

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



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، والسنن المعماري، والممالك، والحروب، والميتولوجيات، 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 تهيئ «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 مفاجآت وعوائق 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

«حيثما 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 مرعمة بالتحدث عن تعلقني بالترحال وانغماسي بالتاريخ الثقافي للعالم العربي بشكل خاص وبتقانات الشعوب 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 فترتي الصباح إلى هذا السوق العجيب المليء بالروائح العطرة وغير العطرة، وبالأجناس المختلفة وباللبضائع متنوعة الأشكال والألوان والملمس. تعلقت بالمفاتيح المكنونة عند كل زاوية من أركان سوق مطرح، ورائحة التوابل، والأوان الأقمشة وكلها ترمز لكان ما من بلدة ما، سوق مطرح كان نافذة تطل على ميناة 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 تبقي 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

عند أبناءنا من خلال تشجيعهم على تنمية اهتماماتهم الشخصية مهما كانت هامشية بنظر الأهل والتربويين وهواياتهم التي تستحوذ على حواسهم وصلل مواهبهم، ويهدد الطريقة لتفقد المجال للإبداع والإبداع وهما صفاتنا فنقدمها بمصاحبة سلس يستخدم في تسخير عقبات نشر المعلومات للشباب العربي.

هناك أشكال متعددة للألعاب وبما أن لها شعبية بين الشباب علينا أن نستعمل آلية اللعبة في تقديم ما نرغب من توصيلها من خلال الكتاب.

هل تقول إن لعبة رحالة قد اكتملت، أم في الببال إضافات جديدة لها؟

«لعبة رحالة مكتملة وجاهزة للتوزيع وفي المستقبل ستكون هناك إضافات للأسئلة جديدة لتواكب متطلبات اللاعبين.

تطوير اللعبة لتتناسب جميع الأعمار

«لماذا لم تبدأ اللعبة من سن الطفولة، لماذا من سن ١٥ فما فوق؟.. وهل ستقومين بتطوير اللعبة وفقاً للأعمار؟»

«في المستقبل سنقوم بعمل نسخ مختلفة للعبة، لتتناسب أعمار متعددة، وقد بدأتنا بمرحلة ١٥ فما فوق بسبب طبيعة المعلومات التي أردنا تقديمها والتي يصعب على سن دون ١٥ الإجابة عنها.

وبالإضافة إلى ذلك إذا استطعنا تأمين الإمكانيات اللازمة لتطوير لعبة حاسوب مبنية على معلومات «رحالة»، ولكن موضوعه بصيغة مغامرات على اللاعب أن يتعامل معها ليتخطاها، ويتقدم من خلالها في اللعب، ونحن نحسب لهذا المشروع ما فيه من فائدة وسلاسة في توصيل المعلومة للصغار والكبار ولزيادة شعبية هذا النوع من الألعاب المبرجة يوماً بعد يوم.

«لماذا اخترت أن تكون «رحالة» باللغتين العربية والإنجليزية؟»

«السبب الأول لتكون «رحالة» في متناول شريحة واسعة من فئات المجتمع، والسبب الثاني لتقوم بدور تعليمي في تقوية اللغة عند اللاعب، والسبب الثالث لتكون «رحالة» في متناول الأجنبي المهتم بالمجتمعات الشرق أوسطية.

اللعبة في ثقافتنا الشعبية

«مفهوم اللعبة في مجتمعاتنا مربوط بالأطفال، فهل تعتدين بأنه من الممكن كسر هذا الحاجز وأن يلعب الشباب والكبار لعبة «رحالة»؟»

«كلامك صحيح، فالشباب والكبار في مجتمعاتنا يلعبون الورق والطاولة بشكل منتظم في كثير من الأحيان، ومبدأ اللعب موجود في ثقافتنا الشعبية، ولكن عزوفهم عن متابعة الألعاب المتخصصة للبالغين والمتواجدة في الأسواق هو عدم وجود لعبة تربطهم بها أي نوع من التواصل الثقافي - الشعبي، وحتى الآن لا يوجد في الأسواق

زلت أقوم برحلات طويلة وشيقة وأحياناً شاقة.

