المحكي الرقمي في أدب الطفل

د. صوالح وهيبة
جامعة عبد الرحمن ميرة/ بجاية

ملخص :

إنّ الطفل كائن نشيط دائم البحث عن كل ماهو جديد ويثير خياله ويشحن طاقته، ولأن الخيال عالمه الذي يهرب إليه دائما فهو المساحة التي يستمتع فيها ويرسمها بالشكل الذي يريده، وأكثر ما يبني به تصوراته هي الصورة والصوت والرسوم والكلمات الملونة، التي يبني بها الكاتب قصصه التي يهدف من خلالها إلى تلبية متطلبات الطفل العصرية، ويعكف الكاتب على توفير جو من المتعة والفائدة للطفل عبر حكاياته التشعبية المليئة بالإثارة على المستوى البنائي والفني، لإرضاء طموحات الطفل العصري .

الكلمات المفتاحية: المحكي التشعبي، الصورة، الحركة، الكلمة، الروابط، القصة.

ABSTRACT :

The child is an active being always searching for all that is new and raises his imagination and charging his energy, and because the imagination is his world that always escapes to him is the space in which he enjoys and paints the way he wants, and the most builds his perceptions are the image, sound, drawings and colored words, in which the writer builds his stories through which the author builds his stories that aims to meet the requirements of the modern child, and the writer works to provide an atmosphere of pleasure and benefit to the child through his hyperbolic tales full of excitement on the structural and artistic level, to satisfy the aspirations of the modern child.

Keywords: Hypers., image, movement, The word, links, story.

مقدمة:

الطفل كيان شديد الخصوصية والحساسية؛ فهو الرهان الذي يعول عليه المجتمع لمستقبل أفضل وأكثر تقدما أمام المجتمعات الأخرى، ويمثل التحدي الأكبر الذي ترفعه أي دولة للحفاظ على مقوماتها وتراثها.

اعتمدت ثقافة الطفل لسنوات طويلة على المحكي الشفاهي وإما أن يكون هذا المحكي من الذاكرة أم من قصة مكتوبة، ومهما كانت الأحداث مخيفة أو غريبة أو هادفة فهي تحقق له الكثير من المتعة، وعند انتقاله إلى الروضة أو المدرسة يجد نفسه مجبرا على سماع الحكايات بطريقة مغايرة وبأدوات جديدة، وعادة ما تكون هذه الأدوات قصصا ورقية أو صورا يعرض من خلالها السارد (المعلم) مشاهد القصة فيطابق من خلالها بين المعنى والصورة، وهذا ما يساهم في تنمية خياله ومخزونه الفكري، وفي وجود آليات أكثر تطورا في عصرنا الحالي أصبح الكمبيوتر الجهاز الأساسي الذي تعتمد عليه شتى العلوم.

يلتصق مصطلح التشعبي بالأدب إنتاجا وعرضا بالاعتماد على آليات رقمية وتطورت من خلالها علاقة السارد بالمتلقي وأصبحت تختلف تماما عمّا ألفه الطفل في سنوات طفولته الأولى وحتى بعد انتقاله إلى المدرسة، وهو ما يؤسس لعلاقة جديدة في الأدب تنشأ بين طرفين يربط بينهما وسيط آلي له خصائصه التي تميزه وآلياته التي يتواصل بها الطرفان، ولاشك أنّ هذا الوسيط مؤهل لإنتاج النص القصصي واستقباله في جميع حالاته المكتوبة والمسموعة والمصورة سواء كانت ثابتة أم متحركة. ويتبع هذه العلاقة مجموعة من التغييرات على نمط الحكي نفسه وعلى تفكير الطفل أيضا. ومن أجل التعمق أكثر في هذه العلاقة يطرح السؤال نفسه ماهو شكل المحكي التشعبي في أدب الطفل؟ وماذا يستفيد الطفل من هذا التغيير؟ وهل يعد المحكي التشعبي عقبة محدثة يجب تفاديها تجنبا لأي أضرار غير متوقعة؟ وللإجابة عن هذه الإشكاليات من الضروري أن نتطرق إلى مجموعة من العناصر الكاشفة عن أبعاد هذه القضية.

