Journal of Applied Arts & Sciences
مجلة الفنون والعلوم التطبيقية
جامعة دمياط Damietta University
كلية الفنون التطبيقية

اخراج الموضوعات الصحفية المعلوماتية إلكترونيا باسلوب السرد التفاعلى (دراسة حالة - جريدة نيويورك تايمز)

The Design of informatic Topics in the Electronic Journalism through interactive storytelling style (Case Study - New York Times)

سامح مصطفى حسان
أستاذ مساعد بكلية الفنون التطبيقية
قسم الطباعة والنشر والتغليف / جامعة حلوان

ملخص البحث:
تهدف الصحافة سواء المطبوعة أو الإلكترونية إلى تقديم المعلومات للمتلقى كمقدمة لأولوياتها، ومع التطور الحادث فى عالم النشر الإلكترونى قطعت الصحافة الإلكترونية خطوات سريعة ومتتالية فى فترة زمنية قصيرة ، فقد تلافت تقنية الوصلات التشعبية الفائقة مشكلة التسلسل الخطى المقيد والملازم للصحافة المطبوعة، مانحة القارئ كما هائلا من المعلومات أثناء تنقله بين طياتها ومعايشة حقيقية للأحداث عن طريق الوسائط المتعددة.
ومن أهم عيوب الصحافة الإلكترونية التقليدية إنخفاض حجم المادة المعلوماتية فى الموضوع الواحد، ذلك لإن القارىء يتلقى المعلومة من خلال شاشة العرض وبالتالى فإن التحدى يكمن فى إمكانية تقديم الموضوعات الصحفية ذات البناء الواحد المستقل والتى تتصف بغزارة المعلومات.
وفى هذا البحث يتم تناول إتجاهات إخراج المواضيع المعلوماتية فى المواقع الإلكترونية من خلال إستخدام أسلوب السرد التفاعلى لحل هذه المشكلة، ومن أكثر المواقع المتميزة عالميا فى استخدام هذا الاسلوب موقع جريدة النيويورك تايمز، والتى تعد من كبريات الصحف القومية الأمريكية التى تتميز بتقديم مادة صحفية ذات مستوى شديد المهنية جعلها تحصل على جائزة بوليتزر(أعلى الجوائز الصحفية الأمريكية) أكثر من مائة مرة، متخطية بذلك كل المؤسسات الإخبارية الأخرى.
ويعتمد الباحث على المنهج الوصفى التحليلى من أجل رصد ذلك الاسلوب وتحليله كحل لمشكلة الموضوعات الطويلة والمحملة بالإخبار والمعلومات والبيانات والتى لم تعرف طريقها إلى الصحافة العربية حتى الأن.
ومن أهم النتائج التى توصل هذا البحث امكانية استخدام أسلوب السرد التفاعلى فى الصحف المحلية وذلك لزيادة القابلية لقراءة الموضوعات المعلوماتية من خلال إعادة توزيع الأدوات المستخدمة فى اخراج الصحف الإلكترونية.

المقدمة :
تقوم مهنة الصحافة على المعلومات فى المقام الأول، فهى تسعى جاهدة للوصول إليها وبثها إلى الجمهور عبر الوسائط الإعلامية المختلفة، وكانت لسنوات طويلة تعد المرجعية الأولى للأخبار، وهو ما تغير تماما فى الأونة الأخيرة، فقد ظهر مايعرف باسم Citizen journalism أو Guerrilla journalism، حيث يقوم الأفراد بعملية جمع المعلومات وتحليلها وكتابة التقارير ثم نشرها، وهو مايمثل تيارا بديلا يسير خارج سياق المؤسسات الإعلامية الكبرى، والتى قد تضع فى حسبانها عند تقديم مادتها الصحفية عدة اعتبارات قد تكون سياسية أو إعلانية، وقد كانت التكنولوجيا الجديدة وراء ظهور صحافة المواطن، حيث منحتها الأدوات (الهواتف المحمولة على سبيل المثال) ، والبيئة (مواقع التواصل الإجتماعى وغيرها) مما جعلها فى متناول الجمهور فى كافة أنحاء العالم، وهناك العديد من الأحداث العالمية – تسونامى على سبيل المثال- كانت لصحافة المواطن السبق فى التغطية الفورية لها، وعلى الرغم من أنها توصف بالذاتية وعدم الانتظام إلا أنها تتناول مساحة جديدة ومختلفة عن الصحافة الإحترافية، مما جعل الأخيرة تعيد النظر فى أليات عملها، وتبدأ فى البحث عن شكل جديد تقدم به نفسها فى هذه البيئة المتغيرة دوما، فبدأ ظهور الصحافة التحليلية القائمة على الحقائق والمعلومات، وفى سبيلها إلى تحقيق ذلك لجأت إلى أسلوب قديم ولكن تحت مظلة تكنولوجية حديثة وهو أسلوب السرد التفاعلى interactive storytelling ، الذى ظهر فى شكل إرهاصات اكتملت معالمها فى عام ٢٠١٢ حيث نشرت جريدة النيويورك تايمز الأمريكية عبر موقعها ملفا ضخما ينقسم إلى ٦ أجزاء، وتصل عدد كلماته إلى ٧٥٠٠ كلمة

بعنوان SnowFall والذى صار حجر زاوية فى مجال تقديم الموضوعات الصحفية المعلوماتية عبر الوسائط الإعلامية الإحترافية.

الكلمات المفتاحية : الصحافة الإلكترونية- صحافة الإلتقاء - صحافة السرد التفاعلى- الوظيفية والاعتبارات الجمالية للسرد التفاعلى- جريدة النيويورك تايمز.

هدف الدراسة :

إلقاء الضوء على أسلوب السرد التفاعلى interactive storytelling والذى طرحته جريدة النيويورك تايمز منذ فترة وجيزة على موقعها الإلكترونى من أجل عرض موضوعاتها ذات الصيغة المعلوماتية المطولة، فى شكل جديد تماما على الصحافة، من حيث بناء المحتوى والهيئة الجرافيكية وطبيعة الفريق الذى يقف ورائه، وهو ماجعل العديد من الصحف الإلكترونية الأمريكية والأوروبية تسعى إلى تطبيقه مع إضفاء قدر من الذاتية عليه.

مشكلة البحث :

تعانى الصحافة الإلكترونية فى كافة أنحاء العالم من اهتزاز مكانتها كمصدر أساسى للمعلومات، نتيجة تعدد المصادر الإخبارية على شبكة الويب، وللخروج من هذا المأزق بدأت الصحافة الأمريكية بالتركيز على المعلومات التحليلية المنظمة، ومستخدمة نوعا فريدا فى أسلوب العرض من أجل اجتذاب الجمهور، وهو اتجاه لم تقترب منه الصحافة العربية حتى الأن.

١- جريدة النيويورك تايمز:

وفقا للموسوعة البريطانية Encyclopædia Britannicaفقد ظهرت جريدة النيويورك تايمز عام ١٨٥١ كصحيفة يومية فى المدينة التى حملت إسمها، ومنذ بدايتها اهتمت بالتغطية الصحفية الموضوعية بعيدا عن الإثارة المفتعلة، وقد قدمت لجمهورها مستوى رفيع من الأداء الصحفى دفعها إلى مقدمة الصحف الأمريكية القومية ، وهو ماجعلها أيضا تحصل على عدد كبير من جوائز بوليتزر الصحفية (١١٤) وهو مالم تحققه أى جريدة أخرى، وانتقل نشاطها إلى الويب منذ عام ١٩٩٦ حيث احتلت مركزا متقدما من حيث المشاهدة، بلغ ذروته فى عام حيث ٢٠٠٩ حيث وصل عدد المشاهدين إلى ٢٠ مليون، وفى نهاية عام ٢٠١٢ اطلقت شكلا جديدا من الصحافة المطولة والتى كانت ينظر إليها بعين الشك، ومدشنة نوعا جديدا من صحافة المالتيميديا حيث يبدو التكامل طبيعيا ومنطقيا بين الفيديو والصور والجرافيكيات. **(١)**

١-١ جريدة النيويورك التايمز وصحافة المالتيميديا Multimedia Journalism:

