

التفاعلية وآلية اللعب في النصوص الرقمية

Interactivity and play mechanism in digital texts

خديجة باللودمو

جامعة أمين العقال الحاج موسى أق أخاموك تامنغست، كلية الآداب واللغات، مخبر الموروث العلمي والثقافي

منطقة تامنغست، khadidja.bella@gmail.com

تاريخ النشر: 2022/12/14

تاريخ القبول: 2022/01/16

تاريخ الاستلام: 2021/03/16

ملخص:

إن البحث في المسائل المتعلقة بالأدب الرقمي صار ضرورة حتمية خاصة مع انخراطه في الدرس الأكاديمي الجزائري، فبعد أن تموقع هذا الأدب بين الأجناس الأدبية ولم يكن هذا التموقع يسيرا، أصبح لزاما على المشتغلين على هذا التماظهر الأدبي الجديد أن يخوضوا في مختلف القضايا المتعلقة به من أجل إضاءته والتأسيس الفعلي له. ومن أجل هذا جاءت هذه الدراسة لتضيء بعض هذه الجزئيات في نظرية الأدب الرقمي التي تشق طريقها بثقة مثيرة الكثير من المقترحات، وبما أن أدبية الأدب الرقمي أثارت الكثير من التساؤلات والاستفهامات فإن الشق التقني فيه أثار حوله العديد من الرؤى، ولعل من أهم الخصائص فيه خاصية التفاعلية التي يتمظهر الأدب من خلالها في شكل متاهي يشبه اللعب ويساهم في فتح فضاء للتأويلات المختلفة، وهذا ما سيخوض في جوهره هذا البحث ليصل في نهايته إلى جملة من النتائج التي تنضاف إلى الجهود المفاهيمية المتعلقة بالأدب الرقمي، وتمنح هذا الدرس حقه من التحليل ليتوج البحث في نهايته بمجموعة من المقترحات والتي من شأنها شرح هذه الخاصية التي يتيحها هذا النص.

كلمات دالة: أدب رقمي، لعب، نص رقمي، تفاعلية، بني رقمية.

Abstract:

Researching Issues Related To Digital Literature Has Become An Imperative, Especially With Its Involvement In The Algerian Academic Study. Its Illumination And Actual Establishment. For This Reason, This Study Came To Illuminate Some Of These Particles In The Theory Of Digital Literature, Which Is Making Its Way With Confidence, Exciting Many Proposals, And Since The Literature Of Digital Literature Raised Many Questions And Inquiries, The Technical Part In It Raised Many Visions Around It. Perhaps One Of The Most Important Characteristics Of It Is The Interactive Feature Through Which Literature Appears In The Form Of A Labyrinth Similar To Playing And Contributes To Opening A Space For Different Interpretations, And This Is What Will Go Into The Essence Of This Research To Reach At The End A Set Of Results That Are Added To The Conceptual Efforts Related To Digital Literature, And This Lesson Is Given His Right To The Analysis To Culminate The Research At The End Of A Set Of Proposals That Would Explain This Feature Offered By This Text.

Key Words: Digital Literature, Play, Digital Text, Interactive, Digital Architectures.

مقدمة:

عند خوضنا في مفهوم الأدب الرقمي نضطر إلى ذكر كلمتي (التكنولوجيا) و(التقنية)، وهما كلمتان دخيلتان على عالم الأدب وإبداعه، لكن هذا الانفتاح الذي عرفه الأدب جعل من الشق المادي جزء لا يتجزأ من الأدب الرقمي، فلم تعد الكلمة غير جزء من كل. وفي هذه الدراسة سنتناول قضية المتاهة في الأدب الرقمي وهي ميزة ينفرد بها وتؤمن له نوعا من التلقي الاستثنائي، حيث يشعر المتلقي -الذي هو منتج ثان للنص الرقمي- أنه يخوض تجربة لعب وهو يكتشف أجزاء هذا النص، ويستلزم الخوض في هذا الموضوع طرح مسألة التفاعلية الخاصة بالنص الرقمي دون الورقي، وتتمثل أهمية الموضوع في كونه يدرس واحدة من أهم خصائص الأدب الرقمي، ولقد ساهمت الكثير من الدراسات المتخصصة في هذا المجال في بلورة هذا

الشق من البحث، وسيكون البحث في مختلف أجزائه مكرّزاً على مفهوم المتاهة واللعب اللذين لم يطرحا سلفاً مع الأدب.

