Archive of SID

Analysis of Digital Interactive Fiction of 'Robe Mokhaiefeh' by Ahmad Khalid Tawfiq

Seyyd Hosein Hashemi [*]
Nasrin Abbasi [**]
Dalal Abbas [***]

Abstract:
Digital interactive literature is a new form of expression that is related to the creation of text through words, and on the other hand, through creation through electronic technology. Of course, this technology is possible through a computer connected to the Internet. In these texts, the penman is confronted with a phenomenon that he did not know before. He has a computer connected to the Internet to read the text. The present study is to investigate the narrative of the novel 'Robe Mokhaiefeh' (scary quarter) by Ahmed Khalid Tawfiq based on digital interactive literature using a descriptive-analytic method. The research results show that words do not play a role in the story, but are part of the overall structure of the text. The combination of sentences in this type of narrative is short, and the writer uses a computer, along with words, color, image, movement to convey meaning. Because of the mixture of horror pictures and dramatic music with the text in a digital novel, the reader can feel the reality of words and is in touch with the meaning of words. Also, the use of multi-choice relationships (links) that give the power of discretion to the reader, while enhancing the beauty of literary work, and creating a reader-to-text interaction.

Keywords: Digital Literature, Interactive Story, Technology, Khalid Tawfiq.

References:
- Abdel Rady, H., (No date). *Mushtaq Abbas Maan in the opening of a new Iraqi literary*. Series No. (1) Poetry Digital Interaction Leadership and Celebration, Al-Zawraa Press.

[*] Lecturer of Arabic Language and Literature, University of Birut, Birut, Lebanon hossein_h_1359@yahoo.com
[**] Lecturer of Arabic Language and Literature, Buali Sina University, Hamedan, Iran nasrinabasi10@yahoo.com
[***] Professor of Arabic Language and Literature, University of Birut, Birut, Lebanon (Responsible author) dalal.abas@gmail.com
Received: 01/01/2018 Accepted: 31/10/2018
This work is licensed under a Creative Commons Attribution 4.0 International License

www.SID.ir

Archive of SID

- Al-Bannai, S., (2009). *Interactive poem and the form of renewal in Arabic poetry*, a series of explanations. Baghdad.
- Al-Bawi, Eyad Ibrahim, & Hafez Mohammed Abbas Al-Shammari. (2011). *Digital interactive* literature, birth digital facilities interface, Publisher: Center of the academic book
- Alberiqi, F., (2006). *Introduction to Interactive Literature*: aldar albyda': The Arab Cultural Center.
- Al-Fifi, A. A., (2011*). Classic poetry, and other issues*: Dar Al Farahidi.
- Al-vakil, S., (2005). «*Because good intentions are not enough to make a new literary genre: the myth of electronic realism*! ». Issued in the weekly «Akhbar al-Adab, on 30 October 2005.
- Fadel, S., (1998). *Reading the image and reading image*, Cairo: Dar al-Shorouk.
- Ghaneimi Hilal, M., (1978). *Modern Literary Criticism*, Dar Al-Awda.
- Karam, Z., (2012). *Digital Literature A literary truth characterized by the technological era*, a digital article - dialogue "Ramiz Ramadan Nuseiri," Journal of electronic difference books.
- Maan Mushtaq A., (2010). *What is not performed by the letter, towards an interactive project of literature*, Baghdad: Dar al-Farahidi.
- Nazir, A., (2010*). The Age of the* Moderator*, the Alphabet of Icon*, Beirut: Book Publishers.
- Sanajelah, M., (2008). *Towards a New Literary Theory: Beyond Digital Classicism and Future Literatur*e, an article published in Al-Dustour newspaper on 28/3/2008, Jordan.
- Satar, N., (2009). *Electronic Literatures in the Form of the Age*, Baghdad: Al-Zawra
- Trabasimin, A., & Amal, M., (2014). *The semiotic of the pragmatic image in the Digital Novel*, No. 6, 6th International Symposium, Cinema and Literary Text.
- Yateen, S., (2008*). The Intertextual and Future of Arab Culture*, Casablanca: The Arab Convergence Center.
- Yunus, E., (2011). *The Influence of the Internet on Creativity and Receipts in Modern Arabic Literature*, Amman: Dar Al-Hoda.
- **B) Web Sites:**

Tawfiq, Ahmed Khaled, a weak quarter story on the site.
http://www.angelfire.com/sk3/mystory/interactive.htm
- Dalila, Y., & Fikri, A., (2016*). Egyptian Novels*; Ahmed Khaled Toufik, available at:
www.rewayat.com/dr_ahmad.htm
- Al-ameri, E., (2014*). Interactive Digital Literature and Creative Pluralism*, Journal of al-anfas, Literary and Critical Studies, available at
http://www.mahaarat.com/?p=130
- El-fil, S., (2008). *The Digital Novel: Perceptions and Predictions about its future image*, Supreme Council of Culture Cairo forum for the novel
www.arabicstory.net/forum/index.php?showtopic=10779

www.SID.ir

Archive of SID

بحوث في اللغة العربية: نصف سنوية علمية محكمة لكلية اللغات الأجنبية بجامعة إصفهان
العدد ٢١ (خريف وشتاء ١٤٤١هـ. ق/ ١٣٩٨ هـ. ش)، ص ١٠٠ ـ ٨٥

اللغة بين الورقية والرقمية

أنموذجيّة *لقصّة ربع مخيفة* للكاتب أحمد خالد توفيق[١]

سيد حسين هاشمي ❖
نسرين عباسي ❖❖
دلال عباس ❖❖❖

الملخّص

الأدب الرقمي التفاعلي هو نصّ متعدّد العلاقات لا يقف فقط عند البُعد اللفظي، فهو نصّ الصوت والصورة، والموسيقى و ... , تكون القصة الرقمية التفاعليّة شكلا من أشكال التعبير الجديد الذي يزاوج بين الإبداع المبني في أساسه على الكلمة من جهة، وعلى الحاسوب المتّصل بالإنترنت من جهة أخرى، حيث اتّخذ المبدعون من بيئة الحاسوب والإنترنت مجالا للتصميم والتشكيل. تُعد قصّة *ربع مخيفة* لأحمد خالد توفيق بالنسبة إلى الفنّ والتقنيات المحدّدة خيارا ممتازا للبحث والتحقيق من منظور الأدب التفاعلي الرقمي. نحاول في هذا البحث وفقا لمنهج التلقّي، إلقاء الضوء على تقنية الكاتب أحمد خالد توفيق من خلال هذه القصة محاولين إزاحة الستار عن تقنياتها الجديدة في إعداد النص الرقمي التفاعلي. النتائج التي حصلنا عليها هي: في قصة ربع مخيفة لن تكون الكلمة سوى جزء من كل، فبالإضافة إلى الكلمات، يجب أن نكتب بالصورة و المشهد والحركة ؛ وتهتم القصة اهتماما بالغا بنحت لغتها الخاصة ؛ وتكون الصورة في قصة ربع مخيفة عنصر من عناصرها الأدبي وحضورها ضروري وأساسي كما هي في الأدب التفاعلي، فإنها تعبر عن الخوف الذي تخمّر في الأنسان بمكان الرواية ؛ والروابط التشعبية التي حاكمت على النص قد أضفت بُعدا جماليا على صعيد الإنتاج والتلقي.

المفردات الرئيسية: الأدب الرقمي، الأدب الورقي، القصة التفاعلية الرقمية، أحمد خالد توفيق، ربع مخيفة

١ـ تاريخ التسلم: ١٣٩٦/١٠/١١هـ. ش ؛ تاريخ القبول: ١٣٩٧/٨/٩هـ. ش.