يعد مجال الإتصال من أكثر المجالات التى تأثرت بالتطور التكنولوجى، فهو يمس مفردات الحياة اليومية، وكان التأثير عميقا وبالغ السرعة، فالحروف المنفصلة التى توصل إليها جوتنبرج منحت الكلمة المطبوعة السيطرة المطلقة فى عملية الاتصال الجماهيرى لمدة زمنية تقترب من خمسة قرون، إلى أن ظهر التليفزيون كمنافس للمطبوعات فى منتصف القرن العشرين، وللحفاظ على جمهورها من القراء بذلت الجرائد عدة محاولات كانت أبرزها ما قامت به جريدة (USATODAY) الأمريكية فى الثمانينيات، حيث الإعتماد على القصص الخبرية القصيرة، التى كانت الصور الصحفية والرسوم المعلوماتية والإخراج الكتلى modular layout الركيزة الأساسية لها**(٢)**، وكان هذا استجابة لظاهرة جديدة وهى تحول الجمهور من صيغة (القارئ) إلى صيغة (المشاهد)، ولكن لم يعد هذا الجمهور يكتفى بتغير الهيئة البصرية فقط، ولذلك بحثت صناعة المعلومات عن نوافذ جديدة للعرض، إلى أن شهد عام ١٩٩٢ ظهور أول جريدة إلكترونية وهى شيكاجو أون لاين والتى أنشأتها شيكاجو تربيون فى الولايات المتحدة. **(٣)**

وكان لظهور شبكة الويب فى عام ١٩٩٣ تأثيرا جذريا فى توجه ناشرو الصحف وخصوصا فى الولايات المتحدة، فقد وجدوا فيها مستقبلا جديدا للصحافة، فالصحيفة عليها أن تدعم مكانتها كمصدر أساسى للمعلومات، بغض النظر عن طبيعة الوسيلة الحاملة، وظهرت فكرة بيع الأخبار وليس بيع الجرائد، حيث تتركز التكلفة فى جمع الإخبار وإعدادها. ونظرا لأن كل وسيط إعلامى جديد كما ذكر مارشال ماكلوهان من قبل يكون له إتجاهه وخصائصه المميزة، فقد بدأت الدراسات فى تلك الفترة تتناول بالتحليل تأثير طبيعة الجريدة الإلكترونية على مستقبلها، ورأت بعضها فى أن التكنولوجيا سلاحا ذو حدين، فعلى الرغم من التهديد الذى تشكله على الوسائط الحالية إلا أنها ستفتح مجالات عريضة لصناعة الصحافة، وإذا امكن إستغلالها بشكل ملائم سيخرج المنتج الجديد من عباءة النسخة الورقية ومتخففا من التكلفة المادية العالية ومزودا بقيم إضافية أخرى. **(٢)**

وظهرت العديد من المصطلحات لوصف الصحافة الجديدة، مثل online journalism—cyber journalism e-journalism - internet journalism ، ومن الجدير بالذكر أن الصحافة الإلكترونية فى بدايتها لم تكن تقوم بالضرورة على أساس الوسائط المتعددة (الملتيميديا) المتكاملة**(٤)**، وكانت الأبحاث تشير إلى تصدر المدرسة الصحفية التقليدية تحريريا وإخراجيا، حيث كانت معظم المواقع الإخبارية والحزمة الإخبارية المقدمة story package تستعين بأقل قدر ممكن من مزايا التفاعلية والمالتيميديا، بينما كان هذا يتحقق فى ميادين أخرى خارج سياق الأخبار. وطرحت تساؤلات هامة نفسها فى الولايات المتحدة وأوروبا حول مدى تأثير المالتيميديا على الممارسة العملية للصحفيين، ومدى تقييمهم لأنفسهم، وفى تلك المرحلة بدأت المؤسسات الإعلامية تتحرك نحو مرحلة تكاملية، تضم كل العناصر الأساسية لصنع الأخبار من نصوص وصور ورسوم وصوت وفيديو. وهو ما انطبق على جريدة (النيويورك تايمز)، والتى ظهرت على شبكة الويب عام١٩٩٦، وأبدت اهتماما بالوسائط المتعددة وقامت بنشر قصص صحفية صنفتها على أنها مالتيميديا بعد أربع سنوات من هذا التاريخ. **(٥)**، وهو الاتجاه الذى سارت فيه جريدة (الجارديان) البريطانية حيث قدمت وسيطا تفاعليا يعتمد على الأفلام التفاعلية القائمة على برنامج فلاش فى عام ٢٠٠٠ clickable Flash movies .

كان ذلك نتيجة التوجه الرأسمالى نحو الصحافة الإلكترونية، مما جعل المساحة المخصصة لصحافة المالتيمديا تتزايد بمرور الوقت، ويصعب حصر المالتيمديا فى نوع واحد، فهى مزيج من المتن والصور الساكنة والصوت والعناصر الجرافيكة المتحركة والفيديو الخطى، والأفلام الوثائقية، والوسائل التفاعلية غير الخطية بغرض تقديم قصة صحفية تظهر فى أشكال متعددة، ونتيجة مشاركة العديد من المتخصصين فى مجال القصة البصرية نتج نوع جديد من المالتيميديا.

وفى الفترة الأولى لظهورها تناولت عدة دراسات تأثير المالتى ميديا على التقارير الصحفية التقليدية، هل هى تضيف شيئا جديدا أم إنها مجرد إمتدادا للموجود، ومنها دراسة سوزان جاكوبسن(٦) التى تناولت موقع جريدة النيويورك تايمز فى الفترة من ٢٠٠٠ - ٢٠٠٨، حيث وجدت أن عدد فقرات المالتيميديا المصاحبة للمحتويات الصحفية وصل عددها إلى ٢٥,٠٠٠، وكانت مجرد امتدادا للمادة الصحفية، كما كانت معظم المحتويات مزودة بما يعرف باسم sidebar ، وهو مصطلح يستخدم فى الصحافة ويشير إلى الفقرات المعلوماتية التى توضع على جوانب الموضوع الأساسى بشكل منفصل جرافيكيا ولكن محتوياتها تدور فى نفس السياق، وكان هذا دليلا على الإمتداد وليس الإضافة . وكانت حزمة المالتيميديا فى الجريدة حينئذ مقسمة إلى أربعة شرائح : شريحة الفيديو- الشريحة الصوتية – الشرائح المصورة والمزودة بصوت – الشريحة التفاعلية شكل (١)، وقد قامت الجريدة بعمل استطلاع للرأى وجدت من خلاله أن الفيديو الخطى وشرائح الصور هى أفضل الصيغ المستخدمة والمفضلة من قبل الجمهور.

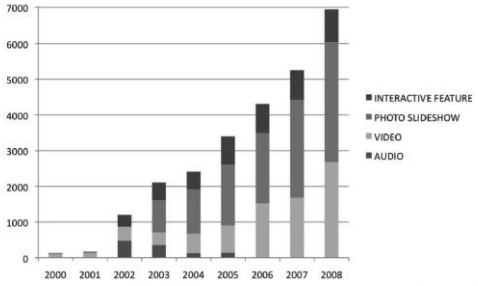


Figure 1. Total number of multimedia packages published on nytimes.com 2000–2008, based on results from the multimedia search option on nytimes.com.

شكل (١) : يبين حزمة المالتيميديا المستخدمة فى جريدة النيويورك تايمز فى الفترة من ٢٠٠٠/٢٠٠٨

وقد كانت جريدتا نيويورك تايمز وول ستريت جورنال فى مقدمة الجرائد انتاجا للفيديو(٧)، حيث تنتج التايمز مابين ٣-٥ فيديو إخبارى يوميا، بما يعادل ١٢٠فيديو شهريا فى المتوسط.

ولاقت الأخبار المصورة بالصوت والصورة اهتماما عالميا مع ظهور موقع اليوتيوب، ومن خلاله نشأت علاقة بين المؤسسات الإخبارية والجمهور، فالأخير يضع محتوى إخباريا من صنعه هو أو من انتاج محترفين، وأحيانا تأخذ الصحافة هذه الفيديوهات لدلالاتها وتبثها مرة أخرى وهو مايجذب الجمهور.

