Sana'a University Journal of Human Sciences مجلة جامعة صنعاء للعلوم الإنسانية
Vol. 4 | No. 9 | Page 140 – 165 |2025 | https://journals.su.edu.ye/index.php/jhs
ISSN : 2958-8677

The Role of Digital Technology in the Transformations of Narrative Genres

Sarah bent Ali bin Mushabbab[1,*]

[1] Department of Arabic Language - College of Arts and Humanities - King Khalid University, Asir-Abha, Saudi Arabia..

***Corresponding author:** *sa1407ra@gmail.com*

Keywords

1. Digital technology
2. Narrative Transformations
3. Digital Literature
4. Digital Short Story, Digital Novel,
5. Digital Theater
6. Digital Interactivity

Abstract:

This research addresses the transformations wrought by modern technology on the structure of narrative genres (short story, novel, and play) to align with digital age demands. It aims to analyze the impact of digital technology on reshaping the structure and aesthetics of these genres, examining their digital evolution, the characteristics distinguishing each genre, and the differences between their traditional and modern digital forms. The study's significance lies in offering an analytical model for the interaction between literature and technology, highlighting structural and aesthetic transformations in digital literature, and documenting the evolution of digital narrative. It is divided into three topics: the first explores the role of digital technology in the short story, the second examines its role in the novel, and the third investigates its role in theater. Employing a socio-historical methodology to trace these transformations, the findings reveal that digital literature is an organic extension of print literature, not a rupture. Technology has redefined the recipient's role, making them an active participant in the creative process.

Sana'a University Journal of Human Sciences
مجلة جامعة صنعاء للعلوم الإنسانية
Vol. 4 | No. 9 | Page 141 – 165 | 2025
https://journals.su.edu.ye/index.php/jhs
ISSN : 2958-8677

دور التقنية الرقمية في تحولات الأجناس السردية

سارة بنت علي بن مشبب[1]*،

[1] قسم اللغة العربية، كلية الآداب والعلوم الإنسانية - جامعة الملك خالد، العسير-أبها، المملكة العربية السعودية.

***المؤلف:** sa1407ra@gmail.com*

الكلمات المفتاحية

1. التقنية الرقمية
2. التحولات السردية
3. الأدب الرقمي
4. القصة الرقمية
5. الرواية الرقمية
6. المسرح الرقمي

الملخص:

يتناول البحث مشكلة التحولات التي أحدثتها التقنية الحديثة في بنية الأجناس السردية (القصة، الرواية، المسرحية) لتتماشى مع متطلبات العصر الرقمي، ويهدف البحث إلى الكشف عن تأثير هذه التقنية الرقمية في إعادة تشكيل هذه الأجناس السردية وجمالياتها، مع دراسة لتطور تحولاتها الرقمية، والخصائص التي ميّزت بها هذه التقنيةُ كل جنس منها عن الآخر، إلى جانب إبراز الفارق بين بنيتها التقليدية وبين بنيتها الرقمية الحديثة.

وتتمثل أهمية البحث في تقديمه أنموذجاً تحليلياً لتفاعل الأدب مع التقنية، وإبرازه للتحولات البنيوية والجمالية في الأدب الرقمي، وتوثيق تطور السرد الرقمي، وينقسم البحث إلى مباحث ثلاثة، الأول: دور التقنية الرقمية في القصة، الثاني: دور التقنية الرقمية في الرواية، والثالث: يفحص دور التقنية الرقمية في المسرح، وقد اعتمد البحث المنهجَ التاريخي الاجتماعي لتتبع هذه التحولات، وكشفت نتائجه أن الأدب الرقمي يمثل امتدادًا عضويًا للأدب الورقي وليس قطيعة معه، كما أسهمت هذه التقنية في إعادة تعريف دور المتلقي، ليصبح مشاركًا فاعلاً في العملية الإبداعية.

المقدمة:

تشكّل التقنية الحديثة ركيزةً أساسيةً في الوجود الإنساني المعاصر؛ إذ تمارس تأثيرًا في مختلف المجالات، بما فيها الأدب. ويتجلّى هذا التأثير من خلال أدوات رقمية أحدثت تحوّلًا نوعيًا في آليات الإنتاج الأدبي وأنماط التلقي، فقد شهدت المسيرة الأدبية تحوّلات كبرى بدءًا من المرحلة الشفاهية، مروراً بالتدوين والطباعة، ووصولاً إلى العصر الرقمي.

وبعد تجاوزنا عتبة القرن الحادي والعشرين بسنوات، صار بالإمكان رصد مدى تمكّن الأدب من توظيف المستجدات التقنية الحديثة، فقد أسهمت هذه التقنيات في إعادة تشكيل أنماط التلقي الأدبي ومقوّمات العملية الإبداعية على حد سواء، مما يجعل دراسة التفاعل بين الأدب وتقنيات المعلومات موضوعًا بالغ الأهمية، لاسيما مع ظهور نمط جديد من النصوص يزاوج بين الجماليات الأدبية والعلوم التقنية، وهو ما اصطلح على تسميته في الأوساط الثقافية والأدبية بـ "الأدب الرقمي".

ويُلاحظ تزايد حضور هذا المصطلح في الخطاب النقدي العربي، إلى جانب تنامي اهتمام المتخصّصين في علوم الحاسوب بهذا الحقل المعرفي البيني، مما يعكس تآكل الحدود التقليدية بين المجالات العلمية والإنسانية. ويُبرز هذا التوجّه الحاجة إلى دراسات معمّقة تكشف عن الكيفية التي تواصل بها الوسائط الرقمية إعادة تشكيل مفاهيمنا حول الفن الأدبي وممارساته.

لقد أسهمت الطفرة التقنية في إنجاب الأدب الرقمي، ذلك المولود الجديد الذي لا يزال في طور النمو، ويخطو خطواته الأولى في عوالمه الافتراضية، ويتشكّل وفقًا لمعطيات وسائطه التكنولوجية. فهو بذلك أدبٌ حيويٌّ متحرّك، دائم التغيّر والتجدّد والتطوّر، لا يقبل التقييد أو الحصر في قوالب ثابتة جامدة.

ويتميّز هذا الأدب الناشئ بقدرته على خلق فرص إبداعية غير مسبوقة، من خلال مزاوجة النصوص المكتوبة مع الوسائط المتعدّدة كالفيديو والصوت، مما يخلق لغة فنيّة جديدة تثري المشهد الأدبي وتوسّع آفاق التعبير الإبداعي.

وفي ضوء هذه التحوّلات، تبرز الحاجة الملحّة إلى دراسات أكاديمية تتتبّع آثار التقنية الرقمية في الأجناس السردية، وتسبر أغوار الجماليات الجديدة التي أفرزتها هذه الثورة الرقمية، بما يفتح آفاقًا جديدة للنقد الأدبي في العصر الحديث.

ومن هذا المنطلق أجرت الباحثة هذا البحث خلال فعاليات تحضيرها لأطروحة الدكتوراة ضمن مادة (قاعة بحث) بقسم اللغة العربية لكلية الآداب والعلوم الإنسانية التابعة لجامعة الملك خالد بالمملكة العربية السعودية، عام 1446 من الهجرة الموافق 2024 ميلاديًا.

الدراسات السابقة

١– الأدب الرقمي/ أدب الإنترنت: دراسة تحليلية نقدية (العراق نموذجًا)، خلدون كاظم الموسوي، جامعة البصرة العراق، ٢٠٢١م.

تناولت هذه الدراسة الأدب الرقمي بشكل موجز؛ حيث تناول الباحث تعريف الأدب الرقمي وخصائصه،

معتمدًا على المنهج التحليلي النقدي، متخذًا العراق أنموذجًا له.

٢- النص الأدبي الرقمي: مميزاته وأهم أجناس الأدبية، سنوسي خبراج، جامعة غليزان الجزائر، ٢٠٢٣م.

تناولت هذه الدراسة مفهوم الأدب الرقمي ووسائطه وميزاته وسماته، وأنواع وأشكال الأدب الرقمي.

٣- الأدب العربي المعاصر والتحول الرقمي: القصيدة الرقمية أنموذجًا، محمود قدوم، محمد الدلجاوي، جامعة بارتن، الجمهورية التركية، ٢٠٢٣.

تناولت هذه الدراسة تعريف القصيدة الرقمية ومتطلبات وخصائصها، مستعرضًا تقنيات القصيدة الرقمية في شعر مشتاق عباس ومنعم الأزرق وعلى الدمشاوي.

٤- تأثير الإنترنت على أشكال الإبداع والتلقي في الأدب العربي الحديث، إيمان يونس، دار الهدى للنشر والتوزيع- دار الأمين للنشر والتوزيع، الأردن-عمان، فلسطين-رام الله، ٢٠١١م.

تناولت هذه الدراسة التعريف بالكتاب الإلكتروني، والكتابة الرقمية، والأدب الرقمي، وتأثير الإنترنت في شكل ومضمون الخطاب الأدبي العربي الحديث، وكيفية التلقي لهذا التأثير.

مشكلة البحث وأسئلته

تكمن الإشكالية المركزية في الكشف عن كيفية تأثير التقنية الرقمية في التحولات البنيوية والوظيفية للأجناس السردية، والسؤال الرئيس: **كيف استطاعت التقنية إعادة تشكيل الأجناس السردية لتتلاءم مع متطلبات العصر الرقمي؟**

أهداف البحث

تهدف هذه الدراسة إلى استكشاف تأثير التقنية في القصة الرقمية من خلال تحليل طبيعة هذا التأثير وانعكاساته على بنية النص الأدبي وجمالياته. كما تهدف إلى دراسة أثر هذه التقنية على الرواية، مع التركيز على كيفية تشكيلها للعناصر السردية والتفاعلية فيها. بالإضافة إلى ذلك، تسعى الدراسة إلى تقصي دور التقنية في المسرح والمسرحية، وكيفية إسهامها في تطوير الأشكال الدرامية وتعزيز التفاعل مع الجمهور.

أهمية البحث

تكمن أهمية هذا البحث من خلال إسهامه في الكشف عن الجماليات النصية للأدب في ضوء التطورات التقنية الحديثة، مما يعزز فهماً أعمق لتفاعل الأدب مع الوسائط الرقمية. كما يركز البحث على تتبع التحولات السردية الناتجة عن العصر الرقمي، ويبرز دور التقنية في تطوير الأدب وتمكينه من مواكبة متغيرات العصر وتحدياته.

حدود البحث

يتحدد مجال هذا البحث في الكشف عن تجليات أدوات التقنية الرقمية في عملية إنتاج الأجناس السردية الأدبية من حيث بنيتها ووظيفتها وجمالياتها، والفروق التي أحدثتها بين الأشكال السردية التقليدية والحديثة.

التعريفات الاصطلاحية

وقد اشتمل هذا البحث على المصطلحات الآتية:

التقنية الرقمية (Digital technology): التقنية الرقمية هي مجموعة الأدوات، الأنظمة، والعمليات التي تعتمد على معالجة البيانات والمعلومات باستخدام لغة رقمية (ثنائية) تتكون من الصفر والواحد. تشمل هذه التقنية الأجهزة مثل الحواسيب، الهواتف الذكية، والشبكات الرقمية كالإنترنت، بالإضافة إلى البرمجيات والتطبيقات التي تدير البيانات وتتيح التفاعل. في سياق الأدب، تُستخدم التقنية الرقمية لخلق نصوص

تفاعلية، متعددة الوسائط، تشعبية، أو غامرة، مما يعيد تشكيل بنية الأجناس الأدبية وجمالياتها، ويحول دور المتلقي من قارئ سلبي إلى مشارك فاعل في العملية الإبداعية.

التحولات السردية (Narrative Transformations): تشير إلى التغيرات في بنية وأساليب السرد الأدبي نتيجة التأثيرات الثقافية، أو التكنولوجية، أو الاجتماعية، التي تعيد تشكيل كيفية رواية القصص وتقديمها. في السياق الرقمي، تتضمن هذه التحولات الانتقال من السرد الخطي التقليدي إلى هياكل غير خطية تشعبية، ودمج الوسائط المتعددة (نصوص، صور، صوتيات، فيديوهات) وزيادة التفاعلية التي تمنح المتلقي دورًا فاعلاً في تشكيل السرد. كما تشمل إعادة تعريف الزمن والمكان السرديين، وتوسيع آفاق الإبداع الجمالي، مع الحفاظ على الجوهر الأدبي للأجناس السردية.

