Dirasat, Human and Social Sciences, Volume 49, No. 3, 2022

Deanship of Scientific Research

Methods of Employing Digital Media in Interactive Documentaries: An Analytical Study

***Alaa Makki* ***

Mass Communication Department, University of Sharjah, Sharjah, United Arab Emirates.

https://doi.org/10.35516/hum.v49i3.1338

Received: 27/1/2021
Revised: 22/3/2021
Accepted: 15/4/2021
Published: 15/5/2022

* ***Corresponding author:***
aakkof@sharjah.ac.ae

Abstract

This study aims to investigate and analyze the timeline progress and changes in land use and urban growth in Petra District for the period (1980 to 2015) using GIS and remote sensing. To accomplish this aim, the authors adopted a historical and analytical approach in the study's methodology. The study used four Landsat images for the years 1980,199, 2000 and 2015 were obtained from the USGS website. Furthermore, the study utilized Aerial photographs and blueprints of the study area, which obtained from official organizations and governmental agencies. GIS & Remote sensing technologies were applied to identify the trends and patterns of land use, urban growth and changes that have taken place during the study period. The findings of this study include decreases in area classified as barren land from (204.1) km2 in 1980 to (198.257) km2 in 2015, which constitutes to 2.8%. Agricultural areas decreased from 28.1 km2 in 1980 to 17.22 km2 in 2018,the reduction in the agricultural areas was 39%. Finally, the urban area has increased from (9.8) km2 in 1980 to about (26.519) km2 in 2015, which represents an increase of (170%). In addition to the above, the study findings revealed that Petra district witnessed, during the period of 1980 to 2015, an urban growth of (6.9%) of the district total area (242) km2.

Keywords: Land use;GIS; Al-Batra; Urban Growth; Remote Sensing.

أساليب توظيف الوسائط الرقمية في الأفلام الوثائقية التفاعلية

علاء مكي*

قسم الاتصال الجماهيري، كلية الاتصال، جامعة الشارقة،الشارقة، الإمارات

ملخّص

هدفت الدراسة الحالية التعرف إلى الأساليب العامة المتبعة في توظيف الوسائط الرقمية في الأفلام الوثائقية التفاعلية التي اختارها الباحث، والتعرف إلى كيف تغير الأفلام الوثائقية التفاعلية المشهد الصناعي للنوع الوثائقي، وقد تم استخدام المنهج المسحي بشقيه الوصفي والتحليلي، واستخدم المسح بالعينة، واستخدمت الدراسة أسلوب تحليل المضمون كأداة لجمع وتحليل البيانات، حيث تكونت استمارة تحليل المضمون من عدة محاور وجوانب، منها :اختيار شكل السرد القصصي التفاعلي، اختيار بث الفيديوهات، اختيار المسارات الفرعية، وإتاحة إجراء المقابلات، وفئة التفاعل المتقطع مع المتلقي، وفئة استخدام التعرف إلى الوجه، واظهرت النتائج أن الأفلام الوثائقية يمكنها بفضل التطور التكنولوجي الكبير استثمار الوسائط الرقمية ضمن منطق المنافسة في تحقيق أكبر نسب من المتابعة والمشاهدة، وأما التوصيات؛ فأتمنى على العاملين في ميادين إنتاج الأفلام بشكل عام، والوثائقية التفاعلية على وجه الخصوص، وكليات الإعلام في العالم العربي بشكل خاص أن تطور وتقنن صناعة الأفلام الوثائقية بشكل أكبر لتأثيرها على جميع الجوانب الاجتماعية والاقتصادية والسياسية، ولفت الأنظار إلى الفوائد والقصور الناتج عن توظيف بعض الوسائط من منصات الإعلام الرقمي في الأفلام الوثائقية ، وتوضيح مكامن احتمالات التطوير والتحسين في توظيفها .وتعتبر الدراسة الحالية من الدراسات الإعلامية النادرة التي اهتمت بتحليل أساليب توظيف الوسائط الرقمية في الأفلام الوثائقية التفاعلية المحلية والعالمية، كما تبرز أهمية الدراسة الحالية في إلقائها الضوء على الأساليب الحديثة ذات العلاقة بصناعة الأفلام الوثائقية.

الكلمات الدالة :الوسائط التفاعلية، الأفلام الوثائقية التفاعلية، الأسلوب.

© 2022 DSR Publishers/ The University of Jordan. All Rights Reserved.

المقدّمة

شهدت السنوات الأخيرة مناشدات مستمرة بخصوص التعرف على مهارة صناعة مقاطع الفيديو المبتكرة والصعبة على الإنترنت، كما أن تنسيق الفيلم الوثائقي التفاعلي أصبح أكثر شيوعًا في السنوات الأخيرة، ولكن كيف يمكنك حتى إنشاء فيلم غير خطي، يوفر لمشاهديه فرصة للعب دور في مسار الحدث؟ هل من الممكن حتى لصانعي الأفلام المستقلين الذين ليس لديهم الموارد التي تقدمها الشركات والمؤسسات الإنتاجية إنتاج هذه الأفلام؟ هذه الدراسة تحاول إلقاء الضوء على الطرائق التي توفر إجابات لأولئك الذين يتطلعون إلى استكشاف أساليب جديدة لسرد الأحداث للأدوات والأساليب المستخدمة لإنشاء فيلم وثائقي تفاعلي، وطرائق البناء التي تعطي مؤشرات ونتائج بشكل أفضل، وحتى عرض بعض الأمثلة على ذلك، وهنا على صانعي هذه الأفلام التفكير – قبل كل شيء- فيما قد يرغب المتلقي في فعله أو ما يحتاج إلى فعله؛ ليشعر أنه جزء من القصة.

وإن هذه الأفلام هي نوع من المحتوى والشكل لا يمكن للمشاهد فيه القيام بدور سلبي، كونه عليه اختيار مساراته الخاصة، وهذا لن يتحقق إلا بتوفر الجزء التفاعلي من المشروع، وفي شكل من أشكال سرد الأحداث والقصص الواقعية، ولابد لتلك التجربة أن تمنح جمهور الفيلم أو الذين يطلق عليهم أحياناً بال(المستخدمين) يمنحهم دورًا نشطًا وفاعلاً في المتابعة، وصناعة المحتوى والنهاية التي يحاولون أن تكون بمستوى توقعاتهم.

أولاً: مشكلة البحث

تتمحور مشكلة الدراسة في كشف واستنباط ومعرفة أساليب توظيف الوسائط الرقمية بالأفلام الوثائقية التفاعلية، إضافة إلى التعرف على طبيعتها وحجمها والقيم الفنية والتقنية التي تحكمها، وذلك بالتطبيق على (عدد من الأفلام الوثائقية التي اختارها الباحث كنماذج معروفة) لما حققت من نسبة تفاعل وقيم مشاهدة عالية، وانتشار كبير في الإنترنت، وذلك من خلال التعرف على طبيعة أساليب توظيف الوسائط المرئية بتلك الأفلام ومضامينها، وحجم وطبيعة العناصر المستخدمة وآلية توظيفها ومواطن الضعف والقوة فيها.

وفضلاً عن ذلك؛ فإن الدراسة تحاول الوقوف على أهم التطورات التي حدثت وتحدث بشكل متسارع للغاية في ميدان التفاعل الذي أوجده الإعلام الرقمي، ومنصاته وآفاق توظيف عناصره، وخدماته في الأفلام الوثائقية بشكل عام.

ثانياً: أهمية البحث

أولاً: ندرة الدراسات الإعلامية المعنية بتحليل أساليب توظيف الوسائط الرقمية في الأفلام على المستوى المحلي والعالمي، والأفلام الوثائقية التفاعلية أصبحت من العناصر الرئيسة والمؤثرة في صناعة وعرض هذا النوع من الأفلام.

ثانيا: زيادة الاهتمام بهذه القضية، ولاسيما بعد التطورات الهائلة التي دخلت على أساليب التعرض والمشاهدة بفضل تكنولوجيا الاتصال والمعلومات، ولها فائدة كبيرة للمؤسسات الإعلامية والقنوات الفضائية في إلقاء الضوء على الأساليب الحديثة ذات العلاقة بصناعة الأفلام الوثائقية

ثالثاً: إن الأفلام الوثائقية التفاعلية تتمتع بقوة تأثيرية في الرأي العام، ويمكن لصناعة الأفلام الوثائقية التفاعلية أن تزدهر وتتطور، إذا وظفت واستخدمت بطريقة علمية وثقافية وإيجابية على المجتمعات والأفراد.

ثالثاً: أهداف البحث

1. التعرف إلى أساليب وطبيعة وكيفية توظيف الوسائط الرقمية بالأفلام الوثائقية التفاعلية من خلال تحليل ودراسة النماذج التي تجسدت في عدد من الأفلام التي اختارها الباحث على أساس معايير وفئات محددة، تم تنظيمها في استمارة تحليل المضمون.

2. التعرف إلى جوانب من عملية إنتاج محتوى الأفلام الوثائقية التفاعلية المصممة خصيصاً للمواقع الإلكترونية، وتحديد وتحليل الأشكال والقوالب الفنية للوسائط الرقمية بالأفلام الوثائقية التفاعلية التي اختارها الباحث بحسب المعايير والفئات المحددة.

