

مجلة العلوم القانونية والاجتماعية

Journal of legal and social studies

Issn: 2507-7333

Eissn: 2676-1742

توظيف تقنيات الواقع الافتراضي وأثره على فعالية التدريب الإعلامي في الجزائر (الاستديوا الافتراضي في دورات التدريب على التقديم التلفزيوني نموذجاً)

**The Employment of Virtual Reality Technologies and Their Impact on the Effectiveness of Media Training in Algeria:
The Virtual Studio in Television Presentation Training Courses as a Case Study**

د. بوسعيد رندا*

جامعة عمار ثليجي الأغواط (الجزائر)

r.boussaid@lagh-univ.dz

تاريخ النشر: 2026/09/01

تاريخ القبول: 2026/07/01

تاريخ ارسال المقال: 2025/06/06

الملخص:

تشكل الخبرة العملية جزءاً مهماً وحيوياً من العملية التكوينية لطالب الإعلام خاصة المتخصص في مجال السمع البصري، إذ يحتاج دائماً إلى تعزيز المفاهيم النظرية بتطبيقات عملية في ميدان وبيئة العمل، ويتلقى الطالب هذه الخبرة من خلال تواجده في (الاستوديوهات) المجهزة بمختلف التقنيات وأجهزة البث والتسجيل والتي عادة ما يتم توفيرها إما داخل الجامعة أو من خلال التبرعات الميدانية في الإذاعة والتلفزيون الوطني، إلا أن الجوانب الاقتصادية ومحدودية المكان والنمو الديمغرافي الذي انعكس في زيادة عدد الطلبة الملتحقين بالتخصص وغلاء الأجهزة، عوائق تحول دون إنشاء استوديوهات مجهزة علمياً وفنياً داخل كل جامعة، وكما أن قدرة استيعاب طلبة التبرص محدودة لدى المؤسسات الإعلامية القريبة من الطالب والفاعلة في المشهد الإعلامي. تبحث الورقة في إمكانية حل ذلك النقص من خلال تبني تكنولوجيا الواقع الافتراضي التي تسمح بتصميم استوديوهات افتراضية يمكنها أن تحاكي العمليات والأحداث التي نجدها في الاستوديوهات الحقيقية وذلك من خلال تقديم قراءة في التجربة البسيطة لوكالات التدريب الإعلامي الخاصة في الجزائر.

الكلمات المفتاحية: الواقع الافتراضي - الاستوديو الافتراضي - دورات التدريب الإعلامي - التقديم التلفزيوني.

Abstract :

Practical experience is an important and vital part of the training process for the media student, especially in the field of audiovisual. It is always necessary to enhance theoretical concepts with practical applications in the field and the work environment. The student receives this experience through his presence in studios equipped with various technologies, Usually provided either within the university or through field training in national radio and television. However, economic aspects, limited space and demographic growth, which were reflected in the increase in the number of students enrolled in specialization and in the equipment, They are scientifically and technically equipped within each university, and the ability to accommodate trainees is limited to media institutions, the paper examines the possibility of solving this shortcoming by adopting virtual reality technology that allows the design of virtual studios can mimic the processes and events we find in real studios by providing a reading of the simple experience of the special media training agencies in Algeria.

Keywords: Virtual reality- Virtual Studios- Media training courses -TV Presentations.

مقدمة:

يشهد العالم حالياً تطورات هائلة في كافة مجالات الحياة والعلوم، وتؤكد هذه التطورات دخول العالم في خضم ثورة تقنية جديدة متسارعة النمو وعلى نحو لم تعهده البشرية من قبل، والواقع أن العالم يشهد يومياً الاكتشافات والتطورات الحديثة في الحاسوب والاتصالات والتكنولوجيا وصولاً إلى ما يعرف حالياً بثورة الذكاء الاصطناعي، انقلبت إلى صناعات قائمة في حد ذاتها حيث أصبح ولا بد على كل فرد أن يتعامل مع نظم المعلومات الرقمية بشكل يومي، ليس هذا فقط وإنما أخذت الأجهزة الرقمية تتخصص لخدمة مجالات مختلفة كل على حدى، وأصبح هناك برامج معينة تطوعها لخدمة العاملين بها، وتقدم حلولاً سهلة لمشاكلها وأكثر فاعلية بما يضمن التقليل من الجهد والتكلفة المادية وتحقيق أفضل النتائج، مغيرة بذلك كل التقاليد والمعطيات المتعارف عليها في الحقول المعرفية المختلفة خاصة فيما يتعلق منها بطرق ومناهج التعليم والتكوين العلمي.

إن الأزمات التعليمية والتكوينية التي تعرفها العديد من القطاعات المعرفية تتطلب ضرورة البحث عن صيغ وأساليب تكنولوجية جديدة، تساهم في تجاوز الأزمات وتلبي الاحتياجات المهنية وتستفيد من المستحدثات التكنولوجية في مجال الاتصال والمعلومات، ومن هذه الأساليب برامج الواقع الافتراضي التي توفر المزايا التفاعلية التي تفتقر إليها الطرق التقليدية للتعليم والتكوين، بحيث تغمر الطالب بخبرة واقعية مدركة، كما أنها تقدم حلولاً واعدة وناجعة فيما يتعلق بضعف وقصر ظروف البيئة الحاضنة خاصة بالنسبة للمجالات والميادين التي تحتاج إلى تدريب تطبيقي.

