

فاعلية الوسيط الرقمي في الخطاب القصصي الموجّه إلى الأطفال.

د. محمد محمود حسين محمد

أكاديمي مصري.

- مدخل:

يُعدّ التطوُّر سمةً أساسيةً في حياة الإنسان، ولذلك كان طبيعيًّا أن يتَّسم الإبداعُ المصاحبُ لهذه الحياة هو الآخر بالتطوُّر والتجديد، وهذا ما يحاول الكاتب المعاصر فهمه واستيعابه، ومن ثمّ مواكبته في نسج ما يقدِّمه من كتابات موجّهة إلى الأطفال؛ لتأتي كتابته في نهاية المطاف معبرةً عن التطوُّر النفسي والفكري لطفل الألفية الثالثة، الذي أصبح أكثر استئناسًا بالفضاءات الرقمية التي يشكّلها عالم الحاسوب المؤسّس برمجيًّا على نظام العدّ الثنائيّ المكون من الرقمين: (0/1)، ولذلك يُوصف بالوسيط الرقمي، حيث تتركز عملية الرقمنة بصورة أساسية على عدّة أساليب تُستخدَم مفردة أو متضافرة، على رأس هذه الأساليب أسلوب التكويد أو التشفير codification الذي يُستخدم لتمثيل النصوص المكتوبة، حيث يُعطى لكل حرف من حروف الألفباء كودًا رقميًّا، لتحل سلاسل الأرقام محل سلاسل الحروف في الكلمات، ومن ثمّ الجمل وما عداها من نصوص^(١). في السياق نفسه يرى "فيليب بوطز" أن "القول بأن الحاسوب يُستخدم وسيطًا يعني في المقام الأول أنه يُستعمل من لدن الكاتب لخلق عمل أدبي، ومن لدن القارئ لقراءة هذا العمل. بعبارة أخرى، إن العمل الأدبي لا يترك أبدًا جهاز الكمبيوتر، وهذا هو ما يجعل منه وسيطًا للعمل الأدبي"^(٢).

إن طفولة الفضاءات الرقمية تختلف عن الطفولة التّراثيّة (مرحلة ما قبل الرقمية) في أنّها الآن في حالة من التشبّع المستمر بالتكنولوجيا، من التلفاز إلى الإنترنت، ومن ألعاب الكمبيوتر إلى الحاسبات الشخصية، ومن مسجلات الفيديو النّقالة إلى الهواتف المحمولة، ويبدو أنّ الأطفال مرتبطون بها، ويحاولون التوافق معها، وهذا التفاعل المتزايد بينهم وبين التكنولوجيا يطرح أسئلةً مهمةً حول كيفية فهم طبيعة الطفولة في المجتمع المتحضر الحالي، وما طبيعة التغيّرات التي يمكن أن تُتيحها التكنولوجيا في العوالم الاجتماعيّة للأطفال؟^(٣). إضافةً إلى ذلك بات من الضروري أن نتساءل كلّ في موقعه الذي يشغله: هل

^١ - يُنظر: نبيل علي، العرب وعصر المعلومات، سلسلة عالم المعرفة، المجلس الوطني للثقافة والفنون والآداب، الكويت، العدد: ١٨٤، ١٩٩٤م، ص ٥٦ وما بعدها.

^٢ - فيليب بوطز، ما الأدب الرقمي، ترجمة: محمد أسليم، مجلة علامات العدد: ٣٥، المغرب، ٢٠١١م، ص ١٠٨-١٠٩.

^٣ - يُنظر: إيان هاتشباي، وجو موران - ليس، الأطفال والتكنولوجيا والثقافة: (تأثير الوسائط التكنولوجيّة على الحياة اليومية للأطفال)، ترجمة: دعاء صلاح الدين الخطيب، المجلس الأعلى للثقافة (المشروع القومي للترجمة) القاهرة، العدد: ٧١٠، ط ١، ٢٠٠٥م، ص ١٧.

أصبح مناسباً اليوم في ظلّ ما نشهده من ثورة معلوماتيّة ألقَتْ بظلالها على كافة مناحي الحياة؛ أن مخاطبَ الطفل بالأساليب اللغويّة التقليديّة التي استُخدمت إبداعياً لفترات طويلة عبر الوسيط الورقيّ، أم أنّ الأمر يتطلّب تجديدًا خطابيًا يتلاءم مع التجديد الذي وصلت إليه عقليةُ طفل هذه الثورة؟

رغبةً في محاربة مثل هذه التساؤلات المنطقية التي يفرزها التحوّل الذي طرأ على واقعنا المعاصر نتيجة ظهور الوسيط الرقمي؛ حاول كُتّاب قصص الأطفال مسابقة هذا الواقع المتغيّر، بهدف مخاطبة الطفل بنفس اللغة التي يُجيدُها اليوم، الأمر الذي أدّى إلى ظهور قصص موجهة إلى الأطفال تُحاكي بيئة الحاسوب (موضوعيًا وفنيًا)؛ بغية تقديم نصٍّ مُفنعٍ يتناسب في موضوعاته ولغته مع عقلية هؤلاء الأطفال، وهو ما سنتناوله في السطور القادمة من خلال مناقشة محورين، هما:

المحور الأول: مستويات حضور الوسيط الرقمي (الحاسوب) في القصة المكتوبة ورقياً.

المحور الثاني: القصة الرقمية المولدة إلكترونياً.

تهدف المقالة من خلال مناقشة هذين المحورين إلى الكشف عن التأثيرات التي طرأت على قصص الأطفال نتيجة استلهاها للإمكانيات التقنية التي يتيحها الوسيط الرقمي، مع بيان: هل كان استثمار هذه الإمكانيات بمستوى واحد عند الكُتّاب أم أنه اختلف باختلاف موضوع كل قصة؟ بالإضافة إلى التأكيد على أن هذه الإسهامات القصصية التي أفادت من الوسيط الرقمي؛ تُعدّ خطوةً مهمةً لتأريخ العلاقة التفاعلية التي جمعت بين قصص الأطفال والفضاءات الرقمية في مرحلة مهمة من تاريخ الثقافة العربيّة، والتي لا شك في أنها ستتطور مستقبلاً مع استيعاب العقل العربي للرقمية استيعاباً جيداً، وأن هذه القصص التي تتفاعل معها الآن ستصبح يوماً ما نصوصاً تقليديةً قياساً على ما سيأتي، من هنا يمكن بواسطة هذه النصوص التقليدية معرفة التغيّرات الموضوعية والفنية التي طرأت على القصص التي سنتتج لاحقاً.

أولاً: مستويات حضور الوسيط الرقمي (الحاسوب) في القصة المكتوبة ورقياً:

أ - الحاسوب بوصفه أداة تعليمية:

في الطّور الأول لعلاقة قصص الأطفال بالحاسوب، عمِلَ الكُتّاب على تصويره من منظور تعليمي، من حيث كونه أداة معرفية يمكن أن تُسهم بكفاءة في تنشيط عقلية الطفل، وتزويده بمصادر جديدة للمعرفة، مؤكدين في الوقت ذاته على أهمية الكتاب الورقي، وأنّ ظهور الحاسوب لا يعني اختفاء هذا الكتاب، الذي أدّى - ولا يزال يؤدي - دوراً مهماً في تشكيل ثقافة الطفل تشكيلاً واعياً بنّاءاً.

نتج عن هذا التصوير التعليمي أن عمّد فريق من المنشغلين بقصص الطفل إلى أنسنة الحاسوب، من خلال إضفاء البعد التشخيصي عليه، ومن هنا تآزر الحاسوب بوصفه شخصيةً حيّةً فاعلةً مع الشخصية القصصية (الطفل) في صناعة الحوار، وتأدية الفكرة، في هيئة تفاعلية تحمل دعوةً صريحة

مؤدّاه: أننا بحاجة ماسّة إلى الانتقال من ثقافة الاستهلاك في تعاملنا مع التقنية الرقمية إلى ثقافة الإبداع والابتكار، التي لن تتحقّق إلا من خلال فهم أبعاد هذه التقنية، ومن ثمّ تطويعها فنيّاً في إنتاج نصّ قصصيّ يتناسب في دلالاته مع الفئة العمرية الموجّه إليها الخطاب الإبداعيّ.

من القصص التي اتخذت طابعاً تعليميّاً في توظيفها للحاسوب، نذكرُ منها: قصة "الملكة عين والحواس الخمس" للمصري السيد نجم، وقصة "الحاسوب يتكلّم" للتونسيّة منى عمّار، وقصة "ما لهذا جُعِلْتُ" للتونسيّة فاتن شقرون البرشاني. فهذه الأعمال من أبرز النماذج القصصيّة التي دارت فكرتها حول الحاسوب ودوره في تقديم المعلومة، وحلّ ما يواجهها من مشكلات، وهو ما سنوضحه في وقتنا القرائيّة مع هذه القصص.

في قصة "الملكة عين والحواس الخمس"، صوّر السيد نجم صراعاً حادّاً دار بين الملكة "عين"، وبقية الحواس: (السمع، والشمّ، والتذوّق، واللمس)، حيث حاولت كلّ حاسة إبراز أهميّتها، وقد لجأ الكاتب إلى توظيف القصص الفرعيّة على لسان هذه الحواس لتدعيم ما تؤمن به، كما في عرض قصة الحكمة الهنديّة، يقول الإصبع: "هل سمعتم الحكمة الهندية ورأيتم القروء؟!.. نحت الفنان الهندي تماثله على شكل القروء.. منهم من يُخفي عينيه، ومنهم من يضع يديه فوق فمه، ومنهم من يضع يديه فوق أذنيه.. وكلها تعبر عن الحكمة.. أنا لا أرى، ولا أسمع ولا أتكلّم.." (١). أراد الإصبع من خلال سرّد هذه القصة تعزيز شأن حاسة اللمس، وأنّ الشرور تكون دائماً نتيجة العين والأذن واللسان، وليس من حاسة اللمس.

ولما اشتدّ الصراع بين هذه الحواس حول أفضلية كل منهما على الأخرى؛ كان حضور الحاسوب مطلباً ضروريّاً لفرض هذا الاشتباك وتقريب وجهات النظر، حيث حرص النصّ على توظيفه في صورة تشخيصيّة (أنسنة الحاسوب) تسعى إلى تقديم المعلومات التي تسهم في التخفيف من حدّة الصراع من جانب، وتزويد الطفل بالثقافة من جانب آخر، يقول الراوي: "وما إن جلسا إلى الكمبيوتر وضغطا على زرّ التشغيل، حتى سمعا صوت ضحكاته الساخرة. فسألاه عما يُضحكه، فقال: لأنني أعلم سرّ حضوركما!! فطلبا منه بلهفة وقلق أن يخبرهما بكل ما يعرفه عنهما حتى يتحديا به حاسة اللمس التي يتفاخر بها الإصبع" (٢).

