نظرية الواقعية الرقمية من خلال أدب الرحلة الرقمي

–رواية تحفة النظارة في عجائب الإمارة لمحمد سناجلة نموذجاً–

The theory of digital realism through digital travel literature
-the novel Tahfat al-Nadara in the Wonders of the Emirate by Mohammed Sanajleh as an example-

خديجة باللودمو

جامعة تامنغست belaoudmou.khaddja@univ-tam.dz

تاريخ الاستلام: 2025/01/28 تاريخ القبول: 2025/10/02 تاريخ النشر: 2025/12/15

ملخص: يقدّم الأدب الرقمي العربي في شقّه الإبداعي نماذج إبداعية جادّة على قِلّتها، ومن بين هذه الجهود الإبداعية ما قدّمه رائد السردية الرقمية العربية "مُحَمَّد سناجلة" في باب أدب الرحلة، فكانت قصّته (**تحفة النظارة في عجائب الإمارة رحلة ابن بطوطة إلى دبي المحروسة**) نموذجا أولا ووحيدا لأدب الرّحلة الرقمي، ويُحسب لسناجلة هذا الجهد التأسيسي لهذا الجنس الأدبي الرقمي غير المطروق سلفاً، وسيقدّم هذا المقال دراسة واصفة في هذا النموذج الرحلي الرقمي العربي ليقف عند خصائصه البنائية والجمالية ويقاربه من منظور نظرية رواية الواقعية الرقمية لمحمد سناجلة، لتتوّج الدّراسة بنتائج تتعلق بأدب الرحلة الرقمي وبالأدب الرقمي العربي عامة.

كلمات مفتاحية: الأدب الرقمي، أدب الرحلة الرقمي، السردية الرقمية، التفاعلية، قصة صحفية تفاعلية.

Abstract: Arabic digital literature in its creative section offers serious creative models, although they are few, and among these creative efforts is what was presented by the pioneer of Arabic digital narrative, Mohammed Sanajleh, in the chapter of journey literature, so his story (Tahfat al-Nadara fi al-Ajjarat al-Imara, Ibn Battuta's journey to Dubai) was the first and only model of digital journey literature, and to Sanajleh's credit This article will present a descriptive study of this Arabic digital travel literature model to identify its structural and aesthetic characteristics and compare it from the perspective of Mohammed Sanajleh's digital realism novel theory, to conclude the study with findings related to digital travel literature and Arab digital literature in general.

Keywords: Digital Literature, Digital Journey Literature, Digital Narrative, Interactive, Interactive Journalism

المؤلف المرسل: خديجة باللودمو، **الإيميل:** belaoudmou.khaddja@univ-tam.dz

1. مقدمة:

يحاول الأدب الرقمي العربي أن يتموقع في دائرة الإبداع العربي المعاصر ويشكّل نوعا من التراكمية الإبداعية لتقرّبه أكثر من المتلقي العربي، لهذا يسعى رواده من مبدعين ودارسين إلى التعريف به من خلال إنتاج أعمال إبداعية رقمية وفق تقنيات مختلفة ودراستها ومقاربتها نقديا لتأسيس رؤية وثقافة خاصة بتلقّي الأدب الرقمي. وإن كان أدب الرحلة ضاربا في التاريخ والإبداع البشري فإن الأدب الرقمي –رغم حداثته– حاول خوض غمار هذا الجنس الأدبي المخاتل، فجاءت قصّة (تحفة النظارة في عجائب الإمارة رحلة ابن بطوطة إلى دبي المحروسة) لمبدعها مُحَمَّد سناجلة في هذا الباب، وقراءتها في ضوء نظريته رواية الواقعية الرقمية. ومن المنصف القول أن الأدب الرقمي العربي قدّم نماذج إبداعية متنوعة تقنيا وموضوعاتيا، وهو ما دفع بعجلة النقد حولها فجاءت عديد الدراسات للتعريف بإبداعات مشتاق عباس معن، مُحَمَّد سناجلة، منعم الأزرق، لبيبة خمار، إسماعيل البويحياوي، مُحَمَّد اشويكة، وعبد الواحد استيتو وغيرهم ممّن خاضوا غمار التجريب الرقمي، ويبقى كل نص رقمي عربي رائدا في بابه مستوجبا دراسة نقدية تعرّف بخصائصه وتحثّ المبدعين العرب على خوض هذه التجربة، وتتمحور إشكالية مقالي هذا حول:

