تمثّلات الوسيط الرقميّ في
الخطاب الروائِيّ المُوَجَّه إلى الأطفال

د. محمد محمود حسين محمد

أستاذ الأدب الحديث المساعد في قسم اللغة العربية

كلية الآداب

جامعة سوهاج

ملخص الدراسة:

مع التحوّل الذي طرأ على الواقع المعاصر نتيجة ظهور الوسيط الرقمي (الحاسوب في اتصاله بالإنترنت)؛ حاول كُتّاب أدب الأطفال مواكبةَ هذا التحوّل، في إشارة منهم إلى ضرورة مخاطبة الطفل باللغة نفسها التي يُجِيدُها اليوم، مما أدّى إلى ظهور كتابات تُحاكي في بنيتها البيئة التفاعليَة التي عليها هذا الوسيط، وهو ما دعا هذه الدراسة إلى التعرف على الهيئة التي ظهر بها خصوصًا في الخطاب الروائيّ (الورقي) المُوجّه إلى الأطفال، لعدة أسباب، منها: **أولًا:** توافر هذا الخطاب على سرديّةٍ مُحكمة بناءً وحبكةً وخيالًا، ما يجعله جديرًا بالدرس والتحليل. **ثانيًا:** الحضور القوي للوسيط الرقمي في الرواية الورقيّة بصورة لافتة للنظر، جعلت الحاجة ماسة إلى قراءتها نقديًا خاصةً ما يتعلّق بالخطاب الموجّه إلى فئة المراهقين (12 – 18عامًا)، لسببين: الأول: أنّ أطفال هذه المرحلة يتميّزون بالقدرة على القراءة والتفاعل مع الخطاب المُقَدَّم إليهم. **السبب الآخر** هو أنّ أطفال هذه المرحلة لديهم الآن قدرٌ كافٍ من الثقافة المعلوماتيّة ما يؤهِّلُهُم للتفاعل مع الفضاءات التي يتيحُها الوسيط الرقميّ، يؤكد ذلك أنّ كثيرين منهم يمتلكون حسابات شخصية في مواقع التواصل الاجتماعيّ، ما يعني أنّهم قادرون على استيعاب الروايات التي تصور ما يحدث في هذه الفضاءات. من هذه الروايات: "**الأبناء لهم أجنحة**" ليعقوب الشاروني، و"**جبل الخرافات**" لأحمد قرني، و"**كوكب اللامعقول**" لماريا دعدوش، و**جسر الديجتال** لميشيل حنا، و**جَدتي الرقمية**، لأحمد قرني. عبر هذه الروايات هدفت الدراسة أيضًا إلى الكشف عن التغيّرات (الموضوعيّة والجماليّة) التي طرأت على الخطاب المُقدم في تفاعله مع الوسيط الرقمي، وهل كانت هذه التغيّرات بمستوى واحد

عند الكُتّاب أم أنّها اختلفت باختلاف موضوع كل رواية وهدفها الذي سعت لإيصاله بواسطة هذا الخطاب؟

الكلمات المفتاحية:

تمثلات ـ الوسيط الرقمي ـ الخطاب ـ أدب الأطفال ـ أحمد قرني ـ فئة المراهقين ـ الرواية الورقية.

Abstract

With the transformation of contemporary reality due to the introduction of the digital medium (computer's connection to the internet), authors of children's literature have endeavored to keep pace with this transformation, suggesting the need to address children in the same language they are competent in, which has motivated the emergence of narratives whose structure stimulates the interactive environment of the medium. Therefore, the present study aims to identify the form of the (paperback) children-oriented interactive discourse because **(1)** this discourse has a well-structured narration in terms of structure, plot, and imagination, making it worth studying and analysis, and **(2)** the remarkable, powerful presence of the digital medium in the structure of the paperback novel, urging the need to read it critically, especially the discourse oriented to adolescents (aged 12-18 years) for two reasons. **First**, the children in this stage have a high ability to read and interact with the discourse presented. **Second**, they have adequate information literacy to interact with the spaces provided by the digital medium. They have personal

social media accounts, enabling them to comprehend the narratives depicting what happens in these spaces. The study explores several novels, e.g., *Children Have Wings* by Yaqub Al-Sharoni, *Mountain of Myths* by Ahmad Qarni, *Planet of the Unreasonable* by Maria Dadoush, *the Digital Bridge* by Michel Hanna, and *My Digital Grandma* by Ahmed Qarni, to highlight thematic and aesthetic influences in the discourse of these novels due to utilizing the digital medium and whether they are in the same line or differ according to the theme and objective of each novel.

Keywords: Representations, Digital medium; Discourse; Children's literature; Ahmed Qarni; Adolescents; Paperback novel

مقدمة:

يُعدّ التطوّرُ سمةً أساسيّةً في حياة الإنسان، ولذلك كان طبيعيًّا أن يتّسِم الإبداعُ المُصاحِبُ لهذه الحياة هو الآخر بالتطوّر والتّجدّد، وهذا ما يحاولُ الكاتبُ المعاصرُ فهمَهُ واستيعابَهُ، ومن ثَمَّ مواكبتهُ في نسيجِ ما يقدّمُهُ من كتابات موجّهة إلى الأطفال؛ لتأتي كتابتُهُ في نهاية المطاف معبرةً عن التطوّر النفسيّ والفكريّ لطفل الألفيّة الثالثة؛ طفل الفضاءات الرقميّة التي يُتيحُها جهاز الحاسوب (Computer) الذي يُؤسَّسُ برمجيًّا من خلال نظام العَدِّ الثنائيّ المكون من الرقميْنِ: (0/1)، ولذلك يُوصف بالرقميّ، حيث ترتكزُ عمليةُ الرقمنة كما يرى "نبيل علي" على عدّة أساليب تُسْتَخدمُ مفردةً أو متضافرة، على رأس هذه الأساليب أسلوب التكويد أو التشفير الذي يُستخدم لتمثيل النصوص المكتوبة، حيث يُعْطَى لكلّ حرف من حروف الألفباء كُودًا رقميًّا، لتحل سلاسل الأرقام محل سلاسل الحروف في الكلمات، ومن ثم الجمل وما عداها من نصوص[i].

بناءً على ذلك، فإنه لما استُخْدِم الحاسوب في بدايات ظهوره لحفظ البيانات، ثم نقل المعلومات وتبادلها بين المستخدمين، أصبح يُنظر إليه بوصفه وسيطًا من ضمن وسائط حفظ المعرفة وتقديمها، فُعرِف **بالوسيط الرقمي**، في إشارة إلى أنّ أهميته لا تُستمدّ من بُعْده الآلي التقني فحسب، إنما تُستمد بصورة أساسية من كونه أداةَ اتصال وتواصل تتباين وظيفتُها حسب تباين المستوى الأيديولوجي للفئة التي تستخدمها، فمن منظور أدبيّ ـ على سبيل المثال ـ يرى "فيليب بوطز" أنّ "القول بأن الحاسوب يُستخدم وسيطًا يعني في المقام الأول أنه يُستعمل من لدن الكاتب لخلق عمل أدبي، ومن لدن القارئ لقراءة هذا العمل"[ii]. هذه الأهمية الوسائطيّة ازدادت فاعليتُها مع تزويد الحاسوب تقنيًّا بشبكة الإنترنت، التي مكَّنت المُستخدمين من الانفتاح على مجتمعات افتراضيّة تفاعليّة، شجعتهم أكثر على تقوية العلاقة بينهم وبين هذا الوسيط. لكل هذا، ارْتأت الدراسةُ اختيار مصطلح (الوسيط الرقمي) بدلالته المُوسعة (التي تجمع بين الحاسوب والإنترنت معًا)، وذلك للإشارة إلى البُعد الوسائطيّ التفاعليّ، الذي يزيدُ من فاعليّة الحاسوب في حياتنا المعاصرة على مستوى إنتاج المعرفة وتلقيها.

أما فيما يتعلق بالفئة العُمرية التي تدور حولها الدراسة، فيمكن القول: إنّ طفولة العصر الرقمي تختلفُ عن الطفولة التّراثيّة في أنّها الآن (بتعبير إيان هاتشباي، وجو موران) في حالة من التشبّع المُستمر بالتكنولوجيّا، من التلفاز إلى الإنترنت، ومن ألعاب الكمبيوتر إلى الحاسبات الشخصية، ومن مسجلات الفيديو الثَّقّالة إلى الهواتف المحمولة، ويبدو أنّ الأطفال مرتبطون بها، ويحاولون التوافق معها، وهذا التفاعل المتزايد بينهم وبين التكنولوجيا يطرحُ أسئلةً مهمةً حول كيفية فَهْم طبيعة الطفولة في المجتمع المتحضر الحالي، وما طبيعة التغيّرات التي يمكن أن تُتيحها التكنولوجيا في العوالم

الاجتماعيّة للأطفال؟[iii]. يُفهم من هذا الطّرح أنّه بات من الضروريّ أنْ نتساءَلَ: هل أصبح مناسبًا اليوم في ظلّ ما نشهدُهُ من ثورة تكنولوجيّة ألقتْ بظلالها على كافة مناحي الحياة؛ أن نخاطِبَ الطفل بالأساليب التراثيّة، أم أنَّ الأمر يتطلَّبُ تجديدًا أسلوبيًّا يتلاءمُ مع التجديد الذي وصَلتْ إليه عقليةُ طفل هذه الثورة؟

ربما رغبةً في محاورة مثل هذه التساؤلات التي يفرزُها التحوّل الذي طرأ على الواقع المعاصر مع ظهور الوسيط الرقمي؛ حاول كُتّاب أدب الأطفال مواكبة هذا التحوّل، في إشارة منهم إلى ضرورة مخاطبة الطفل باللغة نفسها التي يُجِيدُها اليوم، وهو ما أدّى إلى ظهور كتابات تُحاكي في بنيتها التخيّليّة البيئة التفاعليّة التي عليها هذا الوسيط، وهو ما دعا هذه الدراسة إلى التعرف على الصورة التي كان عليها تحديدًا في **الخطاب الروائيّ (الورقي)** المُوَجَّه إلى الأطفال، لأسباب، منها:

أولًا: توافر هذا الخطاب على سرديّةٍ مُحكمة بناءً وحبكةً وخيالًا، ما يجعله جديرًا بالدرس والتحليل في علاقته بالتكنولوجيا ومتغيراتها.

ثانيًّا: الحضور القوي للوسيط الرقمي في الرواية الورقية مقارنةً بالتجارب الرقمية البسيطة التي قُدِّمتْ مباشرة في هذا الوسيط بخاصة في فضاء الإنترنت كما في تجربة الروائي الجزائري حمزة قريرة المعنونة بـالعقرب، والتي نشرها في مدونة له تحت اسم: "الأدب والفن التفاعلي*"، وهي تجارب لم تُشكل بعد ظاهرةً، بحيث يمكن رسم اتجاه عام يحكم جمالياتها، ويوجه مسار سرديتها المستقبلية مقارنةً بالرواية الورقية التي استطاعت استثمار التقنيات الرقمية بصورة لافتة للنظر، جعلت الحاجة ماسة إلى قراءتها نقديًّا خصوصًا ما يتعلق **بالخطاب المُوجه إلى فئة المراهقين أو اليافعين (12 – 18عامًا)**، لسببين: **الأول:** أنّ أطفالَ هذه المرحلة يتميّزون بالقدرة على القراءة والتفاعل مع النصّ

المُقَدَّم إليهم، مع إدراكهم ووعيهم بحقيقة الأشياء التي تحدثُ من حولهم، ولهذا، فإن الكتابة لهم يجب ألا تكون وعظية وتوجيهية وتعليمية بصورة مباشرة[iv]، فهم في هذه المرحلة كما يرى "محمود حسن إسماعيل" يَميلُون إلى القصص التي تمتزجُ فيها المغامرةُ بالعاطفة، وتقلُّ فيها الواقعيّةُ وتزيدُ فيها المثاليّةُ، كما يبدأ الأطفالُ في هذه المرحلة الكتابةَ الأدبيّة التي تتّسم بالخيال في معظمها، وتتأثّر بزيادة خبراتهم بالمواقف الحياتية[v]. **السبب الآخر** هو أنّ أطفال هذه المرحلة لديهم الآن قدرٌ كافٍ من الثقافة المعلوماتيّة ما يؤهِّلُهُم للتفاعل مع الفضاءات التي يتيحُها الوسيط الرقميّ، يؤكد ذلك أنّ كثيرين منهم يمتلكون حسابات شخصية في مواقع التواصل الاجتماعيّ (Social Media)، وأنّهم أعضاء في المدونات الرقمية المختلفة (Blogs)، خاصةً مدونات الألعاب (Gaming Blogs)، ما يعني أنّهم قادرون على استيعاب الخطابات الروائيّة التي تصوّر كل ما يحدث في هذه الفضاءات.

تأسيسًا على ذلك، فإنّه بعد استقراء مجموعة من الكتابات القصصيّة الورقيّة المُوجَّهة إلى الأطفال، من تلك التي حاولت استثمار تقنيات الوسيط الرقمي في فضائها التخيّليّ؛ وقع الاختيار على الروايات الورقيّة الآتية للأسباب التي ذُكرت آنفًا. هذه الروايات هي: "**الأبناء لهم أجنحة**" (2007م) ليعقوب الشاروني، و"**جبل الخرافات**" (2018م) لأحمد قرني، و"**كوكب اللامعقول**"(2019م) لماريا دعدوش، و**جسر الديجتال** (2019م) لميشيل حنا، و**جَدتي الرقمية** (2022م)، لأحمد قرني.

