

From Digitised to Digital Literature: An Introduction to the Poetics of Digital Literature, with Reflections on Reading and Teaching It

Mohammad Ghaffary¹

Abstract

The emergence and rapid development of digital technologies and virtual spaces in recent decades have brought about fundamental transformations in value systems, lifestyles, social relations, and the representation of the human condition in literary and artistic works. In the field of literature, not only have the processes of production and reception become increasingly digitalised, but traditional printed literature is also gradually giving way to digitised and digital/electronic forms of literary expression. Nevertheless, digital literature has yet to be fully established in Persian-speaking communities as its nature and mechanisms have remained largely absent in discussions of contemporary Persian literature. By offering a precise conceptual analysis and a case study, this study aims to attract the attention of scholars of contemporary literature to the subject. The central argument of this article is that, due to its multimodal and multimedia nature, its interactive and hypertextual characteristics, and its unique conditions of production and publication, digital literature significantly transcends the boundaries of the traditional discourse of printed literature. Therefore, one of the most appropriate approaches to reading and critiquing digital literature is “multimodal discourse analysis,” which allows for a simultaneous and interconnected examination of its various modes. The article concludes with a general framework for rethinking the teaching of literature in the digital age, drawing on Richard’s and Rodgers’s model for teaching verbal language as well as the concept of gamification.

Keywords: Printed Literature, Digital/Electronic Literature, Contemporary Literature, Multimodal Discourse Analysis, Reading and Teaching Literature

1. Associate Professor in English Language and Literature, Arak University, Arak, Iran.
(m-ghaffary@araku.ac.ir)

Extended Abstract

1. Introduction

The emergence and rapid development of digital technologies and virtual spaces in recent decades have brought about fundamental transformations in value systems, lifestyles, social relations, and the representation of the human condition in literary and artistic works. In the field of literature, not only have the processes of production and reception become increasingly digitalised, but traditional printed literature is also gradually giving way to digitised and digital/electronic forms of literary expression. Nevertheless, digital literature has yet to be fully established in Persian-speaking communities as its nature and mechanisms have remained largely absent in discussions of contemporary Persian literature. By offering a precise conceptual analysis and a case study, this study aims to attract the attention of scholars of contemporary literature to the subject.

2. Methodology

Informed by conceptual analysis and analytic philosophy, this qualitative-analytical study explores the data collected from the opinions and statements of researchers in the fields of communication and information technology, literary theory and philosophy, and theories of language and literature teaching.

3. Theoretical Framework

Informed by functional linguistics, conversation analysis, discourse analysis, critical discourse analysis, and social semiotics, Multimodal Discourse Analysis tries to realise how multiple forms of communication, like text, images, sounds, and spatial arrangements, work together to convey meaning. This approach goes beyond traditional linguistic analysis by considering various semiotic resources. Although MDA has been applied to printed works, it has never been systematically applied to digitized literature.

4. Discussion and Analysis

The term “digital literature” or “electronic literature” consists of two parts: the word “literature” plus the adjective “digital/electronic.” Therefore, logically, both elements must be considered in the analysis, because being merely literary, although necessary, is not sufficient, and digital literature also requires the sufficient condition of digitalisation. Of note here is that a “digital” literary work should not be confused with a “digitised” literary work: the former refers to a literary work that was created primarily in cyberspace, while the latter refers to a literary work (poem, prose, or play) that was originally published in

print but was then scanned and converted into an electronic file using computers and digital technology.

The developments in the literary world have brought new requirements for reading and critiquing this new form of digital literature. That said, many of the factors enumerated in the production of printed literature may not play any role in the production of digital literature. On the other hand, in the production and consumption of digital literature, especially in its interactive form, the role of the “reader” becomes much more prominent and direct because in these works, like video games, the reader participates in completing the structure and the narrative discourse by selecting the elements and possibilities of the text and actualising its potential dimensions.

Teaching digital literature also requires completely different and more complex theoretical and practical frameworks. In Iran, university literature courses do not pay much attention to digital literature. For this reason, it is necessary to pay attention to digital literature, its production in Iranian literary ambience, its teaching in universities and creative writing courses, and its criticism in prestigious, official, and academic journals.

5. Conclusion

Digital literature is computer-centric, cyberspace-based, multifaceted, hypertextual, interactive, ergodic, and collective in nature, and the conditions of its production, distribution, and consumption as a cultural commodity are completely different from the conditions of production, distribution, and consumption of printed literature. The central argument of this article is that, due to its multimodal and multimedia nature, its interactive and hypertextual characteristics, and its unique conditions of production and publication, digital literature significantly transcends the boundaries of the traditional discourse of printed literature. Therefore, one of the most appropriate approaches to reading and critiquing digital literature is “multimodal discourse analysis,” which allows for a simultaneous and interconnected examination of its various modes. The present study proposes the following as topics for further studies: Multimodal Discourse Analysis of digital literature, attention to the production and reception of contemporary digital Persian literature, incorporation of technology and digitalization in teaching literature on intermedial and multimedial platforms, and digital literature as a university syllabus.

Bibliography

Azimi, K. 1403 [2024]. “Barrasi-e Tatbiqi-e Adabiyāt-e Ta’āmolī va Pish-ravān-e ān dar Adabiyāt-e Qarbi va Arabi.” *Majaleh-e Elmi-e Anjoman-e Irāni-e Zabān va Adabiyāt-e Arabi*. 20 (73), 188-213. [In Persian].

- Fahimniya, F and Sepideh, F. 1396 [2017]. *Ketāb-e Electronic: Touse'eh va Kārbord-hā*. Tehran: Samt. [In Persian].
- Ghaffari, M. 1396 [2017]. "Barrasi-e Tatbiqi-e Do Roykard-e Tahlili va Europāei dar Falsafeh-ye Adabiyāt." *Naqd-e Adabi*. 10 (38), 20-40. [In Persian].
- Hafeznia, M. 1398 [2019]. *Geogrāphiā-e Siyāsi-e Fazāye Majāzi*. Tehran: Samt. [In Persian].
- Karimzadeh, A. 1398 [2019]. *Shenākht-e Goftemāni-e Fazāye Majāzi: Khānesh-hā-ei Tāzeh az Digitāli-shodan-e Farhang va Tarjomeh bar Asās-e Charkesh-hā-e Oloum-e Ensāni*. Tehran: Allameh Uni Press. [In Persian].
- Panjehei, M. 1403 [2024]. *Adabiyāt dar Vaziyat-e Meta Verse: Sedāye Pāye Degargooni dar Shear-e Mo'āser*. Rasht: Davate Moaser. [In Persian].
- Sadeghi, L. 1388 [2009]. *Dāstān-hāye Bar'aks*. Tehran: Negah. [In Persian].
- Shohani, A and Sara, H. 1397 [2018]. "Barrasi-e Vojoh-e Ta'sir-e Fazāye Majāzi bar Zabān va Adabiyāt-e Fārsi-e Mo'āser." *Zabān va Adab-e Fārsi*. 71 (237), 75-101. [In Persian].
- Zaltash, H and Farid, P and Narges, M. 1402 [2023]. "Adabiyāt-e Electronic va Dāstānhā-e Web-mehvār-e Chand-vajhi." *Naqd-e Zabān va Adabiyāt-e Khāreji*. 20 (30), 13-36. [In Persian].

How to cite:

Ghaffary, M. 2025. "From Digitised to Digital Literature: An Introduction to the Poetics of Digital Literature, with Reflections on Reading and Teaching It", *Naqd va Nazaryeh Adabi*, 20(1): 225-253. DOI:10.22124/naqd.2025.30761.2704

Copyright:

Copyright for this article is retained by the author(s), with first publication rights granted to *Naqd va Nazaryeh Adabi (Literary Theory and Criticism)*.

This is an open-access article distributed under the terms and conditions of the Creative Commons Attribution License (<https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>), which permits unrestricted use, distribution, and reproduction in any medium, provided that the original work is properly cited.



تاریخ دریافت: ۱۴۰۴/۰۳/۰۳

تاریخ پذیرش: ۱۴۰۴/۰۴/۰۹

صفحات ۲۲۵-۲۵۳

از ادبیات دیجیتال شده به ادبیات دیجیتال: مدخلی به بوطیقای ادبیات دیجیتال و تأملی در شیوه خوانش و آموزش آن

محمد غفاری [✉] ID

چکیده

با ظهور فناوری دیجیتال و فضای مجازی در چند دهه اخیر، نظام‌های ارزشی، سبک زندگی، مناسبات اجتماعی، و بازنمایی وضع بشر در آثار ادبی و هنری دستخوش تغییرهای اساسی شده‌اند. در حوزه ادبیات نیز، نه تنها فرایند تولید و خوانش آثار جنبه دیجیتال یافته، بلکه ادبیات سنتی چاپی نیز به تدریج جای خود را به ادبیات دیجیتال شده و دیجیتال/ الکترونیک می‌دهد. باین حال، در جوامع فارسی‌زبان ادبیات دیجیتال هنوز استقرار نیافته و سرشت و سازوکار آن در بحث‌های مربوط به ادبیات فارسی معاصر جایی نداشته است. پژوهش حاضر می‌کوشد با تحلیل دقیق این مفهوم و بررسی یک نمونه، توجه پژوهشگران ادبیات معاصر را به این موضوع جلب کند. بحث اصلی جستار حاضر این است که ادبیات دیجیتال، به سبب ماهیت چندرسانه‌ای و چندوجهی، خصلت تعاملی و ابرمتنی، و شرایط خاص تولید و انتشار آن، از گفتمان سنتی ادبیات چاپی بسیار فراتر می‌رود؛ از همین رو، یکی از مناسب‌ترین رویکردها به خوانش آن «گفتمان‌کاوی چندوجهی» است که می‌تواند وجوه گوناگون آن را توأمان و در پیوند با یکدیگر بررسی کند. در پایان جستار نیز، بر مبنای نظریه ریچاردز و راجرز درباره آموزش زبان کلامی و با اشاره به مفهوم «بازی‌وارسازی»، چارچوبی کلی برای بازاندیشی آموزش ادبیات در عصر فناوری و ادبیات دیجیتال طرح شده است.

واژگان کلیدی: ادبیات چاپی، ادبیات دیجیتال/ الکترونیک، ادبیات معاصر، گفتمان‌کاوی چندوجهی، خوانش و آموزش ادبیات

* m-ghaffary@araku.ac.ir

۱. دانشیار زبان و ادبیات انگلیسی، گروه زبان و ادبیات انگلیسی، دانشکده ادبیات و زبان‌ها، دانشگاه اراک، اراک، ایران.

۱- مقدمه

با ظهور و گسترش سریع هوش مصنوعی، فناوری دیجیتال، و فضای مجازی^۱ در چند دهه اخیر، نظام‌های ارزشی، ساختارهای اقتصادی و فرهنگی، سبک زندگی، مناسبات اجتماعی و بین‌افزادی^۲ انسان، و به تبع همه آنها- بازنمایی وضع بشر در آثار ادبی و هنری دستخوش تغییرهای اساسی شده‌اند. می‌توان گفت که اکنون فضای مجازی و واقعیت مجازی با تمام شئون زندگی انسان گره خورده‌اند، به حدی که واقعیت مجازی دیگر صرفاً ابزار تسهیل فعالیت‌های بشر نیست، بلکه در نظر بسیاری از افراد حتی «واقعی» تر از فضای حقیقی شده است (صلواتی، ۱۴۰۰: ۵). این وضع را می‌توان و باید از دیدگاه‌های گوناگون هستی‌شناختی، معرفت‌شناختی، فرهنگی، اقتصادی، اخلاقی، و هنری واکاوی کرد زیرا در این اوضاع نه تنها تلقی انسان از خویش تن تغییر کرده است، بلکه بنیان معرفتی و کیفیت زیست اجتماعی او یا، به عبارت دیگر، تعاملات و مناسبات او با دیگری نیز متفاوت شده‌اند.

