

مجلة الجمعية الإيرانية للغة العربية وآدابها، فصلية
علمية محكمة، العدد ٧٣، شتاء ١٤٠٣ هـ. ش،
٢٠٢٥ م؛ صص ١٨٨-٢١٣.

A comparative study of interactive literature and its predecessors in contemporary Western and Arabic literature

Article Type: Research

Kazem Azimi^{1*}

Abstract

The invention of the Internet and the ever-increasing use of hypertext, photos, movies, and audio in literary works and the participation of readers in the formation of a literary work caused literature to leave the traditional and paper-based state and find a home in compact discs, websites, and social networks. It is called interactive literature. In this review article, interactive literature and its predecessors in contemporary Western and Arabic literature are introduced, and the position of interactive literature and its predecessors of three types (interactive poetry, interactive play and interactive story) in contemporary Western and Arabic literature are examined and compared. In this review article, the research method of introduction and review of the «best evidence» has been used to compare the first works of interactive literature in contemporary Western and Arabic literature. This research shows that in contemporary western literature, the first works of interactive literature are: the interactive poem "In the Garden of Recounting" by Robert Kendall, the interactive play "Castle of Death" by Charles Deemer, the interactive novel "Afternoon; A Story" by Michel Joyce, and in contemporary Arabic literature, the first works of interactive literature, interactive poetry (digital notes for a biography, some of it is blue) by Mushtaq Abbas Maan, interactive play (Baghdad coffee shop) by Mohammad Hossein Habib et al, a novel It is interactive (Shadows of a person) by Mohammad Sanajleh that differences and similarities have also been examined.

Keywords: contemporary Arabic literature, interactive literature, interactive poetry, interactive play, interactive novel.

*Corresponding author: Assistant Professor of Arabic Literature Department, Khorramabad branch, Islamic Azad University, Khorramabad, Iran. <https://orcid.org/0000-0002-7948-1606>. ka.azimi@iau.ac.ir

1. Introduction

In scientific texts and writings, the invention of the Internet in the second half of the 20th century has been called the Fourth Industrial Revolution because the possibilities and achievements of the Internet in the field of information storage, transmission, and management are unprecedented. "In simple terms, the Internet is a tool by which computers are connected to each other and is the most important network that connects millions of computers all over the world and its doors are open to everyone" (Fadl Shabloul, 1999: 24) The importance of the Internet is greater in that it has expanded the scope of human activity and ability from the mere production and management of paper and written resources to the production and management of various electronic books, audio-visual resources, databases, etc., and has expanded the field of scientific and literary innovation and creativity. In addition, "the basic idea behind the invention of the Internet is the establishment of a cognitive-information democracy because through the Internet, every person with a computer can quickly access the text, audio, video, etc. information they need from anywhere" (ibid.: 25) Interactive literature is a gift of the Internet and its various possibilities because in this type of literature, the poet or writer finds himself free from paper and pen and uses the tools Multimedia such as: photos, films, audio, emoticons, etc., choose a new arena for literary innovation. "Interactive literature is that which uses the achievements of new technologies to present a new literary genre that is a link between literature and the digital space" (Al-Bariki, 2006: 49).

The word interactive in this new literary type expresses the fact that in interactive literature, the reader and listener have an active role and the literary text does not have only one poet or writer, and readers and listeners can also participate in the production and completion of the literary work. Because "this type of literature cannot be considered interactive unless the reader/user is given the same space as the writer/speaker" (ibid.), which reflects the diversity of authors and creators of the literary work.

Contemporary Arabic literature, due to its strong connection with the culture and literature of other nations and peoples throughout history, has been continuously saturated with scientific and literary sources, and this path continues in the age of the Internet and global communications, as "today, the issue of technology is not considered an ordinary issue, but rather an issue that is linked to the fate, future, and existential nature of man" (Al-Khatib, 2018: 32). In this article, we first discuss the history of the formation of interactive literature in contemporary Western literature, then the pioneers and first innovative works in the three types of interactive literature (interactive poetry, interactive play, interactive novel) in contemporary Western and Arabic literature are introduced, analyzed, and compared.

Research Question

The study aims to answer the following research question:

What is the position of interactive literature and the pioneers of its three types (interactive poetry, interactive play and interactive fiction) in contemporary Western and Arabic literature?

2. Literature Review

Interactive literature is a new form of literature that invites the audience to active participation and allows readers or users to interact with the narrative in meaningful ways. This new literary genre transcends traditional linear storytelling by offering choices, diverse paths, and opportunities for the audience to influence the story's development. In the definition of interactive literature, it is stated that "it is a literary genre that uses the latest achievements of information technology to invent a new literary type; It creates a link between literature and the digital space, it can only be received by the reader through electronic tools, and it is considered interactive literature on the condition that it provides an equal or even greater space for the reader's participation than the original author of the poem or prose" (Al-Bariki, 2006: 49) in this literary genre, the activity and interaction of the reader is important in the process of reading the literary work.

Interactive literature has characteristics: "A- Open text and no boundaries: In interactive literature, the artist can create a piece of literature and allow readers and users to complete it as they wish. B- The valuable role of the reader/user: in interactive literature, the reader/user has a sense of ownership of the text and literary content and is not just a powerless reader like traditional literature. C- The diversity of writers and authors of literary works: in interactive literature, a literary work is not the product of one person's thoughts or pen, but the readers and users of a literary work in the global Internet network can also participate in the production and completion of a literary work in such a way that the reader becomes the author. And vice versa. D- Existence of infinite beginnings and endings: In interactive literature, especially fiction and novels, the beginning and end of the story/novel does not have one state, but can be varied according to the choice of the reader/user, and as a result, the course of the story and its elements will also be different. . E- The possibility of direct criticism and dialogue: in interactive literature, it

is possible for the reader/user to criticize the literary work online and talk live and directly with the author/s. (ibid: 50-54)

3. Methodology

This article is a review-research type and its research method is based on a review of the "best evidence". First, the pioneer individuals and works on the subject of interactive literature and its three types (poetry, play, and novel) in contemporary Western and Arabic literature were introduced. Then, with scientific evidence and documentation, an analysis and comparison between the aforementioned works was carried out.

4. Results

This article examines the first pioneers and works of interactive literature in contemporary Western and Arabic literature, and it was found that interactive literature entered the literary discourse of the Western world as a new literary genre in the second half of the twentieth century, after the invention of the computer and the Internet. The basis of interactive literature is that literature should be in interaction with the audience and reader, and the centrality of an individual as the author and writer is not desirable. Of course, this capacity is due to the facilities and tools available in the computer and the Internet; because in the world of computers and the Internet, there are various tools and facilities such as; the combined use of text, sound, image, film, hashtag, sticker (emoticon), animation, variety of colors, geometric and natural shapes - the possibility of inserting a link on a word or sentence and referring it to another media - conducting an interpersonal or group conversation during a literary work in a new window - using a sound background appropriate to the literary work - giving the user/reader the option to choose the type of beginning or ending of the interactive story/novel, etc., which are used by the writer/author depending on the need.

Interactive literature, using various media such as text, audio, video, film, etc., has been able to find a special place in contemporary world literature. This position began in the past with the invention of computers and the Internet, and is currently faced with new possibilities and tools with the invention of "artificial intelligence and the metaverse," the details of which require numerous articles for research into different types of interactive literature by interested individuals.

