

نظرية اللعب من الأدب الورقي إلى الأدب الرقمي

Game theory from traditional literature to digital literature

أحمد رحاحلة

Ahmed Rahahleh

قسم اللغة العربية وآدابها، كلية السلط للعلوم الإنسانية، جامعة البلقاء التطبيقية، السلط، الأردن

Department of Arabic Language and Literature, Salt College of
Humanities, Al-Balqa Applied University, Salt, Jordan

بريد الكتروني: azr_rahahleh@yahoo.com

تاريخ التسليم: (2018/9/29)، تاريخ القبول: (2019/1/16)

ملخص

تهدف هذه الدراسة إلى معاينة حضور نظرية اللعب في الأدب الورقي والأدب الرقمي، وتتبع التحولات التي شهدتها على مستوى الرؤيا ومستوى التشكيل، وتهدف كذلك إلى رصد تأثيرات التطبيقات التكنولوجية والوسائط الرقمية في الأدب والألعاب، من خلال نماذج مختارة. ولتحقيق أهدافها فإن الدراسة قد وظفت المنهج الوصفي التحليلي أساسا لها، إلى جانب انتفاعها بأدوات محدودة من المنهج التاريخي، والمنهج المقارن، والأسس التداولية في بعض الجزئيات والجوانب التي اقتضتها طبيعة المعالجة. وانتهت الدراسة إلى أن اشتراك الأدب الرقمي والألعاب الإلكترونية بالأدوات والوظائف قد أدى إلى تحقيق مستويات كبيرة من التفاعل والتواصل على المستويين النظري والإجرائي بين الأدب واللعب، مما أوجد أجناسا أدبية هجينة تجمع بين الأدب واللعب على مستوى النوع والخصائص، وهو ما يدل على أن بعض الأنواع الأدبية قد دخلت طورا جديدا من أطوار التجريب بتأثير التطبيقات التكنولوجية تحتاج إلى رصد نتائجها على الأدب.

الكلمات المفتاحية: نظرية الأدب، نظرية اللعب، التكنولوجيا.

Abstract

This study aims to examine the effect of Game theory in Traditional literature and digital literature, And the transformations that have emerged, It also aims to observe the effects of technological applications and digital media in literature and games, through some models. To

achieve its objectives, the study used analytical descriptive tools, As well as limited tools of the historical approach, comparative approach, And the deliberative approach in some parts and aspects required by research and treatment. The study found that the participation of digital literature and electronic games with tools and functions achieved great levels of interaction and communication at the theoretical and procedural levels, Which created new literary bodies that combine literature and play at the level of form and characteristics. This suggests that literature has entered a new phase of experimentation with the impact of technology applications and needs to monitor its results on literature theory.

Keywords: Game Theory, Literature Theory, Technology.

المقدمة

إن التحولات العصرية الحادة التي تعيشها البشرية وضعتنا أمام مسارات فائقة السرعة في التطور والتحديث، وأصبحت التكنولوجيا والتطبيقات الرقمية والوسائط الإلكترونية جزءاً أساسياً من أنماط المعيشة السائدة، ووصلت تأثيراتها إلى الفنون والآداب، وبدأت ملامح نظرية الأدب الرقمي في التكون والظهور، بعد أن بدأ الأدب يتخلى عن الحاضن التقليدي – الورق- ويتجلى في الحواضن الإلكترونية التي تجاوزت دور الحاضن والوسيط لتصبح عنصراً أساسياً من عناصر العملية الإبداعية، تأكيداً لدخول الأدب في علاقة عضوية مع التكنولوجيا وهو أمر "يستحق التوقف عنده وقفة مطولة للإلمام بحديثيات هذه العلاقة من جميع جوانبها، ومحاولة تبين الأوجه الإيجابية والسلبية لها، خصوصاً بعدما أثمرت هذه العلاقة نوعاً جديداً من النصوص يجمع بين فنية الأدب وعلمية التكنولوجيا" (البريكي، 2006، ص 14).

وفي المقابل فإن الألعاب ونظرياتها هي الأخرى قد تأثرت تأثراً بالغاً بظهور أجهزة الحاسوب والفيديو، والتطبيقات والبرامج الرقمية، وشبكة الإنترنت، وأصبحت الألعاب الإلكترونية حديث الساعة، وهاجس العصر، بعد الاستحواذ الكبير الذي بلغته في مختلف الفئات العمرية، إلى جانب التأثيرات العميقة التي تركتها في متابعي هذه الألعاب وممارسيها.

كان اللعب -وما زال- يدل في عمومته على نشاط حركي أو ذهني غابته الأولى الإمتاع والتسلية، وترى سوزانا ميلر "أن اللعب تعبير عن الطاقة الفائرة، وأنه أصل كل الفنون، ويجدد القوى التي تكون على وشك النفاد" (1987، ص 3)، ومع أنه لا يقتصر على فئة عمرية محددة إلا أنه ظل شديد الارتباط بمراحل الطفولة والشباب، وهذا ما جعل النظرة العامة لمصطلح اللعب مقابلة لمعاني الجد والالتزام والعمل، فحملت لفظة الألعاب حسب هذا التصور دلالات متقاربة في المعنى ومتباينة في الإجراءات والوظائف.

التفتت مختلف الحضارات إلى غايات أخرى للعب سوى الإمتاع والتسلية، وكان من أبرزها اتخاذ اللعب وسيلة لتحرير الطاقة والنشاط، ولاكتساب المعرفة والتعلم، وأداة لبناء الجوانب الشخصية وتنميتها سلوكيا واجتماعيا، والإسهام في النمو الجسمي والحركي والحسي، وهذه الغايات وغيرها دفعت الباحثين إلى تطوير نظريات خاصة بالألعاب أسهمت في تحديث نظريات التعلم والتعليم، وكانت موضع اهتمام للدراسات الاجتماعية والنفسية والاقتصادية والأدبية وغيرها.

واجتهدت مختلف نظريات الألعاب في وضع تصنيفات وتقسيمات للألعاب وأنواعها، استنادا إلى معايير محددة، يهمنها فيها أن كثيرا من الدراسات قد ذكرت في تصنيفاتها الألعاب الذهنية ذات الطابع الأدبي والفني والثقافي والتمثيلي (قويدر، 2012، ص 42-43)، وتأسيسا على ما سبق فإن هذه الدراسة في وقوفها على صلة الألعاب بالأدب تحاول الإجابة عن سؤال أساسي هو: هل يصلح اللعب أن يكون موضوعا للمعرفة وموضوعا للخطاب الأدبي؟ إلى جانب أسئلة أخرى ذات صلة، من بينها: هل يصلح الأدب أن يكون أساسا للعب؟ وهل نجحت التكنولوجيا في هدم الحدود الفاصلة بين الأدب واللعب؟ وهل تحتاج النظرية الأدبية إلى مراجعة بعد أن دخلت على الأدب عناصر بنائية تقنية؟ وهذه الأسئلة تندرج ضمن إشكالية عامة يطرحها باحث في بحث مقبول للنشر، يقول فيه: "هل يمكن أن يكون السبب الحقيقي لغياب نظرية نقدية رقمية هو تغير وظائف النقد ومحدودية جدواه؟ بمعنى هل بات الأدب الرقمي أدباء إقصائيا في تعامله مع النقد وحاجته له، على نحو يحقق مقاربة لنظريات موت النقد؟ أم أن طبيعة الإبداعات الرقمية، ومحدوديتها التراكمية، وحالات التجريب التي لم تتضح معالمها بعد هي السبب في تأخر ظهور النظرية؟" (رحاحلة، مقبول للنشر 2018)

ولتحقيق هذه الوقفة والإجابة على أسئلتها فإن هذه الدراسة تنتظم في مسارين، تسعى في المسار الأول إلى بيان تأثير الألعاب في الأعمال الأدبية التقليدية على المستوى النظري والمستوى الإجرائي، أو كما يسميها بعض النقاد (الأدب الورقي)، وتسعى في المسار الثاني إلى رصد التحولات التي طرأت على تأثير الألعاب في الأعمال الإبداعية والأدبية الرقمية، ويتضمن كل مسار وقفة على بعض أشهر النماذج الأدبية الرقمية العربية التي تأثرت بالألعاب على المستوى البنائي لها، ثم تنتهي الدراسة بخاتمة تعرض أبرز النتائج والتوصيات.

نظرية اللعب في الأدب الورقي

تلتقي الألعاب مع الأدب في بعض الأهداف كالتعلم واكتساب المعرفة، والتسلية والإمتاع، والتفاعل الجمالي، وتنمية المهارات العقلية وغيرها، إلا أن الغايات والوظائف والمفاهيم والقيم الأساسية المرتبطة بالأدب جعلته على النقيض من المفهوم العام للعب، دون أن يمنع ذلك بعض الفلاسفة والنقاد من توظيف مصطلح "اللعب" توظيفا مجازيا يقوم على مدلولات ترتبط بفلسفة اللعب ومبادئه؛ لوضع مقاربات لنظرية الأدب، ومن هذا فإن البحث في حضور اللعب في الأدب يتطلب الوقوف على جوانب من السمات الأساسية له ومقاربتها ببعض سمات الأدب ذاته، ويحدد محمد الحيلة أبرز سمات الألعاب التي ترى الدراسة أنها تمثل سمات للأعمال الأدبية في: القدرة

على إثارة التفكير، وتوسيع مجالات التخيل، وبناء التصورات الذهنية للأشياء، والارتباط بالدوافع الداخلية الذاتية، وتحقيق المتعة والسُرور (2004، ص 19-20).

ويفتح الحديث عن حضور اللعب والألعاب في النظرية الأدبية على بابين: الباب الأول يتصل بفلسفة اللعب، وفيه نجد أن المقاربة مجازية قائمة على مبدأ التوافق والتشابه بين القواعد والقوانين التي تحكم الألعاب والأداب وتنظم سيرورتها، وتسمح بالمحاكاة والتقليد مرات عديدة، أما الباب الثاني فيتصل بغاية اللعب، ونجد فيه أن الإمتاع والتسلية تصبح هدف العمل الأدبي الأساسي وغايته، وهو قليل جدا إذا ما قورن بمجمل المنجزات الأدبية.

وعند التأمل في الباب الأول، نجد أن فلسفة اللعب في الأعمال الأدبية التقليدية والرقمية هي امتداد لجوانب من نظرية اللعب، وغايتها: "دراسة وظيفة اللعب وموقعه النظري كموضوع ذهني في مختلف مقاربات نشاط معقد كالأدب" (سلطان، 2010، ص 22)، ومن هذا المنطلق يسعى الأدب الرقمي أكثر من الأدب الورقي إلى أن يبقى النص في حالة اشتغال دائم، وتعدد للقراءات لا يختلف بتعدد القراء بل يختلف حتى مع القارئ الواحد ذاته.