پس از اختراع خط و کتابت در تمدن بشر، انواع رسانه‌های مکتوب رایج از دوران باستان (الواح گلی، پاپیروس، پوست، کاغذ، و جز آن) و بعدها پیدایش صنعت چاپ مدرن در دوره رنسانس طی چند قرن ادبیات مکتوب و بعدها چاپی را در تقابل با ادبیات شفاهی^۳ کهن قرار دادند، به نحوی که ادبیات نوشتاری و فرم‌ها و ژانرهای زاینده آن به تدریج رسانه غالب آفرینش ادبی شدند. در دوران مدرن، آثار ادبی مکتوب در قالب کتاب‌ها و نشریه‌های چاپی با فرایندی پیچیده به صورت فیزیکی/ حقیقی و با مشارکت عوامل گوناگون از نویسندگان گرفته تا ویراستار و صفحه‌آرا و طراح جلد و نمونه‌خوان و ناشر و کتابفروشی منتشر می‌شدند. خواننده و ناقد در این فرایند حلقه آخر این زنجیره را تشکیل می‌دادند و دریافت‌کننده محصول این فرایند مطول و پرهزینه بود. اما، از دهه ۱۹۹۰ با ظهور فناوری دیجیتال پدیده تازه‌ای به نام «کتاب الکترونیک»^۴ ظهور کرد که تحول و تکامل آن تا امروز نیز ادامه یافته و روش‌های بسیار سریع‌تر و البته کم‌هزینه‌تری برای تولید و توزیع اطلاعات، از جمله کتاب‌های ادبی، در اختیار فعالان صنعت نشر قرار داده است (فهیم‌نیا و فهیمی‌فر، ۱۳۹۶: ۵). رفته‌رفته پیوند محصولات این فرایند دیجیتال و الکترونیک با مفهوم سنتی «کتاب» کم‌رنگ‌تر شدند و «ادبیات دیجیتال»^۵ یا

1. cyberspace

2. interpersonal

3. orature / oral literature

4. electronic book / e-book

5. digital literature

«ادبیات الکترونیک»^۱ در مقام رسانه‌ای متفاوت و مستقل از ادبیات متعارف چاپی^۲ نضج گرفت.^(۱) به بیان دقیق‌تر، ابتدا ادبیات چاپی همچنان قطب برتر تقابل دوجزئی^۳ ادبیات چاپی/ ادبیات دیجیتال بود، اما با پیشرفت و استقرار رایانه، اینترنت، و فناوری فضای مجازی این تقابل به تدریج از میان رفت و ادبیات دیجیتال خود را از سیطره ادبیات چاپی رها کرد. به این ترتیب، ادبیات دیجیتال دیگر طفیلی ادبیات چاپی نیست و وجودی قائم‌به‌ذات یافته، هرچند ممکن است بسیاری از ادیبان، متفکران، و کتاب‌خوانان نسل‌های گذشته کماکان تجربه مطالعه کتاب‌های ادبی چاپی را ترجیح بدهند و در برابر کتاب‌های الکترونیک مقاومت کنند (نک. اکو و کریر، ۱۴۰۰). این استقلال کتاب الکترونیک نتیجه «انقلاب دیجیتال»^۴ است، یعنی تحولات عصر فناوری اطلاعات^۵ و فرهنگ پسامدرن که شروع آن از دهه ۱۹۴۰ بوده و از آن به «سومین انقلاب صنعتی» در تاریخ تمدن بعد از «انقلاب کشاورزی» (۱۰۰۰ ق.م.) و «انقلاب صنعتی» قرن هجدهم - تعبیر می‌شود (Yang & Li, 2016: 70).

ادبیات دیجیتال یا الکترونیک نیز یکی از پدیده‌های نشأت گرفته از انقلاب دیجیتال است؛ گونه‌ای تازه از ادبیات که از حیث عناصر ساختاری و گفتمانی شباهت زیادی با ادبیات چاپی سنتی ندارد. این مفهوم جدید ادبیات در فضای فرهنگی جامعه ما چندان شناخته شده نیست، به رغم اینکه در فرهنگ غرب سابقه آن اکنون به چند دهه می‌رسد. تولید چنین آثاری در زبان فارسی مستلزم آن است که ادبیات‌پژوهان و نویسندگان با بوطیقای آن آشنا باشند. همچنین، تحلیل و نقد این نوع آثار دیجیتال و تدریس آنها در قالب دروس دانشگاهی رشته ادبیات یا دوره‌های آزاد نویسندگی خلاقانه^۶ نیازمند رویکرد و روشی متفاوت با رویکردها و روش‌های موجود برای نقد و تدریس ادبیات سنتی چاپی است. بر این اساس، پژوهش حاضر می‌کوشد با طرح این مسئله برای نخستین بار در زبان فارسی توجه پژوهشگران حوزه‌های ادبیات و (تکنولوژی) آموزش را به این موضوع جلب نماید و دورنمایی از مسائل و چالش‌های آن به ایشان عرضه کند. به این ترتیب، پژوهش حاضر به مسائل کلی زیر می‌پردازد: تفاوت ادبیات دیجیتال و ادبیات چاپی؛ معرفی رویکرد مؤثر و مناسب نقد ادبیات دیجیتال؛ لزوم بازنگری برنامه‌های درسی

1. electronic literature / e-literature

2. printed literature

3. binary opposition

4. digital revolution

5. information technology (IT)

6. poetics

7. creative writing

رشته ادبیات، رویکردها، روش‌های آن، و ضرورت تبیین راهبردهای یاددهی و یادگیری ادبیات دیجیتال.

در مقاله حاضر، با استفاده از روش تحلیل مفاهیم^۱ در فلسفه تحلیلی^۲ ایده ادبیات دیجیتال واکاوی و به‌طور ضمنی با ایده ادبیات چاپی مقایسه می‌شود. همچنین، با شناسایی عناصر و ویژگی‌های کلی آثار ادبی دیجیتال و بررسی یک نمونه اخیر از آنها طرحی اولیه از بوطیقای (= ساختارشناسی) این نوع ادبیات و تفاوت‌های ماهوی آن با ادبیات سنتی شفاهی و مکتوب (= چاپی) عرضه می‌شود. سرانجام، ضرورت بازاندیشی رویکردهای موردنیاز برای خوانش و آموزش ادبیات دیجیتال بحث و بررسی می‌شود.

۱-۱- پیشینه پژوهش

منابع اصلی نظریه ادبیات دیجیتال هنوز به زبان فارسی ترجمه نشده‌اند. یگانه منبع مستقل موجود در این زمینه برگردان مهدی صداقت‌پیام (۱۳۹۹) از گزیده‌ای از جستارهای اولیه درباره سرشت ادبیات دیجیتال است که در آغاز سده بیست‌ویکم به زبان انگلیسی منتشر شده بودند و برخی از آنها اکنون، پس از تحولات دو دهه بعد از آن، تازگی و اعتبار خود را تا حدی از دست داده‌اند. باین حال، آن جستارها در نظریه/فلسفه ادبیات دیجیتال قطعاً ارزش «تاریخی» دارند و مطالعه آنها برای شناخت خاستگاه ادبیات دیجیتال و اطلاع از نحوه پیدایش و تطور آن ضروری خواهد بود.

در کتاب‌های پژوهشی و آموزشی مربوط به ادبیات فارسی معاصر به ادبیات دیجیتال اشاره‌ای نشده است (برای نمونه، نک. حاج‌سیدجوادی، ۱۳۸۲؛ امین، ۱۳۸۴؛ عبادیان، ۱۳۸۷؛ شمیسا، ۱۳۹۰؛ مرادی، ۱۳۹۷؛ آزادمنش، ۱۳۹۸؛ خردمندپور و آزاد، ۱۳۹۸؛ رحیمیان، ۱۳۹۹؛ سعادت، ۱۴۰۰؛ خاتمی، ۱۴۰۱؛ حاکمی، ۱۴۰۲؛ و خطیری، ۱۴۰۳).^(۳) در یکی از تازه‌ترین آثار در این زمینه، یعنی کتاب لیتسیا نانکت (Nanquette, 2021b) - که برخلاف عنوانش بیشتر از آنکه تاریخ‌نگاری ادبیات معاصر ایران باشد پژوهشی در جامعه‌شناسی صنعت نشر ایران در دوران پس از انقلاب اسلامی است - ظاهراً به ادبیات دیجیتال پرداخته شده، اما تلقی مؤلف آن اثر از این مفهوم دقیق نیست زیرا بحث ایشان فقط به وبلاگ‌نویسی (وب‌نوشت‌ها) و فرسته‌های^۳ فارسی در شبکه‌های اجتماعی

1. conceptual analysis

2. analytic philosophy

3. posts

مانند اینستاگرام محدود شده؛ بنابراین، نانکت درواقع صرفاً به ادبیات دیجیتال شده^۱ (= الکترونیک شده) پرداخته است، نه ادبیات دیجیتال به معنای دقیق و درست آن (همچنین است اثر دیگر او: Nanquette, 2021a). ادبیات دیجیتال به «متنی» خلافتانه، تعاملی^۲، و چندوجهی^۳ دلالت دارد که بدون اتکا به متون چاپی و صنعت چاپ به طور مستقل و در اصل در بستر فناوری رایانه‌ای و فضای مجازی آفریده شود. از این رو، کتاب‌های اسکن شده و الکترونیک شده یا متون کلامی^۴ منتشر شده با یا بدون تصویر در وبلاگ‌ها یا رسانه‌های اجتماعی را نمی‌توان به معنای دقیق و فنی کلمه ادبیات دیجیتال محسوب کرد.

تا کنون فقط پنج پژوهش فارسی به طور مشخص، و البته نه لزوماً مستقل، به ادبیات دیجیتال پرداخته‌اند. شوهانی و حسینی (۱۳۹۷) تأثیرهای سازنده و مخرب گسترش روزافزون فضای مجازی بر زبان و ادبیات فارسی معاصر را واکاویده و درضمن این بحث، به شکل‌گیری ادبیات فارسی دیجیتال نیز اشاره کرده‌اند. به گمان ایشان، رشد فضای مجازی، ازسویی، امکانات و ایده‌های تازه‌ای در اختیار نویسندگان ایرانی گذاشته و ازسوی دیگر، به نوعی شتاب‌زدگی، سطحی‌نگری، و عوام‌گرایی در تولید و نقد ادبیات منجر شده است. شوهانی و حسینی، در بخش مربوط به ادبیات دیجیتال، به گسترش شعر دیداری/ تجسمی^۵ در زبان فارسی نیز پرداخته‌اند، که البته گونه‌ای از شعر چاپی است و با شعر دیجیتال و فضای مجازی ارتباط (مستقیم) ندارد. کریم‌زاده (۱۳۹۸)، در کتابی دربارهٔ گفتمان فضای مجازی و فرهنگ دیجیتال، فصلی کوتاه را به ادبیات دیجیتال در ایران اختصاص داده است. او ضمن اشاره کلی به پیدایش ابرداستان‌نویسی^۶ در زبان فارسی، بازی‌گوشی دیجیتالی برخی داستان‌نویسان با متون فارسی کهن، ادبیات وبلاگی، و شعر دیجیتال، به این نتیجه می‌رسد که داستان‌های به اصطلاح دیجیتال فارسی هنوز کاملاً دیجیتال نشده‌اند و کاملاً مبتنی بر فضای مجازی نبوده‌اند. ازسوی دیگر، به زعم کریم‌زاده، هرچند پیشرفت شعر دیجیتال در ایران نسبتاً چشمگیرتر بوده است، اشعار دیجیتال فارسی همچنان در حاشیه جای دارند زیرا عمدتاً به «فرم و شکل‌پردازی توجه کرده و از نوآوری مضمونی^۷ و محتوایی غفلت کرده» اند (۱۳۹۸: ۱۰۹).

1. digitized
2. interactive
3. multimodal
4. verbal
5. concrete poetry / pattern poem / shaped verse
6. hyperfiction
7. thematic

ذالتاش و همکاران (۱۴۰۲) بیشتر به تحلیل نمونه‌هایی از ادبیات دیجیتال در زبان انگلیسی پرداخته‌اند تا تحلیل مفهوم کلی ادبیات دیجیتال و شرایط و لوازم و تأثیرهای آن. این پژوهشگران با استفاده از مفهوم «الگویابی در داده‌های تصادفی»^۱ و نظریه پاتریک کالم هوگان^۲ درباره روایت‌شناسی تأثری^۳ نحوه خوانش و درک دو روایت ادبی دیجیتال را بررسی کرده‌اند که عبارت‌اند از *پوستین‌های ناهم‌گون*: یک رمان^۴ اثر ایلیا زیلاک و سیریل سیبولسکی^۵ و در حرکت^۶ (= حرکت‌ها) (۲۰۱۴) اثر هیزیل اسمیت، ویل لوئرز، و راجر دین^۷؛ ایشان درنهایت به این نتیجه رسیده‌اند که هرچند این دو اثر چندوجهی و مبهم به‌ظاهر متشکل از رشته‌هایی از دادگان تصادفی‌اند، با ژرف‌نگری می‌توان در بطن آنها الگوها و غایت‌های روایی مشخصی را شناسایی کرد. به این ترتیب، این پژوهش بر ساختارهای روایی در آثار مذکور، آن‌هم در چارچوب نظریه‌ای خاص و محدود، متمرکز شده و چندان به بحث‌های کلی و اساسی درباره ماهیت و ارزش ادبیات دیجیتال نپرداخته است.