الأدب الرقمي (Digital Literature): هو جنس أدبي ينشأ ويُقدم عبر الوسائط الرقمية، مستفيدًا من التقنيات الحديثة كالحواسيب والإنترنت لخلق تجربة إبداعية مبتكرة. يتميز بتكامله بين النصوص الأدبية والعناصر التكنولوجية مثل الوسائط المتعددة والتفاعلية، مما يتيح إعادة صياغة العلاقة بين المؤلف والمتلقي. ويشمل الأدب الرقمي أشكالًا متنوعة كالقصص الرقمية، الروايات التفاعلية، والمسرحيات الرقمية، مع التركيز على توسيع حدود الإبداع الأدبي من خلال استغلال الإمكانات التقنية الحديثة.

القصة الرقمية (Digital Short Story): القصة الرقمية هي شكل سردي قصير ضمن الأدب الرقمي، يُنتج ويُعرض عبر منصات رقمية باستخدام تقنيات مثل الروابط التشعبية والوسائط المتعددة (صوت، صورة، فيديو). ومن خلال هذه الهيكلية الرقمية الديناميكية يتاح للقارئ التفاعل مع السرد، كاختيار مسارات الأحداث أو استكشاف محتوى إضافي. تركز القصة الرقمية على تقديم تجربة سردية موجزة وديناميكية، تعزز التفاعل العاطفي والفكري للمتلقي مع النص في بيئة رقمية.

الرواية الرقمية (Digital Novel): الرواية الرقمية هي شكل سردي طويل ضمن الأدب الرقمي، يُقدم عبر الوسائط الرقمية مستفيدًا من التقنيات التفاعلية والوسائط المتعددة. تتميز بتعقيدها السردي وامتدادها الزمني، فهي تتيح للقارئ التفاعل مع النص من خلال اختيار مسارات سردية متعددة أو التأثير في تطور الشخصيات والأحداث. تهدف الرواية الرقمية إلى تقديم تجربة غامرة، تعيد تشكيل بنية الرواية التقليدية من خلال دمج العناصر التكنولوجية والتفاعلية.

المسرحية الرقمية (Digital Theater): المسرحية الرقمية هي شكل درامي ضمن الأدب الرقمي، يُقدم عبر منصات رقمية باستخدام تقنيات الوسائط المتعددة والتفاعلية. تتميز بقدرتها على محاكاة الأداء المسرحي في فضاء رقمي، مع إتاحة التفاعل المباشر للجمهور، سواء عبر المشاركة في صياغة الأحداث أم التأثير في الأداء الدرامي. تركز على إعادة تعريف التجربة المسرحية من خلال دمج النصوص الدرامية مع المؤثرات البصرية والصوتية، مما يخلق تجربة أدائية مبتكرة تتجاوز حدود المسرح التقليدي.

التفاعلية الرقمية (Digital Interactivity): تشير إلى خاصية النصوص أو الأعمال الأدبية الرقمية التي تتيح للمتلقي (القارئ أو الجمهور) التفاعل النشط مع المحتوى، سواء عبر اختيار مسارات سردية، التأثير في الأحداث، أو التعديل على النص باستخدام واجهات رقمية، مما يحول المتلقي من مستهلك سلبي إلى مشارك في العملية الإبداعية.

التشعب النصي (Hypertextuality): هو نمط سردي رقمي يعتمد على بنية غير خطية، حيث ترتبط النصوص أو العناصر عبر روابط (Hyperlinks) تتيح للقارئ الانتقال بين مقاطع أو مسارات سردية متعددة، مما يخلق تجربة قراءة ديناميكية ومتعددة الاحتمالات تعتمد على اختيارات القارئ.

جماليات الوسائط المتعددة (Multimedia Aesthetics): تشير إلى الخصائص الفنية والإبداعية الناتجة عن دمج عناصر متعددة (نصوص، صور، صوتيات، فيديوهات، رسوم متحركة) ضمن عمل أدبي رقمي، لخلق تجربة جمالية غنية تتجاوز النص المكتوب التقليدي، معززة التأثير الحسي والتفاعلي.

منهج البحث

سيعتمد هذا البحث على المنهج التاريخي الاجتماعي؛ إذ تقوم الباحثة بتتبع دور التقنية الرقمية وتأثيرها في الأجناس الأدبية السردية.

هيكل البحث

تمهيد

تؤدي التقنية الرقمية دورًا محوريًا في الأدب الحديث، من خلال تداخلها مع الأجناس الأدبية، وقد أدى ارتباط هذه التقنية بشبكة الاتصالات الدولية (الإنترنت) إلى تسريع وتنوُّع في هذا التداخل وبشكل غير مسبوق في عملية تحول الوسائط الأدبية؛ سواء في مرحلة التحول من الشفاهية إلى الكتابة، أو في تحولها من الكتابة إلى الطباعة والنشر. وقد أدى هذا التمازج إلى ظهور أشكال جديدة من التجارب السردية التي تطمس الخطوط الفاصلة بين الواقع والخيال، والمؤلف والجمهور، من خلال تعزيز الإبداع وتوسيع نطاق التفاعل بين الكاتب والقارئ. ويشمل ذلك استخدام الإنترنت ووسائل التواصل الاجتماعي لنشر الأعمال الأدبية والتفاعل مع الجمهور.

التقنية أو كما تعرف بـTechnology ، هي في الأصل كلمة إنجليزية منحوتة من techno التي تعني الفن وlogy التي تعني العلم. وفي المعجم التقنية "أسلوب الإنتاج أو حصيلة المعرفة الفنية"[1]. وقد مكَّنت التقنية الأفراد من التعبير عن أنفسهم بحرية أكبر؛ وذلك من خلال توفير وسائل وأدوات إبداعية مبتكرة، أسهمت بها هذه الثورة في تخطي الحواجز التقليدية.

تتجلى أهمية التقنية في الأدب في أنها "لم تعد ترفًا، بل هي طرف فيه؛ إذ إنها فعل مؤثر في أدائه وتكوينه"[2].

يُعرِّف فيليب بوطز الأدب الرقمي إنه "كل شكل سردي أو شعري يستعمل الجهاز المعلوماتي وسيطاً، ويوظف واحدة أو أكثر من خصائص هذا الوسيط"[3].

وهذا التعريف يستحضر انسجام أشكال الكتابة مع الوظائف المتاحة للوسيط الإلكتروني.

وتُعرِّف فاطمة البريكي الأدب الرقمي إنه "الأدب الذي يُقدَّم على شاشة الحاسوب، التي تعتمد الصيغة الرقمية الثنائية (0/1) في التعامل مع النصوص أيًا كانت طبيعتها"[4]. وهو تعريف ينصبُّ

[1] أبو قحافة، أحمد، معجم النفائس الوسيط، ط2، (لبنان: دار النفائس، 1428هـ 2007م) ص 130.

[2] المحسني، عبد الرحمن، توظيف التقنية في العمل الشعري السعودي: منطقة الباحة نموذجاً، ط1، (السعودية: الباحة، النادي الأدبي، 2012م) ص 13.

[3] بوطر، فيليب، ما الأدب الرقمي؟، ترجمة: محمد أسليم، (مجلة علامات ع 35، 2011م) ص 103.

[4] البريكي، فاطمة، مدخل إلى الأدب التفاعلي، ط1، (المغرب: الدار البيضاء، دار الثقافة للنشر والتوزيع، 2007م) ص 11.

على الطبيعة الرقمية للكتابة التي تعتمد الصيغة الرقمية الثنائية (0/1) في علاقتها بما يُنشر على شاشة الوسيط من نصوص مكتوبة.

فالتقنية تعد نتاجًا للإبداع والابتكار البشري الذي غيَّر الطريقة التي نعيش بها ونعمل بها ونتواصل بها؛ فقد تمكنت التقنية الحديثة من التغلغل في مجالات اللغة والإبداع؛ ما أدى إلى ظهور نصوص جديدة تتفاعل مع القراء عبر الشاشات الإلكترونية. هذه التفاعلية تحفز في القراء الرغبة في الكتابة ومتعة الإنتاج؛ مما يُنتج نصوصاً لا متناهية وتعدد القراء/الكتّاب، مما يجعل الباحثة تستخدم في بعض الأحيان مصطلح التفاعلية؛ نظراً إلى ما رأته من تفاعل من قِبل القارئ، وتحديدًا إشراكه في التأليف؛ فهي ليست تفاعلية بمعنى اشتراك مؤلفَين أو أكثر في تأليف عمل، ولا هي إثبات رأي القراء في بنيتها وحوادثها، بل هي مشاركة مفتوحة على الكثرة وعلى المجهول معاً.

ينشر الكاتب مقطعاً أو فصلاً من عمل أدبي، قصة أو رواية أو مسرحية، ثم يدعو القرَّاء إلى إضافة مقاطع جديدة تدفع العمل إلى الأمام.

كما يُطلِق سعيد يقطين على هذا النوع من الأدب الذي يعتمد على التقنية اسم "الأدب التفاعلي" ويُعرِّفه إنه "مجموع الإبداعات – والأدب من أبرزها – التي تولَّدت مع توظيف الحاسوب، ولم تكن موجودة قبل ذلك، أو تطورت من أشكال قديمة، لكنها اتخذت مع الحاسوب صورًا جديدة في الإنتاج والتلقي"[5].

وبناء عليه، لا يخرج المفهوم الأساسي للأدب الرقمي عن الاعتماد على وسائل الإعلام والجمع بين الحروف والأرقام؛ إذ هو أدب تفاعلي بين الكاتب والناشر، والمتلقي، وهو مترابط ومتشابك ومعقد.

إذن، يمكننا القول: إن الأدب الرقمي (أدب الإنترنت) ما هو إلا أدب متعدد الوسائط من صوت وصورة ونص، وهو يخضع للعلاقات التفاعلية، بمعنى أن المبدع هو من يدخل في علاقات تفاعلية مع المتلقي الرقمي[6] .

من خلال هذه التعاريف تظهر لنا إشكالية تحديد مصطلح للأدب الرقمي؛ فهناك عدد من المصطلحات منها: الأدب الرقمي، والأدب التفاعلي، والأدب الإلكتروني، والنص المترابط، والنص المتشعب، والأدب المتعالق، والأدب الهاتفي، والأدب الآلي.

ومن ثم ترى الباحثة _من وجهة نظرها_ أن مصطلح الأدب الرقمي أفضل المصطلحات استعمالًا مقارنةً بغيره من المصطلحات؛ فالأدب الرقمي نوع جديد من الكتابة الأدبية يعتمد على الوسيط الرقمي، فيحول النص إلى كتابة رقمية إلكترونية تفاعلية مباشرة وغير مباشرة، وتعود بدايته الحقيقية إلى أواسط الثمانينيات على إثر انتشار استعمال أجهزة الكمبيوتر الشخصية.

ويعد تيبور Tibor Papp أول من أنتج نصًا رقميًا بالمفهوم الحقيقي للأدب الرقمي؛ حين شارك في مهرجان Polyphonix9 سنة 1995م، وعرض قصيدته الشعرية الأولى "أغلى ساعات الحاسوب" في عشر شاشات. أما بخصوص التخييل السردي فقد بدأ أول نص رقمي مع مايكل جويس Joyce في الولايات

[5] انظر: أبو طفيل، فيصل، هوية الأدب الرقمي: دراسة في تداخل النص الأدبي بالوسط التكنولوجي، كتاب مؤتمر قسم اللغة العربية – اللغة والنص الأدبي على الشبكة العالمية – (السعودية: جامعة الملك خالد، 1438/5/14هـ) ص 16.

[6] انظر: الموسوي، خلدون كاظم، الأدب الرقمي/أدب الإنترنت: دراسة تحليلية نقدية "العراق نموذجاً"، (العراق: جامعة البصرة، 2021م) ص 32.

