بسم الله الرحمن الرحيم

ماستر : هندسة اللغات والتعليم الإلكتروني للغة العربية

تكنولوجيا تعليم اللغة العربية: الديداكتيك والموارد الرقمية 3/2

ديداكتيك الأدب الرقمي

ذ. محمد العنوز: الكلية متعددة التخصصات بالرشيدية

4-الوسائط المتعددة

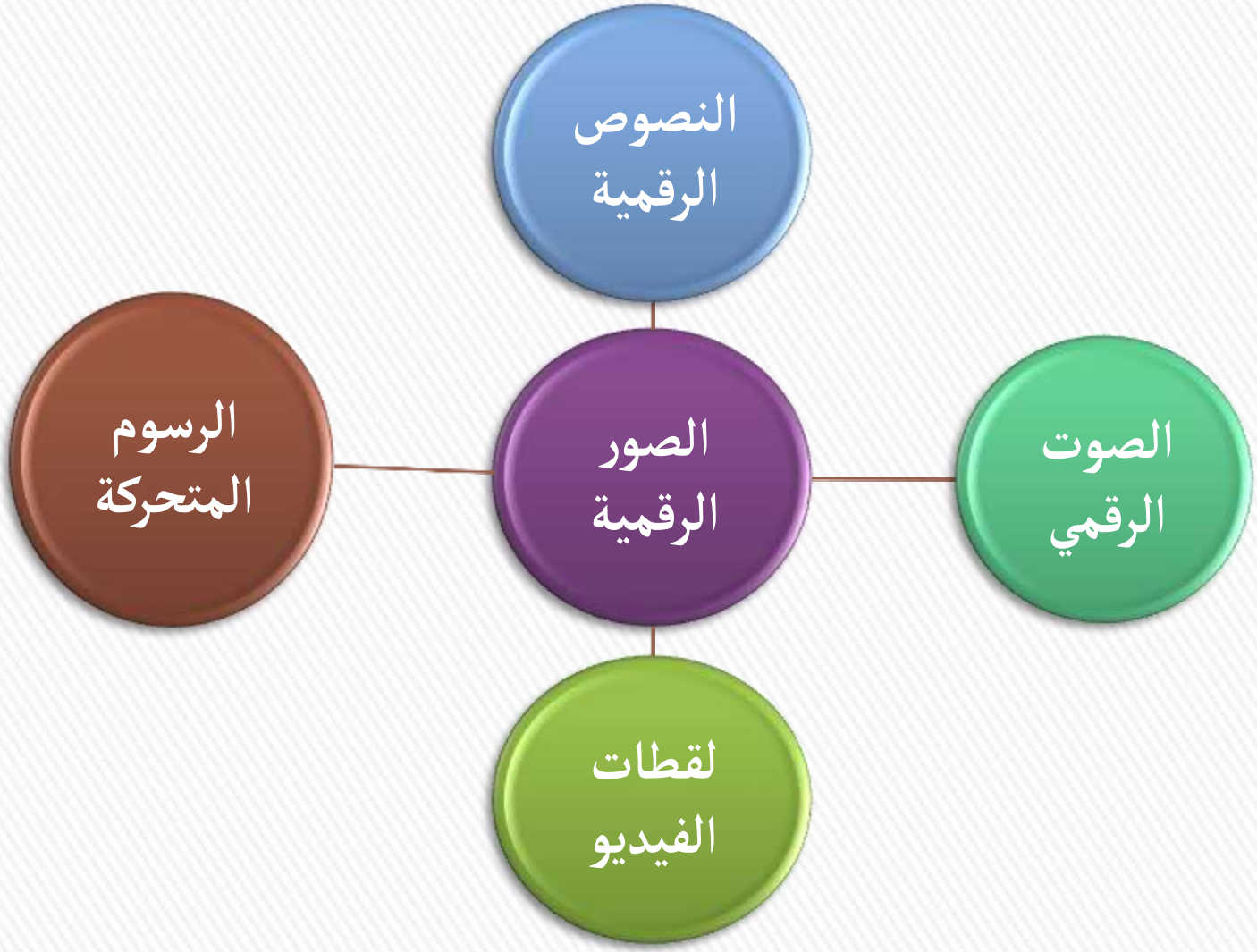
يوظف الأدب الرقمي إلى جانب اللغة المكتوبة عدة وسائط من مصادر أخرى: الصورة الثابتة والمتحركة والموسيقى والصوت والحركة والمشهد الفيلمي ولغة البرامج المعلوماتية،،،

وقد ارتبط ظهورها بالحاسوب وبمختلف التطورات التي صاحبته من عتاد وبرمجيات، حيث أصبحت مع ظهور شبكة الإنترنت، أكثر تطورا ومرونة وسرعة في التواصل بين الناس بالقياس إلى الوسائط التقليدية.