موضوع پژوهش مصطفی‌نژاد و همکاران (۱۴۰۲) بررسی وضع ادبیات دیجیتال در ایران و کشورهای عربی است. ایشان با تحلیل تطبیقی دو شعر دیجیتال «کاباره» اثر علی ابدالی و «تباریح رقمیه لسیره بعضها أزرَق» اثر عباس مشتاق معن، شاعر عراقی، و همچنین تحلیل تطبیقی دو رمان دیجیتال *داستان‌های برعکس* اثر لیلا صادقی و *شات* اثر محمد سناجله، نویسنده اردنی، به نحوی نتیجه کریم‌زاده (۱۳۹۸) را تصدیق و تکرار کرده‌اند: آثار ادبی دیجیتال فارسی از لحاظ فناوری رایانه و کیفیت هنری ضعیف و ابتدایی و هنوز متکی به رسانه کتاب چاپی‌اند و در آنها محتوا فدای فرم شده است، اما آثار مشابه عربی واجد استقلال و کیفیت هنری مطلوب و پیوندی ارگانیک میان فرم و محتوا هستند. بنا بر پژوهش ایشان، تا کنون در زبان فارسی آثار ادبی دیجیتال چندان تولید نشده، حال آنکه نویسندگان و پژوهشگران عرب‌زبان در این زمینه هم از حیث کمی و هم از حیث کیفی بسیار پیش‌رفته و آثار چشمگیری عرضه کرده‌اند.

1. apophenia
2. Patrick Colm Hogan
3. affective narratology
4. *Queerskins: A Novel*
5. Illya Szilak and Cyril Tsiboulski
6. *Motions*
7. Hazel Smith, Will Luers, and Roger Dean

پنجه‌ای (۱۴۰۳) مفهوم «متاورس»^۱ (= فراجهان/ زبرجهان) - شکل تازه فضای مجازی برخط سه‌بعدی و پایدار - و وضعیت نهاد ادبیات در آن را بررسی کرده است. او با توسل به نظریه‌های گوناگون در زمینه ادبیات و ارتباطات مفاهیم واقعیت، زبان، روایت، متن، اثر، مؤلف، مخاطب، و سرایش شعر در عصر متاورس و هوش مصنوعی را تحلیل کرده، اما این پژوهش ماهیت نظری و کلی دارد و در نهایت صرفاً بر دگرگونی‌های فرم شعر در عصر حاضر متمرکز است. به بیان دیگر، پنجه‌ای در این کتاب به‌طور خاص به ادبیات دیجیتال و ظرایف و دقایق ساختاری و گفتمانی آن نپرداخته و افزون بر آن، اثر ادبی معینی را نیز از این منظر تحلیل نکرده است.

عظیمی (۱۴۰۳)، بدون اشاره به پیشینه ادبیات دیجیتال و پژوهش‌های مرتبط به آن در زبان و ادبیات فارسی، به معرفی کلی شعر، نمایش‌نامه، و رمان دیجیتال، در حکم سه ژانر اصلی این نوع ادبیات، و نویسندگان و آثار پیش‌گام و شاخص آنها در ادبیات معاصر غربی و عربی پرداخته است. این پژوهشگر برای اشاره به ادبیات دیجیتال عمدتاً از اصطلاح تقلیل‌دهنده «ادبیات تعاملی» استفاده کرده که دقیق نیست (هرچند در متن مقاله خود گاه تعبیر «ادبیات دیجیتال» را نیز به کار برده) زیرا «تعاملی بودن» فقط یکی از ابعاد ادبیات دیجیتال است.

در منابع فارسی چه منابع حوزه تعلیم و تربیت به‌طور عام و چه منابع حوزه تکنولوژی آموزش به‌طور خاص - به شکل نظام‌مند و متمرکز از اصول و شیوه‌های آموزش ادبیات بحثی به میان نیامده است. بدیهی است که به‌طریق اولی این منابع به مسائلی چون آموزش ادبیات دیجیتال و آموزش ادبیات در عصر فناوری دیجیتال نیز نپرداخته‌اند. در منابع انگلیسی‌زبان، البته، درباره شیوه‌ها و مسائل آموزش ادبیات پیش‌از این بسیار بحث و پژوهش شده (برای مثال، نک. لینکن، ۱۳۹۷؛ Chambers & Marshall, 2006؛ Raja et al., 2013؛ Hewings et al., 2016؛ Schwarz, 2008؛ Agathocleous & Dean, 2003)، اما در این منابع نیز تا کنون چنان‌که باید به آموزش ادبیات دیجیتال یا آموزش ادبیات در عصر فناوری دیجیتال پرداخته نشده است. از قرار معلوم، فقط در یکی از این کتاب‌ها به بحث دیجیتال شدن ادبیات در دوران معاصر اشاره شده (Hewings et al., 2016)، اما آن بحث هم صرفاً محدود است به آینده کتاب چاپی در عصر فناوری دیجیتال، نه متمرکز بر مسائل آموزش ادبیات در این عصر.

شواهد فوق در مجموع حاکی از آن‌اند که پژوهشگران ادبیات فارسی معاصر هنوز چندان به پدیده ادبیات دیجیتال و روند گسترش آن توجهی نشان نداده‌اند. دست‌کم دو علت عمده می‌توان برای آن متصور شد: نخست اینکه در جوامع فارسی‌زبان به علل گوناگون این نوع از

1. metaverse

ادبیات هنوز چنان که باید شکل نگرفته و در فضای فرهنگی جامعه رواج و استقرار نیافته است، و دوم اینکه پژوهشگران ادبیات فارسی معاصر غالباً رویکرد سنتی خود به مفهوم ادبیات و نمونه‌های آن را حفظ کرده‌اند و هنوز ادبیات دیجیتال و حتی ادبیات دیجیتال‌شده را در حکم گونه‌ای از ادبیات جدی به رسمیت نشناخته‌اند. این دو علت ممکن است نسبت به یکدیگر حالت دوری داشته باشند، یعنی اولی ممکن است علت دومی بوده باشد و دومی نیز علت اولی. به این ترتیب، به رغم کوشش پژوهشگران قبلی، همچنان جای خالی شرحی دقیق و تحلیلی مبسوط از مفهوم ادبیات دیجیتال و شیوه تولید، خوانش، و آموزش آن در زبان فارسی مشاهده می‌شود. پژوهش حاضر می‌کوشد تحلیلی دقیق از سرشت و کارکرد ادبیات دیجیتال و شرایط خوانش و آموزش آن به دست دهد و، با این کار، علاوه بر جلب توجه ادیبان و پژوهشگران فارسی‌زبان به این مفهوم زمینه را برای پرکردن خلأهای پژوهشی در این حوزه و، همچنین، تولید بیشتر آثار ادبی دیجیتال به زبان فارسی فراهم کند.

۱-۲- روش پژوهش

موضوع جستار حاضر طرح مسئله چستی ادبیات دیجیتال و ضرورت بازاندیشی در رویکردها و شیوه‌های خوانش و آموزش ادبیات در عصر گسترش این نوع ادبیات است. ماهیت این پژوهش کیفی، روش آن توصیفی-تحلیلی، و شیوه گردآوری داده‌ها در آن از نوع کتابخانه‌ای است. همان گونه که پیشتر ذکر شد، در پژوهش حاضر برای واکاوی مفهوم ادبیات دیجیتال و پیامدهای آن در حوزه آموزش از شیوه «تحلیل مفاهیم» (= مفهوم‌کاوی) در سنت فلسفه تحلیلی استفاده شده است (نک. غفاری، ۱۳۹۶: ۴۱-۴۳). طبق این روش، مفهوم موردنظر به شکل منطقی و نظری تجزیه و تحلیل می‌شود تا شرایط لازم و کافی و حدود و ثغور آن مشخص شوند. داده‌های این تحقیق متشکل از آرا و اقوال پژوهشگران حوزه‌های ارتباطات و فناوری اطلاعات، نظریه و فلسفه ادبیات، و نظریه‌های آموزش زبان و ادبیات است که عمدتاً برگرفته از کتاب‌ها و مجله‌های چاپی و الکترونیک در این زمینه‌هاست.

پس از تحلیل مفهوم ادبیات دیجیتال، برای تبیین بیشتر آن نمونه‌ای از این گونه ادبیات نیز تشریح شده، که عبارت است از «پیش چشم شما»^۱ اثر گراهام پارکس^۲ (Parks, 2022)، یکی از نمونه‌های اخیر ادبیات دیجیتال که در سال ۲۰۲۲ منتشر شده. این نمونه انگلیسی به دو دلیل

1. Before Your Eyes
2. Graham Parks

انتخاب شده است. نخست، از آنجاکه ادبیات دیجیتال در اصل در دنیای انگلیسی‌زبان پدید آمده و نضج گرفته، ترجیح داده شد در معرفی و تحلیل مفهوم آن اثری از زمینه «اصلی» پیدایش آن، یعنی ادبیات دیجیتال به زبان انگلیسی، استفاده شود که، علاوه بر تناسب با تحلیل نظری عرضه‌شده در بدنه مقاله، بتواند الگویی مناسب، ساده، و درعین حال جامع برای فارسی‌زبانان علاقه‌مند به آفرینش این نوع آثار نیز باشد. دلیل دوم این است که اثر برگزیده می‌بایست نمونه‌ای بارز، تمام‌عیار، و روزآمد از این فرم هنری، نماینده جدیدترین تحولات و امکانات ادبیات دیجیتال، و بازنمای وجوه و ویژگی‌های متنوع آن باشد. اندک نمونه‌های فارسی موجود از ادبیات دیجیتال -مثلاً آثار پیش‌روی چون رمان *داستان‌های برعکس* اثر لیلیا صادقی (۱۳۸۸) و شعر «کاباره» اثر علی ابدالی (۱۳۸۹)- یا از لحاظ فنی بسیار ابتدایی، قدیمی، و محدود بودند یا فاقد شروط لازم دیگر برای تحقق اهداف پژوهش حاضر، از جمله دسترس‌پذیری آسان، بودند. با این حال، برای ایضاح دقیق‌تر موضوع، لابه‌لای بحث اصلی مقاله گاه به این قبیل آثار فارسی نیز اشاره شده است.

۲- بحث و بررسی

۲-۱- سرشت ادبیات دیجیتال

اصطلاح «ادبیات دیجیتال» یا «ادبیات الکترونیک» از دو جزء تشکیل شده است: لفظ «ادبیات» به‌علاوه صفت «دیجیتال/ الکترونیک». بنابراین، به‌لحاظ منطقی، در تحلیل این مفهوم باید هر دو عنصر را در نظر گرفت زیرا ادبیات بودن صرف برای تبیین و تحدید این مفهوم، هرچند لازم است، کافی نیست و ادبیات دیجیتال مستلزم شرط کافی دیجیتال بودن نیز هست. نوآ واردیپ فروئین ادبیات دیجیتال را چنین تعریف می‌کند: «اثری با ابعاد ادبی مهم که تولید و خوانش آن [مستلزم استفاده از رایانش دیجیتال^۱ است» (Wardrip-Fruin, 2013: 163). البته، اثر ادبی «دیجیتال» را نباید با اثر ادبی «دیجیتال‌شده» (= الکترونیک‌شده) یکی دانست: اولی دلالت می‌کند به اثری ادبی که اساساً در بستر فضای مجازی و با کاربرد رایانه و اینترنت خلق شده، حال آنکه دومی اشاره دارد به اثری ادبی (= شعر، داستان منشور، یا نمایش‌نامه) که در اصل به‌صورت چاپی منتشر شده بوده اما سپس با استفاده از رایانه و فناوری دیجیتال اسکن و به فایل الکترونیک با فرمت PDF، DJVU، EPUB، HTML، یا جز آن تبدیل شده است

1. digital computation

(O'Sullivan, 2019: 35). تجربه هنری^۱ مخاطب در روند خوانش ادبیات دیجیتال با تجربه هنری حاصل از مطالعه ادبیات چاپی کاملاً فرق می‌کند زیرا موقعیت فیزیکی مخاطب هنگام خوانش، ابزار و امکانات خوانش، حواس دخیل در ادراک متن، پیش‌فرض‌ها، و هیجان‌های او متفاوت‌اند.