المتحدة الأمريكية في السنة التي ظهرت فيها أول قصيدة شعرية رقمية؛ فقد برمج المبدع نصه السردي (قصة الظهيرة Afternoon Story) وفق برنامج آلي يسمى (Story space)، الذي اخترعه (مارك برينشتاين Mark Bernstein)، ولم تصدر نسخته الأصلية الأولى إلا في سنة 1987م[7] .

لقد ظهر أثر التقنية في الأدب من حيث:

_ الاحتكاك الثقافي وتلاقح الثقافات: فقد ساعدت في الانفتاح على العالم وانفتاح الأجناس بعضها على بعض، بلا حدود بينها؛ وذلك من خلال أدواتها وأجهزتها، مثل: الإنترنت، ووسائل التواصل الاجتماعي، والقنوات الفضائية ونوعية القارئ، والديناميكية؛ فمن سماتها الحركة وسرعة الإيقاع، واللاخطية والأتوماتيكية؛ أي: أنها كتابة مرنة ومتشعبة.

وهذا ما أكدته الناقدة المغربية لبيبة خمار بقولها: "إن الأدب الرقمي لا يعترف بالحدود بين الأجناس والأنواع؛ فهو يؤسس لأدب رحب، يعانق فيه السردي الشعري... إنه فعلًا أدب هجين منفتح بدون مركز، يجتاح كل الحدود ويمنح لكاتبه/ قارئه مساحات شاسعة للخلق والابتكار"[8].

– الانفتاح والترابط: فمن خلال التقنية، استطاع الأدباء نشر أعمالهم بسهولة عبر الإنترنت، والوصول إلى جمهور أوسع من خلال الكتب الإلكترونية والمنصات الرقمية والتفاعل مع القراء مباشرةً، والحصول على ردود فعل فورية لتحسين الأعمال الأدبية.

– التفاعلية والتشاركية: وهي العلاقة القائمة بين الكاتب والقارئ في ضوء النص الأدبي الرقمي وملحقاته التأثيرية؛ فلقد غدت ساحة الوسائط الإلكترونية بيتًا مشتركًا تتداخل فيه الحدود والسمات بين النص الأدبي ومنتجه من جهة وبين جمهور المتلقين من جهة أخرى. فالنص المترابط تتحدد أطرافه على النحو الآتي: (المبدع – النص المترابط – الحاسوب – المتلقي)[9] في تناغم يجمع بين الأدبية والإلكترونية.

حيث تجعل من القارئ جزءًا من عملية الإبداع؛ فقد عززت التقنية قدرات الأديب على الإبداع، "فتحول المتلقي من قارئ إلى ناقد ومؤلف في الوقت نفسه، من خلال تفاعله مع النص؛ إذ يشارك القارئ ليس في تذوقه فحسب، بل في إتاحة المجال لإنتاج شيء منه ونقده؛ هذه الميزة تسهم في توليد مجموعة من النصوص للنص الواحد قد تتفوق عليه شكلاً ومضموناً[10] .

– البرمجة والافتراضية: فالتقنية مكّنت الأدباء من تحسين إنتاجهم الأدبي والإبداع في إدماج النصوص مع الصور والفيديو والصوت لخلق تجارب قراءة غامرة ومتعددة الوسائط؛ مما يسهم في إخراج المحتوى بطرق إبداعية متنوعة ومشوقة[11] .

---

[7] انظر: حمداوي جميل، الأدب الرقمي بين النظرية والتطبيق، ط1، (نسخة إلكترونية، شبكة الألوكة، 2016م) ص 91–95.

[8] خمار، لبيبة، شعرية النص التفاعلي: آليات السرد وسحر القراءة، ط1، (مصر، 2014م) ص 26.

[9] يقطين، سعيد، من النص إلى النص المترابط، ط1، (المغرب: الدار البيضاء، المركز الثقافي العربي، 2005م) ص 10.

[10] خبراج، سنوسي، النص الأدبي الرقمي: مميزاته وأهم أجناس الأدبية، (الجزائر: جامعة غليزان، 2023م) ص 180.

[11] معن، عباس مشتاق، مجموعة وجع مسن، https://dr-mushtaq.iq

[12] قدوم، محمود، الدلجاوي، محمد، الأدب العربي المعاصر والتحول الرقمي القصيدة الرقمية أنموذجا، (تركيا: جامعة بارتن، 2023م) ص 16.

فقد "أتاحت التقنية فتح تعليقات القراء بشكل مستمر ومداخلاتهم عن طريق المراسلات الإلكترونية التي تسمح بإقامة علاقة مباشرة بين المؤلف والقارئ، قد تكون سببًا في إدخال بعض التعديلات على النص"[12].

لقد صارت الثقافة في عصرنا الراهن وثيقة الصلة بالتطور التقني الذي عدَّل كيفيات عرضها واستقبالها والتفاعل معها بما يختصر الوقت والمسافة، ويُسهِّل الوصول إلى المعلومة بأقل تكلفة ممكنة.

إن نظرة سريعة في التنويعات الرقمية التي توفرها الشبكة العنكبوتية (مدونات – مواقع شخصية – بيانات – مواقع الصحف والدوريات – مكتبات رقمية ...) تُبرِز إلى حد كبير حجم الانخراط الإنساني في ركب الثقافة الرقمية المؤسسة على توظيف الوسائط الإلكترونية. ومع ذلك، يثير الاعتماد على التقنية مخاوف بشأن الأصالة والإبداع الإنساني؛ حيث يمكن للذكاء الاصطناعي إنتاج أعمال أدبية وفنية بدقة عالية، كما يبرز إشكال مهم أمام كلٍّ من المتلقي والمبدع، يتمثل في كيفية التوازن بين التقنية والفنية؛ لذا يبقى التساؤل حول قدرة النص التفاعلي على إثبات وجوده في ظل ثورة التقنية المستمرة.

المبحث الأول: أثر التقنية في القصة

لقد أدى انتشار التكنولوجيا في السنوات الأخيرة إلى ظهور نتاج جديد من القصص، وهي القصص الرقمية التي تُدمِج التقنيات القائمة على الحاسب مع فن السرد القصصي.

التقنية والقصة يجتمعان في عدة سياقات؛ فالقصة فن أدبي يعبر عن أحداث ووقائع، سواء كانت خيالية أو واقعية، وتحتوي على عناصر مثل الحبكة والشخصيات والزمان والمكان. ومن ناحية أخرى أثرت التقنية بشكل كبير على القصص؛ إذ صارت أداة لتطوير السرد القصصي وجعلها أكثر تفاعليةً وإبداعًا، كما يظهر في القصص الخيالية التي تتناول التقنية المتقدمة، حيث يُمكن مشاهدة القصة من عدة زوايا وبسيناريوهاتٍ مختلفة، ويمكن أن يكون المتلقي بطل القصة يمشي ويتفاعل مع الشخصيات والأشياء في عالمٍ افتراضي كلي أو مُعزَّز. ولهذا السبب، يمكن القول إن تأثير التقنية على القصص الخيالية يقدم إمكانيات لا حدود لها أمام الأدباء والكتَّاب. ولا شك في أن هذا التأثير سيكون إيجابيًا في نوعية وكمية الإبداع الأدبي في هذا المجال في المستقبل.

فالقصة الرقمية: هي "طريقة جديدة في سرد القصص بطريقة رقمية بواسطة استخدام الموسيقى والوسائل السمعية الأخرى والصور والمواقف والخبرات"[13].

ومنهم من يعرفها بأنها "السرد القصصي مع التواصل المرئي الذي يتضمن صوراً حية مع أصوات"[14].

---

[13] Nazuk, A., Khan, F., Munir, J., Anwar, S., Raza, S. M., & Cheema, U.A. (2015). Use of Digital Storytelling as a Teaching Tool at National University of Science and Technology. Bullock Of Research, 37 (1), 1–26,
نقلاً عن: آل دحيم، بريكان مسفر، استخدام القصص الرقمية في تعليم وتعلم الحاسب، (مصر: جامعة أسيوط، المجلة العلمية لكلية التربية، المجلد 35 – العدد الثاني عشر – ديسمبر 2019م) ص 322.

[14] Shelton, C. C., Archambault, L. M., & Hale, A. E. (2017). Bringing Digital Storytelling to the Elementary Classroom: Video Production for Preservice Teachers. Journal of Digital Learning in Teacher Education, 33(2), 58–6.

كما تُعرِّفها شحاتة إنها "رواية رقمية تدور حول شخص أو حدث، ويمكن أن تكون حقيقية أو خيالية، ويتم فيها دمج النصوص والصور والرسوم والأصوات"[15].

وتميل الباحثة إلى أن القصة الرقمية هي نوع من السرد الأدبي الذي يُعرَض عبر وسائط رقمية، مثل الإنترنت أو التطبيقات أو الأجهزة المحمولة، ويمكن أن تتضمن عناصر ووسائط متعددة، مثل النص، والصوت، والصورة، والفيديو.

تاريخ تطور القصة الرقمية

ظهرت القصة الرقمية في الثمانينيات من القرن الماضي على يد Ken Burns، وقد صمَّمها تجسيدًا للحدث المأساوي في تاريخ الولايات المتحدة الأمريكية، وبعد ذلك أسس مركز لرواية القصص الرقمية Center of Digital Storytelling CDS عن طريق Atchley Dana في ولاية كاليفورنيا في أمريكا. وكانت القصة الرقمية في ذلك الوقت تشير إلى قصة شخصية يرويها مُعِدُّها خلال فترة زمنية تتراوح بين دقيقتين وثلاث دقائق[16].

وفي الأدب العربي كان محمد السناجلة أول من أنتج نصوصًا قصصية رقمية، مثل القصة القصيرة "صقيع" عام 2006م.

خصائص القصة الرقمية[17] :

1- أسلوب السرد

أثرت التطورات التقنية على أسلوب السرد والابتكار فيه؛ إذ صار بإمكان الكتَّاب استخدام أساليب جديدة، مثل السرد غير الخطي، أو تعدد وجهات النظر. فالقصص الرقمية قد تتضمن عناصر مثل الرسائل النصية، والبريد الإلكتروني، أو حتى المشاركات على وسائل التواصل الاجتماعي، لتعد هذه العناصر بذلك جزءًا من السرد. هذه الابتكارات تُضيف عمقًا للعمل الأدبي؛ حيث يمكن للقراء استكشاف وجهات نظر متنوعة، وفهم الأحداث من زوايا مختلفة، واتخاذ قرارات تؤثر في مجرى القصة. هذا النوع من السرد يخلق تجربة فريدة تشعر القارئ بأنه جزء من القصة وليس مجرد متلقٍّ لها.

تسهم التقنية في تشكيل المحتوى الذي يجري تناوله في القصص الرقمية؛ فمع التقدم في مجالات الذكاء الاصطناعي والواقع الافتراضي، والبيانات الضخمة، أصبحت الكتابة التوليدية جزءًا من المشهد الأدبي؛ حيث يمكن للكُتَّاب استخدام الخوارزميات والبرمجيات المدعومة بالذكاء الاصطناعي لإنشاء نصوص أو حتى تطوير حبكات جديدة، وكذلك استخدامها في صياغة شخصيات خيالية خلاقة، ولتوليد أفكار أو حوارات. هذا النوع من الكتابة يفتح المجال أمام أساليب جديدة في الإبداع، وتجاوز الحواجز الإبداعية، كما يمكن تقديم القصة عبر منصات مثل القصص المصورة الرقمية؛ حيث تُستخدَم الرسوم المتحركة

نقلاً عن: آل دحيم، بريكان مسفر، استخدام القصص الرقمية في تعليم وتعلم الحاسب، (مصر: جامعة أسيوط، المجلة العلمية لكلية التربية، المجلد 35 – العدد الثاني عشر – ديسمبر 2019م) ص 322.

[15] شحاتة، نشوى رفعت، تصميم استراتيجية تعليمية مقترحة عبر الويب في ضوء نموذج أبعاد التعلم لتنمية مهارات تطوير القصص الرقمية، (مصر: مج 24، ع2، 2014م) 232-292.

[16] انظر: مهدي حسين وآخرون، فاعلية استراتيجية في القصص الرقمية في إكساب الطالبات المفاهيم التكنولوجية، (فلسطين: مجلة جامعة القدس للأبحاث والدراسات التربوية والنفسية – مج 4، ع13، 2016م)، 145-180.

