بحث

أدب الطفل والتحول الرقمي..!!

عبده الزرّاع *

مقدمة:

أثار الانتشار السريع للتقنيات الرقمية خلال العقدين الأخيرين إمكانية الحديث عن العصر الرقمي وآفاقه وتأثيره في كل مجالات الحياة. ولهذه "الثورة الرقمية" التي أحدثت تغييرًا في العالم آثارٌ لا تقتصر على الصناعات وطرق الإنتاج، بل تمتد كذلك إلى المنظور المعرفي. وعن مدى تأثير هذه الطفرة الصناعية، حاول ريمي ريفيل Remy Rieffel، باعتباره متخصصًا في كتابه "الثورة.. دراسة وسائل الإعلام والمجال الرقمي والصحافة والإنترنت، وفي كتابه "الثورة الرقمية، ثورة ثقافية؟"، حاول إثارة التفكير في ظهور العصر الرقمي في سياق نمط مزدوج يتعلق بالتقنية والدراسات الثقافية. والفكرة الأساسية لهذا الاختيار هي أن الرقمي يُعدُّ مجالًا تتعايش من خلاله المنتجات الثقافية على اختلافها مع الأقطاب التكنولوچية، ويطرح ريفيل العديد من التساؤلات، من قَبيل انتشار المعلومة وتأثير التكنولوچيات الحديثة على تصرفاتنا الشخصية والجماعية، وتقييم كيفية التصرف والتفكير والمعرفة. ويرمي إلى توضيح ما هو الرقمي بالنسبة إلينا (كأفراد)، وبالنسبة إلى غيرنا (كمجتمع) [1].

الثقافة الرقمية

أسهم الاستخدام الواسع للتكنولوچيا الإلكترونية الجديدة في إيجاد أساليب جديدة لأنماط حياة جديدة بعد أفول الثقافات التقليدية، وصعود وبلورة معطيات ثقافية جديدة أصبح يُطلق عليها الثقافة الرقمية؛ خاصةً وأن ثقافة الجيل الجديد بلغت من التعقيد إلى أن أصبحت متعددة

* شاعر وباحث في ثقافة الطفل – مصر.

المشارب والمفاهيم، ومتفرعة من أُطُر تحكمها عوالم افتراضية، بفعل تكنولوچيا الاتصالات الرقمية تحت مُسمَّى صناعة الثقافة؛ ومن ثَمَّ تعرضت الثقافة في هذا العصر إلى تغيُّر فانقلبت مظاهر القيَم الجمعية إلى قيم فردية مع ظهور ثقافة الشباب المتأثر بأنظمة الثقافة التقنية السريعة التدفق؛ نتيجة تنامي استخدام التكنولوچيا ووسائل الاتصال الحديثة من قِبل الأجيال الجديدة، حتى بات العالم قريةً صغيرةً تنتشر فيه المعرفة بسرعة قياسية، وصارت فيه الممارسات الثقافية مرتبطةً بالفضاء الرقمي مخللة (مُخلخلةً – مُخلِّقةً) مجموعة من القواعد، وهو ما يدل على حدوث تحوُّلات شاملة للثقافة في هذا العصر الرقمي وأن العالم يشهد ازدياد أهمية الثقافة الرقمية [2].

أدب الطفل الرقمي

استطاع أدب الأطفال في الوطن العربي أن يواكب التطور التكنولوچي والإلكتروني الحاصل على مستوى العالم، واهتم عدد من مبدعي أدب الأطفال بتطوير الوسائل التي تُبثُّ من خلالها الأشكال المختلفة لأدب الطفل، وظهر تبعًا لذلك أشكال جديدة في أدب الأطفال بمعناه الواسع، فلم يعُد هذا الأدب محصورًا في النشيد والأغنية والقصيدة الغنائية، أو الحكاية والقصة القصيرة المُصوَّرة المطبوعة في كتاب أو مجلة، والمسرحية الشعرية أو النثرية المكتوبة خصيصًا للأطفال لتمثيلها على خشبة المسرح المدرسي أو مسرح النادي الصيفي، أو في الهواء الطَّلْق، بل ظهرت في السنوات الأخيرة أشكال جديدة من الممكن أن تُضاف إلى عالم أدب الأطفال وثقافتهم، مثل ألعاب الكمبيوتر وما يُعرف باسم الأتاري أو الڤيديو جيم (ألعاب الڤيديو)، التي تستغرق الطفل استغراقًا تامًا عند الجلوس أمامها والإمساك بالأذرع الخاصة بها، أو الضغط على مفاتيحها (...) إذن لم يعُد الأمر مقصورًا على طريقة صنع الكتاب بشكلٍ يجذب إليه الطفل، فيفرح به ويبدأ في تصفُّحه، واستيعاب المضمون المطروح بداخله.