وتركز العديد من الدراسات الصادرة مؤخراً في ميدان التربية والتعليم على استخدام البيئة الافتراضية لبناء المعرفة وإحداث التعلم والتكوين التطبيقي، ونتيجة للزيادة الهائلة في الكفاءة الكومبيوترية والتطور السريع الحاصل في تفاعل الأفراد معها وتبنيها، أصبح الآن من المتاح استخدام خصائص الواقع الافتراضي بغية تحقيق أغراض تعليمية وتكوينية متنوعة، وتحسين مخرجات التعليم والتكوين في عدة مجالات كالطب والتدريب العسكري وعلوم الفضاء والترفيه، يضاف لها الآفاق الواسعة في مجال الإعلام المرئي المتخصص كالسينما والتلفزيون من تطوير للإنتاج والتكوين.

المشكلة البحثية:

يشتكى العديد من الأساتذة و الطلبة المسجلين في ميدان علوم الإعلام والاتصال بالجامعة الجزائرية وخاصة في تخصص السمع البصري من غياب الاستوديوهات وأجهزة التكوين في أغلب كليات وأقسام الإعلام، وتسجيل نقص كبير في المعدات وزيادة في عدد الطلبة والمتربين الذين لم تعد تستوعبهم المؤسسات الإعلامية في إطار علاقات التربص بين الجامعة وهذه المؤسسات، والتي أصبحت تلجأ إلى تقليص مدة التربص والانتقائية للاستفادة منه، مما ينعكس على تكوين الطالب ومدى إلمامه بالجانب التطبيقي الميداني الذي يعتبر الخبرة الأساسية في سوق العمل.

وهو ما يدفع العديد من طلبة الإعلام والمهتمين إلى التسجيل في دورات تدريبية تنظمها مجموعة من الوكالات ومراكز التكوين الإعلامي الخاصة، لتدارك النقص والإلمام بعمليات التحرير، التنشيط، التقديم التلفزيوني وأهم التقنيات والمهارات الإعلامية، جسراً للخلل والفجوة العميقة بين الطرح النظري والمضامين البيداغوجية من

جهة، والممارسة الميدانية ومتطلبات سوق العمل الإعلامي من جهة أخرى، بما يسمح بتكوين شخصيات إعلامية ومقدمي برامج وأخبار قادرين على ولوج هذا الحقل والالتحاق بإحدى القنوات الفضائية المحلية. ومحاولة منها لجذب هؤلاء الطلبة اتجهت العديد من المؤسسات والوكالات الإعلامية لتوفير بيئة تكوين وتدريب متميزة من خلال تسخير ورشات عمل وتكوين تتمتع بكل مواصفات ومميزات البيئة الحقيقية للنشاط في الاستوديو (معدات الصوت والتسجيل، الكاميرات الاحترافية الأساتذة والمختصين التقنيين...) وتقديم وعود بخدمة نوعية واحترافية تسمح باكتشاف نقاط القوة والضعف في كل طالب ومتابعته بشكل شخصي بما يضمن الرضا التام للطلبة المنتسبين، وما يسجل لها في الفترة الأخيرة لجوء عدد من هذه الدورات إلى توظيف تقنيات الواقع الافتراضي ممثلة في الاستوديو الافتراضي الذي ظهر منذ سنوات واعتمد العمل به في إنتاج بعض حصص وبرامج التلفزيون العمومي الجزائري، ثم انتشر بعدها استغلال هذه التقنية لدى بعض القنوات الفضائية المحلية التي ظهرت في المشهد الإعلامي الجزائري وخاصة في البدايات الأولى للبث، وبذلك تعتبر تجربة تعليمية وإعلامية حديثة ومختلفة بالنسبة للطلاب الملتحق بها، تسمح له بالإحساس بجزء العمل في الاستوديو والديكور التلفزيوني الحقيقي وتوفر له تجربة التعرف على المظهر النهائي لصوته وهيئته على الشاشة وتقييمها وكأنه في إطار تقديم برنامج حقيقي يستوفي كل مقومات البث المباشر.

نستهدف في هذه الورقة تسليط الضوء على تجربة توظيف الاستوديوهات الافتراضية في الدورات التدريبية الإعلامية في الجزائر من خلال القيام بدراسة استكشافية أجرينا فيها عددا من المقابلات مع مالكي هذه المؤسسات وبعض الطلبة الذين استفادوا من الدورة، لمعرفة جدوى توظيفها في التدريب والتكوين الإعلامي للطلبة وانعكاساته على مهاراتهم في التنشيط والتقديم التلفزيوني من جهة، ومعرفة أهم رهانات استغلال هذه البرمجيات بما ينعكس على فعالية التدريب الإعلامي في المؤسسات الخاصة وحتى في الفضاءات الأكاديمية من جهة أخرى.

أهمية الدراسة :

تكمن أهمية هذه الدراسة في طبيعة الموضوع بحد ذاته، وارتباطه بجدوى الثورة الرقمية وتوظيفها في مجال التدريب والتكوين الإعلامي والإنتاج السمعي البصري، والاستفادة منها في تطوير الاتجاه المهني لتكوين طلبة علوم الإعلام والاتصال في الجزائر خاصة فيما يتعلق بالتقديم والتنشيط التلفزيوني.

