

ی نوجوان هاگزینه جذابی است؟

اه ارتباطی

نیمنمایی یا حتی سریال های هیجانی و پرکشش که نه تنها ن بیاورند، بلکه با سیر داستانی غنی و جذابی که دارد آموزنده ای مبتنی بر واقعیت افزوده (VR و AR) احتمالا مخاطب خاص و ننید! کهکشان ایز لودینگ.



و میراث فرهنگی که در مسابقه یادآوری شان می کنیم، به آدم های دور و اطراف خود پیشنهاد بدهیم که در لایه لای ارتباطات، توسعه، گسترش فناوری و پیچیده شدن ها، حواس شان باشد که چیزهای مهم تری گم نشوند، چیزهایی که به آنها می گوئیم اخلاق و هویت! خانم فاطمه دلاوری، سردبیر مسابقه کهکشان با خوشرویی برایمان از حال و هوای مسابقه و شرکت کننده ها گفت: اینجا یک موزه تاریخ ارتباطات است! جایی که هم مسابقه داریم، هم داستان، هم فناوری هایی مثل VR و AR و کینکت و فیبرهای نوری و مسی که برای اولین بار است این چنین به صورت علمی در تلویزیون ملی مورد استفاده قرار می گیرد.

نوجوان ها در خیالستان می توانند نوستالژی های والدین شان را تجربه کنند. آثاری را ببینند و بازی کنند. اینجا همه چیز بیگ اسکیل شده به قول خودمان یعنی زیادی بزرگ شده است. تلویزیون و رادیو و دستگاه های بازی، بزرگ و هیجان انگیز شده اند. از نحوه انتخاب شرکت کننده ها پرسیدیم، خانم دلاوری گفت: ما برای انتخاب آنها مصاحبه داریم! شرکت کننده ها همان قهرمان های ما هستند و اول باید مصاحبه مفصلی با آنها داشته باشیم تا حسابی بشناسیم شان، این که رویایشان چیست، از چه چیزی می ترسند، اوقات بیکاری چه می کنند و چه کتاب هایی را برای مطالعه انتخاب می کنند. بعد در اتاق فکر براساس جواب افراد و توانمندی ها و ترس هایشان، انتخاب می کنیم چه کسی چالش های چه اتفاقی را طی کند.

شرکت کننده های ما بارها گفته اند: ما تابه حال این قدر به خودمان فکر نکرده بودیم. خانم دلاوری می گوید: شرکت کننده های ما تیم های دوست یا خانواده اند و تا امروز هم نوجوان های زیادی برای شرکت در مسابقه ثبت نام کرده اند که برای ما این بازه سنی مهم است و اتفاقا امتیاز مثبت محسوب می شود. از جایگاه مسابقه پرسیدیم، گفتند جای بهتر شدن داریم اما بررسی احوالات برنامه های مسابقه ای خصوصا در چند سال احتمالا از بهترین ها و پیشروترین ها هستیم.

از خانم دلاوری در مورد روند ساخت و همچنین عوامل این برنامه پرسیدیم: ما از آبان ۹۹ شروع پروژه و طراحی بازی را داشتیم و از بهمن ۹۹ طراحی دکور، مصاحبه، فراخوان و نویسنده گی. فصل اول مسابقه کهکشان ۵۲ قسمت است که قرار است از ۶ آبان هر پنجشنبه و جمعه از ساعت ۹ تا ۱۰ شب روی آنتن شبکه پنج سیما برود.

طراح مسابقه آقای دکتر باطنی است، تهیه کننده آقای کمیل سوهانی، سردبیر خانم فاطمه دلاوری، مدیر تولید آقای بهراد رضازاده، مسؤول تکنولوژی و فناوری آقای مهندس آتش جام و طراحان بازی ها آقایان نیک نفس، امینیان و رضاداد. آقای محمد درخشان هم کارگردان تلویزیونی مسابقه است.

سعی کردیم وسط استراحت بین بازی ها با یکی از

شرکت کننده های مسابقه گفت و گو کنیم. امیرحسین پسر ۲۵ ساله قدبلندی بود که هیجانش ما را هم به وجد آورده بود. پرسیدیم شما کجا و کهکشان کجا؟ چطور راهتان به اینجا رسید؟ یکی از دوستانم به نام آرمین، این بازی را معرفی کرد و من هم که همیشه پایه بازی و هیجان هستم به این مسابقه جذب شدم. پرسیدیم تا اینجا روند مسابقه چطور بود؟ بار اول وارد دکور بازی ها شدیم بعضی چیزها عجیب بود، مخصوصا من نفراولی بودم که در حال بازی بودم. روزهای اول از دکور و وسایل این برنامه دیدن کردیم و اما بعد از آن همه چیز عادی شد.

چه چیزی براتون در این مسابقه جذابیت داشت؟ این که گوی طلایی رو به دست بیاریم، خیلی جذابه.

روند بازی چطور بود؟ بازی به نظرم خیلی باحاله از این که به کهکشان دیگه ای سفر و بازی می کنیم بسیار جذابه و حتی به نظرم از دید مخاطب بسیار جذاب تر هم میشه.