هل للعب الأطفال دور في نقل مواهب الطفل أم هي مجرد مضيق للوقت؟

«اللعبة ضرورية 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 والكبار 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 اخترت اللعبة من خلالها، 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 بالحب التي شعرن أنهن غير متمكنات منها، وكم سعدت لهذه المبادرة الجميلة.

هناك ألعاب كثيرة قادمة من الغرب، وفيها روح غربية.. هل تصححين 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 بقدرات الشباب ونضع أمامهم الخيارات ليكونوا هم آراءهم بأنفسهم. علينا أن نبني ثقة النفس

اللعبة ضروري للصغار كما للكبار حيث ينمي القدرات ويخفف الضغوطات

العلوم الاجتماعية بشكل عام، كان أستاذ التاريخ بالنسبة لي مثل الحكواتي يحيي لنا قصصاً شيقة عن أبطال وأمم، ونحن التلاميذ نرسم هذه الشخصيات في مخيلتنا، فكانت حصص التاريخ مليئة بالأحداث الشيقة والشخصيات المميزة.

ثم أقدمت على دراسة تاريخ الحضارة العربية الإسلامية والتي فتحت أمامي بوابة علمية، باباً من عجائب الإبداعات الأدبية، والفنية، والعمارة، والموسيقى، والفلسفة، والعلمية، وكزت في دراستي على الجانب المدني والتمدن لأجد نفسي مرة أخرى (ولا أعتقد أنها بالصدفة، فالطير على أشكالها تقع) أمام موضوع الترحال، فالمدن الإسلامية كانت اللقطة لكل المسلمين وغير المسلمين يتبادلون من خلالها أفكارهم، واكتشافاتهم، وبضائعهم، كانت هذه المدن تحمل معها نكهة شمولية الحضارة العربية/ الإسلامية.

وهنا تأتي فكرة «رحالة»، فبعد ثلاثة عشر عاماً راودتني فكرة تقديم هذا «الكنز» من المعرفة للجمهور العربي بطريقة مبسطة وشيقة، ولكن لم أجد الوسيلة المناسبة إلا من أربع سنوات عن طريق الصدفة والتي أوصلتني إلى فكرة اللعبة، وفي لعبة «رحالة» دمجت الإحساس بالترحال عبر المعرفة عن الأزمان المختلفة عبر الرسومات المعبرة عن كل حقبة وعبر ميكانيكية اللعبة نفسها.

هل لدراساتك في تخطيط المدن، وفي الشرق الأدنى والتسويق والإدارة دور في إلهامك، مما جعلك تكتشفين اللعبة وتوصلين إلى أسرارها؟

«ما لا شك فيه أن تنوع ثقافتنا الأكاديمية والعملية ساهم في إلهام تنوع المواضيع للعبة «رحالة»، فعند انتهائي من دراسات الشرق الأدنى أردت أن أترجم هذه المعرفة إلى حن عملي، فتمت بدراسة تخطيط المدن، وذلك لثقافتنا أن المدينة هي تجسيد لطاقت وإبداعات البلد، العامل الثقافي في المدينة يجب أن يتواجد في بنائها، وبنيانها، وناسها. وهذه الأسس من مسؤوليات مخططي المدن، وكما تدخلت المعرفة النظرية التاريخية بالمرحلة العملية والميدانية، تداخلت مواضيع أسئلة «رحالة»، المتنوعة والشيقة بأسلوب عملي وسهل.

مشغوفة بالترحال والمعرفة

«هل وصلت إلى عالم رحالة بمارستك للألعاب في طفولتك؟»

«أستطيع أن أقول: إنه ليس اهتمامي بعالم الألعاب هو الذي أوصلني إلى «رحالة»، بقدر ما هو شغفي بعالم الترحال والمعرفة من خلاله، ونعم ما