الأدب الرقمي ومفهوم التفاعلية:

إن التعريف بالأدب الرقمي محطة لا بد أن ننطلق منها في كل اشتغال مفاهيمي على هذا المجال، ذلك أن هذا الأدب يجمع في تشكّله بين الأدب والتقنية في شكل جمالي وفي توليفة متناغمة بين البنى اللغوية وغير اللغوية، "ومن الجدير بالذكر هنا أن النص الحوسب لم يأت على جيل واحد بل جاء على أجيال ثلاثة :

- النص الإلكتروني: النص المحتضن في الحاسوب مطلقاً.
- النص الرقمي: النص المحتضن في الحاسوب والمستثمر لإمكانات الوسيط البنائية الصورية والسمعية والحركية.

النص التفاعلي: النص المحتضن في الحاسوب والمستثمر لإمكانات الوسيط البنائية الصورية والسمعية والحركية شريطة أن يتي على تقنية (النص المتفرع Hypertext). (معن، 2012، ص258). فنحن أمام نص متدرج في تشكّله وتفاعليته، ويبدأ النص الرقمي بتخلي صاحبه عنه لتتنقل ملكيته بين المتفاعلين معه ليضيف كل واحد منهم ما يراه مناسباً في متن هذا النص، فهو نص متجدد غير منته، والبحث في بنية هذا النص يجعلنا نفتح على بعض الرؤى التقنية التي لا يكتمل هذا البناء من دونها.

بعض الخصائص التي يتميز بها النص الرقمي تكسبه آليات ينفرد بها عن غيره من النصوص الورقية وهذا ما يفرده في النظرية الأدبية؛ وعلى أساسها يؤسس نموذجها الخاص الذي يقدم صورة غير مألوفة في الأدب باعتبار أن الحامل الإلكتروني غير حيادي في العملية الإبداعية. إذ "اتصل تطور الشعر العربي أو ظهور أشكال إبداعية غير مسبقة باللعب في شكل النص، بوصف كلمة "اللعب" مرادفة لكلمة "التجريب"، وصحب ذلك إطلاق المصطلحات ذات العلاقة، ابتداء من القصيدة العمودية، ومروراً بالموشحات الأندلسية، وانتهاء بالأدب الرقمي." (ملحم، 2012، الأدب الرقمي: ذاكرة اللعب بالنص. اللعب بالمصطلح، <http://iamlhem.blogspot.ae/2012/08/2.html>) والحديث عن اللعب سيضيف إلينا مصطلحاً جديداً وهو (المتاهة) وهو نوع من أنواع التجريب التي عرفها

الأدب بعد ارتباطه بالوسيط الرقمي الذي منح الأدب فرصة لاستثمار المؤثرات السمعية المختلفة.

فالشكل المتاهي يفرض على المتلقي تقنيات تلقّ خاصة تجعله يخوض هذه التجربة كأنّه يتعرف على متاهة سيحاول تخطّيها في شكل لعبة. فالأدب الرقمي يقدم مبدأ اللعب على أنّه أحد أسس تلقيه، وعليه أن يكون سيداً في هذه اللعبة.

وعوداً على بدء وبجديتنا عن مصطلح (التفاعلية) في الأدب الرقمي تنفتح أماننا مباحث أخرى حولها، فالسؤال الذي سيلج علينا في الإجابة عنه هو: هل مصطلح (التفاعلية) و(الأدب التفاعلي) يفيد بأن الأدب قبلهما لم يكن تفاعلياً؟ ألم يكن هناك قارئ يشكّله المؤلف ويلقّبه به (القارئ الضمني)؟

لكن الإجابة على هذه الأسئلة ستجعلنا نتأمل مسألة (التفاعلية) مع الأدب الرقمي من زاوية أخرى، ونحاول فهم هذا الطرح بشكل أدق، فالتفاعلية مع الأدب الرقمي أخذت بعداً آخر قد يكون امتداداً لما سبق، إذ "لم تعد هي أيضاً مفاهيمها السابقة مع النظرية النقدية التفاعلية فالمتلقي لم يعد مشاركاً مجازياً بالتأويل في توجيه النص بل أصبح مشاركاً حقيقياً بإعادة تخليق النص وفتح منافذ التأويل بنحو أكبر مما كانت عليه المسألة في النصوص الورقية." مشتاق عباس معن: الجملة التفاعلية، 260/261 والنظر إلى المتلقي مع الأدب الرقمي سيجعلنا ندرك نوعاً آخر من التفاعل قد يرتقي به لدرجة المشاركة، وقد يحقق بعض المقولات التي نادت بها النظرية الأدبية الورقية - خاصة مع نظريات ما بعد الحداثة - ولم يكن تصورها معقولاً مع بنية النص الورقي.