ولم يعُد الأمر مقصورًا كذلك على اختيار النص الشعري المناسب للطفل في مراحل عمره المختلفة، حيث يرى الدكتور علي الحديدي أن هناك اتجاهين حول تحديد الشعر المناسب للأطفال إذ توقفت مواهب الشعراء عند هذا الحد، واقتصر نَظْمُهم على شعر الأطفال، ويدعو أصحاب هذا الاتجاه إلى أن يُقدم للأطفال ما سهُل معناه وخفَّت موسيقاه وناسبهم موضوعه وأهدافه من نتاج الشعراء ابتداء للأطفال، وهو ما يُسمَّى بشعر الأطفال، كشعر محمد الهرَّاوي، ومحمود أبو الوفا وأحمد شوقي في حكاياته الشعرية للأطفال[3]. أيضًا لم يعُد الأمر مقصورًا على اختيار

الحكاية أو القصة المناسبة للطفل سواء المُصوَّرة أو غير المصورة، المُلوَّنة أو غير الملونة، ولم يعُد الأمر مقصورًا كذلك على مناقشة تقديم ما هو غير ناطق من حيوان أو طير بطريقة ناطقة، أفيَد أو أنفَع للطفل أم الابتعاد عن هذه الطريقة لأنها تتنافى والحقيقة، فما دام الهِرُّ لا ينطق والطائر لا يتكلم فلماذا ننسج لأطفالنا قصصًا وهميَّة يتحدث الهر فيها ويتكلم الطائر[4].

لم تعُد هذه المسائل الآن من الأمور الحيوية والمهمة في مجال أدب الأطفال وثقافتهم؛ ذلك أن التطور التكنولوچي والإلكتروني أو الرقمي جلب معه أشكالًا وأفكارًا جديدة لأطفالنا، وينبغي على صانعي أدب الأطفال استيعابها أولًا ثم طرح مضامين جديدة تناسب هذه الأشكال. بل إن الطفل العربي بدأ في التعامل مع عالم الإنترنت[5] الذي يجيد التعامل معه مثلما يجيد ألعاب الأتاري والكمبيوتر؛ لذا فإن أدب الطفل الرقمي يخضع لخاصية الرَّقْمنَة؛ بمعنى أنه نتاج العمليات الحاسوبية والرياضية والمنطقية والذهنية؛ أي يتكون من الحروف والأرقام، فالحروف تمثل الظاهرة، في حين تمثل الأرقام العمق؛ وبالتالي فالعمق هو أساس توليد كل التجلِّيات النصِّية الظاهرة فوق السطح، ويتحقق ذلك بواسطة مجموعة من العمليات التحويلية الرقمية، مثل: عملية الحذف، عملية الزيادة، عملية الاستبدال، عملية الترتيب، ومن هنا فالأرقام بمنزلة دينامو النص الرقمي، ومن هنا يمكن الحديث عن الوظيفة الرقمية (Fonction Numerique) بامتياز [6].

ويُعرَّف الأدب الرقمي الموجَّه للأطفال بأنه ذلك النوع من الأدب الذي يُعرض على الشاشة الرقمية سواء أكانت تلفازًا، أم حاسوبًا، أم لوحة إلكترونية، أم هاتفا ذكيًا، فالطفل عندما يواجه الشاشة تسحره بما تحتويه من تقنيَّات عالية الجودة وفي وقت سريع، فيعيش معها في حالة انسجام تام، يجعله يتطلع إلى اكتشاف المزيد من المعطيات التي يحويها الجهاز الذي أمامه، وكلما كان الجهاز موصولًا بالشبكة العنكبوتية، فإنه يُبحر بمهارة وإتقان ما بين المشاهدة والقراءة والدخول إلى التطبيقات المختلفة [7].