3. التعرف إلى أهم الفرص والتحديات التي تواجه صناعة الأفلام الوثائقية في ظل تطور تقنيات تكنولوجيا الاتصال، والتعرف على الجوانب الإيجابية والفائدة التي تحققت من خلال أساليب توظيف الوسائط الرقمية بالأفلام الوثائقية التفاعلية التي اختارها الباحث.

4. التعرف إلى الأنواع والاشكال الحديثة للأفلام الوثائقية، مثل: أفلام الموبايل، ومدى تقاربها وابتعادها عن الأفلام الوثائقية التفاعلية، والتعرف إلى دور المشاهد أو المتلقي في صناعة محتوى الفيلم الوثائقي التفاعلي.

رابعاً: أسئلة البحث

- ما الأساليب العامة المتبعة في توظيف الوسائط الرقمية في الأفلام الوثائقية التفاعلية التي اختارها الباحث؟
- كيف تغير الأفلام الوثائقية التفاعلية المشهد الصناعي للنوع الوثائقي؟
- كيف يغير العرض التفاعلي المتصل للأفلام الوثائقية علاقة المشاهدين بالمحتوى الإعلامي والوصول إليه، وتحديداً الأفلام الوثائقية التفاعلية؟
- ما حدود الأفلام الوثائقية التفاعلية (إن وجدت)؟
- ما الذي يقدمه "الفيلم الوثائقي التفاعلي" وماذا ينتج عن ذلك التفاعل؟

خامساً: منهجية البحث

يستخدم المنهج المسحي بشقيه الوصفي والتحليلي، واستخدم المسح بالعينة الذي يعد أكثر ملائمة لهذه الدراسات من خلال تصوير الوضع الراهن في أساليبها الخاصة في توظيف الوسائط الرقمية بالأفلام الوثائقية التفاعلية التي اختار الباحث نماذج منها، ويناسب هذا المنهج بحوث الإعلام؛ لأنه يستخدم في دراسة الظواهر أو المشكلات البحثية في وضعها الراهن، ويسمح بدراسة عدد كبير من المتغيرات في وقت واحد (عبد الحميد،1992) (زغيب،2009).

يتوجب على صانعي الأفلام الوثائقية أن يضعوا في حساباتهم، أن الجماهير عبر الإنترنت يمكن أن تكون مختلفة تمامًا عن تلك التي ترتاد صالات العروض في المهرجانات أو المناسبات والمسابقات الخاصة بعرض الأفلام الوثائقية، وعلى صانعي الأفلام أن لا يغيب عن بالهم أبدا أن مشاهدي الإنترنت ليسوا جمهورًا أسيرًا كما هو الحال في العرض المباشر، فيجب أن يتم تزويدهم بالسبب (في وقت مبكر جدًا) للبقاء مع فيلمك بدلاً من الارتداد لمشاهدة شيء آخر على الويب، ويساعد في توضيح ذلك جمع البيانات وتحليلها، والإطار النظري، ولهذا سيتم التطرق إلى: أداة جمع البيانات وتحليلها، والأدب النظري المتعلق بالموضوع.

أداة جمع البيانات وتحليلها

تستخدم هذه الدراسة أسلوب تحليل المضمون كأداة لجمع وتحليل البيانات، وقد تضمنت الجوانب المختلفة التي تسعى الدراسة إلى التعرف عليها وفقاً لأهداف الدراسة وتساؤلاتها وفريضتها، وقد تضمنت استمارة تحليل المضمون عدة محاور وفئات، منها:

- فئة اختيار شكل السرد القصصي التفاعلي.
- فئة اختيار بث الفيديوهات.
- فئة اختيار المسارات الفرعية.
- فئة إتاحة إجراء المقابلات.
- فئة التفاعل المتقطع مع المتلقي.
- فئة استخدام التعرف على الوجه.
- فئة استخدام الكلام بدلاً من جهاز التحكم.
- فئة تغيير شاشة العرض عن طريق اللمس.
- فئة التفاعل المكاني، والأجهزة القابلة للارتداء أو البضائع المحسّنة في تجربة المشاهد.
- فئة اختيار منصات البث ومتابعة الأحداث على الأجهزة الحديثة.
- فئة اختيار النهايات.

وتم اعتماد مسار الموضوع الكلي وشكله كوحدة تحليل يتم القياس على أساسها، وبموجب هذه الوحدة جرى التعامل مع المادة الوثائقية والصورة أو المادة الفلمية تكرارا، والجرافيكس والرسوم البيانية بأي من الوسائل تكرارا، واحتساب الزمن الذي استغرقته التكرارات.

وأي أن التحليل اتجه إلى أن يكون تحليلاً كمياً ووصفياً للمضمون، إن هذه الوحدة لتحليل عناصر محتوى الأفلام التي تم اختيارها والتي أتاحت للباحث قدرة فرز أساليب العرض ومضامين تلك الأفلام، وما يرتبط بها من وسائط وعناصر مرئية وسوى ذلك، وتحديد اتجاهات هذه العناصر.

وللتأكد من صحة استمارة تحليل المضمون وصلاحيتها للتطبيق، ومدى تمثيلها لأغراض الدراسة، تم عرضها على عدد من الأساتذة المتخصصين في مجال الإعلام، وإجراء التعديلات اللازمة في ضوء توجيهاتهم، حيث تم تعديل صياغة بعض المحاور وفئات التحليل، وإضافة البعض الآخر، إضافة إلى قيام الباحث بإجراء اختبار قبلي على عينة واحدة من الأفلام المختارة، ترتب عليه إعادة صياغة عدد من الفئات لتكون أكثر ملائمة للفئات، وبذلك تحقق الصدق الظاهري للبيانات.

وبلغت نسبة الثبات 86.67 % وهي نسبة تدل على وضوح الاستمارة، والثقة في صلاحيتها للتطبيق النهائي، ومن ثم تم تطبيق هذه الاستمارة ولغرض التأكد من صلاحية الأداة المستخدمة في هذه الدراسة لقياس ما وضعت من أجله؛ فقد طبق الباحث إجراءات الصدق الظاهري Face Validity (زغيب،2009) والثبات عليها قبل تطبيقها النهائي على عينة الدراسة، وعلى النحو الآتي:

أ- صدق الأداة:

لغرض التحقق من صدق أداة التحليل قام الباحث بمساعدة الأستاذ الدكتور عصام نصر أستاذ الإعلام في كلية الاتصال - جامعة الشارقة وملاحظاته على إعادة صياغة استمارة التحليل الخاصة بأساليب ومضامين الأفلام الوثائقية التفاعلية محل الدراسة، مع توضيح الفئات التي تضمنتها، وعرضها على مجموعة من الأساتذة الخبراء المحكمين من أصحاب الاختصاص والخبرة العلمية في ميدان الدراسة، للتعرف على صدق المحتوى والاتساق الداخلي لفقراتها، ومدى موائمتها لأهداف الدراسة، وللحكم على قدرتها في قياس ما وضعت من أجل قياسه، وقد أبدى المحكمون جملة من الملاحظات التي تتطلب تعديل أو حذف أو إضافة بعض الفقرات، وتم التعديل وصولاً إلى الصيغة النهائية لاستمارة التحليل.

وقد كانت نسبة الاتفاق بين المحكمين نحو 84% وقد أخذ الباحث بجميع ما اتفق عليه المحكمون عند هذه النسبة من تعديلات لتصبح الاستمارة في شكلها النهائي الذي اعتمد في عملية التحليل.

ب- ثبات الأداة:

المقصود بالثبات "التأكد من درجة الاتساق العالية لثبات أداة جمع المعلومات والبيانات بما يتيح قياس ما يتم قياسه من ظاهرات أو متغيرات بدرجة عالية من الدقة، والحصول على نتائج متطابقة أو متشابهة إذا تكرر استخدامها أكثر من مرة في جمع نفس المعلومات أو في قياس نفس الظاهرات أو المتغيرات، سواء استخدمها باحث واحد أو عدة باحثين في أوقات وظروف مختلفة (عبد الحميد،2009) ولغرض الوصول إلى ذلك قام الباحث بما يأتي:

إعادة التحليل من قبل الباحث بعد مرور ثلاث أسابيع، وجاءت نسبة الثبات (88%) بين التحليل الأول والثاني للباحث، وعمد الباحث إلى إشراك باحث آخر للقيام بتحليل العينة ذاتها مستعينا بالتعريفات الإجرائية، وبعد إنجاز جميع التحليلات طبق الباحث معادلة هولستي لقياس الثبات، وكانت النسبة **(85%)** بين الباحث والباحث المشارك (نصر،2020) واعتمد الباحث معادلة هولستي لاستخراج ثبات الأداة، علماً أن معادلة هولستي هي:

$$\text{نسبة الثبات} = \frac{\text{ت}2}{\text{ن}1+\text{ن}2} \times 100$$

وإذْ إن: (ت) = عدد الحالات التي تتفق فيها نتائج اختبار الباحث مع الاختبار الثاني الذي قام به أو عدد الحالات التي تتفق فيها نتائج اختبار الباحث مع نتائج اختبار الباحث البديل (ن1) = عدد الحالات التي رمزها الباحث في اختباره الثاني.

الإطار النظري

أولاً: النظريات

اعتمدت هذه الدراسة على جوانب من مرتكزات نظريتين.

نظرية الأطر الإعلامية.