كان الهدفُ من وراء قراءة هذه الروايات هو الكشف عن التغيّرات (الموضوعيّة والجماليّة) التي طرأت على الخطاب المُوجّه إلى الأطفال نتيجة توظيف الإمكانات التقنية التي يتوافر عليها الوسيط الرقمي، مع بيان: هل كان استثمار هذه الإمكانات

بمستوى واحد عند الكُتّاب أم أنه اختلف باختلاف موضوع كل رواية وهدفها الذي سعت لإيصاله بواسطة هذا الخطاب؟ بالإضافة إلى التأكيد على أنّ هذه الروايات؛ تُعَدّ وثيقةً مهمةً لتأريخ العلاقة التفاعليّة التي جَمَعت بينها وبين الفضاءات الرقميّة في مرحلة مهمة من تاريخ الثقافة العربيّة في مطلع الألفية الثالثة، وهي علاقةٌ لا شك في أنّها ستتطوّر مُستقبلًا مع استيعاب الطفل العربي لإمكانات الوسيط الرقمي استيعابًا جيدًا.

كلُّ هذا وغيره، حاولت الدراسةُ رصدَهُ من خلال قراءة هذه الروايات قراءةً نقديّة، مستعينةً بالمنهج الوصفيّ، الذي أمكن بواسطته أولًا إبراز الصورة التي ظهر بها الوسيطُ الرقمي في الروايات، ثم في مرحلة تالية تمّ تحليل جُزئيات هذه الصورة وعلاقتها بالشخصيات الروائية (سلبًا وإيجابًا)، في محاولة بيان القيم (الموضوعيّة والجماليّة) التي تضمنتها في علاقتها بالخطاب الذي عليه كل رواية في بُعْديْه: (التوجيهي والتثقيفي)، وذلك في ضوء المحوريْنِ الآتييْنِ:

المحور الأول: دلالات توظيف الوسيط الرقمي في الخطاب الروائي.

المحور الثاني: أثر الوسيط الرقمي في تشكيل البنية السردية.

ثم كانت الخاتمة، وفيها عرضٌ لأهم النتائج التي توصّلت إليها الدراسة.

وفيما يلي عرضٌ تفصيلي لهذين المحوريْنِ:

المحوار الأول: دلالات توظيف الوسيط الرقمي في الخطاب الروائي:

أولًا: الوسيط الرقمي بوصفه موضوعًا تعليميًّا:

في الطّور الأول لعلاقة الخطاب الروائي بالوسيط الرقمي، عَمِلَ فريق من الكُتّاب على تقديمه من منظور تعليميّ، من حيث التعرف على وظائفه، ومكوناته، ومدى

استثماره في إنتاج مصادر جديدة للمعرفة، وربما الذي جعلهم يسعون لتحقيق هذا الهدف، هو إدراكهم حداثةَ هذا الوسيط، وأنّ الأطفال مقبلون على ارتياد فضاء لم يألفونه من قبل، من هنا لزم توجيههم ورسم خارطة طريق صحيحة المسارات تُبيّن لهم كيف يمكن استغلال هذا الوسيط الاستغلال الأمثل، مع تجنّب مزالقه الخطرة.

من هذه الروايات التي اتّخذت طابعًا تعليميًّا في توظيفها للوسيط الرقمي: **رواية "الأبناء لهم أجنحة"**(2007م) ليعقوب الشاروني، ورواية **"جسر الديجتال"** (2019م) لميشيل حنا.

تعد رواية **(الأبناء لهم أجنحة)** من الروايات الأولى في مجال أدب الأطفال، والتي حرصتْ على تقديم أفكار عصرية بلمسات فنية تتناسبُ مع طفل التكنولوجيا الرقمية، وهو ما يمكن إدراكه للوهلة الأولى من خلال الهيئة التي عليها غلاف الرواية، حيث تشكَّل فنيًّا من صورة لثلاثة أطفال يبدون سُعداء برفقة جهاز حاسوب كان هو الآخر سعيدًا، حيث جاءت شاشتُهُ على هيئة وجه طفل مُبتسم، وهو ما يُعطي انطباعًا أوليًّا لدى المتلقي/ الطفل بأنّ الوسيط الرقمي سيكون له حضورٌ قوي في تشكيل المتن الداخلي للرواية، التي تجمعُ فنيًّا بين أسرتيْنِ تتباينانِ من حيث المستوى الاجتماعي: الأسرة الأولى ممثّلة في أفراد عائلة (مروان الدهشان): (الأم: بثينة، والأبناء: انتصار، وممدوح، وفكري). أما العائلة الأخرى، فتتمثَّل في أسرة (فريد الدهشان)؛ مدير شركة الدهشان للاستيراد والتصدير، وزوجته (رجاء) التي ورثت عن والدها مصانع السروجي الشهيرة.

مع بداية الأحداث تصطنع الرواية فنيًّا حادثة سقوط مفاجئ لإحدى العمارات في حي السكاكيني؛ وذلك لإيجاد التقارب الاجتماعي بين هاتيْنِ الأسرتيْنِ، وهو تقاربٌ

سيتحقّقُ من خلاله هدفُ الرواية، والذي تمّ تضمينه بصورة غير مباشرة في جملة: (الأبناء لهم أجنحة)، حيث تنتقل أسرةُ مروان للعيش مؤقتًا مع أسرة فريد، وهو ما تسبّب في غضب رجاء التي دائمًا ما تصف أبناء مروان بأنّهم شياطين. يصف الساردُ حالة الانزعاج التي طرأت عليها مع سماعها الخبر: "بينما كانت تهمسُ في غضب لنفسها: لا يسقطونَ فوقنا إلا صباح هذا اليوم الذي أستقبلُ فيه لأول مرة أهم شريك لمصنعي الجديد؟!"[vi]، وفي موضع آخر، تقول في لهجة حادّة: "بيتنا لا يتسع لاستضافة أحد"[vii].

في ثنايا هذه الأحداث تُوظف الروايةُ على المستوى الموضوعيّ فكرة تفاعل الأطفال مع عالم الحاسوب، الذي ارتبط تحديدًا بشخصية العبقري "ممدوح"، ففي الوقت الذي يفكّرُ فيه الجميعُ في طريقة للنجاة من الهزة الأرضية، نجده يفكرُ في جهازه، يقول:" كيف أتركُ جهازَ الكمبيوتر وأُسطواناتي؟! ستضيع كلّ برامجي؟!"[viii].

عبر هذا الارتباط القوي، قدمت الرواية **الوظيفة النفعيّة التعليميّة** التي كان عليها الحاسوب (الكمبيوتر) في علاقته بممدوح وبقية شخصيات الرواية، من خلال وسيلتين: الأولى: استغلال برامجه الإلكترونية في تشكيل (رسومات وتصميمات فنيّة) تُساعد الأطفال على تنشيط مُخيلتهم وتُنمّيها إبداعيًّا، كما في الفصل المعنون بـ (مواهب غير عادية). أما **الوسيلة الأخرى**، فتتمثل في **توظيفه في حلّ المشكلات** التي قد نتعرض لها في حياتنا اليوميّة، وهذا ما تكفلتْ بعرضه الفصولُ الأخيرةُ من الرواية، وهي: (يتواضع..لكنه يعرف الكثير)، و(الجهاز الذي تخلّى عنهم)، و(كيف حدث هذا الخطأ)، و(مهما كانت مهارتك)، و(كيف توصلت إلى هذا؟!)، و(هذا الولد المعجزة)، و(ما فعلتَه شيء مستحيل)، حيث تُظهر هذه الفصول بصورة صريحة كيف أنّ الوسيط الرقمي كان سببًا أساسيًّا في تصحيح مسار العلاقة الاجتماعيّة بين العائلتيْنِ، بعدما أسهم في تغيير

النظرة السلبية لرجاء تجاه أبناء مروان، حيث نجح ممدوح في حلّ الأزمة التي تعرضت لها حين فَقَدت حسابها البنكي، الأمر الذي كان سيمثّل لها عائقًا في تحقيق مشروعاتها المستقبليّة، لولا تدخله ونجاحه في اكتشاف الخطأ من خلال استعمال برامج إلكترونيّة سريّة، وكان نتيجة ذلك أنْ وصفته بقولها: "هذا الولد معجزة..إنه معجزة حقيقية"[ix].

مع هذا التغيير في سلوك رجاء يتضح سبب إفاضة الرواية في الجزء الأول منها في ذكر تفاصيل الحالة الانفعاليّة السيئة التي انتابتها عند علمها بأمر إقامة أبناء مروان في منزلها، وهو ما رصدته الفصولُ التي استمدّت عناوينها من هذه الحالة، مثل: (من الصعب مناقشتها)، و(لا تعرف الابتسام!)، وأن ذلك كان لأجل أن يُدرك المتلقي لاحقًا التطوّرَ الذي سيحدثه الوسيطُ الرقميّ في شخصيتها. كذلك، يتضح أنّ مفردةَ "أجنحة" التي تمّ ذكرها في عنوان الرواية الرئيسي (الأبناء لهم أجنحة) إنما تُحيل دلاليًّا إلى أبناء مروان، وأنّ الرواية لا تقصدُ من وراء توظيف هذه المفردة المعنى الواقعي المتعارف عليه، إنّما أرادت الإحالة المجازية إلى الفضاءات الإبداعيّة والمواهب الفنيّة التي يُجيدُها (أطفال العوالم الرقميةّ)، هؤلاء الأبناء الذين وصفتهم رجاء في نهاية الرواية بقولها: "كنتُ أُطلق عليهم الشياطين، لكنني اكتشفت أنهم شطار بأجنحة ملائكة، يحلقون عاليًا بقدراتهم المتميزة!!"[x].

في الإطار ذاته، تتشابه رواية **(جسر الديجتال)** لميشيل حنا في فكرتها مع فكرة (الأبناء لهم أجنحة)، فمن عنوان الرواية يظهر للقارئ الأثر الجلي للوسيط الرقمي، هذا الذي تمت الإشارة إليه صراحةً في هيئتينِ: الأولى: في كلمة (الديجتال) التي نزلت منزلة المضاف إليه في بنائها التركيبيّ مع كلمة (جسر)، ومعروف أنّ كلمة (الديجتال) تعريب لغوي للكلمة الإنجليزية (Digital) التي تعني (رقمي). أما الهيئة الأخرى، فتمثلت

في الوصف التوضيحيّ الذي تلى العنوان الرئيسي للرواية: (رواية لليافعين من العصر الرقمي).

ثم كان المتن الروائي الذي جاء مفصلًا لماهية هذا الجسر، وتفرعاته المتشعبة التي تضمنت موضوعات متنوعة غلبت عليها النزعة التعليمية في تقديمها العلاقة المعرفية التي نشأت بين الأطفال والفضاءات التي أتاحها هذا الوسيط، وهي علاقةٌ سعت الرواية إلى إيصالها عبر مجموعة من العناوين الداخلية، تكفّل كل عنوان منها بتقديم هدف معرفي معين، لسرعة إيصاله إلى ذهن الطفل، اصطنعت الروايةُ في تقديمه أسلوب المغامرة من خلال شخصيات رئيسية، هي: (هيثم، ماجد شادي، خالد)، كما في الفصل الأول المعنون بـ **(ذلك الوجه)** الذي هدفَ إلى بيان كيفية استعمال البريد الإلكتروني استعمالًا صحيحًا، مع التأكيد على عدم فتح الرسائل التي يرسلها الآخرون الذين لا نعرفهم، من دون عرضها أولًا على برنامج مُستكشف الفيروسات، حتى لا نقع ضحية لألاعيب الهاكر، كما هو شأن هيثم الذي سقط في فخ أحدهم من دون أنْ يعلم، وهو ما جعله يسترشد بصديقه شادي، الذي بيّن له في أسلوب تعليميّ أنّ: "الهاكر هو شخص لديه معرفة عالية بالكمبيوتر ويجيد استخدام برامج معينة يخترق بها أجهزة الغير ويعبث بها"[xi]، ونظرًا لخطورة هذا الموضوع، فقد تمت الإشارة إليه أيضًا في الفصل المعنون بـ **(عيد ميلاد مايكل أنجلو)**.

إضافة إلى مجموعة من الموضوعات الأخرى المهمة، كموضوع التنويم المغناطيسي للأطفال عبر برامج ألعاب يتم إرسالها إليهم، بحيث تستحوذ على أذهانهم وتجعلهم أداةً طيعة لاستغلالهم في جرائم إلكترونية، كما حدث مع كلّ من هيثم وشادي، اللذين تم السيطرة على عقليهما من خلال لعبة (طائر الأحلام)، التي تتضمن مجموعة من

الأوامر والتعليمات الإلكترونية، ينبغي تنفيذها من قِبل المستخدم، سرعان ما تجعله يرى أوهامًا لا يدرك معها ماذا يفعل. كذلك هناك موضوعات غلب عليها الخيالُ العلمي من خلال استثمار الوسيط الرقمي في إجراء تجارب لم يتم التحقق بعدُ من صحتها، لذا وجب الحذر منها، كتوجيه الديدان بواسطة إشارات كهرومغناطسية، ومن ثم استغلالها في إتلاف ممتلكات الغير، وهو ما تكفلت الرواية بتقديمه في الفصلين الأخيرين: (الحالة الغريبة للفتي حسونة)، و(طريق الديدان).