ويقدم السيد نجم تعريفًا لأدب الطفل يتوافق والمُعطَى التقني الجديد، قائلًا: "هو كل نص يتشكل بحسب معطيات التقنية الرقمية، بتوظيف اللغة الرقمية والبرامج المتاحة داخل جهاز الكمبيوتر، بحيث يتضمن (الصورة – الصوت – اللون – الحركة – الكلمة)، في تشكيلٍ فنِّي، يساعد الطفل على نمو الذوق والشخصية، ويتوافق مع احتياجات عالم الطفل الشعورية والمعرفية" [8].

الأجناس الأدبية التي تأثرت بالرقمنة

تأثرت الأجناس الأدبية المختلفة للأطفال من قصة وشعر ومسرح بالتقنيَّات الرقميَّة، وأصبح أدبًا قائمًا بذاته له قرَّاؤه ومريدوه الذين يتابعونه على الإنترنت في المواقع الإلكترونية المختلفة، ويتعاملون معه بمهارة فائقة؛ لأنه أكثر متعةً وجاذبيةً لطفل هذا العصر، فظهرت القصة الرقمية، والقصيدة الرقمية، والمسرح الرقمي، واستخدمت في هذه الأجناس تقنيات جديدة لم تكن مستخدمةً من قبل، فلم يعُد العمل الأدبي يقتصر على النص المكتوب فقط، بل دخلت عليه تقنيات رقمية مبهرة سمعية وبصرية، متمثلة في (الصورة، والحركة، والموسيقا، واللون)؛ مما جعل طفل هذا العصر يُقبل عليها بشكلٍ كبيرٍ في مقابل تراجع الإقبال على الكتاب الورقي التقليدى، بل كاتب النص الإلكتروني لا بُدَّ وأن يكون لديه مقدرة على البرمجة الإلكترونية لتطويعها النصَّ الجديد، وذلك إلى جانب موهبته في التأليف الأدبي.

1- القصة الرقمية

ظهرت القصة الرقمية كتقنيَّة رائدة في توظيف وسائط متعددة متنوعة لتحقيق أهداف مختلفة: علمية، فنية، تربوية، دينية، ثقافية؛ ذلك لأن اجتماع ثقافتين: ثقافة الصورة وثقافة الكلمة تفتح للطفل فضاءً رحبًا للمعرفة، فكيف إذا اجتمعت تقنيات أخرى تؤازر هاتين الثقافتين بطريقة منظمة وهادفة وماتعة، ومُلبِّية في الوقت ذاته شغف الطفل بالإلكترونيات والوسائل التكنولوچية الحديثة من جهة، وتجعله أكثر تفاعلًا مع المواقف القصصية التي يشاهدها فيتأثر بها ويُعايش أحداثها بكل حواسِّه من جهةٍ أخرى.

إنها نص يعتمد على مؤثرات مرئية وسمعية تفتح للطفل عالمًا خياليًا، فالطفل الذي يقرأ قصة عن البحار والأمواج يستطيع اليوم مشاهدتها بتقنية جيدة، تمنحه الصور المضيئة ويطرق آذانَه تلاطُم الأمواج وتأسره درجاتُ الألوان المختلفة.

ويرى السيد نجم أن هناك ركائز لا بُدَّ من الاعتماد عليها في كتابة القصة الرقمية، وهي:

الركيزة الأولى: كاتب أدب الطفل الرقمي (القصة)، وهو المتعامل الواعي بأسرار التقنيات السردية/ المشهدية، بالإضافة إلى أسرار التقنيات التكنولوچية، في بناء العمل الرقمي. يتحلى الكاتب الرقمي بالآتي: البحث في خصائص الثقافة الرقمية، ومواكبة وفهم دلالة بعض القضايا، مثل: (غلبة الصورة – توظيف التقنية الرقمية.. وغيرها "الإلمام بأسرار الكمبيوتر ولغة البرمجة، وغيره"). كما عليه أن يعرف فن الجرافيك والإخراج السينمائي، وأن يعرف فن Animation وأن

يكون مُلمًا بأسرار فنون الكتابة السردية.. مثل (سيناريو السينما وكتابة المشاهد المسرحية).. وأن يكون مُلمًا بأبعاد القضية/ المشكلة المطروحة. مع الوضع في الاعتبار أن المنفذ الفعلي للتقنيات المهارية، ربما مبرمج أو مهندس.

