بنية السرد في القصة الرقمية

خولة الزين

د. محمد هموش

كلية اللغات والآداب والفنون، جامعة ابن طفيل، القنيطرة

المغرب

ملخص:

تبحث الدراسة في انتقال السرد المكتوب إلى السرد الرقمي يعني الانتقال من تمثيل الأفكار في نصوص ما يتيح المجال للتخييل الفردي إلى تجسيد الوقائع عبر الصورة والصوت والإيقاع والمونتاج، حيث يصبح الزمن عنصرا يعيشه ويستحضره المتلقي خلال معاينته للقصة وتصبح صيغ ترتيب مختلف الوسائط جزءا من إنتاج المعنى. وبذلك، تكون الدراسة باحثة في تحولات سرد القصص داخل الإعلام الرقمي بوصفها ا انتقالا يمتد إلى إعادة بناء الحكاية بدل اعتبارها تبدلا في الوسيط لا غير.

وتبرز الدراسة تعدد الوسائط المستخدمة في صناعة المحتوى الرقمي باعتبارها آلية تفسير وتبسيط تعمل بما ينسجم مع أطروحات "نمذجة النظم" و"التشفير الثنائي" التي تفسّر تداخل القنوات اللفظية وغير اللفظية في ترميز المعطيات وتشكل المعنى. كما تُظهر أنّ التفاعلية ليست تحصيلا حاصلا، بل بُعد بنيوي يتخذ أشكالًا مختلفة: تفاعلية بعدية عبر التعليقات والإعجابات والمشاركة وبناء النقاش، وتفاعلية التصفح عبر الروابط والتشعب والتنقل غير الخطي، ثم تفاعلية مشاركة تتيح للمستخدم خيارات تُغيّر مسارات السرد كما في وثائقيات الويب والألعاب السردية.

يحتاج بناء القصة الرقمية إعداد خطة سردية تسبق البحث عن المعلومات وكتابة النص وتتمثل في هيكل ثلاثي، أو دائري يعتمد الاسترجاع الزمني، أو شجري تفاعلي، وأن اختيار البنية قرار معرفي يتم بناؤه من خلال طبيعة الخبر أو الواقعة ويؤثر في الرسالة وكيفية توصل المتلقي بها. كما تقف الدراسة عند سيرورة الإعداد بوصفها سلسلة مراحل متداخلة: اختيار الموضوع وفق اعتبارات التيمة والرسالة وزاوية المعالجة واهتمامات الجمهور والجدوى التقنية والخط التحريري، ثم بناء الهيكل القصصي، فكتابة النص وفق اقتصاد اللغة ومبدأ "الثواني الأولى" وتكييف القراءة للهاتف وإدراج النص على الفيديو مراعاةً لمشاهدة دون صوت، ثم تجميع المادة البصرية والصوتية، فالتقطيع التقني الذي يزاوج الزمن بالنص بالمادة البصرية لضمان الاتساق ومنع التكرار، وصولًا إلى المونتاج باعتباره إعادة تأليف تتحكم في الزمن والانفعالات والإيقاع.

وتدعم الدراسة نتائجها بمثال تطبيقي من جريدة هسبريس، يبيّن كيف تُفكَّك القصة المكتوبة إلى وحدات معنونة تُنتج فقرات قابلة لإعادة التركيب، وكيف تتحول الانتقالات الزمنية المتقطعة في النص إلى رحلة استكشاف بصري داخل الفيديو عبر "الفلاش باك" والخرائط والمؤثرات والتعليق الصوتي. وتؤكد الدراسة في الأخير أن السرد الرقمي يوازن بين القيمة المعرفية والوصول إلى أكبر عدد من المتلقين، وأن تطور أدوات المونتاج والذكاء الاصطناعي يزيد من تعقيد الممارسة، دون أن يلغي الحاجة إلى امتلاك أسس السرد والتحرير والأخلاقيات لضبط المعنى والثقة.

Abstract:

This study explores how storytelling changes when it moves from the written page to digital formats. Rather than relying on text alone—where readers can freely imagine scenes and emotions—digital stories bring events to life through images, sound, rhythm, and editing. In that shift, time is no longer just something described; it becomes something the audience experiences as the story unfolds. Meaning is produced not only by what is told, but by how different media elements are arranged and made to work together. From this perspective, digital storytelling is not simply "the same story on a new platform," but a deeper reworking of narrative form itself.

The study treats multimodality as a way of explaining and clarifying information, in line with Modeling Systems Theory and Dual Coding Theory, both of which highlight how verbal and non-verbal channels interact in encoding ideas and generating meaning. It also argues that interactivity is not a decorative add-on, but a structural feature of digital narrative. It appears in post-publication engagement (comments, likes, shares, discussion), in navigational choices (hyperlinks and non-linear browsing), and in participatory forms where users can shape the path of the story—as in web documentaries and narrative games.

The study then maps digital story production as a connected sequence of stages: choosing a topic based on theme, message, angle, audience interest, technical feasibility, and editorial line; selecting a narrative structure (three-act, circular, or branching/interactive); writing with economy and attention to the "first seconds," while adapting for mobile screens and sound-off viewing; gathering audiovisual materials; and editing as a creative recomposition that controls pacing, emotion, and rhythm. An applied case from Hespress shows how written storytelling units can be broken into modular segments and reassembled into an audiovisual journey using flashbacks, maps, effects, and voice-over. The study concludes that digital storytelling must constantly negotiate cognitive value and reach—and that even as advanced editing tools and AI raise production complexity, they cannot replace narrative craft, editorial judgment, or ethical foundations, which remain essential for meaning and trust.

1. مقدمة:

منذ بدأ الإنسان في الحكي وهو يضفي على الوقائع طابعا رمزيا يجردها من ماديتها المباشرة، ويحول التراكم الزمني إلى خط ناظم له بداية ومسار ونهاية يُمكن من خلاله تأويل الأحداث وإدراك دلالاتها. وبما أن السرد لطالما اعتبر من أكثر الأفعال الإنسانية رسوخا في التاريخ الثقافي، فهو لا ينفصل عن اللغة بوصفها شرطًا وجوديًا للفصل بين الإنسان والطبيعة، وعن الذاكرة بوصفها أرشيف قصص يتشكل من خلالها الوعي الجمعي والذاكرة الجماعية. غير أنّ هذا الفعل السردي، الذي ظلّ طويلًا مرتبطًا بالوسائط الشفهية ثم بالوسيط المكتوب مع الطباعة الحديثة، عرف في العصر الرقمي تحوّلًا كبيرا أعاد صياغة شروط صناعة الحكاية وتلقيها في نفس الآن.

ولطالما شكلت قوة اللغة والبناء النصي على أساس إتاحة مساحة للتخييل الفردي، السردَ المكتوبَ سواء الأدبي أو الصحفي. فالقارئ يستوعب الأحداث وفق إيقاعه ويملأ الفراغات وفق تخيلاته الذهنية، ويفتح الاحتمالات على القصة وفق زمن القراءة الذي يظل مفتوحا على التوقف والعودة وإعادة التأويل. في حين أن الحكاية في القصة الرقمية تُركَّب داخل منظومة تمتزج فيها الوسائط السمعية البصرية من لقطة وصوت وصورة وموسيقى ومؤثرات والوسائل التقنية من خرائط ورسوم بيانية إلى جانب التقنيات التحريرية، فتتجاوز بذلك البناء بالكلمة وحدها إلى تجربة سردية مبنية على التجسيد أكثر من التخييل. هنا، يتداخل الزمن مع بنية الرسالة التي تضم زمن المونتاج وسرعة الانتقالات وتوزيع المعطيات على مقاطع متعددة أو حلقات متتالية ما يشكل المعنى ويوجه انتباه المتلقي.

يعيش السرد الرقمي داخل منصات تحكمها الخوارزميات وإيقاعات التصفح السريعة والتنافسية الكبيرة على الانتباه وثقافة الاختزال خلافا للسرد المكتوب الذي يعيش داخل وسيط ثابت مثل الكتاب أو الجريدة. لذلك، يرتبط بناء القصة بمنطق مزدوج ينقسم إلى ما هو مرتبط بالمعرفة وتنظيم الوقائع وإيصال الرسالة وإلى ما هو منصاتي يهدف إلى ضمان الظهور والاستمرار داخل تدفق المنصات. وفي هذا المستوى، يتحول المتلقي من مجرد مستقبل للنص إلى مشارك في دورة حياة القصة عبر مستويات التفاعل المختلفة بين التعليق والمشاركة وإعادة النشر والتنقل عبر الروابط، وقد يصل المتلقي في بعض النماذج التفاعلية المتقدمة إلى التأثير في مسار الحكاية بكامله. هكذا، تتغير العلاقة بين المرسل والمتلقي من علاقة غالبا ما تكون أحادية الاتجاه إلى علاقة دينامية تتداخل فيها أدوار الاستقبال والتداول وإنتاج المعنى حول القصة.

تطرح الدراسة إشكالية مركزية في صناعة المضامين الرقمية تتمثل في ضبط الاتجاهات الرئيسية للسرد القصصي، من خلال تتبع تحول السرد النصي إلى سرد مرئي ومسموع ثم تحليل الكيفية التي تستجيب بها المنصات لمتطلبات الجمهور من حيث الشكل (صورة الواجهة والعنوان والجملة الوصفية المرافقة) والمضمون (البنية السردية وتقنيات الجذب وأساليب الاحتفاظ بالمتلقي). وتفترض الدراسة أن القصة الرقمية لا تُختزل في تحويل نص مكتوب إلى فيديو، بل تقوم على إعادة هندسة هيكل القصة بكامله وفق ما يفرضه الوسيط والمنصة ما يؤثر على اختيار زاوية المعالجة وبناء الخطة السردية وكتابة النص وتصميم التقطيع التقني وتوظيف المونتاج.

وتتجلى أهمية الدراسة في ربطها التحول السردي بمتغيرات أوسع في الإعلام والتكنولوجيا والثقافة، وإبرازها كيفية رفع تعدد الوسائط من قابلية الاستيعاب ومنح الوقائع وقعا حسيا أكثر منه مقروءا فقط، وكيف أصبحت التفاعلية عنصرا لا محيد عنه في توسيع دائرة التأثير الاجتماعي، بما يفتح النقاش حول دور السرد الرقمي في تشكيل الوعي العام وتوجيه الانتباه نحو قضايا معينة. كما تُمكّن الدراسة من فهم الضوابط المهنية التي تحكم الإنتاج اليومي للمحتويات داخل غرف الأخبار الرقمية، لاسيما ما يتعلق منها باللغة وتقنيات الجذب وخطر الإثارة المضللة، وضرورة اعتماد أسس تحريرية وأخلاقية تضبط المعنى وتحمي الممارسة الصحافية من الانزلاق.

وعليه، تسعى الدراسة إلى توضيح الفروق بين السرد القصصي المكتوب والسرد في القصة الرقمية وخصائص السرد في القصة الرقمية من حيث البنية والتقنيات والتفاعل ومراحل إعداد القصة الرقمية من اختيار الموضوع وبناء الهيكل إلى الكتابة والتقطيع والمونتاج والتقنيات المحدثة التي تُمكّن من تركيب قصة رقمية متكاملة تحافظ على القيمة المعرفية، وتستجيب في الآن نفسه لمنطق المنصات واقتصاد الانتباه. بهذا المنطق

لا تستهدف الدراسة وصف الظاهرة فقط، بل تهدف بناء فهمٍ يربط بين التحول السردي والتحول المهني والتقني والثقافي الذي أعاد تشكيل الصِحافة في العصر الرقمي.

2. الإشكالية:

تتناول الدراسة محاولة فهم واستيعاب الاتجاهات الرئيسية في سرد القصص. وتُسلط الضوء على التحول من السرد النصي إلى السرد المرئي والمسموع، حيث تستهدف فهم كيفية تلبية هذه المنصات لمتطلبات الجمهور. ومن ناحية أخرى، تركز على تحليل خصائص السرد، وتقنياته والأساليب المستخدمة لجذب الانتباه والمشاركة. للحصول على رؤية دقيقة، يُركز البحث على آليات تطوير وتعزيز السرد القصصي الرقمي في منصات الإعلام الرقمي، من خلال الإجابة على الأسئلة التالية:

- ما الفُروقات بين السرد القصصي المكتوب والسرد في القصة الرقمية؟
- ما خصائص السرد في القصة الرقمية؟
- ما مراحل إعداد القصة الرقمية؟
- ما هي التقنيات المحدثة لتركيب قصة رقمية متكاملة؟

3. أهمية الدراسة:

تأتي أهمية الدراسة من:

- تطور وسائل الإعلام والتكنولوجيا الذي ينعكس على السرد القصصي الرقمي، بتسليط الضوء على كيفية استغلال التقنيات الرقمية لإنشاء ونشر القصص بطرق جديدة ومبتكرة.
- تأثير السرد على التفاعل الاجتماعي، بحيث يلعب دورًا هامًا في نقل الرسائل، وتسليط الضوء وتوجيه انتباه الجمهور إلى قضايا هامة.
- إشراك الجمهور في صناعة القصة الرقمية بتوفيرها لوسائل وتجارب تحفيز التفاعل وإدماج المتلقي بشكل فعّال.
- تمكين الإلمام بالتطورات في مجال السرد القصصي الرقمي من فهم كيفية تعامل وسائل الإعلام الرقمي مع هذه المتغيرات وحتى التحكم في تفضيلات الجمهور.
- تحليل التأثير الثقافي والاجتماعي للسرد القصصي الرقمي على الجمهور وكيفية تشكيل وجهات نظر الناس وفهمهم للعالم.
- توسيع خبرة القصص الرقمية بوسائل متعددة، مثل الجمع بين النصوص والصور والصوت والفيديو، مما يخلق تجارب غنية ومثيرة.

