

المحاضرة الثانية

علاقة الجمهور بوسائل الاعلام (الوسائط المتعددة):

(1)- تعريف الوسائط المتعددة:

عرفها جونسون 1991 بأنها: تكامل الصورة والصوت والرسوم المتحركة والنصوص بداخل جهاز الكمبيوتر مع وسائط الكترونية أخرى لتقديم المعلومات .

وتعرف أيضا بانها برامج تمزج بين الكتابات والصور الثابتة والمتحركة والتسجيلات الصوتية والرسومات الخطية لعرض الرسالة وهي التي يستطيع المستخدم ان يتفاعل معها مستعينا بالكمبيوتر .

وعرف إبراهيم الفار الوسائط المتعددة تتكون من مقطعين هما multi وتعني متعدد والمقطع الثاني media وتعني وسائط واما المفهوم العلمي للمصطلح فهو يعني استخدام مجموعة من وسائل الاتصال مثل الصوت والصورة او فيلم فيديو بصورة مندمجة ومتكاملة من اجل تحقيق التفاعلية في التدريس والتعليم أي انها خليط من عناصر موضوعة في نسق عام وتتكون من مجموعة وسائل الاتصال المختلفة .

فمصطلح الوسائط المتعددة: يقصد به الاعلام والصحافة وبشكل عام يطلق على كل معلومة تذايع او تنشر على المألكمرحلة أولى ويتناقلها الافراد وتتبادلها الالسة بصورة اكثر، خاصة وان أجهزة الكمبيوتر لم تعد تقتصر على تقديم النصوص او مجموعة من الرسوم الهندسية بل زادت امكانياتها وتقنياتها وأصبحت قادرة على تخزين وتصميم وإنتاج وعرض ونقل كل من الصور الثابتة والمتحركة والرسوم الثابتة والمتحركة واللقطات الحية ولقطات الفيديو والنصوص والاصوات والموسيقى مما يزيد من قوة العرض . وهذا معناه أن الوسائط المتعددة تعني التعدد من الناحية الشكلية وتعني التكامل بين أكثر من وسيلة كاستخدام نص مكتوب مع الصوت المسموع مع الصورة الثابتة أو المتحركة في توصيل الأفكار أو في التعليم أو في الدعاية التجارية أو في التسلية.

وعليه فالوسائط المتعددة هي نسيج من النص والجرافيك والصوت والرسوم المتحركة والفيديو، وعند إضافة التبادلية إلى المشروع تصبح الوسائط المتعددة التبادلية MULTIMEDIA INTERACTIV، وعند إضافة طريقة التجول في داخل المشروع يصبح مشروعاً للوسائط المتعددة الفائقة hypermdia وعلى الرغم من أن وصف الوسائط المتعددة يبدو بسيطاً إلا أن جعلها تعمل بكفاءة ليس بهذه السهولة.¹

¹ لؤي الزعبي ، الوسائط المتعددة - الجامعة الافتراضية السورية ، الجمهورية العربية السورية ، 2020، ص 6.

مفاهيم موسعة للوسائط المتعددة:

ثمة جدل كبير في تحديد مفهوم الوسائط المتعددة التي هي منتج يقدم خدمة للمستخدمين في شكل قرص مدمج أو قرص مدمج متفاعل بصرف النظر عن تنوع الغرض منه، والذي يمكن أن يكون للتسلية أو الاتصال أو الترويج أو التعليم أو الاعمال التجارية.

وقد وسع بعض الباحثين مفهوم الوسائط المتعددة وطوروه إلى الوسائط المتعددة التفاعلية

وعرفه ريفز بأنه يعني قواعد بيانات كومبيوترية تسمح للمتعلم بالتعامل مع المعلومات في عدة صيغ، بما فيها النصوص والرسوم وصور الفيديو والصوت بحيث تصمم هذه البرامج خصيصاً بمجموعة من الوصلات المترابطة من المعلومات والتي تسمح للمستخدمين بالتعامل مع المعلومات بشكل تفاعلي وطبقاً لاحتياجاتهم.²

(2)- المفاهيم المرتبطة بتكنولوجيا الوسائط المتعددة:

رافق ظهور مفهوم تكنولوجيا الوسائط المتعددة ظهور عدد من المفاهيم الأخرى التي ترتبط بهذا المفهوم، فمثال ١ عند إضافة التفاعلية إلى مشروع الوسائط المتعددة تصبح الوسائط المتعددة تفاعلية interactive multimedia وعند إضافة طريقة التجوال داخل المشروع يصبح مشروعاً للوسائط الفائقة Hypermedia، ومن هذه المفاهيم:

أولاً: الوسائط الفائقة - Hypermedia:

الوسائط الفائقة هي تكنولوجيا كمبيوترية تسمح بتقديم طريقة غير خطية لتصفح المعلومات بطريقة إلكترونية. وهي أداة تكنولوجية تعتمد على تقديم المعلومات بواسطة الكمبيوتر وتتضمن هذه المعلومات أشكال متعددة من وسائط الاتصال من خلال ارتباطات داخلية غير خطية Linear-Non تسمح للمستخدم بتصفح واستعراض المعلومات بطريقة سريعة، حيث يشير مصطلح الوسائط الفائقة إلى استخدام جميع أنواع عناصر الوسائط المتعددة التي تحتويها عروض الكمبيوتر، ويوجد بين هذه العناصر وصالت أو ارتباطات Links أثناء العرض.

² لؤي الزغبى ، مرجع سابق ، ص 7.

وتعتبر الوسائط الفائقة اليوم ثورة في نظام الأنترنت إذ أنها توصل المستخدم بسهولة إلى المعلومات على شبكة الأنترنت في صورة وسائط متعددة، وقد تكون واجهة المستخدم مركزة حول البحث عن الكلمات والصور والنصوص، وتتيح عروض الوسائط الفائقة للمستخدم الانتقال إلى المعلومات التي يريدها.

أهم الخصائص المميزة للوسائط الفائقة:

- استخدام النص الفائق أو النشط Hypertext الذي يمكن من خلال الوصول المباشر إلى المعلومات المطلوبة دون الحاجة إلى البحث في الصفحات، كما يمكن من خلال الرجوع إلى نقاط سابقة أو القفز مباشرة إلى مواضيع متقدمة.
- الوصول غير الخطي للمعلومات ويتم ذلك من خلال الارتباطات والمسارات Paths.
- استخدام الوصلات أو الارتباطات وهي التي ترشد المستخدم إلى المعلومات المرتبطة بالمحتوى.
- المفردات المعلوماتية Nodes وهي عبارة عن قطع منفصلة من المعلومات، التي ربما تأخذ شكل النص أو الرسوم أو الصوت أو الفيديو بينما تقوم الارتباطات Links بعملية وصل وقطع المعلومات مع بعضها البعض لتشكيل شبكة من المعلومات.
- توفر بيئة معلومات الوسائط المتعددة، حيث يمكن لأنظمة الوسائط الفائقة تخزين كميات ضخمة من المعلومات في أشكال متنوعة، حيث تستخدمها لتعبر عن تقديم الأفكار والمعلومات عن طريق الترابط بين أي من النصوص المكتوبة والرسومات والصور ولقطات الفيديو وذلك وفق ما تسمح به خلاقات الربط

ثانيا: الوسائط المتعددة التفاعلية - Multimedia Interactive:

هي عروض الوسائط غير الخطية Media liner-Non التي تعتمد فقط على الكمبيوتر، وهي عروض تستخدم جميع وسائط الاتصالات المستخدمة في الوسائط المتعددة من نص مكتوب، وصوت مسموع، وصورة ثابتة أو ممكن متحركة، ورسوم، وجداول وفيديو كما أنها تمكن المستخدم من التحكم المباشر في تتابع المعلومات، حيث تسمح له بالتحكم في اختيار وعرض المحتوى والخروج والانتهاء من البرنامج في أي نقطة أو في أي وقت يشاء. وأهم ما يميز الوسائط المتعددة التفاعلية هو التفاعلية، كما ذكرنا سابقا والتي هي اتصال بين اتجاهين يحدث بين كل من المستخدم والمادة المستخدمة.