إن فلسفة الألعاب قائمة على تصور مسبق لعملية تتم وفق خطوات محددة تؤثر وتتأثر ببعضها في سعيها لتحقيق غاية محددة، مما يجعلها وثيقة الصلة بمنطقية النمو والارتباط الإجرائي وتحقيق الأهداف، وهذا التصور النظري يصلح في عمومه ليكون وسيلة اجتماعية أو اقتصادية أو تعليمية أو عسكرية أو غيرها، مما يمثل انعكاسا ومحاكاة للحياة، وعلى المستوى الأدبي فإن التذكر، واتخاذ القرارات، وحل المشكلات المرتبطة بالقواعد، والخطوات البنائية النامية، تمثل جوهر اللعب مع اختلاف الشكل واختلاف الغاية، وهو ما جعل بعض الدارسين يقول: "إن منظري الأدب قد جذبهم حقيقة أن الأدب مثله مثل الألعاب يخضع لقواعد، ففكرة الشعرية كلعبة قد تجذرت في الكلاسيكية، وحسب هذا المنظور فإن الإبداع الفني يتمثل في تجاوز عقبات اللغة، واحترام القواعد الشعرية، وابتكار أسلوب للعبة الشخصية" (سلطان، 2010، ص 23)، وهذا الطرح سينتهي إلى القول بأن لكل مسألة في الحياة لعبة، فالسياسة لعبة، والحرب لعبة، والاقتصاد لعبة، والتفاوض لعبة، والإقناع، والتأثير لعبة، ويمكننا كذلك النظر إلى الأدب على أنه لعبة، و"بإمكاننا تخيل اللعبة كمبدأ مولد للأعمال الفنية، وكممارسة تؤدي لإنتاج النصوص" (سلطان، 2010، ص 24).

يمكن القول بأننا نعاين حضورا متعكسا لعلاقة اللعب بالأدب، نرصد من خلالها تأثيرات اللعب في الأدب، وتأثيرات الأدب في اللعب، ونحاول في المعالجة الآتية الكشف عن الجوانب الأساسية لهذا الحضور انطلاقا من اللعب وانتهاء بالأدب.

اللعب في الأدب الورقي: تنظيرا

لم يقف النقاد العرب القداماء أي وقفة تنظيرية عند فلسفة اللعب أو مجازاته في الإبداعات الأدبية، على نحو جعل دلالة اللعب محصورة في المعاني اللغوية الشائعة للكلمة، أما في العصر الحديث فإن آراء النقاد العرب جاءت امتدادا لتتظير الاتجاهات النقدية الغربية الحديثة التي

عُذبت بنظرية الألعاب في الأدب، وقبل توضيح تأثيرات اللعب في النظرية الأدبية الحديثة نرى لزاما الإشارة إلى أن تأثير الألعاب وفلسفتها قد انتقل في العصر الحديث إلى كثير من العلوم والحقول المعرفية، فقد استفاد منها علم النفس كما ظهر في دراسات (بياجيه، وزينيكوت)، وعلم الاجتماع في دراسات (كايوا، وكانت)، وعلم الفلسفة في دراسات (دريدا، وجيفري هارتمان)، وعلم اللغة في دراسات (بنفنيست، وبارت)، وعلم الجمال في دراسات (غامير، وهيدغر)، وذاعت شهرة نظرية الألعاب في العصر الحديث ذبوعا واسعا بعد أن أدخلها (جون فون نيومان) إلى علم الرياضيات في كتابه (نظرية الألعاب Game theory)، ويمكن تلخيص هذه النظرية لديه بأنها: تحليل رياضي لحالات تضارب المصالح؛ بغرض الإشارة إلى أفضل الخيارات الممكنة لاتخاذ قرارات في ظل الظروف المعطاة والتي تؤدي إلى الحصول على النتيجة المرغوبة، وانتقلت تطبيقات النظرية إلى علم الاقتصاد والعلوم السياسية والعلوم العسكرية وهذا ما يكشف أن فلسفة الألعاب باتت حاضرة في كثير من الحقول المعرفية، وكان منطقيًا أن نرصد حضورها في النظرية الأدبية.

مع أن النظريات النقدية لم تخل من إشارات إلى فلسفة اللعب في الإبداعات الأدبية إلا أن هذا الطرح يظهر جليا في التفكيكية على يد رائدها جاك دريدا الذي انطلق من دعوة الفيلسوف نيتشه للقطيعة مع الميتافيزيقيا، وتفويض السائد، وتحويل الأسئلة الفكرية إلى مجال اللغة والتأويل، ومن هنا يتبنى دريدا فلسفة اللعب ومجازاته من خلال مصطلح "اللعب الحر Free Play" للعلامة اللغوية، وصفة التكرارية التي تنتج لعبة الإحالات اللامنتهية، وهذا ما يدفعه للقول "لا يوجد مدلول واحد ينجو من لعبة الإحالة حتى لو استرد نفسه، إن وجود الكتابة هو وجود اللعب، والآن يعود اللعب إلى نفسه ماحيا الحد الذي كان يعتقد بإمكان تنظيم حركة الدلائل انطلاقا منه" (بوعزة، 2011، ص64)، وبهذا التصور تصبح الكتابة "العبة" بعد أن تم إقصاء المدلول والتعويض عنه بما يسميه دريدا "الأثر" على نحو يسمح للنص بالتكرار، وهذا هو الجانب المجازي لمفهوم اللعب.

أفكار دريدا وتصوراتها عن مفهوم الكتابة انتقلت إلى عدد من النقاد الغربيين الذين تأثروا بطروحاته التفكيكية، وعلى رأسهم فنسنت ليتش، ورولا بارت، وبول دي مان، وجيفري هارتمان، لكن جاك دريدا نفسه التقت إلى هذه الأفكار من خلال فلاسفة سبقوه أهمهم: هيغل، وهيدغر، وغامير.

وتظهر نظريات التأويل و"الهيرمونطيقا" في صلتها بفلسفة الألعاب ظهورا لا يقل صلة عن التفكيكية، ونستطيع الوقوف على فلسفة اللعب تأويليا عن غامير، الذي يحاول إعطاء اللعب قوة تفسيرية، "والطريقة التي يخرج بها الشبهة بين اللعب والفن تأخذ شكل الاكتشاف العلمي الذي يحيل إلى الحكاية الكلاسيكية الغربية: صياغة لغز ثم العمل على فك رموزه" (سلطان، 2010، ص45)، لكن ما يضعف خطاب غامير المتصل باللعب والفن، أنه لا يهتم بالتمييز بين حدود خطابه، فيتداخل عنده الحديث عن اللعب مع دلالة الهزل في الأعمال الفنية، مع ألعاب الفن، مما يجعلنا نفهم أن جزءا كبيرا من حديثه هو مجازي بامتياز.

التطور الأحدث لحضور مجازات اللعب وفلسفته على مستوى النظرية الأدبية ارتبط بالدراسات اللغوية المؤسسة للسرديات الحديثة، التي بدأت تنظر إلى تقنيات السرد الحديث وحيله على أنها (ألعاب سردية) تعكس مستوى البراعة فيها جماليات السرد، وهو ما يتجلى عبر اللعب باللغة التي تصبح هي الفاعل الحقيقي للعب، ويصبح النص السردى هو اللعبة نفسها، وتمثل هذه الدراسة الفكرة السابقة في الخطاطة الآتية:

النص = اللعبة

اللغة = اللاعب

التقنيات السردية = قواعد اللعب

وحسب التصور السابق فإن المؤلف في هذه العلاقة يصبح صاحب اللعبة أو مبتكرها، والذي ينتهي دوره بعد إنجازها، أما القارئ فهو لاعب مشارك يعتمد على ذاته ووعيه بقواعد اللعبة لتحقيق اللذة أو المتعة، وعلى هذا النحو يصبح لفلسفة اللعب استقلال عن اللعب ذاته.

اللعب في الأدب الورقي: إجراء

تبين لنا في المحور السابق ملامح الحضور النظري للعب وفلسفته في النظرية الأدبية والنقدية، ونحاول في هذا المحور أن نقف على الحضور الإجرائي للعب في للأدب، والذي يصبح فيه الأدب أساساً للعبة، ويمكن القول إن الإرهاصات الأولى لما يمكن أن نسميه (الألعاب الأدبية) قد بدأت تتشكل مضمونياً مع أقدم نماذج الأدب الهزلي والأدب الساخر الهادف إلى الإضحاك والإمتاع والتسلية، ونماذجه في الأدب العربي كثيرة، من أشهرها: البخلاء، والبرصان والعرجان والعميان والحولان، والترجيع والتدوير للجاحظ، والتطويل للخطيب البغدادي، والمستطرف من كل فن مستظرف لشهاب الدين الأبيشي، وغيرها من كتب النوادر والفكاهات والمُلح. وعلى الرغم من تقاطع هذه المؤلفات ومثيلاتها مع واحدة من غايات اللعب الأساسية – الإمتاع والتسلية- إلا أنها بقيت محافظة على تجنيسها الأدبي.

لكننا نرصد ملامح نماذج أدبية اقتربت اقترباً كبيراً من اللعب وابتعدت أكثر عن بعض التقاليد الأدبية الراسخة، ويمثلها خير تمثيل كتب الألغاز والأحاجي، التي سعت إلى تحقيق الإمتاع والتسلية إلى جانب التعليم واكتساب المعرفة، وبناء الجوانب الشخصية، وهي غايات أساسية في كثير من أنماط اللعب، وما يميزها في الأدب العربي اتصالها بعلم مختلف كاللغة والبلاغة والفلسفة والدين وغيرها، إلى جانب تشكيلاتها الأدبية والشعبية، ومنها على سبيل المثال: الألغاز النحوية لابن هشام الأنصاري، والطرز في الألغاز لجلال الدين السيوطي، والإعجاز في الأحاجي والألغاز لسعد الحظيري البغدادي، وتسهيل المجاز إلى فن المعنى والألغاز لأحمد تيمور زاده، إلى جانب ما ورد من نكت وطرائف على هذه الشاكلة في كثير من كتب الأدب العربي كخزانة البغدادي، وفهرست ابن النديم، ومعجم الأدباء لياقوت الحموي، وغيرها مما يضيق المقام عن ذكره، ويخصص عبد الحي كمال في مقدمة كتابه الأحاجي والألغاز الأدبية وقفة لبعض أشهر العرب القدماء الذين ألفوا في هذا الفن (1981، ص 7-9)،

ويحشد طائفة كبيرة من أمثلة الألغاز والأحاجي والمعنى، وغيرها، من أمثلتها (كمال، 1981، ص 23):

يا أيها الرشا الذي أملي من الدنيا رضاه

يرجو العذول إلى السلو لا زال معكوسا رجاه

وهو أراد الاسم (هاجر)، فإذا فطنت إلى قوله: معكوسا (رجاه)، فإنك ستصل إلى الاسم، وهذا الشكل من أسهلها، لكن الذي نريد بيانه أن الأدب في هذه الصنعة ومثيلاتها صار شكلا من أشكال اللعب اللغوي، وخرج عن بعض الأعراف والتقاليد التي تحكم الأدب.