1- تحولات خيال الطفل:

يعتمد الطفل على قدراته التخيلية وعلى طريقة السارد في وصفه للمشاهد وحركته أثناء الحكي، وهذه الطريقة تعد عاملا أساسيا في توجيه خيال الطفل نحو التخيل الصحيح، ويعتمد ذلك على مهارة السارد في توصيل الفكرة كما يريدها أن تصل للطفل ويمكنه أن يكتشف نجاحه في ردة فعل الطفل. ويعمل كل كاتب عموما على « محاولة تربية النشء على أن الأشرار يلقون جزاء أفعالهم مهما طال بهم الزمن، وأن الأخيار ينتصرون دائما ومهما كانت الصعوبات»1 وعادة ما يتحايل الطفل على السارد حتى يعيد له سرد الحكاية نفسها مرة أخرى أو بسرد حكاية أخرى تكون في مستوى الإثارة نفسها أو في السياق نفسه، ومن المفارقات التي يجدها السارد عند الأطفال عموما أنهم أثناء استماعهم لحكاية مرعبة يتخذون ردود أفعال مختلفة إما بالبكاء أو إظهار رعبهم بالانكماش أو الاختفاء أو الجري هنا وهناك وكأنهم ملاحقون من شخصيات الحكاية، غير أنهم يتخذون ردود فعل شرسة في حالة ما إذا توقف السارد عن الحكي ! ممّا يشكل مفارقة واضحة عند الطفل يجب مكاشفتها، والأكثر غرابة أن استمتاعهم بحكايات الرعب غالبا ما يكون أكثر من أي نوع آخر من الحكايات ممّا يعرب عن رغبة دفينة في الإنسان بكل ما يثير مشاعره سواء بالسلب أم بالإيجاب.

لم يعد الطفل يعتمد في تخيله للأشياء على خياله فقط في وجود آليات عصرية للحكي تعينه على رؤية المشهد بعين رأسه كما يريده أن يكون المؤلف وكما يريد السارد أن يحكيه، وذلك باستخدام صورا لشخصيات الحكاية أو أمكنة مرعبة ويضيف لها أصواتا تتناسب مع المشهد.. ولأننا في عصر متطور بدرجة ألزمت الحكاء أن يهتم بمتطلبات الحياة الصعبة تقلص دور الراوي لصالح التقنيات والأدوات المعاصرة، والحديث هنا تحديدا عن ثنائية (الكمبيوتر، الانترنيت) التي أصبحت تسيطر بنسبة ما على المجتمع العربي الذي بدأ ينزاح شيئا فشيئا عن عاداته القرائية وأسلوبه في الحكي والاستماع والحياة عموما، ولتفادي سلبيات هذا الانزياح لابد من مراقبة طريقة استخدام الطفل لهذه الثنائية (الكمبيوتر، الإنترنيت) بتوجيهه نحو مواقع تعنى بخصوصية هذه المرحلة العمرية التي تعد القاعدة الأساسية في تكوين شخصيته ، وهي التي تبنى عليها باقي المراحل العمرية باعتبار أنّ الطفل كائن مُقلدْ، وعلى الكاتب الرقمي أن يحسن توجيه الطفل رقميا عبر منحه فرصة التفاعل مع قصصه.

يعيش طفل عصر التكنولوجيا الرقمية واقعا يفرض عليه أسلوبا معينا في التعايش مع معطياته، ومن أهم هذه المعطيات أنّ يتخلى عن نمط الأخذ والتلقي اللا حركي (المحكي الشفهي) إلى التلقي الحركي على المستويين الذهني والجسدي، والجسد هنا يتعلق بجسد الطفل وجسد النص على حد سواء وهو ما يحقق مفهوم المحكي الرقمي.

2- مفهوم المحكي التشعبي :

ونعني بالمحكي التشعبي هو الحكايات المروية بواسطة آليات رقمية إما أن تنقل إلى الكمبيوتر عبر تسجيلها صوتيا أو أن تتم كتابتها ببرامج الكمبيوتر بمعنى أن تنتج وتقرأ وتسمع عبر وسيط رقمي، ونعني بالرقمية هنا أنّ جذور أو أصل النص هي أصل نظام الكمبيوتر الثنائية (0.1) وحتى تظهر الكلمات للعين وتخرج الأصوات للأذن يقوم الكمبيوتر بعدة عمليات معقدة يتم فيها تحويل الحروف بداية من كتابتها على لوحة المفاتيح فيتعرف عليها الكمبيوتر في شكل أعداد كبيرة أو صغيرة مؤلفة من رقمين هما: 0.1 ويقوم بتحويلها مرة أخرى إلى حروف. وبالنسبة للصوت يوجد بداخل نظام الكمبيوتر جهاز كامل للتحكم فيه بالإضافة للصورة والفيديو والألعاب.. ويتوفر على كارت صوت (جهاز إخراج) وهو المسئول عن تحويل الإشارات الصوتية إلى بيانات رقمية ثم تخزن في شكل ملف صوتي ليتعرف عليها الكمبيوتر وبعدها تمرر إلى سماعات الصوت والمكبرات.