إنها حاصل مجموعة من العناصر والعلامات ـمن موارد متعددةـ يتم ربط بعضها ببعض بواسطة عقد أو روابط تجعل القارئ/المستخدم يبحر ويتفاعل ويتواصل ويبدع.

وعليه فالوسائط المتعددة هي عبارة عن وسيلة أو أداة للتواصل بين المبدع والمتلقي من خلال استخدام شاشة الحاسوب.

1.4- مكونات الوسائط المتعددة



1.1.4- النصوص الرقمية

نقصد بها مختلف المكونات التي يوظفها المؤلف في بناء وتنظيم نصوصه الإبداعية والتي تعد سلفا للتلقي على شاشة الحاسوب، مستخدما تقنيات وبرامج خاصة بذلك، لتصبح نصوصا رقمية تفاعلية. أي أنها معاينة بالضرورة وتبنى على الروابط التي يقوم القارئ/المستخدم بتنشيطها.

يتأسس النص الرقمي إذن، عبر فعل القراءة، إذ يتفاعل فيه المنطوق/المكتوب والمرئي/البصري، فتصبح بذلك الكلمة والصورة إحدى الوسائط الأساسية لتصور العالم وإعادة تشييده في النص من طرف الكاتب والقارئ، إذ يسهمان معا في إنتاجية النص وإبراز تشكلاته الدلالية، من هذا المنطلق تكمن أهمية النصوص في بناء الوسائط المتعددة داخل النصوص الرقمية.

2.1.4- الصوت الرقمي

يمنح الصوت الرقمي النصوص حيوية وديناميةً، نظرا لتأثيراته القوية على القارئ/المستخدم، الذي بمجرد انتهائه من عملية تحميل النص، يسمع الصوت المصحوب بالموسيقى والتسجيلات الصوتية الذي يشد انتباهه، مثال ذلك رواية" شات" لمحمد سناجلة.

وعليه، «فالصوت ليس مجرد خلفية مسموعة للنصوص التفاعلية، بل هو عنصر أساسي فيها، لا يمكن الاستغناء عنه إلا بالاستغناء عن جزء من المعنى يقدمه هو ولا يمكن أن يعوض عن غيابه عنصر آخر من عناصر النص» فاطمة البريكي: الكتابة والتكنولوجيا، ص 131.

انطلاقا مما سبق يمكن القول إن الصوت الرقمي يسهم في إنتاج المعنى ويكشف عن أبعاده الدلالية، من خلال تأثيراته القوية، وقدرته على شد انتباه المتلقي، وعليه فالاستغناء عنه هو بمثابة الاستغناء عن جزء من المعنى.

3.1.4- الصور الرقمية

يتم توظيف الصور الرقمية (ثابتة أو متحركة) في النصوص الرقمية كمؤثرات بصرية تشد انتباه القارئ/ المستخدم، كما تعمل على إرشاده للوصول إلى مبتغاه، بحيث:

«يمكن أن تربط بأي نص أو تخطيط أو صوت أو لقطة فيديو على الحاسوب، فعندما يضغط المستخدم على الماوس، يتغير شكل المؤثر ليخبر المستخدم بأن تلك الصورة وصلة فائقة، وإذا نقر عليها فإنها توصله إلى ما يريد» شفيق حسنين. الوسائط المتعددة، ص. 100

بمعنى آخر فالصورة تبين المعنى للقارئ وتجعل النص أكثر إثارة. ومن المهم الإشارة أيضا إلى أن تضافر الصورة مع الكلمة قد يهدف إلى تعزيز النص، أو لإضافة المزيد من البدائل لتوضيح المعنى للقارئ.

4.1.4- الرسوم المتحركة

يعد توظيف الرسوم المتحركة في النصوص الرقمية أساسيا، نظرا لمتعة المشاهدة التي تخلقها والمعلومات التي تعرضها والأفكار التي تشرحها للقارئ/المستخدم.

