فن قصة الطفل
من الشفاهية إلى التفاعلية

الباحثة: نهى محمد الشحات إسكندر
باحثة في أدب الأطفال

الملخّص:

يهدف هذ البحث إلى تناول قصة الطفل بأشكال عدة وعرض التغيرات التي طرأت عليها منذ نشأتها حتى الآونة الأخيرة. فهي من أبرز ألوان أدب الطفل المحببة لديه؛ حيث تتميز بالمتعة والتشويق، وتُعَد متنفساً لخياله الجامح ومدربًا لذهنه وعواطفه وانفعالاته، وموجهًا لعمليات تفكيره واتجاهاته، ومفجرة لطاقاته ومواهبه وإبداعاته، ومحررة له من قيود الزمن والمكان. وقد بدأ ظهور القصة الشفاهية قبل ظهور الكتابية فيما يسمى الشفاهية الأولية وهناك نوع آخر من الشفاهية – الشفاهية الثانوية – ملازمًا للكتابة، ويظهر حتى في عصرنا هذا ولكن مقترنًا بالأجهزة الحديثة من مذياع أو تلفاز أو حاسوب أو حتى هاتف خلوي ليقدم القصة في صورتها الشفاهية ولكن عن طريق التقنية. وقد ظهرت القصة الكتابية ورفعت ثقافة الطباعة الكتابة إلى قمة جديدة، ولكننا في الكتابية حبس لأفكار المؤلف في كلمات مكتوبة نقرأها بأعيننا ونكاد نتخيل صورها. ثم ظهرت القصة الإلكترونية والتي دمجت الفن القصصي مع الوسائط المتعددة والتي أدت إلى تحولات جذرية في الثقافة الإنسانية. ثم ننتقل إلى القصة التفاعلية وهي تتمثل في انتقال المستعمل بين تشكيل النص بالطريقة التي تلائمه، وهو بذلك يتجاوز القراءة الخطية ليطلق لخياله العنان ويتفاعل مع الأحداث دون رتابة أوملل، ويحدد نهاية قصته بالشكل دون تدخل من أحد، ليسير جنبًا إلى جنب مع جانب الإبداع الفكري.

ونخلص إلى أن الأدب واحد في كل العصور لكنه يختلف في الوسيط، ففي السابق كان يعرض من خلال الراوي من خلال صوته وحركاته ونبراته ثم انتقل إلى التدوين حيث أصبحت الكلمة وسيطا، ثم انتقل إلى العصر الرقمي فأصبح الحاسوب وسيطا، ثم تطور للأدب التفاعلي فكانت التفاعلية.

الكلمات المفتاحيّة:

قصة الطفل، القصة الشفاهية، القصة الكتابية، القصة الإلكترونية، القصة التفاعلية.

Children's Novel from Oral Narration to Interaction

Noha Mohammed Shahat Iskander
Researcher in Children's Literature

Abstract:
The main aim of this paper is to discuss children's novel in various ways and to trace the changes that have taken place in children's novel since its emergence. The novel is one of the most interesting types of literature for children. It is characterized by pleasure and suspense. It is an outlet for children's unbridled imagination and a trainer for their minds, emotions and passions, directing their thinking processes and trends, giving rein to their talents and abilities, and liberating them from the constraints of time and space. Oral narratives emerged before writing and were known as primary oral narration. There is another type of oral narration (secondary) associated with writing, which appears in our time in radio, television, computer or cell phone where the story is presented in its oral form via technology. Thanks to printing, the written novel appeared and developed. In writing, the author's ideas are transformed into written words that we read with our eyes and visualize with our minds. Then the electronic novel emerged and incorporated fiction with multimedia, which led to radical changes in human culture. In the interactive novel, the reader chooses where to go next in the novel, and thus exceeds the linear reading to unleash his imagination and interact with the events without monotony or boredom, and sets the end of his story without interference in a manner of intellectual creativity. Thus, literature is similar throughout ages and what differs is its medium. In the past, it was presented through the narrator's voice and intonation. Then the word became the means of narration. In the digital age, the computer became the means of narration and soon it developed into interactive literature.

Keywords:
Children's novel, oral narrative, the written novel, the electronic novel, the interactive novel

مقدمة :

لا أحد ينكر فضل القصة على نشأة الطفل النشأة التربوية الصحيحة إذا تم توظيفها بالشكل الأمثل، وذلك من منطلق "أن ليست كل الأساليب التربوية تصلح لجميع المواقف التعليمية" ولكن الأسلوب القصصي يصلح لمعظم المواقف التعليمية؛ لما في القصة من مقومات تستهوي الصغير والكبير.

وتناولنا لقصة الطفل نابعًا من إحساسنا بمدى أهميتها فهي من أبرز ألوان أدب الطفل المحببة لديه ؛ فهي تتميز بالمتعة والتشويق ،وتُعَد متنفساً لخياله الجامح ومدربًا لذهنه وعواطفه وانفعالاته، وموجهًا لعمليات تفكيره واتجاهاته، ومفجرة لطاقاته ومواهبه وإبداعاته، ومحررة لهم من قيود الزمان والمكان.

ويتناول هذا البحث إشكاليتين :-

أولهما: تطور فن القصة عند الطفل.

وثانيهما : تطور عناصر القصة ونختص (الشخصيات- الأسلوب واللغة- الزمان – المكان – - الحبكة - الأحداث)

تبدو القصة في نظر الطفل لوناً من ألوان اللّهو لا يملّ تكرارها. إنها تبعث في نفسه الهدوء والسكينة، وتصبح متنفساً لطاقاته المتفتحة أو تدريباً لخياله وذهنه وعواطفه وانفعالاته. وهي تدربه على تكوين بعض الصلات الاجتماعية، فتكون جسراً بينه وبين الآخرين.

ولما كان الطفل في السنوات الأولى من عمره وفي روضة الأطفال، غير قادر بعد على القراءة، فإن من واجب الأم والمربية – المعلمة سردها عليه. ففي سرد القصة جمال آخر هو جمال التعبير الذي يسمو بها ويزيد من قيمتها الفنية، ويبعث فيها حياة جديدة، ويشد إليها الطفل. كذلك يمكن طبع بعض

الصور على ورق من المقوى الثخين، تمثل الحيوانات والمشاهد المألوفة المسلسلة التي يعبث بها الطفل ويقلّبها، وعن طريق اللعب والسؤال يتعلم منها المفردات والجمل المفيدة.

ويرى علماء النفس والتربية أن لكل عمر قصصاً تلائمه، وأن لكل نوع من هذه القصص سماته الميزة. وقد جعل هؤلاء حياة الطفل والمراهق في أطوار ومراحل ولاحظوا أن كل طور يهتم بنوع من القصص: فهناك الطور الواقعي المحدود بالبيئة وفيه أشكال من النماذج المألوفة من الحيوان والنبات والأشخاص، وهو بين الثالثة والخامسة. وهناك طور الخيال الحرّ ما بين الخامسة والثامنة (أو التاسعة) حتى الثانية عشرة، وطور العاطفة والغرام، من الثانية عشرة حتى الثامنة عشرة، وطور المثل العليا يأتي بعد الثامنة عشرة أو السادسة عشرة. والأطوار هذه متداخلة والأعمار المذكورة ليست إلا أعماراً تقريبية ولكنها تعبر عن التمايز. لهذا كله كان من الضروري جداً أن تتصف قصص الأطفال ببعض السمات النوعية؛ فيجب أن تروق للأذن وللعين (وللحواس الأخرى إن أمكن)، ويجب أن تؤثر في العاطفة؛ فتسحر نفوس الصغار، لكي تكون فائدتها أكيدة ويكفي أن تلاحظ الصغار وهم يلاحقون لاهثين قصة ناجحة حتى ندرك تأثيرها القوي. إنهم يتابعون مشاهد القصة بعيونهم وبآذانهم وبأنفاسهم، ويشاركون أشخاصها وجدانياً، بل إنهم كثيراً ما يشاركون الأبطال في تمثيل الحوادث ولا شك في أن قارئ القصة أو سامعها لا يملك أن يقف موقفاً سلبياً من شخوصها وأحداثها بل إنه يغرق نفسه في مسرح الأحداث ويتفحص ما يجري ويتخيل إنه كان في هذا الموقف أو ذاك، ويوازن بين نفسه وبين أبطال القصة فيوافق أو يستنكر أو يعجب. ويُستحسن أن تكون شخصيات القصة قابلة للتصديق مألوفة لدى الصغار. وهذه السمة تشمل كل أنواع القصة: التاريخية

والواقعية والتمثيلية وكل قصة أخرى تعرض نموذجاً لحال بشرية يمكن أن تقع في الحياة المحيطة.

لكن هذا لا يمنع من سرد قصص الجن والعفاريت التي تحتوي قيماً ومثلاً رفيعة لأنها تسهم في تنمية الخيال ومعرفة القيم النبيلة ومحاربة الشر والفساد. كما يجب أن تتصف بالأصالة ويعني ذلك أن تستمد القصص من التراث القومي والإنساني وأن تتقيد بالقيم الإنسانية والقومية وأن تحترم التقاليد والأعراف السائدة النافعة، وأن تنهل من الماضي لكي تبني المستقبل. وهذا لا يمنع أن تهتم هذه القصص بالبساطة واللغة الحية الواضحة التي تختلف عن لغة الكتب المدرسية ولغة الشارع.

وعلى الرغم من أهمية قصص الأطفال وتأثيرها، فإن الاهتمام كان منصباً على قصص الكبار، ولم يحظ الأطفال بعناية ظاهرة إلى العصر الحديث، حيث ازداد إيمان التربويين في مختلف البقاع بأهمية القصة للصغار، لما تحمله من أفكار وخيال وأسلوب ولغة. (سمير أحمد، ٢٠٠٦: ص١٢٢)، فالأمم السابقة لم تهتم بتسجيل أدب أطفالها.

إذا، يمكننا القول إن قصص الأطفال وأدبهم كان موجوداً منذ العصور القديمة، ولكنها بدأت بالظهور في العصور الحديثة نظراً لاهتمام التربويين بالطفولة وإيمانهم بأهمية هذه المرحلة وإلمامهم بحاجات الأطفال وتطلعاتهم ولتتناسب مع النمو اللغوي والعقلي.

الإشكالية الأولى: تطور فن القصة عند الطفل:

القصة في اللغة هي الخبر، وقص علي خبره يقصه قصاً وقصصاً، والقصص: الخبر المقصوص، والقصص: جمع القصة التي تكتب. وقد عرف(أحمد زلط ٢٠٠٠،٨٢) قصة الأطفال بأنها لون أدبي وقرائي متعدد

المضامي ، يكتبها الكبار للأطفال، وتشمل على عناصر بناء القصة عند الكبار مثل:(الحدث، الشخصية، بيئة القصة الزمانية والمكانية، السرد القصصي والأسلوبي، العقدة الفنية، الانفراج أو الحل، والهدف ويراعي كاتب القصة تبسيط تلك العناصر لتناسب المراحل والخصائص العمرية النمائية عند الأطفال".

وعرفها(نجاح الظهار ١٤٢٤هـ، ص١٣٩) بأنها "مجموعة من الأحداث يرويها الكاتب، وهي تتناول حادثة واحدة أو حوادث عدة، تتعلق بشخصيات إنسانية مختلفة، تتباين أساليب عيشها وتصرفها في الحياة، على غرار ما تتباين حياة الناس على وجه الأرض، ويكون نصيبها في القصة متفاوتاً من حيث التأثر والتأثير".

وعرفتها (أمل دكاك ٢٠١٢: ١٩٦) بأنها هي "تلك الحكاية القصيرة التي تتضمن غرضًا تربويًّا أو فنيًّا أو أخلاقيًّا أو علميًّا أو لغويًّا أو ترويحيًّا، والتي تعد وسيلة من وسائل نشر الثقافات والمعارف والعلوم والفلسفات– هي من أشد ألوان الأدب تأثيرًا في النفوس، وخاصة الأطفال إذ تتضمن تلك المثيرات الباعثة على تشكيل سلوكهم وتكوين شخصياتهم".

