مجلة أبحاث
ISSN: 0834-2170
EISSN2661-734X
المجلد 7 / العدد: 2 (2022)، ص 665-682

وظيفة الصورة في الأدب الرقمي التفاعلي وأثره على المتلقي

The Role Of The Image In Digital Literature And Its Impact On The Reception

زينب بوهلال*، جامعة زيان عاشور الجلفة zineb.bouhlal@mail.univ-djefa.dz

تاريخ الاستلام: 06 /09 /2022 تاريخ القبول: 26 /10/2022 تاريخ النشر: 31 /12/2022

ملخص:

تهتم هاته الورقة البحثية بالأدب الرقمي ومكانة الصورة فيه، وأثر هذا المنتج الجديد في الشكل والمضمون على المتلقي القارئ. هذا التركيب الجديد الذي يجمع بين مصطلحين يشكلان إنتاجا جديداً، فالأدب إبداع قديم بشقيه الشعر والنثر بدأ مشافهة ثم كتابة. وباختراع الورق انتقل للوسيط الورقي وتطوّر شكلاً ومضمونًا وتعزّز باختراع الطابعة وما مرّ به من مراحل تطوّر. ومع العصر الجديد،- عصر التكنولوجيا - دخل الحاسوب والانترنت لكل الميادين، الاقتصادية والاجتماعية والسياسية والثقافية والفكرية والتعليمية، وحتى الأدب. حيث عمد المبدعون إلى تجريب هذه التقنية الجديدة في كتابة إبداعاتهم، ما يعرف بالأدب الرقمي التفاعلي. تطوّر الأدب وتنوّع مع اختراع الانترنت وتعميمها، فتغيّر الوسيط من الورقي إلى الرقمي. هذا التغيّر أفرز طرق وعناصر جديدة للتشكل وبناء أدب جديد يقوم على وسائط متعددة.

الكلمات المفتاحية:

الأدب الرقمي التفاعلي، الصورة الرقمية، الوسيط المترابط، النص المترابط، النص الفائق، التلقي الرقمي، أدب الطفل الرقمي التفاعلي.

Abstract:

This paper focuses on digital literature and its image, and the impact of this new product on the form and content on the reader's receiver. This new structure, which combines two terms, is a new production. Literature is an old creation in both poetry and prose. It began to be composed and then written, and in the invention of paper, it moved to the paper medium and developed a form and content and enhanced the invention of the printer and the stages of development. With the new age, the age of technology has entered the computer and Internet for all fields, economic, social, political, cultural, intellectual, educational, and even literature. Creators tried to experiment with this new technique in writing their creations, what is known as digital literature. The development of literature and diversity with the invention of the Internet and circulation, changing the medium from paper to digital, this change has produced new ways and elements of the formation and the construction of new literature based on multiple media.

Keywords: Numérique Littérature interactif,Numérique photography, Intermediary medium, hypertext, Hyper Text, Digital children's literature

* زينب بوهلال

مقدمة:

الأدب كما هو معروف بمختلف أجناسه (رواية، قصة، قصيدة...)، نتاج تجارب المجتمعات وثقافاتها، وهو سجل شاهد على تاريخ الأمم وحضاراتها. هذا الأدب في تطوّر دائم بتطور وسائل العصر، فمن التناقل عن طريق المشافهة والحفظ، إلى الكتابة على اللفافة، ثم الكتابة على الورق، وفي عصر التقنية باختراع الطابعة عرف الأدب نقلة جديدة بطباعة الكتب وما تضمنته من طباعة صور تجسد القصص أو أحداث الرواية وغيرها خاصة في قصص الأطفال.

أمّا النقلة النوعية التي غيّرت مساره، بما أدخلته من طرق تشكيلية جديدة ومختلفة تمامًا عن نموذجه اللساني الخطي السابق؛ كان مع مطلع القرن العشرين واختراع جهاز الحاسوب وما أضافته الانترنت من نشر وتفاعل عبر المواقع المتعددة، فبتغيّر الوسيط تغيّرت وتعددت شروط التأليف، فلم يعد الشرط اللساني وحده كافيًا لكتابة قصة أو رواية أو قصيدة، بل تعددت الوسائط من لغة وصور وحركة وصوت وموسيقى، وهذه كلها قد تحظى بمكانة متوازية في تأليف العمل الإبداعي والغالب أن الصورة تطغى على الشرط اللساني .

وأقدم هذه الوسائط التي صاحبت اللغة في تشكيل النصوص، الصورة التي وظفت باختراع الطابعة، وزاد تفعيلها أكثر في التأليف الرقمي التفاعلية.

فما هو مفهوم الأدب الرقمي، وما هي الوسائط المتعددة التي تساهم في تشكيله، وما مكانة الصورة في هذه الوسائط؟

ويندرج تحت هذا التساؤل أسئلة فرعية.

ما دور الصورة في تأليف العمل الإبداعي في وسيطه الرقمي، وتأثيرها على عملية التلقي لدى القارئ التفاعلي؟

هل للصورة الأهمية الكبرى في التأليف للأطفال؟

ولدراسة هذه الإشكالية نناقش مجموعة من العناصر للوقوف على مكانة الصورة في الأدب الرقمي التفاعلي.

التعرف على مفهوم الصورة والأدب الرقمي التفاعلي في سياقهما المعرفي والاصطلاحي وتطورهما التاريخي.

التعريف بالأدب الرقمي التفاعلي، والتقنيات التي تعتمد في تشكيله. ثم مكانة الصورة في أدب الأطفال التفاعلي.

المحور الأوّل/ الصورة والأدب الرقمي التفاعلي

1 - مفهوم الصورة

1-1 **لغــة واصطلاحًا**: جاء في لسان العرب لابن منظور، مادة (ص .و. ر) « الصورة في الشكل، والجمع صور، وقد صوره فتصور، وتصورت الشيء توهمت صورته، فتصور لي، والتصاوير: التماثيل.

قال " ابن الأثير " : الصورة ترد في لسان العرب (لغتهم) على ظاهرها، وعلى معنى حقيقة الشيء وهيئته، وعلى معنى صفته، يقال: صورة الفعل كذا وكذا أي هيئته، وصورة كذا وكذا أي صفته » (ابن منظور).

- و أما التصوُّر فهو « مرور الفكر بالصورة الطبيعية التي سبق أن شاهدها وانفعل بها ثم اختزنها في مخيلته ومروره بها يتصفحها » (الخالدي، 1988، صفحة 74).

- وأما التصوير فهو إبراز الصورة إلى الخارج بشكل فني، فالتصوُّر إذا عقلي أما التصوير فهو شكلي « إن التصوُّر هو العلاقة بين الصورة والتصوير، و أداته الفكر فقط، وأما التصوير فأداته الفكر واللسان واللغة » (الحوماني ، 1934، صفحة 1756).

- و التصوير في القرآن الكريم، ليس تصويرا شكليا بل هو تصوير شامل « فهو تصوير باللون، وتصوير بالحركة وتصوير بالتخييل، كما أنه تصوير بالنغمة تقوم مقام اللون في التمثيل، وكثيرا ما يشترك الوصف والحوار، وجرس الكلمات، ونغم العبارات، وموسيقى السياق في إبراز صورة من الصور » (الخالدي، 1988، صفحة 33).

اصطلاحا : يشتق مصطلح الصورة من كلمة لاتينية تعني "محاكاة "، حتى أنه في المجال السيكولوجي مترادفة مع " التشابه"،" النسج"،" إعادة الإنتاج"، وفي العربية تعني "هيئة الفعل"، " الأمر وصفته " (السيد، 2011).

الصورة هي تمثيل شبه أمين لجزء من الحياة الواقعية، ذات وجوه وزوايا متعددة يمكن أن توجد كإعادة بسيطة للواقع كما تحمل الصورة المقدمات المادية مثل: البعد والوزن والألوان إلى جانب احتلالها حجمًا معينًا أو مقاسًا معينًا.

1. 2- مفهوم الصورة عند القدماء :

عُرِف عند القدماء، الصورة الشعرية وما تزال موضوعا مخصوصا بالمدح و الثناء، ولها من الحظوة بمكان، في الحضارتين العربية والغربية، فهذا " أرسطو " يميزها عن باقي الأساليب بالتشريف، فيقول:« ولكن أعظم الأساليب حقا هو أسلوب الاستعارة... وهو آية الموهبة » (أرسطو، 1967، صفحة 128).

و" أرسطو" يربط الصورة بإحدى طرق المحاكاة الثلاث، ويعمّق الصلة بين الشعر والرسام، فإذا كان الرسام وهو فنّان يستعمل الريشة والألوان، فإن الشاعر يستعمل الألفاظ والمفردات ويصوغها في قالب فني مؤثر يترك أثره في المتلقي .

وترتبط الصورة بالخيال، الذي يرى فيه "سقراط " «نوعا من الجنون العلوي، والأمر نفسه عند " أفلاطون " الذي كان يعتقد أن الشعراء مسكونون بالأرواح، وهذه الأرواح من الممكن أن تكون خيّرة كما يمكن أن تكون أرواحا شرّيرة » (عباس، 1959، صفحة 141).

1. 3- مفهوم الصورة عند الغربيين :

قال " أرسطو" « إن التفكير مستحيل من دون صور »

وقال " آبل جانس" عام 1926م " إننا نعيش بالفعل في عصر الصورة ".