مع هذه الموضوعات وغيرها، لوحظ أنّ رواية (جسر الديجتال)، قد حرصت على إبراز الطابع التعليمي في علاقة الأطفال بالوسيط الرقميّ من خلال ثلاثة أساليب رئيسية، هي:

أ) التعلقيات الختامية، التي كانت تأتي على ألسنة الأطفال بعد كلّ خبرة جديدة يكتسبونها، وكلها تعليقات توجيهية وإرشاديّة تهدف إلى ضرورة الانتباه إليها، كما في تعليق هيثم بعد نجاته من فخ المدعو دوناتيللو، الذي كانت وظيفته عمل مقالب في الآخرين بواسطة إعداد برامج فيروسات يقوم بإرسالها عبر البريد الإلكتروني، يقول هيثم: "فكرتُ أيضًا أنه لا يجب أن يكون المرء بهذه السذاجة، وألا أمنح ثقتي المطلقة لأي شخص لا أعرفه"[xii]، وكذلك في ختام علاقته بآشاي التيواني، الذي تعرّف عليه في غرفة الشات، يقول: "كم كنتُ غبيّا إذ فكرت أنه لا بد للمرء أن يتخلص من صديق ليكتسب صديقًا آخر، كما أنّ صديقي الافتراضي الذي لا أراه لا يمكن أنْ يغنيني عن صديق كخالد"[xiii]، وفي هذا إشارة واضحة من الرواية تُفيد بأنّ الصداقة الافتراضيّة التي تنشأ داخل الإنترنت لا يمكن لها أنْ تحلّ بديلًا عن الصداقة الواقعيّة.

ب) شرح الرواية على لسان شخصياتها كيفية استخدام البرامج الإلكترونية، وهو ما يضيف إلى عقل المتلقي/الطفل خبرةً جديدةً تمكنه من التعامل بفاعلية مع مكونات الوسيط الرقمي، كشرح أدوات الإدخال (الكيبورد، الماسح الضوئي)، وأدوات الإخراج (الطابعة)، وكذلك شرح كيفية استعمال برنامج إزالة الفيروسات المعروف بالنورتون Norton، بالإضافة إلى بيان كيفية عمل شبكة داخلية تربط بين أجهزة الأصدقاء دون مغادرة أي منهم لمكانه في منزله، كالشبكة الداخليّة التي جمعت بين خالد وأيمن وهيثم وماجد. هذا، وقد لوحظ أنّ الرواية لم تقدم هذه المعلومات بأسلوب تعليمي جاف كما في دروس تعلّم البرمجة، إنما قدمتها على لسان الطفل أثناء تفاعله المباشر مع جهازه، أي أنّ هذه المعلومات لم تأتِ في هيئة مقاطع مستقلة، إنما كانت متغلغة في مواقف درامية متغيرة من فصل إلى آخر، يقوم هيثم: "بقي لي أن أجرب الكاميرا لأتواصل مع شخص بالصوت والصورة. اتّصلتُ بالإنترنت وشغلت برنامج المحادثة الفورية Google Hangouts نظرتُ في قائمة أصدقائي المتصلين بالشبكة فلم أجد أحد منهم يمتلك كاميرا ويب، وهكذا كان لا بد أن أبحث عن شخص يمتلك كاميرا..قررتُ اللجوء إلى موقع Pal talk للمحادثة"[(xiv)].

ج) استخدام شبكة الإنترنت في البحث عن المعلومة، كما في فصل (آشاي)، حيث البحث عن الصناعات البسيطة في تايون، تلك التي أسهمت فيما بعد في جعلها مع سنغافورة، وهونج كونج وكوريا الجنوبية، أحد النمور الاقتصادية الأربعة. وهناك أيضًا موضوع الصَّرَع وأعراضه، كما في فصل (طائر الأحلام)، ولأن الهدف في هذا الجانب هدفٌ معرفي، فقد أفاض السرد في ذكر التفاصيل الخاصة بكل موضوع.

ما سبق يشير إلى أنّ البُعد الثقافي التكنولوجي، أصبح أحد المكونات الأصيلة في بناء الشخصيات الروائية، ولذلك فإن غالبية هذه الشخصيات كانت على مهارة عالية في استخدامها للوسيط الرقمي.

ثانيًا: ترسيخ فكرة التلاحم بين الواقعيّ والرقمي:

في المحور السابق كان التركيز على كيفية استغلال البرامج والتطبيقات التي يوفرها الوسيط الرقمي لأغراض معرفية، دون أن ينتقل إليه الطفلُ للعيش كليةً في فضائه بالتوازي مع حياته في الواقع الاجتماعي، والسبب في ذلك أنّ إمكانات الوسيط في بداية ظهوره كانت بسيطة، حيث كان يستخدم غالبًا في الكتابة وحفظ البيانات عبر برامج أُعدت لهذا الغرض أو تبادل الرسائل عن بُعد بواسطة البريد الإلكتروني، ولذلك كثرت المقاطع السردية التي تشرح كيفية تشغيل هذه البرامج وما تنطوي عليه من سلبيات وإيجابيات، لكن مع تزويد هذا الوسيط بشبكة الإنترنت، وما أتاحته من مواقع حرّة للتواصل بين المستخدمين، أصبح واقعًا حياتيًّا مُوازيًّا للواقع الاجتماعي، يلجأ إليه كثيرون، كلٌّ حسب أغراضه النفسيّة والمعرفيّة، فعلى الرغم من أنَّ هذا الواقع الافتراضيّ الجديد ليس واقعًا بالمعنى الحرفي للكلمة، فإنَّه كما يرى "شاكر عبد الحميد" يُنتج تأثيرات واقعية على مستخدميه، انفعالات وصيحات وفرح وحزن ..إلخ، حيث تذهب إلى متاحف وتشاهد أعمالًا فنية وعروضًا مسرحية وسينمائية على الشبكة العنكبوتية، وتتحدث مع أُناس وتتفاعل معهم، تضحك معهم، وتحبهم، وتكرههم، وكأنك تشاهدهم في الواقع العادي، وكل هذا يسمى بالواقع الافتراضي، فهو واقع بديل، تحقَّقَ من خلال تفاعل الإنسان مع الآلة، وهو واقع يعزلُ الإنسان عن واقعه كما في حالات إدمان الإنترنت وألعاب الفيديو[xv] .

مع هذا التحوّل التّقني للوسيط (من شكله أُحادي الاتجاه إلى شكله التفاعليّ الجماعيّ) حدثَ تطوّرٌ موازٍ على مستوى الكتابة الروائيّة المُوجهة إلى الأطفال، كما في روايتي **جبل الخرافات** (2018م)، و**جَدتي الرقمية** (2022م) لأحمد قرني، الذي لم يكتفِ بالنّظر إلى الوسيط الرقمي وعوالمه الافتراضيّة من حيث كونه وسيلةً نفعيّةً معرفيّةً فقط، إنما جسّده في صورة عالم آخر بديل يلجأ إليه الأطفال، بوصفه أداةً فاعلةً تمكنهم من التمرّد على ما يُمليه عليهم واقعهم الاجتماعيّ من قيود.

هذا العالمُ البديلُ الذي رغب الأطفال في معايشته هو الذي فَرض على رواية **(جبل الخرافات)** تقديم تجربتها من خلال فضاءين متوازيَيْنِ: أحدهما: واقعي حقيقيّ، والآخر: افتراضيّ رقمي، يتقاطعانِ حينًا ويفترقانِ حينًا آخر، ولكلٍّ منهما موضوعاتُهُ واهتماماتُهُ، حيث انطلقتْ هذه الروايةُ في عرض مادتها من فكرة اشتراك مجموعة من الأصدقاء في إنشاء "جروب" Group على الفيسبوك، يجتمعون فيه، ويعبرون بواسطته عن احتياجاتهم التي ينظرُ إليها الكبارُ على أنّها تخلو من القيمة؛ لأنهم جيلٌ لا يعي متطلّبات حياته، الأمر الذي دفع هؤلاء الصغار إلى تحدّي هذه الأفكار التقليديّة، فراحوا ينقمون على كلِّ شيء خاصةً الأسلوب التعليميّ في المدرسة التي ينتمون إليها، وقد حمل هذا الجروب اسمَ "لا فائدة"، وهو اسم يُلَخِّصُ بصورة مباشرة نمطَ الوعي الذي أصبح عليه الجيلُ الذي تُصَوِّرُهُ الرواية، يقول السارد: "كان الهدف كما كتبت أميرة في أول بوست لها على صفحة الجروب: لا فائدة من التعليم، لا فائدة من المدرسة، لماذا نتعب رؤوسنا إذا كان لا فائدة؟"[(xvi)].

لقد عبّر الأصدقاءُ في هذا الجروب عن موقفهم من الحياة في صورة حماسيّة رأى فيها الكبار تهديدًا لكثير من المعايير المجتمعيّة، مما دفع الأستاذ ممدوح إلى الاشتراك

في الجروب؛ لعلّه يفلحُ في تغيير وعي هؤلاء المتمردين، وقد قُوبل في بداية الأمر باستنكار شديد من قِبلهم، لكنهم تدريجيا قبلوا فكرة التحدّي معه، يقول أحدهم: "الكبار يتعاملون معنا بالمنع والحجب ونحن نرفض ذلك الأسلوب وتلك الطريقة، فهل من المعقول أن نتعامل معم بالطريقة ذاتها التي نرفضها؟!.. علينا أن نكون أكثر انفتاحًا من الكبار ونوافق على انضمام الأستاذ ممدوح إلى الجروب"[xvii].

اكتفى الأستاذ ممدوح في بادئ الأمر بالمراقبة، التي كشفت له أنّ هذا الجيل يتعاملُ مع الوسائط الجديدة بأسلوب خاطئ، وهذا ما دعاهُ إلى المغامرة معهم عن طريق سحْبهم من حوارات الجروب التي لا طائل من ورائها، وجعلهم ينغمسون من جديد في القراءة التي تخلّوا عنها اختياريًّا، وقد تحقّق له ذلك من خلال منشور حفَّزَهم فيه إلى قراءة رواية "جبل الخرافات"، وقد مدَّهم برابط إلكتروني لتحميل الرواية والتفاعل معها مباشرة. هنا ينفتحُ السَّرْد على فضاء حكائيّ آخر خارج فضاء الجروب، فضاء يستمدّ مادتَهُ التخيّليّة من قرية "النور"، المجاورة لجبل الخرافات. صاحبُ هذه الخرافات تلميذ يسمي حلمي البكري، عندما فشل في الدراسة، قرّر أن يصرف الناسَ عن الاعتناء بزميله "عامر" الطالب المجتهد، الذي سعد به أهلُ القرية، بعدما رأوا فيه الأملَ لهم ولأولادهم، ولذلك قرّروا مساعدته في التغلّب على مشكلة طُول المسافة بين بيته والمدرسة التي توجد في المدينة البعيدة، وما كان من "حلمي" الذي أطلق عليه السَّرْدُ، وصْفَ "صانع الحكايات" إلا تأليف حكاية الكنوز الموجود أعلى الجبل، وما يحيطُها من مخاطر، شاهدها بنفسه، حيث الأفاعي والطيور الجارحة والحيوانات ذات الأنياب الحادة التي تأكل كلَّ من سيقترب من بطن الجبل حيث مستودع الكنوز.

تدريجيًّا صدَّقَ أهلُ القرية هذه الحكاية المصطنعة، وكان نتيجة ذلك أن توقّفوا عن مساعدة عامر؛ خوفًا من المصير الذي يجهلونه أثناء مرورهم بطريق الجبل، كذلك تدهورت أحوالُ القرية، وتوّقف الناسُ عن العمل والزراعة، وأصبح تفكيرُهم منشغلًا بالطريقة التي تمكّنهم من الحصول على الكنز، الأمر الذي جعلهم يقعون صيدًا سهلًا لجابر شرشر، الدجال الذي وعدهم بالحصول على الكنز مقابل التنازل عن الأراضي التي يمتلكونها.

في الجهة الأخرى قرّر المدرسون والتلاميذُ مساعدةَ عامر، وقد نجحوا في إعادته من جديد إلى المدرسة، ثم فكروا ثانيةً في أن يكون للمدرسة نشاطٌ هادفٌ يخدم المجتمع الخارجي، ولذلك عَمِلُوا على محاربة الخرافة بالعلم، حيث تواصل عامر مع حلمي البكري، وشَرَحَ له خطورَةَ ما يقوم به من تزييف، وأنّ الحكايات التي يقومُ بتأليفها فيها خيانة لأهل القرية، ثم يعود حلمي مرة أخرى إلى تأليف الحكايات، لكنّه جعلها هذه المرة تسيرُ في اتّجاه إيجابي، حيث أخبر أهلَ القرية بأنّ الطائر الجارح، حارس الكنوز، قد أخبره بأنه سيدّمر قرية النور، في حالة إذا لم تتلخّص من جابر شرشر، لتعود القريةُ إلى سابق عهدها، حيث الجد والاجتهاد، وليعود حلمي من جديد إلى المدرسة بعد أن قرّر أن يكون أديبًا يُفيد الآخرين بما ينسجُهُ من حكايات.

هذه هي الحكايةُ التي استطاع الأستاذُ ممدوح أن يسحب بها اهتمامات الأصدقاء في الجروب، وقد كان لها تأثيرٌ فعَّالٌ في تغيير وعيهم، وأصبحت مشكلة عامر، وأهل القرية، وحكايات حلمي البكري، هي شغلهم الشاغل، حيث تبادلوا المناقشات حول كل فصل من فصول الحكايات، الأمر الذي جعل هناك تلاحمًا بنَّاءً بين: الواقعي (واقع القرية)، والرقمي (الجروب المدرسي)، ليتأكد بذلك للمتلقي أنّ حكاية جبل الخرافات

كانت سببًا في تغيير وعي هؤلاء الصغار الذين قرّروا في حياتهم المستقبليّة مساعدةَ الآخرين، والتفاعلَ أكثر مع المدرسة التي تمرّدوا عليها من قَبْل من خلال جروب "لا فائدة"، رافق هذا التحوّل الذهنيّ تحوّلٌ موازٍ في ماهية الجروب من كونه أداة للتّمرد إلى أداة للبناء والتفاعل، ولذلك تمّ تغيير اسمه من "لا فائدة" إلى "صانع الحكايات"، خاصةً بعدما أدركوا ثمرةَ التغيير الإيجابيّ الذي طَرَأ على حلمي البكري بسبب العلم والنصيحة، وقد تجسّد هذا التحوّل بصورة مباشرة في تحسّنِ العلاقة بينهم، وبين معلميهم في المدرسة، وطَلَبِهم في نهاية الرواية من الأستاذ ممدوح: "ما الرواية الجديدة التي سترشحها لنا لكي نحمِّلها ونقرأها ونستمتع ونعرف أكثر؟"[xviii]، وكأنّ هذه هي الرسالة التربويّة الأساسيّة التي أرادت الروايةُ إيصالَها إلى المتلقي. في المقابل إذا كانت حكايةُ جبل الخرافات قد أسهمت في تغيير وعي هؤلاء الأطفال، فقد كان للجروب الرقمي دورُهُ الحيويّ في تغيير نظرة الأستاذ ممدوح ـ بوصفه ممثّلًا لفئة الكبار ـ إلى هذا الجيل، يقول: "ما أروع هذا الجيل. هم الآن يبحثون عن الهدف وسيجدونه بأنفسهم.. الجيل الجديد لديه أفكار رائعة ويمتلك أدوات قوية من التكنولوجيا التي أتاحت له قدرًا من المعرفة"[xix].