أما الحكاية فهي أقصوصة بسيطة، يمتزج فيها الواقع بالخيال أهم عناصرها التشويق. وقد عرفها (أحمد نجيب١٩٩١ص٧٥)بقوله: "الحكاية هي الأساس الأول في تكوين القصة، تستخدم سلاح التشويق لتشد إليها المستمعين أو القراء وتعتمد أساسًا على حب الاستطلاع الذي يجعلهم دائمًا يتساءلون عما حدث بعد ذلك، والحكاية مجموعة من الحوادث مرتبة ترتيبًا زمنيًا، وهي كما يقول فورستر، أدنى وأبسط التراكيب الأدبية ولكنها العامل المشترك الأعظم بين جميع الكائنات المعقدة المعروفة بالروايات".

ويضع "محمد سناجلة" مصطلحًا جديدًا لم نره عند أحد من الباحثين، وهو الرواية الرقمية ويعرفها كالتالي: هي الرواية التي تستخدم الأشكال الجديدة التي أنتجها العصر الرقمي (النص المتفرع– المؤثرات–الجرافيك)، وتدخلها في البنية السردية لتعبر عن العصر الرقمي والمجتمع الرقمي الافتراضي، والرواية الواقعية الرقمية هي الرواية التي تعبر عن التحولات التي ترافق الإنسان بانتقاله من كينونته الأولى كإنسان واقعي إلى كينونته الجديدة كإنسان رقمي افتراضي، نحن هنا أمام رواية شكلا ومضمونا، رواية تستخدم التقنيات الرقمية تتحدث عن مجتمع الإنسان الافتراضي. (محمد سناجلة ٢٠٠٥ ص٢٥).

وقد استثمر الباحثون رواية القصة في التعليم باعتبارها عملية تعبير معتمدة على رسم الأحداث والوقائع، فسعوا إلى تأطيرها ضمن سياق العملية التعليمية؛ لما لها من فاعلية وأثر قوي في شخصية المتعلم، كما أنها تعد عاملاً رئيساً في تنمية مهارات فهم المسموع (جاسيمي وموجتابا Ghassemi,Mojtaba.٢٠١٣,p.p.٤٥–٥٤)

أما القصة الرقمية فيعرفها(أحمد شبلول٢٠٠٠: ٢٤) بأنها تحويل أو إخراج أوإنتاج قصة مؤلفة تأليفًا بشريًا تعمل على وسيط إلكتروني وذلك بإضافة بعض التقنيات الحديثة كالصوت والصورة والرسوم الكارتونية المتحركة والمؤثرات الموسيقية بالاستفادة من خصائص الفيديوفي عمليات الإرجاع والتقديم والإيقاف وهو ما يعرف بالمالتيميديا".

ويعرفها (حسين عبدالباسط ٢٠١٦) بأنها قصة تدور حول فكرة الجمع بين فن سرد القصص مع مجموعة متنوعة من الوسائط المتعددة الرقْمِيّة، مثل: الصور، والصوت، والفيديو، كما يقوم هذا النوع من القصص على إيجاد خليط

من بعض الرسومات الرقْمِيّة ، والنصوص، والسرد، المسجل، والصوت، والفيديو والموسيقى؛ لتقديم معلومات حول موضوع محدد.

وتعرفها(رابطة روى القصص الرقمية Digital Storytelling Association): التعبير الحديث عن القصص القديمة، وأن القصص الرقمية تستمد طاقتها من خلال المزج بين الصور والموسيقى والأسلوب الروائي والصوت معا، الأمر الذي يعطي بعدا عميقا للقصة وذلك من خلال إضفاء الألوان الزاهية على الحروف، والحركة على الرواية.

وقد بدأ ظهور القصة الشفاهية قبل ظهور الكتابية فيما يسمى الشفاهية الأولية وهي التي يتبعها الأمهات والجدات مع أطفالهن حيث أن الطفل في السنوات الأولى من عمره غير قادر بعد على القراءة؛ ففي سرد القصة جمال آخر هو جمال التعبير الذي يسمو بها ويزيد من قيمتها الفنية، ويبعث فيها حياة جديدة،، ويشد إليها الطفل. كذلك يمكن طبع بعض الصور على ورق من المقوى الثخين، تمثل الحيوانات والمشاهد المألوفة المسلسلة التي يعبث بها الطفل ويقلّبها، وعن طريق اللعب والسؤال يتعلم منها المفردات والجمل المفيدة.

ونجد أن الصوت هو العامل الأساسي في القصة الشفاهية وهو المؤثر الأكثر بنبراته ووقفاته ومستوياته من علوه لانخفاضه. وقد نرى الكائنات البشرية تتواصل بطرق شتى مستخدمة كل حواسها : اللمس، التذوق، الشم، والبصر بصفة خاصة، وكذلك السمع. (أونج١٩٦٧ب،١-٩) . وبعض طرق التواصل غير الشفاهية غنية للغاية كالتعبيرات الجسمانية مثلا-غير أن اللغة، أو الصوت المنطوق، هي وسيلة الاتصال المثلى .ولا يقتصر الأمر على التواصل، بل إن الفكر ذاته يرتبط جملة بالصوت على نحو خاص وهناك نوع آخر من الشفاهية – الشفاهية الثانوية – ملازمًا للكتابة ويظهر حتى في عصرنا هذا

ولكن مقترنًا بالأجهزة الحديثة من مذياع أو تلفاز أو حاسوب أو حتى هاتف خلوي ليقدم القصة في صورتها الشفاهية ولكن عن طريق التقنية. أما الثقافة الأولية الشفاهية بالمعنى الدقيق فتكاد تنعدم اليوم ; ذلك أن كل الثقافات الآن تعرف شيئا عن الكتابة ولديها شيء من الخبرة بتأثيراتها.

ومع ذلك فإن كثيرا من الثقافات الثانوية لا تزال تحتفظ بدرجات متفاوتة – حتى في بيئة ذات تكنولوجيا عالية– بكثيرمما تصف به الشفاهية الأولية من توجه عقلي. . (أونج ١٩٦٧ ب ،ص ٤٨).

"ولقد أدت الإذاعة دورًا كبيرًا في تقديم برامج للأطفال تقوم بدور تعليمي من خلال الحكايات والأغاني؛ فأصبح هناك أدب يكتب خصيصًا للإذاعة، واشتهرت في هذا المجال برامج بعينها، منها (بابا شارو) و(أبلة فضيلة) و (عمو حسن) وغيرها من البرامج التي كانت تخاطب وجدان الطفل عن طريق حاسة السمع". (محمود الضبع، ٢٠٠٩، ص ص ٢٥٠–٢٥١)

وقد استخدم الوسيط اللغوي البياني في الإبداع والانتاج النصي من كلا الأدبين العربي والغربي قبل أن يستخدما معًا الوسيط الطباعي ، والوسيط الصوتي السمعي والوسيط الرقمي الإلكتروني. (جميل حمداوي،٢٠١٦: ٦٠)

وأهم ما اعتمد عليه الأدب الشفاهي البنية العطفية والأسلوب التجميعي وكثرة النعوت (والترج. أونج. ١٩٩٤، ص٨٣) ، إلا أن التطورات الحالية وظهور أدوات جديدة في مجال الاتصال والتواصل قد غيرت من صلاحية نوعية مثل هذه البرامج التي تعتمد على الإسلوب القصصي الشفاهي في تعليم الأطفال. والأدب الشفاهي في اعتماده على السمع احتفظ بكلمات دارجة، لأنه خاضع للبيئة الواقعية وتابع لها، فالراوي مرتبط بالبيئة التي تحيط به، ومن ثم فالأدب الذى يرويه تأثر بهذه البيئة ، التى نشأت على النص الشفاهى ولم تجد

غيره بديلا لتلقى النصوص الأدبية ، والنص الشفاهى اعتمد على هذه البيئة المحافظة فى بقائه وانتشاره ، فالاحتفاظ بالنص الشفاهي مرتبط بتكرار النص من جيل لآخر، وعدم تكراره يؤدى إلى فنائه مما ولد شخصية محافظة أكثر من اللازم على كل ما هو تقليدي وموروث، عكس النص الكتابي الذي يحرر العقل ليدرك أفكارا جديدة ويجدد من موضوعاته خاصة، وأن الأدب الشفاهي كان يعتمد على البطل الخارق للعادة، والذي يجمع صفات القوة والجرأة وتحدى الواقع ليجذب المستمعين له فالأبطال المهمشين لا يعلقون بالذاكرة، عكس النص الكتابي الذي مر بمراحل متعددة بين البطل الخارق والبطل المهمش في محاولة لجذب المتلقي بمعايشة واقعه الحقيقي، والنص الشفاهي في اعتماده على الإيهام والخيال لجذب المتلقي، حقق ما لم يحققه النص الكتابي ، فالنص الشفاهي عندما يروى يجمع المتلقين في عالم واحد (والترج.أونج، ١٩٩٤: ١٢٨)؛ فالمستمعون ينصتون للراوي معا وينتبهون لحركاته ونبراته،أما النص الكتابي يدخل المتلقي في عالمه الخاص وحده، المتلقي في النص الشفاهي يختلف بدوره عن النص الكتابي، ذلك أن المتلقي يدرك النص بشكل كلى وليس جزئي كما في النص الكتابي، وذلك بسبب اعتماده على التلقى الشفاهى ، فالراوي يروى القصة بشكل كلى على المستمعين، فما لا يسمعه لا يستطيع تذكره، وما يسمعه يظل عالقا في مخيلته بنفس الصورة التي استمع إليها. ويسعني القول أن كلما اشتركت أكثر من حاسة في تلقي المعلومة أو الفكرة كانت أثبت في الذهن وأعمق في الفهم وأقل عرضة للنسيان.

ثم ظهربعد ذلك القصة الكتابية وقد رفعت ثقافة الطباعة الكتابة إلى قمة جديدة، ونرى في الكتابية تدوينًا لكل التراث الذي وصل لنا، فاعتبرت الكتابة

تقنية أولى للقصة، ولكننا في الكتابية حبس لأفكار المؤلف في كلمات مكتوبة نقرأها بأعيننا ونكاد نتخيل صورها.

بدأت الكتابة بالحروف التي كانت على شكل صور لها أصوات منطوقة تعبر عنها، والتي عرفت بالكتابة التصويرية (الكسندر١٩٩٣: ١١) والتي تطورت إلى نظام كتابي تضفي عليه السمات الصوتية، ثم عرفت الأبجدية وهي رموز تعبر عن أصوات هذه الحروف الأبجدية كانت تؤدى دور الشفرة التي لها معنى متعارف عليه بين الجمهور، من أمثلة ذلك الحروف الهيروغليفية للكتابة الفرعونية، والحروف المصورة بهذا الشكل من حيث أنها شفرة أكثر قدرة على الاستمرار من الصوت المنطوق، من ثم فالحروف أصبحت وسيلة تعبير مكتوبة ومسجلة تسجيلا مرئيا وهو ما اعتمدت عليه الكتابة، فهي كتابة أيديولوجية يتحدد المعنى فيها من خلال شفرة متفق عليها وكتابة كنائية مصورة وهي تحتاج إلى عدد هائل من الرموز (والترج.أونج ، ١٩٩٤، ص ١٤٠)، والكتابية نوعت في وسائل التعبير وغيرت من طرقها عن سابقتها الشفاهية، فالكتابة لا تستلزم وجود عناصر الرسالة في وقت واحد (المرسل والمرسل إليه)، بل لا تستلزم تواجدهما في نفس المكان كالشفاهية ذلك أن الكتابة تستأثر بمركزية الأنا (والترج.أونج، ١٩٩٤، ص ١٥٨)،ومن ثم يعول الكاتب على القارئ تخيل الموقف المحكي بل يعول عليه أن يدرك رسالة الكاتب دون اتصال بينهما.

