طمس الخطوط بين العجائبي والواقع: تحليل نقدي للإنتاج الثقافي العربي المعاصر

محمد قاسم *

ملخص البحث:

تهدف هذه الورقة إلى دراسة ومناقشة التماهي بين العجائبي والواقع في سياق الإنتاج الثقافي العربي المعاصر، مع التركيز على أنواع الفانتازيا والخيال التأملي والخيال العلمي. ومن خلال تحليل معاصر للعناصر الجمالية والثقافية في الأشكال الحديثة، مثل وسائل التواصل الاجتماعي والكتب الإلكترونية والألعاب الرقمية، تُبرز الورقة أن العجائبي والخيال العلمي يندرجان ضمن إطار بناء العوالم الذي يستند إلى تجارب الواقع. كما تُظهر كيف تجد التكنولوجيا الحديثة، من خلال تفاعلات البشر وتجاربهم اليومية، تعبيرات عن الهوية الثقافية ضمن الفضاء الرقمي العالمي. وفي هذا السياق، بدأت المؤسسات الثقافية تلعب دورًا مهمًا في تقديم وحفظ السمات البارزة للثقافة واللغة العربية، من خلال دمج خيارات جمالية في وسائل النقل الثقافي، مما يجعل المحتوى التعليمي أكثر جاذبية وسهولة في الوصول، مع تقديم رؤية أصيلة للثقافة العربية التي كثيرًا ما تُشوهها وسائل الإعلام الغربية ومنتجاتها الثقافية.

الكلمات المفتاحية: العجائبي، والواقع، الذكاء الاصطناعي، الإعلام، الألعاب، الثقافة، الجماليات

تمهيد

من الصعوبة بمكان تحديد العوامل التي تُميّز بين العجائبي والواقع دون تعريف دقيق من حيث علاقة بعضه ببعض، ينبع جزء كبير من الخيال والفكر الكامن وراء العجائبي التأملي من التفكير العلمي الواقعي، والذي يرتبط ارتباطًا وثيقًا بالابتكار التكنولوجي. يخفي تحديد العوامل التي تُميّز أحيانًا بين التأمل في عالم التفكير المحض وإبراز الابتكار في الحياة العملية. لذا، فإن تجربة الواقع

* الباحث في الدكتوراه، بجامعة جواهر لال نهرو، نيو دلهي. الإيميل: qasimdargahi4@gmail.com

شرط أساسي للعجائبي التأملي الذي يوجد في كلٍّ من أدب العجائبي والخيال العلمي[1].الأدب العجائبي أو الأدب الفنتازي غالبا ما يتقدم أمامنا كسلف مناسب وضروري وملح للخيال العلمي ولكن التمييز أمر ضروري لأن الخيال العلمي هو غير الفنتازيا ولكل منها خصائصه التي يتميز بها، فهما بالطبع ينتميان إلى أدب الخيال، ولكن لكل قوانينه التي تسيره، الخيال العلمي هو أدب الممكن فيما يبدو أن العجائبي هو أدب المستحيل أو المستعصي، يتميز الخيال العلمي بأنه يقترح علينا صور العوالم التي يبتكرها خيال الكاتب ارتكازا على المنطق، وبالرجوع الثري إلى الواقعي والمعروف والممكن والوارد و المتاح التفكير فيه، أو استشرافه كما يقول روجي بوزينتو، فالعلاقات مع الحياة الممكنة لا تنقطع تماما، والكاتب والقارئ – على عكس ما يحدث في الأدب العجائبي لا يبتعدان عن "معقولية عالية" ترتكز على منطقة قوية للمواد المتخيلة، وقد اقترح روجي بوزيطو تسمية جميلة حينما فرق بين العجائبي والخيال العلمي بتكنية هذا الأخير بكنية "أدب المبادرات" أدب العوالم الموجودة ولكنها معلقة، عوالم ممكنة وغير مستحيلة، ولكنها تنتظر إمكانية التحقيق وهي بهذا ربما تتحقق وربما لا تفعل[2].

إن التأثير الجمالي للعجائبي والخيال العلمي على إدراك النوعين بوصفهما مختلفين يحدد مجال وجود النوعين مستقلين[3]. وعلى غرار العناصر العجائبية في الأساطير الدينية مثل المعجزات والتضرع والابتهال والولاء وما إلى ذلك، فإن عناصر الإدراك الجمالي في نوعي العجائبي والخيال العلمي هي أيضاً تابعة ومتوقفة على الترتيب الكوني لأنظمة القيم المختلفة إلى جانب الممارسات الثقافية التي تؤكدها في عملية السرد لبناء العالم4. تصبح الجماليات – لفهم طبيعة التحول في منظور القارئ أثناء انجذابه إلى هذا العالم – علامة أساسية لتأكيد وإبراز ملامح التجربة التي تقوضت بالفعل في التحليل الأدبي والنصي بالكامل. وبما أن تركيز هذه الورقة البحثية ينصب أيضًا

[1] MARTHA J. NANDORFY, "Fantastic Literature and the Representation of Reality" in Revista Canadiense de Estudios Hispánicos, Vol. 16, No. 1 (Otoño 1991), pp. 99-112.