4. أهداف الدراسة:

تهدف هذه الدراسة إلى إلقاء الضوء على جوانب مختلفة من السرد القصصي، مستكشفة التحولات في أساليبه وكيفية تأثير التقنية على هياكل وتجارب القصص في الإعلام الرقمي. وتروم مقارنة السرد المكتوب بنظيره الرقمي لفهم التفاعل المتغير بين القارئ والنص، واستيعاب كيفية تأثير التكنولوجيا على هياكل القصص وتجارب القراءة.

كما تسلط الضوء على كيفية استخدام الوسائط المتعددة في تطوير القصص الرقمية، بما في ذلك الصور، والصوت، والفيديو، والتأثير الذي يمكن أن يكون له على تجربة المتلقي.

تهدف الدراسة إلى فحص كيف يمكن للسرد الرقمي أن يلعب دورًا في تشكيل وفهم الظواهر الاجتماعية، وكيف يمكن للقصص أن تلعب دورًا في نقل الرسائل.

وبشكل عام، تسعى دراسة السرد في القصة الرقمية إلى تحليل كيفية تطور القصص في ظل التكنولوجيا الرقمية وكيف يمكن أن تؤثر هذه التغييرات على تجربة القراءة والفهم للقصص والوقائع.

5. مفهوم السرد والسرد الرقمي:

منذ استطاع الإنسان أن ينسج المعنى، كان السرد. جاء في لسان العرب لابن منظور، أن السرد تقدمةُ الشيء إلى شيء يأتي به متسقا بعضه في أثر بعض متتابعا. كذلك ورد في معظم المعاجم؛ أي ضمن سياقات تروم التتالي. إن اللغة والحال هذه، مروية أو مكتوبة، مجرد أداة لا تدخل طورَ التواصل مع الآخر إلا بسردها. من ثم كان السرد شرطا أصيلا، لبناء وتطور التجربة الإنسانية.

يرى السيميائي الفرنسي رولان بارت أن السرد، حاضر في كل الأزمنة والأمكنة وفي كل المجتمعات؛ ذلك أنه يبدأ مع تاريخ البشرية ذاته[1]. ورغم أن المنطق يفترض أسبقية وجودية للإنسان عن اللغة؛ لم يصر إنسانا إلا بها ذلك أنها الشرط الوجودي لانفصاله عن الطبيعة[2]، مع أن أشكال السرد لا نهائية تقريبا .[3]

آية ذلك أن الإنسان لم يعش الواقع يوما في ماديته، إنما يصوغه صياغة ثقافية تنزع عنه كل بعد مادي عبر الرموز[4]. بناء التمثيلات السردية كان منذ الأزل وسيلتنا لمنح شكل ومعنى للواقع الذي ندركه[5]. بعبارة أخرى، ذاكرة الإنسان عن العالم أو ما يعرفه عنه؛ ما روي شفهيا أو وجد في الكتب وفي ألواح ورسوم الأولين وغيره. السرد، بصيغة أو بأخرى، قدر لا نهائي يلاحق الإنسان، ومنه جاءت مفردة سرمد؛ والسرمد معناه الزمن المتصل بعضه ببعض.

ينسجم ذلك مع ما ذهب إليه عالم اللسانيات الفرنسي بول ريكور، من أن السرد وحده يمكنه أن يحول التجربة الزمانية للإنسان، مهما بدت غامضة، إلى قصص تروى ومفهومة للجميع[6]. حين نحكي للآخرين ما حدث لنا يوما ما، نحن لا نستطيع أن ننقل إليهم التجربة إلا بالسرد، ويبدو ذلك مفهوما تماما، مع أنه يرسم في مخيلتهم واقعا آخر غير الذي عشناه.

كذلك كان السرد إذن منذ فجر التاريخ؛ نقوش، ملحمات، سير شعبية، مخطوطات... إلى أن شهد طفرة بتضافر صعود البرجوازية الأوروبية، مع ولادة الطباعة الحديثة على يد الألماني غوتنبرغ في القرن الـ15م[7]. حين كتب الأديب الإسباني، ثربانتس، بعد ذلك بنحو قرنين "دون كيشوت"، كان كمن اكتشف النفط في حقل السرد، إذ أسس لنمط جديد للحكي (Act of narration)، سيتطور إلى ما نعرفه الآن في صيغ مختلفة كالرواية والسيرة الذاتية والقصة...

على أن السرد، كعلم قائم الأركان (Narratology)، حديث النشأة ظهرت ملامحه الأولى في مطلع القرن الـ20م مع الشكلانيين الروس. الحاجة إلى هذا العلم، برزت تحت تأثير البنيوية بهدف التوظيف النقدي، وتوفير الوصف المنهجي للخصائص التفاضلية للنصوص السردية[8]. وقد كان الأديب فلاديمير بروب، أول من اعتمد البنية في دراسة الأشكال السردية بكتابه "بنية الحكاية الخرافية" (1928)؛ إذ انطلق من تصور بنيوي يفترض أن جميع النصوص السردية، تخضع لنسق خاص من ترتيب الأحداث.[9]

وفيما مالت بعض التشريحات بعده إلى أن تكون ضيقة، فالسرد عند بعضهم، خاصة التعبيريين الألمان هو مجرد القصة التي يرويها الراوي، يذهب العالِم الأنكلو ساكسوني إلى تعريف أوسع. السرد مثلا عند المؤرخ الأدبي الأمريكي جيرالد برنس هو رواية سلسلة أحداث (Events)

واحد أو أكثر، حقيقية أو متخيلة، بواسطة راو (Narrator) واحد أو اثنين أو عدة رواة، إلى مروي له (Narratee) واحد أو اثنين أو عدة مروي لهم.[10]

أما رولان بارت، وهو ممن استندوا في تشريح السرد إلى منظور تواصلي، فيرى أن هذا الفعل ليس سوى وسيطا بين طرفين، أحدهما مرسل (راو أو كاتب)، والآخر مرسل إليه (مستمع أو قارئ)، ولا سرد يتحقق دونهما.[11]

من ثم فإن السرد، إجمالا، هو تمثيل لعالم ممكن بوسيلة لغوية و/ أو رؤى بصرية، في مركزه يوجد بطل أو عدة أبطال، بطبيعة إنسانية، مثبتون وجوديا بإدراك زماني ومكاني ويؤدون (غالبا) أفعالا ذات أهداف مباشرة (الحبكة)[12]. وعليه قد يكون رواية مثلا (سرد لغوي) أو رقصا إبداعيا (سرد بصري)، أو فيلما (سرد لفظي وبصري)...

على أنه، كما ورد في البداية، تظل أشكال السرد لا نهائية بطبيعة ما يمليه تطور الحضارة الإنسانية، فإذا كانت السرود السابقة، متخيلة (غالبا) وبطيئة الوتيرة؛ فكتابة رواية مثلا أو تصوير فيلم يأخذ وقتا يؤخر فعل التواصل بين المرسل والمرسل إليه، فإن السرد؛ أساسا في بعده غير المتخيل أي الواقعي، عرف طفرة أخرى بتطور الصحافة جعلت إيقاعه أسرع، على نحو يكرس أكثر مركزيته في الحياة البشرية.[13]

ففي عصر الإنترنت، حيث صيّرت الحتمية التكنولوجية العالمَ قرية صغيرة كما توقع المفكر الكندي مارشال ماكلوهان، في نظريته "الوسيط هو الرسالة"، أخذ السرد شكلا جديدا ثوريا ضمن صحافة رقمية (Digital narration)، آنية ولحظية، متشعبة وفائقة التفاعلية، تتجاوز القوالب الكلاسيكية للسرد إلى أخرى غزيرة التنوع مثل القصة الرقمية (Digital Storytelling).

6. خصائص القصة الرقمية:

ماذا لو طرحنا أمامنا مقالة لصحافي حيث يتحدث عن قصة درامية لبارون مخدرات استطاع أن يغرق أوروبا في أطنان من مخدر الحشيش عن طريق اختراق الأمن الفرنسي وتجنيده في عمليات التهريب الدولي للمخدرات، وعن كيفية الإطاحة به في طنجة ليقبع في سجن الرباط. لنا أن نتخيل –وهي مقالة واقعية على جريدة هسبريس الإلكترونية تحت عنوان "سفيان حمبلي والتهريب الدولي للمخدرات.. القصة الكاملة لـ"بارون الشرطة الفرنسية"[14]– كيف جند الصحفي جميع الصور المعبرة والأدوات البلاغية في نسج خيوط القصة وإيصالها بسلاسة للقارئ. ولم يكتف بمقالة واحدة، بل لجأ إلى تقسيم القصة إلى أجزاء كل في مقال على حدة، حتى يتمكن من الإحاطة بها من الألف إلى الياء. وكيف قسم مقالته الأولى على الشكل التالي:

المقاطع الأساسية	مضمون الفقرات
توطئة حول بطل القصة	قصة المواطن الفرنسي من أصول جزائرية سفيان حمبلي، المعروف إعلاميا بلقب Le logisticien، تصلح لتكون حكاية درامية، مفعمة بالشغف والإثارة، لكونها ستبقى شاهدة على شبهة تورط الأمن والقضاء الفرنسيين في أكبر فضيحة أخلاقية ومالية في فرنسا العصر الحديث.
تحديد موقع تواجد "البطل"	فسفيان حمبلي، الذي يوجد حاليا رهن الاعتقال الاحتياطي بالمركب السجني "العرجات" بضواحي الرباط في قضية جنائية أخذت أبعادًا إقليمية ودولية، استطاع أن يخترق الأمن الفرنسي ويجنّده في عمليات التهريب الدولي للمخدرات وإغراق أوروبا بأطنان من مخدر الحشيش!

توضيح الاتهامات الموجهة إليه	كما تشير المعطيات التي توصلت إليها هسبريس إلى أن Le logisticien تمكن من تسخير الشرطة الفرنسية لتقويض أحكام الاتفاقية الدولية لمكافحة الجريمة المنظمة، خصوصا الشق المتعلق بتقنيات وأساليب البحث الخاصة، وتحديدا التسليم المراقب للمخدرات والعمليات المستترة أو ما يعرف بالاختراق! فقد تم تحويل هذه الآليات والميكانيزمات الدولية التي وُجدت لمكافحة وزجر تهريب المخدرات إلى وسائل "رسمية" تستعملها الشرطة الفرنسية لإمداد أوروبا بثلث استهلاكها من المخدرات المستخرجة من نبتة "الكيف". بل إن سفيان حمبلي، وفق مصادر متطابقة، استطاع أن يورط حتى القضاء الفرنسي في مستنقع التلاعب بالجهود الدولية لمكافحة المخدرات والمؤثرات العقلية، بعدما جعل هذا القضاء يعطي التراخيص القانونية لإخراجه من السجن، للقيام بعمليات اختراق وتنفيذ عمليات التسليم المراقب للمخدرات بطرق احتيالية ومدفوعة بخلفية إجرامية... إلخ
جرد بعض الأحداث في حياة "البطل" متفرقة بين سنة 2018 و2005 و2014	وتشير مصادر هسبريس إلى أن رحلة سفيان حمبلي في تجارة المخدرات سوف تأخذه نحو السجون الإسبانية في ثلاث مناسبات، ونحو السجون الفرنسية في ست مرات، غير أنه كان يخرج دائما قبل إتمام مدة محكوميته، إما بسبب الإفراج المؤقت بشروط كما حدث سنة 2018، أو بسبب الهروب من المستشفى كما وقع سنة 2005، أو بسبب الاستفادة من العفو الجمهوري بتزكية من المصالح الأمنية الفرنسية التي كان يتعاون معها سنة 2014. لكن المثير للانتباه في المسار الإجرامي لسفيان حمبلي أنه كان يستفيد من "عطل" متفرقة خلال فترات اعتقاله بالسجون الفرنسية! وهذه العطل لا يقرها قانون المسطرة الجنائية الفرنسي، وإنما يأمر بها القضاء بطلب من عناصر المكتب المركزي لمكافحة المخدرات بفرنسا، المعروف اختصارا بتسمية OCRTIS، وتحديدا من صديقه العميد الإقليمي فرانسوا تيري، وذلك من أجل إتاحة الفرصة لـLe logisticien لترويج "الحركة" وإغراق القارة العجوز بأطنان من مخدر "الحشيش".
	كثيرون لا يعرفون التاريخ الإجرامي الحافل لسفيان حمبلي، الذي اقترن اسمه في السجلات الأمنية وفي التقارير الإعلامية الفرنسية بعدة ألقاب حركية، من قبيل le Fou و Le logisticien و La chimère..إلخ. وحسب المعطيات التي حصلت عليها هسبريس فقد رأى سفيان حمبلي النور في مدينة ميلوز الفرنسية في يونيو من سنة 1975، من والدين ينحدران من أصول جزائرية، وهما الشريف بن عبد الرحمان ونادية بنت سليمان بوديدة. وظهرت على سفيان علامات النبوغ في الدراسة مبكرا، مثلما اعترت مساره نزوعات مبكرة للجنوح والارتماء في أتون المخدرات؛ فقد امتهن ترويج المخدرات وهو في الثامنة عشرة، أي في السنة نفسها التي حصل فيها على الباكالوريا، وكان يستعد فيها للالتحاق بمدرسة Paul Appell بمدينة ستراسبورغ في الشمال الشرقي لفرنسا.