ويُعرِّف الشاعر الفرنسي "بيار ريفاردي" (1889- 1960) - وهو من المدرسة الرومانسية- لفظة صورة IMAGE بأنها: «إبداع ذهني صرف، وهي لا يمكن أن تنبثق من المقارنة وإنما تنبثق من الجمع بين حقيقتين واقعيتين تتفاوتان في البعد قلة وكثرة ، ولا يمكن إحداث صورة المقارنة بين حقيقتين واقعيتين بعيدتين لم يُدْرِكْ ما بينهما من علاقات سوى العقل » (هلال، 1973، صفحة 168).

وترتبط الصورة بالخيال ارتباطا وثيقا فبواسطة فاعلية الخيال ونشاطه « تنفذ الصورة إلى مُخَيِّلَة المتلقي فتنطبع فيها بشكل معين وهيئة مخصوصة، ناقلة إحساس الشاعر تجاه الأشياء ، وانفعاله بِها، وتفاعله معها » (وهبة ، 1974، صفحة 237).

ومن المدارس الأدبية الحديثة، «نجد البرناسية لا تعترف إلا بالصورة المرئية المجسمة. إلا أن الوجودية نظرت إلى الصورة على أنها عمل تركيبي يقوم الخيال ببنائها » (عيكوس، 1994، صفحة 77).

هذا عن الصورة الشعرية، أما الصورة المادية فتطلق على أحد الابتكارات التي توصل إليها الإنسان ليحصل بها على شكل متماثل لشيء معين عادة ما يكون جسما ماديا أو أحد الأشخاص، كما أنه يشير إلى التعامل مع الأجسام ذات بعدين (قد تكون الصور ذات بعدين) مثل الصورة الفوتوغرافية أو أحد عروض الشاشة، كما توجد أيضا الصورة المجسمة ثلاثية الأبعاد ومن أمثلتها التماثيل. والصور يمكن التقاطها عن طريق بعض الوسائل البصرية

مثل الكاميرات والمرايا والعدسات والتلسكوبات والميكروسكوبات وغيرها من الوسائل الأخرى.

أما الصورة الثابتة والتي تعرف أيضا بالنسخة المطبوعة فهي الصورة التي يتم تسجيلها على شيء مادي مثل الورق أو النسيج وذلك عن طريق التصوير الفوتوغرافي أو إجراء بعض العمليات الرقمية. وهناك الصورة الذهنية التي توجد في عقل الفرد نتيجة لشيء يتذكره أو يتخيله.وفي هذه الحالة، سيصبح من غير الضروري أن يكون موضوع الصورة موجودا في الواقع، فمن الممكن أن يكون فكرة مجردة مثل المخطط البياني أو الدالة أو الوجود التخيلي لشيء ما (ويكيبيديا، 2022).

1. 4 الصورة والرمز: إلى أي حد يمكننا الحديث عن إرسال صامت أو إرسال رمزي؟ فمنذ ملايين السنين، أدخلت الصورة الإنسان في نسق من المراسلات الرمزية. وهذا ما يؤكّده ريجيس دوبري حيث يرى أن« الصورة تمتلك وظيفة علائقية بين الأشياء ورموزها، حيث إنّها تصنع علاقة بين أشياء لا علاقة بينها أو أشياء متعارضة لتعطي المعاني للأشياء وتحقّق الرسالة هدفها فالخطاب المنطوق بحاجة إلى الصورة لإعطاء دلالته. ليست هذه الوظيفة الرمزية للصورة وحدها، كما أنّها لا تعتبر الوظيفة الوحيدة لها، غير أنّها تعتبر الوظيفة الأولى للميديولوجيا التي ظلّت بمثابة سوسيولوجيا لوسائل الإعلام» (عالمي، 2004) ها هنا ليس بالضرورة أن تمتلك المحطات الإذاعية أو التلفزة الريادة في نقل المعاني ولا اللغة أو الكتابة وحدهما يستطيعان ذلك؛ لأن الإنسان يمكنه أن يستقبل ويرسل بشتى الصور: بالجسد بالحركات، بالنظرة أو اللمسة، بالصراخ أو الرقص، بكل الأعضاء الفيزيولوجية التي تصلح كأدوات للإرسال. وكما يقول ريجيس دوبري « فكلّما زالت الكتابة إلاّ ويبدو ذلك فعّالاً » (Debray, 1991) ؛ إذن فالكلام المنطوق في حاجة ماسة لكلام صامت، كلام الصورة بهدف الإحاطة الواسعة بالموقف أو الحدث المعاش.

إن حضور الصورة قوي وبواسطة هذا الحضور تترسّخ الكلمات في لا وعينا الذاتي مما يزيد من قوة الصورة وصلابتها. فما الفهم وإدراك الشيء إلاّ صورة نتمثّلها بترتيبنا للكلمات التي نسمعها أو نقرأها.«لهذا فاللغة يمكنها أن تطوّر الصورة، والمرئي يتم داخل المقروء» (R.Debray, Vie et Mort de L'image,p :51).أي أن الكتاب رسم والرسم تشكيل، وكل تشكيل فن، وكل فن صورة إمّا محمولة أو متمثّلة، «فهي ليست نحوًا ولا قواعد، ليست صحيحة، كما أنّها ليست خاطئة، ليست متناقضة كما أنّها ليست مستحيلة» (R.Debray, Vie et Mort de L'image,p :59).

إذن، فالعلاقة بين الكلمة والصورة علاقة متينة. لكن بالرغم من هذه المتانة، فتفاعلات الصورة والكلمة ليست من طبيعة واحدة ولا تتجه نفس الاتجاه. «فالكلمات تقذف بن إلى الأمام، في حين أن الصورة تقذف بنا إلى الوراء ». (R.Debray, Vie et Mort de L'image,p :119) ، فرؤية صورة ما تجعلنا نبحث في كل قدراتنا المدّخرة لفهمها وإدراكها، ويتطلّب منا ذلك فهم التاريخ والسياسة والاقتصاد؛ وهي كلّها أشياء تردنا إلى الخلف، في حين أن الكتاب يقرأ ويفهم من خلال تسلسل الأحداث والتشوق لمعرفة كل ما هو آت، لذا فمن الصعب قراءة كتاب في مجموعه من رؤية لوحة في مجموعها. ما يميّز الصورة، أيضًا، عن الكلمة هو أن الكاتب لكي يفهم ولكي يوضح صوره الرمزية عليه أن يحترم قواعد الكتابة المتفق عليها، لذا فبلاغة الصورة كما يقول دوبري « ليست سوى صورة لبلاغة أدبية. إذن، فالصورة يمكنها أن تدرس، كما هو الشأن في الرسالة اللغوية، من خلال الوظائف التي تؤديها اللغة» (سعاد عالمي، مفهوم الصورة عند ريجيس دوبري، 2004، ص55). وتم الانتقال من المقروء إلى المرئي. عُوِضَ المقروء إذن بالسينما والتلفزة اللذين لا ينبغي، على أي حال، خلطهما ولا إدماجهما، فلكل خصوصياته ومميزاته.وبالتالي ظهور صورة تحمل دلالات أخرى يذوب معها الواقع بفعل تقنية الحاسوب.

حيث في هذا العصر طغت الصورة على كل الميادين، الإخبارية والتعليمية والثقافية والصحفية. إلى أن وصلت إلى المجال الأدبي في القصة والرواية وحتى الشعر، ولا نقصد بالصورة هنا المطبوعة على الورق، فهي قديمة مع اختراع الطابعة وطباعة الكتب والقصص والملصقات الإشهارية والدعائية والإعلانية، فمع ظهور الطابعة ظهرت الصورة الثابتة، ومع اختراع التلفزة وقبله السينما وُظِفت الصورة المتحركة بشكل كبير إلى جانب الكلمة أو بمفردها لتعبّر عن توجهات وثقافات، وأدت رسائل في التعليم والتثقيف ومختلف المعاملات الاجتماعية. ما كان للكلمة أن تنجح في إيصال هذه الرسائل لوحدها فقلّصت من دَور الكلمة وأثبتت فاعليتها واختصرت الوقت، كما يقال الصورة بألف كلمة. لكن مع اختراع الحاسوب والانترنت انفتح العالم على التقنية الرقمية المستخدمة في جميع القطاعات، وللصورة الرقمية المساحة الواسعة في عصر المعلوماتية التي وظّفها المؤلفون في إبداعاتهم الأدبية بشكل طاغي تفوق المساحة المعطاة للنص المكتوب.فالصورة تطوّرت؛ فتشكّلت أنواع.

1 .5- أنواع الصور: وهذا التنوّع من حيث الثبات والحركة وهي: (ويكيبيديا، 2022):

أ)- الصورة الثابتة: تمثل الصورة غير المتحركة صورة واحدة ساكنة، وهذا هو ما يميزها عن الصورة المتحركة. وتستخدم عبارة "الصورة غير المتحركة" في مجال التصوير الفوتوغرافي والإعلام المرئي وصناعة برامج الكمبيوتر وذلك للتأكيد على أن المقصود من الصورة هنا ليس فيلما كاملا مكوّن من مجموعة من الصور.

ب)- الصورة المتحركة: وهي التي يمكن أن تتمثل في الأفلام السينمائية، أو أفلام الفيديو ، أو أفلام الفيديو الرقمية. ويمكن أيضا أن يتمثل هذا النوع من الصور في عرض متحرك مثل عرض ذويتروب. والحقيقة إن الصّور المتحركة ما هي إلا عبارة عن صور ثابتة تم تحريكها بزمن محدد حتى نحصل على الحركة كما هو الحال في أفلام الكرتون المتحركة.

