القصة الرقمية المغاربية والقصة القصيرة الرقمية المغاربية

The Maghreb digital story and the Maghreb digital short story

دلال حيور [1]*

[1] جامعة محمّد الصديق بن يحي . جيجل (الجزائر)

الملخص:

لقد جمع الأدب الرقمي بين الأدبية والإلكترونية لينتج عنه شكل جديد ومختلف من الإنتاج الأدبي الذي أصبح يتطلب مبدعا وقارئا لهما نفس المنزلة الإبداعية خاصة في بعض النصوص التفاعلية، حيث سمحت الإمكانات المتعددة التي توفرها تكنولوجيا المعلوماتية بإنتاج أشكال مختلفة من الأدب الرقمي الذي يقوم على التفاعل من حيث إنه عملية تواصلية تعتمد في الأساس على نص له ميزات خاصة توظف مختلف الوسائط المتعددة كالصوت والصورة والحركة، والفيديو وغيرها، والتي تستوجب في مقابل ذلك قارئا قادرا على استيعاب متطلبات هذا النوع من النصوص الجديدة التي تعتمد على حسن استخدام التقنيات التكنولوجية نفسها. فإذا ما تحقق هذا مع الأدب الرقمي الموجه للكبار فكيف تعامل معه الأطفال؟

يحاول هذا المقال الإجابة عن بعض التساؤلات التي يقتضيها البحث في القصة الرقمية المغاربية–سنحاول أن نختار بعض القصص الموجودة في موقع إقرأ مع دعاء، وقصة العقرب لحمزة قريرة وغيرها– الموجهة للأطفال إبداعا وتلقيا من قبيل:

– ما هي الميزات أو المعايير الجديدة التي ميزت القصة الرقمية والتي جعلت الطفل يتجاوب مع هذا النوع من الأدب الجديد؟، وما هي سلبياته والتي حالت دون تحقق فكرة تقبل هذا الوافد الجديد

الكلمات المفتاحية: أدب رقمي، قصة رقمية، أدب الطفل، المغاربي.

Abstract: Digital literature has combined literary and electronic literature to produce a new and different form of literary production that requires a creator and a reader with the same creative status, especially in some interactive texts. The multiple capabilities provided by information technology have allowed the production of different forms of digital literature that is based on interaction in terms of It is a communicative process that relies primarily on text that has special features that employ various multimedia such as sound, image, motion, video, etc., which in return requires a reader capable of understanding the requirements of this type of new text that depends on the proper use of the same technological techniques.

Keywords: Digital literature, digital story, children's literature, Maghreb

* **دلال حيور .**

مقدّمة:

يشكل الإبداع الإلكتروني عالما جديدا على طرفي العملية الإبداعية التي أصبحت تعتمد على وسيط هو الحاسوب،ساهم بشكل كبير في سهولة انتشار الكثير من الأعمال الأدبية وفي فترة زمنية وجيزة دون عناء الدعاية والإشهار، كما مكّن الكثير من المبدعين على نشر أعمالهم من دون دفع أي مبالغ مالية خاصة ونحن نعلم بأن الكثير منهم يضطر لنشر إبداعه على حسابه الخاص- كما هو عندنا في الجزائر مثلا- ، كما أنها خلصت المبدع من سلطة وقيود الناشر الذي كثيرا ما يطالبه بإجراء تعديلات على عمله بما يتناسب مع سوق العرض والطلب، فقد استرجع المبدع عن طريق وجود هذا النوع من الإبداع حريته ليعممها على قارئه الذي أصبح يشاطره ملكية العمل الإبداعي بما أتاحه هذا النوع الجديد من الإضافة، الحذف ، تغيير الأحداث، تصور نهايات جديدة ، فلم يعد للعمل الإبداعي مؤلف واحد وإنما مؤلفون كثر من مختلف بقاء العالم، وذلك عن طريق خاصية التفاعل التي سمحت بظهور أدب جديد قادر"على هضم كل ما سبق ومزجه مع ما توفره الثورة الرقمية من إمكانات كبيرة لخلق جنس إبداعي جديد، قادر حقا على حمل معنى العصر الرقمي بمجتمعه الجديد وإنسانه المختلف". (?http//www.forum1.esgmarkets/com/showthread.php) .

1. أدب الطفل الماهية والأهمية

يختلف أدب الطفل عن أدب الكبار فيما يعرضه من مادة أدبية تتناسب من جهة مع الفئات العمرية الموجه لها، وتتناسب من جهة أخرى مع تفكيرهم وقدراتهم العقلية، خاصة وأننا لا نغفل مختلف المراحل التي يمر بها هؤلاء الأطفال ؛بداية من مرحلة الطفولة المبكرة(من سن الثالثة إلى الخامسة)التي يكون عالمه فيها ضيقا محدودا لا يخرج عن إطار الوالدين والإخوة، والأقارب والجيران، تعد هذه المرحلة من أهم مراحل تكوين الشخصية، بعدما تجاوز فيها مرحلة المشي وبدأ يعتمد على حواسه، وبدأ يتعرف شيئا فشيئا على محيطه وبيئته" على الرغم من محدودية خيال الطفل في هذه المرحلة والتصاقه ببيئته، إلاّ أنه يكون خيالا قويا يمكنه من تخيّل الوسادة أو اللعبة كائنا حيّا يتبادل معه الأحاديث، وهذا النوع من خيال التوهم هو الذي يجعل الطفل يقبل في هذه المرحلة على القصص التي تتكلم فيها الحيوانات والطيور، وتتحدث فيها الجمادات، وهو الذي يحبب إليه القصص الخرافية والخيالية عموما"، (بن سلامة، 2006، صفحة 15) ثم تأتي المرحلة الطفولة المتوسطة(تمتد من سن السادسة إلى الثامنة) وفيها ينتقل الطفل إلى المدرسة ليشرع في تعلم لغة الكتابة والقراءة، وهنا يبدأ في تعلم معارف جديدة"ويتحوّل من الخيال المحدود ببيئته إلى الواقعية في خيالاته غير المحدودة" (كنعان، 1995، صفحة 19)

لذلك كان لزاما على المبدعين الحرص على تقدية أدب يتناسب مع هذه المرحلة خاصة وأنه يساهم بشكل فعال في تنمية سلوكاتهم الاجتماعية، ويعمل على ترسيخ بعض السلوكات الحسنة خاصة في تعاملاتهم مع الآخرين، مثل الحث على العمل المشترك، ويحتاج الطفل في هذه المرحلة بعضا" من أساطير الشعوب المختلفة على أن تتكيّف مع ثوابت الأمة