بررسی تطبیقی ادبیات تعاملی و پیشروان آن

در ادبیات معاصر غربی و عربی

نوع مقاله: پژوهشی

کاظم عظیمی^{*۱}

۱. استادیار گروه ادبیات عرب، واحد خرم آباد، دانشگاه آزاد اسلامی، خرم آباد، ایران

تاریخ پذیرش: ۱۴۰۳/۱۲/۰۱

تاریخ دریافت: ۱۴۰۲/۱۱/۳۰

چکیده

ابداع اینترنت و استفاده روزافزون از فرامتن، عکس، فیلم، صوت در آثار ادبی و مشارکت خوانندگان در شکل گیری اثر ادبی باعث شد ادبیات از حالت سنتی و کاغذ محور خارج شده و در لوح فشرده، سایت‌ها و شبکه‌های اجتماعی، منزل گزیند که این پدیده، ادبیات تعاملی نامیده شده است. در این مقاله مروری، ادبیات تعاملی و پیشروان آن در ادبیات معاصر غربی و عربی معرفی شده است و جایگاه ادبیات تعاملی و پیشروان انواع سه‌گانه آن (شعر تعاملی، نمایشنامه تعاملی، داستان تعاملی) را در ادبیات معاصر غربی و عربی، بررسی و مقایسه می‌شود. در این مقاله مروری، از روش تحقیق معرفی و بررسی «بهترین شواهد»، جهت بررسی تطبیقی نخستین آثار ادبیات تعاملی در ادبیات معاصر غربی و عربی بهره گرفته شده است. نتایج این تحقیق نشان می‌دهد که در ادبیات معاصر غربی، نخستین آثار ادبیات تعاملی عبارت‌اند از: شعر تعاملی «در باغ بازگویی» از روبرت کندال، نمایشنامه تعاملی «قلعه مرگ» از چارلز دیمر، رمان تعاملی «بعدازظهر؛ یک داستان» از میشل جویس، و در ادبیات معاصر عربی، نخستین آثار ادبیات تعاملی، شعر تعاملی «تباریح رقمیه لسیره بعضها أزرق» (یادداشت‌های دیجیتالی برای زندگی‌نامه‌ای که برخی از آن آبی است) از مشتاق عباس معن، نمایشنامه تعاملی «مقهی بغداد» (کافه بغداد) از محمدحسین حبیب

* نویسنده مسئول، ka.azimi@iau.ac.ir

و همکاران، رمان تعاملی «ظلال الواحد» (سایه‌های یک نفر) از محمد سناجله است که تفاوت‌ها و تشابهات آن‌ها نیز بررسی شده است.

کلیدواژه‌ها: ادبیات معاصر عربی، ادبیات تعاملی، شعر تعاملی، نمایشنامه تعاملی، رمان تعاملی

۱- مقدمه و بیان مسئله

در متون و نوشته‌های علمی، ابداع اینترنت در نیمه دوم قرن بیستم، انقلاب صنعتی چهارم نامیده شده است زیرا امکانات و دستاوردهای اینترنت در حوزه ذخیره، انتقال و مدیریت اطلاعات، بی‌سابقه است. «به زبان ساده اینترنت، ابزاری است که به وسیله آن رایانه‌ها به هم متصل می‌شوند و مهم‌ترین شبکه‌ای است که میلیون‌ها کامپیوتر را در همه دنیا به هم وصل نموده و درهای آن به روی همگان باز است» (فضل شبلول، ۱۹۹۹: ۲۴) اهمیت اینترنت بیشتر از این نظر است که دایره فعالیت و توانایی بشر را از تولید و مدیریت صرف منابع کاغذی و مکتوب، به تولید و مدیریت انواع کتاب‌های الکترونیک، منابع صوتی-تصویری، پایگاه‌های اطلاعاتی و... گسترش داد و زمینه نوآوری و خلاقیت علمی- ادبی را وسعت بخشید ضمن اینکه «اندیشه اساسی نهفته در ابداع اینترنت، برقراری دموکراسی معرفتی- اطلاع‌رسانی است زیرا به وسیله اینترنت، هر فرد دارای رایانه می‌تواند از هر جایی و به سرعت به اطلاعات متنی، صوتی، ویدیویی و... مورد نیاز خود دسترسی داشته باشد» (همان: ۲۵)

ادبیات تعاملی ارمغان اینترنت و امکانات گوناگون آن است زیرا در این نوع ادبیات، شاعر یا نویسنده خود را از کاغذ و قلم آزاد می‌بیند و با استفاده از ابزارهای چندرسانه‌ای مانند: عکس، فیلم، صوت، شکلک و... عرصه نوینی را برای ابداع ادبی، برمی‌گزیند. «ادبیات تعاملی آن است که دستاوردهای فناوری‌های نوین را برای ارائه یک جنس ادبی جدیدی که پیوندی میان ادبیات و فضای دیجیتال است به کار می‌گیرد» (البریکی، ۲۰۰۶: ۴۹) واژه تعاملی در این نوع جدید ادبی، بیانگر این واقعیت است که در ادبیات تعاملی، خواننده و شنونده نقش فعالی دارد و متن ادبی، تنها یک شاعر یا نویسنده ندارد و خوانندگان و شنوندگان نیز می‌توانند در تولید و تکمیل اثر ادبی سهم شونند. زیرا «این نوع ادبیات، نمی‌تواند تعاملی محسوب شود مگر اینکه فضایی به اندازه

نویسنده/گوینده به خواننده/کاربر داده شود» (همان) که این موضوع بیانگر تنوع مؤلفان و مبدعان اثر ادبی است.

ادبیات عربی معاصر به دلیل ارتباط قوی با فرهنگ و ادب سایر اقوام و ملل در طول تاریخ، پیوسته از آبخوره‌های علمی-ادبی، سیراب شده است و در عصر اینترنت و ارتباطات جهانی نیز این مسیر، تداوم دارد چه «امروزه موضوع فناوری، موضوعی عادی محسوب نمی‌شود بلکه موضوعی است که به سرنوشت، آینده و ماهیت وجودی انسان، پیوند خورده است» (الخطیب، ۲۰۱۸: ۳۲) در این مقاله ابتدا به تاریخچه شکل‌گیری ادبیات تعاملی در ادبیات معاصر غربی پرداخته‌ایم سپس پیشروان و نخستین آثار ابداعی در انواع سه‌گانه ادبیات تعاملی (شعر تعاملی، نمایشنامه تعاملی، رمان تعاملی) در ادبیات معاصر غربی و عربی، معرفی و مورد تحلیل و مقایسه قرار گرفته است.

۲- روش‌شناسی و پرسش تحقیق

این مقاله از نوع مروری-پژوهشی است و روش تحقیق آن، مبتنی بر مرور «بهترین شواهد»^۱ است. ابتدا افراد و آثار پیشگام در موضوع ادبیات تعاملی و انواع سه‌گانه آن (شعر، نمایشنامه و رمان) در ادبیات معاصر غربی و عربی معرفی شد سپس با دلایل و مستندات علمی، تحلیل و مقایسه میان آثار مذکور انجام گرفت. پرسش مقاله این است: جایگاه ادبیات تعاملی و پیشروان انواع سه‌گانه آن (شعر تعاملی، نمایشنامه تعاملی، داستان تعاملی) در ادبیات معاصر غربی و عربی چگونه است؟

۳- پیشینه تحقیق

ادبیات تعاملی در اواخر نیمه دوم قرن بیستم در ادبیات غرب، آغاز شد و در اوایل قرن بیست و یکم در ادبیات عربی مورد توجه واقع شد. طبق بررسی‌های نگارنده برای موضوع این

مقاله در زبان فارسی، پیشینه‌ای یافت نشد ولی در زبان عربی، مواردی وجود دارد که مهم‌ترین آن‌ها به ترتیب اهمیت به شرح زیر است:

فاطمه البریکی (۲۰۰۶) در کتاب «مدخل الى الأدب التفاعلي»، به این موضوعات پرداخته است؛ الف- از متن کاغذی تا متن الکترونیکی (متن و فرا متن) ب- کتاب الکترونیکی، جلسات و انجمن‌های الکترونیکی ج- پیشینه ادبیات تعاملی در جهان د- تعریف و انواع ادبیات تعاملی (شعر- نمایشنامه- رمان) ه- ادبیات تعاملی و مکتب‌های نقدی (نظریه دریافت، مرگ مؤلف، هرمنوتیک، بینامتنی).

سعید یقطین (۲۰۰۵) در کتاب «من النص الى النص المترابط؛ مدخل الى جمالیات الإبداع التفاعلي» به این مطالب پرداخته است: الف- ما (فرهنگ و زبان عربی) و عصر فناوری و ارتباطات. ب- فرا متن؛ مفاهیم و ادراکات مرتبط با آن. ج- خلاقیت عرب؛ چشم اندازهای آینده.