روند تکوین ادبیات دیجیتال از بدو پیدایش آن تا امروز سه مرحله را گذرانده است: ۱- نسل اول (دهه ۱۹۹۰): آثاری که بیشتر در پی بازگویی غیرخطی داستان بودند، اما در آنها، مانند ادبیات سنتی مکتوب و شفاهی، کلام یا زبان کلامی^۲ همچنان عنصر غالب بود؛ ۲- نسل دوم (دهه ۲۰۰۰): آثاری که با استفاده از بسترهایی چون فلش^۳ سعی داشتند برای داستان‌گویی یا بیان شاعرانه امکانات دیداری^۴ بیشتری ایجاد کنند؛ ۳- نسل سوم (دهه ۲۰۱۰ به بعد): آثاری که با زبان‌های برنامه‌نویسی و نرم‌افزارهای مختلف ابرفضاهایی بسیار تعاملی برای آفرینش ادبی فراهم آوردند (Ibid: 28). باین‌اوصاف، اکنون که زبان کلامی دیگر وجه غالب ادبیات دیجیتال نیست، پرسش‌های زیر مطرح می‌شوند: آیا این نوع «متون» اصلاً «ادبیات» به‌شمار می‌روند؟ وجوه اشتراک آنها با ادبیات سنتی/ چاپی چیست؟ به‌لحاظ هنری^۵ چه چیزی باعث می‌شود که ادبیات دیجیتال گونه‌ای از ادبیات یا زیرمجموعه نهاد^۶ ادبیات محسوب شود؟ آیا همان چارچوب‌های نظری، رویکردها، روش‌ها، و راهبردهایی که برای تحلیل، توصیف، دسته‌بندی، نقد، و ارزیابی آثار ادبی سنتی/ چاپی به‌کار می‌رفته‌اند در تحلیل، توصیف، دسته‌بندی، نقد، و ارزیابی ادبیات دیجیتال نیز کارایی دارند؟ آیا برای تدریس ادبیات دیجیتال نیز می‌توان از همان روش‌های تدریس ادبیات سنتی استفاده کرد؟

همان‌طور که دسته‌بندی تاریخی فوق نشان می‌دهد، ادبیات دیجیتال شاید بارزترین نمود ادبیات معاصر و آیینۀ تمام‌نمای جهان معاصر باشد. سومان گوپتا بر آن است که برای تشخیص «معاصر بودن» اثر ادبی، علاوه بر موضوع^{۱۰} و مضمون^{۱۱} و زبان آن، باید شرایط زمانی و مکانی

1. aesthetic experience
2. emotion
3. verbal language
4. platform
5. Flash
6. visual
7. hyperspace
8. aesthetic
9. institution
10. subject
11. theme

تولید متن و عوامل دخیل در آن، از جمله نویسنده و خواننده، و همچنین شکل مادی تولید و توزیع و دریافت آن در جامعه را در نظر گرفت (Gupta, 2012: 18-19). بدیهی است که در عصر فناوری دیجیتال همه این عناصر و نقش آنها، نسبت به ادوار گذشته و اشکال سنتی تولید آثار ادبی، تا حد زیادی متفاوت شده‌اند؛ به بیان دیگر، مناسبت اثر ادبی دیجیتال با جهان و زندگی معاصر و فهم ما از سرشت و کارکرد نهاد ادبیات در این دوران از لونی دیگر است، مناسب با مقتضیات، امکانات، مسائل، و دغدغه‌های جهان امروز ما. در این فضا، ادبیات دیجیتال در حکم نوع خاصی از گفتمان^۱ یا کردار گفتمانی^۲ هم، از طرفی، تجربه زیسته ما در دنیای کنونی را باز می‌نمایاند و هم، از طرف دیگر، به ادراک ما از این دنیا شکل و جهت خاصی می‌دهد.

از شرح جیمز اوسالیوان در مجموع ویژگی‌های زیر را برای ادبیات دیجیتال می‌توان استنباط کرد: ۱- تولید شدن در فضای مجازی، ۲- رایانه‌محوری، ۳- ابرمتنی بودن^۳، ۴- چندوجهی بودن^۴، ۵- ارگودیک بودن^۵، ۶- تعاملی بودن، و ۷- جمعی بودن^۶ (O'Sullivan, 2019: 26-38). اثر ادبی دیجیتال برای منتشر شدن نسبت به ادبیات چاپی مسیر متفاوتی را طی می‌کند: به جای صنعت نشر کتاب چاپی و قالب‌های مادی رایج در آن، اثر ادبی دیجیتال با استفاده از رایانه در فضای مجازی تولید و منتشر می‌شود (گاه به رایگان)؛ از این رو، آثار ادبی دیجیتال دیگر به شکل «کتاب» چاپی منتشر نمی‌شوند و از این مفهوم جدا شده‌اند. البته، از چند دهه پیش، در تولید آثار ادبی چاپی نیز از رایانه و اینترنت استفاده شده، اما واضح است که کاربرد آنها در تولید و انتشار آثار ادبی دیجیتال بسیار متفاوت‌تر و البته پیچیده‌تر است. یکی دیگر از ویژگی‌های ممیز آثار ادبی دیجیتال صبغه ابرمتنی آنهاست، که باعث می‌شود خواننده این آثار طی روند خوانش بتواند/ ناچار باشد برای پیشبرد این روند عناصر سازنده اثر را از بین امکان‌های موجود انتخاب کند. این ویژگی همچنین موجب چندلایه شدن متن مادی اثر می‌شود (و نه فقط چندلایه بودن مضامین و معانی انتزاعی آن).

شاید ویژگی بارزتر آثار ادبی دیجیتال جنبه چندوجهی یا چندرسانه‌ای^۷ آنها باشد. آثار ادبی چاپی عمدتاً متونی صرفاً کلامی‌اند و حتی اگر این آثار واجد عناصر دیداری غیر کلامی -مانند

1. discourse
2. discursive practice
3. hypertextuality
4. multimodality
5. ergodicity
6. collectiveness
7. multimedia

تصویر یا ویژگی‌های گرافیکی دیگر- نیز باشند، درنهایت وجه غالب آنها همان عناصر کلامی‌اند، یعنی هویت و کارکرد اثر ادبی چاپی منوط به بُعد کلامی آن است، به‌حدی که اگر عناصر دیداری از آن سلب شوند، کلیت اثر لطمه جدی نمی‌بیند. البته، نینا نورگار بر آن است که «تحولات اخیر فناوری‌های متن‌پردازی، چاپ، و انتشار کتاب منجر به افزایش تولید آثار ادبی، به‌خصوص رمان‌هایی، شده‌اند که برای معناپردازی علاوه بر کلام [به‌طرزی چشم‌گیر و مؤثر] از وجوه^۱ دیگری چون حروف‌چینی (خاص)، صفحه‌آرایی، رنگ‌بندی، تصاویر، و سایر عناصر گرافیکی نیز استفاده می‌کنند» (Nørgaard, 2019: 2). نمونه فارسی آن را در داستان‌های لیلا صادقی، از جمله دو مجموعه *آه/اون لیلست*، *پس من کی/م؟!* (صادقی، ۱۳۸۱ الف) و *وقتم کن که بگذرم* (صادقی، ۱۳۸۱ ب) می‌توان مشاهده کرد، که در آنها از تصاویر و سایر عناصر دیداری در کنار متن کلامی استفاده شده، اما وجه اصلی اثر همان وجه کلامی باقی مانده است. نورگار برای تحلیل وجوه گوناگون این نوع متون ادبی چاپی و سنتی روش «سبک‌شناسی چندوجهی»^۲ را پیش می‌نهد. الگوی او مبتنی بر این مدعای گانتر کرس و تتو ون لیون است که تمام رسانه‌های ارتباطی اساساً چندوجهی‌اند، از این جهت که «وجوه مختلف بازنمایی نه قلمروهایی مستقل، جدا، یا مجزا با حدود مرز مشخص در مغز انسان‌اند، نه منابع ارتباطی مستقلاً در فرهنگ‌اند، و نه در روند بازنمایی یا ارتباط جداگانه به‌کار می‌روند» (Kress & van Leeuwen, 2019: 40). باین‌حال، همان‌گونه که خود نورگار نیز اذعان دارد، در بسیاری از متون ادبی چاپی وجه کلامی غالب است و حذف عناصر غیر کلامی ممکن است به ساختار و گفتمان متن خدشه‌ای وارد نکند (Nørgaard, 2019: 2-3)، اما در آثار ادبی دیجیتال میان عناصر کلامی و غیر کلامی چنین نسبتی نیست چون در این آثار تصویر، آوا، و حرکت نیز دوشادوش کلام اهمیت دارند و مجموع این وجوه یا نظام‌های نشانه‌ای است که هویت اثر ادبی دیجیتال را شکل می‌دهد، نه صرفاً یکی از آنها. به این ترتیب، می‌توان گفت که نظام‌های نشانه‌ای در آثار ادبی دیجیتال کیفیتی هماهنگ و چندصدایی^۳ دارند و هیچ‌یک بر نظام‌های دیگر غالب نیست. از این لحاظ، اثر ادبی دیجیتال قابل‌قیاس با فیلم‌های سینمایی یا، دقیق‌تر بگوییم، بازی‌های ویدیویی/ رایانه‌ای است. یکی از محدود نمونه‌های آن در زبان فارسی شاید رمان *داستان‌های برعکس* اثر لیلا صادقی (۱۳۸۸) باشد، که در اصل در قالب یک کتاب چاپی همراه یک لوح فشرده منتشر شده است. داستان‌گویی در این رمان ابرمتنی، علاوه بر متن کلامی موجود در بخش چاپی اثر، با استفاده از

1. modes
2. multimodal stylistics
3. polyphonic

عناصر غیرکلامی موجود در لوح فشرده هم‌راه کتاب، از جمله عکس‌ها و قطعات موسیقی از آثار هنرمندان دیگر (جاوید رمضانی و داریوش تقی‌پور)، صورت می‌گیرد و تکمیل می‌شود. یگانه تفاوت این اثر صادقی با آثار دیجیتال انگلیسی این است که این اثر همچنان به رسانه چاپی وابسته مانده و بخش مهمی از آن در قالب کتاب چاپی در اختیار مخاطب قرار گرفته (بسنجید با تحلیل کریم‌زاده، ۱۳۹۸: ۱۰۵ و مصطفی‌نژاد و همکاران، ۱۴۰۲: ۱۶۷-۱۶۹). افزون‌بر آن، قسمت دیجیتال و چندوجهی اثر نیز نه در فضای مجازی و بستر پویای اینترنت بلکه در لوح فشرده عرضه شده است.

منظور از «ارگودیک‌بودن» ادبیات دیجیتال در شرح اوسالیوان این است که تولید و مصرف چنین متونی، علاوه‌بر آشنایی با منطق نظام‌های نشانه‌ای گوناگون و کارکردهای هنری آنها، نیازمند مهارت‌ها و معلومات فنی مرتبط با رایانه و فضای مجازی، از جمله برنامه‌نویسی، طراحی گرافیکی، و کاربردهای پیشرفته رسانه‌های اجتماعی، نیز هست. به بیان ساده، خلق اثر ادبی دیجیتال و خوانش آن پیچیده‌ترند و زحمت بیشتری می‌طلبند. سرانجام، آثار ادبی دیجیتال، باز هم مانند بازی‌های ویدیویی، حالت تعاملی دارند، یعنی حاصل تعامل «نویسنده» و «خواننده» اند. در این نوع ادبیات، متن عرضه‌شده به خواننده متنی ناقص است که خواننده باید با فعالیت‌های خود آن را کامل کند، مثلاً با پخش کردن موسیقی یا محتوای شنیداری^۱ قرار داده‌شده در متن، انتخاب نحوه پیش رفتن متن از بین گزینه‌های مختلف، تایپ کردن عباراتی برای گفت‌وگو با شخصیت‌ها یا روایت‌گر داستان، ضربه زدن (کلیک کردن) بر پیوندهای ابرمتنی موجود در متن، و جز آن. در نتیجه، تولید اثر ادبی دیجیتال محصول تلاشی جمعی است، به معنای دقیق و حقیقی کلمه.

محمد رضا حافظ‌نیا، توضیح می‌دهد که فناوری جدید اطلاعات و ارتباطات توانسته است ظرفیت دموکراسی را در جامعه افزایش بدهد و به شکل‌گیری «دموکراسی الکترونیک»^۲ منجر شود (۱۳۹۸: ۲۲۳). این نکته درباره ادبیات دیجیتال / الکترونیک نیز صادق است زیرا امروزه عموم جامعه می‌توانند به راحتی به فضای مجازی، فناوری اطلاعات، و رایانه دسترسی بیابند. به این ترتیب، آفرینش اثر ادبی دیگر در انحصار قشر نخبه و فرهیخته جامعه یا «ادبا» نیست و هر کس که با فناوری دیجیتال آشنا باشد می‌تواند اثر ادبی دیجیتال خلق کند. این نوع آفرینش ادبی دموکراتیک‌شده، در عین حال، با سنت آزمایش‌گری^۳ در تاریخ ادبیات نیز پیوند دارد

1. auditory

2. electronic democracy / e-democracy

3. experimentation

(Williams, 2011: 210) و در عصر حاضر حتی شاید پیچیده‌ترین نوع آوان‌گاردیسم^۱ (= پیشتازی) در بیان ادبی باشد، بی‌آنکه این دو وجه ادبیات دیجیتال، یعنی دموکراتیک بودن و آزمایش‌گری، از حیث مفهومی تناقضی ایجاد کنند.