الحلقة الأولى: بورتريه حول بروفايل "بطل القصة"	لكن الطموح الجارف لسفيان حمبلي سوف يدفعه إلى مغادرة مدينة ستراسبورغ التي كان يتابع فيها دراسته العليا في مجال التجارة والتسيير، بحثا عن فضاء أرحب وأفق يغري بحياة مفعمة بالبذخ والثراء السريع. وكانت الوجهة الأولى لسفيان في رحلة عالم التجارة غير المشروعة للمخدرات سنة 1995، وبالضبط نحو مدينة خيرونا على الحدود الإسبانية الفرنسية... إلخ
الحلقة الأولى: سرد تفاصيل دخول "بطل القصة" إلى عالم تجارة المخدرات	سفيان حمبلي منذ البداية كان يعلم أن تحقيق أطماعه وطموحاته في اختراق عالم كارتيلات وتهريب المخدرات كان يتطلب منه لزوما أن يتموقع في منطقة "الكوسطا ديل سول"، أي في الساحل الجنوبي الشرقي لإسبانيا، حيث تتقاطع المسالك البرية والبحرية للتهريب الدولي لمخدر "الحشيش"، وتتمركز غالبية الشبكات الأوروبية التي تنشط في مجال الاتجار غير المشروع بالمخدرات والمؤثرات العقلية. ولعل هذا هو السبب الرئيسي الذي دفع بسفيان حمبلي إلى حزم أمتعته ومغادرة مدينة خيرونا في الشمال سريعا نحو مدينة ماربيا على الساحل الجنوبي المتوسطي لإسبانيا. لكن "عبقرية" Le fou سوف تجعله يستنكف عن الاندفاع والخروج بحثا عن المهربين وعرض خدماته عليهم، بل سوف يبتدع حيلة مبتكرة تجعلهم من يهرعون إليه ويعرضون عليه خدماتهم في مجال التهريب! إلخ

جدول لمحاور قصة مكتوبة على جريدة هسبريس الإلكترونية معنونة بـ:

"سفيان حمبلي والتهريب الدولي للمخدرات.. القصة الكاملة لـ"بارون الشرطة الفرنسية"

يتضح من خلال الجدول أعلاه أن الصحفي كاتب المقال فكك الحكاية إلى وحدات معنونة توزع الأحداث على محاور متتالية بحيث تُقدم شخصية ومختلف محطات حياة بطل القصة على أساس بنية سردية لا معطى جاهزا دفعة واحدة. يبدأ الصحفي مقاله بتوطئة مشوقة تعرف بالشخص بشكل مقتضب يفي بحدِّ التعريف ولا يستنفد الأسئلة، ثم يثبت القارئ في فضاء مكاني محدد عبر الإشارة إلى موقع تواجده، قبل أن ينتقل إلى صياغة سلسلة الاتهامات وإبرازها كمدخل لخلق نقلة سردية والغوص في التفاصيل. وفي هذا السياق، يعتمد المقال على جرد زمني متقطع (2005/2014/2018) لا بوصفه تسلسلًا خطيًا، بل بوصفه نقاط ارتكاز يتم استعراضها لتكوين صورة مركّبة وشاملة عن المسار، حيث تُستثمر الانتقالات الزمنية كآلية لإبراز التحول في حياة بطل القصة بدل الاكتفاء بالحكي المتدرج.

ينتقل الصحفي إلى عرض بروفايل الشخصية عبر مقطع أقرب إلى البورتريه، يركز فيه على النشأة ومؤشرات التفوق الدراسي والتميّز في مسار الجامعة، مع إبراز ملامح شخصية قادرة على المبادرة والتنظيم والتسيير. وظيفة هذا الجزء ليست تقديم معلومات إضافية فحسب، بل خلق مفارقة سردية بين "رأسمال رمزي" يتجلى في النجاح والذكاء والوجاهة وبين الانزلاق نحو عالم الممنوعات، ما يجعل المفارقة أكثر إثارة وشدا لانتباه القارئ. ومن هذا التباين، يتأتى للصحفي الانتقال إلى الأحداث التي مهّدت لتورط صاحب القصة بالتدريج بدل تقديمها كوقائع معزولة.

يستثمر الصحفي الأماكن التي مر منها بطل القصة مثل فرنسا وإسبانيا كبعد سردي لا مجرد مناطق إقامة. فكل انتقال مكاني يُقرأ باعتباره انتقالًا في شبكة العلاقات وفي طبيعة الاحتكاك بالأمن والقضاء، بما يوسع الحكاية من سيرة فرد إلى مسار يتقاطع مع مؤسسات الضبط والمتابعة، ويجعل علاقة الشخصية بالسلطة والقانون جزءًا من تعريفها وليس مجرد نتيجة لاحقة لأفعالها. بهذا المعنى، يستند الصحفي إلى الرحلات لتشكيل حلقات تفسيرية تُظهر كيف تتراكم الخبرات والاحتكاكات لتشكّل نمطًا في السلوك والاختيارات.

يستثمر الصحفي تواجد بطل القصة في ملهى ليلي في ماربيا للتركيز على التحول الأكثر دلالة والمتمثل في تقديمه باعتباره واجهة وظيفية لتسهيل التهريب ما يغير من منطق السرد الذي ينتقل من رصد مسار شخصي إلى كشف بنية عمل. وبذلك، لا يكتفي النص بتتبع الوقائع بل يشتغل على إبراز عملية التحول نفسها، أي الانتقال من فعل محدود إلى موقع متقدم داخل اقتصاد غير مشروع، وهو ما يمنح الحكاية طابع رحلة الاكتشاف التي تراكم تفاصيلها لتبرير القفزة الكبرى في المكانة والنفوذ.

ارتأى الصحفي في الخاتمة إلى تركها مفتوحة على حلقة لاحقة عبر الإعلان عن معالجة الجزء القادم لمرحلة السجون الفرنسية واللقاء الأول مع فرانسوا تيري، بما يحافظ على استمرارية التشويق ويحوّل المقال إلى "سلسلة" تُدار بمنطق المقاطع، لا بمنطق الاكتفاء بمقال واحد مغلق. وفي المقالة الثانية المعنونة بـ"القصة الكاملة لسفيان حمبلي.. مخبر رسمي برتبة "أكبر بارون" في أوروبا"، نلاحظ الحفاظ على البنية ذاتها: توطئة مماثلة وتقسيمات قريبة، مع اختلاف في الحلقات التي تُستأنف هذه المرة لسرد أجزاء أخرى من حياة الشخصية؛ وهو ما يعزز الطابع الحلقاتي ويجعل التقسيم جزءًا من هوية السرد، لا مجرد ترتيب تقني للفقرات.

وفي مقابل هذا المسار النصي، يمكن معاينة الحكاية نفسها حين تُعاد صياغتها في قالب رقمي حيث يتحول السرد المكتوب إلى مقطع فيديو يقارب اثنتي عشرة دقيقة داخل الجريدة نفسها، غير أن وسيط التلقي ينتقل إلى منصات التواصل الاجتماعي، وتتحول علاقة المتلقي بالمادة من قارئ يتقدم وفق إيقاع القراءة إلى مشاهد يتابع وفق إيقاع المونتاج وترتيب اللقطات. وعليه، يصبح من الضروري تتبع الكيفية التي تُعرض بها القصة بصريًا وزمنيًا داخل الفيديو، أي كيف أعيد ترتيب عناصرها لتناسب منطق المشاهدة على الشكل التالي:

المسار السردي لقصة رقمية على السوشل ميديا (قصة بارون المخدرات سفيان حمبلي)

يعتمد هذا الجزء على توظيف أول الفيديو مقاطع من روبورتاجات تُقدِّم بطل الحكاية وتُمهِّد لملامح شخصيته ومساره. ثم تُبنى المعالجة السردية على تقنية الاسترجاع الزمني (الفلاش باك/Flashback)، عبر الانطلاق من اللحظة الأخيرة في القصة والارتداد تدريجيًا إلى البدايات؛ على نحو يُحاكي البناء السينمائي للفيلم البوليسي، إذ تبدأ الحبكة بلقطة توقيف المشتبه فيه من طرف المصالح الأمنية، قبل أن تُعيد المتلقي زمنًا إلى الوراء لتكشف، مرحلةً بعد أخرى، مسار "تاجر المخدرات" داخل القارة الأوروبية.

ولتدعيم هذا الامتداد الجغرافي، تُستثمر خريطة Google Maps باعتبارها أداة سردية تُحوِّل المسار إلى رحلة مرئية، تُزار فيها البلدان تباعًا وتُحدَّد نقاط العبور والتهريب التي شكّلت محطات أساسية في تحركات البطل. وبموازاة ذلك، يجري الاشتغال على توليفة سمعية–بصرية

تجمع بين الصور والفيديوهات والموسيقى والتعليق الصوتي والمؤثرات الصوتية، بهدف تفكيك خيوط القصة وتوضيح تفاصيلها للمتلقي دون إغراق أو تشويش. وفي النهاية، تعود المعالجة إلى نقطة البداية، بما يُغلق الدائرة السردية ويمنح الحكاية تماسكها وإيقاعها.

القصة واحدة والأحداث واحدة والشخصية الرئيسية كذلك واحدة، لكن السرد قد تغير. بمعنى أن التجربة الأولى تعطينا القصة مكتوبة وتترك لنا أن نقرأ تطور الأحداث، ثم نصيغ تخيلات حولها، غير أن الرقمية باستخدامها لمختلف الوسائط المعلوماتية (فيديو/ صور/ تسجيل صوتي/ مؤثرات صوتية)، تؤكد ما جاء في دراسة (محسب 2016)[15] التي خلُصت إلى أن المادة السردية عند استخدامها لهذه التقنيات التي توفرها الإنترنت، علاوة على حبكة كتابة المضمون وتقديم الأحداث بتمثلات واقعية، فهي تعتمد على أكثر من حاسة. وبالتالي، فهي تحقق فهما واستيعابا وإفادة أكثر وفقا لنظرية نمذجة النظم (Modeling Systems Theory)[16].

وهو ما يتماشى حسب نفس الدراسة مع نظرية التشفير الثنائي (Dual coding theory)[17] للمعلومات فيما يتعلق بتوظيف الوسائط. هذه الأخيرة، تطرح إمكانيات تشفير الوقائع بطرق مختلفة. فإن لم يتم ذلك لفظيا أي بترجمة الأحداث صوتيا، فالجانب المرئي غير اللفظي، أي الصور والفيديوهات والإنفوغرافيك ومختلف التوظيفات تقوم بنفس المهمة، المتمثلة في التشفير، بمعنى تكويد المعلومات في المخ ثم الفهم والاستيعاب. وتكون بذلك جميع الحواس منفصلة كانت أم مندمجة في خدمة سرد القصة الرقمية وفهمها واستيعابها بشكل أوضح وأدق. [18]

فالمبدع في أي قصة يخلق التنويع بين الصيغ السردية، ونقصد هنا تنويع الوسائط المعلوماتية، التي تخدم فكرته سواء السرد الشفهي (المقاطع الصوتية)، أو العلامات والصور، والإشارات على لسان الأبطال (المداخلات)، أو على لسان الراوي، أو على لسان الحدث نفسه والجمادات. [19]

في المقابل يجب عدم إغفال الحفاظ على نسق عال بشكل متواصل، حتى لو كانت الوسائط متعددة يجب أن يكون كل وسيط قويا في حد ذاته للمحافظة على متابعة المتلقي وانتباهه.[20]

يمكن أن يكون النسق تلك السلسلة المتصلة من الأحداث أو الأفكار التي تشكل الهيكل الأساسي للقصة الرقمية، وهنا يعد غير مادي، بل يلمسه المتلقي في مدى مهارة الصحفي في حياكة القصة الرقمية. كما يمكن أن يكون ذاك العنصر الذي يربط جميع الأجزاء معًا ويمنح المتلقي فهمًا واضحًا لتطور المضمون. فعلى سبيل المثال، إذا كانت القصة تحكي عن رحلة شخصية للبطل، فإن النسق يمكن أن يكون هو ذاك القطار أو الطائرة أو السيارة التي رغم تشعب الأحداث وعدم خطيتها، وتنوع الوسائط المعلوماتية، نرجع إليها دائما للحفاظ على تركيز المتلقي.