❖ مدرس في قسم اللغة العربية وآدابها بالجامعة اللبنانية Email: hossein_h_1359@yahoo.com
❖❖ مدرسة في قسم اللغة العربية وآدابها بجامعة بو علي سينا بهمدان Email:nasrinabasi10@yahoo.com
❖❖❖ أستاذة في قسم اللغة العربية وآدابها بالجامعة اللبنانية (الكاتبة المسؤولة) Email: dalal.abas@gmail.com

www.SID.ir

Archive of SID

١ـ المقدمة

إنّ العصر الجديد يحتاج إلى وسيلة جديدة لاحتواء المعنى، وهذه الوسيلة يجب أن تأتي ضمن وسائل هذا العصر لينتج عن ذلك التحامٌ معقّد بين مجموعات النشاط والمعارف الإنسانية في تكوين النظريات الحديثة بجمال وبنبض الإحساس به. وعلى الأدباء أن يجاروا المعاصرين لهم من أبناء جنسهم في طريقة عرضهم لنصوصهم الأدبية، مستثمرين إمكانات جديدة منها الحاسوب وشبكة الإنترنت. هذا الأمر يكشِفُ لنا عن المشروع الساعي إلى نشر نزعة التجديد والخروج عمّا هو مألوف. فظهر في الأدب حركة قد أسهمت في إجراء تغييرات مهمة في الأدب العربي، حيث ظهر في إثرها إنتاج ادبي جديد سمي اليوم الأدب الإلكتروني بما فيه من الفروع والمصطلحات والمواصفات بجانب الأدب المكتوب على الورق كما نعرفها منذ ظهور الخط والكتابة في الحضارة الإنسانية.

والراوية الرقمية هي أحد فروع الأدب الإلكتروني الذي يعود أوّل انبثاقٍ له في الأدب العربي الحديث إلى الكاتب محمّد سناجلة، وهو من روّاد هذا النهج الجديد للأدب الرقمي في الأدب العربي المعاصر، بإطلاق قصصه في الفضاء الشبكي. يليه العراقي مشتاق عباس معن بإطلاق مجموعته الشعريّة على موقع النخلة والجيران الثقافي. ثم تناولهما النقّاد بالنقد والتحليل محاولين بذلك تأسيس نقد تفاعلي للأدب التفاعلي عموما وللرواية التفاعلية على وجه الخصوص. كلّ هذا يعدُّ نتائج لحركة الحداثة التي هي ثورة على الأشكال والمضامين السائدة، ما أدّى إلى ظهور أعمال خصبة في الأدب العربي وفنونه وفتح دروبٍ جديدة أمامه.

على هذا الأساس، أسفر هذا الإنتاج االإبداعي الجديد عن صراع من نوع آخر بين الأدب المكتوب على الورق الذي أضحى يسمى الأدب الورقي، كما قلنا وبين الأدب المُنتَج عبر الحاسوب الذي يعرف بالأدب الإلكتروني أو الأدب الرقمي التفاعلي. لكن الأمر لا يعدو تطوّرا في عقليّة الإبداع ووسائل إنتاجه تبعا لتطوّر التواصل وآليّاته بين المجتمعات البشرية، لذا يمكن أن يكون خطوةً في سلسلة من النتاجات البشريّة المتجاوزة. من هنا كانت هذه الدراسة مشاركةً بسيطة سعت بالدرجة الأولى للإضاءة على هذا الإبداع الذي يُعدّ حركة أدبية حداثية جديدة في الأدب الروائي والقصصي ولتحديد الفرق بينها وبين نظيرها أي النصّ الورقي من خلال تحليل النصّ الرقمي (قصة ربع مخيفة) للكاتب أحمد خالد توفيق[١].

وأما بالنسبة إلى منهج البحث، فاستخدم الباحثون جملة من الأدوات المنهجية التي تسهم في تجلية الإشكالات الأساسية المتصلة بالمتلقي الرقمي، تجمع بين المعالجة الوصفية، والتحليلية، على امتداد مواضع الاشتغال وتنوعها.

٢ـ إشكاليّات البحث

سبق وذكرنا، مع تقدّم المجتمع البشري وبزوغ عصر التكنولوجيا وظهور شبكة الإنترنت، تزاوج الأدب معها ونشأ نمطٌ جديد من الإبداع الأدبي يضاف إلى إبداعاتنا السابقة. فجاءت هذه الدراسة لتتناول المقارنة والتحليل بين النوعين من الإبداع الأدبي من جهة، ومن جهة أخرى تقوم بتحليل نموذجي لقصّة ربع مخيفة التي تطرح جملة من الاشكاليّات. ولعلّ أولى هذة الاشكاليات

١. على القارئ قبل قراءة هذه المقالة، زيارة الموقع التالي ليتعرّف على المباحث المذكورة، لأنّ هذه المقالة تُعدُّ مقالة تفاعليّة ورقميّة:
http://www.angelfire.com/sk3/mystory/interactive.htm

www.SID.ir

Archive of SID

تتعلّق باللغة. بناء على هذا، نطرح سؤالا مفاده هل يستبطن هذا النمط الجديد من الكتابة أيْ الرقمية لغةً جديدةً مغايرةً للنمط السابق أيْ الكتابة الورقيّة؟

هناك مشكلة ثانية ترتبط بالمتلقّي والنص الجديد الذي يكون على أقراص مدمجة ويمكن الاستفادة منها عبر شاشة الكومبيوتر أو اللاب توب فقط، ذلك لأنّ الإشكالية الأساسية تتمثّل في مفهوم التفاعلية. وهكذا نطرح هنا السؤال التالي: كيف يتمّ التعامل والتفاعل بين القارئ أو المتلقّي في هذا الإبداع مع النص الجديد؟ أي هل من الممكن أن يكون دورُ المتلقّي في هذه العلاقة مغايرا لدوره في نظيرها الورقي؟

٣ـ خلفية البحث

دُوِّنَت في مجال الأدب الرقمي، كتب في اللغة العربية. على الرغم من أنّها مازالت في طور التعريف، لم يقدِّم إلا القليل منها رؤيةً جديدة أو توجيها جديدا ضمن الإطار العام للنظريّة. الكتاب المهمّ في هذا المجال هو كتاب "مدخل إلى الأدب التفاعلي" للناقدة التفاعلية فاطمة البريكي الذي يُعدّ من المصادر الرائدة في باب نقد الأدب الرقميّ. وتأتي كتابة إياد إبراهيم فليح الباوي وحافظ محمد عبّاس الشمري المعروفة بـ" الأدب التفاعلي الرقمي ـ الولادة وتغيّر الوسيط" محاولة جديدة في تقريب فكرة هذا الوليد الإبداعي العالميّ الجديد من خلال متابعته تاريخيّا وفكريا وتحليليا ليكون حلقة وصل بين الإبداع وفهمه. وكتاب الناقد عادل نذير "عصر الوسيط أبجدية الأيقونة"، يعدّ من الدراسات الرائدة التي أوضحت كثيرا من الملابسات في جوانب هذا الوافد الأدبي الجديد. وتُعدُّ دراسة "الأدب الإلكتروني وسجالات النقد المعاصر" لفايزة يخلف من المحاولات المهمّة التي تتوخى الوقوف على بعض إشكالات النقد المعاصر والمتعلّقة أساسا بتحديد إطار مفاهيم الأدب الإلكتروني وأدواته الإبداعيّة الجديدة، ويقول في هذا البحث إن المواقع الأدبية الإلكترونية في جلها بمثابة سوق ثقافية لا تغلق أبوابها وتبتغي من رأسمالها وجهد سدنتها إلا الترويج لبضاعتها واكتساب رضى الجمهور عنها.

والعيد جلولي كتب مقالة "نحو أدب تفاعلي للأطفال" ودرس فيها أن الأدب التفاعلي للأطفال سيفتح نافذة للمبدعين يتم من خلالها مخاطبة الأطفال بأسلوب جديد يهدف إلى إعدادهم إعداد علميا صارماً لمواجهة تحديات القرن الجديد ومواكبة الموجة الحضارة الثالثة وهي الموجة المعلوماتية. أيضا قام محمّد أسليم في "نظرية رواية الواقعية الرقميّة" بدراسة السرد التفاعلي الرقمي. وفي هذا المجال عرّف رواية الشات لمحمد سناجلة وقصّة ربع مخيفة لأحمد خالد توفيق كنصوص رقميّة تفاعليّة رائدة في هذا الصدد؛ ولكنّه ما تناول عناصر جاذبيّة الرواية التفاعليّة الرقميّة وأهم ميزاتها . إيمان يونس في دراسة "تأثير الإنترنت على أشكال الإبداع والتلقي في الأدب العربي الحديث" يطمح إلى وضع حجر أساس لبعض المفاهيم والمصطلحات الأساسية بظاهرة الأجناس الأدبية الرقمية وطرق تلقيها، والتي لا تزال تعتريها الضبابية وعدم الوضوح والاستقرار في الأوساط النقدية العربية، ويعد من الدراسات الأكاديمية الرصينة النادرة التي يمكن للقارئ أن يطمئن إليها بالنظر إلى عديد من الكتب المتطفلة على الأدب الرقمي في عالمنا العربي الراهن. أمّا في ما يتعلّق بالموضوع أي الأدب الرقميّ في الأدب العربي فلم يدخل أيّ باحث أو باحثة مجالَ الأدب الإلكتروني بأبعاده المتعدّدة ولا سيّما في مجال القصّة الرقميّة التفاعليّة وتُعدُّ هذة المقالة أوّلَ مَنفذٍ أمامَ الباحثين الإيرانيين إلى الأدب الرقميّ بشكل عام وإلى الرواية الرقمية التفاعليّة بشكل خاص.