ثم أخذ الكمبيوتر في سرّد معلومات لا يعرفونها، موجّهاً حديثه إلى حاستي الرؤية والسمع: "يجب أن تعرفا أن حاستي الرؤية والسمع لا توجدان في الإنسان فقط، بل توجد حاسة الرؤية في كل الحيوانات والطيور والأسماك، في حين أن حاسة السمع توجد في أغلب الحيوانات.. وهناك العيون العادية التي

١ - الملكة عين والحواس الخمس، من مجموعة المباراة المثيرة، دار المعارف، سلسلة مكتبي، القاهرة (د.ت)، ص ١٧.

٢ - الملكة عين والحواس الخمس، ص ١٧.

نعرفها في الإنسان وهناك العيون المركبة التي تتكوّن من عدة عيون ترى مساحة أكبر^(١). ثم تابع الحديث عن قصة اختراع السماعطة الطبيّة التي يستخدمها الطبيب، الأمر الذي أزعج الإصبع من تلك المعلومات الكثيرة التي أحضرها الكمبيوتر، ولذلك قرّر مقابلته والتفاعل معه. في النهاية تصل الحواس إلى حقيقة واحدة أكّدها الكمبيوتر، وهي أن جميعها من أصل واحد، وأنّه لا فضل لحاسة على أخرى، وفي النهاية تعانت الحواس فرحةً بالعودة إلى مدينتها، والمستقبل السعيد.

لقد كان لتوظيف الحاسوب في "الملكة عين والحواس الخمس" أثره في البنية الموضوعيّة والشكليّة للقصة، حيث أسهم في إثراء الحبكة، وإطالتها من خلال توظيف الحكايات التي تكفّل بسرّدها، والتي كانت الحواس تتناقضها فيما بينها، إضافةً إلى أنّه كان سبباً رئيساً في جعل نهاية القصة نهايةً سعيدةً.

وفي قصة "الحاسوب يتكلّم" لمنى عمّار* تحقّق الهدف التعليمي تدريجيّاً عبر حوار تفاعليّ استطاع تحقيق الانسجام والتآلف بين شخصيّات القصة: "زينب، والكتاب، والحاسوب"، خصوصاً بعدما تجاهلت زينب قراءة الكتاب، نتيجة انغماسها مع ما يتيّحه الحاسوب من فضاءات متعدّدة للمرح والتسلية، كانت سبباً في أن تترك كلّ ما هو مهم في حياتها، مما دفع الحاسوب إلى زجرها قائلاً: "أكاد أنفجر، أليس لديك عملٌ تقومين به؟ فأنت تُضيّعِ الوقت، والألعاب التي تختارينها صاحبةٌ وعنيفة، عليكِ بتنظيم وقتك، فالحياة مرّح وعمل"^(٢).

هنا أدركت "زينب" خطأ ما تقوم به، وقرّرت أن تكون لحظات المرح متكافئةً مع لحظات القراءة والاطّلاع، خاصةً بعدما تغيّرت لهجة الحاسوب معها نتيجة تعاطفه مع حالتها المتدهورة: "أنت تحتاجينني في القيام ببحثٍ علميٍّ، أو أدبيٍّ، أو ثقافيٍّ، أما تعلّم اللغات وبعض الألعاب ففي وقت الفراغ"^(٣)، وهو ما جعلها تكتب قصصها على الحاسوب، وتستفيد من مخزونه، مما أدّى إلى تحسّن نتائجها الدراسيّة.

وبذلك يتضح السبب الذي جعل الكاتبة تعتمد إلى توظيف الصورة التشخيصيّة (أنسنة الحاسوب) في عنوان القصة: "الحاسوب يتكلّم"، هذه الصورة التي لا شك سيكون لها أثرٌ واضحٌ في دفع الأطفال إلى اختيار القصة للقراءة، خاصةً ممن سينشغلون بالإجابة عن أسئلة، مثل: كيف لحاسوب أن يتكلّم؟ وما ماهية هذا الكلام؟ وما السبب الذي جعل القصة تلجأ إلى تقديم الحاسوب في هذه الصورة الإغرائيّة

١- الملّكة عين والحواس الخمس، ص ١٧-١٨.

* كاتبة تونسيّة، لها في مجال قصص الأطفال: "عرس العصفورة"، و"حمامة السلام تغرس زيتونة"، و"قلي لا يطاوعي"، و"قطرة أنفقت إنساناً".

٢- منى عمّار، الحاسوب يتكلّم، مؤسسة دنيا للنشر والتوزيع، سلسلة من العين إلى القلب، صفاقس، تونس (د.ت)، ص ٥-٦.

٣- الحاسوب يتكلّم، ص ٦.

التي كان لها دورٌ واضحٌ في تغيير وعي بطلّة القصة، وتحوّله من السليبيّة المفرطة إلى الإيجابيّة المتزنة؟ وهو تغيير بدا واضحًا في الشعار الذي اتخذته " زينب " لحياتها المستقبلية: " لعبٌ قليلٌ وعَمَلٌ كثيرٌ" (١).

لا تختلف قصة " مَا لِهَذَا جُعِلْتُ " لفاتن شقرون البرشاني*، في طرحها للأبعاد التعليميّة والتربويّة التي انتهجتها قصة " الحاسوب يتكلّم"، حيث صوّرت الكاتبة شغف الأطفال بهذا الساحر، لكنّ كثيرين منهم لم يُحسنوا استغلاله، مما أدّى إلى تدهور مستواهم العلمي والأخلاقيّ في آنٍ واحدٍ، وهو ما حدث مع أيمن؛ بطل القصة، الذي تجاهل دروسه وواجباته الدراسيّة، واندمج مع عوالم الألعاب، التي وصل معها إلى حالة من الإدمان الإلكترونيّ، وهو ما يمكن فهمه من الخطاب التعجبيّ لولده: " يا بُنيّ لقد نديتُكَ مرارًا وتكرارًا، فأينَ أنتَ، أثراكَ غادرتَ علمنا إلى عالمٍ آخر؟ أهذه الدرجة أنت مُستغرِقٌ في العمل؟" (٢)، ولم يجد مهرًا من هذه الأسئلة سوى الكذب بأنّه منشغلٌ بكتابة بحث في الجغرافيا.

مع تطوّر هذه الحالة وتدهورها، لم يكن أمام الحاسوب من سبيل سوى التمرّد، ومنع أيمن من استغلاله استغلالًا سيئًا، قائلاً له في لهجة حميميّة: " ماذا فعلتَ بنفسك يا أيمن؟ أهملتَ دروسك، وعكفتَ على شاشتي لا من أجل العلم والمعرفة ولكن من أجل المتعة والتسلية. اخذُر يا صديقي فأنا سلاحٌ ذو حدين، والعاقِلُ من يُحسنُ استغلاله، كُفَّ عن استخدامي كجهاز ألعاب، فأنا صُممتُ لاكتشف لك أسرارًا لم تكن تعرفها، ولأختصر لك صفحات من المعلومات، أقدمُ لك خلاصتها لُقمةً سائغةً، عُد إلى رُشدك.." (٣).

تمثّل نصيحة الحاسوب تبريرًا وتفسيرًا مُقنعًا لمضمون عنوان القصة: "ما لهذا جُعِلْتُ"، مؤكدةً في الوقت نفسه على أنّ الصوت المضمّر في (تاء الفاعل) يُحيل مباشرةً إلى الحاسوب، وبهذا يكون هناك انسجامٌ موضوعيٌّ وفنيٌّ بين العنوان والمتن القصصي، الذي ألمّح مباشرةً إلى أنّه لا يجب حصر الحاسوب في كونه أداةً للترفيه والتسلية، إنّما له وظيفةٌ أكثر أهميةً تتمثّل في كونه أداةً لنشر المعرفة والثقافة، وقد كان لهذه النصيحة وقعها الإيجابي في نفس أيمن، الذي قرّر العودة إلى سالف عهده، تلميذًا يُحسن ترتيب أولوياته، مع استغلال الحاسوب استغلالًا واعيًا.

هكذا يتّضح أنّ الفكرة الأساسيّة التي تحرصُ النماذج القصصيّة السابقة على إيصالها إلى قارئها؛ تتمثّل في ضرورة استغلال الحاسوب استغلالًا إيجابيًا، وهو ما عبّرت عنه من خلال اصطناع اللغة الإرشاديّة على لسان الحاسوب، الموجهة أساسًا إلى الطفل، بهدف استمالته، وإقناعه بضرورة التخلص

١ - الحاسوب يتكلّم، ص ٨.

* كاتبة تونسيّة، لها في مجال قصص الأطفال: " أنا قطرة دم"، و " المكنسة الطائرة"، و " حكاية قلم" و " لا أرضي بغير وطني بديلاً".

٢ - ما لهذا جعلتُ، فاتن شقرون البرشاني، مؤسسة دنيا للنشر والتوزيع، سلسلة نبراس المعرفة، صفاقس، تونس، (د.ت)، ص ٤.

٣ - ما لهذا جعلتُ، ص ١٠ - ١١.

من الاستغلال السيئ للحاسوب، وقد كان لهذه اللغة أثرها في تطوّر شخصيات القصص، حيث حرصت في النهاية على تحقيق التكافؤ بين أوقات المرح والتسلية، وبين أوقات العلم والعمل.

ب - قصص الألعاب الرقمية:

مع تطوّر الحاسوب وتزويده بالألعاب الرقمية تحوّلت النظرة إليه من كونه فضاءً تعليمياً يهدف إلى إثراء الجانب المعرفي (على مستوى القراءة والكتابة) لدى الطفل إلى كونه فضاءً للتسلية التي لا تخلو من أضرار ومخاطر جسيمة.