وبصفة عامة فإن الرسوم المتحركة تضفي على مشروع الوسائط المتعددة-التفاعلية- حيوية مما يزيد من قوة العرض ويزيد من خبرة المتلقي. كما يمكن للرسوم المتحركة أن تكون بسيطة مثل تحريك النص في الدخول إلى الشاشة أو الخروج منها ويمكن أن تكون معقدة مثل أفلام الكارتون.

5.1.4-لقطات الفيديو

تعتبر لقطات الفيديو أهم سمة و مكون في النصوص الرقمية، نظرا لكونها تشكل جماع مكونات الوسائط المتعددة (النص، الصوت، الصورة، الحركة،،،).

وعليه، فإن لقطات الفيديو الحية المصحوبة بالصوت هي أقوى عناصر الوسائط المتعددة تأثيرا في العملية التفاعلية، حيث تحتوي على كل العناصر: النص والصورة والصوت بالإضافة إلى الحركة.

عموما، تكتسي لقطات الفيديو أهمية بالغة نظرا لموقعها في الوسائط المتعددة من جهة، واحتوائها على جل مكوناتها من جهة أخرى.

5-أشكال التعبير الرقمية

أفرزت العلاقة التفاعلية بين الأدب والتكنولوجيا، ولادة أشكال تعبيرية جديدة على مستوى الإنتاج والتلقي، كالرواية، والقصة، والشعر، والمسرح، نظرا لكونها لصيقة باليومي وغير منفصلة عنه، فتمكنت من دخول غمار التجربة الرقمية، ناهلة من الوسائط المتعددة مختلف الإمكانات التي تسمح لها بالظهور على شاشة الحاسوب.

1.5-الرواية الرقمية

الرواية الرقمية شكل تعبيري، يقوم فيه المبدع باستثمار الخصائص التقنية للحاسوب والتي تمكن من وصل نصوص من مجالات متنوعة ببعضها البعض، عن طريق روابط تسهل عملية الإبحار (Navigation) بين عدة عقد كيفما كانت طبيعتها أو علاقتها بغيرها. إضافة إلى ذلك، فالرواية الرقمية لا خطية أي تكسر النمط الخطي الذي تعتمده الرواية الورقية.

كما تشترط الرواية الرقمية وجـود مؤلف رقمي (Auteur numérique) وقارئ رقمي (Lecteur numérique) يمتلكان الثقافة الرقمية نفسها والتي تسمح لهما بالتفاعل، ذلك أن استعمال المبدع للوسيط الورق يؤدي إلى إنتاج نص ورقي يستدعي قارئا ورقيا، في حين إذا وظف المبدع الوسيط الرقمي (جهاز الحاسوب) لإنتاج نصه، فإنه ينتج نصا رقميا يتطلب قارئا رقميا.

تعتبر رواية قصة-الظهيرة (Story Afternoon) لمايكل جويس (M.Joyce) سنة 1986، من الإرهاصات الأولى في العالم لهذا الجنس الأدبي الرقمي، وقد اعتمد مبدعها في إنجازها على برنامج المسرد (Storyspace)، الذي وضعه بتعاون مع دافيد جي بولتر (David J Bolter) في مختبر الذكاء الاصطناعي الخاص بجامعة ييل (Yale) الأمريكية من أجل كتابة النص المترابط.