www.SID.ir

Archive of SID

٤ـ نبذة عن حياة أحمد خالد توفيق

وُلد أحمد خالد توفيق في مصر وتحديدا في منطقة طنطا عاصمة محافظة الغربيّة سنة ١٩٦٢. تخرّج من كليّة الطب بجامعة طنطا سنة ١٩٨٥ وحصل على الدكتوراه في طبّ المناطق الحارّة سنة ١٩٩٧. كانت بواكيرُ كتاباته سنة ١٩٩٣ حين قدّم روايته الأولى من سلسلة ماوراء الطبيعة (أسطورة الرجل الذئب) والتي جذبت القرّاء بشدة (داليا و فكري، بلا تا، ص ١). لافتا للنظر أن تجد كاتبا عربيّا يكتب لأوّل مرّة في مجال الرعب بعيدا عن "الرعب المعنوي" الذي يتناول المسوخ ذات الأنياب الطويلة والمومياوات التي تتناثر أشلاؤها في كلّ مكان الذين يعودون إلى الحياة فجأة. تميّز أحمد خالد في كتاباته بسرده للدلائل والأصول التاريخية وتميّز أيضا بميزة أخرى في كتاباته ألا وهي ترسيخ المعاني السامية في نفس القارئ (المصدر نفسه). تُعدُّ روايات *السنجة*، *واليوتوبيا*، *وأسطورة إيجور*، *والآن نفتح الصندوق*، *وحدث في أغسطس و...*، من أفضل ما كتب خالد توفيق في الرواية الورقيّة.

٥ـ مدخل إلى الرقميّة في الأدب

٥ـ١ـ الأدب الرقميّ[1]

شهدت الساحة الأدبيّة منذ عام ١٩٨٦ثورةً رقميّة مع بدايات النشر الإلكتروني الذي اعتمد على الآليات المعلوماتيّة في عولمة النصّ الأدبيّ ورقمنته. ومن ثمّ تمّ تحوير بنيته ودعائمه الأساسية إلى وسائط تكنولوجية. فقد اصطُلح على إطلاق تسمية أدب "النصّ التفاعليّ، الأدب الرقميّ" على هذا النوع من الكتابات، سواء بالشكل الإيجابي أو السلبي، وكما عرّفته فاطمة البريكي هو نصٌّ مرتبط بمؤلّفه وبالإمكانيّة التي يرتبط بها مع قارئه ويجمع بين الأدبيّة ومعطيات التكنولوجيا الحديثة (أدلبي،بلا تا، ص٣٠٥). قال عبد راضي في معرض الحديث عن الأدب التفاعلي: «**هو جنس أدبيّ جديد يمزج بين فنّ الشعر وتقنيات التفاعل الرقميّ. فيكون للقارئ حصّة كبرى في التفاعل مع النصّ والدخول في تفرّعاته المختلفة، الأمر الذي يقود إلى توليد نصٍ متحرّك كثير التشعبات وقادر على تجديد نفسه**» (بلا تا، ص٦٤). عرّف النصّ الرقميّ وطبيعة النظام الرقمي للحاسوب باعتباره الوسيط الرابع في العملية الإبداعيّة الرقميّة؛ المبدع، والنصّ، والمتلقّي، والحاسوب، وهو تأكيد على تغيّر وتحوّر طبيعة العملية الإبداعية من خلال إضافة عنصر جديد إلى دعائمها وهوالحاسوب.

جدير بالذكر أنّ المصطلحات تعدّدت حول معنى هذا النوع من الأدب؛ حيث رأى البعضُ هذه التعدّدية شأنا طبيعيا، بحيث وصفها بالنص المتشعب، النصّ المتفرع والنص المترابط والنصّ الرقميّ والنصّ التفاعليّ. ومن النقّاد من ذهب إلى تسمية هذه النصوص بمصطلحات أخرى من مثل التكنو ـ أدبيّ مثل فاطمة البريكي. أمّا عبد الله الفيفي فقد رأى مصطلحَ الأدب الألكترونيّ التفاعلي مصطلحا ينسجم والاستخدام اليومي للأجهزة الإلكترونية. فهو يعتقد أنّ كلمة الإلكتروني ضرورية لإشارتها للكمة الوسيطة التي من غيرها لا قيامَ لهذا النصّ (٢٠١١م، ص٣٣).

1 . Digital Literature

www.SID.ir

Archive of SID

من الملاحظ أنّ أغلب المصطلحات التي ذكرناها حضرت بصورة عرضيّة مستخدمة استخداما واحدا، إلا أنّ الاستخدام الشائع هو القصّة أو الرواية أو القصيدة التفاعلية الرقمية عند نقّاد الأدب التفاعلي، وهم: فاطمة البحراني، ومشتاق عباس معن، وعادل نذير، وياسر منجي، وناهضة ستار وسلام محمّد البناي.

إنّ مصطلح القصّة أو الرواية أو القصيدة التفاعليّة الرقميّة هو الأقرب والأدقّ في الدلالة على هذا الجنس الأدبي الجديد، لما فيه من لفظة التفاعليّة التي تحمل تعبيرا واضحا عن تفاعل المتلقّي مع هذا النوع من الأدب المعتمد على التقنيات الإلكترونيّة. أمّا لفظة الرقمي فتستكمل الدلالة في اللفظة الأولى للتعبير عن هذا النمط الجديد، لأنّ الحاسوب في حقيقة الأمر يستخدم نظام العدّ الثنائيّ الرقمي في البرمجة وإبداع النصوص الرقميّة؛ إذ تستحيل المدخلات الحسيّة في ضوء هذا النظام إلى أرقام يعاد بثُّها من خلال الشاشة على هيئة الإدخال نفسها (الباوي والشمري، ٢٠١١ م، ص ٣٣). بناء على هذا، عرفّها بأنّها تلك النصوص التي تعتمد على توظيف تقنية النص المرتبط بشكل أساسي في بنائها وتنتمي بذلك إلى مجموعة النصوص المركبة. يمكن القول إنّ الرواية التفاعليّة / الرقمية جنس أدبي مزدوج الخاصية فهو كلاسيكي / إلكتروني أو يستعين بتوظيف الروابط الحاسوبية ووسائطها المتعدّدة، ليتخذ شكلا رقميا متميّزا لا يُمكن له التحور عن تشكلاته الإلكترونية (كرام، ٢٠١٢ م، ص٧٣).

٢.٥ـ الفرق بين النصّ الورقيّ والرقميّ

الوسيط الورقي هو اعتماد الطريقة التقليدية التي يستخدمها المبدع في تمرير نصوصه الإبداعية إلى المتلقي (البريكي، ٢٠٠٦ م، ص ٢٠)؛ إذ إنّ هذا الوسيط لا يتمتع بآليّات تقنيّة تؤهّله لأن يكون حاضرا في توجيه النص وعرضه وتوزيعه سوى ما يتمتع به ذلك الوسيط من فضاء أبيض، يكشف صفاء لونه ما يمكن أن يُسطّر عليه من ألوان وخطوط وكلمات. هذا الوسيط يُعدّ جامدا لا يحمل شيئا من صفات الحيويّة كالصورة والحركة أو غير ذلك (المصدر نفسه، ص ١٣٧).

أمّا الوسيط الإلكتروني فهو الطريقة الجديدة التي وفّرتها معطيات التكنولوجيا الحديثة لتمكّن المبدعين أن يمرّروا من خلالها نصوصهم الإبداعيّة إلى المتلقّي. ويتصف هذا الوسيط برحابة الفضاء المحيط به؛ إذ تجد جميعُ الأعمال فضاءً رحبا للتداول، لكونه يتمتع بتقنيات تؤهّله لذلك، وكان ذلك سببا في تغيّر شكل الرواية ومضمونه (معن، ٢٠١٠ م، ص ٣٧). لقد صار بإمكان الأديب أن يضع بين يديه ثلاثة فنون، هي الرواية المكتوبة بالحرف، الرسم والموسيقى، فتتحاور بهذا عدّة مستويات لتوليد المعنى المراد توصيله للمتلقّي من خلال المؤثّرات السمعية والبصرية والحركية (ستار، ٢٠٠٩ م، ص ٤٥).