أهداف الدراسة:

تهدف هذه الورقة إلى التعرف على إمكانيات تقنيات الواقع الافتراضي وتوظيفها في المجال الإعلامي بالإضافة إلى محاولة إيجاد بيئات تعليمية تكوينية رقمية جديدة ومبتكرة تسمح بإعطاء تصور استشاري لتقليص الفجوة الموجودة بين التكوين النظري والميداني لطالب الإعلام المتخصص في مجال السمعي البصري. ونتناول هذه الورقة البحثية من خلال ثلاثة محاور أساسية:

1/ المحور الأول: مقارنة مفاهيمية

- الواقع الافتراضي VR:

لا يزال مفهوم الواقع الافتراضي في قيد البناء والتطور وذلك لحداثة هذه الوسيلة نسبياً وأيضاً نظراً للاكتشافات العلمية المتواصلة في هذا المجال والتي لا تزال قيد الاكتشاف ، ويمكن تعريفه بأنه " تكنولوجيا تمكن المتعلم من الدخول إلى بيئة اصطناعية الكترونية، تحاكي العالم الحقيقي للأشياء ، بحيث يندمج المتعلم في هذا العالم الافتراضي من خلال عروض ثلاثية الأبعاد و يتفاعل مع مكوناتها وكأنها حقيقية ويتم عرضها على شاشة الحاسوب " ¹ أي أنه عالم يصنعه الحاسب الآلي بحيث يمكن للإنسان التفاعل معه آنياً ، بنفس الأسلوب الذي يتفاعل به مع عالمه الحقيقي.

ويعرف أيضاً بأنه "التكنولوجيا التي غالباً ماتمد المتعلمين بخبرات واقعية داخل بيئات افتراضية يتم بناءها وتصميمها من بيئة رسومية ثلاثية الأبعاد بالإضافة إلى الصور الواقعية لمحاكاة البيئة الحقيقية للعمل أو التجربة، ويتم فيها استخدام أجهزة تتصل بالكمبيوتر لغمر المستخدم داخل هذه البيئات".²

- برمجيات الواقع الافتراضي التعليمي VR Software :

تعرف بأنها مجموعة من البرمجيات الرقمية تحاكي الواقع والبيئة من حولنا ، يتفاعل معها المستخدم وتتكون من عناصر الوسائط الفائقة وتحتوى على أنشطة وخدمات ومواد تعليمية لفئة محددة من المتعلمين، يتم إنتاجها وفقاً لمعايير تربوية وتكنولوجية ، بسيطة ومعقدة ، مقننة لتحقيق أهداف تعليمية محددة.³

- الأستوديو التعليمي :

هو نظام بيئة خاصة بمواصفات معينة محكمة العزل الصوتي تشتمل على كل الإمكانات المادية والبشرية اللازمة لإنتاج البرامج التلفزيونية وتبرز أهميته في توفير بيئة جاهزة وصالحة تسهل إنتاج برامج ، لقاءات ، تقديم عروض ، تصوير تجارب ، وغيرها من المواد الإعلامية من أجهزة وتجهيزات تقنية وتعليمية وفريق عمل ضمن بيئة مشاهدة لبيئة العمل الحقيقي في استوديوهات القنوات التلفزيونية.⁴

- الأستوديو الافتراضي virtual studio :

هو شكل من أشكال الإنتاج التلفزيوني الذي يخضع للتكنولوجيات الحديثة ، فهو استوديو ذي مواصفات خاصة تستعمله القنوات التلفزيونية لمواكبة التصميم والابتكار غير المحدود لديكورات البرامج.⁵

- التدريب الافتراضي :

تعد البرامج التدريبية الافتراضية نتاجاً من نواتج التقدم العلمي التكنولوجي المعاصر وهي بيئة يتم إنتاجها من خلال الحاسوب بحيث تمكن المستخدم من التفاعل معها سواء كان ذلك بتفحص ما تحتويه هذه البيئة من خلال حاسبي البصر والسمع أو بالمشاركة والتأثير فيها وتوظف في ميادين التدريب ، التعليم عن بعد الأمور العسكرية التخطيط الحضري والتصميم المعماري الطب ، الترفيه .⁶

وهي مختلفة كلياً عن ما يعرف بالفصول الافتراضية التي تعني فصول تعتمد على إلقاء الطلبة والمعلم عن طريق الانترنت ، وفي أوقات مختلفة للعمل على قراءة الدرس وأداء الواجبات وإنجاز المهارات عبر مجموعة من الأدوات التي تشتمل التفاعل الصوتي ، المحادثات التفاعلية ، السبورة الرقمية .⁷

- مفهوم الدورات التدريبية :

عبارة عن برنامج تعليمي مكثف مكمل ، وليس برنامج أساسي، أي انه يبنى على خبرات تأسيسية سابقة ، ويستهدف فئات معينة تكون على دراية بالسياق التعليمي ولديهم الرغبة في مواصلة البناء التراكمي للخبرة العلمية والعملية السابقة، مثل البرامج التدريبية التي تنفذ بحضور المدرب والمتدربين في قاعات تدريبية أو فصول دراسية أو نظم التعليم عن بعد والدورات عبر الانترنت، الدورات المسائية ، دورات الشركات ، ورش العمل وغيرها، وتختلف عن البرنامج الدراسي الذي يتسم عادة بالعمومية والشمول والمعرفة النظرية الخالصة، في حين يعتمد البرنامج التدريبي على الخصوصية، التفرد والمعرفة التطبيقية أكثر، كما انه منهاج مكثف وقصير المدة ⁸.