- فإلى أي مدى استطاع سناجلة أن يقدّم نصا رحليا رقميا؟
- وهل استطاع أن يحقّق –من خلال هذا النص– مقولات نظريته رواية الواقعية الرقمية؟
- وهل يمكن الإقرار بوجود أدب رحلة رقمي في الإبداع العربي؟

2.التعريف بتحفة النظارة:

قدّم مُحَمَّد سناجلة نصّه السّردي (تحفة النظارة في عجائب الإمارة رحلة /ابن بطوطة إلى دبي المحروسة)إلى المتلقي الرقمي العربي في شكل إبداعيّ جديدٍ هو أقرب لأن يكون في دائرة أدب الرحلة، وللتعرف على هذا النصّ سأعرض وجهين له يتمثل أوّلهما في إشكالية التجنيس لهذه السردية الرقمية، أما الوجه الثاني فهو الجانب التقني الذي يقدّم جملة من الشروط التي لم تألفها الذائقة العربية، والتي من الضّروري أن نتعرّف عليها لنفهم السرد الرقمي على أدقّ تفصيل.

1.2 إشكالية التجنيس:

عند زيارة موقع (تحفة النظارة) تستوقفنا جُملة من العبارات التجنيسية التي ترِد في واجهة النص الرقمي، فهيفي نظر سناجلة:

- أول قصة أدب رحلات رقمية تفاعلية من نوعها في العالم.
- أول قصة صحفية تفاعلية من نوعها في العالم العربي.
- أول تقرير صحفي تفاعلي من نوعه في العالم العربي.

وعلى يسار أعلى الشاشة/الواجهة يظهر مستطيل بلون بنفسجي فاتح، عليه عبارة (تحميل الرواية نسخة للتحميل في الحين) وكأن سناجلة يضيف تصنيفا رابعا لها، فهي قصة رحلات رقمية تفاعلية، وهي قصة صحفية تفاعلية، وهي تقرير صحفي تفاعلي وهي في النهاية رواية، وكثرة التصنيفات التي وردت متجاورة في مقام واحد يجعل من هذه المؤشرات التجنيسية تتضارب فيا بينها، فالقصة ليست هي التقرير ولا هي الرواية، وهذا قد يربك المتلقي في استقبال هذا النص السردي الجديد، كأنه يحمّله مهمة تصنيفه وبالتالي تلقّيه وفق ذلك التجنيس الذي يختاره، حتى أنّ "مُحَمَّد نجيب التلاوي" في مقاربته المعلوماتية –التي سأتطرق إليها في ثنايا الدراسة– يُطلق عليها مصطلح (السردية)كأنه بهذا يتجاوز هذا الإشكال برمّته، ولكنني أجزمبأن الأدب الرقمي العربي بحاجة إلى ضبط أجناسه التي لم تألفها الإبداعية العربية بعد، وتظهر واجهة السردية في الشكل التالي:

تتّفق (تحفة النظارة) من خلال المؤشرات التجنيسية التي ذكرها سناجلة –في الواجهة– في نقطتين مشتركتين تتمثلان في كلمتي (رحلات وتفاعلية)، والمطّلع على هذا العمل الرقمي سيجد من كلا المصطلحين ما يوافقهما، فجوهر الموضوع عبارة عن رحلة افتراضية لابن بطوطة في مدينة دبي، وهو خلالها يوثّق مجرياتها ويسجّل كل التفاصيل التي تثيره فيها.