وعند التأمل في الحركة الأدبية التي سادت أواخر العصر العباسي والعصور التي توالى حتى العصر العثماني نجد أن الصنعة الشعرية المشاكلة للألغاز والأحاجي قد تطورت تطورا كبيرا، وبدأت تظهر أشكال شعرية تجمع بين الأدب واللعب، أطلق عليها بعض النقاد تسميات مختلفة، منها تسمية الشعر الهندسي، لأنها "تتخذ أشكالا هندسية كالمثلث، والمربع، والمخمس، والدائرة، والبيضة، وقد تجمع أكثر من شكل هندسي بل قد تأخذ شكل بعض الطيور والحيوانات" (حسين، 2012، ص 204)، ويقسمها فاضل حسين (2012) إلى قسمين أساسيين: الشعر المشبه بالهندسي، والشعر الهندسي، ويذكر في القسم الأول 24 نوعا، منها: الشعر المهمل، والشعر المعجم، والشعر الملمع، والشعر الأرقط، والشعر المطرز، والشعر المقلوب، والشعر المعكوس، والشعر ثنائي الاتجاه، والشعر متعدد الاتجاه، وغيرها، أما القسم الثاني - الشعر الهندسي - فيجعله في ضربين: الأول هو الشعر الهندسي المنتظم كالمثلث، والمربع، والمعين والدائرة، وغيرها، والضرب الثاني الشعر الهندسي غير المنتظم كأشكال الأشجار (المشجرات)، والحيوانات، والطيور، والأسماك، ولا شك أن كثيرا من هذه التسميات والتقسيمات يحوم حولها اعتراضات وانتقادات ليس هذا مقام بسطها، إلا أن محمد نجيب التلاوي قد وقف على أبرزها في كتابه (القصيدة التشكيلية في الشعر العربي) وتحديدا في مدخل الكتاب.

وقد أورد عدد من القدماء أخبارا عديدة في هذا السياق، تكشف عن عبقرية الصنعة والتلاعب اللفظي التي بلغت عندهم، ومن ذلك ما نقف عليه عند ابن قيم الجوزية في كتابه بدائع الفوائد، إذ يقول:

"قال بعض الفضلاء بيتا من الشعر يشتمل على أربعين ألف وثلاث مائة وعشرين بيتا من الشعر، وهو لزين الدين المغربي:

لقلبي حبيب مليح ظريف

بديع جميل رشيق لطيف

وبيان ذلك: أن هذا البيت ثمانية أجزاء، يمكن أن ينطق بكل جزء من أجزائه مع الجزء الآخر، فتنتقل كل كلمة ثمانية انتقالات، فالجزءان الأولان (لقلبي حبيب) يتصور منها صورتان بالتقديم والتأخير، ثم خذ الجزء الثالث فيحدث منه مع الأولين ست صور لأن له ثلاثة أحوال:

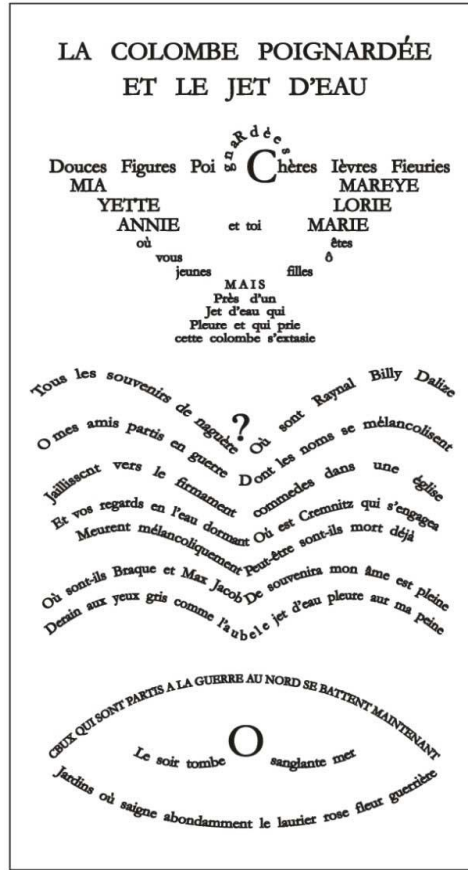
تقديمه عليهما وتأخيريه وتوسطه" (ابن قيم الجوزية، 2004، ص 1236) وهكذا مع باقي الأجزاء الثمانية إلى أن نصل إلى العدد الذي ذكره.

ويذكر الصفدي في كتابه أعيان العصر وأعوان النصر في ترجمته لأحمد بن يوسف بن هلال الصفدي ما نصه: "كان قادرا على النظم المحكم السرد، قد أثبت فيه على رغم النظام الجوهري الفرد، وله قدرة على وضع المشجرات فيما ينظمه، ويؤسس بنيانه ويحكمه، ويبرز أمداح الناس في أشكال أطياف وعمائر وأشجار، ومآذن وعقد وأخياط، وصورة مقاتل وناط، بحيث إن له اليد الطولى، والقدرة على إظهار الأعاجيب التي تترك الناظر إليها حولا" (الصفدي، 1998، ج1، ص 453)، ولو أنه أورد لنا نماذج من تلك الصنعة التي أشار إليها لكان الأمر أكثر جدوى من الاكتفاء بذكرها.

وهذا الذي ذكره ابن قيم الجوزية سابقا سينتقل إلى واقع عملي أكثر تجسيدا في الأدب الرقمي، تحت مسمى (الشعر التوليدي)، اعتمادا على برامج إلكترونية تفوق في احتمالاتها التوليدية ما ينتج عن تقاليد أجزاء البيت التي بينها ابن قيم الجوزية.

وذهب بعض النقاد الرقميين إلى أن أمثال هذه النصوص هي التعبير الأقدم عن فكرة "التشعيب" في الكتابة الرقمية، ومنهم على سبيل المثال فاطمة البريكي في كتابها (الكتابة والتكنولوجيا) حين ذهبت إلى أن كتاب (عنوان الشرف الوافي في الفقه والنحو والتاريخ والعروض والقوافي) لشرف الدين إسماعيل بن المقرئ (ت 837 هـ) "يصلح لأن يكون أول عمل نصي متشعب" (2008، ص 120).

أما في الأدب الغربية فإن نماذج الشعر الهندسي قد ظهرت في أواخر القرون الوسطى، مع اختلاف وتعدد في التسميات كالشعر المادي، والشعر الشكلي، والشعر المصور وصولا إلى الشعر البصري (البريكي، 2008، ص 65-68)، وكان لظهور الطباعة وتقنياتها أثر كبير في ذبوع هذا الشكل وانتشاره، على نحو بلغ حدودا قصية مع ظهور الحواسيب والتطبيقات الرقمية، ويذكر محمد نجيب التلاوي أنواعا أخرى ظهرت غربيا أبرزها: الشعر المجسد، والشعر الحرفي، والشعر الصاخب، وقصيدة التباديل، وقصيدة العلامات، لكنه يختار عليها جميعا مصطلح "القصيدة التشكيلية" (التلاوي، 1998، ص 22)، وتاليا نموذج من نماذجها للشاعر الفرنسي غيوم أبولينير وعنوانه: اليمامة المتألّمة وناقورة الماء.



وتأثر الأدب العربي الحديث تأثراً كبيراً بتقنيات الطباعة وخاض مستويات متباينة من التجريب فيها، ظهرت في كثير من الأعمال الشعرية عند أدونيس، ومحمد بنيس، وشربل داغر، ومحمد الماغوط، وكمال أبو ديب، وعادل فاخوري، وصادق الصائغ، وعبد القادر أرناؤوط ونذير نبعه، وغيرهم، كانت تهدف في مجملها لكسر بنية الأشكال التعبيرية السائدة واكتشاف آفاق عصرية للتعبيرات غير اللغوية.

ونخلص في هذه المعاينة السريعة للقول: إن حدود التفاعل بين الأدب الورقي والألعاب كانت محددة في مستوييها: النظري، والإجرائي، دون أن تسقط الحدود الفاصلة بين الأنواع الأدبية والألعاب، وفي حديثها عن الكتابة والتشعيب، تستقصي فاطمة البريكي (2008، ص 105) نماذج تراثية تحققت فيها فكرة التشعيب، وجدت أنها قد ارتبطت عند القدماء باللغة والفنون البديعية كما في: ذوات القوافي، والمخلعات، وغيرها، مؤكدة أن النقاد القدماء نظروا

إلى أمثال هذه النصوص على أنها من باب الصنعة، أو دلائل العجز وبعيدة عن الأدب كما ألقوه، واستمرت النظرة السائدة للأدب بما فيها من رفض أو تحفظ على أن يتحول الأدب إلى ساحة لممارسة اللعب، مع إعطاء الألعاب الأدبية هامشا من الاشتغال لغايات تعليمية أو لغايات الإمتاع والتسلية.

نظرية اللعب في الأدب الرقمي

تباينت مواقف النقاد والأدباء من حضور نظرية اللعب في الأدب الرقمي تبعا لتباين مواقفهم من الأدب الرقمي ذاته، فالمواقف المتبينة لظهور شكل أدبي جديد ينتمي بأدواته وتقنياته إلى العصر الذي أنتجه تتفاح بشدة عن الأدب الرقمي، ولا تعارض اتصاله بنظرية اللعب بالدلالة الإيجابية لكلمة لعب، وأما تلك المعارضة للجمع بين الأدب والتكنولوجيا فقد وجدت في كلمة اللعب بدلالاتها الهزلية والعبثية خير توصيف للتعبير عن رفضها للأشكال الإبداعية الرقمية.

عند البحث في الأسس التي انطلق منها الأدب الرقمي نجد أن الطروحات النظرية التي وقفت الدراسة عليها في المعالجة الماضية لنظرية الألعاب في الأدب الورقي انتقلت كما هي إلى الأدب الرقمي، بل رافقها الحديث عن تجسيد عملي ملموس لتلك النظرية في نماذج أدبية رقمية قادرة على تحقيقها، فبالعودة إلى التفكيكية، "وفي حدود نظرية اللعب يمكننا القول إنه مع عدد من قواعد اللعبة نفسها يمكن استخلاص وتوليد عدد لا متناه من الأجزاء المفردة المختلفة" (سلطان، 2010، ص 68)، وهو طرح تسعى نظرية الأدب الرقمي لتحويله من إطار نظري إلى واقع إجرائي، وتؤكد لبيبة خمار (2015) "أن الأدب الورقي كان حريصا على تقنية اللعب لكنها لم تعرف تحققها الفعلي والملموس إلا بتطور الشبكة العنكبوتية وظهور النصوص التخيلية الرقمية التلقظية والأيقونية التي تولت وضع عدة مفاهيم وطرائق تعمل على خلق التفاعل الذي عد شرطا لكل لعب".

