الجمهورية الجزائرية الديمقراطية الشعبية
وزارة التعليم العالي والبحث العلمي
جامعة 8ماي - 1945قالمة -
كلية العلوم الإنسانية والاجتماعية
قسم علوم الإعلام والاتصال وعلم المكتبات

مذكرة تخرج لنيل شهادة الماستر
شعبة علوم الإعلام والاتصال
تخصص: إتصال جماهيري
الموضوع

أثر متابعة برامج الأنمي اليابانية على قيم وسلوكيات الطفل الجزائري
- دراسة ميدانية بجامعة 08 ماي 1945 قالمة -

إعداد الطالبة:

- قيبوب رزيقة
- فراقة خولة

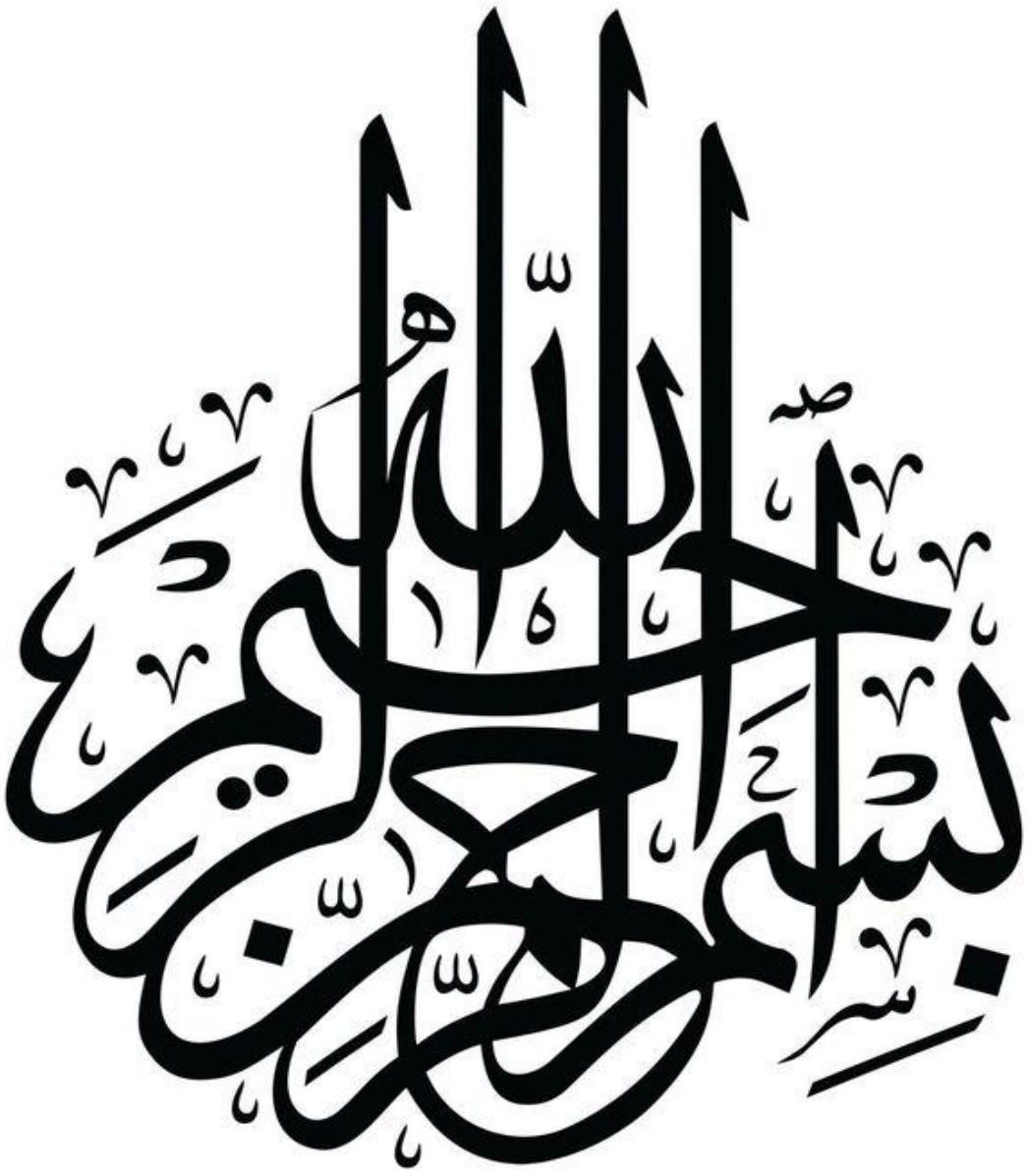
تحت إشراف:

أ.د. خشة أحسن

لجنة المناقشة:

د.حمدي بثينة	عضوا رئيسا
أ.د.خشة أحسن	مشرفا ومقررا
أ. مكي أم السعد	ممتحنا

السنة الجامعية: 2024/2025


بسم الله الرحمن الرحيم

شكر و تقدير

الحمد لله رب العالمين والصلاة والسلام على أشرف المرسلين
عليه أفضل الصلوات والتسليم أما بعد :
الحمد لله على نعمه التى أنعم بها علينا فلولا فضل الله و قدرته لما توصلنا لإنجاز هذا العمل
نتقدم بجزيل الشكر والعرفان إلى أستاذنا المشرف خشة أحسن الذي لم يبخل علينا بنصائحه
القيمة و توجيهاته السديدة خلال مسيرتنا نحو اتمام مشوار بحثنا جزاه الله خيرا وله منا كل
عبارات التقدير والاحترام
كما لا يفوتنا أن نشكر كل أساتذة قسم علوم الإعلام والاتصال ، على ما قدموه لنا طوال
مشوارنا الجامعي
وأخيرا نتقدم بجزيل الشكر والتقدير إلى أعضاء لجنة المناقشة الذين منحونا من وقتهم و قبلوا
مناقشة هذه المذكرة

الاهداء

الحمد الله رب العالمين والصلاة والسلام على أشرف المرسلين نبينا محمد وعلى آله وصحبه أجمعين " ما ضاع جهد الأمس في يوم سدى والله يجزي الحسن بالإحسان " بفضل الله الحمد الله عند البدء وعند الختام.

إلى من بذلا كل الجهد من أجلي، إلى من كانا لي السند والعون، أهدي إليكما هذه المذكرة، داعية الله أن أكون عند حسن ظنكما إلى دا عمي الأول طوال مسيرتي العلمية، سندي وفخري واعتزازي والدي إلى من جعل الله الجنة تحت أقدامها واحتضنني قلبها قبل يديها وسهلت لي الشدائد بدعائها، والدتي إلى ضلعي الثابت ومن شددت عضدي بهم إخوتي (كريمة، مباركة، إيمان ، لمياء ، آدم) إلى عائلتي الكبيرة ولفقيد قلبي جدي فراقة الشايب رحمه الله وأسكنه فسيح جنانه. إلى من شاركني هذا البحث العلمي المتواضع وتقاسمنا معا عناء البحث والجهد زميلتي قيوب رزيقة.

إلى أطفال غزة، شعلات الأمل التي لا تنطفئ، إلى من يجسدون الصمود والشجاعة في وجه التحديات، إلى من يبتسمون رغم الدموع، ويزرعون الحب في أرض المحبة ادعوا الله أن يحميكم وينصركم، وأن يأتي يوماً تشرق فيه الشمس بلا غيوم، وتزهر فيه الأزهار بلا آلام، وتكونون فيه أحراراً، سعداء.

اللهم عوض أهل غزة بقصور في الجنة وارحمهم بعد هذا التعب واكتب لهم الرحمة والمغفرة.

اللهم اجعل فزعات قلوبهم وكل ما فقدوه شفيعا لهم يوم القيامة.