وبالحديث عن العلاقة التي تجمع بين المتلقي الرقمي وبين النص الرقمي فإننا سنخوض غمار الحديث عن (التفاعلية). فأنا أتحدث عن (التفاعلية) كحالة وعلاقة أكثر منها كميزة يكاد الأدب الرقمي ينفرد بها في عمقها وبعدها في الفضاء الرقمي. "ويمكن أن يكون الأدب الرقمي تفاعلياً، يعطي المتلقي دوراً في الإنشاء عبر طرق عدة منها:

1- حرية التنقل الترابطي بين أجزاء النص.

2- الانتقال إلى خيار مفضل من مجموعة خيارات.

3-الإجابة على سؤال بحيث تقرر الإجابة وجهة النص الجديدة..." (ثائر العذارى، ص 83، 84) وغيرها من الاحتمالات التي تمنح المتلقي مساحة من التصرف في النص الذي بين يديه، وهذه تفاعلية جديدة جعلت من العلاقة القائمة بين طرفي العملية الإبداعية (نص-متلقي) علاقة اندماج وتفاعل حقيقي له نتائجه التي تظهر على مستوى النص في شكل تغييرات فعلية بتقديم مقطع أو تأخير أو إضافة متن جديد له.

ولعل التفاعلية الجديدة طرحت أمام المشتغلين بالأدب إبداعا ونقدا صورا فكرية جديدة تستلزم النظر الدقيق فيها؛ و"لقد أضحت مثل هذه البنى الجديدة في اكتساب المعرفة، التي تعد من مخلفات ثورة النص الرقمي، تفرض على الإنسان ضرورة التخلي عن أنماط التمثل المعرفي القديمة (الخطي، التعمقي، الموسوعي، التحليلي، التأملي)، إذ تسعى في مقابل ذلك إلى ابتداع النمط التمثلي الأكثر محاكاة للبنية العصبية للذهن نفسه." (عبد القادر فهم شيباني: سيميائيات المحكي المترابط، ص 96). فالأثر البالغ للأدبية الرقمية أحدث أشكالا جديدة في الكتابة والقراءة؛ أي على مستوى الإبداع والتلقي، والتمسك بالأنماط التقليدية لإنتاج الأعمال الأدبية سيربك المبدع والمتلقي وسيجعله يتجاهل الأنماط الجديدة بل قد يحاربها؛ ولنا في الأدب الرقمي نموذج عن هذا التعثر في التلقي من باب التنظير وباب الإبداع.

"ولأن الكيانات البارزة داخل هذا السياق هي الفنون التي تنتمي إلى مستويات الخطاب التفاعلي الأربعة المعروفة (اللغوي، السمعي، البصري، الحركي)، فقد أطلقت على هذا (تعالق الفنون)." (أحمد حميد عبد الله، 2010، ص 64) وتعالق الفنون مصطلح دقيق يفضي إلى مسألة أكثر دقة وهي تراسل الحواس، وهو شكل من أشكال التثوير المعقد لحواس الإنسان الذي ينتج عنه حالة تفاعلية خاصة جدا. وحين نتحدث عن التفاعلية ستتشعب الأسئلة وفق النماذج التي اطلع عليها العرب -خاصة ما كتب بلغتهم- وأفضل الخوض في الموضوع من زاوية عربية ليكون التحليل قريبا من الجمهور العربي المهتم بالأدب الرقمي.

فحين نفتش عن آلية الأدب الرقمي سنكتشف -دون أدنى جهد- أنه يستند على معطيات التكنولوجيا؛ إذ "يستند النص التفاعلي الرقمي إلى تقنية الـ (Hyper text) أي النص المتفرع، وتختلف التفرعية بحسب صياغة المرسل للنص فمنها العنقودية ومنها التشعبية ومنها النص المتناهية وكل هذه الأشكال تقدم تفرعات متعددة لنوافذ النص الواحد. وتساعد التفرعية

هذه على جعل النص على شكل طبقات. "مشتاق عباس معن: أسئلة التجديد في النص الجديد) وهذه الطبقات تقدم نموذجاً جديداً حيث يحتوي كل نص رقمي على منافذ؛ هذه المنافذ هي مداخل للنص يمكن للمتلقي أن يتتبعها ليشكل صورة كلية عن النص. إن النص الرقمي لا يعتمد على هذه المنافذ فقط، بل إن مستويات الصوت والصورة أيضاً تتحكم في بناء هذا النص، ولا يمكن إدراك أجزائه بمعزل عن بعضها البعض، بل إن التفكير سيكون من باب دلالة على الكلية.