فالصورة في الرواية الرقميّة تُعدّ جزءا حيويّا في خلق المعنى، فهي تشارك اللغة في تأدية الكلام، فكما للغة أصوات تعبّر عن غرض المتكلم، كذلك للصورة لغة صامتة تؤدّي الغرض الذي وُظّف من أجله، ولم يكن هذا التوافق بين الصورة والرواية وليدَ اليوم بل يعود إلى ما قبل أرسطو (هلال، ١٩٧٨م، ص ٥٧).

تختلف الوسائط الورقية عن الوسائط الرقمية في طريقة عرضها للنصوص الأدبيّة، فإنَّ الورق يعرضها بشكل تراتبي متعاقب ليعبّر عنها بالكتابة الخطيّة، التي يرافقها الخطُّ عبرَ الرسم واللونُ عبرَ الصورة. أمّا الفضاء الرقمي فإنَّ المبدعَ يستطيعُ أن يقدّم فيه نصوصه على نحو لا خطّي وكذلك يستطيع أن يتابعَها على نحو لا خطّي أيضًا كما يقول عادل نذير: **«أمّا الرسوم والصور المصاحبة للنصوص الأدبيّة فإنّها إن كانت ثابتة مع الورق، فإنّها مع النصوص الرقميّة أكثر قدرة على الحركة. ذلك لأنّ المتلقّي قادر على أن يبقى عليها أو**

www.SID.ir

Archive of SID

يزيلها وبإمكانه أن يستبدلها كما أنّ الصوت الغائبَ مع الوسائط الورقية يظهرُ مع النصوص الرقميّة وعلى نحو أكثر اختصارا. بإمكاننا تلمّس الفارق المضموني والشكلي للأبعاد المصاحبة لنظامَي الكتابة الإبداعيّة بمستويَيها الرقمي والورقي» (نذير، ٢٠١٠ م، ص ١٠٠).

٥ـ٣ـ دواعي نشأة الرواية التفاعلية الرقمية

لقد شهد عصرنا الحديث تغييرا كبيرا نتيجة للثورة العلمية الهائلة التي عرفها العالم الغربي. الأمر الذي دفع الإنسان إلى أن ينظر إلى الأشياء من حوله ليجد كلّ شيء قد تغير تماما، فلا نجد إنسانا يؤمن بالسكونية. وما لا شك فيه أن ظهور الحاسوب الذي يستطيع الإنسان من خلاله بضغطةِ زرٍّ أن يرى العالم حوله ويتواصل معه هو من أهم التغييرات؛ ولكن مع مرور الزمن وتطوّر هذا الحاضن الجديد بظهور تقنية النصّ المتفرع والروابط التشعبية صار عندنا إنتاج جديد من الكتابة الأدبية تحت ظل ما يسمى بالأدب التفاعلي الرقمي كالرواية التفاعلية والمسرحية التفاعلية والقصيدة التفاعلية (سناجلة، ٢٠٠٨ م، ص ١٤ ـ ١٠). فضلا عن ذلك، هناك مجموعةُ حوافز منها الحداثة والعولمة وثقافة الأدباء ... .

لقد شاع هذا اللون الجديد من الرواية في الأوساط الأدبية الإلكترونية وأصبح اتجاها معروفا لا سيّما في الغرب، في منتصف ثمانيات القرن الماضي تقريبا، وصدرت عدّة روايات، أشهرها رواية ميشيل جويس بعنوان *الظهيرة، قصة* سنة ١٩٨٦، والتي تُعَدُّ من كلاسيكيات هذا الفنّ. وبعد مرور عشر سنوات صدرت سنة ١٩٩٦ أوّل روايتين تفاعليّتينِ فرنسيتينِ على قرص مضغوط، إحداهما بعنوان *عشرين في المائة حبّ زيادة لفرانسوا كولون* والأخرى بعنوان *الزمن القذر، لفرانك دوفور* (البريكي، ٢٠٠٦ م، ص ١١٥).

أما على الصعيد العربي، فيُعَدُّ الأديب الأردني محمد سناجلة أوّل روائي عربي قدّم هذا النوع من الرواية التي لاقت رواجا واهتماما كبيرين عند المهتمين بالثقافة الرقميّة. من هذه النماذج التي تُعدُّ من البواكير الأولى للإبداع العربي في صورته الرقميّة رواية *ظلال الواحد، وشات، وصقيع* لمحمد سناجلة، *وربع مخيفة*، لأحمد خالد توفيق، *وعلى قدّ لحافك* للمدونين بياست وجيفارا وسولو، *والكنبة الحمراء* لبلال حسني، *وعلى بعد مليمتر واحد فقط* لعبد الواحد أستيتو. ومن خلال هذين الشكليْن الورقي والرقمي التفاعلي، استطاعت الرواية العربيّة أنّ تلج الفضاء الافتراضي محاولة تصويره والتعبير عنه لا سيّما بعد أن أصبح جزءا أساسيا من حياتنا المعاصرة، وهذا ما توضحه الدراسة ـ تفصيليّا ـ من خلال العيّنة التي اختارها الباحث كنموذج للقراءة والتحليل (الوكيل، ٢٠٠٥ م، ص ٣).

٦ـ تحليل ونقد لقصة ربع مخيفة أنموذجا

٦ـ١ـ ملخص لقصة ربع مخيفة

في الصفحة الأولى للقصّة، نرى عينَين مرعبتَين وتجد القصّة بدايتها فيها. تروي ربع مخيفة قصّة مصري وزوجته في منزل أحد أصدقائهما في إقليم النورماندي في جنوبي فرنسا. يتحدّث المصري عن ما شاهده. يقول إن القصّة جرت سنة ١٩٧٢. اجتمع مع صديقه الفرنسي جان ماري جوتييه وزوجتيهما في منزله القروي وتناولا العشاءَ معا. في تلك الأثناء سأله صديقُه: هل تشعر بالخوف في هذا المنزل الريفي والكبير؟ أجابه الصديق المصري: نحن لسنا في قصر ترانسلفانيا. في هذه الأثناء قال صديقه لزوجته

www.SID.ir

Archive of SID

مبتسما: يمكن للمكان أن يكون مخيفا أكثر ومليئا بالأحداث وحدثها عن ساحرٍ مخيف في كوخٍ وسطَ الغابة. ثمّ سأله صديقه: هل تريد أن تكون هذه الرحلة مغامرةً أم لا؟ وهنا تبدأ القصة بخيار نعم أم لا. بعد اختيار كلمة لا ندخل في مشهدٍ آخر حيث الصديقان وزوجتاهما في سيارة يتجهون إلى ذلك الكوخ المخيف في وسط الغابة. دخلوا الكوخ واضعين مناديلَ على أنوفهم كي لا يؤذيهم رائحة العَفَن، وتبدأ المغامرة وكلّ لحظة يدخلون دهليزا ومكانا مجهولا، حيث يضطرّون إمّا لقراءة كتابات قديمة أو لاختيار صندوقٍ، وتستمرّ القصّة بالانتقال من صفحة إلى صفحة ومن خيارٍ إلى خيار ولا يصل القارئ إلى نهايتها.

٦-٢- عناصر جاذبية في اللغة الرقمية في قصة ربع مخيفة

نهدف في هذا المبحث التركيز على عناصر جاذبية لقصة رقمية مقابل قصّة ورقية على أساس قصة ربع مخيفة. فبدأنا بالكلمة كإحدى عناصرها وصولا إلى عناصر أخرى. كما قلنا سابقا، الكتابة الرقميّة هي الطريقة الجديدة التي وفّرتها معطيات التكنولوجيا الحديثة لتمكّن المبدعين أن يمرّروا من خلالها نصوصهم الإبداعيّة إلى المتلقّي. ويتصف هذا الوسيط برحابة الفضاء المحيط به؛ إذ تجد جميعُ الأعمال فضاءً رحبا للتداول، لكونه يتمتع بتقنيات تؤهّله لذلك، وكان ذلك سببا في تغيّر شكل الرواية ومضمون (معن، ٢٠١٠ م،ص ٣٧). لقد صار بإمكان الأديب أن يضع بين يديه ثلاثة فنون، هي الرواية المكتوبة بالحرف، الرسم والموسيقى فتتحاور بهذا عدّة مستويات لتوليد المعنى المراد توصيله للمتلقّي من خلال المؤثرات السمعية والبصرية والحركية (ستار، ٢٠٠٩ م، ص ٤٥).