الركيزة الثانية: محتوى النص الرقمي (القصة) مع التقنية الرقمية.. لقد بات على صلة أوثق بخصائص القرن الجديد، مثل التشابك بين الثقافة والأدب، منها: شيوع وغلبة الثقافة العلمية وأدب الخيال العلمي للطفل.. إنتاج نصوص رقمية متنوعة تحت اسم "ألعاب الڤيديو".. ثم توظيف التقنيات الرقمية في الحاسوب لإعادة إنتاج قصص وحكايات تراثية أو حديثة، وأخيرًا توظيف الشاشة كصفحة ورقية.

خصائص المنتج الإبداعي (القصة) للطفل مع التقنية الرقمية:

أولاً: تزكية الثقافة العلمية والخيال العلمي في أدب الطفل، خلال القرن العشرين قفز بالإنجاز العلمي، وأنه على صورتين: أصبح معقداً عن ذي قبل. وأيضاً المادة العلمية متضخمة ومتنوعة ما بين الفيزياء والعلوم الرياضية والطب والبيئة وتكنولوجيا الفضاء، وغيرها. إلا أن من يتصدى للكاتبة للطفل عليه أن يعي هدفه. أن يتسلح بالمعلومة العلمية، ويتخير موضوعه، والقارئ.

ثانياً: التقنية الرقمية أتاحت معطيات أخرى يشارك أدب الأطفال في إنتاجها:

(ألعاب الطفل، أو "ألعاب الفيديو") هناك بعض الألعاب تتميز بتنمية مهارات محددة، مثل التوافق الحركي البصري، وغيرها لتنمية الذكاء وتنشيط الملكات الذهنية. فضلا عن توافر عنصر التفاعلية.

ثالثاً: إعادة إنتاج المنتج الورقي بالاستفادة من التقنية الرقمية:

وهو ما يعني الاستفادة بالمعطى الأدبي الورقي، ثم إعادة إنتاجه بالتقنية الرقمية، بحيث يمكن الاستفادة من عناصرها المشار إليها سلفًا (مثل أغلب مجلات الطفل التيتعيد نشر موادها على الشاشة) [9].

نماذج للقصة الإلكترونية

يقول السيد نجم: منذ سنوات بدأت بعض المؤسسات العربية العمل على إنتاج نصوص رقمية تحمل ملامح الطموح لانتاج رقمي جاد للطفل منها: برنامج بعنوان: "إسلاميات حاسوبية"،

"المكتبة الإلكترونية للطفل المسلم"، "هرم المعلومات" أما "كان ياما كان" وهى تتضمن أربع قصص إلكترونية (هى أقرب إلى الأفلام والأعمال الدرامية القصيرة) فهي معقدة بالقياس إلى الأشكال الأخرى الخاصة بالطفل، تلك القصص: "الثعلب والغراب والجبنة"، "الثعلب وعنقود العنب"، "الكلب الطماع"، "النملة والجندب".. وغيرها. وكلها تتميز بملامح تكنولوچيا أدب الطفل الرقمي، وبالتالي تم إنتاج ما يمكن أن نطلق عليه "القصة الرقمية" التي ينهض بها فنيون في الاخراج وتصميم البرامج، للعمل على توظيف المؤثرات الصوتية، ومزج الصورة، وتوزيع الضوء، وأغلب الخدع السينمائية.. ما يعنى توظيف خصائص الڤيديو في الإرجاع والتقدم والتثبيت (ما يعرف بـ Multimedia. [10]

الطاووس المغرور

سوف نتوقف عند برنامج آخر من خلال اسطوانة تحمل اسم "الطاووس المغرور"، والتي يتضح من عنوانها تعالي الطاووس وغروره ومباهاته بريشه جميل المنظر، وظنه أنه أفضل حيوانات الغابة وطيورها.

وسوف نتعرض هنا لمزايا وعيوب هذه القصة دون الوقوف عند تفاصيل القصة نفسها، حيث نلاحظ مايلي:

1-كثرة الأخطاء اللغوية: ومثال ذلك، قول الطاووس للديك: كيف يصادق جميل مثلي (بشع) مثلك. ومثل قول الأم: بعد أن علمت الحمامة الطيبة (وأصدقائها). وقول الهدهد للطاووس: عندما ينبت لك (ريشًا جديدًا) وغيرها من الأخطاء الكثيرة.