2.2 اللغة التقنية :



اعتمد سناجلة في إنتاجه لتحفة النظارة على تقنية تشبه تلك التي اعتمدها في أعماله السابقة، فسناجلة الذي عوّد المتلقي الرقمي العربي على تمكّنه من لغته الإبداعية والتقنية إذ كان الفاعل الوحيدـ (تحفة النظارة) على المستويين الإبداعي والإخراج التقني، " وقدّم سرديته في أيقونة **(Dubai Novel)**، ثم صفحة الاستقبال **(Index. Html)**؛ لأنها مصممة بتوصيف النص التشعبي **(html)**، واعتمد على **(intro– impE)** كملف تجميعي، واستعان بتبادلية النص ووسائطه التشعيبية في مستوى واحد"(مُحَّد نجيب التلاوي، 2021، /https://5fb5c7ef8975c.site123.me) فالشق التقني لم يكن غريبا عن سناجلة الذي خبره من خلال إبداعاته الأولى، ولهذا اختار لتحفته تلك اللغة التقنية المعتمِدة على جُملة من الإجراءات الدّارجة في الإنتاج الرقمي.

نوّع سناجلة في روابط سرديته أيضا فتنوعت بين روابط تفاعلية وأخرى متعلقة بوصف الرحلة، وروابط متعلّقة بوصف الإمارة وأخرى متعلقة بوصف أمير الإمارة، وكثرة الروابط تؤكد على حرص سناجلة على لفت انتباه المتلقي وضمان استمرارية تفاعليته مع النص الرحلي بتعدّد هذه

التنقلات الافتراضية في جسد النص الرقمي، وخصّ نصّه هذا ببعض التلوين التقني فقد وظّف إمكانات الأنميشنر والهايبرتكست والجرافيك والصور ثلاثية الأبعاد.

3.أدب الرحلة الرقمي:

1.3أدب الرحلة والأدب الرقمي بين المفهوم والإبداع:

يؤطّر الدارسون العرب لأدب الرحلة في التجربة العربية بتاريخ القرن التاسع ميلادي كإطار رسمي واعٍ له، مع عدم إلغاء التجار الأولى التي كُتبت في هذا النوع من الكتابة عربيا أو ما تُرجم للعربية من هذا القبيل. "ينتسب النص الرحلي إلى التراث النثري بشكل عام باعتباره سرداً ووصفاً يعمدان إلى صياغات مشاهد رؤيوية أو مروية أو حُلُمية تنحدر من ذاكرة –في بعض الحالات– ذات جذور في الواقع المادي" (حليفي شُعيب ، 2002، ص 39) فالرحلة واردة في تراثنا العربي إذ تأخذ شكلا سرديا معتمدة على تقنية الوصف تحديدا لاستجلاء ما جال في عالم السّارد، سواء كانت رحلة حقيقية أو خيالية، والإنسان مولع بطبعه بكل ما يستكشفه في محيطه، وبطابعه التواصلي فإنه يحرص على إيصال ما رأى لغيره، وأنسب شكل لهذا الحكي هو أدب الرحلة، والذي يتغلغل في كثير من الأجناس والعلوم.

يقدّم أدب الرّحلة تجربة فريدة في الإبداع الإنساني، فهو يجمع في ثناياه جملة من المعارف والعلوم فضلا عن التقنيات السردية والأساليب البلاغية والحكائية المتناسلة والمتجدّدة من خلاله. ومهما كان طابع الرحلة شفويا أو مكتوبا فإن الناتج هو سرد حكائي له طابعه وخصائصه، من تشويق وغرابة وعجائبية وارتحال فعلي وخيالي وفي علاقتها البيّنة بالتاريخ والجغرافيا والشخوص المختلفة، فهو نص منفتح عابر للأجناس والمعارف.