ووفقا لموقع Pew Research Center شهد عام ٢٠١٣ اهتماما كبيرا بأخبار الفيديو فى الولايات المتحدة، حتى وصلت نسبة جمهور المتابعين منهم إلى ثلث عدد البالغين، وهى زيادة وصلت إلى ٢٧ بالمائة من عام ٢٠٠٧ إلى ٢٠٠٩، ثم شهدت الأربع سنوات التالية تراجعا فى الزيادة وصل إلى ٩ بالمائة فقط. ومع ذلك فقد اهتمت بعض المؤسسات الإخبارية بالإستثمار فى مجال الفيديو الرقمى .

١-٢ جريدة النيويورك التايمز والصحافة السردية التفاعلية storytelling Journalism

فى عام ٢٠١٢ قدمت جريدة النيويورك تايمز الإلكترونية تحقيقا مطولا وصل عدد كلماته إلى ٧٥٠٠ كلمة، مما أعطى الصحافة المطولة long form writing online على الويب صيغة جديدة صارت مثالا يتبع فى العديد من المواقع الأخرى (٨)، كان التحقيق عن انهيار حدث فى جبل جليدى Cascade Mountains غرب الولايات المتحدة فى فبراير ٢٠١٢، ونظرا لوجود شخصيات رياضية بارزة فى مكان الحدث، قتل ٣ منهم فقد تمت تغطية إعلامية واسعة للحادث، وكانت أكثرها عمقا وتفردا ماقامت به جريدة التايمز تحت عنوان (الإنهيار الجليدى) Snow Fall، حيث استمر العمل فى إعداد الملف لمدة ٦ أشهر كاملة تم الاستماع فيها إلى كافة الشهود والمتخصصين، تمت إخراج القصة الصحفية بشكل مختلف عما هو موجود فى صحافة المالتيميديا التقليدية، وتم منح جائزة بوليتزر للمحرر المسئول، وجاء فى بيان اللجنة (٩) أن من نقاط القوة فى هذا الملف تعزيزه الواضح لعملية التكامل بين عناصر المالتيميديا المستخدمة (الفيديو والجرافيك المتحرك)، فالتناول للحدث كان متداخلا تحريريا وجرافيكيا بشكل كامل، ولايمكن فصله، وقد صار هذا التحقيق الصحفى Snowfall بمثابة نقطة تحول فى الصحافة الإلكترونية ، وتحول أسم الموضوع إلى فعل، فصار يعنى الشروع فى عمل تحقيق صحفى على غرار موضوع التايمز، ومدشنا بداية للصحافة السردية التفاعلية.

٢-٢ مجال السرد التفاعلى Interactive storytellin

يعد مجال السرد أو القص التفاعلى مجالا حديثا، بدأت تجربته فى التسعينيات من القرن العشرين، وهو لم ينال الإهتمام الكافى إلا فى السنوات الحالية، فبدء من عام ٢٠١٠ صار محط أنظار العديد من المتخصصين، فصانعو الأفلام يرون فيه شكلا من أشكال السينما، ومنتجو ألعاب الفيديو يرون فيه امتدادا لصناعتهم، وعلماء الكمبيوتر يفكرون فيه كجزء من مجال الذكاء الإصطناعى، والخبراء فى الفن يرون فيه مجالا جديدا لحوسبة مهاراتهم، والحقيقة أنه مجال جديد ومتفرد، ولكن هذا لاينفى أنه يتشعب فى علاقته مع العديد من المجالات الأخرى، فهو يقف على أكتاف العديد منها مثل ألعاب الفيديو، السينما، رواية القصص، البرمجة، والرياضيات، وهو يستخدم حاليا فى الصحافة والتعليم ومجالات الترفيه وعلى رأسها ألعاب الفيديو. (١٠)

وتعد التكنولوجيا المستخدمة معه من أنواع التكنولوجيا الواعدة من أجل تطوير الميديا الحديثة والأشكال الجديدة من وسائل الترفيه الرقمية. **(١١)**

لقد صار مصطلح سرد القصة الرقمية Digital Storytelling مصطلحا شائعا فى الوقت الحالى، وتهتم به الدراسات الإعلامية والأدبية وهندسة الحاسبات، ويمكن تعريفه بأنه رواية القصة من خلال التكنولوجيا الرقمية داخل البيئة الإعلامية، وتعد رواية القصة التفاعلية واحدة منها، إنه نوع من السرد narrative الذى يعتمد على التفاعل بين النواحى العاطفية والدرامية للقصة وبين الكمبيوتر، حيث يستطيع المستخدم التوجه حيثما شاء، ومن أكثر تطبيقتها الجانب التعليمى الترفيهى edutainment ، وألعاب الفيديو جيم videogames , والروايات البصرية novels visual. وهى تتألف من ثلاثة أجزاء رئيسية هى : **(١٢)**

أ-التركيب أو البنية السردية Narrative Structure وهى تضم العناصر الأساسية التى تشكل القصة.

ب-لغة البرمجة المستخدمة Script language والتى تجسد القصة ولكن تبقى فى الخفاء.

ج-أدوات التعامل مع القصة من قبل المستخدم، دون الحاجة إلى معرفة لغات البرمجة Story generator and authoring tool. شكل (٢).

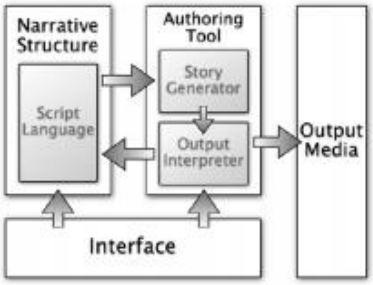
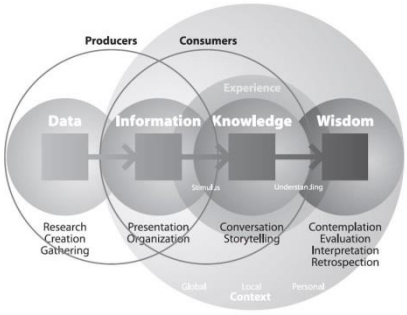


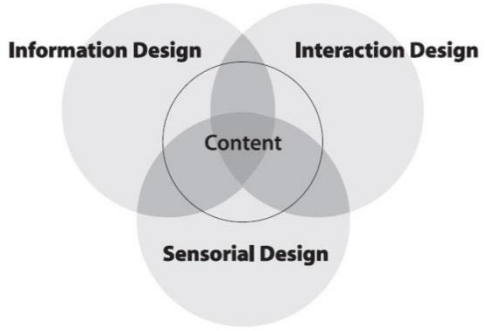
Figure 1: An Interactive Storytelling System

شكل (٢) : يبين العناصر المكونة للقصة الصحفية التفاعلية.

٢-١ السرد التفاعلى والتصميم المعلوماتى :

إن السرد التفاعلى هو نوعا من التصميم المعلوماتى التفاعلى، وهذا الأخير**(١٣)** يعد ملتقى ثلاث مسارات : تصميم المعلومات والتصميم التفاعلى والتصميم الشكلى، وجذوره تمتد إلى مجال النشر والتصميم الجرافيكى، إنه تمثيل للبيانات وتحويلها إلى معلومات ذات معنى وقيمة، إن التصميم التفاعلى هو المسئول عن إنشاء القصة وسردها شكل (٣)، وهو يعد فن قديم مصاحبا بتكنولوجيا جديدة.





شكل (٣) :

(أ) أنواع التصميم الثلاثة التى تتقاطع مع بعضها لتقديم القصة الصحفية التفاعلية،

(ب)المعلومة ذات المعنى تقود إلى المعرفة ثم إلى الخبرة.

فالمعلومة فى حد ذاتها ليست هى الهدف أو المرحلة النهائية، فالأهم أن يكون هناك معنى للمعلومة، وبالتالى المعرفة والتى تقود إلى الخبرة، وهو مايتم الحصول عليه من خلال الوسيط التفاعلى، حيث يكون للبنية والتركيب المعلوماتى للبيانات دورا أساسيا .

فالتصميم التفاعلى ليس مجرد مجموعة من البيانات وأشكالا جرافيكية، إنه مجال يتعلق بتصميم لنظام مترابط ومتكامل : الأداة، الواجهة، السياق، البيئة، والجمهور، إن الأمر يتصل ببنية وسلوك النظم التفاعلية، وهو يتماس مع تصميم خبرة المستخدم user experience design (UX) حيث هناك علاقة ذات معنى بين الجمهور والمنتج أو الخدمات التى يحصل عليها .

