

الأدب التفاعلي عند الطفل

في زمن التقنية الرقمية الحديثة

نموذج القصص التفاعلية الرقمية

داحة حليلة



78457428 7844932 754892
29748392 5784349

الأدب التفاعلي عند الطفل

في زمن التقنية الرقمية الحديثة

داحة حليمة



اسم الكتاب: الأدب التفاعلي عند الطفل في زمن التقنية الرقمية الحديثة
"نموذج القصص التفاعلية الرقمية"

اسم الكاتب: داحة حليلة

نوع العمل: نصوص

عدد الصفحات: 106

الرقم الدولي EBIN: 16-83-1-300121

الناشر: دار بسمة للنشر الإلكتروني

الطبعة الأولى: 2021م / 1442هـ



دار بسمة للنشر الإلكتروني



00212771814934



دار بسمة للنشر الإلكتروني (المغرب)



basma24design@gmail.com



الهولكة المغربية

**محفوظة
جميع الحقوق**

دار بسمة للنشر الإلكتروني تُقدم جميع خدمات النشر، ولا تتحمل أي مسؤولية تجاه المحتوى، إذ إن الكاتب وحده هو المسؤول عن نتائج فكره.. كما لا يجوز بأي صورة نشر أو إعادة طبع أي جزء من هذا الكتاب أو اختزان مادته بطريقة الاسترجاع، أو نقله على أي نحو كان، أو بأي طريقة سواء كانت إلكترونية أو بالتصوير أو خلاف ذلك، إلا

بموافقة خطية من الناشر. ©

الأدب التفاعلي عند الطفل

في زمن التقنية الرقمية الحديثة

"نموذج القصص التفاعلية الرقمية"

نصوص



داحة حليلة





الإهداء

إلى جدتي رحمة رفيقة دربي في المعرفة..

وإلى براعمي: تلاميذي الورود الفيّاحة في عالمي..



مقدمة:

يعتبر الطفل هو ركيزة المجتمع وهو الدعامه الأساسية المستقبلية للتطوير به، من خلاله يتحقق المراد لجعله فاعلا في مجتمعه وله دور داخله.

إن تطور التكنولوجيا الحديثة في مجتمعنا جعلتنا نركز أهدافنا على الطفل وعلاقته بهذه التقنية الجديدة التي فرضت عليه الاندماج فيها ومحاولة سبر أغوارها لخلق تفاعل ممنهج وكذلك لتطوير ميولاته وخروجه من التقليدية إلى التطور.

فظهر أدب تفاعلي جعل الطفل يندمج في خضمه من خلال تحبيبه للنوع المفضل لديه كالألعاب الرقمية التفاعلية والرسومات التفاعلية لمحاولة اندماجه بشكل سريع ومغاير عما كان في القديم فأبدع وكان سنفونية

متجددة في هذا العالم الذي فتح له آفاق متطورة وجد
سهلة تجعله يبتكر وفي نفس الوقت يكتشف.

إن سبب اختياري لهذا الموضوع المعنون: "بالأدب
التفاعلي عند الطفل في زمن التقنية الرقمية الحديثة
"نموذج القصص التفاعلية الرقمية " هو جاء نتيجة ما
رأيت من تلاميذي في علاقتهم بهذه التكنولوجيا الحديثة
داخل قاعات الفصل وقدرتهم على الإعطاء أكثر والقدرة
على الابتكار، والاندهاش مما حققوه في هذه الرقمنة.

الأمر الذي جعلني أقسم هذا الموضوع الشيق والممتع إلى
ثلاثة فصول: الفصل الأول حاولت أن أعطي لمحة موجزة
عن الأدب التفاعلي وأجناسه الموجودة حاليا في عالمنا
الرقمي.

الفصل الثاني: عنوانته بأدب الطفل التفاعلي ومجالاته
ووسائطه في عالم الطفل الرقمي ذاكرة أهم أنواعه وأهم
الوسائط التي يعتمد عليها هذا الطفل للإبداع والتطوير.

أما الفصل الثالث: فعنوانه بالقصص التفاعلية الرقمية
ومراحل تشكيلها في عالم الطفل، فسبب تخصيص فصل
لهذا الجنس المتمثل في القصص التفاعلية هو ما رأيته في
عالم الطفل من تشبث بالقصص والحكايات والمحكيات
التي تكون أقرب إلى عالمهم في مرحلة الطفولة لاستماع
إلى أمهاتهم وهو يعرضون لهم قصص قبل النوم أو
حكايات جداتهم.

إنه الجنس الأقرب لهم لكن في العالم الرقمي الحديث
جعلهم يحسنون التشبث به والأروع من ذلك هو تمتعهم
به في تحديث رقمي معاصر يعتمد على أشياء تطبيقية
ملموسة.





الفصل الأول:

الأدب التفاعلي وأجناسه ودوره في العالم الرقمي:

1. الأدب التفاعلي:

يعتبر الأدب التفاعلي هو أدب يواكب تطورات العصر الحديث وهو أيضا جنس أدبي ولد في رحم التكنولوجيا؛ لذا يوصف بالأدب التكنولوجي أو الأدب الإلكتروني، ويمكن أن نطلق عليه أيضا التكنو أدبي إذ ما كان له أن يتأتى بعيدا عن التكنولوجيا التي توفر له البرامج المخصصة Software لكتابه⁽¹⁾.

ويضم هذا المصطلح جميع الفنون الأدبية التي نتجت عن تقاطع الأدب مع التكنولوجيا الرقمية المتمثلة في جهاز الحاسوب الشخصي المتصل بشبكة الإنترنت.

(1) فاطمة البريكي، مدخل إلى الأدب التفاعلي، المركز الثقافي العربي، الدار البيضاء، ط1، 2006، ص:73.

ويمكن تعريفه على نحو أكثر عملية وانضباط بأنه الأدب الذي يوظف معطيات التكنولوجيا الحديثة في تقديم جنس أدبي جديد يجمع بين الأدبية والالكترونية ولا يمكن أن يتأتى لمتلقيه إلا عبر الوسيط الالكتروني أي من خلال الشاشة الزرقاء ولا

يكون هذا الأدب تفاعليا إلا إذا أعطى المتلقي مساحة تعادل أو تزيد عن مساحة المبدع الأصلي للنص.

وقد عرفه سعيد يقطين في كتابه من النص إلى النص المترابط: مدخل إلى جماليات الإبداع التفاعلي، ضمن مفهوم الإبداع التفاعلي INTERACTIVE - CREATIVITY بأنه مجموع الإبداعات والأدب من أبرزها التي تولدت مع توظيف الحاسوب، ولم تكن

موجودة قبل ذلك أو تطورت من أشكال قديمة ولكنها⁽¹⁾
اتخذت مع الحاسوب صورا جديدة في الإنتاج والتلقي.

2. شروط الأدب التفاعلي:

ومن شروط الأدب التفاعلي:

- تحرر مبدعه من الصورة النمطية التقليدية لعلاقة عناصر العملية الإبداعية ببعضها.
- تجاوز الآلية التقليدية في تقديم النص الأدبي.
- اعتراف بدور المتلقي في بناء النص وقدرته على الإسهام فيه.
- الحرص على تقديم نص حيوي يتحقق فيه روح التفاعل لتتنطبق عليه صفة التفاعلية.

(1) فاطمة البريكي، مدخل إلى الأدب التفاعلي، المركز الثقافي العربي، الدار البيضاء، ط1، 2006، ص:49.

إن أي نص ينتمي إلى الجنس الأدبي المسمى بالأدب التفاعلي يعد نصا غير تقليدي إذ عليه أن يتصف بعدد من الصفات التي تجعله مختلفا عن نظيره التقليدي.

3. الصفات المميزة للأدب التفاعلي:

ومن بين هذه الصفات المميزة للأدب التفاعلي نجد مايلي:

1- إن الأدب التفاعلي يقدم نصا مفتوحا؛ نصا بلا حدود ينشأ المبدع فيه نصا إبداعيا ويلقي به في أحد المواقع على الشبكة ويترك للقراء والمستخدمين حرية إكمال النص كما يشاؤون.

فهذه العملية ليست بالعشوائية التي قد يظنها البعض ممن لم يتعامل مع نص من هذا النوع بل على العكس تماما إنها عملية نظامية ومرتبة وفي الوقت ذاته غير تقليدية.

إذ بهذا أصبحنا نسمع عن النص المفتوح open ended text كثيرا في النصوص المقدمة في العالم الافتراضي عبر شبكة الإنترنت⁽¹⁾.

2- يمنح الأدب التفاعلي للمتلقي /المستخدم فرصة الإحساس بأنه مالك لكل ما يقدم على الشبكة؛ أي أنه يعلي من شأن المتلقي الذي أهمل لسنين طويلة من قبل النقاد والمهتمين بالنص الأدبي والذين اهتموا أولا بالمبدع ثم بالنص والتفتوا مؤخرا إلى المتلقي.

لقد اتخذ الأدب التفاعلي من المتلقي / المستخدم الذي التفتت إليه الدراسات النقدية الحديثة مؤخرا نقطة بداية له وجعله الأساس في العملية الإبداعية التفاعلية القائمة في الفضاء الافتراضي.

(1) نفسه: ص: 50.

3- لا يعترف الأدب التفاعلي بالمبدع الوحيد للنص بل يجعل جميع المستخدمين والمتلقين له مشاركين فيه ومالكين له ولهما الحق بالإضافة والتعديل في النص الأصلي، فهو يلغي الحدود القائمة مسبقا بين عناصر العملية الإبداعية ويجعل من المبدع متلقيا ومن المتلقي مبدعا ليؤدي اتحاد هذين العنصرين إلى إنشاء نص جديد ليس ملكا للمبدع ولا للمتلقي إنه ملك لجميع رواد الفضاء الافتراضي.

4- إن البدايات غير محددة في بعض نصوص الأدب التفاعلي؛ إذ يمكن للمتلقي أن يختار نقطة البدء التي يرغب بأن يبدأ دخولها لينتشر في عالم النص، ويكون هذا باختيار المبدع الذي ينشئ النص أولا إذ يبنى نصه على أساس ألا تكون له بداية واحدة.

ومن الأمثلة على هذا النوع من النصوص رواية (لا أشجار ميتة no dead -tress)⁽¹⁾.

5- النهايات غير محددة في معظم نصوص الأدب التفاعلي. فتعدد المسارات يعني تعدد الخيارات المتاحة أمام المتلقي المستخدم وهذا يؤدي إلى أن يسير كل منهم في اتجاه مختلف عن الاتجاه الذي يسير فيه الآخر ويترتب على ذلك اختلاف المراحل التي يسمو بها كل منهم، مما يعني اختلاف النهايات أو على الأقل الظروف المؤدية إلى تلك النهايات وإن تشابحت أو توحدت.

إن مثل هذه الميزة تسمح بأن يخرج كل متلق /مستخدم من النص برؤية تختلف عن تلك التي سيخرج بها غيره من المتلقين /المستخدمين وهذا يوسع أفق النص بل يعدد

(1) نفسه: ص: 51

آفاقه ويفتح باب التأويل فيه على مصراعيه بما يضمن له البقاء والاستمرارية.