وقوفا عند مفهوم الأدب الرقمي على تعدد مسمياته ودلالاتها المتباينة نستهلها بتعريف **سعيد يقطين**: "أما الإبداع التفاعلي فهو مجموع الإبدالات والأدب من أبرزها والتي تولدن مع توظيف الحاسوب، ولم تكن موجودة قبل ذلك، أو تطورت من أشكال قديمة، ولكنها اتخذت مع الحاسوب صورا جديدة في الإنتاج والتلقي" (سعيد يقطين، 2005، ص 9–10)، وهو بهذا يؤكد على دور الشاشة/الحاسوب الذي يعتبره عنصرا رابعا من عناصر العملية الإبداعية مع المبدع والنص والمتلقي، وبهذا فهو يستوعب مختلف

الأجناس الأدبية المتعارف عليها من شعر رقمي وقصة رقمية ومسرحية رقمية، وتدور في فلكه جملة من المصطلحات مثل: الإلكتروني، التفاعلي، الافتراضي، المترابط، المتشعّب...

أما **فاطمة البريكي** فتعرّفه بعد عام واحد من تعريف يقطين بقولها: "ويمكن تعريفه على نحو أكثر علميةً وانضباطاً بأنه الأدب الذي يوظّف معطيات التكنولوجيا الحديثة في تقديم جنس أدبي جديد، يجمع بين الأدبية والإلكترونية، ولا يمكن أن يتأتى لمتلقيه إلا عبر الوسيط الإلكتروني، أي من خلال الشاشة الزرقاء، ولا يكون هذا الأدب تفاعلياً إلا إذا أعطى المتلقي مساحة تعادل أو تزيد عن مساحة المبدع الأصلي للنص." (فاطمة البريكي، 2006، ص 49) رغم تأكيدها على الإلكترونية التي تتأتّى من خلال الشاشة كما ذكر يقطين، إلا أنها تركز على مسألة التفاعلية التي تضمن للمتلقي لهذا النوع من الأدب فرصة التصرّف فيه وبالتالي تنفي عن مؤلفه الأصلي ملكيته الوحيدة لهذا الإبداع بعد نشره عبر الشابكة وتلقي المتفاعل له معه. فنحن أمام نوع جديد من الإبداع لم يتمظهر في تاريخ الأدب العربي، لأنه يرتبط بشكل أساسي مع أدوات العصر الرقمي.

2.3 رواية الواقعية الرقمية وأدب الرحلة:

ما يهمني من تيمة أدب الرحلة الرقمي هو الرؤية الخاصة التي أضافها سناجلة في نصه هذا، فلن تهمنا رحلته المتخيّلة بقدر ما سنهتم بعلاقة هذا الجنس الأدبي القديم بالإبداع الرقمي المعاصر، فتحفة النظارة تعتمد في بنائها على رحلة مُتخيلة تنتقل بمتلقّيها عبر أزمان ثلاثة ماضي وحاضر ومستقبل، فهي رحلة عبر الزمن من خلال جمع سناجلة بين استحضار ابن بطوطة الذي توفي قديما، وبين زمن سرديته الذي كان عام 2016، وبين الراوي الذي يصف عجائب الإمارة عام 2021، وبين شخصية الديراوي المتوفي حسبه سنة 2042، هذا التشكيل الزمني الخاص يجعلنا نركّز في مقترح سناجلة السابق لنظرية رواية الواقعية الرقمية، وهو ما يشغل بالنا ونسعى لكشف مدى تحقيقه لمقترحه من خلال نصه الرحلي هذا، لأن هذا السرد تم تناوله من حيث علاقته بجنس الرحلة وأُثبت له ذلك، لكن الأجدر بنا أن نسائل سناجلة ونصّه من خلال مقترحه النقدي.

حاول سناجلة من خلال نظريته (رواية الواقعية الرقمية) أن يبشّر بانتهاء الرواية بشكلها المألوف، "إن الرواية بشكلها الحالي قد عداها الزمن، ذلك لأنّ الزمن لم يعد نفس الزمن، والجغرافيا لم تعد نفس الجغرافيا والناس لم يعودوا نفس الناس" (مُحَمَّد سناجلة، 2001، ص 26) والتي يراها استجابة عملية للعصر الجديد الذي أصبح يسمى العصر الرقمي بامتياز، فتغيّر عنصري الزمان والمكان ينعكس بشكل مباشر على الإبداع ويمنحه بُعدا تخييليا مختلفا عن سابقه.