ج)- امتدادات الصور: تختلف الصّور عن بعضها في اللواحق أو الامتدادات، والتي تعتبر كميزة للصور حيث إن الامتداد له علاقة مباشرة بحجم الصور، من أكثر امتدادات الصور شيوعا.bmp - png - gif - jpg

- تنسيق (GIF (Graphics Interchange Format : وهو التنسيق الذي من خلاله يتم عرض الصور من مصدرها مباشرة ، مثل الصور التي يتم استعراضها على الإنترنت، و هذا التنسيق يدعم ظهور 256 لوناً فقط للصورة وبه ميزة ضغط داخلية لتقليل حجم الملفات.

- تنسيق JPEG and TIFF. JPEG : هو التنسيق الذي يتم التقاط الصور الرقمية به، ويسمح بتخزين كم أكبر من الصور في الذاكرة ، وهو أيضاً شائع الاستخدام على شبكة الويب web العالمية ويتميز بتحقيق التوازن بين ضغط الصورة وجودتها ويمكن تحويل التخزين لتنسيق TIFF الذي يتحمل حفظ و تحميل الصورة أكثر من مرة دون التقليل من جودتها.

- تنسيق PNG: تم ابتكار هذا التنسيق لعرض الصور من خلال الويب web وهو اختصار لجملة Portable Network Graphics ، وتستخدم للتعامل مع الصور ذات الأجزاء الشفافة والتي يصل حجمها لـ 24. Bit

وهناك تقسيم آخر للصور، يضم مجموعة من الأصناف وهي: الصورة التشكيلية، والصورة الأيقونية، والصورة الفوتوغرافية، الصورة الإشهارية، الصورة الكاريكاتورية، الصورة المسرحية، الصورة السينمائية، وأخيرًا الصورة الرقمية وهي أحدث هذه الأنواع التي ظهرت مع ارتباط الحاسوب بالانترنت.

الصورة الرقمية: يقصد بالصورة الرقمية تلك الصورة الحاسوبية التي توجد ضمن فضاءات الانترنيت. وتتميز بطابعها التقني والرقمي والافتراضي. ومن ثم، فهي صورة متطورة وعصرية ووظيفية، مرتبطة بالحاسوب والشبكة الرقمية. ويمكن في هذا العصر من خلال تصفّح شبكة الانترنت، أن نجد كل الصور المرغوب فيها، دون اللجوء إلى التشكيلي أو الفوتوغرافي، فثمة صور موجودة بكثرة داخل العوالم الافتراضية الرقمية هنا وهناك، يختار الإنسان منها ما يشاء. وأكثر من هذا، فقد تحوّلت كثير من الصور التشكيلية والسينمائية والمسرحية والإشهارية وغيرها إلى صور رقمية عصرية، يتحكم فيها الحاسوب بالتثبيت أو التغيير أو التحوير. ويعني هذا كله أن التشكيل قد استفاد من الثورة التكنولوجية في مجال استثمار الصورة الرقمية بسرعة ومرونة وسهولة ويسر إلصاقا وتركيبا وإبداعا (حمداوي، 2020).

أطلق العالم "جاردن لانير" مصطلح صوّر الواقع الافتراضي، حيث يشعر مستخدموا الكمبيوتر أنّهم يعايشون العوالم التي يقوم الكمبيوتر بتخليقها، بالصور والأنظمة الحسية الخاصة بالكمبيوتر (السيد، 2011).

وإجمالاً يمكن القول، أننا بفعل الثورة التكنولوجية نعيش عصر الصورة، ويعتبر التصوير الرقمي مميزًا لحقبة ما بعد الحداثة، حتى قال "بودريان" أن العالم مجرّد صورة نقلاً عن صورة، نقلاً عن صورة، وأصبحنا في عالم تهيمن عليه

الصورة والواقع في خلفيتها، لم تعد هناك صورة وأصل، بل صوّر ذات أصول متعددة. إنه إذن عالم أزرار الكترونية تجعل المرء يشعر ويحس بإحساسات واقعية وهي ليست كذلك.

واليوم، لا يمكن الاستغناء - إطلاقا- عن الصورة الرقمية؛ نظرًا لأهميتها التقنية، ودورها الإعلامي والتكنولوجي البليغ وكذلك دورها القصصي في الأدب الرقمي التفاعلي خاصة الذي يتم تأليفه للأطفال فزحزت مكانة الكتابة الخطية وتصدّرت السرد في القصص والروايات فماذا نعني بالأدب الرقمي التفاعلي وكيف يتم تأليفه بواسطة الصورة الرقمية.

2 - الأدب الرقمي التفاعلي:

2-1 المصطلحات والمفاهيم:

في القرن الماضي، ظهر في الساحة الأدبية إنتاجًا أدبيًا جديدًا يقرأ على شاشة الكمبيوتر، و من خصائصه أنه يقوم بدمج الوسائط الإلكترونية المتعددة، نصية و صوتية وصور وحركية في الكتابة والنشر، في فضاء يسمح للقارئ بالتحكم فيه .و قد سمي هذا الإنتاج الأدبي، بالأدب الإلكتروني أو الأدب الرقمي كما ينعت أيضا بالأدب التفاعلي وتصدق هذه التسميات على كل نوع من الأدب بحسب طريقة تشكيله من السهل إلى الأصعب في تصفح المتلقي والضغط على الروابط لمشاهدة وقراءة السرد للقصة أو الرواية.

إن محاولة تحديد مفهوم للأدب الرقمي تجعلنا نناقش مختلف المفاهيم التي تقدم لضبط مصطلح هذا النوع الجديد من الأدب، وفي الوقت نفسه نتساءل عن المميزات التي جعلت من هذا الأدب يختلف عن الأدب التقليدي الورقي المطبوع، لدرجة جعلته يصنف بالنوع أو الجنس الجديد، فكيف يا ترى يتجلى هذا الأدب؟ و قبل ذلك تجدر بنا الإشارة إلى أن الاختلاف في المفاهيم يعود إلى اللبس الذي يشوبها بعض الشيء و ذلك راجع إلى كون المصطلح لم يضبط بعد تماما، تتجاذبه الرؤى والآراء على حد سواء في التجربة العربية أو في التجربتين الأمريكية والأوروبية، ففي أمريكا يتم استعمال مصطلح النص المترابط hypertext وفي أوروبا يتم توظيف مصطلحي الرقمي numérique و التفاعلي interactif، أما في فرنسا ابتدئ باستعمال مصطلح الأدب المعلوماتي (littérature informatique) باعتباره الجامع لمختلف الممارسات التي تحققت من خلال علاقة الأدب بالحاسوب و المعلوميات، و عليه فقد تم عقد مؤتمر بباريس سنة 1994 تحت عنوان " الأدب و المعلوميات" لدراسة هذه العلاقة و محاولة التنظير لها ليظهر فيما بعد و بالضبط سنة 2006 مصطلح جديد نجده في مجلة formule الفرنسية في عددها العاشر محورا خاصا عن الأدب و المعلوميات بعنوان " الأدب الرقمي" littérature numérique ".

ويرى سعيد يقطين أن في كل مصطلح من هذه المصطلحات تشديدا على مظهر من مظاهر هذا الأدب أو على سمة توجه المصطلح و تحديده، «فالأدب المعلوماتي،يشير إلى مختلف المماراسات التي تتحقق من خلال علاقة الأدب بالحاسوب والمعلوميات، أمّا مصطلح الأدب الإلكتروني فيشدد على عملية اشتغال الوحدة المركزية ومجمل العتاد المصاحب ذي التقنية المعلوماتية و إلى أسلوب النشر الإلكتروني على اعتبار أنه يقدم عبر الوسيط الإلكتروني – الحاسوب- أما مصطلح الأدب الرقمي (littérature numérique) و الذي يستعمل في المدرستين الفرنسية والإنجليزية، ووصفه بالرقمي يعود إلى أن الرقمية هي الطريقة الجديدة في عرض الأدب من خلال النظام الرقمي الثنائي (1/0) والذي يقوم عليه جهاز الحاسوب ، أما المترابط: hypertext يركز على تقنية الترابط التي تنظم النص الأدبي بناء على ما تقدمه المعلوميات من روابط يجمع بينها متيحا بذلك للمستعمل أو المتلقي الانتقال من نص إلى آخر حسب حاجته»(سعيد يقطين، من النص إلى النص المترابط مدخل إلى جماليات الإبداع التفاعلي، 2005، 95-116).

أما الأدب التفاعلي (littérature interactive) فيركز هذا المصطلح على خاصية التفاعل والتبادل المتعلق بنظام إلكتروني، اتصالي متبادل بحيث يكون الجواب فيه مباشرا ومتواصلا من خلال الحاسوب ، الذي يحقق التفاعل في أقصى درجاته و مستوياته بين النص و علاماته بعضها ببعض (اللغة، الصورة، الصوت، الحركة) – سواء أكانت متصلة أم منفصلة- و بين العلامات بعضها ببعض (لكونها مترابطة) و بين المرسل و المتلقي أين يصبح المتلقي للنص الرقمي التفاعلي و الذي يحتل مكانة تعادل مكانة المبدع، منتجا بالمعنى التام للكلمة و منه يتعدد المبدع و يصبح الإبداع جماعيا (يقطين، 2008، الصفحات 184-185).