6- يتيح الأدب التفاعلي للمتلقين المستخدمين فرصة الحوار الحي والمباشر وذلك من خلال المواقع ذاتها التي تقدم النص التفاعلي رواية كانت أو قصيدة أو مسرحية.

إن بإمكان هؤلاء المتلقين /المستخدمين أن يتنافسوا حول النص وحول التطورات التي حدثت في قراءة كل منهم له والتي تختلف غالبا عن قراءة الآخرين.

فمعظم هذه المواقع نجدها تفتح عرضا ومجالس للحوار الأدبي الذي تظهر فيه روح التفاعل في أرقى صورها وأشكالها، بحيث يستطيع كل متلق /مستخدم أن يعبر عن رأيه صراحة حول هذا النص وأن يقترح شيئا ما بخصوصه وأن يدلي بتوقعاته حول⁽¹⁾ ما ستسفر عنه الفصول

(1) نفسه: ص: 52.

القادمة بخصوص حدث ما أو شخصية ما أو غير ذلك،
إذ هذا لا يبدو متاحا في العالم الواقعي إلا ضمن طقوس
رسمية معينة يتم فيها اختيار مجموعة شعرية أو قصصية أو
رواية ما لتقديم قراءة نقدية لها.

- 7- إن جميع المزايا السابقة تتضافر لنتج هذه الميزة وهي
أن درجة التفاعلية في الأدب التفاعلي تزيد كثيرا عنها في
الأدب التقليدي المقدم على الوسيط الورقي. فكون
النص مفتوحا وبلا حدود أو نهايات وعدم وجود مالك
وحيده له وتحول المبدع فيه إلى متلق والمتلقي إلى مبدع كل
هذا أسهم في أن ترتفع نسبة التفاعلية فيه في مقابل
محدوديتها في نظيره الورقي التقليدي الذي مهما يحاول
مبدعه أن يجعله نصا تفاعليا إلا أنه يظل مقيدا بقيود كثيرة
على رأسها طبيعة الوسيط الحامل للنص، فالورق لا يسمح
بدرجة التفاعلية ذاتها التي يسمح بها الوسيط الإلكتروني.
- 8- في الأدب التفاعلي تتعدد صور التفاعل بسبب تعدد
الصور التي يقدم بها النص الأدبي نفسه إلى المتلقي

/المستخدم إذ في الوقت الذي يتخذ التفاعل صورة واحدة تقريبا في حالة النصوص الورقية التقليدية نجد أنه يتخذ صورا كثيرة مختلفة ومتنوعة في حالة النصوص الالكترونية، والسبب هو أن النص الورقي التقليدي يقدم في هيئة واحدة ينشأ عنها شكل واحد للتفاعل يتناسب معها وهو الكتابة النقدية على هامش الكتابة الأدبية.

ومع أن النص النقدي قد يكون بمستوى النص الأدبي كما قد يتفوق عليه ولكنه في النهاية يمثل شكلا واحدا من أشكال التفاعل لا يستطيع المتلقي التقليدي للنص الورقي التقليدي أن يتجاوزه أو أن يجدد فيه⁽¹⁾، في المقابل نجد تنوعا في أشكال التفاعل مع النصوص المقدمة عبر الوسيط الالكتروني في العالم الافتراضي.

فالأدب في جميع أطواره نجده لا يكتسب وجوده وكيونته إلا بتفاعل المتلقين المختلفين معه والذي تنوع بتنوعهم واختلافهم طرائق تفاعلهم مع الأدب وهذه الفكرة مشتركة بين الأدب في طوره الالكتروني والنظريات النقدية

(1) نفسه: ص: 53.

الحديثة التي أكدت على الصفة التفاعلية للعملية الإبداعية بتعزيز دور القارئ في بناء النص وإنتاج معناه. إن هذه الصفة نجدها ليست حكراً على الأدب الإلكتروني الذي ينشأ في العالم الافتراضي، بل يصدر عن مبدع الإلكتروني ليستقبله متلق إلكتروني أيضاً. وبهذا نجد أن الأدب كان كذلك قبل الأنترنت وانتقاله من طور الورقية إلى طور الإلكترونية لم يكسبه صفة التفاعلية⁽¹⁾ ولكن أكسبه أبعاد جديدة بعد انتقاله من الطور الإلكتروني ودخوله العالم الافتراضي. وبالتالي أصبحت التفاعلية تعني إنجاز كل ذلك في زمن أقل وبسرعة أكبر وبوجود عدد لا يحصى من المتلقين مع خلق روح المنافسة بينهم لإبداع أفضل. بالإضافة إلى ذلك أصبحت التفاعلية تعني سيادة المتلقي على النص وحرية في اختيار نقطة البدء فيه والانهاء به كيف يشاء هو وإلى غير ذلك من الأوجه الجديدة والمبتكرة للتفاعل، إذ تحتل لفظة التفاعلية موقعا مناسباً في

(1) نفسه: ص: 54.

الثقافة الغربية الورقية والالكترونية الأمر الذي جعل منها مصطلحا قائما بذاته ولكنها في الوقت نفسه تكاد تكون هذه اللفظة مغمورة غير مستخدمة في الثقافة العربية إلا في نطاق محدود في أوساط المتخصصين في النقد الأدبي ممن لهم دراية بالنظريات الحديثة المتجهة نحو القارئ والتي ركزت على دوره التفاعلي.

ومن أمثلة الاستخدام النقدي المعاصر للفظـة التفاعلية كتاب القراءة التفاعلية دراسة لنصوص شعرية حديثة لمؤلفه ادريس بلـمليـح.

وقد نجد سياق هذه اللفظة يقترن بنمط من الروايات يمكن أن يطلق عليها اسم الروايات البوليسية ومن أمثلتها ما نجده في موقع شبكة الروايات التفاعلية -روايات مصرية للجيب وموقع روايات -روايات مصرية للجيب.⁽¹⁾

بينما نجد استخدامها في الثقافة الغربية المعاصرة على نحو تتخذ من العلاقة بين الأدب والتكنولوجيا محورا لها

(1) نفسه: ص: 55، 56.

ودعامة أساسية تتكأ عليها في إنتاجها على الصعيد الإبداعي والعالمي.

فمثلاً: الإشارة الأولى نجدها عند عبير سلامة في دراستها المعنونة بالنص المتشعب ومستقبل الرواية وهي دراسة مبكرة قدمت خلالها شرحاً إضافياً عن واقع الرواية الغربية التي أخذت في مواكبة العصر التكنولوجي منذ حوالي ربع قرن من الزمان مشيرة إلى ركود الرواية العربية وتجمدها عند وضعها التقليدي وعدم سعي الروائيين العرب إلى الإفادة من معطيات التكنولوجيا الحديثة.

الإشارة الثانية نجدها عند محمد أسليم الذي يعد واحداً من المهتمين بالعلاقة بين الأدب والتكنولوجيا وما ينتج عن المزاوجة بينهما وبواقع الحضور العربي على شبكة الانترنت.

الإشارة الثالثة: نجدها عند سعيد يقطين في كتابه من النص إلى النص المترابط مدخل إلى جماليات الإبداع التفاعلي،

ويعد هذا الكتاب من الكتب المهمة في هذا الميدان إذ إنه من أوائل الكتب وهي قليلة أو نادرة التي اهتمت بالأدب التفاعلي والنص المتفرع الذي يتجلى الأدب التفاعلي من خلاله.

وتشير لفظة التفاعلية إلى علاقات متداخلة فعالة بين المشاركين والوسائط⁽¹⁾. ولهذه التفاعلات أنواع كثيرة تتعدى بتعدد الفنانين الذين يبدعونها والذي أضافته الوسائط الرقمية الجديدة من خلال توسيع مجال الاهتمام ليتجاوز الموضوع المنجز للمبدع وللمشاركة في عملية تشغيل تفاعلات متعددة.

بالإضافة إلى ذلك تعتمد التفاعلية في نظام الواقع الافتراضي على عوامل مختلفة منها:

(1) نفسه: ص: 57، 58، 64.

- السرعة التي تشير إلى معدل استيعاب المادة المدخلة إلى البيئة الوسيطة.

- المدى الذي يشير إلى عدد الاحتمالات للفعل في أي زمن معطى.

- التنظيم الذي يشير إلى قدرة النظام على تنظيم سيطرته على التغيرات في البنية الوسيطة في حالة طبيعية يمكن التنبؤ بها⁽¹⁾.

4. الأجناس الأدبية في الأدب التفاعلي:

ساهمت التكنولوجيا الحديثة وما تعرفه من تطور بالمساهمة في ظهور أجناس أدبية منها ما اعتمد على التقنيات الحاسوبية في تطوير الأجناس الكلاسيكية المعروفة كالشعر والقصة والرواية والمسرح ومنها ما شكلته متون

(1) نفسه: ص: 65.

التكنولوجيا المعلومات الحديثة كالقصيدة التفاعلية
والمسرحية التفاعلية والرواية التفاعلية.

أ- القصيدة التفاعلية Interactive Poem:

تمثل القصيدة التفاعلية مصطلحا ناضجا في الثقافة الغربية
المعاصرة، فهو يعتبر من أحد المصطلحات المستخدمة
لتعبير عن النص الشعري الذي يقدم عبر الوسيط
الإلكتروني.

ويقابل مصطلح القصيدة التفاعلية العربي مصطلح
(Interactive Poem) أو (Hyperpoem) في
الإنجليزية.⁽¹⁾

إن القصيدة التفاعلية هي ذلك النمط من الكتابة
الشعرية الذي لا تتجلى إلا في الوسيط الإلكتروني معتمدة

(1) نفسه: ص: 74

على التقنيات التي تتيحها التكنولوجيا الحديثة ومستفيدة من الوسائط الإلكترونية المتعددة في ابتكار أنواع مختلفة من النصوص الشعرية، تتنوع في أسلوب عرضها وطريقة تقديمها للمتلقى /المستخدم الذي لا يستطيع أن يجدها إلا من خلال الشاشة الزرقاء وأن يتعامل معها إلكترونياً وأن يتفاعل معها ويضيف إليها ويكون عنصراً مشاركاً فيها.

فهي القصيدة التي لا يمكن تقديمها على الورق كما عرفها لوس غلايزر مدير مركز الشعر الإلكتروني على شبكة الأنترنت⁽¹⁾.

إن كل قصيدة تفاعلية تستطيع أن تزود المتلقى /المستخدم بعدد من الظلال التي لا تعينه فقط على فعل

(1) نفسه: ص: 77

التأويل وإنما تفتح له أيضا أبوابا في طرائق القراءة وأشكالها.

وتوجد القصيدة التفاعلية على شبكة الأنترنت العالمية في عدد من المواقع المجانية التي تتيح لأي مستخدم الدخول والاستمتاع والمشاركة في القصائد المتوفرة من خلاله كما يمكن أن تتوفر على أقراص مدججة (CD-ROM)، ويمكن كذلك تبادلها بالبريد الإلكتروني فهي لا ترتبط دائما بشبكة الإنترنت، إذ يمكن الحصول على الأقراص المدججة والتعامل معها دون شرط الاتصال بالشبكة.