ويشار إلى أن خصائص الوسائط المتعددة التفاعلية تقع في ثلاثة محاور هي:

- أنماط الوسائط المتعددة (النص، الصوت، الفيديو، الرسوم...).
- البيئة غير الخطية (السير في عرض المحتوى وفقا لرغبة المستخدم واختياره).
- المستخدمين كمنتجين (تفاعل المستخدم مع البرنامج).

وهذا يعني أن الوسائط المتعددة التفاعلية تسمح للمستخدم باستقبال البيانات والمعلومات والمشاركة الفعالة في عرض محتوياتها أي أنها وسائط ذات طرق اتصال مزدوجة باتجاهين two way communication

الوسائط المتعددة التفاعلية:

توقع Negropont في الولايات المتحدة الأمريكية عام 1791 أن تتقارب تكنولوجيا العالم: الصحافة، الإذاعة، التلفزيون، والكمبيوتر، وقال: هذا هو مستقبل تكنولوجيا الاتصال، إذ أصبح اليوم بإمكاننا أن نتصل بالعالم اتصال باتجاهين: تأخذ وتعطي، تستقبل وترسل وكل ذلك بالصوت والصورة الثابتة والمتحركة والموسيقى والمؤثرات الصوتية. إنه عالم جديد، عالم تكنولوجيا الوسائط المتعددة، ويتطور بسرعة مذهلة وهو أحد الجوانب المهمة التي تقوم عليها الأبحاث والدراسات الحديثة حول تطور تكنولوجيا الاتصال والتفاعل ، حيث جاءت الوسائط المتعددة نتيجة تقارب و تزاوج كل من الكمبيوتر ووسائل الاعلام.³

(3)- الابعاد التكنولوجية لعلاقة الجمهور بوسائل الاعلام (الوسائط المتعددة) :

هاته الابعاد هي من تحكم عالقة الجمهور بالوسائل وتتمثل في:

➤ التفاعلية:

- سرعة التفاعل بين الطرفين وآنيتها مثال كتب مقال الان بجريدة الكترونية ،بسرعة و فورا نجد

تعليقا.

- والتفاعلية كبعد تسبب صعوبة الاستيعاب ،أي لا تحدث لأكثر من فرد، بل يمكنها أن تكون بين

³ لؤي الزغبي ، مرجع سابق ، ص 120.

الفرد ونفسه فقط.

➤ اللاجماهيرية:

- أصبحت الوسيلة انعزالية جدا من دون جمهور، لذلك نتساءل: هل فعال ما ازل بإمكاننا القول

بأن هناك وسائل إعلام جماهيرية؟

الحقيقة انه ومع تطور التكنولوجيا، تعددت الوسائل و تفتت الجمهور، فقديمًا كان هناك متعة

كبيرة في مشاهدة فيلم أو مباراة مع الاهل .

➤ اللا تزامنية:

- مثال أصبح عامل المحدودية الزمنية غير موجود الان ، فلو فاتني برنامج مقرر بزمان ما، يمكنني

استدراكه بأي وقت شئت، مثال نشرة أخبار 22:23، أكون مشغولة و ال يملك الوقت للالتحاق

بها هنا يمكنه مشاهدتها مسجلة بأي وقت الحق.⁴

➤ قابلية التحرك والتحويل والتوصيل:

شعارنا هنا : بأي وسيلة with any device ، بأي زمان any time ، بأي مكان any where

أي لم نعد مقيدين بزمان ما أو مكان ما أو وسيلة ما.

مثال: بالطائرة و القطار و الحافلات هناك تلفزيون متنقل يبرمج أي بث بسهولة، وهذا هو التوجه

القادم بالسنوات المقبلة.

➤ الانتشار والتدويل :

- أي تناقلها دوليا Internalisation. هذا فيما يتعلق بالأبعاد .

- هناك نقطة مهمة، التطور التكنولوجي يتزايد بسرعة، لذلك وجب على الصحفي، أن يكون على

بيئة بهاته الابعاد، أي محصنا و متمكنا، يعرف استعمالها والتعامل معها هذا هو التحدي الأكبر الان

، فيجب التمكن من التقنية ألن جميع الأنماط هنا متداخلة

⁴لؤي الزغبى ، مرجع سابق ، ص ص 115 ، 117.