ومكوناتها الثقافية، كقصص ألف ليلة وليلة، وكليلة ودمنة، وغيرها من القصص التي تهيء للأطفال قدرا من المتعة والمعرفة". (بن سلامة، 2006، صفحة 15)

أما مرحلة الطفولة المتأخرة والتي تسمى أيضا بمرحلة البطولة والمغامرة، فهي تمتد من سن التاسعة إلى غاية سن الثانية عشر يهتم الطفل فيها بحب تملك الأشياء دون أي استثناء، كما يميل لحب الادخار، وتظهر لديه حب المنافسة والرغبة في التسلط والسيطرة، ويميل أغلب أطفال هذه المرحلة لقراءة القصص الواقعية خاصة ما تعلّق منها بالمغامرات والرحلات، وأخيرا مرحلة المراهقة أو ما يطلق عليها أيضا مرحلة اليقظة الجنسية والتي تمتد من سن الثانية عشر إلى غاية الثامنة عشر تقريبا تبرز في هذه السن بعض المواهب والجوانب الإبداعية، وهو"العمر الذي ينظم فيه كثير من الشبان القصائد، أو يكتبون مذكراتهم اليومية، وإذا كان معظمهم لا يصبحون شعراء، بل مهندسين أو تجار أو عسكريين" (بن سلامة، 2006، صفحة 22) وفي هذه المرحلة تحدث الكثير من التغيرات العقلية والجسمانية، وغيرها والتي تكون لها تأثيراتها على حياتهم بشكل عام، لذلك يتطلب الأمر مرافقة ومراقبة أسرية مستمرة داخل البيت وخارجه.

ومن خلال ما وقفنا عنده من خصوصية الأدب الذي تتطلبه كل مرحلة من مراحل الطفولة حق لنا أن نقول بأنّ المبدع يقدّم لهم"الكلام الجيد الذي يحدث في نفوس هؤلاء الأطفال متعة فنية، سواء كان شعرا أم نثرا، وسواء كان شفويا بالكلام أم تحريريا بالكتابة" (باللودمو، 20109/2018، صفحة 4) فهو جزء من الأدب العام ولكنه مخصوص بتوجيهه لفئة الأطفال، وهو يخضع بالضرورة لمجموعة من المعايير التي يلتزم بها الكاتب"فأدب الأطفال هو النتاج الأدبي الذي يتلاءم مع الأطفال حسب مستوياتهم وأعمارهم، وقدرتهم على الفهم والتذوق وفق طبيعة العصر، وبما يتلاءم مع المجتمع الذي يعيشون فيه...، ولا يمكن أن نبحث عن أدب الطفل بالصورة التي يعرفها هذا العصر، كما لا يمكن أن نبحث عن أي لون أدبي، أو عن أي علم بالصورة التي نعرفها اليوم، فكل عصر له سماته وله طبيعته وله أذواقه وأسلوبه". (بن سلامة، 2006، صفحة 13) ولا يفوتنا أن ننوه إلى ما أشار إليه أحمد فضل شبلول بأنه"يجب على صانعي أدب الأطفال التفكير في الشكل الملائم لطبيعة الطفل الجديد الذي يجيد التعامل مع الحاسبات الشخصية، ويستوعب طريقة تشغيلها بسرعة مذهلة، وبصورة أفضل بكثير من الكبار، وبطريقة تدعو إلى التأمل في القدرات الذهنية والعقلية والإدراكية التي يتمتع بها طفل العصر الحديث. (شبلول، د ت، صفحة 93)كما يؤكد الناقد من جهة أخرى على ضرورة الابتعاد عن الطرق التقليدية التي كان يعتمدها الأدباء في تقديم أدب الأطفال خاصة عندما يتحدث عن لا جدوى التركيز على الصورة وعن النمط التقليدي في تقديم هذا الأدب على لسان الحيوان حيث يقول"لم يعد الأمر مقصورا على اختيار الحكاية أو القصة المناسبة للطفل سواء المصورة أو غير المصورة، الملونة أو غير الملونة، ولم يعد الأمر مقصورا كذلك على مناقشة تقديم ماهو غير ناطق من حيوانات أو طير بطريقة ناطقة، أفيد أو أنفع للطفل أم الابتعاد عن هذه الطريقة لأنها تتنافى والحقيقة، فمادام الهر لا ينطق والطائر لا يتكلم، فلماذا ننسج لأطفالنا قصصا وهمية ...لم تعد هذه المسائل من الأمور الحيوية والمهمة في مجال أدب الأطفال". (شبلول، د ت، الصفحات 93-94)

2. ماهية الأدب الرقمي

مما لاشك فيه أن المبدعين العرب مستوعبون لضرورة اللحاق بركب التطور الحاصل عالميا على مستوى الإبداع الرقمي بكل ما يطرحه من قضايا ومفاهيم"لقد جاوزتنا الثورة الصناعية ولم نشارك إلاّ كطرف مستهلك فقط، أما الثورة الرقمية بما تتضمنه من مفاهيم وعناصر، فيمكننا اللحاق بها، لنصبح ضمن الدول المشاركة والمنتجة لعناصرها ومعطياتها"، (http://www.odabasham.net/cat.php?catid=13) في مقابل ذلك يشكّك بعض النقاد في هذه القفزة النوعية على مستوى التطور الحاصل في تلقي الأدب خاصة في شكله الإلكتروني حيث "أن الكتاب الإلكتروني يظلّ كيانا افتراضيا لا يستطيع القارئ الإمساك به لأنّه ليس كتابا حقيقيا" (جريس، صفحة 128) وبالرغم من ذلك، فقد حدث تطور واضح على مستوى الكتابة في عصر التكنولوجيا والرقميات من حيث أنها لم تعد"مجرد كلمات على ورق بل غدت عملية شمولية معقدة تعتمد على لغة جديدة مختلفة وأدوات أخرى لم تكن متوفرة للكاتب الورقي في السابق وهو ما يعني تغير فعلي على معنى الكاتب نفسه الذي لم يعد يكفيه أن يتقن لغة الكلمات بل أصبح مطلوبا منه إتقان لغة أخرى الكلمة فيها جزء من كل، وهذا الكاتب الجديد هو الكاتب الرقمي الضليع بهذه اللغة الجديدة" (http://forums.arab-ewriters.net/viewtopic.php?t=3222)يتطلب هذا الأدب الجديد على حسب تقديرات النقاد المتخصصين في هذا المجال مهارات لا تصل حدّ الاحترافية خاصة في مجال البرمجيات ولكن على الأقل يكون صاحبها ضليعا في لغات البرمجة على حد تعبير الناقد سعيد يقطين الذي يؤكد أنه لابد أن يتعلم"برامج متعددة ليس أقلها الفوتو شوب والفلاش والباور دايركتور وعلم الجرافيكس....، وأقول ملما على الأقل، وليس بالضرورة مبرمجا وعالما محترفا، الإلمام في المرحلة الحالية يكفي لكن في المستقبل أرى أن يكون كلي المعرفة بوسائل ولغة العصر ومتابعا لكل جديد في هذا الإطار...فيدمج في إبداعه الأدبي الصورة والصوت بمختلف الصيغ والأشكال التي تفتح له آفاق جديدة في الإبداع والتعبير، بل صار الأدب وقد انفتح على صيغ تعبيرية غير لغوية موضوع تساؤل" (يقطين، 2008، صفحة 92) لذلك فهو يقوم في الأساس بمجموعة من الوظائف نحددها في الآتي:

- يبدع النص: أي ينقله من مرحلة الكمون إلى التجلي النصي العلاماتي.
- يضع التصور الذي سيكون عليه من خلال تصميم أجزائه ومكوّناته وتنظيم علاقاته(الرقام).
- ينقل النص والتصور من خلال برنامج معين ليجعله قابلا للرؤية والقراءة على الشاشة(الراقم) (يقطين، 2008، صفحة 199)

يؤكد الناقد المغربي سعيد يقطين أنّ الأدب في العصر الرقمي"أدبان: أدب مكتوب قديم، وآخر رقمي جديد" (يقطين، 2008، صفحة 179)لابد أن نوضح منذ البداية ماذا نقصد بمصطلح الأدب الرقمي من حيث أنه شكل جديد ثار على شكله التقليدي والمتمثل في الأدب الورقي، على أن نميّز بين الشكل المطبوع له وبين الشكل الإلكتروني الذي يعتمد على القراءة عبر الشاشة الزرقاء دون أن تكون له خاصية الأدب الرقمي نفسه، حيث يوظف مجموعة من الوسائط الحديثة، والتي تكون منفتحة في الأساس على مجموعة من العلامات غير اللفظية، حيث يشهد هذا النوع من النصوص"شكلا جديدا من التجلي الرمزي باعتماد تقنيات التكنولوجيا الحديثة والوسائط الإلكترونية، فالأدب الرقمي أو المترابط أو التفاعلي يتم في علاقة وظيفية مع التكنولوجيا الحديثة، ويقترح رؤى جديدة في إدراك العالم، كما أنه يعبر عن

حالة انتقالية لمعنى الوجود ومنطق التفكير" (كرام، 2009، صفحة 22) ولابد أن نبيّن طبيعة الكتابة الرقمية التي نقصدها هنا حتى يزول كل لبس، بكل بساطة هي"ليست تلك الكتابة المرقمنة التي تنقل إلى شاشة الحاسوب دون أن تغادر صفتها الورقية، بل تلك التي ننعتها عادة بالنص المترابط الناشئ عن التفاعل المتبادل ما بين إنتاج المبدع ونشاط المستعمل، أو المبحر الذي يحينه ويعطيه مظهرا خاصا من خلال مسارات القراءة المتعددة" (خمار، 2015، صفحة 26) لقد حدّد بعض النقاد وفي مقدمتهم عمر زرفاوي طريقة بسيطة للتفريق بين النصوص المطبوعة والنصوص الرقمية من خلال عملية المقارنة بينهما للوقوف بشكل واضح عند الفروقات الظاهرة بينهما خاصة، وأن لكل واحد منهما مجموعة من المعايير التي يقوم بناؤهما عليه؛ فالنص المطبوع له بداية ووسط ونهاية، حيث لا يمكن للقارئ خرق هذا الترتيب فعليه أن يتبع هذا النص من بدايته وصولا إلى نهايته، كما" يرتبط هذا النص المطبوع بالنصوص الأخرى من خلال الهوامش السفلية أو الفهارس التي تحيله إلى نص آخر يقرؤه بالطريقة نفسها، فالنص المطبوع إذن تتم كتابته وقراءته على السواء بطريقة متتابعة أو خطيّة" (جريس، الهيبرتكست عصر الكلمة الالكترونية ، 2021، الصفحات 147-148) وهذا عكس النص الرقمي الذي يمتاز باللاخطية والحرية المطلقة في اختيار طريقة قراءة النص التي تسمح بها مختلف الروابط المزود بها.

ولابدّ من التأكيد على أنّ"النصّ المكتوب على سطح الشاشة هو نص تخيّلي رقمي في الذاكرة الصلبة للكمبيوتر، حيث يتم تخزين النص بلغة الآلة...الكلمة الإلكترونية ليس لها وجود مادي، فما يظهر على الشاشة هو التعبير الافتراضي لاستدعاء المناظر الرقميDigital للحرف، فالكاتب إلى الكمبيوتر، والقارئ من الشاشة يدرك أنه ليس أمام كلمات مادية حقيقية مثل النص المكتوب أو المطبوع" (زرفاوي، 2013، الصفحات 145-146) فهو نص يقدم عبر الشاشة الزرقاء و"ينشر عبر وسيط إلكتروني بصورة غير متخيّلة، مساحته العالم، ويقدّم نوعا من القراءة التفاعلية المستفيدة من كونه نصا مفتوحا، تتابعه عبر شاشة صغيرة/نافذة على العالم الواسع، يمكن لملايين المتلقين أن يتعاملوا معه في اللحظة نفسها" (الضبع، 2005، صفحة 371) لذلك يمكن أن نقول بأن النص الرقمي قد جعل النص الإبداعي نصا تفاعليا تشاركيا لا يكتفي بما يبدعه الأول بل يفتح المجال الأرحب لتطور أحداث وتصوّر نهايات غير محدودة تقدمها مخيلة كلّ مبدعيه.

يعتبر الأدب الرقمي بحسب الناقدة زهور كرام مفهوم فضفاض عام يمكن أن يشمل كل" التعبيرات الأدبية التي يتم إنتاجها رقميا. والمترابط مفهوم يعيّن الحالة الأجناسية لهذا الأدب، أما التفاعلي فهو إجراء رقمي عبره تتحقق رقمنة النص. لكنها تأويلات لدلالات مفاهيم قابلة للتحول وفق مستجدات تجربة النصوص" (كرام، 2009، صفحة 103) ويبقى المصطلح يحتاج من النقاد تحديدات مفاهيمية دقيقة خاصة في ظل ما نعرفه من تطور يمس كل مجالات المعرفة.