[3] Roger Schlobin, ed. The Aesthetics of Fantasy Literature and Art. Notre Dame, IN: University of Notre Dame Press, 1982. 288 pp

[4] T. E. Apter. Fantasy Literature: An Approach to Reality. Bloomington: Indiana University Press, 1982. 161 pp.

على جماليات طمس الخطوط الفاصلة بين العجائبي والواقع، فلا بد من إيلاء الاعتبار الواجب أيضًا للأشكال الجديدة من المشاركة العامة، التي خلقت مجتمعات جمالية في حد ذاتها.

تعريف العجائبي والواقع:

يجب الإدراك أولا – قبل الخوض في استكشاف عمق الإمكانيات يجلبها العجائبي في تهذيب النفوس وتثقيف العقول- عن الواقع وهدفه في الأدب العالمي وهو "إن الواقعية تعني المعرفة العقلانية للحياة، أو هي طموح العقل الإنساني وتطلعه لاكتشاف حقيقة الحياة ومعرفة خفايا العالم، وإدراك قوانين تطور المجتمعات واتجاهاتها والآلية التي يعيشها المجتمع الإنساني."[5]

قد يتأتى الطريق إلى الحقيقة من خلال رواية وأقاصيص مرتبة حسب استراتيجيات عاقلة عالمة، كما تتأتى من خلال العرض الفلسفي المعهود المعتمد على التحليل والبرهان والاستقصاء، والتمثيل المجرد والصيغ العقلية التجريبية[6]. و أما العجائبي فهو" شكل من أشكال القص، تعترض فيه الشخصيات بقوانين جديدة تعارض قوانين الواقع التجريبي وتقر الشخصيات في هذا النوع العجائبي ببقاء قوانين الواقع كما هي" فهذا النوع من السرد يكون بعيدا عن الواقع بطريقة تسمح نوعا ما للاقتراب من حدود اللامعقول.[7] على الرغم من أن لفظ "العجائبي مصدر صناعي لا أثر له في المعاجم اللغوية القديمة" يدل على المذاهب والاتجاهات و التخصصات، كما هو حال كل المصطلحات المترجمة عن اللغات الأجنبية، وهذه الأمور لم تكن مطروحة قديما، كما هو مطروحة الآن، لعل أولى المشاكل المعقدة التي تثير في النقاش، هي مسألة ماهية الجنس وقاعدة اشتغال الجنس العجائبي، [8]والعجب ميزة تعرض للإنسان لقصوره عن معرفة سبب الشيء أو عن معرفته كيفية تأثيره فيه.

9. العجائبي يهدف إلى توفير مساحة لاستكشاف تجربة جديدة حول التراث والثقافة والإمكانيات الاجتماعية والعلمية اللامحدودة، والحفاظ على التراث الإنساني مع توليد الإحساسات العميقة بالحيرة والتوجس والتردد في نفسية المتلقي الذي يحثه على تجربة شيء ما، استثنائي ومستحيل، مما

---

[5] – الرشيد بوشعير (1996)، الواقعية وتياراتها في الآداب السردية الأوربية (الطبعة 1)، دمشق:دار الأهالي، صفحة 7.
[6] – فيصل، لحمر. سرد الخيال العلمي والخطاب الفلسفي. الناص. 2016 92-185:(1)11;30 Jun.
[7] – عزة عبد الفتاح عبد الحكيم (1999) المصدر الصناعي في الصحافة العربية، 1996-1998، دراسة صرفية دلالية، علوم اللغة ص 248-252
[8] – تودوروف، مدخل إلى الأدب العجائبي، الصديق بوعلام- الترجمة العربية، دار الكلام، الرباط، الطبعة الأولى 1993، ص 16.
[9] – د. سناء شعلان، السرد الغرائبي والعجائبي في الرواية والقصة القصيرة من 1970 إلى 2002، نادي الجسرة الثقافي الاجتماعي، ص16.

يوسع نطاق التفكير والإبداع خارج القيود العقلية المحددة من خلال الهروب من الواقع. ومن أهم أهدافه "التمكين والإلهام" أيضا الذي يبعث القارئ على إنجاز المستحيل والثقة على القوة الذاتية التي يتميز بها أبطال العجائبي المستضعفون من الرجال والنساء الذين يرتفعون فوق الظروف الصعبة، ويمكن تتبع البناء المختلف بين أنواع الخيال العلمي العجائبي والأساطير والقصص الخارقة من خلال الشخصيات النموذجية والمجازات وأنواع الشخصية والموقف والعرض، وما إلى ذلك...،10

وكثيرا ما يستلهم العجائبي من القصص والفولكلور والأساطير مع الحفاظ على التراث الثقافي والتقاليد التاريخية وإعادة تفسيرها، ثم يقدم أمام المجتمع المعاصر شيئا مثيرا للاهتمام من خلال دمج الجوانب في قصص وأنشطة جديدة مثل الألعاب العجائبية الالكترونية و وسائل الإعلام والتداخل المتزايد بين الذكاء الاصطناعي والعجائبي. وقد تأتي هذه القصص بنتائج مثمرة هي أن القارئ يبدأ يفكر في الكشف عن ذاته والنمو الشخصي الذي يساعده في مواجهة الشدائد ومرور العقبات بكل صرامة واصطدام بسبب تجربته في رحلة البطل التي تعمل له كنور يهتدى به في الظلمات.