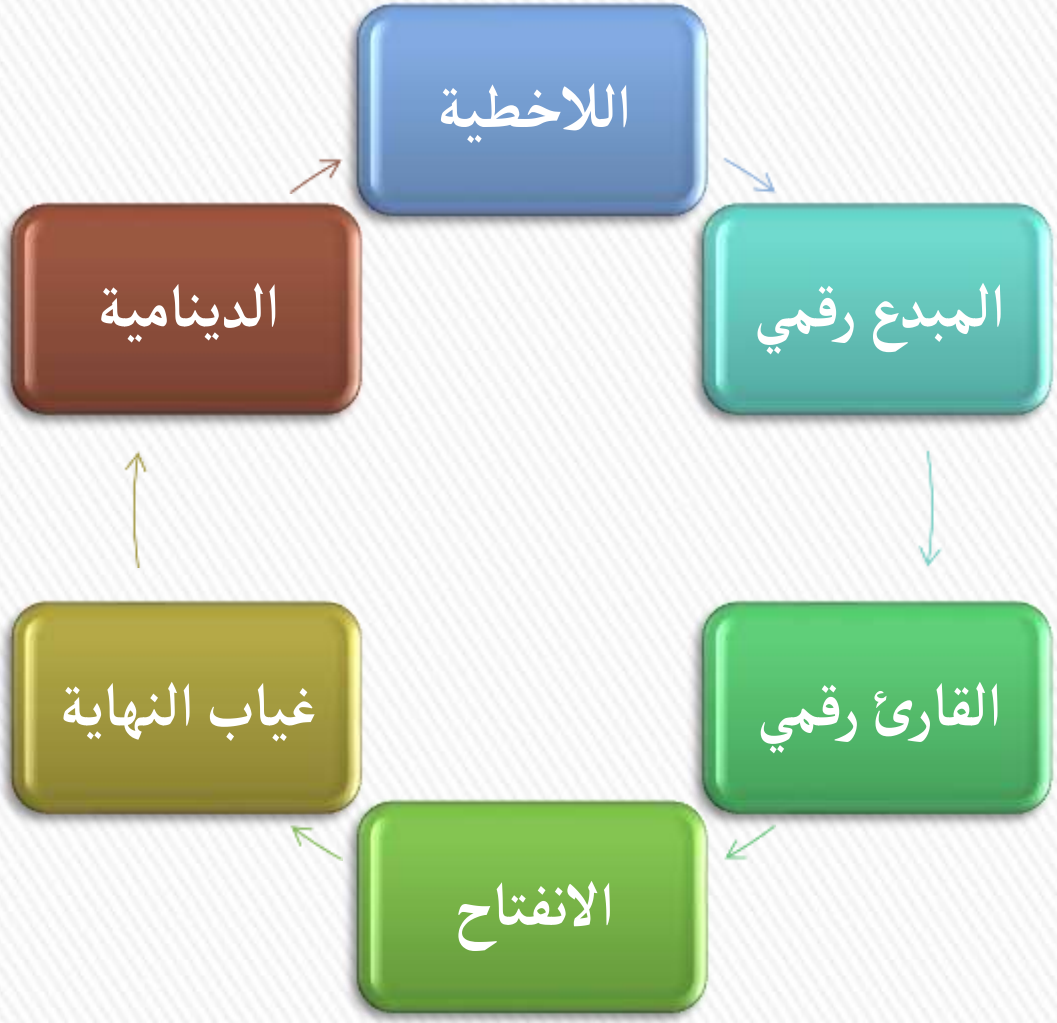
لم يمر على ظهور الرواية الرقمية الأولى سوى عشر سنوات، حتى صدرت أول روايتين رقميتين باللغة الفرنسية على قرص مضغوط، تحمل إحداهما عنوان: «عشرون في المائة حب زيادة» لفرانسوا كولون (F.Coulon)، والأخرى تحمل عنوان: «الزمن القذر» لفرانك دوفور (F. DUFOUR) .

وفي سنة 2001 صدرت أول رواية رقمية عربية تحمل عنــوان " ظلال الواحد"، لمحمد سناجلة، وقد اعتمد في إبداعها على تقنية (Links)، أي الروابط المستعملة في بناء صفحات الويب، وبعد ذلك نشرها على شبكة الإنترنت.

يقول سناجلة «في عام 2001 انتهيت من كتابة روايتي (ظلال الواحد) التي استخدمت في بنائها تقنية (Links) المستخدمة في بناء صفحات الويب، وقمت بنشرها رقميا على شبكة الإنترنت على موقعي www.sanaglehshadows.8k.com من غير مساعدة من أحد، وبعد ذلك بقليل قام روائي هندي بكتابة رواية أخرى باستخدام التقنيات الرقمية المستخدمة في بناء البريد الإلكتروني، ولست أدري إن كان هناك آخرون غيرنا قد استخدموا تقنيات أخرى في الكتابة الروائية، ولكم أن تتخيلوا الصيغ والأشكال الأخرى التي لم تستخدم بعد». (محمد سناجلة. رواية الواقعية الرقمية . كتاب إلكتروني، الفصل الأول ، عن رواية الواقعية الرقمية). انظر الرابط:

http:// www.middle-east-online.com/?id=22055=22055@format=0

2.5- سمات الرواية الرقمية



1.2.5- اللاخطية

تعتمد الرواية التقليدية في تقديم الأحداث على الخطية، إذ يجد القارئ نفسه أمام مسار تسلسلي يتبعه من نقطة البداية إلى النهاية، وهذا الأمر لا يتطلب منه بذل جهد ذهني كبير في تتبع مسالكها (الأحداث) القرائية.