وتستعين القصيدة التفاعلية بكل ما يمكن أن تتوفر لها من خلال برامج الحاسوب المختلفة والتي تتطور يوميا.

أما عريبا نجد أن القصيدة التفاعلية لم تظهر على مستوى المفهوم ولا على مستوى المصطلح ولا على مستوى التطبيق أو الممارسة الفعلية.

لكن يمكن القول إن هناك قصائد عربية رقمية وإلكترونية
سعى عدد من الشعراء العرب المعاصرين المعروفين
والناشئين إلى تقديمها عبر قصائد إلكترونية، كان الهدف
وراءها هو توسيع قواعدهم الجماهيرية وإيصال شعرهم إلى
أكبر عدد ممكن من المتلقين في أي مكان في العالم بأسرع
وقت وأسهل ⁽¹⁾ طريقة وأقل تكلفة، بحيث أصبح لمعظم
الشعراء العرب المعاصرين مواقع إلكترونية يقدمون من
خلالها قصائدهم الورقية ذاتها ولكن إلكترونياً.

وقد تمكنت القصيدة التفاعلية الغربية بأن تصبح هي
المهيمنة على الساحة الأدبية منذ مطلع تسعينيات القرن
الماضي إذ لاقت نجاحاً كبيراً في الأوساط الأدبية والنقدية
والجماهيرية الغربية.

(1) نفسه: ص: 78.

وقد بدأت الممارسة الفعلية لها على يد الشاعر الأمريكي روبرت كاندل الذي تحدث عن تجربته في نظم الشعر التفاعلي وحيدا على الشبكة حيث قال فيها: " في العام 1990م عندما شرعت في كتابة القصيدة الإلكترونية لم أكن أعرف أي شخص يمارس الكتابة الإبداعية على الشبكة ولا كان للشعر الإلكتروني تسمية اصطلاحية في حينها أفضل من اسم Hypertext الذي عرفت به نصوصي في ذلك الوقت وحدها كانت طيوري تحلق في ذلك الفضاء الإلكتروني المطلق".⁽¹⁾

ويعد كاندل رائد القصيدة التفاعلية بلا منازع إذ لم يسبقه أحد إلى كتابة هذا الجنس الأدبي الإلكتروني والذي كان مدفوعا إليه بدوافع مختلفة، منها:

(1) نفسه: ص: 79.

-الرغبة في الإفادة من معطيات التقنية الحديثة التي يمكن أن تعزز بنية النص وأن تحليه إلى مشهد بصري ديناميكي مسرحي الأداء والهيئة.

-الرغبة في إعادة الاعتبار إلى بيئة الأنترنت الافتراضية التي ارتبطت بمجمعات مخترقي الأنظمة والفيروسات التخريبية والقرصنة.

- الرغبة في نشر الفن والإبداع في كل جهة من جهات الأرض بما توفره التكنولوجيا والثقافة الرقمية من وسائل نشر سريعة وأكثر فعالية من غيرها.

وبهذا صمم كاندل موقعا على شبكة الأنترنت العالمية لتقديم الشعر التفاعلي لجمهور المتلقين /المستخدمين حاول من خلاله تعريف مستخدمي الشبكة بهذا الجنس الأدبي الذي وجد في التكنولوجيا أرضا خصبة للعطاء

والتجديد وقد لقيت قصائده ترحيبا وتفاعلا من قبل المتلقين المختلفين.⁽¹⁾

ومن القصائد التفاعلية التي قدمها كاندل نجد قصيدة (In the Garden of Recounting) المميزة جدا في أسلوب عرضها للمتلقى /المستخدم وطريقة تشجيعه على ولوج النص وسبر أغواره.

فعند الدخول على موقع (Drunken Boat) سيجد المتلقي المستخدم اسم كاندل (In the Garden of Recounting) موجودا في أول الشاشة وبمجرد النقر عليه أيضا ستظهر نافذة جديدة ذات مساحة ثابتة لا يمكن تكبيرها أو تصغيرها في الجهة اليسرى منها أربع دوائر خضراء مصفوفة بشكل عمودي مكتوب على كل منها كلمة واحدة من الكلمات الأربع التالية وبالترتيب

(1) نفسه: ص: 80.

ذاته من أعلى إلى أسفل (الذكريات، تتساقط، مثل، المطر
) بخط أسود ثخين وفي الوقت ذاته يتراءى عنوان
 القصيدة بشكل ضبابي في ما بين ثنايا سحاب كثيف
 تتساقط منه بشكل عشوائي مجموعة من الحروف وتتبعثر
 في فضاء نافذة النص.

في أسفل النافذة وتحت الدائرة الخضراء الأخيرة توجد
 جملة مكتوبة بخط صغير وبلون رمادي باهت توجه المتلقي
 /المستخدم إلى تحريك الفأرة على الدوائر الخضراء وبمجرد
 تنفيذه للأمر، ستبدأ بعض الجمل في الظهور.⁽¹⁾

وليس كاندل هو الشاعر الوحيد الذي يقدم نصوصه
 التفاعلية عبر أثير الأنترنت للمتلقين / المستخدمين إذ
 يوجد الكثير من الشعراء الغربيين الذين يكتبون (الشعر

(1) نفسه: ص: 81، 82.

التفاعلي) ويبدعون في ابتكار طرق جديدة في تقديم قصائدهم بشكل مختلف ومميز:

ومن أبرز هؤلاء الشعراء جيم روزينبرغ الذي كتب قصيدة تفاعلية بعنوان (Intergrams) مستخدماً برنامج البطاقة المترابطة -Hypercard.

ومن كتاب القصيدة التفاعلية أيضاً (بروس سميث Bruse Smith-) صاحب قصيدة (Afterbody) وهي عبارة عن عمل مشترك بين رسام وشاعر صممت على برنامج (Flash).

ومن الخصائص التي تميز القصيدة التفاعلية عن نظيرتها الورقية نجد مايلي:

1- تنوع جمهور القصيدة التفاعلية.

2- انفتاح القصيدة التفاعلية على كل الوسائل المتاحة.

3- تحرر لغتها من قيود الزمان والمكان والمادة.⁽¹⁾

ب- المسرحية التفاعلية Interactive Drama:

ترتبط كلمة (المسرح - Théâtre) عند الناس جميعا في مختلف الثقافات والحضارات بطقوس عديدة محددة تمارس بإرادة حرة من أجل المتعة غالبا ومن أجل الفائدة أيضا، وكذلك نجدها مع كلمة (مسرحية - Drama) أو (مسرحي - Play) التي تعني في مختلف الثقافات والحضارات أيضا وجود خشبة مضاءة وصالة مظلمة تتكون من صفوف عدة من المقاعد الثابتة.

فالمسرحية التفاعلية نجدها هي المقابل العربي للمصطلح الأجنبي (Interactive Drama).

⁽¹⁾ نفسه: ص: 84,85,86,87.

إن معظم الدراسات التي تناولت المسرح الجديد الناشئ
نجدته ولد في رحم التكنولوجيا الرقمية وشبكة الأنترنت⁽¹⁾.

إنها تعرف بأنها نمط جديد من الكتابة الأدبية تتجاوز
الفهم التقليدي لفعل الإبداع الأدبي الذي يتمحور حول
المبدع الواحد، إذ يشترك في تقديمه عدة كتاب كما قد
يدعى المتلقي /المستخدم أيضا للمشاركة فيه.

ويتوفر هذا الفن الأدبي الإلكتروني على أقراص مدمجة أو
كتب إلكترونية بصيغة (PDF) يمكن تحميلها من أحد
المواقع على جهاز الحاسوب الشخصي كما يوجد هذا
اللون الأدبي الإلكتروني الجديد في الفضاء الافتراضي في
فضاء شبكة الانترنت.

إن وجوده القائم في الفضاء الشبكي أسبغ عليه عدة
صفات يمكن أن تعدد مزاياه على نظيره التقليدي ومن

(1) نفسه: ص: 97، 98.

أهمها أنه مكتوب بلغة النصوص الالكترونية المعتمدة على خصائص النص المتفرع وإمكانياته اللامحدودة.⁽¹⁾

إذ إن كتابة النص المسرحي التفاعلي بتقنية النص المتفرع نجدها هي التي جعلت أو فتحت له أبواب التفاعلية، فوجود عقد نصية وروابط تشعبية خاصة بكل شخصية من شخصيات المسرحية التفاعلية أو بكل حدث أو عقدة فيها يساعد المتلقي /المستخدم على تتبع خط سير الشخصية التي جذبتة أكثر من غيرها أو الحدث الذي شد انتباهه أكثر من غيره دون أن يجد نفسه مضطراً لمعرفة ما حدث لبقية الشخصيات وما أسفرت عنه كل الأحداث وكيف انحلت عقد النص كي يصل إلى مبتغاه بخصوص الشخصية التي تهمه.

(1) نفسه: ص: 99.

إنه يستطيع القفز من مكان لآخر تابعا شخصيته التي يريد ومتعمقا فيها ومضيفا إليها في بعض النصوص من خلال التعليقات المباشرة أو الرسائل البريدية التي يمكن أن يتركها للمبدع أو لمجموعة المبدعين.

هذا من جهة المتلقين / المستخدمين أما من جهة المبدعين فيبدو الفعل التفاعلي بشكل مختلف، إذ يستطيع كل مبدع أن يختار شخصية ما في العمل المسرحي ليتكفل بالكتابة عنها وتطورها وفقا لما يراه هو وبحسب منظوره الشخصي دون أن يكون مقيدا ببقية الشخصيات التي يتكفل بكل منها كاتب آخر.

وبهذا سيقدم لنا نصا متعدد الأصوات يمتلك القدرة على أن يعبر عن كل شخصية بصوتها بشكل حقيقي دون تزييف أو ادعاء لأن كل شخصية تعبر عن وجهة نظر حملها إياها كاتب مختلف.

إن المسرح التفاعلي يسعى إلى بث الحياة في الفعل المسرحي الذي اكتسب جموداً غير مرغوب فيه وذلك من خلال بحثه عن أماكن جديدة لتقديم العرض⁽¹⁾ المسرحي في إعراس واضح عن الخشبة التقليدية العتيقة التي كانت تمثل نصف الظاهرة المسرحية في السابق.

إنه يحاول أن يستبدل الخشبة بيئة حقيقية كغرفة معيشة في أحد المنازل أو بهو قصر أو سطح باخرة متجاوزاً ما جرت عليه الأعراف والتقاليد المسرحية التي كانت تلتزم بتقديم العرض المسرحي على خشبة المسرح المضاءة المقابلة لجمهور قابع في صالة مظلمة.

أما المسرحية التفاعلية في الأدب الغربي نجد تشارلز ديمر هو رائداً في هذا المجال بلا منازع فقد ألف أول مسرحية تفاعلية عام 1985 م مما يدل على أنه كان من أوائل من

(1) نفسه: ص: 100.