أما عن رواية **(جَدتي الرقمية)** فإنها تتماسُ مع رواية جبل الخرافات، في أنّها هي الأخرى اصطنعت في حبكتها الجروب المدرسي عبر الفيسبوك، والذي أتاح للأطفال حرية المغامرة والتعرف على كل شيء مما جعل الرواية في أجزائها الأولى تُصور الصراع الحاد الذي نشأ بين هؤلاء الأطفال والآباء تحديدًا بحجة أنّ هذه المواقع التي يرتادونها تُستغل من قبل البعض في نشر الشائعات، والأفكار الهدامة، وقد تسهم في نشر ممارسات غير أخلاقية بين الجنسين، أكثر من ذلك، رأى ناظر المدرسة أنّ هذه

المواقع أتاحت لهؤلاء الأطفال حرية تخطّت كل الحدود، وأنها لعنةٌ أصابت المجتمع، يقول: "هذا الجيل ليس له سقف في التفكير، هم يتحدثون في كل شيء دون خجل"[xx]، لكن في النهاية يتبين له خطأ ما كان يعتقده، بعدما أدرك عن قرب إيجابيتهم الفاعلة، ولذلك قرّر المشاركة معهم في حوارات جروب المدرسة، في دعوة من الرواية إلى أنّه على المرء أن يُعيد التفكير في تصوراته، وألا نقف جامدين بينما الحياة التي خلقها الله متجددة.

هذه الفكرة العامة تكاد تتفق مع الجو العام الذي تم تصويره في رواية (جبل الخرافات)، لكنّ الذي يجعل لرواية **(جَدتي الرقمية)** ميزةً إضافية، هو توافرها على شيئين: **الأول:** اتّساع فضاء التفاعل، حيث إنه خرج عن نطاق المحلية الممثلة في الجروب المدرسي، وأصبح عالميّا عبر التواصل مع شخصيات أجنبية تعيشُ في دول أخرى لها ثقافتها الخاصة، وهو ما تم تجسيده في التواصل الثقافي الذي حدث في الرواية بين كريم وماري، الفتاة التي تعيش في شرق آسيا وتتحدث العربية بصعوبة، والتي كانت بأسئلتها وثقافتها التكنولوجيّة مشجعًا لذهن كريم على البحث والتعرف على أشياء جديدة لم يكن على علم بها قبل تعارفهما.

الشيء الآخر، هو إشارة الرواية إلى أنّ التعامل اليوم مع الوسيط الرقمي من قبل الأطفال لم يكن كمرحلة البدايات مقتصرًا على استهلاك البرامج والتطبيقات والمواقع في البحث عن المعلومة أو حل مشكلة ما، أو التنفيس عن الذات تخلصًا من قيود الواقع الاجتماعي، وهو ما قد يدفعهم إلى التوحد السلبي مع عوالم الألعاب الإلكترونية مثلًا، إنما هذه المرة أشارت الرواية إلى شيء على قدر عالٍ من الأهمية وهو تعلم الأطفال بأنفسهم للبرمجيات وإجادتها إجادة تامة، ومن ثم استغلالها في تقديم التراث بصورة

جديدة، فكما قال أحدهم: "ما أجمل أن يكون لنا ماضٍ جميل نحبه ونعجب به ويسعدنا"[xxi]، وهو ما تم تقديمه من قبل ماري التي درست البرمجيات لفترة طويلة، ولما تمكنت من تعلمها، زوّدت أحد البرامج بصورة جَدتها، بعدها ظلّت لأيام تجمع كل ذكرياتها وأحاديثها، ثم قامت بتسجيلها ووضعها في ذاكرة الجَدة التي أطلقت عليها اسم (جَدتي الرقمية)، تلك الجَدة التي تعيش معها الآن وتعرف عنها كل شيء، وهما يلعبان سويًا ويفكران معًا، وكلما افتقدتها واشتاقت لها فتحت البرنامج وتحدثت معها، وهو ما استغربه كريم في بداية الأمر، وراح يتساءل بينه وبين نفسه: كيف يمكن للأحياء أن يعودوا إلى الحياة؟ تعليقًا على ما ذكرته له ماري: "وأنا جَدتي رحلت هي الأخرى، لكنها ما زالت تتكلم معي"[xxii]، ولم يكن حينها يفطنُ لفكرة أنّ الحياة هنا ليست على سبيل الحقيقة إنما هي حياة رقمية لا وجود لها إلا داخل شاشة الحاسوب، وهو ما دفعه في النهاية إلى تعلّم علوم البرمجة، التي مكنته هو الآخر من التفاعل مع جَدته نعمات التي كان يحبها كثيرًا.

هذا التأثير الرقمي المباشر، يُفسر السبب الذي جعل الرواية تختار لعالمها التخيّلي عنوانًا مثل: (جَدتي الرقمية) في إشارة إلى أنّ الهدف الأساسي لها هو تنشيط الوعي لدى الأطفال في علاقتهم بالكنولوجيا الرقمية مستقبلًا، وأننا بحاجة ماسّة إلى الانتقال من الاستهلاك في تعاملنا مع هذه التكنولوجيا إلى تعلّم ثقافة الإبداع والابتكار، التي لن تتحقّق إلا من خلال فهْمِ أبعادها فهمًا جيدًا.

بهذا، يتأكد من خلال روايتي **(جبل الخرافات)** و**(جَدتي الرقمية)** أنّ أحمد قرني يشير إلى أنه من الضروري تحقيق التوازن في علاقة الأطفال بالفضاءين: الواقعي والرقمي، وأنه لا يمكن لأحدهما أن يحل بديلًا عن الآخر، فالعلاقة بينهما علاقة اتصال

لا انفصال، ولهذا رأيناه في نهاية الروايتين يحرص على ترسيخ فكرة أنّ الوسيط الرقمي يمكنه ــ في حالة الاستغلال الجيد له ــ تعديل كثير من المفاهيم الخاطئة المنتشرة في الواقع الاجتماعي كما في المفاهيم المرتبطة بالخرافة والدجل. فضلًا على دوره في إمكانية استعادة الماضي في صورة جديدة تحافظ عليه من الضياع والاندثار.

أيضًا يُلاحظ من خلال الروايتين أنّ الكاتب رغم توظيفه للوسيط الرقمي، إلا أنه كان واعيًا لمسألة ضرورة الإبقاء على البُعد الواقعي للتجربة، ولذلك على مستوى بناء الشخصيات في علاقتها بهذا الوسيط، لم يجعلها تخيليّةً محضة، بحيث تعيش كامل تفاصيلها في عالم كله قائم على الوهم والافتراض، إنما يجد المتلقي نفسه أمام شخصيات واقعية متمثلة في أطفال وأساتذة يعرفون بعضهم بعضًا، تفاعلوا معًا في جروب واحد، والسبب في ذلك هو أنّ هذا الجروب قد استُعمِل بهدف تقديم غايات إرشادية تُعزّز من ضرورة التمسك بالحياة الواقعيّة، ودحض الفهم الخاطئ تجاه تحولاتها، لذلك خاض الأطفال صراعًا حادًا مع الكبار، وفي كل مرة تبيّن للكبار أنه بات من الضرورة التعامل مع هذا الجيل باللغة نفسها التي يفهمها، خصوصًا وأنّ المعلومة لم تعد حِكرًا على أحد، بل أصبحت وسائط تقديمها مفتوحةً في كل مكان، وربما هذا يفسر سبب سيطرة اللغة الواقعيّة التقريرية التي غلبت على خطاب الكبار في الروايتين.

ثالثًا: استثمار الوسيط الرقمي أدبيًّا:

في مرحلة ثالثة مُتقدمة من علاقة كُتَّاب أدب الأطفال بالوسيط الرقمي، لُوحظ أنَّهم حاولوا مَنْحه أبعادًا جديدةً غير تلك التي تضمنها في المرحلتيْنِ السابقتيْنِ، فجعلوا منه فضاءً إبداعيًّا من خلال استثماره في تقديم نصٍّ أدبي يُحقق التفاعل المباشر بينهم وبين المتلقي، هذا الذي كما يرى السيد نجم يحتاج اليوم إلى توافر الكثير من عناصر الجذب

في النص الأدبي كي يُقبل عليه، فكان توظيف التكنولوجيا هو أفضل طريقة لجذب المتلقي المعاصر، شديد الألفة بها والتكيّف معها[xxiii]. كل هذا يُلمح بأنّه مع الثورة التكنولوجيّة "لم يعد يكفي كتابة أدب فقط للأطفال، وإنما يقتضي الأمر التفكير في أشكال تقديم هذا الأدب لهم، من خلال رسم السيناريوهات القابلة للتنفيذ بصريًا، والمعتمدة على تفاعل المتلقي/ الطفل معها، وإمكانات التّدخل معها، وإعادة هيكلتها على نحو ما تسمحُ به الوسائطُ التكنولوجية"[xxiv].

هذا ما حاولت رواية **(كوكب اللامعقول)** (2019م) لماريا دعدوش الاقتراب منه، حيث قادت المعايشةُ التفاعلية مع هذا الوسيط بطلةَ الرواية إلى فكرة إنشاء قناة على اليوتيوب وفيها قدمت قصصها التفاعليّة، وهو ما جعل للوسيط هذه المرة وظيفةً جماليةً يمكن من خلالها تنشيط مستوى التخييل لدى الأطفال، ومن ثَمَّ جعلهم لاحقًا قادرين على الإبداع في أي مجال أدبي شاءوا.

تنطلقُ رواية **(كوكب اللامعقول)** في تقديم فكرتها من الأوضاع المأساوية التي لحقت بطلة الرواية (نايا) بعد سبع سنوات حرب طَحَنَت مُدنًا كثيرة في سوريا، منها مدينة حلب التي تنتمي إليها البطلةُ، تقول: "قصتي بدأت في حلب، في يوم فقدتُ فيه أمي وأبي تحت أنقاض بيتي، وسحبني رجل غطى غبارٌ أبيض حاجبيه، وقال لي: الحمد لله على السلامة"[xxv]، لتنتقل بعدها إلى العيش في مدينة دمشق مع عمها مصباح، وزوجته نورا، وابنته شيرين، وقد ظلَّت حالة التشتت الذهني ملازمة لها كأثر فعلي للأهوال التي مرّت بها في حلب.

هذه الحالةَ المترديةُ التي لحقت هذه الطفلة التي عمرها سبعة عشر عامًا، هي التي دفعتها إلى التغلغل في فضاء بديل تُحقق من خلاله توازنًا نفسيًّا، بحيث يجعلها قادرةً

على التعايش مع من حولها بطريقة إيجابية، فكان الفضاءُ الرقمي (موقع اليوتيوب) في استقبالها، تقول: "قناتي على اليوتيوب هي عالمي الافتراضي الآمن. عالم لا يمكن لقذائف أن تهدمه. كل مَن سجّل في قناتي يحبني ويكتب تعليقات جميلة. قناتي عالمٌ، القشور فيه لا تهم، لا يهم أني ليس لدي أبوان أو بيت، أو أني من بلد يأكل الناس فيه بعضهم بعضًا"[xxvi]. وفي موضع آخر، تؤكد هذه الدلالة، فتقول: "هذه القناة هي ماضيَّ وحاضري ومستقبلي"[xxvii]، ولأنّها تُدرك أنّ الطبيعةَ التِّقَنِيَة لموقع (اليوتيوب) لا تقبل الكتابةَ المباشرة، أو نقلَ الملفات الصوتيّة؛ فإنها فكرت في طريقة تتناسبُ مع الهيئة التي عليها هذا الموقع، حيث كانت في البداية تقوم بتسجيل قصصها عبر مسجل الصوت المتواجد في الآيفون الخاص بها، بعد ذلك تكون المرحلة الأهم: "أنقلُ الملف من جوالي إلى اللابتوب ثم أُحوِّله إلى فيديو. أنا أفعل ذلك بأن أضيف خلفية من أضواء وألوان تتردد عليها كلماتي"[xxviii].

كان من نتائج هذا الصنيع الأدبي: كثرة المتابعين للقناة، فقد استطاعت نايا أن تجذب إليها جمهورًا كبيرًا تفاعل مع قصتها (جريمة في المصعد)، التي عرضتها في هيئة فصول متتابعة تقوم على الإثارة والتشويق، بدايةً من موضوعها الذي دار حول فكرة الجريمة من خلال صراع (ناديا) مع المُجرم الذي احتجزها في المصعد، ثم مع تطوّر الحدث نقلها إلى القبو، لتكتشف في النهاية أنّه خاطف أطفال.