كذلك قدرة الكتابة على تسجيل الفكر غير المادي، وقدرتها على التغيير أو التعديل أثناء صنع خلق النص، لأنها تعطى مساحة من الوقت للتفكير والإمعان فيه، في حين أن الشفاهية تحتاج إلى ذهن حاضر، ولا يستطيع الملقن شفاهيا تعديل قوله وإلا أصبح عيبا فهو إما يعمد إلى تجاهله أو تغيير الموقف برمته.

والكتابة قدمت للغة الشفاهية عونا كبيرا، في أنها حافظت عليها من الضياع، فاللغات التي لم تدون ولم تحفظ اختفت من الوجود، بل لقد حافظت على اللغة الفصحى وسط الكم الهائل من اللهجات العامية المختلفة، فاللغة التي تستخدم في الكتابة والتدوين هي الأقدر على البقاء، كذلك كانت اللغة تستخدم أولا شفاهيا ثم يستخلص منها قواعد اللغة فقد اعتمدت الكتابة على اللغة الشفاهية المتداولة في استخراج القواعد النحوية.

إلا أن ارتباط الكتابة بفن الطباعة جعلها متميزة بكل تأكيد عن الشفاهية، فقد فتحت الطباعة للكتابة أبوابا جديدة تشبه في ذلك تقنيات الحاسب الآلي، فالطباعة جعلت الفكر غير المادي محسوسا ومرئيا، ونقلت الأدب من حاسة السمع إلى حاسة البصر، ورغم أن البصر قد يكون مخدوعا مثله في ذلك مثل الصورة في اعتمادها على البصر إلا أن الطباعة تعاملت مع الكلمة والصورة على أنهما وحدات مرئية، فقد اهتمت الطباعة بالشكل الزخرفي للنص المكتوب، وظهرت معها تقنيات جديدة للنص مثل الفراغ الطباعي الذي يعد من أهم مرئيات النص حاليا، فشكل الطباعة وموقع الكلمات على الصفحة، بل إن طول السطور وقصرها هيئة مرئية لها دلالتها والعنوان وشكل الكلمات والخط المستعمل في الكتابة وأنماط الحروف وأحجامها له دوره في الإيحاء.

غير أن الكلمة المنطوقة، وسط كل العوالم الرائعة التي تتيحها الكتابة، لا يزال لها حضور وحياة؛ ذلك أن كل النصوص المكتوبة مضطرة بطريقة ما، مباشرة أو غير مباشرة، إلى الارتباط بعالم الصوت الموطن الطبيعي للغة ، كي تعطي معانيها. و« قراءة » النص تعني تحويله إلى صوت، جهوريًا كان أو في الخاطر، مقطعًا مقطعًا في القراءة البطيئة، أو اختزالا في القراءة السريعة الشائعة في الثقافات ذات التكنولوجيا العالية فالكتابة لا يمكن أبدًا أن تستغني

عن الشفاهية. ثم ظهرت القصة الإلكترونية والتي دمجت الفن لقصصي مع الوسائط المتعددة والتي أدت إلى تحولات جذرية في الثقافة الإنسانية، فهي من أحد التقنيات الحديثة التي تصمم وتنتج وتعرض من خلال الحاسوب خلال برامج متكاملة بالرسوم بأزهى الألوان والحركات والمؤثرات الصوتية .وبذلك فهي تعتبر نموذج من نماذج التعلم الإلكتروني إذا ما وضع في الاعتبار مجموع ما تكونه القصة الإلكترونية من نموذج متكامل يعتمد على تقديم الأفكار والمعلومات للمتعلم مرة واحدة، بحيث تكون مدعمة بالوسائط المتعددة، وعند النظر إلى العنصر الرئيسي المكون للقصة الإلكترونية وجد أن الرسوم المتحركة هي تلك العنصر. وللقصص المبرمجة أو الإلكترونية مواصفات لا بد أن تتميز بها وهي كما ذكرها (فهيم محمد٢٠٠٤م، ص٩٨):أن يتم برمجتها في إطار من المتعة والتشويق من حيث الحركة والصوت والحوار والألوان والإخراج الجيد.

- أن تتضمن القصة المبرمجة مواقف وأفكار اً تشد انتباه الطفل.
- أن تكون القصة سهلة الأسلوب في كلماتها وعباراتها حيث يتمكن الطفل من فهمها وتتبع أحداثها المصورة.
- أن تكون القصة قصيرة بحيث لا يمل الطفل الاستماع إليها ومشاهدتها حتى النهاية.
- يجب ألا تتضمن القصة المواقف المزعجة والمخيفة والمثيرة للانفعالات الحادة
- كالتعذيب المؤلم، أو الظلم القاسي؛ لأن مثل هذه المواقف تؤثر في تكوين الطفل العقلي والوجداني تأثيراً سيئاً ؛ لذا يجب اختيار القصص التي تتميز بانفعالات المرح والحب والعطف والابتهاج والتفاؤل.

وتضيف الباحثة لما سبق:

- أن تتناسب القصة مع عمر الطفل ومستواه العقلي واللغوي .
- أن تزود الأطفال بالخبرات والمعارف الجديدة .
- يجب أن تنتهي نهاية سعيدة ومبهجة .

– وهناك فرق بين القصة الرقمية ورواية القصة الرقمية وهو وجود الراوي في رواية القصة الرقمية وهو الذي يربط بين الأحداث وبعضها بينما في القصة الرقمية يكون الحوار بين الشخصيات، وتشير الدراسات أن رواية القصة الرقمية هي أكثر أثرًا فهى التطور الحادث على رواية القصة التقليدية المتعارف عليها، وذلك بالإعتماد على التكنولوجيا الرقمية، والتي وفرت لرواية القصة العناصر الرقمية التالية: النص، الصورة، الصوت، الصور المتحركة، وذلك في التعليم.

وتعتبر رواية القصة الرقمية من الطرق الفعالة فى التدريس والتعلم والتى برزت فى أواخر الثمانينات من القرن الماضى ، حيث يمكن استخدامها فى المواقف التعليمية المختلفة، كما يمكن أن يشترك كل من المعلم والطالب فى إنتاجها.

ويؤكد "نولز مالكولم، جون كيلر، وغيرهم "من واضعي نظريات التعلم على أهمية اقتناع المتعلمين من جدوى ما يدرسونه وتشجيعه لهم على قراءة المزيد فيه، فشرح المحتوى التعليمي ودمج المعرفة في سياق قصة واقعية للمتعلمين يساعد في سهولة تذكر المعلومات، فعديد من العلماء يؤكدون أنه من الأسهل تذكر جوهر القصة والدروس المستفادة منها إذا ما تمت مقارنتها بقائمة حقائق متنوعة، واذا تمكن كاتب هذه القصة من كتابتها بشكل احترافي أيًا كان موضوع المحتوى التعليمي واقناع المتدربين بالانخراط في القصة سيؤدي ذلك في النهاية بأداء المتعلمين للسلوكيات المطلوبة، ويفضل اضافة بعض الترفيه للقصة اذا كان لدى الكاتب الموهبة لذلك؛ للتقرب والترفيه على المتعلم .

وفي ظل التطور العلمي واستجابة للتقدم التكنولوجي الذي غزا كافة المجالات لاسيما مجال تعليم الأطفال، فقد ظهرت العديد من القصص الإلكترونية التي يتم برمجتها على الأسطوانات المدمجة والتي تتميز بوجود عنصرالصوت والصورة ؛ ما جعل من عملية التعلم أكثر جذباً وتشويقاً للطفل ويظهر ذلك في دراسة آدم و ويلد Adam, B & Wild, M (١٩٩٧م) حيث استخدما القصص الفعالة C.D. Rom في تعليم القراءة وتنمية ميول التلاميذ، وأظهرت النتائج تطوراً إيجابياً في تعلم القراءة، والميول نحو مواد القراءة، وأظهرت دراسة كاهن Kahn,j (١٩٩٧م) وجود أثر واضح لعرض القصص عن طريق الأقراص المدمجة باستخدام الحاسب الآلي في تحسين مهارات القراءة والكتابة لدى التلاميذ بعكس القصص المسجلة على أشرطة صوتية. وأيضًا أثبتت دراسة مرضى الله الزهراني (٢٠٠٨م) فاعلية القصص المسجلة على الأقراص المدمجة في تنمية مهارات الاستماع الناقد ودراسة إيمان عرفان(٢٠٠٩م) التي استخدمت القصص الإلكترونية في تنمية المفاهيم الاجتماعية . ونجد أن بعض الدراسات التي أجريت لقياس مدى الإنتباه قد بينت أن التلاميذ ينتبهون لوقت أطول للحاسوب مقارنة مع برامج التلفزيون، لذا توصي هذه الدراسات بتقديم برمجيات تعليمية بديلة عن البرامج التلفزيونية.(يوسف عيادات، ٢٠٠٤ ، ص٧٧)

ونظر اً للتطورات السريعة في هذا العصر وظهور وسائل التكنولوجيا والتقنيات التعليمية الحديثة، يرى(فهيم محمد ٢٠٠٤م ، ص ٧٤) أن مؤسسات تربوية عديدة في كثير من الدول العربية اتجهت إلى إنتاج قصص الأطفال المبرمجة على أسطوانات مدمجة (CD– ROM) تتميز بالحركة والصوت والألوان من خلال الرسوم المتحركة .ولقد لاقت هذه النوعية من القصص المبرمجة إلكترونيا

رجوًا بين المدارس الابتدائية، حيث يقبل الأطفال على مشاهدتها والإنصات إليها بشغف، ومن ثم يستوعبون مضامينها التربوية .

ثم ننتقل إلى القصة التفاعلية وهي تتمثل في انتقال المستعمل بين تشكيل النص بالطريقة التي تلائمه، وهو بذلك يتجاوز القراءة الخطية، التي يقوم بها القارئ في الكتاب المطبوع، وهي تقوم على الترابط بين مختلف مكوناتها، وهى على أساس هذا التفاعل نرى التفاعلية.

فالقصة التفاعلية هي قصة تعتمد في بنائها على إمكانات الحاسوب، وتتنوع في توظيفها، فقد تكون متشعبة قيد التأليف، وتعتمد على تفاعل القارئ مع الكاتب، وقد تكون متشعبة تعتمد في تفاعل التقنيات داخل النص، والنص الذي يعتمد عليه هذا النوع هو نص إيجابي يوظف إمكانات الحاسوب بطرق مختلفة، ويمكن تقسيمها إلى قصة تفاعلية خطية والتي تعتمد على مشاركة القارئ ،ولا تستخدم الوسائط المختلفة ، فينشأ القارئ الفصل الذي يريده ويبعثه إلى المؤلف عن طريق البريد الالكتروني ، ويبدأ بنشر هذه الفصول البديلة في بداية كل شهر .

وهناك القصة التفاعلية متعددة الوسائط والتي تعتمد على تفاعل الوسائط المختلفة السمعية والبصرية داخل النص، وتعتمد أيضًا على مشاركة القارئ، وعلى الاختيار العشوائي للأبطال، وفي النهاية يربط المؤلفين هذه الخيوط بالنهاية، حيث نجدها هنا تجمع بين أنواع التفاعل المختلفة.

