اختبار ذكاء

د. شيرين الخطيب

تدور القصة حول مداعبة يوسف لجده عن طريق برنامج اختبار الذكاء على الكمبيوتر عارضًا عليه اختبارات خاصة بمرحلة الطفولة، ثم الشباب، ثم الشيخوخة، ويرصد إجابته، ليحدد الكمبيوتر على أساسها تقييم الجد، ثم ينتقل الجزء الثانى من القصة إلى توضيح ما يراه الجد من إساءة فى معاملة الكمبيوتر مدللا على ذلك ببعض الحكايات التى يصفها المؤلف بالطرافة.

تحمل السلسلة عنوان "جدو والكمبيوتر" وهو عنوان يحمل قدرًا من التشويق لأنه يوضح أن الكمبيوتر هو البطل الحقيقى لهذه السلسلة، ولأنه جهاز محبب للأطفال، فالقصص التى تُكتب حوله تثير انتباههم, مما يخفف من تأثير عنوان القصة "اختبار ذكاء" بما يحمله من إيحاء سلبى لتضمنه معنى الامتحان الذى عادة ما يهابه الأطفال، أو إشارته لمكان الاختبار وهو المدرسة.

القصة المختارة رقم ٦ فى سلسلة صدر منها سبعة أعداد هى بالترتيب: "الهدية الخفية"، "الكمبيوتر يحلل شخصية جدو"، " الكمبيوتر حارس للبيت"، "الكمبيوتر يعمل خاطبة"، "الكمبيوتر العجوز"، "اختبار ذكاء"، "الكمبيوتر يتنبأ". ويبدو من العناوين أنها تقليدية رغم جدة الموضوع, والفيصل فى الحكم عليها سيكون فى مدى دلالتها على الفكرة والأسلوب.

والأسئلة داخل القصة يمكن تصنيفها تحت عنوان "اختبارات شخصية" وليست اختبارات ذكاء؛ لأن اختبار IQ يدرس قدرة نصفى المخ على العمل من حيث رصد أوجه

التشابه أو الاختلاف بين الأشكال، والقدرة على ابتكار حلول غير تقليدية للألغاز عن طريق توجيه العقل إلى التفكير خارج الصندوق، وبالتالى عنوان القصة "اختبار ذكاء"، وما تم التأكيد عليه داخل القصة بالاسم والرمز (IQ) غير دال تمامًا على مضمون القصة وعلى أسئلتها.

وترى الباحثة أن ذلك يحمل خطورة تفوق بعض المبالغات الخيالية التى تم رصدها فى القصص الشعبية؛ لأن ما يتحدث عنه المؤلف موجود بالفعل أمام الطفل، ويستطيع أن يكتشف ذلك بمجرد الضغط على الأزرار ليقوم بإجراء اختبار الذكاء لنفسه؛ ليكتشف أن أسئلة اختبارات الذكاء شيء مختلف عما ورد بالقصة، وأن تلك الأسئلة اختبارات لقياس نوع الشخصية.

والمقدمة ـــ فى حد ذاتها ـــ يمكن وصفها بمقدمة جاذبة؛ إذ تتحدث عن الوجه الآخر للشيء، وهو أمر يحتاج إليه طفل هذه المرحلة بعد أن تعدى مرحلة قصص الخير المطلق والشر المطلق, "ابتكر الإنسان السكين حتى أصبح لا يستطيع أن يستغنى عنه، لكن هذا السكين كثيرًا ما يجرح، بل ويزهق الأرواح، وابتكر الإنسان الكمبيوتر كأروع ما توصل إليه من اختراع، وصار لا غنى عنه، ومع ذلك هناك من يُسيء استخدامه، ويعبث به، ويجعله مجرد وسيلة للتسلية.." إلا أننا عند ربط المقدمة بما بعدها من حديث نجد أن الكاتب يرى القصة التى سيعرضها من قبيل النوع الثانى (العبث و مجرد التسلية) مما يعطى إيحاءً سلبيًا لا واعيًا للطفل قبل القراءة، خاصة أن جانب العبث والتسلية فى الحديث عن الكمبيوتر يقابل جانب الجرح وزهق الأرواح فى الحديث عن السكين، فى المثال المعروض فى المقدمة للتدليل على الجانب الإيجابى والسلبى للشيء.