فایزه بنت مخلد العتیبی (۲۰۲۲) در مقاله «إشكالية الأدب التفاعلي»، به این موارد پرداخته است: الف- فرق ادبیات تعاملی و ادبیات دیجیتال با تأکید بر داستان، تعریف ادبیات تعاملی و انواع آن با تأکید بر داستان ب- نقش مهم خواننده/شنونده تعاملی در تکوین قصه تعاملی و ویژگی‌های خواننده دیجیتال.

وفاء مبروکی (۲۰۱۶) در پایان‌نامه «النقد التفاعلي إشكالية المصطلح و أزمة المنهج؛ دراسة وصفية لمكونات عربية» این موضوعات را مورد بررسی قرار داده است: الف- مفهوم و مرزهای ادبیات تعاملی (مفهوم و ابعاد ادبیات تعاملی، فرا متن، نویسنده و خواننده تعاملی، انواع ادبیات تعاملی شامل: شعر، داستان و رمان، نمایشنامه) ب- روش‌شناسی نقد در ادبیات تعاملی.

۴- چارچوب نظری تحقیق

۴-۱. فرا متن؛ زیربنای شبکه جهانی اینترنت

فرا متن مفهومی در فناوری اطلاعات است که به سیستمی از متن به هم پیوسته اشاره دارد که معمولاً بر روی نمایشگر رایانه ارائه می‌شود، که در آن کاربران می‌توانند با انتخاب یا کلیک کردن روی پیوندها، از یک محتوا به محتوای دیگر حرکت کنند. به عبارت دیگر «فرا متن نوع خاصی از

سیستم پایگاه داده است که توسط تد نلسون^۱ در دهه ۱۹۶۰ اختراع شد و در آن محتوا یا اشیاء (متن، تصاویر، موسیقی، برنامه‌ها و غیره) می‌توانند خلاقانه به یکدیگر مرتبط شوند. هنگامی که یک شیء را انتخاب می‌کنید، می‌توانید تمام اشیاء دیگری را که به آن مرتبط هستند مشاهده کنید. شما می‌توانید از یک شیء به شیء دیگر حرکت کنید حتی اگر آن‌ها اشکال بسیار متفاوتی داشته باشند» (Beal, 2021, 5)

مؤلفه‌ها و ویژگی‌های کلیدی فرا متن عبارت‌اند از: «الف- ابرپیوندها^۲: ویژگی اصلی فرا متن استفاده از ابرپیوندها است که عناصر قابل فشار دادن یا کلیک (متن، تصاویر یا رسانه‌های دیگر) هستند که یک محتوا را به محتوای دیگر متصل می‌کنند. ب. ساختار غیرخطی: برخلاف متن خطی سنتی، که در آن خواننده به‌طور متوالی از یک صفحه به بخش یا صفحه دیگر حرکت می‌کند، فرا متن امکان ساختار غیرخطی را فراهم می‌کند. ج- گره‌ها و لنگرها^۳: در یک سیستم فرا متن، تک تک محتواها اغلب به‌عنوان گره شناخته می‌شوند. گره‌ها توسط لنگرها به هم متصل می‌شوند و این ابرپیوندها هستند که ناوبری بین آن‌ها را تسهیل می‌کنند. هر گره می‌تواند حاوی متن، چندرسانه‌ای یا ترکیبی از عناصر مختلف باشد. د- ناوبری: پیمایش فرا متن شامل حرکت از یک گره به گره دیگر با انتخاب ابرپیوندها است. این می‌تواند شبکه‌ای از اطلاعات به هم پیوسته ایجاد کند و به کاربران انعطاف‌پذیری برای کاوش محتوا بر اساس ترجیحات یا علایق خود ارائه دهد» (Landow, 2006: 67-8)

فرا متن در ادبیات، گسترده‌تر از سامانه‌های اطلاعاتی-ارتباطی و به‌عنوان یک فرم ادبی در ادبیات الکترونیک مورد بررسی قرار گرفته است. داستان‌های فرا متن به نویسندگان اجازه می‌دهد تا روایت‌های شاخه‌ای را خلق کنند که در آن خوانندگان می‌توانند مسیرهای مختلفی را از طریق داستان انتخاب کنند، بر نتیجه تأثیر بگذارند و شکل تعاملی تری از داستان‌سرایی را تجربه کنند.

1. Ted Nelson
2. Hyperlinks
3. Nodes and Anchors

فرا متن به طور قابل توجهی بر نحوه سازمان دهی و دسترسی به اطلاعات به ویژه در اینترنت تأثیر گذاشته است. این به بخشی جدایی ناپذیر از ارتباطات دیجیتال تبدیل شده است و رویکردی انعطاف پذیرتر و کاربر محور برای پیمایش و تعامل با محتوا را ممکن می سازد.

٤-٢. تعریف ادبیات دیجیتال و ویژگی های آن

ادبیات دیجیتال به آثار ادبی اطلاق می شود که با استفاده از فناوری دیجیتال و با ابزارها و ترفندهای رایانه ای خلق و تجربه می شوند. برخلاف ادبیات کاغذی سنتی، ادبیات دیجیتال از قابلیت های رایانه، اینترنت و سایر دستگاه های دیجیتالی برای ارائه داستان ها، شعرها و دیگر اشکال بیان ادبی به روش های نوآورانه و تعاملی استفاده می کند. به عبارت دیگر «ادبیات دیجیتال عبارت است از آثاری که محصول محاسبات رسانه ای و منوط به برنامه نویسی کامپیوتری است و برخلاف ادبیات الکترونیک، در رابطه با محیط داخلی کامپیوتر است [و نه اینترنت]» (حمداوی، ۲۰۱۶: ۱۱) پس ادبیات دیجیتال، محصول الگوریتم و نرم افزارهای کامپیوتری است و انسان در تولید آثار شعری یا نثری آن دخالتی ندارد. این شکل از ادبیات با پیشرفت فناوری تکامل یافته است و امکانات داستان سرایی و تعامل با خواننده را گسترش داده است.

برخی ویژگی های کلیدی ادبیات دیجیتال که متفاوت از ادبیات الکترونیک است، عبارت اند از: «الف- روایت های پیشرفته: ادبیات دیجیتال دارای روایت های پیشرفته است که فراتر از داستان سرایی خطی سنتی است. برخی از آثار دارای خطوط داستانی منشعب، پایان های متناوب یا عناصر مشارکتی هستند که ساختار روایی پویاتر و متحول تری را فراهم می سازد. ب- همکاری و مشارکت: ادبیات دیجیتال همکاری بین نویسندگان و خوانندگان را تسهیل می کند. برخی از نرم افزارها نوشتن مشارکتی را تشویق می کنند، جایی که چندین نویسنده در یک داستان مشارکت می کنند یا خوانندگان می توانند فعالانه در ایجاد یا تأثیرگذاری بر روایت مشارکت کنند. ج- فناوری های نوظهور: دستاوردهای نوین فناوری، مانند «واقعیت مجازی و واقعیت افزوده»^۱ نیز در ادبیات دیجیتال ادغام شده اند. این فناوری ها راه های جدیدی را برای غوطه ور کردن خوانندگان در روایت ارائه می کنند و تجربه ای حسی و تعاملی تر را ارائه می دهند. د- محتوای زودگذر و پویا: ادبیات دیجیتال می تواند از ماهیت پویای اینترنت با ترکیب به روزرسانی های هم زمان، تغییر

محتوا بر اساس تعامل با خواننده و حتی استفاده از عناصر حساس به زمان که ممکن است فقط برای برخی افراد در دسترس باشد، استفاده کند» (Hammond, 2016; 78)

ابزارهای ادبیات دیجیتال متنوع و در حال توسعه است و امکانات جدیدی را برای داستان‌سرایی، مشارکت خواننده و همگرایی ادبیات با فناوری دیجیتال بررسی می‌کند. با ادامه پیشرفت فناوری، چشم‌انداز ادبیات دیجیتال گسترش خواهد یافت و روش‌های جدید و هیجان‌انگیزی را برای شاعران و نویسندگان ارائه می‌دهد.