الطالبة فراقة خول

إهداء

بسم الله الرحمان الرحيم

الحمد لله و كفى و الصلاة و السلام على الحبيب المصطفى وأهله ومن وفى أما بعد:

اللهم لك الحمد كما ينبغي لجلال وجهك و عظيم سلطانك حمدا كثيرا طيبا مباركا فيه على أن وفقتنا لتثمين هذه الخطوة في مشوارنا الدراسي بمذكرتنا هذه ثمرة الجهد و النجاح.

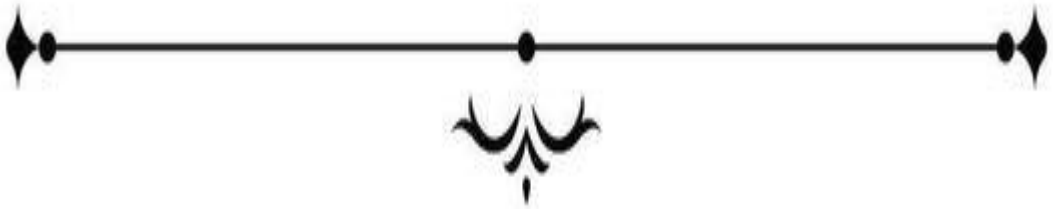
أهدي هذا العمل إلى الوالدين الكريمين، والدي رحمه الله برحمته الواسعة وأسكنه فسيح جناته، والدتي أطال الله في عمرها و ألبسها ثوب الصحة و العافية، إلى جميع إخوتي و أبنائهم.

إلى من قاسمتني عناء و عبء هذا العمل زميلتي خولة فراقة.

وإلى كل من ساعدني ودعمني و شجعني أهدي لكم جميعا هذا العمل.

رزيقة

الملخص



ملخص الدراسة:

تهدف هذه الدراسة إلى الكشف عن أثر متابعة الأطفال الجزائريين لبرامج الأنمي اليابانية على منظومتهم القيمية والسلوكية، وذلك في ظل الانتشار الواسع لهذا النوع من الرسوم المتحركة وما يحمله من مضامين ثقافية قد تؤثر على الطفل. وانطلقت من تساؤل رئيسي: ما مدى تأثير متابعة الأنمي الياباني على القيم والسلوكيات لدى الأطفال الجزائريين؟ ، برزت أهمية الدراسة في سعيها لفهم التأثيرات النفسية والاجتماعية والثقافية لهذه البرامج، خاصة في ظل غياب التوجيه التربوي الكافي. وتم اعتماد المنهج الوصفي باستخدام أداة الاستبيان على عينة قصدية من 70 طالبًا بجامعة 8 ماي 1945 بقالمة.

أظهرت النتائج أن الأطفال يفضلون أنماطًا معينة من الأنمي ويقضون وقتًا طويلًا في متابعتها عبر الهواتف، مما يؤدي إلى تأثيرات سلوكية كالعزلة وضعف التركيز، إلى جانب اكتساب قيم إيجابية مثل التعاون والصداقة، وتراجع بعض القيم التربوية الأساسية. وأوصت الدراسة بتعزيز دور الأسرة والمؤسسات التربوية في التوجيه الإعلامي، والدعوة إلى إنتاج إعلام محلي هادف.

الكلمات المفتاحية: الأثر / برامج الأنمي اليابانية / القيم / السلوكيات/ الأطفال.

Résumé de l'étude:

Cette étude vise à révéler l'impact du suivi des programmes d'animation japonais (animé) par les enfants algériens sur leur système de valeurs et leur comportement, compte tenu de la diffusion large de ce type de dessins animés et des contenus culturels qu'ils véhiculent, susceptibles d'influencer l'enfant. L'étude part d'une question principale : Quel est l'impact du suivi de l'animé japonais sur les valeurs et les comportements des enfants algériens ،l'importance de l'étude réside dans sa tentative de comprendre les impacts psychologiques, sociaux et culturels de ces programmes, notamment en raison du manque d'orientation éducative suffisante. L'étude a adopté l'approche descriptive en utilisant un questionnaire sur un échantillon intentionnel de 70 étudiants à l'Université du 8 mai 1945 à Guelma.

