أرض العزم

لعبة محاكاة

وصف اللعبة:

المجتمع المتماسك الذي يضمن إشراك كافة المواطنين في إدارة الشأن العام من المؤشرات الهامة لنجاح هذا المجتمع من تحقيق مبدأ الشمولية. تهدف لعبة محاكاة "أرض العزم" إلى بناء مواطنين فاعلين قادرين على تحديد التحديات المتعددة المتواجدة في مجتمعهم وتقديم حلول مفيدة وعملية لجميع أفراد المجتمع. وتدور الأحداث في إطار خيالي في مدينة "المأمولة" التي يحاول المواطنون فيها مناقشة التحديات الاجتماعية والاقتصادية التي تظهر مثل البطالة وضعف مستوى التعليم والمشاركة الاجتماعية.

وتعتبر لعبة محاكاة "أرض العزم" هي الأولى من نوعها في المملكة الأردنية الهاشمية بهدف مساعدة الشباب الأردني في التعرف على الاسباب الجذرية للمشاكل الاجتماعية ودفعهم من خلال مرحلة تقييم اللعبة لعكس ضوء هذه الأحداث الخيالية على الواقع الأردني المعاصر .

السيناريو والإجراءات:

تنقسم مدينة المأمولة إلى منطقتين: المأمولة الشرقية ويسكنها العمال والفئات الأقل حظاً من صغار المزارعين وعائلاتهم. والمأمولة الغربية ويسكنها رجال الأعمال وأصحاب المصانع والتجار. تتشارك المنطقتين في نوع التحديات ومساحات مشتركة. وتبرز في المأمولة الشرقية العديد من التحديات التي يعاني منها أهل المنطقة حيث يعاني شباب وشابات المأمولة من ظاهرة البطالة وتدني مستوى الدخل نسبة إلى تكاليف المعيشة. بالإضافة إلى وجود خلل في المنظومة التعليمية وضعف في المشاركة الشبابية المجتمعية والعديد من التحديات الأخرى. وتضم المأمولة ككل ثلاثة جهات فعالة هي : جمعية شبيبة المأمولة، والمجلس الاقتصادي للمأمولة وتجمع قلم. ومن خلال أحداث اللعبة يواجه المواطنون مواقف مختلفة بهدف الوصول إلى المشروع الأكثر شمولاً الذي سوف يتلقى تبرع بمبلغ مالي لتحسين مجاله من رجل الأعمال فرحان الزعلان وفق ما ذكره في وصيته.

الأهداف:

الهدف الرئيسي للعبة هو الوصول إلى مجتمع أردني أكثر تماسكاً وإتحاداً وإنسجاماً في الحياة العامة، حيث يتم التأكيد على أهمية شمولية ومشاركة وانخراط جميع الطبقات والفئات الاجتماعية في مناقشة وحل القضايا الاجتماعية التي لها أثر في حياة أفراد المجتمع. وترسم اللعبة صورة خيالية يتم من خلالها إبراز أهمية التغلب على البطالة وخصوصاً بطالة الشباب ومساعدتهم في الحصول على فرص عمل. وتزيد وعي المشاركين على أهمية المشاركة الاجتماعية بين الشباب والنساء حتى تمثل آرائهم ويتم تلبية احتياجاتهم. أخيراً وليس آخراً يتم التأكيد على أهمية تطوير منظومة التعليم في المجتمع وتشجيع الشباب على قيمة العمل الجاد، فيكون كل ما سبق مظاهر اجتماعية تساعد في عملية التنمية في المجتمع.

الفئة المستهدفة: مشاركين بين ١٨ و ٣٥ سنة
المشاركين: العدد المثالي ٢٠
المدة: يوم تدريبي كامل
طبيعة اللعبة: أحداث خيالية
اللغات: العربية والانجليزية.

تنفيذ: CRISP — MOTIVE — مركز خدمات التنمية

بتمويل من: ifa Institut für Auslandsbeziehungen — Federal Foreign Office