اختيار وسيط إعلامي دون آخر لا يتم عشوائيا بل يكون ملائما للبنية السردية للمحتوى، ومبنيا على تفكير سمعي بصري يخدم القصة الرقمية. ويتحكم في هذا الاختيار طبيعة المنصة الرقمية التي تختلف من حيث المساحات والمدد التي تستحملها، والأشكال والقوالب التي تتيحها، وبالتالي فهي تساهم في اختيار وسيط دون آخر. والقصة التفاعلية المتقدمة تستوجب تطوير محامل جديدة، فالسرد هو بناء للمعاني، والمنصة التي نسرد عليها هي التي تحدد أسلوب انتقال المعنى من الصحفي إلى الجمهور.[21]

المنصات الرقمية توفر للصحفيين والإعلاميين أدوات تمكنهم من تطوير المحتوى وإضفاء المزيد من الجاذبية عليه لكسب انتباه الجمهور. اتجه الصحفيون إلى عرض المعلومات في قوالب مختلفة ليسهل على الجمهور فهمها، وأصبحت هناك أدوات مختلفة تناسب مختلف قدرات ومهارات الجمهور، فهناك ما يناسب خبراء التكنولوجيا، وهناك ما هو مناسب لأجيال ليس لها المعرفة المتقدمة في التكنولوجيات الحديثة.[22] غير أن القصة الرقمية التي تُنتج لمنصات الميديا، يجب أن تأخذ أمورا كثيرة بعين الاعتبار، غيرَ المدة والمساحة، كاستخدام المتلقي للمنصات عبر الهاتف

المحمول، الذي يقتضي أن تبدو القصة في شكل مغاير عن الحاسوب. بالإضافة إلى إرفاق النص المكتوب إلى الفيديو حتى يتمكن المتلقي من وضع الصوت على وضعية الصامت ومتابعة المحتوى.[23]

تعتبر التفاعلية تيمةً من تيمات القصة الرقمية، غير مستبعَدة من القصة المكتوبة، إذ يمكن العثور على التفاعل في إعدادات الوسائط الجديدة (السوشل ميديا) والتقليدية على حد سواء، لكونها سمة لعملية الاتصال نفسها، لا سمة للقصة الرقمية بشكل حصري. غير أن الاختلاف يظهر في نماذج ومستويات التفاعلية في القصة الرقمية.

التفاعلية البَعدية: تسمح للأفراد بالانخراط مع المادة المنشورة عبر منصات مثل "فيسبوك" و"تويتر" و"إنستغرام" وغيرها لمناقشة محتوى معين، تقديم تعليقات، أو حتى مشاركة آرائهم وتجاربهم الشخصية، مما يعزز التفاعل الاجتماعي.

هذا الأخير يشمل عدة أبعاد، أهمها القدرة على تبادل الأفكار ومناقشة القصص أو المواضيع التي يتم تناولها في المنشورات أو الأخبار. وفي هذا السياق، يتم تشجيع القراء أو المتابعين على الانخراط بشكل نشط من خلال التعليقات، الإعجابات، أو المشاركة. منصات مثل "يوتيوب" و"ريديت" تقدم إمكانيات لتعميق النقاشات مع إنشاء مجتمع حول كل موضوع، حيث يمكن للقراء أن يضيفوا محتوياتهم الخاصة أو يساهموا في المناقشات بشكل واسع النطاق.

الأدوات المتاحة تساهم في تفعيل هذا النوع من التفاعل، مثل خاصية التعليق، الضغط على زر الإعجاب، أو حتى مشاركة المحتوى عبر منصات متعددة. وعليه، تساهم هذه التفاعلات في تطوير محتوى مشترك يُمكّن المشاركين من بناء مجتمع تفاعلي ومؤثر.

تفاعلية التصفح: تفاعلية التصفح أو الربط الديناميكي تُعتبر من الخصائص الأساسية التي تساهم في إثراء تجربة المستخدم على الإنترنت. يتمثل الربط الديناميكي في القدرة على الانتقال من محتوى إلى آخر من خلال النقر على روابط تشعبية، مما يسمح للمستخدمين بالوصول إلى تفاصيل إضافية أو محتوى مكمل يعزز فهمهم للموضوع أو يوفر سياقًا أكبر.

من خلال الربط الديناميكي، يتمكن المتلقي من استكشاف المواضيع بشكل غير خطي، حيث يمكنه اختيار الروابط التي تثير اهتمامه، مما يعطيه قدرة على تشكيل مسار تصفح شخصي يتناسب مع اهتماماته وتوجهاته. هذا النوع من التفاعل يُعتبر حيويًا لأنه لا يقتصر على تقديم المعلومات فقط، بل يتيح للقارئ الفرصة لتوسيع تجربته المعرفية عبر روابط تؤدي إلى محتوى آخر.

يُعد الربط الديناميكي أيضًا أداة رئيسية في تحسين تجربة المستخدم عبر الإنترنت، مما يسمح للمواقع الإلكترونية بتقديم محتوى غني ومترابط يساهم في بقاء المستخدمين على المنصة لفترات أطول. بالإضافة إلى ذلك، يسهم الربط الديناميكي في التسويق الرقمي وتوسيع نطاق الوصول إلى المعلومات، حيث يمكن لمستخدمي الإنترنت التنقل بحرية بين المواضيع ذات الصلة مما يعزز الفهم ويشجع على التفاعل المستمر.

التفاعلية المشاركة: يمكن أن تصل التفاعلية إلى مستوى عالٍ من اندماج المستخدم في القصة الرقمية، حيث لا يقتصر دوره على المشاهدة أو القراءة، بل يصبح جزءًا نشطًا من السرد أو التطور. وهو الشيء الذي أعطاه رافايلي (1988) اسم التفاعلية الكاملة Full Interactivity، التي تحيل على قدرة الطرفين، المرسل والمستقبل، على تبادل الأدوار بشكل ديناميكي؛ مما يحول المستخدم إلى عنصر أساسي في تحديد مسار الأحداث والمشاركة في صياغة القصة. ورغم أن ذلك يمكن أن يقلل من سيطرة الصحفي على السرد، إلا أنه لا يلغي دوره تمامًا، حيث يبقى حاضرًا كموجه أو منظم للتجربة.[24]

تتضمن التفاعلية المشاركة التأثير المباشر على القصة حيث يتمكن المستخدم من اتخاذ قرارات تؤثر على مسار الأحداث، كما في وثائقي الويب "Web Documentary" أو الألعاب القصصية.

وتشمل المشاركة العاطفية أو الإبداعية حيث يمكن للمستخدم أن يضيف تعليقاته، مشاركاته، أو حتى محتوى جديد للقصة، مما يعزز شعوره بالمشاركة. ناهيك عن الأدوات التفاعلية، التي تبرز تفضيلات المتلقي، فقد يُطلب من المستخدم التفاعل عبر وسائل مثل الإجابة على أسئلة، اختيار مسارات تؤدي إلى تجربة مختلفة حسب اختياراته، أو التفاعل مع عناصر القصة عبر النقر أو السحب أو تغيير شكل الخط.

7. مراحل إعداد القصة الرقمية:

تتعدد المحتويات الرقمية الفيديوهاتية والمدد والصيغ التي يمكن أن تنتج على شاكلتها، غير أنها تتقاسم فيما بينها مراحل الإعداد التي يمكن أن نقسمها إلى 6 خطوات: اختيار الموضوع، البحث وبناء الهيكل السردي، كتابة النص، تجميع المادة البصرية، التقطيع التقني والمونتاج. فأي خطوة تسبق الأخرى؟

وهنا لا قاعدة ثابتة، لاسيما فيما يخص خطوتي كتابة النص واختيار الصورة. الصحفي هو المتحكم، إلى جانب طبيعة الموضوع المشتغل عليه. في أحايين كثيرة، تبنى القصة على أساس قوة المادة البصرية، وفي أحايين أخرى يسبق النصُ الصورةَ لقوة الحبكة السردية. وتبقى القاعدة الثابتة أن كلاهما يكمل الآخر ولا محيد للقصة الرقمية عن أي خطوة من هذه الخطوات.

1.7 اختيار الموضوع

يعتمد على عدة اعتبارات، من أهمها طبيعة التيمة المراد تناولها. هذا الاعتبار يساعد في تحديد الطابع العام للقصة ومدى تأثيرها على الجمهور المستهدف. إذا كانت التيمة تتناول مستجدا، في هذه الحالة، يمكن للقصة أن تكون وسيلة فعالة لإيصال خبر الواقعة في أسرع وقت ممكن .[25]

إذا كانت التيمة تتعلق بموضوع اقتصادي أو اجتماعي أو سياسي، فالهدف الذي يسعى الصحفي لتحقيقه من خلال العمل على القصة الرقمية، يعد خيارًا استراتيجيًا يخدم الرسالة التي يرغب في إيصالها، ويعكس جوانب محددة ومهمة منها، عن طريق تحديد زاوية معينة في الموضوع.[26]

زاوية المعالجة تتمثل في حصر الموضوع في واحدة أو اثنتين تسهم في توجيه الاهتمام نحو النقاط الرئيسية وتمنع التشتت في الطرح، وتعزز فهم المتلقي للرسالة بشكل أدق وتجنبه فقدان التركيز. هذا التركيز يقوي الربط بين العناصر المختلفة في القصة الرقمية ويعزز فهم العلاقة بينها، لا سيما وإن كان الموضوع يدخل في اهتمامات الجمهور .[27]

يعد اختيار الموضوع الذي يتناسب مع اهتمامات المتلقي عاملا حاسما في تحقيق التأثير والتواصل الفعّال. عندما يكون الموضوع ملائمًا لاهتمامات الجمهور، يمكن أن يكون لذلك تأثير إيجابي على تفاعله مع القصة الرقمية. ويعزز فرص تحقيق الرسالة المقصودة والتأثير المرجو.

ذلك أنه عند اختيار موضوع القصة الرقمية، يجب أن يأخذ الصحفي بعين الاعتبار الجدوى التقنية. إذا كان الموضوع يستحمل تناول التقنيات الحديثة مثل الواقع الافتراضي أو الواقع المعزز، يمكنه دمج هذه التقنيات بشكل فعّال لتعزيز تجربة المتلقي. كذلك المدد التي تتيحها المنصات، تفرض مساحة محددة للإحاطة بالموضوع وهناك تيم قد تتوافق وتلك المدة المحددة وتيم أخرى تتوافق والمساحات التي تفرضها منصات دون أخرى.

أما الخط التحريري فهو الاعتبار الذي يوجه اختيار الموضوع نحو محتوى معين يتناسب مع السياسات والمبادئ التي تؤطر الرؤية العامة للمحتوى الرقمي في المؤسسة التي ينتمي إليها الصحفي. ويشمل مجموعة من القواعد والمعايير من نهج صحفي، ومواضيع يجب التركيز عليها أو تجنبها، وكيفية التعامل مع المعلومات والأخبار.

ومنه، يمكن اختصار مراحل إعداد القصة الرقمية فيما يلي: طبيعة التيمة (مستجد أم موضوع عام)← الرسالة (زاوية المعالجة) ← اهتمامات الجمهور (مدى ارتباط الموضوع بها) ← الجدوى التقنية ← الخط التحريري.

2.7 بناء الهيكل القصصي

تشهد القصص تحولا جذريا حيث تتفاعل الكلمة مع التقنيات الرقمية الحديثة، وتنتقل من نقل الفكرة كتابة إلى إحالتها على منطق التفكير بالصورة والمقطع المرئي الذي يسافر بالمتلقي من مجرد رسمه لتخيلات تترجم النص المكتوب إلى متابعة الأحداث صوتا وصورة. وهنا، يسافر الصحفي الرقمي بالمتلقي في رحلة استكشاف الأحداث ضمن سيرورة حكائية مبنية على الخطة السردية. هذه الخطة تعتبر هيكلا تنظيميا يستخدمه الصحفي الرقمي لبناء تراتبية أحداث القصة وتوجيه تطور الحبكة التي تحرر هذه المرة الصحفي من ضرورة الإجابة على الأسئلة الستة (ماذا؟ من؟ متى؟ أين؟ كيف؟ لماذا؟) في بداية القصة، وتمكنه منها متى ما سمحت الخطة السردية بذلك، حسب طبيعة الهيكل التنظيمي الذي اختاره الصحفي للقصة الرقمية.