- التدريب الإعلامي:

التدريب لغة يعني التمرن على الشيء، ويعرف اصطلاحاً بأنه جهد مخطط يهدف لتزويد الأفراد بمجموعة من المعلومات والمهارات التي تؤدي إلى زيادة معدل أدائهم وكفاءتهم الحالية والمستقبلية⁹. وهو النشاط المستمر لتزويد الطالب والمتمهن في الإعلام بالمهارات والخبرات والاتجاهات التي تجعله صالحاً لمزاولة الإعلام كمهنة وحرفة والإلمام بأهم أبجديات العمل والتقديم والتحرير بما يسمح له الالتحاق بالمؤسسات الإعلامية.¹⁰

- مؤسسات التدريب الإعلامي الخاصة:

مراكز تدريبية لتدريب الراغبين في العمل في المجال الإعلامي التلفزيوني وتأهيلهم في مختلف أبجديات التقديم التلفزيوني، ضمن مناهج أكاديمية متنوعة وتدريبية عملية بإشراف مجموعة من المتخصصين في المجال من أسماء إعلامية معروفة ومنشطين ذو خبرة كبيرة في الميدان، تقنيين في السمعي البصري والبرمجيات و أساتذة إعلام ، لتقديم تكوين واسع سواء على المستوى التقني أو الأكاديمي أو التطبيقي، وتختتم الدورات بالحصول على شهادة معترف بها مقابل عائد مادي .

2/ المحور الثاني: مقارنة نظرية

1- نشأة وتطور تكنولوجيا الواقع الافتراضي:

تعود بدايات الواقع الافتراضي إلى الثلاثينات من القرن الماضي حينما أول العلماء أن يصمموا محاكاة آليا كانت مهمته أن يوفر أثناء التدريب على الطيران ظروفًا مشابهة للطيران الحقيقي ، وارتبطت نشأة الواقع الافتراضي حينذاك باستخدام طائرات وهمية مطابقة تقريباً للطائرات الحقيقية مع بقاء المتدرب على الأرض ، ومع بداية التسعينات انتشرت تطبيقاتها في نشاطات وكالة ناسا حيث تم محاكاة الإجراءات التي يقوم بها رواد الفضاء وقدم البرنامج للتوظيف المدني.

* مفهوم الواقع الافتراضي :

تعددت وتباينت مصطلحات الواقع الافتراضي ومرادفاته حيث يعتبر جارون لانير هو أول من وضع المصطلح وظهرت معه عدة مسميات على غرار الواقع الاصطناعي ، العلوم الافتراضية ، العوالم التخيلية ، البيئات الافتراضية، ويعد الواقع الافتراضي أحد أهم المفاهيم الحديثة في مجال التعليم الإلكتروني نتيجة التطور الهائل الذي حدث في مجال تكنولوجيا المعلومات.

ويعرف بأنه " بيئة حاسوبية تفاعلية متعددة الاستخدام ، يكون فيها المتعلم أكثر تفاعلية مع المحتوى ، حيث يشارك مشاركة فعالة من خلال حرية الإبحار ، التجول ، التفاعل ، وهذه البيئات تقدم امتداد للخبرات الحياتية الواقعية ، مع إتاحة درجات مختلفة من التعامل والأداء للمهمة المطلوب إنجازها".¹¹

***مراحل الواقع الافتراضي :**

تحدد مراحل الواقع الافتراضي في أربعة عناصر مفاهيمية هي كالتالي :

- 1- **الواقع (Reality):** وهو بيئة لا تتضمن إلا أجساما حقيقية ، وهو يشمل النظرة المباشرة لأحد مشاهد العالم الواقعي أو لعرض فيديو تقليدي لنفس المشهد الواقعي.
- 2- **الواقع الحقيقي الحاكم (Augmented Reality):** وهو بيئة واقعية تزود بأجسام أو مشاهد افتراضية منتجة بواسطة الحاسب الآلي ، ويتم تركيبه هذه المشاهد بصريا ، أو عن طريق مشاهد فيديو افتراضية داخل البيئة الحقيقية.
- 3- **الواقع الحقيقي الحاكم (Augmented Virtuality):** وتشتمل على بيئات افتراضية ، يتم إضافة بعض المشاهد الحقيقية لها ، سواء كانت هذه المشاهد أجساما حقيقية أو لقطات فيديو لبيئة حقيقية.
- 4- **الواقع الافتراضي (Virtual Reality):** وهو بيئة لا تتضمن إلا أجساما افتراضية، والتي يغمس فيها المستخدم بالكامل، ويكون قادرا على التفاعل مع عالم اصطناعي تماما.

2-الأهمية التعليمية لتطبيقات الواقع الافتراضي:

يعتبر مفهوم " تكنولوجيا الوسائط المتعددة " من أكثر المفاهيم ارتباطا بحياتنا اليومية والمهنية الآن ولفترة مستقبلية ، حيث أصبح بالإمكان إحداث التكامل بين مجموعة من أشكال الوسائل ، عن طريق الإمكانيات الهائلة للكمبيوتر ، كما أصبح بالإمكان إحداث التفاعل بين هذه الوسائل وبين المتلقي في بيئات الإعلام.