پرسش دیگری که دربارهٔ وضعیت ادبیات دیجیتال می‌توان مطرح کرد این است که آیا، برای مثال، «شعر دیجیتال» را به معنای دقیق کلمه می‌توان «شعر» دانست؟ به‌طور کلی، هر جنبش ادبی در طول تاریخ ادبیات مدعی بوده که قصد دارد شعر را به گوهر آن بازگرداند و، با نوآوری و خلاقیت (گاه افراطی) در موضوع، فرم، و بیان شعر، بر آن بوده که شعر را به رسانه‌ای مؤثرتر و جذاب‌تر بدل کند. این ایده مبنای «آوان‌گارد» بودن هر مکتب ادبی در زمانهٔ خود بوده است. از طرفی، شعر دیجیتال و، توسعاً، ادبیات دیجیتال نیز از این قاعده مستثنا نیست. این‌گونه از «ادبیات» نیز می‌کوشد با بهره‌گیری از امکانات تازه‌ای که رسانه‌های دیجیتال و فضای مجازی فراهم کرده‌اند متناسب با زمینه و زمانهٔ خود ادبیات را روزآمد و مؤثرتر کند. البته، از طرف دیگر، اگر «ادبیات» را دالی برای آثار منتشرشده با فرم چاپی متعارف و ژانرهای مرتبط با آن بدانیم، به دلیل تفاوت‌های فرمی، رسانه‌ای، بیانی، یا گفتمانی شاید دیگر نتوان ادبیات دیجیتال را گونه‌ای از «ادبیات» به‌شمار آورد. با این استدلال، درواقع می‌توان ادبیات دیجیتال را فرم جدیدی از «هنر» و آفرینش هنری قلمداد کرد، همان‌گونه که فیلم‌های سینمایی هنری نیز ابتدا شکل یا ژانر تازه‌ای در «ادبیات» داستانی محسوب می‌شدند اما بعداً شاخه‌ای مستقل از «هنر» انگاشته شدند. از این‌منظر، وجه مشترک ادبیات دیجیتال با ادبیات سنتی و انواع دیگر هنر همان چیزی است که در تفکر یونان باستان از آن به «poiesis / ποίησις» (= خلق کردن/ برساختن) تعبیر می‌شد و یکی از جلوه‌های هنر یا «صناعت»^۲ است (Vide. Aristotle, 2009: 106-107; Bunnin & Yu, 2004: 534). این مسئله خود پرسش دیگری را به میان می‌کشد: آیا با این تحولات نهادی و با پیشرفت فناوری و رسانه‌های دیجیتال، فضای مجازی، و هوش مصنوعی ادبیات چاپی منسوخ و «ادبیات» در آینده کلاً به «ادبیات دیجیتال» منحصر خواهد شد؟ پاسخ‌دادن به این پرسش و پیش‌بینی آیندهٔ ادبیات چاپی، البته، آسان نیست، اما رشد سریع فناوری دیجیتال و هوش مصنوعی نشان از آن دارد که تغییر و تحول ادبیات چاپی در آینده ناگزیر خواهد بود.

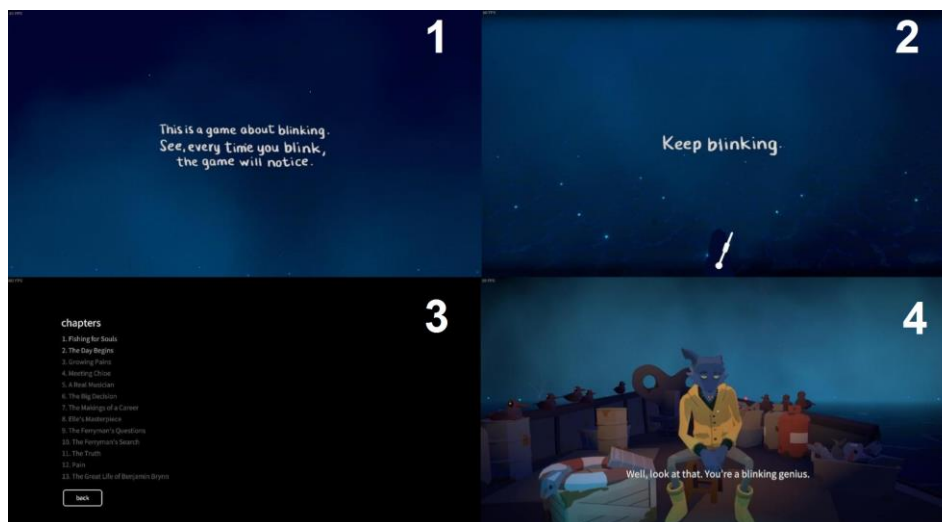
1. avant-gardism

2. techne / τέχνη

در پایان این بخش، باید به وضعیت تولید ادبیات دیجیتال در ایران نیز اشاره کرد. همان‌طور که کریم‌زاده (۱۳۹۸) و مصطفی‌نژاد و همکاران (۱۴۰۲) هم اظهار داشته‌اند، ادبیات فارسی دیجیتال هنوز چنان‌که باید پدید نیامده است، هرچند از حیث امکانات مادی و فناوری دیجیتال مقدمات تولید آن مدت‌هاست فراهم شده. جست‌وجوی عباراتی فارسی چون «شعر الکترونیک/الکترونیکی» و «داستان الکترونیک/الکترونیکی» در موتورهای جست‌وجوی اینترنتی نظیر گوگل ما را به این نتیجه می‌رساند که در زبان فارسی این عبارات غالباً به معنای «کتاب الکترونیک» به کار می‌روند، یعنی اشعار و داستان‌های «دیجیتال‌شده» و نه «دیجیتال» به معنای موردنظر در جستار حاضر. به عبارت دیگر، این اصطلاح‌های فارسی، که عمدتاً در مورد ادبیات کودک به کار رفته‌اند، درواقع اشاره دارند به اشعار یا داستان‌های «کلامی» که صرفاً، به جای قالب کتاب چاپی، در قالب جدید فایل‌های الکترونیک مانند EPUB و PDF یا صفحات HTML در وبگاه‌ها عرضه شده‌اند و به همین سبب، نمی‌توان آنها را ادبیات دیجیتال یا الکترونیک تلقی کرد.^(۳) البته، از دهه ۱۳۸۰، نویسندگانی چون لیلا صادقی، علی ابدالی، و فرهاد حیدری گوران کوشیده‌اند در زمینه داستان‌نویسی و شعرسرایی فارسی نوآوری کنند و آثاری با مشخصات آثار دیجیتال پدید آورند، اما حاصل کار ایشان نسبت به تحولات و پیشرفت‌های این نوع ادبیات در غرب ناچیز بوده است. بعضی از این نوآوری‌ها صرفاً محدود به افزودن وجه دیداری یا بُعد ابرمتنی به روایت‌ها یا اشعار کلامی بوده‌اند، مانند دو مجموعه داستان صادقی (۱۳۸۱ الف و ۱۳۸۱ ب)، که قبلاً به آنها اشاره شد، رمان نفس‌تنگی اثر فرهاد حیدری گوران (۱۳۸۷)، و مجموعه شعر عشق و جنگ: شعرهای دیداری اثر افشین شاهرودی (۱۳۹۴). چنین آثاری در زمره آثار ادبی دیجیتال جای نمی‌گیرند زیرا در اصل به صورت چاپی منتشر شده‌اند، عمدتاً متکی به وجه کلامی‌اند، و وجه دیداری یا ابرمتنی در آنها بیشتر حکم مکمل متن کلامی را دارد. نمونه‌های واقعی و کامل ادبیات دیجیتال در فارسی بسیار معدودند. داستان‌های برعکس صادقی (۱۳۸۸) یکی از آنهاست که قبلاً به آن هم اشاره شد و نسبت به آثار مشابه انگلیسی همچنان محدودیت‌هایی دارد. در ژانر یا فرم شعر دیجیتال نیز، اشعار علی ابدالی، از جمله «سکوت بره‌ها» (ابدالی، ۱۳۸۸) و «کاباره» (ابدالی، ۱۳۸۹)، از نخستین -و البته اندک- مصداق‌های واقعی شعر فارسی دیجیتال محسوب می‌شوند (نک. مصطفی‌نژاد و همکاران، ۱۴۰۲: ۱۶۲-۱۶۵). بنابراین، در زمینه آفرینش ادبیات فارسی دیجیتال فضل تقدم با نویسندگان مذکور است.

۲-۲- بررسی یک نمونه

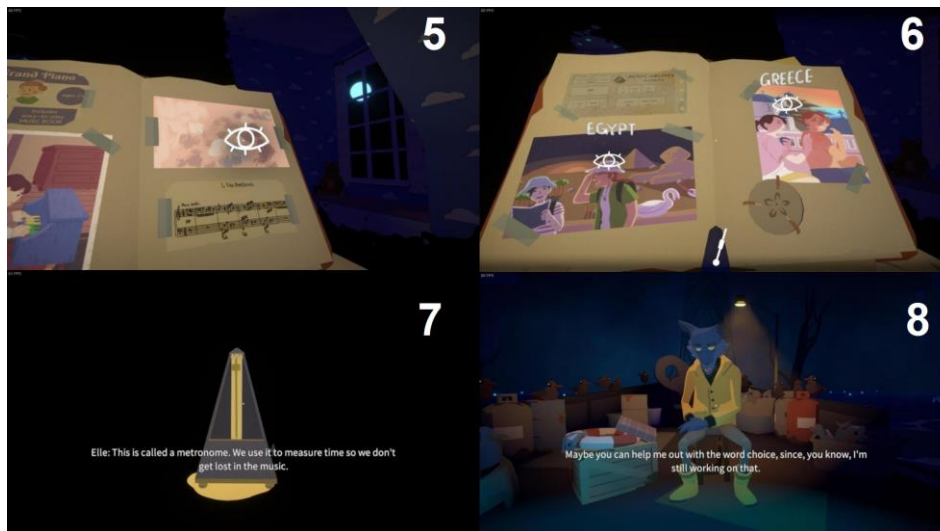
اکنون، برای روشن‌تر شدن بحث، یکی از جدیدترین و تمام‌عیارترین نمونه‌های ادبیات دیجیتال به‌اختصار معرفی و تحلیل می‌شود تا ساختار و عمل‌کرد این نوع متون و تفاوت آنها با ادبیات چاپی بهتر مشخص شود. «پیش چشم شما» اثر گراهام پارکس (Parks, 2022)، برای «اجراشدن» نیازمند رایانه، اینترنت، وب‌کم، و ماوس است. موضوع آن روایتِ ماجرای پسری است که از دنیا رفته و وارد جهان پس از مرگ شده. «خواننده» این اثر نقش این پسر را «بازی می‌کند»، به این صورت که به این دنیا بازمی‌گردد تا وقایع زندگی آن پسر را دوباره زندگی کند و موجب آرامش روح او در دنیای دیگر شود. روند بازی/ زندگی پسر با پلک زدن «خواننده» جلو وب‌کم یا ضربه زدن بر ماوس پیش می‌رود. بنابراین، این اثر هم‌نهادی^۱ است از زبان کلامی (در قالب گفت‌وگوی مکتوب و شفاهی مجازی خواننده با شخصیت‌های دیگر)، روایت تصویری، آواها و نغمه‌های شنیداری، و ادراک حرکتی^۲ (مانند فیلم یا بازی رایانه‌ای). سازوکار اصلی آن نیز شبیه بازی‌های رایانه‌ای اول‌شخص است که در آنها بازی‌کننده خود را جای شخصیت اصلی ماجرا تصور می‌کند و تجربه‌های زیسته او را از سر می‌گذراند (Vide. Veldt, 2022). در شکل‌های ۱ و ۲ و ۳، قاب‌هایی از این اثر روایی دیجیتال نشان داده شده‌اند.



شکل (۱) چهار قاب نخست از «پیش چشم شما»

1. synthesis
2. kinetic / kinesthetic

قاب‌های نمایش داده‌شده در شکل (۱) از آغاز اثر گرفته شده‌اند. نکته جالب‌توجه این است که در قاب شماره ۱ لفظ "game" / «بازی» برای اشاره به ماهیت این اثر ادبی دیجیتال به کار رفته. سپس، از خواننده خواسته شده است که پلک بزند تا روایت پیش برود. قاب ۳ فهرست فصول این اثر را نمایش می‌دهد که خواننده مانند مراحل یک بازی رایانه‌ای باید آنها را طی کند تا به نقطه پایان ماجرای شخصیت اصلی برسد و از سرنوشت او آگاه شود. در قاب ۴ نیز، خواننده با شخصیت قایقران^۱، که خواننده را از دنیای پس از مرگ به این دنیا بازگردانده است، گفت‌وگو می‌کند تا نحوه پیشبرد روایت را بفهمد.