مع ذلك، فإنه في الوقت الذي ازدادت فيه شهرة نايا بين المتابعين، أُصيبت بمرض انفصام الشخصية، حيث كانت تظنّ أنّ الآخرين يتحكمون في مشاعرها وأسلوب تفكيرها ويخطّطون لأذيتها، وهو ما جعلها تتوهم أشياء كثيرة لا وجود لها في الواقع، كغيرة شيرين منها ومن تفوقها، وتهكير الآخرين لقناتها بعدما لاحظوا كثرة معجبيها، ثم كان

استدعاؤها الدائم لأمها وأبيها، ومحاورتهما في اللحظات التي كانت تشعر فيها بالغربة أثناء إقامتها في بيت عمها.

الملاحظ هو أنّ الرواية قد استطردت في ذكر تفاصيل هذه الأوهام، ويبدو أن السبب في ذلك هو إبراز الدور الذي لعبه الوسيط الرقمي (اليوتيوب) في تغيير حياتها، فقد عرضت الرواية في فصولها الأخيرة كثيرًا من الفقرات التي تدلّ على أن هذا الوسيط كان من ضمن الأسباب الرئيسية في علاجها، وهو ما بدا واضحًا في تشجيع عمها لها: "عقلُكِ لا يزالُ موجودًا، ذكيًّا وعبقريًّا، ويعمل، وبهذا العقل ستنهين قصتكِ. قصتُكِ ستُعيدكِ إلى عالمنا. الألوف ينتظرون ماذا سيحل بناديا. لقد طال انتظارهم"[xxix]، وهو ما حفزها على ضرورة استكمال قصتها، والتفكير في طريقة تُنقذ بها بطلة القصة، فهداها خيالها إلى فكرة: "إن لم نساعد أنفسنا فلن يساعدنا أحد"[xxx]. هذه الفكرة التي رددتها البطلة (ناديا) على أسماع الأطفال الذين كانوا برفقتها، والتي بواسطتها تمكنت من القضاء على المجرم بواسطة قضيب معدني ضربته به على ركبته، ولما ركع هَوَت به على كتفيه، وعنقه ورأسه. أما عن الأطفال فقد أخذوا بنصيحتها فراحوا يقفزون واحدًا تلو الآخر من أعلى السطح بعد اشتعال النيران به، لتتلقاهم الملاءة الفضية التي كانت مشدودة بواسطة رجال الإطفاء، لتكون خاتمة القصة على النحو الآتي: "اقتربت ناديا من الأطفال تعانقهم وقالت: لقد أنقذتم أنفسكم اليوم، لن أخشى عليكم شيئًا بعد اليوم. أنتم أبطال بحق. عيشوا بسلام"[xxxi].

مع هذه النهاية، يمكن القول: إنّ الهدف الأساسي الذي سعت نايا لتحقيقه من خلال قصتها المنشورة في قناتها على اليوتيوب هو الحثّ على العمل الجماعي، ومساعدة بعضنا بعضًا، الأمر الذي جعل المُتابعين يعجبون بالقصة، ويحرصون على مُتابعة

فصولها أولًا بأول، وهو ما انعكس بصورة إيجابيّة على حالتها النفسيّة، تقول: "تلك التعليقات كانت كالبلسم، تُخفف من التشنجات التي صارت تنتشرُ في ظهري"[xxxii]، وفي موضع آخر، تقول: "كم يحبني جمهوري. كتبتُ لهم بالتعليق: "من يحب نايا يضغط لايك، جاءتني فورًا أكثر من ألف لايك. شعرتُ بسعادة تغمرني"[xxxiii].

بهذا، يتضح أنّ التطوّر الذي حدث لنايا في أرض الواقع، صاحبَهُ أيضًا تطورٌ في شخصية بطلة قصتها (جريمة في المصعد). أيضًا من الأدلة على أنّ التفاعل الأدبي بواسطة اليوتيوب قد طوّر من الحالة النفسيّة والعقليّة لنايا، وجعلها تتخلّص من الأوهام والكوابيس، وتندمج أكثر في واقعها الاجتماعيّ؛ هو أنّها في النهاية قد حسَّنت من علاقتها بشيرين، ابنة عمها، فاستأمنتها على إدارة قناتها، ليس هذا فقط، بل إنها طلبت من شيرين ضرورة تغيير الرقم السرّي للقناة من (Susan Ryan) إلى (Naya Sherin). هذا التغيير هو في حقيقة الأمر تغيير في حياة نايا نفسها، بانتقالها من عالم (ريان)، الذي اقترح عليها أن يكون اسمها (سوزان)، و(ريان) هذا الذي لا وجود له في الحقيقة إلا في مُخيّلتها أو في (كوكب اللامعقول) الذي اخترعته لنفسها أثناء إصابتها بمرض انفصام الشخصية، وفي اللحظة التي أدركت فيها أنّ كل هذا عبارة عن وهم، عادتْ إلى واقعها مُمثّلًا في اسمي (شيرين ونايا).

إن ما تم عرضه في رواية (كوكب اللامعقول) يضعنا أمام شكل جديد من أشكال التفاعل الإيجابي بين الأطفال والفضاءات التي يتيحها الوسيط الرقمي، وهو شكل أدبي جمالي من الممكن أن يتطور لاحقًا في حالة استيعابهم تقنيات هذا الوسيط (الآنية والمستقبلية) استيعابًا جيدًا، يساعدهم على تنمية وعيهم (المعرفيّ والتخيّلي)، مما يدفعهم إلى إنتاج قصص تفاعليّة على غرار تلك التي اطلعوا عليها في مرحلة سابقة من

حياتهم. من هنا، يمكن لهذه الروايات الورقيّة (التي على شاكلة كوكب اللامعقول) أنْ تَبقى طويلًا في أذهانهم؛ لأنها كانت بمنزلة الخطوة الأولى التي مهّدت أمامهم الطريق حول كيفية استغلال الوسيط الرقمي استغلالًا أدبيًّا وفنيًّا. في هذه الحالة أمكن لهم التخلّص من أشباح عالم اللامعقول (الأوهام) الذي قد يطرأ عليهم في أيّ وقت، كما كان شأن صديقتهم نايا وبطلة قصتها ناديا، ويبدو أنّ هذا هو النَّسق الثقافي المُضمر الذي ربما رغبت ماريا دعدوش في إيصاله إلى قارئ روايتها (كوكب اللامعقول).

المحور الثاني: أثر الوسيط الرقمي في تشكيل البنية السردية:

إذا كانت الدراسة في محورها الأول قد انشغلت باستنباط القيم التربويّة والمعرفيّة التي تضمنها توظيفُ الوسيط الرقمي في الروايات؛ فإنها في المحور الحالي ستنشغل تحديدًا ببيان أثر هذا الوسيط في تشكيل البنية السرديّة لهذه الروايات، مع الأخذ بعين الاعتبار أنّ المقصود بالبنية السردية هنا الدلالة المُوسعة لها أي (الحبكة) أو التقنيات الفنية التي تجعل من تجربة ما تجربة سرديّة روائيّة، تُحكى من قِبل مُرسل (سارد) إلى مُرسل إليه، وهو ما يُقابل عند الشكلانيين الروس مصطلح المبنى الحكائي (الكيفية التي يتعرفُ بها القارئ على ما وقع)، وعلى هذا المستوى يرى "تودوروف" أنه ليست الأحداث التي يتم نقلها هي التي تهمّ، إنما الكيفية التي بها أطلعنا السارد على تلك الأحداث[xxxiv].

من خلال معطيات التحليل في المحور الأول يمكن القول: إن الحبكة التي عليها الروايات تتوزع في شكلين رئيسيين: الأول: **حبكة متماسكة أُحادية الاتجاه.** الشكل الآخر: **حبكة مُتوازية قائمة على التداخل السردي.**

كان هذا الشكلان نتيجة الهيئة التي بدا عليها الوسيط الرقمي في الروايات، ففي **الشكل الأول**، تم تقديم هذا الوسيط في صورته البسيطة التي تتمثل في استعمال الحاسوب من منظور فردي، بوصفه موضوعا تعليميًّا دون أن يتخذ منه الطفل واقعًا معيشيًّا يوازي واقعه الأسري والاجتماعي، ولذلك قُدمت وظائف هذا الوسيط في ارتباطه بالطفل من قِبل (سارِدٍ واحد) في شكلٍ تتابعي من بداية القصة إلى نهايتها، كما في سيطرة السارد الموضوعي في رواية **(الأبناء لهم أجنحة)**، بداية من حدث سقوط المنزل الذي يعيش فيه ممدوح، ثم انتقاله إلى العيش في منزل عمه، وقد ظهر أنّ كلّ ما مَضَى كان محطةً رئيسيةً توصّل بها السارِدُ للفكرة الأساسيّة المتمثلة في الاستعانة بخبرة ممدوح الرقمية في المشكلة التي وقعت فيها زوجةُ عمّه، ولذلك أناب السارِدُ عن الشخصيات في تقديم حركاتها، ورصد انفعالاتها في علاقتها بالحدث وتحوّلاته عبر السرد، خصوصًا ما يتعلق بالحالة التي كانت عليها رجاء، يقول السارد: "وتنفّسَتْ في ارتياح وهي تستعيدُ في خيالها صورةَ ممدوح وقد استغرق في مراقبة شاشة الكمبيوتر..فها هو حلم حياتها يتحقق بإزالة آخر العقبات أمام الحصول على القرض اللازم لإنشاء المصنع الجديد"[xxxv].

هذا البُعد النفعي الأحادي الذي يهدف إلى إبراز دور الحاسوب في حياتنا من خلال التركيز على شخصية واحدة، هو الذي جعل رواية **(جسر الديجتال)** أيضًا تقدم حبكتها من خلال وعي سارد واحد، لكنه هذه المرة كان ذاتيًّا يُحيل في الغالب إلى شخصية الطفل (هيثم)، الذي تم تقديمه مع بقية الشخصيات عبر طريقة واحدة، تتشابه في جميع فصول الرواية، ففي البداية يُمهد السارد للفكرة الرئيسية التي ستدور حولها الأحداث في جوّ من الغموض والإثارة، بحيث يجذب السارِدُ المتلقي، ولذلك تضمنت افتتاحيةُ الفصول

جملًا سردية مشحونةً بدلالة الرغبة في الحكي كأن يقول هيثم في افتتاحية فصل (لعبة مجنونة): "أعتقد أنني يجب أن أحكي القصة من البداية[xxxvi]، وفي افتتاحية (فصل آشاي) يقول: "بدأ الأمر عندما قالت لنا مدرسة اللغة الإنجليزية إن أفضل وسيلة لتعلم لغة هي ممارستها، وطلبت منا أن نحاول أن نتعرف على أصدقاء أجانب لنراسلهم[xxxvii]، ثم بنهاية كل فصل تأتي الانفراجةُ التي تتجسد غالبًا في مساعدة الأصدقاء في التغلب على المشكلة التي وقع فيها البطل. هذا التسلسل التتابعي للحدث يضعنا أمام شيء مهم في الرواية، وهو أنها جعلت الطفل يخوض التجربة ويكتسب خبرتها بنفسه دون أن يُملي عليه أحدٌ ذلك، لهذا فطنت الروايةُ إلى مسألة أنّ هذا جيل مختلف عن آبائه، اجتماعيًّا وثقافيًّا فكيف لها أن تفرض عليه ساردًا موضوعيًّا خارجيًّا كما هو شأن رواية (الأبناء لهم أجنحة)؟

في المقابل نجد الروايات التي زاوجت في بنيتها بين العالميْنِ: الواقعي والرقمي، نجدها قد مالت إلى **الشكل الثاني المتمثل في الحبكة المتوازية القائمة على التداخل السردي**، ذلك لأنّ الوسيط الرقمي في الروايات قد تجلّى في فضاءات متنوعة (جروب عبر الفيسبوك، قناة على اليوتيوب)، هنا كان على الحبكة مهمة أن تتماشي مع المعايشة الثنائية (الواقعية والرقمية) التي أصبح عليها الطفل نتيجة اندماجه في هذه الفضاءات، وحتى لا يظنُّ أن هذا التداخل قد يُعيق المتلقي/ الطفل في الوصول إلى الفكرة الرئيسيّة للرواية، فإن الكاتبَ قد راعى طبيعةَ المرحلة الموجّهة إليها الفكرة، فكان التداخلُ سهلًا مفهومًا، يمكن للطفل تحديد مساراته، وجمع الخطوط المتقاطعة، ثم استخلاص الدلالة الكليّة التي تريد الروايةُ التعبير عنها.

الذي نؤكد عليه هو أنّه على الرغم من تعدّد المسارات السَّرْديّة، إلا أنّها في بنائها السَّرْديّ العام لم تخرج عن مقومات الحبكة المتتابعة، والمتماسكة في علاقتها بالرقمي والواقعي معًا، وفي كل منهما تم توزيع الحبكة في صورة عناوين دالة على ما جاء فيهما من أحداث، ففي المسار الرقمي، الذي يرصدُ حالةَ الأصدقاء الصغار في الجروب المدرسي في رواية (جبل الخرافات)، نجد: **(لا فائدة)، (اليوم الأول في الجروب)، (الجروب يشتعل)، (في الجروب الحوار يشتعل)، (في الجروب)، (السعادة في الجروب)، (في الجروب السعادة غامرة)، (المعلمون الصغار في الجروب)، (اليوم "لا فائدة" جروب حزين)، (الجروب الجديد)**، فبالإضافة إلى إشارة هذه العناوين إلى الحضور الفعلي للوسيط الرقمي في الرواية، فإنه بتتبع مسار الحبكة عبر هذه الفصول يمكن إدراك التطور الذي حدث للأطفال داخل هذا الوسيط، دليل ذلك أنه في الوقت الذي عنونوا حوارهم الأول في الجروب بـ **(لا فائدة)**، نجدهم قد عنونوا الحوار الأخير لهم بالجروب الجديد، في دلالةٍ مباشرة منهم على التغيير الإيجابي الذي طرأ على وعيهم. الأمر نفسه في المسار الواقعيّ، الذي يرصدُ أحوالَ أهل القرية، وموقفَهم من الخرافة، ودورَ المدرسة في حلّ هذه المشكلة، نجد الرواية قد اختارت له عناوين دالة على ما حدث فيه، على النحو الآتي: **(صانع الحكايات، (حكاية الجبل)، (أهل القرية)، (أحلام البكري بالكنوز)، (عامر يحكي لمعلمه)، (جابر شرشر)، (البكري يصنع حكايته بمهارة)، (الكذبة الثانية أخطر)، (الحديث يشتعل في القرية)، (صانع الحكايات.. يصنع النهاية)**.