والجدير بالذكر أن تطبيقات الواقع الافتراضي تجاوزت الألعاب الالكترونية وأصبحت واقعا حيا الآن في مجال التعليم والتدريب والهندسة والأمن والطب والترفيه وغيرها من المجالات ، فهي تقترح عوالم جديدة لطموح الإنسان وتتيح له أن يطل على عالم مفترض لتطوير أفكاره وتوسيع مداركه والمرور بخبرات قد يكون من الصعب أو من المستحيل اكتسابها في الواقع الموضوعي الحقيقي لعدة أسباب منها خطورة تنفيذها في الواقع أو التكلفة المالية العالية أو ضيق الوقت ، اذ تقوم التقنية على المزج بين الخيال والواقع من خلال خلق بيئات صناعية حية تخيلية قادرة على أن تمثل الواقع في عدة مجالات كالطب والهندسة والتدريب العسكري والقضاء والتعليم .¹²

تتميز تكنولوجيا الواقع الافتراضي بقدرتها على تقديم المفاهيم المجردة بصورة بصرية، وتسهل القدرة على التفكير وبناء معلومات جديدة حيث أن المتعلم يكون مشاركا في بناء المعرفة من خلال التفاعل مع البيئة الرقمية ، كما يندمج في جو الإدراك الحسي والذهني بالإضافة للاقتصاد في الوقت والجهد والتكلفة ، وزيادة مدى التفاعلية والتحكم في خصوصية العملية التعليمية والتكوينية وفق متطلبات كل موقف وخصوصية المتعلم .

وتطرح هذه البرمجيات التعليم في صورة جذابة تحتوي على المتعة والتسلية ومعايشة المعلومات والتحكم فيها، فتعمل على زيادة الدافعية للتعلم والتكوين لدى المتعلم بأسلوب شيق ، وتوفر له خبرات بديلة يصعب أو يستحيل اكتسابها

في الواقع الحقيقي مما يحقق سرعة اكتساب المعرفة وتضييق الفجوة بين تطبيقاتها، حيث يتعلم المتدرب كيفية أداء المهارة ثم يقوم بإجرائها فوراً في بيئة تخيلية تمكنه من معرفة المشاكل التي يجد فيها صعوبة والتعامل معها آتياً.¹³

3/ المحور الثالث:

قراءة في واقع توظيف تقنيات الاستوديو الافتراضي في دورات التنشيط التلفزيوني في وكالات ومؤسسات التدريب الإعلامي الخاصة بالجزائر:

1- الاستوديوهات التلفزيونية الافتراضية:

ترتبط فكرة - الاستوديو الافتراضي - بفكرة المختبرات الافتراضية التي نفذت في مجالات عديدة، منها المختبرات الافتراضية في الكيمياء والفيزياء والافتراضات التعليمية لتحسين الطلاقة في اللغات الأجنبية، والتدريب على طب الأسنان وغيرها، واستخدامها في التعليم الإلكتروني بشكل أو بآخر لتطوير القدرات التكوينية للطلبة، ففي عصر المعلوماتية والحاسوب انتشرت فكرة البيئات الافتراضية في التعليم والتعلم، وخاصة في مجال العلوم الطبيعية، إذ أشارت بحوث عدة إلى نجاح فكرة المختبر الافتراضي لإجراء التجارب التي يتعذر إجرائها في البيئات التقليدية.

ويرجع توظيف الاستوديو كمفهوم وبيئة إنتاج إلى أن التلفزيون في خطواته الأولى قد بث من أماكن لم تكن مؤهلة بطبيعتها لاستقباله أو حتى ملائمة لمتطلباته الإنتاجية، ومع هذا فإنه لم ينقضي وقت طويل حتى تبين للقائمين عليه، أن ما يصل إلى المشاهدين من صورة أو صوت لا يحظيان على قدر مقبول من الاستحسان، بل وأن الإنتاج التلفزيوني الذي كان يتم تقديمه عن طريق تلك الأماكن، كان يخضع وبشكل مباشر إلى الظروف الضوئية والصوتية المرتبطة بطبيعتها والتي لا تتلاءم وظروف الإنتاج والاستقبال وعليه تم العمل على تحسينها عن طريق تزويد البلاتو بمزيد من الكاميرات وتركيب شبكة علوية للإضاءة والاستعانة ببعض الأشكال البسيطة من الخلفيات والستائر وقطع الديكور والإكسسوارات الخفيفة وبعض الأجهزة الإلكترونية الخاصة بالصورة داخل غرفة التحكم الإذاعية.

ويحقق الاستوديو التلفزيوني التعبير عن الفكرة البرمجية مع باقي عناصر الإنتاج لتحقيق التأثير المستهدف، فيكفي مشهد اللقطة و حركة الكاميرا والإضاءة والماكياج وغير ذلك من العناصر لتدعيم وتوضيح فكرة وهدف البرنامج بالإضافة إلى الجذب البصري للمشاهد والإيحاء بواقعية مكان التصوير حتى ولو كان داخل الاستوديو.

ومع الثورة الرقمية Digital technology ظهرت تقنية جديدة أحدثت ثورة ونقلة نوعية في تخفيض تكلفة الإنتاج، ليس في مجال السينما فقط ولكن في مجال الفيديو أيضاً، حيث تم اعتماد هذه التقنية من خلال الكمبيوتر والاستغناء كثيراً عن الموقع والديكور الحقيقيين، واستبدالهما بموقع أو ديكور تخيلي أنتج بواسطة البرامج الرقمية مما يعني توفير المباشر في ميزانية إنتاج المادة المصورة وسهولة العملية على العاملين في القطاع، وهذه التقنية الجديدة تسمى بـ "ديكور الاستوديو الافتراضي".