فالعصر يحتم علينا مواكبة مستجداته ووصولنا للقصة التفاعلية من دلائل تحررنا من نمطية القص والتأليف فالقارئ يحق له أن يتفاعل مع القصة بالشكل الذي يترائى له ليطلق لخياله العنان ويتفاعل مع الأحداث دون رتابة أوملل، ويحدد نهاية قصته بالشكل دون تدخل من أحد، ليسير جنبًا إلى جنب مع جانب

الإبداع الفكري. فطفل اليوم بحاجة إلى إكسابه إبداعًا في كل المجالات مع ضرورة تمكينه مواكبة العصر الذي أصبح التغيير من سماته حتى لا يصاب بالإغتراب الفكري، أو صدمة المستقبل، وذلك من خلال تطبيق ملامح ثورة الميديا على القصة المقدمة له. "ويعني هذا أن ثمة نوعين من الأدب في عرف الثقافة السائدة: الأدب الكلاسيكي، والأدب الرقمي، وإذا كان الأدب الأول أدبًا بيانيًا يقوم على الشفوية والكتابية، وينتقل عبر الوسائل الإعلامية التقليدية، كالكتاب والصحف الورقية (جرائد، ومجلات، ومطبوعات، ومطويات) فإن الأدب الثاني يستثمر كل التقنيات التي يسمح بها الحاسوب على مستوى الصوت والصورة والكتابة الرقمية، ومن هنا فأهم وسيط يعتمد عليه الأدب الرقمي هو استغلال الشاشة الحاسوبية، وتحويل النص إلى كتابة رقمية إلكترونية تفاعلية مباشرة وغير مباشرة."(جميل حمداوي، ٢٠١٦: ٢٠)

- فكل الأدب واحد في كل العصور لكنه يختلف في الوسيط، ففي السابق كان يعرض من خلال الراوي من خلال صوته وحركاته ونبراته ثم انتقل إلى التدوين حيث أصبحت الكلمة وسيطا، ثم انتقل إلى العصر الرقمي فأصبح الحاسوب وسيطا، ثم تطور للأدب التفاعلي فكانت التفاعلية.

- وتعد القصة من بين الأجناس الأدبية التي عرفت تطورًا كبيرا في العصر الرقمي، وذلك بمواكبتها لمستجدات العصر باتخاذها الوسائط التفاعلية ملمحًا لها.

- القصة بوصفها جنسًا أدبيًا واكب هذا التطور التكنولوجي حيث من خلاله تحولت من قصة ورقية الى قصة رقمية ترابطية وذلك عن طريق إدماجها وفق تقنيات الوسائط المتفاعلة فهي شأنها شأن أي فن أدبي تتميز بجملة من الخصائص والأبعاد الجمالية تجعلها مختلفة عن نظيرتها الورقية كانعدام الخطية

والبعد اللانهائي وتجليها عبر روابط أيقونية كل هذه الخصائص تعطيها بعدا جماليا خاصا.

– ونجد التجلي الرمزي بسبب رواج الثقافة الالكترونية والتكنولوجية في الساحة الغربية، أما الأطفال فهم يقبلون بغير شك على الحاسوب، بل ويتلقون التعليم من خلاله، ويجذبهم التقنيات الحديثة في الحاسوب، ويشاهدون العديد من أفلامهم الكرتونية المصورة على الكمبيوتر، وكثير منها مترجم فقد تعودوا القراءة من خلال شاشة الحاسوب، مما لا يدع للشك أنهم سيحلوا الكمبيوتر محل التليفزيون ثم محل الكتاب، وأن الأمر مرتبط بالزمن فقط وأن هذا الأدب لا يعيقه شيء في سبيل الانتشار، ولا نستطيع أن نجزم بقدرة الأدب التفاعلي على الطغيان على الساحة الأدبية دون الأنواع التقليدية، ربما لظهوره الحديث، وأنه لم يكتمل بعد، إلا أنه من الأكيد أنه احتل مكانة لا بأس بها بالنسبة لحداثة ظهوره.

– وقد قدم الروائي "محمد سناجلة" لجنس الرواية الرقمية، مصطلحًا قد ينطبق على بعض ما يمكن كتابته في الرواية الرقمية، وهو اصطلاح نقدي "رواية الواقعية الرقمية وهي: "تلك الرواية التي تستخدم الأشكال الجديدة التي أنتجها العصر الرقمي، وبالذات تقنية النص المترابط (هايبرتكست) ومؤثرات المالتي ميديا المختلفة من صورة وصوت وحركة وفن الجرافيك والأنيميشنز المختلفة،وتدخلها ضمن البنية السردية نفسها، لتعبر عن العصر الرقمي والمجتمع الذي أنتجه هذا العصر، وإنسان هذا العصر، الإنسان الرقمي الافتراضي الذي يعيش ضمن المجتمع الرقمي الافتراضي. ورواية الواقعية الرقمية هي أيضا تلك الرواية التي تعبر عن التحولات التي ترافق الإنسان بانتقاله من كينونته الأولى كإنسان واقعي إلى كينونته الجديد كإنسان رقمي

افتراضي .نحن هنا أمام رواية شكل ومضمون، رواية تستخدم التقنيات الرقمية المختلفة،وتتحدث عن المجتمع الرقمي وإنسان هذا المجتمع،الإنسان الافتراضي، وهذا هو اختلافها عن الرواية التفاعلية أو الرواية الترابطية، فتلك روايات شكل غير محدد موضوعها،وهذه روايةشكل وموضوع." (محمد سناجلة٢٠٠١)

– ونشير إلى أن أول تفاعلية (كانت لمايكل جويس الأمريكي عام ١٩٨٦ وهي رواية story afternoon، وقد كانت رواية ترابطية..(فاطمة البريكى،٢٠١٤)

– وان حذرنا العلماء من إدمان الكمبيوتر، خصوصا عند الأطفال.. ولا عوض عن المشاركة والمعايشة الإنسانية للطفل. إن الخلط بين التكنولوجيا والأخلاق قضية متجددة ولا يجب إغفالها مطلقا. رصدت العيادات الطبية نسبة ممن أدمنوا الأجهزة لإصابتهم بالاكتئاب. هذا من جانب, وعلى الجانب الآخر تخوف البعض من واقع السماء المفتوحة, على الثقافات الأخرى التي قد تصل إلى حد التناقض مع ثقافتنا الإسلامية العربية. إلا إن الإرادة البشرية هي وحدها القادرة على السيطرة وتوجيه أي أنواع التكنولوجيا أفضل, وهى الفيصل الأخير في تطبيق مبدأ القدرة على "الاختيار" وهو ما يجب أن يكون ضمن معطيات تنشئة الصغار.

أنتج اتساع البؤرة الحاسوبية أجناسا إبداعية متنوعة، ذات طبيعة مغايرة وخصائص متميزة ومتمايزة عنها في القديم، من بينها تأسست الرواية التفاعلية، متحورة إلى أنماط تكتسي –كساء البرامج الإلكترونية متطورة بتطور أشكالها.

-وظهرت الأنواع الأدبية المعتمدة على الآلة التكنولوجية بتدرج طبيعي، بدءًا من النوع الأبسط، والذي يمكن الزعم بأنه مجرد صيغة إلكترونية (رقمية) للنصوص الورقية الموجودة أساسًا، ثم تدرجت نحو توظيف عناصر أخرى، بالإضافة إلى الكلمة المكتوبة، كالصوت، والصورة، أو الاثنين معًا، في سبيل تقديم نماذج

جديدة للنصوص الأدبية، تفيد من العنصر التكنولوجي، ولكن هذه العناصر كانت دائمًا إضافية أو تكميلية، ولم تكن جزءًا أساسيًا في بنية النص، لذلك لم يشعر كثير من المتلقين بحقيقة وجودها. كما أن إمكانية قراءة النص دونها كانت متيسرة، دون أن يفقد النص أي جزء من معناه أو قيمته الفنية .وقد تدرجت النصوص الأدبية ومحاولات المغامرين في هذا الفن الوليد, سواء بالاستعانة بتقنيات الحاسوب بأعلى درجة, أو بتوظيف الخيال وشحذه بلا حد. وكانت المعطيات الجديدة أو الوليد الابداعى الذي يتشكل يوما بعد يوم, بإضافة إمكانية ما من الحاسوب أو إضافة فكرة ما من المبدع.

- قسمت إبداعات تلك المحاولات حسب التوظيف التقني لإمكانية تقنية (من الحاسوب) أي حسب إفادة الأدب من الآلة التكنولوجية فيما يلي:الأدب الرقمي، الأدب السمعي البصري، والأدب التفاعلي (الأدب السمعي البصري)..((فاطمة البريكى٢٠١٤: ٥٤)

- هذه الأنواع الأدبية الجديدة المبتكرة ليست واحدة، بل تتعدد بتعدد الوسائط المستخدمة فيها، كما تختلف باختلاف هدف المبدع من اللجوء إلى التكنولوجيا لتقديم نصه من خلالها، وباختلاف مقدار خبرته وعمق تجربته في التعامل معها. وهو ما يعكس طبيعة العلاقة القائمة عمومًا بين الأدباء المبدعين والوسيط الجديد الذي يفتح ذراعيه بالكثير من الخيارات، ويضعها أمامهم ليلتقط كل منهم ما يؤدي هدفه ويعبر عن حاجته. فبقدر مهارة الكاتب في معرفة أسرار الآلة التكنولوجية, بقدر نجاحه في إنتاج عمله الأدبي, وانجاز ما يجعل المتلقي يتساءل بالتالي عن حقيقة هذا الشكل الابداعى الجديد. مما أسفر عن جملة أسئلة ملحة وضرورية مع بدايات التجربة الإبداعية.

-والعصر الذي نشهده اليوم لا نجد فيه من الصعوبة في التعامل مع القصة الرقمية, فالمتعاملون مع التقنية الحديثة ومستحدثاتها في ازدياد دائم؛ فلم تعد تخلو البيوت من هواتف نقالة حديثة الطراز أو أجهزة حاسوبية أو غيرها من أجهزة، وهذا الانتشار حتم عليهم التفنن في الاستخدام لهذه الأجهزة ، والمهارات الخاصة بفنون الصورة من حيث التوظيف والتشكيل. أما المتلقي فنجده من صغره متعودا على القراءة من خلال الشاشات.

-إن شيوع استخدام الأجهزة الذكية كالجوالات، والأيبادات، جعله موجوداً في متناول الأطفال، وذلك منذ ربع قرن على وجه التقريب، **فقد تغيرت عادات الأطفال في عصرنا الحديث وأصبحوا يلعبون على أجهزة الحاسبات اللوحية "آي باد" بدلا من اللعب بالمكعبات التي اشتهرت في الماضي.**

-وقد "أظهرت العديد من الأبحاث بأن للتكنولوجيا آثار إيجابية وأخرى سلبية من حيث قدرة الأطفال على التفكير، فهي لا تؤثر فقط على طريقة تفكيرهم بل تؤثر أيضاً على طريقة نمو أدمغتهم وتطورها، حيث يؤكد الكاتب التكنولوجي نيكولاس كار على قدرة القراءة على رفع مستوى التركيز والخيال في الدماغ، وبالمقابل على قدرة التكنولوجيا على تحفيز الدماغ على تفحص المعلومات وتخزينها بسرعة وكفاءة عاليتين، مع التركيز على أن نوعية التكنولوجيا التي تقدم للأطفال وطريقة تقديمها لهم هي ما تجعلها ضارة أو نافعة لعملية تطور التفكير لدى الأطفال، خاصةً في السنوات الأولى من حياتهم.

(جيم تايلور:Jim,Taylor,٢٠١٢:,٤-١٢)

<u>ولقد وضع الدكتور سعيد يقطين شروطا للأدب التفاعلي هي:</u>

(١) أن يتحرر مبدعه من الصورة التقليدية النمطية لعلاقة العملية الإبداعية بعضها مع البعض الآخر.

(٢) أن يتجاوز الآلية التقليدية في تقديم النص الأدبي.
(٣) أن يُعترف بدور المتلقي في بناء النص، وقدرته على الإسهام فيه.
(٤) أن يحرص على تقديم نص حيوي، تتحقق فيه روح التفاعل، لتنطبق عليه صفة التفاعل.(سعيد يقطين، ٢٠٠٥: ٩-١٠).