يعتمد الهيكل الثلاثي في إعداد القصة على ثلاث مراحل أساسية تبدأ بمرحلة البداية (Exposition)، حيث يتم وضع المتلقي في السياق العام من خلال تعريفه بالشخصيات، المكان، والزمان، مما يساعده على تكوين فهم أولي للأحداث القادمة[28]. تتسم هذه المرحلة عادةً بمقدمة هادئة تمهد بسلاسة للانتقال إلى المرحلة التالية، بخلاف المقدمة الصادمة (الأسلوب الأمريكي) التي تُستخدم كعنصر جذب مباشر لإبقاء المتلقي مهتما، تماما مثل مقبلات لذيذة تفتح شهيته لاستقبال الأحداث الرئيسية.

في المرحلة الثانية، المعروفة بمرحلة تصاعد الأحداث (Rising Action)، تبدأ وتيرة القصة في التسارع تدريجيا. هنا، يتم تقديم الصراع الرئيسي الذي يشكل جوهر القصة، ما يعزز التشويق ويثير فضول المتلقي لمتابعة الأحداث. هذا التصعيد في الأحداث يبني توترا دراميا يربط القارئ بالقصة بشكل أكبر.

تصل القصة في المرحلة الأخيرة إلى وضعية النهاية، حيث تهدأ الأحداث ويُشبع فضول المتلقي. يتم تقديم نهاية متكاملة توضح جوانب الصراع وتحل العقدة الرئيسية، إلا إذا قرر الصحفي اعتماد نهاية مفتوحة تترك المجال للتساؤلات وتُمهّد لجزء جديد من القصة، مما يعزز استمرارية التفاعل مع المحتوى.[29]

يتميز الهيكل الدائري في السرد القصصي بالانطلاق من نقطة بداية، والغوص في رحلة سردية، ثم العودة إلى نفس نقطة البداية بشكل دائري. ويرتكز على تقنية "الفلاش باك" (Flashback)، التي تنقل الأحداث إلى الماضي وتعيدها للحاضر، مما يجعل للقصة بُعدًا زمنيا متشابكًا دون الالتزام بالكورنولوجيا الزمنية التقليدية.

يعتمد هذا الهيكل على خيط ناظم يربط بين عناصر القصة ويحافظ على الاتساق السردي، والمسار الذي يجمع الأحداث رغم تشعبها، مما يحافظ على تماسكها ويساعد المتلقي على تتبع مسار الأحداث بسهولة. وغالبا ما يكون هذا الخيط الناظم عبارة عن وسيلة نقل أو شخص أو مكان أو أداة معينة تظهر كل مرة وبشكل متكرر في مختلف جوانب القصة، لشد المتلقي وضمان فهمه لدائرية القصة.

ربط الأفكار الجديدة بالسياق العام للأحداث السابقة(The recapitulation))، يعد أحد أهم التقنيات التي يجب أن يوظفها الصحفي عند اعتماده لهذا النمط حيث يساعد المتلقي على التموقع وسط سيرورة أحداث القصة وفهم تطورها.

يعد الهيكل الشجري"Tree Structure" أحد أساليب السرد الرقمي الحديثة التي تتيح للمستخدم دورًا تفاعليًا في تشكيل مسار القصة ونهاياتها. يعتمد هذا الهيكل على إنشاء مسارات متفرعة تبدأ من نقطة بداية واحدة وتتوسع عبر قرارات المستخدم في نقاط محورية، مما يعزز

التفاعلية ويخلق تجربة مميزة لكل مستخدم. ويتميز بعدة خصائص مثل التفرعات السردية والنهايات المتعددة والمرونة الزمنية، مما يجعله مناسبًا للقصص التفاعلية والألعاب السردية في وثائقي الويب على سبيل المثال والتقارير الصحفية المعقدة.

تبرز أهمية الهيكل الشجري في قدرته على جعل المستخدم جزءًا من عملية السرد بدلا من كونه متلقيا فقط. فهو يتيح تجربة متنوعة تناسب اهتمامات المستخدمين المختلفة ويعزز فهم القضايا من زوايا متعددة. ومع ذلك، فإن تصميم هذا الهيكل يواجه تحديات. المعادلة الصعبة هنا هي أن يخلق الصحفي مسارا للسرد وعددا من الحكايات يمكن للمستخدم أن يجمع أحداثها، دون أن يكون هو المتحكم في هذا المسار، ودون أن يتخلى تماما عن سيطرته على القصة[30]. بالإضافة إلى تعقيد التنفيذ وزيادة التكلفة، واحتمالية إرهاق المستخدم بكثرة الخيارات.

على الرغم من هذه التحديات، يمثل الهيكل الشجري نقلة نوعية في السرد الرقمي بفضل قدرته على تحويل القصة إلى رحلة تفاعلية غنية تربط بين الأحداث بشكل متماسك. يبقى هذا الهيكل وسيلة مبتكرة لتقديم محتوى رقمي جذاب يعزز التفاعل والفهم العميق لدى المستخدمين.

3.7 كتابة النص

مقاربة الكتابة للقصة الرقمية لم تظهر مع خدمات شبكات التواصل الاجتماعي، بل طُرحت منذ بداية ظهور ما يعرف بصحافة الويب في النصف الأول من تسعينيات القرن الماضي مع جاكوب نيلسن، أحد أبرز الأسماء في مجال دراسات استخدام الإنترنت، حيث خلص سنة 1997 إلى أن زوار المواقع لا يقرؤون النصوص المنشورة كلمة بكلمة، بل يقومون بمسح الصفحة بسرعة للعثور على العناصر البارزة.

تعتمد الكتابة الفعالة على مبدأ الاقتصاد في اللغة الذي لا يعد ترفا أو مجرد اختيار، بل ضرورة تفرضها طبيعة الإنترنت كوسيلة، وأيضًا طبيعة الجمهور المستهدف الذي يستهلك هذا النوع من المحتوى.

ورغم أن مبدأ الاقتصاد في اللغة وتفادي الإطناب مطلوب في جميع وسائل الإعلام، إلا أن طبيعة الإنترنت تضيف بعدًا إضافيًا. وهو ما أكده نيلسن في دراسة عام 2000، حيث وجد أن سرعة القراءة على الشاشات أبطأ بنسبة 25% مقارنة بالقراءة على الصحف.[31]

وعطفا على ما جاء به نيلسن، ذهب خبير شبكات التواصل الاجتماعي جيف بولاس في إحدى دراساته إلى أن المحتوى المكتوب الذي لا يتجاوز 40 حرفا، تزيد إمكانية انتشاره بنسبة تصل إلى 86% مقارنة بالمحتوى الطويل.[32]

وسائل التواصل الاجتماعي جاءت لتكريس هذا المبدأ على اعتبار أن القصة الرقمية قبل أن تكون نتاج عملية جمع صور ثابتة ومتحركة وصوت.. فهي نص مفكر فيه مع حبكة قصصية وتسلسل تمثلات منطقية يجب أن تتوفر فيه مجموعة من الشروط ليلائم خصوصيات وسائل التواصل الاجتماعي. أولاها أن يتناغم وهذه الوسائط المتعددة، ولا يكرر ما تقوله الصورة أو الحركة أو الصوت؛ بل يجعل الصحفي، النص عضوا في فريق إبداعي تتمازج فيه جمالية التكنولوجيا مع القيمة المعرفية للنص.[33]

بل وأن يرجح هذه الأخيرة (القيمة المعرفية للنص) على اعتبار أن العديد من مستخدمي السوشل ميديا الذين يفضلون الفيديو على القوالب الرقمية الأخرى، والذين تقدر نسبتهم بأكثر من 82%[34]، يمكن أن يشاهدوا القصة دون صوت. وهنا تأتي أهمية وقوة النص الذي يجب أن يكون مكتوبا على الفيديو ويعطي معنى للمعادل البصري دونما الحاجة إلى تشغيل الصوت.

قوة النص هذه تذهب بأي صحفي إلى ضرورة ضبط قواعد الكتابة للقصة الرقمية والتي من الضروري أن يتّبع فيها المعايير التالية:

بناء مقدمات مشوقة بالاستناد إلى قاعدة الثواني الأولى من الفيديو (First Few Seconds Rule) باعتبارها العامل الحاسم في قرار المستخدم بمتابعة المقطع أو تجاوزه[35]. ولتطبيق هذه القاعدة بشكل فعّال، يجب التركيز على الجمل الافتتاحية القوية والمباشرة، عن طريق العبارات التي تحفز الفضول أو تعرض مشكلة واضحة تتطلب حلا، أو تعد بعرض قصة مثيرة. على سبيل المثال، يمكن استخدام أسئلة مثيرة

مثل: "هل سبق لك أن تساءلت عن...؟" أو "ما الذي يحدث عندما...؟" قد تكون الجمل الافتتاحية التي تحتوي على إحصاءات أو حقائق مثيرة أيضًا مؤثرة، مثل: "85% من الناس لا يعرفون هذا السر..."، مما يحفز المشاهد على متابعة الفيديو للحصول على الإجابة. إلى جانب الكلمات، يجب أن تتناغم العناصر البصرية مع الجمل الافتتاحية إذ يُعتبر استخدام مشاهد قوية أو لقطات مفاجئة في اللحظات الأولى من الفيديو وسيلة فعالة لجذب الانتباه. يمكن أن تكون هذه المشاهد لقطات غير متوقعة، صور مثيرة، أو حتى مقاطع من أحداث غير مكتملة تظهر في البداية لإثارة الفضول.

"اذبح الجمل العزيزة على قلبك Murder your darlings"، فكرة جاء بها الكاتب والناقد الأدبي آرثر كويلر كاوتش في كتابه On the Art of Writing عام 1916[36]، ولازال العمل بها ساريا، كأسلوب يلائم الكتابة لشبكات التواصل الاجتماعي، إذ لا تعني التضحية بالإبداع، بل التخلص من أي جمل أو عبارات، مهما كانت جميلة، إذا لم تخدم الهدف الأساسي للنص أو رسالته. ولا يتحقق ذلك إلا باعتماد مبدأ ضرورة إضافة كل كلمة قيمة للنص والدفع بالقارئ نحو الفهم السريع، بالابتعاد عن التعقيد اللغوي أو التراكيب البلاغية الثقيلة التي قد تشتت القارئ واعتماد أسلوب "الفعل – الفاعل – المفعول به". غير أن ذلك لا يعني التركيز على أسلوب واحد، إذ إن أنماط الكتابة ليست ثابتة؛ بل تتطور باستمرار لتلبية تطلعات الجمهور لاسيما مع الراغبين في رواية القصص Storytelling المتحمسين لبناء هياكل سردية تقتضي كسر مبدأ الأخبار الناشفة والمجردة Hard News [37] والإبداع في الكتابة بعيدا عن الحشو والتكرار والإنشاء والاستعراض اللغوي .[38]

معظم مستخدمي شبكات التواصل الاجتماعي يتصفحون المحتوى عبر الهواتف المحمولة، وهو ما يفرض على كاتب المحتوى أن يكيف نصوصه مع طبيعة هذه الأجهزة وشاشاتها الصغيرة. النصوص الطويلة لا تعرض بشكل واضح ومقروء على الهواتف[39]، لذا يجب أن تكون المواد النصية قصيرة وموجزة، تركز على الجوهر دون إضافات زائدة أو تفاصيل غير ضرورية. ولتسهيل ذلك، يمكن تقسيم النص إلى فقرات قصيرة مع استخدام العناوين الفرعية التي تسلط الضوء على الأفكار الرئيسية. هذا الأسلوب يساعد ليس فقط الصحفي في كتابة نصه، بل كذلك المستخدمين على التنقل داخل الفيديو وتتبع وفهم جميع محطات القصة.

عندما يتمكن الصحفي من ضبط إيقاع القصة وديناميكية الشبكة التي ستنشر عليها، يصبح قادرًا على تحديد الأسلوب الأنسب لكتابة النصوص وتوزيعها. القصة الرقمية، بطبيعتها، تخضع لدورة حياة تختلف حسب طبيعة المحتوى والمنصة؛ فبعض القصص تحتاج إلى أسلوب سريع ومباشر لتواكب الأحداث اللحظية على منصات مثل تويتر، حيث يكون الجمهور باحثًا عن معلومات فورية ومختصرة. في المقابل، القصص ذات الطابع التحليلي أو التوثيقي يمكن أن تجد مكانها بشكل أفضل على منصات مثل فيسبوك أو المواقع الإخبارية، حيث يكون المستخدم مستعدًا لقضاء وقت أطول في القراءة. بالنسبة لإنستغرام أو تيك توك، يلعب الجانب البصري دورًا حاسمًا، ما يتطلب من الصحفي استخدام الصور والفيديوهات التي تجذب الانتباه بسرعة.

