المجلة الجزائرية للاتص

RIAN COMMUNICATION REVIEW

المحتويات

كلمة العدد	03
أزمة الصحافة الورقية في الجزائر ومسار الانتقال الرقمي من 1997إلى 2017 أ . د رضوان بوجمعة	05
Global Provisions for Media Regulation Basic Rules to Regulate Mass Media Roles within Societies Pr. Ali Kessaissia	38
بناء المعنى في سياق التفاعلات الشخصية من منظور نظرية تقارب الاتصال الضروري أ.د سعيد لوصيف د.رزيقة بن عبد المومن	57
Formules Hashtag diffuses sur les réseaux en Algérie Nassilia Rabahi ; Nadia Rabahi	70
التعرض لألعاب الفيديو العنيفة وآثارها: مراجعة لبعض الأدبيات د. مراد قاصد	92

كلمة العدد

جاء هذا العدد الجديد من المجلة الجزائرية للاتصال ليفتح نقاشا علميا حول بعض الظواهر الإعلامية و الاتصالية التي تعرفها العديد من المجتمعات و المنظمات و المؤسسات، خاصة مع التحولات التكنولوجية و الاجتماعية و الاقتصادية و السياسية التي يعرفها العالم.

"**أزمة الصحافة الورقية في الجزائر و مسار الانتقال الرقمي من 1997إلى 2017**"، هو عنوان لدراسة أنجزها **أ.د رضوان بوجمعة**، و التي حاول فيها استقراء واقع الصحافة الورقية في الجزائر و التحديات المستقبلية التي تفرضها مختلف النماذج الاقتصادية، وما هي أهم المعالم التي تحدد مستقبل الصحافة الورقية في العشرية القادمة مع تزايد مؤشرات انخفاض أرقام السحب، و ضعف عائدات الإعلانات، و تراجع عدد القراء، و تقليص العديد من قاعات التحرير الورقية لعدد الصحفيين، و انخفاض أجور هؤلاء، و موت العشرات من العناوين الصحفية، و احتمال استمرار موت الكثير من العناوين الأخرى في العشرية القادمة.

كما ركزت هذه الدراسة على مختلف مسارات إدارات التحرير في التحول الرقمي في الصحافة المكتوبة من بدايته سنة 1997إلى منتصف سنة 2017، و قد حاولت هذه الورقة أن تجيب عن إشكالية مركزية لها علاقة بثنائية الرقمي والورقي وأزمة النموذج الاقتصادي والتغير الحاصل في الهوية المهنية للصحفيين وتدخل الجمهور في مسار إنتاج المعلومة، واستمرار الهشاشة الاجتماعية والاقتصادية للصحفيين.

و في المجال الإعلامي دائما، أنجز **أ.د علي قسايسية** ورقة باللغة الانجليزية، بعنوان" **القواعد الشاملة للضبط الإعلامي: الأحكام الأساسية لتنظيم وسائل الإعلام**". حيث استهدفت هذه الدراسة مختلف النصوص الدولية المتعلقة بأداء وسائل الإعلام الجماهيرية، مع تحليل المعايير القانونية الأكثر شيوعاً على الصعيد الدولي.مع التركيز أكثر على كيفية انعكاس هذه المعايير العالمية على المستوى المحلي في بعض البلدان من خلال فحص محتويات مدونات قواعد السلوك وبعض الأدوات المهنية ذات الصلة. ويؤكد الباحث أنه يسعى من خلال هذه المقاربة إلى المساهمة في إعادة التفكير في أدوار وسائل الإعلام ككل وخاصة الوسائط الجديدة، و في تشكيل فضاءات الاتصال في العالم الإلكتروني والمجتمعات

الإلكترونية المشبكة والجاري تشبيكها من خلال ضبط السبل التي يمكن لوسائل الإعلام القديمة والجديدة أن تساهم في تهيئة أفضل بيئة ممكنة سياسياً، إعلامياً، ثقافياً واقتصادياً؟

و في مقال مشترك بين أستاذين من جيلين مختلفين، هما **أ.د سعيد لوصيف** ، و **د. رزيقة بن عبد المؤمن** ، جاءت دراسة أخرى بعنوان **'بناء المعنى في سياق التفاعلات الشخصية من منظور نظرية تقارب الاتصال الضروري"، حيث يرى الباحثان أن** فهم كيفيات وأساليب المساواة من عدمها في العلاقات الوثيقة، من شأنه أن يقدّم لنا فهما أشمل للطرائق التي نتواصل بها. كما يظهر أن القوة تؤثر في التغيرات التي تحدث في العلاقات الشخصية.

ويشدد الباحثان على أنه بالرغم من تعدد النظريات النفسية الاجتماعية ونظريات الاتصال التي حاولت شرح ديناميات القوة في العلاقات الوثيقة، إلا أن هناك الكثير مما يمكن تعلمه من عملية بناء المعاني المشتركة في العلاقات،بالاستناد إلى تصوّر نظري معاصر للقوة بين الأشخاص، و لذلك كله تركز العمل على إدماج يمثل أساسا في هذا البحث بإدماج نظرية تقارب الاتصال الضروري (Miller –Day, 2004)في فهم بناء المعنى في الاتصالات العلائقية.

طرحت باحثتان من جيل الشباب من جامعتي الجزائر 2 و 3، وهما أ. **ناسيلية رباحي و نادية رباحي،** موضوعا في محور تحليل الخطاب على شبكات التواصل الاجتماعي في الجزائر، حيث اعتمدت هذه الدراسة على عينة تم اقتباسها من ارشيف المواقع الاجتماعية يمتد من 2019 الى 2020 والمتكوّنة من اربعة عشر (14) صيغة مستوحاة من المواقع الاجتماعية (الفايسبوك / تويتر).

"**التعرض لألعاب الفيديو العنيفة وآثارها : مراجعة لبعض الأدبيات**"، هو عنوان لدراسة تتناول ظاهرة مهمة في المجتمعات المعاصرة تتعلق بالعنف و ألعاب الفيديو لدى الأطفال، أنجزها **د.مراد قاصد** من كلية علوم الاعلام و الاتصال بجامعة الجزائر3، حيث يرى الباحث أنه بالرغم من الاختلافات الثقافية التي تميّز مجتمعات العالم، إلاّ أنها تجمع في اعترافها بان اللعب يشكل احد العوامل المهمّة في التنشئة الاجتماعية للأفراد. وقد تطورت الألعاب بصورة متوازية مع تطور المجتمعات، وانتقلت من صورها البسيطة المتمثلة بالألعاب الخشبية والورقية والعاب الدمى إلى اعقد صورها وهي (العاب الفيديو باستخدام الكومبيوتر) . إن العاب الكومبيوتر ليست نجاحاً تجارياً فقط أو ظاهرة عرضية،**بل هي**تمثل ظاهرة مجتمعية في كلّ أبعادها النفسية الاجتماعية.