مع هذين المسارين تمثّل دورُ السارد الموضوعي (متجسدًا في ضمير الغائب) في متابعة حالةَ الأصدقاء خارج الجروب أثناء تفاعلهم مع حكاية جبل الخرافات، مُبْديًا

التعليقات الإرشادية، التي تربطُ بين المسارين، حتى لا يظن أنهما مُنفصلين عن بعضهما البعض، من ذلك رصده لحالة حسام بعد خروجه من الجروب، يقول: "وحين جلس حسام أمام مكتبه ليشرع في المذاكرة تذكّر سؤال فيحاء ولم يجد جوابًا، هل هناك مَن يعانون في حياتهم إلى هذه الدرجة ونحن لا نشعر بهم؟ الحياة ليست سهلة للجميع، هناك من يعانون للحصول على أشياء ربما نحصل عليها نحن بمنتهى السهولة ونحن لا نشعر بمعاناة هؤلاء البشر، علينا أن نشعر بمعاناتهم لكي ندرك ما نحن فيه من نِعم كثيرة"[xxxviii].

الصنيع السردي الذي اتّبعه أحمد قرني في (جبل الخرافات)، هو نفسه الذي اتّبعه في رواية (جدتي الرقمية)، حيث سارت حبكتها في مساريْنِ متوازييْنِ: واقعي ورقمي، وتكفل السارد الموضوعي فقط بمهمة التعليق على ما أحدثه الوسيط الرقمي من تأثير على الأطفال، ولذلك كان من وظائف هذا السارد رصد المعاناة والحيرة التي كان عليها الآباء في علاقتهم بالأبناء الذين باتوا مع التكنولوجيا أكثر ذكاءً، وهو ما جعل الأسلوب السرديّ في كثير من الأحيان يتجسد في صيغة **أسلوب الاستفهام التعجبي**، كما في رصد حالة الأم عندما عجزت عن الرد على أسئلة ابنها كريم، يقول السارد: "لاذت بالصمت وهي لا تعرف كيف دُهشت من أسئلة كريم؟ وكيف انتابها الفزع؟ لا تعرف كيف ستتصرف ولا تعرف كيف ستجيب عليه؟"[xxxix]. أيضًا كان لهذا الأسلوب دوره في رصد الاضطراب النفسي الذي طرأ على الأطفال في الأوقات التي كانوا يكتشفون فيها شيئًا جديدًا داخل الإنترنت، كالحالة التي بدا عليها كريم لحظة كتابة ماري له على الخاص بأنّ الراحلين يمكن لهم العودة إلى الحياة، وأنّه بإمكانه مشاركتها التجربة عن بُعْد عبر جهازه، يقول السارد: "لم يُصدق ما قَرأه وظلّ طوال اليوم حائرًا، هل يتحدث

إلى أصدقائه عن رسالة ماري أم يصمت فربما لا يصدقونه؟ وإذا تحدث إلى أمه ربما لا تصدقه وهل كانت ماري تمازحه لتثير اهتمامه فقط لأن ما كتبته في رسالتها أمر مستحيل أن يحدث؟"[xl]، ومع تطور حالة التفكير لديه كان السؤال هو الدافع الذي شجعه على خوض التجربة: "كيف ستعيد ماري جدتها التي رحلت إلى الحياة مرة أخرى؟[xli]، وهو ما يشير إلى فاعلية هذا الأسلوب في الرواية.

أما عن حبكة رواية **(كوكب اللامعقول)**، فعلى الرغم من أنّ توظيفها فكرة تقديم القصص عبر قناة اليوتيوب، قد يُوهم المتلقي بأنّها قائمة على التداخل السردي مُتجسدًا في تداخل القصة الرئيسية لنايا مع القصة التي قامت بتأليفها تحت عنوان (جريمة في المصعد)، إضافة إلى تداخل الواقعي (حياتها في بيت عمها) مع الرقمي (حياتها مع المتابعين لها في القناة)؛ على الرغم من ذلك، إلا أنه بإمعان النظر يلاحظ أنّ حبكة الرواية من حيث الإطار العام لا تخرج كسابقتها عن الإطار العام لقصص الأطفال من حيث التتابع والتسلسل، وهو ما يمكن تتبعه من خلال مسار الشخصية الرئيسية وتتبع حالتها في الأحداث، غير أنه بدلًا من تقديمها في مسار واحد، عمدت الكاتبة إلى توزيعها في ثلاثة مسارات مختلفة ترتبط كلها بتصوير نايا، وهي تعيش في ثلاثة عوالم شكلّت الصورة العامة للرواية: أولًا: **العالم الواقعي:** الذي رصد علاقة نايا المضطربة بكلٍّ من شيرين وعمها وزوجته، بعد المأساة التي عاشتها في حلب. **ثانيًا:** عالم الوهم والتخيلات الذي نتج عن العالم الأول، الأمر الذي جعلها تعاني من انفصام في الشخصية وتتوهم رؤية أشياء غير موجودة في الواقع. ثم نتيجةً لهذين المسارين كان المسارُ الثالث: العالم الرقمي وما صاحبه من تفاعل إيجابي، أعاد لها التوازن النفسي في علاقتها بالآخرين.

من كلّ ما سبق، يلاحظ أنّ بناء الحبكة في الروايات قد راعى التدّرج الذي كان عليه الوسيط بدايةً من شكله الأُحادي (تفاعل الطفل مع الحاسوب فقط)، وصولًا إلى شكله المُعقد (الجماعيّ) نتيجة انتقال الأطفال إلى العيش في الإنترنت، مع التأكيد على أنّ اتجاه هذه الحبكة لم يخرج عن اتجاه الحبكة المتماسكة الواضحة المتعارف عليها في أدب الأطفال عمومًا، من باب أن كاتبَ الطفل عليه "أن ييسر لقرائه سبيل متابعة القراءة واستيعاب الأحداث والأفكار المختلفة التي يسوقها في قصته، والاستيعاب يحتاج بالضرورة إلى فَهْمٍ، وتَذَكّرٍ، ورَبْطٍ، وكل هذا يجب أن يتم في حدود قدرات الأطفال في مرحلة النمو التي وضعت لها القصة"[xlii].

من ناحية أخرى، إذا كانت علاقةُ الطفل بواقعه (الأسريّ والاجتماعيّ) في الروايات يمكنُ التعرف عليها من خلال صِيغ السّرد التقليديّة، كالسّرد الموضوعي والسّرد الذاتي، فإنّ الحبكة الروائيّة قدّمت الوسيط الرقميّ **بتقنيات حداثيّة** استقتها منه، في إشارة منها إلى دوره المؤثر في تشكيل البنية السردية للرواية، **من هذه التقنيات**:

أولًا: التدوين التفاعلي:

كان لهذه التقنية حضورٌ قويٌّ في الروايات، وقد تجسَّدت في صورة منشورات يقومُ الأطفال بتدوينها على صفحاتهم، ثُم في مرحلة تالية تأتي تعليقاتُ الآخرين على ما دُوِّن، وهو ما يمكن معه التعرف على المستوى الثقافي الذي يكون عليه رواد موقع ما، ففي رواية (جبل الخرافات)، دوّن علاء في جروب المدرسة مخاطبًا الجميع: "**دعكم من الكلام. حان وقت المشاهدة، هذا الفيلم العبقري، شاهدوه، فيلم "فرقة الانتحار" فيلم أمريكي رائع لن تغمضوا أعينكم، أكشن أكشن.. هذا هو الرابط للتحميل والمشاهدة**".

ثم توالت التعليقاتُ التفاعليّة، حيث: " كتبت أميرة " كومنت" على بوست الفيلم: فيلم كله عنف ولا أنصح بمشاهدته، لن يفيد.

كتب علاء متهكمًا: ليس فيلمًا للبنات إنه للشباب والرجولة.. البنات يمتنعن عن مشاهدة الفيلم. الفيلم لمحبي المغامرة والقوة.

ردّت أميرة: أنا أتكلم عن سيطرة فكرة العنف على موضوع الفيلم..وعلى فكرة كوني بنتًا يدعوني للفخر.

ردّ علاء: آسف، لم أقصد الإساءة، كنت أعني أنه فيلم يناسب الأولا أكثر"[xliii].

وقد تطوّر هذا التدوينُ في موضوعاته ولغته مع تطوّر الحالة النفسيّة والمعرفيّة لهولاء الأصدقاء، فعندما تفاعلوا مع أهل القرية، وقرّروا البحث عن حلّ يسهمُ في الخلاص من الأفعال الشريرة التي يقوم بها كلٌّ من جابر شرشر وحلمي البكري، اكتسب التدوين أبعادًا إبداعيّة، ونقديّة، على هذا النحو:

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

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

ردّت فيحاء: نعم يا حسام، حتى نُعمل عقولنا ونحث خيالنا على الوصول إلى حلول.

كتب الأستاذ ممدوح: فكرة رائعة يا فيحاء ستجعل تجربة القراءة تجربةً تفاعليةً مثمرةً وتنشيطًا للذهن والخيال.

أميرة كتبت: سأحاول أن أتخيل أحداث الرواية الآتية، منها مثَلًا: ما مصير جابر شرشر؟ وماذا سيفعل عامر أمين في الآحداث الآتية؟ هل سيكون سلبيًّا؟

ردّ علاء: رائع أميرة.. وأنا سأحاول أن أتخيل شخصية حلمي البكري وكيف سيتصرف مع أهل القرية، إنها شخصية غنية بالانفعالات وثرية، سأحاول أن أتخيل نهاية هذه الشخصية وكيف ستؤثر في الأحداث التالية"[xliv].

بهذا يكون التدوينُ أحدَ الأساليب المركزيّة الفاعلة في الرواية، فبواسطته يمكن التعرف على تطور الوعي لدى الشخصية في حياتها الجديدة، ولهذا نجد الرواية تركّز على تصوير البُعد الفكريّ بصورة تفوق اهتمامها بالبُعد المادي المتمثل في الشكل والزّي، وهو ما يتناسب مع الهيئة التي تكون عليها الشخصية بصفة عامة داخل الوسيط الرقمي، الذي تختفي فيه المفاهيم التقليدية للجسد، في مقابل الإعلاء من فكرة (كيف تُفكر الشخصية داخل واقعها الجديد؟)، ولعل هذا يمثّل تجديدًا في بنية الشخصية الروائيّة، التي يسهم التدوين هنا في التعريف بها للمتلقي، وهو ما يتضح أكثر في رواية **(كوكب اللامعقول)**، حيث تمثّلت أهمية التدوين في تفاعل الجمهور في قناة اليوتيوب مع المقطع القصصي الذي عنونته نايا بـ **(قناع سكريم)**، الذي صوّرت فيه احتجاز المجرم المقنع لناديا في القبو، لتقبع في ظلام دامس. هنا كانت تعليقات القراء على النحو الآتي:

ـ (أميرة الزمان) كتبت: "أول مرة أعرف أن هناك قصص جرائم بهذه القوة العربية).

فهد سمعان كتب: (لو كنت التقيت هذا القاتل الـ** لكنت عرفت شغلي معه). (ست الكل) كتبت لي :(ابني عمره عشر سنوات. قصصك أعطتنا موضوعا نتشارك فيه كل يوم. شكرا لك)"[xlv].

هذه التعليقات منحت النصَّ شيئًا من الجماعيّة الصوتيّة التي خفّفت من سيطرة الصوت الأُحادي الممثل في صوت نايا، وقد صاحب هذه الجماعيّة تنوعٌ لغويٌّ تمثل

في التداخل بين التركيب الفصيح الذي سيطر على المنشورات الرئيسيّة المُدَوَّنة، والتركيب العاميّ الذي تخلل تعليقات بعض المتفاعلين **(لكنت عرفت شغلي معه)**. هذا، ولم تقتصر تعليقاتُ القراء على المتابعة والقراءة فقط، بل إنها كانت السبب في تحفيز البطلة على التفكير بفاعلية في كيفية نسج الفصول وترابط الأحداث بطريقة مقنعة، تقول: "تذكرتُ قناتي، لا بد أنّ جمهوري يود أن يعرف ماذا حصل مع بطلة قصتي ناديا. أنا أود أنْ أعرف..لكن كيف؟"[xlvi]، وتقول: لن يخرجني من هذا الشتات الآن إلا انشغالي بروايتي. عليّ أن أفكر كيف أنقذ بطلة قصتي من مأزقها. كيف أنقذها والقاتل على بُعْد خطوة منها وبيده خنجر طويل؟"[xlvii]. أيضًا من الأدلة على فاعلية تعليقات القراء؛ رغبتهم الملحة في معرفة مصير الأطفال، مما جعل البطلة تفكر جليّا في ضرورة إنهاء القصة: "إحدى تعليقات اليوتيوب لفتت نظري (سوسو الشاطرة) كتبت:

ـ تانت نايا، متى ستخلصينا من ذلك القاتل؟

ـ حقًا آن الأوان كي ينزاح هذا القاتل عن درب هؤلاء الأطفال. أحسستُ بطاقة مفاجأة تسري داخلي"[xlviii].