- إن التلقي يرتبط بالمتغيرات التكنولوجية وبالمتلقي نفسه، فإذا استوعبنا المتغيرات التكنولوجية يجب استيعاب التغير الحادث للمتلقي، فالمتلقي الآن أو النسبة الأكبر منه هو جيل الشاشة الصغيرة الذي تربى على مبادئ التكنولوجيا الست (ألفين توفلر،د.ت : ١٥٣)، (التفاعلية) حيث لم يعد هناك تلك الهالة الإلهية التي تهيمن على كل صاحب علم، بل المتلقي قادر بالضغط على بعض الأزرار أن يشاركه المعلومات والمعرفة ويجادله، فلم يعد من الممكن ممارسة السلطة على المتلقي كما كان سابقا، بل حل محله التفاعلية وهى من أهم مبادئ التكنولوجية التي جردت صاحب العلم من هيبته، هذا بالإضافة إلى حالة الغموض التي كان يحيط صاحب العمل بها، فلقد جعلت التكنولوجيا المعرفة أكثر شيوعا من السابق ولم تعد حكرا على صانع المعرفة فقط، والمبدأ الثالث هو التوصيلية، وهى القدرة على توصيل المعرفة والمعلومات من مكان إلى آخر، فالمتلقي أصبح صاحب سلطة مقارنة بسلطة العالم، ثم القدرة التحويلية وهى تحويل المعلومات من وسيلة اتصال إلى أخرى، فالمتلقي للمعلومات يستطيع نقلها من وجهة نظره إلى غيره بسهولة، فلم يعد مستقبلا بل مرسلا هو الآخر، والمبدأ الخامس هو المبدأ الذي يميز المعرفة عامة والأدب خاصة وهى العالمية، فالمتلقي يستطيع الإطلاع على أدب البلاد الأخرى وتقييم هذا الأدب والإقبال عليه أو الرغوب عنه، لقد أصبح العرض كبير ومتاح للمتلقي لتقييمه،

لذا أصبح لزاما على الكاتب أن يدعو المتلقي لنصه حتى يكون مشاركاً فيه وبالتالي يقبل عليه، فلقد تنازل الكاتب عن سلطته للمتلقي وأصبح مشاركا له.

- إن العصر الرقمي ينتج قارئه الرقمي. فقارئ الرواية الرقمية يجد عالماً جديداً من التقنيات الفنية ما تقابل مع فنون أخرى غير فنون الكلمة،فالمؤثرات البصرية والسمعية المستخدمة تجعل القارئ في حالة من المفاجأة المستمرة، والترقب.

- إن تلك الإمكانات المتاحة سوف تخلق موضوعاتها غير تلك التي طرحتها الإبداعات الورقية.. وبالتالي سوف نرى أدبا جديدا ومتجددا, لذا سوف يضيف عامل الزمن للإبداع الرقمي بجهد روادها، حتى قد ننتهي إلى شكل جديد آخر.. مزيج بين ما نعرفه عن الأدب التقليدي الورقي، وما أتاحته التقنيات الجديدة والمضافة, خصوصاً أننا على بداية الطريق.

الإشكالية الثانية: تطور عناصر القصة :

فللقصة الكلاسيكية (الشفاهية–الكتابية)عناصر تلتزمها ولا تخلو منها أي قصة:

١–الحدث:

الحدث: وهو اقتران فعل بزمن والقصة لا يمكن أن تخلو من عنصر الفعل والزمن أي من الحدث ، ومجموع الأحداث في القصة هو ما يمكن أن تطلق عليه اسم موضوع. (محمود ذهني،١٩٩٨: ١٤١)

٢–الفكرة:

الفكرة في القصة هو ما يستخلصه القارئ من مجمل قراءته لها وهي ما أراد المؤلف أن ينقله للأطفال من خلال أحداث وشخصيات وهي الأساس الذي يقوم عليه البناء الفني للقصة وتشكل مصدر من مصادر الإعجاب ونحن نقرأ القصة ولا تستطيع أي قصة أن تحدد ملامحها وكيانها المميز والمؤثر باستكمال

عنصر الفكرة (نجلاء أحمد ، ٢٠٠٨: ص٣٥)

٣-الحبكة القصصية أو العقدة:

"وتعني ببساطة معقولية الأحداث وترابطها وتسلسلها المنطقي أو الطبيعي وهي تبحث عما وراء الأحداث وتنظر إلى الخطوات المؤدية إلى النتيجة قبل أن تنظر إلى النتيجة نفسها فإذا لم يقنعنا البناء القصصي للأحداث بتكوينه وتسلسله خطوة خطوة من أول القصة إلى آخرها فإننا لن نقتنع بالنتيجة مهما كان شأنها".(محمود ذهني١٩٩٨ص١٦٠)

ويشهد الحديث عن الحبكة عدة عناصر منها: الحكاية ، السرد، الحوار، الصراع، العقدة، النهاية".

أ- **الحكاية** : "وهي قص مجموعة الحوادث التي تتضمنها القصة في تتابع زمني ولايشترط في الحوادث أن تكون كبيرة أو صغيرة ولكن لابد أن تترابط أحداثها في تسلسل منطقي مبرر، وأن تتصاعد أحداثها من بداياتها إلى قمة الحدث أو الذروة أو العقدة ثم حل العقدة التي يصل بها إلى النهاية". (كمال الدين حسين٢٠٠٧: ص٢٤٦)

ب- **السرد:** وهو نقل الحادثة من صورتها الواقعية إلى صورة لغوية فقد يسرد المؤلف القصة بضمير الغائب ويعرض تطور الأحداث أو يسرد بلسان البطل ويعرض القصة في شكل ترجمة ذاتية وقد أجمع المتخصصون في أدب الطفل أن الأسلوبين أفضل لطفل الروضة من الأساليب الخطابية في تقديم المعلومة. ويعتبر القالب الكتابي الأكبر الذي تتميز به كل من القصة والرواية ، تغلب فيه الأفعال الماضية. (عمرو هريدي، ٢٠١٣)

ت- **الحوار:** وهو الأحاديث المختلفة التي تتبادلها شخصيات القصة وهو يساعد في تحقيق الإحساس بالمتعة سواء كان الحوار على لسان انسان أو حيوان أو

جماد وسواء أكان الحديث واقعيًا أو افتراضيًا فهو عامل مهم في نجاح القصة (حسن شحاته ٢٠٠٤ ص٢٩)

ث- **الصراع:**"وهو أشكال النضال والمقاومة وما يمثله من قيم وبين القوى الأخرى، وقد أشار جروس(gross,١٩٩٧,٦٢) أن الصراع في القصة المقدمة للطفل غالبًا ما يكون بين الحيوانات والقوى المادية والقوى الروحية ويدور الصراع بين الخير والشر وينتصر فيه الخير ويأخذ شكلًا واحدا في القصة ، "ولابد من تأكيد انتصار الخير وتحبيذه لدى الأطفال" (نجلاء أحمد، ٢٠٠٨:ص٣٨)

ج- **العقدة:** "وهي الذروة أو القمة التي تبلغها أحداث القصة والعقدة الواحدة في قصص الأطفال في هذه المرحلة تجعل تفهمه لها ولمغزاها أمرًا يسيرًا ومن البديهي مع زيادة عمر الطفل ونموه العقلي فإنه يستوعب أكثر من عقدة واحدة مع مراعاة البساطة في تنظيم أحداث القصة"(سهير محفوظ،٢٠٠١:ص١٢٧).

ح- **النهاية:** "وهي المرحلة النهائية التي تأخذ العقدة عندها في الحل وينكشف فيها المستور وينكشف فيها نتيجة الصراع الرئيسي في القصة، وقد أجمع المتخصصون في أدب الطفل على أن تكون نهاية قصص الأطفال دائمًا نهاية سعيدة لا يتعرض الطفل فيها لمواقف مؤلمة أو مخيبة لتوقعاته ويمكن أن نترك القصة دون حل جاهز بل نتركه يفكر ويستنتج بنفسه"(نجلاء أحمد٢٠٠٨ ص٣٩)

ونجد في القصة التفاعلية أنها تعتمد على طرائق الحكي التفاعلي، فالحكي التفاعلي لا يرتبط بالتسلسل والتتابع الموجود في الرواية الورقية، ومن ثم فالقارئ له الحرية في انتقاء الطريقة التي يقرأ بها النص أي لا يتبع خطا رسمه الكاتب، فالقصة التفاعلية بها نصوص نشطة يقوم المتلقي بتفعيلها لتظهر نصوص أخرى والشخصيات في هذه النصوص

قائمة بذاتها لا يشكل الكاتب سلطة عليها، فلم يعد الكاتب يقوم بدور الراوي، فلقد تغيرت طرق الحكي في الرواية التفاعلية، فهناك نصوص كتابية وهى نصوص ثابتة للقارئ الحرية في متابعتها، وهناك نصوص تفاعلية دينامية يستطيع القارئ تنشيطها ليطلع على نصوص أخرى تتغير مع كل مرة ينقر عليها وهى النصوص ،ويستطيع القارئ أيضا تجاهل هذه النصوص ويتابع النصوص المصورة. فنجد أن الحبكة مقسمة على أجزاء الرواية فهي متعددة، كما نجد اتتعدد في خطوط السرد.

ويجب أن نشير أخيرا أن الكاتب لم يعد وحيدا في إنشاء الرواية فهناك المصمم ومهندس الجرافيك والمبرمج وهم شركاء في صنع النص.والنص المرئي بذلك وفر على القصة زمن الوصف الذي قد يستهلكه الكاتب في زمن السرد ومن ثم أصبحت المشاهد الوصفية وتقنيات الوصف السردي وآليات الصورة الثابتة والمتحركة من أهم مكونات البناء الروائي.

إن استعانة النص الالكتروني بالصورة الثابتة أو المتحركة يدفع عنصر الوصف إلى ما كان يبغيه الروائيون من تقليل زمن الوصف

الشخصيات :

إن شخصيات القصة أو أبطالها هم الذين يفعلون الأحداث ويؤدونها والشخصيات لابد من وجودها في أي عمل قصصي طالما كان من الضروري وجود الحدث فيه والحقيقة أن الحدث والشخصيات يتفاعلان معًا لتكوين الحركة في العمل القصصي وتقسيم الشخصيات من حيث وجودها في القصة إلى ثلاثة أقسام هي:

أ- الشخصيات الرئيسية أو الأبطال: هم المحور الأساسي الذي تدور حوله أحداث القصة وهم المحور الخفي لتلك الأحداث ويتفاعلون معها لانتاج

الأثر الفني المطلوب وهي الشخصية التي تؤثر وتتأثر بالأحداث وتنمو مع نموها وتتحول بتحولها وهي الشخصية المؤثرة في الملتقى.

ب- الشخصيات الثانوية أو المكملة: وهي مجموع الشخصيات التي يضطر القصاص إلى استخدامها وتقوم بإدارة بعض الأحداث الجانبيه لتسيير الحدث الرئيسي أو لإظهار شخصية البطل وتوضيح بعض معالمها وسماتها ولكنها لا تتأثر بسير الأحداث ولا تتحول بتحولها.

ج- الشخوص (الكومبارس): ويطلق عليهم البعض غير المتحركين باعتبار أن دورهم لا يعدو أن يكون المنظر الخلفي في المسرحية أو أرضية اللوحة التصويرية وهؤلاء لابد من وجودهم لاستكمال الصورة بشرط أن يظلوا دائمًا بعيدين عن الادراك.

ويعتبر عنصر الشخصية من أول مكونات القصة الرقمية الذي طرأ عليه التغيير، فقد مرت بالعديد من التغييرات ، فكنا في الأدب الشفاهي و الأدب الكتابي نجد البطل الأسطوري في القصة محاولة لجذب المتلقي الذي يسعى لمتابعة مغامرات البطل الأسطوري، وكانت الشخصيات الأخرى مساعدة لهذا البطل على تحقيق المهمة البطولية التي يقوم بها، ثم تطور الأمر إلى البطل المهمش بل لم يعد هناك مهام بطولية للبطل، فالبطل أصبح إنسانا ضعيفا يواجه مشكلات الحياة التي يحتاج لمن يساعده على مواجهتها، وذلك لاتجاه القصة الرقمية إلى صورة أعمق للمجتمع وقرب أكثر من المتلقي وواقعه وحياته والشعور بمعاناته ، فالقصة التفاعلية من الوجهة السيميولوجية اعتبرت الشخصية رمزا وعلامة تحتاج لتأويل(عبد الرحيم الكردي، ٢٠٠٤: ١١٨.)، فشخصيات القصة التفاعلية افتراضية ممثلة بأيقونات هذه الأيقونات رموز يقدمها الكاتب للمتلقي ليشارك في تحليلها،

فشخصياتها اعتبارية تتحدث من وراء الشاشة، يرسم كل واحد شخصيته كما يتمناها وليس كما هي. ، فالمتلقي له الحرية في اختيار شخصية من الشخصيات وتجاهل الأخرى، فالصورة تجسد ما يصعب على الخيال تجسيده للعقل، فنجد ما تحاول المخيلة تجميع صورته تجده واضحا أمامها في لوحة، فحين يعرض الكاتب لوصف أحد شخصياته يبدأ الذهن في محاولة لتركيب هذه الصفات معا ليعطى صورة واضحة للشخصية في مخيلته، قد تكون هذه الصورة مشوشة، ثم يجد الصورة تجسد هذه الصفات وتجعلها مدركة بصريا، والشخصيات في هذا النوع الأدبي تتميز بأنها لا تلتقي ببعضها ولا يرون بعضهم فهم أطياف .