ولا يكتفي سناجلة بتركيزه على بنية الزمان والمكان بل يغوص في بنية الرواية، فـ "لقد كانت الرواية القديمة تنطلق من الحلم أمّا الرّواية الجديدة فتنطلق من المعرفة، وهذه الرّواية مغامرة في الزمن الرقمي الافتراضي، وفي الواقع الرقمي الافتراضي، ذلك لأنه ليس إلاّ الخيال الذي هو معرفة." (مُحَمَّد سناجلة، 2001، ص 32) يركّز هنا على خاصية المعرفة التي لم تأخذها الرواية قديما بعين الاعتبار، فنحن أمام تدفّق معلوماتي رهيب يستوجب قوة حضور للعلم والمعرفة عبر التمظهرات الأدبية، ومن المعقول أن نجد مواضيع جديدة من قبيل الخيال العلمي في بعده الافتراضي مجسّدة فيها، ومواضيع التطور العلمي واستشراف مستقبل العلم متوافرا بها.

فرواية الواقعية الرقمية تنتبه لظواهر لم تعرها الرواية التقليدية أهمية، فـ "المراد به هو تأكيد أن الرقمية والعالم الافتراضية هي بصدد الحلول حرفيا محل الواقع بكافة قطاعاته وأنشطته، بما يقتضي التعامل معها (أي الرقمية) باعتبارها واقعا، أي أمرا ملموسا." (مُحَمَّد اسليم، 2012، https://r.search.yahoo.com/_ylt)،ومن المنتظر أن تقدم بذلك قيمة علمية من خلال هذه الإنتاجات الأدبية من سرود وأشعار.وسأحاول تقصّي نظرية الواقعية الرقمية من خلال أدب الرحلة الرقمي (تحفة النظارة في عجائب الإمارة رحلة ابن بطوطة إلى دبي المحروسة) من خلال ما جاء في كتاب مُحَمَّد سناجلة (رواية الواقعية الرقمية) الذي فصّل فيه أسس نظريته وحدّد شروط هذه الرواية التي اقترحها:

- **تحقيق الخيال المعرفي**: "ورواية الواقعية الرقمية هي الرّواية القادمة، ولن تتوقف الرّواية عندها، لكن ما سيميز هذه الرّواية عن غيرها هو قدرتها الدائمة على اتخاذ أشكال مختلفة باستخدام الصيغ المختلفة للتقنيات الرقمية التي هي في تطور مستمر." (مُحَمَّد سناجلة، 2001، ص 33) تسعى هذه الرواية للوصول إلى المستحيل اللامتناهي وإلى التوحد بالخيال المعرفي المطلق، سردية

سناجلة تمثّلت وتمظهرت في مطوية صفراء اللون مثقلة بالتراث، ذات لون بني فاتح تفوح منه رائحة التاريخ والممتد في غابر الأزمان. وقد أثرى ثقافة المتلقي من خلال هذه السردية من خلال المعلومات التي ضمّنها حول دبي وتيمة الصحراء التي برزت من خلال الصقر وأمرائها، ومدينة العجائب وحدائق الزهور وعجائب الدنيا السبع والنافورة العجيبة وشخصية ابن بطوطة التاريخية.