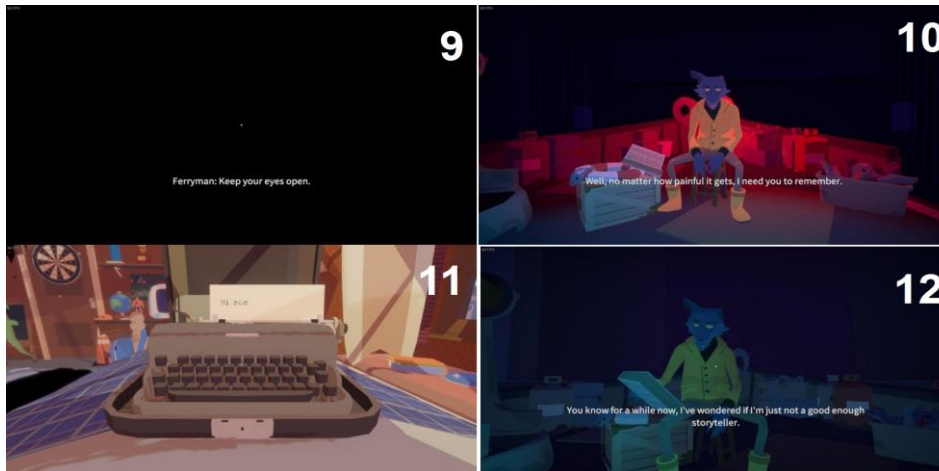


شکل (۲) چهار قاب دوم از «پیش چشم شما»

در شکل (۲)، لحظه‌هایی از ادامه روایت در چهار قاب (از قاب ۵ تا ۸) ارائه شده‌اند. تصویر چشم در قاب‌های ۵ و ۶ خواننده را راهنمایی می‌کند. همان‌گونه که در این قاب‌ها مشاهده می‌کنیم، مراحل از زندگی پسری روایت می‌شوند که خواننده دارد در روند خوانش این اثر زندگی او را مجازاً بازمی‌زند. قاب ۷ لحظه‌ای در روایت است که در آن با پخش نغمه‌های موسیقی عنصر شنیداری روایت برجسته می‌شود. در قاب ۸، شخصیت قایقران، که خواننده را در

1. Ferryman

طول روایت همراهی می‌کند، از او سؤال می‌کند و، به‌این‌ترتیب، بُعد تعاملی اثر را افزایش می‌دهد.



شکل (۳) چهار قاب سوم از «پیش چشم شما»

در شکل (۳) (قاب‌های ۹ تا ۱۲)، لحظه‌های دیگری از روایت نمایش داده شده‌اند که در آنها نیز کارکرد مقارن عناصر کلامی، دیداری، شنیداری، و حرکتی روایت را می‌توان مشاهده کرد. علاوه بر عناصر یادشده، جنبه ابرمتنی و تعاملی این اثر آن را به‌کل از متون ادبی سنتی / چاپی متمایز می‌کند. هر گزینش خواننده در طول روایت امکان‌ها و بدیل‌های متفاوتی را پیش چشم او می‌نهد که ممکن است روایت را به شکل متفاوتی پیش ببرند. همچنین، به نظر می‌رسد که شدت تشبیه جستن^۱ خواننده با شخصیت اصلی داستان در این نوع روایت‌های دیجیتال بیشتر از روایت‌های نوشتاری چاپی باشد زیرا دقایق و ظرائف جهان خیالی برساخته در این داستان دیجیتال با عناصر دیداری، شنیداری، حرکتی و البته بُعد تعاملی روایت بسیار محسوس‌تر شده‌اند، به‌نحوی که خواننده راحت‌تر و سریع‌تر می‌تواند این جهان داستانی را ادراک و خود را در آن تصور کند، حال‌آنکه در آثار چاپی متعارف، که داستان را فقط با زبان کلامی بازگو می‌کنند، خواننده ناچار است جهان خیالی داستان را براساس توصیف‌های انتزاعی^۳ روایتگر

-
1. identification
 2. concrete
 3. abstract

به تمامی در ذهن خود بازسازی و تصور کند. «پیش چشم شما»، افزون بر آن، نوعی فرایند حل مسئله^۱ نیز هست و با واداشتن خواننده به تفکر و تأمل او را در مسیر یافتن موضوع شناخت قرار می دهد و با ارائه سرنخ های گوناگون در روند «شکل گیری» داستان به خواننده کمک می کند که فرایند جست و جو یا طلب^۲ را با موفقیت به پایان برساند.

۳- خوانش ادبیات دیجیتال

استاین هوگوم اولسن دو مفهوم «نهاد» در فلسفه ادبیات را از یکدیگر متمایز می کند. یکی نهاد به مثابه مفهومی «اجتماعی»^۳ و دیگری نهاد به مثابه مفهومی «تحلیلی»^۴. به معنای نخست، نهاد ادبیات دلالت دارد به همه افراد و عوامل واقعی، مناسبات اجتماعی-اقتصادی، و سازمان ها و نشریات و شرکت هایی که در تولید، توزیع، و مصرف آثار ادبی در حکم کالاهای فرهنگی در جامعه مشارکت می کنند و هریک به نحوی موجب می شوند که فرایند انتقال اثر ادبی از نویسنده به خواننده محقق شود، یعنی اثر ادبی نوشته، چاپ و منتشر، خوانده، و نقد شود. به معنای دوم، یعنی معنای تحلیلی، نهاد ادبیات اشاره دارد به مجموعه قواعد و قراردادهای فرهنگی-فکری-هنری حاکم بر نوشتن و خواندن آثار ادبی در جوامع (Olsen, 2005: 11, 15)، یعنی همان چیزی که جان اتان کالر به قیاس مفهوم «توانش زبانی»^۵ در نظریه زبان شناختی نوم چامسکی-آن را «توانش ادبی»^۶ می نامد (Culler, 2002: 132).

تحولات صورت گرفته در نهاد ادبیات، به هر دو معنای مذکور، الزامات و اقتضائات جدیدی برای خوانش و نقد این شکل تازه از ادبیات دیجیتال پیش آورده اند. عوامل دخیل در تولید آثار ادبی دیگر عبارت از نویسنده، ارزیاب، ویراستار، صفحه آرا، نمونه خوان، طراح جلد، ناظر چاپ، مسئول چاپ و صحافی، ناشر، نهادهای نظارتی دولتی، توزیع کننده (عامل پخش)، کتاب فروش، مسئول تبلیغات، ناقد، و خواننده نیستند زیرا روند تولید و مصرف آثار ادبی دیجیتال به کل متفاوت است: از سویی، بسیاری از عوامل برشمرده در تولید ادبیات چاپی -از جمله ویراستار، صفحه آرا، نمونه خوان، طراح جلد، ناظر چاپ، مسئول چاپ و صحافی، نهادهای نظارتی دولتی،

1. problem-solving

2. quest

3. sociological

4. analytic(al)

5. convention

6. linguistic competence

7. literary competence

توزیع‌کننده، و کتابفروش - ممکن است در تولید ادبیات دیجیتال هیچ نقشی ایفا نکنند. در ادبیات دیجیتال، نویسندگان و طراحان ابعاد دیداری-شنیداری متن غالباً فردی واحد است که به فناوری رایانه و فضای مجازی احاطه دارد و از آنجا که این آثار هنوز به رسمیت شناخته نشده‌اند و تحت نظارت نهادهای حکومتی منتشر نمی‌شوند، نیازی به اخذ مجوز قانونی یا دولتی ندارند. حتی خالق اثر ادبی دیجیتال ممکن است آن را فقط در صفحه شخصی خود در رسانه‌های اجتماعی منتشر کند که، در آن صورت، نقش ناشر نیز در فرایند تولید اثر کمرنگ‌تر می‌شود. از سوی دیگر، در تولید و مصرف ادبیات دیجیتال، به‌ویژه در نوع تعاملی آن، نقش «خواننده» (یا، به تعبیر دقیق‌تر، «خوانش‌گر») بسیار پررنگ‌تر و مستقیم‌تر می‌شود زیرا، همان‌طور که پیشتر گفته شد، در این آثار، مانند بازی‌های ویدیویی، خواننده با گزینش عناصر و امکان‌های متن و بالفعل کردن ابعاد بالقوه آن عملاً و به معنای حقیقی، و نه صرفاً مجازی، در تکمیل ساختار و گفتمان روایت^۱ اثر مشارکت می‌کند. افزون‌براین، قراردادهای حاکم بر آفرینش و خوانش ادبیات دیجیتال نیز با قراردادهای ادبیات چاپی سنتی فرق می‌کنند. در ادبیات دیجیتال، توقعات «خواننده»، توانش او، شرایط لازم برای خوانش آثار، اصول و روش خوانش، تجربه هنری حاصل از خوانش اثر، و التذاذ هنری^۲ ناشی از آن همه از سنخی دیگرند. بسته به کیفیت، سطح، و طول اثر ادبی دیجیتال، جنبه‌های یادشده ممکن است ساده‌تر یا پیچیده‌تر از جنبه‌های متناظر آنها در ادبیات چاپی باشند، اما به‌هر حال این جنبه‌ها در ادبیات دیجیتال تاحدزیادی متفاوت‌اند.

به سبب سرشت چندوجهی یا چندرسانه‌ای ادبیات دیجیتال، تحلیل و نقد و ارزیابی این نوع آثار ادبی مستلزم چارچوب نظری یا رویکردی است که بتواند همزمان تمام وجوه این آثار را در نظر بگیرد و بررسی کند. از این رو، یکی از مناسب‌ترین رویکردها برای این کار «گفتمان‌کاوی چندوجهی»^۳ است؛ رویکردی مبتنی بر نظریه و مفاهیم زبان‌شناسی نقش‌نگر^۴، مکالمه‌کاوی^۵، گفتمان‌کاوی^۶، گفتمان‌کاوی انتقادی^۷، و نشانه‌شناسی اجتماعی^۸ که از تحلیل زبان کلامی فراتر می‌رود و با استفاده از الگوهای رایج در حوزه ارتباطات، سینماپژوهی، و تحلیل رسانه‌های دیداری-شنیداری قادر است وجوه کلامی، دیداری،

1. narrative discourse

2. aesthetic pleasure

3. multimodal discourse analysis (MDA)

4. functional(ist) linguistics

5. conversation analysis (CA)

6. discourse analysis

7. critical discourse analysis (CDA)

8. social semiotics

شنیداری، و حرکتی ادبیات دیجیتال را توأمان و در پیوند با یکدیگر واکاوی کند (Vide. Jewitt, Bezemer, & O'Halloran, 2016: 2; Kress, 2010: 5).^(۴)

همان‌طور که قبلاً بیان شد، این رویکرد پیش‌ازاین در تحلیل ابعاد غیرکلامیِ رمان‌های چاپی اتخاذ شده (Vide. Mantzaris, 2024; Nørgaard, 2019; Hallet, 2018; Gibbons, 2012)، اما هنوز به‌طور نظام‌مند و روش‌مند در واکاوی ادبیات دیجیتال استفاده نشده است، حال آنکه درمورد اخیر اتخاذ این رویکرد بسیار مثمرتر و مؤثرتر خواهد بود. البته، گفتمان‌کاویِ چندوجهی در تحلیل و نقد ادبیات دیجیتال حکم رویکرد کلی را دارد، به این معنا که برای بررسی مضامین و جنبه‌های خاص آثار منفرد می‌توان و باید از مفاهیم گوناگون موجود در نظریه ادبیات^۱ و فرهنگ‌پژوهی^۲ استفاده و چارچوب گفتمان‌کاویِ چندوجهی را تکمیل کرد، محض نمونه، کاربرد مفاهیم جنس^۳ و جنسیت^۴ در نقد فمینیستی برای تحلیل هویت جنسیتی شخصیت‌های آثار ادبی دیجیتال یا کاربرد نظریه‌های نئومارکسیستی و روان‌کاوانه درباره مفاهیم ایدئولوژی، زبان، و سوژگی^۵ در تحلیل خصوصیات روانی شخصیت‌ها و ابعاد اجتماعی-سیاسی جهان بازنمایی شده در اثر.