[17] سناجلة، محمد، قصة "صقيع"، تم الاطلاع تاريخ: 7/ ديسمبر/ 2024م. https://we.tl/t-CrodthH0y7

لتعزيز المشاعر والمواقف. هذا المحتوى يعزز من فهم القارئ للموضوعات المعقدة، ويعطي القصة سحرًا وتشويقًا خاصًا يعزز جاذبيتها لدى القراء.

2– الشخصيات:

تسمح التقنية بتطوير الشخصيات لتتناسب مع العصر الحديث، فعلى سبيل المثال، تتيح القصص التي تضم شخصيات مثل الروبوتات أو الكائنات الافتراضية، للكتاب التكيف مع هذه الكائنات الذكية. كما يمكن استخدام التقنية في بناء شخصيات القصة عبر عدة طرق:

التفاعل: يمكن للمستخدمين التفاعل مع الشخصيات وتخصيصها باستخدام أدوات تفاعلية، مثل الواقع الافتراضي، والذكاء الاصطناعي؛ مما يعزز الارتباط العاطفي بالشخصيات.

العمق: تساعد التقنيات الرقمية في إضافة عمق للشخصيات من خلال استكشاف عيوبها ومخاوفها ورغباتها؛ مما يجعلها أكثر واقعيةً وجاذبيةً.

التنويع في الوسائط: استخدام الوسائط المتعددة مثل الفيديو والصوت والرسوم المتحركة لإضفاء حيوية على الشخصيات وجعلها أكثر تفاعليةً.

3_ التفاعل

تسمح التقنية بتجارب سردية تفاعلية؛ حيث يمكن للقراء المشاركة في القصة بطرق جديدة. على سبيل المثال، يمكن للقصص أن تتضمن عناصر تفاعلية، مثل الألعاب أو التطبيقات التي تسمح للقارئ بالمشاركة في تطوير القصة، كما يتمكن الكتَّاب من تلقي تعليقات فورية، والتفاعل مع الآراء، والاستجابة لملاحظات القراء بشكل مباشر، هذا التفاعل يعزز العلاقة بين الكاتب والقارئ، بل يمكن أن يؤثر أيضًا في تطور القصة نفسها؛ فقد يتفاعل الكاتب مع اقتراحات القراء بشأن تطور الحبكة أو الشخصيات؛ مما يخلق تجربة سردية أكثر ديناميكية. وهذا النوع من التفاعل يعزز من انغماس المتلقي، ويخلق تجربة أكثر حيوية.

4_ التأثير الثقافي

تتأثر القصص الرقمية بثقافة المجتمع، فتناول هذه القضايا، مثل قضية الخصوصية، والعزلة الاجتماعية، أو العولمة وغيرها من القضايا التي يمكن للقصة أن تسلط الضوء عليها، وتضع الحلول المناسبة لها.

5_ التجديد الفني

تسهم التقنية أيضًا في التجديد الفني في القصة؛ إذ يمكن استخدام الوسائط المتعددة، مثل الصور والفيديو والموسيقى، لإنشاء قصص رقمية جذابة؛ مما يعزز تجربة القارئ[18] .

هذا النوع من الابتكار الفني يمكن أن يجذب جمهورًا جديدًا، لاسيما من الأجيال الشابة التي تُفضِّل استهلاك المحتوى من خلال وسائل متعددة.

كما الحال في الواقع الافتراضي والواقع المعزز، تعتبر تقنيات الواقع الافتراضي (VR) والواقع المعزز (AR) من الأدوات القوية في خلق تجارب سردية غامرة. يمكن للقراء الانغماس في عوالم ثلاثية الأبعاد؛ مما يجعلهم يشعرون كأنهم جزء من القصة ذاتها.

[18] عدلي، سحر وآخرون، السرد القصصي باستخدام تقنيات الواقع المعزز وتأثيره على متلقي الإعلان، (مصر: القاهرة، مجلة علوم التصميم والفنون التطبيقية، 2023م) ص 371.

على سبيل المثال، يمكن أن تسمح تجربة الواقع الافتراضي للقارئ بالتجول في بيئات القصة، والتفاعل مع الشخصيات؛ مما يعزز الإحساس بالمشاركة والتفاعل. هذه التجارب يمكن أن تعيد تشكيل فهم القارئ للأحداث والشخصيات؛ حيث تتحول القصة من مجرد نص إلى تجربة حقيقية.

كما يسهم الذكاء الاصطناعي وأدواته، مثل Jasper وRytr، في توليد الأفكار وتطوير الحبكة والشخصيات باستخدام تقنيات معالجة اللغة الطبيعية [19] فيستخدم خوارزميات متقدمة لتوليد أفكار واقتراحات؛ مما يساعد في إنشاء قصص جذابة وغنية بالمعلومات، ويساعد في تحسين المحتوى لمحركات البحث من خلال اقتراح الكلمات المفتاحية ذات الصلة، كما يدعم أكثر من 25 لغة؛ مما يسهل كتابة القصص بلغات متعددة وترجمتها، ويتكامل مع أدوات مثل Google Docs وWordPress لتبسيط سير العمل الكتابي.

6- التطورات المستقبلية

مع استمرار تطور التقنية، من المتوقع أن تتطور أساليب السرد والمحتوى بشكل أكبر؛ فقد تعتمد القصة بالكامل على الذكاء الاصطناعي؛ حيث يمكن للبرامج الذكية كتابة نصوص وإدارة شخصيات من الذكاء الاصطناعي وتطوير حبكات جديدة. هذا يفتح بابًا للعديد من التساؤلات حول الإبداع والملكية الفكرية.

أبرز الفروق بين القصة الورقية والقصة الرقمية [20]

1- الوسيلة: القصة الورقية تُطبَع وتُنشر على الورق، وتُقرَأ من الكتب أو المجلات، توفر تجربة قراءة مادية؛ حيث يمكن للقارئ لمس الصفحات، ورؤية النصوص المطبوعة بوضوح.

أما القصة الرقمية فتُعرض عبر منصات إلكترونية، مثل تطبيقات القراءة، ومواقع الويب، أو الكتب الإلكترونية، كما يمكن الوصول إليها من خلال الهواتف الذكية، والأجهزة اللوحية، وأجهزة الكمبيوتر، وتتيح أيضاً استخدام ميزات مثل التكبير والتصغير، وتغيير الخطوط؛ مما يسهل على القارئ تخصيص تجربة القراءة وفقاً لاحتياجاته.

2- التفاعل: في القصة الورقية تكون تجربة القراءة خطية وثابتة؛ حيث يتبع القارئ النص من البداية إلى النهاية دون تفاعل خارجي، وقد تحتوي على رسومات توضيحية أو صور، لكنها لا تشمل عناصر تفاعلية؛ فالقارئ متلقٍّ فقط.

أما القصة الرقمية فتُقدِّم تفاعلًا أكبر مع القارئ، ويمكن أن تتضمن عناصر تفاعلية مثل الروابط الداخلية، والفيديوهات، والصوتيات؛ مما يعزز الفهم والتجربة؛ فبعض القصص الرقمية توفر خيارات متعددة للنهايات أو المسارات؛ مما يتيح للقارئ المشاركة بشكل أكبر في السرد.

3- الانتشار: تتطلب القصة الورقية عملية نشر تشمل الطباعة، والتوزيع، والتسويق؛ مما قد يؤخر وصولها إلى الجمهور، كما تستفيد منها المكتبات ومتاجر

[19] انظر: https://ila.io/2s91B – https://aitnews.com/?p=516579

[20] انظر: قالم، جمال، النص الأدبي من الورقية إلى الرقمية "آليات التشكيل والتلقي"، (بحث لنيل شهادة ماجستير، الجزائر: معهد اللغات والأدب العربي، 2008-2009م). وانظر: حمداوي، جميل، الأدب الرقمي بين النظرية والتطبيق، ص 105-138.

الكتب، وقد تواجه قيودًا في الوصول إلى بعض المناطق.

أما القصة الرقمية فيمكن نشرها بسرعة وسهولة عبر الإنترنت؛ مما يسهل الوصول إليها في أي وقت ومن أي مكان، كما يمكنها أن تصل إلى جمهور أكبر؛ حيث يمكن للكتَّاب نشر أعمالهم دون الحاجة إلى دور النشر أو متاجر الكتب.

4- التكلفة: تتطلب القصة الورقية استثمارًا أكبر بسبب تكاليف الطباعة، والورق، والتوزيع؛ مما ينعكس على سعر الكتَّاب النهائي، فتكون تكلفة إنتاجها مرتفعة؛ الأمر الذي قد يؤثر على تسعير الكتب.

أما القصة الرقمية فغالبًا ما تكون أقل تكلفةً؛ حيث تتطلب موارد أقل للإنتاج والتوزيع، فيمكن أن توفر خيارات مجانية أو بأسعار رمزية؛ مما يجعلها في متناول فئات أكبر من الجمهور.

5- التجربة الحسية: القصة الورقية تُقدِّم تجربة حسية فريدة؛ حيث يتمتع القارئ بملمس الورق ورائحة الكتب القديمة؛ مما يضفي سحر القراءة التي اعتادها محبوها؛ فقد يكون للقصص قيمة عاطفية أو تاريخية؛ حيث يحتفظ بعضهم بالكثير من القصص بنُسَخها الورقية.

أما القصة الرقمية فتفتقر إلى التجربة الحسية، ولكن يمكن أن تُقدِّم عناصر بصرية وصوتية غنية، تسمح بإدخال الرسوم المتحركة والمؤثرات الصوتية التي يمكن أن تعزز السرد وتجعل القراءة أكثر جاذبيةً؛ مما يشجع القارئ على التركيز العميق والانغماس في النص.

6- التأثير في القراءة: فالقصة الورقية تعزز تجربة القراءة من حيث التركيز العميق وتقليل المشتتات، وتوفير بيئة هادئة؛ حيث يمكن للقارئ الاستمتاع بتجربة القراءة بعيدًا عن الإشعارات والمشتتات الرقمية.

أما القصة الرقمية فقد تؤدي إلى تنويع أساليب القراءة؛ حيث يميل الكثير من القراء إلى القراءة السريعة أو "التمرير" عبر المحتوى. وقد يكون هناك بعض المشتتات الرقمية، مثل الإشعارات والتطبيقات الأخرى، التي تؤثر على تركيز القارئ.

بل حتى إن "كتابات المبدعين، حتى المشهورين منهم على الفيس بوك أو التويتر (X حالياً) أو الواتس وغيرها، لها جمالياتها الفنية والفكرية الخاصة التي تفتقدها إذا ما تحوَّلت إلى كتب رقمية؛ لأنها _جماليًا_ تتلاءم مع متطلبات التكنولوجية الرقمية، ونابعة من جمالياتها؛ فهي في الأساس كتابات وُضعت في شكل رقمي، ولم توضع للتحول فيما بعد إلى شكل ورقي؛ فلكل شكل من أشكال الكتابة جمالياته وقراؤه"[21].

في النهاية، يمكن القول إن التقنية لا تقتصر على كونها أداة، بل هي جزء لا يتجزأ من عملية سرد القصص والروايات الرقمية. هذه الأشكال الجديدة من السرد تفتح آفاقًا جديدة للكتاب والقراء على حد سواء؛ حيث إنها تسهم في توسيع الأفكار، وتعزيز التجارب. وسنرى كيف ساعدت التقنية في تفاعل المتلقي مع أحداث الرواية في المبحث الآتي.

[21] القواسمة، محمد عبد الله، جدل الكتابة الرقمية والورقية. http://www.sahafi.jo/files/art.php?id=d058a17dda332879 2c29fe465d3ad65d84c3dbf3

المبحث الثاني: أثر التقنية في الرواية

تمثل الرواية الرقمية إبداعًا أدبيًا حديثًا يجمع بين الأدب والتكنولوجيا؛ مما يتيح للكتاب استغلال الوسائط التكنولوجية لتوسيع حدود السرد القصصي.