تزداد اللغة العربية بفضل العجائبي أهمية في العصر الرقمي، الذي يساهم بقدرته على غمر المشاهدين والمشاركين في بيئات خيالية، تاركا على اللغة والثقافة العربية تأثيرا كبيرا بترويجها على المستوى العالمي من خلال المحتوى والترفيه الرقمي، والأفلام وألعاب الفيديو، على الرغم من الثقافة العربية وتمثيلها في أشكال الوسائل المتعددة الجديدة والتفاعلية نالت استقبالا عالميا، إلا أنها أدت أيضًا إلى بناء وتشويه الشخصية العربية وجعلها شخصية إرهابية في الألعاب التي طورتها الشركات الأوروبية-الأمريكية أومتعددة الجنسيات، مثل أكتيفيسون "Activison " وفي ألعاب مثل نداء الواجب (call of duty). تاريخيًا، يمكن تتبع هذا النمط من أنماط مفهوم هيجل الذي يربط التوسع الإسلامي والعربي بالتعصب.[11]

التداخل بين العجائبي والواقع في الإعلام والترفيه:

[10] بوبعيو، بوجمعة. الأدب العجائبي: الوظيفة والمفهوم. مجلة الآداب والعلوم الاجتماعية. 01.05.2008، ص 11 - 17.

[11] Dill-Shackleford, Karen. *How fantasy becomes reality: Information and entertainment media in everyday life*. Oxford University Press, 2016.

بسبب إدراك الجمهور، والتكنولوجيا، واستراتيجيات سرد القصص، يزداد الخلط بين العجائبي والواقع في وسائل الإعلام المعاصرة. إليكم بعض الأمثلة المهمة على كيفية حدوث ذلك... يتزايد الخلط والتداخل بين العجائبي والواقع في وسائل الإعلام الحديثة بسبب التكنولوجيا، تقنيات السرد الحديثة، والأفلام والبرامج التلفزيونية، والقصص الرقمية، بينما يثري هذا التداخل بين المصطلحين المشهد الأدبي والإبداعي، ويفتح أمام الجمهور طرقا جديدة لاستكشاف أفكار معقدة، فإنه في نفس الوقت يشكل تحديا في التعامل مع العالم الحقيقي الذي يزداد غموضا وترددا،[12] وهذا التداخل من دون أدني شك يساهم في تطوير القصص وتفسيرها والتفاعل بها في أهم أنواع وسائل الإعلام، بما يلي.. منها:

الإعلام المرئي: البرامج التلفزيونية، والأفلام، الرسوم المتحركة، والمسلسلات الدرامية، وما إلى ذلك من وسيلة نقل المعلومات عبر الصور ومقاطع الفيديو، والكثير...،

الإعلام التفاعلي: ألعاب الفيديو، وتجارب الواقع الافتراضي (مثل: رواية القصص الغامرة، المحاكاة التعليمية والتدريبية، الفن والتعبير الإبداعي، تطبيقات العلاج والعافية)

الإعلام المسموع: البودكاست، الراديو والموسيقى، والكتب الصوتية، وما إلى ذلك من وسيلة نقل المعلومات عبر الصوت.

الإعلام المطبوع: الكتب والروايات والرسوم الهزلية، وما إلى ذلك.

ألعاب العجائبي الرقمية مع طمس الخطوط:

تتعدد الفائدة للألعاب ليس كوسيلة للترفيه فحسب، بل كأداة للتعلم أيضا. وفي حين أن معظم الألعاب الشعبية تدعم اللغة العربية، فقد تجاوز العدد عن أكثر من 70 مليون مستخدم يلعبون ألعابًا باللغة العربية الأم13. ومن ثم، فلا عجب أن هناك العديد من الألعاب التي تستخدم كأداة لتعلم اللغة وتدمج عناصر وأجهزة حبكة من هذا النوع من العجائبي العلمي لإثارة الفضول والمشاركة، لا سيما في أقسام اليافعين على سبيل المثال لا الحصر. وكما نوقش أعلاه، في حين أن تركيز بارز على إبراز الكونية العربية باستخدام اللغة العربية الفصحى كوسيط لغوي، هناك أيضًا ألعاب مستقلة تضفي نكهة عامية أكثر على جمهورها باستخدام اللهجات العامية والدارجة مثل المصرية والشامية

[12] – **محمد** حيرش بغداد ,« حاج ملياني، (الإشراف)، الانتاجات الثقافية استقبالاتها : الأدب، الموسيقى والسينما » / *Insaniyat ,إنسانيات* :(26.03.2025 12.19 AM) 75-76 | 2017, 53-56.