كتب في هذا الجنس الأدبي الإلكتروني بل إنه الأول على الإطلاق وذلك في وقت متزامن مع ظهور أول رواية تفاعلية.

يقول ديمر متحدًا عن تجربته في المسرح التفاعلي بنبرة تحمل الكثير من الفخر ويذكر: "أنه ابتدع هذا الأسلوب في الكتابة الأدبية قبل ظهور شبكة الأنترنت"،⁽¹⁾ وانتشارها وقبل معرفة لغة (HTML) في أوساط الحاسوبيين وذلك في منتصف ثمانينات القرن الماضي.

لقد كانت البداية مع برنامج (Iris) الذي يراه بمثابة النص المتفرع لنظام التشغيل السابق (DOS) إذ أقام بنية نصه (Chateau de Mort) عليهما يشبه ما يحدث

(1) نفسه: ص: 101.

الآن في النصوص التفاعلية الحديثة باستخدام خصائص النص المتفرع في نظام التشغيل (WINDOWS).

فجهود ديمر في المسرح التفاعلي لم تتوقف عند كتابة أول مسرحية تفاعلية أو عند كتابته لعدد من المسرحيات التفاعلية بعد ذلك ولكنه بالإضافة إلى ذلك أسس مدرسة لتعليم كتابة سيناريو المسرح التفاعلي بوضعه رابطاً لذلك لمعرفة تفاصيل الدورات التي يقدمها ومدتها وما يطلب من الطالب إنجازه والهدف الذي يجب أن يتحقق بعد انتهاء مدة الدورة.⁽¹⁾

أما أرباب الكتابة المسرحية التفاعلية الجماعية فنجد البعد التفاعلي عندهم يتخذ مستويين الأول منهما بين مجموعة من الكتاب الذين يختار كل منهم شخصية من شخصيات المسرحية ليكتب عنها وينتقل معها من حدث إلى آخر

(1) نفسه: ص: 103، 110.

ليكتب موقفها من هذا الحدث أو دورها فيه وليسجل
 انفعالاتها وعواطفها ثم يأتي المستوى الآخر للتفاعل الذي
 يظهر من خلال تفاعل الملتقي / المستخدم مع ما يعرض
 أمامه، إذ يختار كل واحد منهم خيطا مختلفا من خيوط
 النص المسرحي ليتبعه مما يجعل النص المسرحي ينتهي
 بشكل مختلف من متلق لمستخدم لآخر.

ومن المواقع التي تهتم بهذا النمط من الكتابة المسرحية
 التفاعلية موقع The Company Therapist .

ومن أمثلة المسرحيات التفاعلية في الأدب الغربي:

The last song of VIOLETA Parra

The Bride of Edgefield

CHATEAU DE MORT

BATEAU DE MORT

TURKEYS

RANCHO!

(1) COCKTAIL SUITE

ج- الرواية التفاعلية:

هي نمط من الفن الروائي يقوم فيه المؤلف بتوظيف الخصائص التي تتيحها تقنية النص المتفرع والتي تسمح بالربط بين النصوص سواء أكانت نصا كتابيا أم صورا ثابتة أم متحركة أم أصواتا حية أو موسيقية أم أشكالاً جرافيكية متحركة أم خرائط أم رسوما توضيحية أم جداول أم غير ذلك باستخدام وصلات تكون دائما باللون الأزرق وتقود إلى ما يمكن اعتباره هوامش على متن أو إلى ما يرتبط بالموضوع نفسها وما يمكن أن يقدم إضاءة أو إضافة لفهم النص بالاعتماد على تلك الوصلات.

(1) نفسه: ص: 104.

تعتمد الرواية التفاعلية على كسر النمط الخطي الذي كان سائدا مع الرواية التقليدية؛ أي الرواية المقدمة على وسيط ورقي.

إن هذه الرواية وإن كانت تعتمد في كتابتها وتأليفها على برامج إلكترونية لا علاقة لها بشبكة الانترنت إلا أن كتابتها لا تقوم بعيدة عن هذه الشبكة فبمجرد أن ينهي المبدع روايته يلقي بها في أحد المواقع الإلكترونية التي تساعد على⁽¹⁾ تقديم روايته لعدد لا يحصى من المتلقين الذين يختلفون في أعمارهم واهتماماتهم ووظائفهم ومستوياتهم الاجتماعية والأكاديمية والنفسية مما يؤثر على طريقة تلقي كل منهم للنص الروائي المقدم لهم جميعا وعلى طريقة تفاعل كل منهم مع ذلك النص.

(1) نفسه: ص: 112.

ويستخدم الروائي المتصدي لتأليف رواية تفاعلية برنامجا
 خاصا يسمى المسرد ليبنى أحداث روايته عليه، ويتوفر
 هذا البرنامج للجميع من خلال عدد من الشركات التي
 تتولى تسويقه وإيصاله إلى الراغبين في الحصول عليه في
 كافة أنحاء العالم عبر إعلاناتها في الشبكة العالمية.

إن هذا المسرد عبارة عن بيئة وسيطة للكتابة تسمح
 للمتلقي/المستخدم بتنظيم شطايا النص من خلال خلق
 مساحات للكتابة ونوافذ يمكن ربط إحداها بالأخرى.

فهو ليس البرنامج الوحيد الموجود لكتابة هذا الجنس
 الأدبي الإلكتروني بل يوجد غيره الكثير مثل الروائي
 الجديد الموجود ⁽¹⁾ أيضا على شبكة الانترنت من خلال
 موقع الشركة المصنعة والتي تعلن كذلك عن استعدادها
 لإيصاله إلى كافة أنحاء العالم.

(1) نفسه: ص: 113.

إن الرواية التفاعلية نجد فيها أن المبدع لا يلتزم فيها بنمط محدد بل كثيرا ما يتجاوزه أو يكسره ويفتح الرواية على آفاق مختلفة تكون بمثابة مسارات متعددة يمنح من خلالها المتلقي /المستخدم حرية اختيار المسار الأكثر جاذبية له أو الذي سيحقق له قدرا أكبر من التفاعل.

أما الرواية التفاعلية في الأدب الغربي نجدها تتجاوز الرواية التفاعلية في واقعها العربي بمراحل كثيرة كما أن البرامج المتوفرة للأديب الغربي باللغة الانجليزية تساعد كثيرا على ظهور أعداد متزايدة من أدباء هذا الجنس في ذلك الشق من العالم مما يعطي معلومات وتفاصيل أكثر عنها يوما بعد يوم.

ومن نماذج هذه الروايات توجد رواية شروق شمس للروائي
روبرت أزلانو المعروف ببويراييد مجانا على شبكة
الانترنت⁽¹⁾.

حيث تعتبر مثال جيد للعمل التعاوني الذي يدمج مواهب
مجموعة من الفنانين والمبرمجين بالإضافة إلى المؤلف
الحقيقي إذ بهذا يضمن العمل الناتج صورا وتصميمات
وتسجيلات صوتية وبعض البرمجيات.

يقول رايبيد مؤلف هذه الرواية في هذا الصدد: عندما
بدأت الكتابة التفاعلية كان يوجد القليل من المتلقين
المتفاعلين الذين يستعملون الوصلات ويذيلون الرواية
باقتراحاتهم وبعد مضي خمس سنوات من تاريخ نشرها

(1) نفسه: ص: 114، 116.

أصبحت أستقبل آلاف المساهمات في الأسبوع. إن عالم شبكات الاتصال اليوم يشكل الأساطير الجماعية.⁽¹⁾

أما واقع الرواية التفاعلية عربيا فنجدها ظهرت في أحضان الأدب الغربي الذي كان يتهيأ منذ البداية لاستقبال هذا المولود الجديد نتيجة ما تراكم في ذاكرته الأدبية والثقافية من نظريات أدبية ونقدية ورؤى ثقافية وخبرات تكنولوجية ساعدته على استقبال هذا الجنس الجديد الذي تتراوح طبيعته ما بين الأدبية والالكترونية دون أن يجد في نفسه رهبة منه أو أن يستشعر إحساسا بالنفور منه لأن تزواج الأدب بالتكنولوجيا أمر ممكن الحديث عنه.

لقد قام سناجلة في عام 2001 م بكتابة رواية إلكترونية يمكن أن نعدّها أول رواية تفاعلية عربية أطلق عليها اسم

(1) نفسه: ص: 117.

ظلال الواحد ونشرها على موقع الخاص على الشبكة العالمية.

يقول سناجلة عن تجربته في الإبداع التفاعلي: في عام 2001 "انتهيت من كتابة روايتي (ظلال واحد) التي استخدمت في بنائها تقنية (Links) المستخدمة في بناء صفحات الويب وقمت بنشرها على شبكة الانترنت"⁽¹⁾.

وبهذا يعد سناجلة أول روائي عربي يستخدم تقنية النص المتفرع وخاصة الرابط التي يتيحها لكتابة رواية تفاعلية تعتمد عدم الخطية في سيرورة أحداثها وبنائها القصصي.

ومن أهم السمات التي تتميز بها الرواية التفاعلية نجد مايلي:

(1) نفسه: ص: 118، 120، 121.

1- إن الروائي عليه أن يغير فلم يعد كافيا أن يمسك الروائي بقلمه ليخط الكلمات على الورق، فالكلمة لم تعد أدواته الوحيدة إذ عليه أن يكون شموليا ومبرجا أولا وعلى إلمام واسع بالكمبيوتر ولغات البرمجة وعليه أن يتقن لغة (HTML) كما عليه أن⁽¹⁾ يعرف فن الإخراج السينمائي وفن كتابة السيناريو والمسرح وفن التنشيط.

2- إن بناء الرواية يجب أن يكون منفتحاً على آفاق متعددة غير مغلق على رؤية جديدة يتبناها المبدع ويحاول الترويج لها، إذ هذا ما يميز هذا النوع من الروايات عن الروايات التقليدية التي تسير في مسار خطي ثابت حيث يمكن للروائي فيه التلاعب بالزمن وبسيرورة الأحداث لكنه لا يمكن أن يتلاعب بطريقة بناء الرواية أو بطريقة قراءتها.

(1) نفسه: ص: 127، 122.

3- قراءة هذه الرواية يجب أن تتضمن روح التفاعلية أي أن كل قارئ يجد نفسه مشدودا إلى أحد خيوط الرواية يتبعه ويستعين بكل ما يمكن أن يقدم له إضاءة تساعد على التعرف أكثر إلى تفاصيله.

4- النهايات غير ثابتة وكل قارئ ينتهي إلى نهاية تختلف عما انتهى إليه غيره، وهذا يعتمد على الخيط الذي يتبعه كل قارئ منهم وعلى مدى استعانة قراءة الخيط الواحد بالمواد غير النصية الملحقة به كالجداول والصور والخرائط والملفات الصوتية وغيرها.⁽¹⁾

إن هذا الفصل حاول أن يعطي لمحة موجزة عن الأدب التفاعلي من حيث النشأة والتعريف وكذلك ليتعرف المتلقي على أجناسه المتداخلة فيه وكيف انتقلت إلى

(1) نفسه: ص: 128.