3. القصة الرقمية: الماهية، العناصر، الأنواع، والمميزات

يعرّف السيد نجم أدب الطفل الرقمي فيقول"هو كلّ نص يتشكّل 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"

(http://www.qlkqlimah.net/Article/Read/21716.، 2021) وهو يلعب نفس دور النص الورقي الموجه لهذه الفئة خاصة من حيث كونه وسيلة ترفيهية تربوية تعليمية تحقق جانبي المتعة والفائدة معا خاصة بأن الوسائط المتعددة التي يوظفها(خاصة العلامات غير اللغوية) قد ساعدت المبدع على تحقيق كلّ هذه الأهداف.والأكيد أنّ هذا الأمر لا يمكن أن يتجسد على أرض الواقع إلاّ بمجموعة من الأسس التي ينبني عليها هذا اللون من الأدب والذي يتطلب حسب تصور الناقد مبدع-السيد نجم- متمرّس في استخدام تقنيات التكنولوجيا وما يتعلق بلغة البرمجيات بشكل عام، ومتمكن من أسرار التقنيات السردية والمشهدية، لذلك سيعنى هذا الجزء من المداخلة الوقوف عند القصة الرقمية باعتبارها إحدى الأشكال المستحدثة والمخصصة للأطفال من خلال عرض النقاط الأساسية التالية:

- ما مفهوم القصة الرقمية وما هي أهم أركانها، وماهي مختلف أشكالها وأنواعها؟.
- ما هي الميزات أو المعايير الجديدة التي ميزت القصة الرقمية والتي جعلت الطفل يتجاوب مع هذا النوع من الأدب الجديد؟.
- وما هي سلبياته والتي حالت دون تحقق فكرة تقبل هذا الوافد الجديد ؟.

تعتبر القصة الرقمية إحدى الأنواع الأدبية الرقمية التي أصبحت تستهوي متلقيها ونخص بالذكر والتحديد الطفل الذي تجاوز مرحلة الانبهار بتكنولوجيا المعلومات إلى شغف الإبحار في عوالم الشاشة الزرقاء، خاصة وأن هذا الأدب الجديد يساهم بشكل واضح في تنمية ذكائه، وتوسيع مخيلته التي تجاوزت حدود القراءة إلى الإبداع، باعتبار التطور الذي عرفه النص الرقمي الذي تحوّل مع مرور الوقت إلى نص تفاعلي بامتياز، خاصة وأن هذا المعطى الجديد يتناسب وعصرهم الذي أصبح يتطلب وبشكل لافت للانتباه استخدام كل وسائل التواصل الحديثة وفي مقدمتها الألواح الإلكترونية الحواسيب المحمولة، والهواتف الذكية.

ولابد من التأكيد من أنّ هذا العصر يتطلب هذا النوع من الأدب الموجه للطفل الذي بات من السهل عليه"القيام بالتجوال داخل الشبكة العنكبوتية(العربية) والبحث عن نصوص أدبية وأشكال فنية تلائم اهتماماته وقدراته الجديدة، عبر المواقع المختلفة، وإذا ما وجد شيئا يثير اهتمامه، فإنه يقوم باستدعائه فورا على شاشة الحاسب الآلي" (شبلول، د ت، صفحة 96) وهذه المتعة التي يشعر بها طفل العصر الرقمي"وهو يتعامل مع تلك الأشكال الجديدة، مثلما كنا نجد سعادة كبيرة ونحن صغار نلعب مع أقراننا بالبلي(المثلث وطظة وشبر)والأحجار(السبع طوبات) وعسكر وحرامية، والمسّاكة، وأولنا اسكندراني، وأولنا جن، وما إلى ذلك" (شبلول، د ت، صفحة 92)، لكلّ عصر إذا متطلباته التي يحتاجها الطفل، والتي نحرص على ألاّ نجبره فيه بأن يعيش في زمن غير زمانه بل نحاول أن نسايره ونوجهه كلما اقتضت الحاجة.

تعرّف الدكتورة نشوى رفعت شحاتة القصة الرقمية بأنها"شكل مبدع من رواية تدور حول حدث أو شخص أو مكان-يمكن أن تكون حقيقية أو خيالية- يتم فيها توظيف الصوت والموسيقى والمؤثرات الصوتية والنصوص والصور والرسوم والفيديو وذلك لخدمة أغراض تربوية" (http://el-gradu.com.eg/2014/01/blog-post-10.html)، أما مفهومها عند سامح العجرمي فهي"حكاية قائمة على استخدام عناصر الوسائط المتعددة التي تتكوّن

من مجموعة من الصور والفيديوهات والخلفيات الموسيقية أو الصوت والتعليق الصوتي؛بغرض تجسيد الأحداث، والشخصيات، والمواقف، لتوفير بيئة تعليمية تعلمية متعددة المصادر تتمكن من إيصال المعلومة بأقصر وأقل جهد وأكبر فائدة" (https://samehjamil.wordpress.com)، فأساس القصة الرقمية إذا هي توظيفها للعلامات غير اللغوية التي تجذب الطفل إليها بسهولة خاصة وأنّه في مراحله الأولى يتأثّر بالأصوات والألوان وينجذب للموسيقى، كما يركز التعريف على عناصر القصة الرقمية الأساسية وهي الأحداث والشخصيات والمواقف، دون أن يقف الناقد على تفصيلات لها حيث تكون للقصة نفس العناصر في الأدب الورقي من خلال توفر مايلي:الشخصيات، العقدة، الأحداث، الذروة، نهاية القصة الرقمية، وغالبا ما تضم موجز يلخص ما جاء فيها من أحداث. ومن أنواع القصص الرقمي ما يلي:

– القصص الشخصية: وهي القصص التي تحتوي على سرد الأحداث هامة في حياة الشخص، وأن عرضها يمكن أن يسهم في التأثير على حياة أشخاص آخرين.

–القصص الموجهة: وهي قصص صممت لتعليم أو إكساب الآخرين مفاهيم معينة، أو تدريبهم على ممارسة سلوكات معينة.

–الوثائق التاريخية: وهي القصص التي تعرض الأحداث المثيرة والتي تساعدنا على فهم أحداث الماضي.