لقد أصبحت ألعاب الفيديو تُمثّل إحدى الممارسات الأكثر انتشاراً التي وفرتها التكنولوجيا الرقمية، والتي تُمثّل أيضاً وسيلةً للترفيه والتسلية بالنسبة للطفل، الذي يتفاعل مع عالم حركي بصري مسموع، فيه كل عناصر التشويق والإثارة التي تشدّ بصره إلى الشاشة دائماً، وتجعله متيقظاً خائفاً من الوقوع في خطأ ما قد ينهي أماله في اللعبة^(١)، وحول تأثير هذه الألعاب على الأطفال، تقول فاطمة البريكي: "لقد استطاعت الألعاب الإلكترونية أن تخطف عقول الأطفال بسبب كمّ التفاعلية الهائل فيها، حيث بدأت بأن يتفاعل الطفل مع طفل آخر مثله، ثم إن لم يتوافر طفل آخر يمكن للطفل أن يتفاعل مع الجهاز نفسه، ويتحداه، ويتغلب عليه، وبعد ذلك انفتحت أبواب التفاعلية على مصراعيها، وأصبح الطفل قادراً على التفاعل مع أعداد مهولة من البشر من مختلف أنحاء العالم، تفصله عنهم المسافات والأوقات، لكن تجمعهم بهم هذه اللعبة الإلكترونية القائمة على التفاعلية، والأهم من كل ذلك أنها تتضمن مفهوم التحدي"^(٢)

مع كل هذا أصبح طفل اليوم (في الغالب) أسيراً للشاشة، ومن ثمّ مدمناً للألعاب والمدونات الإلكترونية التي تأسره برسوماتها المتحركة، وأصواتها المتباينة، وأصواتها الزاهية التي تختلف باختلاف كل مستوى من مستويات اللعبة، وهي تقنيات يوظّفها مصمّم اللعبة بحيث تتفق مع الدلالة الموضوعية التي تنطوي عليها اللعبة، حتى يحدث الانسجام بين هدف اللعبة المراد تحقيقه، والهيكل التقني لها، مع العلم بأن هذه التقنيات تختلف في درجة توظيفها من لعبة إلى أخرى، فأجواء لعبة تُصمّم بناءً على فكرة الأكشن والعنف، وتتبع الآخرين بالأسلحة النارية مثلاً، تكون مغايرة لتلك التي تتأسس على فكرة الذكاء العقلي، ليس فقط على المستوى الموضوعي، إنما أيضاً على مستوى التقنيات الفنية في كلتا اللعبتين، ففي حين نجد الموسيقى والأصوات الصاخبة في الأولى، هناك الهدوء والخلفيات البصرية الثابتة في الأخرى، واللافت للنظر أنّ الموسيقى التصويرية وأصوات اللاعبين لا تنتهي تأثيراتها بانتهاء اللعبة، إنما

١- يُنظر: سوزان غرينفيلد، تغرّ العقل: (كيف تترك التقنيات الرقمية بصماتها على أدمغتنا)، سلسلة عالم المعرفة، المجلس الوطني للثقافة والفنون والآداب، الكويت، العدد: ٤٤٥، ٢٠١٧، ص ٦٠.

٢- فاطمة البريكي، أدب الطفل الرقمي، منشورات سلسلة روابط رقمية، العدد الأول: نحن والثقافة الرقمية، الرباط، دار الأمان، ط ١، ٢٠١٨، ص ٦٩ - ٧٠.

تترك أثرها في الطفل بعد مغادرته الجهاز، فنجد علاقته بأفراد أسرته في حالة كونه يتعامل بكثرة مع ألعاب العنف والأكشن، تتميز بلهجة خطابية حادة ومزعجة، وهيئة حركية تشبه حركة اللاعبين، كتلك التي يراها في ألعاب المصارعة التي يحرص على مشاهدتها.

من هنا حرصت الكاتبة السورية سريعة سليم حديد* على توجيه قصص إلى الأطفال، ذات غايات إرشادية تساعدهم في التعرف على كيفية استغلال الحاسوب والألعاب الرقمية استغلالاً نافعاً، مع تجنب مخاطر الاستخدام السيئ، كما في قصة "وداعاً ماريو" التي استوحيت فكرتها من لعبة الطفل المعروفة بسوبر ماريو.

تُصور هذه القصة علاقة الطفل (سمسم) بهذه الشخصية الرقمية (الأفاتار) التي تُدعى ماريو، وكيف أن هذه اللعبة قد سيطرت على حياة سمسم، الذي كان اهتمامه الأساسي هو الوصول إلى الأميرة التي تظهر في النهاية بعد تجاوز عقبات الحُفر الكثيرة، يقول مصوراً حالته مع هذه اللعبة: "فَتَحْتُ الحاسوبَ عَلَى لُغَةِ (ماريو)، أَصْدَقْتُكُمْ الْقَوْلَ بِأَنِّي فَعَلْتُ ذَلِكَ بَعْدَمَا وَصَلْتُ مِنَ الْمَدْرَسَةِ، حَتَّى قَبْلَ أَنْ أُبَدِّلَ ثِيَابِي، أَوْ أَتَنَاوَلَ عَدَائِي"^(١).

ثم تتطور الأحداث عارضةً ما وصل إليه سمسم من توحّد مع هذه الشخصية، لدرجة أنه لم تُعد لديه القدرة على تحديد أيهما يكون ماريو الحقيقي، تلك الشخصية التي لازمته في منامه أيضاً بعد أن أتهكّت جسمه، وآلمت ظهره كثيراً؛ نظراً للجلوس المتكرر والساعات الطويلة التي كان يقضيها أمام هذه اللعبة، ليدرك في نهاية الأمر أنه وقع في فخ قد نصبه له ماريو:

- لَقَدْ جَعَلْتُكَ تُحِبُّنِي، تُقَاتِلُ لَتَلْعَبَ بِي، لَقَدْ أَصْبَحْتَ فِي قَبْضَتِي.

- إصْمُتْ، سَأُحِطُّمُكَ يَا (ماريو).

- لَنْ تَسْتَطِيعَ، لَقَدْ أَتَعَبْتُ أَعْصَابَكَ، عَشَيْتُ عَيْنَيْكَ، سَيَظَرْتُ عَلَى عَقْلِكَ، وَسَرَقْتُ وَقْتُكَ، أَنَا مَنْ سَيَتَحَكَّمُ بِكَ الْآنَ، لَا أَنْتَ.

- مَا هَذَا؟! أَنْتَ عَدُوٌّ، أَنْتَ لُغَةُ نَافِهَةٍ، أَنَا أَكْرَهُكَ، أَنْتَ سَارِقٌ"^(٢).

نتيجة لذلك قرّر "سمسم" تحطيم هذه اللعبة وطردها من حياته، ليعود إلى كتبه ودفاتره التي حزنه كثيراً لغيابه.

* سريعة سليم حديد، عضو اتحاد الكتاب العرب، وجمعية الأطفال في سوريا، من أعمالها في مجال أدب الطفل: قصة "شذوان والدفتر الأحمر"، و"عقد اللؤلؤ"، و"تاج الملك والنحلة المغرورة"، و"الأجراس البنفسجية"، و"مدينة بلا عصافير"، و"حبة التوت"، ومسرحية "اللوحة المفيدة".

١ - وداعاً ماريو، من مجموعة الأجراس البنفسجية، اتحاد كتاب العرب في سوريا، ط ١، ٢٠١٣م، ص ٣٧.

٢ - وداعاً ماريو، ص ٣٧.

إن الهدف الأساسي لقصة " وداعاً ماريو " هو هدف إرشاديّ، يسعى إلى تحقيق التوازن مع مثل هذه الألعاب، ولتحقيق هذا الهدف اعتمدت القصة على تقنيتين رئيسيتين:

– **الخطاب المباشر**، الذي يكون على لسان إحدى شخصيات القصة، والذي يهدف إلى استمالة الطفل، وتحقيق جوٍّ من الحميمية معه على المستوى القرائي، وقد تجسّد هذا الخطاب في عبارات سردية، مثل: (أصدقكم القول بأنني)، (سأسألكم كما سألتها: هل سيطرّ (ماريو) على تفكيركم، مثلما سيطرّ عليّ؟).

– **التفاعلية الرقمية**، التي ظهرت في محاكاة اللعبة في أبعادها الرقمية، وذلك تحقّق بواسطة اللغة الوصفية، التي تمكّنت من تقريب المشهد التفاعليّ إلى الطفل، وقد تشكّلت جزئياً من: (موسيقاً البداية، أهلاً "ماريو"، أضغط زرّ التّقدّم، سرّ، أمامك عمود، ضغطت إلى الأعلى، مع الاستمرار بالضغط على زرّ التّقدّم، جيّد "ماريو"، تابع، انتبه، هناك وحش، رائع! لقد تجاوزته، خذ الشّطيّة المحبّاة في المربع، اضربه برأسك، أحسنت، كل الشّطيّة، جيّد).

كذلك من القصص التي اتّخذت من مجال الألعاب الرقمية فضاءً سردياً؛ قصة " العنكبوت والحاسوب" للكاتب التونسي ميزوني بنّاني*، الذي نظّر إليها بوصفها أداة ترفيهية، دون أن يكون لها أدنى تأثير على المستوى التعليمي للأطفال، حيث يسعى من وراء هذا التوظيف إلى تحقيق المواءمة بين فترة القراءة وفترة اللعب، بحيث لا تؤثر إحداها على الأخرى.

قدّمت قصة "العنكبوت والحاسوب" في هيئة سرد متداخل (حكاية داخل حكاية)، وهو أسلوب مألوف في السرد العربي، يقتضي وجود حكاية رئيسية تتشعب منها مجموعة من الحكايات الفرعية التي تدور في فلكها، وفي هذه القصة التي نحن بصدها تمثلت الحكاية الرئيسية في حدث سقوط الذبابة والفراشة في مصيدة العنكبوت، التي تصيد صغار الحشرات، وعندما أحسنا بالخطر، قرّرت الذبابة اللجوء إلى الحيلة، فافترحت على العنكبوت، سرد حكاية، إن راقت لها أطلقت سراحها من هذا الفخ. أعجبت العنكبوت بهذا الاقتراح قائلة: " اتفقنا، فهيا أشرعي، الآن، في سرد الحكاية علينا"^(١)

بدأت الذبابة بنسج حكاية تدور حول مقتل أختها بالمبيد الحشري، لكنها لم تؤثر وجدائياً في العنكبوت، فكان مصيرها الهلاك، وبعد تفكير متأن تمكّن الفراشة من نسج حكاية مثيرة استطاعت التأثير بها على العنكبوت، التي لم تجد طريقاً تسلكه سوى إخلاء سبيل الفراشة، حتى تستكمل حكاية

* كاتب، وباحث في الأدب الموجه إلى الأطفال، له عدّة تجارب في تنشيط ورشات تدريب الأطفال واليافين على كتابة القصة، وله مجموعتان قصصيتان منشورتان للأطفال، هما: "صورة ليست كالصور" (٢٠١٧م)، و " تراب الوطن" (٢٠١٧م)، وله (١٣) قصة موجهة إلى الأطفال في كتب مستقلة، آخرها قصة " سلحوفة تبحث عن أمها" (٢٠١٩م).