تقوم الفكرة على الرؤية من عدة اتجاهات، فلا يوجد ما يحمل جانبًا إيجابيًا مطلقًا، وكذلك لا يوجد ما يحمل جانبًا سلبيًا خالصًا، وهذه الفكرة هى التى دفعت الدراسة لاختيار تحليل هذه القصة بالتحديد باعتبارها قصة مدعمة لقيمة الانفتاح الفكرى؛ لأن الطفل فى هذه المرحلة قادر على استنتاج أن اختلاف زوايا الرؤية تجاه الأشياء هو ما يؤدى إلى اختلاف الرأى حولها، وما دام اختلاف زوايا الرؤية يشكل اختلافًا منطقيًا، فإن ظاهرة الاختلاف قياسًا على ذلك ظاهرة طبيعية، وبالتالى يقبل عقل الطفل أن يكون لزميله أو لمعلمه أو لوالده رأى يختلف عن رأيه فى أمر ما دون أن يشكل ذلك صراعًا نفسيًا للطفل.

فالطفل على سبيل المثال يرى فى الكمبيوتر دنيا الألعاب السحرية، ويلوذ بجلسته التى تفصله عن الواقع وتقلل من ضغوط الواجبات المدرسية والمناهج المقررة, ولهذا ينظر الطفل للكمبيوتر نظرة إيجابية، فى الوقت الذى ينظر فيه الآباء لنفس الجهاز نظرة سلبية من حيث جلوس الطفل لفترات بدون حركة، وتركيز نظره على إشعاعات الشاشة، وفقدان الطفل للمشاركة الاجتماعية، فيقع الطفل فريسة لصراع نفسى بين ما يراه نافعًا وما يراه غيره ضارًا، أو بين ما يحكم عليه بالصواب، ويحكم عليه البعض بالخطأ, صراع يحميه منه فى مختلف مراحل حياته اتساع الرؤية تجاه الأشياء فهو ينظر إلى الكمبيوتر من جهة، وينظر أبواه من جهة مختلفة، وكلاهما صحيح إذا قيمناهما بناءً على طبيعة دور الآباء واختلافه عن طبيعة دور الابناء, والتوفيق بينهما يتوقف على طبيعة الاستعمال فى بعض الأشياء، وانتهاج استراتيجية "موقع الآخر" فى بعض المواقف.

تعرض حبكة القصة مفهومًا مغلوطًا يعانى من انتشاره المجتمع ليصبح قضية فى حاجة إلى علاج، أو ظاهرة تحتاج إلى رصد، مما يجعلها تختلف عن الحبكة التقليدية فى الشكل (من

حيث اتخاذ الحوار وسيلة أساسية للعرض) وفى المضمون (من حيث عدم وجود مشكلة أو صراع)، وعلى هذا تمثلت الحبكة فى حقيقة رؤية الجد والطفل لفوائد جهاز الكمبيوتر وأضراره، وتمثل الحل فى طبيعة اختلاف الرؤية باختلاف الاستعمال، لاختلاف الأدوار.

أما عن الشخصيات فهى الحفيد والجد اللذان يمثلان معًا وبنفس القدر أبطال القصة، بالإضافة إلى الكمبيوتر إن جاز لنا اعتباره مجازًا شخصية بطل أسطورى من أبطال القصص الشعبية مسيطر بإمكانياته الخارقة على كل قصص السلسلة، فى حين ظهرت شخصيتا الحفيد والجد شخصيات واقعية من حيث الإمكانيات والأدوار التى تلعبها، أما من حيث نوعهما فكلاهما شخصية جاهزة، تؤمن بأهمية التكنولوجيا، وضرورة التغيير من أول القصة وحتى نهايتها، ولا تظهر فى القصة أى شخصيات ثانوية، ومما يُحسب للشخصيات الطابع المرح الذى تضفيه الرسوم والحوار، وسيتضح ذلك عند الحديث عن الإخراج والأسلوب.