ويعتمد المحكي التشعبي أساسا على الروابط التشعبية أو الوصلات التشعبية، التي توجه القارئ ويكون مخيرا بينها وغالبا ما يختار الطفل الروابط التي تثير بصره وسمعه.

3- أشكال المحكي التشعبي:

إنّ الاعتناء بفكر الطفل ضرورة ملحة غير أن الأدباء العرب لم يخرجوا في كتابتهم للنصوص الرقمية عن الصيغة البسيطة، وتأتي إما في شكلها البسيط بصيغة pdf بمعنى إما هي في الأصل ورقية ثم تصور عبر جهاز الماسح الضوئي لترفع على مواقع الانترنيت وهذا النوع متواجد بكثرة على شبكة الانترنيت. وإما في شكل أكثر تعقيدا بحيث تحوي بنية النص على روابط تشعبية وهي حوامل لأنواع عديدة من النصوص والصور

والرسومات والمؤثرات البصرية والسمعية.. وبعض الكتاب يفتحونها أمام القارئ للتفاعل الفعلي للإضافة والحذف منها بما يناسب قناعاتهم، وهي من أكثر الصيغ تعقيدا ولا يمكن تحميلها في قوالب لعدم وجود نهاية لها فحياتها مرتبطة ارتباطا وثيقا بالإنترنيت، أو نماذج مغلقة عن القارئ فيتوقف التفاعل عند القراءة وفتح الروابط وتفعيل الأيقونات..

هذا التوظيف الجديد في القصص الموجهة للطفل يضع الكاتب والناقد على حد سواء أمام تحديات جديدة لاحتوائها والبحث عن طرق مناسبة للتعامل معها، ومحاولة توضيح مفاهيمها التي تمس البنية الأساسية للحكي، وما يحدثه من سلسلة تغييرات في العقلية الأدبية، ويتم ذلك وفق مشروعين وهما:

1_ تحسيس الوسط الأدبي بأهمية استثمار التكنولوجيا الرقمية في إنتاج القصص، والاستفادة منها في تنمية معرفة الطفل وتطوير مكتسباته و تطوير المنتج الأدبي بشكل عام.

2_ الحفاظ على التراث الأدبي (الورقي) والشفهي المدون وغير المدون، والإيمان بالأدب الرقمي كوعاء إضافي وعصري لحفظ التراث من الضياع (لأطول مدة زمنية ممكنة).

إن فكرة الصورة أو الصوت ليست جديدة كما يتوقع بعض الباحثين وما كان عليه شكل بعض القصص قبل أن تتزاوج النصوص الأدبية بالآليات الرقمية أحسن دليل فهي كانت عبارة عن مجسمات ورقية في شكل ثلاثي الأبعاد مثل: قصة سندريلا التي كانت في شكلها الفخم بالورق المقوى والمتميز بوجود صورة مجسمة لها وهي في عربتها، ويتولى الطفل تحريك المجسم عبر أداة يدوية (من الورق) أو الضغط على أيقونة الصوت اليدوية لسماع أغنية أو موسيقى.. وكان الطفل مولعا بهذه القصص التي تثير مشاعره على مستوى الشكل والمعنى.. أليس هذا نوع من التنبؤ غير المدرك للنص الأدبي التشعبي الذي يعتمد على: الحركة، الصورة ، الصوت؟ إنّ ما ينتج من نصوص هو مرحلة من مراحل تطور شكل القصة باستخدام آليات أكثر تطورا تتناسب مع هذا العصر وسيتطور الأمر حتى يصبح الكمبيوتر شريحة ورقية والانترنيت وصلة في جسم الإنسان. والسؤال الذي يطرح نفسه: هل تتوافق حكايات الجدات مع الجانب الوجداني لطفل هذا العصر؟

4- مواصفات المحكي التشعبي:

على الكاتب وهو يكتب قصة للطفل أن يتقيد بثلاثة شروط تنضوي تحتها عدد من العناصر تلازمها وهي: الفكرة ، الألفاظ ، شكل القصة.

4-1- الفكرة:

إنّ اختيار فكرة تناسب طفلا دون 15 سنة يحدد الإطار العام للفكرة قبل القصة، وما يجب الاتفاق عليه أنّ المرحلة العمرية تتفاوت فيها قدرات الاكتساب وكذلك الفوارق بين طفل وآخر حتى في المرحلة العمرية نفسها. وما هو متفق عليه أيضا أن فئة الأطفال في هذه الفترة الزمنية هم أبناء جيل مثقف ومتعلم، ونسبة كبيرة من هؤلاء تتوفر بيوتهم على الكمبيوتر والانترنيت، ممّا يجعل صورة هذه الثنائية منطبعة في ذهنه كقطعة من الديكور التي تؤثث المكان ويراها ضرورية لاكتمال صورة البيت فيتشكل خياله على هذا الأساس.