٣- أسباب تحول الصحافة إلى أسلوب السرد التفاعلى:

٣-١ انتهاء عصر القصة الصحفية التقليدية من حيث المضمون :

يستعرض كيفن مارش فى الفصل الأخير من الكتيب الذى حمل عنوان (مستقبل الصحافة) التغيرات الجذرية التى حدثت فى الأونة الأخيرة، فيشير إلى أن مفهوم (القصة الصحفية) المتعارف عليه قد إنتهى، وذلك يعود إلى الصحفيين أنفسهم، فنتيجة لقيام الكثير منهم بتوجيه القصة نحو جوانب فرعية تقوم على المبالغة لاجتذاب المزيد من

القراء حدث العكس، وهو انعدام ثقة القارئ فى الصحافة ثم انصرافهم عنها.(١٤)

٣-٢ تغير أسلوب عرض المحتوى فى ظل الميديا الجديدة :

يتم عرض المضمون فى الصحافة التقليدية اعتمادا على أسلوب الهرم المقلوب، حيث الانتقال من الخطوط العريضة إلى عمق الموضوع، من خلال السياق والخلفيات والتفاصيل، ومستخدمة الأدوات المعروفة : '5Ws' (who, what, where, when, why) وكانت هناك دورة زمنية للخبر، وهو ماتغير الأن بشكل كبير، فالجمهور القديم صار يستخدم الويب من أجل مزيدا من السياق والخلفيات والتفاصيل، وإذا كان الجيل الجديد الذى لم يتعد الخامسة والعشرين من عمره يرى شيئا جيدا فيما تقدمه المواقع الإخبارية الجادة، إلا أنه يضعه فى مرحلة تالية لجوجول، وفى ظل تدفق ضخم للمعلومات لم يعد هذا الجمهور يبحث عن الأخبار، سيهتم بها فقط إذا عادت عليه بالفائدة.

لقد تسببت شبكة الويب فى نهاية القصة الصحفية التقليدية، حيث مكنت الجمهور من الوصول إلى الأخبار ولكن على طريقتهم الخاصة، ووفقا لأوقاتهم المتاحة، وبذلك تراجعت قدرة الصحافة على جذب انتباه القارئ.

٣-٣ مواقع التواصل الإجتماعى وبث الأخبار :

ووفقا لموقع بيو Pew Research Center للأبحاث فإن هناك مايقرب من ٤٧ بالمائة من الراشدين من مستخدمى الفيس بوك - إبرز منصة إجتماعية عبر الويب – يحصلون على الأخبار من هناك، وهو مايمثل ٣٠ بالمائة من سكان الولايات المتحدة، ، ولكن الأغلبية منهم -٧٨ بالمائة - يطالعون الأخبار على منصة الفيس بوك عرضا، لأنها ليست هى الهدف الرئيسى لدخولهم الموقع، بينما أعرب ٤ بالمائة فقط أنه يعد أهم المصادر التى تأتيهم بالأخبار. وبالنسبة إلى الأشخاص المتابعين للأخبار بصورة كبيرة رأى ٣٨ بالمائة منهم أن منصة الفيس تمثل بالنسبة إليهم مصدرا هاما للأخبار، وترتفع هذه النسبة إلى ٤٧بالمائة للذين يتتبعون الاخبار بشكل أقل كثافة. (١٥)

٣-٤ طريقة التعبير عن القصة قد تكون أهم من القصة نفسها :

هناك عبارة تقول أن المعالجة تتفوق على طبيعة الموضوع Treatment trumps topic، إن كيفية التعبير عن القصة الصحفية قد تكون أهم بالنسبة للجمهور من القصة نفسها، والقصة الجيدة هى القصة المكتملة والشاملة، إنها تضم معلومات متنوعة ذات مصادر ووجهات نظر وخبرات مختلفة أيضا، إنها ليست مجرد معلومة أو تضخيم لشئ ما، إنها تعنى إيجاد موضوع ثم إجراء تحقيقات، إن القصة الجيدة هو مايراه الجمهور هاما وممتعا فى نفس الوقت، إنها تضيف قيمة Value للموضوع ، وكما ذكر من قبل فإن الصحافة هى طريقة سرد ولكن بغرض معين. (١٦)

٣-٥ التحول إلى الاتصال البصرى :

إن الميل نحو استخدام الرموز البصرية كبديل عن اللغة المكتوبة الذى كان سائدا منذ عقدين صار واقعا معاشا اليوم، حيث الصورة تعنى أكثر من الكلمة، ولايوجد متسع من الوقت لقراءة نسخة طويلة من إعلان، فقد صارت الرموز البصرية جزء لا يتجزأ من حياتنا اليومية، ولم يعد الاتصال المرئى قاصرا فقط على مجال التسويق، بل امتد إلى كل أشكال الاتصال الإحترافية وتأتى المواقع الإلكترونية على رأس تلك الوسائط الإتصالية. (١٧)

٣-٦ ملائمة الصحافة مع أسلوب السرد :

من المتعارف عليه أن الصحافة تقوم على عدة أركان أساسية، مايهمنا منها أنها تعتمد على التحقيقات بغرض الوصول إلى الحقائق، ويكون ولائها الأول للجمهور، وهى تسعى جاهدة من أجل إثارة الإهتمام والتناول ذو الصلة . إن الصحافة يمكن أن تعرف بإنها طريقة لسرد القصة ولكن بغرض ما، ومن أجل أن تظل فى إطار المنافسة، عليها أن تضع توازنا فيما تقدمه بين ما يعرف الجمهور إنه يريده، وما الذى لايتوقعه الجمهور ولكن يريده، ببساطة عليها أن تسعى ليكون ماتقدمه مثيرا وذو صلة، فالعمل الصحفى يقاس من خلال كيفية اجتذابه للجمهور وإنارة الطريق له، وهو مايعنى أن يسأل الصحفى نفسه ماهى المعلومات التى تكون ذات قيمة عالية للجمهور ثم ماهو الشكل المناسب فى الارسال، وهو الأمر الذى لابد أن يترجم بصريا بنفس الكيفية. (١٨)

٣-٧ أسلوب السرد التفاعلى والصحافة القائمة على تقديم الحقائق المنظمة :

فى ظل بيئة إلكترونية ضخمة تحتوى على كم كبير من المعلومات غير المنظمة سيبحث الجمهور عن تقارير خبرية منظمة وذات صيغة تحليلية، وهذا هو عمل الصحفيين فى المستقبل، فالتكنولوجيا قد غيرت من طريقة عمل كل من الصحفيين والجمهور، وبالتالى فإن الصحافة بشكلها المتعارف عليه وألية العمل بها فى أشد الحاجة إلى إعادة ترتيب الأوراق.

٤- اتجاهات جريدة النيويورك تايمز فى ظل صحافة الإلتقاء convergence journalism

٤-١ صحافة الإلتقاء :

صار مصطلح الإلتقاء convergence يستخدم لوصف الصحافة فى القرن الحادى والعشرين، حيث تبادل الأدوار وتقاربها داخل الحزمة الواحدة فى المعادلة الإتصالية المعروفة، فالوسيط أصبح يحمل خصائص وسيط أخر، مما تسبب فى حدوث انصار بينهما، حيث تقدم الجريدة الأخبار المصحوبة بالصوت والصورة ، وصار التليفزيون يقدم المتن، كما أن الجمهور المتلقى صار هو نفسه منتجا وموزعا للأخبار، حيث تغير النموذج المتعارف عليه (من فرد إلى عديدين) إلى (من عديدين إلى عديدين) One-to-Many and Many-to-Many Models .