١- ميزوني بنّاني، العنكبوت والحاسوب، من مجموعة (صورة ليست كالصور) مجموعة قصصية للأطفال بداية من ٩ سنوات، دار المنتدى للثقافة والإعلام، تونس، ١٧، ٢٠١٧م، ص ٨٩.

الحاسوب، الذي عُرف بين الناس نتيجة قدراته الخارقة بساحر العصر العجيب، وقد كان لهذا الساحر حضورٌ قويٌّ في محيط الأطفال الذين راحوا يتفاعلون مع مجموعتين من الجيوش تتقاتلان بالقذائف والصواريخ، وعندما فوجئوا بتحليق الفراشة حولهم، وفزعها من مشاهد العنف التي تظهر على الشاشة، طمأنوها بأن هذه المشاهد غير حقيقية، وأنها مجرد لعبة لا تؤذي، ثم قرروا إسعادها بأن دعوها إلى مشاهدة لعبة أخرى غير لعبة الحرب، تقول مصورة هذه اللعبة: "ضَعَطَ أَحَدُهُمْ عَلَى بَعْضِ مَفَاتِيحِ اللُّوحَةِ، فَظَهَرَتْ عَلَى الشَّاشَةِ صُورَتِي يَنْطَلِقُ مِنْهَا صَوْتُ يُنَادِينِي بِاسْمِي بِعِدَّةِ لُغَاتٍ، وَلَمَّا انْبَعَثَ مِنَ الْجِهَازِ صَوْتُ مُوسِيقِيٍّ رَفِيقٍ، رُحْتُ أَرْقُصُ عَلَى أَنْعَامِهِ، فَرَاخَتْ صُورَتِي تَرْقُصُ مَعِيَ كَأَنَّهَا تُقَلِّدُنِي حَتَّى تَعَبْتُ"^(١)، ثم انتقل الأطفال بعد ذلك إلى البحث بواسطة هذا الساحر عن دوروس لهم في الجغرافيا.

في الجهة الأخرى تقفُ العنكبوت حائرة، بعدما باتت الرغبة لديها مُلحةً في التعرف على مكان هؤلاء الأطفال؛ كي تحظى بفرصة مشاهدة نفسها على شاشة الحاسوب، وهي تغني وترقص، لكن حلمها لم يتحقق، حيث لقيت حتفها، بعدما أحسّت برشاش سائل حارق كالجمر، يُبَلِّلُ كاملَ جسمها، كان مُنبعثًا من مضخة رش المزروعات التي كان يحملها عامل الحديقة على ظهره، في جولة لمداواة الأشجار بمبيدات الحشرات.

فضلاً على أنّ هذه القصة تتضمن على المستوى الموضوعي أهدافاً تربويةً مهمةً، مثل: التعلم من أخطاء السابقين، والوفاء بالعهد، الذي تجسّد في أخلاق الفراشة، حين أصرت بعد خلاصها على استكمال سرّ الحكاية للعنكبوت، ثم التعرف على الوسيلة المثلى في استغلال الحاسوب؛ فإن ما يجعل هذه القصة قيمةً فنيّةً، هو بناؤها من خلال أسلوب المقابلة، الذي تمثّل أولاً: في استهلال سرّ الفراشة، حين قالت: "ظَلَّ السَّاحِرُ، مُنْذُ الْقَدِيمِ، ذَلِكَ الْإِنْسَانَ الشَّرِيرَ الْمُؤْذِيَّ لِلنَّاسِ وَالْمُدْمُومَ بَيْنَهُمْ عَلَى الدَّوَامِ، إِلَى أَنْ ظَهَرَ فِي الْعَصْرِ الْحَدِيثِ سَاحِرٌ طَيِّبٌ، يُجِيدُ فُنُونَ الْحَدِيثِ بِكُلِّ اللُّغَاتِ، وَيُقَدِّمُ لِلْأَطْفَالِ الدُّرُوسَ وَالْكَتُبَ وَالْبُحُوثَ وَالْأَلْعَابَ وَالْمَعَامِرَاتِ"^(٢)، وقد كان لهذا الأسلوب التقابلي الذي جمع بين الساحر الآدمي (الشري)، والساحر الإلكتروني (اللطيف)؛ أثره في تحوّل العنكبوت من الطابع العدائي إلى الطابع السلمي.

يُرافق ذلك تحوّل في لهجة خطاب العنكبوت تجاه الفراشة بعد سماع الحكاية: "أَرْجُوكِ يَا مَلِكَةَ الْفَرَاشَاتِ وَالْحِكَايَاتِ! خُذِينِي مَعَكَ إِلَى هَذَا السَّاحِرِ الْعَجِيبِ.. لِمَاذَا عَنَيْتِ بَتَبْعِدِينَ؟ أَخْرِجِينِي مِنْ وَحْشَتِي الْخَائِفَةِ وَغُرْبَتِي الْقَاتِلَةِ.. عُوْدِي لِأُحْذِي مَنْ بَنَيْتِ الْمَسْكُونِ بِقُشُورِ الْفَرَائِسِ وَالْأَمْهَاتِ إِلَى ذَلِكَ السَّاحِرِ اللَّطِيفِ"^(٣)، فهذه اللهجة الخطابية الاستعطافية، تختلف عن اللهجة الأمرة التي كانت عليها

١ - العنكبوت والحاسوب، ص ٩٥.

٢ - العنكبوت والحاسوب، ص ٩٢.

٣ - العنكبوت والحاسوب، ص ٩٦.

العنكبوت في بداية القصة في علاقتها المتوترة مع الذبابة والفراشة، وهو ما بدا واضحاً في الجمل السردية التي تصف العنكبوت قبل سماع حكاية الحاسوب، مثل: (قُولِي بِسْرَعَةٍ مَا هُوَ اقْتِرَاحُكِ)، و(لكنَّ العنكبوتَ لَمْ تَدْعَهَا تَسْتَرْجِعْ أَنْفَاسَهَا إِذْ صَرَخَتْ بِقَسْوَةٍ)، و(خاطبتها بلهجة تهديدٍ، وَفَمُّهَا مُلَطَّحٌ بِحَشْوٍ فَرِيسَتِهَا). وبهذا تكون حكاية الحاسوب الموظفة فنياً أسهمت في تعددية الخطاب القصصي على المستويين: الموضوعي والفني.

ثم يظهر التقابل ثانية في أنَّ القصة عَرَضَتْ لصورتين من الألعاب: الأولى: ألعاب شريرة تدعو إلى العنف، والأخرى ألعاب إبداعية خيرة، وقد جعل الكاتب الفراشة تميلُ وجدانياً إلى الصورة الثانية، حيث استنكرت الأولى قائلةً: " وَرَغِمَ ذَلِكَ لَمْ أَسْتَطِعِ التَّخَلُّصَ مِنَ الْخَوْفِ الَّذِي تَرَكَهُ مَشْهُدُ الْحَرْبِ ذَاكَ فِي قَلْبِي، فَطَرْتُ إِلَى الْحَدِيثَةِ الْجَمِيلَةِ الْأَعْبُ الْأَزْهَارِ "(١)، وفي هذا دعوة غير مباشرة موجّهة إلى الأطفال للتفاعل مع مثل هذه الألعاب الهادفة، بل إنَّ العنكبوت التي تقدّمها القصة في صورة وحشية، لم ترغب في التعرف على الحاسوب؛ كي تتفاعل مع ألعاب العنف والدمار التي تنسجم مع طبيعتها المصوّرة في القصة، إنما حلمت بأن ترى صورتها وهي تغني وترقص؛ رغبةً في الخلاص من وحشتها وغربتها.

استطاع "ميزوني بناني" من خلال أسلوب السرد المتداخل تقديم معلومات مختلفة، منها ما يتعلق بعالم الحشرات، خاصة في التعرف على الطريقة التي تصطادُ بها العنكبوتُ فريستها، ومنها ما يتصلُّ بالعالم الرقمي وكيفية استغلاله، وقد ضَمَّنَ الكاتبُ في حكيه أوصافاً سردية ذات صبغة تراثية تتناسب مع أسلوب السرد المستعمل، مثل: " مولاتي ملكة الزمان، وأيتها الملكة.."، وهي أوصاف لها حضورها في السرد العربي القديم، بل يُحْيِلُ إِلَى أَنَّ الكاتبَ استلهم ضمناً على لسان الفراشة الجوّ العام لألف ليلة وليلة، التي دارت لياليها بين "شهرزاد"، الباحثة عن الخلاص لها ولبنات جنسها، وبين "شهريار" الدمويّ، وهو ما يمكن استنباطه من حوار الفراشة الذكية، مع العنكبوت التي استسلمت لإغراءات الحكي، الذي لم يُقَدِّمَ إليها دفعةً واحدةً، مثلما كانت تفعل "شهرزاد" في لياليها، تقول الفراشة: " إنَّ قَتَلْتَنِي مَوْلَاتِي مَاتَتِ الْحِكَايَةُ بِمَوْتِي، وَظَلَّتْ أَحْدَاثُهَا الْمَجْهُولَةُ تُعَذِّبُكَ صَبَاحَ مَسَاءٍ، وَتُنَكِّدُ عَلَيْكَ حَيَاتِكَ، فَأَيُّهُمَا أَفْضَلُ بِالنَّسْبَةِ لِلْمَلِكَةِ؟ جِسْمِي النَّحِيفُ الَّذِي لَا يُسْمِنُ وَلَا يُعْنِي مِنْ جُوعٍ، أَمْ بَقِيَّةُ الْحِكَايَةِ الَّتِي لَا يَعْرِفُهَا، فِي الدُّنْيَا، سِوَايَ؟ "(٢). هذا يعني أَنَّ الكاتب كان واعياً وملماً بأبعاد الأسلوب القصصي الموظف، مانحاً نصّه صبغة تراثية عصرية في آنٍ واحدٍ.

١ - العنكبوت والحاسوب، ٩٤.

٢ - العنكبوت والحاسوب، ص ٩٣.