[13] – قائمة الألعاب الي تدعم للغة العربية
https://hdr247.com/games-list-support-arabic/

وغيرها[14] .وكما أن الورقة تستعرض أهمية الألعاب الرقمية واستخدامها كوسيلة للتعليم في المستقبل، لذا، حاولت في هذه الدراسة تسليط الضوء على بعض الألعاب المصممة في اللغة العربية من أجل تثقيف الجيل الجديد حول الثقافة والتاريخ في طريقة مبتكرة علمية غير مألوفة، وعلى الرغم من أن غالبية الألعاب العربية تقتصر محتواها على الحروف الأبجدية، وتخلو من الجودة وتفتقر إلى الابتكار الكامل من حيث الرسوم المتحركة والألوان والتعليق الصوتي. استنادا إلى هذا التطور الرقمي في المجتمع العربي وشعبيته في الجيل الجديد يمكننا القول أن هذه الألعاب تحمل في محتوياتها الثقافية والتاريخية والعلمية إمكانية كبيرة أمام المجتمع المعاصر...[15] فلنذكر بعضها في البحث ما يلي:

فرسان الأقصى:

أثارت هذه اللعبة جدلا واسعا في المنصات العالمية بعد ظهور اللقطات التي بدت تظهر كأنها تحاكي نضالا عنيفا واقعيا يستمر بين أعضاء حماس والقوات الإسرائيلية لأنها تتيح للاعبيها فرصة للخوض في المعارك بنفسها، وتسلحهم بالمصطلحات والاستراتيجيات الحربية في منطقة جغرافية قد قلبها الحرب إلى الجحيم الأرضي، واللطيف في اللعبة هو أنها تشبه مشاهدها ببداية عملية طوفان الأقصى التي تسللت بها المقاومة إلى مواقع القوات الإسرائيلية واخترقت الحواجز العسكرية الإسرائيلية باستخدام الطائرات الشراعية وأجرت عمليتها القتالية، وتعمل اللعبة في نفس الوقت على تعزيز اللغة من خلال استخدام المصطلحات الحربية والعسكرية بين الجيل الجديد، وتحول اللغة الحربية إلى اللغة المدنية التي تعكس واقع الحياة اليومية في مناطق الصراع، مثل المصطلحات شائعة الاستعمال: القصف والانفجار، الأمن والهدنة، والشهادة، والتطهير العرقي، العبوات الناسفة ، عملية من الأنفاق،

[14] - Arabic Localization in Gaming: Trends, Challenges, and Best Practices, (25.03.2025: 08.50 PM) https://www.localizedirect.com/posts/arabic-game-localization

[15] Assist.Prof. Dr. Marwan Abdullah Hussein، Prof. Dr. Muhammad Muhammad Ali Shaheen، Assist.lect./ Ahmed Sami Ismail، The impact of using artificial intelligence in developing the design of 3D characters in electronic video games between freedom of creativity and intellectual property rights، *'athar aistikhdam aldhaka' al'iistinaeii fi tatwir tasmim alshakhsiaat thulathiat al'abead fi aleab alfidyu al'iiliktruniat bayn huriyat al'iibdae wahuquq almilkiat alfikria* ،*majalat alfani* ،*waltasmim* ،July2024،vol.2no.4 (17.03.2024: 03.10 AM) article_355363_ad3f45f7e21d0184004f21c800d92364.pdf

والحاجز، رصد العدو، القناص وكمائن القنص، واقتحام المنازل، الاتفاقيات، صفقة التبادل، فرق الإنقاذ. انسحاب الجيش، وبالتساوي من المصطلحات العسكرية العامية في اللغة العبرية، وما إلى ذلك... [16]

فرسان الأقصى: لقطة الشاشة من داخل اللعبة، المصدر:
https://store.steampowered.com/app/1714420/Fursan_alAqsa_The_Knights_of_the_AlAqsa_Mosque/
(25.03.2025: 07.45 PM)

بادية: البقاء في الصحراء (Badiya: Desert Survival) من تصنيع سيمافور- السعودية

تدور أحداث اللعبة في الصحراء خلال حقبة الحرب العالمية الأولى، وتتحدى اللاعبين للنجاة من ظروف قاسية أثناء استكشاف عالم واسع مفتوح، لذا، يجب على اللاعبين العثور على المؤن اللازمة والبحث عن القرى والمخيمات والآثار القديمة، والأدوات والأسلحة، والطعام للبقاء على قيد الحياة، والتعامل مع السكان المحليين والطبيعة والثقافة الصحراوية لأنهم يتبادلون الاحترام وفقا لسلوك الآخرين معهم بكونهم رحماء بينهم وأشداء على الأعداء. يمكن المشاركة في أنشطة مثل البحث عن الكنوز عن النفط أو الغاز الطبيعي، والحرف اليدوية، صناعة الأدوات التقليدية، أو صناعة الفخار، أو نسج السجاد، وحتى المشاركة في الحروب. تتميز اللعبة بنظام طقس ديناميكي، وتخصيص الشخصيات، ومجموعة متنوعة من المهام والمغامرات مثل مقاومة البدو للقوات الاستعمارية وصمود الحصان أمام الدبابات في الحرب العالمية الأولى. تقوم اللعبة البادية: والبقاء في الصحراء على ثلاثة ركائز، وهي الاستكشاف والأنشطة والقتال. تتعالج اللعبة التحديات والمغامرات اليومية الواقعية،