يساعد فهم هذه الضوابط في تحديد الاستراتيجية المناسبة لإعادة تدوير القصة عبر منصات مختلفة، سواء بإعادة صياغة الجملة المرافقة للفيديو (الوورديغ) أو صورة الواجهة أو بإعادة صياغة العناوين.

تقتضي الكتابة للعناوين استخدام الفعل المضارع لأنه يمنحها طابعًا آنيًا ويجعلها تبدو وكأنها تحدث في الوقت الفعلي، مما يعزز إحساس القارئ بحداثة الخبر وراهنيته[40]. العنوان مثلا الذي يقول "الحكومة تعلن عن إصلاحات جديدة" يبدو أكثر ديناميكية وحيوية مقارنة بصيغة الماضي "أعلنت الحكومة عن إصلاحات جديدة"، إذ يوحي المضارع بأن الحدث لا يزال مستمرًا وله تأثير مباشر على القارئ.

مبدأ الاقتصاد في اللغة يمتد إلى العناوين بقدر ما ينطبق على النصوص، خاصة في بيئات المحتوى الرقمي مثل الفيديوهات على منصات التواصل الاجتماعي. المساحات المتاحة لعرض العناوين في صور واجهة الفيديوهات (thumbnails) محدودة، على عكس عناوين المقالات التي قد تتحمل صياغات أطول وتفاصيل أكثر، مما يجعل من الضروري أن تكون العناوين قصيرة مع كلمات قوية، تعبيرات مختصرة، وأسلوب

مباشر يساهم في جذب انتباه المستخدم بسرعة، خاصة أن الجمهور يتصفح المحتوى بسرعة كبيرة، وغالبًا ما يتخذ قراره بناءً على الانطباع الأولي للعناوين. [41]

الانطباع الذي ينبني كذلك على تفادي علامات الترقيم في عناوين فيديوهات السوشل ميديا التي قد تشتت القارئ أو تجعل العنوان يبدو أكثر تعقيدًا مما ينبغي[42]. على سبيل المثال، العنوان: "هل تعلم؟ هذه هي أسرار النجاح!" قد يكون أقل تأثيرًا من "اكتشف أسرار النجاح الآن"، لأن علامة الاستفهام وعلامة التعجب قد تُبطئ تدفق القراءة أو تجعل العنوان يبدو مبالغًا فيه. كذلك، العناوين التي تحتوي على فواصل قد تبدو طويلة، وهو ما يتعارض مع مبدأ البساطة والجاذبية المطلوبة في العناوين. الجاذبية التي يجب أن تعكس جوهر المحتوى بدقة بعيدا عن أساليب الإسقاط في فخ النقر Clickbait، الذي يعتمد على تقديم عناوين بتوصيفات مثيرة للفضول لكنها لا تعكس حقيقة المحتوى الفعلي، مما يؤدي إلى شعور المتابعين بالخداع وبالتالي فقدان الثقة في المصدر[43]. هناك خيط رفيع بين تسويق المادة بطريقة مشروعة وبين التضليل وخداع الجمهور بعناوين لا علاقة لها بمحتوى المادة، الشيء الذي يناقض بشكل كامل الأخلاقيات المهنية.

وفي إطار تسويق المادة بطريقة مشروعة، تضمين الكلمات المفتاحية الرئيسية في العنوان يعد أمرًا ضروريًا لضمان وصول القصة إلى الجمهور المستهدف عبر محركات البحث. عندما يتطابق العنوان مع العبارات التي يبحث عنها المستخدمون، تزيد فرص ظهوره في النتائج الأولى، مما يعزز من معدل النقرات والمشاهدات. لذلك، ينبغي أن يكون العنوان واضحًا، دقيقًا، وغنيًا بالكلمات المفتاحية دون أن يبدو مصطنعًا أو مبالغًا فيه. على سبيل المثال، إذا كان المقال يتناول "تقنيات تحسين محركات البحث"، فإن عنوانًا مثل "أفضل تقنيات تحسين محركات البحث لزيادة ظهور موقعك" سيكون أكثر فعالية من عنوان عام مثل "كيف تحسن موقعك؟". استخدام الكلمات المفتاحية بشكل استراتيجي في العنوان لا يسهم فقط في تحسين SEO، بل يساعد أيضًا القارئ على فهم المحتوى المتوقع من النظرة الأولى، مما يعزز من فرص تفاعله معه.

4.7 التقطيع التقني

عند تناول المادة البصرية في القصة الرقمية، خاصة إذا كانت إنسانية، ليس هناك مثال أبلغ من الصور التي توثق للحروب والتي تنقل عقل المتلقي مباشرة إلى مكان وقوع الخبر، فكما قال الكاتب الروسي إيفان تورغنيف إن ما تستطيع صورة واحدة قوله، لا يمكن أن يقوله كاتب في ألف كلمة.

كانت صورة للمصور الفيتنامى "نيك أوت" مراسل وكالة "الأسوشيتد برس" سنة 1972 لطفلة فيتنامية عمرها تسع سنوات وهي تجري وتصرخ عارية بعد حرق ملابسها وجلدها؛ نتيجة قصف قريتها "تراج بانج" بقنابل النابالم، كافية لوقف حرب دامت قرابة 20 عاما، إذ لم يجد الرئيس الأمريكي الأسبق ريتشارد نيكسون فى البداية إلا التشكيك فى صحة الصورة، إلا أنها شكلت ضغطا على موقفه فى الانتخابات، فأصدر قراره بوقف الحرب، كما أوقف دعم فيتنام الجنوبية بالأسلحة، وقرر سحب الجيش الأمريكي من فيتنام[44]. صورة الطفلة الفيتنامية، التي تُظهر مدى معاناة المدنيين جراء حرب فيتنام، أصبحت فيما بعد مثالًا على القوة التأثيرية للصور في الصحافة، حيث لعبت دورًا كبيرًا في تغيير الرأي العام الأمريكي تجاه الحرب. وهذا ما كان كل مؤيدي القضية الفلسطينية يأملونه بعد انتشار صور معاناة أهالي غزة جراء الحرب، عطفا على المقولة الشهيرة "الوسيلة هي الرسالة" لمارشال ماكلوهان الذي كان يرى أن الصور القوية في الإعلام البصري تمتلك تأثيرًا يتجاوز مجرد نقل المعلومات، إذ تؤثر بشكل عاطفي على الجماهير وتعيد تشكيل وعيهم حول الأحداث، حيث تجعل التلفاز والصور الفوتوغرافية الحروب "حقيقية" وقريبة من المشاهدين، مما يغير من استجابتهم العاطفية والسياسية تجاهها.[45]

تُعد القصة الرقمية امتدادًا طبيعيًا لهذا التأثير البصري، حيث توفر إمكانيات جديدة لعرض المآسي الإنسانية بطرق أكثر تفاعلية وشمولية. بفضل تقنيات مثل الفيديوهات القصيرة، البث المباشر، والتصوير بزاوية 360 درجة، لم تعد الصور وحدها هي الوسيلة الأكثر تأثيرًا، بل بات بإمكان المستخدمين الانغماس في القصة من خلال محتوى متعدد الوسائط يدمج الصوت، الصورة، والنصوص بطريقة تجعلهم شهودًا مباشرين

على الحدث. هذا التطور عزز من قدرة الإعلام الرقمي على استثارة التعاطف، ودفع الجماهير إلى التفاعل بشكل فوري مع القضايا المعروضة، سواء من خلال مشاركة المحتوى أو اتخاذ مواقف سياسية واجتماعية تجاهها.

لكن رغم قوة هذه الوسائط، يبقى التوازن بين الصورة التي يُقصد بها الوسائط المتعددة والنص أمرًا ضروريًا. فبينما يجب أن تكون قادرة على نقل جوهر القصة، فإن النص المرافق يحتوي معلومات توضيحية أو تحليلية تمنح الجمهور فهمًا أعمق للحدث. الصورة ليست مجرد عنصر مكمل في القصة الرقمية[46]، بل يمكن أن تكون جوهرها، خاصة عندما يتم استخدامها بذكاء ضمن استراتيجية بصرية متكاملة. قدرتها على إثارة المشاعر، نقل المعلومات بسرعة، وتعزيز التفاعل تجعلها أداة أساسية في الصحافة الرقمية الحديثة.

ولتحقيق هذا التوازن بين المادة البصرية التي يمكن أن تكون رسوما بيانية أو خرائط تفاعلية أو رسوم متحركة أو فيديوهات أرشيفية أو تعبيرية والنص، يمكن اعتماد التقطيع التقني كأداة تنظم عمل الصحفي من خلال توظيف جدول يضم سلسلة من العناصر البصرية في مقابل النص. هذا التقطيع التقني يساعد الصحفي في توزيع المحتوى بطريقة تعزز التجربة البصرية للمتلقي دون إغفال الجانب المعلوماتي. فعلى سبيل المثال، يمكن تخصيص كل صورة أو مقطع فيديو لنقل جانب معين من القصة، بينما يضيف النص تفاصيل سياقية تدعم ما تعرضه الوسائط البصرية كما في النموذج أدناه لقصة رقمية نشرت على منصات جريدة هسبريس الإلكترونية حول الطريق السريع تيزنيت–الداخلة:

النص مع رابط المادة البصرية	الدقائق
الطريق السريع تزنيت الداخلة جسر طرقي بطول 1055 كيلومترا يعد من عجائب الهندسة المدنية الحديثة	0:04 0:32
اخترقت أمتاره الأخيرة الصحراء المغربية شهر يونيو 2024 بأبعاد جهوية وقارية جعلته رافعة نوعية من رافعات النموذج التنموي الخاص بالأقاليم الجنوبية للمملكة	0:36
الذي أطلقه الملك محمد السادس بمناسبة تخليد الذكرى الـ40 للمسيرة الخضراء بتكلفة تندرج ضمن غلاف مالي يتجاوز	7:30

77 مليار درهم	
تصريح الملك محمد السادس ورش ملكي نموذجي	من 5:06 (وفي مجال البنيات التحتية) إلى إلى 5:19 (تزنيت والداخلة) .....1:50 - 1:52

تقطيع تقني للقصة الرقمية: الطريق السريع يشق رمال الصحراء المغربية.. مشروع تنموي ضخم بأبعاد قارية[47]

5.7 المونتاج

يقول المخرج والسيناريست الفرنسي روبرت بريسون إن "السينما تُكتب في مرحلة المونتاج"، وعطفا على ذلك يمكن اعتبار أن القصة الرقمية لا يمكن أن ترى النور بدون المرور من هذه المحطة المهمة التي تتعدى الاعتبار الوجودي للقصة إلى كونها فنَّ اختيار كما قال والتر ميرش في كتابه "في غمضة عين" In the Blink of an Eye، حيث يناقش كيف أن المونتاج يتعدى مفهوم القص واللصق كأداة ميكانيكية بحتة لصناعة محتوى مرئي، إلى كونه فنا إبداعيا، في أحايين كثيرة يكون ملَكَة، وفي أحايين أخرى يُكتسب عن طريق التمرين على التوضيب الذي يُمَكِّن من تغيير حبكة الفيلم كاملة وإضفاء المعاني الضمنية والتلاعب بالزمن والتأثير على مشاعر وتصورات المتلقي والتحكم في الإيقاع .[48]

يختار المحرر في المونتاج، حسب ميرش، كل مقطع بعناية بناءً على عدة عوامل، مثل جودته، وتنوعه، ومدى تعبيره عن الفكرة وإضفائه الطابع المناسب للمشهد، وتناسقه مع مقاطع أخرى قبله وبعده لتحقيق الانتقالات السلسة، وتناغمه مع إيقاع السرد الذي يَتغيَّر بتغيُّر الموسيقى المستخدمة والتأثيرات الصوتية، مما يجعل المونتاج أشبه بعملية إعادة تأليف المحتوى السمعي البصري والرقمي من جديد.

مخرجون من أمثال جورج أورسن ويلز وجان لوك جودار كانوا يقضون أسابيع وشهورا داخل غرفة المونتاج قبل أن يخرجوا أفلامهم للعرض. ولأن الرجوع إلى الماضي ليس بالضرورة غوصا في التاريخ، بل محاولة لفهم آليات الامتداد، ففي زمن المونتاج الرقمي، تغيرت هذه المسألة وبات المونتاج عملية يمكن أن تتم في بضعة ساعات أو دقائق حسب مدة المحتوى المشتغل عليه. وذلك عن طريق برامج وتطبيقات تعددت أدواتها وخدماتها الاحترافية.