وتتقارب أسس الأدب الرقمي مع طروحات رولان بارت النظرية حول النص المفتوح وما يسميه (القراءة اللعبية)، لأن قواعد القراءة اللعبية التي يوضحها بارت ستسحب النص "خارج التسلسل الزمني الداخلي،...، وفي هذا الزمن لا توجد بداية ولا نهاية فالنص القابل للكتابة حاضر باستمرار، وتجري عملية القراءة في شبكة ذات ألف مدخل" (سلطان، 2010، ص 73)، وسيأخذ الحديث عن القراءة وأنواعها ودور المتلقي في العملية الإبداعية الاهتمام الأكبر عند روبرت هانز يابوس ومدرسة كونستانس والنظريات المتجهة نحو القارئ عامة، وهو ما يشكل أساسا من أسس النظرية الأدبية الرقمية التي تسعى لأن يصبح المتلقي جزءا حقيقيا من العملية الإبداعية، ومؤلفا مشاركا يتفاعل تفاعلا حقيقيا مع النص الرقمي ويصبح جزءا منه. أما الجديد والأبرز في الأدب الرقمي فهو خاصية الترابط، ذلك أن الحضور الفائق لخاصية التشعب أو الترابط في النصوص الرقمية جعلت كثيرا من النقاد الرقميين يربط النص الرقمي/ النص الجديد ذاته ربطا عضويا بخاصية التشعب، وهو ما ذهب إليه سعيد يقطين (2005، ص 167) بقوله: "عدم انكفاء نص ما على التشعب يفصيه تلقائيا عن مفهوم النص الجديد".

إن التصورات النظرية السابقة والتحويلات التي أصابت بنية النص الأدبي بعد تمازجها بالتقنية وتطبيقاتها جعلت للنص الجديد/النص الرقمي خصائص وسمات جديدة، يمكن الاستدلال عليها من تعريف الأدب الرقمي ذاته، والذي نقله عن الناقد الفرنسي الرقمي (فيليب بوتز) وفيه يقول: "نسمي أدبا رقميا كل شكل سردي أو شعري يستعمل الجهاز المعلوماتي وسيطا، ويوظف واحدة أو أكثر من خصائص هذا الوسيط" (بوتز، 2011، ص 102)، ثم يجمع بوتز الخصائص النوعية للوسيط، ويفصلها عنه جميل حمداوي في كتابه الأدب الرقمي بين النظرية والتطبيق تحت المقومات الآتية: الرقمنة والتفاعلية، واللوغارتمية، والترابطية أو النص المترابط، والوسائطية، والتشاركية، والتحسيب، والتحرك، والتوليد، والبرمجة. (2016، ص 32-38)، أما عن أنواع الأدب الرقمي، فإننا نختار ما ذكره فيليب بوتز في هذا السياق؛ وذلك لسهولة التقسيم من جهة، ولعدم استقرار حدود هذا الاشتغال من جهة أخرى، ويضع بوتز أنواع الأدب الرقمي في مجموعتين: "الأولى تحتوي: النص التشعبي، والأدب التوليدي، والشعر المتحرك، أما الثانية فتحتوي على: التجهيزات والأعمال الجماعية أو التعاونية، والأعمال المتمحورة حول دور البرنامج" (بوتز، 2011، ص 108).

ويقودنا الحديث عن خصائص الوسيط الجديد، وأنواع الأدب الرقمي الأساسية إلى المعايير العامة والاشتراطات الخاصة الواجب تحققها – أو بعضها- في الأدب الرقمي، ويجملها صاحب كتاب نظرية الأدب الرقمي في النقاط الآتية: "التحول عن الوسيط الورقي نحو الوسيط الإلكتروني، وكسر المسار الخطي والتحول نحو المسارات اللاخطية، والتعددية في البدايات والنهايات وفي المسارات الداخلية، والتفاعلية، وتنشيط الروابط والمشاركة، والانتفاع من التطبيقات والوسائط التكنولوجية المتعددة، والاتكاء العضوي على خاصية التشعب" (رحاحلة، 2017، ص 232) إلى جانب بعض المعايير التي تقتضيها خصوصية بعض الأنواع كما في النصوص التوليدية مثلا.

واستنادا إلى ما سبق، يمكن النظر في حضور نظرية اللعب في الأدب الرقمي من خلال إجراءين: رصد تأثيرات اللعب في الأدب الرقمي، ورصد تأثيرات الأدب داخل الألعاب الإلكترونية، وذلك على النحو الآتي:

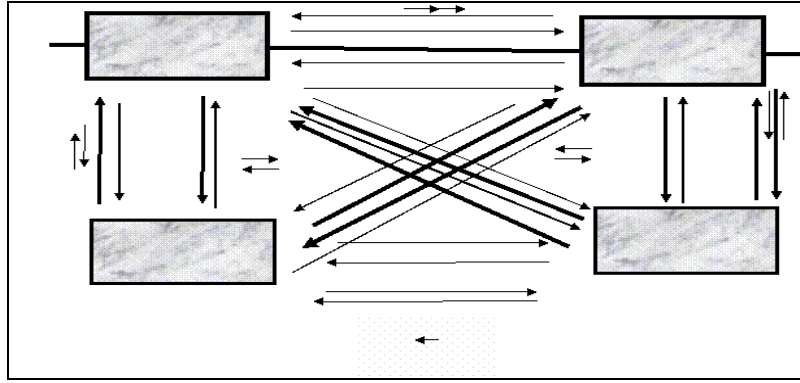
اللعب داخل الأدب الرقمي

إن التباينات الحادة التي خلقتها التكنولوجيا في عناصر العملية الإبداعية الأدبية، جعلت الحديث عن مبدأ اللعب وفلسفته يأخذ حيزا أساسيا من التنظريات النقدية الرقمية، وانتهى بعدد من النقاد والمبدعين الرقميين إلى جعل (اللعب) واحدة من (خصائص) الأدب الرقمي الأساسية، وفي هذا السياق يتتبع الناقد إبراهيم ملحم اللعب في الأدب ويرى أن "كلمة اللعب مرادفة لكلمة التجريب" (ملحم، 2015، ص 26)، ويشير إشارة مقتضية لنماذج من الشعر البصري والسمعي والنصوص الترابطية التي تمثل حالة التجريب أو اللعب، ونفهم من كلامه أن الأدب الرقمي هو لعب إبداعي يخوض أفقا رحبة من التجريب، هدفها الوصول إلى أشكال جديدة.

ومن ذلك أيضا ما نجده عند عمر زرفاوي الذي يتطرق في حديثه عن (شعرية النص المترابط) إلى خصائص الأدب التفاعلي وقوانينه، ويحددها في: "اللاخطية، ودينامية القراءة، والبعد اللعبي، واللامادية، وغياب النهاية، والشكل المتاهي"، ومع تحفظ الدراسة على بعض ما جاء تحت هذه الخصائص، إلا أن ما يهمنا أكثر حديثه عن البعد اللعبي، إذ يقول عنه: "في النص المترابط يسيطر البعد اللعبي، فالقارئ لا يهتم بالمعنى قدر اهتمامه بالشكل، بترابط الأخبار وبالإمكانات البصرية والصوتية والبعد التكنولوجي للواسطة" (زرفاوي، 2013، ص 168).

وترى هذه الدراسة أن المعالجة السابقة عند زرفاوي لا تكشف عن حقيقة التأسيس النظري لخاصية اللعب داخل الأدب الرقمي، وتختزلها بعنصر واحد من عناصر الإبداع الرقمي وهو المتلقي، كذلك فإن الدراسة ترفض اتهام القارئ بأنه لا يهتم بالمعنى قدر اهتمامه بالشكل أو بالتأثير التكنولوجي للنص، وترى أن هذا الطرح يجعل مفهوم البعد اللعبي الذي يشير إليه يتصل بجانب اللهو والتسلية على نحو لا يصلح أن يكون خاصية أساسية من خصائص الأدب الرقمي ولعل ذلك مرده أن الباحث نقل نقلا حرفيا كاملا عن لبيبة خمار دون تأمل أو معالجة، وهذا هو ما تشير إليه لبيبة خمار بقولها: "هذا النوع من اللعب هو لعب سطحي لا يلغي اللعب الحقيقي الذي يمتاز به النص المترابط والنتاج عن دمج الكتابة والقراءة في الممارسة نفسها ليصبح فضاء النص فضاء افتتاحان" (خمار، 2014، ص 40).

وتتعمق لبيبة خمار في رصد ما تسميه (البعد اللعبي) في ورقة نقدية حملت عنوان: اللعب في القصة الرقمية-حفنات جمر أنموذجا، تشير فيها إلى تقنيات اللعب السردية الرقمي، القائمة على مبدأ اللعب الحر، وأبرزها: "لعبة الانشطار الذواتي، ولعبة انفجار السرد، وغياب الخطية" (خمار، 2015)، وتكشف هذه المعالجة عن وعي تام بحضور اللعب في الإبداعات الرقمية، لكنها لم تنجح في التأسيس لأنظار نقدية تحمل الكفاية لرواد الأدب الرقمي ونقاده، فجاءت متممة بالعموم نظريا، وبالخصوص إجرائيا، ومع أنها اقتصرت على الجنس السردية الرقمي إلا أنها لم تكشف جوانب التماس الحقيقية بين السرد واللعب، وتوضح الصورة الآتية مخططا احتماليا لفكرة اللعب الأساسية التي تتيحها خاصية التشعب في النصوص الترابطية:



إن تعدد المسارات، وانكسار الطابع التراتبي الخطي في بناء النص، والبعد المتاهي، والحرية الحقيقية في الحركة والانتقال، والمشاركة في اتخاذ القرار عبر العقد التي تربط العمل، إلى جانب التحفيز والتثوير الذي يحتويه تنشيط الروابط التشعبية هو ما يخلق الطابع اللعبي للنصوص الرقمية، وينقله من حدود الإحساس إلى حدود الممارسة والتفاعل.

وتعابن عبير سلامة في مقالها (لعبة النص الرقمي في "روجرز") مبدأ اللعب وأسسها، وخاصة في الإصدار الأول من "روجرز"، المنشور على شبكة الإنترنت عبر وصلة تشعبية في تدوينة بالعنوان نفسه على موقع مدونة "وسع خيالك" للمدون أحمد ناجي، تبدأ عبير سلامة من "لعبة الكتابة" التي هي ثمرة التفاعلية في هذا العمل "لأن القارئ يستطيع بترخيص من المؤلف أن يشارك في لعبة كتابتها بتغيير النص نفسه" (سلامة، 2008)، وتطرح إشكالية التجنيس نفسها بقوة عند معاينة العمل، ذلك أن منظور الحكى السردي وهيكله تدفع للقول بأنه رواية، لكن البنية الرقمية فيها تدفع الباحثة للقول: "بل نوع مختلف من المنطق الحكائي الحيوي ذلك أن المؤلف يلعب ويسمح للقارئ بمشاركته اللعب" (سلامة، 2008).