اللعب والبنية الرقمية:

يتميز النص الرقمي بأنه نص استثنائي حيث أن له خصائص يتميز بها؛ فهو نص متمرّد على الخصائص التقليدية للنص في طوره الورقي، فهو لا يعترف بمبدأي البداية والنهاية؛ كما أنه يتفنن في تعدد المداخل إذ يغري متلقيه بتجريب مداخل مختلفة له، وهو بالتالي نص تناسلي المسارات والمعاني، وبأبسط تعبير هو نص عصي على التنميط بارع في المفاجأة. "ومن خصائص النص المترابط سيطرة البعد اللعبي، فالقارئ لا يهتم بالمعنى قدر اهتمامه بالشكل، بترباط الأخبار والإمكانات البصرية والصوتية وبالبعد التكنولوجي للواسطة، مجرباً ولوج النص من هذه الوحدة أو تلك مزعزعا النظام الذي تعرض فيه." لبيبة خمّار: شعرية النص التفاعلي، ص 39. فغياب الحدود المتفق عليها في النص الأدبي القديم من بداية ونهاية ومسار محدد سلفاً للأحداث المتضمنة يشعر المتلقي التفاعلي بنوع من المتعة التي تنبئ من القفز في ثنايا النص، بكل حرية وتلقائية وكل نقطة انطلاق جديدة يختارها المشارك تجعل من المسألة أكثر متعة ويكتشف نصاً جديداً، وهذه الخطوات التي ينتهجها تحقق ذلك البعد اللعبي وتجعل من النص متاهة مغرية تثير المتلقيين.

وهذا النمط اللعبي يتأتى من الخصائص التي ذكرناها آنفاً؛ فالمتلقي يتنقل في جسد النص مطارداً أيقونة جذابة أو مفككا لرباط أو آخر، وله خيارات كثيرة في الإنتاج والتلقي، وبما أن هذه الخاصية أسقطت في الكثير من الدراسات التي حاولت توصيف هذا النص فإن هذه الشذرة حاولت تناول الموضوع بشيء من التحليل.

وهو ما يضعنا أمام حقيقة هي أن "العوالم التي بناها المؤلفون متميزة بحالاتها الخاصة وغموضها، تنطوي على مسالكها المتشعبة مثل متاهة لا يستطيع القارئ/ اللاعب عبورها إلا

إذا أمسك بخيط سردي، لكنه لا يملك خيار الإزاحة الفورية لطبقات من الفضاء الافتراضي والمعنى، الخيار الذي توفره اللعبة الافتراضية الجيدة بطريقتها الخاصة في تمثيل الزمن وموضوعة المشاهد أمام مواقف السرد. "عبير سلامة: أشباح نصية) وقد مثل النص الرقمي في كثير من الأحيان بالألعاب الإلكترونية وألعاب الفيديو، لذلك فخاصية النمط اللّبي تجعلنا ندرك بنية المتاهة التي يتفنن منتج النص في رسم التواءاتها وتعاريفها. إن متاهة النص الجديد بكل تلك الروابط المفككة للعقد ومحاولة التحكم في التشعب الذي يوفرها النمط التفرعي، وكلاهما صفتان لهذا النص تنبعثان من جوهر بنائه.

وبالتالي "يساعد تكرار العقد وتعدد الدلالات المولدة بحسب المسار المنشط على تشكيل المتاهة ذات الفروع المتشابكة، التي تعطي الإحساس بالتيه والتوتر الناجمين عن التفاف المتاهة حول ذاتها، لاعتمادها على عقد تتكرر تحت عناوين جديدة مما يؤدي إلى خلق الالتباس الذي يدفع بالمبحر للعودة إلى الجدول التوجيهي للتأكد من المسار الذي يوجد فيه." (لبية خمار: شعرية النص التفاعلي، ص 156) ذلك الإحساس بالتيه والتوتر الذي يجعل المتلقي لا يمل ذلك النص ويحاول مطاردته والإمسك به، وكلما كسر أفق توقّعه تولّدت لديه رغبة في تجربة مسار جديد يفضي لقراءة جديدة.