٤-٢ تصنيف جريدة النيويورك تايمز وفقا لطبيعة (المفردات/ الوسيط الراسل) :

وفى ظل ثقافة الإلتقاء والتقارب ظهرت ثلاثة أنواع من الصحافة : Multimedia, Crossmedia and

Transmedia ويستمد كل نوع منها شخصيته من ملمحين أساسيين هما **(١٩)** :

أولا: الهيئة العامة للميديا Form : والتى تتشكل وفقا لطبيعة المفردات المستخدمة (متن، صور، فيديو..إلخ).
ثانيا : طبيعة القناة Channel : حيث الوسيط الحامل الذى تبث منه المعلومات (مجلة، جريدة، ويب.. إلخ).
٤-٢-١ النوع الأول : صحافة المالتيميديا : تعد الأقدم، وهى تقوم على التنوع فى الشكل (Form) وترسل من خلال قناة واحدة Multimedia = One story, many forms, one channel .
وهو النوع الذى اتبعته جريدة النيويورك تايمز، ومن خلاله صارت القصة التفاعلية Snowfall: The Avalanche at Tunnel Creek التى بثتها عبر موقعها الإلكترونى علامة فارقة حتى إنها استخدمت كفعل(To snowfall) يعنى أن هناك قصة ستبث عبر الويب على نفس الشاكلة متضمنة نفس الأدوات والجماليات، حيث أنها تعد أبرز أمثلة رواية القصة متعددة الوسائط Multimedia (المتن، التصوير الفوتوغرافى، الفيديو، الخرائط، والتفاعلية) فى شكل متقدم.
٤-٢-٢ النوع الثانى : صحافة Cross media : وهى تعنى قص الرواية بنفس مجموعة الحقائق مرتبة بنفس الترتيب من خلال العديد من القنوات الإعلامية المختلفة للوصول إلى جمهور أكبر، إنه يشبه ما تقوم به وكالة رويتر حيث بث نفس القصة حول العالم من خلال قنوات متعددة.
(Crossmedia = One story, many channels)
٤-٢-٣ النوع الثالث : صحافة Transmedia : حيث تقص العديد من الروايات لجعل القصة حية، وبالتالى رؤية المنظور الكلى للحدث، وكل قصة تكون مكتملة فى حد ذاتها، وهو أمر يستخدم كثيرا فى مجال الإعلان، حيث التنوع فى الشكل والقناة معا، ويحتاج هذا النوع إلى الشراكة، حيث جهد فريق عمل بالإضافة إلى تعاون المؤسسات التى تمتلك قنوات مختلفة معا،هو أمر ليس جديد على الصحافة حيث استمرت الشراكة بينها وبين التليفزيون لعقود.
Transmedia = One storyworld, many stories, (many forms, many channels)

٤-٣ تصنيف جريدة النيويورك تايمز وفقا لطبيعة (المرسل/الوسيط المستقبل/المنصة) :

وهناك من يصنف المداخل التى تتبعها الصحافة نتيجة هذا الإلتقاء إلى ثلاثة مداخل هى:
(١) مدخل المرسل (٢) مدخل الوسيط المستقبل (٣) مدخل المنصة الإعلامية **(٢٠)**
(١) المدخل الخاص بالمرسل (الصحفى) : ويطلق عليه صحافة (حقيبة الظهر)backpack journalism، حيث يتمتع الصحفى بكل مهارات الميديا القديمة، فيكتب التقارير ويلتقط الصور ولقطات الفيديو ويتعامل بحرفية مع تسجيلات الصوت، ثم يقوم بإرسال ماقام به من خلال المنصات الإعلامية المختلفة، ونظرا للصعوبة الشديدة فى امتلاك فرد واحد كل تلك المهارات مجتمعة يكمن الحل فى فريق العمل، وهو صيغة أخرى قريبة من طبيعة أداء جريدة النيويورك تايمز .
حيث تتكون الإدارة المسئولة عن الجرافيك المعلوماتى والمالتيميديا من المتخصصين فى العديد من المجالات: علوم الكمبيوتر، الإقتصاد، الإحصاء، الهندسة المعمارية، الصحافة، التصميم ورسم الخرائط، ويقوم هذا الفريق المكون من ٣٠ فردا بجميع مراحل العمل، بدء من التغطية الصحفية ومرورا بمعالجة البيانات والرسم والبرمجة واخراج التصميم للجريدة الورقية وقطع المالتيميديا للنسخة الإلكترونية، وهم جميعا صحفيون يحملون مسمى محرر جرافيكىgraphics editor ومنهم من يكون متخصصا فى تغطية أحد المجالات مثل الرياضة، الثقافة، العلوم، أوالشئون الداخلية أو الخارجية. **(٢١)**
(٢) المدخل الخاص بالوسيط المستقبل: وهو يمثل الهرم المقلوب، ويشار إليه بمصطلح الصندوق الأسود black box، حيث الإعتماد على الأداة التى تتعامل مع محتوى شبكة الويب الإخبارية والترفيهية، من خلال العديد من القنوات، وهو يتمثل فى الهواتف الذكية والأجهزة اللوحية الإلكترونية.
(٣) المدخل الخاص بالمنصة الإعلامية : هو الأقدم تاريخيا، حيث تنشر التقارير الصحفية من خلال منصات إعلامية مختلفة تملكها نفس المؤسسة (عبر الجريدة والموقع الإلكترونى مثلا) وتذاع مرة أخرى عبر الإذاعة والتليفزيون، وهو نموذج مازال موجودا فى الغرب.

٥- تحليل ملف (الإنهيار الجليدى) Snowfall

٥-١ المحتوى الصحفى :

صار الفصل بين الناحية التحريرية والجرافيكية فى الصحافة الحديثة أمرا صعبا، ولذلك لابد من تحليل هذا الملف المعلوماتى من زاوية المحتوى الصحفى أولا، والذى يغطى حادثة إنهيار جليدى فى أحد المناطق الجبلية حيث تمارس رياضة التزحلق على الجليد، وقد قسم المحتوى الذى يضم أكثر من ٧٥٠٠ كلمة إلى ستة أجزاء. (الجزء الأول: استعراض لطبيعة الموقع، الجزء الثانى : يتناول الشخصيات الرئيسية التى تواجدت فى الموقع لحظة الإنهيار، الجزء الثالث والرابع يتعرضا إلى اللحظات قبل وأثناء وبعد الإنهيار مستعينا بالشهود والتفسيرات العلمية، ثم الجزء الخامس الذى يشرح عمليات الإنقاذ، والجزء السادس يتعرض للضحايا وحياتهم الخاصة).
وقد طبق فريق العمل المسئول عن هذا الملف الأركان الأربعة الرئيسية للسرد وهى : (١) وجود نقطة مركزية وهى جوهر القصة، والتى يمكن تقسيمها فى حالة طول المادة الصحفية، وهو ماحدث فى الملف حيث قسم إلى ستة أجزاء من أجل تفسير أفضل، وركز الجزء الأول على الحدث الرئيسى وهو الإنهيار الجليدى، (٢) الدليل المركزى الذى يقوم بشرح النقطة المركزية حيث تم استعراض كل ظروف الحدث وأسبابه وتمت الإستعانة بشهود وجهات علمية مختلفة، (٣) الموقع الرئيسى حيث مكان وقوع الحدث الرئيسى، (٤) الشخصيات الرئيسية حيث يتم

توضيح من هى، لكى يتمكن القارئ من معرفة من يضع الحقائق فى السياق، والعلاقة بين الشخصيات الرئيسية والموقع الرئيسى فى القصة، والتى كانت متواجدة فى المكان لممارسة رياضة التزحلق على الجليد.

وتوضح جاكى باناسيسكى Jacqui Banaszynskiالأستاذ بكلية ميسورى للصحافة والحائزة على جائزة بوليتزر، أن هناك ٨ مسارات يتم اللجوء إليها لسرد القصة، وقد لجأت جريدة النيويورك تايمز إلى ٥ مسارات منها لإتمام هذا الملف، حيث:

(١) الإعتماد على شخصية محورية ، ليس بالضرورة أن تكون لشخص، فقد يكون المكان هو البطل.

(٢) يكون مبدأ التوضيح هو المسيطر من حيث إلقاء الضوء على الأسباب وكيفية الحدوث.

(٣) يكون المسار قائما على السرد Narrative حيث هناك قصة تضم شخصيات ومشاهد ومشكلة.

(٤) وهناك القصة الصحفية التى تقوم على وصف حدث مميز .