۴- آموزش ادبیات دیجیتال

چنان‌که در بخش‌های قبلی شرح داده شد، ادبیات دیجیتال، که به‌تدریج دارد رواج بیشتری می‌یابد و جای خود را در سرفصل دروس دانشگاهی رشته ادبیات باز می‌کند، به‌سبب طبیعت چندرسانه‌ای و چندوجهی، خصلت تعاملی و ابرمتنی، و شرایط خاص تولید و خوانش آن از گفتمان سنتی ادبیات چاپی بسیار فراتر می‌رود. از همین‌رو، تدریس ادبیات دیجیتال نیز نیازمند چارچوب‌های نظری و عملی کاملاً متفاوت و پیچیده‌تر است. در این نوع ادبیات، مرز میان ژانرها، فرم‌ها، سبک‌ها، رسانه‌ها، و گفتمان‌های هنری زدوده شده است، طوری که این نوع آثار از امکانات انواع هنر، از جمله هنرهای کلامی (ادبیات شفاهی و مکتوب / چاپی)، دیداری (نقاشی، عکاسی، فیلم، و پویانمایی) و شنیداری (موسیقی)، و همچنین رسانه‌های اجتماعی مجازی و بازی‌های رایانه‌ای بهره می‌برند و متونی ایجاد می‌کنند که دیگر صرفاً به بداعت و خلاقیت

-
1. literary theory
 2. cultural studies
 3. sex
 4. gender
 5. subjectivity

کلامی و نوشتاری محدود نیستند. به همین دلیل، بازاندیشی رویکردها، روش‌ها، و راهبردهای آموزش ادبیات در این عصر به جد ضروری می‌نماید. در دوره‌های دانشگاهی ادبیات در ایران، به ادبیات دیجیتال چندان توجه نمی‌شود و این موضوع در سرفصل دروس، به‌ویژه در رشته ادبیات فارسی، هنوز جایی ندارد. به همین دلیل، توجه به مقوله ادبیات دیجیتال، تولید آن در فضای ادبی ایران، آموزش آن در دانشگاه‌ها و دوره‌های نویسندگی خلاقانه، و نقد آن در نشریه‌های جدی، رسمی، و دانشگاهی بسیار ضروری است. البته، همان‌گونه که الی چیمبرز و مارشال گرگوری استدلال می‌کنند، پیش از مطالعه ادبیات به‌طور عام و ادبیات دیجیتال به‌طور خاص، دانشجویان ادبیات باید ابتدا با ماهیت، کارکردها، و ارزش‌های شناختی، معرفتی، اخلاقی، و هنری ادبیات آشنا شوند (Chambers & Marshall, 2006: 9-10). براین اساس، لازم است درس «فلسفه ادبیات»^۱ نیز، به‌خصوص با رویکرد فلسفه تحلیلی، در سرفصل مقاطع گوناگون رشته‌های ادبیات گنجانده شود. اهمیت چنین درسی از آن‌روست که در زمانه فعلی، که عصر واقعیت مجازی و ارتباطات و رسانه‌های دیجیتال است و به تعبیر تزوتان تودوروف (۱۳۹۴)، ادبیات (بـ سنتی/ چاپی) «در مخاطره» قرار گرفته، دانشجویان ادبیات بیش از پیش نیاز دارند در فلسفه ادبیات و ضرورت تحصیل در رشته ادبیات تأمل کنند. این درس به پرسش‌هایی می‌پردازد نظیر ماهیت ادبیات و کارکردهای محتمل و نقش آن در زندگی بشر - اینکه به چه آثاری می‌توان «ادبیات» گفت و، با وجود مشکلات مختلف اقتصادی، اجتماعی، سیاسی، و زیست‌محیطی، اصولاً مطالعه آنها چه دردی از انسان معاصر دوا می‌کند (نک. غفاری، ۱۳۹۶ و ۱۴۰۴).

جک سی. ریچاردز و تیودور اس. راجرز سه مفهوم رویکرد^۲، طراحی^۳، و روند^۴ را در زمینه نظریه و عمل آموزش زبان (کلامی) از یکدیگر متمایز می‌کنند که می‌توان آنها را مبنای نظریه و عمل آموزش ادبیات نیز در نظر گرفت: ۱- «رویکرد» اشاره دارد به نظریه، فلسفه کلی، یا نظام فکری و عقیدتی نهان در پس فرایند آموزش که ماهیت موضوع آموزش و هدف کلی یاددهی و یادگیری را تبیین و لوازم و مقتضیات و شرایط آن را تعیین می‌کند؛ ۲- «طراحی» عبارت است از سطحی از روش‌شناسی که در آن کیفیت روش^۵ عملی آموزش، سرشت سیلابس درس^۶، نقش آموزش‌گران و فعالیت‌های موردتوقع از ایشان، نقش آموزندگان و تکلیف‌های موردنیاز

1. philosophy of literature
2. approach
3. design
4. procedure
5. method
6. syllabus

ایشان، و نقش مواد آموزشی - متناسب با اهداف و مقتضیات رویکرد آموزشی اتخاذ شده - تعریف می‌شوند؛ و ۳- «روند» دلالت دارد به شگردها، کارها، و رفتارهای بالفعل و لحظه‌به‌لحظه‌ای که در فرایند عملی و محیط واقعی آموزش برای تحقق اهداف رویکرد و طراحی به کار می‌روند (Richards & Rodgers, 2014: 22). آموزش ادبیات در دوره معاصر در هر سه عرصه نام‌برده باید بازنگری شود: در سطح رویکرد، شیوه‌های متداول آموزش ادبیات در ایران معمولاً به منابع و متون چاپی اتکا می‌کنند و هدف آموزش ادبیات غالباً گشودن گره‌های لفظی و بلاغی متون یا تبیین مناسبت متن با زمینه تاریخی آن است، اما اتخاذ رویکرد چندوجهی در این فرایند موجب خواهد شد که نه تنها ادبیات دیجیتال در برنامه‌های درسی مورد توجه قرار بگیرد بلکه ابعاد بالقوه‌ای از ادبیات چاپی نیز که در آموزش سنتی مغفول می‌مانند (مانند ابعاد دیداری یا توان دراماتیک و اجرایی^۱ متون) بالفعل شوند و، افزون بر آن، توانایی حل مسئله و تفکر نقادانه^۲ در آموزنده افزایش یابد. در سطح طراحی، اگر ادبیات دیجیتال در برنامه درسی گنجانده شود، طبعاً نقش آموزگار و آموزنده و نوع تکلیف‌های لازم برای آموزش این گونه از ادبیات تغییر خواهد کرد زیرا آموزگار در شیوه جدید باید قادر به کاربرد فناوری دیجیتال و چندرسانه‌ای و تحلیل آن باشد، به نحوی که سیلابس درسی او تمام وجوه و رسانه‌های به کاررفته در ادبیات دیجیتال را شامل شود و در آموزنده برای پرداختن به آنها انگیزه کافی ایجاد کند. در سطح روند، آموزگار می‌باید بیشتر از شگردها و راهبردهایی استفاده کند که بر فرایند حل مسئله و تفکر نقادانه تمرکز کنند، برای نمونه استفاده از آنچه در ساحت نظریه‌های آموزش از آن به «بازی‌وارسازی»^۳ (= گیمیفیکیشن) تعبیر می‌شود.

از آنجاکه بسیاری از اشکال ادبیات دیجیتال ویژگی‌ها و عناصر مشترک بسیاری با بازی‌های رایانه‌ای دارند، ارتباط آفرینش و خوانش این گونه از ادبیات با «بازی‌وارسازی» و کاربرد آن در تدریس این آثار ادبی موضوع جالب و مهمی برای پژوهش بیشتر در این حیطه است. سانگیون کیم و همکاران عناصر مشترک تمام بازی‌ها^۴ را «اهداف، قواعد، و تعامل» برمی‌شمارند و مفهوم «بازی» در حوزه آموزش را این گونه تعریف می‌کنند: «کنش یا مجموعه‌ای از کنش‌ها که در آن یک یا چند فرد، شیء، یا حیوان دخیل‌اند و غالباً با یکدیگر به رقابت می‌پردازند و از قواعدی مشخص پی‌روی می‌کنند تا به هدفی معین برسند» (Kim, et al., 2018: 16). ایشان، در وهله

1. performative
2. critical thinking
3. gamification
4. game

بعد، تعریف زیر را از «بازی‌وارسازی» در حوزه آموزش به دست می‌دهند: «مجموعه‌ای از فعالیت‌ها یا فرایندها که با اعمال یا استفاده از سازوکار بازی‌ها به حل مسائل مرتبط با آموزش و یادگیری می‌پردازند» (Ibid: 29). ان. کاترین هیلز معتقد است: «نقطه فصل (جدایی) بین ادبیات الکترونیک [= دیجیتال] و بازی‌های رایانه‌ای اصلاً مشخص نیست؛ بسیاری از بازی‌ها مؤلفه‌های روایی دارند، درحالی‌که بسیاری از آثار ادبیات الکترونیک مؤلفه‌های بازی‌ها را دارند» (۱۳۹۹: ۹). البته، این لزوماً به آن معنا نیست که همه بازی‌ها صبغه ادبی داشته باشند یا همه آثار ادبی دیجیتال جنبه بازی داشته باشند (Boyeston, 2017: para. 10). بازی‌ها را هم می‌توان در روند آموزش ادبیات چاپی به کار بُرد و هم در روند آموزش ادبیات دیجیتال. البته، برای بازی‌وارسازی آموزش ادبیات چاپی، باید از ساختار و صناعات ادبیات دیجیتال الگو گرفت، که بازی‌وارگی ذاتی آن است.

۵- نتیجه‌گیری

در این جستار، پس از بررسی نقادانه پیشینه پژوهش‌های فارسی درباره ادبیات دیجیتال/ الکترونیک، تلاش شد با تحلیل مفهوم ادبیات دیجیتال، برشمردن شرایط لازم و کافی آن، و بررسی یک اثر نمونه چارچوبی برای شناخت سرشت و ساختار آن و همچنین وجوه تمایز آن از ادبیات سنتی چاپی در اختیار پژوهشگران و نویسندگان فارسی‌زبان قرار بگیرد. طبق این بوطیقای اولیه، ادبیات دیجیتال ماهیتی رایانه‌محور، مبتنی بر فضای مجازی، چندوجهی، ابرمتنی، تعاملی، ارگودیک، و جمعی دارد و شرایط تولید، توزیع، و مصرف آن در حکم کالایی فرهنگی به کل با شرایط تولید، توزیع، و مصرف ادبیات چاپی متفاوت است. در ادامه، استدلال شد که این ویژگی‌های ماهوی و نهادی منحصربه‌فرد آثار ادبی دیجیتال ایجاب می‌کنند که در تحلیل و نقد آنها رویکرد گفتمان‌کاوی چندوجهی را اتخاذ کنیم که می‌تواند وجوه مختلف کلامی، دیداری، شنیداری، و حرکتی آن را همزمان و در ارتباط با یکدیگر واکاود، نه به مثابه نظام‌های نشانه‌ای مجزا.

سپس، به این بحث پرداخته شد که کاربرد فناوری دیجیتال در آموزش ادبیات چاپی و گنجاندن ادبیات دیجیتال در برنامه درسی رشته ادبیات می‌تواند به گذار از یادگیری منفلانه^۱ در رشته ادبیات (چه ادبیات فارسی و عربی و چه ادبیات زبان‌های خارجی) نه فقط به یادگیری

1. passive

فعالانه^۱ بلکه به یادگیری تعاملی کمک کنند. لازمه آن درک فلسفه ادبیات و بازاندیشی نظریه آموزش ادبیات با عنایت به افزایش توانایی حل مسئله و مهارت‌های تفکر نقادانه در دانشجویان عصر دیجیتال است. در پایان، بنا بر بحث‌های فوق، پیش‌نهاد می‌شود موارد زیر مطمح نظر پژوهشگران حوزه ادبیات معاصر و آموزش ادبیات قرار بگیرند: ۱- استفاده از رویکرد گفتمان‌کاوی چندوجهی در بررسی و ارزیابی آثار ادبی چاپی و دیجیتال؛ ۲- توجه به تولید و دریافت ادبیات دیجیتال در ادبیات فارسی معاصر؛ ۳- کاربرد فناوری دیجیتال در آموزش ادبیات چاپی و حرکت به سوی رویکردهای بین‌رسانه‌ای^۲ و چندرسانه‌ای در این زمینه؛ و ۴- گنجاندن ادبیات دیجیتال در سرفصل دروس مقاطع مختلف رشته‌های ادبیات در دانشگاه‌های ایران و حمایت از پژوهش‌های نظری و کاربردی در این حیطه.

پی‌نوشت

- ۱- هرچند اخیراً اصطلاح «ادبیات الکترونیک/ الکترونیکی» نیز تا حدی در زبان فارسی رواج یافته، برای پرهیز از تشبیه و همچنین برای جداکردن این مفهوم از مفهوم متفاوت «کتاب الکترونیک» (ebook)، در جستار حاضر -به تبع پژوهش‌های انگلیسی اخیر در این حوزه- از اصطلاح «ادبیات دیجیتال» استفاده شده است.
- ۲- البته در برخی کتب جدیدتر در زمینه روش‌شناسی تحقیق در ادبیات فارسی به منابع و کتاب‌های الکترونیک (= دیجیتال شده) و لزوم و نحوه کاربرد آنها در ادبیات‌پژوهی پرداخته شده است (برای نمونه، نک. رضی، ۱۴۰۴: ۹۰-۱۱۵)، که با موضوع موردبحث ما فرق می‌کند.
- ۳- برای نمونه، نک. بخش مربوط در وبگاه «شورای کتاب کودک» به نشانی زیر (تاریخ دسترسی: ۱۴۰۴/۰۳/۰۳): <https://cbc.i/> آثار-الکترونیکی
- ۴- برای اطلاع بیشتر درباره این رویکرد: نک. O'Halloran, 2004؛ Royce & Bowcher, 2007؛ Kress & van Leeuwen, 2021؛ Jewitt, 2009.