[16] Piece of Hebrew: Understanding IDF Slang: From the Military to Everyday Life.
(25.03.2025:7.36 PM) https://youtu.be/0x-OZfFTuxI?si=aCSIsSglY1cGbNOo

وهي ما تجعلها بمثابة العجائبي الواقعي الذي طمست فيها الحدود بين الواقعي والعجائبي، وفي نفس الوقت المفردات المتعلقة بالصحراء والبقاء فيها، والأحداث والمهرجات العربية الحقيقية واللغة التفاعلية والحوار والمحتوى الثقافي داخلها تجعلها تجربة تعليمية ممتعة مثيرة وأكثر عجائبية واقعية[17].

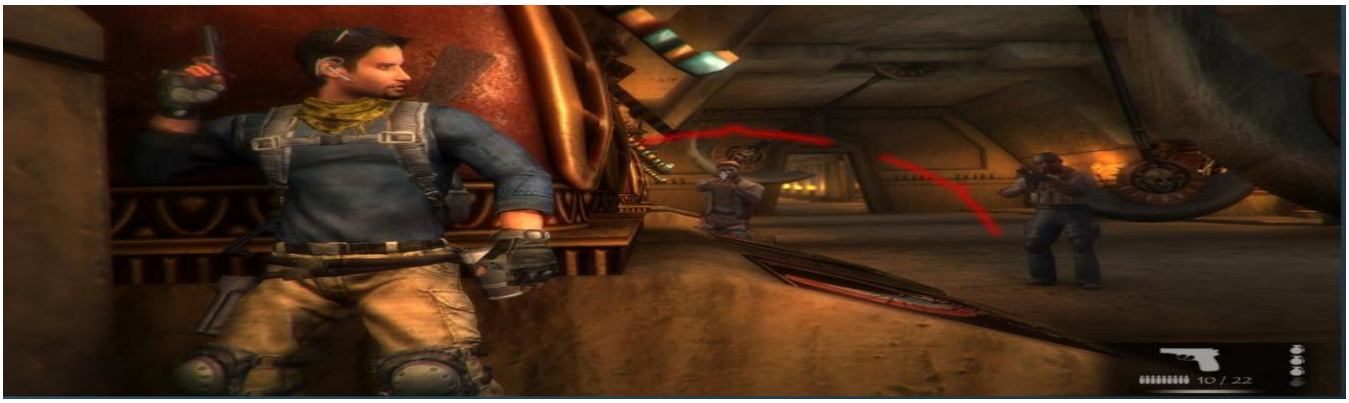
بادية: البقاء في الصحراء لقطة الشاشة من داخل، المصدر:
https://store.steampowered.com/app/545050/Badiya_Desert_Survival/(25.03.2025:05.40 PM)

اللعبة: ان آرث: أثر ابن بطوطة (Unearthed: Trail of Ibn Battuta)

كما أن إعادة تخيّل التاريخ كمحاكاة تُسقط خيالًا على الرؤى التاريخية. وفي حالة الألعاب التي طورتها شركة سيمافور(Semaphore) التي تتخذ من السعودية مقرًا لها تتخيل أيضًا حاضرة كونية عربية كانت حاضرة بقوة في التاريخ العالمي. لذا، فمن خلال هذه اللعبة محاولة للعب الأدوار في التاريخ المترابط للقارة الآسيوية التي تركز على تدفق الروابط الثقافية مع النظرة الإنسانية الأدبية للعالم التي تبناها مفكر مثل ابن بطوطة. وقد بُذلت محاولات لتمثيل الثقافة العربية وثقافة غرب آسيا الأوسع دون فهم دقيق للتعقيدات بين المجتمعات التي تقع بين قوسين وتغطيتها من قبل المنظورات الاستشراقية والأوروبية المركزية، كما يتضح في لعبة مثل عقيدة القاتل " assassin's creed ". ومع ذلك، تقدم هذه اللعبة سردًا تاريخيًا مترابطًا بين أوروبا وغرب آسيا، ونظريات المؤامرة

[17] Steam, Badiya: Desert Survival
https://store.steampowered.com/ (25.03.2025: 07:20 AM)

المتعلقة بفرسان الهيكل "Templar knights " والماسونيين "Freemasons " والحشيشيين من خلال تاريخ مشوه للحروب الصليبية. ومن خلال تحليل مثل هذه الألعاب، يمكن أيضًا من خلال تحليل هذه الألعاب تحديد موقع تعبئة السرد التاريخي المضاد وتقديم تواريخ بديلة تصب في معظمها في صالح الهيمنة الاستعمارية المتمركزة في أوروبا.