2- كثرة أخطاء النطق: وعدم سلامة العبارة من الناحية الصوتية على لسان كثير من الطيور والحيوانات، وبطبيعة الحال فإن من ينطق بلسانها هو أحد الأطفال غير المدربين على النطق السليم، أو على مخارج الحروف بطريقة صحيحة.

3- كثيرًا ما نسمع إشارات مخرج البرنامج الصوتية أثناء الحوار. من ذلك على سبيل المثال، يكح المخرج ليبدأ أحد الأطفال بالكلام، فيسمع المستخدم مثل هذه (الكحة) التي هى عبارة عن إشارة بدء، أو إشارة انتهاء من شيء ما، أو تعليق ما. وكان المفروض أن يستعين المخرج بإشارة من يديه أو من عينيه أو عن طريق الإيماء للأطفال المؤدين هذا العمل، وفي هذه الحالة لن يظهر صوت التعليمات أو الإرشادات. حتي في حالة استخدام الإشارات الصوتية، كان ينبغي تدارك الأمر بمسحها من علي البرنامج قبل عرضه للبيع في الأسواق.

4–توسّل البرنامج بالنشيد والأغنية في مقدمته وخاتمته، وأثناء اللعب.

نحن الزهور نحن الزهور منا تفوح أحلى العطور

ألواننا أجمل ألوان ولا نصاب بالغرور

ومنها أغنية الفئران:

نحن الفئران نحن فئران نحيا في الغابة بكل أمان

نحب الماء، نحب (...) نحب أكل الأشجار

وقد أصيبت هذه الأناشيد والأغاني بكسورؤ في الوزن، وصعوبة رد كل منها إلى بحر شعري معين، وقد نتج ذلك من اللجوء إلى تسكين الكلمات أثناء حشو البيت، وهو ما لا يجوز من الناحية العروضية. ويبدو أن من قام بصياغة هذه الأبيات ليس شاعرا، ولا يعرف طبيعة الكتابة الشعرية، أو النظم الشعري. وكان من الأوفق الاستعانة بشاعر متخصص في كتابة الشعر للأطفال. هذا من ناحية، ومن ناحية أخرى، واستكمالا للحديث عن أخطاء النطق، وعدم تبيان مخارج الألفاظ والحروف، فقد عجزت تماما عن تفسير الكلمة الأخيرة في الشطر الأول بالبيت الثاني من أغنية الفئران: نحب الماء، نحب (...) ولعل هذا يرجع -كما سبقت الإشارة– إلى عدم سلامة العبارة من الناحية الصوتية.

ولعل من أهم مزايا هذا البرنامج:

1– سهولة التحميل والتشغيل والاستخدام.

2– توسله بالموضوعات الإسلامية والمفردات القرآنية في كثير من المواقف ولأحداث، وبخاصة في الحوار واللعب.

3– اعتماده على أكثر من وسيلة فنية وأدبية: مثل السرد والحوار والموسيقى، والمؤثرات الصوتية المختلفة.

4– اعتمد البرنامج على الألوان القوية التي تجذب بصر الأطفال، ويفرحون بها، ويتفاعلون معها.

5– على الرغم من تزكيز البرنامج أو القصة على نبذ فكرة الغرور، فإنه حمل بعض القيم الإيجابية الأخرى بطريقة غير مباشرة، مثل قيم التعاون، والصداقة، والمحبة، والتسمح بين مجموع الطيور والحيوانات، وهى قيم يحض عليها منهج الأدب الإسلامي في أدب الأطفال [11].

الشعر الرقمي الموجه للأطفال

يستقبل الطفل في مهده أصواتًا حانية، مع هدهدة الأم وهى تُربِّت عليه حتى يكفَّ عن البكاء، فينسجم الطفل ويستجيب لتلك التأثيرات العاطفية ويتفاعل معها؛ فينشأ مُحبًا للنغم الموسيقي متأثرًا به أشد التأثُّر، مقبلًا على سماع الشعر بأوزانه وتفعيلاته وما تحويه من متعة نفسية، وما تحققه من راحة مطلوبة. فيحفظ الطفل تلك الأشعار بصورة سريعة، ويرددها بتفاعل وانسجام وفرحة ورقصات تتناسب مع تلك النغمات الموسيقية.