4-2-الألفاظ:

تختلف الألفاظ في القصص التشعبية عنها في الورقية من الناحية الشكلية أما من الناحية الفكرية فكل القصص الموجهة للطفل على المؤلف أن يختار ألفاظها بعناية فائقة نظرا لحساسية المرحلة العمرية للطفل وقدراته الفكرية، ومن الشروط التي يجب أن يلتزمها المؤلف أثناء كتابته للطفل:

- اختيار الألفاظ المناسبة لمخاطبة شعور الطفل وأحاسيسه لجذبه إلى فكرة تلقي النص الرقمي.
- استخدام مثيرات بصرية تتناسب مع فترته العمرية والحكاية في الوقت نفسه.
- بناء الروابط التشعبية في شكل جمل أو ألفاظ بشكل مكثف ومحمَّل بوسائط مثيرة لاهتمامه تحفزه على مواصلة التفاعل مع النص والعودة مرة أخرى لقراءة هذا النوع من النصوص.
- مراعاة الفروق الفردية بين الأطفال وبين الفترات العمرية كذلك حتى يحقق النص أكبر تفاعلا ممكنا.
- الابتعاد عن الغموض الفائض الذي ينفر الطفل من النص.

«يتطلب وضع الوسائط المتعددة في النص ذكاء ومهارات خاصة من الكاتب والمصمم، والتقيد ببعض الشروط التي تكسب النص جاذبية، ومقروئية أكبر، منها:

- تفادي وضع أكثر من وسيط بصري في الصفحة نفسها.
- عدم وضع موسيقى مع أصوات صاخبة.
- استخدام الموسيقى كخلفية مع صوت ذي طبيعة مختلفة، مثل: كلام+ نغمة موسيقية»2

إن تحقيق مفهوم النص اللّعبة يناسب هذه الفئة العمرية أكثر؛ فالطفل القارئ هو القارئ اللاعب، ويثيره كل ما يجعله يتحرك ويستخدم فيه فكره وميوله ويبعده عن التوتر، وهو نوع من التوجيه غير المباشر للطفل للاندماج في المجتمع الرقمي.

4-3- شكل القصة (الحكاية):

تطور مفهوم القصة مع الزمن على مستوى المعنى والمبنى، وما يحدث من تغيرات على هذين المستويين يمكن اكتشافه بسهولة بداية من إدخال التقنيات السينمائية إلى الكتابة بآليات رقمية إلى اشتراك عناصر فنية في الكتابة إلى جانب الكلمة، فـ«القصة القصيرة وليدة الحكاية، والحكاية عنصر فاعل في كل الفنون، بل العنصر الذي لا يخلو أي فن منه. وفي ضوء هذه التداخلات المستمرة نجد القصة القصيرة من أكثر الفنون الإبداعية عرضة للتحولات، بما تمتلكه من ثراء نوعي وأسلوبي، وبما تتيحه من مجال للأنا المفردة – تأليفًا وبطولةً – من تعدد وتنوع وفرادة»3 ومن السهل أن يحدد القارئ النوع المناسب من القصص بناء على هدفه من القراءة، وبوصف الطفل كائن صغير لا يعرف أبعاد الأشياء يتولى الكبار مسئولية اختيار القصص التي تناسبه شكلا ومضمونا.

وبفعل التطور المستمر في فن القصة لم تعد هناك علاقة منطقية بين مكونات القصة وأصبح الاعتماد في كثير من القصص على « أسلوب السرد المتقطع (المونتاج)، واستخدام الفانتازيا، وخلخلة العلائق الواقعية والمنطقية بين الأشياء، مستفيدة من التقنية السينمائية في التصوير السريع والبطيء، والمونتاج الزماني والمكاني، والقطع والاختفاء التدريجي وما إلى ذلك.»4

ويمكن تعريف القصة التشعبية بأنها مجموعة من الأحداث على شكل كلمات وصور وأصوات ورسوم وما إلى ذلك من نصوص يستقبلها الطفل عبر وسيط رقمي وبحواسه الخاصة، ثم يعيد فتل خيوطها في ذهنه فتنتج مشاهد جديدة، إما أن تماثل فكرة الكاتب الأصلية أو هجينة توافق مفهومه ونظرته الخاصة للأشياء، وبطبيعة الحال للقصة أنواع كثيرة تصنف على حسب الحجم والهدف أيضا وتنتج بآليات رقمية تتناسب مع حجمها، وهذه العناصر قابلة للتطور والزيادة، منها على سبيل المثال لا الحصر:

أ- **الصورة:**

يختلف الحكي الرقمي عن الحكي الشفهي سواء المنقول من نص أم من الذاكرة لاختلاف أدوات كل منهما؛ فالطفل يعتمد بشكل كبير على طريقة حكي السارد للقصة أولاً، وعلى الصور أو المشاهد التي يتخيلها ثانيًا. أما في الحكي التشعبي فالقصة مرصعة بصور متحركة ومؤثرات تمنح القصة جاذبية إضافية، وتكون القصص خليطا بين الواقع والخيال وبين الحياة المعاصرة التي تستشرف المستقبل وقديمة تحوي الأساطير أو حكايات شعبية. و«مشاهد الصورة الواقعية يجد نفسه أمام صورة بصرية وصوتية معًا في حال إذا كانت الصورة مؤثرة، أما ما يلتقطه المتفرج فهو صورة حسية، محركة، شارك هو ذاته فيها عبر تماهيه مع الشخصيات»5 وغالبا ما يختار الكاتب صورا تتناسب مع فكرته خاصة عند وصفه لشخصية مرعبة يريد بها أن يرفع شعور الخوف عند الطفل إلى مداه، أو أن يصف بها مكانا عجيبا أو زمنا في المستقبل بتصوره الخاص.. وما إلى ذلك من مشاهد يريد بها إثارة الطفل وإطالة عمر الحكي.

ب- **الألوان:**

اختيار الألوان مهمة المصمم، ويعد التصميم من أكثر المسائل حساسية في إنتاج النص الأدبي التشعبي ليوافق المعايير المناسبة للمستوى العمري والفكري للطفل، وعلى المصمم أن يتحلى بمجموعة من المميزات وهي:

- أن يتمتع بحس الإبداع والابتكار والفنية العالية حتى يكون النص أكثر إقناعا وإبهارا للطفل.
- أن تكون له خبرة في تصميم نماذج للأطفال بحيث يختار عناصر تصميمية تتناسب والقصة المكتوبة.
- أن يكون ماهرا في اختيار الألوان وتنسيقها وماهو معروف فالطفل يحب الألوان الكثيرة والمبهرجة التي تجذبه للنص والتفاعل معه، وعليه أن يحرص على هذه النقطة جيدا.
- أن يتمتع بحس التنبؤ فيتوقع ما يجذب الطفل في القصة فيصمم النص وفقا لذلك.
- استخدام برامج متطورة تسهل على الطفل التعامل مع النص.

- تفادي الأعطال التي يمكن أن تحدث للنص فتعرقل عملية القراءة ويتطلب هذا التعاون مع المبرمج منذ بداية كتابة النص رقميا.

ج- الحركة:

يعتمد الطفل في تلقيه للحكاية سماعًا على حركات السارد سواء على يديه أو على ملامحه، غير أنه في المحكي التشعبي ترافق الحكاية أدوات تحركه جسديا وفكريا، وكما هو معروف إنّ ما يميز الطفل هو الحركة فهو يتتبع حركات الراوي أو حركة النص بشكل دقيق ويقوم بتقليدها، وهو كائن فضولي بطبعه له رغبة دائمة في ملاحقة الأشياء والتعرف عليها. إنّ ملاحقة الشغف الذي يميز الطفل لإرضاء ميوله الحركية يتطلب جهدا مضاعفا أثناء كتابة القصة التشعبية للحفاظ على حيويته طيلة فترة سردها، والهدف الأساسي أن تمتد حركة الطفل إلى التفاعل الفعلي بالاشتراك في عملية الكتابة بتوفير آليات في النص تمكنه من التلوين والرسم والتشكيل، حتى يتعلق أكثر بهذه النوعية من النصوص خاصة إذا كانت هذه النصوص تماثل المشاهد التي يشارك فيها أثناء اللعب بنظارة ثلاثية الأبعاد؛ فينتقل بين النصوص عبر الروابط التي يقوم بتفعيلها عن طريق أيقونات يصادفها أو يبحث عنها كنوع من المتعة والإثارة (مع مراعاة أن بعض النصوص توجه لمرحلة عمرية دون أخرى) .

للطفل قدرة كبيرة على التعايش والتكيف مع النص فهو يصدق كل ما يراه أمامه ولذلك متعته بالنص مضاعفة وحقيقية عكس القارئ البالغ الذي يعلم مسبقا أنها نسيج مؤلف، ومن الضروري أن يفهم الكاتب منطق الطفل في التعامل مع الأشياء، وأن يكون على دراية بكل ميزاته حتى يكتب وفق هذه المعطيات.