بينما يشدّد مصطلح الأدب الافتراضي « littérature virtuelle » على الطابع الافتراضي للأدب في اتصاله بالحاسوب وبالفضاء الشبكي باعتباره واقعًا أو عالمًا افتراضيًا غير مادي (يقطين ، 2008، صفحة 185).

2-2 كيف يتم تشكيل هذا الأدب الجديد الرقمي التفاعلي؟

نجحت الثورة الالكترونية بفضل الانترنت في اقتحام عالم الأدب ، بعدما سمحت شاشات العرض المختلفة ذات التقنية العالية الجودة أن نستمتع بقراءة نصوص مرئية تُستخدم فيها إمكانات تقنية متنوعة متمثلة في صور فوتوغرافية، ورسوم متحركة، ومؤثرات بصرية، وسمعية، ساهمت جميعها في ظهور توجه إبداعي جديد في عالم الكتابة. والأدب لا يوظف الأنساق اللغوية لوحدها، بل يستعين بما أمكنه من تقنيات إلكترونية، وحاسوبية متطورة لإدماج الأنساق الأيقونة، واللغوية في العملية الإبداعية، وهذا التوجه الجديد في الأدب سمي " بالأدب الرقمي"، (numérique Littérature)؛ لأن النصوص المنتجة في هذا النوع من الأدب تصنع بالمعطيات الرياضية والمنطقية، والتي فيها التأليف يجمع بين الأنساق اللغوية والأيقونة ؛ لأن طبيعة الوسيط الإلكتروني الذي تعتمد عليه شبكة الإنترنت قد أدى إلى اختلاف في طبيعة اللغة المنتجة عبره.

وبما أن مصطلحات هذا الإنتاج الجديد تنوّعت، كثرت كذلك التعريفات التي حاول من خلالها الباحثون ضبط مفهومه، من طريقة اشتغاله، وأشكاله المُنْتَجَة والعناصر الموظّفة فيه.

فيعرّفه الكاتب والناقد التفاعلي محمد سناجلة: « بأنه مجموع النصوص الأدبية التي تنشر نشرًا إلكترونيًا، سواء كانت على شبكة الإنترنت أم على أقراص مدمجة أم في كتاب إلكتروني » (سناجلة ، 2006).

بينما يعرفه الناقد الرقمي السيد نجم، «على أنه ذلك المنتج الإلكتروني لمبدع ما في سعيه لإنتاج نص رقمي على الشاشة الزرقاء مستعينا بمفهوم جنس أدبي ما (شعر، رواية، قصة، مسرحية) متوسلا بالتقنية الرقمية و منجزاتها التي أحالت الكاتب إلى ضرورة تعلم فنون تركيب و تحريك الصورة و الصوت و فن الجرافيك و الأنيميش، أحالته إلى التعرف على قدرات الإخراج الفني الدرامي» (السيد نجم، 2008، صفحة 63).

كما تعرفه فاطمة البريكي بأنه « جنس أدبي جديد ولد في رحم التكنولوجيا، لذلك يوصف بالأدب التكنولوجي أو الأدب الإلكتروني، و يمكن أن نطلق عليه اسم الجنس (التكنو-أدبي)، إذ ما كان له أن يتأتى بعيدا عن التكنولوجيا التي توفر له البرامج المخصصة (software) لكتابته، وفي حالة عدم الاستعانة بهذه البرامج فلابد من الاستعانة بالخصائص التي تتيحها كتابة نص إلكتروني قائم على الروابط والوصلات على أقل تقدير، و بهذا يسهل فهم وصف هذا الجنس بـ (الأدبية والإلكترونية) معا، فهو أدبي من جهة لأنه في الأصل إما أن يكون شعرا، أو مسرحية أو قصة أو رواية، و إلكتروني من جهة أخرى لأنه ما كان لهذا الفن الأدبي أيا كان نوعه أن يتأتى لمتلقيه في صيغته الورقية، ولابد له من الظهور في الصيغة

الإلكترونية، ويعتمد هذا الجنس الأدبي الجديد في ظهوره إلى حيز الوجود على استخدام خصائص النص الجديد، أقصد النص الذي يطل علينا عبر شاشة الحاسوب، وهو ما اصطلح عليه باسم (النص المتفرع – hypertext) و لابد من تأكيد أن النسق الحامل لهذا الجنس الأدبي الإلكتروني الجديد هو النسق الإيجابي» (البريكي، 2006، صفحة 54).

و لسعيد يقطين رأي آخر في تعريف هذا النوع الجديد، فهو يرى بأنه جزء من الإبداع التفاعلي «ويعرفه بأنه مجموع الإبداعات، والأدب من أبرزها التي تولدت مع توظيف الحاسوب، و لم تكن موجودة قبل ذلك أو تطورت من أشكال قديمة، و لكنها اتخذت مع الحاسوب صورا جديدة في الإنتاج و التلقي" (يقطين، 2005، صفحة 05) .

ويضيف سعيد يقطين في هذا الصدد ويقول« إن هذا الأدب الرقمي، بحسب التصوّر الذي نقدّم؛ هو من جهة سليل الممارسة الإنسانية وهو من جهة ثانية بداية لممارسة أدبية جديدة ومغايرة لما كان سائدًا، ولكن لأنّه ينفتح في إنتاجه وتلقيه على علامات غير لفظية يجعله إياها قابلة لأن تندرج في بنيته التنظيمية الكبرى، وتصبح بذلك بنيات يتفاعل معها مشكلاً بذلك نصًا متعدّد العلامات، وبتعبير آخر نقول: إنّنا أمام أدب أساسه النّصية ورقمي لأنّ قوامه الترابط الذي نجده يختلف عن الترابط الذي نجده في النص المكتوب ولكنّه لا يمكن أن يتجسّد إلاّ من خلال الحاسوب وبرمجياته وعتاده » (يقطين، 2008، صفحة 192).

وإجمالا لما تقدّم فإن العلاقة بين الصورة والأدب الرقمي التفاعلي كبيرة لأن الصورة المتحركة هي أداة التأليف الأولي التي يعتمد عليها أكثر من الكتابة الحرفية التي كانت أساسية في الأدب الورقي. إن أفكار "ما بعد البنيوية" و"الممارسات المترابطة" Hypertext " تشكّل مرجعية لما صار يعرف في الوسط الثقافي بالأدب التفاعلي Interactive Literature، الذي يعتمد النص المترابط كبرنامج حاسوبي في إرساء معالمه. إن تلك الأفكار لم تعد مرجعًا للأدب التفاعلي فقط، بل إن الصورة تستمد مرجعيتها من ثقافة ما بعد الحداثة، فالصورة في ثقافة ما بعد الحداثة كالدوال من المنظور التفكيكي سقطت في قبضة الصيرورة والتحوّل عائمة لا مركز ينتظمها أو مدلول متجاوز يوقف لعبها وهنا تكمن العلاقة بين الأدب الرقمي والصورة، فكلاهما نتج عن أفكار ما بعد البنيوية وثقافة ما بعد الحداثة، ووظِفت الصورة في الكتابة الرقمية لتشكل لنا إبداع أدبي جديد. إن العالم الحديث كما أكد (جيل دولوز) عالم المحاكاة الزائفة (السيمولاكرات) (الزرقاوي، 2013، الصفحات 12-13).

المحور الثاني/ تقنيات تشكيل الأدب الرقمي التفاعلي

ونميّز ثلاث تقنيات رئيسية تستخدم في كتابة النص الرقمي التفاعلي وهي: الوسائط المتعدّدة- النص الترابط- الوسائط الفائقة.

1 - الوسائط المتعددة Multi Media: وهي الأنساق التي يتم بها كتابة القصة أو الرواية، وعلى المؤلّف أن تكون له معرفة بالحاسوب وبرامجه وكيفية توظيف هذه الوسائط أو يستعين بخبير البرمجة.

ظهر هذا اللفظ في الستينات من القرن العشرين، حيث استخدم في مجال الفنون ليشير إلى تلك الأعمال التي مزجت أكثر من وسيط. لكن في منتصف السبعينات من القرن نفسه، اكتسب هذا اللفظ طابعه التكنولوجي، فارتبط بالوسائط الرقمية التي يمكن أن يوظفها الحاسوب في البرامج الإلكترونية المختلفة (جيونريه، 2005، صفحة 387).

ويقدّم لنا المعجم الشامل لمصطلحات الحاسب الآلي والانترنت الصادر سنة 2001، تعريفًا دقيقًا للمصطلح، وبموجبه فإن "الوسائط المتعددة" « تعني إمكانية تمثيل المعلومات باستخدام أكثر من نوع من الوسائط ، مثل الرسومات والنصوص والصور الفوتوغرافية والفيديو والصوت والحركة. وقد استخدم المصطلح قديمًا للدلالة على مجموعة من المواد المستخدمة للمساعدة في عرض موضوع ما وتوضيحه بشكل جيّد.فإذا استخدمت الكتب أو أشرطة الكاسيت أو الأفلام أو

الصور أو الرسومات أو غيرها من المواد، لعرض وشرح موضوع ما، أطلق على تلك المواد اسم: Multi Media، أي الوسائط المتعددة » (الربيعي، الدسوقي، الجبيري، و الغامدي، 2001، صفحة 123).