- **العصر الرقمي والإنسان الافتراضي**: الشخصية والموضوع في رواية الواقعية الرقمية، فالإنسان الافتراضي "هو أشبه ما يكون بالبرنامج الإلكتروني، فهذا الإنسان سيأكل ويشرب ويحب ويضاجع بطريقة رقمية، وهو سيعيش في مجتمع رقمي بالكامل، وسيعيش في مدينة مفترضة هائلة الضخامة مدينة واحدة تشمل العالم كله." (مُحَمَّد سناجلة، 2001، ص 39) ويقدم سناجلة لمحة عن حياة حفيده الذي رمز له بالحرف **س** حيث لن يكون بحاجة لأي تنقل لقضاء أي مصلحة كانت، فهو يقضي كل حاجياته عبر حاسوب، هذا الأخير الذي من المتوقع أن يكون داخل جسم الإنسان وليس خارجة، فقد يكون على شكل رقاقة صغيرة جدا تزرع داخل الدماغ البشري، وستنشغل رواية الواقعية الرقمية بهذه التغيرات التي ستشكل موضوعها الرئيسي. والمتتبع لأحداث رحلة ابن بطوطة الرقمية يمكنه الوقوف على معالم الرقمية من خلالها، في استعراضه لمعالم دبي ورحلات الصقر عبر عجائب الدنيا ما يجعل من هذه الوقائع ممتدة في العالم الرقمي وذات بعد افتراضي رغم واقعيتها، واستطاع سناجلة أن يتلاعب بالزمن في ثلاثيته الماضية والحاضرة والمستقبلية.
- **اللغة في رواية الواقعية الرقمية**: يقف سناجلة أولا عند مفهوم اللغة التي هي ظاهرة صوتية اجتماعية تتطور وتتغير تبعا لأحوال المجتمع، وهدفها الأساس هو التواصل بين أفراده، ويتتبع تاريخ اللغة العربية ومجدّديها، وصولا إلى اللغة الجديدة التي هي لغة الرواية الرقمية، "ونحن الآن ندخل في عصر جديد هو العصر الرقمي، وفي مجتمع جديد هو المجتمع الرقمي، وفي هذا العصر

كما في كل عصر، حاجات جديدة، ومفردات جديدة، ومصطلحات جديدة، وبالتالي لغة جديدة." (مُحَمَّد سناجلة، 2001، ص 94) ومن سمات هذه اللغة الجديدة:

1- الكلمة جزء من كل، فالصورة والصوت والمشهد السينمائي والحركة أيضا تكتب فصول النص الرقمي.

2- على الكلمة أن تكون أكثر قدرة على رسم المشاهد الذهنية وتصويرها، وأكثر دقة في مشهدة الأحداث.

3- على اللغة أن تكون سريعة مباغتة لذا فالكلمات لا يجب أن تكون كثيرة الحروف وكذلك الجمل وبالتالي فالرواية لا ينبغي أن تكون طويلة. ويقدر حجم السردية ب 260 ميجا بايت، أما بالنسبة لمقدمتها فقد وردت في 4 دقيقة و49 ثانية.

4- على الروائي أن يكون شموليا يبدع بالكلمة وبغيرها، ويكون مبرمجا متقنا لفن الإخراج السينمائي والسيناريو والمسرح وفن المحاكاة وغيرها.

وبإسقاطنا لكل هذه الشروط اللغوية على (تحفة النظارة) يمكن أن نقف عند بعضها من خلال لغة السردية، فسناجلة لم يخرج بلغته عن المألوف، لكنه بالمقابل اصطبغها بخاصية السرعة والمُبَاغَتة بشكل كبير، فجاءت جمله وعباراته قصيرة دالة، ولم يكتف بالكلمة فقط ليقول ما ينبغي له، فقد كانت الصور الثابتة والمتحركة والمؤثرات الصوتية والضوئية والألوان والحركة حاضرة بكامل دلالتها، فكان هناك سرد لغوي وآخر غير لغوي،