تفيد نظرية الأطر الإعلامية في تحليل مضمون الرسائل الإعلامية، وتعود بدايات فكرة قيام وسائل الإعلام بوضع الأطر حول الواقع إلى "والتر ليبمان" Walter Lipman في العشرينات من القرن الماضي؛ لكنه ظهر بوصفها مصطلحاً "تحليل الأطر" في السبعينات على يد عالم الاجتماع "جوفمان" Goffman باسم "تحليل الأطر" Framing Analysis (Wicks،R.، H. UnderstandingAudiences ، 2001) وازداد المصطلح عمقا في الثمانينات من القرن الماضي، واستحوذت دراسات تحليل الأطر على اهتمام باحثي الإعلام (Weiwu، Z. An Interdisicplinry ،2000).

وبحسب عالم الاجتماع الأمريكي "تود غيلتين" Todd Gitlin فإن أطر الإعلام هي نمط متتالي للتفكير، وإجراء الاختيار وإخراج غير المرغوب فيه، إذ إنه بوساطة الأطر يمكن خلق إشارات ورموز تنظم الحديث الكلامي أو الصوري. إن أطر الإعلام تمكن الصحفيين من العمل على معلومات كثيرة بسرعة كي يتسنى لهم أن يجهزوا دائما للحدث غير المتوقع (The Whole World is Watching.،1980)

وبمعنى أن الأطر تساعد في ضبط عملية الترميز لتنظيم التحليل الموضوعي أو الصوري(Eveland،W.P./ Mcleod، D.M./ Signorelli، 1995) كما أن الإطار الإعلامي لقضية ما هو انتقاء متعمد لبعض جوانب الأزمة (مكاوي،2001).

2. فرضيات نظرية الأطر الإعلامية:

تتضمن نظرية الأطر الإعلامية عدة فرضيات، منها:

أ. لا يمكن للصحافيين أن يتفادوا تشكيل أطر فكرية معينة، مما قد يجعلهم يتنحوا عن (الموضوعية) الحقة، ويخلقوا في المقابل نوعاً من التحيز "غير المقصود"(McQuail،2000).

ب. إن أطر الإعلام تمكن الصحفيين من العمل على معلومات كثيرة بشكل سريع كي يتسنى لهم أن يكونوا جاهزين دائما للحدث غير المتوقع(مكاوي،2001).

ت. الإطار الإعلامي هو "مخطط التحليل" الذي يستخدم لفهم المعلومات وجعلها ذات معنى(Goffman eFrame analysis،1974).

ث. إن تحليل الأطر الإعلامية يركز على الموضوع الذي يختاره الصحفي، وكيفية تغطية وسائل الإعلام لجوانبه وتفاصيله وتطوراته، أي إن قرارات التضمين أو الاستقصاء يتم ملاحظتها بمقارنتها مع آراء الصحفيين الضمنية التي توجه هذه القرارات(Paul D'Angelo،2002).

3. المكونات الأساسية للنظرية:

تتضمن نظرية الأطر ثلاث مكونات أساسية، وهي: (مكاوي،2001)

أ. البناء التركيبي للقصة (كيف جاء شكل القصة، أي كيفية بناء الحدث والمصادر التي وظفتها الوسيلة في بنائه).

ب. الفكرة الرئيسة المحورية للقصة (وحدة الموضوع).

ت. الاستنتاجات التي تدعم الفكرة المحورية للحدث الذي تركز عليه الوسيلة.

4. مرتكزات نظرية الأطر الإعلامية:

عرف تشكيل الأطر في الإعلام على أنه عملية اختيار ورزم مواضيع مستمرة، وإبراز نقاط معينة، وذلك من أجل التركيز على مفاهيم ملحوظة في نص أو صورة ذات مضامين (Entman، R، 1991).

وبمعنى آخر هو بناء متعمد للواقع، إذْ تؤثّر عمليات الإنتاج والمعايير المهنية، وعوامل اجتماعية وسياسية عديدة في بناء الفيلم أو التقرير، وتؤدي بالتالي إلى تأطير الواقع لعدد كبير من المشاهدين في السياق ذاته إن الإطار هو فكرة مركزية منظّمة لإنتاج معنى من أحداث متّصلة (William Gamson and Andre Modigliani، 1989).

وإن استخدام الأطر الفكرية في الإعلام يعد أداة لنشر جزئيات مختارة من موضوع أو حدث ما، وذلك ليعين الإعلام على جعل المتلقي ينحاز إلى إطار فكري معين دون غيره، وإنه غالبا لا يمكن للصحافيين أن يتفادوا تشكيل أطر فكرية معينة، مما يجعلهم يتنحوا عن (الموضوعية) الحقة، ويخلقوا في المقابل نوعا من التحيز "غير المقصود" (D،McQuail، 2000).

ويرى الباحث أن أهمية مرتكزات هذه النظرية تتناغم وترشد الباحث في تحليل ظاهرة مثل الأفلام الوثائقية التفاعلية باعتبارها ما تزال في إطار التطور المستمر في الأسلوب والشكل والعرض والإنتاج ومنصات العرض وآلية المشاهدة، ورجع صدى الجمهور.

5. أدوات وآليات نظرية الأطر الإعلامية:

يقصد بآليات الإطار Frame Mechanisms هو التعامل مع العناصر الآتية، التي تم استخدامها في الدراسة الميدانية: (علي،2003)

الأفكار الرئيسة المتضمنة.

- نوع الشكل أو القالب (البناء الفني).
- الاختيار الخاص بالمصادر.
- حجم القصة (أو زمنها).
- التدعيم والتكرار.
- الصور المرئية والرسوم البيانية.
- البيانات الإحصائية.

6. المتغيرات الأساسية في نظرية الأطر الإعلامية:

حدد الباحثون خمس متغيرات أساسية تتحكم في تحديد الإطار الإعلامي هي: (مكاوي،2001)

أ. مدى الاستقلال السياسي لوسائل الإعلام.

ب. نوع المصادر.

ت. أنماط المعالجة أو الممارسة الإعلامية.

ث. طبيعة الحدث ذاته.

نظرية الحتمية القيمية في الإعلام

اعتمد الباحث نظرية الحتمية القيمية في الإعلام خلال دراسته، كونها تتيح للباحث الاستفادة من تطبيق بعض أو كل ركائزها ومفاهيمها وفروضها ومفاهيمها، من خلال التركيز على أهمية مضمون الرسالة والقدرة على تفسير الكثير من الظواهر والأزمات المجتمعية.

1. نشأة النظرية:

تعد نظرية الحتمية القيمية في الإعلام من النظريات الإعلامية الحديثة، إذ ظهرت بوادرها بين عامي 1985 و1989 من خلال كتابات مؤسسها المفكر العربي عبد الرحمن عزي، مستمدة أفكارها من التراث الديني والفكري والثقافي في البيئة العربية الإسلامية. (Nassir bouali، 2009).

2.منهجية النظرية:

منهجية النظرية شديدة الارتباط باسمها، الحتمية القيمية في الإعلام، وأما الفصل بين النظرية والمنهجية فهي علمية إجرائية فقط، وأدى الفصل بين مساقات النظرية ومنهجيتها في الإطار الأكاديمي إلى أحداث انطباع أن المنهجية مستقلة أو منفصلة، لكنها تركز على بعض الأدوات، مثل استمارة تحليل المضمون أو استبيان دراسة الجمهور. (عزي،2013)

3. فرضيات النظرية:

تقدم النظرية عدد من الفرضيات التي تتيح للباحث خيارات عدة في إمكانية استخدامها جزئيا أو كليا، مع المرونة المتاحة في إعادة صياغتها بما

يتناسب مع طبيعة الدراسة.

وعلى الرغم من أن النظرية تدرس فرضيات عادات الاتصال، وفرضيات الرسالة السالبة والموجبة من هذه العادات، (عزي،2013) إلا أنها تنطلق من افتراض أساس مؤداه أن الإعلام رسالة، وأهم معيار في تقييم الرسالة هو قيمة مضمونها، وأن قيمة المضمون بتنوعها حتمية ضرورية عند دراسة الإعلام، أي وبحسب النظرية، فإن الرسالة بما تحمل من مضامين قيمية ثقافية هي أساس عملية الاتصال رغم أن الوسيلة تؤثر في طبيعة الرسالة شكلاً ومضموناً. (بوعلي،2009)

يشمل تعبير الحتمية القيمية في الإعلام الألفاظ الثلاثة الآتية:

أ. الحتمية:

يقصد من الحتمية اعتبار متغير واحد كمحرك أساسي في تفسير أو فهم أي ظاهرة والمتغير الرئيس أو الأساس، في هذه النظرية هو قيمة مضمون الرسالة، وأما الظاهرة فتخص الإعلام والاتصال. (عزي،2011)

ب. القيمية:

يقصد بالقيمة في نظرية الحتمية القيمية في الإعلام الارتقاء، أي ما يسمو في المعنى، أي ربط مضمون وسائل الإعلام بأهمية قيمتها (عزي،2003).