۴-۳. تعریف ادبیات تعاملی و شاخصه‌های آن

ادبیات تعاملی شکلی جدید در ادبیات است که مخاطب را به مشارکت فعال دعوت می‌کند و به خوانندگان یا کاربران این امکان را می‌دهد تا به شیوه‌های معناداری با روایت تعامل کنند. این نوع جدید ادبی با ارائه انتخاب‌ها، مسیرهای متنوع و فرصت‌هایی برای تأثیرگذاری بر توسعه داستان توسط مخاطب، از داستان‌سرایی خطی سنتی فراتر می‌رود. در تعریف ادبیات تعاملی آمده است که «جنس ادبی است که دستاوردهای نوین فناوری اطلاعات را برای ابداع نوع ادبی جدیدی به کار می‌گیرد؛ بین ادبیات و فضای دیجیتال پیوند ایجاد می‌کند صرفاً از طریق ابزار الکترونیکی برای خواننده قابل دریافت است و به شرطی ادبیات تعاملی محسوب می‌شود که فضایی معادل یا حتی بیشتر از صاحب اصلی شعر یا نثر، برای مشارکت خواننده فراهم نماید» (البریکی، ۲۰۰۶: ۴۹) در این جنس ادبی، فعالیت و تعامل خواننده در فرآیند خوانش اثر ادبی، اهمیت دارد.

ادبیات تعاملی شاخصه‌هایی دارد که عبارت‌اند از: «الف- متن باز و بدون حدود مرز: در ادبیات تعاملی، هنرمند می‌تواند قطعه ادبی را خلق کند و به خوانندگان و کاربران اجازه دهد که هر طور که می‌خواهند آن را تکمیل نمایند. ب- نقش ارزشمند خواننده/ کاربر: در ادبیات تعاملی، خواننده/ کاربر احساس مالکیت بر متن و محتوای ادبی را دارد و مثل ادبیات سنتی، فقط خواننده بی‌اختیار نیست. ج- تنوع نویسندگان و مؤلفان اثر ادبی: در ادبیات تعاملی، اثر ادبی محصول

اندیشه یا قلم یک نفر نیست بلکه خوانندگان و کاربران اثر ادبی در شبکه جهانی اینترنت، نیز می‌توانند در تولید و تکمیل اثر ادبی سهیم شوند به صورتی که خواننده به نویسنده بدل شود و بالعکس. د- وجود آغازها و پایان‌های بی‌نهایت: در ادبیات تعاملی به‌ویژه ادبیات داستانی و رمان، آغاز و پایان داستان/رمان، یک حالت ندارد بلکه با توجه به انتخاب خواننده/کاربر می‌تواند تنوع یابد که در نتیجه آن سیر داستان و عناصر آن نیز متفاوت خواهد شد. ه- امکان نقد و گفتگوی مستقیم: در ادبیات تعاملی این امکان برای خواننده/کاربر فراهم است که به‌صورت برخط اثر ادبی را نقد کند و به‌صورت زنده و مستقیم با نویسنده/گان صحبت کند. (همان: ۵۴-۵۰)

به‌طور خلاصه، «ادبیات دیجیتال»، علاوه بر محتوای متنی، عناصر چندرسانه‌ای مانند تصاویر، صدا و ویدئو را نیز در برگیرد. ادبیات دیجیتال با استفاده از برنامه‌ها و نرم‌افزارهای ویژه‌ای که برای آن طراحی شده تولید می‌شود؛ اما «ادبیات تعاملی» همان‌طور که گذشت، مشتمل بر مشارکت خواننده، فراتر از خواندن ساده متن است که اغلب به خوانندگان این امکان را می‌دهد تا انتخاب‌هایی داشته باشند که بر روایت تأثیر بگذارد یا مسیرهای داستانی مختلف را امتحان کنند.

۵. بحث و بررسی

در این بخش، پرسش تحقیق «جایگاه ادبیات تعاملی و پیشروان انواع سه‌گانه آن (شعر تعاملی، نمایشنامه تعاملی، داستان تعاملی) در ادبیات معاصر غربی و عربی چگونه است؟» را در قالب عناوین زیر بررسی می‌کنیم:

۵-۱. تعریف شعر/ قصیده تعاملی و نخستین پیشروان و آثار آن در ادبیات

معاصر غربی و عربی

شعر تعاملی «روشی جدید برای سرودن شعر است که با تکیه بر امکانات موجود در فضای الکترونیک، فقط در فضای الکترونیک و دیجیتال، قابل ارائه است؛ این نوع شعر از کلیه امکانات و روش‌های فناورانه جهت ابداع انواع شعر با استفاده از رسانه‌های متنوع، بهره می‌گیرد و کاربر/خواننده صرفاً از طریق صفحه آبی رایانه [یا گوشی] با آن در تعامل است به صورتی که

شعر را می‌خواند؛ چیزی بر آن می‌افزاید [یا کم می‌کند] و در [شکل‌گیری] آن مشارکت کامل دارد» (همان: ۷۷)

ظهور شعر تعاملی در غرب به تلاش‌ها و ابداعات روبرت کندال^۱ - شاعر معاصر کانادایی که ساکن ایالات متحده است - در دهه ۹۰ قرن بیستم میلادی بازمی‌گردد. زیرا وی نخستین کسی است که به شعر تعاملی پرداخته است و درباره اهمیت و جایگاه شعر تعاملی می‌گوید: «هنگامی که در سال ۱۹۹۰ نگارش شعر الکترونیک در اینترنت را به‌تنهایی آغاز کردم، کسی را نمی‌شناختم که به نگارش خلاقانه در اینترنت پردازد و در آن زمان برای این نوع شعر نامی بهتر از فرا متن (Hypertext) - که آثارم را با آن معرفی کردم - وجود نداشت و جایی بود که پرندگان خیالم در آسمان فضای الکترونیکی گسترده آن، پرواز می‌کردند» (همان: ۷۹) فاطمه البریکی در کتاب مدخل الی الأدب التعملی، درباره وی می‌گوید: «یکی از نخستین اشعار تعاملی «در باغ بازگویی»^۲ نام دارد که از روبرت کندال است این شعر به این صورت طراحی شده که بعد از ورود به صفحه اصلی سایت، با صفحه‌ای به شکل زیر روبرو می‌شویم؛



1. Robert Kendall
2. In the Garden of Recounting

در بالای صفحه عبارت «در باغ بازگویی» با قلم درشت، درج شده و در سمت چپ بخش پایین آن، چهار واژه «خاطرات، سقوط، مثل و باران»^۱ به صورت عمودی در دایره‌ای با پس‌زمینه سبزرنگ نوشته شده است که با فشار دادن هر یک از آن‌ها اشعاری یک‌جمله‌ای ظاهر می‌شود. به عنوان مثال هنگام فشار دادن دایره «خاطرات» این شعر در مستطیلی در سمت راست آن ظاهر می‌شود؛ «خاطرات جایی رشد می‌کنند که حرفی باشد»^۲ در زیر این ستون عمودی، عبارت «موشواره خود را روی دایره‌های سبزرنگ قرار دهید!» آمده است البته در پس‌زمینه صفحه سمت راست این ستون عمودی نیز عباراتی سبز با چاشنی گلبرگ‌هایی سفید و سبز درج شده است. نخستین شعر تعاملی در ادبیات معاصر عرب قصیده «تباریح رقمیة لسیرة بعض‌ها أزرق» (یادداشت‌های دیجیتال برای زندگی‌نامه‌ای که برخی از آن آبی است) می‌باشد. «این قصیده توسط «مشتاق عباس معن»- شاعر معاصر عراقی- طراحی و تألیف شده است. مشتاق عباس معن این قصیده تعاملی را در سال ۲۰۰۷ تألیف و در قالب لوح فشرده^۳ منتشر کرد که فقط به وسیله رایانه قابل خوانش و استفاده بود. سپس وی قصیده «لامتناهیات الجدار الناری» (دیوار آتش بی‌نهایت) را در سال ۲۰۱۷ و قصیده «وجع مُسن» (درد کهنه) را در سال ۲۰۱۹ طراحی و منتشر نمود» (مُحَمَّدُ مُحَمَّدُ عَبْدُهُ عِيسَى، ۲۰۲۳: ۱۴۹)