ج - التلاحم بين الواقعي والافتراضي:

نتيجة اتصال الحاسوب بالإنترنت، أصبح منفذًا حيائيًا لا غنى عنه يلجأ إليه كثيرون ممن لا يستطيعون التأقلم مع واقعهم الاجتماعي سواء أكانوا صغارًا أم كبارًا؛ مع هذا التحول التقني للحاسوب حدث تطوُّر موازٍ على مستوى الكتابة القصصية، فإذا كانت قصصُ المحرِّرين السابقين قائمةً موضوعيًا على بيان أثر الحاسوب في حياتنا، وتشجيع الأطفال على استغلاله فيما يفيدهم ويُفيد الآخرين، وهو هدف يشترك فيه كثيرون ممن حرصوا على توظيف معطيات الحاسوب في قصصهم الموجهة إلى الأطفال؛ فإنَّ رواية "جبل الخرافات" للمصري أحمد قرني*، لم تكتفِ بالنظر إلى الحاسوب وعوالمه الافتراضية من حيث كونه وسيلةً نفعيَّة معرفيَّة فقط، إنما جسَّدته في صورة عالم بديل، يلجأ إليه كثيرون، بوصفه أداةً فاعلةً تمكنهم من التمرّد على واقعهم الاجتماعي.

إنَّ ما يجعل لرواية "جبل الخرافات" خصوصيةً فنيَّةً دون غيرها من القصص التي استقَّتْ مادَّتها من عالم الحاسوب، هو أنَّها لم تنشغل بالحديث عن الحاسوب، وإيجابياته، وسلبياته، في صورة سَرْدٍ تقليديٍّ يهدف إلى إكساب الطفل معلومات حول كيفية استغلال هذه الآلة استغلالًا نفعيًّا، إنما أصبح أداةً مؤثِّرةً في تشكيل البنية السردية للقصّة، بحيث أصبحنا أمام تجربة تُصوِّرُ من خلال واقعين متوازيين: أحدهما: حقيقي، والآخر: افتراضي، يتقاطعان حينًا ويفترقان حينًا آخر، ولكلٍّ منهما موضوعاته واهتماماته.

انطلقت رواية "جبل الخرافات" في عرض مادتها من اشتراك مجموعة من الأصدقاء في إنشاء "جروب" على الفيسبوك يعبرون بواسطته عن احتجاجهم التي ينظر إليها الكبار على أنَّها تخلو من القيمة؛ لأنهم جيل لا يعي متطلّبات حياته، الأمر الذي دفع هؤلاء الصغار إلى تحدّي هذه الأفكار التقليدية، فراحوا ينقُمون على كلّ شيء خاصةً الأسلوب التعليمي في المدرسة التي ينتمون إليها، وقد حمل هذا الجروب اسم "لا فائدة"، وهو اسم يُلحِصُ بصورة مباشرة نمط الوعي الذي أصبح عليه الجيل الذي تُصوِّرُهُ الرواية؛ جيل الصورة الرقمية، يقول الراوي: "كان الهدف كما كتبت أميرة في أول بوست لها على صفحة الجروب: لا فائدة من التعليم، لا فائدة من المدرسة، لماذا نتعب رؤوسنا إذا كان لا فائدة؟" (١) عبّر الأصدقاء في هذا الجروب عن موقفهم من الحياة في صورة حماسية رأى فيها البعض تهديدًا لكثير من المعايير المجتمعية، مما دفع الأستاذ ممدوح؛ أستاذ التاريخ إلى الاشتراك في الجروب؛ لعلّه يفلح في تغيير وعي هؤلاء الذين لا يزالون في بداية الطريق، وقد قُوبِل في بداية الأمر باستنكار شديد قبل هؤلاء المتمرّدين، لكنهم قبلوا التحدي معه، يقول حسام: "الكبار يتعاملون معنا بالمنع والحجب ونحن نرفض

* كاتب مصري، له في قصص الأطفال: "مغامرات شادي"، و"حكاية الغراب واليمامة"، و"حلم النملة دودي"، و"ملك الحروف"، و"عصفور وحرف ووطن"، و"سلسبيل"، و"الوزير عطوط"، و"حكاية الديك ذي العرف الأحمر"، و"العصفور وشجرة الظل"، و"الخرافي".

١ - أحمد قرني محمد شحاتة، جبل الخرافات (رواية لليافين)، دار كتارا للنشر، الدوحة، ط ١، ٢٠١٨م، ص ٨.

ذلك الأسلوب وتلك الطريقة، فهل من المعقول أن نتعامل مع الطريقة ذاتها التي نرفضها؟!.. علينا أن نكون أكثر انفتاحًا من الكبار ونوافق على انضمام الأستاذ ممدوح إلى الجروب"^(١).

اكتفى الأستاذ ممدوح في بادئ الأمر بالمراقبة، التي اكتشف بواسطتها أنّ هذا الجيل يتعامل مع الوسائط الجديدة بأسلوب خاطئ، يقول الراوي: "كان الأستاذ ممدوح يخشى من سيطرة هذه الوسائط الحديثة على عقول الطلاب، بقدر ما هي مفيدة ونافعة فهي تضر بمن يتصور أنّها باب للمعرفة وليست بابًا للتواصل وتبادل الآراء فقط"^(٢)، وهذا ما دعاه إلى المغامرة معهم عن طريق سحبهم من فضاء الحوارات التي لا طائل من ورائها، وجعلهم تدريجيًا ينغمسون من جديد في فضاء القراءة التي تخلّوا عنها اختياريًا، وقد تحقّق له ذلك من خلال منشور حفّزهم فيه إلى قراءة رواية "جبل الخرافات"، وقد مدّهم برابط إلكتروني لتحميل الرواية والتفاعل معها مباشرة، وعلى الرغم من معارضتهم للفكرة، إلا أنّهم في نهاية الأمر أذعنوا لها، وهنا ينفّتح السرد على فضاء حكايتي آخر خارج فضاء الجروب، فضاء يستمدّ مادته التخيلية من قرية "النور"، المجاورة لجبل الخرافات. صاحب هذه الخرافات تلميذ يسمي حلمي البكري، عندما فشل في الدراسة، قرّر أن يصرف الناس عن الاعتناء بزميله "عامر" الطالب المجتهد، الذي سعد به أهل القرية، بعدما رأوا فيه الأمل لهم ولأولادهم، ولذلك قرّروا مساعدته في التغلب على مشكلة طول المسافة بين بيته والمدرسة التي توجد في المدينة البعيدة، وما كان من "حلمي" الذي أطلق عليه السرد، وصفّ "صانع الحكايات" إلا تأليف حكاية الكنوز الموجود أعلى الجبل، وما يحيطها من مخاطر، حيث "قال إنه شاهد الأفاعي والثعابين تسرّح في بطن الجبل، وشاهد عينيّ الجبل كجمرتين مشتعلتين بالحمرة والرعب، وشاهد كفيه السوداوين كظلمة الليل، وشاهد رأسه المنكوش بشعر مجعد، وشاهد الطيور الجارحة وهي تقفز خلفه.. طيور بمنقارين وحيوانات برأسين وأنياب حادة جرت خلفه تريد أن تأكله بمجرد اقترابه من بطن الجبل حيث مستودع الكنوز"^(٣).

تدريجياً صدّق أهل القرية هذه الحكاية المصطنعة، وكان نتيجة ذلك أن توقّفوا عن مساعدة عامر؛ خوفاً من المصير الذي يجهلونه أثناء مرورهم بطريق الجبل، كذلك تدهورت أحوال القرية، وتوقّف الناس عن العمل والزراعة، وأصبح تفكيرهم منشغلاً بالطريقة التي تمكّنهم من الحصول على الكنز، الأمر الذي جعلهم يقعون صيداً سهلاً لجابر شرشر، الدجال الذي وعدهم بالحصول على الكنز مقابل التنازل عن الأراضي التي يمتلكونها.

في الجهة الأخرى قرّر المدرسون والتلاميذ مساعدة عامر، وقد نجحوا في إعادته من جديد إلى المدرسة، ثم فكروا ثانية في أن يكون للمدرسة نشاط هادف يخدم المجتمع الخارجي، ولذلك عمّلوا على

١- جبل الخرافات، ص ١٢.

٢- جبل الخرافات، ص ٣١.

٣- جبل الخرافات، ص ٣٦.

محاربة الخرافة بالعلم، حيث تواصل عامر مع حلمي البكري، وشرح له خطورة ما يقوم به من تزييف، وأن الحكايات التي يقوم بتأليفها فيها خيانة لأهل القرية، ثم يعود حلمي مرة أخرى إلى تأليف الحكايات، لكنّه جعلها هذه المرة تسيّر في اتجاه إيجابي، حيث أخبر أهل القرية بأن الطائر الجارح، حارس الكنوز، قد أخبره بأنه سيدمر قرية النور، في حالة إذا لم تتلخّص من جابر شرشر، لتعود القرية إلى سابق عهدها، حيث الجد والاجتهاد، وليعود حلمي من جديد إلى المدرسة بعد أن قرّر أن يكون أديباً يُفيد الآخرين بما ينسجّه من حكايات.

هذه هي الحكاية التي استطاع الأستاذ ممدوح أن يسحب بها اهتمامات الأصدقاء في الجروب، وقد كان لها تأثير فعّال في تغيير وعيهم، وأصبحت مشكلة عامر، وأهل القرية، وحكايات حلمي البكري، هي شغلهم الشاغل، حيث تبادلوا المناقشات حول كل فصل من فصول الحكايات، الأمر الذي جعل هناك تلاحماً بنّاءً بين الواقعيّين: الحقيقيّ والافتراضيّ

لم تكتفِ "جبل الخرافات" برصد أهمية الحاسوب والعوالم الافتراضية، من حيث هي مصدر للمعلومة، إنما نجح الكاتب في تصوير هذا الوسيط الرقمي من حيث كونه وسيلةً يمكن لها أن تسهم في تغيير وعي الأطفال، إضافة إلى كونه وسيلةً فعّالةً يمكن لها أن تسدّ الفجوات القائمة بين الأجيال، تلك التي فطن الأستاذ ممدوح إلى بعضٍ منها، يقول مخاطباً زميله الأستاذ مؤمن: "إننا لا نعرف الكثير عن هذا الجيل، لا نعرف ماذا يحب وماذا يشاهد ولا ماذا يقرأ. نحن تخلينا عن مسؤوليتنا يا صديقي"^(١)، وفي موضع آخر، يُضيف: "هذا الجيل ليس تافهاً كما كنا نظن يا صديقي، بل هو يحتاج إلى مواقف حقيقية لكي يخرج طاقته الجبارة، ويحول مشاعرة الطيبة إلى طاقة عمل إيجابي"^(٢)

هذا التلاحم الموضوعي متعدّد الأصوات، جعل السرد يسير في ثلاثة مسارات رئيسية:

الأول: المسار الافتراضيّ، الذي يرصد حالة الأصدقاء الصغار في الجروب الافتراضيّ، وهو ما تضمنته الفصول المعنونة بالآتي: (لا فائدة، اليوم الأول في الجروب، الجروب يشتعل، في الجروب الحوار يشتعل، في الجروب، السعادة في الجروب، في الجروب السعادة غامرة، المعلمون الصغار في الجروب، اليوم " لا فائدة" جروب حزين، الجروب الجديد).

