



گزارش

ضمیمه نوجوان

شماره ۷۵ ■ ۶ آبان ۱۴۰۰

نوجوانان



فائزه نادری



عطیه ضربایی

استودیو برنامه مثل یک دالان مارپیچ خالی از عوامل بود. هم تاریک هم گنگ. راهرویی پیچ در پیچ که بعد از چند ساعت متوجه شدیم پشت هر راهرویک موقعیت و یک بازی اتفاق می افتد. آنقدر رفتیم تا بالاخره محل ضبط را پیدا کردیم. یک استودیو با دیوارهای مشکی و دستگاه های بزرگ بازی های رایانه ای.

ما در کهکشانی به وسعت تاریخ ارتباطات گام برمی داشتیم. چهار کهکشان و چهار دوره تاریخ ارتباطات. قهرمانان آینده که شرکت کنندگان مسابقه هستند دور هم جمع شده اند تا همراه فردی به نام مهندس عالمی و به وسیله ماشین زمانی که پدر او طراحی کرده از سال ۱۵۰۰ به گذشته سفر کنند تا کلمه رمز را بیابند، کلمه رمزی که روز به روز کمرنگ تر می شود. انگیزه عالمی ابتدا یافتن پدر گمشده اش است اما به مرور مانند تمام قهرمان های دیگر جهان انگیزه او از سیروسفرو کشف تاریخ رشد می کند و متعالی تر می شود. چون و چرای داستان سفر به گذشته را از طراح این مسابقه پرقصه پرسیدیم؛ دکتر محمدصادق باطنی این طور برایمان گفت:

اینجا کارخانه خیالستان است. سال ۱۵۰۰. زمانی که خیلی از چیزهایی که باید به آینده می رسیدند، رسیده اند اما فرهنگ و اخلاق و مفاهیم مهم دیگر حلقه مفقوده این دوران هستند.

در خیالستان ابزار و فناوری هایی وجود دارد که مهندس و خانواده اش طراحی کرده اند و حالا باید برای یک مأموریت بزرگ با ماشین



زمان به گذشته بروند تا در هر مرحله یک کلمه رمز را پیدا کنند و به سال ۱۵۰۰ برسانند. این مسابقه داستانی ترین مسابقه به نسبت مسابقات دنیاست. قهرمانان وقتی وارد ماشین زمان می شوند به چهار کهکشان و چهار دوره مختلف ارتباطی سفر می کنند و هر کهکشان یک دوره ارتباطی است. نام اولین کهکشان کارستان است که مهم ترین ابزار مردم آن دوران چاپاره، ساز، دود، شعر و... بوده است.

شرکت کنندگان به کارستان می روند و بعد از انجام برخی بازی ها برمی گردند و بلافاصله به کهکشان بعدی یعنی ادبستان می روند. ادبستان دوره ارتباط بعدی است، جایی که دستگاه چاپ اختراع شده و کتاب، روزنامه و... وجود دارد. آنها چالش ها را انجام می دهند و با چند گوی بیرون می آیند تا به کهکشان بعدی بروند. کهکشان سوم دیدستان است، جایی که چالش ها پیش ارتباط صوتی، تصویری و دیجیتالی است که شامل رادیو و تلویزیون و تلفن می شود. کهکشان چهارم هم سروستان یک سفینه فضایی ایرانی است.

شرکت کنندگان یا همان قهرمانان آینده بعد از سفر در زمان وارد این سفینه می شوند و به سال ۱۴۲۵ می رسند؛ جایی که جنس ارتباطاتش اینترنت و شبکه اجتماعی است. آنها در دیدستان هم چالش هایی را انجام می دهند و برمی گردند. در کل آنها در هر کهکشان یک یا دو چالش را تجربه می کنند و در مجموع شش چالش که دستاوردشان از آن چالش ها گوی هایی است که بیرون می آورند. این گوی ها روی هم چند کار می کنند؛ اول این که هر دو گوی به آنها یک حرف از یک کلمه رمز می دهد و دوم این که هر کدام ۵ ثانیه زمان برای آنها می خرد که با آن می توانند در ماشین زمان به عنوان دستمزد ورقه طلا جمع کنند. می پرسیم در نهایت مأموریت مهندس عالمی چیست؟ آقای باطنی لبخند می زند و می گوید: آن را دیگر لو نمی دهیم!