لكن المفارقة تكمن في إصرار صاحب العمل نفسه على أن (روجرز) لعبة ورواية معا، يقول في مدونته ضمن النسخة الرقمية من (روجرز): "حينما بدأت كتابة هذه اللعبة لم أكن أعرف إلى أين تقودني قدمي، فقط كانت هناك الصفحة البيضاء والموسيقى وحكة في اليد تؤلمني أعرف أنني لن أتخلص منها إلا بالكتابة وأعرف أنه كلما كانت هذه الكتابة ممتعة وتمتلي بالألعاب فسوف تدغدغني النشوة وأنا أكتب وكلما زادت الألعاب سوف أضحك وأستمتع أكثر، لكن الموسيقي دفعتني دون أن أشعر لمنطقة أخرى وجدت نفسي أكتب النصوص التي أعجبتني وأسرقها من أصدقائي وأدمجها مع بعض البهارات" ثم قام أحمد ناجي بإصدار (روجرز) في نسخة ورقية حمل غلافها كلمة رواية، إلا أنه يخاطب القارئ في الصفحة الأولى قائلا: "لممارسة هذه اللعبة بشكل ممتع يرجى الاستماع لألبوم (the wall) لفريق (pink floyd) أثناء عملية القراءة" (ناجي، 2007، ص5).

هذا الاضطراب في تجنيس عمل إبداعي مثل (روجرز) يدلل على مستويات التحول في حضور اللعب داخل الأدب، وهو امتداد لإشكالية تجنيس كثير من النصوص والأعمال الرقمية، لكننا مع ثورة التكنولوجيا أصبحنا أكثر قدرة على دمج الأنواع والأجناس، ومد جسور التفاعل الحقيقي بين الأدب وباقي الفنون، على نحو يتطلب البحث عن وضعية اعتبارية للأشكال الهجينة التي بدأت بالظهور.

ومع أن الطرح السابق يكشف كما ترى الدراسة أن (اللعب) قد أصبح سمة أساسية من سمات الأدب الرقمي إلا أن أنصار هذا الطرح لم يتمكنوا من تعميمه أو نقله بوضوح إلى الدراسات النقدية الرقمية، على الرغم من تنامي الوعي بالحضور المركزي لنظرية اللعب – تنظيمها وإجراء- في الأدب الرقمي، وهو أمر أحدث جدلا لم يكن حاضرا في الأدب الورقي، وأوجد اتجاهين إضافيين في هذه المسألة، اتجاها مترددا في قبول اللعب بوصفه سمة أساسية للأدب، واتجاها رافضا للمبدأ ذاته.

أما الاتجاه المتردد فترى الدراسة أنه من الممكن تفسير تردده ضمن الأسباب الآتية: سطوة الوعي التقليدي بالفرق بين اللعب والأدب والذي لا يقبل أن يكون اللعب سمة أساسية من سمات الأدب إلا في حدود نظرية مجازية ضيقة، وحدائث الأدب الرقمي ومحدودية انتشاره وذيوعه، وقلة الإبداعات الأدبية الرقمية -خصوصا العربية- والمآخذ التي تحيطها، وإشكالية التصنيف أو التجنيس التي ألفت بظلالها على النقاد والمبدعين الرقميين، بعد أن وجد كثير منهم نفسه بين يدي أعمال ليست أدبا خالصا وليست لعبا تاما.

إن هذا الاتجاه المتردد غلب عليه الميل إلى الاحتراز في اتخاذ المواقف، والتشكيك عبر الاستفهام والتأمل، ومن ذلك ما نجده عند الروائية المصرية د.علا حسان حيث تسأل: "هل الإبداع التفاعلي أشبه بلعبة يمارسها الجميع على سبيل الممارسة الإبداعية المشتركة أو على سبيل الإفصاح الفردي عن المكبوت" (حسان، 2006)، على نحو يشي بأنها تضع حاجزا بين مفهوم اللعب ومفهوم الأدب، ويظهر التردد لنا جليا مع عمل إبداعي رقمي عنوانه (مهرج زرادشت- ليس لعبة ليس كتابة)، وهو ديوان شعر توليدي نشره الشاعر العراقي ناصر مؤنس من خلال برنامج توليد شعري اسمه آلة الحكمة، وتكشف مقدمة الكتاب عن عمق الحيرة والتساؤلات التي يثيرها هذا الشكل من النصوص، يقول: "هل تنتج هذه الآلة شعرا حقاً؟،...، هل حاجتنا إلى هذه الآلة حقيقية؟ سيظل الجواب نسبيا، والسؤال هنا أيضا كيف يمكن التمييز بين عمل الشاعر وعمل الآلة؟ وربما الكلمة المناسبة هي التوفيق وليس التمييز، التوفيق في ما بينهما يمكن أن نسماه فتوح التقنية" (مؤنس، 2015، ص 9)، ومع أن الشاعر ينتصر إلى فكرة إنتاج الشعر عبر الآلة إلا أن العنوان الذي يثبته على غلاف الكتاب يكشف لنا أنه ليس واثقا من حقيقة الناتج، فلا هو كتابة ولا هو لعب، هو جنس هجين يجمع بين الكتابة واللعب على نحو يصعب تجنيسه.

ومع أن التجربة الغربية في الأدب الرقمي سابقة ومؤثرة في التجربة العربية، إلا أن هذا المقدار من الجدل والحيرة لم يكن حاضرا، بل إن رواد الأدب الرقمي الغربي لا يترددون في استخدام كلمة (لعبة) لوصف بعض إبداعاتهم التي يغلب الطابع اللعبي على تكوينها، ومن ذلك ما نجده عند رائد الشعر الرقمي الغربي (روبرت كاندل)، وتحديدا في عمله الرقمي (clues)، الذي يقدم له على أنه لعبة كلمات، ويدرج في مقدمته رابطتين نشطين من ضمن الروابط، عنوان الأول: (The Game)، والثاني: (The Rules)، ويدعو المتلقي لممارسة اللعبة (Kendal, 2008)، هذا العمل يغلب عليه طابع اللعب الحقيقي، على الرغم من القصائد المدرجة في شاشات اللعب، وهو السبب الذي لم يجعل صاحبه يجنسه على أنه قصائد رقمية.

كما أننا نجد بعض رواد الأدب الرقمي الغربي يميلون إلى استخدام كلمات عامة لوصف الإبداعات الرقمية التي يصعب تجنيسها أو حتى تركها دون تجنيس، كما نعاين في تجربة (جان بيير بالب) مع (مولدات النصوص) فيقول: "على امتداد مداخلتني، وللتدليل على رأيي، سيقوم جهاز حاسوب بتوليد أدب في هذه الشاشة. لا تسألوني عما سيكتب، فأنا لا أملك سوى فكرة واسعة عنه. كل ما يمكنني تأكيده هو أنه يستطيع الكتابة على هذا النحو أو على نحو آخر، إلى ما لا نهاية، ثم إن يستأنف الكتابة بعد ساعة فسيكتب شيئا مختلفا" (أسليم، 2012).

أما الاتجاه الرافض لطروحات الأدب الرقمي فإن مبدأ توظيف العناصر غير الأدبية وتحديد التقنية في إنتاج الأدب قد دفع أنصاره إلى توظيف كلمة اللعب في توصيف النصوص الرقمية توظيفا دالا على السخرية والاستخفاف انطلاقا من الفروق الجوهرية والأساسية بين الأدب واللعب على مستوى الممارسة والتطبيق، وتجلي هذا الرفض في وقت مبكر من عمر الأدب الرقمي العربي، كما نجد عند سعيد الوكيل في مقال عنوانه (خرافة اسمها الواقعية الإلكترونية) المنشور يوم 30-10-2005 في صحيفة أخبار الأدب المصرية، ويخصه لمهاجمة نظرية الواقعية الرقمية لرائد الإبداع الرقمي العربي محمد سناجلة، وكذلك في مقال حسين سلمان الذي عنوانه (محمد سناجلة والكتابة الرقمية وتغييب مفهوم الأدب) المنشور يوم 21-12-2006 في صحيفة القدس العربي، الذي يقول في ختامه: "سوف يتم إذن التفكير في فتح كليات ومعاهد تدرس الآداب وهندسة البرمجة والسينما وتضع الجميع في سلة واحدة، هي كلية الآداب الرقمية. الفكرة كلها على ما يبدو جديدة ومفاجئة فلماذا لا يتم البحث عن طريقة للحصول على براءة اختراع، تُحمل الفكرة ويُذهب بها إلى الغرب لنزع براءة اختراع قبل أن يفتن إليها الغرب" (سلمان، 2006)، وهذه النبيرة الساخرة قد يكون لها ما يسوغها في ظل المشهد الإبداعي الرقمي العربي الهش.

ويتنامى التشكيك في جدوى هذا الاشتغال وقيمته عند بعض النقاد، ويبلغ حد التحذير من مغبة الانسياق فيه، وعلى نحو يلامس موضوع الدراسة بصورة أعمق يرى الباحث محمد حياوي (2016) "أن جنائية السينما على الرواية وتخريبها في الأفلام ستصبح قريبا موبقة صغيرة بالنسبة إلى النتائج الشائنة التي يتوقع أن تحدثها الألعاب الأدبية الإلكترونية".

أما الناقدة أمنة بلعلي فإن خطابها النقدي يكشف عن موقف رافض كلياً لمنظومة الأدب الرقمي، إلا أنها تعبر عن رفضها على نحو موضوعي، وتطرح جملة من الأسئلة والتصورات تستهدف الإقناع برويتها، فهي تنظر إلى التكنولوجيا وتطبيقاتها في العالم العربي "باعتبارها تعكس نمطا استهلاكيا في المشهد الثقافي العربي" (بلعلي، 2014، ص 98)، وتستأنس بأراء للناقد محمد أسليم للتنبيه إلى أن الأدب قد "ينقرض ليفسح المجال لشكل من اللعب التفاعلي بين الإنسان والآلة، تزول فيه الحدود بين الإبداع والتلقي، أو الكتابة والقراءة" (بلعلي، 2014، ص 108)، وإن كان هذا الحديث في سياق التنبيه فإن هذه الدراسة تؤكد أن التبشير بموت الأدب الورقي والرقمي كان حاضرا وصريحا عند عدد من الأدباء والنقاد الرقميين وفي مقدمتهم محمد سناجلة، وسعيد يقطين، وعمر زرفاوي وغيرهم.

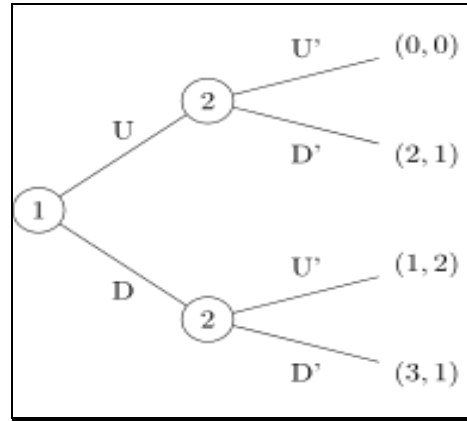
إن المواقف السابقة التي وقفنا على جوانب منها تكشف عن مستوى التحول الذي طرأ على حضور اللعب بوصفه سمة وخاصة من خصائص الأدب الرقمي لم يكن لها هذا الحضور في الأدب الورقي، وباتت تحتاج إلى وقفة تأصيلية تناسب مستوى حضورها، ولا تتعارض مع أسس الأدب وثوابته وقيمه.