ففي مرحلة عمرية تالية يستطيع الطفل أن يستقبل الأشعار التي كُتبت له خصيصًا من شعراء كبار تخصَّصوا في كتابها، سواء أكانت باللغة الفصحى أم باللهجة العامية المصرية، والتي كُتبت بلغة بسيطة وسهلة ومفردات دالَّة ومنسجمة من عالَمه الطفولي، وأصبح الآن يوجد العديد من الدواوين الشعرية الصادرة عن وزارة الثقافة المصرية، وتتوافر في المكتبات وقصور الثقافة. وإن كان شعر الأطفال الذي بدأ شفاهةً كنوعٍ من الغناء الشعبي لمرحلة المهد، ثم مُؤلَّفًا في كتاب ورقي مطبوع، ثم رقميًا عبر الوسيط الإلكتروني بأشكاله المختلفة والمتعددة.

ولعل هذ الأمر لا يُحدث لبسًا بين مصطلح القصيدة التفاعلية والشعر الرقمي، فمصطلح "القصيدة التفاعلية هو أحد المصطلحات المستخدمة للتعبير عن النص الشعري الذي يُقدم عبر الوسيط الإلكتروني. مع تأكيد ضرورة تميُّزه بعددٍ من الخصائص والصفات التي يمكن بموجبها إطلاق صفة التفاعلية عليه. وقبل تعريف القصيدة التفاعلية لا بد من الإشارة إلى وجود فروق جوهرية بين المصطلحات (التفاعلية، الرقمية، الإلكترونية)، مع أنها تشترك جميعًا في أنها تشير إلى النصوص الشعرية التي تُقدم عبر الوسيط الإلكتروني. وأول هذه الفروق هو أن الشاعر إذا تجاوز الصيغة الخَطِّية المباشرة والتقليدية في تقديم النص إلى المُتلقي، واعتمد بشكلٍ كُلِّي على تفاعل المتلقي مع النص، مستفيدًا من الخصائص التي تتيحها التقنيات الحديثة، تصبح القصيدة التي يقدمها (تفاعلية). وتعتمد درجة تفاعلها على مقدار الحيِّز الذي يتركه المبدع للمتلقي، والحرية التى يمنحها إياه للتحرك في فضاء النص، دون قيود أو إجبار بأي شيء، أو توجيه له بمعنى واحد ووحيد. أما (الشعر الرقمي والشعر الإلكتروني)، فلا يختلفان عن بعضهما في دلالاتهما العامة؛ فمصطلح (الشعر الرقمي) يشير إلى نصٍّ مُقدَّم من خلال شاشة الحاسوب دون أي شروط أخرى، في الوقت الذي يمكن أن يُقدم ورقيًا أيضًا؛ وكذلك الشعر (الإلكتروني)". فالتفاعلية التي تكون عبر النص الرقمي هى التي تتيح للطفل إمكانية التدخل على مستوى عالٍ.

والشعر الرقمي المُوجَّه للطفل هو نص إبداعي موجه للأطفال يعتمد على جمالية مادية وهي التقنية، والتي تُضاف إلى جمالياته الأدبية/ اللغوية [12] .

المسرح الرقمي الموجه للأطفال

يظل مسرح الطفل هو أهم ابتكارات القرن العشرين لما يُحدثه من تأثير مباشر على عقل ووجدان الطفل من خلال العرض المسرحي الذي يُقدم له، بل هو يتفوق على تأثير المعلم في الفصل الدراسي، من خلال القصة التي تتناولها المسرحية، وأداء الممثلين على خشبة المسرح، وتأثير الديكور، والموسيقا، والغناء، والرقصات، والإضاءة، والملابس، والإكسسوارات، وسينوغرافيا العرض؛ كل هذه العناصر تُحدث تغييرًا داخل الطفل وتجعله مرتبطًا بفن المسرح. وإن كان هذا المسرح بشكله هذا التقليدي قد استخدم منذ سنوات طويلة التقنيات الإلكترونية وتوظيفها لصالح العرض، بما تُحدثه من إبهار ومتعة تزيد من فهم الطفل، بل وتقربه من عالَه التكنولوچي الأثير.