٦-٣- الألفاظ والكلمات النَّشِطة

الكلمة عنصر رئيس سواء على صعيد الرواية التقليدية أو التفاعلية الرقمية التي تفترض في الكلمة أن تكون حاضرة بقوّة. إنّ الكلمة في النصوص الرقمية قوية موثرة ومتفاعلة مع المكوّنات الأخرى للفت انتباه المتلقّي نحوها بقوّة، وبحضورها مع بقيّة المكوّنات يتحقق الخيال الكامل.

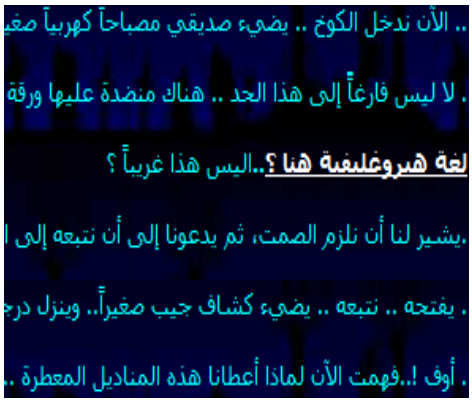
(شكل رقم ١)

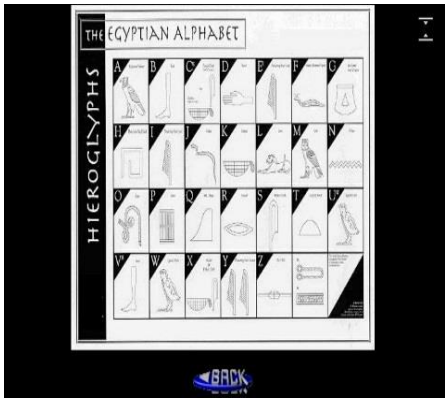
والكلمات في ربع مخيفة تلعب دورا رقميا في التعامل مع القارئ، فضلا عن الألوان المختلفة التي استُخدمت في الكلمات، فأحيانا كُتبت باللون الأصفر وأحيانا باللون الأبيض (شكل رقم١). كما يلي الفارق الأساسي فيها أنّه بالإمكان التفاعل معها وبضغطةٍ عليها تدخل في جوٍّ آخر من القصّة، مثلا في أسفل الصورة عندما يضغط القارئ على الكتابة الهيروغليفية المكتوبة

www.SID.ir

Archive of SID

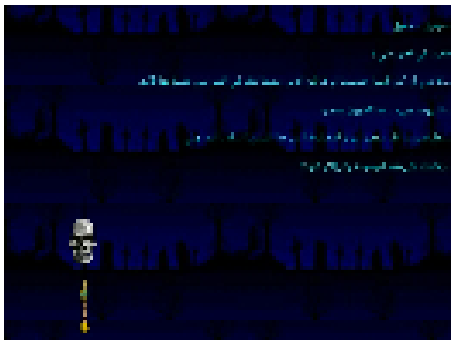
باللون الأبيض وتحتها خطّ (شكل رقم٢) يدخل إلى غرفةٍ حيث توجد على منضدةٍ ورقةٌ كُتب عليها بالهيروغليفيّة (شكل رقم٣). وهذا في حين أنّ في الكتابات غير الرقميّة أو الورقيّة لا إمكانية للفعل وردّ الفعل.



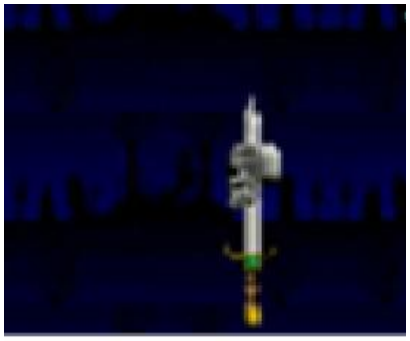
(شكل رقم ٢)

(شكل رقم٣)

٤.٦ـ الصور و الخطوط المتحرّكة

الصورة في الرواية الرقميّة تُعدّ جزءا حيويّا في خلق المعنى، فهي تشارك اللغة في تأدية الكلام. معنى ذلك أنّها تسهم في تشكيل جزء من الصورة الكليّة لشيفرات العمل وتترك لبقية العناصر الأخرى أن تأخذ الدور نفسه الذي حظيت به هذه الصورة، لتسهم هي الأخرى في استكمال الجزء المتبقّى من الصورة الكلية لشيفرات النص الرقمي. وبهذا تصبح الكلمة في النص الرقمي حياةً وصورة وقيمة ولونا وموسيقى (فضل، ١٩٩٨ م، ص ٧ -٦). لكن كيف كان حضورها؟ أترفا ماديّا أي شكلا زخرفيا يوظَّف لأغراض جماليّة؟ أو يشترط حضورها أن يكون ضروريا؟ فضلا عن الصور الثابتة التي استُخدمت في هذه القصّة الرقميّة لبثّ الرعب والدهشة في نفس القارئ، توجد فيها أيضا كثير من الصور المتحرّكة، كصورةِ دوران سيفَين تعلوهما جمجمة، مثل الصورة رقمين ٤و ٥.



(شكل رقم ٤)

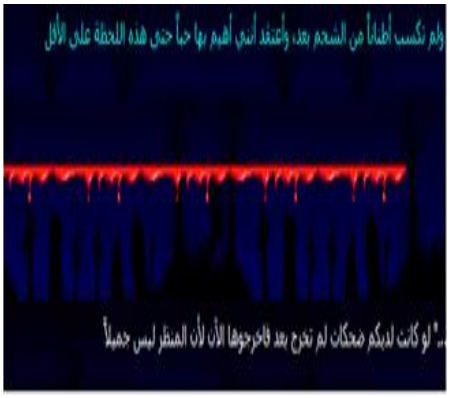


(شكل رقم ٥)

وأحيانا توجد خطوطٌ او كلمات متحركة دائمة على الصفحة، مثل الخط الأحمر الذي يشير إلى نزفِ الدماء المتواصل والذي يوضح حالة الرعب (شكل رقم ٦) أو كلمة back الإنكليزيّة متحرّكة التي تشير إلى الحركة بين الصفحات والتعامل مع النص (شكل رقم ٧) كما يلي:

www.SID.ir

Archive of SID



(شكل رقم٦)

(شكل رقم ٧)

٦ـ٥ـ الصوت الموسيقي

كما أشرنا يجب أن تخضع الصورة للحالة النفسية التي شكلَ الكاتب بها نصوصه. فإن المقطوعة الموسيقيّة ستكون متنوعةً بحسب أجواء النص. إنّ الكاتب حين يعبّر عن نفسه من خلال الرواية، يختار لنفسه أكثر الأشكال الطبيعية تناسبا مع حالته الشعورية. نعتقد أنّ هذا ينطبق تماما على ما يريد الكاتب حين يوظّف المقطوعات الموسيقية مع نصوصه القصصية. إنّ المقطوعة الموسيقية يمكن أن تكون صوتا موسيقيا أو كلاما أو كلمات أو صوتا طبيعيا أو الأصوات الأخرى كالخطوات أو قطرات المياه ... .

بَيْدَ أنّ الناقدة فاطمة البريكي في قصيدة تباريح رقميّة رأت الصوتَ حاضرا بوصفه ديكورا خارجيا أكثر منه جزءا من النص (البريكي، ٢٠٠٦ م، ص ١٣١)، إلا أنّ كثيرا من النقاد خالفوها رأيَها؛ إذ يقول بعضهم: **«لا نختلف مع فاطمه البريكي في أنّ عناصر الوسائط المتعدّدة في النصّ التفاعلي الرقميّ يجب أن تكون جزءا لا يتجزّأ من العمل وألا تكون محض خلقيات تزينه ولكنّنا نختلف معها في حكمها على توظيف الشاعر للصور والأصوات في تباريح رقميّة»** (سناجله، ٢٠٠٨ م، ص٧٢). كما نشاهد في العبارات التالية: **«العينان ... لا أذكر إلا هاتين العينين ... لم تكونا أقوى من اللازم ... لم تكونا أجمل من اللازم ... لم تكونا أكثر بريقا من اللازم، لكن ـ أتكلّم في موضوعيّة ـ كانتا من ذلك الطراز من العيون الذي يجعلك تنسى تمامًا كلّ شيء عن باقي الوجه»** (توفيق، بلا تا، ص ٢).