المسار الثاني: السرد الواقعيّ، الذي يرصد أحوال أهل القرية، وموقفهم من الخرافة، ودور المدرسة في حلّ هذه المشكلة، وهو ما يمكن ملاحظته في الفصول المعنونة بالآتي: (صانع الحكايات، حكاية الجبل، أهل القرية، أحلام البكري بالكنوز، عامر يحكي لمعلمه، جابر شرشر، البكري يصنع حكايته بمهارة، الكذبة الثانية أخطر، الحديث يشتعل في القرية، صانع الحكايات.. يصنع النهاية)، وقد تميّز هذا المسار

١- جبل الخرافات، ص ١٩.

٢- جبل الخرافات، ص ٤٥.

بتفاعليته السردية، وتعددية لغته بناءً على الموضوعات المطروحة، ومواقف الأعضاء منها، كما في التعليقات التي صاحبها موقفهم من فيلم "فرقة الانتحار" على سبيل المثال:

"كتبت أميرة" كومت "على بوست الفيلم: فيلم كله عنف ولا أنصح بمشاهدته، لن يفيد. كتب علاء متهمًا: ليس فيلمًا للبنات إنه للشباب والرجولة.. البنات يمتنعن عن مشاهدة الفيلم. الفيلم لمحبي المغامرة والقوة.

ردت أميرة: أنا أتكلم عن سيطرة فكرة العنف على موضوع الفيلم..وعلى فكرة كوني بنتا يدعوني للفخر. رد علاء: آسف، لم أقصد الإساءة، كنت أعني أنه فيلم يناسب الأولاد أكثر^(١).

وقد تطوّر هذا الأسلوب مع تطوّر حالة الأصدقاء النفسية والمعرفية، فعندما تفاعلوا مع أهل القرية، وقرروا البحث عن حلّ يسهم في الخلاص من الأفعال الشريرة لكلّ من جابر شرشر وحلمي البكري، اكتسب الحوار بُعدًا تخيليًا إبداعيًا، وناقداً أيضًا:

"كتبت فيحاء: أصدقائي: لم لا نحاول نحن أن نتخيل الحلول والسيناريوهات الآتية؟

رد حسام وكتب: تقصدين أن نتقمص دور مؤلف الرواية ونكتب حلًا؟

ردت فيحاء: نعم يا حسام، حتى نعمل عقولنا ونبحث خيالنا على الوصول إلى حلول.

أميرة كتبت: سأحاول أن أتخيل أحداث الرواية الآتية، منها مثلاً: ما مصير جابر شرشر؟ وماذا سيفعل عامر أمين في الأحداث الآتية؟ هل سيكون سلبياً؟

رد علاء: رائع أميرة.. وأنا سأحاول أن أتخيل شخصية حلمي البكري وكيف سيتصرف مع أهل القرية، إنها شخصية غنية بالانفعالات وثرية، سأحاول أن أتخيل نهاية هذه الشخصية وكيف ستؤثر في الأحداث التالية^(٢).

أما المسار الأخير، فيتمثل في حالة الراوي العليم بكلّ شيء الذي يتابع حالة الأصدقاء خارج الجروب أثناء تفاعلهم مع حكاية جبل الخرافات، مُبدئاً كثيراً من الإرشادات التربوية داخل السرد، من ذلك رصده لحالة حسام بعد خروجه من الجروب: "وحين جلس حسام أمام مكتبه ليشرع في المذاكرة تذكر سؤال فيحاء ولم يجد جواباً، هل هناك مَنْ يعانون في حياتهم إلى هذه الدرجة ونحن لا نشعر بهم؟ الحياة ليست سهلة للجميع، هناك من يعانون للحصول على أشياء ربما نحصل عليها نحن بمنتهى السهولة ونحن لا نشعر بمعاناة هؤلاء البشر، علينا أن نشعر بمعاناتهم لكي ندرك ما نحن فيه من نعم كثيرة"^(٣).

١- جبل الخرافات، ص ١٧ - ١٨.

٢- جبل الخرافات، ص ٨٩.

٣- جبل الخرافات، ص ٤٤.

لقد تجسّد التلاحم الموضوعي والبنوي بين المسارات السردية السابقة في الربط الذكي المقنع بين الحكاية الخرافية، وبين الحالة الانفعالية التي صاحبت أعضاء الجروب، ففي الوقت الذي تحدّث فيه الحكاية عن الأزمة التي وقعت فيها القرية، نجد النصّ يُعَنِّون المسار الافتراضي (داخل الجروب) بعناوين تتناسب مع تداعيات هذه الأزمة، فنجد: (الجروب يشتعل، الجروب حزين). وعندما تحدث انفراجة في الحكاية، نجد تغييرًا في تركيبة العناوين دلاليًا: (السعادة في الجروب، في الجروب السعادة غامرة).

إضافةً إلى أنّ هذه الحكاية كانت سببًا في تغيير وعي هؤلاء الصغار الذين قرّروا في حياتهم المستقبلية مساعدة الآخرين، والتفاعل أكثر مع المدرسة التي تمرّدوا عليها من قبل من خلال جروب "لا فائدة"، رافق هذا التحوّل الذهني تحوّل مواز في ماهية الجروب من أداة للتمرد إلى أداة للبناء والتفاعل، ولذلك تمّ تغيير اسمه من " لا فائدة" إلى " صانع الحكايات"، خاصةً بعدما أدركوا ثمرة التغيير الإيجابي الذي طرأ على حلمي البكري بسبب العلم والنصيحة، ليتحوّل هذا الوصف من دلالات السلبية والخرافة إلى دلالات الإيجابية والإبداع، وقد تجسّد هذا التحوّل بصورة مباشرة في تحسّن العلاقة بينهم، وبين معلمهم في المدرسة، وطالبهم في نهاية الرواية من الأستاذ ممدوح: " ما الرواية الجديدة التي سترشحها لنا لكي نحملها ونقرأها ونستمتع ونعرف أكثر؟"^(١). هنا شعر الأستاذ ممدوح بالفخر؛ لأنه استطاع أن يؤدي دوره مع الأولاد، وأنهم قد اقتربوا منه وأحبوه، ويرغبون في أن يشاركهم التجربة التي يعيشونها، وكأن هذه هي الرسالة التربوية الأساسية التي أرادت الرواية إبصارها إلى قارئها، إضافةً إلى رسائل إرشادية قد بثّها الكاتب في ثنايا السرد، من ذلك:

- " الإرادة سرّ النجاح والتفوق"^(٢).

- " كثير من الشائعات تنقل سريعًا بين الناس دون أن ينتبه المرء إن كان ما يرويّه حقيقة أم كذباً"^(٣).

- " كثير من الأشياء لا نراها على حقيقتها وإنما نراها من خلال تصوراتنا عنها ولهذا نخاف من أشياء هي في حقيقتها ليست مخيفة"^(٤).

- الخير هو ما يجب أن يعم، الأصل والفطرة أن نكون جميعًا أحيانًا طيبين"^(٥).

وإذا كانت حكاية جبل الخرافات قد أسهمت في تغيير وعي هؤلاء الأطفال، فقد كان للجروب الافتراضي دوره الحيوي في تغيير نظرة الأستاذ ممدوح - بوصفه ممثلًا لفئة الكبار - إلى هذا الجيل، الذي لم يستطع التفاعل معه داخل قاعة الدرس، يقول: " ما أروع هذا الجيل. هم الآن يبحثون عن الهدف

١- جبل الخرافات، ص ١٤١.

٢- جبل الخرافات، ص ٢٤.

٣- جبل الخرافات، ص ٣٤.

٤- جبل الخرافات، ص ٣٨.

٥- جبل الخرافات، ص ١١٨.

وسيجدونهم بأنفسهم.. الجيل الجديد لديه أفكار رائعة ويمتلك أدوات قوية من التكنولوجيا التي أتاحت له قدرًا من المعرفة"^(١)

أما فيما يمسُّ جوهرَ الحبكة القصصية للرواية، فعلى الرغم من تعدّد المسارات السردية وتراوحها بين الواقعي والافتراضي، إلا أنّها في بنائها السردّي العام لم تخرج عن مقومات الحبكة البسيطة، ذات الخطوط المتتابعة المتماسكة في الحكايتين، ففي الحكاية الأساسية: (حكاية الأصدقاء والجروب) هناك البداية التي انطلقت من الكشف عن العلاقة المشتتة بين الأولاد والمدرسة، تلك التي دفعتهم إلى التمرد، وإنشاء جروب لا فائدة، ثم مغامرة الأستاذ ممدوح معهم من خلال حكاية جبل الخرافات، ثم التفاعل مع الرواية، ومعايشة أجوائها، وأخيرًا التحوّل الهادف الذي صاحبه تغيير الجروب من " لا فائدة" إلى "صانع الحكايات".

هذا التابع البسيط هو نفسه في حكاية جبل الخرافات، بدايةً من نزول حلمي البكري من الجبل في حالة مزرية ومفرقة، وإخبار أهل القرية بقصة الكنوز والطيور الجارحة التي تحرسها، ثم تصديق الكذبة وتبدّل أحوال الناس، وتوقّفهم عن مساعدة عامر في توصيله إلى المدرسة، وتوقّف الزراعة، وبيع الأراضي إلى جابر شرشر، ثم الكذبة الثانية التي استطاع حلمي بواسطتها التخلّص من الدجال، وعودة القرية إلى حالتها الأولى من الجد والنشاط.

إنّ توظيف العالم الافتراضي في الرواية قد أوجد مسارات سردية متداخلة، وقد يظنُّ بعضُ القراء أنّ هذا التداخل قد يُعيق الطفل في الوصول إلى الفكرة الرئيسية للرواية، إلا أنّ الكاتب قد راعى بحرفيّة طبيعة المرحلة الموجهة إليها الفكرة، فكان التداخل سهلًا مفهومًا، يمكن للطفل تحديد مساراته، وجمع الخطوط المتقاطعة، ثم رصد الدلالة الكلية التي تريد الرواية التعبير عنها.