الأدب داخل الألعاب الإلكترونية

يقودنا هذا المحور إلى بيان عناية المهتمين بالألعاب ونظرياتها بالأدب، ومع أن كثيرا من الدراسات قد أشارت إلى دور الأدب واللغة في اللعب إلا أننا سنقصر حديثنا على العهد الجديد للألعاب، وتحديدًا الألعاب الإلكترونية، ليتسق الطرح مع مفهوم الأدب الرقمي، وفي سياق البحث نجد أن صناعة الألعاب الإلكترونية قد تطورت تطورا هائلا في عقود محدودة، ورافقها ظهور علم خاص بها يطلق عليه علم (اللودولوجي Ludology) "وهو علم متخصص في دراسة الألعاب الإلكترونية وطرق صنعها وتأثيرها على المتلقي" (بهاء، 2014 - أ). ويكشف لنا هذا العلم عن التحولات التي أصابت الألعاب على مستوى الغايات، والفئات المستهدفة، والتقنيات المستخدمة.

وعليه فإن المتلقي في الأدب الرقمي لم يعد متلقيا سلبيا مقيدا بسلطة النص أو سلطة المؤلف وإنما أصبح عنصرا مشاركا ومتفاعلا تفاعلا حقيقيا مع النص الأدبي على نحو يقترب من مبدأ الألعاب الإلكترونية التي يصبح فيها اللاعب بطلا من أبطال اللعبة -النص، وتكمن المقاربة في مبدأ اختيار بديل من مجموعة بدائل في اللعبة يقارب في الأدب الرقمي اختيار مسار أو رابط من المسارات والروابط المتاحة، سواء أكانت محكومة بقواعد محددة أم لم تكن.

وتتشابه فلسفة نظرية الألعاب رياضيا مع مبدأ النصوص الترابطية، فعند التأمل في النموذج الشجري الذي يمثل اللعبة بشكل الشجرة، نجد أننا نقف على مجموعة من العقد في الشجرة يطلق عليها تسمية (عقدة القرار)، تمثل حالات اللعب الممكنة في أثناء اللعب، تبدأ اللعبة في العقدة الأولية (مدخل)، وتتوالى من خلال الشجرة على طول المسار الذي يختاره اللاعب إلى يصل إلى العقدة الطرفية التالية، وهكذا إلى أن تنتهي اللعبة ويتم حساب النتائج لجميع اللاعبين، كل عقدة غير طرفية تمثل اختيارا للاعب محتمل؛ حيث إن اللاعب يختار إحدى الخطوات الممكنة في تلك العقدة في أثناء اللعبة، وكل خطوة محتملة تمثل بواسطة مسار يربط بين تلك العقدة وعقدة أخرى، كما هو موضح في الرسم الآتي:



يمكن القول إن مبدأ اللعب الذي ينتجه الترابط والتشعب حاضر في غالبية الأعمال الرقمية العربية، كما في "حفنات جمر" لإسماعيل البويحيوي، ورواية "شات" و"صقيع" و"ظلال العاشق" لمحمد سناجلة، وقصيدة "تباريح رقمية لسيرة بعضها أزرق" وقصيدة "متواليات الجدار الناري" لمشتاق عباس معن، وقصائد منعم الأزرق الحركية، وفيديوهات لبيبة خمار، وغيرها، مع اختلاف بينها في مقدار الاتكاء على العناصر الأدبية مقابل العناصر التقنية.

وعلى نحو يتصل بالدراسة يطرح الباحث المتخصص كريم بهاء (2014) سؤالا عن الألعاب الإلكترونية، هل هي سردية أم لا سردية؟ وبعد أن يستعرض الفكرة الأساسية لمجموعة من الألعاب الإلكترونية يقول: "السرديون يرون أن الألعاب الإلكترونية هي نص سردي يمكن دراسته داخل نطاق السرد، وعلى الجانب الآخر دارسو اللعب الإلكتروني يرون العكس تماما، فعلى الرغم من اقتناعهم بأن للألعاب (شخصيات Characters) و(حبكة Plots) مما يجعلها نصا سرديا إلا أنها بحاجة للدراسة باعتبارها بناء متميزا عن النص السردي، وذلك لكون الألعاب تعتمد على اتصال مواجهي مع المتلقي الذي يقوم بإفراغ شحنة انفعالية داخل هذه اللعبة، وأن الألعاب لا قيمة لها دون هذا التفاعل بين اللاعب والواقع الافتراضي الذي أمامه، ولكن لا ضرورة لأن يكون هناك قصة مسرودة داخل اللعبة فمثل هذا الأمر لن يجعل اللاعب يتوقف عن ممارسة اللعبة" (بهاء، 2014 -أ)، وينتهي الأمر بالباحث إلى الحكم بأن الألعاب الإلكترونية تتميز بالسردية التفاعلية.

إن متابعة الجدل بين السرديين الرقميين وعلماء الألعاب الإلكترونية، لن يكون من شأنه تقديم إضافة حقيقية لحقل السرد الرقمي أو حقل الألعاب الإلكترونية، دون تعاون مشترك بين الطرفين، بعد أن قرّبت التكنولوجيا وتطبيقاتها المسافة بين الأدب واللعب إلى مستوى تكاد تكون فيه مساوية للصف في بعض النماذج، وهي التي يتساوى فيها مقدار الحضور المحوري للأدب مع اللعب.

إن الإشكالية الحقيقية التي تواجه معظم الدارسين أمام بعض الأعمال الإبداعية الرقمية هي تجنيسها، وتفكيك عناصرها البنائية، ولبيان الأمر تقف الدراسة عن عمل إبداعي رقمي لأحمد خالد توفيق هو "قصة ربع مخيفة" والعمل رقمي بامتياز ولا يمكن تلقيه إلا عبر الشاشة من خلال الولوج إلى الرابط الآتي:

<http://www.angelfire.com/sk3/mystory/interactive.htm>



يحبينا تفعيل رابط العمل إلى شاشة رئيسة فيها من الألوان والحركة والرسومات ما يكفي لخلق أفق توقع لنوعية العمل ينشطر بين الأدب واللعب، يتحقق الجانب الأدبي في العمل من خلال كمية السرد الحاضرة في الشاشة المنظورة، ويتعاقب السرد الأدبي مع اللعب من خلال العبارات التوجيهية التي تحث المتلقي على اختيار مسارات، واختيار أبواب، واختيار صنادق، واكتشاف روابط مخفية تحيل إلى أماكن أخرى موجودة في محتويات كل شاشة، فعلى سبيل المثال، الصورة الآتية للعينين تحتوي على رابطتين تشعبيين غير ظاهرين، يحتاج المتلقي لتحريك مؤشر الفأرة فوقهما حتى يتغير شكل المؤشر ويتنبه المتلقي/ اللاعب إلى وجود رابط يمكن تنشيطه.



تحتوي العين اليمنى على رابط، وتحتوي العين اليسرى على رابط آخر، وعلى القارئ أن يختار تنشيط أحدهما، وكل خيار سيزترتب عليه انتقال لشاشة مختلفة تحتوي بدورها مساراً سردياً إلى جانب روابط أخرى مخفية، كما في الصورة الآتية:

فمسار السرد في هذه اللوحة سيتعطل، ولن يبقى أمام القارئ إلا الخروج من الشاشة، أو اختيار الرجوع إلى الشاشة السابقة، حتى يكتشف وجود روابط مكنزة في اللوحة، رابط في صورة القمر الموجود في اللوحة، ورابط آخر في صورة الطريق المؤدي إلى القلعة، واختيار القارئ/ اللاعب هو الذي سينقله إلى شاشة أخرى يتخذ السرد فيها مساراً محكوماً بقرار المتلقي واختياره.

أما التوجيهات المباشرة للاختيار فهي كثيرة جداً، تبدأ من الشاشة الأولى وتنتهي حسب النهاية المحتملة، أغلبها يضع المتلقي/ اللاعب أمام خيارين، كأن يختار (نعم) أو (لا) إجابة عن سؤال موجه له، أو أن يختار فتح باب من بابين، وأقصاها كان في شاشة تعطي المتلقي فرصة واحدة لفتح تابوت من بين أربعة توابيت محبوس فيه إحدى الشخصيات وإن أساء الاختيار فستموت الشخصية، كما في الصورة الآتية:



ومع أن السرد حاضر في "قصة ربع مخيفة" إلا أنه لا معنى له إلا بممارسة القارئ/ اللاعب لقرار التنشيط، وتجريب اختيار مسار حتى يستمر السرد، هنا يصبح السرد لعبة حقيقية، ويصبح المتلقي لاعباً حراً، يستطيع أن يختار المسار الذي يريده، ويتفاعل مع محيط الشاشة على نحو يكتشف أسرارها، ويصبح السعي وراء المتعة، وحب الاكتشاف غاية أساسية، وهذا يدفع الدراسة للمجازفة بالقول: إن "قصة ربع مخيفة" هي لعبة أدبية رقمية، نقدم كلمة (لعبة) على (أدبية) لأن القيمة الحقيقية للعمل تكمن في اللعب الذي يحتويه، ولن يتحقق الجانب الأدبي المتمثل بأفعال السرد إلا من خلال ممارسة اللعبة والخضوع لقواعدها، وبهذا تصبح (الأدبية) صفة للعبة، ومثلها كلمة (رقمية).

إن الكلمات السابقة لن تكون كافية لغمس القارئ بمفهوم (اللعبة الأدبية الرقمية) إلا إذا أخذ فرصته الكاملة في تجريب قراءة/ لعب هذه القصة، وهذا الشكل من الإبداعات يكشف لنا عن

مستوى تأثير نظرية الألعاب، وحضور اللعب فلسفة وممارسة في الأدب الرقمي، على نحو يتعذر معه تماماً أن ننسب عملاً مثل "قصة ربع مخيفة" إلى الأدب وحده، ويتعذر معه كذلك إغفال مقدار السرد الأدبي وتقنياته التقليدية الحاضرة في العمل.

يعد السيناريو الذي قدم به أحمد خالد توفيق قصته من أشهر السيناريوهات الشائعة في الألعاب الإلكترونية، وهو قائم على دراسة احتمالات لاختيارات اللاعب، التي لا بد "أن تقوده إلى مسارات معدة مسبقاً، وأن تصل اللعبة في النهاية إلى نفس النهاية بغض النظر عن أي طريق اختاره اللاعب، وهو ما أدى في النهاية إلى ابتكار تقنية (اختر طريقك Choose your Path)، وهي تقنية يستعملها كتاب سيناريو الألعاب، فالكاتب يقوم بكتابة الفعل (1) الذي سيقوم به اللاعب في اللعبة – ثم يضع احتمالات A,B,C ليختار منها اللاعب في حال تجاوزه الفعل (1)، ولكل اختيار سيتم كتابة طريق سيبير فيه اللاعب بعد ذلك ليمارس الفعل (2) الذي عند تجاوزه أيضاً سيجد نفسه أمام مرحلة جديدة من الاختيارات C, D, E، مثلاً، مهما كان اختياره في المجموعة الأولى لأي من الاختيارات الثلاثة، وفي النهاية وبعد رسم مجموعة الاختيارات أثناء الكتابة فيما يشبه الأعمدة سيصل اللاعب مهما طال زمن الأفعال المتتالية التي يقوم بها إلى نفس النهاية الموضوعية مسبقاً" (بهاء، 2014 - ب)، لكن الاختلاف بين عمل أحمد خالد توفيق والألعاب المبنية على السيناريو الأدبي يكمن في كمية السرد، وتضمينها بعض الأفعال السردية، إلى جانب تعدد في النهايات.