مشتاق عباس معن، قبل از نگارش مجموعه «تباریح رقمیة لسیرة بعض‌ها أزرق» و در آثار قبلی خود نیز از ابزارها و روش‌های تعاملی بهره برده است تا حدی که «وی به شعر کاغذی خود نیز کیفیتی تعاملی داده بود. او قبل از نوشته‌های دیجیتال تعاملی، در ساخت متون کاغذی خود از اصل گفتگو بهره می‌برد، سپس از روش‌های متنوع در تدوین متن خلاق و از فناوری فیلم‌نامه و طرح چاپی در نوشتن متن و حاشیه، بهره می‌برد. او به شعر کاغذی خود شخصیتی تعاملی داد، زیرا این تعامل مستلزم دخالت خواننده/کاربر برای بازتولید متن و فعال‌سازی مکانیسم تفسیر است» (علاء جبر، ۲۰۰۹: ۴۷)

طراحی قصیده «تباریح رقمیة لسیرة بعض‌ها أزرق» به این صورت است که بعد از ورود به فضای الکترونیکی قصیده با تصویر زیر روبرو می‌شویم؛

- 1..Memories, Fall, Like, Rain
2. Memories grow where words
3. CD (Compact disc)



صفحه‌ای با پس‌زمینه آبی که این موارد در آن به چشم می‌خورد: «در قسمت بالای صفحه نواری زردرنگ که عنوان قصیده در آن از چپ به راست حرکت می‌کند؛ در وسط صفحه آبی‌رنگ، عکس سر مجسمه‌ای با دهانی چندلایه آمده است که در سمت راست آن دوخانه مستطیل شکل با پس‌زمینه قهوه‌ای روشن به چشم می‌خورد که نشانگر دو بخش قصیده است؛ خانه بالایی روی پیشانی سر مجسمه و خانه پایینی روی لب بالای سر مجسمه قرار دارد و روی هر دوخانه این عبارت نوشته شده است: «أضغط فوق ضلوع البوح» بعد از فشار دادن خانه بالا بخش اول قصیده به این صورت نمایان می‌شود که در سمت چپ به صورت عمودی پنج‌خانه مستطیل شکل سفیدرنگ، ظاهر می‌شود که روی هر یک از خانه‌ها یکی از واژه‌های بیت شعری «أيقنتُ أنَّ الحنظلَ موتٌ يتخمر» (مطمئن بودم که خربزه تلخ، مرگ در حال تخمیر است) نوشته شده است و با فشار دادن هر یک از این خانه‌ها یک مستطیل جدید توضیحی باز می‌شود که شعری در آن آمده است. به‌عنوان مثال هنگام فشار دادن خانه «أيقنتُ» این شعر در سمت راست آن ظاهر می‌شود: «أيقنتُ/ حين قرأت (كتاب الدنيا) / أنَّ النَّاسَ توأبیتُ/ و الأحلام برأس الموتى/ كطراز القبر/ المنقوش بأحلى مرمر/ و العطر المنثور على أبواب اللحد / و تجور الأعواد الثكلى/ تنزف عنبر» (مُحَمَّدٌ مُحَمَّدٌ عَبْدُهُ عَيْسَى، ۲۰۲۳: ۱۵۳ و ۱۵۶) (وقتی (کتاب جهان) را خواندم فهمیدم که مردم تابوت هستند و رویاها در سر مردگان،

مانند نقش روی قبر است که بر زیباترین سنگ مروارید حکاکی شده و عطری که بر روی سنگ قبر پخش می شود همراه با بوی چوب های داغدار عود، بوی عنبر می تراود)

۲-۵. تعریف نمایشنامه تعاملی و نخستین پیشروان و آثار آن در ادبیات معاصر

غربی و عربی

نمایشنامه تعاملی از دستاوردهای اخیر فناوری اطلاعات است «نمایشنامه تعاملی یک بازی ماجراجویی انفرادی است که در آن می توانید واقعاً روی داستان تأثیر بگذارید زیرا یک نوع روایی رایانه محور است که در آن کاربر در جایگاه یکی از شخصیت های اصلی داستان در کنار شخصیت های دیگر است و رویدادها از طریق یک برنامه نوشته شده به صورت خودکار، هدایت می شوند و هر شخصیتی کلیه کنش های روایی خود را انتخاب می کند» (Szilas,2005:1)

«در ادبیات معاصر غربی، چارلز دیمر^۱ پیشگام بلامنزاع نمایشنامه تعاملی است وی قبل از ظهور اینترنت و در سال ۱۹۸۵ اولین نمایشنامه تعاملی با عنوان «قلعه مرگ»^۲ را تألیف و اجرا کرد». (البریکی، ۲۰۰۶: ۲-۱۰۱) داستان نمایشنامه «قلعه مرگ» در کاخ پیتوک^۳، اجرا می شود؛ این کاخ، مکانی واقعی است و صرف یک سکوی نمایش ساخته شده از چوب با نمای ظاهری کاخ نیست و اتفاقات این نمایشنامه در راهروها، سالن پذیرایی و اتاق های این کاخ، رخ می دهد. در هر ستونی از ستون های این کاخ، شخصیت هایی هستند که نقش خاصی را بازی می کنند اگر هر یک از شخصیت ها آن ستون را ترک کنند به معنای خروج آن شخصیت از نمایشنامه نیست بلکه فقط مکان خود را تغییر می دهد و بیننده ای که داستان آن شخصیت برایش مهم است می تواند وی را در مکان های جدید تعقیب نماید تا بفهمد در آنجا برای وی چه اتفاقی خواهد افتاد ضمن اینکه در این نمایشنامه، شخصیت ها به میان تماشاگران می روند و با آنها صحبت می کنند و تماشاگران می توانند درباره جزئیات حوادث از شخصیت ها پرسش نمایند. این نمایشنامه در فضای سیستم عامل Dos و به وسیله نرم افزار Iris، طراحی شد و مقدمه ای برای اثر بعدی دیمر به نام

1- Charles Deemer

2- Château de mort

1- Pittock

«عروس اجفیلد»^۱ به شمار می‌رود ضمن اینکه وی، چند سال بعد نظریه «ابر درام»^۲ را در کتابی به همین نام ارائه نمود.

طبق بررسی‌های نگارنده، نمایشنامه تعاملی به معنای ارائه‌شده در تعریف پیش‌گفته، در ادبیات معاصر عربی پیشینه‌ای ندارد ولی در زمینه نمایشنامه دیجیتال (المسرح الرقمی) تجربیاتی وجود دارد. «نخستین نمایشنامه دیجیتال عربی «مقهی بغداد» (کافه بغداد) نام دارد که در سال ۲۰۰۶ توسط دو عراقی به نام‌های محمدحسین حبیب و حازم کمال‌الدین با همکاری پیتر ورهایس^۳ در بلژیک، طراحی و اجرا شد؛ این نمایشنامه- که توسط بازیگرانی عرب و بلژیکی اجرا شد- به صورت مستقیم در اینترنت در تارنمایی که برای آن طراحی شده بود عرضه شد و برای همگان در دسترس بود» (محمد شعبان حسن، ۲۰۲۲: ۲۱۰۸) این نمایشنامه در زمانی تهیه و اجرا شد که سه سال از حمله آمریکا به عراق و سقوط صدام حسین می‌گذشت. کافه بغداد به دلیل تکه‌تکه شدن عراق تکه‌تکه شده و جز در عرصه مجازی یکپارچه به نظر نمی‌رسد؛ کافه بغداد به‌صورت هم‌زمان و از طریق اینترنت در بغداد، بابل، موصل و بلژیک اجرا و پخش شد.

محتوای نمایشنامه نیز بررسی نتایج حمله آمریکا به عراق و وضعیت مردم در مصاحبه با افرادی در شهرهای گوناگون عراق است «آیا عراق سه سال پس از حمله آمریکا در سال ۲۰۰۳ میلادی، به کشوری شبیه است یا جسدی در حال قطعه قطعه شدن؟ عراق برای بیننده چگونه به نظر می‌رسد؟ عراقی‌ها در مورد عراق خود به ما چه می‌گویند؟ نمایشنامه در مقابل یک میز بزرگ برای مدیر جلسه و مشتریان کافه ارائه شد و پشت میز یک صفحه‌نمایش بزرگ وجود داشت که تصاویر زنده از عراق که بخش مجازی کافه در آن رخ می‌دهد، قابل مشاهده بود البته برای صحنه بغداد به دلیل نبود کافه امن، یک کافه مجازی ارائه شد تماشاگران به‌صورت نیم‌دایره دور میز نشستند تا بتوانند اتفاقات کافه بلژیک و هم‌زمان روی صفحه‌نمایش، عراق را دنبال کنند.