يعبّر هذا النص عن الضياع والرعب والخوف في مكان قصر. كما تفعل القطعة الموسيقية أيضا مثل ذلك، عندما يبلغ المشهد حدّ الموت يرتفع صوت الموسيقى أكثر. الموسيقى يخالطها صفير الرياح وضجيج تصادم الأشياء بعضها ببعض لتحدّد معالم رؤية مشهدية بصرية كاملة لأجواء فصول القصة. إنّ الموسيقى الرهيبة في هذه القصة الرقميّة هي علامة فارقة في الأداء الجميل والإيقاعات الساحرة. ويمكن القول إنّ الكاتب أحدثَ ارتباطا وثيقا بين الموسيقى والنصّ القصصي. فالكاتب يمزج ما بين السرد والسينما باستخدام التقنيات الرقميّة. فالموسيقى تمنح الكلمات الحرارة والحياة وتعطينا انطباعا أوّليا عن حالة الخوف والرعب والملل، الشيء الذي يُضاف إلى حدة الصراع النفسي والدرامي حول النص.

جاءت الموسيقى في رواية *ربع مخيفة* معبّرة عن انفعالات الكاتب وآلامه وبما يقترب من مشاعره وهو يخطّ حروف قصته لتكون خير معبّر عن الوجع والاضطراب وهو ما تأتّى له من خلال حرصه على إيجاد نسق توليفي بين القصة والموسيقى المنتقاة للوصول إلى أعلى درجات التفاعلية، كما أنّ العبارات التالية: «**شيئا ما بالقفص، وكتلة من الأسمال في الظلام، وللحيوانات المقيتة**» تعرض مشهدا مرعبا ومدهشا وتكون موسيقاها أيضا مخيفة أي إنّ الموسيقى تعبّر عن المعنى قبل القراءة: **«اعتادت عيوننا الظلام، واستطعت أن أرى ـ مع شهقة رعب من زوجتي ـ أنّ هناك شيئًا ما بالقفص ... هل قلت شيئًا؟... نعم ... كنت أدقّ من اللازم حين قلت هذا ... إنها كتلة من الأسمال**

www.SID.ir

Archive of SID

في الظلام لا تفهم من أين تبدأ وأين تنتهي... وفوق القفص وداخله سمعت حفيف أجنحة ... لا يجب أن تكون خبيرا في الحيوان كي تعرف أن هذه وطاويط .. يا للحيوانات المقيتة» (المصدر نفسه). وهكذا تأتي موسيقاها أي صفير الرياح وضجيج تصادم الأشياء، لتحثّ مع الرعب والرهبة والريبة على مواصلة المسير. وستظلّ هذه الموسيقى خلفيّة ملازمة لواجهة الكلام الذي يروي لنا بشكل تقليدي حالات البطل المستوحد في الغابات والمستسلم المتصاغر أمام الوحوش. هذا العمل يحيلنا إلى الأفلام أو المسلسلات التلفزيونيّة التي تعتمد على الصوت والصورة والحركة.

٦.٦ـ فضاء الشاشة وتفاعل الألوان مع القارئ

إنّ النصّ الإلكتروني يتميّز برحابة الفضاء المحيط به مقارنةً بالنص الورقي الذي قد يواجه الإقصاء ظلما في أحيان كثيرة بسبب وجود الرقيب أو جهاز النشر أو سوء تقدير دار النشر ... . أمّا إلكترونيا فتجد جميعُ الأعمال فضاءً رحبا للتداول. والرواية التفاعلية تصل لمتلقّيها بصورتها المعلومة من خلال الشاشة بما تضمر من تقنيات وآليات الإنجاز الإلكتروني.

فإنّ فضاء الشاشة هو المكوِّن ذو الطابع المكاني للنص المعايَن أوّلا والمقروء ثانيا، الذي يستوعب مكونات النص التفاعلي وعناصره وروابطه كلّها وحركتها، وبالتالي هو جزء من لغة تعبيرها الفني، لأنّه الصورة الأحدث والأرقى في مسار علم الكتابة الإلكترونية الذي تجاوز النص بوساطته المفهوم الخطي التدويني إلى المفهوم البصري، في فهم **«شاشة الحاسوب وسيط ويخلق ويبتكر ولا تكون مساحة الشاشة كمساحة الورقة فقط للعرض أو سطحًا للتدوين الخطّي الأفقي بل هي الوجة واللسان اللذان يفصحان عن الرواية ويبرعان في إلقائها بإدهاش كبير. ومع اتصال الحاسوب بالفضاء الشبكيّ فإنّ لسان حال الشاشة يصبح فضاءً متعدّد العوالم متسّع الفضاءات متشعّب العناصر والمكوِّنات»** (البناي، بلا تا،ص ١٥٨). في قصّة ربع مخيفة استُخدمت الألوان الثابتة والمتحرّكة إلى جانب بعضها البعض، كما في أسفل الصورة حيث لون الشاشة الأزرق مع لون الدم الأحمر النازف وكذلك اللون الأبيض والكتابة المتحرّكة تجعل القارئ يتفاعل بحواسه الخمس معها كما يلي:

(شكل رقم ٨)

(شكل رقم ٩)

فإنّه يستخدم فضاء الشاشة مع آليات متعدّدة كاللون والصورة والصوت. جاءت مساحة الشاشة في قصتنا هذه بشكل مستطيل ذات خلفية باللون الأزرق في أكثر المشاهد أو متعددة الألوان منها الأزرق والأسود والأبيض كما شاهدتم (شكل رقم ٨ و ٩).

إنّ هذا النص تضمّن ألوانا مختلفة مستمدّة من أفكار الكاتب وأحاسيسه الخاصّة، وهي نماذج كامنة في لاوعي الكاتب تفاعلت في عمليّة الخلق الفني للنص القصصي. فجاء استخدامه لهذه الألوان تأكيدا على التبعيّة الداخلية الوثيقة المتبادلة بين الأجزاء

www.SID.ir

Archive of SID

المكوّنة للكلّ المشحون. لقد شاركت المدارك العقلية جميعها في تكثيف فاعلية الأثر في المتلقي، كما نرى في الصفحة الأخيرة من هذه القصة بأرضيات الأحمر ممزوجة بظلّ من اللون الأحمر الداكن (شكل رقم ١٠). لقد جاءت جميع نصوص القصّة باللون الأصفر، لأنّه أشدّ الألوان إيقاعا في الذاكرة فكلّما أردت أن تتذكر شيئا أكتبه على اللون الأصفر، لأنّه يرفع ضغط الدم (تبرماسين وماي، ٢٠١٤ م، ص٣٤). وهذا ما يُلهم بالخوف والرعب لدى المتلقّي. كلّ ذلك يعكس الواقع المعاش في القرية التي يقطن بها الراوي كما يبثّ الحياة في النصّ على شكل صورة بصريّة. ولم يكتف الكاتب بهذا القدر من الألوان، بل زاد منها في بعض صفحات القصّة حيث ترى اللون الأزرق والأسود والأبيض والبني في صفحة واحدة (شكل رقم ٩).

والانسجام يعمل في ضوء التشكيل البصري للنصوص التي كتبها الراوي. بناء على هذا، يهدف الكاتب إلى التعرف على الانسجام التام بين الرعب الذي يعبّر عنه بالكلمات والرعب الذي يعبّر عنه بالألوان. إنّ من شأن هذا النمط من كتابة القصة أن يلقى رواجا إلكترونيا جماهيريا.

(شكل رقم ١٠)

كما راينا، استخدم الكاتبُ فضاءَ شاشته الافتراضي بألوان وصور متعدّدة، حتّى إنّنا نرى النص ملوّنا في الشاشة ومتفاعلا مع القارئ ومتغيرا من حاسوب إلى حاسوب.