البيئة أو الوسط (المكان) والزمان:

إن الأحداث والشخصيات معً يحتاجون إلى وسط يجمعهما ويمكنهما من اتمام التفاعل بينهما والبيئة هي مجموعة القوى والعوامل الثابتة والطارئة التي تحيط بالفرد وتؤثر في تصرفاته في الحياة وتوجيهها وجهات معينة والبيئة أو الوسط لها مظهران هما :

أ-**البيئة المادية:** بمظاهرها المكانية والطبيعية وصورها الكائنة الواقعية وقد يلجأ القصاص إلى وصفها وصفًا فرديًا ليبين أن أحداث القصة جرت فيها وبذلك تكون مجرد تزيين للقصة دون وجود تفاعل يذكر بينها وبين الأحداث أو الشخصيات أو كلاهما.

ونجد في القصة الالكترونية عرض للمتلقي مكان الأحداث من خلال عرض كامل مصور متحرك ملئ بالعناصر المشوقة مما يوحى للمتلقي بواقعية المكان،هذه الواقعية مستمدة من إمكانات الحاسوب أو إمكانات الكاميرا التي تعرض المكان كما صوره الكاتب ولكنه مجسم، إلا أنه محدود

بالمدى الذي تصل إليه عين الكاميرا، وبالتالي فإن الكاتب حجم مكان القصة بالمدى الذي تصل إليه عين الكاميرا، والواقعية المكانية هنا لا تعنى أن هذا المكان موجود في الحقيقة، بمعنى أن الأحداث تتم في مكان واقعي مدرك للمتلقي بأبعاده يعيش فيه وكأنه حقيقي ولا يعنى بالضرورة وجود هذا المكان على الأرض، إن إمكانات الحاسوب أضفت على المكان الروائي دينامية وحيوية سهلت من عمل الكاتب الروائي.

ب-البيئة المعنوية: وهي التي لا تكتفي بالمظاهر الطبيعية ولكن تضيف إليها مجموعة العادات والتقاليد والموروثات التي نتجت عنها وهي غالبًا ما تكون المسيرة لأحداث القصة والمطورة لها . أما الزمان فلابد أن يكون في حدود الثلاثة (الماضي والحاضر والمستقبل) ولابد أن يرتبط الحدث بمكان وزمان يحددان هويته وهما يساعدان على تعميق الفكرة وتحقيق الهدف المراد من القصة (محمود ذهني، ١٩٩٨، ص ص: ١٤٣ – ١٩٥)

ونجد أن القصة في المرحلة الشفاهية والكتابية اعتمدت على خط زمني يقوم على التتابع والتصاعد الزمني في الحدث، وكان لها أزمنة متداخلة زمن القص وزمن الحكاية وزمن السرد بينما نجد في القصة التفاعلية أنها تقرأ وتشاهد في نفس الوقت، ويتضح ذلك من خلال زمن الفعل، فالمتلقي في القصة التفاعلية لا يقرأ فقط بل يشاهد ومن ثم توزع الزمن بين زمن القراءة وزمن المشاهدة، ونجد في القصة الكلاسيكية أن الكاتب يستخدم زمن الماضي حيث يقوم الكاتب بسرد الأحداث بصيغة الماضي بينما تعرض القصة التفاعلية الحدث بالصورة بصيغةالحاضر فالحدث يتم أمام المتلقي في الحاضر، كذلك القصة االكلاسيكية تعطى لكل شخصية زمن للحدث حيث يشرع الكاتب في وصف الفعل الذي تقوم به

الشخصية، أما القصة التفاعلية تعرض من خلال لقطة الصورة المتحركة لأكثر من شخصية في نفس الزمن فلم يعد هناك لكل شخصية زمن، كذلك ظهر زمن آخر هو الزمن الافتراضي، والذي أطلق عليه "محمد سناجلة" الزمن السوبراني حيث تنعدم المسافة(محمد سناجلة٢٠٠٥)، حيث يرتبط بالضرورة بهذا الزمن واقع مغاير ففي عالم الحاسوب ينتقل المتلقي من زمن لزمن في واقع افتراضي، هذا الزمن ليس متخيلا بل هو افتراضي يعيشه المتلقي حقيقة واقعية ينسى معه الزمن خارج الحاسوب.

٤-الأسلوب:

ونعني بالأسلوب الصورة التعبيرية التي يصوغ بها الكاتب قصته متضمنة اللغة والعبارات والصور البيانية والحوار وما إليها من عناصر الصياغة وفي هذا الأسلوب تتجلى براعة القاص في العرض وفي التأثير وقد اشتهر بعض الكتاب بقدرتهم الأسلوبية الفائقة مثل طه حسين(حمد سلام ١٩٧٠: ص٣٤)

فكانت اللغة تنساب في نعومة لتحيط بمدركات الفكر لتسيطر عليه فهو تشكيل وراء الحس عبر رموز الألفاظ، ولقد أدركت الفنون البصرية هذه الميزة فحاولت إدخال الرمز في الفنون البصرية خاصة الرسم. لكن تعانى اللغة من مشكلة التجريد(عبد الرحيم الكردي، ٢٠١٣: ٥٥٥)، بمعنى أن الفعل فيها مجرد من المعنى مثلا "كتب" فهو فعل مجرد لتعطيه معنى جديد تقول كاتب أو مكتوب أو مكتب وهكذا، فأصبحت اللغة أكثر تعقيدا من الصورة.

أما بالنسبة للقصة الرقمية الإلكترونية فتعتمد على الكتابة الرقمية " تلك الكتابة التي تتخطى عالم الطباعة الورقية، أو عالم الشفوية المسموعة،

نحو استخدام الحاسوب والأجهزة الرقمية كالأنترنت أو غيرها من الوسائل والأجهزة الإلكترونية. ويعنى هذا أن الكتابة الرقمية هي كتابة إبداعية و آلية وإعلامية بإمتياز، تستفيد من المعطيات والإمكانيات التي تتيحها الإعلاميات في مجال الكتابة والتنظيم والتنسيق والتوجيه والتحكم وهيكلة المقطع والشذرات، وخلق الأنساق الكبرى والفرعية وتوفير الروابط الممكنة للجمع بين مجموعة من النوافذ والعقد الشبكية ضمن مجموعة من العوالم الافتراضية المختلفة والمتعددة والمتنوعة، ومن ثم ؛ فالكتابة الرقمية خاضعة للعمليات الرياضية والمنطقية واللوغاريتمية ، وخاضعة أيضًا للبرمجة الهندسية الدقيقة التي تجمع بين النصية والصوتية والبصرية والحاسوبية ، ضمن بوتقة إعلامية واحدة، وتخضع ذلك كله لما هو ترابطي وإلكتروني وتفاعلي".(جميل حمداوي٢٠١٦ : ١١٠)

وقد غيرت القصة التفاعلية من خصائص الأدوات الفنية، فالكلمة أصبحت تقرأ وترى أيضا لذا أضفي الحاسوب عليها بعض الالتزامات منها أنها لابد أن تكون الجمل والكلمات قصيرة أي تكون مشهدية، فلا مجال للوصف المطول والإطناب والجمل المتتابعة كما هو الحال في القصة الكلاسيكية.

والملاحظ في النص التفاعلي أنه فتح الباب للغة العامية بشكل كبير ربما لأن الكتاب أرادوا التخفيف من النص على القارئ والوصول للقراء ورسم واقعهم والبعد عن ما هو خيالي ومستحيل.

ونجد أن المتلقي في القصة الكلاسيكية مستقبلا (مستمعًا أو قارئا) بينما في القصة التفاعلية متفاعلا مشاركا إيجابيًا، فمن حق المتلقي أن يتناول النص كيفما يشاء فهو مشارك فيه بآرائه، وقد تكون بأفكاره ولغته وثقافته

ويعكس بيئته، فالمتلقي حين يكمل نصا أو فصلا أو يشارك في صنع شخصية فهو يعزز ذلك بفكره فتختلف الآراء مما يؤدى إلى التنوع.

وقد قدمت لامبرت (Lambert, J ,٢٠٠٧ :١٩-٩) سبعة مكونات فعالة وأساسية لابد من توافرها في القصة الرقمية:

١-وجهة النظر:

لا بد من أن تحمل القصة الرقمية وجهات نظر مختلفة، ولا تقدم بطريقة مجردة مثل سرد الواقع، كما لابد من مراعاة وجهات نظر المشاهد، بحيث لا يحدث صدام في وجهات النظر.

. **سؤال درامي:** يطرح سؤال يثير اهتمام المشاهد وذلك في بداية القصة، ويحتفظ باهتمام المشاهد طوال عرض القصة، إلى أن تتم الإجابة عن السؤال في نهاية القصة .

محتوى عاطفي :

توافر محتوى عاطفي في القصة الرقمية ضروري حتى يزيد من مساحة الاهتمام لدى المشاهد، فمن خلال التأثيرات، والموسيقى، ونبرة الصوت يمكن الاحتفاظ باهتمام المشاهد طوال فترة العرض

.**الصوت** : الصوت في القصة الرقمية يمثل العصب الرئيس، ويراعى أن الصوت هنا ليس مجرد تعليق على القصة، ولكنه المحرك الأساسي لها، لذلك لابد من الاختيار الجيد للصوت حتى يكون مؤثرًا إيجابيا على المشاهد.

.**الموسيقى التصويرية:** الموسيقى عنصر مهم في القصة الرقمية، فهي تعبير صادق عن المشاعر المراد طرحها في القصة، ويمكنها نقل المشاهد من حالة إلى حالة أخرى تماما، والموسيقى التصويرية يمكنها إضافة حالة

من الترقب للمشاهد، ولكن يراعى هنا الحذر الشديد في استخدام الموسيقى التصويرية وتوظيفها حتى لا تأتي بنتائج سلبية.

الاقتصاد : الاقتصاد من أكبر المشكلات التى تواجه إنتاج القصة الرقمية، حيث يسعى مصممو القصة إلى استخدام أكبر كم ممكن من الوسائط، في حين أنه لا يشترط لكل كلمة في السيناريو أن يكون لها مقابل في القصة بصورة أو صوت أو فيديو، لذلك لابد من أن يكون للمشاهد دور في استيعاب محتوى القصة، ولا يتم عرض جميع الأفكار بشكل مفصل ودقيق.

السرعة :لا بد من وجود و تيرة واضحة في عرض القصة الرقمية، حيث تعمل هذه الوتيرة على انتقال المشاهد من حالة وجدانية إلى أخرى، والتعديل في الوتيرة يمكن إيجاده من خلال سرد الأحداث، إيقاع الموسيقى، معدل سرعة الصوت، الفترة الزمنية لعرض الصور، لذلك لابد من أن يكون هناك اتساق بين كل هذه العناصر .

وأضاف بورتر (Porter, B , ٢٠٠٤ : ١٤-١٧) عناصر أخرى لا بد أن تقوم عليها القصة الرقمية الجيدة، وهي :

١-**معايشة أحداث القصة** : و هي أن يتقمص المشاهد ويعايش شخصيات القصة بحيث يفسر ويفرق بين وجهات نظر الشخصيات داخل القصة،الأمر الذي لا يستدعي الحديث عن كل شخصية أو حدث على حدة .