لقطة الشاشة من داخل اللعبة، المصدر:
https://store.steampowered.com/app/263680/Unearthed_Trail_of_Ibn_Battuta__Episode_1__Gold_Edition/
(26.03.2025: 6.45 PM)

العجائبي والذكاء الاصطناعي والواقع في العصر الحديث:

لقد أصبح إدراج عمليات غير منطقية وغير واقعية لجلب المعنى من أجل الخلط بين الإحداثيات الحالية لتجربتنا للواقع ممكنًا بفضل المقاربة العجائبية للخيال العلمي إلى جانب التقدم في مجال الأشكال الحاسوبية لأشكال الذكاء الاصطناعي. ويرتبط علاقة التجربة المباشرة بأشكال الوسائط بالتحول من التناظرية إلى الرقمية، وبالتالي مساواة العالم الواقعي للمادة بعالم مثالي مع إمكانية تصميم الواقع من خلال التصميم الذكي. يمكن ربط فكرة التصميم الذكي بكل من الذكاء الاصطناعي والإله، وهو كما يلاحظ هيغل، الوعي المثالي والمطلق والموضوعي الذي نتخيل كبشر أن نحققه من خلال الخروج من مفاهيمنا الذاتية. وفي المنعطف المعاصر، لم تتحقق وظيفة الذكاء الاصطناعي وحداثته إلا بعد التقدم في مجال الواقع الافتراضي والواقع المعزز وتلاشي الخطوط الفاصلة بين الواقعي الذي هو كائن والواقعي الذي يمكن أن يكون، مثلا: العجائبي من خلال خلق محاكاة قائمة على عملية التجاوز، أو إدماج عناصر غير واقعية في تكوين عملية واقعية سواء كانت تاريخية أو ثقافية. . وينشر استخدام روبوتات الدردشة الخيالية للذكاء الاصطناعي نموذج التعلم

اللغوي للذكاء الاصطناعي لإنشاء نص تفاعلي للعب الأدوار بين المستخدم وروبوت الدردشة. من المثير للاهتمام أن نلاحظ أن مستقبل الروبوتات وعلم التحكم الآلي وكذلك تصميم الأنظمة والآلات يمكن أن يعود أصله إلى الثقافة العربية في كتابات الجزري. كما أن انغماس المستخدمين في محادثتهم مع روبوت الدردشة الآلية يُظهر مدى فعالية نماذج لغة الذكاء الاصطناعي في استخدام تعابير من العجائبي، كما يقترح فيتغنشتاين، لعبة لغوية لصناعة المعنى حيث تستخدم مجموعة المعارف الموجودة للتوصل إلى أشكال جديدة من التفاعل عبر المنصات الإعلامية من خلال إعادة صياغتها بما يتجاوز حدود الصدق والأصالة18. إن هذا التحول نحو نظرية معرفية للواقع المعزز الذي ينشأ عن الفيضان المعلوماتي والإنتاج المتواصل لمحتوى الذكاء الاصطناعي وبثه وتداوله يتجاوز النماذج المكانية والتجريبية للممكن سواء من حيث القدرة البشرية أو حدود المكان. من خلال أشكال الحضور الهجين بالوساطة الهجينة، وانتشار وسائل التواصل الاجتماعي المدمجة بالذكاء الاصطناعي في كل مكان، والآلات الحاسوبية، فإن هيمنة ما هو غير بشري تحرض بشكل متزايد على تخيل الذكاء الاصطناعي كمضاد للتجربة البشرية، بينما تستند هذه الأخيرة بشكل فعال إلى هذه التجربة.[19]

يتوفر الوجود المستمر للكتابات الدالة على النوع العجائبي في اللغة العربية في أشكال مختلفة من النوع الخيالي. أولاً، هناك روايات عجائبية لأحمد خالد توفيق ونجيب محفوظ وأسامة المسلم تشهد على استخدام المصطلح العجائبي في وسائل الإعلام المطبوعة. وبخلاف وسائل الإعلام المطبوعة، تقدم منصات السرد القصصي على الإنترنت مثل رواق (Riwaq) ، وأبجد(Abjjad) ، وستوريتل (Storytel) مثل هذه الروايات في شكل كتاب إلكتروني متاح لجمهور القراء على الإنترنت.

[18] - العالم الافتراضي العملاق (ميتافيرس) هو فكرة كون ثلاثي الأبعاد عبر الإنترنت يجمع بين عوالم افتراضية متعددة ومختلفة، ويمكن أن تعتبره النسخة | المستقبلية من الإنترنت. وسيتيح هذا العالم الافتراضي العملاق للمستخدمين العمل واللقاء واللعب وإقامة العلاقات الاجتماعية معاً في هذه المساحات ثلاثية الأبعاد. ولم يصبح عالم ميتافيرس حقيقة واقعة بكل أبعاده بعد، ولكن بعض المنصات تتضمن عناصر تشبه هذا العالم، حيث تقدم ألعاب الفيديو اليوم التجربة الأقرب لهذا العالم. وقد ارتقى المطورون بالألعاب إلى آفاق جديدة من خلال استضافة أحداث داخل الألعاب وخلق منظومات اقتصادية افتراضية" في كتاب "**د. مجيب الرحمن، الترجمة الإنجليزية العربية المتقدمة: نصوص مختارة**" 158.