عالمنا العربي لتشكل فسيفساء جميلة في عالم الكتروني
تغلب عليه اللمسة الإبداعية الفنية الأدبية الجميلة.



الفصل الثاني:

أدب الطفل التفاعلي ومجالاته في العالم الرقمي

1. تعريف أدب الطفل التفاعلي:

يعتبر أدب الطفل هو مجمل النصوص الأدبية الموجهة للطفل وإبداع نصوص أخرى ذات طبيعة رقمية لأغراض شتى كالتربية والتعليم والترفيه والتسلية، فتتضمن في طياتها نصوصا رقمية وأخرى مرقمنة تتمخض من خلالها أجناس أدبية رقمية موجهة خصيصا للطفل المعاصر.

لقد نشأ أدب الطفل التفاعلي في ظل ثورة تكنولوجيا عارمة غيرت ملامح العالم ومددت مساحات آفاقه إلى فضاءات افتراضية⁽¹⁾.

(1) صفية عالية، آفاق النص الأدبي ضمن العولمة، أطروحة مقدمة لنيل شهادة دكتوراه العلوم في الآداب واللغة العربية، إشراف دكتور علي عالية، وزارة التعليم العالي والبحث العلمي، جامعة محمد خيضر بسكرة الجزائر 2015، ص: 150.

يقول نجيب نبواتي وطه مصالحة في هذا الصدد بأن: " مواكبة أدب الأطفال لأدبهم بكل أجناسه الأدبية من خلال الوسائل ⁽¹⁾ التكنولوجية لا يعتبر تراجعاً في العلاقة بين الطفل والأدب وإنما ضرورة تفرضها روح العصر الالكترونية وتتمثل في تقديم وسائط الكترونية جديدة لأدب الأطفال.

وبهذا تتداخل التكنولوجيا بمختلف مظاهرها في تكوين المعجمات المعرفية والأرصدة الثقافية للطفل وتؤسس بنى عالمها الجديد. وتكون هذه اللعبة المضيفة؛ أي الكمبيوتر هو جسر العبور إلى الضفاف البعيدة والأزمنة الموعلة في القديم إلى عوالم افتراضية يصنعها وتصنعه يشكلها

(1) نجيب نبواتي وطه مصالحة، أدب الأطفال الحوسب، مقال رقمي
(<http://ac/15.tripod.com>) maqalat/6/6-htm)

وتشكله خيالاته ليتسلى ويستمتع فيها وليقود العالم
بأطراف أصابعه الصغيرة.⁽¹⁾

بينما نجد أحمد فضل شبلول يعرب عن هذه السعادة التي
تمتلك قلوب الأطفال حين يتعاملون مع النصوص
والألعاب الالكترونية الجديدة قائلا: "إن الطفل يجد
سعادة كبيرة وهو يتعامل مع تلك الأشكال الجديدة مثلما
كنا نجد سعادة كبيرة ونحن صغار نلعب مع أقراننا بالي
والأحجار وعسكر وحرامية والمسافة وأولنا اسكندراني
وأولنا جن وما إلى ذلك".⁽²⁾

(1) صفية عالية، آفاق النص الأدبي ضمن العولمة، أطروحة مقدمة لنيل
شهادة دكتوراه العلوم في الآداب واللغة العربية، إشراف دكتور علي عالية،
وزارة التعليم العالي والبحث العلمي، جامعة محمد خيضر بسكرة الجزائر
2015، ص: 151.

(2) أحمد فضل شبلول: أدباء الأنترنت أدباء المستقبل، دار الوفاء لدنيا
الطباعة والنشر، الاسكندرية، مصر ط2، (د.ت)، ص: 92.

ولكنه في نفس الوقت يشدد على ضرورة الاهتمام
بحاجات الطفل المعاصر كارتداء النظارات الرقمية
والقفازات ذات الوسادات الضاغطة.

ويقول في هذا الصدد أيضا: "على هؤلاء الأدباء أن
يتوقعوا من طفل الأنترنت القيام بالتجوال داخل الشبكة
العنكبوتية والبحث عن نصوص أدبية وأشكال فنية تلائم
اهتماماته وقدراته الجديدة عبر المواقع المختلفة وإذا ما
وجد شيئا ما يثير اهتمامه فإنه يقوم باستدعائه فورا على
شاشة الحاسب الآلي".⁽¹⁾

إن الطفل المعاصر بكل هذا يحتاج إلى الاندماج الحضاري
من خلال تمكنه من تكنولوجيا المعلومات لمواجهة عصر
الانترنت وللمطالعة مختلف الأجناس الأدبية التفاعلية
الموجهة له أهمها: القصص والروايات والمسرح والأناشيد

(1) نفسه ص: 96.

والموسيقى والخصص الإذاعية والمسابقات العلمية والألعاب والرسوم المتحركة وأفلام الحركة والإثارة وفن الرسم وفسيفساء تركيب الصور والرقص والرياضة والمجلات المصورة والمنتديات والأسطوانات الرقمية وأشرطة الفيديو وكل ماله علاقة بالمجالات التفاعلية المعاصرة.

2. مجالات أدب الطفل التفاعلي:

ومن مجالات أدب الطفل التفاعلي نجد من ضمنها ما يلي:

أ- نصوص الألعاب التفاعلية:

يعتبر اللعب هو الأداة أو الوسيلة التي يجد فيه الطفل روحه للتسلية لكونه يقوم على الإمتاع وهو اللغة الوحيدة

التي يتقنون فهمها بيسر وسلاسة مهما اختلفت أعمارهم
أو تباينت.⁽¹⁾

يقول أحمد فضل شبلول عن هذا الجانب: " سيجلس
طفل الانترنت إلى جهازه وسيستقبل من أقرانه يوميا
عشرات الأفكار والمعلومات والألعاب التي يقومون
بتصميمها أو ابتكارها أو تصميم لهم وسيرسل لهم بدوره ما
يشابه ذلك وسيحدث نوع من تلاقح الأفكار والمعلومات
عبر الشبكة وحسب قدراتهم الذهنية والعقلية وأيضا
التخيلية".⁽²⁾

(1) صافية عالية، آفاق النص الأدبي ضمن العولمة، أطروحة مقدمة لنيل
شهادة دكتوراه العلوم في الآداب واللغة العربية، إشراف دكتور علي عالية،
وزارة التعليم العالي والبحث العلمي، جامعة محمد خيضر بسكرة الجزائر
2015، ص: 154، 169.

(2) أحمد فضل شبلول: أدباء الأنترنت أدباء المستقبل، دار الوفاء لدنيا
الطباعة والنشر، الاسكندرية، مصر ط2، (د.ت)، ص: 98.

وتتنوع الألعاب التفاعلية إلى الألعاب الآتية:

ألعاب المغامرات: وفيها يخوض الطفل مغامرة يستكشف بها عوالمًا ويسير على خطى قصة اللعبة واحتمالاتها لإنجاز ما عليه أن ينجزه وينهيه كلعبة فارس الظلام ونداء التنين.

الألعاب القتالية: تقوم على مبدأ القتال بين مقاتلين يتنافسان باستخدام الفنون القتالية الحارقة والسحرية أحيانًا لهزيمة بعضهما البعض مثل لعبة Tekken.

الألعاب الاستراتيجية: تعتمد على مبدأ إدارة المدن وحسن توفير مواد البناء للارتقاء بالمدينة والوصول بها إلى أفضل مستوى بحيث تعمل بعض هذه الألعاب على مبدأ التطوير السلمي الاقتصادي للمدن والحفاظ على أمنها بالتصدي لأي غزو أجنبي كلعبة درع العرب والتي تقوم على أهمية تنفيذ مهمة الدفاع عن مدخل المدينة العربية ضد دبابات ومدركات وطائرات الغزاة وتوفير للطفل

العديد من الوحدات الدفاعية المتاحة بغرض توزيعها
ونصبها أمام العدو لقهره وتخطيمه.⁽¹⁾

ألعاب كرة القدم: تلعب في صورتها التقليدية بفريق كرة
القدم للفوز بالمباراة أو في شكلها المتطور حيث يتمكن
فيها الطفل من إدارة فريق كرة القدم كمدرّب أو اللاعب
بلاعب واحد ضمن الفريق والعمل على تحسين وتطوير
مستواه الفردي كلعبة هدف الاتحاد.

ألعاب رياضية: ألعاب الرياضات المتنوعة غير كرة القدم
كالتزلج والتنس والملاكمة والقفز وغيرها.

(1) صافية عالية، آفاق النص الأدبي ضمن العولمة، أطروحة مقدمة لنيل
شهادة دكتوراه العلوم في الآداب واللغة العربية، إشراف دكتور علي عالية،
وزارة التعليم العالي والبحث العلمي، جامعة محمد خيضر بسكرة الجزائر
2015، ص: 170.

ألعاب السباقات: تهدف إلى التمكن من قيادة السيارة أو الدراجة أو الطائرة بسرعة ومهارة لتحقيق الفوز بالسباق كلعبة المتسابق المحترف.

ألعاب البنات: تكون مخصصة للفتيات بعمر المراهقة مثل ألعاب باربي وألعاب التلبيس والموضة مثل لعبة صبايا.

ألعاب الألغاز: تعتمد على فك الألغاز المعقدة أو تركيب الصور حيث تعمل على تطوير الذكاء لدى الطفل اللاعب مثل لعبة "سر صور المشاهير" وتوم وجيري.

ألعاب الرعب: نجد تشابهاً في تقنياتها مع ألعاب المغامرات غير أنها تنفرد عنها في شخصياتها المرعبة والمخيفة كالوحوش والكائنات الغريبة والتي عادة ما ينصح بأن لا يلعبها الأطفال أشهرها لعبة "Nosferatu"⁽¹⁾.

(1) نفسه ص: 171.

ألعاب لوحية: كألعاب الورق ولعبة الشطرنج والندرد
وغيرها.

ألعاب تبادل الأدوار: تعتمد على مبدأ تبادل الأدوار
فيما بين اللاعبين فطريقة اللعب المختلفة تفصل هذه
الفئة في نوع منفصل مثل "لعبة تقمص الأدوار".

ألعاب تعليمية: ترمي إلى تعليم بعض القواعد العلمية
والفلسفية كعلوم اللغة والرياضيات وتيسير فهم العلوم
المتقدمة كلعبة "أغنية حروف الهجاء" ولعبة حساب الجمع
وغيرها.