(٥) ثم هناك القصة البصرية حيث تتولى الصور الفوتوغرافية والجرافيكيات والرسوم عملية الشرح. **(٢٢)**

شكل (٤) يسار : يوضح الجزء الأول من التحقيق الصحفى

شكل (٥) أسفل : فيديو يوضح طبيعة الوسادة الهوائية التى يستخدمها الرياضيون لتلافى انهيار الثلوج

٥-٢ الهيئة البصرية :

فى مارس ٢٠١٤ اخرجت الجريدة كتابا بعنوان (Innovation) اعربت فيه عن خططها المستقبلية فى ظل تهديدات الحقبة الإلكترونية، وهى الإكتشاف والتعزيز والإتصال، حيث التوصل إلى صيغة حزمة إخبارية مناسبة ، ثم جذب الانتباه إلى هذه المادة الصحفية، ثم كيفية عقد علاقة ذات اتجاهين مع القارئ تعمق من ولائهم للجريدة، واضعة فى مقدمة أولوياتها ما أطلقت عليه (خبرة القارئ) reader experience وهو مايتضمن وجود مجموعات بشرية تهتم بمعرفة إتجاه القراء واحتياجاتهم من المنتج والتصميم، وهو ما يتماس مع مصطلح أخر هو: user experience design (UXD)الذى يستلزم إجراء البحوث لمعرفة إحتياجات المستخدم وتفضيلاته، من خلال الملاحظات، والمقابلات الشخصية، والأنشطة ذات الطابع الإبداعى التى تشجع المستخدمين على التعبير عن المشاعر والدوافع والمفاهيم الكامنة، إنه الأمر الذى يتعلق بالمستخدم، والعمل من أجله ، وهو مايرتبط بدوره بمجال user centered design(UCD)، حيث لايكون المستخدم فى حاجة إلى تكيف مواقفه وسلوكه حتى يتعلم النظام ويستخدمه، ولكن العكس حيث يتم تصميم النظام بحيث يلائم سلوك ومواقف المستخدمين، مما ينتج عنه نظام فعال ومرضى وصديق للمستخدم الذى يزداد رضائه وولائه للمنتج، وهو ماتحقق من خلال الهيئة البصرية التفاعلية للملف قيد الدراسة، ومن حيث المحتوى الجرافيكى وأسلوب التفاعل، وهو الأمر الذى يدعم الإتجاه الذى سارت فيه من قبل.

ويقول ستيف دينيس ,Steve Duenes المدير الجرافيكى للجريدة أن الشكل النهائى لملف التحقيق قيد الدراسة يقوم على تضافر العناصر كلها معا، بحيث تبدو كقطعة قراءة واحدة، وليس مجرد مجموعة من مقاطع الفيديو متناثرة هنا وهناك، ولذا جاء الشكل العام مشابها للطابع الصحفى التقليدى من حيث طبيعة الإخراج الصحفى، حيث كانت العناصر المستخدمة على النحو التالى:

٥-٢-١ المتن والعناوين: استخدمت العناوين فى مقدمة الأجزاء مصاحبة لصورة كبيرة، ثم يتم التدرج فى الثقل البصرى إلى الحروف الإستهلالية ثم إلى المتن، وبالتالى لم يكن غريبا اللجوء إلى وجه الحرف من طراز Cheltenham بأحجام مختلفة (العنوان فى بداية الجزء :٦٠ بيكسل، العنوان فى بداية الفقرة:٢٧ بيكسل، الحروف الإستهلالية : ٧٦ بيكسل)، وهو طراز من الحروف التى تضم زوائد serif فى أطرافها وتخصص للعناوين، ويعود تصميمه إلى نهاية القرن التاسع عشر (١٨٩٦)، وجرت عليه تعديلات كثيرة إلى أن وصل إلى صيغته هذه، ويستخدم خط جورجيا Georgia فى حالة تعذر رؤية الأول. أما بالنسبة إلى المتن فقد كان وجه الحرف المستخدم هو جورجيا ١٥ بيكسل وبديله تايمز نيو رومانtimes new roman.

وتم استخدام خط فرانكلين ١٤ بيكسل لأسم المحرر ، وبديله إريا ل وهما من الخطوط الخالية من الزوائد.

٥-٢-٢ الصور: كانت مقسمة إلى صور كبيرة وممتدة عبر عرض الصفحة حيث كانت تمثل بداية الجزء، أو صور داخلية يتم استخدام أسلوب عرض الشرائح معها، حيث التغطية الأشمل للموضوع من خلال حيز مادى واحد.

٥-٢-٣ لقطات الفيديو : قدمت فى ثلاثة أنواع :

لقطات فيديو لشخصيات تعلق على الحدث، لقطات فيديو توضح طبيعة المكان وطبيعة الرياضة، لقطات فيديو منفذة من خلال برامج ثلاثية الأبعاد من أجل محاكاة موقع الحدث ذات الطبيعة المختلفة أو لتوضيح طبيعة الأدوات التى قد يلجأ إليها الرياضيون فى حالة تعرضهم للأخطار مثل الوسادة الهوائية، وكلها حملت صيغة MPEG4.

٥-٢-٤ الأيقونات التفاعلية : استخدمت الأيقونات الدالة على وجود لقطات فيديو أو الشرائح المصورة داخل المتن للربط بين المتن والصورة أو الفيديو المجاور.

٥-٢-٥ اللون المستخدم : استخدم بشكل بسيط جدا، ملقيا مسحة لونية تميل إلى الرمادية على الشكل العام، وهو مايبدو فى المتن والعناوين على الأرضية البيضاء، ثم الفيديو الذى يحاكى فيه طبيعة الموقع، وهو ما انطبق أيضا على الصورة الساكنة التى تمثل واجهة أنواع الفيديو الأخرى، وكان هذا مقصودا للتأكيد على اتجاه الإدارة الجرافيكية فى أن يبدو الموضوع كقطعة قراءة واحدة، وهو ماتحقق بالطبع فى إنسيابية القراءة، حيث جاءت الصور والرسوم والفيديو مصاحبة للمتن بالضبط.

٥-٣ الجانب الخفى من السرد التفاعلى :

يطلق على الشخص الذى يعمل ضمن فريق الجرافيك التفاعلى ويكون مسئولا على الجانب الخفى منها Front-end / Interactive Developer ، وهو لابد أن يمتلك قدرا من الخيال فى مجال السرد والتمثيل البصرى للبيانات، ولديه القدرة على التعامل مع المحررين والمراسلين من ناحية، ومختلف الموضوعات من الأخبار العاجلة إلى التحقيقات من ناحية أخرى، وذلك بهدف مساعدة القارئ على فهم الموضوعات المعقدة، وهو فى سبيل ذلك عليه التعامل مع العناصر الثلاثة: HTML, CSS and JavaScript.

وهذه العناصر الثلاثة تسببت فى ظهور مصطلح جديد وهو الويب التعبيرى The Expressive web حيث تقوم HTML بالإهتمام بالمحتوى content بينما يهتم الثانى CSS بالطراز style، والثالث بالوظيفية functionality.

وقد صار CSS3 يغطى مناطق جديدة مثل عملية التحويلات transforms (الدوران-التكبير والتصغير-الإمالة) وكذلك الإنتقالات transitions (الخبو- التمديد وغيرها)، والرسوم المتحركة والتدرج اللونى ووجه الحرف المستخدم، وغيرها من العمليات مما قلل من الأعباء الملقاة على الجافا بعض الشئ ومن ثم نتج سرعة التجول والإبحار عبر الصفحات . ومن العمليات المؤثرة فى الميديا التفاعلية إجراء التمريرscrolling ، ومن الملاحظ أن هناك ثلاثة أنواع من التمرير تم استخدامها داخل الملف:

التمرير اللانهائى Infinite scrolling: حيث لايوجد أزرار أو روابط، إنه الاتجاه فقط نحو الأسفل، حيث التدفق

المستمر للمعلومات، وهو النوعية المستخدمة على مدار الملف كله.

التمرير وفقا للمنظور Parallax scrolling: حيث تتحرك الخلفية بسرعة أقل من المقدمة مما يعطى شعورا خداعا بالعمق، وهو الأمر الذى حدث شئ مشابه له، حيث تتحرك المقدمة والحرف الإستهلالى إلى أعلى بينما تظل الصورة الممتدة والمعبرة عن مقدمة الجزء ثابتة فى مكانها.

التمرير وفقا للأعمدة Column-based scrolling: وهو ماتحقق فى الجزء الرابع من التحقيق، حيث تطلب الأمر التمرير من خلال عمود واحد فقط دون غيره، حيث كان المشهد الخلفى ثابت والمحاكى للسلسلة الجبلية مع استمرار رؤية المتن.