كما أن مصطلح الوسائط المتعددة « يشمل كل من الصوت والفيديو والرسوم المتحركة بشكل أساسي، وتقنية الواقع الافتراضي (Virtual Reality) بشكل غير جوهري. وهذه الوسائط جاءت لتدعّم الوسائط التقليدية المتمثلة في النص والصورة. وهذه الوسائط تتميّز بأنّها تضفي على العمل الفني قيمتين: الأولى جمالية، تجعل العمل يتلألأ بين ثنائية السمع والإبصار، والثانية نفعية تتمثّل في إمداد العمل بعناصر مساعدة للعناصر التقليدية تساعده في التعبير عن المضمون ببراعة ودقة أكثر من ذي قبل» (حلمي و محسب، 2007، صفحة 116).

أما الناقد محمد عبد الحميد بسيوني، فيقول إن مصطلح" تعدد" « يشير إلى استخدام وسيلتين أو أكثر ضمن العمل الفني. كما يشير تعدد الوسائط إلى تعدد الحواس الخاصة باستقبال النص في أشكال التقديم المختلفة وإلى تباين خصائص المتلقين وحاجاتهم، بحيث يلبي هذا التعدد مختلف الخصائص والحاجات، وهو بذلك يؤكد تأثير هذه الوسائط على متلقي النص أو متلقي العمل الفني أيًا كان» (بسيوني، 2007، صفحة 99). ويرى أيضًا أن فكرة استخدام الوسائط المتعددة في توصيل الأفكار أو في التعليم تستند في ذلك على مقولة " إن أي شيء تستطيع أن تؤديه الكلمات وحدها، يكون أكثر فعالية إذا أدته الكلمات مصحوبة بالصوت المسموع والصورة (بسيوني، 2007، صفحة 5). فالقصة الرقمية أو الرواية لا يؤلّفها الكاتب بالكتابة فقط بل بتوظيف هذه الوسائط المختلفة التي لها المرتبة الأولى في التأليف.

2 - النص المترابط Hyper- text: وهي طريقة التأليف والربط بين هذه الوسائط لكتابة العمل الأدبي

إذ يعتبر من أبرز تقنيات الكتابة الرقمية التفاعلية. وقد تعدّدت مفاهيم المصطلح وتعدّدت تعريفاته. ويمكن التمييز بين منظورين مختلفين في تعريف المصطلح " هايبرتكست" وهما: المنظور التكنولوجي والمنظور الأدبي.

أ)- المنظور التكنولوجي: يرى جورج لاندو (Goerge Landow) أنّ تيد نيلسون (Ted Nelson) هو أوّل من أطلق المصطلح في الستينيات من القرن الماضي، وقد عرّفه بأنّه سلسلة من نصوص كثيرة متشابكة ومترابطة بعضها ببعض، تعرض للمستخدم مسارات مختلفة للقراءة. ويرى لاندو أن الفرق بين النص الورقي التقليدي وبين ال" هايبرتكست" هو أن الأول ذو شكل ثابت ومحدد، ويقرأ بطريقة خطية متسلسلة، بينما يعتبر ال" هايبرتكست" شبكة مركبة من عدة نصوص، ليست ذات شكل محدد، ويمكن قراءتها بطريقة غير خطية وغير متسلسلة (landow & george, 1990, p. 3).

جاء في مايكروسوفت إنكارتا، أن ال" هايبرتكست" هو تسمية مجازية لطريقة في تقديم المعلومات، يوصل فيها النص والصور والأصوات والأفعال معًا، في شبكة من الترابطات مركبة وغير تعاقبية، مما يسمح لمستعمل النص أن يتصفّح الموضوعات ذات العلاقة، دون التقيّد بالترتيب الذي بنيّت عليه هذه المعلومات (soukhanov, 1999, p. 667).

ويرى حلمي محمود أن هذا النص عُرِف بأنّه النص المؤلف من كتل من الكلمات والصور المرتبطة إلكترونيًا، من خلال مجموعة من المسارات غير محددة النهاية (حلمي و محسب، 2007، الصفحات 98-99).

ب)- تعريف النص المترابط Hyper- text من المنظور الأدبي: من هذا المنظور يرى إدوارد باريت (Edward Barrett)، أنّ هذه التقنية تتيح قراءات عديدة ومختلفة للنص نفسه من قبل قرّاء مختلفين. إذ يستطيع كل قارئ أن يبني قصة مختلفة تمامًا عن القصة التي يبنيها قارئ آخر ، وذلك من خلال اختباره للروابط المتنوعة الموجودة في متن النص. (Edward, 1988, pp. 5-13)

1-2 النص المترابط والتلقي: نجد أن للنص المترابط صلة كبيرة بالنظرية الأدبية والتلقي التي نادى بها الباحثون في الأدب، يرى "جورج لاندو" أن الـ" هايبرتكست" هو التجسيد العملي للنص الذي تحدّث عنه أصحاب النظرية الأدبية النقدية فيما يتّصل بطبيعة النص، ودور كل من القارئ والكاتب فيه. ويذهب إلى حد القول إن أصحاب النظرية الأدبية النقدية كانوا يستشرفون النص الإلكتروني المبني بتقنية الـ" هايبرتكست" حين وضعوا أسس نظرياتهم حول النص والتلقي. فكأنهم توقعوا سلفًا ماهية هذا النص باعتباره نص المستقبل، أو مستقبل النص (يونس، 2011، صفحة 156).

وقد دعم "حسام الخطيب" "لاندو" بقوله إن كلمات رولان بارت وميشيل فوكو عن النص المفتوح، تشبه تمامًا كلمات تيد نلسون عن تقنية الـ"هايبرتكست" لكن عند "بارت وميشيل" فإن الأمر كان نظريًا فقط، بينما هو تجسيد وتفعيل وتطبيق عند نيلسون (الخطيب، 2001، صفحة 55).

يربط سعيد يقطين مفهوم الـ"هايبرتكست" بمفهوم التناص الذي تحدّث عنه الناقد الفرنسي جيرار جنيت،غير أن التناص يعبّر عن ارتباط النص بنصوص أخرى غالبًا ما تكون نصوصًا لغوية، بينما يمكن للـ"هايبرتكست" أن يرتبط بنصوص غير لغوية مثل الصوت والصورة (يقطين، 2005، الصفحات 118-120).

إ

3 - الوسائط الفائقة (Hyper-Media):

عبارة عن صفحة متصلة، تحتوي على خليط من الوسائط مثل النصوص والرسومات والأصوات وغير ذلك.

والناقد المغربي سعيد يقطين يستخدم مصطلح " الوسائط المترابطة " بدلاً من الوسائط الفائقة، فيقول:«يتم الحديث عن الوسائط المترابطة عندما تكون معلومات النص المترابط متعددة العلامات، أي عندما تتجاور النصوص إلى جانب الصور والأصوات وغيرها» (يقطين، 2005، صفحة 131).

أدى استخدام هذه التقنيات، أي الوسائط المتعددة، النص المترابط، والوسائط الفائقة في الكتابة الإبداعية أو كما يسميها النقّاد بالتأليف الإبداعي -لأن المؤلّف في النص الرقمي لا يكتب كما في النص الورقي بالكتابة الخطية المعتمدة على الحرف بل يؤلّف بين هذه الوسائط المتعدّدة مع كتابة المقاطع النصّية باللغة -، إلى إنتاج أنواع نصوص جديدة وأجناس أدبية خاصة، تختلف من حيث المبنى وطريقة العرض وطيفية استقبالها وقراءتها عن النص الورقي التقليدي.

4- مكانة الصورة في تأليف الأدب التفاعلي:

لقد عبّر الإنسان البدائي، عن أفكاره وحاجاته بإبداع طرق للتواصل مع مجتمعه، رغم بساطة هذه التعبيرات إلاّ أنها كانت معبرة لأنها وليدة الحاجة، وليس أدق دليل على ذلك الرسوم والنقوش الموجودة على جدران الكهوف والمعابد ...، فطرق التعبير بالرسم قديمة أقدم من الكتابة، هذا يعني أن التعبير بالصورة أقدم وأقوى من التعبير بالكلمة.

فمن الرسوم والنقوش، تطوّر التعبير عن الأدب- من شعر وقصص...- بدءًا بالمشافهة، ثم بالكتابة على اللفافة، وباختراع الورق، انتقل الأدب إلى هذا الوسيط ودُوِن وحفظ فيه، وباختراع الطابعة تطوّر الأدب وسهل تداوله وتناقل إبداعات المؤلفين عبر العالم.

ثم تأتي مرحلة الأدب التكنولوجي ببداية معرفة الأديب بالآلة التكنولوجية، ابتداء من الآلة الكاتبة، ثم جهاز الحاسوب ، الأولى لم تحدث تغيرًا يذكر، أمّا الحاسوب فهو موضوع دراستنا لما له من أثر واضح كأداة في الإبداع الأدبي.

ولكن التساؤلات التي تطرح نفسها، في البحث عن علاقة الصورة والأدب الرقمي أو الافتراضي: هل حان الوقت لأن تنتج الثقافة الرقمية والصورة الافتراضية من خلال عالم الشبكة العنكبوتية إبداعها الخاص؟ وبشكل متتابع الذي هو إلى الآن تجريبي، وأقرب إلى المغامرة الأدبية، هل يوجد قارئ مهيأ للتعامل مع الرواية الرقمية التفاعلية ؟ إلى أي حد ستضيف الرواية الرقمية التفاعلية فنًا جديدًا ؟ هل سوف يأتي يوم وتحل الرواية الرقمية التفاعلية محل الرواية الورقية؟

إن العصر الرقمي سوف ينتج قارئه الرقمي حتما. فقارئ الرواية الرقمية التفاعلية سوف يجد عالماً جديداً، فيه من التقنيات الفنية ما تقابل مع فنون أخرى غير فنون الكلمة، مثل المونتاج والمكساج والموسيقى التصويرية، والإخراج الفني، بالإضافة إلى توظيف تقنيات الكمبيوتر نفسها.