دکتر باطنی توضیح می دهد ما اپلیکیشنی طراحی کرده ایم که مخاطب می تواند اتفاقات داخل مسابقه را از طریق ar در خانه های خود تجربه کند. آنها می توانند به صورت آنلاین با چند صد هزار نفر دیگر رقابت کنند.

مروری بر چند مسابقه نوجوانانه

از شروع تا پایان

همه ما دلمان می خواهد یک روزی خودمان و توانایی هایمان را محک بزنیم و ببینیم چندمرده حلاجیم؟! به همین دلیل می رویم سراغ مسابقه دادن! از حق نگذریم، ما نوجوان ها تا حدی هم عاشق کل کل کردن هستیم و به قولی می خواهیم کل همدیگر را بخوابانیم. حالا این که کل مان کجاست را باید از خواجه حافظ شیرازی بپرسیم وگرنه ما که زیست شناس نیستیم!



مسابقه محله

حتما تو هم یادت مانده که جمعه ها، آن

این نوستالژیک ترین خاطره من از مسابقات نوجوانانه است! این بازی به ما یاد می داد که می توانیم با چیزهای دم دستی و کوچک هم بازی کنیم و شاد باشیم و بایک و یک و یک، دو و دو و دو گفتن بزرگ شویم... راستی! من خیلی منتظر بودم آقای روشن پژوه به محله ما بیاید؛ به محله شما آمده بود؟

مسابقه فاز



«اگر شما ۱۰ میلیون پول نقد و حمایت رسانه ای داشتید چه تغییری در محیط اطرافتان ایجاد می کردید؟» شاید این سؤال برای تو غیرمنتظره باشد و دست و پایت را گم

چرا مسابقه متفاوت کهکشان، برا

کهکشان را

کهکشان مسابقه ای شبیه قصه های ماجراجویی، فیلم های می توانند حواس مان را از تلخی زندگی پرت کنند و سرحال مان هم هست. یک گیم شواز جنس معنا و اسرار که بخاطر فضا پروپاقرصش همین خود ما نوجوان ها خواهیم بود. کمی صبر که



از دغدغه سازندگان این بازی پرکشش و دراماتیک پرسیدیم. دکتر باطنی با حوصله برایمان شرح داد: وقتی ما آدم ها در زمان حال زندگی می کنیم خیلی اوقات احساس می کنیم در بدترین زمان و بدترین دوران تاریخ قرار گرفته ایم و مگر می شود بدتر از این؟ و آینده پیش روی مان را سیاه می بینیم. ما در این مسابقه یک آینده روشن و یک آینده سیاه را توامان پیش روی خودمان گذاشته ایم. یک آینده نزدیک روشن و یک آینده تاریک دور. آینده روشن نزدیک نقطه ای است که اگر درست حواسمان باشد، می تواند جلوی تاریک شدن آن آینده دور را هم بگیرد. ما دغدغه مان این است که ازل این بهانه های ارتباطاتی

کنی و زیر لب بپرسی: «ه امیلیووون! اما نوجوانانی که در مسابقه «فاز» شرکت کرده اند؛ خوب می دانند که چگونه باید طی هفت مرحله به این سؤال پاسخ بدهند! این مسابقه ای است که گروه های چند نفره، طی هفت مرحله (شما بخوانید هفت خان!) با هدف ترغیب طیف سنی نوجوان برای مشارکت در حل مشکلات اجتماعی و تاثیرگذاری عمومی بر اعتماد جامعه به نوجوانان ساخته شده؛ یعنی این که در جایی از این جهان چند نفر متوجه شدند که آینده را ما می سازیم و به فکرمان افتادند و جای شکر دارد!

امیدواریم روزی برسد که جامعه روی ما فرزندان ایران زمین حساب کند! فاز یعنی: فرزند ایران زمین!

مسابقه کاروپله

اگر تو هم مثل من ته همراه مگس هم در جیبیت پر نمی زند و چشمت به واریزی