وتقوم فكرة عملها على تصوير الأشخاص في محيط ثلاثي الأبعاد مطلي بلون واحد ومضاء جيداً بحيث تكون درجة وضوح اللون مسيطرة حتى يسهل فصل هذا اللون بعد ذلك، وأثناء التصوير يقوم جهاز الكمبيوتر بتتبع مسارات الكاميرات من خلال مجسات خاصة مثبتة على كاميرات التصوير حيث تقوم هذه المجسات بإطلاع الكمبيوتر بإحداثيات الكاميرات (س.ع.ص) ومقدار حركة الزوم zoom والحركة الأفقية pan والحركة الرأسية title

لكل كاميرا لحظيا ، مما يؤهل الكمبيوتر لمحاكاة هذه الكاميرات افتراضيا لإنتاج صور لاستوديوهات وديكورات افتراضية بنفس مسارات كاميرا التصوير الحقيقية . ويتم إدخال الصور الحقيقية والصور الافتراضية في الجهاز لفصل الخلفيات أحادية اللون وإحلال الصور الافتراضية محلها مع الإبقاء على الأشخاص المصورين وبالتالي مع تطابق المسارات، فالنتيجة تكون صور الأشخاص الحقيقيين داخل الاستوديوهات الافتراضية.¹⁴

تتجلى قيمة الاستوديوهات الافتراضية في مجال الإعلام التلفزيوني في كونها بمثابة الحل السحري لإنشاء محطات تلفزيونية بأقل تكلفة ممكنة، إذ أنه من المعروف أن أكثر الأمور تكلفة في المحطات التلفزيونية والقنوات الفضائية هو الديكور وبناء الاستوديوهات بعدد البرامج التي تقدمها المحطة، وهو أمر مكلف للغاية لذا تعتبر الاستوديوهات الافتراضية تقنية العصر في المجال، ومن أشهر المحطات التي توظف هذه التقنيات مجموعة الجزيرة الإخبارية ، شبكة محطات RTL، شبكة BBC والعديد من القنوات الناشئة من خلال عدد من البرامج الرقمية مثل Brainstorm.

2- دورات التدريب والتكوين الإعلامي في الجزائر:

انتشرت الدورات التدريبية في مجال الصحافة ومهن السمعي البصري بشكل كبير في الآونة الأخيرة في الجزائر تزامنا مع فتح المجال للتعددية الإعلامية في قطاع السمعي البصري ومجال إنشاء القنوات الفضائية الخاصة ، مستهدفة بشكل خاص طلبة قسم الإعلام في مختلف أقسام الجامعة الجزائرية و الإعلاميين ومذيعي الأخبار المهتمين بدخول مجال السمعي البصري و تقديم البرامج الإخبارية ، وكذلك المنشطين الجدد الملتحقين حديثا بالتقديم الإخباري في القنوات الفضائية المحلية والراغبين بتطوير مهاراتهم الإعلامية في تنشيط و تقديم البرامج الحوارية التلفزيونية ، إعداد وقراءة النشرات الإخبارية وكل ما يتعلق بأبجديات الإعلام التلفزيوني في جانبه الميداني ، كتجربة فنية من قبل بعض المؤسسات التكوينية ووكالات الاتصال الخاصة الناشطة في عدد من الولايات الكبرى بإشراف مجموعة من الأساتذة والإعلاميين ، التقنيين في السمعي البصري، وأصحاب الخبرة في ميدان الإنتاج السمعي البصري وذلك وفق برنامج مسطر في فترة زمنية محددة ، يتحصل بعدها الطالب المتدرب على شهادة معترف بها في أحد الاختصاصات المقدمة مقابل مستحقات مالية وحقوق التكوين، مثلما هو متعامل به في العديد من هذه المراكز التدريبية الموجودة في الدول العربية والأجنبية العاملة في المجال، سواء كانت ملكيتها لجهات حكومية او خاصة مثل مركز الجزيرة الإعلامي للتدريب والتطوير والمركز العربي للتدريب الإذاعي والتلفزيوني التابع لاتحاد إذاعات الدول العربية (يقدم هذا الأخير دورات متخصصة في الاستوديو الافتراضي www.asbutc.com).

* المهارات الإعلامية المكتسبة من الدورات التدريبية:

توفر هذه الدورات التدريبية لطالب الإعلام فرصة تكوين نوعي لتعميق الفهم بطبيعة المناهج البيداغوجية والمكتسبات النظرية المتحصل عليها من التعليم الجامعي، خاصة أن أكثر من 50% من طلبة الإعلام المتخصصين في مجال السمعي البصري لا تتاح لهم تجربة الوقوف أمام الكاميرا أثناء فترة الدراسة ، ويغادرون مقاعد الجامعة وهم لا يعرفون أهم أبجديات العمل الإعلامي في الميدان وكيفية التعامل مع تقنياته، كما أن الطلبة الذين يتربصون في المؤسسات الإعلامية لا يلقون الاهتمام والإشراف اللازم ولا يتعدى تربصهم أن يكون زيارة ميدانية لفوج كشفي تحتتم بتقديم تقرير توصيفي مكتوب للإدارة .

ويتم التركيز في هكذا نمط من ورشات التكوين على الجانب الميداني المتعلق بالمنشط التلفزيوني ، مؤهلاته ، ومعرفة بيئة العمل وخصوصية التعامل معها وموقع التقديم فيها وكل ما ينطوي ضمن المهارات التطبيقية المتعلقة بتواجده داخل الاستوديو مثل فنيات الجلوس أمام الكاميرا والتعامل معها ،الإلقاء التلفزيوني وقراءة الأخبار،إدارة الحوارات التلفزيونية ،التقديم الارتجالي وآليات التفاعل مع الجمهور وغيرها من التقنيات والفنيات التي يمكن أن توظف بشكل خاص بما يتوافق مع مهارات وقدرات كل طالب على حدى وبشكل تطبيقي مطلق .