–القصص الوصفية: وهي القصص التي تعرض وصف للظاهرات والقضايا الجغرافية من حيث المكان والزمان والمكونات والمراحل الإجرائية التي تمر بها. (https://www.sqorebda3.com)

والملاحظة التي يمكن أن نسجلها أنّ هذه التقسيمات اختلفت من ناقد إلى آخر وسنحاول هنا إدراج تقسيم ثاني مختلف تماما عن الأول للدكتورة نشوى رفعت شحاتة، والتي تجعلها ضمن سبعة أنواع هي:

–القصص الفوتوغرافية: هي مجموعة من الصور الثابتة والنصوص، ففي هذا النوع من القصص تكفي معرفة كيفية التقاط الصور وكيفية تطوير شرائح من برنامج البوربينت ووضع الصور بداخلها لإعداد القصة.

–كلمات الفيديو: هي مجموعة من الكلمات أو العبارات والصور لإنتاج فيلم قصير وبسيط، ويمكن أن يحضر المعلم بعض الصور ويطلب من المتعلمين التعليق على الصور بالكلمات.

–العروض التقديمية: هي مجموعة من النصوص والصور لتقديم موضوع معيّن، وتعد من أكثر عمليات صناعة القصة شيوعا.

–التمثيل المسرحي:وفيه لا يتم التركيز على عرض الحقائق فقط، ولكن يتم إعادة عرض المشاعر والأحداث والأقوال في إطار من التقديم المحبب.

–مقطوعات الفيديو:وفيه يتم دمج الصور والنصوص والموسيقى وتسجيل المحادثات معا لعمل عرض يدور حول موضوع معيّن.

-اللوحة القصصية: هي سلسلة متتابعة من المرئيات البسيطة(كلصق الأشكال والصور، أو الرسوم) المحددة بإطارات مفردة، والتي تقدم تمثيلا لمحتوى القصة الرقمية، حيث تحتوي على كل الأحداث المتضمنة داخل النص مصورة في عدد من اللوحات التي تمثل كل منها أحد الأحداث المرئية، بحيث تصف كل الصور الثابتة التي نريد استخدامها.

-القصة الرقمية التعليمية: هي صفحة واحدة مخططة توضح كيفية اندماج المكونات الضرورية واللازمة للقصة الرقمية داخلها، وتساعد في تجميع الأفكار حول القصة. (https://www.sqorebda3.com)

من خلال إطلاعنا على نموذجين من القصص الرقمي المغاربي (قصة العقرب، وموقع اقرأ مع دعاء) توصلنا إلى مجموعة من الإيجابيات التي يحققها الأدب الرقمي بشكل عام والقصة بشكل خاص للطفل نوجزها فيما يلي:

-تساهم القصص الرقمية ومن دون أي شكّ في تنمية المهارات اللغوية للطفل خاصة وأنّ بعض نماذجها يعتمد على بعض الوسائط كالصوت الذي يساهم في تعلمه نطق الحروف والكلمات بشكل صحيح كما تساهم من جهة أخرى في إثراء رصيده اللغوي بمصطلحات جديدة تساعده على الكتابة فيما بعد.

- تساهم القصص الرقمية في المحافظة على القيمة الأخلاقية من خلال التركيز على ترسيخ مجموعة من القيم: من مثل التكافل الاجتماعي احترام تعاليم الدين الإسلامي، الإيثار، الصدق، وغيرها، حيث تركز مجموع القصص السبعة المعنونة ب"يوميات زهرة" والمدرجة ضمن "موقع إقرأ مع دعاء" على مجموعة من السلوكات، منها الحث على الاجتهاد،الرأفة بالحيوان، الحث على التعاون ، وغيرها من السلوكات الحسنة.أما القصة المعنونة بـ" مغامرات زهير" فهي تحث على التمسك بالقيم الدينية وفي مقدمتها الحرص على حفظ القرآن الكريم، لذلك يؤكد الدكتور سامح العجرمي على أهمية القصص الرقمية في التعليم من حيث أنها وسيلة تعليمية ناجعة ووسيلة مهمة لتحقيق الأهداف المرجوة منها خاصة ما تعلق بترسيخ مجموع القيم التربوية والدينية المهمة في بناء شخصية المتعلم الذي يعد لبنة أساسية بها يصلح المجتمع، كما تساعد الطلبة في"عمل ملخصات غير تقليدية للموضوعات الدراسية، تمكن الطلبة من فهم المواد والموضوعات الأكثر صعوبة". (https://www.sqorebda3.com)

كما لا يخلو هذا النوع من الأدب من وجود مجموعة من العيوب والتي تتقدمها مجموعة من الصعوبات التي تجعل الطفل ينفر من التفاعل معه؛ وفي مقدمتها المبالغ المالية الباهظة التي يتطلبها اقتناء أي وسيلة من وسائل التفاعل المباشر مع النص الرقمي.

كما تحتاج بعض النصوص الرقمية التفاعلية معرفة بعض البرمجيات التي تساعد المتلقي على سهولة تلقيه لهذا الأدب، وهو ما يتطلب في كثير من الأحيان أخذ دروس في الإعلام الآلي، ومن ثم فهي تتطلب وقتا لتعلم طريقة استخدامها، كما تحتاج وقتا كبير في إعدادها خاصة وأنها توظف الكثير من الوسائط الغير لغوية، صورة، فيديو صوت،موسيقى وغيرها. يفصل الدكتور طريقة إنتاج القصص الرقمية والتي تمر حسب تصوره بأربع مراحل أساسية:

-المرحلة الأولى:كتابة السيناريو وذلك من خلال تحديد الفكرة الرئيسية للقصة، ومن ثم تحديد الوسائط المتعددة المراد استخدامها لتحقيق أهداف القصة، والمساعدة على تنفيذ الخطوة التالية.

– المرحلة الثانية:الحصول على الوسائط: يتم الحصول على الوسائط المتعددة المطلوبة لإنتاج القصة الرقمية، سواء من خلال الإنترنت أو من خلال الكومبيوتر الشخصي، أو من خلال مساعدة مثل الماسح الضوئي، وكاميرا تصوير رقمية وغيرها.

–المرحلة الثالثة:الإنتاج حيث يمكن أن يعتمد المبدع على برنامج يناسبه وقد حدد الناقد اثنين منها: photostory أوMoviemaker.