وإذا أردنا في نهاية هذا الطّرح أن نقيّم مصطلح (الواقعية الرقمية) الذي اختاره سناجلة للتعبير عن مفهومية نظريته، فإن هذا المصطلح قد لاقى بعض الرّفض حيث أن هذه المصطلحات ارتبطت في تاريخ الأدب ونقده بمناهج ونظريات ارتبطت بالأدب في تمظهره الورقي، فـ "أما التصنيف بـ (الواقعية الرقمية)، فالرقمية واقع الوسائط التقنية الذي ينسحب على الإبداعات الرقمية كلها، أما مفهوم الواقعية الذي استعاره (سناجله) من (ابن عربي)، فهي واقعية افتراضية مكونها الأساسي: الخيال؟!"(مُحَمَّد نجيب التلاوي، 2021، https://5fb5c7ef8975c.site123.me/) والواقعية ظهرت كحركة أدبية لتعيد له اتزانه وتقرّبه مجدّدا من الواقع الذي ابتعد عنه في ظل الرومنسية واغتراب مبدعيها عن بيئتهم، وهو ما لا يقدّم

نظرية سناجلة الرائدة في نظرية الأدب الرقمي بالصورة التي تليق بها، فمحتوى النظرية جديد ومبتكر عالميا بينما المصطلح المعبّر عنه متّفق عليه سلفا للدلالة على معنى آخر قبل ظهور الأدب الرقمي أصلاً.

من العبارات التي دلّت على النزاع الواقع بين الزمنين الماضي والحاضر ما جاء على لسان شخوصها، من قبيل: "رحت في نوم عميق، ولم أصح إلا على يد تهزني بعنف، صحوت من النوم مفزوعا وأنا أصيح: أبراج... حدائق... حور عين... حور عين"، وعن سلوك ابن بطوطة يعبّر سناجلة عن محاولته للركوع أمام أمير دبي عند اللقاء به، فقال: "أردت الركوع كعادة الزوار للملوك في زماننا" ويعبّر عن الفروق الحاصلة معه فيقول: "فتوجهت إلى الخان الذي يسمونه فندقا للمنام" ويستحضر رموزا من التاريخ الإنساني فيعبّر عناه بقوله: "فكان منظرا خياليا لم يحلم بمثله سندباد ولا فرعون ذي الأوتاد" (مُحَمَّد نجيب التلاوي، 2021، https://5fb5c7ef8975c.site123.me) هذه العبارات أُخذت من (تحفة النظارة) لكن عبر الموقع الرسمي لمحمد نجيب التلاوي لأن الموقع الرسمي للنص الرحلي الرقمي غير متاح حاليا، وهي ميزة في كثير من الأعمال الرقمية التي يصيب موقعها خلل تقني وتظل الدراسات النقدية شاهدة عليها ومرجعا لها يستأنس به الدارسون اللاحقون.

4. خاتمة:

إن الأدب الرقمي العربي يحاول تحقيق وجوده الإبداعي في دائرة الإبداع العربي عموماً، ورغم قلّة النماذج المنتجة فيه إلا أنه يثبت إمكانية المضيّ فيه قدما حتى ضمان انخراط مزيد من المبدعين فيه. إن النص الذي قدّمه مُحَمَّد سناجلة والذي عنونه بـ (تحفة النظارة في عجائب الإمارة رحلة ابن بطوطة إلى دبي المحروسة) يُعدّ تجربة عربية رائدة في مجاله، وأهم النتائج المتوصَّل إليها:

– قدّم سناجلة من خلال (تحفة النظارة في عجائب الإمارة) تجربة مميزة من خلال جمعه الذكي بين تراثنا العربي الضارب في تاريخ العروبة والعربية، وبين الإبداع الرقمي الراهن في تشكّله وتمظهراته عبر الوسيط الإلكتروني، حيث انتقى جنس أدب الرحلة كدلالة على انفتاح الإبداع الرقمي على مختلف الأجناس الأدبية القديمة والمعاصرة. لكن الإشكالية التجنيسية التي افتتح بها عمله لم تكن خطوة موفّقة، فقد جعل

من هذا النص الرقمي منفتحا على التأويلات والاجتهادات التي قد تسرق منه جوهره الإبداعي وتحيله إلى أجناس لا تمثّله.