الواقع أن المونتاج اعتمد لفترة طويلة على القص واللصق كأداة ميكانيكية بحتة في توضيب الأفلام، حيث في المراحل الأولى من تاريخ السينما، أواخر القرن الـ19 وأوائل القرن الـ20، كان المنتجون يقطعون ويلصقون شرائط الأفلام يدويًا باستخدام المقص والشريط اللاصق، وهي العملية التي عرفت باسم "القص واللصق"[49]. واستخدم رواد السينما في محاولة منهم للتطوير، مثل جورج ميلييس، المونتاج داخل الكاميرا (In-Camera Editing) حيث كان يتم ترتيب اللقطات أثناء التصوير عن طريق إيقاف المخرج للكاميرا بين اللقطات بدلا من توضيب الفيلم لاحقا[50]. غير أن هذه الممارسات لم ترقَ إلى مرحلة تعديل اللقطات بسهولة دون إعادة تسجيل أجزاء كبيرة من المادة المصورة. وبقيت تتطلب وقتًا طويلًا وتفتقر إلى المرونة رغم ظهور أنظمة المونتاج الخطي مثل CMX 600، التي كانت تتطلب نقل المقاطع من شريط إلى آخر، ووفرت للمنتجين إمكانية الاحتفاظ بالمادة الأصلية والتعديل على أي جزء من المادة المصورة .[51]

في أواخر الستينات وأوائل السبعينات، عرف عالم صناعة السينما تحولا كبيرا مع الصور المولدة بالحاسوب (CGI - Computer-Generated Imagery) التي مكنت من ابتكار شخصيات وبيئات واقعية باستخدام الحاسوب، ما فتح آفاقا جديدة أمام المنتجين

وخولهم من خلق عوالم افتراضية مع تفاصيل تبدو وكأنها حقيقية وتأثيرات بصرية لم يكن ممكنا من قبل تحقيقها باستخدام تقنيات التأثيرات التقليدية[52]. كان فيلم "Westworld" من أوائل مستخدمي هذه التقنية عام 1973، حيث تم توليد رسومات حاسوبية لتمثيل رؤية الروبوتات. ومن أبرز المحطات التي شهدت استخدامًا متقدمًا لهذه التقنية فيلم "Tron" عام 1982، الذي استخدم الصور المولدة بالحاسوب لإنشاء أوساط ونماذج افتراضية. ثم جاء فيلم "Jurassic Park" عام 1993، الذي استخدمها لخلق الديناصورات بطريقة واقعية، مما أحدث نقلة كبيرة في الصناعة السينمائية والمؤثرات البصرية الرقمية.

أما القفزة التي قلبت عملية المونتاج رأسا على عقب، كانت في نهاية الثمانينات وتسعينيات القرن الماضي، حيث شهد مجال الصناعات السينمائية والرقمية، برامج مثل Avid وFinal Cut Pro وAdobe Premiere، التي عُرفت بالمونتاج غير الخطي وخلقت ثورة في عالم التوضيب من خلال تمكين المستخدمين من إجراء انتقالات معقدة وتوضيب الفيديو بطريقة مرنة وبدقة وإبداعية أكبر[53]، قبل أن تُبهر العالمَ أدواتُ الذكاء الاصطناعي، أواخر العقد 2010 وأوائل العقد 2020، التي نقلت المحرر من المنفذ الرئيسي لعملية المونتاج إلى قائد الأوركسترا الذي يكتفي بالتوجيه لضبط إيقاع وتناغم قصته ويترك التنفيذ الفعلي لأداة الذكاء الاصطناعي .[54]

آفاق مستقبلية لازالت تنتظر البشرية مع توفير برامج المونتاج لطرق خالية من استخدام اليدين، عن طريق التعرف على الصوت فقط، ما يجعل عملية التوضيب أكثر سلاسة وسرعة. إضافة إلى دمج تقنيات الواقع الافتراضي (VR) والواقع المعزز (AR)، الشيء الذي يخلق تجارب غامرة للمستخدم، ويعيد تعريف كيفية تفاعل الجمهور مع المحتوى الفيديوي .[55]

مع ذلك، وبناء على أن الصحافة الرقمية بُنيت إجمالا على سابقتها التقليدية وكانت هذه الأخيرة بمثابة حجر الأساس وخريطة الطريق التي وجهت المهنيين في منهجية البحث عن المعلومات وطرق التعامل معها، ذلك أن المحتوى الإخباري تأثّر فعلا من ناحية الشكل وطرق العرض بناءً على بنية منصات التواصل الاجتماعي، إلا أن هذه المحتويات الرقمية لم تكن لترى النور، على الأقل تلك المحترِمة للأخلاقيات، لولا استنباطها لعديد من أسس الأجناس الصحفية الكبرى. فكذلك هو الحال بالنسبة لعملية المونتاج التي رغم طوفان الثورة التكنولوجية، يبقى جديرا بمنتجي المحتويات التمكن من عملية التوضيب واستيعاب مراحل إنجازها ولو كانت آلة الذكاء الاصطناعي منوطة بمهمة إنجازها.

بما أن الزاوية هي منطلق أي مشروع وأي قصة، فهي المتحكم الأول في أولى خطوات المونتاج. يمكن للمحرر أن يمضي وقتا غير هَيّن في اختيار زاوية المعالجة. وهذه الأخيرة ترافق المحرر في جميع مراحل إنتاج قصته الرقمية؛ في طرح الفكرة وكتابة النص وفي تسجيل الصوت وفي المونتاج، لاسيما وأنها تؤثر بشكل كبير على المرحلة الأولى المتمثلة في جمع اللقطات والصوتيات المسجلة وترتيبها داخل برنامج التوضيب حيث يتم تصنيف المقاطع بناءً على نوعها ومدى جودتها، مع حذف المشاهد غير الضرورية أو غير الواضحة. يساعد هذا التنظيم في تسهيل عملية التعديل لاحقًا، حين يصبح العثور على المشاهد المناسبة أسرع.

انتقاء هذه الأخيرة يأتي في المرحلة الثانية حيث يركز (الانتقاء) على تلك التي تخدم القصة الرقمية، ثم يرتبها وفق تسلسل منطقي وزمني يعكس تطور الأحداث. في هذه الخطوة، يحدد المحرر نقاط البداية والنهاية لكل لقطة، مع ضبط التوقيت لضمان تدفق سلس بين المشاهد دون قفزات غير متوقعة تؤثر على تجربة المشاهدة.

وقبل المرور إلى مرحلة إضافة النص المرافق للصور، يتم التعديل على هذه الأخيرة من خلال ضبط الألوان، الإضاءة، والتباين، مما يضمن تناسق المشاهد. على مستوى الصوت، يتم تنقية التسجيلات من أي ضوضاء غير مرغوب فيها، وضبط مستوى الصوت لتحقيق توازن بين الحوار، المؤثرات الصوتية، والموسيقى الخلفية، مما يساهم في تعزيز الانسجام بين الصوت والصورة والنص، الذي يضم بالإضافة إلى الجمل المرافقة للصور، العناوين والتسميات التوضيحية ورسومات بيانية تدعم فهم المحتوى في حالة ما استُخدمت. كما يمكن إدراج تأثيرات بصرية أو انتقالات ديناميكية بين المشاهد مع الحرص على عدم المبالغة كي لا تشتت تركيز المشاهد في تتبع القصة.

وأخيرًا، تأتي مرحلة المراجعة والتصدير النهائي، حيث يتم مشاهدة القصة الرقمية بالكامل للتأكد من خلوها من أي أخطاء تحريرية أو تقنية. يُراجع المحرر تدفق المشاهد، وضوح الصوت، وسلامة التوقيت، ثم يتم تصدير الفيديو بجودة مناسبة للمنصة التي سيُنشر عليها، سواء كانت وسائل التواصل الاجتماعي أو مواقع إلكترونية. [56]

مخرجات الدراسة:

نستخلص من خلال الدراسة أن التحول من السرد المكتوب إلى السرد الرقمي ليس انتقالا على مستوى الوسيط فقط بل تحول في بناء القصة بكاملها من خلال تجسيد الوقائع عبر الصوت والصورة والإيقاع والمونتاج عوض تخييلها عبر المكتوب فقط. يتأكد هذا التجسيد في إيقاع التلقي إذ يعيش الجمهور مع إيقاع اللقطات وطريقة توظيفها ما يجعل الزمن جزءا من الرسالة. وبالتالي يعيد السرد الرقمي تعريف العلاقة بين المحتوى والمتلقي. هذا الأخير يتحول من قارئ إلى مشارك من خلال إبدائه تعليقات وإعادة مشاركته للمحتوى وتوجيهه مسار التصفح بما يجعل التفاعل جزءا من صناعة المحتويات.

خلصت الدراسة إلى أن السرد الرقمي يُبنى على أساس خطة واضحة المعالم تنطلق سواء من بداية وتصاعد ونهاية أو على بنى بديلة دائرية أو متشعبة شجرية واختبار هذه الأخيرة لا يُعتبر خطوة اعتباطية أو عشوائية بل قرارا معرفيا يُحدد ماهية الرسالة والكيفية التي يود الصحافي توظيف المعطيات المتحصل عليها لإيصالها بالشكل الجيد للمتلقي.

تُظهر نتائج الدراسة أن للقصة الرقمية مُقومات خاصة بها مثل قاعدة الثواني الأولى التي تُبنى على التشويق في بداية المحتوى عوض التمهيد الهادئ وتكثيف المعلومات والاقتصاد في اللغة عوض الإطناب، بالإضافة إلى قابلية تقسيم المعطيات إلى حلقات للحفاظ على الاستمرارية والتتبع.

تبين الدراسة أن تعدد الوسائط من نص وصورة وفيديو وخرائط وإنفوغرافيك في صناعة القصة الرقمية لا يُعد ترفا أو زخرفة بقدر ما يُعتبر آلية تفسير وتبسيط لمختلف المعطيات شريطة أن يُحافظ كل وسيط على قوته وسط باقي الوسائط التي تعزز الاستيعاب والتركيز أكثر من الاكتفاء بالنص فقط، الشيء الذي يتقاطع مع أطروحات "نمذجة النظم" و"التشفير الثنائي" داخل تحليل السرد الرقمي.

كما تطرقت الدراسة إلى التفاعلية بوصفها خاصية حصرية للقصة الرقمية لاسيما من خلال مختلف مستوياتها: التفاعلية البَعدية (تعليقات/إعجابات/مشاركة وبناء نقاش عام) وتفاعلية التصفح (الروابط والتشعب والتنقل غير الخطي)، والتفاعلية المشاركة/الكاملة (اختيارات تغيّر المسار كما في وثائقي الويب والألعاب السردية).

تُظهر الدراسة أن إعداد القصة الرقمية لا يأتي دفعة واحدة بل عبر مراحل تُقسم إلى اختيار الموضوع وتحديد زاوية المعالجة ثم البحث وبناء الهيكل السردي ثم كتابة النص وفق منطق الهيكل المختار ثم تجميع المادة البصرية والصوتية والتقطيع التقني ثم المونتاج بوصفه إعادة كتابة تقنية للقصة.

يخضع اختيار الموضوع في السرد الرقمي لمجموعة من الاعتبارات المتداخلة مثل طبيعة التيمة والرسالة وزاوية المعالجة واهتمامات الجمهور والجدوى التقنية والخط التحريري ونجاح أي قصة يبدأ من ضبطها كاملة واستحضارها دفعة واحدة عند اختبار الموضوع. كما تُبرز النتائج أن خصائص استعمال الإنترنت والسوشل ميديا تفرض على الصحافي صانع المادة الرقمية استحضار مبدأ المسح السريع عوض القراءة المتأنية والحاجة إلى اعتماده على جمل قصيرة وعناوين مكثفة وضرورة الانتباه إلى عدم تكرار النص ما تبينه الصورة بل إضافة معنى وأهمية وضع النص على الفيديو اعتبارا لمن يشاهدون دون صوت.

يُعتبر العنوان في السرد الرقمي هندسة جذب وعنصرا لا تستقيم الصناعة الرقمية دونه لذلك يُفضل أن يكون مباشرا وغنيا بالكلمات المفتاحية وغير مضلل ويبتعد عن الإثارة التي تهدد الثقة.

تؤكد الدراسة أن التقطيع التقني (جدول يزاوج الزمن/النص/المادة البصرية) ليس أداة تنظيمية فقط، بل أداة لضمان الاتساق بين الصورة والمعنى ومنع التكرار والإرباك.

بالنسبة للمونتاج في القصة الرقمية، فهو ينتقل من منطق القص واللصق إلى وظيفة إعادة تأليف تتحكم في الزمن والانتقالات وأوركسترا حيث يضبط المحرر الإيقاع.