د- الصوت:

إن أهم ما يرتبط به المحكي عند الطفل هو الصوت وبالتالي تشغيل حاسة السمع وهي من أكثر الحواس التي يركز عليها الطفل أثناء تلقيه للحكاية، وضاعت الكثير من الأحداث في الحكايات الشعبية وأعيد تركيبها على هوى الراوي إما لضعف الذاكرة أم لعدم تدوينها، وتغير الكثير منها بتغير الرواة ومزاجهم وتفاعلهم مع الحياة، وبفضل التدوين تم حفظ الكثير منها بعدما أصبح وسيلة لابد منها لحفظ التراث من التشويه نازعا منها الكثير من العناصر المميزة لشكلها والإحساس بمتعتها الحقيقية، ويأتي الآن الأدب التشعبي ليفتح الأمل لإعادة سرد الحكاية صوتيا وبصريا بفضل الآليات الرقمية والبرمجيات التي لها القدرة على الحفاظ على خصوصية الحكاية كسرد شفهي يثير الخيال، ويرسم المشاهد في ذهن الطفل وتمثيلها أمام بصره حتى يستعين بها على فهم الحكاية ومتابعة أحداثها.

والآليات الرقمية قادرة الآن على توفير خدمة للطفل تتمثل في إعادة حكي القصة فيستمتع بسماعها لأكثر من مرة دون أن يلح على السارد أو يبذل جهدا في الطلب، وتتضاعف متعته بوجود المؤثرات السمعية والبصرية التي ترافق الحكي كـ: صوت الرعد، صوت العصافير، صوت الشخصيات.. وحتى لو كانت تثير الرعب فله خيال قادر على التكيف واستيعاب الحكاية بكل لواحقها بسرعة والعودة إليها أكثر من مرة، وتحدث حالة من التقارب والتفاهم بينه وبين المحكي التشعبي لتعوده على نمط هذه الحياة بداية من تعوده على مشاهدة

الأفلام الكرتونية على التلفزيون، وسماعه للحكايات في المدرسة ومن أصدقائه وعائلته، وعيشه وسط حكايات عديدة عملت على تدريب خياله دون ترتيب.

ح- الروابط:

تعد الروابط من أهم الآليات المميزة للمحكي التشعبي وتأتي إما في شكل نصوص أو مؤثرات سمعية وبصرية أو أيقونات وما إلى ذلك.. وكل كاتب وله أفكار في طريقة زرع هذه الروابط في نصه كأن يخفي كل حكاية تحت رابط يكون جملة من الحكاية الأصلية وتظهر الحكاية عند تفعيله حتى يثري الجانب المعرفي لدى الطفل ويضاعف متعته بالحكي، أو رابط يخفي تحته صوت الراوي وهو يسرد جزء من الحكاية أو الحكاية كلها كمفاجأة للطفل ويدمج معه بعض المشاهد الثابتة أو المتحركة، وللكاتب حرية التصرف في إكمال الحكاية أو تشكيلها بروابط أخرى تؤدي بالطفل إلى متاهة أخرى في الحكاية أو العودة للنص الأصلي ليستكمل مشواره الأول. فتكون هناك عقدتين كبيرتين تنضوي تحتها كل العقد الأولى تتعلق بسير الحكي والثانية تتمثل في الرابط.

وتعد حكايات: الأخوين رايت، والسندباد، وأليس في بلاد العجائب.. من الحكايات الأكثر شهرة ومقروئية من قبل الأطفال سواء في العالم العربي أم في العالم الغربي، وساهمت ومازالت في تشكيل ذائقة الطفل وبلورة تفكيره، ويأتي النص التشعبي ليقدمها بثوب جديد ومثير، ويحمل عبء وعناء سرد هذه الأحجيات عن عاتق الوالدين ويفتح للطفل طريقا لتلقيها وقت ما يشاء وتكرار قراءتها أو سماعها بالعدد الذي يشاء.

ما هو معروف أنّ للعالم الغربي الأسبقية في كتابة الأدب التشعبي لذلك تظهر خبرته عبر أعماله في استخدامه لبرامج أكثر تطورا، مثل قصة أليس في بلاد العجائب6 وتفتح هذه القصة أمام الطفل آفاقا واسعة وغير متوقعة فهو قادر على مشاركة المؤلف في أعماله، والدخول في مواقع خارج القصة، وتسمح هذه القصة للطفل أن يرتحل بشكل جنوني بين روابطها داخل النص وخارجه، وأينما ذهب الطفل في موقع القصة سيجد "أليس" في انتظاره، وله قدرة التحكم في ملامحها وملابسها بحسب ذائقته، وتغيير حجمها وفق سياق الحكي إذا شاء. ويتيح الكاتب للمتلقي أن يختار ما يشاء لشخصياته ويرسلها إلى البريد الالكتروني الذي وضعه الكاتب كرابط، والمميز في هذا العمل أنّ هناك مدونات ومنتديات مفتوحة أمام القارئ تخص القصة ممّا يجعل القصة في تجدد مستمر عبر تفاعل القراء معها. وما إلى ذلك من عناصر دالة على تقنيات عالية الدقة لم توفرها القصص العربية بعد، وتوجد الكثير من القصص الرقمية الغربية بهذا الشكل والموجه للطفل تحديدا، ونأمل أن يكون الأدب العربي على قدر من الاحترافية لتحقيق مثل هذا النوع من الإنتاج.

