## 2. البرمجة بالمحاكاة:

تعتبر هذه التقنية معاكسة للتقنية الاولى حيث يعمل المبرمج فيها على عملية اقتباس كلي او جزئي للشبكات البرامجية في القنوات المنافسة. و يتطلب الامر في هذا النوع من البرمجة تقليد القناة الاخرى في التوزيع الزمني للبرامج (البرايم تايم، السهرة، الخ) و كذا التقليد في نوعية البرامج (برامج الواقع، سلسلة امريكية، رياضة، الخ). و تظهر جليا عملية التقليد في برامج المنوعات و الالعاب التي تتشابه في ادق التفاصيل من محطة لأخرى مع اختلاف العنوان.

و يلاحظ أن عملية المحاكاة انتشرت بكثرة في القنوات التجارية و نوعية معينة من البرامج مثل برامج تلفزيون الحقيقة الذي يستنسخ برامجه في العالم كله فرنسا، امريكا، بريطانيا، الخ و حتى في الدول العربية. و يعود اعتماد تقنية التقليد الى اعتماد القنوات في انتاج هذه البرامج على الاشهار في تمويل هذه المنتجات.

### أ. البرمجة العمودية:

يعطي الاولوية للبرامج الجديدة ويعمل على تواصل البرامج و تتابعها بدون تكرار لجذب الجمهور و جعله يمكث امام التلفزيون اطول وقت ممكن و الهدف النهائي هو متابعة الاشهار كمصدر تمويل للقناة التلفزيونية

### ب. البرمجة الافقية:

تراهن على نوعية معينة من البرامج التي تبث في مواعيد ثابتة يشاهدها الجمهور و يتعود عليها لتصبح جزءا من حياته اليومية و نشاطا اجتماعيا هاما.

**نموذج البرمجة الافقية و العمودية**

| البرمجة الافقية | البرمجة العمودية |
|---|---|
| **قناة فرانس2** | **قناة تي اف 1** |
| سلسلة فرنسية بوليسية | تلفزيون الواقع |
| حصة "مبعوث خاص" | السلاسل الامريكية البوليسية |
| حصة "انفيستغاسيون" | المجلات المصورة |