3- رهانات توظيف الاستوديو الافتراضي في التدريب الإعلامي :

سمحت تجربة توظيف تقنية "الاستوديو الافتراضي" في دورات التنشيط والتقديم التلفزيوني التي تقدمها بعض المؤسسات التكوينية للطلاب المتدرب من اختبار تجربة إعلامية فريدة ومتميزة بالنسبة له،تلقى فيها شرحا وافيا ومفصلا عن كيفية عمل هذه التقنية و برنامجها من قبل مجموعة من التقنيين المختصين وتم تهيئته بشكل نظري وتطبيقي للعمل وفق متطلبات وخصائص هذه البيئة الرقمية الافتراضية إضافة إلى ما يقدمه البرنامج من قواعد وأبجديات التخصص التي يخرج بها الطالب من البرنامج الأصلي للدورة ،مما يعني أنه سيستفيد من معرفة مهارات تقنية جديدة ومهمة في ميدان الصناعة الإعلامية الحديثة قد لا يتم التطرق إليها مطلقا في برنامج المنهاج التعليمي الأكاديمي في الجامعة .

كما أن نتائج محاولات وبروفات تجارب الطلبة التي حوّلها الفقرة التدريبية تسجل في قالب نهائي صالح للبت ،مما يقدم للطلاب إمكانية مشاهدة تجربته الشخصية وإخراجها في صورتها الكاملة المؤهلة للمشاهدة وكأنه بصدد تقديم عمل حقيقي من أستوديو القناة التلفزيونية وعلى المباشر ،وهذا ما يسمح للأستاذ المكون من تقديم ملاحظاته النقدية ونصائحه لتعديل الهفوات وتقوية نقاط الضعف الموجودة ،وتحفيز الطالب أكثر نحو التخصص وتقديم أعمال أكثر احترافية، وكل ذلك يتم في جو تفاعلي مشوق يؤدي في الأخير الى تحقيق نتائج ايجابية ترضي المشرفين من جهة والطلبة المستفيدين من جهة أخرى .

وهو مايرر النتائج الايجابية المتحصل عليها في آراء واتجاهات الطلبة وانطباعاتهم نحو توظيف التقنية في هذه الدورات والاستثمار فيها أيضا داخل التكوين الجامعي ، بحيث اعتبر العديد من الطلبة أن العملية لم تنعكس فقط على مستوى المهارات المتحصل عليها بل أن تقديم تلك التسجيلات ومخرجات الدورة بمثابة اعتراف وشهادة إثبات للمستوى ،يستند إليها القائمون على عملية الانتقاء والتوظيف في القنوات الفضائية الخاصة في ظل التنافس الشديد الذي يعرفه المجال لانتقاء أفضل المترشحين وليس مجرد الاكتفاء بتجارب الاختيار أو ما يعرف بالكاستينج الذي قد لا يوفي الطالب حقه في مقابلة قصيرة وشكلية.

ويرجع القائمون على المؤسسات الإعلامية تأخر اعتماد تقنية الاستوديو الافتراضي في المجال الإعلامي في الجزائر مقارنة بالاتجاه العالمي للاستثمار فيها ،إلى تكاسل وتخوف القائمين على مؤسسات الإعلام الرسمية حيث أن نتائج تجاربهم الأولى معها في بعض الحصص التي لم تحقق النتائج المرجوة تم تحليلها بعدم نجاح التقنية، كما أن قلة الخبراء التقنيين المختصين في مجال السمعي البصري في الجزائر وعدم توفر العنصر البشري القادر على تسير العمل بها هو أهم سبب في عدم انتشارها ، فالبرامج المتخصصة متوفرة وليست مكلفة ويمكن الاستثمار فيها بسهولة .

واستحسن العديد من الطلبة المتابعين لمجال التكوين في مجال السمعي البصري في الجزائر الجهود المبذولة من قبل هذه المؤسسات الإعلامية، وطبيعة الدورات التي تعلن عنها وتوفيقها في اختيار الشخصيات التي تستقطبها للإشراف على التكوين، مشيرين إلى أن الكثير منهم قد التحق بمؤسسات تكوينية مشابهة تنشط خارج الوطن منذ سنوات في بعض الدول العربية والأجنبية، والتي استقطبت الطلبة الجزائريين مقابل مبالغ مالية باهضة وهو ما لم يكن في متناول جميع الطلبة الراغبين في تحسين مهاراتهم الإعلامية والاحتراف في مجال الإعلام التلفزيوني خاصة في ظل الضعف الكبير الذي يسجل بالنسبة لظروف ومستوى التكوين الجامعي المتخصص محليا .

خاتمة:

على ضوء ماتقدم يمكننا القول أن "الاستوديو الافتراضي" كتقنية، قد أعطى دفعا قويا لمسار التدريب الإعلامي في مجال التنشيط التلفزيوني بحيث أعطى نوعا من الاحترافية في التعاطي مع عنصر مهم في مجال الإنتاج والتقديم السمعي البصري في الجزائر، إنعكس بشكل واضح على مخرجات العملية التكوينية وبشكل كبير على مهارات الطلبة المتكويين واتجاهاتهم نحو توظيفه في مجال التدريب وليس فقط الاكتفاء به في مجال الإنتاج البرامجي الخاص ببعض الفضائيات الإعلامية.