الرواية الرقمية

الرواية الرقمية هي "جنس أدبي ونمط من الفن الروائي يوظف فيه المؤلف الخصائص التي تتيحها تقنية النص المتفرع، التي تسمح بالربط بين النصوص، سواء أكانت نصًا كتابيًا أم صورًا ثابتةً أم متحركةً، أم أصواتًا حيةً أو موسيقيةً، أم أشكالًا جرافيكيةً متحركةً، أم خرائط أم رسومًا توضيحيةً أم جداولَ، أم غير ذلك؛ وذلك باستخدام وصلات تكون دائمًا باللون الأزرق"[22].

هذه الروايات ليست مجرد نصوص تقليدية؛ فمع وجود التقنية الرقمية، صارت تتضمن عناصر رقمية تفاعلية تؤثر على تجربة القارئ؛ مما يسمح له بالتفاعل مع المحتوى بطرق جديدة ومبتكرة؛ وذلك من خلال استخدام الوسائط المتعددة، مثل الصور والفيديوهات والصوت؛ مما يمكن الرواية الرقمية من أن تُقدِّم تجربة غامرة تضيف بعدًا جديدًا للسرد، كما أن التفاعل الذي توفره هذه الروايات يمكن أن يتيح للقارئ اتخاذ قرارات تؤثر على مجريات الرواية؛ مما يعزز شعور الانغماس ويجعل القارئ جزءاً من العمل الأدبي.

إضافة إلى ذلك، تتيح الرواية الرقمية استكشاف قضايا معاصرة بطرق جديدة؛ مما يجعلها وسيلة فعالة للتعبير عن الأفكار والمشاعر بطريقة تتناسب مع اهتمامات الجمهور.

كما تعد الرواية الرقمية وسيلةً تجمع بين الخيال والمعرفة؛ فلها القدرة على توسيع آفاق الخيال وإثراء التجربة الإنسانية؛ حيث تتيح للكتَّاب استكشاف عوالم جديدة وإعادة صياغة الواقع من خلال وجهات نظرهم الخاصة؛ مما يمكن الروائي من أن يأخذ القارئ في رحلة عبر الزمن، معبرًا عن رؤى جديدة للمستقبل، ومؤسسًا لواقع بديل ينقلنا إلى عوالم غير محدودة. هذه العملية ليست مجرد إبداع فني، بل هي أيضاً تأمُّل فيما يمكن أن يكون عليه الواقع، مما يعكس فيها طموحات وآمال المجتمع.

فالرواية "حقل فسيح من الكتابات، التي تتخذ لها سيرة الاقتدار على التفتح على كل أشكال العبقرية، بل كل الكيفيات. إنها ملحمة المستقبل، وربما ستكون الملحمة الوحيدة التي ستحتويها التقاليد منذ الآن"[23]. ومن ثم، يمكن اعتبار الرواية الرقمية جسرًا يربط بين الماضي والحاضر، ويستشرف بالمستقبل من خلال استثمار الإمكانيات الرقمية في خدمة السرد الأدبي.

أما اللغة في الرواية الرقمية فهي تعد عنصرًا أساسيًا من عناصر بنائها، ويتم استخدامها بالتعاون مع عناصر أخرى؛ فـ" في لغة رواية الواقعية الرقمية لن تكون الكلمة سوى جزء من كل؛ فبالإضافة إلى الكلمات يجب أن تُكتَب الصورة والصوت والمشهد السينمائي فيها"[24]. تعتمد هذه اللغة على عرضها من خلال شاشة الكمبيوتر؛ مما يجعل نقل تجربتها على الورق أو طباعتها أمرًا صعبًا. غالبًا ما تعبر هذه الروايات عن عالم مختلف تمامًا عن الواقع، أو قد تكون مرتبطة به في بعض الجوانب. تفتح الروايات

[22] البريكي، فاطمة، مدخل إلى الأدب التفاعلي، ص 122.

[23] مرتاض، عبد الملك، في نظرية الرواية، بحث في تقنيات السرد، ص 16.

[24] السناجلة، محمد، الرواية الواقعية الرقمية، (AIRP الناشر، 2005م) ص 95.

الرقمية آفاقًا جديدة على شخصيات وأزمنة وأمكنة لا وجود لها إلا في عالمها الافتراضي؛ مما يمنحها طابعًا جديدًا يختلف عن الشكل الورقي التقليدي.

تستفيد الروايات الرقمية من تقنيات الملتيميديا والأنيميشن والغرافيك التي توفرها تكنولوجيا المعلومات؛ حيث لا تُقرأ بشكل تسلسلي كما هو الحال في الروايات السابقة، بل تتفرع الرواية بفضل الروابط التي يضيفها المؤلف؛ مما يتيح لها الانفتاح على نصوص أخرى. يصف أحمد فضل شبلول هذه الروايات بأنها "رواية كليب"؛ نظرًا إلى استخدامها مقاطع فيديو حية لأحداث حقيقية تتعلق بسياق الرواية؛ فعندما يتحدث السارد عن أحداث مثل تأميم قناة السويس أو أحداث 11 سبتمبر، يستطيع القارئ تنشيط رابط معين ليتم توجيهه مباشرةً إلى مقطع الفيديو الخاص بالحدث، شرط أن يكون متصلًا بالإنترنت[25] .

تُعبر الرواية الرقمية عن روح العصر الحديث وصوت العصر؛ حيث تستفيد من التقنية المتطورة لتعكس تجربة الإنسان المعاصر، الذي يعيش في عالم افتراضي، كما تشير زهور كرام إلى أنها "أشكال تعبيرية سردية تتضمن عناصر الفن الحكائي السردي، من قصة (أحداث متوالية) وسرد (الإنجاز التشخيصي للحدث)، وشخصيات وزمن وفضاء، بجانب عنصر التفاعل من خلال جعل الحكي متفاعلًا عبر البرمجة المعلوماتية، والاشتغال على النص المترابط والوسيط المترابط مع ضرورة الحضور للمنتج القارئ/القراءات"[26].

فإن هذه الرواية تتضمن أشكالًا سردية تعكس عناصر الفن الروائي، مثل الأحداث المتتابعة، وتفصيل الأحداث، والشخصيات، والزمن، والفضاء. بالإضافة إلى ذلك، يُعزز عنصر التفاعل من خلال تقديم سرد متفاعل عبر وسائل المعلومات؛ مما يتيح للقارئ المشاركة في النص بشكل ديناميكي، ويُبرز أهمية وجود القارئ جزءًا من تجربة القراءة.

لقد تجاوزت الرواية الرقمية الحدود السابقة للكتابة السردية، فلم يعد النص كما كان "تتابعًا مترابطًا من الجمل، ونستنتج من ذلك أن الجملة بوصفها جزءًا صغيرًا ترمز إلى النص"[27].

فالرواية الرقمية تعتمد على التداخل بين التشابه والتشعب في السرد؛ مما يتيح للقارئ استكشاف مسارات متعددة وتوجهات متنوعة داخل النص، يرى ذلك محمد سناجلة في قوله: "هي الرواية القادمة، ولن تتوقف الرواية عندها، لكن ما يميز هذه الروايات عن غيرها هو قدرتها الدائمة على اتخاذ أشكال مختلفة باستخدام الصيغ المختلفة للتقنيات الرقمية التي هي في تطور مستمر"[28].

تاريخ تطور الرواية الرقمية

إن أول رواية رقمية تفاعلية كانت للأمريكي مايكل جويس عام 1987م، وهي رواية (Story Afternoon) وقد كانت رواية ترابطية.

وفي الأدب العربي يعد محمد سناجلة أول من أصدر روايات ونصوصاً قصصية وقصائد شعرية رقمية، مثل رواية (ظل الواحد) سنة 2001م، ورواية (شات) سنة 2005م[29] .

[25] انظر: أحمد، رجب خميس، تشكلات الرواية الرقمية التفاعلية "الزنزانة رقم 6 نموذجاً"، (مصر: مجلة كلية دار العلوم، جامعة الفيوم، المجلد 62، إصدار يونيو 2022م) ص 196.

[26] كرام، زهور، الأدب الرقمي: أسئلة ثقافية وتأملات مفاهيمية، الطبعة الأولى، (مصر: القاهرة، رؤية للنشر، 2009م)، ص 74، 75.

[27] بحيري، سعيد حسين، علم لغة النص، المفاهيم والاتجاهات، الطبعة الأولى، (مصر: لونجمان، الشركة المصرية العالمية، 1997م) ص 103.

[28] سناجلة، رواية الواقعية الرقمية، ص 34.

[29] انظر: إشكاليات الأدب الرقمي في الثقافة العربية، (الأديب الثقافي، العدد 138، 2011م) ص 2.

يؤكد سناجلة اعترافه "بخصوصية الأعمال الأدبية التفاعلية وارتباطها الوثيق بالوسيط الذي تظهر من خلال أي الحاسوب، وصعوبة الفصل بينهما؛ إذ لا يمكن تحويل هذه الأعمال إلى نسخ ورقية دون أن تفقد الكثير من خصائصها ومميزاتها الأصلية"[30].

كما ظهر أول نمط للرواية الرقمية التفاعلية الفيسبوكية العربية عام 2013 على يد المغربي عبد الواحد إستيتو، متمثلاً في رواية "على بعد مليمتر واحد". وكان ظهورها العربي الأول على "تويتر" عبر رواية السعودي طارق الدغيم "دوشيش" التي بدأ نشرها عام 2020م[31] .

مما سبق، نستطيع أن نخلص إلى أهم الخصائص التي امتازت بها الرواية الرقمية.

خصائص الرواية الرقمية [32]

1- الرواية الرقمية رواية استشرافية مستقبلية؛ تتطلع إلى المستقبل القادم.

2- الرواية الرقمية ترتبط بجهاز الحاسب؛ فهي نصوص لا يمكن طباعتها أو عرضها على الورق.

3- الرواية الرقمية تعتمد على الوسائط المتعددة، مثل الوسائط الصوتية والكتابة والحركة والمرئية؛ فهذه الوسائط تضفي على النص دلالة مختلفة؛ فكل كلمة في النص قد يكون لها رابط يكشف عن معنى غامض أو غائب، أو يُفصِّل مجملًا لا يتم الوصول إليه بسهولة، وكلها تقنيات جديدة "أنتجها العصر الرقمي، وتدخل ضمن البنية السردية نفسها، لتعبر عن العصر الرقمي والمجتمع الذي أنتجه هذا العصر، وإنسان هذا العصر (الإنسان الافتراضي) الذي يعيش ضمن المجتمع الافتراضي"[33].

4- الرواية الرقمية رواية انفتاحية في بدايتها، وفي نهايتها؛ كل رابط يؤدي إلى مشهد منفتح على عدة مشاهد، فالرواية الرقمية تتميز ببنية غير الرواية الورقية فهي متعددة المسارات، ففي بداية الرواية تقدم خيارات متعددة أو بدايات مرنة تتيح للقارئ اختيار نقطة الانطلاق، مما يجعل القصة منفتحة على تفسيرات وتجارب مختلفة.

وفي النهاية لا تقتصر الرواية على نهاية واحدة، بل تقدم نهايات متعددة محتملة، تُحدد وفقًا لاختيارات القارئ أو الروابط التي يضغط عليها أثناء القراءة.

أما الروابط والمشاهد فهي روابط داخل الرواية تربط بين مشاهد وأحداث متفرعة، وكل مشهد قد يقود إلى خيارات أو مسارات أخرى، مما يعكس الانفتاح على مسارات سردية متعددة بدلًا من التقيد بخط سردي واحد.

هذا الانفتاح يخلق تجربة قراءة تفاعلية ومنفتحة تُشرك القارئ في بناء الرواية وتفسيرها.

5- الرواية الرقمية لها مسارات مفتوحة؛ فالكاتب فيها لا يلتزم بنمط كتابي واحد متصاعد، كما في الرواية الورقية، بل إن الرواية الرقمية لها مسارات مفتوحة يمتلكها القارئ وكل قارئ في اختيار المناسب له؛ ففيها تتعد البدايات بتعدد الروابط والمسارات، بما

[30] يونس، إيمان، تأثير الإنترنت على أشكال الإبداع والتلقي في الأدب العربي الحديث، (فلسطين: رام الله، الأردن: عمان، دار الهدى للنشر والتوزيع- دار الأمين للنشر والتوزيع، 2011م) ص 137.

