ٢٠٠٦م... ماذا يعني لك هذا العام ثقافياً؟
إنه لمن دواعي سروري أن تتزامن انطلاق مشروع «رحالة»، الثقافي بانطلاقة مسقط عاصمة الثقافة العربية لعام ٢٠٠٦، وخاصة أن مشروع «رحالة»، الثقافي يصب بأهداف مسقط الثقافية المحسنة عبر نشاطات الإذاعة والتلفزيون والندوات والمسرح ولادة رحالة في هذا العام والعمل على تسويقها ومتابعة بعض الأنشطة الثقافية بسقط تجعل من عام ٢٠٠٦ ميمزاً بعطائه للمعرفة والفرص الواعدة. كيف تخططين لتكون اللعبة بين أيدي الشباب في السلطنة؟
أتمنى أن تتال «رحالة»، على إعجاب ودعم وزارة التراث والثقافة ووزارة التربية والتعليم، لتتوفر في المكتبات والمخيمات الصيفية، وتلجج كجوائز على الطلاب والمثقفين، وكهدايا على ضيوف السلطنة، العام الثقافي. ولتكون في متناول الشباب العماني من خلال هذا المهتم بالمجتمعات الشرق أوسطية.



اللعبة ضروري للصغار كما للكبار حيث ينمي القدرات ويخفف الضغوطات

زلت أقوم برحلات طويلة وشيقة وأحياناً شاقة. هل للعب الأطفال دور في صقل مواهب الطفل أم هي مجرد مضيق للوقت؟

اللعبة ضروري للصغار كما للكبار، فعند الصغار ينمي قدراتهم البدنية وطاقتهم الجسدية والذهنية، وإذا كان لعبهم على شاشات الحاسب الآلي فهو ينمي قدراتهم على التركيز، ولكن المزج من هذا وذلك هو الأفضل. وبالنسبة للكبار فاللعبة يروح عن النفس ويخفف من الضغوطات اليومية، وشخصياً أنصح الجميع بأن يخصصوا جزءاً ولو بسيطاً من يومهم بنشاط مرح.

هل تعني لعبتك عن اقتناء الكتاب في المستقبل القادم؟.. بمعنى هل تعني أن اقتناء الكتاب الذي يبحث في الحضارات القديمة والحديثة؟

أسئلة وأجوبة «رحالة»، محاكاة ومصاغة بشكل يثير الفضول المعرفي عند اللاعب، وأتوقع أن تكون «رحالة»، حافزاً للشباب والكلاب بأن يتحروا موضوعاً ما أثار فضولهم أثناء لعبهم.

أصعب من أن تصل من خلال الكتاب ولكن وصلها بعد ذاته سيساعد على ترغيب الناس في معرفة المزيد عن مقولة ما أو عن حدث ما، وبالتالي سيكون الكتاب أو الإنترنت من مصادر المعرفة التي سيلجأ إليها.

فعلني سبيل المثال، كان أهلي من أوائل الأشخاص الذين اختبرتم اللعبة من خلالهم، وبعد أن قمنا بعدة تجارب وجدت أمي وأحدى أخواتي في إحدى المكتبات وعندما سألتهم عن ماذا يبحثن، قالوا أن كل واحدة منهم تبحث عن كتب تتعلق بالحقب التي شعرن أنهن غير متمكنات منها، وكم سعدت لهذه المبادرة الجميلة.

هناك ألعاب كثيرة قادمة من الغرب، وفيها روح غربية.. هل تتصحبن بها؟.. وهل تضر الطفل الشاب في مستقبله القادم؟
من الصعب اليوم ونحن في عصر ثورة المعلومات المتقلبة عبر أسلاك وشبكات هوائية أن نتحكم في انتشار المعلومة، فلم يعد الأهل ولا المعلم هم المصدر الوحيد للمعلومة وبالتالي فقدوا جزءاً من سلطتهم وسيطرتهم على أبنائهم وتلاميذهم، لذلك بدلا من أن نركز كل جهدنا على رقابة المعلومة، علينا أن نبني جيلاً يستطيع أن يفكر بنفسه ليقرر ما يصلح له، وعلينا أن لا نستغف بقدرة الشباب ونضع أمامهم الخيارات ليكونوا هم آراءهم بأنفسهم. علينا أن نبني ثقة النفس

هل من الممكن أن تلقي الضوء للقراء عن طبيعة المشروع الثقافي «رحالة»؟
«رحالة».. اسم للعبة ثقافية، تعليمية، ترفيهية في قالب لعبة، صممت كرحلة استكشافية عبر الزمن في تاريخنا العربي الثقافي كوسيلة لنشر المعرفة عن الآداب، والشعر، والفنون، والسن المعماري، والممالك، والحروب، والمثولوجيات، والديانات، والفلسفة، والعلوم لحضارات المجتمعات الشرق أوسطية.