على مستوى التطبيق، تُبيّن الدراسة (من خلال مثال هسبريس) أن تفكيك القصة إلى فقرات معنونة في النص المكتوب يخلق "وحدات سردية" قابلة لإعادة التركيب رقميًا، وأن الانتقالات الزمنية المتقطعة يمكن تحويلها بصريًا إلى "رحلة كشف" بدل تسلسل كرونولوجي جامد.

يغير تحويل القصة المكتوبة إلى فيديو مركز الثقل من بلاغة اللغة إلى بلاغة الترتيب البصري على اختلافه: لقطات أرشيف، فلاش باك، خرائط (Google Maps) لترجمة الامتداد المكاني، موسيقى ومؤثرات وتعليق صوتي لفك خيوط الحكاية.

توازن القصة الرقمية من خلال الدراسة بين القيمة المعرفية (معلومة وسياق) واقتصاد الانتباه (إيقاع/تشويق/اختزال)، دون التضحية بالمصداقية أو الدقة.

كما تُنتج الدراسة إطارًا عمليًا يمكن اعتماده كـ"شبكة تحليل" للسرد الرقمي: (بنية السرد + تعدد الوسائط + مستويات التفاعلية + منطق المنصة + الكتابة + التقطيع + المونتاج + استراتيجية العنوان والتوزيع) وتقترح ضمنيًا أن آفاق السرد الرقمي ستزداد تعقيدًا مع أدوات المونتاج الحديثة والذكاء الاصطناعي، لكن ذلك لا يلغي ضرورة امتلاك الصحفي لأسس السرد والتحرير لضبط المعنى والأخلاقيات.

خاتمة:

لا يُمكن اختزال السرد الرقمي في كونه نقلا للحكاية من الورق إلى الشاشة، أو من المقال إلى الفيديو، بل هو تحوّلٌ منهجي في كيفية البناء السردي وفي علاقة الوسيط بالمعنى والمتلقي بموضوع المحتوى. فحين يتشكل هذا الأخير عبر اللقطة والصوت والإيقاع، تُصبح سيرورة العرض نفسه حُجّةً سردية، وتتحول الكتابة من المهمة الوحيدة التي تشكل المعنى إلى وظيفة داخل منظومة متعددة الوسائط لا تكرر ما يراه المشاهد في الصورة بل تمنحها دلالة، وتتحول القراءة إلى تجربة متابعة تُدار بشروط خوارزميات المنصة وبقواعد الانتباه السريع.

كما تؤكد نتائج الدراسة أن نجاح القصة الرقمية رهينٌ بتوافقٍ دقيق بين ثلاثة مستويات مترابطة: مستوى البنية السردية (اختيار الهيكل والخيط الناظم وتقنيات الاسترجاع أو التشعب)، وقوة الوسائط المتعددة (استغناء كل وسيط عن الآخر وتكامله معه في نفس الوقت دون إرباك)، ومنطق التفاعل (من التعليق والمشاركة إلى التصفح والاندماج التشاركي). وفي هذا الإطار، يغدو التقطيع التقني والمونتاج لحظتين حاسمتين: الأولى لضمان ترابط المقاطع وتكاملها منطقيا مع النص والصورة والزمن، والثانية لإعادة كتابة القصة بصريًا والتحكم في الإيقاع والشحنة العاطفية ومسارات الانتباه والتنسيق بينها من خلال المؤثرات الصوتية والبصرية.

وتفتح الدراسة أفقًا بحثيًا ومهنيًا يتطلب مزيدًا من الفحص، خاصة مع تعاظم أدوات الذكاء الاصطناعي وتطبيقات الواقعين الافتراضي والمعزز، وما تطرحه من إمكانات سردية غامرة من جهة، ومن تحديات أخلاقية وتحريرية من جهة ثانية، تتعلق بالدقة، والشفافية، وتجنب التضليل، والمحافظة على الثقة العامة. وبناء عليه، تقترح الدراسة ضمنيًا اعتماد إطارها التحليلي بوصفه "شبكة قراءة" للسرد الرقمي تجمع بين بنية الحكاية وتعدد الوسائط ومستويات التفاعلية ومنطق المنصة والكتابة والتقطيع والمونتاج، بما يساعد على فهم هذا التحول وتوجيهه مهنيًا نحو سردٍ رقميّ يجذب انتباه المتلقي ومسؤول تحريريا وأخلاقيا في آنٍ واحد.

الهوامش:

[1] رولان بارت، طرائق تحليل السرد الأدبي، منشورات اتحاد كتاب المغرب، الطبعة الأولى، 1992، ص 9.

[2] عبد الكريم جويطي، السرد الصحفي.. الاحتفاء بالتفاصيل والمعلومات، السرد في الصحافة، معهد الجزيرة للإعلام، 2021، صفحة 30.

[3] رولان بارت، طرائق تحليل السرد الأدبي، مرجع سابق، ص 9.

[4] سعيد بنكراد، مقال الرمز.. المجالات والدلالات، الرابط

[5] يان مانفريد، علم السرد (مدخل إلى نظرية السرد)، ترجمة أماني أبو رحمة، دار نينوى، الطبعة الأولى، 2011، ص 7.

[6] مراد واحك، من الحبكة الأرسطية وتجربة الزمان عند أرسطو إلى الخيال السردي عند بول ريكور، مجلة النص، المجلد 7، العدد 2، 2021، الجزائر، ص 622.

[7] أحمد سعداوي، السرد الصحفي وصناعة اللغة الجديدة، السرد في الصحافة، معهد الجزيرة للإعلام، 2021، ص 16.

[8] يان مانفريد، علم السرد (مدخل إلى نظرية السرد)، مرجع سابق، ص 7.

[9] شمس الدين شرفي، المدرسة البنيوية وتحليل الخطاب السردي (مقاربة ابستمولوجية)، مجلة معارف، قسم 2، العدد 12، الجزائر، يونيو 2012، صفحة 27 و28.

[10] مونيكا فلودرنك، مدخل إلى علم السرد، ترجمة باسم صالح حميد، دار الكتب العلمية، دون تاريخ نشر، صفحة 19.

[11] شمس الدين شرفي، المدرسة البنيوية وتحليل الخطاب السردي (مقاربة ابستمولوجية)، مرجع سابق، ص 33.

[12] مونيكا فلودرنك، مدخل إلى علم السرد، مرجع سابق، صفحة 22.

[13] أحمد سعداوي، السرد الصحفي وصناعة اللغة الجديدة، مرجع سابق، ص 18.

[14] أحمد والزهراء، مقال: سفيان حمبلي والتهريب الدولي للمخدرات.. القصة الكاملة لـ"بارون الشرطة الفرنسية"، جريدة هسبريس الإلكترونية، الرابط

[15] حلمي محسب (2016) بنية السرد في المواقع الإخبارية التلفزيونية وانعكاسها على العلاقة بين القارئ والكاتب، كلية الإعلام، جامعة القاهرة، المجلة المصرية لبحوث الإعلام، المجلد 2016، العدد 57، الخريف 2016، الصفحة 1-31

[16] سيبوك، توماس ألبرت، ودانيزي، مارسيل. (2000). أشكالُ المعنى: نظريةُ أنظمةِ النمذجة والتحليلُ السيميائي. برلين/نيويورك: والتر دي غرويتر، ص ص. 10–11.

[17] سادوسكي، مارك، وبايفيو، آلان. (2013). التخييل والصورة الذهنية والنص: نظرية التشفير المزدوج للقراءة والكتابة. لندن/نيويورك: روتليدج، ص. 29.

[18] فاطمة فايز عبدة قطب، الاتجاهات الحديثة في سرد القصة الرقمية وعلاقتها بتفضيلات الجمهور المصري، ص67

[19] كتاب زيادة، ما هو السرد وما هي نظرية السرد؟ مقال منشور بموقع زيادة بتاريخ 18 سبتمبر 2021، الرابط

[20] د. أروى الكعلي، السرديات الجديدة على المنصات الرقمية، كتاب السرد في الصحافة، معهد الجزيرة للإعلام

[21] السرديات الجديدة على المنصات الرقمية، د. أروى الكعلي، كتاب السرد في الصحافة، معهد الجزيرة للإعلام، الرابط

[22] رباب ربيع، كل ما تريد معرفته عن السرد الرقمي، مقال منشور بموقع فقرات، الرابط

[23] هابل أنداش كوفاتش، فندا باب، (2022). وسائل التواصل الاجتماعي: المنصّات، والمحتوى، والعملاء في عصر "الإنسان إلى الإنسان".

[24] رافائيلي (شيزاف)، «التفاعلية: من الإعلام الجديد إلى الاتصال»، ضمن: هوكينز (روبرت بي)، ويمان (جون إم)، بينغري (سوزان) (محرّرون)، تطوير علم الاتصال: دمج مسارات الاتصال الجماهيري والاتصال بين الأشخاص، نيو بيري بارك، كاليفورنيا، دار ساج، 1988، ص. 110.

[25] آلان، س. (2013). شهادةُ المواطن: إعادةُ تصوّرِ الصحافة في أزمنةِ الأزمات. دار بوليتي، الصفحات: 1–24.

[26] آلان، س. (2013). شهادةُ المواطن: إعادةُ تصوّرِ الصحافة في أزمنةِ الأزمات. دار بوليتي، الصفحات: 25–49.

[27] «تركيز القصة»، مكتبة «فايڤَبْل»، الرابط: (يُدرج هنا)، تاريخ الاطلاع: 2024/10/27.

28 Ryan, M.-L. (2004). Narrative across Media: The Languages of Storytelling. University of Nebraska Press, pp. 8-9

29 Jenkins, H. (2006). Convergence Culture: Where Old and New Media Collide. NYU Press, page: 124

[30] د. أروى الكعلي، السرديات الجديدة على المنصات الرقمية، كتاب السرد في الصحافة، معهد الجزيرة للإعلام، مرجع سابق، ص 114

[31] Concise, SCANNABLE, and Objective: How to Write for the Web, link, visited le 27/01/2025 12:30

[32] Ideal length of social media posts: a guide for Facebook, link visité le 27/01/2025 14:15

[33]معهد الجزيرة للإعلام، دليل الكتابة لمنصات الإعلام الرقمي، الرابط،27/01/2025، 12:45

[34]15 خطوة لإنتاج فيديو جذاب على مواقع التواصل الاجتماعي، الرابط،27/01/2025، 14:30

[35]معهد الجزيرة للإعلام، دليل الكتابة لمنصات الإعلام الرقمي، مرجع سابق

[36]معهد الجزيرة للإعلام، أدوات كتابة القصة، الرابط،28/01/2025، 12:30

[37]معهد الجزيرة للإعلام، أدوات كتابة القصة، مرجع سابق

[38] معهد الجزيرة للإعلام، دليل الإيجاز في الكتابة الصحفية، الرابط،28/01/2025، 13:00

[39] معهد الجزيرة للإعلام، دليل الكتابة لمنصات الإعلام الرقمي، مرجع سابق

[40] Eight grammar rules for writing newspaper headlines, link , visité le 29/01/2025 12:30

[41] YouTube: 5 best practices for creating thumbnails and titles, link , visité le 29/01/2025 12:40

[42] Headlines and Periods: Writing Best Practices, link , visité le 29/01/2025 13:30

[43] Rahman, H. u. (2023). Media Ethics in the Era of Clickbait Journalism: Ethical Dilemmas and Solutions in Online Media. Journal of Social Sciences Review, 3(4), 11-20.

[44]"طفلة النابالم".. الصورة التي أنهت حرب الـ20 عامًا وأزهقت أرواح الملايين، الرابط،04/03/2025 22:16

[45] Marshall McLuhan, (1964) Understanding Media The extensions of man, p189

[46] Allan Paivio, Imagery and Verbal Processes, New York: Holt, Rinehart and Winston, 1971, pp. 27 and 32.

[47]الطريق السريع يشق رمال الصحراء المغربية.. مشروع تنموي ضخم بأبعاد قارية، جريدة هسبريس الإلكترونية الرابط،08/03/2025 21:30

[48] Walter Murch, (2001) In the Blink of an Eye. p11

49 History of Video Editing, link, visité le 10/03/2025 22:05

50 22:05 Movies and Film: Fade In: A Brief History of Editing, link , visité le 10/03/2025

51 The Evolution of Video Editing: From the Moviola to Machine Learning, le lien, visité le 10/03/2025 22:10

52 The Evolution of Editing: From Simple Cuts to Complex CGI, link, visité le 10/03/2025 22:20

53 The Evolution of Editing: Trends, Tools, and Techniques, link, visité le 10/03/2025 22:15

54 Evolution of AI Video Editing: How Technology is Transforming the Industry, link, visité le 10/03/2025 22:30

55 The Future of Video Editing: Trends and Predictions, link, visité le 10/03/2025 23:25

56 Diana Larrea Maccise, Montaser Marai, Producing Videos For Social Plateforms, Al Jazeera Media Institute. p29, link, visité le 12/04/2025 10:00