[31] عطا، علي، هل تصمد الرواية الرقمية أمام تحديات القراءة؟ https://www.independentarabia.com/node/611508/

[32] للاطلاع على مثل هذه الخصائص، سناجلة، محمد، رواية ظلال العاشق، https://we.tl/t-fL7DvQDbkZ
تم الاطلاع تاريخ: 7/ ديسمبر/ 2024م.

[33] البريكي، مدخل إلى الأدب التفاعلي، ص 126.

يعني أن كل قارئ حر في تحديد نقطة الانطلاق. وتؤدي هذه الروابط إلى نهايات مفتوحة أيضًا، لا يمكن التنبؤ بها أو معرفتها؛ فهي "ذلك النمط من الروايات التي يوظف فيها المؤلف الخصائص التي تتيحها تقنية (النص المتفرع) التي تسمح بالربط بين النصوص، سواء أكانت نصاً كتابياً، أم صوراً ثابتةً أو متحركةً أم أصواتًا حيةً وموسيقيةً أم أشكال غرافيك متحركة أم خرائط أم رسومًا توضيحية أم جداول، أم غير ذلك باستخدام وصلات تكون دائمًا باللون الأزرق، وتقود إلى ما يمكن اعتباره هوامش على متن، أو إلى علامة أو إلى ما يرتبط بالموضوع نفسه، أو ما يمكن أن يقدم إضاءة أو إضافة لفهم النص بالاعتماد على تلك الوصلات"[34].

6- الرواية الرقمية تعمل على تعزيز دور المتلقي؛ مما يجعله شريكاً مبدعًا في التجربة السردية؛ فهي تستثمر قدراته الفريدة في التفاعل والإبداع.

7- الكاتب في الرواية الرقمية هو كاتب شمولي؛ يملك فهماً عميقًا لطبيعة عصره ومعطياته، يدرك أن الرواية الرقمية تمثل جنسًا أدبيًا يتطور بالتوازي مع التقدم التقني؛ مما يتطلب منه القدرة على التعامل بكفاءة مع التقنيات والوسائط الحديثة. ليس من الضروري أن يمتلك موهبة في الفنون الأخرى، لكنه يحتاج إلى معرفة أساسياتها؛ نظرًا إلى طبيعة الرواية الرقمية التي تجمع بين عدة أجناس أدبية في عمل واحد.

أبرز الفروق بين الرواية الورقية والرواية الرقمية:

1- الوسيلة: الرواية الورقية تسكن داخل الكتاب، وندرك وجودها بالنظر واللمس وبالشم أحيانًا، ويمكننا شراؤها وحفظها في خزائننا وتوريثها لأولادنا، وهي جزء من مكتبتنا التي تعكس شخصيتنا وصورتنا الاجتماعية، يعيش منها الناشر والموزع والبائع والنجار صانع الخزائن والعامل في صيانة الكتب والعامل في التجليد.

أما الرواية الرقمية فتظهر من خلال الشبكة العنكبوتية. أما الوسائل التي تستخدم لها: الحاسوب والهاتف الذكي واللوح الرقمي فهي أدوات للكتابة، تختلف وظائفها والإمكانات التي توفرها للقارئ والكاتب، ويختلف تأثيرها على النص الروائي باختلاف هذه الإمكانات[35] .

فالرواية الرقمية لا تستخدم الصوت والصورة كمكملات، بل جزءًا من نسيج النص، فيستطيع المؤلف استخدام صورة المكان بدلاً من وصفه، أو صورة الشخصية بدلًا من وصفها، أو تسجيلًا صوتيًا بدلًا من الحوار، أو مقطع فيديو بدلًا من السرد.

2- التفاعل: الرواية الورقية تجعل من المتلقي قارئًا فقط لا يستطيع التفاعل ولا التعديل في الرواية.

كما أن نقل الحوار يتم من خلال تقليد الراوي لأصوات الشخصيات (لأن الراوي هو الوحيد الذي ينقل الحكاية).

أما الرواية الرقمية فتُدخل القارئ في مكان الحوار، وتجعله يسمع مباشرة كلام المتحاورين ويراهم، يتعرف إلى الأجواء وتفاصيل المكان، كما تعمل على تعزيز دور المتلقي، فيتفاعل المتلقي مع النص الإبداعي والمبدع، بصورة واقعية عبر حضوره ومتابعته النص الرقمي على الشبكة العنكبوتية؛ مما يجعله شريكًا

[34] انظر: المصدر السابق، ص 126.

[35] انظر: زيتوني، لطيف، الرواية الرقمية إلى أين ستقودنا؟، (المجلس الوطني للثقافة والفنون، العدد 742). https://alarabi.nccal.gov.kw/Home/Article/16957?utm_source=perplexity

مبدعًا في التجربة السردية، كما أن له القدرة على تغيير مجريات الرواية؛ مما يعزز شعور الانغماس ويجعل القارئ جزءًا من العمل الأدبي.

3- تشعب النص: الرواية الورقية تخضع لتسلسل الأحداث المنطقي والزمني، وترابطها ضمن حبكة سردية تقودها إلى نهايتها، وتحكُّم المنظور السردي بكمية المعلومات ونوعيتها.

أما الرواية الرقمية فالشكل الروائي الورقي موجود على المستوى الرقمي، لكنه شكل واحد من أشكال متعددة. والإمكانات التي توفرها وسائط المعلومات الرقمية فجَّرت ثوابت الفن الروائي على مستويَي النص والسرد، من خلال تشعيب النص؛ وذلك عن طريق استحداث نوافذ في النص يمكن للقارئ أن يطل منها على نصوص أخرى ذات صلة. وفتح هذه النوافذ هو خيار القارئ الذي تسمح له هذه التقنية بأن يعرِّج هنا أو هناك، وأن يتابع مصير هذه الشخصية أو تلك... إلخ. وهذا ما يربط الرواية بحكايات كثيرة تبدو مستقلة عنها ومرتبطة بها في آن واحد[36] .

4- التكلفة: الرواية الورقية غالباً ما تكون أغلى بسبب تكاليف الطباعة والتوزيع والشحن، إذ يجد القارئ صعوبة في شراء مجموعة كبيرة من الروايات الورقية؛ مما قد يحد من خياراته، كما قد توجد في بعض المناطق ويتعذر وجودها في مناطق أخرى؛ مما يؤثر على قدرة الوصول إلى هذه الروايات.

أما الرواية الرقمية فتسمح بالنشر الفوري والتوزيع العالمي؛ فيمكن للقارئ شراء وقراءة الروايات من أي مكان في العالم بنقرة زر واحدة. تتيح هذه الميزة أيضًا للكتاب نشر أعمالهم بسهولة دون الحاجة إلى ناشر ورقي، وعادةً ما تكون أرخص، فيمكن الحصول عليها مجاناً في بعض الأحيان، كما يتوافر عدد من الروايات الرقمية بأسعار مخفضة أو عبر اشتراكات؛ مما يجعلها خيارًا جذابًا للقراء ذوي الميزانيات المحدودة.

تعد الرواية الرقمية عملًا شموليًا مفتوحًا على جميع الأشكال الأدبية، ومن بينها المسرح، فترتبط الرواية بالمسرح والمسرحية الرقمية ارتباطًا وثيقًا؛ فقد تعرض الرواية على المسرح الرقمي، فتقدم الأحداث بطريقة ديناميكية وفعالة، فيتفاعل الجمهور مع الشخصيات والأحداث مما ينتج تجربة متنوعة عبر تجارب المشاركين، وتختلف حسب تفضيلاتهم وقراراتهم، كما سنرى ذلك في المبحث القادم.

المبحث الثالث: أثر التقنية في المسرح والمسرحية

شهد المسرح تطورًا عبر التاريخ على مستوى النص والتمثيل والإخراج، وقد بلغ هذا التطور أوجَه في القرن العشرين؛ فقد ظهر شكل جديد يُعرَف بالمسرح الرقمي؛ فلقد كان لثورة التقنية الرقمية دور كبير في انتشار هذا النوع من المسرح؛ "فبواسطة الحاسب الآلي، يستطيع المستخدم أن يقيم علاقة ديناميكية. وقد أدى ذلك إلى ظهور أسلوب جديد لفكر متفاعل معقد، وقد امتصَّ المسرح تلك القيم التي تدعو إلى التحفيز، التي قامت بدورها بإنتاج صور جديدة"[37].

المسرح والمسرحية الرقمية

[36] انظر: المصدر السابق.

[37] نياتي، لوسيل جاربا؛ ومورلي، بيير، المسرح والتقنيات الحديثة، مجموعة دراسات، ترجمة نادية كامل، (مصر: مهرجان القاهرة للمسرح التجريبي، مطابع المجلس الأعلى للآثار، القاهرة، 2007م) ص 87-88.

المسرح كلمة ذات أصل يوناني تعني المشاهدة والرؤية، كما يُعنَى بها الإشارة إلى المبنى الذي يحتوي على خشبة المسرح ومكان الجمهور، ويُعد المسرح فنًا جماعياً بامتياز، وله جمهور واسع يختلف عن بعض الفنون الأخرى.

"ترتبط كلمة (المسرح – Theatre) عند الناس جميعًا، في مختلف الثقافات والحضارات، بطقوس محددة تمارَس بإرادة حرة من أجل المتعة غالبًا، ومن أجل الفائدة أحياناً. وكذلك الحال مع كلمة (مسرحية Drama) أو (عرض مسرحي Play) التي تعني في مختلف الثقافات والحضارات أيضاً، وجود خشبة مضاءة، وصالة مظلمة تتكون من صفوف عدة من المقاعد الثابتة.

ومن المعروف أن لكل عمل مسرحي ركنين أساسيين: الأول هو الممثل والثاني الجمهور. وترتبط خشبة المسرح بالركن الأول منهما؛ أي الممثل أو مجموعة الممثلين. أما الصالة فترتبط بالركن الثاني منهما؛ أي: الجمهور المتفرج"[38].

فقد كان الممثلون يتسمون بالإيجابية، بينما كان سلوك الجمهور المتفرج يتسم بالسلبية، والعلاقة بينهما شبه معدومة؛ لاختلاف دور كلٍّ منها عن الآخر. وهذه العلاقة غير مقبولة في عصر التقنية؛ حيث قامت التقنية بإعادة تجديد العلاقة بين عناصر العملية الإبداعية؛ لأنها شديدة القرب والاحتكاك بالمتلقي، فظهر عليها صيغة التفاعلية[39] .

وقد تعددت أشكال المسرح في عصرنا الحديث؛ حيث نجد أن المسرح في السابق يظهر على الخشبة، والمسرح التلفزيوني، والمسرح الإذاعي، والمسرح المكتبي، بالإضافة إلى المسرح الرقمي التفاعلي الذي أحدث ضجة كبيرة على مواقع التواصل الاجتماعي. في هذا النوع من المسرح، يمكن للجمهور أن يشارك بفاعلية من منازلهم؛ مما يمنحهم فرصة للإسهام في بناء العمل المسرحي بطريقة تفاعلية ومبتكرة.

وعلى هذا الأساس، فإن المسرح الرقمي هو "العرض الذي يعتمد في تشكيله على جميع الأجهزة الرقمية المسرحية التي تضم أجهزة الحاسوب وملحقاته وبرامجه، وأجهزة الإسقاط الضوئي، وأجهزة الإضاءة الرقمية، وأجهزة الشاشات الرقمية، وأجهزة الموسيقى والمؤثرات الصوتية الرقمية، وأجهزة الهولوجرام، وأجهزة الأشعة الليزرية. وتكون هذه الأجهزة التقنية الرقمية بمنزلة العصب الرئيس في تشكيل هذا العرض"[40].

كما تُعرَّف (المسرحية الرقمية) أنها "نمط جديد من الكتابة الأدبية، يتجاوز الفهم التقليدي لفعل الإبداع الأدبي الذي يتمحور حول المبدع الواحد؛ إذ يشترك في تقديمه عدة كُتَّاب، كما قد يُدعَى المتلقي المستخدم أيضاً للمشاركة فيه، وهو مثال للعمل الجماعي المنتج، الذي يتخطى حدود الفردية، وينفتح على آفاق الجماعية الرحبة"[41].