–المرحلة الرابعة: المشاركة ويتم في هذه الخطوة نشر القصة الرقمية للجمهور على شبكة الإنترنت من خلال مواقع الفيديو المختلفة مثل Youtube ومواقع التواصل الاجتماعي، والمنتديات التعليمية. (https://www.sqorebda3.com)

يفصل الدكتور سامح العجرمي كل هذه الخطوات بشكل عملي من خلال مجموعة من الفيديوهات التوضيحية التي تلقن الطفل(المتمدرس) كيفية إدراج الصور في القصص الرقمي، طريقة إضافة نصوص مكتوبة على الصور، وأيضا طريقة إضافة تعليق صوتي وحركة للتنقل، إضافة خلفية موسيقية، نؤكد على أن الموقع يعد مبادرة فلسطينية رائعة لتقريب هذا النوع من الأدب للطفل العربي عموما خاصة وأنه يجعله يكتشف عن قرب طريقة إنشاء القصص الرقمي بشكل عام مع مختلف الوسائط المتاحة للتوظيف. كما يعرض الموقع مجموعة من القصص الرقمية المقدمة بالصوت والصورة على لسان الحيوانات التي ما تزال لحد اليوم تستهوي الطفل العربي عموما "إذ من المعروف أن قصص الأطفال عامة، وقصص أطفال المراحل الأولى خاصة تتميّز بالدمج بين عالمي الإنسان والحيوان، بل والنبات والجماد أيضا، حيث يمكن في هذه القصص للكائنات الحية وغير الحية أن تتعامل بعضها مع بعض في مجالات مختلفة، ضمن إطار حواري يمكنها من توصيل الفكرة، والطفل يستمتع بذلك وينجذب إليه" (حلاوة، 2000، صفحة 18).خاصة وأن الطفل قد تعوّد على هذا الشكل من حلال شاشة التلفاز عن طريق الرسوم المتحركة ، لما لها من مميزات تجذب الطفل إليها خاصة عنصر التشويق.

وعطفا على ما سبق ذكره من عيوب القصة الرقمية فقد استعرض السيد نجم بعض سلبياتها خاصة عند الهواة:

- عدم الالتزام الدقيق بخصائص المرحلة العمرية للطفل.
- مخاطبة الطفل الأنثى والذكر على قدر واحد من التناول.
- تقديم المفاهيم الغربية للأعمال المترجمة للطفل بشخصياته، ومفاهيمه، وكأنه الشخصية النموذج كما في شخصيات السوبرمان، الرجل الأخضر... وغيرها ما بكلّ ما تحمله من مفاهيم، أقل ما يقال فيها أنها في حاجة تدجين ومواءمة.
- سهولة النشر، والرغبة في التواجد على شبكة الأنترنت، شجع البعض على إقحام عالم الطفل، دون دراسة حقيقية لاحتياجات الطفل.
- أما عن مضامين الموضوعات التي تقدم للطفل عند الهاوي، فهي إما البعد عن روح الطفل في التناول مع تقديم المعلومة قبل التناول الفني...أو الاهتمام بالمعلومة البعيدة دون القريبة، وربما أنسب مثال على ذلك،

تناول وتقديم الشرائع الإسلامية قبل الاهتمام بالسلوك الإسلامي والدلالة القيمية، وهي التي يحتاجها الطفل أكثر. (نجم، د س)

لقد استوعب المبدعون العرب عموما والمغاربة على وجد التحديد أهمية خوض تجربة الإبداع الرقمي الموجه للطفل عن طريق التأليف الفردي، وتجدر الإشارة إلى أن المبدع في هذا الأدب الجديد أو ما تطلق عليه الناقدة المغربية زهور كرام اسم المؤلف الرقمي يختلف عن المبدع التقليدي إن صح التعبير كونه"لا يعتمد فقط فعل الرغبة في الكتابة والإلهام الذي يرافق عادة زمن التخييل في النص المطبوع أو الشفهي، ولكنه إضافة إلى ذلك إنه كاتب عالم بثقافة المعلوميات، ولغة البرامج المعلوماتية، والتقنية والرقمية بل يتقن تطبيقها في علاقتها بفن الكتابة" (كرام، 2009، صفحة 71)، ونشير هنا إلى التجربة القصصية الرقمية الموجة للأطفال المعنونة بقصة العقرب للمبدع الجزائري(حمزة قريرة)، أو عن طريق إنشاء مواقع إلكترونية تهتم به من مثل الموقع المغربي الذي يهتم بالأدب التفاعلي الموسوم بـ"إقرأ مع دعاء".

لقد تفطن المبدعون إلى متطلبات الكتابة في القصة الرقمية بما يتناسب مع الفئة العمرية (الأطفال) الموجه إليها ولابد من الإشارة إلى أن المبدع الرقمي حمزة قريرة قد حدد سلفا الفئة العمرية الموجه لها هذا العمل وهي الأكثر من 12 سنة ، والسبب واضح؛ فهي تعتمد في الأساس على سرد قصة يغلب على أحداثها مظاهر القتال والعنف، وقد سُبق العمل الإبداعي بوقفة توضيحية تساعد كلا من الدارس والطفل المبحر في عوالم الشاشة الزرقاء على سهولة الإطلاع على القصة، والأكيد أنّ القصة التفاعلية هنا مرتبطة بمجموعة من الخصائص التي لابد من الوقوف عندها:

-تعتمد على الوسيط الإلكتروني في تقديم أحداثها.

-تعتمد في تقديم متنها على مسارات خاصة بالقراءة فقط.

- تسمح بالتعديل أو الإضافة ولكن حرية المتلقي محدودة.

كما يمكن أن نقف هنا على بعض مميزات القصة الرقمية من خلال الأنموذجين المختارين سابقا؛ حيث نلحظ أن أهم ميزة يختلف بها الأدب الورقي والأدب الرقمي تظهر هنا في اللاخطية حيث أنّ"النص المترابط نص يتحقق من خلال الحاسوب، وأهم ميزاته أنه غير خطي، لأنّه يتكون من العقد والشفرات، التي يتصل بعضها ببعض بواسطة روابط مرئية، ويسمح هذا النص بالانتقال من معلومة إلى أخرى، عن طريق تنشيط الروابط، التي بواسطتها تتجاوز البعد الخطي للقراءة" (يقطين، 2008، الصفحات 264-265)، وفي نموذج قصة"العقرب" يمكن الانتقال إلى الأجزاء المختلفة للقصة عبر مجموعة من الروابط، ويمكن أن يجدها القارئ بوضع حركة المؤشر على كلّ كلمة وجملة فكلاهما تحمل خلفها مجموعة من الصفحات، أما في قصة "يوميات زهرة" و"مغامرات زهير"-وهما إحدى القصص الموجودة في موقع إقرأ مع دعاء- فهناك مجموعة من الأيقونات التقدمية وأخرى تراجعية، تلعب نفس الدور في النص الورقي من خلال تقليب الصفحات، فعن طريق الوصلات يمكن للطفل المتصفح الانتقال بسهولة من أيقونة إلى أخرى حيث تضم كل واحدة منها قصة من القصص، ونشير إلى أنّ هذا النوع البسيط من النصوص الرقمية يتناسب مع الفئة العمرية المخصصة للقصتين. .