إن التأمل في بنية النص المتأني من المعطيات التكنولوجية والذي يدهشنا في كل عملية تلق له؛ سيجعلنا ندرك أن "الفرق بين السرد (القصة) والتفاعلية (اللعبة) هو اختلاف طريقة تمثيل الزمن، التي تقود بالتالي إلى طرق مختلفة في موضوعة القراءة بإزاء الموقف السردية." (عبير سلامة: أشباح نصية.) وحين نمزج بين الماضي-السرد وبين الحاضر-التفاعلية سنحصل على تجربة إبداعية تثيرية لكل المكونات والأخيلة المتعلقة بالمتلقين التفاعليين؛ فالمبدع للنص الجديد سيستعين بكل أبجديات اللغة والتكنولوجيا لينتج نصاً مغايراً لا يمل.

والرهان الحقيقي ليس هو إرضاء المتلقي حين يتلقى هذا النص والنجاح في كسر أفقه، بقدر ما أن هذا الرهان يتمثل في إبقاء رغبة وجدانية في نفس المتلقي لخوض تجربة القراءة من جديد. إن المتلقي للنص الرقمي سينهر ببراعة التوليف في هذا النص، وقد يدخل ويخرج منه دون أن يحصل معنى في القراءة الأولى ولهذا فخاصية اللعب تجعلنا ندرك خطورتها من الوهلة الأولى، فبالرغم من الجمالية التي تضيفها على النص الجديد فإنها تشكّل عائقاً في مسألة التلقي وبالتالي مشكلاً قد يجعل الكثير يحجم عن الخوض فيه.

عائق التلقي في طور اللعب:

حين نتناول بالدراسة خاصية اللعب سنجد أنفسنا نسائل هذا البعد بشكل آخر؛ إذ لا نقف عند المتعة التي يقدمها للمتلقي فقط بل نذهب إلى أكثر من ذلك فنبحث في الأثر الذي قد تتركه مع هذا التلقي، فـ "من خصائص النص المترابط سيطرة البعد اللعبي، فالقارئ لا يهتم بالمعنى قدر اهتمامه بالشكل، بتراط الأخبار وبالإمكانات البصرية والصوتية وبالبعد التكنولوجي للواسطة، مجربا ولوح النص من هذه الوحدة أو تلك مزعزا النظام الذي تعرض فيه." (لبية خمار: من النصبة إلى التفاعلية). وهذا سيشكل -بشكل أكيد- تعثرا في فهم النص الرقمي وسيقتصر النظر إليه على أنه لعبة إلكترونية يدخلها اللاعب ليقضي وقتا مائعا ويغادرها، وهو ما لا يحقق ما جاءت به الأدبية الرقمية.

فالمتاهة التي يدخلها المتلقي الذي لا يفقه تركيبة هذا النص ستجعله يمشي على غير هدى، خاصة مع النصوص التي لا تتوفر على دليل أو بوصلة تأخذ بيده وتجعل من تجربة قراءة النص الرقمي فريدة من نوعها.

إن النماذج العربية ما زالت قليلة جدا ونعاني من ندرة في الإبداع الرقمي العربي؛ ولهذا فقد تبدو بعض المفاهيم التي أطرحها غير واضحة، كما لم تتضح مفاهيم ما بعد الحداثة التي شرح الأدب الرقمي الكثير من أدق مفاهيمها، لهذا فأنا أطمح لتراكم إبداعي رقمي سيكون شاهدا على هذه المقولات والتي تأتت من ملاحظة فاحصة لما أنتج عربيا حاليا.

مقترحات:

- 1- يجدر بالمشتغلين على الأدب الرقمي أن يأخذوا على عاتقهم إثارة مختلف المسائل المتعلقة به والتي تؤكد على خصوصيته، وتتيح للمقبلين على الاطلاع عليه إجابات مقنعة على الأسئلة التي يثيرها الأدب في تموضعه عبر الوسيط الرقمي.
- 2- للدرس الأكاديمي دور كبير من خلال اعتماده تدريس الأدب الرقمي، فلم يعد الطالب بمنأى عن هذه الرؤية التجريبية التي يخوضها المبدعون الذين يحملون عدة إبداعية مختلفة عن سابقهم. إن لغة هذا العصر مختلفة تماما عن سابقتها، فمن الجيد أن ينخرط الطلاب في اكتشافها وتأمين تلقيها لبقية أطباف المجتمع.