2- Bride of Edgefield

3- Hyperdrama

4- Peter Verhees

صحنه گفتگو بین افراد حاضر در عراق و بلژیک از طریق ابزارهای اینترنتی ایجاد شد. مجری در بلژیک، گفتگوی بین عراقی‌ها و بلژیکی‌ها را هدایت می‌کرد» (حمیرط و جاب الله، ۲۰۲۰: ۱۴۲)

۳-۵. تعریف داستان/رمان تعاملی و نخستین پیشروان و آثار آن در ادبیات

معاصر غربی و عربی

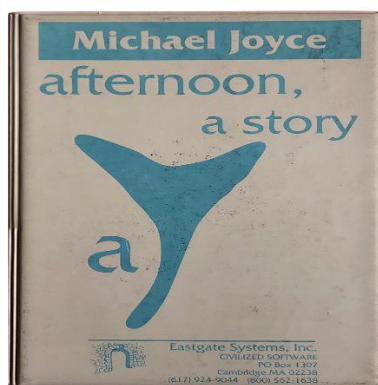
داستان/رمان تعاملی به خواننده/کاربر اجازه می‌دهد تا به‌عنوان یک همراه در جریان روایت دخالت کند و جزء فعالی در خلق داستان باشد. در تعریف رمان تعاملی گفته شده که «رمان تعاملی بر ابزارهای فرا متنی تکیه دارد که از لینک‌ها و انواع رسانه‌های متنی، صوتی، تصویری و پویانمایی بهره می‌گیرد و روایتی بازدارد به این معنا که مسیر روایت آن به مؤلف خود اکتفا نمی‌کند چراکه به خوانندگان خود اجازه فعالیت می‌دهد تا جریان رمان را به‌صورت دلخواه با پیوندها و ابزارهای تعاملی، به‌پیش‌برد و پیگیری نماید رمان تعاملی به‌صورت واژه‌ها یا حروفی که طبق نظر نویسنده می‌تواند ثابت یا متحرک باشد روی صفحه کامپیوتر ظاهر می‌شود» (اسماعیل محمد بدوی، ۲۰۲۲: ۵-۱۶۷۴)

در تعریف دیگری از رمان دیجیتال که توسط محمد سناجله- مؤلف نخستین رمان تعاملی عربی که در ادامه خواهد آمد- ارائه شده است جنبه تحولات دیجیتالی عرصه‌های مختلف زندگی انسان مورد تأکید قرار دارد؛ وی می‌گوید: «رمان دیجیتال، نوع ادبی تازه‌ای است که دستاوردهای گوناگون فناوری‌های عصر دیجیتال را به کار می‌گیرد و آن‌ها را در ساختار و بافت ادبی-روایی رمان به کار می‌گیرد تا بتواند آینه‌ای تمام‌نما باشد از روزگار و جامعه دیجیتال و انسان این عصر یا انسان مجازی که در دوره دیجیتال زندگی می‌کند؛ همچنین، رمان دیجیتال، بیان تحولات و تغییرات انسان در دوره انتقال از زندگی واقعی به فضای دیجیتال- مجازی است» (سناجله، ۲۰۰۴: ۵۷)

«نخستین داستان تعاملی در جهان «بعدازظهر؛ یک داستان»^۱ نام دارد که «میشل جویس»^۲ آمریکایی آن را در سال ۱۹۸۷ میلادی طراحی و تألیف نموده است. وی این رمان را با استفاده از نرم‌افزار «فضای داستانی»^۳ که باهمکارانش در سال ۱۹۸۴ میلادی، آن را توسعه دادند- طراحی

1- Afternoon, a story
2- Michael Joyce
3- Storyspace

و تألیف نمود» (البریکی، ۲۰۰۶: ۱۱۵) که در سال ۱۹۹۰ توسط انتشارات شرکت «سامانه‌های دروازه شرق»^۱ در قالب یک لوح فشرده در شهر واترتاون^۲ آمریکا منتشر شد. موضوع این داستان فرا متنی، پیتر^۳ است، مردی که اخیراً طلاق گرفته و شاهد یک تصادف اتومبیل بوده است ساعتی بعد، او مشکوک می‌شود که ماشین خراب شده است و... اگر خواننده مسیرهای مختلفی را انتخاب کند، پیرنگ داستان با هر بار خواندن، تغییر می‌کند در این داستان، خوانندگان در میان پیوندهای متنی به هم پیوسته حرکت می‌کنند و انتخاب‌هایی می‌کنند که به مسیرهای روایی متفاوتی منتهی می‌شوند. هر تجربه خوانش ممکن است بر اساس انتخاب‌های خواننده متفاوت باشد و امکان تجربه داستان‌گویی غیرخطی و تعاملی را فراهم کند. طرح روی لوح فشرده حاوی این داستان تعاملی به شرح زیر است:



پیشینه داستان و رمان تعاملی در ادبیات معاصر عربی نسبت به دو نوع قبلی (شعر و نمایشنامه) بیشتر است زیرا «محمد سناجله- ادیب معاصر اردنی- در سال ۲۰۰۱ نخستین رمان تعاملی ادبیات معاصر عربی به نام *ظلال الواحد* (سایه‌های یک نفر) را تألیف کرد و آن را در تارنمای

-
- 4- Eastgate Systems
 - 5- Watertown
 - 6- Peter

شخصی خود در شبکه جهانی اینترنت منتشر نمود... وی در این اثر از فناوری های نوین ارتباطی - اینترنتی بهره برد و با تلاش و پشتکار فراوان و بدون کمک از هیچ فرد خارجی، این اثر ادبی داستانی را ابداع نمود» (البریکی، ۲۰۰۶: ۱۲۰) صفحه اصلی این رمان [که در قالب لوح فشرده طراحی شده] به صورت زیر است (همان: ۱۲۱)

<p>ظلال الواحد رواية محمد سناجلة -هل أعجبتك الرواية؟ أرسل رأيك الي sanajlehshadows@sanajlehshadows.8k.com -اكتب رؤيتك النقدية . -هل تحب أن تبعتها الي صديق؟</p>	<p>Shadows of The One A novel By Mohamad Sanajleh Do you like this Novel ?? Send your opinion to : Sanajlehshadows@sanajlehshadows.8k.com</p>
---	---

موضوع رمان ظلال الواحد (سایه های یک نفر) همان طور که از نام آن پیداست «داستان انسان غرق شده در فناوری های ارتباطی، اینترنت و دیجیتال است؛ انسانی که در عصر اینترنت، [سبک زندگی]، هویت و نشانه هایی جدید یافته است و تلاش دارد خود را از انسان واقعی متمایز سازد، وی تلاش دارد هویت خود را بعد از عصر اینترنت، بازیابی کند و از اینترنت فاصله بگیرد» (همان: ۱۲۶)

از آنجاکه رمان تعاملی سایه های یک نفر (ظلال الواحد) محمد سناجله، نخستین اثر در نوع خود در زبان عربی است که به تناسب از فرا متن و عناصر چندرسانه ای بهره برده است به عنوان پیشرو در ادبیات داستانی تعاملی معاصر عربی به شمار می رود زیرا «این رمان تعاملی، گفتمان رایج در ادبیات را شکسته است و روش های جدیدی را برای افزایش تغییر گفتمان پیشنهاد داده است... این رمان صدای ثابت نویسنده و متکلم وحده بودن وی را متوقف نموده است زیرا کاربر/خواننده می تواند به وسیله فشار دادن موشواره، صحنه ها یا پی رنگ های داستانی موردعلاقه خود را باهم جمع نماید... در این رمان، گفتمان روایی سنتی مبتنی بر توصیف به روایت مجازی فرا متنی تبدیل شده است زیرا در این داستان، پیوندها، جهت تغییر مسیر یا ابزار ورق زدن