تشكّل اللغة ثاني ميزات القصة الرقمية والتي لا يمكن أن يستغني عنها المبدع فهي أساسه وجوهره وقد اعتمدها حمزة قريرة مثلا في قصته"العقرب"لتقديم النص الرقمي نفسه، كما جعلها وسيلة مهمة لتقديم بعض إرشادات الدخول سواء للطفل المبحر عبر الشاشة الزرقاء أو الدارس لإبداعه، كما اعتمادها بشكل واضح في نماذج القصة الرقمية في "موقع إقرأ مع دعاء" خاصة وأن كلا النموذجين اعتمدا اللغة العربية الفصحى. ثالث هذه الميزات هي العلامات غير اللغوية والوسائط المتعددة، وفي مقدمتها الصور، والتي تم اعتمادها في النموذجين المختارين، ومن خلال الفيديوهات المدمجة مع النص والمتاحة للإطلاع في اليوتوب والتي اختارها حمزة قريرة، حيث يلعب كل من العلامتين السابقتين دورا مهما في إثارة انتباه الطفل ويجعلانه يرغب أكثر في اكتشاف ما لم يشاهده بعد. وقد وظّف موقع "اقرأ مع دعاء"العلامات غير لغوية أيضا وفي مقدمتها الصور التي تصدرت مجموعة الأيقونات الرئيسية للموقع، كما خصص أصحاب الموقع أيقونة خاصة بالأغاني، حيث تشكل الموسيقى عملية جذب مهمة للطفل بشكل عام.

كما تتوفر مدونة حمزة قريرة على خاصية التفاعل من خلال وجود روابط تسمح للقارئ الطفل بالإضافة والتعديل في النص نفسه –بحيث يظهر النص المضاف بلون آخر وهو ما يسمح بمعرفة النص الأصلي الأول من الأخرى الجديدة ، مع أنّ هذه الفكرة التي تميّزت بها النصوص الورقية تسقط فاعليتها في النصوص الرقمية التفاعلية التي لم تعد تحتفي بالمبدع والقارئ بل أصبح الاثنين بمنزلة واحدة، فكلاهما مبدع للعمل–، ولكنها تبقى ضمن نطاق ضيق محصور لا يسمح فيها بالحرية المفرطة للمتصفح هذا لاعتبارات وتحفظات معينة، فقد أشار حمزة قريرة في إحدى مقالاته عن السبب الذي توخاه من هذا الأمر حيث يقول"يظهر الجانب التفاعلي الإيجابي حيث يظهر الرابط الذي يطلب من المتلقي/ الطفل إن أراد الإضافة أن يضغط على الرابط وبمجرد الضغط تفتح أمامه نافذة بيضاء عبر البريد، يكتب أو يحمل ما شاء وما عليه إلاّ وضع الرقم المرافق(01) حتى يجد إضافته في مكانها، وهنا ما زلت أتحكم فيها يدويا ولا أريدها حرة بالكامل نظرا لعدة أسباب أهمها حداثة التجربة والخوف من إفسادها عبر الحرية المطلقة" (خمقاني و قريزة، 2021، الصفحات 477–478)، من هنا يتضح بأنّ المبدع العربي على وعي بمخاطر الحرية المفرطة التي يتيحها التفاعل الإيجابي ومن ثم لا بد أن تكون هذه الحرية مقيدة بمجموعة من الشروط التي تجعل الطفل يتصرف بعقلانية.

تتعزّز خاصية التفاعلية في الأنموذج الثاني الذي سقناه وهو موقع"اقرأ مع دعاء" حيث يعرب أصحابه صراحة عن رغبتهم الأساسية في جعل الطفل"قارئا مشاركا متفاعلا، يستمتع بفعل القراءة، عبر الوسيط الإلكتروني، وينتقل بين نصوصها المترابطة بحرية دون قيد أو شرط، ويختار مسار قراءته بنفسه، كما يمكنه أن يساهم في صياغة القصة والتعليق" (http://www.readouae.com)، يخصّص موقع اقرأ مع دعاء مادته بحسب الأيقونات المتاحة إلى فئة عمرية محددة يقف عندها المتصفح من خلال الأيقونة المعنونة ب"إقرأ مع دعاء" والمخصصة للأطفال (من سنتين إلى غاية ست سنوات)، والمقسمة بدورها إلى سبع مجموعات؛ حيث تمكنه من التعرف عن طريق مجموعة من الوسائط كالصوت والصورة على الحروف وما يقابلها من أشياء في الطبيعة، أما المجموعات الستة فهي غير مزودة بمادة معرفية فكلها فارغة، ولا نتعرف على أسباب ذلك مع أنّ الموقع قد أنشئ منذ سنة 2014.يبقى التفاعل مع قصص الموقع محدودا، وقد يرجع

السبب في ذلك حسب تصورنا إلى أنّ الطفل المتصفح يفتقر إلى مهارات الكتابة في هذا اللون الأدبي الجديد من جهة،وغير متمكن من استيعاب كل التقنيات المتاحة للاستخدام في أيقونات الموقع من ناحية أخرى.

يؤكد المبدع حمزة قريرة بأن التجربة العربية في إنتاج القصة الرقمية للطفل ما تزال في بداياتها مقارنة بالرّيادة الغربية في هذا المجال، والأمر يتطلب تكاثف جهود الأفراد والمؤسسات لنشر هذا النوع من الأدب على نطاق واسع خاصة بين شريحة الأطفال لجعله"منصة لنقل الفن إليهم وسماعهم وتوجيههم من خلالها، وهم في البيت، وهو مطلب مهم خصوصا مع التطور التقني وضرورة الوصول إلى أكبر شريحة ممكنة، ومن جهة أخرى ستفيد العملية في المسائل التعليمية الأخرى خصوصا بعد الغلق الذي قد يصيب المؤسسات بسبب الجوائح المختلفة" (خمقاني و قريزة، 2021، صفحة 478)،ونحن نعتقد أنه ومع مرور الوقت سيدخل الطفل مجال البرمجيات بشكل قوي ليتفاعل مع أدبه إنتاجا وتلقيا.