فلقد وجد الكاتب في التقنية ملجأً آخر غير الورق والقلم؛ فهو يكتب بلغة النصوص الإلكترونية التي فتحت له أبواب التفاعلية؛ ليستخدم روابط تشعبية، والعُقَد النصية لكل شخصية من شخصيات المسرحية؛ فالمتلقي يستطيع متابعة حدث معين دون غيره، ويستطيع القفز من مكان إلى آخر لمتابعة شخصية

[38] البريكي، مدخل إلى الأدب التفاعلي، ص 97.

[39] انظر: المصدر السابق، ص 98.

[40] حبيب، محمد حسين، جماليات السرد الرقمي في المسرح المعاصر، (ميدل إيست أولاين، 2022م).

[41] البريكي، مدخل الأدب التفاعلي، ص 99.

معينة أو حدث معين، كما يمكنه إضافة بعض النصوص من خلال التعليقات المباشرة أو الرسائل البريدية.

المسرح الرقمي يقوم على مبدأ أن المسرح يُمكن أن يُحدث تغييرًا، وأن المشاركين هم من يمتلكون القدرة على ذلك. يتطلب هذا النوع من المسرح تقنيات خاصة تتيح تفاعلاً بنَّاءً بين المشاركين والممثلين؛ مما يعزز فاعلية الرسالة المسرحية، ويعطي أهمية أكبر لدور المشاهد في العملية الإبداعية.

تاريخ المسرحية الرقمية

لقد نشأ هذا المسرح في رحم التقنية والتكنولوجيا الرقمية؛ فالمسرح الرقمي "هو مسرح نتج عن التفاعل الذي حدث بين المسرح والتكنولوجيا؛ إذ يهتم بقضايا المجتمع ومشكلته، ويسعى إلى تقديم حلول لمختلف الظواهر السوسيولوجيا والسيكولوجية والسياسية، موظفةً في ذلك جميع أدواته التي تركز على طبيعة العلاقة مع الجمهور، وهو الأمر الذي يميزه عن المسرح التقليدي"[42].

يُعَد (تشارلز ديمر Charles Deemer) رائد المسرح التفاعلي في الأدب الغربي بلا منازع؛ فقد ألَّف أول (مسرحية تفاعلية) عام (1985م)، وهي مسرحية (Chateau de Mort) التفاعلية، وقد كانت أول مسرحية تفاعلية عرفها المسرح العالمي؛ مما يدل على أنه كان من أوائل من كتب في هذا الجنس الأدبي الإلكتروني، بل إنه الأول على الإطلاق؛ وذلك في وقت متزامن مع ظهور أول رواية تفاعلية تقريبًا[43] . ومما سبق نستطيع أن نتعرف على أهم الخصائص التي امتازت بها الرواية الرقمية.

خصائص المسرحية الرقمية[44]

1– من أهم الخصائص التي يتميز بها المسرح التفاعلي، الشراكة في تأليف النص بين المبدع والمتلقي؛ إذ إن هذا الأخير "شريك في كتابة مسرحية جديدة، ونهاية بحسب المسار الذي يختاره. إن له إمكانيات كبيرة تمكنه من التفاعل الإيجابي في هذا النص ... ويعتمد الأدب الرقمي في كثير من حالاته على تدخل القراء لوضع نهاية للعمل الرقمي، وهي النهاية التي تتجدد مع كل قراءة، وبهذا يضمن النص الرقمي التجدد الدائم"[45].

2– يعتمد المسرح والمسرحية على التفاعل الفكري والعاطفي والمشاركة الفعالة بين الفنانين والجمهور؛ مما يخلق تجربة مشتركة تعزز التواصل.

3– يتميز العرض في المسرح والنصوص المسرحية بالمرونة وبقدرتها على التغيير؛ حيث يمكن للمتفرج أن يتحول من متفرج إلى ممثل في لحظات مختلفة؛ مما يعزز ديناميكية الأحداث.

4– يركز المسرح الرقمي على طرح القضايا الاجتماعية والقضايا السياسية والاجتماعية للإنسان،

[42] التجربة المسرحية تفاعلية في المسرح الرقمي بين التخيل الرقمي والتفكيك النصي، تجارب عالمية عربية، جامعة القاهرة، مصر، ص 14.

[43] Charles Decmer, "Hyperdrama and Virtual Development: Notes on Creating New Hyperdrama in Cyberspace", September 1, 1996, Vol. 1, No. 3: http://www.uv.es/fores/programa/deemer–hyperdrama.html

نقلاً عن: البريكي، مدخل إلى الأدب التفاعلي، ص 101.

[44] انظر: حسن، محمد شعبان، التجربة المسرحية تفاعلية في المسرح الرقمي بين التخيل الرقمي والتفكير النصي: تجارب عالمية عربية، (مصر: جامعة القاهرة) ص 51، بتصرف.

[45] باللودمر، خديجة، المسرحية الرقمية: نحو دمج بين الفنون وحوار دائم بينهما، (مجلة العلامة، ع2، 2016م) ص 410.

معزّزًا الحوار بين الممثلين والجمهور للبحث عن حلول.

5– تكون الشخصيات الأساسية باستمرار في فضاء العرض شخصيات دائمة؛ مما يتيح تفاعلًا مستمرًا مع الجمهور.

– يتميز النص المسرحي الرقمي بنهايات غير موحدة (نهايات متعددة)؛ مما يتيح للجمهور تجربة فريدة في كل عرض.

6– تقام العروض في بيئات واقعية غير ثابتة، بل في بيئات حية؛ مما يضيف عمقًا لتجربة المشاهدة.

7– يوفر مناخ مشهدي واقعي من خلال إدماج مشاهد الرقص والغناء؛ مما يعزز رؤية المخرج.

8– يتيح المسرح الرقمي توظيف المكان؛ أي استخدام مكان التلقي جزءًا من تجسيد فكرة المسرحية والديكور.

9– يشارك الجمهور في أحداث المسرحية عبر مواقف مشهدية وسيناريوهات تتطلب اختيارات للمواصلة.

10– الدمج بين التقنية والإنسان يُحدِث تداخلًا بين التقنية (مثل أجهزة الحاسوب) والعنصر البشري (الممثلون) ومشاركة الجمهور.

11– تفاعل الثقافات: يمكن أن تتحول قاعة العرض إلى مواقع متعددة؛ مما يعزز من تفاعل الثقافات المختلفة.

12– سينوغرافيا واقعية: تتميز السينوغرافيا في المسرحية الرقمية باستخدام عناصر طبيعية، مثل الديكورات والإضاءة والموسيقى.

14– تجاوز حاجز اللغة: يسهم المسرح الرقمي في التغلب على مشكلات اللغة؛ مما يجعله أكثر شموليةً.

بهذه الخصائص، يتضح أن المشاركة بين الفنانين والجمهور تُعَد من أهم سمات المسرح الرقمي.

أبرز الفروق بين المسرحية التقليدية والمسرحية الرقمية[46].

1– تقدم المسرحية التقليدية نموذجًا ثابتًا؛ حيث يجلس الجمهور في صالة مظلمة لمشاهدة عرض المسرحية، فتُقدَّم بطريقة خطية على خشبة المسرح، كما يُفرض على المتفرجين الجلوس في مقاعد محددة؛ مما يحد من تفاعلهم مع الأداء، ويجعل تجربتهم تقتصر على المشاهدة السلبية.

أما المسرحية الرقمية فتتميز بوجود جمهور متحرك؛ حيث يتمكن المتفرجون من التنقل بين مختلف الأماكن داخل الفضاء المسرحي، متبعين شخصيات معينة. لا توجد مقاعد ثابتة؛ مما يمنح كل فرد حرية اختيار المشهد الذي يرغب في مشاهدته. هذه الديناميكية تعزز تفاعل الجمهور مع العرض؛ مما يؤدي إلى تجربة مسرحية أكثر تفاعليةً وحيويةً.

2– تُجرى الأحداث في المسرحية التقليدية على خشبة المسرح. أما في المسرحية الرقمية فتدور حول بيئات حقيقية؛ مما يضفي طابعاً حيًا ومباشرًا على الأداء. تشمل هذه البيئات أماكن مثل البنوك، والمطاعم، والقصور؛ مما يسهم في إثراء تجربة المشاهدة؛ مما يجعل بعض كتَّاب المسرح الرقمي يفضلون اختيار الفضاء الذي ستُجرَى فيه الأحداث أولًا، ثم يقومون بكتابة النص بما يتناسب مع تلك البيئة، وهو ما يعكس تكاملًا بين المكان والمحتوى في العمل المسرحي.

3– في المسرحية التقليدية، توجد شخصية محورية أو أكثر تُعَدُّ مركز الأحداث؛ حيث تدور حولها مجريات

[46] انظر: البريكي، مدخل إلى الأدب التفاعلي، ص 110، بتصرف.

العرض، وتُسهم في دفع الحدث المسرحي إلى الأمام. بالإضافة إلى ذلك، توجد شخصيات ثانوية تُعزز من تطور الأحداث، وتدعم الشخصية الرئيسة. وفي المقابل، يُعَدُّ المسرح الرقمي مختلفًا تمامًا؛ إذ توجد جميع الشخصيات في فضاء العرض بشكل دائم؛ مما يُفضي إلى ضرورة أن يمتلك الكاتب مهارات كافية لكتابة نصوص مسرحية تُعطي قيمة معنوية لكل شخصية، وتجعل وجودها ضرورياً.

4– فكرة النص: إن المسرحية التقليدية تسمح للجمهور بالتقاط الفكرة الأساسية من خلال نظرة واحدة فاحصة. على النقيض، في المسرحية الرقمية، قد يتعذر على المتفرج استيعاب القصة بالكامل من خلال نظرة واحدة أو حتى عدة نظرات؛ لذا يُفضل أن يتابع الجمهور شخصية واحدة فقط خلال العرض؛ حتى يتمكنوا من التركيز على خيط سردي متماسك. ويمكنهم لاحقًا تكرار التجربة مع شخصيات أخرى عند حضورهم العروض المتكررة.

5– في المسرحية التقليدية، يُعد الجمهور متلقيًا غير نشط؛ حيث لا يمتلك القدرة على التأثير في مجريات الأحداث أو اتخاذ أيَة قرارات بشأن العرض. يُطلب من المتفرجين ببساطة مشاهدة ما يحدث على الخشبة. أما المسرحية الرقمية، فتشجع الجمهور على المشاركة واتخاذ قرارات عند مواجهة خيارات متعددة أثناء العرض. يحدث ذلك غالبًا عندما يغادر أحد الممثلين المشهد؛ مما يدفع المتفرج إلى اختيار متابعته في مشهد آخر، أو الاستمرار في متابعة الأحداث الجارية في المشهد الحالي. وبذلك، يغادر الجمهور من العرض المسرحي الرقمي بتجارب فريدة ونهايات متنوعة، تعتمد على الخيارات التي اتخذوها أثناء العرض، بالإضافة إلى الشخصيات والأحداث التي لفتت انتباههم وجذبتهم للمشاركة.

نتائج الدراسة

توصلت الدراسة إلى جملة من النتائج، هي الآتي:

1. أحدثت التقنية تحولًا في مجالات المعرفة وإبداع الأدب؛ فلم يقتصر هذا التحول على نوع أدبي محدد، بل شمل جميع الأجناس الأدبية، ومنها القصة، والرواية، والمسرح. فقد امتزجت هذه النصوص بعناصر التقنية الحديثة، مثل الصوت، والصورة، والحركة، والفيديو، والفنون البصرية؛ مما وفر فضاءً تفاعليًا واسعًا للمبدعين والمتلقين. هذا التفاعل يتماشى مع الذوق المعاصر والتطور التكنولوجي؛ مما أسهم في تجديد الأشكال الأدبية وإحلال دماء جديدة فيها.
2. الأدب الرقمي هو نتاج التطور التقني والعلمي؛ فكلما تطور المجتمع وتقدم مسَّ هذا التقدمُ الأدبَ والعلم؛ فهما يسيران في الطريق ذاته، ويتعايشان في علاقة تأثير وتأثر؛ فالأدب الرقمي لا يمثل قطيعة مع الأدب الورقي، بل هو استمرار له، لكنه يُقدَّم في قالب جديد عبر الوسيط الإلكتروني.
3. الأدب جزء من الحياة الفكرية والثقافية؛ فكما اقتضت الحاجة في العصور السابقة تدوين الأدب بعدما كان مشافهةً، وإخراجه عبر وسيط ورقي في شكل كتاب؛ تقتضي الحاجة الآن إلى إخراج النص عبر شاشات الحاسوب.