يتضح من بناء القصة أن زمانها هو الزمن الحاضر، وأن مكانها أحد المنازل التى يقيم فيها الجد مع أسرة حفيده، دون تحديد دقيق لتاريخ أو لأحد المعالم التى تدلنا على اسم البلد، ولكن يبدو من طبيعة الموضوع وطبيعة الصور أن القصة تنأى بطبيعتها عن أن تدور فى إحدى القرى أو فى مكان صحراوى، مما يجعل الدراسة تستنتج أن البيئة العامة التى تدور فيها القصة بيئة حضرية كالمدن, ولكن ما يلفت الانتباه هو تقديم المؤلف لبيئة القصة تقديمًا عامًا يتجاوز كل التفصيلات ليقدم القصة فى إطار بيئى عام.

من حيث السمات الأسلوبية فقد خلت القصة من الألفاظ الغريبة سوى كلمة (مثول) التى وضحها السياق، وكلمة (أثير) التى وضحتها الجملة الاعتراضية التالية (أى الذى يفضله) ولم يرد أى لفظ متعدد المعنى، بينما تناثرت المترادفات للمعنى الواحد كعادة الكاتب فى معظم مؤلفاته لمختلف المراحل، كما ظهرت من الاختصارات المعاصرة اختصار "اختبار ذكاء I Q".

واحتوت الأسئلة الإشارة لعدة مفاهيم منها مفهوم الثراء فى مقابل الفقر, والانفتاح فى مقابل الانغلاق، والوسطية فى مراحل الحياة المختلفة، والرياضة باعتبارها أسلوب حياة، وتم عرض هذه المفاهيم بكلمات فصيحة وبسيطة، حتى العبارات المسكوكة نأت بألفاظها عن العامية مثل "اللهم اجعله خيرًا" و"ما فى قلبه يأتى على لسانه" .

كما احتوت القصة على عدد من الجمل الفعلية والاسمية بنفس القدر تقريبًا، ولم يطغ نوع على آخر كما حدث مثلا فى "قصص شعبية عربية"، أو بعض قصص السلسلة اللغوية، وتميزت الجمل بالقصر فهى عبارة عن سؤال وجواب مختصرين، ولم تطل الجمل إلا فى النصف الثانى من القصة عندما بدأ الجد يحكى قصصه التى وصفها بالطريفة.

واختفت الجمل التى تباعدت مكوناتها، أو المحذوف أحد أركانها، أو الفقرات التى تشتمل على أكثر من فكرة، أو الفقرات غير المترابطة بعضها ببعض، ولم يظهر فى التراكيب تقديم وتأخير ولا أخطاء نحوية، وتناثر فى القصة عدد قليل من المحسنات البديعية مثل التضاد فى كريمًا وبخيلاً، شابًا وشيخًا، وقليل من الصور البيانية مثل التشبيه فى "وقد أصبح بحرًا للمعرفة". كما يغلب على طريقة العرض الحوار ـــ المستقل عن السرد ـــ أكثر من السرد والوصف، وامتاز الحوار بميزات مشابهة لطبيعة حياة الطفل, مثل السرعة والمرح كما فى قوله :

"الطفل : نعم، كان بوده أن يأتى إليك بنفسه، لكن حركته صعبة، وهو بدون أقدام يعتمد عليها.

الجد : كان يجب أن نساير الزمن ونشترى كمبيوتر محمول حتى لا نُستدعى للمثول بين يديه "وفى موضع آخر عندما طلب الحفيد من جده أن يقوم معه ليجرى اختبار ذكاء أمام الكمبيوتر فرفض الجد، الذى سريعًا ما تنازل عن رأيه حتى يسعد الطفل".

الجد : لا لا .. لن أسمح بشىء من هذا القبيل..

الطفل : هيا بنا إلى الكمبيوتر.

قام الجد وهو يقول ضاحكًا : "كنت أعرف من البداية أنى سأفعل".