[19] - Dirik, Mahmut. "Al-jazari: The ingenious inventor of cybernetics and robotics." *Journal of Soft Computing and Artificial Intelligence* 1.1 (2020): 47-58.

وبالانتقال من المحتوى المكتوب إلى منصات البث، تقوم مواقع مثل نتفليكس (Netflix) وشاهد (Shahid)وستارز بلاي (StarzPlay) بإنتاج ودبلجة مسلسلات عجائبية باللغة العربية، مما يجعل اللغة أكثر جاذبية للمشاهدين الأصغر سنًا، وبالتالي يجعل نقل اللغة العربية أسهل وأكثر تشويقًا لنطاق أوسع من الجمهور. وقد قدمت أفلام العجائبي العربية مثل "الفارس والأميرة" و"بلال: سلالة بطل جديد" قصصاً عربية عالية الجودة للجمهور العالمي. وتشهد هذه الإنتاجات الثقافية العربية عبر وسائل الإعلام في مجال الثقافة العربية على حيوية النوع العجائبي في الإنتاج الأدبي للتعبير الثقافي العربي الذي يتماشى مع المشهد الإعلامي المتحول والمتغير للبنية الاجتماعية والسياسية في المرحلة المعاصرة.

يمكن العثور على وفرة الجماهيرية بين متابعي كل من الخيال العلمي والعجائبي في منصات التواصل الاجتماعي مثل يوتيوب وتيك توك وإنستغرام وفيسبوك وريديت على سبيل المثال، لا حصريا، كما أن هذه المجتمعات والمنصات موجودة في حالة مقبولة في الثقافة العربية. تبتعد هذه المجتمعات عن الفهم الشائع للعب الأدوار على أنه تحدٍ للمعيارية الغيرية ولكن في المقابل يُستخدم لعب الأدوار المستمد من النوع العجائبي لتعزيز الهوية الثقافية والتضامن الاجتماعي داخل الثقافة العربية بدلاً من التشكيك في الممارسات والسلوكيات المعيارية التقليدية. كما تُظهر قاعدة المعجبين من هواة العجائبية العربية على وسائل التواصل الاجتماعي مجموعة متنوعة من المحتوى المستوحى من مؤلفات العجائبي العربية التي تتضمن سردًا وشعرًا وقصصًا قصيرة ومحتوى مصورًا ورسومًا متحركة مما يشير إلى وجود حياة حيوية في تداول تعبيرات أدب العجائبي العربية[20].

الهيئة السعودية للذكاء الاصطناعي وسوق البيانات:

في ظل التطور التكنولوجي الذي تشهده المملكة العربية السعودية في الآونة الأخيرة مع توجهها نحو الذكاء الاصطناعي، فقد أجبر الكثيرون على استثمار قدر كبير من الموارد في الاستخدام القانوني والأخلاقي لبيانات المستهلكين وفي الوقت نفسه حماية معلومات المواطنين من خلال حماية مراقبة مجموعات البيانات. وقد أعلنت الحكومة السعودية في رؤيتها لعام 2030 عن تحولها الاقتصادي من

[20] - Jenkins, Henry, and Mark Deuze. "Convergence culture." *Convergence* 14.1 (2008): 5-12.

إنتاج النفط وتكريره إلى قطاعات أخرى من الإنتاج التكنولوجي والعلمي والثقافي والبنائي أيضاً. وفي حين أن استخدام مواطني دولة معينة للذكاء الاصطناعي هو شأن عالمي، إلا أنه يجب أن نضع في اعتبارنا أيضًا أن إنتاج السرديات وكذلك الإنتاج الثقافي مرتبطان ارتباطًا وثيقًا بعملية العولمة بشكل أكبر في المنعطف المعاصر، ومع قيادة المملكة العربية السعودية لاتحاد الدول العربية من خلال مبادرات مثل مجمع الملك سلمان العالمي للغة العربية الذي يكرس استخدام أدوات الذكاء الاصطناعي لتعلم اللغة العربية لغير الناطقين بها في محتواه الأدبية اللغوية، وبالتالي استكشاف إمكانية عولمة جماليات الثقافة العربية التي شوهت تاريخيًا، وإضفاء الطابع الغرائبي عليها بطريقة غير لائقة وصحيحة سياسيًا. هذا الموقف الذي اتخذته مثل هذه المبادرات ينتج فكرة مستنيرة ومثيرة للاهتمام حول تعلم الثقافة واللغة العربية باستخدام المجازات والاصطلاحات التي كانت تستخدم في الغالب في الشمال العالمي لدوافع ربحية لبيع المزيد من الألعاب العجائبية من المحتوى التعليمي الفعلي. وهذا انعكاس مطلوب بشدة لعلاقات "الشرق الأوسط" مع الغرب التي كانت موجودة من قبل حيث كان الأول موضع تعجب وفضول واستغراب وسيطرة وغزو وبالتالي استعمار من قبل الأخير[21].