ج. في الإعلام:

يقصد بالإعلام في هذه النظرية الاتصال بوسائله المختلفة، وبحسب النظرية يتضح أن أدبيات الاتصال الحديثة تركز على الوسيلة وان وسائل الاتصال أساس الثقافة المعاصرة، لكن مقاربة النظرية تقوم على أولوية المضمون (الثقافة) على وسائل الإعلام. (عزي،2003)

وأن توفر المنصات الرقمية الجديدة والمستحدثة والخاصة تتيح نطاق ترددي وإمكانية الوصول إلى التكنولوجيا والأجهزة الحديثة أو تلك التي تتمتع بمزايا تسمى الذكية. منهجاً ما يتعلق بخصوص الجماليات، وحدود الشاشة الصغيرة، ومن الواضح أننا في السنوات العشر الماضية، انتقل من معظم الأشخاص الذين يستخدمون الإنترنت من سطح المكتب إلى الهاتف المحمول، حيث يتفاعل الأشخاص مع الإنترنت من خلال أجهزة أصغر وأكثر تنوعا وتفضيلا. وبما أننا سننتقل أيضًا إلى إنترنت، سيكون اتصالنا بالشبكة متاحا وموزعا عبر أجهزة متعددة، بمعنى آخر أننا سنعيش تقريبًا في عالم ما بعد الشاشة. ماذا يعني ذلك للباحث والدارس والمتابع ... يعني بعبارة أخرى توفر كل ما هو يتعلق بهذه الحقائق الافتراضية الغامرة والمعززة التي تتجاوز الشاشة التقليدية، وبالتالي فإن العالم مقبل على عادات وآليات تعرض تبدو مشوقة ومثيرة؛ ولكنها أيضًا تغير الكثير من القواعد التي وضعها صانعوا الفيلم الوثائقي لأكثر من 100 عام حتى الآن.

إضافة إلى ذلك، لم يتم اللحاق بالكثير من الأشياء في تكنولوجيا الهاتف المحمول لعدة أسباب. في بعض الأحيان يكون ذلك بسبب بطء المعالجات وسرعة الإنترنت. في أحيان أخرى يكون السبب في ذلك أن الهواتف الذكية هي مناطق حرب صغيرة بين الشركات العملاقة وإصداراتها والسباق المحموم في هذا الإطار. على سبيل المثال، ولا تسمح Apple للمتصفح بتشغيل فيديو أو صوت مخصص بناءً على إدخال سابق من المستخدم. يجب تقسيم الفيديو إلى أجزاء صغيرة حيث يتخذ المستخدمون خيارات يمكن أن تؤدي إلى حدث ما. في بعض الأحيان، تقوم المتصفحات بتعطيل بعض الميزات التي تفضل تضمينها في تطبيق أصلي، وهو تطبيق فعلي تقوم بإنشائه لنظام (iOS) لأنهم لا يريدون المنافسة على هيمنة متجر تطبيقات(iOS) كل ذلك وغيره من الامثلة ربما تشكل قيود على اختيار منصة الويب لكن المتلقي أو المستخدم سيوافق في نهاية الأمر عليها بشكل عام؛ لأنها المساحة الأكثر تكافؤًا واتساعًا وفتحًا ويمكن لعدد أكبر من الأشخاص رؤية ما هو متاح في الفضاء الرقمي أكثر مما لو صار القرار في صنع شيء ما فقط لـ Xbox أو Android أو iOS.

وفيما يتعلق بالقيود الفنية، يرى الباحث أن الأمر متروك بشكل شبه مؤكد للمبدعين لاستكشاف الاحتمالات، وتجنب وضع أنفسهم في إطار تقليدي منغلق على نفسه كثيرًا ما نحاول نقل الأشكال التقليدية لسرد القصص إلى وسيط الويب مثل أخذ فيلم مصور تقليديًا وتقطيعه ثم وضعه كملفات فيديو على موقع ويب. ولكن هناك قيود أقل بكثير إذا كان المبدعون على استعداد لتصور الفيلم على أنها فيديوهات مدفوعة بالويب أو عبر الأنظمة الأساسية منذ البداية.

ثانياُ: مستويات صناعة الأفلام الوثائقية و أنوعها

إن هناك العديد من المستويات لصناعة الفيلم الوثائقي التفاعلي، وكذلك أنواع من الأفلام الوثائقية ولهذا سنقسم هذا المبحث إلى مطلبين؛ ففي المطلب الأول: مستويات صناعة الفيلم الوثائقي التفاعلي والمطلب الثاني: أنواع من الأفلام الوثائقية.

مستويات صناعة الفيلم الوثائقي التفاعلي

العناصر السردية مثل البناء والفيديو والمؤثرات التي تحدد جودة الفيلم وتجعله يلقى صدى لدى جمهوره، ولطالما كانت مرحلة التحضير والاستعداد التي تسبق عمليات البدء بالإنتاج عاملاً أساسيًا في صناعة الأفلام، ولكن عندما يتعلق الأمر بالفيلم الوثائقي التفاعلي (rose،2016) فإن عملية فهم الوسيط ودوره وتأثيره والتفكير بعناية فيما يتطلع صانع الفيلم الوثائقي التفاعلي إلى إنشائه يعد أمرًا ضروريًا لضمان التقاط كل ما يحتاجه عند التصوير.

فعلى سبيل المثال إذا كان صانع الفيلم يريد وضع رسوم بيانية أو خطوط على خلفية متحركة، فسيحتاج إلى وضع مقطع فيديو في الخلفية، ماذا لو لم يصور شيئا مناسباً؟ سيحتاج إلى أمرين أو قرارين، وإما إلى إلغاء هذه الفكرة أو الخروج منها وتصويرها مرة أخرى، وهو ما قد لا يكون ممكنًا اعتمادًا على وقت ومكان التصوير الأصلي، وكلأهما يبدو وكأنه حل وسط غير مُرضٍ. لذلك فإن أحد الأساليب الناجحة والفعالة للاستعداد بشكل مناسب هو التفكير في الهيكل قبل الذهاب إلى الموقع والبدء بالتصوير.

وصحيح أن بعض الأمور ستتغير اعتمادًا على الاتجاه الذي سيتم التصوير فيه، لكن الوعي ببناء وتركيب الفيلم الوثائقي التفاعلي وجميع إمكانياته سيكون هو مفتاح النجاح، إذا كان صانع العمل معتادًا على العمل في الأفلام الوثائقية التقليدية (أو أي نوع من السرد القصصي "التقليدي")، فستكون هذه بنية سردية ستكون على دراية بها بالتأكيد، يتحكم صانع الفيلم في مسار المشاهدين من خلال القصة والجميع ينفذ نفس الخطوات، البداية والوسط والنهاية.

لكن النقاش والجدل حول الأشكال التي تختلف عن بعضها بعض في الهيكل والبناء، والنطاق، والتعامل مع الواقع، ومستويات التفاعل، وما إلى ذلك، ولكن يمكن تسميتها بشكل عام وإجمالاً بـ (الوثائقي التفاعلي) ومنذ عام 2008، صارت عدد المشاريع الوثائقية التفاعلية تتزايد كل عام كما تم تقديم العديد من هذه المنتجات التفاعلية في المهرجانات السينمائية وتم تمويلها من قبل القنوات التلفزيونية.

وتدعم الكثير من المؤسسات العامة والخاصة هذه الإنتاجات، بما في ذلك: (NFB) المجلس الوطني للأفلام في كندا، ومهرجان الفيلم الوثائقي، (أمستردام)، القصص الوثائقية الرقمية منذ عام 2007، ومن بين أهم الأفلام الوثائقية التفاعلية التي شاركت ونالت الجوائز: التقاط الواقع (2008)، رحلة في نهاية الفحم (2009)، مذكرات الستار الحديدي 1989-2009 (2009)، مقابلة مشروع (2009)، خارج نافذتي (2010)، غير مرغوب فيه (2010)، برج المليون (2011)... وغيرها الكثير .

ووفقًا لغوديزي (Mandy Rose ،2016) هناك ثلاثة مستويات مختلفة من التفاعل تحدد نوع الفيلم الوثائقي:

المستوى الأول: يكون التفاعل فيه شبه مغلق، مثال على ذلك المشروع: هو مرحبًا بكم في (2010) Pine Point، وهنا يمكن للمستخدم أن يتصفح المحتوى دون تغييره. ومثال آخر على المستوى الشبه مغلق هو مشروع (2010) Brèves de Trottoirللمخرج والصحفي Olivier Lambert.

المستوى الثاني: يكون التفاعل فيه شبه مفتوح، يمكن للمستخدم المشاركة، ولكن لا يغير هيكل بناء الفيلم الوثائقي التفاعلي، وهذا ما يسمى بهيكل السمكة، فمع وجود بنية خطية تقليدية تمر من خلال جوهرها، تسمح قصة هيكل السمكة للمشاهدين بالانحراف واستكشاف القصص الفرعية لقصتها؛ ولكنها تعيدهم دائمًا إلى الموضوع الرئيسي لقصتها.

هيكل مناسب لأولئك الذين لا يتطلعون إلى تجاوز الحدود بفيلمهم، أي أن المشاهد هنا لا يشعر بأنه منفصل جدًا عن السرد الخطي، ولكنه لا يزال يرغب في إضافة المزيد من الانغماس أكثر مما هو ممكن في صناعة الأفلام التقليدية.

باستخدام هذه البنية، لا يزال صانع العمل يتمتع بقدر كبير من التحكم في المسار الذي يسلكه المشاهد خلال عرض الفيلم التفاعلي.