٦-٧. الروابط التشعبية[1] والحيويّة

هي الروافد التقنيّة التي يستخدمها الكاتب في إظهار صفة التفاعلية إظهارا حيويا. الروابط التشعبيّة هي إحدى أوضح الوسائل التي تتيح للمتلقي التفاعل مع النص الرقمي ؛ لأنّ المتلقّي يجد نفسه إزاء عدّة خيارات، فيتوقّف عندها ليتفكر ويقرّر ثمّ يختار، وهي عمليّة لا تستغرق بضع ثوان، ولكنّها تُشعر المتلقّي بأنّه يفعل شيئا إزاء النصّ وأنّ النصّ لا يفرض نفسه عليه أنّما يترك له مساحة ليتخذّ موقفًا تجاههُ (البريكي، ٢٠٠٦م، ص ١٣٥). تودّي هذه الأيقونات وظائفَ تختلف في عملها، فبعضها تأخذ مسارا لا يتغيّر أينما وُجدت، وهذا النوع يحمل كلمة واحدة أي الرجوع في الرواية المذكورة وهو مفتاح ينبّه المتلقّي إلى وجوده بقربه ليعيده إلى حالة من الاستقراء ليأخذ أنفاسه من أجل تجوال جديد. أمّا الأيقونة الأخرى فتأخذ وظيفتين تبعا للمكان، فوظيفتها تقدّمية أي

1 .Hyperlinks

www.SID.ir

Archive of SID

أنّها تحيلنا إلى نصّ جديد كما ترى في البابين القبو والكوخ. أمّا إذا تجاوزنا صفحة المتن إلى الصفحات الأخرى فتصبح عندئذ وظيفتها تراجعية وبالتالي تزيد درجة التفاعل بين النصّ والمتلقّي.

في الصفحة الأولى من نصّ قصة *ربع مخيفة* نجد الكاتب قد وضع الأيقونات أمام الأشخاص. فالأولى عندما يتساءل الراوي: «**هذه الأمور أقوى من قدرة البشر الفانين على التحمّل ... لا أدري ... ربما كنت أنت أقوى منّي وأكثر زهدًا في رؤية هذه الأمور ... لذا أسالك بصراحة: هل هذه البداية مملّة إلى حد يغريك بالرحيل؟**» (توفيق، بلاتا، ص ٢). وهنا تنفتح بوابتان أي أيقونتان (شكل رقم ٩): إحداهما تعني: نعم، والأخرى تعني: لا. فالقارئ يستطيع أن يختار أحداهما. وبالطبع يمكننا أن ندرك أنّ الكاتب يورّط المتلقي في مغامرته. وهي ثغر من ثغور التفاعلية التي يتيحها النصّ التفاعلي الرقمي دون النص الورقي. فالمتلقّي إزاء النص الورقي ليس له فسحة الاختيار. بناء على هذا، «**تمنح الرواية التفاعلية، المتلقي فرصة الإحساس بأنه مالك لكل ما يقدم على الشبكة. أي أنه يُعلي من شأن المتلقي الذي أُهمل لسنين طويلة من قبل النقاد والذين اهتموا أولا بالمبدع ثم بالنص و التفتوا مؤخرا إلى المتلقي**» (العامرى، ٢٠١٥ م، ص ٢). يمكن القول إن النص التفاعلي يجعل من المبدع متلقيا ومن المتلقي مبدعا. مما لاشك فيه أنّ مشاركة المتلقي في بناء النص ستحقق له قدرا من المتعة في محاولته لفك شفرات النص ومعانيه.

(شكل رقم ٩)

في الصفحه التالية وعند انزلاق الفرنسي وزوجته إلى الأسفل، وضع الكاتب أيقونات لهما لأجل الفرار إمّا من باب الكوخ وإمّا من باب القبو (شكل رقم ١٠). وبناء على هذا، يجعل القارئ أمام البابين باب القبو الذي يقود إلى الساحر في قفصه، وباب الكوخ الذي يقود إلى السيارة في الخارج. فكلّ واحد منهما يقود إلى متن روائي يحتضن نصا طويلا قياسا لما يقود إليه. فإذا أراد القارئ التفاعل مع القصة يختار إحدى الأيقونات ليجعل قراءات النص متعدّدة ولكي تتسع آلية التأويل. فتعدد المسارات أمام المتلقي يعني تعدد خيارات المتاحة أمام المتلقي، وهذا يؤدي إلى أن يسير كل منهم في اتجاه يختلف عن الاتجاه الذي يسير فيه الآخر و يترتب على ذلك اختلاف المراحل التي سيمرّ بها كلّ منهم، مما يعني اختلاف النهايات أي النهايات غير ثابتة.

بناء على هذا، يمكن القول إنّ بيئة الحاسوب أكثر خصوبة لإثبات قدرة النصوص على أن تقدّم لقرّائها ومتلقّيها معانيَ مختلفة تتعدّدُ بتعدّد القراءات، لأنّها نصٌّ دائم التجدّد والانفتاح. وهذا يعزّز فكرة تعدُّد القراءات التي تبدي الرواية التفاعليّة حيالها قبولا لا نظير له (البريكي، ٢٠٠٦م، ص١٦١).

(شكل رقم ١٠)

www.SID.ir

Archive of SID

الكاتبُ يقود القارئ إلى قراءة القصة والتفاعل معها انطلاقا من أيقونات يختارها بحسب رغبته بدءا بباب القبو أي الأيقونة المفتاحية للقصة التفاعليّة التي تحدّد الأقفاص الخشبية (شكل رقم ١١)، وهي: « NAOR, ARON, ROAN, NORA»، فإذا أراد القارئ التفاعل مع القصّة ضغط أحدى الأيقونات أي الأقفاص الخشبيّة مما يُتيحُ له انتقاء مسار قصته وفقا لميوله وقدراته الخاصة، وهذا ما يوهّله للتفاعل الإيجابي معها. على أيّ حال هذه الأيقونات شأنها شأن الصورة والصوت خاضعة لإرادة المتلقّي. فبإمكان المتلقّي أن يقلّصها أو يغير ألوانها... .

فالكاتب خالد توفيق خلق مساحةً واسعةً للتفاعل بينه وبين المتلقّي وترك له مجالا للإبحار في النص والمشاركة في بنائه وإنتاج معناه ليكون أكثر غنى، وبذلك يتحقّق التواصل بينهما. أيضا في أسفل الصفحة أيقونة تحمل عنوان الرجوع back. فأيقونة الرجوع في أيّ قسم من الرواية تعيد المتلقّي إلى الصفحة الرئيسيّة. هذه الأيقونات التي أشرنا إليها تقود المتلقّي إلى روابط تشعبيّة. إنّ النصّ يتشظّى مع الأيقونات إلى عدّة أجزاء ليجد القارئ نفسه في كلّ مرة مع نصّ جديد مع كلّ رابط جديد. يقال في هذا الأمر **«إنّ هذه الأيقونات قد أضفت بُعدا جماليّا على صعيد الإنتاج والتلقّي. فقد سمحت لمبدع النصّ أن يشكل نصّه بآليات وطرق مختلفة وأن يقسم نصّه (الرواية، والشعر، والمسرحيّة) على صفحات مختلفة»** (يونس، ٢٠١١ م، ص ٢٤٣).

هذه العملية ليست العشوائية التي قد يظنّها البعض ممن لم يتعامل مع نصٍّ من هذا النوع، بل على العكس تماما، فإنّها عملية نظامية ومرتبة، وفي الوقت ذاته غير تقليدية. ونتيجة لهذه الصفة أصبحنا نسمع عن النصّ المفتوح كثيرا في النصوص المقدمة عبر شبكة الإنترنت. وهذا ما يميّز هذا التنوع من الروايات عن الرواية التقليدية التي تسير في مسار خطّي ثابت، يمكن فيه التلاعب بالزمن وبسيرورة الأحداث، لكن لا يمكنه أن يتلاعب بطريقة بناء الرواية.

(شكل رقم ١١)

على هذا الأساس، الرواية التفاعلية لا يمكن أن تظهر إلى الوجود وأن تتخذ لها حيزا بعيدا عن مشاركة المتلقين المختلفين. وبهذا يتحقّق كلام أرباب نظريات القراءة والتلقي عن وجود النص في مكان ما بينه وبين قارئه.