وقد قدّم محمد سناجلة في كتابه " رواية الواقعية الرقمية" في الفصل المعنون بـ" اللغة في رواية الواقعية الرقمية" الشروط التي يجب أن تتوفّر في الكاتب الرقمي من تقنيات الإخراج السينمائي ومهارة الأدوات التقنية، فيقول: « إنه في اللغة المستخدمة في كتابة رواية الواقعية الرقمية لن تكون الكلمة سوى جزء من كل، فبالإضافة إلى الكلمات يجب أن نكتب بالصور والصوت والمشهد السينمائي والحركة. كما أنّ الكلمات نفسها يجب أن ترسم مشاهد ذهنية ومادية متحركة، أي أن الكلمة يجب أن تعود لأصلها في أن ترسم وتصوّر، وبما أن الرواية أحداث تحدث في زمان ضمن مكان، وهذه الأحداث قد تكون مادية ملموسة أو ذهنية متخيّلة فعلى الكلمات أن تمشهد هذه الأحداث بشقيها. وعلى اللغة نفسها أن تكون سريعة، مباغتة، فالزمان ثابت = 1، والمكان نهاية تقترب من الصفر ولا تساويه، ومن هنا فلا مجال للإطالة والتأني، فحجم الرواية يجب أن لا يتجاوز المائة صفحة على أبعد تقدير، ولن يكون هناك مجال لاستخدام كلمات تتكوّن من أكثر من أربعة أو خمسة حروف على الأكثر، أمّا الكلمات الأطول فيفضّل أن يتم استبدالها بكلمات أقصر تؤدي نفس المعنى إن أمكن. كما أن الجملة في اللغة الجديدة يجب أن تكون مختصرة وسريعة، لا تزيد عن ثلاث أو أربع كلمات على الأكثر» (سناجلة ، 2006).

هذا يعني أن الكلمة لم تعد الأداة الوحيدة في تأليف الرواية الرقمية، فعلى الروائي أن يكون شموليًا، عليه أن يكون مبرمجًا أولاً، وعلى إلمام واسع بالكمبيوتر ولغة البرمجة، عليه أن يتقن لغة الـ HTML على أقل تقدير، كما عليه أن يعرف فن الجرافيك والإخراج السينمائي، وفن كتابة السيناريو والمسرح، وفن الأنيماسيو "Animation ". أو أن يستعين بمختص في هذا المجال مبرمج أو مهندس، أو تقني في الحاسوب، ومع ذلك يجب أن يتابع الروائي عن فهم؛ أي يوظّف الصوّر المتحركة والمناظر التي تكتب بها الرواية فيكتب بالمشاهد أكثر مما يكتب باللغة .

5- الأدب الرقمي التفاعلي والتحول إلى لغة الصورة:

في النص الأدبي الورقي، اللغة المعجمية هي الأساس لكن مع ولوج الأدب من قصص وروايات وحتى قصائد العالم الرقمي فإن موقعها يتغيّر في النص الرقمي، وتصبح اللغة المعلوماتية ذات وجود جوهري. فرواية" شات" – على سبيل المثال- لمحمد سناجلة رواية رقمية عربية تُظهر تحولات النص الروائي في بعده الرقمي التفاعلي (سناجلة ، 2006).

والأدب الرقمي التفاعلي ليس بديلاً من الأدب الورقي. فهو أدب أفرزه العصر، وله خصوصيته. فالكتابة الرقمية استجابة لدخول البشرية في مرحلة العصر الرقمي.

الصورة إذن هي الأصل في الكتابة الرقمية لا الكلمة. لكن التجريد هو الأصل لا الصورة، والفكرة تسبق الصورة. والتمثيل يستدعي اختفاء الشيء لكي يتم تمثله وتصوره؛ لذا يعد التمثيل أغنى من الشيء في حد ذاته. وللكلمة قدرة كبيرة

على الاختزال، تفتح أمام المتلقي قدرة على الخيال. بينما الأدب الرقمي يستعمل مؤثرات تحد من هذه القدرة، وتوجد قارئاً سلبياً، فهو مجبر على استعمال البرامج التي استعملها الكاتب الرقمي.

اللغة في الرواية الورقية عاجزة عن الاستجابة لحاجات نظيرتها الجديدة التي تتحدّد بعدة سمات متعددة منها: تجاوز اللغة المكتوبة إلى مكونات أخرى: صورة، صوت، مشهد سينمائي، حركة..

يغيب إذن مفهوم أدبية اللغة لأن الأدب فن تعبيري أداته الكلمة. لكن الأدب الرقمي التفاعلي لم يعد أدباً فقط بل أصبح فن صناعة النص، وفن لغته.والفن يؤسس على الصورة.

المحور الثالث/ أدب الطفل الرقمي التفاعلي

تعد التقنية المستخدمة في حمل وتوصيل العمل الفني للطفل، أحد العناصر المهمة التي يتكوّن منها الخطاب الأدبي والثقافي المعرفي للطفل. فمرّ أدب الطفل بعدة تقنيات، حتى وصل في العصر الحالي عصر التكنولوجيا الرقمية، إلى التقنية الرقمية، فمن التقنية الشفهية إلى التقنية الكتابية إلى التقنية الرقمية.

1- **التقنية الرقمية:** هو كل نص يتشكل بحسب معطيات التقنية الرقمية، بتوظيف اللغة الرقمية والبرامج المتاحة داخل جهاز الكمبيوتر، بحيث يتضمن "الصورة – الصوت – اللون - الحركة - الكلمة"، في تشكيل فني، يساعد الطفل على نمو الذوق والشخصية، ويتوافق مع احتياجات عالم الطفل الشعورية والمعرفية.ومنه تتنوّع النصوص الرقمية للطفل في أشكال "القصة/الحكاية/ الألعاب الثقافية والترفيهية / الشعر"، كلها أشكال تبعث على السرور والبهجة للطفل.

2- الكتابة الرقمية للطفل وشروطها:

أ)- كاتب أدب الطفل الرقمي: هو المتعامل الواعي بأسرار التقنيات المشهدية، بالإضافة إلى أسرار التقنيات التكنولوجية، في بناء العمل الأدبي الرقمي، مع القدرة على توظيف هذا العنصر أو ذاك، وبدرجة نجاح مناسبة تحقق توظيف العناصر المختلفة في بناء العمل الإبداعي الرقمي. ويجب أن يتحلّى الكاتب الرقمي بالآتي:

- البحث في جوهر خصائص الثقافة الرقمية: على الكاتب مواكبة وفهم دلالة بعض القضايا مثل: "غلبة الصورة - توظيف التقنية الرقمية وغيرها.

- على الكاتب الإلمام بأسرار الكمبيوتر ولغة البرمجة، وعليه أن يتقن لغة إل HTML وغيرها،كما عليه أن يعرف فن الجرافيك والإخراج السينمائي، أن يعرف فن إل. Animation

- أن يكون ملما بأبعاد المشكلة المطروحة، ومن أية وجهة نظر سوف يطرحها.

ب)- محتوى أدب الطفل مع التقنية الرقمية: إن محتوى أدب الطفل، قد بات على صلة أوثق بخصائص القرن الجديد؛ فالتشابك بين الثقافة والأدب الرقمي والطفل، وخصائص ومعطيات التقنية الرقمية، أفرزا لوناً جديداً من الثقافة والأدب للطفل، تمثل في عدة أشكال على الشاشة، منها: شيوع وغلبة الثقافة العلمية وأدب الخيال العلمي للطفل. كما أن تقنيات الحواسيب أتاحت إنتاج نصوصاً رقمية متنوعة تحت اسم "العاب الفيديو". ثم توظيف التقنيات الرقمية في الحاسوب لإعادة إنتاج قصص وحكايات تراثية أو حديثة، مع الاستفادة من هذه الإمكانات مثل قصص كليلة ودمنة من موقع **"هدهد"**. وأخيراً توظيف الشاشة كصفحة ورقية.

3 - خصائص البلاغة الرقمية الجديدة:

أ- **أشكال استخدامات "شاشة" جهاز الحاسوب وأدب الطفل** : يتم كتابة العمل الإبداعي على صفحة الويب أو شاشة الكمبيوتر, ثم حفظه،كما الورق. وقد عمد بعض الأدباء إلى استخدام مصطلحات ومحتويات شبكة الانترنت ضمن نسيج أعماله الإبداعية، وهو ما يعنى دخول الجهاز وشبكة الإنترنت ضمن هموم الكاتب، مع تمثّل للتقنيات أيضا مثل شكل البريد الإلكتروني، والدردشة.. الخ.

من الأدباء من تجاوز الاقتراب الشكلي من الإنترنت، وسعى إلى إبداع جديد يعتمد على الإمكانيات التي تتيحها الشبكة، توظيف الصورة والصوت واللون مع الكلمة في لوحات متعددة لعدد من الصفحات المتتابعة.

ب - **عناصر الإبداع الرقمي الجديد للطفل:** تتمثّل وسائط التقنية الرقمية التي يتم التأليف بها للطفل، في: الصورة – الصوت – اللون والرسم، ثم الحركة، ثم تأتي الكلمة في النهاية بعد أن كانت قبلا "الكلمة" في المقدمة.