الدور الفاعل الذي أدّته هذه التعليقات في تحفير نايا على وضع نهاية مناسبة لقصتها، يدلل على أنّ هذه التعليقات ينبغي أن تُقرأ في سياق أنّها جزءٌ أساسي من بنية السرد، يُسهم في تطوّرها على المستويين: الموضوعي والفني.

أما في في رواية **(جَدتي الرقمية)**، فتمثل التدوين التفاعلي في المقاطع التي رصدت الصراع الحاد الذي نشأ نتيجة اختلاف رؤية الأبناء عن رؤية الآباء، وقد اقتصر دورُ السارد في هذه المقاطع على تقديم الهيئة الانفعالية التي عليها الأبناء أثناء الكتابة، وذلك في صورة تعليقات سردية جاءت بصيغة ضمير الغائب:

"كتب جاسر على صفحة الجروب (البوست الجديد):

"الكبار يخشون الأسئلة الحمراء"

وضعت مريم أيقونة الدهشة وها متكررة وكتبت:

ـ "ها ها ها..أسئلة حمراء، لم أفهم معناها وهل هناك أسئلة بيضاء؟

رد جاسر بوضع أيقونة الابتسامة وكتب إلى جوار أيقونته:

ـ "أسئلة حمراء تعني الأسئلة الشائكة يا مريم".

كتب كريم سؤاله الاستنكاري:

ـ "وكيف سنجد إجابة لهذه الأسئلة إذا كان الكبار يعتبرونها أسئلة محظورة؟"[xlix]

هذا البُعد المعرفي الذي يسعون لمعرفته بواسطة التدوين، لم يكن هو كل شيء في علاقتهم بصفحاتهم في الفيسبوك، بل إنه مثّل لهم متنفسًا يستعيدون معه ذكرياتهم التي عاشوها مع أقاربهم، ولذلك راحوا ينقلون تفاصيلها بدقة وعناية:

" كتب جاسر على صفحته:

"كل ما أخشاه أن أصبح نسخة من جدي، لا أريد أن أكون مثله أنا أحب الحياة والمرح وأحب عالمي بكل مفرداته وأحب أصدقائي على صفحتي، أريد أن أهرب من عالم جدي في الماضي وأشباحه التي تطاردني في نومي".

كتب الأستاذ منير تعليقًا، كلمات حكمة قليلة:

"ليس المهم ما يحدث لك، بل المهم ما الذي ستفعله بما يحدث لك"[l].

الشيء اللافت للنظر هو تضمين المنشورات المُدَوّنة أشياء تُحفّز على الحكي والتدوين، كأن يأتي المنشور على هيئة سؤال يُثير الشكّ والحيرة، وهو ما يشجع الآخرين على الردّ والتفاعل: "كتبت مريم على صفحتها: كيف تولد الممنوعات داخلنا وتكبر حتى

تعيق أفكارنا وتمنعا من التطور والتقدم؟"[li]. أو أنّ المُدَوِّن يُضمّن كلامه ما يشد الانتباه ويدعو للتأمل كما فعل كريم حين كتب لأصدقائه بأنه سيحكي لهم عن مائدة جدته نعمات، وفي الوقت الذي ظّنت فيه مريم بأنها كانت مليئةً بصنوف المأكولات، أثار هو مخيلتها بقوله: "حقًا يا مريم كانت عامرة لكن هناك أمر وقع يومها غير حياتي كلها"[lii]. هنا راح الجميع يسألون بشغف عن ماهية هذا الشيء، مما زاد من حيوية التفاعل فيما بينهم.

ثانيًا: (المحادثة الرقميّة):

مع ظهور الوسيط الرقمي، وتطوّر تقنياته، وما رافقَ ذلك من انتقال الإنسان للعيش فيه، ظهر نمطٌ حواري جديد لا يقوم على اللقاء المباشر بين المتحاورين وجهًا لوجه كما هو الحال في حواراتهم الواقعية، إنما أصبحنا أمام حوار يؤسس على تبادل الكلمات والصور عبر تقنية رقمية بات يُطلق عليها تقنيّا غرفة الشات (chat room). هذا النمط الحواري كان له حضوره في روايات الأطفال خصوصًا التي وظفت في بنيتها مجموعات الفيسبوك (الجروب) كرواية جبل الخرافات، غير أنّ حوار الشات هذا مع تطور البعد التقني للوسيط الرقمي، ظهر في شكل آخر أكثر حداثةً وإثارةً، حيث لم يعد الحوار بين شخص وآخر، إنما أصبح بين شخص وبرنامج إلكتروني مُزود بخصائص آدمية، كما في الحوار المُثير الذي يمثل مرحلةً مهمة من مراحل تطور الحدث في رواية **(جَدتي الرقمية)**، وهو الحوار الذي جمع كريم بجدة ماري، التي هي عبارة عن برنامج إلكتروني تم تزويده من قِبل ماري بصورة الجدة، ومواقفها التي عاشتها معها قبل رحيلها.

"لم يصدق كريم نفسه وهو ينظر إلى شاشة اللاب توب ويسمع جدة ماري وهي تتحدث إليه... وحين سألها عن أسئلة ماري التي دائما تطرحها إليه، ردّت:

ـ كل الأفكار العظيمة ولدت بالسؤال.

ـ السؤال هو بداية المعرفة.

ـ لكن أليست هناك أسئلة ممنوعة؟

ـ لا يا بني الأسئلة مهما كانت درجة صعوبتها هي مشروعة لكن المهم كيف نعثر على الإجابة؟

ـ وهل الإجابة صعبة؟

الإجابة لكي تكون صحيحة علينا أنْ نبحث عنها ونجتهد في البحث وسنصل"[liii].

على هذا المنوال يسير الحوارُ بينهما، في اختفاء تام للسارد الذي أدّى دورًا محوريًّا في تقديم الاتفعالات التي صاحبت الأطفال أثناء التدوين، إنما هنا وضعتنا الروايةُ أمام حوار مباشر، تتحدث فيه الشخصية بحرية من دون أي رقيب يوجّه أفكارها، أو يُعرقل حديثَها. في هذا الحوار قامت الجَدة بالإجابة عن الأسئلة التي شَغلت ذهن كريم على امتداد الرواية، والتي كانت تدورُ حول حقيقة الوجود الذي نحياه:

ـ لكن كيف نؤمن بما لا نراه يا جدتي؟

ـ هذا المصباح الذي يتوهج أمامك بالنور ألا يدل على وجود تيار كهربائي في الأسلاك الموصلة؟

ـ نعم بدون هذا التيار لن يضيء المصباح

ـ هل ترى التيار الكهربائي بعينك؟

ـ لا ياجدتي

ـ ولكنك كيف تأكدت من وجوده؟

ـ من نور المصباح الذي يتوهج ويضيء

ـ رائع هكذا نصل إلى التأكد من وجود ما لا نراه من الأمور المادية التي تدلّ على وجوده"[liv].

ما جاء على لسان الجَدة الرقمية من إجابات إنما هي في حقيقة الأمر ما هدفت الروايةُ إلى إيصاله إلى مُتلقيها، ولذلك احتل هذا الحوارُ الجزءَ الأخير من الرواية، كإجابة عن الأسئلة الكثيرة التي شغلت ذهن الأطفال في بداية الأحداث، تلك التي قال عنها الآباء بأنها أسئلة محظورة. بالإضافة إلى أنّ هذا الحوار يتضمن قيمًا تربوية ينبغي الالتفات إليها، منها: ضرورة احتواء الأطفاء مهما بدت غرابة أسئلتهم، وعقد حوار بنّاء معهم بجمل تكون مشجعةً على تنشيط وعيهم المعرفيّ، مع ضرب الأمثلة كلما أمكن ذلك؛ تقريبًا للفكرة المُراد إيصالها إليهم. بهذا تُشَكل هذه الجَدة صاحبة الفكر الحرّ ثنائيةً ضدّيةً مع هؤلاء الذين عرضتهم الروايةُ ولخّصت حالتهم في جملة كريم التي دوّنَها في جروب المدرسة: "الكبار مذنبون، إنهم يرفضون أسئلتنا الجريئة ويرفضون الإجابة عنها"[lv]، وهو ما يزيدُ من فاعليّة حضورها في خطاب الرواية.

ثالثًا: رقمنة لغة الخطاب:

الذي نقصده هنا هو أنه نتيجة توظيف الوسيط الرقمي في الروايات، فإنه تم تطعيم لغتها **بمصطلحات رقمية** من الحقل المعجمي الخاص بهذا الوسيط، ففي **(جسر الديجتال)**، يقول هيثم: "دخلتُ على موقع Download.com وبحثت عن البرنامج الذي رشحه لي شادي والذي يقوم بإزالة برامج التجسس واسمه Trojan Remover وجدت البرنامج سريعًا فضغطت على اسمه بالزر الأيمن للماوس واخترت Save target as وانتظرت بضع دقائق إلى أن تم تحميل البرنامج. أعددت البرنامج وضغطت الزر scan ليقوم بمسح الهارديسك بحثًا عن التروجان المطلوب إزالته"[lvi]. كما كان

لهذه المصطلحات حضورها في رواية **(كوكب اللامعقول)**، تقول نايا: "اخترتُ للفيديو هذه المرة خلفية تشبه الأمواج على جهاز القلب في المشافي، وعندما فرغتُ ضغطتُ على زر Upload video فبدأ ملف الفيديو بالتحميل"[lvii].

في هذا الاستئناس اللغوي إشارتانِ مُهمتانِ: الأولى مُوجَّهة إلى المتلقي/ الطفل، تُفيد بضرورة التمكّن من معرفة هذه المصطلحات ومثيلاتها، حتى يمكن فَهْم الهدف المعرفي المتضمّن داخل الخطاب. أما الإشارة الأخرى، فمُوجّهة من الرواية إلى الكُتاب الآخرين الذين سيتفاعلون لاحقًا مع الوسيط الرقمي، من حيث تنبيههم إلى ضرورة الإلمام بلغة هذا الوسيط إلمامًا كافيًا وواعيًا، ومن ثم تطويعها بحسب نوعيّة السياق السردي، مع مراعاة تقديمها في شكل درامي؛ تخلصًا من الملل الذي قد يَشعر به المتلقي في حالة إذا ما قُدِّمت إليه في شكل تعليمي جاف، ولعل هذا يُفسِّرُ البُعْد الحركي الذي اكتسبتْهُ هذه المصطلحاتُ في علاقتها بالطفل الذي قام بتفعيلها داخل السرد، عبر أفعال ذاتيّة مركزيّة تُحيل إليه مباشرة، مثل: (دخلتُ على موقع، بحثتُ عن البرنامج، ضغطتُ الزر، اخترتُ للفيديو).

- **مشهديّة الصورة البصرية:**

نظرًا لأنّ الكاتب يُدرك أنّ طبيعة الرواية الورقيّة لا تقبل تقديم مشاهد الفيديو أو الصورة المتحركة كما هي عليه في الوسيط الرقمي، فقد اعتمد على اللغة اللسانية في أداء هذه الوظيفة، نتيجة لذلك كانت **(شاشة الحاسوب)**، أحد المصادر الأساسية التي استمد منها السردُ مادته في شقّيها (الواقعيّ والتخيّلي)، ففي رواية **(الأبناء لهم أجنحة)**، يقول السارد:" وحَانتْ من فريد التفاتةٌ إلى شاشة الكمبيوتر..كان ابن أخيه ممدوح هو الذي يجلس أمامه..وفوجئ فريد بصورة مُجسّمة ثلاثية الأبعاد تُطِلُّ من الشاشة لتلك

اليمامة، وحولها رسومٌ واضحة بخطوط دقيقة تُبيّنُ خُطوات صُنعِها عن طريق التشكيل بالورق الذي يعرفه الصغار باسمه الياباني الأورجامي"[lviii]. كذلك في **(جسر الديجتال)** عمدت الروايةُ إلى تسريد ما يحدث داخل الشاشة نتيجة تفاعل الطفل معها، كما في رصد توحّد هيثم مع لعبة (طائر الأحلام)، يقول: "ظهر على الشاشة مشهد كأنه جزء من فيلم كرتوني لكن كل ألوانه كانت فاقعة وبراقة جدا لدرجة مؤلمة للعين، حتى إنني اضطررت أن أضيق عينيّ حتى لا أستطيع أن أراه. كان هناك طائر ذو ريش طويل ملون لا أستطيع أن أحدد عدد ألوانه بالضبط يطير وسط مساحة من اللون الأصفر تملأ مساحة الشاشة، ثم لم تلبث المساحة الصفراء أن تحولت إلى خضراء، ثم إلى زرقاء ثم إلى بيضاء، وأخذت الألوان تتبدل بمعدل متسارع[lix].

الذي يُلاحظ على هذه المشاهد البصرية وغيرها، هو أنّها لم تأتِ في هيئة مُستقلة لتقديم الحالة التي عليها شيء ما، ومن ثَمَّ التعريف به، إنما جاءت هنا مندمجةً في البنية السرديّة بحيث يصعبُ الفصل بينهما، وربما يرجع السبب في ذلك إلى أنّ هذه المشاهد ما كان لها أن تظهر إلا من خلال تنشيط الطفل بنفسه للشاشة، ومن ثم التفاعل مع كلّ ما تُقدّمه من صور ودلالات تحمل في حقيقتها القضية المحورية التي تسعى الروايةُ لإيصالها إلى المتلقي، كما حدث في المشهد البصري الذي صوّر الهيئة التي عليها طائر الأحلام، فبتتبع علاقة هذا المشهد بالسرد الذي تلاه يتضحُ أن السبب في ذكر كلّ جزئيات هذا المشهد راجع إلى التلميح بأنّ هذه اللعبة التي هي عبارة عن مقلب مصنوع من أحد الهاكر، كانت هي السبب في إصابة هيثم بمرض التوحد، وجعله يتوهّم رؤية أشياء غير موجودة في الواقع، وذلك تمهيدًا لاستغلاله من قِبل الهاكر في عمل جرائم إلكترونية. إبرازُ الأثر السلبي لهذا التوحّد هو الذي جعل الرواية تصوّر حالة الفزع

التي طرأت على هيثم بعدما لاحقه هذا الطائر في أحلامه، يقول: "حلمتُ أنني أسبح في البحر، كان البحر لونه أصفر بينما الشاطئ القريب لونه أزرق. كان شيئًا عجيبًا أن تكون الألوان معكوسةً بهذا الشكل، وفكرتُ أنني كنتُ مُخطئًا وأنّني أعومُ في الرمل بدلًا من الماء..عندما اقترب مني الطائرُ أسرعتُ نحوه وأمسكتُ بريشة من ذيله فسحبني خلفه وهو يطير. ارتفع الطائر في الجو وكان يحملني بسهولة وكأنه لا وزن لي..أخذتُ أرتجف من الخوف. صرختُ. وهنا استيقظتُ من النوم"[lx]. بهذا تكون المشاهدُ البصرية سببًا من الأسباب الرئيسية التي أدّت إلى اتّساع الأفُق التخيّلي للرواية من خلال توظيف لغة الأحلام والأوهام.

