العناصر الرئيسية للإعلام الرقمي وقد بدأنا للتو نلمس آثارها الأولية. المعالجة، والتركيبات المكانية. ● التواصل أحادي الاتجاه ● الهيكل الهرمي ● المشاركة النشطة ● التواصل ثنائي الاتجاه والتفاعل، والأتمتة، واستخدامها ـ تتميز بغياب السياق، التجربة الغامرة: والافتراضية، وقدرات المحاكاة. العمليات التقنية تمثل الوسائط الرقمية تحولاً جذرياً في كيفية إنتاج المعلومات، وتوزيعها، الرقمي: الأساس الضغط 02 المعالجة سهولة نسخ وتعديل المحتوى الرقمي 03 النقل تنقل سلس بين مختلف المصادر وطرق التوصيل البنية الشبكية تعمل الوسائط الرقمية من خلال بنى تحتية شبكية ثنائية الاتجاه ـ الإنترنت، مما يوسع الخيارات بشكل كبير مقارنةً بخيارات البث المحدودة. يُحدث التحول من نماذج البث الهرمية إلى بنى الشبكات تغييرًا جذريًا في استهلاك الوسائط. بدلاً من خمس قنوات تلفزيونية أرضية، وعدد لا يحصى من صفحات الويب، وشبكات التواصل الاجتماعي، ومواقع مشاركة الفيديو، والمدونات، والمنتديات. تجربة الوسائط التفاعلية تُعرّف التفاعلية مدى استجابة الوسائط لتفضيلات المستخدم وأنشطته. ورغم الإفراط في استخدام هذا المصطلح أحيانًا، إلا أنه يُمثل تحولًا جوهريًا نحو تأثير المستخدم على البيئات المُوَسَّطة. إمكانية مُضمَّنة للمستخدمين لتعديل بيئتهم المُوَسَّطة من خلال تكنولوجيا الحاسوب سياق الاتصال: وتُكيِّف الأفعال مع المواقف الاجتماعية الحالة النفسية لاتخاذ دور إيجابي مقابل سلبي في المشاركة الإعلامية أرست رؤية فانيفار بوش عام ١٩٤٥ لـ"ميمكس" ـ وهو أرشيف مترابط للمعرفة البشرية يعمل بالترابط ـ أسس النص التشعبي اليوم. رؤية بوش: "ستظهر أشكال جديدة كليًا من الموسوعات، جاهزةً بشبكةٍ من المسارات الترابطية التي تمر عبرها، الواقع المعاصر: يُجسّد الإنترنت اليوم أفكار بوش النبوئية من خلال الروابط التشعبية وقواعد البيانات وأنظمة التنقل التي تربط أي محتوى بآخر. الأتمتة في الثقافة الرقمية تُنشئ جوجل إعلاناتٍ مُستهدفة بناءً على بصمات الويب ومحتوى البريد الإلكتروني تلقائيًا. تُخصّص أمازون وسبوتيفاي وخلاصات الأخبار التجارب بناءً على أنماط السلوك. التنقل في المعلومات: الأشكال الثقافية يُنشئ صعود ثقافة قواعد البيانات أشكالًا جديدة من السلطة حول الوصول إلى المعلومات وتنظيمها. تُقمع البيئات الرقمية السرديات، وتُقصي المؤلفين، وتُحوّل السلطة من المُنتجين إلى المُستهلكين ـ المنتجين أو "المنتجين ـ المستهلكين". تُسرّع الوسائط الرقمية من هذا التبدّل بإخراج الأشياء الثقافية من سياقاتها المكانية والزمانية. هالة بنيامين: المسافة، والفضاء، تُنتزع التقنيات الأشياء من سياقاتها الظرفية، النتيجة المعاصرة: يمزج يوتيوب تُنشئ قوائم تشغيل شاملة للأنواع الموسيقية الأشكال الثقافية: MP3 بين برامج الأطفال التلفزيونية والأخبار العاجلة؛ ثقافة الجذمور يُعبّر الإنترنت عن مفهوم "الجذمور" كما وصفه دولوز وغواتاري ـ وهو شكل من أشكال التنظيم لا يقوم على هيكل هرمي، تُنشئ الشبكات الرقمية بيئات عاطفية تُشجع على تبادل المشاعر وتكرارها. أثبتت دراسة فيسبوك المثيرة للجدل عام ٢٠١٢، والتي شملت ٦٨٩, ٠٠٣ مستخدمين، وجود عدوى عاطفية ـ حيث أثّر التلاعب بالمنشورات لعرض المنشورات الإيجابية في أول ٢٤ ساعة عبر ٨٥ دولة ١٢ مليون MeToo# أو السلبية فقط على تعبير المستخدمين العاطفي. ٥٠٠ ألف تغريدة على وسم منشور على فيسبوك كان التضامن مستحيلاً قبل الإنترنت يُثبت أن المحتوى العاطفي ـ التعاطف، والرهبة، والغضب، والسلبية ـ هو الأكثر انتشارًا على الإنترنت. ثقافة الانتشار الفيروسي يُجسّد تحدي دلو الثلج لمرض التصلب الجانبي الضموري لعام ٢٠١٤ ظاهرة الانتشار الفيروسي ـ ١٧ مليون فيديو خلال أسبوعين، تجارب غامرة تُنشئ الوسائط الرقمية علاقات جديدة بين المستخدمين والمحتوى من خلال التواجد عن بُعد، والواقع الافتراضي، والمحاكاة. فهم التواجد التواجد المادي: عندما تُتيح لنا تقنيات الاتصال التواجد في بيئتين مختلفتين في آنٍ واحد في الثقافة المعاصرة، يُؤدي المزج المتزايد بين التواجد عن بُعد والتواجد عن بُعد إلى غموض في كيفية تجربتنا لكلٍّ من الفضاءات المادية والافتراضية. يتيح لنا الهاتف أن نكون "بين" الفضاءات؛ ويُعزز الإنترنت التواجد عن بُعد من خلال الوسائط التفاعلية الآنية. الوضوح: قدرة التكنولوجيا على إنتاج بيئات حسية غنية من خلال الاتساع (حواس متعددة) والعمق (الجودة/الدقة). العوامل المُحددة للحضور عن بُعد. والسمع، واللمس، إلخ. التفاعلية: مدى تأثير المستخدمين على بيئتهم الوسيطة: ● السرعة: مدى سرعة استجابة النظام. ● التعيين: مدى طبيعية عناصر التحكم. الشعور ترتيبات بودريار للمحاكاة النظام الرمزي: علامات ثابتة تعكس الواقع الأساسي النظام الأول: الإنتاج الضخم: نسخ لا يُمكن تمييزها عن الأصل النظام الثالث (الواقع المُفرط): عصر المعلومات: تفضيل المحاكاة على الواقع دراسة حالة: ويكيبيديا كمثال للوسائط الرقمية مُترابطة، تفاعلية، نصية تشعبية، آلية، ومُدارة بقواعد البيانات. إنها عملية مُستمرة وليست كائنًا مُكتملًا، تُجسّد مبادئ الترابط والتحويل الجذرية. التنوع:

Summarized by © lakhasly.com