إن التطور والتعقيد الذي طرأ على تصميم الألعاب الإلكترونية في ظل المنافسة الحادة بين منتجي الألعاب ومطوريها، والحاجة إلى استقطاب الجيل الجديد، دفعت القائمين على صناعة الألعاب إلى الإقرار بأهمية وجود سيناريو فني محكم، بعد أن كان سيناريو الألعاب في بدايته مقتصرًا على "كتابة التعليق وحكي الأحداث بصورة لغوية تظهر على الشاشة وهي مصحوبة بخلفيات بصرية أقرب للقطات فوتوغرافية" (بهاء، 2014 - ب)، وهذا التطور هو ما أسس للقاء الأدب مع اللعب، وجعل بعض مصطلحات الأدب وخاصة السردية منها تتسرب إلى بعض الألعاب الإلكترونية.

وللشعر الرقمي أيضاً نصيبه من اللعب الإلكتروني، وإن كان على نحو مختلف نسبياً عن السرد، ويمكن لنا أن نعين نماذج الألعاب الشعرية عبر مولدات النصوص الشعرية، التي يتعاون فيها المبرمجون والأدباء لتصميم برامج قادرة على توليد الشعر حسب اختيارات المتلقي/اللاعب، ومن أشهرها تلك البرمجيات المتاحة عبر بعض المواقع الإلكترونية التي تقدم للقارئ استمارة أو مجموعة قوائم منسدة ما أن يكمل تعبئتها حتى يجد نفسه أمام قصيدة شعرية "تفاعلية" تتضمن البيانات كافة التي عبأها وقد صارت جزءاً من قصيدة خاصة بها، ويمكن لمن يتصفح هذا الموقع على سبيل المثال:

http://ettcweb.ir.k12.nj.us/forms/newpoem.htm: أن يعاين عشرات النماذج لما ذكرناه وكلها تحت مسمى "القصيدة التفاعلية" وأتينا نموذج توضيحي للعملية:

Write an Instant Poem That...**Method:**

This is the poem that

in the

that

because

because

And when

this is the poem that

Sample: Poem of Sustenance

This is the poem that stands
 in the moonlight singing,
 that rises from sleep
 because in darkness stars
 are seen, because in darkness
 you see what you will
 and in darkness you dream.

And when fear washes
 you away and the moon
 is a cold light vanishing,
 this is the poem that swims
 among the coral casting
 its net for the small
 yellow fish or the stars.
by Sheila Bender

يستطيع المتلقي/ اللاعب الواحد أن ينتج في كل مرة يمارس فيها هذه اللعبة قصيدة مختلفة، لكن السؤال التجنيسي سيبقى حاضرا دون إجابة محددة، هل ما ينتجه اللاعب عبر البرنامج أدب أم أنه يبقى في إطار الألعاب الأدبية؟

وترصد الباحثة ريهام حسني أحدث مجموعة من مثل هذه الألعاب الأدبية ظهرت غربيا، تعطيها تسميات لا تخلو من جدل مقارنة بمحتواها ومنطقها، ومن أمثلتها ما تسميه: الشعر ثلاثي الأبعاد، والنت بروف، والشعر الحيوي أو البيولوجي، والشعر الكهرومغناطيسي، وغيرها (حسني، 2018، ص 88-89)، وهي أعمال ترى الدراسة أنها في أغلبها شكل من أشكال الألعاب الأدبية، ما زالت في طور التجريب، وتحتاج إلى وقت حتى تتضح ملامحها النهائية، ولتأكيد ذلك ندعو القارئ لمشاهدة فيديو خاص بتجربة الشعر الكهرو مغناطيسي على الرابط التالي: (<http://entalpia.pe/entalpia/expos/materias/index.htm>) ليحكم بنفسه على صحة ما ذهب إليه الدراسة.

إن الأهمية التي بدأت الألعاب تأخذها في عصرنا الحالي أصبحت تستدعي نظر الباحثين والمتخصصين إليها، لما لها من تأثيرات عديدة اجتماعية واقتصادية وتربوية ونفسية، إلى جانب التأثيرات الأدبية التي تحاول هذه الدراسة تسليط الضوء عليها، ومما يدل على صحة ما تذهب إليه الدراسة على مستوى الأدب أننا كنا فيما مضى نعين انتفاع السينما والفنون الدرامية من الأدب، لكننا نشهد اليوم تحولا في المشهد باتت فيه الدراما والأدب تنتفع من الألعاب، فكثير من الألعاب الإلكترونية قد تم تحويلها إلى أعمال درامية تعرض على الشاشات، وكثير من الألعاب الإلكترونية وشخصياتها قد تحولت إلى أعمال أدبية على شكل قصص وحكايات.

على سبيل الختام: نحو نظرية للألعاب الأدبية الرقمية

تشير المعطيات والأرقام الإحصائية إلى أن الألعاب الإلكترونية تشهد ثورة غير مسبوقة، وتحقق بشكل مطرد مستويات عالية من التفاعل، وأشكالا مختلفة من التواصل، وتطرح شركات صناعة الألعاب الإلكترونية بصورة دورية أحدث التطبيقات والتقنيات الرقمية الخاصة بتطوير الألعاب، بغية استقطاب شرائح عمرية مختلفة، وفي المقابل يحاول الأدب البحث عن طرائق تناسبه وتناسب التغييرات التي تحيط به، ليستمر في وجوده، من خلال حوض غمار التجريب في توظيف أدوات بنائية تعبر عن طبيعة العصر الذي أنتجها.

مع أن التقاليد السائدة والمألوفة حول الأدب وأجناسه لا تقبل بسهولة توظيف عناصر غير أدبية فيما هو أدبي، وتحافظ على النظرة التقليدية للعب مقابل للأدب، إلا أن الحالة المثالية من التواصل والتفاعل التي حققتها الألعاب الإلكترونية، تستحق الالتفات إليها والانتفاع من أسسها في النظرية الأدبية، وعن هذا التحول يقول سعيد يقطين: "إن ألعاب الفيديو صارت بدورها جزءا من هذه الممارسات التعبيرية الجديدة التي كثر الإبداع فيها في الغرب،...، وإذا كانت هذه الأنواع ما تزال تثير الاهتمام حول بعدها الفني والأدبي، فإن الإبداع فيها يتزايد باستمرار، ولا توجد حاليا قراءات نقدية جادة تواكبها" (يقطين، 2008، ص 195)، وهو ما يفتح الأفق بغية

الوصول إلى نظرية خاصة بالألعاب الأدبية الرقمية، استنادا إلى الخصائص والسمات والوظائف المشتركة بين الأدب واللعب.

إن أسس نظرية الألعاب الأدبية الرقمية التي تتبناها الدراسة تنطلق من فرضية عامة مؤداها: دمج القواسم المشتركة بين نظرية الأدب ونظرية اللعب بواسطة التطبيقات الرقمية والوسائط التكنولوجية على نحو يتجاوز حدود الملامح الأدبية في الألعاب أو ملامح الألعاب في الأدب؛ لإنتاج أشكال أدبية هجينة تحمل جينات الأدب إلى جانب جينات اللعب.

إن عملية الدمج التي نشير إليها تحتاج إلى وعاء أو أرضية تلائم الأدب وتلائم اللعب في الوقت عينه، وهذا الوعاء كما ترى الدراسة هو الفن، فالفن تعبير عن الإبداع الإنساني ومصدر من مصادر الثقافة الإنسانية، والأدب فن من الفنون واللعب هو الآخر فن، ومع أن الأدب يغلب عليه التصنيف ضمن الفنون غير المادية، واللعب ضمن الفنون المادية، إلا أن المعطيات التي بين أيدينا تشير إلى أن التكنولوجيا قد استطاعت أن تصهر كثيرا من الحدود الفاصلة بين الفنون المادية وغير المادية على نحو أفضى إلى زيادة القواسم المشتركة بين الأدب واللعب.

إن الفرضية السابقة تتطلب تجديدا في أسس العملية الإبداعية وعناصرها، وهذا يشمل: النص الإبداعي، والمبدع، والمتلقي، والوسيط، والتصوير الأولي لهذا التجديد يتطلب بصورة عامة الآتي:

1. أن يتخلى النص الأدبي عن بعض عناصره البنائية التقليدية ويعوض عنها بعناصر تقنية، يتم توظيفها على نحو عضوي شكلا ومضمونا.
2. أن يتخلى المبدع عن ممارساته الإبداعية التقليدية، ويسعى إلى امتلاك أدوات تقنية عصرية، ويستعين بفنون البرمجة والتصميم الرقمي وغيرها، ويعطي مساحة مساوية أو أكبر للمتلقي.
3. أن يتخلى المتلقي عن دوره التقليدي في استقبال الإبداعات الأدبية، وينهض بمسؤولية الوظائف الجديدة المنوطة به، من خلال المشاركة الحقيقية في الإبداع وبناء النص، والتفاعل المطلق مع العمل الإبداعي.
4. أن يتحول دور الوسيط من مجرد حاضن أو ناقل إلى جزء أساسي من بنية العمل الإبداعي، يصعب الاستغناء عنه أو استبداله.

إن التأسيس النظري السابق لا يحمل بالضرورة هاجسا إقصائيا أو بديلا للأشكال الأدبية الأخرى، لكنه يعبر عن شكل من أشكال التحول العصري، وإكراهات العصر الرقمي الذي بدأ يسيطر على الحياة، فالكتابة الإلكترونية لم يكن هدفها إلغاء الكتابة التقليدية، وتقنيات الرسم والتصوير الرقمي لم يكن هدفها إلغاء دور الرسام، وهكذا في أغلب مناحي الحياة.

ستبقى حالة التخوف من إفساد الأدب بعناصر غير أدبية مسألة وجيهة، لكن ذلك ينبغي ألا ينكر حق الأدب والأديب بممارسة التجريب إلى أقصى حدود يمكن أن يصلها، ولن يكون

بمقدور أي نظرية أن تلغي نظرية أخرى ما لم تكن جديرة بذلك، وسيبقى الأدب الجيد قادرا على فرض حضوره مهما تغيرت المعطيات التي تحيط به.