هذا التفاعل البصريّ وما رافقه من انفعلات متباينة هو نفسه في رواية **(جَدتي الرقمية)**، يقول السارد: "ما إن أضاءت الشاشة حتى تحرك كريم بالفأرة على سطح المكتب وهو يبحث عن أيقونة جدته نعمات، حين عثر عليها والأم تتابعه في شغف..وانتظر وهو يُوالي الضغط على كل الأيقونات التي تظهر له بتتابع حتى يفتح البرنامج. يظهر وجه الجَدة نعمات ويملأ الشاشة البيضاء، تصرخ الأم فجأة.. يضغط كريم على مفتاح التشغيل الآن. تبدأ دوارانات التشغيل وما إن تنتهي الدورانات حتى ترى الأم الجَدة نعمات وهي تُحرك عينيها كأنها تراها: صباح الخيرة يا أميرة يا ابنتي"[lxi].

ليس هذا فقط، بل إنّ **البنية الحواريّة** أيضًا قد استمدت جانبًا كبيرًا من لغتها من الوسيط الرقمي، كما في الهيئة التي بدا عليها الحوارُ المرويّ حول محاولة تهكير قناة نايا:

"رفعت شيرين رأسها عن شاشة الآيباد وسألتني: ماذا حدث للتو؟

ـ قلت: أحدهم حاول تهكير قناتي على اليوتيوب، لكني تمكنت من تغيير الباسورد باللحظة المناسبة.

ضحكت شيرين ضحكة ساخرة وقالت: وهل تعتقدين نفسك البنتاغون الأمريكي؟ نايا أنت مجرد يوتيوبر عادية مثل كثيرين في الوطن العربي..

ـ لست مثل أي يوتيوبر. أنا أغاثا كريستي القرن الـ21.. أنتِ تعلمين أنّ اليوتيوب تدفع لي كل شهر مبلغًا حسب عدد المشاهدات. هذه النقود قد تغري الكثيرين كي يهكروا قناتي"[lxii].

على المستوى الوظيفي يشيرُ هذا الحوار إلى التحوّلات التي طرأت على حياتنا المعاصرة، وأنّ جيل اليوم على علاقة قوية بالثقافة العالمية، مع الإشارة إلى موضوعات لها حضورها في العصر الرقمي: (القرصنة، والكسب بواسطة اليوتيوب). ولما كانت هذه الموضوعات وليدة هذا العصر كان طبيعيًّا أنْ تُقدم بلغة رقميّة تتناسب مع ما يتيحه من فضاءات تفاعليّة، بهدف إيجاد الانسجام والتناغم بين الموضوع والشكل الفني داخل كلّ رواية، لهذا تخللت هذا الحوار مفردات حداثية، مثل: (شاشة الآيباد، تهكير قناتي على اليوتيوب، الباسورد، يوتيوبر).

الخاتمة:

في ضوء ما تم عرضه من محاور سعت بصورة أساسية لبيان علاقة الوسيط الرقمي بالخطاب الروائي المُوجّه إلى الأطفال؛ توصّلت الدراسة إلى **مجموعة من النتائج**، أهمها:

أولًا: أنّ توظيف الخطاب الروائي للوسيط الرقميّ لم يتّخذْ قالبًا واحدًا، إنما راعَى التغيّرات التي طَرأت على هذا الوسيط، ففي المرحلة الأولى منه دارت فكرةُ الرواية حول

الحاسوب، وما يتوافر عليه من إيجابيّات وسلبيات، ثم مع تزويده بشبكة الإنترنت، ومن ثمَّ ظهور ما أُطلق عليه الواقع الافتراضيّ، الذي أتاح للأطفال مساحةً كافيةً للتفاعل الحرّ مع الآخرين؛ عمدت الرواية في بنيتها إلى محاكاة هذه العلاقة التفاعليّة، بهدف بيان إلى أي مدى يمكن لها أنْ تُشَكّل مادةً خصبةً في تكوين وعيهم المعرفي مستقبلًا. **من هنا**، تمثلت دلالات توظيف الوسيط الرقمي بشكل عام داخل الخطاب الروائي في ثلاث دلالات مركزية، هي: أ) بوصفه موضوعًا تعليميًّا، ب) مساهمته في ترسيخ فكرة التلاحم بينه وبين الواقع الاجتماعيّ، ج) استثماره أدبيًّا في صورة نصّ يتحقّق من خلاله التفاعل المباشر بين الكاتب والمتلقي.

ثانيًا: على مستوى البنية السرديّة، لُوحظ الآتي:

أ) أنّ تنوع الهيئة التقنية التي كان عليها الوسيط الرقمي كما عمل على تعدّد وظائفه الدلالية، فإنه أيضًا جعل الحبكة الروائيّة تتوزعُ في شكليْنِ رئيسيين: الأول: حبكة متماسكة أُحادية الاتجاه. الشكل الآخر: حبكة مُتوازية قائمة على التداخل السردي. وفيما يتعلق بالتداخل السردي هنا، فإنّ الكاتبَ قد راعى طبيعةَ المرحلة العمرية الموجّهة إليها الفكرة، فكان سهلًا مفهومًا، يمكن للطفل تحديد مساراته، ثم استخلاص الدلالة الكليّة التي تُريد الروايةُ التعبير عنها، وهو ما أمكن القول معه بأنّ الحبكة في بنائها العام لم تخرج عن بناء الحبكة المتتابعة، والمتماسكة المتعارف عليها في أدب الأطفال بصفة عامة.

ب) أنّ الرواية قدّمت الوسيط الرقميّ بتقنيات حداثيّة تتناسبُ مع طبيعته التقنية، في إشارة منها إلى دوره المؤثر في تشكيل البنية السردية، بالإضافة إلى التعبير عنه تعبيرًا مُقنعًا. من هذه التقنيات: التدوين التفاعلي، الذي منح النصَّ جماعيّة صوتيّة خفّفت من

سيطرة الصوت الأُحادي المتمثل في السارد (الموضوعي أو الذاتي)، وقد صاحبَ هذه الجماعيّة تنوعٌ لغويٌّ في الخطاب المُدَوَّن وما رافقَهُ من تعليقات، وقد تمثّل هذا التنوعُ في التداخل بين التركيب الفصيح، والتركيب العاميّ. كذلك هناك حوارُ الشات، الذي لم ينحصر فقط في حوار شخص مع شخص آخر، كما هو متعارف عليه، إنما أصبح بين شخص وبرنامج إلكتروني مُزود بخصائص آدمية، كانعكاس للتطور التكنولوجي الذي حدث الآن، (وسيحدث لاحقًا)، وهو ما يعني ضرورة تجديد أساليب الكتابة، حتى تكون قادرةً على التعبير بفاعلية عمّا يدورُ في هذا الواقع التكنولوجي المُتغير باستمرار، خصوصًا في علاقة الأطفال به، هؤلاء الذين باتوا يُعرفون في الأوساط الثقافيّة بجيل الصورة الرقميّة.

ج) فيما يتعلق بطبيعة اللغة التي كان عليها الخطاب الروائي (سردًا وحوارًا)، فإنّه لتحقيق الانسجام والتناغم بين الوسيط الرقمي والخطاب الذي احتواه، فإنه تم تطعيم لغة هذا الخطاب بمصطلحات رقميّة مأخوذة من الحقل المعجمي الخاص بهذا الوسيط، مع توظيف المشاهد البصرية، والمتحركة، التي لم تأتِ في هيئة وصفية مستقلة، إنما جاءت مندمجةً في البنية السرديّة بحيث يصعبُ الفصل بينهما.

هوامش الدراسة:

[i]) يُنظر: نبيل علي، العرب وعصر المعلومات، سلسلة عالم المعرفة، المجلس الوطني للثقافة والفنون والآداب، الكويت، العدد: (184)، 1994م، ص56 وما بعدها.

ii) فيليب بُوطز، ما الأدب الرقمي؟، ترجمة: محمد أسليم، مجلة علامات، المغرب، العدد: (35)، 2011م، ص108 ـ 109.

iii) يُنظر: إيان هاتشباي، وجو موران ـ إليس، الأطفال والتكنولوجيا والثقافة: (تأثير الوسائط التكنولوجيّة على الحياة اليومية للأطفال)، ترجمة: دعاء محمد صلاح الدين الخطيب، المجلس الأعلى للثقافة (المشروع القومي للترجمة) القاهرة، العدد: (710)، ط1، 2005م، ص17.

* الرابط الإلكتروني للمدونة:

/https://www.litartint.com

iv) يُنظر: نجم عبدالله الكاظم، رواية الفتيان (خصائص الفن والموضوعات)، المؤسسة العربية للدراسات والنشر، عمان، الأردن، ط1، 2014م، ص57.

v) يُنظر: المرجع في أدب الأطفال، دار الفكر العربي، القاهرة، ط1، 2004م، ص 68 – 69.

vi) يعقوب الشاروني، الأبناء لهم أجنحة، دار المعارف، القاهرة، 2007م، ص17.

vii) المصدر السابق، ص13.

viii) المصدر السابق، ص8.

ix) المصدر السابق، ص81.

x) المصدر السابق، ص85.

xi) ميشيل حنا، جسر الديجتال، دار الشروق، القاهرة، ط1، 2019م، ص7.

xii) المصدر السابق، ص77.

xiii) المصدر السابق، ص40 ـ 41

xiv) المصدر السابق، ص69 ـ 70

xv) ينظر: شاكر عبد الحميد، الخيال من الكهف إلى الواقع الافتراضي، عالم المعرفة، المجلس الوطني للثقافة والفنون والآداب، الكويت، العدد: (306)، 2009م، ص31.

xvi) أحمد قرني، جبل الخرافات، دار كتارا للنشر، الدوحة، ط 1، 2018م، ص8.

xvii) المصدر السابق، ص12.

xviii) المصدر السابق، ص141.

xix) المصدر السابق، ص124.

xx) أحمد قرني، جدتي الرقمية، دار شأن للنشر والتوزيع، عمّان، الأردن، ط1، 2022م، ص56.

xxi) المصدر السابق، ص232 ـ 233.

xxii) المصدر السابق، ص142.

xxiii) يُنظر: الثقافة والإبداع الرقمي، أمانة عمّان، الأردن، ط1، 2008، ص85 ـ 86.

xxiv) محمود الضبع، أدب الأطفال بين التّراث والمعلوماتية، الدار المصرية اللبنانية، القاهرة، ط2، 2014م، ص256.

xxv) ماريا دعدوش، كوكب اللامعقول، دار كتارا للنشر، الدوحة، ط1، 2019م، ص6.

xxvi) المصدر السابق، ص15.

xxvii) المصدر السابق، ص39.

xxviii) المصدر السابق، ص14.

xxix) المصدر السابق، ص99

xxx) المصدر السابق، ص101.

xxxi) المصدر السابق، ص108

xxxii) المصدر السابق، ص104.

xxxiii) المصدر السابق، ص38.

xxxiv) تزفيطان تودوروف، مقولات السرد الأدبي، ترجمة: الحسين سحبان، وفؤاد صفا، ضمن كتاب طرائق تحليل السرد الأدبي (مؤلف جماعي)، منشورات اتحاد كتاب المغرب، سلسلة ملفات، ط1، الرباط، 1992، ص41.

xxxv) الأبناء لهم أجنحة، ص84 ـ 85.

xxxvi) جسر الديجتال، ص15.

xxxvii) المصدر السابق، ص34.

xxxviii) جبل الخرافات، ص44.

xxxix) جدتي الرقمية، ص33.

xl) المصدر السابق، ص190.

xli) المصدر السابق، ص224.

xlii) يُنظر: أحمد نجيب، أدب الأطفال: (علم وفن)، دار الفكر العربي، القاهرة، 1991م، ص79.

xliii) جبل الخرافات، ص17ـ 18.

xliv) المصدر السابق، ص89.

xlv) كوكب اللامعقول، ص38.

xlvi) المصدر السابق، ص32 .

xlvii) المصدر السابق، ص35.

xlviii) المصدر السابق، ص104.

xlix) جدتي الرقمية، ص44 ـ 45.

l) المصدر السابق، ص132.

li) جدتي الرقمية، ص209.

lii) المصدر السابق، ص174.

liii) المصدر السابق، ص243 ـ 244.

liv) المصدر السابق، ص244 ـ 245

lv) المصدر السابق، ص52.

lvi) جسر الديجتال، ص9

lvii) كوكب اللامعقول، ص15

lviii) الأبناء لهم أجنحة، ص38.

lix) جسر الديجتال، ص45

lx) المصدر السابق، ص46 ـ 47.

lxi) جدتي الرقمية، ص280.

lxii) كوكب اللامعقول، ص16 ـ 17.