تميز إخراج القصة بسمات فنية واضحة بداية من الرسم اليدوى المعبر عن الشخصيات، وعن الجمادات، وإضفاء ملامح مرحة على كل منهما رغم واقعية الأحداث، ورغم تعادل مساحة الرسم مع مساحة النص تقريبًا، مما جعل الدراسة تصنفها داخل إحصاء القصص ذات الرسوم الممتازة والقادرة على توضيح الغرض، شارك فى تدعيم هذا الحكم طبيعة الألوان التى استخدمها الفنان حيث استخدم الألوان الزاهية التى بدت لامعة مع نوع الورق المستخدم (كوشيه) أبيض لامع ثقيل، مما أعطى للألوان دلالة إضافية, وكانت الكتابة ببنط (٢٠) وهو بنط مناسب للمرحلة العمرية المقدم لها القصة كما شُكِّلت بعض الحروف، وجاء حجم الكتاب من النوع المتوسط، مستطيل الشكل يشبه حجم سلسلة المكتبة الخضراء .

وتميز الغلاف بجاذبيته نظرًا لظهور صورة الكمبيوتر الجهاز السحرى عند الأطفال، بالإضافة إلى ظهور صورته مشخصة ذات عيون وشفاه باسمة، إلى جانب الملامح المرحة للطفل الذى يظهر فى الصورة أنه يقف خلف الكمبيوتر, فى حين تمتد أيدى الكمبيوتر لتحتضن السماعات، ويظهر من الصورة أنهما متواجدان فى شارع عمومى إذ يتقدم الطفل والكمبيوتر صورة سيارة متحركة يظهر ذلك من دخان السيارة المنطلق من نهايتها ليلوث الهواء، وفى الصورة عرض لملخص الخاتمة التى تتحدث عن اختراع السيارة التى سهلت انتقالاتنا وأسفارنا ولكنها لوثت البيئة بالعادم، لتتضح فكرة القصة من خلال المقدمة المفسرة والخاتمة الجاذبة، بل من خلال جملة تشبه المعتقد على لسان الطفل يوسف "لكل شىء فى دنيانا جانب آخر" .

وظهر الغلاف بورق مقوى من نوع التجليد العادى، واتبعت السلسلة تقاليد فنية عامة ميزت شكل غلاف القصص عن غيره من السلاسل، حيث يكتب اسم السلسلة يمين الصفحة مخترقًا دائرة يخرج منها مربع يحتوى صورة الجد بمتعلقاته المميزة من غطاء للرأس ونظارة بيضاوية صغيرة وعصا ملتوية النهاية، يبدو من انحناءته أنه يستند عليها، بينما يُكتب رقم القصة فى السلسلة إلى اليسار بلون أحمر مميز وفى المنتصف إلى الأسفل قليلا يُكتب اسم القصة بخط النسخ بلون أحمر غامق يبدو مميزًا بسبب كتابته على أرضية خضراء فاتحة اللون، ثم تظهر فى منتصف الصورة إلى الأسفل منها منطقة بيضاء يختلف شكل الصورة فيها باختلاف القصة.

وتدعم القصة قيمة الانفتاح الفكرى بشكل خاص كما تدعم قيمًا أخرى بدرجة أقل مثل قيمة حب الاستطلاع الذى يمثل الكمبيوتر فى كل قصص السلسلة رمزًا لها. هذا بالإضافة إلى الدلالة السيميوطيقية لبعض الصور، فالصورة صـ٣ ظهرت فيها علامة (×) التى تدل على التحذير أو الخطأ وهى علامة سيميوطيقية متعارف عليها فى كثير من المجتمعات رغم أنها ـــ

فى حد ذاتها ـــ لا تحمل مدلولاً على ذلك سوى المدلول الذى يعطيه لها تعارف الناس على معناها، فشكلها يمثل فى اللغة الإنجليزية شكل حرف، بينما تعنى فى الرياضيات حاصل ضرب رقمين إذا وجدت بينهما، ومع ذلك لا يختلف الناس على مدلولها إذا وُجدت على لوحة إشارية فهى تعنى حظر الوقوف أو حظر السير، كذلك تعنى فى تقييم الاختبارات خطأ الإجابة، وفى النهاية لا يختلف أحد على أن هذه العلامة لها مدلول سيميوطيقى على المنع أو الخطأ.