كما أن الموضوع قد سلط الضوء على واقع مؤسسات التكوين الإعلامي الخاص في الجزائر وأعطى مثالا قويا لضرورة إشراك القطاع الخاص في تطوير وتحسين التعليم العالي والتكوين المهني في الجزائر وأهمية الفرص التي يقدمها لتغطية العجز والهفوات التي يعرفها القطاع العام وقدرته على استيعاب المنظومة الجامعية بكافة مكوناتها وتحسين خدماتها وفق متطلبات معايير الجودة المتعارف عليها في المجال .

وأخيرا ندعو من خلال هذه الورقة إلى ضرورة العمل على اعتماد مفاهيم التعليم الإلكتروني الافتراضي كنمط تعليمي لتعزيز التعليم العالي وكفرصة إضافية لتوفير فرص التكوين النوعي المحترف على غرار النهج السائد في المجال والاتجاه أكثر وأكثر نحو التعليم الرقمي ، إذ ينبغي على متخذي القرار العمل على الاستفادة من التقنيات الحديثة لتقديم تعليم متخصص بجودة عالية وبكلفة معقولة ومتاحة، وتشجيع العاملين في سوق العمل الإعلامي لمواكبة التطورات الحاصلة في مناهج التعليم العالي والتكوين في العالم، بما يسمح بتطوير المجال وتقليص الفجوة بين الإطار النظري والتطبيقي وتحسين مهارات الطلبة وتكوينهم خاصة بالنسبة لطلبة الإعلام .

الهوامش:

- ¹ مكي مروان خليل الأغا ، فاعلية تكنولوجيا الواقع الافتراضي في تنمية التفكير البصري لدى طالبات الصف التاسع الأساسي، رسالة ماجستير في المنهاج وطرق التدريس ، كلية التربية ، الجامعة الإسلامية ، غزة، فلسطين، 2015، ص62.
- ² إبراهيم محمد ، برنامج تدريبي بتكنولوجيا الواقع الافتراضي في تنمية المهارات الأساسية لصيانة الأجهزة التعليمية لدى طلاب قسم تقنيات التعليم ، إدارة البحوث والنشر العلمي ، كلية معتمدة من الهيئة القومية لضمان جودة التعليم المجلد 32، العدد 2، افريل 2016. السعودية .
- ³ محمد زين العابدين ، المعايير البنائية لجودة برمجيات الواقع الافتراضي التعليمي والبيئات ثلاثية الأبعاد ، ورقة بحثية مقدمة للندوة الأولى لتطبيقات تقنية المعلومات والاتصال في التعليم والتدريب ، قسم تقنيات التعليم ، كلية التربية ، جامعة الملك سعود، 2010.
- أيه محمد أبو سويلم، استوديو التلفزيون التعليمي ، كلية التربية النوعية ، القاهرة ، 2014، ص34
- ⁵ ليلي فقيري، الاستوديو الافتراضي وإشكالية إدارة المؤسسة الإعلامية (دراسة حالة التلفزيون الجزائري)، ماجستير في الإعلام والاتصال ، جامعة الجزائر ، 2010، ص16.
- ⁶ زينب عبد الحفيظ وآخرون ، برنامج للتدريب الافتراضي لاكتساب مهارات الكي في مصانع الملابس الجاهزة في ضوء القواعد الأرجونومية ، جوان 2016، international design journal، العدد3، ص234.
- ⁷ سامح جميل العجومي ، فعالية برنامج مقترح قائم على الفصول الافتراضية المفتوحة في تنمية بعض مهارات التدريس الفعال لدى الطلبة المعلمين بجامعة القدس ، مجلة المنارة للبحوث والدراسات ، ماي 2013، مجلد 19، العدد3، فلسطين.
- ⁸ مفهوم الدورات التدريبية ، الأكاديمية العربية البريطانية للتعليم العالي: www.abahe.co.uk/training-courses-concept.html
- ⁹ صلاح الدين محمد عبد الباقي ، إدارة الموارد البشرية ، الدار الجامعية ، الإسكندرية ، 2004، ص205.
- ¹⁰ السيد عليوة، تنمية مهارات مسؤولي شؤون العاملين ، أيتك للطباعة والنشر ، مصر ، 2001، ص52.
- ¹¹ مكي مروان خليل الأغا ، فاعلية تكنولوجيا الواقع الافتراضي في تنمية التفكير البصري لدى طالبات الصف التاسع الأساسي، رسالة ماجستير في المنهاج وطرق التدريس ، كلية التربية ، الجامعة الإسلامية ، غزة، فلسطين، 2015، ص60.
- ¹² أسامة محمد الحسن ، استخدام تقنيات الواقع الافتراضي في تكوين واجهات العرض التلفزيوني (دراسة تطبيقية على قنوات الشروق وتلفزيون السودان)، كلية الدراسات العليا ، جامعة السودان للعلوم والتكنولوجيا ، 2015، ص81.
- ¹³ مكي مروان خليل الأغا ، نفس المرجع، ص63.
- ¹⁴ ماهر جلال ، الديكور الافتراضي والاستوديو الافتراضي ، منتدى طلاب جامعة الجديدة ، 11 ماي 2009 ، متوفر على الموقع www.alaskeda.ahlamontada.com/t2638/2009