المستوى الثالث: يكون التفاعل فيه مفتوح بالكامل، وفي هذا النموذج او المستوى يتغير المستخدم، ويتغير مسار الفيلم الوثائقي التفاعلي باستمرار ويتم السماح بالتكيف مع بعضهما البعض، وهذا ما يسمى بالرواية الموازية، فهي إلى حد ما مزيج بين السرد الخطي التقليدي والبنية المتفرعة، فإن التنسيق الموازي يعني أن المشاهدين يتم تقديم خياراتهم في القصة وعلى الرغم من أن هذه القرارات تغير المسار الذي يسلكونه، إلا أنهم يعودون دائمًا إلى سلسلة السرد الرئيسة للحظات المحورية أكثر تعقيدًا وتفاعلية من هيكل السمكة؛ ولكنه ليس فضفاضًا، يعطي السرد الموازي انطباعًا أن المشاهد يمكن له اختيار قصته أو أحداثه التي يرغب بها مع السماح بلحظات من التوجيه المتحكم به من خلال صناعتك للحدث الأصلي.

أنواع من الأفلام الوثائقية (هاردي،1965)

1. فيلم رحلة إلى نهاية الفحم:

هذا النموذج من الأفلام يعد من الأفلام الوثائقية التي تقع في المستوى شبه المفتوح، وأنتج فيلم رحلة إلى نهاية الفحم (2008) من قبل شركة الإنتاج الفرنسية Honky-tonk، ومن المثير والمهم أن هذا الفيلم يبين للمتلقي أسلوب التفاعل بطريقة أكثر تكاملاً ووضوحاً.

القصة والحدث الرئيسي للفيلم:

رحلة إلى نهاية الفحم، هو فيلم طريق تفاعلي يوجه الجمهور إلى أعماق مناجم الفحم في الصين، إذ يخاطر العمال المهاجرون بحياتهم كل يوم، ويتكون هذا الوثائقي التفاعلي من 300 صورة، وثلاث ساعات من الفيديو، و10 ساعات من المواد الصوتية التي جمعها في الصين المخرجان صمويل بوليندورف وأبل سيجريتان.

وبالطبع وبما أن الفيلم تفاعلياً، فإنه يتيح فرصة وإمكانية للمشاهد من اختيار اتجاه الفيلم، بل يمكن للمتابع الذهاب إلى ابعد من ذلك من خلال طرح الأسئلة على عمال المناجم، وبالتالي جمع معلومات إضافية في النص والكلام ورما حتى اللقطات الاحتياطية، وهنا يقدم صانع العمل رسالة ذات عمق بالغ للعالم والمجتمعات التي تواجه عواقب أزمة اقتصادية مازالت تشتد، ولم تنته فيها بعد مؤشرات الشد والجذب بين عمالقة أطرافها.

2. **فيلم** :Soul Patron

في هذا النموذج يبتكر فريدريك ريتشر في تطبيقاته عمليات التفاعل في المستوى شبه المفتوح في فيلمSoul Patron، الذي تم إنتاجه عام (2010).

القصة والحدث الرئيسي للفيلم:

هي رحلة برية ثقافة وتقاليد وأجواء اليابان، وتركز أحداث الفيلم بشكل أساسي على شخصية Misaki Jizo -الذي يقدمه صانع العمل على أساس كونه الحامي الأسطوري للأطفال المتوفين، وتبدأ الرحلة من معبد كوماكورو وتنتقل عبر طوكيو وأوساكا إلى بيت الصلاة ميزوكو جيزو في كيوتو. الدليل في العمل هو (توكوتوكو)، أرنب متحرك الذي كان من المفترض أن يكون هدية لطفل ميت.

ويتألف هذا العمل الوثائقي التفاعلي من أربعة وثلاثين مشهدًا يمكن للمتابع أن يتنقل فيها بإرادته في كل مشهد، إذ يمكن للمشاهد أن يقوم بتكبير التفاصيل المرئية، ويتلقى روابط لمشهدين آخرين على الأقل، ويمكن له أن يتعرف على بعض المعلومات التي يعدها بالنسبة ضمن إطار القيم الاعتبارية الأساسية التي تتعلق بالأمور الاجتماعية أو الدينية.

3. فيلم Artist's Prison Valley:

في عمل آخر يمثل مستوى التفاعل شبه المفتوح، وهو الفيلم الذي أنتج أيضاً في عام (2010) Artist's Prison Valleyهو فيلم وثائقي تفاعلي على الويب يستكشف مقاطعة فريمونت، كولورادو.

القصة والحدث الرئيسي للفيلم:

تدور أحداث هذا الفيلم التفاعلي على فكرة أساسية مفادها اعتماد الاقتصاد المحلي حول 13 سجنًا، وهذا الفيلم التفاعلي الذي أنشأه الإعلامي الفرنسي ديفيد دوفرسن، والمصور الصحفي فيليب براولت، يتم سرده على مجموعة متنوعة من المنصات، بما في ذلك من خلال شاشة التلفزيون، فضلاً عن فيلم وثائقي على شبكة الإنترنت، وكذلك يمكن متابعته من خلال تطبيقات iPhone، حيث يُطلب من مشاهدي الفيلم الوثائقي على الويب تسجيل الدخول من خلال Twitter أو Facebook أو يُطلب منهم إنشاء حساب على موقع الفيلم لتجربة القصة، وتحاكي قصة هذا الفيلم مغامرات في رحلة برية، حيث يتم تشجيع المشاهد على القيام بالمنعطفات والمخاطرات والمغامرات وعبور المنزلقات ومعرفة المزيد عن الخلفية والأخبار والمعلومات الإضافية الأخرى حول السجون في أمريكا.

4. موقع Netflix والأفلام الوثائقية التفاعلية: (موقع نتفليكس،2020 ورابط الموقع)

لماذا اختار الباحث Netflix دون غيرها من الشركات المهتمة والرائدة في إنتاج الأفلام الوثائقية الفاعلية؛ لأن(Netflix) هي الرائدة في صناعة وابتكار متنوع ومتعدد من محتوى الأفلام التفاعلية حتى وأن لم تكن الإنتاجات الأولى لمثل هذا النوع بالطريقة التفاعلية من الأفلام لهذه الشركة؛ ولكن هناك أفلام متعددة من إنتاج شركات أخرى لم تحظ بالاهتمام نفسه الذي قدمته Netflix ، كما قدمت Netflix الطريقة نفسها من قبل مع بعض أفلام الكبار والشباب والأطفال والطريقة كانت مناسبة للأطفال وطبيعتهم لرغبة Netflix في تشبيه الفيلم بألعاب الفيديو إلى حد ما، ولكن هنا الشركة تقدم الطريقة الجديدة على واحد من أقوى أعمالها من حيث المشاهدة، وقد نجحت في جعل المشاهدين يحكون ويتحاكون بالحلقات الأخيرة من أكثر من سلسلة من مشاريعها وما عرضته، وقد تخطى إعلان بعض أعمالها على اليوتيوب إلى الملايين من المشاهدات في أيام معدودة.

وقدم (Netflix) أفلاماً يختار المستخدم او المشاهد نهايته التي يميل إلى تحققها، وتشكل أحداثه وفق رغباته ودرجة رضاه وميوله إلى حد مقبول، هذا ما أتاحه Netflix بالفعل وأشعل ضجة بين رواد مواقع التواصل الاجتماعية لعناوين أعماله التفاعلية هي طريقة جديدة ممتعة لتجربة Netflix في العديد من عنوان أعماله الوثائقية التفاعلية، حيث يمكن للمشاهد تقوم باختيارات للشخصيات، وتشكيل القصة كما يؤدي كل خيار إلى مغامرة مختلفة، إذْ يمكن للمشترك فرصة المشاهدة مرارًا وتكرارًا، ورؤية قصة جديدة في كل مرة.

بإمكان المشاهد متابعة الأحداث على معظم الأجهزة الحديثة، بما في ذلك أجهزة التلفزيون الذكية (Smart Tv) ومشغلات الوسائط المتدفقة، وأجهزة الألعاب ومتصفحات الكمبيوتر والهواتف والأجهزة اللوحية التي تعمل بنظام Android وأجهزة iPhone و iPad و.iPod touch ولابد للمشاهد او المستخدم هنا من تشغيل جهاز تلفازه الذكي والتأكد من توفر أحدث إصدار من تطبيق (Netflix) لتجربة هذه المشاهدة.

ويمكن للمشاهد ان يتابع الفيلم بمجرد ان تظهر شارة "الشرارة" على العناوين التفاعلية التي يمكنه مشاهدتها على جهاز العرض الخاص به، وأما إذا كان قد تلقى رسالة تفيد بأن جهاز العرض الذي يستخدمه المشاهد غير مدعوم، فقد يؤدي التحديث إلى حل المشكلة، أو عليه أن يجرب جهازًا آخر يحتوي على إمكانية عرض الأفلام التفاعلية من .Netflix.

ومشكلة الأفلام التفاعلية هنا أن المشاهد عليه أن يتأكد من تحديث جهاز التلفاز خاصته، ووحدات التحكم في الألعاب ومشغلات البث التي تتصل بجهاز التلفاز، وفي حال أن لم يكن المتلقي متأكدًا من كيفية تحديث برنامج النظام على جهاز العرض فعليه أن يقوم بعملية التحقق من دليل الشركة المصنعة او المالكة أو أن يتواصل مع أحد أعضاء قسم خدمة المتعاملين فيها.