ألعاب اللياقة: ظهرت ألعاب اللياقة البدنية مع ظهور
كاشفات الحركة التي أصبحت تسمح للإنسان بأن
يتحرك بجسمه أمام أجهزة اللعب الإلكترونية حيث يقوم

الطفل بالألعاب الرياضية بشكل فعلي أمام الجهاز الذي يستطيع قراءة حركته.⁽¹⁾

ب- المجالات التفاعلية:

هي عبارة عن مناشير إلكترونية تصدر بشكل دور يتقدم مجموعة معلومات تخص الطفل بمختلف المجالات الأدبية والفنية والدينية والعلمية والطبية والثقافية والرياضية وغيرها موفرة له أسباب الترفيه والتسلية من خلال الأنشطة التي تقدمها والمسابقات التي تطرحها على شكل أيقونات تفاعلية يختارها الطفل حسب الرغبة كخانة القصص التفاعلية التي ترمجها أو خانة الألعاب والرياضات ما يمنحه حرية التعبير والتواصل الفعال مع زملائه والمتابعة الجيدة للأحداث والمناسبات الدينية والوطنية والتفاعل معها.

(1) نفسه ص: 172.

ت- التلفزيون التفاعلي:

يختلف هذا النظام التفاعلي عن باقي الأنظمة التلفزيونية السابقة في أنه موصول بشبكة الانترنت ويعمل بها ويوفر خدمات متنوعة ومتطورة كخدمة الفيديو حسب الطلب وذلك بالترافق مع خدمة الصوت عبر الانترنت ومع القدرة على الوصول إلى الانترنت وذلك فيما يعرف بمصطلح اللعب الثلاثي.

فيتمكن الطفل من استثمار كل هذه المميزات من خلال مشاهدة أي برنامج يشاء أو وقف البرنامج والعودة إلى تكملته في أي وقت والتفاعل مع برامج الأطفال التلفزيونية مباشرة واختيار أي فيلم كرتوني أو سلسلة تلفزيونية يطلبها ⁽¹⁾.

(1) نفسه ص: 173، 175، 176.

ومن أشهر قنوات الأطفال نـجـد:
 (1) MBC3، SpaceToon، SpacePower، (2) Space، (3) طيور
 الجنة (4)، أجيال (5)، سمس (6).

ث- الأغاني والأناشيد التفاعلية:

إن الأغاني والأناشيد حسب رأي حسن شحاتة: " هي
 لون محبب وهي من ألوان الأدب الشائعة وتلحينها يغري
 الأطفال بها ويزيد من ممارستهم لها وإقبالهم عليها لأن
 الطفل يشارك زملاءه في إلقاء النشيد ويشارك في ذلك
 الصوت الجماعي القوي مما يزيد من شغف الأطفال بهذه
 الأناشيد "

(1) [http:// mbc3.mbc.net/](http://mbc3.mbc.net/).

(2) <http://www.spacetoon.com/space>.

(3) [Toom/home.html](http://www.toom/home.html).

(4) <http://www.toyoraljanah.tv/>.

(5) [http:// www.ajyaltv.tv/pages/default.aspx](http://www.ajyaltv.tv/pages/default.aspx).

(6) <http://www.semsem.tv/>.

إن اللون الموسيقي للأغاني والأناشيد لون أدبي يشيع
تردده بين الأطفال فيجمعهم

الشغف بهذه النغمات والكلمات على الاستماع
والاستمتاع بروح التواصل والمشاركة.⁽¹⁾

وتعرفها حنان الغنائي بأنها: " قطع شعرية سهلة في طريقة
نظمها وفي مضامينها تنظم على وزن مخصوص وتصلح
لتؤدي جماعيا أو فرديا".⁽²⁾

لكن أحمد نجيب يعتقد: "أن الشعر يخرج إلى عالم الأطفال
في صورة الأغنية والأوبريت والاستعراض والمسرحية
والشعرية ويغلب أن يعتمد الأداء في هذه الأشكال على

(1) صفية عالية، آفاق النص الأدبي ضمن العولمة، أطروحة مقدمة لنيل
شهادة دكتوراه العلوم في الآداب واللغة العربية، إشراف دكتور علي عالية،
وزارة التعليم العالي والبحث العلمي، جامعة محمد خيضر بسكرة الجزائر
2015، ص: 181.

(2) <http://ar.wikipedia.org/wiki/أغنية>.

الأطفال أنفسهم ولو أنه يجد أحيانا أن يقوم الكبار بعملية الأداء وبخاصة في ميدان الأغنية".⁽¹⁾

وبهذا تظل الأغاني والأناشيد التفاعلية هي الصورة الفنية المعاصرة لكل هذا ما يعني أنها مجموعة القصائد المغناة والمنشدة من قبل الأطفال والمستغلة في تشكيل مواد مختلف المواقع والمنتديات الالكترونية فكثير منها يفتح بنشيد أو أغنية أو مقطوعة موسيقية مألوفة ومحبة لدى الأطفال، بالإضافة إلى أغاني الكرتون والأناشيد الوطنية وكذلك المقطوعات المسرحية والعالمية كما تستغل كمادة خام للأسئلة في إطار تنظيم المسابقات التفاعلية فقد تقدم كلمات الأغنية ويكمل عنوانها الطفل أو تطرح موسيقيا وهو الذي يحدد كلماتها ويغنيها.

⁽¹⁾ أغنية/ <http://ar.wikipedia.org/wiki>

وتتنوع الأغاني والأناشيد التفاعلية إلى: أغاني وأناشيد وطنية ودينية وكرتونية وتعليمية وتربوية وأغاني كرة القدم والأفلام والمسلسلات والألعاب.⁽¹⁾

ج- الشعر التفاعلي:

وهو مجموع القصائد التفاعلية المدرجة ضمن المواقع والمنتديات والمجلات الالكترونية في إطار ألعاب مساجلات شعرية أو تكملة لأبيات التنافس في نظم وتأليف القصائد من قبل الأطفال وقد تنظم مسابقات شعرية لتحديد عنوان القصيدة أو كاتبها أو حول متعلق من متعلقاتها.

(1) صفية عالية، آفاق النص الأدبي ضمن العولمة، أطروحة مقدمة لنيل شهادة دكتوراه العلوم في الآداب واللغة العربية، إشراف دكتور علي عالية، وزارة التعليم العالي والبحث العلمي، جامعة محمد خيضر بسكرة الجزائر 2015، ص: 182، 183.

إن الشعر التفاعلي نجده هو الشعر الذي يفرغ فيه الطفل إبداعاته الرقمية الحبية لديه لمميزاته الإيقاعية والبلاغية والتي أضيف لها مع الغزو الالكتروني والعوالم الافتراضية وسائط متعددة (كالموسيقى والحركة والرسم والرسوم المتحركة والخرائط والصور والجداول).⁽¹⁾

يقول نجيل الجابري في هذا الإطار: "إن الحاسوب وتكنولوجيا المعلومات تعد أفضل وأنجح وسيلة تعليمية تم اختراعها حتى يومنا الآن وذلك لتوفر خصائص فنية في هذه التكنولوجيا تجعل منها أداة شيقة وممتعة لأغراض التعلم والتعليم، ومن هذه الخصائص الألوان والرسم ومزج الرسم بالنصوص وخاصة التفاعل وتوظيف الصوت وغيرها، كما أن البرمجيات والمواد التعليمية الممكن إعدادها من خلال هذه التكنولوجيا تتسم بأنها مقننة ومتقنة الإعداد يتم إخضاعها إلى معايير خاصة

(1) نفسه: 189، 190.

خلال إعدادها وتصميمها وإنتاجها وإخراجها
وتجربتها".⁽¹⁾

3. مزايا الأجهزة الحاسوبية للطفل في العملية التعليمية:

ومن المزايا التي تقدمها الأجهزة الحاسوبية للطفل في
العملية التعليمية:

- التفاعل المستمر بين المتعلم والحاسوب.
- الإثارة والتشويق والدافعية.
- التغلب على ظاهرة الفروق الفردية.
- جودة المادة التعليمية المعروضة.
- الإتقان في التعليم.

⁽¹⁾ نجيل الجابري: طفل الروضة في عصر تكنولوجيا المعلومات، المطبوعات
الجامعية، جامعة ألبترا (الأردن) 1996/1995، ص: 2.

- اختفاء عناصر الخوف والرغبة والنجس من نفس المتعلم.⁽¹⁾

4. العناصر الأساسية التي تجذب الطفل إلى النصوص الأدبية التفاعلية:

ومن العناصر التي تجذب الطفل إلى النصوص الأدبية التفاعلية نجد:

أ- الصورة الإلكترونية:

إن تمازج الفنون وتزاوجها بالنصوص الإلكترونية قد منح النص التفاعلي آفاقا جمالية جديدة تنفتح على مبدأ التكامل الفني والتجانس الإبداعي بحيث

⁽¹⁾ صافية عالية، آفاق النص الأدبي ضمن العولمة، أطروحة مقدمة لنيل شهادة دكتوراه العلوم في الآداب واللغة العربية، إشراف دكتور علي عالية، وزارة التعليم العالي والبحث العلمي، جامعة محمد خيضر بسكرة الجزائر 2015، ص: 192.

يتشكل فيه هذا الكل المتكامل في جاذبية تجمع
جماليات هذه الفنون في فن أدبي واحد.

إن الصورة هي بوابة من بوابات الروح والطريق إلى
قلب الطفل قبل عقله لذا فهي محرك الجاذبية في أي
عمل فني أو أدبي يوجه له مكن من المكامن
الإدراكية لديه التي تستشير قواه العقلية ومشاعره
الفنية الدفينة لتتحول إلى قوى محرك ودافعة في
تفاعله مع مختلف النصوص الأدبية التفاعلية ذلك
أنها تجمع في مواصفاتها بين مختلف الفنون.⁽¹⁾

ب- الموسيقى:

هي اللغة الوحيدة التي تجتمع على فهمها كل
الكائنات وكل اللغات على وجه الأرض إذ لا تحتاج

(1) نفسه: 195، 196.

إلى عمليات ترجمة ولا تدقيق لغوي وهي لا تخاطب
العقول بل تخترق الأرواح والقلوب.

يقول ياسر المنجي في هذا الصدد: يمكن أن يمنح
المبدع مساحات واسعة من تشكيل النص بوحدات
بنائية غير حرفية فيمكن إدخال الصورة والموسيقى
عناصر بنائية رئيسية في النص حالها في ذلك حال
الحرف؛ لذلك تحولت الاستعانة الخارجية بالصورة
والموسيقى كالاستعانة بمعزوفات ⁽¹⁾ الكمان أو العود
في الأماسي الشعرية الخاصة إلى استعانة داخلية مع
الوسيط الرقمي، فالموسيقى لا تبقى ملازمة للنص
الشعري بعد نهاية الأمسية الشعرية الخاصة لا تفارقه
لكنها مع النص الرقمي لا تفارقه لأنها عنصر بنائي
رئيس كالحرف في النص الورقي.

(1) نفسه: ص: 197.

ت- الرسم:

إنها اللعبة الفنية الوحيدة التي لا يملها الطفل، لكون الرسم من أحلى اللعب للطفل والمعبرة عن مكنوناته، فاللعب بالألوان وسحرها والقدرة على الانكسار والانحناء والتموج والخربشة غاية كل طفل يجد حريته على ورقة الرسم وسيادته في تسيير وقيادة القلم عليها لكنه يتحول في النص الالكتروني من سيد على الورق لسيد على الشاشة الزرقاء ومن تسيده⁽¹⁾ على القلم إلى تسيده على الفأرة.