تركز الكثير من المواقع العربية الموجهة للطفل على رباعية: اقرا - أرسم - العب - اسمع، ويتيح موقع "عصافير"7 هذه الروابط لتنمية مواهب الطفل وتطوير تفكيره من خلال فتح المجال أمامه للاختيار والتفاعل عن طريق واحد من هذه الروابط القريبة إلى ميوله، والحجم الصوري فيها أكثر من الكتابي، وهناك أكثر من موقع عربي ينشر القصص التفاعلية من مثل: موقع الدكتور عبد الله مطاوع8 وهو موقع ينشر القصص مباشرة على المواقع المصممة بلغة الهوتميل.

وتوجد خاصية لتحميل بعض القصص من متجر آبل والآندرويد وقراءتها على أجهزة القراءة الالكترونية مثل: قصة "بون بون" في متجر آبل أو ما يعرف ببلاي ستور9 قصة بون بون في متجر آندرويد أو مطالعتها عبر مواقع التواصل الاجتماعي مثل: بون بون يغرد لك في تويتر. ويطلب من القارئ الصغير أن يدعو متابعيه للدخول معه في اللعبة.

"بون بون" قصة تثقيفية وترافق كل قصة منها لعبة تحفز الطفل على التفكير حتى يتخيل نفسه داخل القصة، والروابط فيها على شكل كلمات جديدة يتم تفعيلها عن طريق الضغط عليها؛ فتظهر معاني الكلمات لإثراء المعجم اللّغوي لدى الطفل، وعند الضغط على الصور تصدر أصواتا متنوعة تتناسب مع الفكرة المرجوة، وتوجد أيقونة الصوت بمجرد تفعيلها بالضغط يصدر صوت الراوي الذي يمثل روح القصة بالنسبة للطفل الذي هو في بحث مستمر عمن يحكي له القصص وهو يشاهد الصور، وللقارئ الصغير الحرية في سماع صوت الراوي أو إغلاقه إذا لم يكن يتناسب وذوق المستمع.

ويشترك في إنتاج هذه القصص أكثر من متخصص أحدهم في اللّغة، ورسام أعد رسومات خصيصا للقصة، وحتى بطل القصة "بون بون" يستطيع القارئ الصغير سماع حديثه. ويحرص الدكتور عبد الله المطاوع على تنوير الفكر الطفولي ومنحه فرصة الاندماج الصحيح مع عالم الرقمية، دون إغفال الجانب الترفيهي الذي يعد الهدف الأساسي عند الطفل من كل حركة يقوم بها. ويظهر صوت الكاتب للقارئ بدعوته للمشاركة بمقترحاته وتعديل ما يراه مناسبًا قبل صدور القصة في قالب رقمي مغلق، وهي فكرة تتناسب مع كافة المراحل العمرية مادام أنها تحوي صوت السارد. شاركنا أفكارك وأكتب لنا مقترحاتك وتابع معنا ما هو الإنتاج الجديد والقصة القادمة وساهم في تعديلها قبل صدورها من موقعنا الرسمي على هذا الرابط : http://dr-mutawa.com/stories

كما يورد ملاحظة بأن القصة قد تم تجربتها على معظم أجهزة الهواتف والتابلات ، ويضيف أنه ربما لن يستطيع القارئ مطالعتها على بعض الأنواع الصينية التي ربما لا تدعم التقنيات المستخدمة، ويدعو القراء إلى إخباره عن نوع الأجهزة التي لا تعمل عليها القصة ويطلب منهم أن يضغط على زر الخطأ ليتم تسجيله حتى يتمكنوا من تتبعه وإصلاحه. ويوجد الكثير من التطبيقات على موقع google play لقصص الأطفال متنوعة الأحجام والأشكال وهي في معظمها سهلة المطالعة والتفاعل لكافة الفئات العمرية.