٢-**توضيح الدروس المستفادة** :وتعد هذه واحدة من أهم السمات التي تميز القصة الرقمية، حيث إن لكل قصة معنى أو فكرة وموضوعًا أو هدفًا ، تبين شيئًا معينًا من الحياة اليومية أو الثقافة أو المجتمع.

٣-**عرض غير معبر بالكلمات**: تأتي هذه النقطة على عكس القصة التقليدية التي تعتمد على الراوي، حيث يتم استخدام الصور والأصوات

والموسيقا للتعبير عن فكرة أو إظهار جزء من السياق، كما أنها تستخدم لإظهار معاني مثل العاطفة أو الألم أو الخوف...إلخ، وهذه المعاني لايمكن الوصول لها باستخدام الكلمات فقط.

٤-**تطوير براعة الأداء**: القصة القيمة تشمل العديد من الوسائط المتعددة من صور وأفلام وموسيقا ورسومات إلى غير ذلك، وتكمن أهمية هذه النقطة في الإبداع في الدمج بين كل هذه العناصر ببراعة لتحقيق الهدف من القصة وتوصيل المعلومات التي تحتويها.

تعقيب:

من كل ما تقدم نستنتج أن كل من القصة التفاعلية والقصة التقليدية تشترك في عدد من النقاط مثل وجود نص مطبوع يعبر عن مضمون القصة، وكذلك حبكة درامية للقصة وكل هذا يتوافر في القصص منفذة بصورة إلكترونية، إلا أن القصة التفاعلية تتميز عن التقليدية في استخدامها لعناصر الوسائط المعلوماتية المختلفة والتي تعمل على دعم وتحسين النص على الشاشة، كما أنها تعمل على إضافة العناصر المرئية (مثل الصور والرسومات ولقطات الفيديو) والعناصر السمعية (مثل الحوار والموسيقى والمؤثرات الصوتية) بالإضافة لعنصر الحركة (Anderson- Inman, L.,& Horney, M ٢٠٠٧)، وهذه الوسائط المعلوماتية تظهر تلقائيا بدون أن يفعلها الطفل، كما أنها تساعد على إثراء معنى القصة مما يجعل السرد القصص أكثر حيوية، فهي تعد أحد أشكال السرد الرقمي التفاعلي والذي يجمع بين مؤثرات الوسائط المعلوماتية مثل النص التحريري، القراءة الشفهية، الموسيقى، الصوت والرسوم المتحركة، وأحيانا تتضمن القصص التفاعلية أيقونات خفية أو نقاط هامة ترتبط بالرسومات والتي لها دور كبير

في إثراء تلك القصص( ) (Shamir, Korat, ٢٠٠٦) ، كما تتضمن القصص التفاعلية بعض النقاط الساخنة الاختيارية والتي يمكن تفعيلها من قبل الأطفال من خلال النقر على بعض النصوص أو الرسوم التوضيحية والتي تتيح للأطفال الإطلاع على العديد من المعلومات الأخرى المصاحبة للقصة أو توضيح بعض الكلمات الغامضة للطفل (De Jong and Bus . ٢٠٠٢&, Labbo and Kuhn ٢٠٠٠ & Leferver– Davis and \n .( ) (Pearman ٢٠٠٥ويتضح مما سبق أن القصة التفاعلية هي طريقة جديدة لتقديم القصة ولكن بصورة عرض جديدة وبشكل يعتمد على إمكانيات الكمبيوتر وعناصر الوسائط المعلوماتية من حيث استخدام الصور والأشكال والألوان الجذابة والخلفيات والرسوم المتحركة والأصوات والموسيقى والنصوص مع إضافة إمكانية التفاعل والتي تساعد على جذب الطفل للاطلاع عليها مرات متعددة وبمفرده ودون الاستعانة بالكبار.

وبشر البعض بالتحول الذي حدث للصور من مجرد وسائط إلى خميرة للإبداع ومادة للتفكير. بيد أن التفكير في الصورة لا يعني فقط تتبع مسارها التاريخي ورصد لحظات ضعفها وفترات مجدها،بل نعني بها الصورة المرئية المبثوثة عن طريق التلفزة والحاسوب والمرسلة عن طريق الفضائيات والتي تلتقط الواقع في ماديته وترسله الينا من جميع زواياه والتي وقع اعتمادها اليوم كواسطة أساسية للاتصال بين الإنسان ونفسه والعالم والآخر وكنظام رمزي وشاشة بلاغية تنقل كل ما يجد ويدور في الكون من أحداث وتحرك العقول وتحفز الهمم وتقوي لديهم درجة الفضول..(محمود، تهامي، ٢٠١٥).

إن للصورة مميزات وخواص تجعلها على قدر من الأهمية لا يمكن إغفاله. فالصورة لها طبيعة رمزية واختزالية معا، يحكمها قانون: "أن ترى

يعنى أن تختصر"، لذا وصفت الصورة بواقعيتها، فهي قادرة على التوصيل الناجح بتأثير أكبر من تأثير الكلمة (لوحظ أن استيعاب الفرد للمعلومات يزداد بنسبة ٣٥٪ عند استخدام الصوت والصورة معا). لتصبح الصورة خطابا واتصالا خاصا، وان لم تعبر عن ثقافة ما بطريقتها الخاصة المتميزة، تصبح بلا قيمة.. وهو ما اتضح في استخدامها في الدعاية عموما، وفى الحروب النفسية، بل والوسائل التعليمية وعرض المعارف التجريبية.

أكدت تلك الحقيقة البحوث التربوية في التعلم (بحوث تربية الطفل) كما أنه تم إعداد وإنتاج الأجهزة والمعدات التي توظف الصورة، وهو ما يطلق عليه (تقليد الصور الايجابية)،سواء للتدريب أو التعليم على المهارات المختلفة. أما الصورة الرقمية المولدة بالكمبيوتر فقد أدت إلى تحولات جذرية في الثقافة الإنسانية، نظرا لدورها كمعلومة، مع سهولة الحصول عليها والتعامل معها، ثم تخزينها وإنزالها. من شواهد تلك المتغيرات: أن فقدت الصور الزيتية كونها صور فريدة ووحيدة، وفقدت الصور الضوئية التي ترصد لحظة ما بآلات التصوير الضوئية كونها تعبيرا ذكيا لصانعها، بينما في المقابل لعبت الصور الرقمية دورها في الاحتفاظ بوظائف الصورة التقليدية والمتاحة سلفا، مع دورها المعلم لكونها ذات شكل معلوماتي محملة بها.. تلك المعلوماتية التي اعتبرها "بل جيتس" حين سأله أحدهم عن ثروته التي تتعاظم فقال: "أن ثروتي بسبب المعلومات المتاحة في شبكة الانترنت، وليس بسبب التقنية ذاتها".

وصور "الواقع الافتراضي"، مصطلح قال به العالم "جاردن لانير"، حيث يشعر مستخدمو الكمبيوتر أنهم يعايشون العوالم التي يقوم الكمبيوتر بتخليقها، بالصورة والصوت واللون والخط وغيرها من الأنظمة الخاصة

بالكمبيوتر.

الصورة بوصفها قيمة ثقافية تقع في مرحلة تالية بعد عدد من المراحل عاشتها وممارستها البشرية طوال تاريخها على الأرض. بداية بالشفاهة ثم التدوين والكتابية، باعتبارها تمثل مع هذه المراحل (السابقة) أشكال وصيغ التعبير في الثقافة البشرية، ومن ثم تجلت الصورة بوصفها علامة ثقافية، ومصدر استقبال وتأويل.

ولما كانت الصورة تعتبر ركيزة أساسية في كثير من الفنون منها الفنون التشكيلية والفنون البصرية، والصورة من أقدم وسائل التعبير، استخدمها الإنسان منذ القدم أداة للتواصل فنراها على جدران المعابد حيث استخدمها الفراعنة للدلالة على الحروف، فكان الحرف يتخذ شكل صورة متعارف عليها، والصورة بهذا الشكل تحمل في طياتها مضمونا سابقا اتفق عليه، فالصورة هنا ليست وسيلة نقل طبق الأصل من الواقع، بل أريد بها أن تحمِّل وظيفة من وظائف اللغة وهي التواصل.

الصورة مرتبطة بالشكل تستمد واقعيتها من تشبهها بالواقع في الأصل، فإذا رسم فنان صورة لمنظر طبيعي فهو هنا لا يستخدم الصورة وسيلة تعبير بل وسيلة نقل إلا أنه في كثير من الأحيان قد تتحول اللوحات إلى وسيلة تعبير مثلا لوحة "الصرخة" التي تعبر عن مشاعر "الخوف والعصاب"(شاكر عبد الحميد، ٢٠٠٣: ٢٠٩)، والصورة هنا وسيلة اتصال وتعبير ونقل أيضا، وهي من خلال وظيفتها تستمد واقعيتها من الواقع الذي تنقله، هذا الواقع حقيقة عينية ينقلها الفنان للمتلقي وهو يراها أمام عينه في الطبيعة، فما أحوجه لهذا النقل؟، لعل السبب يرجع إلى واقعية النقل نفسه، فالمتلقي يستمتع بالواقعية وليس بالمنظر المنقول، وواقعية الصورة لها

مصادر عدة تستمدها من المادة المنقولة.

يمكن القول أننا بفعل الثورة التكنولوجية نعيش عصر الصورة، ويعتبر التصوير الرقمي مميزا لحقبة ما بعد الحداثة، حتى قال "بودريان" أن العالم مجرد صورة نقلا عن صورة، نقلا عن صورة، وأصبحنا في عالم تهيمن عليه الصورة والواقع في خلفيتها، لم تعد هناك صورة وأصل، بل صور ذات أصول متعددة.

لقد بينت الدراسات بان الغالبية العظمى من الجمهور في الوقت الحالي تفضل مشاهدة الأفلام وسماع الموسيقى الرقمية من خلال الشاشات والأجهزة الالكترونية وذلك بسبب استخدام المؤثرات البصرية والصوتية والخدع الرقمية والتي لا يمكن مشاهدتها على الواقع. وقد ينطبق هذا المثال على الفنون البصرية الأخرى(محمود ، تهامي، ٢٠١٥). فالصورة في ارتباطها بالواقع ترتبط أيضا بالفكر، فقد تكون الصورة وسيلة نقل للفكر أو تعبيرا عنه، فالصورة هي الهيكل المجسم للفكر، ذلك لأن الفكر بطبيعته غير المادية يسعى للظهور من خلال الأشياء ليصبح عالما واقعيا(عز الدين إسماعيل، ١٩٦٣: ٥٦.)، والصورة هي وسيلته للظهور، من ثم فإن الصورة من حيث مصدرها الفكري تصبح غير واقعية وذلك لعدم واقعية الفكر، لكن الفكر نفسه قد يكون واقعي وأحيانا أخرى يكون ضرب من الخيال والفكر في عدم واقعيته يمثل إبداعا، وهو مصدر التجديد في الصورة، ومن ثم أصبحت الصورة افتراضية تبعا لافتراضية الواقع المستمدة منها.

لقد استغلت القصة الرقمية الواقع الافتراضي لتبدد كل مصطلحات القصة التقليدية، لتصبح قصة تتماشى مع تكنولوجيا العصر، وتحقق رغبات المشاهد، فالهدف فيها هو التحكم في الواقع من خلال الخداع الإدراكي

والإيهام للوصول إلى الواقعية المنشودة من القصة.

من خلال هذا الوسط الأدبي يمكن أن نحدد بعض سمات الرواية التفاعلية ومن أهمها:

تفكك الحبكة المحكمة والاستعاضة بوسائل أخرى مستمدة من تقنيات العصر.

١- اختفاء الترتيب التصاعدي للأحداث والاستغناء عن العلاقات السببية في الربط بينها.

٢- التداخل بين الفنون المختلفة خاصة الفنون التي تتقارب فيما بينها مثل السينما والفنون التشكيلية والرواية.