إلا أن ما يؤخذ على القصة هى مجموعة الحكايات المكدسة بعضها إلى جانب بعض دون رابط واضح بينها إلا الكلام عن الكمبيوتر أو على وجه التحديد الكتابة على جهاز ما، حتى إن لم يكن الكمبيوتر (الآلة الكاتبة فى الماضى)، وليس هناك منطق لما يحاول أن يربط به المؤلف أو الجد هذه القصص من روابط مثل أنها تدور حول ما يراه من إساءة للكمبيوتر أو حتى وصفها بأنها حكايات طريفة، وللتدليل على ذلك نعرض الآتى.

الحكاية الأولى :

"راح الجد يعدد ما يراه من إساءة للكمبيوتر وروى لحفيده يوسف حكايات طريفة : عندى صديق حميم، من بلد عربى، يبعث إلى بخطابات ورسائل مكتوبة على الكمبيوتر، سألته أن تكون بخط يده، لأنى أرتاح له، بل وأحبه.. رد على بأنه يريد أن يأخذ بتقنيات العصر الحديث، وأنهم فى بلده يتعاملون مع الكمبيوتر، أحدث أجهزة العصر"

وهنا انتهت الحكاية الأولى دون توضيح وجه الإساءة التى يراها الجد للكمبيوتر, أو سبب طرافة القصة .

الحكاية الثانية :

"واستمر الجد فى حديثه عن حكاية طريفة أخرى فقال : كان خالٌ لى فى منصب المحافظ، فى الصعيد، أرسل لوالدى خطابًا على الآلة الكاتبة، ولم يحاول أبى أن يكتب إليه من جديد، لأن الذى ينسخ الرسالة يعرف ما فيها، وهذا اعتداء على خصوصيتها، وغضبت شخصيًا على صديقى أنيس منصور لرسالة بعثت بها إليه أصوب هفوة فى مقال له، كتب يقول: "إن باربى شخصية كرتونية، وهى ليست كذلك، والعالم كله يعرف أنها عروسة أو دمية، تلعب بها البنات، ويُلبسنها ثيابًا مختلفة، وهن خلال ذلك يتعرفن إلى ملابس شعوب الدنيا، و الملابس التى تُرتدى فى المناسبات المختلفة وأثناء أداء وظائف معينة" وإذا به ينشر الرسالة كاملة فى عموده اليومى، ورأيت فى ذلك اعتداء على الخصوصية؛ فإن من حقوق الطفل التى أقرها العالم ألا يفتح أحد رسائله، ويقرأها".

لقد تواردت الخواطر والذكريات على ذهن المؤلف الذى ذكرها دون تهذيبها حتى لم يعد فى استطاعة القارىء أن يضع يده على الشاهد فى القصة, فهل الشاهد فى الاعتداء على خصوصية الرسالة؟ ولماذا يفترض المؤلف أن باعث الرسالة سيكون جاهلاً بحركات الضغط على أزرار الكمبيوتر السهلة؟ وماذا عن الكتابة على الكمبيوتر مع الاحتفاظ بالخصوصية لأن صاحب الرسالة هو ناسخها؟ وما علاقة الحكاية الثانية التى انتهك فيها الصديق أنيس منصور خصوصية رسالة المؤلف أو رسالة الجد لينشرها كاملة فى عموده اليومى بالكمبيوتر؟ وما علاقة انتهاك الخصوصية بحقوق الطفل التى يقرها العالم من عدم فتح رسائل الأطفال وقراءتها؟ هل كان الجد طفلاً عندما أرسل يصوب لأنيس منصور؟ كذلك وردت فى الحكاية بعض التعميمات التى أدت إلى المبالغة غير المقبولة وتشويه المعنى مثل "والعالم كله يعلم أنها عروسة أو دمية"، و"وهن خلال ذلك يتعرفن إلى ملابس شعوب الدنيا".