وتهدف لعبة رحالة إلى إظهار شمولية الحضارة العربية بامتداداتها الجغرافية، وتنوع أديانها ومجموعاتها، ونتائجها الثقافي والعلمي، وعلاقتها المتبادلة مع الحضارات الأخرى. وفي الوقت نفسه تهين «رحالة»، أجواء ديناميكية من التفاعل والحماس بين اللاعبين، هذه الخلطة المناسبة بين التحدي الفكري وحماس اللعب كانت الأساس الذي تبلورت عليه ميكانيكية وأسئلة ورسومات اللعبة.

ومشروع «رحالة»، يتناول تغطية موسوعية للتاريخ الثقافي العربي من ٢٠٠٠ قبل الميلاد حتى ٢٠٠٠ ميلادي، وقد قسمت هذه الفترة إلى ست حقبة زمنية (الحضارات القديمة المهيبلينية، والبيزنطية، بزوغ الإسلام، النهضة الحضارية، المماليك والعثمانيون، عصر التحديث). ولكل من هذه الحقبة طابعها وألوانها ورسوماتها المميزة بها والتي فرستها عليها أحداثها.

ولعبة «رحالة»، هي الحلقة التي يلتف من حولها من اثنين إلى ستة لاعبين، يطرح كل منهم على الآخر أسئلة متنوعة المواضيع في إطار رحلة استكشافية يقوم فيها اللاعب بزيارة حقب مختلفة عبر مسارات لولبية تشمل مفاجات عوائق وتسهيلات قد تؤخر اللاعب أو تقدمه أو تغير مسار طريقه كلياً، والهدف الذي يجب أن يسعى إليه كل لاعب هو تجميع نقاط معرفة.

الحكاية تبدأ من سوق مطرح

حدثنا عن ثقافتك التأسيسية الأولى حين كنت طفلة، وعن اللعب التي كانت تسهويك، وكيف أثرت على روحك بحيث صرت تبحثين عن لعبة تثقف الشاب العربي، وتذكرك بالحضارات القديمة الشرق أوسطية؟

للإجابة عن سؤال كيف ساهمت ثقافتنا التأسيسية في التوصل إلى فكرة «رحالة»، أجد نفسي مرغمة بالتحدث عن تعلقني بالترحال وانغماسي بالتاريخ الثقافي للعالم العربي بشكل خاص وبثقافتنا الشعبية بشكل عام.

وعلى ما أعترف، فإن الحكاية تبدأ من سوق مطرح عندما كنت في السادسة من عمري أتسرب يوماً عند انتهاء دوام المدرسة وأحياناً خلال فتره الصباح إلى هذا السوق العجيب المليء بالروائح العطرة وغير العطرة، وبالأجناس المختلفة وبالبيضاء متنوعة الأشكال والألوان والملمس. تعلقت بالمفاتيح المكنونة عند كل زاوية من أركان سوق مطرح، ورائحة التوابل، والأوان الأقمشة وكلها ترمز لمن كان ما من بلدة ما، سوق مطرح كان نافذة تطل على ميناء ترسو فيه سفن قادمة من شتى الاتجاهات.

وكانت هذه بداية بوادر اهتمامي وتعلقني بقصص وأدب الترحال من مغامرات السنديباد، وحوال العالم في ثمانين يوماً، مكتبة أمين في روي كانت المكتبة الوحيدة التي تباع قصص مغامرات «تان تان» حول العالم، فهي كل عدد (أو مغامرة) أكون إما في الصين، أو أفريقيا، أو بريطانيا.. أذكر أنني لكثرة ما قرأت هذه القصص تأكلت أوراقي، وكانت دراجتي الهوائية هي وسيلة ترحالي في الأحياء المحيطة بالمنزل بمنطقة روي. من وقت إلى آخر عبر تجوالي بالدراجة كنت أحاول أن أبعد أكثر عن محيط المنزل لاكتشف شيئاً جديداً.

وقد استمر اهتمامي بالترحال وعندما بلغت سن التاسعة عشرة بدأت أقوم بمغامراتي. فسافرت إلى أفريقيا وأمريكا وجنوب آسيا وأوروبا والشرق الأوسط. وفي هذه الأثناء استمرت قراءتي لكتب الترحال والسفر.

وانغماسي بالمعرفة عن حضارات وشعوب مختلفة جعلني أرغب في مادة التاريخ والجغرافيا