٣-انتفاء المسافة وحدود المكان الثابت الذي كان أحد أهم أركان الرواية التقليدية.

٤- انتفاء السلطة بكل أشكالها وأهمها سلطة الكاتب على القارئ وسلطة المؤسسات على المبدعين.

٥- انتفاء الاحتكار بكل أنواعه احتكار الكاتب للإبداع، احتكار الدول للمعلومات وغيرها.

٦-انتفاء الثوابت الاجتماعية، فلم يعد هناك مجتمع يعيش وحيدا مغلقا على نفسه وبالتالي تغير الواقع المجتمعي.

٧- الرواية في تحررها من قيود التحديد لم يعد لها شكل محدد ولم تتخذ لنفسها شكلا محددا يقيدها من جديد(عبد الرحيم الكردى،٢٠١٣: ٢٢٨.).

٨- غيرت التكنولوجيا من مفهوم الصورة، فلم تعد الصورة تعبر عن رسومات تستمد واقعيتها من قدرتها على التشبه بالشكل الحقيقي للرسم، بل أصبحت ذات مفهوم جديد مرتبط بما فرضه الحاسوب من واقع افتراضي،

ما جعل من الصورة الواقعية الافتراضية أمرا ممكنا، عن طريق وصلات بين المشاهد والحاسوب تظهر له صورة شبه واقعية تحاكى الواقع تماما ويتفاعل معها وكأنها حقيقية أمامه، فالصورة تبدد المجهول حيث إنها تعرض ما لا يستطيع الخيال تصوره وهو ما كانت تسعى إليه اللغة في الماضي عن طريق أساليب التشبيه والاستعارات، فقد أصبح الأمر ممكنا خاصة مع تقنيات الحاسوب التي جعلت الخيال أكثر واقعية من الواقع نفسه، لقد أصبح الخيال مصوا للأعين بما نسميه الصورة المرئية المتصلة بالإدراك الخيالي.

٩- الرواية التفاعلية غيرت من خصائص الأدوات الفنية، فالكلمة أصبحت تقرأ وترى أيضا لذا أضفي الحاسوب عليها بعض الالتزامات منها أنها لابد أن تكون الجمل والكلمات قصيرة أي تكون مشهدية، فلا مجال للوصف المطول والإطناب والجمل المتتابعة كما هو الحال في الرواية الورقية، إلا أنه بالرغم من هذه المحاولات في تطويع اللغة العربية لتناسب الاستخدام الحاسوبي، إلا أن اللغة العربية تواجه تحديات طغيان اللغة الإنجليزية على عالم الحاسوب، والاعتقاد أن اللغة العربية لغة متحجرة لا تواكب التطور التكنولوجي، ولا تخضع للمعالجة الآلية بواسطة الكمبيوتر، ويقف أمام تطويعها للمعالجة ضعف التنظير اللغوي(نبيل على، ٢٠٠٦: ١٦)

١٠-فعناصر الصورة "الضوء والظلمة واللون والجسم والشكل والموقع والبعد والقرب والحركة والسكون"(عز الدين إسماعيل، ٢٠٠٣ : ٥٩.)، عناصر تعتني بها الفنون التشكيلية لا تعكس إلا الشكل الخارجي في حين أن اللغة تعتمد على الألفاظ التي تبرز العناصر الداخلية التي لا تراها عين الصورة أي مظاهر المحسوسات "الأصوات والروائح والظلال والملموسات"(عز الدين إسماعيل ، ٢٠٠٣ : ٥٩.).

المراجع:

المراجع باللغة العربية :

-أحمد علي زلط .(٢٠٠٠). مدخل إلى أدب الطفولة أسسه أهدافه وسائطه .الرياض، جامعة الإمام محمد بن سعود الإسلامية

-أحمدفضل شبلول(٢٠٠٠):تكنولوجياأدب الأطفال،دارالوفاءلدنياالطباعةوالنشرالإسكندرية

-أحمد نجيب١٩٩١).أدب الأطفال علم وفن"سلسلة دراسات في أدب الأطفال"دارالفكر العربي ، القاهرة .

-الكسندر ستيبتشفيتش، تاريخ الكتاب، ج ١، ترجمة محمد .م الأرناؤوط، سلسلة عالم المعرفة، ١٦٩/يناير ١٩٩٣.

-أمجد حميد التميمي(٢٠١٠): مقدمة في النقد الثقافي التفاعلي، كتاب ناشرون، لبنان.

-أمل حمدي دكاك.(٢٠١٢) . القصة في مجلات الأطفال ودورها في تنشئة الأطفال اجتماعيًا. دمشق: الهيئة العامة السورية للكتاب .

-إيمان سمير عرفان. (٢٠٠٩ م) .أثر استخدام القصص الالكترونية في تنمية بعض المفاهيم الاجتماعية لطفل ما قبل المدرسة، رسالة ماجستير، جامعة المنيا، كلية التربية، قسم تربية الطفل.

-تهامي محمود تهامي.(٢٠١٥).الثورة الرقمية وأثرها على الصورة المرئية ،مأخوذ من/http://www.٢hamy.com/ar/article: بتاريخ ١٤ يناير ٢٠١٥

جميل حمداوي (٢٠١٦): الأدب الرقمي بين النظرية والتطبيق، نحو المقاربة الوسائطية، الجزائر، مكتبة المثقف.

-حسين محمد أحمد عبد الباسط ، مواقف عملية لاستخدام حكي القصص الرقمية في تدريس المقررات الدراسية، مجلة التعليم الإلكتروني ، العدد الثالث عشر، مأخوذ من : http://emag.mans.edu.eg/index.php٤٣١ بتاريخ: ١ إبريل ٢٠١٦.

-محمدزغلول سلام(١٩٧٠)القصةفي الأدب السوداني الحديث-معهدالبحوث والدراسات العربيةروبرت دى جراند (١٩٩٨) النص والخطاب والإجراء، ترجمة تمام حسان،عالم الكتب، القاهرة، مصر .

-سعيديقطين(٢٠٠٥)من النص إلى النص المترابط،المركزالثقافي العربي،الدار البيضاء
-سعيد يقطين(٢٠٠٨): النص المترابط ومستقبل الثقافة العربية (نحو كتابة عربية رقمية)،المركز الثقافي العربي.
-سمر روحي الفيصل ، ثقافة الفل العربي " أهمية أدب الأطفال في تكوين الثقافة الطفلية" ،مجلة العروبة، حمص، العدد ١٥١٨٨ مأخوذ في : تشرين الأول ٧, ٢٠١٨ .
-السيد نجم.(٢٠١٠): النشر الالكتروني والإبداع الرقمي"رؤية حول الأدب الجديد"، سلسلة الثقافة الرقمية- هيئة قصور الثقافة-مصر.
شاكرعبدالحميد،عصر الصورة:السلبيات والإيجابيات،عالم المعرفة،رقم٣١١ يناير٢٠٠٣
-عبد الرحيم الكردي (٢٠١٣): قراءة النص تأصيل نظري وقراءات تطبيقية، الهيئة العامة لقصور الثقافة، القاهرة.
-عبد الرحيم الكردي، السرد ومناهج النقد الأدبي، مكتبة الآداب، القاهرة، ٢٠٠٤.
-عبد النور إدريس(٢٠٠١)الثقافة الرقمية من تجليات الفجوة الرقمية الأدبية الالكترونية، سلسلة دفاتر الاختلاف، المغرب.
-عز الدين إسماعيل (٢٠٠٣): الفن والإنسان، مكتبة الأسرة.
-عز الدين إسماعيل(١٩٦٣) التفسير النفسي للأدب،دار العودة ودار الثقافة/بيروت.
-على الحديدي(٢٠١٠) في أدب الأطفال،ط٧،مج١. مكتبة الأنجلو المصرية، القاهرة.
-عمر زرفاوي بن عبد الحميد(٢٠٠٩): العصر الرقمي وثورة الوسيط الالكتروني قراءة في تحولات أطراف المنظومة الإبداعية،مجلة المخبر،وحدة التكوين والبحث في نظريات القراءة ومناهجها،قسم الآداب واللغة العربية،جامعة بسكرة ،العدد ١.
-فاطمة البريكي(٢٠٠٦) :مدخل إلى الأدب التفاعلي،المركز الثقافي العربي ،الدار البيضاء،المغرب.
-فاطمة البريكى- الرواية التفاعلية ورواية الواقعية الرقمية/ميدل ايست اون لاين / http://www.middle-east-online.com/?id=٣١٢٣١l) بتاريخ:٢٠١٤/٩/١٠.
-فاطمة كدو :النص المترابط نحو مقاربة شروط الإنتاج و التلقي ، ملف حول الأمية الاحتفائية بالناقد سعيد يقطين والنص المترابط .

-فهيم مصطفى محمد (٢٠٠٤ م) .مهارات القراءة الالكترونية وعلاقتها بتطوير أساليب التفكير ، القاهرة ، دار الفكر العربي.
-لبيبة خمار:(٢٠١٥)، آليات التشكل، وصيغ التمظهر نحو بنوية جديدة، الرباط .
-محمدسناجلة(٢٠٠٥)روايةالواقعيةالرقمية،المؤسسةالعربية للدراسات والنشربيروت عمان
-محمود الضبع(٢٠٠٩): أدب الأطفال بين التراث والمعلوماتية، الدار المصرية اللبنانية القاهرة
-محمود ذهني.(١٩٩٨):تذوق الأدب "طرقه ووسائله"، مج.١.مكتبة الانجلو.القاهرة.
-مرضي غرم الله الزهراني.(٢٠٠٨ م).فاعلية القصص المسجلةعلى ألأقراص المدمجة في تنمية مهارات الاستماع الناقد لدى تلاميذ الصف السادس الابتدائي، مجلة دراسات في المناهج وطرق التدريس،ع١٤٠، ج١، الجمعية المصرية للمناهج وطرق التدريس، القاهرة، جامعة عين شمس.
-نبيل على، الثقافة العربية وعصر المعلومات، كتاب في جريدة،ع٨٩، الأربعاء ٤ كانون الثاني/ يناير ٢٠٠٦.
-نجاح الظهار. (١٤٢٤هـ). أدب الطفل من منظور إسلامي، دار الحميدي، المملكة العربية السعودية.
-والتر أونج، الشفاهية والكتابية،ترجمة حسن البنا:(١٩٩٤)،سلسلةعالم المعرفة رقم١٨٢-يوسف أحمد عيادات.(٢٠٠٤): الحاسوب التعليمي وتطبيقاته التربوية،عمان.

المراجع باللغة الاجنبية:

books to Adam, B & Wild,M (١٩٩٧). Applying C.D.Rom interactive story ١٣-٢p ١٣٢-`١٩٩. learning to read,dournal of computer assisted learning

١. Jim,T.(٤-١٢-٢٠١٢),"How Technology is Changing the Way Children Think and Focus"www.psychologytoday.com, Retrieved ٢٢-٥-٢٠١٨. Edited.

٢. Kahn, J .L(١٩٩٧). Scaffolding in the classroom ucing C.D. Rom Story books at acomputer reading center learning and leading with Technology، ERIC.

٣. Lambert, J. (٢٠٠٧). Digital Storytelling, Cookbook. Center for Digital Storytelling, Digital Diner Press.

٤. Ong, Walter J. (١٩٦٧a) In the Human Grain (New York: Macmillan: London: Collier- acmillan).

٥. Porter, B. (٢٠٠٤). Digitales: The Art of Telling Digital Stories. Sedalia, CO: Digitales StoryKeepers. Retrieved January ٢٠, ٢٠١٥, From: http://www.digitales.us.

٦. Rahimi, M., & Yadollahi, S. (٢٠١٧). Effects of offline vs. online digital storytelling on the development of EFL learners' literacy skills. *Cogent Education*, ٤(١), ١٢٨٥٥٣١.

٧. WEISSBERG Jean-Louis, Présence à distance, déplacement virtuel et réseaux numériques : pourquoi nous ne croyons plus la télévision. Paris : L'Harmattan, ١٩٩٩.