الخاتمة

بعد أن حاولت الدراسة تسليط الضوء على أبرز جوانب حضور نظرية اللعب في الأدب الورقي والأدب الرقمي، فإنها ترى أهمية التذكير ببعض النتائج، والإشارة إلى بعض التوصيات:

النتائج

- إن أي حديث عن نظرية اللعب في الأدب ينبغي ألا يغفل أن هناك نظريات عديدة للعب، تنتمي إلى حقول معرفية مختلفة، وأن هناك عدة أنواع من الألعاب، لها فئاتها العمرية المختلفة، ولها أهدافها ووظائفها المتباينة، مما يجعل الحديث عن اللعب في الأدب مقتصرًا على الأنواع والفئات والأهداف والوظائف التي تلتقي مع الأدب في الأنواع والفئات المستهدفة والأهداف والوظائف.
- إن حضور نظرية اللعب في الأدب الرقمي ما هو إلا امتداد لحضورها في الأدب الورقي الذي بدأ مع مصطلح اللعب بدلالته المجازية ومفاهيمه الفلسفية على نحو كان منفصلا عن التجسيد الحسي والمادي للعب، ومقابل الدلالات اللغوية والاصطلاحية للعب كان تمثيل اللعب في الأدب مقتصرًا على نماذج محدودة وتشكيلات لم ترتق إلى حدود الظاهرة، على نحو لم يجعل لها حضورًا مؤثرًا في الاشتغالات النقدية، بل إن ضعف العنصر الأدبي فيها كاد يخرجها من دائرة الأدب عامة، كما في الألغاز الشعرية، والمشجرات، والرسوم والمجسمات.
- في ظل الثورة المعلوماتية التي نعيشها بدأت القواسم المشتركة بين الأدب واللعب تتجلى على نحو تفاعلي أرحب، وبدأت بعض الحدود الفاصلة بينهما تتساقط، مما سمح لمزيد من التداخل بينهما بالظهور، وهو ما يؤكد دخول النظرية الأدبية مرحلة جديدة من مراحل التجريب، تتطلب وعيًا واحتراسًا في تلقيها واستقبالها، ويمكن القول إن نظرية اللعب في الأدب الرقمي بدأت تأخذ حيزًا من اهتمام المبدعين والنقاد الرقميين ضمن مستويين أساسيين من مستويات حضورها، وهما:
- المستويات البسيطة: وفيها يكون اللعب خاصية، وسمة للعمل الأدبي الرقمي، ويتحقق الوعي بها من خلال إدراك الاستراتيجيات الأدبية، وأساليب المعالجة الفنية التي يتبعها المبدع، وقد لا يدرك المتلقي للأعمال الأدبية الرقمية مبادئ اللعب الحاضرة في العمل، لأن الأعمال الأدبية الرقمية التي تتضمن مثل هذا المستوى تحافظ على تجنيسها الأدبي، ويقتصر حضور اللعب فيها على مستوى الوسيلة فقط.
- المستويات المركبة: يتحقق اللعب فيها على مستوى الرؤيا والتشكيل معًا، فتكون فلسفة اللعب ومبادئه خاصية مركزية من خصائص العمل الإبداعي الرقمي على مستوى الرؤيا، إلى جانب اللعب الإجرائي على مستوى التشكيل التفاعلي، من خلال ما تتيحه التقنيات

والتطبيقات الرقمية من إمكانيات بنائية، وفي هذا المستوى يظهر اللعب في الأعمال الأدبية بوصفه وسيلة وغاية معا، تتطلب مشاركة حقيقة، وممارسة آنية من المتلقي، وهو ما يجعل الإشكالية التجنيسية تفرض نفسها بقوة على الأعمال التي يتحقق فيها هذا المستوى.

– النتيجة الأساسية التي تريد الدراسة بيانها هي أن "الألعاب" الإلكترونية بدأت تشق طريقها نحو النظرية الأدبية لتصبح واحدة من أحدث التقنيات السردية في الأدب الرقمي، ومصدرا جديدا من مصادر الشعرية فيه.

التوصيات

– ترى الدراسة أن تزايد حضور اللعب في الأدب – فلسفة وممارسة – أصبح يرتقي إلى مستوى الظاهرة خاصة في الأدب الرقمي، مما يستوجب التوصية بمزيد من الدراسات المتخصصة حول الظاهرة.

– ترى الدراسة أن هناك حاجة لصوغ نظرية خاصة بالألعاب الأدبية الرقمية، تكون قادرة على الإجابة عن أسئلة هذه الأشكال العصرية كافة.

– ترى الدراسة أنه يمكن الاستفادة من أسس نظرية الألعاب الأدبية الرقمية، في حل جانب من إشكالية تجنيس الأنواع الأدبية الرقمية، وهو ما يجعلها توصي الباحثين والمبدعين الرقميين بإعادة النظرة في أنواع الأدب الرقمي وتشكيلاته.

– ترى الدراسة أن هناك حاجة لتطوير الصلات بين الأدب واللعب على المستوى الرقمي، في ظل المعطيات التكنولوجية للعصر، على نحو يُمكن الأدب من الانتفاع بحالة الشغف بالألعاب الإلكترونية وخاصة لدى فئات الأطفال والشباب، ويلائم الهيمنة الرقمية على حقول المعرفة والإبداع.

– توصي الدراسة المبدعين الرقميين بكتابة نماذج إبداعية لأعمال أدبية تصلح للتقديم على صورة ألعاب إلكترونية، يراعى في تصميمها وبنائها الخصائص الأدبية إلى جانب خصائص الألعاب وغاياتها.

– توصي الدراسة بتطوير التعاون الأدبي والنقدي مع مبتكري الألعاب الإلكترونية لغايات أخرى غير التي سبق بيانها، ومنها: تحويل بعض الأعمال الأدبية إلى ألعاب إلكترونية، وصولا إلى حالة يصبح فيها الأدب شريكا في صناعة الألعاب الإلكترونية الهادفة، ومصدرا من مصادر ابتكارها، ويمكن في هذا السياق الاستفادة من تجربة تحويل بعض الأعمال الأدبية إلى أعمال سينمائية ودرامية.

References (Arabic & English)

- Al- Breiki, F. (2006). *Introduction to interactive literature*. Beirut and Casablanca: The Arab Cultural Center Press.

- Al- Breiki, F. (2008). *Writing and Technology*. Beirut and Casablanca: The Arab Cultural Center Press.
- Al-Hilaa, M. (2004). *Games for Thinking and Learning*, Amman: Dar Al Masirah for Printing and Publishing.
- Kendall, R. (2008). *Clues*, Retrieved from: <http://www.wordcircuits.com/clues/>
- Aslim, M. (2012). *The digitalization and reshaping of the literary field*, Retrieved from: <http://www.aslim.ma/site/articles.php?action=view&id=109>.
- Bahaa, K, (2014 - a). *History of electronic games - Introduction to Ludology* , Retrieved from: <http://pensandbooks.com/article.php?id=685>
- Bahaa, K, (2014b). *Build a scenario in electronic games*, retrieved from: <http://pensandbooks.com/article.php?id=699>
- Bela'i, A. (2014). *Speech formats- Arabic poetry at the beginning of the third millennium*, Beirut: Arab proliferation Press.
- Bouazza, M. (2011). *Strategy of Interpretation from Text to Discipline*, Rabat: Dar Al Aman, Algeria: Diffusion Publications.
- Boutz, P. (2011). What is digital literature? Translated by: Mohamed Aslim, *Journal of Signs*, No. 35, Morocco, pp. 102- 113.
- Hamdawi, j. (2016). *Digital Literature between Theory and Practice*, Moroccan Internet Book Association, Retrieved from: <http://www.arab-ewriters.com/booksFiles/12.pdf>.
- Hassan, O. (2006). *Interactive creativity in the light of the receipt*, retrieved from: <http://www.rabitat-alwaha.net/moltaqa/showthread.php?>
- Hayawi, M. (November 23, 2016). Nasty applications or innovations, *Al Arab newspaper*, London, retrieved from: <https://alarab.co.uk/node/96124>.

- Hosny, R. (2018). Beyond Humanity, Postmodernism: Genres and the Transformations of the age, *Journal of Digital Links*, First Issue, Rabat, pp. 74-93.
- Hussein, Fadel (2012). Aesthetics of the Engineering Poem between Reality and Ambition: An Empirical and Applied Study, *Journal of the Faculty of Islamic Sciences*, University of Mosul, No. (12) Volume (6), pp.199-255.
- jawziyah, i. (2004). *Bada'i' Al- alfawa'id*, investigated by: Ali Al-Omran, Islamic Fiqh Academy Publications, Jeddah: Dar Al Aalm Al-Fawa'id Publishing and Distribution.
- Kamal, A. (1981). *al'ahaji wal'alghaz al'adabiyh*, Saudi Arabia: Taif literary publications.
- Kammar, L. (2014). *The poetry of the interactive text - mechanisms of narration and magic of reading*. Cairo: Dar Roya for Publishing and Distribution.
- Kammar, L. (2015). *Playing in the digital story - hfnat jamr model*, retrieved from: <http://labiba-khemmar.narration.over-blog.com/2015/05/5543b5f0-886d.html>
- Kendall, R. (2008). **Clues**, Retrieved from: <http://www.wordcircuits.com/clues/>.
- Miller, S. (1987). *The psychology of play*, translation: Hassan Issa, Knowledge World, No. 120, Kuwait.
- Melhem, E. (2015). Digital Literature: Memory Playing with Text - Playing in Terms. *Emirates Cultural Magazine*, Issue (31) March, pp. 26-28.
- Mounis, N. (2015). *Clown Zoroaster: Not a Game - Not Writing*, Netherlands: House of Manuscripts for Printing and Publishing.
- Naji, A. (2007). *Rogers*, Cairo: malamih publishing house.
- Quaider, M. (2012). *The Impact of Electronic Games on Children Behavior*, Unpublished Master's Thesis, University of Algiers, Algeria.

- Rahahleh, A. (2017). *Digital literature theory - the Horizons of incorporation and the prospects of experimentation*, Amman: dar fada'at for publication and distribution.
- Rahahleh, A. (2018). Trends of Criticism in Digital Literature Between Endoscopy and Application, Acceptable search, *An-Najah journal*. An-Najah National University, No. (34) Volume (3).2020.
- Safadi, (1998). A'ayan al-Asr and wa'awan Al-Nasr, Investigation: Ali Abu Zeid et al., Damascus: Dar al-Fikr.
- Salama, A. (2008). *Digital text game in Rogers, Al Dustour newspaper – Jordan*, Retrieved From: <http://www.addustour.com/articles/455232>
- Salman, H. (2006). *Mohammed Snajlah the digital writing and the disappearance of the concept of literature*, retrieved from: <http://elaph.com/Web/ElaphLiterature/>
- Tawfiq, A. (2002). *A scary neighborhood story*, retrieved from: <http://www.angelfire.com/sk3/mystory/interactive.htm>
- Tellawi, M. (1998). *The poem in Arabic poetry*, the Egyptian General Book Association: Modern Thought House.
- Yaqteen, S. (2005). *From text to hypertext: an introduction to the aesthetics of interactive literature*. Beirut and Casablanca: The Arab Cultural Center Press.
- Yaqteen, S. (2008). *Hypertext and the Future of Arab Culture - Towards Digital Arabic Writing*. Beirut and Casablanca: The Arab Cultural Center Press.
- Zerfawi, O. (2013). *Blue Writing: An Introduction to Interactive Literature*. AL RAFED: Book (56). Sharjah: Publications of the Department of Culture and Information.
- Zultan, v. (2010). *Games in literary theory*, translation: Osman al - Jabali, Riyadh: book of the Arabic magazine.