وبهذا نجد الطفل في خضم الرسم التفاعلي يتعرف على أسماء الألوان وأنواع الأشكال الهندسية والطبيعة التشكيلية لكل مايود رسمه، فعلى سبيل المثال لرسم إنسان هو بحاجة إلى دوائر ومستطيلات وحتى بعض

(1) نفسه: ص: 198.

المربعات رفيقه في ذلك القلم الرقمي والممحاة
والاستعانة بالفأرة في التحديد والاختيار وكذا
التحريك.⁽¹⁾

5. الوسائط الرقمية المستعملة عند الطفل في عملية تفاعله:

ومن الوسائط الرقمية التي يستعملها الطفل في
وسائله التفاعلية لكل ماسبق نجد ماييلي:

1- الهواتف الذكية:

لقد بدأت تقنية الهواتف المتنقلة في عام 1947 حين
بدأت شركة Lost Technologies التجارب في
معملها وكان أول من امتلك هاتفًا متنقلًا هو مارتن
كوبر - باحث في شركة Motrella والذي أجرى
مكالمة له في عام 1973م ثم تطور الهاتف المتنقل من

(1) نفسه: ص: 199.

وسيلة اتصال صوتي إلى أن أصبح جهازا متعدد الأغراض يدعم إرسال واستقبال الصوت والصورة وملفات الفيديو.

ومن أهم أنواع الهواتف الذكية في وقتنا الحاضر نجد:

- البلاك بيري Black Berry.
- جوال السامسونج Samsung .
- جوال أي فون Iphone .
- الجوال اللوحي Tab و Note .
- جوال نوكيا⁽¹⁾ Nokia .

(1) وفاء بنت عبد الله بن محسن المنجومي، تحليل محتوى تطبيقات قصص الأطفال المقدمة عبر المتاجر الالكترونية للهواتف الذكية والحواسيب اللوحية والكفية، مجلة الطفولة العربية، العدد الثامن والستون (د.ت) ص: 59.

2- الحاسب اللوحي:

تعتبر الحواسيب اللوحية إحدى الوسائط الرقمية الواسعة الانتشار حيث أصبحت تقدم خدمات توازي خدمات الحاسب المحمول في غالبية البرامج والخصائص. بدأ الحاسب اللوحي عام 1968م على يد آلان كايوهو باحث في علوم الحاسب بمركز زيروكس بالو ألتو للبحوث عندما صمم أول جهاز يتصل بالانترنت لا سلكيا، حيث تم تطويره وتعديله ليكون بمواصفات شاشة 9 بوصة LCD لون أبيض وأسود ولوحة مفاتيح وقلم لديه القدرة على تشغيل الأغاني ومقاطع الفيديو ووزنه أقل من 9 أوقيات (4كجم) وكل ذلك وكانت تكلفته تزيد عن 500 دولار أمريكي في عام 1972م.

ومن الخصائص التي تمتاز بها الحواسيب اللوحية نجد مايلي:

1- ألواح رقمية يتم الإدخال فيها عن طريق اللمس أو القلم.

2- أنظمة تشغيل الحواسيب اللوحية تختلف باختلاف الشركة المصنعة له، فمثلا: أبل تعتمد على نظام IOS وتعتمد سامسونج على نظام أندرويد.

3- هناك تداخل بين الأشكال اللوحية والكفية؛ حيث إنها تؤدي الوظيفة ذاتها وتقدم نفس المميزات.

3- الحواسيب الكفية:

تعتبر الحواسيب الكفية نوعا من أنواع الحاسبات الذي تلاقي رواجاً كبيراً بين المستخدمين وذلك لسهولة نقلها وخفة وزنها وإمكاناتها المتعددة التي تقدمها

للمستخدمين مثل: تصفح شبكة الانترنت واستقبال وإرسال البريد الالكتروني وغيرها.⁽¹⁾

إن كل هذه النماذج التي عرضناها حول علاقة الطفل بالعالم الرقمي هي إثبات أن الطفل حاول الوصول إلى إبداعات في قمة الروعة في هذا العالم الجديد عليه فهو عالم شيق وفي نفس الوقت عالم ليس له نظير لإثبات شخصية الطفل.



(1) نفسه: ص: 60، 61.

الفصل الثالث:

القصص التفاعلية الرقمية ومراحل تشكيّلها فـن عالم الطفل:

1. القصة الرقمية وأهميتها:

أسهمت المراحل التطورية للأدب في تطور أشكاله الأدبية حيث نشأت عن هذه الأشكال أشكال أخرى قد تتفق مع أصولها أو تختلف عنها.

فنتيجة للمزاوجة الحاصلة بين الأدب والتكنولوجيا نجد أن هذه الأخيرة ساهمت في إظهار أشكال أدبية حديثة مختصة بالأطفال ومنها: تطبيقات القصص الرقمية التي قدمت في حلة جديدة.⁽¹⁾

(1) وفاء بنت عبد الله بن محسن المنجومي، تحليل محتوى تطبيقات قصص الأطفال المقدمة عبر المتاجر الالكترونية للهواتف الذكية والحواسيب اللوحية والكفية، مجلة الطفولة العربية، العدد الثامن والستون (د.ت) ص: 51.

إن القصة الرقمية نجدها امتدادا للقصة الناتجة عن التطور المتلاحق للقصة عبر مراحلها المتعاقبة من الاهتمام والنشر واستثمار الإمكانيات المختلفة والظروف المحيطة، فهي واسعة الانتشار بأشكالها المختلفة حيث تتميز بسهولة الاستخدام وتطويعها في مجالات عديدة أدبية وثقافية وتعليمية.

إن أهميتها تكمن في قدرتها على تحميل مميزات رقمية مختلفة كالصورة ثلاثية الأبعاد والصوت والحركة، حيث تعتبر شكلا أدبيا يحمل خصائص رقمية وهي تخضع لمعايير وشروط القصة بشكلها التقليدي في الكتابة الأدبية والنص المقدم واللغة المستخدمة.

فهي تطبيق لتكنولوجيا تؤدي وظائف وأغراض عديدة حسب السياق الذي تقدم فيه حيث إن القصص الرقمية تدمج بين استراتيجيات التعلم المتمحور حول

الطالب مثل مشاركة الطالب بشكل فعال والتعلم القائم.

وتتضمن القصة الرقمية ما تتضمنه القصة بصفة عامة من أهمية وأهداف، بالإضافة إلى ذلك إلى أن القصص الرقمية تلعب دوراً مهماً في تنمية مهارات التفكير المختلفة لدى الأطفال حيث تعتبر هذه القصص مجالا خصبا بالخبرات المختلفة التي يمكن للطفل من خلالها تطوير مهاراته المعرفية والعقلية والوجدانية والسلوكية.⁽¹⁾

2. أنواع القصص الرقمية:

ومن أنواع القصص الرقمية نجد الأنواع التالية:

(1) وفاء بنت عبد الله بن محسن المنجومي، تحليل محتوى تطبيقات قصص الأطفال المقدمة عبر المتاجر الالكترونية للهواتف الذكية والحواسيب اللوحية والكفية، مجلة الطفولة العربية، العدد الثامن والستون (د.ت) ص: 52.

1- القصص الشخصية: وهي القصص التي تحتوي

على سرد لأحداث مهمة في حياة الشخص وعرضها
يمكن أن يسهم في التأثير على حياة أشخاص آخرين.

2- القصص الموجهة: وهي قصص صممت لتعليم أو

إكساب الآخرين مفاهيم معينة أو تدريبهم على ممارسة
سلوكيات معينة.

3- القصص التاريخية: وهي القصص التي تعرض

الأحداث المثيرة والتي تساعد في فهم أحداث الماضي.

4- القصص الوصفية: وهي القصص التي تعرض

وصفا للظواهرات والقضايا الجغرافية من حيث المكان
والزمان والمكونات والمراحل الإجرائية التي تمر بها.

3. مكونات القصص الرقمية:

تتمثل مكونات القصص الرقمية فيما يلي:

ذكر Lampert مجموعة من المكونات الأساسية للقصص الرقمية في:

1- وجهة نظر: وفيها يتم تحديد وجهة نظر كاتب القصة وما يريد توصيله من أفكار.

2- السؤال الدرامي: وهو السؤال الذي تتم الإجابة عنه عند نهاية القصة وتدور أحداث القصة حولها.

3- المحتوى العاطفي: وهي تفاصيل القضايا والأحداث والظواهرات التي تجذب انتباه ومشاعر الجمهور نحو موضوع القصة، بحيث يتعاطف المتابع مع شخوص وأحداث القصة.

4- نعمة الصوت الخاصة: والتي من خلالها يتم إضفاء الطابع الشخصي على القصة بغرض مساعدة المشاهدين والمستمعين على تفهم أحداث ومحتوى القصة.

5- قوة الموسيقى التصويرية: تعتبر الموسيقى أو أي أصوات أخرى مدعما مهما لمحور القصة حيث تدعم الأحداث فتجعلها مماثلة للواقع.

6- السرعة: وهي السرعة التي تعرض فيها تسلسل الأحداث في القصة وفق معدل سرعة أو بطء مناسب لطبيعة كل مشهد من مشاهد القصة.

مع إضافة الباحثة بعض العناصر المكونة للقصص الرقمية كالنص والرسوم المتحركة ⁽¹⁾ باعتبارها أسس تبنى عليها الأعمال الرقمية ككل وخاصة المقدمة

(1) نفسه: ص: 53.

للأطفال وهو ما يتفق مع الأسس التي وضعها الجلولي
للأدب الرقمي التفاعلي للأطفال وتتمثل هذه
العناصر الإضافية فيما يلي:

1- النص: قد ساعد الانترنت على خلق لغة جديدة
ومصطلحات لم تكن موجودة من قبل ولم يتم تداولها
إلا فيه ومن النصوص الأدبية التي نتجت عن الأدب
الرقمي التفاعلي النص المترابط الذي يتألف من
مجموعة من النصوص مع الوصلات الالكترونية التي
تربط بينها بحيث يقدم لقارئه أو مستخدمه من خلال
تلك النصوص المتعددة والوصلات الرابطة بينها -
مسارات مختلفة غير متسلسلة ولا مرتبة لكي تتيح
للمتلقي والمستخدم فرصة اختيار الطريقة التي تناسبه
في قراءته.

2- الرسوم المتحركة: تعتبر الرسوم المتحركة عنصرا رئيسيا ومكونا مهما في القصص الرقمية فقد أشار الجلولي إلى فوائد مشاهدة الطفل للرسوم المتحركة في القصص الرقمية وتمثل هذه الفوائد فيما يلي:

1- تعمل على تزويد الطفل بكم من المعارف والمعلومات التي يكتسبها في سن مبكر.

2- تسهم في تنمية الجانب اللغوي لدى الطفل من خلال ما تقدمه من قصص باللغة العربية الفصحى.

3- إشباع احتياجات الطفل النفسية كحب الاستطلاع والاكتشاف والتجريب والمنافسة والتسابق.