ولكن في ضوء وجود الوسيط الإلكتروني بوصفه الجديد والمهيمن على الساحة الإبداعية تميز المسرح الرقمي الذي يوظف التقنيات الحديثة، لا يُشترط وجود الخشبة ولكنه يُشاهد من خلال الحاسوب؛ وعليه فإن المسرحية تُعرَّف بأنها "نمط جديد من الكتابة الأدبية، يتجاوز الفهم التقليدي لفعل الإبداع الأدبي الذي يتمحور حول المبدع الواحد؛ إذ يشترك في تقديمه عدَّة كُتَّاب، كما يُدعى المتلقي/ المستخدم أيضًا للمشاركة فيه، وهو مثال للعمل الجماعي المنتج، الذي يتخطى حدود الفردية وينفتح على آفاق الجماعية الرحبة. ويتوافر هذا الفن الإلكتروني على أقراص مُدمَجة، أو كتب إلكترونية بصيغة (Pdf) يمكن تحميلها من أحد المواقع على جهاز الحاسوب الشخصي، كما يوجد هذا اللون الأدبي الإلكتروني الجديد، في الفضاء الافتراضي؛ أي في فضاء شبكة الإنترنت. ومن خلال وجوده في الفضاء الافتراضي، يستطيع استثمار المعطيات التكنولوچية الحديثة لدعم النص المكتوب"[13].

وبوجود التقنيات الحديثة فإنها وسَّعت الإمكانات المتاحة للمسرح التقليدي إضافة إلى وجود المخرج والسينوغرافي وكاتب النص؛ وبالتالي تعطي قوة ربما تفوق قوة المسرح التقليدي كون أنه مسرح مكتوب ومُجسَّد بلغة النصوص الإلكترونية.

ولهذا فإنها شكل آخر اقتحمه الإبداع الرقمي، له خصائص ومواصفات المسرح الرقمي المناسبة لطبيعته الإلكترونية المعاصرة [14].

مقارنة بين المسرح التقليدي والمسرح التفاعلي الرقمي [15]:

شهد المسرح في العقود الأخيرة تطورًا كبيرًا حيث نجد تمايزًا واضحًا وجليًا بين المسرح التقليدي والمسرح الرقمي لم ينبثق فجأة، وإنما جاء نتيجةً للتقنيات التكنولوچية التي أحدثت ثورة في هذ الفن، ويمكن توضيح هذه الفروق في الآتي:

1- طبيعة الأحداث في المسرح التقليدي خَطِّية، يتابعها جمهور في غرفة مظلمة بصورة تراتُبية، أما في المسرح التفاعلي الرقمي فنجد الجمهور متحركًا ينتقل ويخرج من مكان ويدخل في آخر متابعًا شخصية ما، كما أن له حرية اختيار المشهد الذي يريد مشاهدته.

2- تجري الأحداث في المسرح التفاعلي الرقمي في بيئة حقيقية Real Environment مما يجعلها تمثيلية حية مباشرة، ومن الأمثلة البيئية الصالحة لأداء المسرح التفاعلي الرقمي: بنك، مطعم، باخرة، أو منتجع سياحي مثلًا، غير أن كُتَّاب المسرح الرقمي يفضلون اختيار الفضاء الذي ستجري فيه الأحداث ثم كتابة النص المناسب، بينما تجري الأحداث في المسرح التقليدي الكلاسيكي على خشبة المسرح، ولا يملك جمهوره اتخاذ أي إجراء إزاء ما يحدث أمامه سوى المشاهدة، إلا أنه يستطيع اتخاذ ما يلزم أمام أي فرع من النص التفاعلي الرقمي يظهر أمامه، ولا سيَّما عندما يترك أحد الممثلين المشهد فبإمكان المتلقي/ المتفرج تحديد خياره، فيما إذا كان سيتابع هذا الممثل في مشهدٍ آخَر أم أنه سيبقى متابعًا ما سيحدث أمامه. وعليه فكل مُتلقٍّ من الجمهور سيخرج بنتيجة ونهاية ستختلف عن النهاية التي يخرج بها غيره، في حين تكون النهاية واحدة بالنسبة إلى الجمهور الخاص بالمسرح التقليدي.