والأمر ليس معقدا كما يعتقد بعض الكتاب؛ فتصميم تطبيق ونشره على المواقع لا يتطلب الكثير من الخبرات، ويمكن لأي كاتب أن يبحث قليلا في طريقة إنشاء تطبيق لقصته أو يقوم بنشر فكرته ومشروعه ويطرحه على مصمم للقصص التشعبية على مواقع متخصصة لذلك ويطرح فكرته كاملة مثل هذا الكاتب:

«أبحث عن رسام اليستريتور قادر على رسم قصص تفاعلية للأطفال، الفكرة هي رسم القصة وإضافة حركات عليها بحيث يتفاعل الطفل معها. القصه الواحده من ٧ - ١٢ صفحه، الحجم ipad النتيجة يجب أن تكون داخل الفوتوشوب، أمثله على ذلك كثيره في سوق التطبيقات، تم إرفاق بعض الصور للتوضيح الرجاء إرسال أمثله لأعمال قمت بها أو قريبة من ذلك.» 10

خاتمة:

تنتهي هذه الدراسة بمجموعة من النتائج والتوقعات تبنى عليها مفاهيم قادرة على تمديد خط البحث وإثارة أفكار جديدة تتناسب مع الأدوات الرقمية، وإن كان الاهتمام بأدب الطفل في القديم ضرورة لإدماج الطفل في منظومة القراءة والمجتمع المثقف ففي هذا العصر هو واجب على المسئولين لإنقاذ الطفل من سلبيات هذا العالم.

يتغير نمط تفكير الطفل تبعا للمحيط الذي يعيش فيه، وفي عصرنا الحالي لم يعد الطفل يبحث عن سعادته خارج البيت في ظل أجواء باتت تهدد حياته باستمرار وأمنه، وهو ما يجعله يركن إلى البيت ليبحث عن سعادته على شاشة الكمبيوتر المليئة بالأضواء والحركة. وجاء أدب الطفل التشعبي ليرضي بعض طموحات الطفل العصري وليوجهه إلى طريق صحيح يحميه من خطر الإدمان على اللّعب الالكترونية التي تهدد صحته ونفسيته، وللتقليل من جلوسه الطويل أمام الشاشات دون ترشيد. ومن المفيد أن يستخدم الأهل التقنية التي يتيحها نظام الكمبيوتر لمراقبة تحركات أطفالهم على مواقع الانترنيت ومنعهم من تصفح المواقع الخطيرة على صحتهم العقلية والأخلاقية.

والمميز في القصص التشعبية أنها في مظهرها تبدو كلعبة ممتعة فيطيل الطفل التفاعل معها فيكتسب مهارات جديدة في التعامل مع الكمبيوتر، ومعارف جديدة يضيفها إلى مخزونه الثقافي وتقلص من حجم فراغه فيتحول بفضلها تدريجيا نحو ماهو مفيد له، وبهذا يتعود الطفل على هذا النمط من الحياة إلى أن تأتي أشكالاً أكثر تطورا ومن ثم يصبح الأدب التشعبي والرقمي بصفة عامة أحد المراحل الطبيعية التي يمر منها الأدب نحو آفاق أوسع.

ومن الضروري أن يتابع الباحث هذه القصص الرقمية كنصوص قابلة للتحليل والمتابعة ومحاولة ترشيد التفاعل معها وفرزها على حسب المرحلة العمرية والقدرة الاستيعابية للطفل وذلك بمتابعة تلك الأعمال نقديا بشكل متواصل.

الإحالات:

1- بن سلامة الربعي، أدب الأطفال في الجزائر: بين الإبداع والنقد، مجلة العلوم الإنسانية، العدد 31، المجلد أ ، (الجزائر: جامعة منتوري قسنطينة، 2009 م)، ص215.

2- صوالح وهيبة، السردية الرقمية، (ط1؛ دمشق: دار نينوى للدراسات والنشر والتوزيع، 2017م)، ص120.

3- ياسين النصيّر، الاستهلال فن البدايات في النص الأدبي، (دمشق: دار نينوى، 2009م)، ص181.

4- صلاح أحمد الدوش، الشخصية القصصية بين الماهية وتقنيات الإبداع، المجلد7، أماراباك ، مجلة علمية، العدد 20 (الأكاديمية الأمريكية العربية للعلوم والتكنولوجيا، 2016م)، ص 122.

5- سوزان سونتاج، أبعاد الصورة، تر: عفاف عبد المعطي، (ط1؛ القاهرة: هفن للترجمة والنشر والبرمجيات، 2009.) ص11.

6- موقع قصة أليس في بلاد العجائب. http://www.alice-in-wonderland.net/

7- موقع عصافير للأطفال https://3asafeer.com/

8- http://mutawa.me/stories/rby.html

9- موقع قوقل بلاي.
https://play.google.com/store/apps/details?id=com.mutawa.ponpon&feature=search_result#?t=W251bGwsMSwyLDEsImNvbS5tdXRhd2EucG9ucG9ull0
10- موقع لتصميم ورسم قصص تفاعلية.
https://mostaql.com/project/623-%