- 1- Mouse
- 2- Links

داستان، ایجاد نشده است بلکه پیوندها در این رمان، ابزار و امکانی برای تعمیق روایت داستان و کمک به فهم داستان توسط خواننده/کاربر است» (مختاری، ۲۰۱۹: ۴۰-۳۹)

۶. نتیجه گیری

در این مقاله نخستین پیشروان و آثار ادبیات تعاملی در ادبیات معاصر غربی و عربی مورد بررسی قرار گرفت و مشخص شد که ادبیات تعاملی به عنوان جنس ادبی جدید در نیمه دوم قرن بیستم و بعد از اختراع رایانه و ابداع اینترنت در گفتمان ادبی جهان غرب، وارد شده است. اساس ادبیات تعاملی این است که ادبیات باید در تعامل با مخاطب و خواننده باشد و محوریت یک فرد به عنوان مؤلف و نویسنده، مطلوب نیست که البته این ظرفیت به دلیل امکانات و ابزارهای موجود در رایانه و اینترنت است؛ زیرا در دنیای رایانه و اینترنت ابزارها و امکانات گوناگونی چون؛ استفاده ترکیبی از متن، صوت، تصویر، فیلم، هشتک، استیکر (شکلک)، پویانمایی^۱، تنوع رنگ، اشکال هندسی و طبیعی - امکان درج پیوند روی یک واژه یا جمله و ارجاع آن به رسانه‌ای دیگر - انجام گفتگوی^۲ بین فردی یا گروهی در خلال اثر ادبی در پنجره جدید - استفاده از پس زمینه صوتی متناسب با اثر ادبی - دادن اختیار به کاربر/خواننده برای انتخاب نوع آغاز یا پایان داستان/رمان تعاملی و... وجود دارد که بسته به نیاز، توسط نویسنده/مؤلف مورد استفاده قرار می‌گیرد.

پرسش اصلی این مقاله (جایگاه ادبیات تعاملی و پیشروان انواع سه‌گانه آن (شعر تعاملی، نمایشنامه تعاملی، رمان تعاملی) در ادبیات معاصر غربی و عربی چگونه است؟) مورد کاوش قرار گرفت و نتیجه بررسی آن به تفصیل انواع سه‌گانه ادبیات تعاملی (شعر تعاملی، نمایشنامه تعاملی، رمان تعاملی) در ادبیات معاصر غربی و عربی به شرح زیر قابل بیان است؛

1. Hashtag, Sticker, Animation
2. Chat

- در نوع ادبی «شعر تعاملی»، نخستین شعر تعاملی در ادبیات معاصر غربی «در باغ بازگویی» نام دارد که در دهه ۹۰ قرن بیستم توسط روبرت کندال کانادایی سروده و طراحی شد و نخستین شعر تعاملی در ادبیات معاصر عربی «تباریح رقمیة لسیرة بعضها أزرق» (یادداشت‌های دیجیتالی برای زندگی‌نامه‌ای که برخی از آن آبی است) سروده مشتاق عباس معن عراقی در سال ۲۰۰۷ است. هردوی این اشعار در فضای الکترونیکی و تعاملی طراحی شده‌اند. شباهت این دو شعر تعاملی در ساختار ظاهری آن‌هاست؛ صفحه اصلی هر دو شعر حاوی بیتی با واژگانی به صورت ستونی است که در سمت چپ صفحه در خانه‌های متعدد قرار دارد و با فشار دادن روی هر واژه، ادامه شعر در مستطیلی جدید ظاهر می‌شود. تفاوت این دو شعر تعاملی در پس‌زمینه آن‌هاست؛ پس‌زمینه شعر کندال، زیباتر است زیرا دارای واژگان و تصاویر گل و گیاه رنگی و سیاه‌وسفید است در حالی که پس‌زمینه شعر عباس معن، خالی از هر نقش و واژه‌ای و صرفاً یک صفحه آبی پررنگ است.

- در نوع ادبی «نمایشنامه تعاملی»، نخستین نمایشنامه تعاملی در ادبیات معاصر غربی «قلعه مرگ» با اجرای چارلز دیمر است که در سال ۱۹۸۵ و قبل از ابداع اینترنت اجرا شد. نخستین نمایشنامه تعاملی در ادبیات معاصر عربی، «مقهی بغداد» (کافه بغداد) است که توسط دو فرد عراقی به نام‌های محمدحسین حبیب و حازم کمال‌الدین الدین با همکاری پیترو وراهیس بلژیکی، در سال ۲۰۰۶ در بلژیک اجرا شد. نقطه اشتراک این دو نمایشنامه در تعاملی بودن آن‌ها و خروج از چارچوب‌های شناخته‌شده نمایشنامه سنتی است و تفاوت آن‌ها نیز در این است که در نمایشنامه غربی «قلعه مرگ»، محل اجرای نمایشنامه یک کاخ واقعی قلعه مانند است و بازیگران با تماشاگران تعامل و گفتگو دارند و تعاملات انسانی در آن پررنگ است ولی در نمایشنامه عربی «کافه بغداد» تعاملات برخط و استفاده از ابزارهای کامپیوتری و اینترنتی، برجسته‌تر است.

- در نوع ادبی «داستان و رمان تعاملی»، نخستین رمان تعاملی در ادبیات معاصر غربی، «بعدازظهر» یک داستان تألیف میشل جوئیس آمریکایی در سال ۱۹۸۷ است و نخستین رمان تعاملی در ادبیات معاصر عربی، «ظلال الواحد» (سایه‌های یک نفر) تألیف محمد سناجله اردنی در سال ۲۰۰۱ است. شباهت این دو داستان در عبور از قواعد سنتی است که در آن‌ها، داستان از نویسنده و خواننده واحد، و کاغذ محوری عبور کرده است و اینکه هر دو نویسنده از فرا متن در رمان خود بهره فراوان برده‌اند اما تفاوت عمده این دو رمان در مضمون و درون‌مایه است؛ رمان غربی

به موضوعاتی عادی مثل طلاق، تصادف، خرابی ماشین و... پرداخته اما رمان عربی به رکن اصلی مطرح در ادبیات تعاملی یعنی اینترنت و فضای دیجیتال پرداخته است و انسانی را به تصویر کشیده که در جنبه‌های مختلف زندگی خود در اینترنت و فضای دیجیتال، غوطه‌ور است. ادبیات تعاملی با استفاده از رسانه‌های مختلف متنی، صوتی، تصویری، فیلم و... توانسته است جایگاه ویژه‌ای در ادبیات معاصر جهان پیدا کند این جایگاه در گذشته با ابداع کامپیوتر و اینترنت آغاز شده است و در حال حاضر نیز با ابداع «هوش مصنوعی و متاورس» (Artificial Intelligence - Metaverse) با امکانات و ابزارهای جدیدی مواجه شده است که بررسی جزئیات آن نیازمند مقالات متعدد جهت پژوهش در انواع مختلف ادبیات تعاملی توسط افراد علاقه‌مند است.

منابع و مأخذ

۱. کتاب‌ها:

- البریکی، فاطمه (۲۰۰۶)؛ مدخل الی الأدب التعمالی، مغرب: المركز الثقافی العربی.
- حمداوی، جمیل (۲۰۱۶)؛ الأدب الرقمی بین النظرية و التطبيق، موقع نیل و فرات، انظر الرابط التالي: <https://www.neelwafurat.com/itempage.aspx?id=lbb322453-313268&search=books>
- الخطیب، حسام (۲۰۱۸)؛ الأدب و التكنولوجيا و جسر النص المُفرَّع، رام الله: مركز الحنین لخدمات الجامعية
- سناجلة، محمد (۲۰۰۴)؛ رواية الواقعية الرقمية، كتاب الكترونی منشور بقیس بوک، انظر الرابط التالي = www.facebook.com/the.books
- علاء جبر، محمد (۲۰۰۹)؛ الحدائة التكنو - ثقافية، بغداد: الزوراء.
- فضل شبلول، احمد (۱۹۹۹)؛ أدباء الإنترنت: أدباء المستقبل، اسكندرية: دار الوفاء لدنيا الطباعة و النشر.
- یقطین، سعید (۲۰۰۵)؛ من النص الی النص المترابط؛ مدخل الی جمالیات الإبداع التفاعلی، مغرب: المركز الثقافی العربی.