إجمالاً: كانت هذه مجموعة من النماذج القصصية (الورقية) التي حاولت الإفادة من عالم الحاسوب والإنترنت في تقديم مضامينها (التربوية، والتعليمية، والإبداعية) إلى الطفل، وقد لوحظ عليها التركيز موضوعيًا على التفاعل الثنائي الذي يضمّ الحاسوب والطفل معًا، في إشارة مباشرة إلى أنّ الحاسوب ليس له أيّ قيمة من دون هذه الخاصية الإيجابية التي تختلف في درجاتها باختلاف توجّهات الأطفال واهتماماتهم، وهذا ما دفع مجموعة من الكُتّاب والكاتبات إلى أنسنة الحاسوب، خاصةً في القصص الموجهة إلى الفئات العمرية الأولى.

كذلك لوحظ عليها استعمال اللغة الواقعية المجردة ذات الوظيفة التقريرية الإخبارية المباشرة، وهي لغةٌ تتناسب مع الهدف التعليمي، الذي تسعى إلى التعبير عنه، مع عدم خروج هذه القصص عن الحبكة البسيطة المتماسكة المتعارف عليها في قصص الأطفال، مع تطعيمها بمفردات رقمية استوحاها الكُتّاب

من معجم الحاسوب، مثل: (الفأرة، والرسائل الإلكترونية، ولوحة المفاتيح، وشاشة الحاسوب، والجروب، والكومنت).

ثانيًا: قصة الطفل الرقميّة (المُقدّمة مباشرة عبر الوسيط الرقميّ):

إضافةً إلى النّصوص الورقيّة التي استلهمت مضامينها من فضاء الحاسوب، وأثره في الحياة المعاصرة، هناك محاولات قصصية أخرى تمكّنت من ولوج الفضاء الرقميّ مباشرة، وقد شكّلت فرعًا مما أصبح يُطلق عليه الآن " أدب الطفل الرقميّ"، الذي يعني " النصوص الموجهة لفئة الأطفال واليافعين، المعتمدة على عناصر لغوية وأخرى غير لغوية، كالصور، واللون، والحركة، والصوت"^(١)، وعلى الرغم من ندرة هذه المحاولات، إلا أنّه من المتّوقع مستقبلاً أن يكون لها دورها المؤثر في تشكيل وعي الطفل العربي، وهو ما يؤكّد أنّ " الحاجة اليوم ماسة في أدبنا العربي لأن نفتح الباب أمام هذا التطور، وأن نفكر فيه على مستوى آليات الكتابة والإبداع، وبخاصّة أنّ مواكبة أدب الأطفال لأن ينتج عبر الوسائط التكنولوجية ضرورة حتمية تفرضها آليات العصر ومفاهيم القوة فيه، فلم يعد يكفي كتابة أدب فقط للأطفال، وإنما يقتضي الأمر التفكير في أشكال تقديم هذا الأدب لهم، من خلال رسم السيناريوهات القابلة للتنفيذ بصرياً، والمعتمدة على تفاعل المتلقي/ الطفل معها، وإمكانات التدخل معها، وإعادة هيكلتها على نحو ما تسمح به الوسائط التكنولوجية"^(٢)

هنا قد يتبادرُ إلى الذهن سؤالٌ مؤداه: هل يمتلك أطفالنا وعياً كافياً يمكنهم من التواصل مباشرة مع المواقع الإلكترونية التي تهتمُ بنشر قصصٍ رقمية للأطفال؟ إلى غير ذلك من الأسئلة التي من الممكن أن تُصاحب نشر القصص رقمياً، خاصّةً وأنّه من الممكن أن يقوم الكاتبُ بنشر قصة في موقع إلكترونيّ ما لا يتمكّنُ الطفل من الوصول إليه.

إنّ طفل اليوم خاصّةً طفل المرحلة العمرية المتقدّمة (١٢ - ١٨ عاماً) لديه قدرٌ واعيٌّ يؤهّلهُ للتفاعل مع الفضاءات الافتراضيّة التي يتيحها العالم الرقميّ، يؤكّد ذلك أنّ كثيراً من الأطفال لديهم حسابات شخصية في مواقع التواصل الاجتماعيّ، وأنهم أعضاء فاعلين في المدونات المختلفة، خاصّةً مدونات الألعاب، ما يعني أنّهم قادرون على التفاعل مع هذه القصص، وقد يصلون إليها أيضاً بواسطة آبائهم، الذين قد يتعرّفون على هذه القصص أثناء بحثهم في الإنترنت، وبناءً على ذلك سيحرصون على توجيه أطفالهم، وتوصيتهم بضرورة قراءة هذه القصص والتفاعل معها، وربما كان هذا الحضور التفاعليّ هو السبب الرئيسي الذي شجّع كاتب الطفل، على أن يقوم بتشكيل قصصه في الفضاء الرقميّ بدلاً من نشرها ورقياً.

١ - فاطمة البريكي، أدب الطفل الرقمي، مرجع سابق، ص ٦٩.

٢ - محمود الضبع، أدب الأطفال بين التّراث والمعلوماتية، الدار المصرية اللبنانية، القاهرة، ط ٢، ٢٠١٤م، ص ٢٥٦.

إن المتصفح للإنترنت، يُدرك جيداً الاهتمام العربي بثقافة الطفل في المجال الرقمي، سواء في صورة قصص فيديو، أو قصص مكتوبة ومنشورة في المدونات التفاعلية التي تتيح أمام من يزورها إمكانية التفاعل مع النص بواسطة التعليق المباشر، مثل مدونة: "حي بن يقظان*"، للكاتب المصري أحمد طوسون؛ وهي إحدى المدونات المهمة التي حرصت على تقديم محتوى ثقافي عصري للأطفال، وقد حرص المدون فيها على تقديم مجموعة من القصص الحديثة، قد نُشرت من قبل في صورة ورقية، إضافة إلى تصميم المدونة في شكل ينسجم مع عالم الطفولة، من حيث اختيار الرسومات والألوان التي تتلاءم مع جو كل قصة، والفئة العمرية الموجهة إليها. أيضاً هناك قصص مسموعة ومنشورة رقمياً في فضاء اليوتيوب، مثل: "حكايات سمس والكمبيوتر"، وهذا النوع من القصص غالباً ما يعرض مادته السردية من خلال راوٍ خلفي يتقمص صوت الشخصيات والرسومات الكرتونية في القصة، إضافة إلى توظيف الحركة التي تجعل من القصة قريبة من اللعبة الكرتونية، وهذه القصص حضور طاغٍ في فضاء اليوتيوب، والمواقع التي تهتم بفئة الأطفال.

أما الشكل الأبرز الذي يمكن عدّه نواة فعلية لقصص الأطفال الرقمية، التي تجمع بين الكلمة والمؤثرات التقنية التي يُتيحها الحاسوب والإنترنت؛ فيتمثل في قصة "العقرب" للكاتب الجزائري حمزة قريرة*، الذي حاول الإفادة من تقنيات الحاسوب في تشكيل نصٍ حداثيٍّ يجمع بين اللغتين: اللغة السردية التقليدية التي تُستقى من وحي الكلمة ذات الأبعاد التخيلية المتعارف عليها، واللغة الرقمية: (الصورة، واللون، والصوت، والحركة) مغلفاً هاتين اللغتين بطابع تفاعليٍّ على مستويين: أولهما يتعلق بالقراءة التي تفترض على الطفل امتلاك جهاز حاسوب مزود بوصلة إنترنت، ومن ثمّ الدخول على مدونة: "الأدب والفن التفاعلي"، التي تتضمن قصة العقرب*، ثم التفاعل مع المسارات الرئيسية (الروابط الإلكترونية hyperlinks) التي تضمنت فصول الحكاية، وهي: (تاريخ مقيد، وطن مناسب في زمن غير مناسب، الممالك المنسية)، وضمن كل فصل من هذه الفصول هناك روابط أخرى تتكفل بنقل الأحداث القصصية، فعلى سبيل المثال يحتوي فصل "تاريخ مقيد" على: (قتل أبي تحت الأرض،

* الرابط الإلكتروني للمدونة:

[/http://haybinyakzhan.blogspot.com](http://haybinyakzhan.blogspot.com)

* أكاديمي وكاتب جزائري، من المنشغلين بالأدب الرقمي التفاعلي، له في هذا المجال: رواية الزنانة (٢٠١٦)، وقصيدة الحب يتكلم بكل اللغات، وفي أدب الأطفال له: قصة العقرب، التي يُقدمها على مراحل حسب تفاعل القراء، وهي التجربة الأولى للكاتب في هذا المجال.

* الرابط الإلكتروني للقصة:

<https://www.litartint.com/2018/11/InteractiveChildLiterature.html>

طفولة في الكهف، كهف الحياة، انتقام مؤجل)، وتتبع هذه الروابط يمكن معرفة الأهداف التي يريد حمزة قريرة توصيلها إلى قارئه الصغير.

أما المستوى التفاعلي الآخر، فيتمثل في التفاعلية الإنتاجية، حيث أتاح الكاتب للطفل إمكانية إضافة مسارات أخرى، تتوقف على مدى فهمه لما قُدم إليه، وهو ما يتحقق فعلياً في خطاب الكاتب الموجّه مباشرةً إلى الطفل، من خلال الجملة الإرشادية التحفيزية: (للتفاعل وإضافة مسارات نصية للقصّة اضغط هنا وأرسل الرمز التالي مع الرسالة).

لا تخلو قصّة العقرب رغم أحداثها من السمات التقليدية لقصّة الطفل، وعلى رأسها: السرد الذاتيّ التتابعي البسيط، الذي نكون معه في مواجهة مباشرة مع بطل القصّة، كذلك هناك الميل إلى توظيف الإثارة، والتشويق، والمغامرة العجائبية التي تشبه إلى حد كبير ما يحدث في الألعاب الإلكترونية، وهو ما يعني أنّ الكاتب كان على دراية بطبيعة الفئة التي يكتب لها، من حيث إنّها فئة تختلف في تفكيرها وثقافتها عن فئة الكبار، لكنه في الوقت نفسه قدّم هذا السرد التقليديّ في صورة حديثة، خاصة في إضافة المؤثرات الصوتية، والحركية، المتمثلة في مقاطع الفيديو المستوحاة من عوالم الحرق، والانتقام، ومبارزة الآخرين، تلك التي تمّ بها تعزيز تجربة البطل (يوبا) الذي أطلق عليه العقرب بسبب أياديهِ الأربعة، والذي يسعى للانتقام من قتلة والده، وتخليص والدته، وهذا المزج بين الكلمة والمؤثر التقنيّ من شأنه العمل على جذب الطفل، وتنشيط حواسه المختلفة.