أما بالنسبة لهواتف Android والأجهزة اللوحية: فيتطلب التشغيل أحدث إصدار من تطبيق Netflix، والمتوفر في متجر .Google Play، وكذا الأمر بخصوص أجهزة iPhone أو iPad أو :iPod touchفيتطلب التشغيل على أجهزة iOS الإصدار الثاني عشر من نظام التشغيل (iOS) والإصدارات الأخرى الأحدث، وبما يختص بأجهزة الكمبيوتر؛ فيمكن للمتابع تشغيل العناوين التفاعلية في المتصفحك، لكن له أولاً أن يتأكد من حيازته على أحدث إصدار من المتصفح.

ومن خلال هذه الثورة الجديدة في مجال صناعة الأفلام يمكن للمشاهد في العديد من الأفلام التفاعلية أن يحدد مسار الأحداث، ويصنع نهايته بالطريقة أو النتيجة التي يرغب فيها، من خلال إتاحة عدة خيارات للمشاهد في تحديد مسار الأحداث والشخصيات وسلسلة تطورها، وبذلك فإن الاحتمالات والخيارات المتعددة تنتج بالتالي أحداثا ومعلومات ونهايات جديدة.

ويمكن القول فيما يتعلق في بالأفلام الوثائقية التفاعلية، ما زالت التجارب حديثة نوعا ما والجمهور متعثر في اكتشاف لغة ومعرفة الاستخدام والتعامل والتطبيق. لست متأكدًا من أننا قد توصلنا بالفعل إلى ما هو ممكن باستخدام التقنيات المتوسطة والجديدة. وما زال المتلقي لهذا النوع من الأفلام يكافح مع المعطيات القديمة والنماذج التقليدية القديمة للأفلام الوثائقية، والتي عملت عليها ومن أجلها أجيال وأجيال من الفنانين والفنيين والإعلاميين بجد واجتهاد وإبداع ليكون المتلقي قادرا وعلى دراية بها في الصناعة التقليدية أو الخطية، وقد تسلل ذلك نوعًا ما إلى الممارسة. لذلك فإننا كباحثين ومتابعين ومتلقين لدينا شوط طويل لنقطعه من حيث اكتشاف كيف يمكن أن يتطور الفيلم الوثائقي في هذه البيئة الجديدة.

وعلى الرغم من أن لدينا استراتيجية عميقة على Facebook لـ Do Not Track، إلا أن خوارزميات Facebook وغيرها من المواقع تسمح فقط برؤية نسبة صغيرة جدًا من الأشياء التي تم نشرها على مجموعات معينة من قبل المستخدمين المشتركين. هذه هي اللعبة التي يلعبها Facebookعلى المتلقي أو المستخدم أن يشترك ويدفع مقابل عرض أكبر قليلاً، وهو ما يحدث لكن هذا بالتأكيد يميل إلى تفضيل مستخدمي الإنترنت المتصلين بجودة ودرجة عالية والذين يستخدمون وسائل التواصل الاجتماعي، حيث يتلقون نسبة أعلى من توصياتهم ممن سبقوهم من الآخرين أصحاب التجارب السابقة فضلاً عن اختيار الأفلام الوثائقية المفضلة.

وفي هذه المشاريع والتجارب يترقب الدارسون والمتابعون كل ما يجعل المشاهدين يشعرون بمزيد من الثقة والمتعة والفائدة المصحوبة بالحصول على المعلومة و الحقائق المكتسبة من رواية القصص الوثائقية، كل القصص هي بناءات، بداية، وسط، نهاية، ومع ذلك يمكن القول أننا يمكن أن نكون مستهلكين مثقفين يتنقلون بين المعلومات والخبرات بطرائق ذكية للغاية، إذا كان لدينا المزيد من التحكم ويمكننا رؤيتها لاسيما أن لدينا الخيار في أن يتم

سردها بأكثر من طريقة، فيمكننا النظر إلى القصص من زوايا مختلفة قليلاً.

وغالبًا ما يشعر القادمون الجدد بالإحباط من الوسائط التفاعلية (عبد الحليم،1985) (الطوبجي،1987) لأنهم لا يحصلون على إجابة بسيطة ويشعرون بالضياع. ومع ذلك، هناك الكثير من الأشخاص الذين يستمتعون بذلك؛ لأنهم يعرفون أنه لا توجد إجابات سهلة، إنهم يستمتعون بأن الأشياء ليست مغلقة: هناك احتمالات، وهناك أشخاص، وهناك طريقة مرنة لفهم الأشياء.

وبالتالي فإنها عملية تعليمية، لذا يتعين على المتلقين تعلم كيفية التعامل مع هذه الوسيلة الجديدة، ولقد تدربت ثقافتنا وعقولنا وطريقة تعرضنا على التفكير بطريقة خطية من خلال الأفلام التقليدية ولكنها ليست بالضرورة طريقة سهلة لفهم تلك الأحداث والوقائع التي تدور من حولنا، بعض المشاهدين يجدون صعوبة كبيرة في مشاهدة الأفلام الوثائقية التقليدية، ما يؤدي إلى حدوث التشويش على الرسالة الاتصالية ووسيلتها وأهدافها التي يبتغي صانعوا القيم الوثائقي تحقيقها أو إرسال مضامينها إلى المتلقين، إذ أن الجمهور لا يستمتع بوجود رسالة اتصالية تتعامل بشكل مباشر وجمالي مع عقولهم وأذهانهم. وأما الجمهور المتزايد من المتلقين والمستخدمين هم الذين يتمتعون بالمرونة والانفتاح والتواصل التي تتمتع بها الأفلام الوثائقية التفاعلية.

وإن الفيلم الوثائقي التفاعلي يكسر عدة مفاهيم ترسخت لدى الجميع منذ عشرات السنين، منها على سبيل المثال: مسار المضمون أو القصة، أو حتى الموضوع، أو الأشخاص والأحداث وتطوراتها التي اعتدنا أن نطلق عليها سابقًا بالموضوع والأشخاص المعروفين سابقًا باسم الجمهور.

ولذا فبدلاً من أن تكون الوسيلة دائمًا هي القناة بين الناس، فإن الموضوعات والجماهير صار لديهم فجأة فرصة للتحدث مع بعضهم البعض أيضًا. فبعض الأحيان يتم سرد القصص بشكل أصلي على الويب، ولم نعد نكتفي فقط بتكييف القصص الخطية والمغلقة ذات الشاشة المسطحة وتوزيعها عبر الإنترنت. وبالتالي هناك تغيير كبير يحدث ويساهم في تغيير رسم ملامح ووجه وكيفية مشاهدة الأفلام الوثائقية في جميع أنحاء العالم، بالإضافة إلى أن الفيلم الوثائقي أصبح تواصلًا حيًا، وحيًا ومرنًا ومتاحا لدى الكثير من الأشخاص المشاركين في القصة.

وفي سياق المشاهدة المتصلة، يمكننا استخدام لقطات ومعلومات مدمجة تستند إلى الويب؛ ليتم تضمينها في الفيلم الوثائقي الخاص بنا كمشاهدين على سبيل المثال، يمكن لصانع الفيلم الوثائقي التفاعلي بدمج أشياء مثل موقع المستخدم، وهي حقيقة غير خيالية يسهل الوصول إليها من عنوان IP الخاص بالمستخدم. من هناك، يمكننا استخلاص معلومات حول الطقس المحلي والوقت والمزيد في زمن متوازٍ مع بناء القصة والخيارات المتاحة للمشاهد أو المستخدم.

يتم إنشاء الويب كوسيط واحد لواحد بالإضافة إلى وسيط واحد إلى متعدد. هناك شخص يجلس أمام هذا الجهاز لديه اشتراك محدد وفق شروط وضوابط ما، ويمكنه تقديم مدخلات يمكن معالجتها بعد ذلك وإعادتها إلى الشركة المنتجة. بمعنى يمكن للجمهور المشاركة في السرد نفسه، ويمكنهم تجربة قصة مخصصة لكل منهم، مما يؤدي بالتأكيد إلى إثارة شيء ما في عقولهم وردود فعل عاطفية مختلفة.

وتوفر الأفلام الوثائقية التفاعلية فرصة لصانع المحتوى للتخلي عن بعض السيطرة، مما يسمح للمشاهدين بالمشاركة في التجربة والمساهمة بالمحتوى الذي يؤثر على العرض. وبالتالي يمكن أن تتطور القصة في الوقت الفعلي، نظرًا لطبيعة الويب. إضافة إلى أن التفاعلات يمكنها في وسيط الويب أن تثير استجابة فكرية وعاطفية معينة للمستخدم، ولكن بطريقة مختلفة تمامًا عن الأفلام التقليدية. الأفلام الوثائقية التفاعلية ليست أكثر قدرة من الوسائط التقليدية على الإطلاق، إنها مختلفة تمامًا. ومع ذلك، يتطلب الأمر حدسًا وخبرة لمعرفة التفاعلات التي يجب استخدامها في اللحظة المحددة لإنشاء تجربة قصة شاملة مع الخيارات الجاهزة الأخرى التي يمكنها إكمال ودعم ذات المغزى.