بايان نامهها

- مبروكى، وفاء (٢٠١٦): النقد التفاعلى إشكالية المصطلح و أزمة المنهج؛ دراسة وصفية لمدونات عربية، رسالة مقدم لنيل متطلبات شهادة الماستر فى اللغة و الأدب العربى، جامعة قاصدى مرباح - ورقلة.

مجالات

- اسماعيل محمد بدوى، صابر (٢٠٢٢): الرواية التفاعلية؛ التأريخ. التأسيس. الأنماط، *مجلة الدراسات العربية*، المجلد ٤٥، العدد ٤. صص ١٦٩٤-١٦٦٧.
- حمريط، ريمه و جاب الله احمد (٢٠٢٠): تجليات الرقمية فى المسرح التفاعلى - الرقمية؛ النص و العرض، *مجلة الأكاديمية للدراسات الاجتماعية والإنسانية*، المجلد ١٢، العدد ٢، صص ١٣٨-١٤٥.
- العتيبي، فايزة بنت مخلد (٢٠٢٢)؛ إشكالية الأدب التفاعلى، *مجلة كلية اللغة العربية بإيتاى البارود*، العدد ٣٥، صص ١٩٧-١٦٩.
- محمد محمد عبده عيسى، محمد، (٢٠٢٣): البنى الأسلوبية فى النص الأدبى الرقمية التفاعلى (تأريخ رقمية لسيرة بعضها أزرق..). نموذجاً، *مجلة الدراسات الإنسانية والأدبية*، المجلد ٢٨، العدد ٤. صص ١٨٠-١٣٦.
- مختارى، فاطمه (٢٠١٩) خصائص الأدب التفاعلى فى رواية ظلال الواحد محمد سناجلة، *مجلة الباحث*، المجلد ٢، العدد ١١، صص ٤٤-٢٧.
- محمد شعبان حسن، شيرين (٢٠٢٢)؛ التجربة المسرحية التفاعلية فى المسرح الرقمية بين التخيل الرقمية والتفكيك النصى تجارب: عالمية - عربية، *مجلة الزهراء بجامعة الأزهر*، المجلد ٣٢، العدد ٣٢. صص ٢١٤٦-٢٠٢٣.

References

- Alaa Jabr, M. (2009): *Techno-Cultural Modernity*, Baghdad: Al-Zawraa
- Al-Bariki, F. (2006); *Introduction to Interactional Literature*, Morocco: Arab Cultural Center.
- Al-Khatib, H. (2018); *Literature, Technology and the Hypertext Bridge*, Ramallah: Hanin Center for University Services
- Al-Otaibi, FBM (2022); The Problem of Interactive Literature, *Journal of the College of Arabic Language in Itay Al-Baroud*, No. 35, pp. 169-197
- Beal, V. (2021) «hypertext definition», Access link = <https://www.webopedia.com/definitions/hypertext/>
- Fadl Shabloul, A. (1999); *Internet Writers: Writers of the Future*, Alexandria: Dar Al-Wafa for the World of Printing and Publishing.
- Hamdawi, J. (2016): *Digital Literature between Theory and Application*, Neel and Furat website, access link =

<https://www.neelwafurat.com/itempage.aspx?id=lbb322453-313268&search=books>

- Hammond, A. (2016): *Literature in the Digital Age: An Introduction*, Cambridge: Cambridge University Press.
- Homarit, R. and Jaballah A. (2020): Manifestations of the digital in interactive-digital theater; Text and presentation, *Journal of the Academy for Social and Human Studies*, Volume 12, Issue 2, pp. 138-145
- Ismail Muhammad Badawi, S. (2022): Interactive novel; History. Foundation. Patterns, *Journal of Arab Studies*, Volume 45, Issue 4. pp. 1667-1694
- Landow, G.P (2006): *Hypertext: Critical Theory and New Media in an Era of Globalization* (Parallax: Re-visions of Culture and Society), 3rd edition, Baltimore: Johns Hopkins University Press.
- Mabrouki, W. (2016): *Interactive criticism, the problem of terminology and the crisis of methodology; A descriptive study of Arabic blogs*, a thesis submitted to obtain the requirements of a master's degree in Arabic language and literature, University of Qasedi Merbah - Warqalah.
- Mokhtari, F. (2019) Characteristics of Interactive Literature in the Novel "The Shadows of the One" by Muhammad Sanajla, *Al-Baheth Magazine*, Volume 2, Issue 11, Pp. 27-44
- Muhammad Muhammad Abdo Issa, M. (2023); Stylistic Structures in the Interactive Digital Literary Text (digital notes for a biography, some of it is blue) as a Model, *Journal of Humanities and Literary Studies*, Volume 28, Issue 4. Pp. 136-180
- Muhammad Shaaban Hassan, Sh. (2022); The Interactive Theatrical Experience in Digital Theater between Digital Imagination and Textual Deconstruction: International - Arab Experiences, *Al-Zahra Magazine at Al-Azhar University*, Volume 32, Issue 32. Pp. 2146- 2023
- Sanajelah, M. (2004): *The Novel of Digital Realism*, an electronic book published on Facebook, access link = www.facebook.com/the.books
- Szilas, N. (2005) «The Future of Interactive Drama», Access link = www.researchgate.net/publication/228748055_The_future_of_interactive_drama
- Yaqtin, S. (2005); *From Text to Hypertext; Introduction to the Aesthetics of Interactive Creativity*, Morocco: Arab Cultural Center.

دراسة مقارنة للأدب التفاعلي وروّاده في الأدبين الغربي والعربي المعاصر

نوع المقالة: أصلية

كاظم عظيمي^١

١. أستاذ مساعد في قسم الأدب العربي، فرع خرم آباد، جامعة آزاد الإسلامية، خرم آباد، إيران

تاريخ قبول البحث: ١٤٠٣/١٢/٠١

تاريخ استلام البحث: ١٤٠٢/١١/٣٠

الملخص

إن اختراع الإنترنت والاستخدام المتزايد للنص المترابط والصور والأفلام والصوت في الأعمال الأدبية ومشاركة القراء في تشكيل العمل الأدبي دفع الأدب إلى ترك الحالة التقليدية والورقية وإيجاد موطن له في الأقراس المضغوطة والمواقع الإلكترونية وشبكات التواصل الاجتماعي ويسمى بالأدب التفاعلي. في هذا المقال الاستعراضي يتم التعريف بالأدب التفاعلي وأسلافه في الأدب الغربي والعربي المعاصر، ودراسة ومقارنة مكانة الأدب التفاعلي وأسلافه بأنواعه الثلاثة (الشعر التفاعلي، المسرح التفاعلي، القصة التفاعلية) في الأدب الغربي و العربي المعاصرين. في هذه المقالة الاستعراضية، تم استخدام تقديم ومراجعة أفضل الشواهد كمنهج البحث لمقارنة الأعمال الأولى للأدب التفاعلي في الأدب الغربي والعربي المعاصر. يوضح هذا البحث أن أولى أعمال الأدب التفاعلي في الأدب الغربي المعاصر هي: قصيدة «في حديقة إعادة الكلام» التفاعلية لروبرت كيندال، مسرحية «قلعة الموت» التفاعلية لتشارلز ديمر، رواية «بعد الظهر؛ القصة» التفاعلية لميشل جويس، وفي الأدب العربي المعاصر أولى أعمال الأدب التفاعلي، قصيدة «تباريح رقية لسيرة بعضها أزرق» التفاعلية لمشتاق عباس معن، مسرحية «مقهي بغداد» التفاعلية لمحمد حسين حبيب وزملائه، رواية «ظلال الواحد» التفاعلية لمحمد سناجلة و تم أيضًا دراسة الاختلافات والتشابهات بينهما.

الكلمات الرئيسية: الأدب العربي المعاصر، الأدب التفاعلي، الشعر التفاعلي، المسرح التفاعلي، الرواية التفاعلية