٥-٤ أسلوب السرد التفاعلى مابين الإعتبارات الجمالية والوظيفية :

فى نهاية القرن الماضى سادت جرافيكيات الفلاش المتحركة المواقع الإلكترونية، حيث نظر إليها كأحد الملامح الجمالية الناتجة من التكنولوجيا الجديدة، إلا أنها خبت تدريجيا فى الحقبة الأخيرة لعدة أسباب، يأتى فى مقدمتها ظهور اتجاه جديد يدعو إلى ماسمى بسهولة الإستخدام usability ، وهو ما صكه جاكوب نيلسون Jakob Nielsen الخبير فى مجال التفاعل البشرى الحاسوبى HCI ، حيث تتحقق الوظيفة عند الوصول إلى المعلومة بشكل فعال دون حدوث إبطاء أو الدخول فى مسارات مضللة كما كان يحدث من قبل، ، وحدد نيلسون خمس نقاط هامة تحقق وظيفية الموقع : القدرة على التعلم، الكفاءة، القدرة على التذكر، القدرة على تجنب الأخطاء، الرضاء learnability, efficiency, memorability, errors, satisfaction.

وقد نادى نيلسون بتطبيق شعار (القليل يعنى الكثير Less is more) حيث الوظيفية تتصدر وتتوارى العناصر الجمالية إلى أقصى الحدود، وساعد سيادة هذا الإتجاه الأزمة الإقتصادية التى شهدتها الولايات المتحدة مما تطلب عمليات تصميمية غير مكلفة. **(١٧)**

لكن تطور التكنولوجيا المعلوماتى فى الأونة الأخيرة أعاد النقاش مرة أخرى إلى الإعتبارات الجمالية والوظيفة، حيث أصبح ينظر إلى التكنولوجيا الحديثة على إنها الركيزة الأساسية للوظيفية والإعتبارات الجمالية معا، حيث يكون فى مقدورها انتاج جماليات ذات طبيعة خاصة تحقق الوظيفية وهو ماينطبق على الملف قيد الدراسة، حيث تم توظيف المالتيميديا من أجل الحصول على تدفق سلس فى المعلومات.

وفى كتابها المميز The Future of Narrative in Cyberspace تحدثت جانيت مورای Janet H. Murray عن ٣ اعتبارات جمالية اعتبرتها لب الميديا الرقمية، وهى الوكالة Agency ، التحول Transformation، الغمرImmersion ، وقد حددت أربعة خصائص تتميز بها الميديا الرقمية، وهى أنها وسائط إجرائية procedural ، تشاركية participatory ، مكانية spatial، وموسوعية encyclopedic. **(٢٣)** حيث ترتبط الوكالة Agency بالتفاعلية، والتى تعنى طريقا ذو إتجاهين بين الإنسان والألة، حيث تم استبدال أحد المشاركين فى الحوار بالحاسب، وكيفية برمجة الحاسب لكى يكون شريكا لديه القدرة على الترفيه، إن الوكالة تنشأ من الشعور بالرضا عند رؤية نتائج بعد فعل ما له معنى.

أما التحول Transformation فيشير إلى مقدرة الكمبيوتر على دفع المستخدم وتحفيزه على أن يلعب دورا، أنه يجعل المستخدم يتطلع إلى يتعامل مع الكمبيوتر متقمصا شخصية راعى البقر.

أما بالنسبة لمصطلح الغمر Immersion فيشير إلى مقدرة الكمبيوتر على نقل المستخدم إلى بيئة تحاكى بيئة أخرى بشكل متقن، وهى تجربة تسبب سعادة للمستخدم، إنه يشبه الغمر فى الماء، وهومصطلح يستخدم بكثافة مع ألعاب الفيديو.

إن الخصائص الإجرائية والتشاركية تحقق الوكالة، بينما الخصائص المكانية والموسوعية تحقق الغمر، بينما تحقق الأربعة خصائص مجتمعة معا التحول.

٤-٥-١ وظائف الإعتبارات الجمالية لأسلوب السرد التفاعلى :

١ تدعيم الوظيفية والمحتوى، حيث الواجهة عملية وصديقة للمستخدم، فهى تدعم عملية البحث والتفاعلية .

٢ تظهر الشخصية أو المؤسسة التى تقف وراء الأخبار، وبالطبع لاينحصر هذا فى الإعتبارات الجمالية وحدها، فهناك الوظيفية والجوانب اللغوية أيضا.

٣ تتوائم مع طبيعة الموقع، مما يعنى معالجة الإحتياجات المناسبة لنوع وأسلوب الموقع.

٤ تتكيف مع الجمهور المستهدف، حيث الإتجاهات البصرية المعاصرة تستخدم مع الجمهور المستهدف.**(١٧)**

وبالإضافة إلى هذا هناك عنصر أخر يتحقق من خلال المالتيميديا وهو المصداقية، التى كانت موضوعا أثيرا للباحثين فى مجال الميديا، وعلى الرغم من أن المالتيميديا كان ينظر إليها كعنصر مصداقية فى دراسة وتصميم التفاعل بين الإنسان والحاسب (Human Computer Interaction)، إلا أن الأبحاث المتعلقة بالمجال الصحفى نادرا ما ربطت بين المالتى ميديا والقدرة على الإقناع. وقد توصلت إحدى الدراسات **(٢٤)** التى تبحث فى تأثير المالتيميديا ومضمونها على مصداقية المواقع الإخبارية إلى أن الحيوية فى المالتيميديا تعزز من مصداقية المصدر، وكذلك مصداقية الإعلام للموقع الإخبارى، وهو مايؤكد عليه بحث أخر والذى توصل إلى نتيجة أن الخصائص والسمات المميزة للميديا تؤثر فى إستجابة الجمهور .**(٢٥)**

٥-٥ نماذج أخرى من السرد التفاعلى قدمتها النيويورك تايمز:

كان هذا الملف بداية لأشكال مختلفة من القصص الصحفية التفاعلية المتنوعة التى تقدمها جريدة النيويورك تايمز ويمكن تلخيصها فى الأشكال الرئيسية التالية:

قصص المالتيميديا Multimedia Stories: وهى تشبه الملف الحالى حيث المتن يكون مصحوبا بلقطات الصور

الساكنة والشرائح والفيديو فى أسلوب إنسيابى من خلال التمرير اللانهائى .

التعبير البصرى للبيانات Data Visualization : حيث الإعتماد بشكل أساسى على الخرائط والأشكال البيانية المختلفة للتعبير عن حقائق وأرقام. (على سبيل المثال : توزيع أماكن الأشخاص غير المؤمن عليهم فى الولايات المتحدة)

الرسوم الجرافيكية التوضيحية Explanatory Graphics : حيث يمكن اللجوء إلى الرسوم المتحركة البسيطة والمصحوبة بالمتن كما حدث لتوضيح ظاهرة علمية وهى (البوزون) .

الأخبار العاجلة Breaking News : حيث يتم تصميمها خلال ساعات وأيام من الحدث، من خلال لقطات ثلاثية الأبعاد تصور الحدث على مدار فترات زمنية متتالية.

المعالم البصرية والتفاعلية : Visual and Interactive Features: حيث يتم التعرض إلى موضوعات خفيفة مثل الموضة أوماراثون ، حيث تكون الصورة وأسلوب التفاعل هما المحور الأساسى لعرض الموضوع.

النتائج :

١- تعانى الصحافة العالمية فى الفترة الأخيرة من التدفق المعلوماتى بفضل التطور التكنولوجى الحادث فى مجال تكنولوجيا المعلومات، مما تسبب فى إهتزاز مكانتها كمصدر أساسى للمعلومات.

٢-وجدت الصحافة فى المعلومات الدقيقة المنظمة اتجاها جديدا يخرجها من هذه الأزمة، ويميزها عن غيرها من المواقع الأخرى ومنصات التواصل الإجتماعى .

٣-لجأت الصحف وعلى رأسها جريدة النيويورك تايمز إلى الأدوات القديمة لصحافة المالتيميديا، ولكن كان الاختلاف فى إعادة ترتيب الأوراق بهدف تطويعها من أجل أن يكون تنقل القارئ بين العناصر المختلفة تنقلا سلسا يشبه التعامل مع قطعة معلوماتية متكاملة واحدة .

٤-كان نجاح الأسلوب البصرى المتفرد للملف دافعا إلى ظهور إتجاه جديدا بدأت الصحف الأخرى فى إتباعه، وعلى رأسها جريدة الجارديان البريطانية، حيث التمرير الذى يعتمد على اختلاف المنظورParallax scrolling ، مع ثبات الرأس fixed headers ، والتصميم المسطح flat design ، والصفحة الواحدة one-page websites مع استخدام الرسوم المتحركة animations .