الخاتمة

شهدت وسائل التعبير التي يحتوي عليها الفيلم الوثائقي تطورات هائلة؛ لأنها تشكل وسيلة تعبير متميزة، إذ تساعد الصورة على تدعيم رسالته الإعلامية، فهي من أرقى أنواع الرسائل الإعلامية والفنية في نقل المعلومة، وأهمها بصورة واقعية، وفي ضوء استقراء الأوضاع الاتصالية، وما فرضته من أهمية متزايدة لتكنولوجيا الاتصال في الفترة الأخيرة، لاسيما ونحن نعيش ونشهد ذروة نتاجات ومخرجات زمن الثورة المعلوماتية، مما أثار جدلا واسعا حول أهمية توظيف الوسائط المرئية في الأفلام الوثائقية التفاعلية؛ بل وطرح الكثير من علامات الاستفهام والتساؤلات في حدود موضوعيتها وحياديتها واتجاهاتها وأساليب عملها، وطرق تقديمها للمعلومات وانتقاء موضوعاتها وأشكالها، ومناقشة القيم التي تحكم إنتاجها وعرضها وأساليب عرضها أو بثها والتفاعل معها.

النتائج:

1- الأفلام الوثائقية يمكنها بفضل التطور التكنولوجي الكبير استثمار الوسائط الرقمية ضمن منطق المنافسة في تحقيق أكبر نسب من المتابعة والمشاهدة.

2- من أهم العناصر التي تحدد أساليب توظيف العناصر المرئية في الأفلام الوثائقية التفاعلية، استخدام خاصية الاختيار بشكل فعال، كونه جوهر جاذبية الأفلام التفاعلية، إذْ يرغب المشاهد في أن يتمكن من اتخاذ قرارات ذات مغزى تؤثر حقًا على القصة، والاخذ بنظر الاعتبار عواقب تحفيز خيال الجمهور وإبقائهم منشغلين على المدى الطويل، وعدم التوسع بالخيارات التي تؤدي إلى طرق مسدودة في استمرار العرض التفاعلي، وإتاحة امكانية تقنية لتحميل مقاطع الفيديو بسرعة أكبر للحصول على تشغيل أكثر سلاسة، والتفكير خارج الصندوق مع تحديد افضل السبل في مساعدة المشاهد لاتخاذ القرار بخصوص خياراته المتاحة، وتوفير واتاحة الأشكال التي تبين للمستخدم إمكانيته في النقر على مربعات النتائج لاختيار مقطع الفيديو المناسب، وإتاحة تقنية "الفيديو باللمس" الخاصة لتمكين المستخدم من التفاعل مع بعض عناصر الحركة الحية ، مثل فتح درج أو قلب صفحة، واتاحة فرصة التصويت على كل اختيار، إذْ تملي أغلبية المتابعين طبيعة القسم التالي من الحدث، واتاحة خيار إجراء المقابلة مع الاشخاص المشاركين في صناعة الحدث، وإتاحة خيار الحصول على النهاية "الأفضل"، أو على الأقل النهاية التي يأمل فيها المستخدم أو يهتم بها، ومراعاة التوازن وعدم وجود تضارب كبير مع الشكل الفني لسرد الحدث ، ومراعاة أن تكون الاستنتاجات أو النهايات ذات مغزى.

3- غيرت الأفلام الوثائقية التفاعلية المشهد الصناعي للنوع الوثائقي، وهي بنفس الطريقة التي يغير بها العصر كل جزء من حياتنا، العالم كله يشهد تحولات جذرية في الاقتصاد والقوى العاملة وحتى في علم النفس وعلم الاجتماع وتشكيل القيم والسلوكيات؛ بل حتى البناء والعمران، وهذه تغييرات هائلة تحدث على نطاق عالمي وصولاً إلى التكنولوجيا على المستوى الخلوي في الجسم، ووصل العالم إإلى توفير تقنيات إلكترونية حديثة وناشئة يتم زرعها في الجسم بإمكانها قياس كل الفعاليات الحيوية والبدنية والعضوية، وتوفير المعطيات والمعلومات بخصوص ذلك خلال دقائق معدودة، وصناعة الفيلم بشكل عام والوثائقي بشكل خاص ليست بمنأى عن ذلك لما له من تأثير على اتجاهات الرأي العام و دوره البالغ في تشكيل صورة واقعية عن العلالم في جزء من صورة أكبر بكثير. وأحد الأمثلة على الكيفية التي نحتاج بها لتأطير التأثير على الفيلم الوثائقي هو المناقشات حول الاقتصاد المتعلق بصناعة الأفلام وعلاقتها بعالم التكنولوجيا والتطبيقات التي تحولت إلى فئات للدخل والإنتاج المؤثر في الاقتصاد العالمي للدول والمجتمعات.

4- بسبب التطورات التكنولوجية المستمرة مثل لغات الترميز وإنترنت الأشياء، وتوصل المبدعون وأعضاء الجمهور إلى التغييرات المستمرة في كيفية تأثير التكنولوجيا على المحتوى والعكس صحيح. لكن أكثر ما يبشر بالخير فيما يتعلق بالأفلام الوثائقية التفاعلية حتى الآن هو أنه بغض النظر عن مدى تطور التطورات التكنولوجية، يظل المحتوى هو الأولوية وهو ما زال الأمر الأكثر اهتماما بالنسبة للجمهور.

5- قد تكون العوامل التكنولوجية بالنسبة لبعض الأفلام الوثائقية التفاعلية، عاملاً انتقائيًا أو مقصودا أو محددًا أو محتملاً في منح امتياز لبعض المشاهدين أو المتلقين (الجمهور) إضافة إلى ذلك، قد تبحث مشاريع الأفلام الوثائقية الفاعلية عن مجموعة مصالح و أهداف واستراتيجيات لغرض معين أو مرحلة محددة من خلال إنتاج هذا النوع من الوثائقيات، وتؤكد عملية صناعة هذه الأفلام على إستراتيجية اختبار المتلقي بدءًا من تطوير المفهوم مرورا بكل مرحلة من مراحل الإنتاج، وذلك لتخصيص النهج الأكثر جاذبية وإثارة للفكر ولتجربة الجمهور المقصود.

6- أن شبكة الويب العالمية هي فرصة لا مثيل لها للوصول إلى هذه الجماهير المتخصصة، إلا أنَّ صانعي المحتوى يواجهون تحديًا في الوصول إلى جماهير واسعة النطاق وذلك لوجوب استخدام بعض التطبيقات والملحقات الضرورية لتشغيل الأفلام الوثائقية التفاعلية وبالمقابل، فإن الويب يمكن أن يولد انتشارا محتملاً للمعرفة والتداول فلربما لا يتمكن المشاهدون من العثور على ما يريدون، وقد لا يعلمون بما هو متاح من هذا النوع من الفرجة والتفاعلية في عرض الأفلام.

7- أن تفاعل الأفلام الوثائقية على الويب وتحليلها من زوايا مختلفة، لكنها تعني ضمناً في جميع الحالات الأدوار والفرص التي لا تستطيع الأفلام الوثائقية التقليدية عرضها من منظور سردي تفاعلي بمستويات مختلفة، غالبًا ما يكون التفاعل عنصرًا أساسيًا في تعزيز المناقشات والمشاركة ومن منظور أكثر تركيزًا على المشاهد، يمكن للتفاعل أن يخلق طرقًا جديدة من التعرض والمتابعة للأشخاص، وفي هذا النوع من الأفلام فإن المشاهدين مدعوين للنقر أو الضغط أو لمس بعض العناصر التفاعلية المتاحة أو الموجودة على التطبيق أو على الـ Web للحصول على مشاهد متحركة وربما بانورامية وللوصول إلى مقاطع الفيديو، لكن ذلك يشترط أو يحتم على المشاهد أن يفهم إلى حد أدنى الطرق التي يمكن أن يؤثر من خلالها في التفاعل والتسلسل على السرد واستقبال الأحداث في فيلم وثائقي على الويب أي بتعبير أدق، على المشاهد أن يفهم كيفية القيام بذلك كون هذه العملية تؤثر في نهج "التنقّل" وفي طريقة وصوله إلى مشاهدة تفاعلية ذات نفع ومتعة وفائدة.

8- أن التطور التكنولوجي يجب أن يتماشى مع أهداف ورسالة الفيلم الوثائقي، ولا يفترض بالجانب التفاعلي أن يسرق العرض من القصة نفسها، ولكنها تساعد في تقدمه من خلال فتح خيارات العناصر التفاعلية الشائعة، كما تتضمن عروض الأفلام الوثائقية على الويب تحميل المحتوى وإعادة الخلط وإضافة ميزات تحديد الموقع الجغرافي. بالإضافة إلى ذلك، يتيح الاتصال بالشبكات الاجتماعية للمستخدمين مشاركة المحتوى والتعليقات وطرح الأفكار، لكن من أهم المعطيات التي لابد للباحث أن يشير لها هنا لاسيما مع تطور التقنيات الرقمية والأفلام الوثائقية على الويب، فإن بعض المزايا الأكثر انتشارًا هي الطرق التي يكون فيها الجمهور أكثر نشاطًا ولديه إمكانية وفرصة إعادة تحديد دور المخرج، وبنسبة أقل بخصوص النص أو المؤلف أو كاتب السيناريو، حيث يتم تحويل دور المؤلف بشكل عملي إلى درجات مختلفة، وفي بعض الحالات، ويكون دور التنظيم والتنسيق لمسار

الحدث في الفيلم الوثائقي التشاركي متعدد ومتنوع، في حين أن هذا يخلق معاني أكثر تعقيدًا؛ بل ربما يزيد أيضًا من خطر إنتاج تناقضات المحتوى، وهنا لابد للباحث من الاشارة إلى أن هذه الأنواع من الأفلام وصانعيها، وبالرغم من التطور الكبير والهائل في الوسائط المرئية والتطبيقات التقنية الداعمة في هذا الإطار لم يتمكنوا جميعا حتى الآن من تحقيق فيلم وثائقي تفاعلي مفتوح بالكامل . بشكل عام، فإن منصات الـ Web التفاعلية هي التي تعيد إنشاء "القيمة الوثائقية" إلى الأفلام التي تعرض على هذه الشاكلة.