اگر بازی تموم بشه چه دستاوردی به شما اضافه میشه؟

قطعا که روی آدم تأثیر گذار است ولی باید تموم بشه تا متوجه این تغییر بشم.

اینجا خاطرات شما زنده شد یا براتون خاطره ساز شد؟ بیشتر خاطرات مربوط به بازی کردن در کنار یکدیگر و مخصوصا خاطراتم با آرمین زنده شد. البته خاطرات مربوط به نوجوانیم مثل بازی با سگا هم زنده شد و همین برای من جذاب بود.

به نوجوان ها توصیه می کنید به این مسابقه بیان؟ بله بسیار جذابه و من به همه نوجوان ها توصیه می کنم در این مسابقه شرکت کنند؛ شاید درس های بالاتر حوصله بازی و چالش نداشته باشند اما نوجوان ها قطعاً علاقه به این مسائل دارند.

بعد از دو ساعت بالاخره گزارش این شماره از نوجوانه تمام شد. فضای کهکشان ادبستان با طراحی خاصش شبیه به خانه های قدیم ایرانی بود. یک حوض آبی و گلدان های شمع دانی وسط دکور برنامه و دور تا دور کتابخانه های پر از کتاب. ما هم فرصت را غنیمت شمردیم و یکی دوتا عکس در تاریکی انداختیم و باز در راهروهای دکور گم شدیم تا راه خروج را پیدا کنیم. هواتاریک شده بود و نم باران زمین را خیس کرده بود.

هم گروهی هایشان در مسابقه «اقلیما»! آها ته هر چیزی به یک قصه می رسند.



دختران نوجوان در مسابقه اقلیما به پنج گروه چهار نفره تقسیم می شوند؛ این مستند- مسابقه یک کار تیمی و گروهی است که در آن دختران نوجوان بعد از همفکری، تحقیق و گردآوری اطلاعات درباره سوژه مورد نظر (آشپزی، هنری، ورزشی و...)، با هم رقابت می کنند و در پایان مسابقه یک قصه و داستان مطلوب را به مخاطبان ارائه می دهند. یادمان نرود که همه چیز یک قصه است؛ یک داستان! امیدوارم گرهِ های داستان زندگی مان کم باشد و پایانش خوش!

چه آنهایی که در مرزی ترین نقاط ایران بدون داشتن حتی یک جفت کتانی معمولی عاشق فوتبال بودند؛ می توانند برای ثبت نام در این مسابقه اقدام کنند و به قول قدیمی ها بخت خودشان را محک بزنند و ببینند چندمرده حلاج اند! فوتبالیست های پیشکسوت ایرانی همچون فیروز کریمی، خداداد عزیزی، مهدی مهدوی کیا و... هم در این برنامه حضور دارند و در آخر؛ بهترین های فوتبالی این مسابقات، به تیم های برتر کشور معرفی می شوند و تبدیل به یکی از ستاره هایمان خواهند شد! فقط امیدوارم در آن های و هوی شهرت و محبوبیت؛ من را هم از یاد نبرند و حداقل یک امضایی بدهند!

مسابقه اقلیما

نوبتی هم که باشد؛ نوبت تصاحب ما دخترخانم هاست! دخترها هر کجا که باشند؛ پر از قصه اند. فرقی نمی کند کنج اتاق شان، سرشان گرم درس خواندن باشد یا با

خوردی؛ کام دنیا را به خودت زهر نکن و ادامه بده! مثل این که دوز انگیزشی شدن این پارت بالا رفته! برویم ببینیم بعدی چه خبر است.

مسابقه ستاره ساز



اگر اهل فوتبال باشی، حتما اسم این مسابقه به گوشت رسیده و اگر دنبال کشف استعداد فوتبالی ات باشی، قطعا تلاش کرده ای که وارد این برنامه و مسابقه بشوی! مسابقه «ستاره ساز» یکی از برنامه های جالب برای کشف استعداد های فوتبالی کشور از سراسر ایران است؛ یعنی چه آنهایی که هر روز به زمین چمن می رفتند و تمرین می کردند و

حسابت مانده و هر دم از آن باغ هیچ بری نمی رسد؛ به «کار و پله» نیاز داری! این بازی تلفنی از آنهایی است که وقتی داری بازی می کنی و می گویی و می خندی؛ آموزش را هم به خوردت می دهند و بعد از تمام شدن بازی می فهمی که چقدر مطلب درباره استارتاپ ها و کسب و کارها و درآمد قبل از دانشجو شدن یاد گرفته ای!



تهیه کننده این برنامه می گوید: نظریه ای وجود دارد که شکست پله اول پیروزی است و این تفکر را باید از نوجوانی به کسانی که می خواهند وارد کسب و کارها شوند، آموخت، یعنی عزیز دل بدار! اگر در اولین ایده ات شکست



گزارش

ضمیمه نوجوان

شماره ۷۵ ■ ۶ آبان ۱۴۰۰