٥-تغير المفهوم لوظيفة المصمم الجرافيكى بالكامل فى المجال الصحفى، فنظرا لتغير طبيعة الصحافة نفسها واعتمادها على البيانات ذات الصيغة المعلوماتية الدقيقة، تحول المحرر الجرافيكى إلى المساهمة فى التحقيق الصحفى للحصول على البيانات ثم البحث عن أسلوب عرض يناسب طبيعتها.

٦-لم يعد المحرر الجرافيكى يعمل بمعزل عن الصحفيين أو الفنيين، وصار من الهام امتلاكه العديد من المهارات من حيث المعرفة العميقة بما يدور حوله فى العالم فى نشاط أو أكثر، مع خلفية تقنية جيدة تتعلق بالجوانب الظاهرة أو الخفية من التصميم الرقمى التفاعلى.

٧-يعد أسلوب السرد التفاعلى مؤثرا وجذابا نظرا لطبيعته الخطية الثرية بالمعلومات، وهو يصلح فى حالات أكثر من غيرها مثل التحقيقات والتقارير الخارجية.

٨-ظهور مصطلح خبرة القارئ على غرار خبرة المستخدم، وهو يشبهه فى أليأته من حيث الوصول إلى معرفة تامة بطبيعة القارئ بهدف اجتذابه بشكل علمى سليم.

٩-لم تتطرق الصحافة المصرية ولا العربية إلى هذا الأسلوب إطلاقا، وربما لجأت إلى بعض الرسوم التوضيحية البسيطة على طريقة الإنفوجرافيك الذى يعتمد على بيانات وحقائق بسيطة.

١٠-لاتكمن الصعوبة فى تحقيق هذا الأسلوب فى الصحافة المصرية نتيجة افتقارها إلى الكوادر التقنية، ولكن الصعوبة تكون فى صعوبة التحول من النظام الحالى إلى نظام يحتاج إلى وقت وجهد وتكلفة للوصول إلى كواد تحقق هذا الشكل الجديد فى الصحافة، وعلى الرغم من العائد المادى فى مجال الصحافة قد يكون منخفضا بالمقارنة بمجالات أخرى إلا أن التغير الجذرى الحادث فى الصحافة العالمية لابد وأن يلقى بظلاله على الصحافة المصرية.

المراجع :

(1) JohN BraNch (2013) : "Snow Fall". http://www.pulitzer.org/files/2013/feature-writing/branchentryletter.pdf .

(٢) شريف درويش اللبان، ٢٠٠٥، الصحافة الإلكترونية ،دراسات فى التفاعلية وتصميم المواقع، الدار المصرية اللبنانية، القاهرة .

(3) Mark Deuze (2001) : Online Journalism: Modelling the First Generation of News Media on the World Wide Web, volume 6, number 10 (October 2001).
Online : http://ojphi.org/ojs/index.php/fm/article/view/893/802.

(4) Mark Deuze (2004):"What is Multimedia Journalism"
Online : http://jclass.umd.edu/classes/jour698m/deuze multimediajs.pdf .

(5) David Campbell (2014): Visual Storytelling in the Age of Post-Industrial Journalism
Online: http://www.academia.edu/9476753/Visual_Storytelling_in_the_Age_of_Post-Industrial_Journalism

(6)Susan Jacobsen (2012): “Transcoding the news: An investigation into multimedia

Online: http://www.journalism.org/2013/10/24/the-role-of-news-on-facebook/.
(16) What makes a good story? 2014
http://www.americanpressinstitute.org/
(17) Lisbeth Thorlacius (2007) : "The Role of Aesthetics in Web Design".
Online: http://www.popwebdesign.net/popart_blog/pdf/The_Role_of_Aesthetics_in_Web_Design.pdf
(18) Bill Kovach and Tom Rosenstiel (2007) : The Elements of Journalism
New York: Crown Publishers.
Online: http://www.academia.edu/5629536/The_Elements_of_Journalism_BILL_KOVACH_AND_TOM_ROSENSTIEL.
(19) Kevin T. Moloney (2011) :"Porting Transmedia Storytelling to Journalism".
Online: http://www.colorado.edu/journalism/photojournalism/Transmedia_Journalism.pdf
(20) Kevin Moloney (2014) :"transmedia journalism".
Online : http://transmediajournalism.org/.
(21) Sergio Pecanha (2013) :"Visual Storytelling at the Graphics Department of The New York Times".
Online:http://piim.newschool.edu/journal/issues/2013/03/pdfs/ParsonsJournalForInformationMapping_Pecanha_Sergio.pdf
(22)
http://www.americanpressinstitute.org/journalism-essentials/organize-story/8-paths-defining-storytelling-approach/.
(23)
http://www.slideshare.net/Alan_Hook/immersion-transformation-and-agency
(24) Hai L. Tran (2014) : "Multimedia Effects on Credibility Perceptions of News Sites".
College of Communication, DePaul University
Online:
http://avestia.com/MHCI2014_Proceedings/papers/64.pdf
(25) Reeves, B., & Nass, C. (2002). "The Media Equation: How People Treat Computers, Television, and New Media Like Real People and Places" CSLI Publications .

journalism published on nytimes.com 2000−2008".
Online: http://nms.sagepub.com/content/14/5/867.short
(7)Josh Sternberg (2012) : "The NYT's & WSJ's Push To Online Video".
Online: http://www.digiday.com/publishers/vizu-the-nyts-wsjs-push-to-online-video/
(8) Rebecca Greenfield (2012) :"What the New York Times's 'Snow Fall' Means to Online Journalism's Future".
Online:
http://www.thewire.com/technology/2012/12/new-york-times-snow-fall feature/60219/.
(9) Christine Haughney(2013):"Times Wins Four Pulitzers; Brooklyn Nonprofit Is Awarded a Reporting Prize".
Online: www.nytimes.com/the-times-wins-four-pulitzer-prize
(10) Chris Crawford (2013) : on interactive storytelling
Online: http://ptgmedia.pearsoncmg.com/images/9780321864970/samplepages/0321864972.pdf
(11) Hussein Karam Hussein Abd El-Sattar(2012):"State of the Art in Interactive Storytelling
Technology: An Approach Based on Petri Nets".
Online: http://www.intechopen.com/download/pdf/38501
(12) SeokKyoo Kim, SungHyun Moon and SangYong Han (2011) : "Programming the Story : Interactive Storytelling System"
Online: http://www.informatica.si/PDF/35-2/07_Kim%20-%20Programming%20the%20story.pdf .
(13) Nathan Shedroff, (1994):"Information Interaction Design:
A unified field theory of design"
Online: http://www.nathan.com/thoughts/unified/
(14)The Future of Journalism
The BBC College of Journalism
Online: http://www.bbc.co.uk/blogs/theeditors/future_of_journalism.pdf
(15)Yamy Mitchell, Jocelyn Kiley, Jeffrey Gottfried and Emily Guskin(2013):The Role of News on Facebook.

Abstract

Printed and electronic journalism aims to provide information as a top priority, and with the evolution in the world of electronic publishing, electronic journalism snapped quick and successive steps in a short period of time, Hyperlinks technology avoided the linear sequential model associated with the print media, giving the reader a tremendous amount of information and experience the real events through multimedia.
And one of the main disadvantages of the traditional electronic media is the relatively small amount of material information presented in the single Independent Topic.
This is because the reader receives information through the display, thus, the challenge lies in the possibility of providing one multi informative topic.
And this research Highlights the interactive storytelling style, to resolve this issue, and one of the most outstanding site in the world using this technique is the site of the New York Times, Which is one of the major US national newspapers, and are characterized by providing material journalist with a very professional level make them get a Pulitzer Prize (the highest American journalist awards) more than a hundred times, surpassing all the other news organizations.
The researcher depends on the descriptive analytical method for the monitoring and analysis of this style as a solution to presenting Long informatics topics problem which loaded with news, information and data, which has not yet appeared in the Arab journalism until now.
Among the most important results reached by this research the possibility of using interactive storytelling style In local newspapers to increase the ability to read topics Informatics Through the redistribution of the tools used in the design of electronic newspapers.