4- أمثلة من قصص الطفل الرقمية التفاعلية: دراسة تطبيقية

المشهد: 01

المشهد: 02

قصة الأرنب والأسد: في هذه القصة، نجد المؤلّف وظف وسائط متعددة، الصورة في مقدمتها، والألوان، والحركة، والصوت؛ أي أن السرد بواسطة الصورة المتحركة،والصوت، والموسيقى، ثم تأتي الكلمة الشفهية.

- **الصورة ودورها الهام في الإبداع الجديد:** إن للصورة مميزات وخواص تجعلها على قدر من الأهمية لا يمكن إغفالها. فالصورة لها طبيعة رمزية واختزالية معاً،يحكمها قانون: " أن ترى يعني أن تختصر"، لذا وصفت الصورة بواقعيتها، فهي قادرة على التوصيل الناجح

بتأثير أكبر من تأثير الكلمة. (لوحظ أن استيعاب الفرد للمعلومات يزداد بنسبة 35% عند استخدام الصوت والصورة معا). لذا فإن في التعليم تم اعتماد الصوّر والمشاهد بشكل مكثّف لترسيخ المعلومات ولإكساب التلميذ القدرة على التعبير والشرح.

- ففي هذه المشاهد من القصة، الصورة معبرة رمزية وتختزل الكثير من الكلمات، فتقول أن هناك مجموعة من الحيوانات كانت تعيش في الغابة، ولديهم ملك يحتكمون إليه، وهو الأسد، فهذا المقطع المشهدي يوضّح بجلاء مكانة الملك (أفضل من عشرات الكلمات)، فالأسد يضع التاج على رأسه، ويتربّع على كرسي العرش، وحوله الخدم من الحيوانات، يقومون بخدمته، مثل فرس النهر، والطائر يغني فوق رأسه ويأتيه بالأخبار، كما أن الثعلب قد أتى إليه يحتال بمكره، ويوقع بينه وبين الأرنب، لكن نظرة الأسد في الصورة توحي بألف كلمة، أنّه تفطّن لخبث الثعلب واحتياله، وحيلته لم تنطوي عليه، وقراره سيكون حازم، يتضح من نظرته، وهيأة جلوسه على الكرسي باستقامة يديه والاعتماد عليهما في حزم للوقوف وطرد الثعلب، كما أن الصورة توضع احتيال الثعلب في ابتسامته الساخرة التي فيها مكر ودهاء.

كما أن الأسد شدّد اللهجة مع الأرنب وقام بتوبيخه، لأنّه تصادق مع الثعلب الماكر، والأرنب ينظر إليه ببراءة وخوف ويبرّر له أفعاله.

مثال2: قصّة الطائر قبّرة

المشهد : 01

المشهد: 02

المشهد: 03

قصة قبّرة : هذه القصة لغابة خضراء وبحيرة جميلة مليئة بالحيوانات يعيشون في سعادة ولا يشكون نقص الغذاء ولا الماء فالصور واللون الأخضر معبّرة عن القصة أكثر من الكلمات، فالمؤلف لهذه القصة الرقمية التفاعلية والمتمثّل في موقع " هدهد" لم يكتب أحداث القصة بالحرف بل برسم المشاهد، إلاّ ما جاء على لسان الطائر قبّرة والضفادع من مقاطع حوارية.

فتقول قبّرة (من هذا الذي دمّر بيتي وأحوالي)، وتبعث بالضفدعين ليبحثوا لها عن من دمّر عشّها وأخذ رزقها ورزق أطفالها (توجهوا إليه في الحال وابدؤوا هناك بالتنقيب). فهذه الصّور تختزل الكثير من الكلمات وتستهوي الأطفال بألوانها الزاهية.

- **الصوت مرافق ومعضد للصورة في اللغة الرقمية بالضرورة:** يعد الصوت وسيطا هاما بين الإنسان والبيئة التي يعيش فيها، فهو مجالاً هامًا في الاتصال، وقد خلُصَ الباحث **"تروا"**، إلى أهمية الصوت في كونه وسيلة لتبادل المعلومات. وخلص إلى أنه عادة يرجع الصوت إلى السؤال: ما أو من؟ أي السؤال عن مصدر الصوت، إلا أنه لاحظ أن بيئة المستقبل، يمكن أن تتقبل أصواتا ربما حادة أو منفرة، مثل تلك الصفارة (الحادة) التي تسبق تشغيل الانترنت، ومع ذلك لا يشعر المستمع بالنفور، لأنها تهيئ إلى دخول الشبكة.

- **ضرورة استخدام الألوان لتعزيز الثقافة البصرية:** البصر حاسة تزود الإنسان بالمعلومات، وتساهم – مع السمع – في تكوين الفرد الثقافي، كما تساهم في تشكيل قدرته على رؤية الأشياء والتعرف على دقائق الأشياء. والبصر على خلاف السمع (الذي ليس له سوى بُعدٍ واحد) بينما البصر له عدة أبعاد، وللبصر وظيفة توثيقية، وله وظيفته في جلاء البصيرة. تتشكل البصيرة فيما تتشكل به، الثقافة البصرية، تلك التي تعتمد على الرؤية والمراقبة والقراءة. والبصر يتشارك مع غيره على الشاشة.

وهنا للألوان قيمة كبيرة في أدب الأطفال، فهي عنصر جذب وتشويق لهم ومن أهم العناصر في أدب الأطفال، فالقصة التي بين أيدينا (الأرنب والأسد)، زاخرة بالألوان الزاهية المفرحة لجذب الأطفال للسماع ومشاهدة لهذه القصة.

5 - خصائص المنتج الإبداعي للطفل مع التقنية الرقمية:

أ)- تنمية الثقافة العلمية والخيال العلمي في أدب الطفل: تشير الدراسات في مجال تاريخ العلوم، إلى أن القرن العشرين قفز بالإنجاز العلمي في كافة المجالات، وأنه على صورتين متلازمتين: أصبح معقداً عن ذي قبل وأيضا المادة العلمية

متضخمة ومتنوعة ما بين الفيزياء والعلوم الرياضية والطب والبيئة وتكنولوجيا الفضاء، وغيرها. إلا أن من يتصدى للكاتبة للطفل عليه أن يعي هدفه، أن يتسلح بالمعلومة العلمية، ويتخير موضوعه، والقارئ الذي سيتوجه إليه.

ب)- التقنية الرقمية ومعطيات أخرى يشارك أدب الأطفال في إنتاجها:

1- إنتاج الألعاب للطفل، أو "العاب الفيديو" : لعل ألعاب الفيديو والكمبيوتر، هي أكثر البنود التي يتعامل الطفل معها، وغالبية الانتقاد إليها يتعلّق بالجانب الأخلاقي، وأنها تتسم بالتعميم والمبالغة. بينما هناك بعض الألعاب تتميز بتنمية مهارات محددة، مثل التوافق الحركي البصري، وغيرها لتنمية الذكاء وتنشيط الملكات الذهنية. فضلا عن توافر عنصر التفاعلية، التي تعد من أهم خصائص التقنية الرقمية، سواء في الألعاب أو غيرها.

ويرى بعض التربويين أن بعض تلك الألعاب، تزكي ملكة اتخاذ القرار، وسط الفوضى الظاهرة في اللعبة، وعلى اللاعب (الطفل) إعادة الترتيب والتنسيق حتى يحقق الهدف. فيما يرى البعض أن أبسط أنواع الألعاب (الجيدة) قد تعد إنجازاً طيباً، ففي لعبة مباراة لكرة القدم، مجرد إحراز هدفاً، والنجاح في تحقيقه، هو منجز نسبي هائل عند طفل المرحلة العمرية (من 3 إلى 6 سنوات).

يعد كل ما سبق أمرًا مختلفًا، وأكثر جدوى، عن الميل إلى الاسترخاء والتلقين وتلقي المعلومات. وهو ما يشكل نقلة لتهيئة الطفل في أن يتلقى تعليمه بعيدا عن التلقين والحفظ.

2- تصفح الطفل لأدبه مع التقنية الرقمية: وهى التقنية التي تتعلق بطرق الاتصال غير المباشر (الأقراص الضوئية أو المدمجة أو CD) تتضمن النصوص المحفوظة لكل أشكال أدب الكلمة أو النص الكتابي، والصوت من موسيقى وغناء وكلام، والصورة الفوتوغرافية أو المتحركة من أفلام ورسومات ورسوم متحركة.

الخاتمـــة:

الإبداع الأدبي بشكليه الشعري والنثري، قديم قدم الإنسان وتشكل التجمعات البشرية، وتكوّن الثقافات والخبرات والتجارب الحياتية، هذا المنتج الثقافي والأدبي تطوّر بتطور الإنسان واختراع الوسائل عبر العصور، فتطوّر الأدب بالانتقال من وسيط لآخر، من الشفاهية، إلى الكتابية، إلى اختراع الورق وتوثيق هذا المنتج، لكن النقلة النوعية للأدب والإبداع حدثت مع العصر التكنولوجي، باختراع الحاسوب وشبكة الإنترنت، ودخول الأدب إلى العالم الرقمي. وبدخول الأدب إلى العالم الرقمي تدرج وتطوّر، من مجرّد حافظ للأثر الأدبي، إلى تشكيل النصوص عبر الوسائط المتعددة، فبنقل الأدب إلى هذا العالم تغيّرت الأدوات المشكلة له وأولوياتها، ففي الأدب الورقي كانت الريادة للكلمة الراقية المهمة، لكن في الأدب الرقمي أصبحت الريادة والأولوية للصورة. خاصة في كتابة أدب الأطفال، فالصورة والصوت هما الأساس في الكتابة الرقمية التفاعلية للأطفال.