4. تنقل التقنية المتلقي إلى عالم من النص من خلال المؤثرات الصوتية والبصرية والكتابية؛ فالصفحة تنقلك إلى صفحات وروابط ونوافذ ومواقع افتراضية متعددة، وبالتالي فأن التقنية تتيح التفاعل المشترك بين الأطراف المترابطة داخل الشبكة؛ فالكل يشارك في إبداع النص بالإضافة والإغناء والتكملة والتحرير والنقد والتعليق والتذييل.
5. عكست الأجناس السردية (القصة والرواية والمسرحية) قدرة الأدب على التكيف مع العصر التقني، وتلبية احتياجات الجمهور المتنوعة.
6. هناك صلة يمكن أن تقام بين الأدب الرقمي ونظريات ما بعد الحداثة، والانفتاح الذي شهده النص وتأويله على يد دريدا وتفكيكيته، والتلقي عند إبراز وياوس الألمانية، التي تعزز قيمة القارئ. فكان الأدب الرقمي يدعم تفكيك المركزية في النص وهيمنة المؤلف الواحد، حيث يمكن للمتلقي التحرر بين أجزاء النص الرقمي التفاعلي. لذلك لا تعترف أصلًا بثنائية المركزية في النص، فهي تقوضها باتجاه تدمير النص، ودمج الوسائط الرقمية فيها، ويمكن من طرف آخر، أن تتيح للقارئ أن يكون منتجًا للنص ومشاركًا في إنتاج المعرفة للنص، وفي جانب الرقمية أيضًا توسع أفق التوقعات الذي طرحه ياوس، حيث نجد في البيئة الرقمية تغيرًا دائمًا في توقعات القراء بفعل توسع حركة النص وتفاعليته.

وإن كان بارت قد نادى بموت المؤلف، فإن الانفتاح الرقمي في الأدب يوشك أن يحقق البعد المهم لتلك الدعوة.

التوصيات

وتوصى الباحثة بالآتي:

1. تعاون متعدد التخصصات: شراكة بين أقسام الأدب وعلوم الحاسوب والوسائط المتعددة.
2. تمويل مشاريع رائدة: دعم تجارب إبداعية تستخدم تقنيات ناشئة (مثل الواقع الافتراضي في المسرح).
3. مؤتمرات متخصصة: إنشاء منصات للحوار بين النقاد والمبدعين والمطورين التقنيين.
4. تضمين المناهج التعليمية: إدخال مقررات عن الأدب الرقمي في الجامعات العربية.

مقترحات بحثية

بناءً على البحث المقدم "أثر التقنية في تحولات الأجناس السردية"، نقترح المسارات البحثية المستقبلية الآتية:

1. تأثير الذكاء الاصطناعي المتقدم على الإبداع السردي

التركيز: دراسة دور نماذج الذكاء الاصطناعي في توليد نصوص سردية تفاعلية، وتأثيرها على هوية المؤلف.

الأسئلة محورية

- كيف يُعيد الذكاء الاصطناعي تعريف مفهوم "التأليف والمؤلف" في الأدب الرقمي؟
- ما حدود الإبداع البشري مقابل الآلي في تشكيل الحبكات والشخصيات؟

المنهجية: تحليل مقارن لنصوص مولَّدة آليًا وأخرى بشرية باستخدام معايير جمالية وسردية.

2. التحديات القانونية والأخلاقية للأدب التفاعلي

التركيز: التحقيق في إشكاليات الملكية الفكرية وحقوق النشر في الأعمال السردية الرقمية متعددة المشاركين.

القضايا الرئيسة

- حقوق المؤلفين المشاركين في الروايات التفاعلية على منصات مثل "تويتر" أو "فيسبوك".
- مسؤولية المحتوى في النصوص ذات النهايات المتعددة المُعدَّلة جماعياً.

المقترح تطبيقي: تطوير أطر قانونية رقمية مرنة تُلائم طبيعة الأدب التفاعلي.

3. الأدب الرقمي والفجوة الرقمية: التحديات المجتمعية

التركيز: تقييم تأثير الفجوة الرقمية (ضعف البنية التحتية، الأمية الرقمية) على انتشار الأدب الرقمي في المجتمعات النامية.

المنهجية

- دراسات ميدانية لقياس إمكانية الوصول إلى المنصات الرقمية.
- تحليل استقبال النصوص السردية الرقمية لدى فئات عمرية مختلفة.

الهدف: تصميم استراتيجيات لتعزيز الشمولية الرقمية في المشهد الأدبي.

4. التطورات التكنولوجية الجديدة وأشكال سردية غير مستكشفة

دراسة الاتجاهات المستقبلية

- الواقع المعزز (AR) في المسرح الرقمي: كيف يُمكن لـ AR تحويل العروض المسرحية إلى تجارب غامرة تفاعلية؟
- الكتابة السردية في الميتافيرس: استكشاف إمكانيات سرد القصص في العوالم الافتراضية ثلاثية الأبعاد.

5. المناهج النقدية الجديدة للأدب الرقمي

التركيز: تطوير أدوات تحليلية نقدية قادرة على معالجة تعقيدات النصوص المتعددة الوسائط.

المقترحات:

- بناء مناهج نقدية تدمج بين السيميائيات البصرية واللسانية.
- تحليل دور الخوارزميات في تشكيل تجربة التلقي (مثل تأثير توصيات المنصات على اختيارات القارئ).

مثال: نقد تطبيقي لرواية رقمية تستخدم الذكاء الاصطناعي لتكييف الحبكة بناءً على تفاعل القارئ.

هذه المقترحات تُكمّل البحث الأصلي عبر استكشاف ثغراته (كالتحديات الأخلاقية والتقنية) وتستشرف مستقبل السرد في ظل تسارع التطور الرقمي، مع الحفاظ على الجذور النظرية التي أرساها البحث في تحليل التحولات البنيوية والجمالية.

قائمة المصادر والمراجع

الكتب:

[1] بحيري، سعيد حسن، علم لغة النص، المفاهيم والاتجاهات، الطبعة الأولى، (لونجمان: الشركة المصرية العالمية، 2009م).

[2] البريكي، فاطمة، مدخل إلى الأدب التفاعلي، الطبعة الأولى، (المغرب: الدار البيضاء، دار الثقافة للنشر والتوزيع، 2007م).

[3] التجربة المسرحية تفاعلية في المسرح الرقمي بين التخيل الرقمي والتفكيك النصي: تجارب عالمية عربية، دون طبعة، (مصر: جامعة القاهرة).

[4] حمداوي، جميل، الأدب الرقمي بين النظرية والتطبيق، الطبعة الأولى، (نسخة إلكترونية، شبكة الألوكة، 2016م).

[5] خمار، لبيبة، شعرية النص التفاعلي: آليات السرد وسحر القراءة، الطبعة الأولى، (مصر، دار رؤية للنشر والتوزيع، 2014م).

[6] سناجلة، محمد، رواية الواقعية الرقمية، (AIRP الناشر، 2005م).

[7] أبو طفيل فيصل، هوية الأدب الرقمي: دراسة في تداخل النص الأدبي بالوسيط الإلكتروني، كتاب مؤتمر اللغة العربية، دون طبعة، (السعودية: جامعة الملك خالد، 1438هـ).

[8] كرام، زهور، الأدب الرقمي: أسئلة ثقافية وتأملات مفاهيمية، الطبعة الأولى، (مصر: القاهرة رؤية للنشر، 2009م).

[9] المحسني، عبد الرحمن، توظيف التقنية في العمل الشعري السعودي: منطقة الباحة نموذجاً، الطبعة الأولى، (السعودية: الباحة، النادي الأدبي، 2012م).

[10] مرتاض، عبد الملك، في نظرية الرواية: بحث في تقنيات السرد، دون طبعة، (الكويت: عالم المعرفة، العدد 240، المجلس الوطني للثقافة والفنون، 1998م).

[11] نياتي، لوسيل جاربا، ومولي بيير، المسرح والتقنيات الحديثة، مجموعة دراسات، ترجمة: نادية كمال، (القاهرة: مهرجان القاهرة للمسرح التجريبي، مطابع المجلس الأعلى للآثار، 2007م).

[12] يقطين، سعيد، من النص إلى النص المترابط، الطبعة الأولى، (المغرب: الدار البيضاء، المركز الثقافي العربي، 2005م).

المعاجم

[13] أبو قحافة، أحمد، معجم النفائس الوسيط، الطبعة الثانية، (لبنان: دار النفائس، 2007م).

المجلات والدوريات

[14] أحمد، رجب خميس، تشكلات الرواية الرقمية التفاعلية، "الزنزانة رقم 6 نموذجاً"، (مصر: مجلة كلية دار العلوم، جامعة الفيوم، المجلد 62، إصدار يونيو 2022م).

[15] إشكاليات الأدب الرقمي، (المجلة العربية، العدد: 587، 2020م).

[16] باللودمر، خديجة، المسرحية الرقمية، نحو دمج بين الفنون وحوار دائم بينهما، (مجلة العلامة، ع2، 2016م).

[17] بوطر، فيليب، ما الأدب الرقمي؟، ترجمة: محمد أسليم، (مجلة علامات، العدد 35، 2011م).

[18] حبيب، محمد سين، جماليات السرد الرقمي في المسرح المعاصر، (ميدل إيست أولاين، 2022م).

[19] آل دحيم، بريكان مسفر، استخدام القصص الرقمية في تعليم وتعلم الحاسب، (مصر: جامعة أسيوط، المجلة العلمية لكلية التربية، المجلد 35 – العدد الثاني عشر – ديسمبر 2019م).

[20]زيتوني، لطيف، الرواية الرقمية إلى أين ستقودنا؟، (المجلس الوطني للثقافة والفنون، العدد 742).

[21] شحاتة، نشوى رفعت، تصميم استراتيجية تعليمية مقترحة عبر الويب في ضوء نموذج أبعاد التعلم لتنمية مهارات تطوير القصص الرقمية، (مصر: مج 24، ع2، 2014م).

[22] عدلي، سحر وآخرون، السرد القصصي باستخدام تقنيات الواقع المعزز وتأثيره على متلقي الإعلان، (مصر: القاهرة، مجلة علوم التصميم والفنون التطبيقية، 2023م).

[23] كونديرا، ميلان، فن الرواية، ترجمة: كمال التومي، (مجلة علامات، العدد 10، 1998م).

[24] مهدي، حسين ربحي وآخرون، فاعلية استراتيجية في القصص الرقمية في إكساب الطالبات المفاهيم التكنولوجية، (فلسطين: مجلة جامعة القدس للأبحاث والدراسات التربوية والنفسية، مج 4، ع13، 2016م).

الرسائل الجامعية

[25] الموسوي، خلدون كاظم، "الأدب الرقمي/أدب الإنترنت: دراسة تحليلية نقدية (العراق نموذجاً)"، (العراق: جامعة البصرة، 2021م).

[26] قدوم، محمود؛ الدلجاوي، محمد، "الأدب العربي المعاصر والتحول الرقمي: القصيدة الرقمية أنموذجاً"، (تركيا: جامعة بارتن، 2023م).

[27] خبراج، سنوسي، "النص الأدبي الرقمي: مميزاته وأهم أجناس الأدبية"، (الجزائر: جامعة غليزان، 2023م).

[28] قالم، جمال، "النص الأدبي من الورقية إلى الرقمية (آليات التشكيل والتلقي)"، (بحث لنيل شهادة ماجستير، الجزائر، معهد اللغات والأدب العربي، 2008–2009م).

[29] يونس، إيمان، "تأثير الإنترنت على أشكال الإبداع والتلقي في الأدب العربي الحديث"، (فلسطين: رام الله، الأردن: عمان، دار الهدى للنشر والتوزيع– دار الأمين للنشر والتوزيع، 2011م)