4 . خاتمة

خلصت الدراسة إلى مجموعة من النتائج نوجزها فيمايلي:

-يمثّل أدب الطفل جزء من الأدب العام، وهو أدب يتناسب في مادته مع الفئات العمرية الموجه إليها من جهة، ويتوافق مع قدراتها على الفهم والتذوق من جهة ثانية.

-يتطلب العصر الرقمي الكتابة بطريقة تتناسب والقدرات الذهنية والعقلية للطفل الذي أصبح يستوعب كل ما هو برمجي بشكل مذهل.

-يقدم الأدب الرقمي عبر الوسيط الإلكتروني، ويعتمد على تقنيات التكنولوجيا الحديثة المتاحة للمبدع والمتلقي ، كلّ واحد على حسب طبيعة الحرية الممنوحة له.

-يمتاز الأدب الرقمي بشكل عام، والقصة الرقمية بشكل خاص بمجموعة من الميزات المستخلصة من النموذجين المختارين في الدراسة:قصة العقرب لحمزة قريرة، وموقع "إقرأ مع دعاء"؛ باللاخطية، اللغة المرافقة للوسائط المتعددة، والغلامات غير لغوية الموظفة، صفة التفاعل التي تجعل الأدب الرقمي أدبا تشاركيا بامتياز.

-اقتصر تقديم القصة الرقمية عند المبدع حمزة قريرة على الفئة العمرية الأكثر من اثني عشر سنة لأنها الأنسب لتلقي أدب رقمي يحوي الكثير من مظاهر العنف والقتال.

-لم تحدّد الفئات العمرية الموجه إليها القصص الرقمية في موقع "إقرأ مع دعاء"، ولكننا نعتقد أنها تناسب الفئات العمرية التي تمتد من ست سنوات إلى غاية الاثني عشر سنة خاصة وأنها تركز في مواضيعها على الكثير من السلوكات الحسنة كالاجتهاد ، العطف على الحيوان، ضرورة التعاون مع الآخرين، كما تدعو لبعض القيم الدينية كالتقرب من الله وأهمية حفظ القرآن وغيرها.

-لم يمنح النموذجين المختارين للطفل المتصفح حرية كبيرة في التفاعل مع القصص الرقمي، وهذا دليل واضح على وعي المبدع العربي بمخاطر الحرية المفرطة التي لابد أن تكون ضمن شروط تضبط عملية التفاعل نفسها.

يتأكد لنا في الأخير أن المبدعون العرب قادرون على اللحاق بركب التطور الحاصل على مستوى الإبداع الرقمي، ولكن الأمر يحتاج لتكثيف جهود الأفراد والمؤسسات لتوفير الإمكانيات التي يتطلبها الأدب الرقمي إبداعا وتلقيا، خاصة وأنّ الطفل الموجه له هذا النوع من الإبداع قادر على مواكبته بذكائه، وحبه لاكتشاف كل ما هو برمجي.

5. مراجع البحث:

1. *سناجلة محمّد*. ?http//www.forum1.esgmarkets/com/showthread.php
2. . *نشوى رفعت شحاتة: القصص الرقمية*. http://el-gradu.com.eg/2014/01/blog-post-10.html
3. *محمّد سناجلة: ما بعد الكلاسيكية الرقمية*. http://forums.arab-ewriters.net/viewtopic.php?t=3222
4. *السيد نجم: الثقافة والإبداع الرقمي...قضايا ومفاهيم*. http://www.odabasham.net/cat.php?catid=13
5. (2021). السيد نجم: القصة الرقمية في أدب الطفل بين الهوية والاحتراف. *مجلة الكلمة ، 166*. http://www.qlkqlimah.net/Article/Read/21716
6. *اقرأ مع دعاء*. http://www.readouae.com
7. *د. سامح العجرمي: القصص الرقمية*. https://samehjamil.wordpress.com
8. *صقور الإبداع: كل شيء عن استراتيجية القصة الرقمية* . https://www.sqorebda3.com
9. أحمد علي كنعان. (1995). أدب الأطفال والقيم التربوية. 19. دمشق-سوريا: دار الفكر.
10. أحمد فضل شبلول. (د ت). أدباء الأنترنت أدباء المستقبل. 93. الإسكندرية-مصر: دار الوفاء لدنيا الطباعة.
11. الربيعي بن سلامة. (2006). من أدب الأطفال في الجزائر والعالم العربي. 15. (ط1، المحرر) الجزائر: دار مدراء.
12. السيد نجم. (د س). *القصة الرقمية في أدب الطفل بين الهواية والاحتراف*.
13. حنا جريس. (2021). *الهيبرتكست عصر الكلمة الالكترونية* . الكويت: مجلة العربية المجلس الوطني للثقافة والفنون والآداب .
14. حنا جريس. *مستقبل الثورة الرقمية-العرب والتحدي القادم-*.
15. خديجة باللودمو. (20109/2018). الأدب الرقمي العربي الموجه للأطفال-دراسة في المنجز النقدي-. *رسالة دكتوراه (مخطوط)* . جامعة قاصدي مرباح-ورقلة.
16. زهور كرام. (2009). *الأدب الرقمي أمثلة ثقافية وتأملات مفاهيمية* . (ط1، المحرر) رؤية للنشر والتوزيع.
17. سعيد يقطين. (2008). *النص المترابط ومستقبل الثقافة العربية-نحو كتابة رقمية عربية-*. بيروت: المركز الثقافي العربي الدار البيضاء.
18. عمر زرفاوي. (2013). *الكتابة الزرقاء، مدخل إلى الأدب التفاعلي* . دار الثقافة والإعلام الشارقة.
19. فائزة خمقاني، و حمزة قريزة. (2021). فنون الطفل التفاعلية (الرقمية). *مجلة القارئ للدراسات الأدبية والنقدية واللغوية ، المجلد 4* (العدد 4)، 477-478.
20. لبيبة خمار. (2015). *آليات التشكل وصيغ التمظهر نحو بنوية جديدة*. الرباط: المكتبة الوسائطية.
21. محمّد السيد حلاوة. (2000). *الأدب القصصي للطفل-مضمون اجتماعي نفسي-*. مؤسسة حورس الدولية.
22. مصطفى الضبع. (2005). *نص جديد ومتلق مغاير، قراءة في الملامح الجديدة للكتابة والتلقي، الثقافة السائدة والاختلاف*. بورسعيد: كتاب الأبحاث مؤتمر أدباء مصر -الدورة العشرون.