منابع

- آزادمنش، علی. (۱۳۹۸). *سیری در ادبیات معاصر ایران*، تهران: دانش‌پرور.
- ابدالی، علی. (۱۳۸۸). «سکوت بره‌ها». *وبلاگ علی ابدالی*، تاریخ دریافت: ۱۴۰۴/۰۳/۰۳: <http://derrida.blogfa.com/?p=2>

1. active
2. intermedial

- ابدالی، علی. (۱۳۸۹). «کاباره». *وبگاه علی ابدالی*، تاریخ دریافت: ۱۴۰۴/۰۳/۰۳.
<http://www.aliabdali.com/piano.html>
- اکو، اومبرتو و کریر، ژان-کلود. (۱۴۰۰). *از کتاب رهایی نداریم*، ترجمه مهستی بحرینی. تهران: نیلوفر.
- امین، سیدحسن. (۱۳۸۴). *ادبیات معاصر ایران*، تهران: دایره المعارف ایران شناسی.
- پنجه‌ای، مزدک. (۱۴۰۳). *ادبیات در وضعیت متاورس: صدای پای دگرگونی در شعر معاصر*، رشت: دوات معاصر.
- تودوروف، تزوتان. (۱۳۹۴). *ادبیات در مخاطره*، ترجمه محمد مهدی شجاعی. تهران: ماهی.
- حاج‌سیدجواد، حسن. (۱۳۸۲). *بررسی و تحقیق در ادبیات معاصر ایران*، تهران: گروه پژوهشگران ایران.
- حافظنیا، محمدرضا. (۱۳۹۸). *جغرافیای سیاسی فضای مجازی*، تهران: سمت.
- حاکمی، اسماعیل. (۱۴۰۲). *ادبیات معاصر ایران*، تهران: اساطیر.
- حیدری گوران، فرهاد. (۱۳۸۷). *نفس‌تنگی*، تهران: آگه.
- خاتمی، احمد. (۱۴۰۱). *نگاهی به ادبیات معاصر ایران*، تهران: علم.
- خردمندپور، مسعود، و آباد، فرزانه. (۱۳۹۸). *آشنایی با ادبیات معاصر*، دزفول: دارالمؤمنین.
- خطیری، زینب. (۱۴۰۳). *شش گفتار ادبی در ادبیات معاصر*، تهران: استاد شهریار.
- ذالتاش، هانیه و پروانه، فرید و منتخبی بختور، نرگس. (۱۴۰۲). «ادبیات الکترونیک و داستان‌های وب‌محور چندوجهی». *نقد زبان و ادبیات خارجی*، ۲۰ (۳۰)، ۳۶-۱۳.
<https://doi.org/10.48308/clls.2023.103674>
- رحیمیان، هرمز. (۱۳۹۹). *آشنایی با ادبیات معاصر ایران*، تهران: دانشگاه پیام نور.
- رضی، احمد. (۱۴۰۴). *روش‌ها و مهارت‌های تحقیق در ادبیات و مرجع‌شناسی (ویراست سوم)*، تهران: فاطمی.
- سعادت، اسماعیل (سرپرست). (۱۴۰۰). *ادبیات معاصر ایران*، به اهتمام فرزانه رشیدی. تهران: فرهنگستان زبان و ادب فارسی.
- شاهروودی، افشین. (۱۳۹۴). *عشق و جنگ: شعرهای دیداری*، تهران: بامداد نو.
- شمیسا، سیروس. (۱۳۹۰). *راهنمای ادبیات معاصر: شرح و تحلیل گزیده شعر نو فارسی*، تهران: میترا.
- شوهانی، علی‌رضا، و حسینی، سارا. (۱۳۹۷). «بررسی وجوه تأثیر فضای مجازی بر زبان و ادبیات فارسی معاصر». *زبان و ادب فارسی*، ۷۱ (۲۳۷)، ۷۵-۱۰۱.
<https://dor.isc.ac/dor/20.1001.1.22517979.1397.71.237.6.9>
- صادقی، لیلا. (۱۳۸۱ الف). *آگه/اون لیلست، پس من کی/م؟*، تهران: آوام‌سرا.
- صادقی، لیلا. (۱۳۸۱ ب). *وقتم کن که بگذرم*، تهران: نیلوفر.

- صادقی، لیلا. (۱۳۸۸). *داستان‌های برعکس*، تهران: نگاه.
- صداقت پیام، مهدی (گزینش و ترجمه). (۱۳۹۹). *ادبیات الکترونیک (مجموعه مقالات)*، تهران: سمت.
- صلواتی، عبدالله. (۱۴۰۰). *تحول معرفت‌شناختی فضای مجازی*، تهران: سمت.
- عبادیان، محمود. (۱۳۸۷). *درآمدی بر ادبیات معاصر ایران*، تهران: مروارید.
- عظیمی، کاظم. (۱۴۰۳). «بررسی تطبیقی ادبیات تعاملی و پیشروان آن در ادبیات معاصر غربی و عربی». *مجله علمی انجمن ایرانی زبان و ادبیات عربی*، ۲۰ (۷۳): ۱۸۸-۲۱۳.
<https://doi.org/10.22034/iaall.2025.444808.2886>
- غفاری، محمد. (۱۳۹۶). «بررسی تطبیقی دو رویکرد تحلیلی و اروپایی در فلسفه ادبیات، با دفاعیه‌ای از فلسفه تحلیلی ادبیات». *نقد ادبی*، ۱۰ (۳۸): ۴۰-۲۰.
<http://dorl.net/dor/20.1001.1.20080360.1396.10.38.6.9>
- غفاری، محمد. (۱۴۰۴). «ادبیات، معرفت، و زیست اخلاقی در عصر پسامدرن». *نگاه نو*، ۳۵ (۱۴۵): ۳۰-۲۱.
- فهمینیا، فاطمه و فهمی‌فر، سپیده. (۱۳۹۶). *کتاب الکترونیک: توسعه و کاربردها*، تهران: سمت.
- کریم‌زاده، عبدالله. (۱۳۹۸). *شناخت گفتمانی فضای مجازی: خوانش‌هایی تازه از دیجیتالی‌شدن فرهنگ و ترجمه براساس چرخش‌های علوم انسانی*، تهران: دانشگاه علامه طباطبائی.
- لینکن، شری لی. (۱۳۹۷). *یادگیری ادبی: آموزش و یادگیری ادبیات در دانشگاه*، ترجمه فؤاد مولودی. تهران: سمت.
- مرادی، فرشاد. (۱۳۹۷). *پژوهشی در ادبیات معاصر فارسی*، سنج: نالی.
- مصطفی‌نژاد، علی و حاجی زاده، مهین و غیبی، عبدالاحد و کریم‌زاده، عبدالله. (۱۴۰۲). «ادبیات دیجیتال در ایران و کشورهای عربی: تحلیل تطبیقی نمونه‌هایی از آثار». *کاوش‌نامه ادبیات تطبیقی*، ۱۳ (۳): ۱۷۶-۱۵۳.
<https://doi.org/10.22126/jccl.2022.7048.2321>
- هیلز، ان. کترین. (۱۳۹۹). «ادبیات الکترونیک چیست؟». *ادبیات الکترونیک (مجموعه مقالات)*، گزینش و ترجمه مهدی صداقت‌پیام. تهران: سمت. ۴۱-۳.
- Agathocleous, T. & Dean, A. C. (2003). *Teaching literature: A companion*, New York: Palgrave Macmillan.
- Aristotle. (2009). *The Nicomachean ethics*, (Trans.) D. Ross. (Ed.) L. Brown. Oxford and New York: Oxford University Press.
- Boyeston, J. (2017). "Games and e-literature". *Retronuke*, Mega Cat Studios. Retrieved on May 04, 2023 from: <https://retronuke.com/games-and-e-literature/>
- Bunnin, N., & Yu, Jiyuan. (2004). *The Blackwell dictionary of Western philosophy*, Oxford: Blackwell Publishing Ltd.

- Chambers, E. & Marshall, G. (2006). *Teaching and learning English literature*, London: SAGE Publications.
- Culler, J. (2002). *Structuralist poetics: Structuralism, linguistics, and the study of literature*, London and New York: Routledge.
- Gibbons, A. (2012). *Multimodality, cognition, and experimental literature*, London and New York: Routledge.
- Gupta, S. (2012). *Contemporary literature: The basics*, London and New York: Routledge.
- Hallet, W. (2018). "Reading multimodal fiction: A methodological approach". *Anglistik: International Journal of English Studies*, 29(1), 25-40.
- Hewings, A., et al. (Eds.). (2016). *Futures for English studies: Teaching language, literature, and creative writing in higher education*, New York: Palgrave Macmillan.
- Jewitt, C. (Ed.). (2009). *The Routledge handbook of multimodal analysis*, London and New York: Routledge.
- Jewitt, C. & Bezemer, J. & O'Halloran, K. (2016). *Introducing multimodality*, London and New York: Routledge.
- Kim, S., et al. (2018). *Gamification in learning and education: Enjoy learning like gaming*, Cham: Springer.
- Kress, G. (2010). *Multimodality: A social-semiotic approach to contemporary communication*, London and New York: Routledge.
- Kress, G. & van Leeuwen, T. (2021). *Reading images: The grammar of visual design*, (3rd ed.). London and New York: Routledge.
- Mantzaris, Th. (2024). *Multimodal poetics in contemporary fiction: Design and experimentation in North and Central American texts*, New York: Palgrave Macmillan.
- Nanquette, L. (2021a). "Contemporary Persian literature and digital humanities". In *Persian literature as world literature*, (Eds.) M. Abedinifard & O. Azadibougar & A. Vafa. New York: Bloomsbury. 69-84.
- Nanquette, L. (2021b). *Iranian literature after the Islamic revolution: Production and circulation in Iran and the world*, Edinburgh: Edinburgh University Press.
- Nørgaard, N. (2019). *Multimodal stylistics of the novel: More than words*, London and New York: Routledge.
- O'Halloran, K. L. (Ed.). (2004). *Multimodal discourse analysis: Systemic-functional perspectives*, London and New York: Continuum.
- Olsen, S. H. (2005). "The concept of literature: An institutional account". In *From text to literature: New analytic and pragmatic approaches*, (Eds.) S. H. Olsen & A. Pettersson. Basingstoke: Palgrave Macmillan. 11-35.

- O'Sullivan, J. (2019). *Towards a digital poetics: Electronic literature & literary games*, New York: Palgrave Macmillan.
- Parks, G. (2022). *Before your eyes*, Skybound Games. Retrieval from: https://store.steampowered.com/app/1082430/Before_Your_Eyes/
- Raja, M. A., et al. (Eds.). (2013). *Critical pedagogy and global literature: Worldly teaching*, New York: Palgrave Macmillan.
- Richards, J. C., & Rodgers, T. S. (2014). *Approaches and methods in language teaching*, (3rd ed.). Cambridge: Cambridge University Press.
- Royce, T. D. & Bowcher, W. L. (Eds.). (2007). *New directions in the analysis of multimodal discourse*, Mahwah and London: Lawrence Erlbaum Associates, Inc.
- Schwarz, D. R. (2008). *In defense of reading: Teaching literature in the twenty-first century*. Oxford: Blackwell Publishing.
- Veldt, L. I. (2022). [About Graham Parks's] *Before your eyes*. *Electronic Literature Directory*, Retrieved on May 04, 2023 from: <https://directory.eliterature.org/individual-work/5421>
- Wardrip-Fruin, N. (2013). "Reading digital literature: Surface, data, interaction, and expressive processing". In *A companion to digital literary studies*, (Eds.) R. Siemens and S. Schreibman. Oxford: Blackwell Publishing Ltd. 163-182.
- Williams, N. (2011). *Contemporary poetry*, Edinburgh: Edinburgh University Press.
- Yang, Sh., & Li, L. (2016). "Evolving digital library and library digitization". In *Emerging Technologies for Librarians: A practical approach in innovation*, (Eds.) Sh. Q. Yang & L. Li. Amsterdam: Chandos Publishing. 69-102.

روش استناد به این مقاله:

غفاری، محمد. (۱۴۰۴). «از ادبیات دیجیتال شده به ادبیات دیجیتال: مدخلی به بوطیقای ادبیات دیجیتال و تأملی در شیوه خوانش و آموزش آن». *نقد و نظریه ادبی*، ۲۰(۱): ۲۲۵-۲۵۳. DOI:10.22124/naqd.2025.30761.2704

Copyright:

Copyright for this article is retained by the author(s), with first publication rights granted to *Naqd va Nazaryeh Adabi (Literary Theory and Criticism)*.

This is an open-access article distributed under the terms and conditions of the Creative Commons Attribution License (<https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>), which permits unrestricted use, distribution, and reproduction in any medium, provided that the original work is properly cited.