وعمّا إذا كان لقصّة العقرب قيم تربوية أم لا، فيمكن القول بأن هذه القصّة لا تخرج في مضمونها عن قيم البطولة، التي كثيراً ما حرص كُتّاب قصص الأطفال على تقديمها إلى أن أصبح هناك نخط سُرديّ خاص بها يُعرف بـقصص البطولة والمغامرات، وهو ما يمكن ملاحظته في الصورة الثابتة التي احتلّت واجهة القصّة، والتي تضمنت إشارات أوليّة تدلّ على المضمون الذي تهدف القصّة إلى ترسيخه في ذهن الأطفال، فئة (١٢ : ١٨ عاماً)، من هذه الإشارات: (قصة بطل يعيش بين الأزمان)، و(البطل المغوار بطل كل العصور والأقطار)، وهو ما عبّر عنه مباشرة يوبا في حوارهِ مع ديهيا، قائلاً: "أنا لا أخاف على نفسي فقد تعودت العناء في سبيل البقاء".

لاتزال هذه التجربة في طور النمو، وهي تجربة تحتاج من قارئها إلى التشجيع، وتحفيز الآخرين وحثّهم على إبداع قصص على غرارها، لكن مع الانتباه إلى ضرورة الموازنة بين المؤثرات الرقمية الموظّفة والدلالة الموضوعية التي يريد النصّ إيصالها إلى الجمهور الصغير، أي أن يكون هناك انسجام وتكامل بين اللغة السردية المقدمة بواسطة الكلمة، وبين المؤثر الرقمي الموظّف، فقد لوحظ أن بعض الصور والفيديوهات الموظّفة في قصّة العقرب، جاءت فقط لتدعيم الدلالة التي تُوحى بها اللغة السردية، بمعنى أنه إذا تم اقتطاعها من القصّة، فإنها لن تُؤثر في فهم القصّة، كما في الفيديوهات والصور المتعلقة بمجيء العرافة في

فصل " طفولة في الكهف " التي جاءت مؤدية لنفس الدلالة التي توحى بها جملة: " جاءت بثوبها الأسود".

هذا يعني أنه لتحقيق الفاعلية القصصية لابد من انفتاح المؤثر الرقمي على دلالات جديدة بحيث يشكّل معها بنيةً فاعلةً في القصة لا يمكن الاستغناء عنه، كما هو الحال في فصل " كهف الحياة"، وأيضاً أن تكون هناك مناسبة بين الموسيقى والحركة، وبين الإيقاع الذي يتولّد من اللغة السردية، فإن كان السياق معبراً عن خوف أو اضطراب، فلا بد أن تُوحى الموسيقى الموظّفة بهذه الدلالات المفزعة، بحيث إذا وقف الطفل أمامها استطاع تحديدَ فاعليتها في إنتاج الدلالة النصيّة وأدائها، ومن ثمّ فهم الأهداف المضمرّة في القصة، وهو ما يعني أنّ فهم التقنية الرقمية من قبل المبدع، مطلبٌ ضروري لفهم متطلبات الطفل المعاصر بقضاياها واهتماماته المتشعبة، لذلك " يجب على صانعي أدب الأطفال التفكير في الشكل الملائم لطبيعة الطفل الجديد الذي يُجيد التعامل مع الحاسبات الشخصية، ويستوعب طريقة تشغيلها بسرعة مذهلة، وبصورة أفضل بكثير من الكبار، وبطريقة تدعو إلى التأمل في القدرات الذهنية والعقلية والإدراكية التي يتمتّع بها طفل العصر الحديث"^(١)، حينئذ أمكن مستقبلاً الحديث عن أدب قصصي رقمي تفاعلي بناءً في الثقافة العربية.

- ختاماً:

نستنتج مما سبق ملاحظتين مهمتين: الأولى: أنّ كاتب الطفل كان لديه وعي بما طرأ على واقعه من متغيّرات؛ لذلك كان انتقاله إلى التوظيف الرقمي المعاصر انتقالاً مقنناً على المستويين: الموضوعي والفني. أما الملاحظة الأخرى التي على درجة كبيرة من الأهمية، فتتمثل في أنّ استلهامه للوسيط الرقمي فيما يوجّهه إلى الطفل، لم يتخذ قالباً واحداً، إنما واكب التغيّرات التي طرأت على هذا الوسيط، ففي المرحلة الأولى من ظهور الرقمية دارت فكرة القصة حول الحاسوب، وإيجائياته، وسلبياته، حيث كانت الوظيفة الأساسية لتصويره في قصص الأطفال وظيفةً نفعيّة تعليميّة، واستمرّت هذه الوظيفة مع انتقال الحاسوب من كونه أداةً للكتابة والقراءة فقط، إلى كونه وسيلةً ترفيهيّة عندما تم تزويده بالألعاب الرقمية، ولذلك ظهرت القصص التي تبين للأطفال الطريقة المثلى للتعامل مع هذه الألعاب، محدرةً في الوقت نفسه من تداعياتها السلبية.

ومع تزويد الحاسوب بالإنترنت، وظهر ما أطلق عليه المجتمع الافتراضي، الذي أتاح للطفل مساحةً كافيةً للتفاعل الحرّ مع الآخرين، استلهمت قصة الطفل في بنيتها هذه العلاقة التفاعلية، موسّعة

١ - أحمد فضل شبلول، أدباء الإنترنت أدباء المستقبل، دار الوفاء للطباعة والنشر، الإسكندرية، الطبعة الثانية (د.ت)، ص ٩٣.

من رؤاها الموضوعية التي لم تعد قاصرة فقط على رصد ما يدور مع الأطفال، إنما عملت على التغلغل في فكرهم أثناء تفاعلهم مع العالم الجديد، بهدف بيان: إلى أي مدى يمكن أن يُشكّل هذا الفضاء مادةً خصبةً في تكوين وعيهم.

ثم تطوّر هذا التوظيف، فانتقل كاتبُ الطفل من الوسيط الورقيّ إلى محاوره الفضاء الرقميّ محاوراً داخلية مباشرة، مما أسهم في إيجاد شكل آخر لقصة الطفل، يُنتج ويُقرأ في فضاء الإنترنت، ولا يمكن طباعته ورقياً؛ لأنّه شكلٌ لم يكتفِ بالكلمة فقط في التعبير عن تجربته الموضوعية، إنما أضاف إليها مؤثرات أخرى: صوتية، وحركية، ومرئية؛ عزّزت من قيمة هذه الكلمة، وجعلتها تنفتح على دلالات أخرى، ربما لا تستطيع الكلمة تقديمها، فقد بدأ كان الطفل يُقرأ نصّاً مكتوباً بلغة ذات اتجاه واحد من البداية إلى النهاية، وكان يرى صوراً مستوحاة في تشكيلها من وحي العالم التخيليّ للقصة المقدّمة، أما هنا فهو يقرأ، ويرى، ويسمع، ويتخيّل، ويتقمص دور من يتفاعل معه في آنٍ واحدٍ، ويمكنه أيضاً تسريع القراءة أو بطئها؛ لأنّه هو المتحكم في تنشيط الروابط الإلكترونية التي تحتوي على جزئيات القصة.

هوامش المقالة:

أولاً: المصادر (حسب ورودها في المقالة):

- السيد نجم، الملكة عين والحواس الخمس، من مجموعة المباراة المثيرة، دار المعارف، سلسلة مكتبي، القاهرة (د.ت).
- منى عمار، الحاسوب يتكلم، مؤسسة دنيا للنشر والتوزيع، سلسلة من العين إلى القلب، صفاقس، تونس (د.ت).
- فاتن شقرون البرشاني، ما لهذا جعلت، مؤسسة دنيا للنشر والتوزيع، سلسلة نبراس المعرفة، صفاقس، تونس، (د.ت).
- سريعة سليم حديد، وداعاً ماريو، من مجموعة الأجراس البنفسجية، اتحاد كتاب العرب في سوريا، ط ١، ٢٠١٣م.
- ميزوني بّاني، العنكبوت والحاسوب، من مجموعة (صورة ليست كالصور) مجموعة قصصية للأطفال، بداية من ٩ سنوات، دار المنتدى للثقافة والإعلام، تونس، ط ١، ٢٠١٧م.
- أحمد قرني محمد شحاتة، جبل الخرافات (رواية للباحثين)، دار كتارا للنشر، الدوحة، ط ١، ٢٠١٨م.
- حمزة قريرة، قصة العقرب، مدونة الأدب والفن التفاعلي، على الرابط الإلكتروني:

<https://www.litartint.com/2018/11/InteractiveChildLiterature.html>

ثانياً: المراجع: (حسب ورودها في المقالة):

أ - العربية:

- نبيل علي، العرب وعصر المعلومات، سلسلة عالم المعرفة، المجلس الوطني للثقافة والفنون والآداب، الكويت، العدد: ١٨٤، ١٩٩٤م.
- فاطمة البريكي، أدب الطفل الرقمي، منشورات سلسلة روابط رقمية، العدد الأول: نحن والثقافة الرقمية، الرباط، دار الأمان، ط ١، ٢٠١٨م.
- محمود الضبع، أدب الأطفال بين التراث والمعلوماتية، الدار المصرية اللبنانية، القاهرة، ط ٢، ٢٠١٤م.
- أحمد فضل شبلول، أدباء الإنترنت أدباء المستقبل، دار الوفاء للطباعة والنشر، الإسكندرية، الطبعة الثانية (د.ت).

ب - الأجنبية:

- إيان هاتشباي، وجو موران - إيس، الأطفال والتكنولوجيا والثقافة: (تأثير الوسائط التكنولوجية على الحياة اليومية للأطفال)، ترجمة: دعاء محمد صلاح الدين الخطيب، المجلس الأعلى للثقافة (المشروع القومي للترجمة) القاهرة، العدد: ٧١٠، ط١، ٢٠٠٥م.
- فيليب بوطز، ما الأدب الرقمي، ترجمة: محمد أسليم، مجلة علامات العدد: ٣٥، المغرب، ٢٠١١م.
- سوزان غرينفليد، نغزُّ العقل: (كيف تترك التقنيات الرقمية بصماتها على أدمغتنا)، سلسلة عالم المعرفة، المجلس الوطني للثقافة والفنون والآداب، الكويت، العدد: ٤٤٥، ٢٠١٧.