التوصيات:

1- أتمنى على العاملين في ميادين إنتاج الأفلام بشكل عام والوثائقية التفاعلية على وجه الخصوص، وكليات الإعلام في العالم العربي بشكل خاص أن تطور وتقنن صناعة الأفلام الوثائقية بشكل أكبر لتأثيرها على جميع الجوانب الاجتماعية والاقتصادية والسياسية، ولفت الأنظار إلى الفوائد والقصور الناتج عن توظيف بعض الوسائط من منصات الإعلام الرقمي في الأفلام الوثائقية، وتوضيح مكامن احتمالات التطوير والتحسين في توظيفها.

2- أتمنى عدم وجود سرد متفرع يعمل على جميع المستويات من الحدث، إتاحة استخدام عنصر الحركة الحية هو من بين المفاتيح المهمة لجاذبيتها الواسعة ، مما يجعلها في متناول جمهور المتابعين، ويجب على صانعي الأفلام الوثائقية التفاعلية أن يكونوا على استعداد للعمل والتعاون مع أشخاص وشركات من ذوي الخبرة في مجال البرمجة والتطبيقات، توفر مهارة صناعة الأفلام بشكل احترافي، إنتاج أفلام ذات مضامين وأفكار جادة ومفيدة ،هناك حاجة في بعض الاحيان إلى تصوير لقطات حية، واتاحة خاصية الرجوع إلى قسم اختيار سابق واختيار قسم آخر للحفاظ على استمرار الحدث.

3- أتمنى أن يستمر صناع المبدعون في دفع بظروف تطور كل من الشكل والمحتوى في محاولة لكشف جميع جوانب ما يمكن أن تحققه الأفلام الوثائقية التفاعلية، وما هي حدودها الحقيقية.

4- أتمنى أن يقوم المصنّعون وأعضاء الجمهور أيضًا بإنشاء مجموعة من الموضوعات والمحتويات الاجتماعية والسياسية المهمة جدًا والتعليق عليها والتعرض لها عبر الويب، بدلاً من تكييفها للويب. وهنا نكون قد وصلنا إلى لحظة في الفيلم الوثائقي التفاعلي حيث يتم إنتاج المواد من أجل وسيط معين وليس كوسيلة ثانوية للتسليم، أو مجرد مشروع فيلمي او تفاعلي.

5- أتمنى المزيد من المرونة للإنتاج الإبداعي لصانع الوسائط أن يكون سلساً مما يوفر للمشاهدين بشكل أساسي نقاط دخول متعددة والقدرة على استكشاف موضوع أو موضوع بشكل مختلف مع كل تفاعل وهذا عنصر أساسي في فهم الفيلم الوثائقي الإعلامي التفاعلي الجديد من منظور كل من جمهور-مستخدم الفيلم الوثائقي الإعلامي الجديد وصانع الفيلم وهو المفهوم الواسع من خلال أنماط الإبداع المشترك التعاوني، كونه يساعد المشاركين في "تطوير أنواع جديدة من المواطنة الوسيطة والتي تتعلق بالافتراض الشائع، وهو أن المواطنين الرقميين، الذين يعملون من مستوى عالٍ من الاتصال، قد يكون لديهم ميزة في القدرة على تحديد موقع المحتوى بسهولة على الويب ويكونون أكثر دراية بالأشكال التجريبية الجديدة وقابليتهم للتكيف معها.

6- أتمنى على صانعي الأفلام التكيف بسرعة مع الابتكارات والممارسات الجديدة، وعدم معرفة أي منها سيشكل عائقاً أمام الاستمرار في إنتاج هذا النوع؛ لأن صانعي الأفلام الوثائقية الآن يسعون إلى تعلم التواصل مع متعاونين جدد مثل المبرمجين والمصممين والشركات الرقمية والعكس صحيح.

7- تأليف دليل شامل ومفهوم لأولئك الذين يتطلعون إلى استكشاف دور وأهمية وإمكانيات الوسائط المرئية وتقنياتها في صناعة الفيلم الوثائقي التفاعلي.

8- أرجو أن يتم تضمين الطرق والأساليب الحديثة في إنتاج وتحرير الأفلام الوثائقية التفاعلية في المناهج والمقررات المختصة بصناعة الفيلم الوثائقي في معاهد وكليات الإعلام الاتصال العربية.

9- اقترح إقامة مسابقات ومهرجانات تشجع الدارسين والباحثين والمهتمين بدراسة مخرجاتها فضلاً عن توجيه اهتمام الشباب في معاهد وكليات الإعلام والاتصال في العالم العربي بهذه التقنيات التي تعد مستقبلاً واعداً.

المصادروالمراجع

بوعلي،ن.(2009). الإعلام والقيم؛ قراءة في نظرية المفكر الجزائري عبد الرحمن عزي.(ط.1). الجزائر: دار الهدى.
زغيب،ش.(2009). مناهج البحث والاستخدامات الإحصائية في الدراسات الإعلامية.(ط.1). القاهرة: الدار المصرية اللبنانية.
الطوبجي،ح.(1987).وسائل الاتصال والتكنولوجيا في التعليم .(ط 8). الكويت: دار القلم.

عبد الحليم،ف.(1985). وسائل التعليم والإعلام .(ط.1). القاهرة: عالم الكتب.
عبد الحميد،م.(1992). بحوث الصحافة.(ط1). القاهرة: عالم الكتب.
عبد الحميد،م.(2009)، تحليل المحتوى في بحوث الإعلام.(ط2).بيروت: دار ومكتبة هلال.
عزي،ع.(2003). دراسات في نظرية الاتصال: نحو فكر إعلامي متميز.(ط1). لبنان: مركز دراسات الوحدة العربية.
عزي،ع.(2011). دعوة إلى فهم نظرية الحتمية القيمية في الإعلام.(ط1). تونس: الدار المتوسطية للنشر.
عزي،ع.(2013). منهجية الحتمية القيمية في الإعلام، (ط1). تونس: الدار المتوسطية للنشر.
علي،ر.(2003). الخريطة الإدراكية للرأي العام المصري تجاه الصراع الأمريكي– العراقي من 1990 حتى مارس 2003، رسالة ماجستير (غير منشورة)، قسم العلاقات العامة والإعلان كلية الإعلام جامعة القاهرة، مصر.
كاظم،ع (دون سنة)، وسائل وأساليب الدعاية الأميركية في العراق للمدة من 9 نيسان 2003 ولغاية 30 كانون الثاني 2005، أطروحة دكتوراه غير منشورة، كلية الإعلام، جامعة بغداد، العراق.
مكاوي،ح.(2001).ليلى حسين السيد، الاتصال ونظريته المعاصرة. .(ط.1).القاهرة: الدار المصرية اللبنانية.
هاردي،ف. (1965)، السينما التسجيلية عند جريرسون .(ط1).القاهرة: الدار المصرية للتأليف والترجمة.
بتصرّف. نصر،ع(2020) الاختبار وتطبيق آليات وتعليمات الترميز ذاتها على الوسائط المرئية والأشكال والقوالب التي تضمنتها عينة الأفلام المختارة، بمختلف أساليبها وأشكالها والتي خضعت من قبل الباحث الأصلي للقياس.(ط1).الامارات العربية المتحدة، دار وائل العين.

References

Entman, R. (1991). Framing US Coverage in International News: Contrast in Narrative of the kal and Iran air incidents. *Journal of communication*, 41(4).

Eveland, W.P., Mcleod, D.M., Signorelli,N. (1995). Actual and Perceived Public Opinion The Spiral Of Silence During The Persian Gulf War, *International Journal Of Public Opining Research 7*.

Goffman e-Frame analysis (1974). *An essay on the organization of experience*. Boston: northeastern university press.

https://ar.wikipedia.org/wiki/B3#cite_note-51.

Mandy R. (2016). 'Methods' by Sandra Gaudenzi; and 'Horizons', by Judith Aston. Some of the contributions were originally papers at i-Docs.

McQuail, D. (2000). *McQuail's Mass Communication Theory*, (4th) .Thousand Oaks, CA: Sage Publications

McQuail, D.(2000). *McQuail's Mass Communication Theory*. (4th).Thousand Oaks, CA: Sage Publications.

Nassir bouali, (2009).Lectures sur la Théorie; Déterminisme de la Valeur Morale de L'information, la bibliothèque iqraa, Constantine- Algérie.

Paul D'Angelo, (2002). News Framing as a Multiparadigmatic Research Program: A Response to Entman, *Journal of Communication*,52(4).

The Whole World is Watching (1980). University of California Press. California.

Weiwu, Z.(2000). *An Interdisciplinary Synthesis of Framing Proceeding of the Annual Meeting of Association For Education In Journalism And Mass Communication* ,USA: Phoenix. 2000.

Wicks,R. H. Understanding Audiences (2001).*Learning to Use the Media Constructively*, Mahwah NJ. Lawrence Erlbaum Asscites publishers.

William G. and Andre, M. (1989). Media Discourse and Public Opinion on Nuclear Power: A Constructivist Approach, *American Journal of Sociology*, 95(1).