– يتميز نص سناجلة الرحلي بجمعه بين اللغة التي حقّقت خصائص الأدبية الرحلية المميزة بعباراتها وتوصيفاتها، وبين اللغة التقنية التي اعتمدت في أساسها على التوريق والروابط التي توزعت في جسد النص لتحقّق رقميته وبُعده الافتراضي، وبهذا نشأ جنس (أدب الرحلة الرقمي) بشكل واضح يمكن أن يُعرّف من خلال نص (تحفة النظارة) وتُستخرج خصائصه ومميزاته عن أدب الرحلة الورقي.

– أسّس "مُحَمَّد نجيب التلاوي" تجربة نقدية رائدة في بابها من خلال اعتماده على التفاعلية في نقده لنص سناجلة الرحلي، فجاءت المقاربة المعلوماتية عبر موقع إلكتروني معتمد على الترابطية لمقاربة (تحفة النظارة)، وهذا يحسب للنص الإبداعي الذي قدّمه سناجلة والذي كان ضاجّا بالصور والرؤى اللافتة التي استلزمت مقاربة خاصة كهذه.

– انعكست مقولات نظرية رواية الواقعية الرقمية على نص (تحفة النظارة في عجائب الإمارة) بشكل محدود، ولم تتعدّ الجانب الشكلي الذي اعتمد فيه سناجلة على الكلمات القصيرة والجمل والعبارات القصيرة أيضاً، لكن الموضوع لم يتعلق بالعالم الرقمي بشكل أساس وهو ما قد يحبس هذه النظرية في إطارها الصّوري.

– يؤكّد نص (تحفة النظارة) على قدرة الأدب الرقمي العربي على مواكبة مختلف الأجناس الأدبية مهما كان عصرها وخصائصها، وبالتالي إمكانية استنبات أجناس جديدة ذات بُعد رقمي افتراضي أو بعث أجناس تقليدية بملمح رقمي يؤكد انتماءها للإبداع الرقمي.

لا يمكن أن أختم دراستي هذه دون اقتراح إدراج الأدب التفاعلي في مختلف الأطوار التعليمية مع التركيز فيه على شقّه التطبيقي، والذي يتمثل في تذليل الصعوبات التقنية ليتمكن المبدعون العرب –خاصة الأجيال القادمة– من الانخراط في الإنتاجية الإبداعية الرقمية، حتى يتم الإقرار بوجود أدب رحلة رقمي وغيره من الأجناس الأدبية الرقمية مع تحقيق تراكمية إبداعية تمكّن المتلقّين من تكوين فكرة عن هذا الأدب وخصائصه.

5. قائمة المراجع:

1. اسليم مُحَمَّد ، 2012، نظرية رواية الواقعية الرقمية، اطلعت عليه يوم: 2025/01/05، عبر الرابط:

https://r.search.yahoo.com/_ylt=AwrkOhRPpJdnIQIA9Ksk24lQ;_ylu=Y29sbwNpcjIEcG9zAzEEdnRpZAMEc2VjA3Ny/RV=2/RE=1739200847/RO=10/RU=https%3a%2f%2fwww.aslim.org%2f1597%2f/RK=2/RS=9LQRmKxtGsIzk7CUh4TfzfqtCrI-

2. البريكي فاطمة، 2006، مدخل إلى الأدب التفاعلي، المركز الثقافي العربي، الدار البيضاء المغرب.
3. التلاوي مُحَمَّد نجيب ، 2021، تحفة النظارة في عجائب الإمارة مقاربة معلوماتية، اطلعت عليه يوم: 2025/01/02، عبر الرابط:

https://5fb5c7ef8975c.site123.me/

4. حليفي شُعيب ، 2002، الرحلة في الأدب العربي، التجنّس، آليات الكتابة، خطاب المتخيّل، الهيئة العامة لقصور الثقافة، مصر.
5. سناجلة مُحَمَّد، 2001، رواية الواقعية الرقمية، كتاب إلكتروني من موقع مُحَمَّد سناجلة.
6. يقطين سعيد، 2005، من النص إلى النص المترابط، مدخل إلى جماليات الإبداع التفاعلي، المركز الثقافي العربي، الدار البيضاء المغرب.