3- من المهم أن نتجاوز في دراستنا للأدب الرقمي رهبتنا من أدبيته وغرابته تلقي مصطلحاته، بل يجب أن يكون لكل مطلع عليه الحق في اكتشاف عدته المفاهيمية وجهازه المصطلحي بالإضافة إلى توثيق منجزه النقدي والإبداعي.

4- مسألة اللعب والشكل المتاهي تعتبر واحدة من أبرز خصائص هذا الأدب، فمن المهم جدا الاشتغال عليها عند إبداع عمل رقمي، فالنص الرقمي الذي لا يثير خيال متلقيه -الذي هو مبدع ثان له- لا يمكن أن نعول عليه، والأدب الرقمي الذي لا يستفز رواده لا مستقبل له.

خاتمة:

يحاول المبدع الرقمي من خلال توفير خاصية اللعب في نصه أن يضمن تجربة قرائية مختلفة تماماً؛ فهو يحرص في المقام الأول على التميز لأنه يدرك أن هناك تفرداً فيما سيقدم وسيظل محسوباً له. على متلقي النص الرقمي ألا يصل به الانبهار بالشكل المتاهي في هذا الأدب إلى حد الضياع والعمى؛ فيستمتع باكتشاف ما هو مخبوء ويطارد ما هو غير مرئي للوهلة الأولى، بل على المتلقي أن يرسم في ذهنه مخططاً قرائياً، ويجعل هذه القراءة على مراحل فيهتم في كل مرحلة بمستوى معين وذلك بفك مغالق معينة ليصل في النهاية إلى تصور شمولي عن العمل الإبداعي الرقمي، لكن النظرة القاصرة حول مسألة جماليات دون أخرى في هذا الشكل الأدبي الجديد سيجعله نوعاً من الفسيفساء غير المتجانسة. وبقدر المسؤولية الملقاة على منتج هذا النص فإن الدور الذي يجب على المتلقي أن يقوم به في فهم النص الرقمي ليس بالهين، فهو لم يعد -انطلاقاً من مفهوم الأدب الرقمي التفاعلي- مجرد مستقبل بل هو منتج ثان للنص مشارك في بنائه ودوره يعادل دور المؤلف الأول للنص. وهذا ما حاول هذا البحث شرحه وتذليله، ليصل إلى خلاصة مفادها ضرورة اكتشاف بنية هذا النص الخاص وأهمية التعامل معه بثقافة تتماشى معه وليس بمرجعية تقليدية متعلقة بالوسيط الورقي.

قائمة المراجع:

1. إبراهيم ملحم، الأدب الرقمي: ذاكرة اللعب بالنص. اللعب بالمصطلح، عوين بتاريخ: 2021/02/25، متوفر عبر الرابط:
<http://iamlhem.blogspot.ae/2012/08/2.html>
2. أمجد حميد التميمي: مقدمة في النقد الثقافي التفاعلي، كتاب ناشرون، لبنان، ط 01، 2010.
3. ثائر العذاري: الأدب الرقمي والوعي الجمالي العربي: مجلة آداب الفراهيدي، العدد 2 السنة الأولى.
4. عبد القادر فهم شيباني: سيميائيات المحكي المترابط، سرديات الهندسة الترابطية: نحو نظرية للرواية الرقمية، عالم الكتب الحديث، ط1.
5. عبير سلامة: أشباح نصية.. السرود الرقمية بين جسد الكتاب وروح التفاعلية، عوين بتاريخ: 2021/01/18، متوفر عبر الرابط:
www.aswat-elchamal.com/ar/?p=98&a=2944
6. لبيبة خمار: شعرية النص التفاعلي آليات السرد وسحر القراءة، رؤية للنشر والتوزيع، ط1، 2014.
7. مشتاق عباس معن: الجملة التفاعلية، مقاربات في تحولات المفاهيم، مجلة العميد، المجلد الثاني العددان 3 و4، 2012.
8. مشتاق عباس معن: أسئلة التجديد في النص الجديد، عوين بتاريخ: 2021/01/05، متوفر عبر الرابط:
<http://newsabah.com/newspaper/203451>
9. لبيبة خمار: من النصية إلى التفاعلية، عوين بتاريخ: 2021/02/28، متوفر عبر الرابط:
<https://www.djelfa.info/vb/archive/index.php/t-118699.html>