4. مراحل تصميم وتطوير القصص الرقمية:

حددت شركة أدوبي سبع خطوات أساسية لتصميم وتطوير القصص الرقمية الفعالة، وتتمثل في الآتي:⁽¹⁾

- 1- كتابة السيناريو.
- 2- تخطيط مشروع القصة.
- 3- جمع وإعداد الوسائط الرقمية اللازمة للقصة وتنظيمها في مجلد واحد.
- 4- تسجيل الصوت.
- 5- جمع وإنتاج وتحرير مصادر الوسائط الرقمية.
- 6- وضع اللمسات النهائية على القصة.

(1) نفسه: ص: 54.

7- عرض القصة.

5. برمجيات تصميم وتطوير القصص الرقمية:

أفرزت التكنولوجيا الحديثة العديد من البرمجيات المختصة في تصميم وتطوير القصص الرقمية منها:

1- برمجة photo story: والتي تستخدم تحت بيئة الويندوز فقط ويتم الحصول عليها مجانا من موقع الشركة على الأنترنت وتتميز بإمكانية إضافة نصوص ومؤثرات للحركة وإضافة خلفيات موسيقية جاهزة أو إنشاءها من داخل البرنامج نفسه كما يمكن إضافة تعليق صوتي لصاحب القصة مع إمكانية خفض ورفع الصوت وفق متطلبات السرد القصصي.

2- برمجة windowsmovie maker

تستخدم تحت بيئة الويندوز فقط ويتم تنصيبها تلقائيا ضمن برنامج نظام التشغيل ويندوز وهذا التطبيق لا

يتيح إضافة التعليق الصوتي لأصحاب القصة من داخل البرنامج ولا يتيح كذلك إنشاء خلفيات موسيقية للقصة كما أن المؤثرات الحركية تكون أقل.

3- برمجية آبل آي موفي Apple I movie :
تستخدم تحت بيئة نظام التشغيل آبل ماکنتوش فقط ويكون الحصول عليها مجانا حيث يعمل تحت نظام تشغيل ويندوز.

4- برمجية Adobe premiere : وهو يستخدم تحت بيئة نظام تشغيل ويندوز وبيئة تشغيل آبل ماکنتوش واستخدامه يتطلب مهارات في مستوى المحترفين.

5- برمجية power point : تستخدم في بيئة ويندوز وبيئة ماکنتوش وتتيح تصميم القصص الرقمية من الصور والرسوم الثابتة واللقطات المتحركة أيضا

لكنها تبقى بامتداد العروض التقديمية PPT ولا يمكن تحويلها إلى صيغة ملفات الفيديو wmv وهو ما يجعل نشرها صعباً.⁽¹⁾

6. معايير تقويم القصص الرقمية الفعالة:

قدم Lambert مجموعة من المعايير التي يطلق عليها عناصر أساسية للقصص الرقمية والتي يجب أن تشمل عليها وتتمثل في الآتي:

1- أن تشمل القصة على عدد مناسب من الصور والأصوات ولقطات الفيديو والنصوص والرسوم المتحركة والتي تتكامل بعضهم بعض وبشكل مناسب في تحقيق هدف القصة.

(1) نفسه: ص: 55.

2- أن يتوافر بها كم من التوافق مع إحساس المشاهد بالانسجام مع الصوت والصورة وأن تبعد القصة عن النغمات الصوتية السريعة والصاخبة.

3- لا بد من اختيار الخلفيات الموسيقية والبعد عن تزامن التعليق الصوتي مع الخلفيات الموسيقية الغنائية والتي قد تشتت انتباه المشاهد.

4- لا بد من اختيار الحركة التي تجذب تركيز المشاهد لأحداث القصة واختيار الصور التي يمكن أن تنقل المشاعر والعواطف لتؤكد وجهة نظر المشاهد.

5- لا بد أن يكون هناك تناغم بين التعليق الصوتي والصور والخلفية الموسيقية.

6- أن تتضمن القصة تنوعاً في الإيقاعات بين الإيقاع السريع في سرد الأحداث لإثارة انتباه المشاهد وإيقاع

بطيء أو عادي في سرد الأحداث التي تتطلب مزيداً
من التأمل والفهم من قبل المشاهد.

7- المزج بين وثيرة المشاهد بين السرعة والبطء في
العرض حتى تتلاءم مع حالات المشاهد ولا تشعره
بالملل.

ومن أمثلة ذلك ما نجده في الدراسات العالمية والعربية
دراسة موسى وسلامة وتهدف إلى تقويم الواقع الفعلي
للقصص الالكترونية في مرحلة ما قبل المدرسة، ومن
الدراسات الأجنبية دراسة ميدانية Forfori ،

Garzotto تهدف إلى استكشاف النهج الخاص
برواية القصص الرقمية للأطفال الصغار من 5-7
سنوات بجانب بناء خبرات التعليم الالكتروني التعاوني
التي تساند الأطفال في الحصول على سرد القصص

من خلال التعاون مع الأقران والبالغين في البيئة
الافتراضية.⁽¹⁾



⁽¹⁾ نفسه: ص: 56.

خاتمة:

إن هذه الدراسة شكلت بالنسبة لي إضافة جديدة لكونها كشفت عن رؤى جديدة في عالم الطفل في العصر الحديث في ظل عالم تكنولوجيا توزعت فصوله إلى ثلاثة فصول رئيسية متجانسة ومجبية عن التساؤلات التي يحاول الكثير اكتشافها وهي خلق تفاعل رقمي إيجابي في عالم الطفل يجمع بين الأدبية والالكترونية التفاعلية وبين التسلية والمرح وروح المداعبة لتشكيل فضاء رحبا لسبر أغواره من الانتقال من التقليدية إلى التجديد.

لقد تمكن الأدب التفاعلي بأن يخرج الطفل من زاوية الانغلاق إلى زاوية الانفتاح بكل أشكاله المختلفة من برامج إلكترونية وتطبيقات الكترونية وألعاب حاسوبية

ورسومات متحركة ليدع في خضمها ويكون ذاتا
مبدعة وفي نفس الوقت تفاعلية مع المستجدات
الحديثة.

لقد تمكنت هذه الدراسة من الإحاطة بكل جوانب
أدب الطفل التفاعلي لا من حيث التركيب ولا من
حيث المنهج كاشفة عن كل الرؤى التي تخص عالم
الطفل الحديث والمعاصر.



لائحة المصادر والمراجع:

1- الكتب:

- أحمد فضل شبلول: أدباء الأنترنت أدباء المستقبل،
دار الوفاء لدنيا الطباعة والنشر، الاسكندرية، مصر
ط2، (د.ت).

- فاطمة البريكي، مدخل إلى الأدب التفاعلي، المركز
الثقافي العربي، الدار البيضاء، ط1، 2006.

- نهيال الجابري: طفل الروضة في عصر تكنولوجيا
المعلومات، المطبوعات الجامعية، جامعة ألبترا (الأردن)
1995/1996.

2- المقالات الالكترونية:

- نجيب نبواتي وطه مصالحة، أدب الأطفال المحوسب،
مقال رقمي ([http // ac/15.tripod.com](http://ac/15.tripod.com))
(maqalat/6/6-htm).

3- الأطروحات الجامعية:

¹ صفية عالية، آفاق النص الأدبي ضمن العولمة، أطروحة
مقدمة لنيل شهادة دكتوراه العلوم في الآداب واللغة
العربية، إشراف دكتور علي عالية، وزارة التعليم العالي
والبحث العلمي، جامعة محمد خيضر بسكرة الجزائر
2015.

4- المجالات:

¹وفاء بنت عبد الله بن محسن المنجومي، تحليل محتوى تطبيقات قصص الأطفال المقدمة عبر المتاجر الالكترونية للهواتف الذكية والحواسيب اللوحية والكفية، مجلة الطفولة العربية، العدد الثامن والستون (د.ت).

5- المواقع الالكترونية:

<http://ar.wikipedia.org/wiki/> أغنية.

<http://ar.wikipedia.org/wiki/> أغنية.

<http://mbc3.mbc.net/>

<http://www.spacetoon.com/space>

Toom/home.html.

[http://www.toyoraljanah.tv./](http://www.toyoraljanah.tv/)



[http//](http://)

www.ajyaltv.tv/pages/default.aspx

[http//www.semsem.tv/](http://www.semsem.tv/)



جدول المحتويات

الإهداء	6
مقدمة:	8
الفصل الأول:	11
الأدب التفاعلي وأجناسه ودوره في العالم الرقمي:	12
1. الأدب التفاعلي:	12
2. شروط الأدب التفاعلي:	14
3. الصفات المميزة للأدب التفاعلي:	15
4. الأجناس الأدبية في الأدب التفاعلي:	26
أ- القصيدة التفاعلية Interactive Poem:	27
الفصل الثاني:	54
أدب الطفل التفاعلي ومجالاته في العالم الرقمي	55
1. تعريف أدب الطفل التفاعلي:	55
2. مجالات أدب الطفل التفاعلي:	59
أ- نصوص الألعاب التفاعلية:	59
ب- المجالات التفاعلية:	65
ت- التلفزيون التفاعلي:	66
ث- الأغاني والأناشيد التفاعلية:	67
ج- الشعر التفاعلي:	70

- 72 3. مزايا الأجهزة الحاسوبية للطفل في العملية التعليمية:
- 72 4. العناصر الأساسية التي تجذب الطفل إلى النصوص الأدبية
- 73 التفاعلية:
- 73 أ- الصورة الالكترونية:
- 74 ب- الموسيقى:
- 76 ت- الرسم:
- 77 5. الوسائط الرقمية المستعملة عند الطفل في عملية تفاعله:
- 82 الفصل الثالث:
- 83 القصص التفاعلية الرقمية ومراحل تشكيلها في عالم الطفل:
- 83 1. القصة الرقمية وأهميتها:
- 85 2. أنواع القصص الرقمية:
- 87 3. مكونات القصص الرقمية:
- 91 4. مراحل تصميم وتطوير القصص الرقمية:
- 92 5. برمجيات تصميم وتطوير القصص الرقمية:
- 94 6. معايير تقويم القصص الرقمية الفعالة:
- 98 خاتمة:
- 100 لائحة المصادر والمراجع:
- 104 جدول المحتويات





داحة حليلة

يعتبر **الطفل** ركيزة المجتمع وهو الدعامة الأساسية المستقبلية للتطوير به، من خلاله يتحقق المراد لجعله فاعلا في مجتمعه وله دور داخله.

إن تطور التكنولوجيا الحديثة في مجتمعنا جعلتنا نركز أهدافنا على **الطفل** وبعلاقته بهذه التقنية الجديدة التي فرضت عليه الاندماج فيها ومحاولة سبر أغوارها لخلق تفاعل ممنهج وكذلك لتطوير ميولاته وخروجه من التقليدية إلى التطور.



+212 771 814 934



basma24design@gmail.com



دار بسمة للنشر الالكتروني

EBIN: 16-83-1-310121



1 68313 10121 7