- عُرِف مصطلح الصورة في الأدب منذ القديم ويقصد به الصورة الشعرية (الاستعارة)، وهي إحدى طرق المحاكاة فتتحوّل الكتابة الشعرية أو النثرية في ذهن المتلقي إلى صور في مخيّلة تعطي التأويلات لذلك النص، فالمقروء يبصر والمبصر يُقرأ.
- تعدّدت أشكال الصورة المادية في عصر التكنولوجية بين الثابتة والمتحرّكة وثلاثية الأبعاد.

- تمتلك الصورة وظيفة علائقية بين الأشياء ورموزها، فتصنع علاقة بين أشياء متعارضة لتعطي المعاني، فتختصر آلاف الكلمات في صورة، والصورة ترجع بنا إلى الوراء لفهم معانيها في حين الكتاب يقرأ ويفهم من التسلسل الخطي.
- في هذا العصر ظهرت صورة أخرى وهي التي تتشكّل بتقنية الحاسوب وبرامجه والواقع الافتراضي للانترنت فظهرت صورة تحمل دلالات أخرى يذوب معها الواقع بفعل تقنية الحاسوب، وأعطى الانترنت ميزة في اختصار الوقت، بحيث نجد كل الصوّر المرغوب فيها دون اللجوء إلى التشكيل أو التصوير الفوتوغرافي.
- التصوير الرقمي يعتبر مميّز الحقبة ما بعد الحداثة، فلم تعد هناك صورة وأصل بل صورة ذات أصول متعدّدة.
- تعدّدت مصطلحات هذا الأدب الجديد وذلك راجع لتقنية تشكّله ومراحلها، فالأدب الرقمي هو أبسطها؛ ويعني كتابة قصة أو رواية على صفحة الورد أو الويب دون أي روابط أو بروابط بسيطة فتغيّر الوسيط من الورقي إلى الرقمي. ثم الأدب الترابطي الذي يعتمد على الروابط والعقد في تشكيل القصة أو الرواية فيقوم المبرمج بمساعدة الأديب بالجمع بين الصّور والصوت والموسيقى والمقاطع السردية بالروابط حسب الخطة السردية التي أرادها الكاتب ثم يقوم المتلقي بتصفّح هذا العمل بالضغط على الروابط والانتقال من صفحة إلى أخرى حتى ينهي قراءة القصة، ثم يأتي الأدب التفاعلي الذي هو أعقد من الترابطي.
- العلاقة بين الصورة والأدب الرقمي التفاعلي كبيرة لأن الصورة المتحركة هي أداة التأليف الأولى، وأفكار ما بعد البنيوية والممارسات المترابطة تشكّل مرجعية لما صار يعرف في الوسط الثقافي بالأدب التفاعلي.
- هناك ثلاث تقنيات لتشكيل الأدب الرقمي التفاعلي وهي الوسائط المتعدّدة والنص المترابط والوسائط الفائقة.
- الصورة هي الأصل في الكتابة الرقمية لا الكلمة. إنّ خصائص ومعطيات التقنية الرقمية أفرزت ارتباط بين الثقافة والأدب الرقمي والطفل.
- الانترنت وسيلة ذات اتجاهين، على العكس الوسائل الأخرى، مثل التليفزيون.. وبالتالي يمكن استخدام الكمبيوتر والانترنت في الخدمات التفاعلية مثل المحادثة، وهو غير المتاح لغيره.
- قدرة الشبكة على الوصول إلى عالم الممنوعات والدخول إلى عالم الأسرة وخصوصياتها.
- في حالة حجب المواقع المسيئة فلا تستطيع منع المواد المرسلة بالبريد الإلكتروني.
- يعد النشر الالكتروني من أخطر الظواهر الثقافية مع بشائر القرن الجديد، سواء كان هذا النشر هو كل ما يرصد ويسجل على شاشة الجهاز (الكمبيوتر) أو هو ما يُنشر تحت مفهوم الثقافة بالمعنى الشائع في المجال الورقي والأمثلة كثيرة على خطورة النشر الإلكتروني، خاصة في مجال ألعاب الأطفال التي هي أكثر ما يستهويهم، مثل لعبة الحوت الأزرق.

إن تنوع واختلاف "المادة" المتاحة على الشاشة الآن للطفل، منها ما يعد بلا ضرورة له، وبعضها قد يضر بمفاهيمه والقيم الشائعة في المجتمع، إلا أننا في العالم العربي، ما زلنا على أبواب تلك الآفاق الجديدة، التي فيها بعض السلبيات، ثم الكثير من الإيجابيات. لذا علينا الحفاظ على الإيجابيات ومحاولة تجاوز السلبيات.

5. قائمة المراجع:

1. Anne Soukhanov .(1999) .Encarta World English Dictionary .New York: St Martins Pr.
2. Barrett Edward .(1988) .Text ,Context, and Hypertext .the MIT Press.
3. Paul Landow ،Paul George .(1990) .Hypermedia and Literary Studies .the MIT press London.

4. إحسان عباس. (1959). فن الشعر (المجلد 2). بيروت: دار الثقافة.
5. الأخضر عيكوس. (1994). الخيال الشعري وعلاقته بالصورة الشعرية. مجلة الآداب، 1.
6. الأنصاري ابن منظور. (بلا تاريخ). لسان العرب (المجلد 2/492). بيروت: دار لسان العرب.
7. إيف جيونريه. (2005). الكتابة والووسائط، تاريخ الكتابة من التعبير الى الوسائط المتعددة. (إسحاق عبيد، المترجمون) مصر: مكتبة الإسكندرية.
8. إيمان يونس. (2011). تأثير الأنترنت على أشكال الإبداع والتلقي في الأدب العربي الحديث. عمان: دار الهدى.
9. جميل حمداوي. (2020). أنواع الصورة. تاريخ الاسترداد 12 05, 2022، من كتاب بديا المكتبة الشاملة: https://shamela.org/pdf/1f7152a3552b2f77b6456780bd44fec2
10. حسام الخطيب. (2001). آفاق الإبداع ومرجعيته في عصر المعلوماتية. دمشق: دار الفكر.
11. سعيد يقطين. (2005). من النص الى النص المترابط، مدخل الى جماليات الإبداع التفاعلي (المجلد 1). الدار البيضاء، المغرب: المركز الثاقفي العربي.
12. سعيد يقطين. (2008). النص المترابط ومستقبل الثقافة العربية نحو كتابة عربية رقمية (المجلد 1). الدار البيضاء: المركز الثقافي العربي.
13. صلاح عبد الفتاح الخالدي. (1988). نظرية التصور الفني عن لسيد قطب. الجزائر: المؤسسة الوطنية للفنون المطبعية.
14. طاليس أرسطو. (1967). فن الشعر. (عياد شكري، المترجمون) القاهرة: دار الكتاب العربي.
15. عمر الزرقاوي. (10, 2013). الكتبة الزرقاء. مجلة الرافد(56).
16. فاطمة البريكي. (2006). مدخل الى الأدب التفاعلي (المجلد 1). المغرب: المركز القافي العربي.
17. مجدي وهبة . (1974). معجم مصطلحات الأدب. بيروت: مكتبة لبنان.
18. محمد الحوماني . (24 09, 1934). الصورة والتصور والتصوير. مجلة الرسالة، 64.
19. محمد سناجلة . (06 01, 2006). عن التفاعلي والترابطي والواقعي الرقمي. تاريخ الاسترداد 13 08, 2022، من إيلاف: https://elaph.com/Web/ElaphLiterature/2006/1/118459.html
20. محمد عبد الحميد بسيوني. (2007). استخدام وتأليف الوسائط المتعددة . القاهرة: دار الكتب العالمية للنشر والتوزيع .
21. محمد غنيمي هلال. (1973). النقد الأدبي الحديث. بيروت: دار الثقافة ودار العودة.
22. محمود الربيعي، أحمد شعبان الدسوقي، عبد العزيز ابراهيم الجبيري، و علي بن صالح الغامدي. (2001). المعجم الشامال لمصطلحات الحاسب الآلي والإنترنت. السعودية: العبيكان للنشر.
23. محمود حلمي ، و محمد أحمد محسب. (2007). إخراج الصحف الإلكترونية على شبكة الأنترنت: دراسة تطبيقية مقارنة بين الصحافتين المصرية والأمريكية. مصر: دار العلوم للتحقيق والطباعة والنشر والتوزيع.

24. نجم السيد. (2008). الثقافة والإبداع الرقمي قضايا ومفاهيم. عمان: أمانة عمان الكبرى.

25. نجم السيد. (09 06, 2011). الصورة وواقع الإفتراض الادبي. تاريخ الاسترداد 13 05, 2022، من منتدى معمري للعلوم : https://maamri-ilm2010.yoo7.com/t2725-topic

26. ويكيبيديا. (11 04, 2022). الصورة. تاريخ الاسترداد 12 08, 2022، من ويكيبيديا الموسوعة الحرة: https://ar.wikipedia.org/wiki/%D8%B5%D9%88%D8%B1%D8%A9