المراجع والمصادر:

- د. سناء شعلان، السرد الغرائبي والعجائبي في الرواية والقصة القصيرة من 1970 إلى 2002، نادي الجسرة الثقافي الاجتماعي.
- تودوروف، مدخل إلى الأدب العجائبي، الصديق بوعلام- الترجمة العربية، دار الكلام، الرباط، الطبعة الأولى 1993، نشر هذا الكتاب بدعم من البعثة الثقافية الفرنسية بالمغرب.
- سعد داحس ناصر، البطل الروائي بين العجائبية والواقعية- قراءة في رواية (فرانكشتاين في بغداد) لأحمد سعداوي. لارك. 2016.
- عبد اللطيف بن علي العريشي، تلقّي مفهوم الأدب العجائبي عند الباحثين العرب المعاصرين،العدد العاشر، مجلة الآداب 01-03-2019.
- د. بدراوي، عبد المجيد، الأدب العجائبي، الملتقى الوطني: اللغة الخاصة في البحث العلمي وحقول المعرفة المختلفة، 9 مايو 2018.
- أشواق فهد الرقيب، تجليات العجائبي في أدب الرحلات، المجلة العربية للعلوم ونشر الأبحاث، العدد الأول- المجلد الخامس، مارس 2019.

[21] - An Overview of AI Data Protection in the Context of Saudi Arabia, International Journal for Scientific Research, Volume (3) No. (3) March 2024

- د. عادل ايت العسري، العجائبي في الأدب الجغرافي العربي: الأنماط والمقاصد، مجلة الذاكرة، مجلد 09، العدد، 01، السنة 2021.
- م.د. علا حسين قرني سعد، تأثير الواقع الافتراضي علي التصميم الداخلي، مجلة التراث والتصميم - المجلد الرابع - عدد خاص (1) نوفمبر 2024.
- على سردوك، استخدام الروبوتات الذكية في المكتبات الجامعية: التجارب العالمية، والواقع الراهن في بلدان المغرب العربي، مجلة دراسات المعلومات والتكنولوجيا، جمعية المكتبات المتخصصة فرع الخليج العربي، 30.09.2020.
- ياسر سليمان معالي. اللغة العربية في ساحات الوغى: دراسة في الأيديولوجيا والقلق والإرهاب. المركز العربي للأبحاث ودراسة السياسات؛ 2023.
- أ. إسماعيل محمد الميمني و أمين على الحزنوي، واقع استخدام تقنية الواقع المعزز في تدريب الطلبة ذوي اضطرابات التواصل.مجلة كلية التربية (أسيوط) المجلد 33، العدد -3، مارس 2022.
- محمود طارق هارون، فاعلية عناصر الألعاب (Gamification) وتوظيفها في مجال المكتبات والمعلومات، مكتبات.نت مجلد 20 عدد 4 (أكتوبر- نوفمبر- ديسمبر) 2019.
- أحمد سامي اسماعيل عبده، أثر استخدام الذكاء الإصطناعي في تطوير تصميم الشخصيات ثلاثية الأبعاد في العاب الفيديو الإلكترونية بين حرية الإبداع وحقوق الملكية الفكرية، مجلة الفن و التصميم، المجلد الثاني- العدد الرابع، يوليو 2024.
- فهد خالد ناصر العتيبي، أ.د. حسن محمد حويل، أ.م.د. أحلام دسوقي عارف، تصميم بيئة تعلم إلكترونية قائمة على محفزات الألعاب الرقمية لتنمية مهارات برنامج بلندر لدى تلاميذ المرحلة المتوسطة بدولة الكويت، مجلة كلية التربية، جامعة اسيوط، المجلد 39، العدد 10، 2023ص 274-300.
- أ. هند فيصل محمد العصيمي، دور استخدام المدونات الإلكترونية على تنمية مهارات التعلم الذاتي لدى طالبات المرحلة الثانوية، جامعة اسيوط، المجلد 39، العدد 1.2، 2023ص 166-205.
- هدى منصور، رؤية 2030 والتحول نحو الاقتصاد المعرفي في المملكة العربية السعودية، مجلة التجارة والتمويل، كلية التجارة- جامعة طنطا، 4 ديسمبر 2021 ص 425-456.
- مروة مصطفى السيد أمين، وظائف المعجم الإلكتروني: دراسة تطبيقية على معجمي "دليل المعاني" و"الرياض" مجلة كلية الآداب بقنا، المجلد 33، العدد 65، أكتوبر 2024، ص 98-148.
- مجيب الرحمن، الترجمة الإنجليزية العربية المتقدمة: نصوص مختارة، مركزي ببليكيشنز، نيو دلهي، 2023.

..... ❖❖❖❖❖ .....