في حين نجد وحدات الرواية الرقمية، تتميز باللاخطية، حيث لا ترتبط بالضرورة كل وحدة بباقي الوحدات الأخرى المشكلة للنص المترابط، بل يمكن أن تكون هناك استقلالية للوحدات التي تتخذ هيئة عقد، يتم الربط فيما بينها بواسطة روابط وتوفر إمكانية الانتقال من وحدة إلى أخرى بطريقة سهلة.

وعليه لا يلفي قارئ الرواية الرقمية نفسه أمام مسار تسلسلي يسلكه من البداية إلى النهاية، بل له حرية البدء والإبحار في العالم الافتراضي (Virtuelle) كيف يشاء، كما يمكنه أن يضيف أو يعدل النص الأصلي. كل ذلك يتطلب منه بذل جهد ذهني كبير لاستخلاص دلالة النص.

2.2.5- المبدع رقمي

من سمات الرواية الرقمية أن يكون المبدع رقميا ملما إلى جانب اللغة، بالحاسوب وتقنياته، وبلغة البرامج المعلوماتية وكل ما يتعلق بفن تنشيط الروابط والمونتاج والمسرح والموسيقى،،، حتى يتسنى له إمكانية إنتاج رواية رقمية تفاعلية، فالمؤلف لم يعد يكتفي بالكتابة وحدها، بل إنه كاتب عالم بثقافة المعلوميات ولغة برامجها والتقنية الرقمية، بل يتقن تطبيقها بعلاقتها بفن الكتابة، أو يستعين بتقنيين ومبرمجين في المعلوميات.

3.2.5- القارئ رقمي

مع نماذج الرواية الكلاسيكية كان القارئ مستهلكا وخارج البناء النصي. لكن مع ظهور الرواية الرقمية، أصبح قارئا مشاركا في بناء النص، عبر تقديمه أشياء إضافية نابعة من وعيه ومعرفته وثقافته الرقمية، وهذا ما يكسب النص **سمة التنوع والتعدد** المقرون بتعدد القراء/ المستخدمين الذين يتفاعلون مع المبدع عبر شبكة الإنترنت.

بمعنى آخر أن هناك تعددية إبداعية على مستوى الإنتاج والتلقي. مما يضفي على النص سمة الانفتاح على كل القراءات الممكنة

4.2.5-الانفتاح

تنفتح الرواية الرقمية على مجموعة من القراءات المختلفة، مما يجعل بناءها مفتوحا غير منغلق على رؤية المبدع التي يروج لها ويتبناها، إضافة إلى أن انفتاح الرواية الرقمية على مجالات من مصـــادر أخـــــرى (الصورة، الصوت، الحركة، المشهد الفيلمي،،،)، يؤدي ببنائها إلى التنوع والترابط.

وعليه، تصبح قراءة الرواية الرقمية مع هذا الانفتاح غير ثابتة في نهايتها لأنها تخضع لطبيعة القراءات.

5.2.5- غياب النهاية

تتميز الرواية الرقمية بغياب النهاية، فكل قارئ له طريقته الخاصة التي ينهي بها الأحداث، وهذا ما يعكس المسار الذي يتبعه كل قارئ بخلاف غيره، إضافة إلى المسار الواحد الذي يسلكه عدة قراء ومدى استفادتهم من مصادر مرافقة له كالصور والخرائط والأصوات،،،

إن قارئ الرواية الرقمية غير ثابت في نهايته يتعدد ويتنوع بتعدد مسارات القراءة التي يسلكها، لذلك يعد توقفه عن القراءة بمثابة نهاية. وحيثما أعاد القراءة فتلك هي البداية. وهذا ما يمنح الرواية الرقمية الحيوية والدينامية.

6.2.5- الدينامية

تتضح دينامية الرواية الرقمية، من خلال تنشيط العقد والروابط بمختلف أنواعها (مكتوبة، مسموعة، مرئية، حركية)، مما يعطي للرواية حيوية ودينامية، تتجلى في حرية تجوال القارئ/المستخدم بين مختلف مقاطعها النصية والبصرية والسمعية والحركية، وأيضا في جمالية الرواية الرقمية على مستوى الظهور والاختفاء.

وعليه، تكمن دينامية الرواية الرقمية أثناء وضعها في إحدى المواقع على شبكة الإنترنت، في مدى تفاعل المتلقين/ المستخدمين معها، من خلال تعديلاتهم وإضافاتهم للنص الأصلي وتنشيطهم لروابطه وعقده.