الخاتمة

توصّلنا من خلال دراسة هذا الموضوع إلى النتائج التالية:

تبين لنا أننا بإزاء نمطين من الإبداع، الإبداع الذي يتجلى عبر الوسائط الورقية والإبداع الذي يتجلى لنا عبر الوسيط الإلكتروني الذي يتيح للكاتب توظيف الصورة والموسيقى والروابط التشعبية واللون ليتناهى معه النص الروايي. بذلك نرى الكلمات في قصة

www.SID.ir

Archive of SID

ربع مخيفة لا تقف جامدة. تأتي هذه الكلمات وغيرها كثيرا في القصة ذاتها ليس لتزيينها بديكورات محلية، بل لتوظيفها كعناصر دلالية. الكلمات هي بعنوان أثر رقمي في التعامل مع القارئ.

الصورة في قصة *ربع مخيفة* لا تقدم إلينا في الوسائط البصرية الحديثة صورة صامتة، بل هي معجونة بالأصوات اللغوية والموسيقى، تتداخل معها وتكيّف معناها بما يجعل عملية التراكب أكثر تعقيدا وبالتالي أشد ثراء وفاعلية. من ثم، تعد الصورة في رواية *ربع مخيفة* بوابة من بوابات الروح وطريق إلى قلب المتلقي قبل عقله، فهي محرك الجاذبية والإدراكية لدى المتلقي.

تحتل الموسيقى في رواية *ربع مخيفة* مساحة كبيرة شملت حدود المونيتور كلها. وكما قلنا سابقاً إنّ الصورة قد أعطتنا انطباعا أوليا عن حالة الخوف والرعب والموت مما قد فعلته القطعة الموسيقية. هذا العمل يحيلنا إلى الأفلام أو المسلسلات التلفزيونية التي تعتمد على الصوت والصورة والحركة. إنّ هذا النص تضمّن ألوانا مختلفة مستمدّة من أفكار الكاتب وأحاسيسه الخاصّة. واختيار الألوان في قصة *ربع مخيفة* يقودنا إلى فراغ مخيف ومرعب. فله أثر في حالة التنويع المحدودة وهو ما يزيد جذب المتلقي. واللون الذي كان أكثر بروزا هو الأصفر. فقد رآه المتلقي أكثر لفتا للنظر من غيره من الألوان.

الروابط التشعبية في قصة *ربع مخيفة* هي ثغر من ثغور التفاعلية التي تتيح للمتلقي التفاعل مع النصّ الرقمي؛ لأن المتلقي يجد نفسه إزاء عدة خيارات الروابط التشعبية. نجد الكاتب وضع الأيقونات أمام الأشخاص، فيتوقف المتلقي عندها ليفكر ويقر ثم يختار وهي عملية قد لا تستغرق بضع ثوان. بناء على هذا، الكاتب يورط المتلقي في مشاركته ومغامرته. تختلف الوسائط الورقيّة عن الوسائط الرقميّة وذلك في الجدول الآتي:

الأبعاد	النص الورقي	النص الرقمي
نمط الكتابة	خطي/تراتبي	متفرع/تراكمي
التلقي	تأويلي/مقروء	تقني/مقروء
الفضاء	ثابت	متحرك
الحركة	–	+
الصوت	–	+

وفي هذا السياق، نرى في الجدول أعلاه الأبعادَ الموجودة في النصّين الورقي والرقمي. فيما يتعلق بالأبعاد لم نجد بُعدَي الحركة والصوت في النص الورقي خلافا للنص الرقمي، حيث يجد المتلقّي الحركة والصوت من المميّزات البارزة في النصّ الرقمي، لأنّه يكون متفاعلا معها. وأمّا الفضاء في النص الورقي فهو عنصرٌ منفعل وثابت أمام نظيره الرقمي المتفاعل والمتحرك جدّا. وأمّا في ما يتعلق بالتلقّي من قبل القارئ ففي النص الورقي كان التلقّي شيئا تأويليا بدلا من التقني، حيث كان التقني جزءا لا يتجزّأ من النص الرقمي ولم يكن هناك التشابة بين النصين إلا من جهة واحدة وهي كونهما ذوا بعد مقروء.

www.SID.ir

Archive of SID

❁❁❁

المصادر والمراجع

أ ـ العربية

١. أدلبي، بهيجة مصري. (بلا تا). ***الإبداع التفاعلي العربي؛ إبحار في قلق الصمت تأمل في قصيدة (تباريح رقميّة لسيرة بعضها أزرق)***. (إعداد وتقديم: ناظم السعود). بغداد: الزوراء.

٢. الباوي، إياد إبراهيم؛ وحافظ محمد عباس الشمري. (٢٠١١م). ***الأدب التفاعلي الرقمي، الولادة وتغير الوسيط***: الأدب التفاعلي من الخطيّة إلى الرقميّة. بيروت: مركز الكتاب الأكادمي.

٣. البريكي، فاطمة. (٢٠٠٦م). ***مدخل إلى الأدب التفاعلي***. الدار البيضاء: المركز الثقافي العربيّ.

٤. البناي، سلام. (بلا تا). ***القصيدة التفاعليّة وإشكال التجديد في الشعر العربي***. بيروت: مركز الكتاب الأكادمي.

٥. تبرماسين، عبد الرحمن؛ وأمال ماي. (٢٠١٤ م). «سميائية الصورة البرغماتية في الرواية الرقمية». ***السينما والنص الأدبيّ***. العدد ٦ . صص ٣٢٦ ـ ٢٩١.

٦. جلولي، العيد. (٢٠١١ م). «نحو أدب تفاعلي للأطفال». ***مجلة الأثر***. العدد١٠. صص ٢٣٧ ـ ٢٥٥.

٧. ستار، ناهضة. (٢٠٠٩ م). ***الأدبيّة الإلكترونيّة ماضٍ بصيغة العصر***. بغداد: الزوراء.

٨. سناجلة، محمد. (٢٠٠٨ م). «نحو نظريّة أدبيّة جديدة: ما بعد الكلاسيكيّة الرقميّة وأدب المستقبل». ***جريدة الدستور***. صص ٤ ـ١.

٩. عبد راضي، حسن. (بلا تا). ***مشتاق عباس معن في فتح أدبيّ عراقيّ جديد***. سلسلة تباريح رقم (١) الشعر التفاعل الرقميّ الريادة والاحتفاء، بغداد: الزوراء.

١٠. هلال، محمد غنيمي. (١٩٧٨م)، ***النقد الأدبيّ الحديث***. بيروت: دار العودة.

١١. فضل، صلاح. (١٩٩٨م)، ***قراءة الصورة وصورة القراءة***. القاهرة: دار الشروق.

١٢. الفيفي، عبد الله بن أحمد. (٢٠١١ م). ***شعر التفعيلات وقضايا أخرى***. بغداد: دار الفراهيدي.

١٣. كرام، زهور. (٢٠١٢ م). «الأدب الرقمي حقيقة أدبيّة تميز العصر التكنولوجي، مقال رقمي حوار "رامز رمضان النويصري». ***مجلّة دفاتر الاختلاف الإلكتروني***. صص ٣ـ ١.

١٤. معن، مشتاق عباس. (٢٠١٠ م). ***ما لا يؤدّيه الحرف، نحو مشروع تفاعليّ للأدب***. بغداد: دار الفراهيدي.

١٥. نذير، عادل. (٢٠١٠ م). ***عصر الوسيط، أبجديّة الأيقونة***. بيروت: ناشرون.

١٦. الوكيل، سعيد. (٢٠٠٥ م)، «لأنّ النوايا الطيبة لا تكفي لصنع نوع أدبيّ جديد: خرافة الواقعيّة الإلكترونية!». ***أسبوعيّة أخبار الأدب***. صص ٢ ـ ١.

١٧. يونس، إيمان. (٢٠١١م). ***تأثير الإنترنت على أشكال الإبداع والتلقّي في الأدب العربي الحديث***. عمان: دار الهدى.

ب ـ المواقع الإلكترونية

١٨. أسليم، محمد. (٢٠١٣ م). ***رواية الواقعية الرقمية***.

http://www.aslim.ma/site/articles.php?action=view&id=106

١٩. توفيق، أحمد خالد. (بلا تا). ***قصة ربع مخيفة***.

http://www.angelfire.com/sk3/mystory/interactive.htm

www.SID.ir

Archive of SID

٢٠. داليا، يونس؛ وعبد الله فكري. (٢٠١٦ م). *الروايات المصريّة*.

http://www.rewayat.com/dr_ahmad.htm

www.SID.ir