3- الشخصيات في المسرح التقليدي تتوزع بين شخصية رئيسة محورية فضلًا عن الشخصيات الثانوية التي تساعد علي تطوير الأحداث، وهذا غير موجود في المسرح الرقمي التفاعلي كون كل الشخصيات توجد في فضاء العرض المسرحي طوال وقت العرض، كما أن كل شخصية من الشخصيات لها قيمة معنوية تناسبها وتجعل وجودها أساسًا.

4- يمكن حصر أهم الأُسس التي يقوم عليها المسرح الرقمي في أنه لا يُقدم في صالات المسرح التقليدية، إضافة إلى أنه قد ثار على العلاقة الأساسية المركزية، والتي مَفادُها قدسية وجود الجمهور.

5- المسرح الورقي يختلف اختلافًا جذريًا عن الرقمي، ذلك أن هذا الأخير يعتمد بالدرجة الأولى على المُتلقِّي من خلال المواد التي تتوافر على الأقراص المدمجة في الحاسوب.

6- إن المُلاحَظ في المسرح الرقمي أن المهمة التي كان يشغلها المخرج قد تلاشت وتحولت وظيفة المؤلف إلى وظيفة مبرمج الحاسوب، الذي تقع عليه مسئولية وضع برامج تثير دهشة المتفرج.

المصادر:

(1) ريمي ريفيل، ترجمة: سعيد بلمبخوت، مراجعة: الزواوي بغورة – الثورة الرقمية، ثورة ثقافية؟ – عالم المعرفة – المجلس الوطني للثقافة والفنون والآداب - الكويت – مقدمة المترجم – ص11، 12 رقم (462) يوليو 2018.

(2) محمد صليحة. بخوش سامي – الثقافة الرقمية: دراسة تحليلة في المفهوم – المجلة الجزائرية للأمن والتنمية – شبكة المعلومات الدولية.

(3) محمد علي حمد الله – الأسلوب التعليمي في كليلة ودمنة، ط2، دمشق: دار الفكر 1970.

(4) شبكة المعلومات الدولية (الإنترنت).

(5) جريدة الحياة اللندنية، لندن، 21/ 11/ 1996.

(6) حسن عبد الله العايد – مستقبل الثقافة في عالم متغير ما بعد العولمة، وزارة الثقافة، عمان، الأردن، 2002م.

(7) بخيتة حامد إبراهيم – الرقمنة وأدب الأطفال – المجلس الأعلى للثقافة – الكتاب الأول، الإصدار الثالث، العدد رقم (8)، 2021م.

(8) السيد نجم – التقنية الرقمية ودورها في أدب الطفل – 2143، http:// org.aljasra/ archive/ cms/ p?ـــ 4/17/ 2021م.

(9) السيد نجم – الكلمة، مجلة أدبية فكرية شهرية – شبكة المعلوات الدولية– الإنترنت.

(10) بخيتة حامد إبراهيم– الرقمنة وأدب الطفل، مرجع سابق، ص103

(11) أدب الأطفال بين الشعرية والتقنيات الرقمية – أحمد فضل شبلول – دار التلاقي للكتاب – القاهرة– 2009م، من ص57 حتى 59.

(12) بخيتة حامد إبراهيم – مرجع سابق، ص 113، 114.

(13) آفاق النص الأدبي ضمن العولمة، صفية عالية، ص 74، 75.

(14) بخيتة حامد إبراهيم – مرجع سابق، ص 116.

(15) مدخل إلى الأدب التفاعلي، فاطمة البرمكي – المركز الثقافي العربي، الدار البيضاء، الطبعة الأولى، 2006م، ص99.

المراجع:

- الثورة الرقمية، ثورة ثقافية؟ – تأليف: ريمي ريفيل، ترجمة: سعيد بلمبخوت، مراجعة: الزواوي بغورة – عالم المعرفة – المجلس الوطني للثقافة والفنون – الكويت، رقم (462)، يوليو 2018.
- الرقمنة وأدب الأطفال – بخيتة حامد إبراهيم – الكتاب الأول – المجلس الأعلى للثقافة، الإصدار الثالث، العدد رقم (8)، 2021م.
- أدب الأطفال بين الشعرية والتقنيات الرقمية – أحمد فضل شبلول – دار التلاقي للكتاب - القاهرة – 2009م.