Les résultats ont montré que les enfants préfèrent certains types d'animé et passent beaucoup de temps à les regarder sur des téléphones, ce qui entraîne des impacts comportementaux tels que l'isolement et la faiblesse de la concentration, ainsi que l'acquisition de valeurs positives

comme la coopération et l'amitié, mais au prix d'un déclin de certaines valeurs éducatives fondamentales.
L'étude a recommandé de renforcer le rôle de la famille et des institutions éducatives dans l'orientation médiatique, et de promouvoir la production de médias locaux ciblés.
Mots-clés :Impact, animé japonais, valeurs, comportements, enfants

Summary of the Study:

This study aims to reveal the impact of Algerian children watching Japanese anime on their value system and behavior, given the widespread dissemination of this type of animation and the cultural content it conveys, which may influence children. The study starts with a main question: What is the impact of watching Japanese anime on the values and behaviors of Algerian children? ,the importance of the study lies in its attempt to understand the psychological, social, and cultural impacts of these programs, especially in light of the lack of sufficient educational guidance. The study adopted a descriptive approach using a questionnaire on a purposive sample of 70 students at the University of May 8, 1945, in Guelma.
The results showed that children prefer certain types of anime and spend a lot of time watching them on phones, leading to behavioral impacts such as isolation and weak concentration, as well as the acquisition of positive values like cooperation and friendship, but at the cost of a decline in some fundamental educational values.
The study recommended strengthening the role of family and educational institutions in media guidance and promoting the production of targeted local media.
Keywords:* Impact, Japanese Anime, Values, Behaviors, Children.

فهرس المحتويات

فهرس المحتويات

العنوان	الصفحة
مقدمة	أ
الفصل الأول: الإطار المنهجي	
أولا: الإشكالية	04
ثانيا: تساؤلات الدراسة	05
ثالثا: أهمية الدراسة	05
رابعا: أهداف الدراسة	06
خامسا: أسباب اختيار الموضوع	06
سادسا: الدراسات السابقة	07
سابعا: مفاهيم الدراسة	12
ثامنا: الخلفية النظرية للدراسة	14
الفصل الثاني: مدخل إلى برامج الأنمي اليابانية	
تمهيد	18
أولا: نشأة وتطور برامج الأنمي الياباني	19
ثانيا: تصنيفات برامج الأنمي الياباني	20
ثالثا: مميزات وخصائص الأنمي الياباني	23
رابعا: مراحل صناعة الأنمي الياباني	25
خامسا: واقع الأنمي الياباني في العالم العربي والجزائر	36
خلاصة الفصل	43
الفصل الثالث: القيم والسلوكيات	
تمهيد	45
أولا: القيم	46

1. ماهية القيم	46
2. وظائف القيم وتصنيفاتها	47
3. خصائص القيم	51
4. مكونات القيم	52
5. أهمية القيم	54
ثانيا: السلوك	56
1. مفهوم السلوك	56
2. أنواع السلوك	56
3. خصائص السلوك	57
ثالثا: الوسائط المشكلة للقيم والسلوكيات	59
1. الأسرة	59
2. المؤسسات التعليمية	60
3. الأقران	60
4. وسائل الإعلام	61
خلاصة الفصل	62
الفصل الرابع: الإطار التطبيقي للدراسة	
تمهيد	64
أولا: منهجية الدراسة	65
1. منهج الدراسة	65
2. مجتمع وعينة الدراسة	66
3. أدوات جمع البيانات	67
4. مجالات الدراسة	69
ثانيا: تحليل نتائج الدراسة	70
1. تحليل نتائج الإستبيان	70

2. عرض النتائج على ضوء التساؤلات الفرعية	87
3. عرض النتائج العامة للدراسة	89
4. التوصيات والاقتراحات	91
خاتمة	94
قائمة المراجع	96
الملاحق	102

قائمة الجداول

الرقم	عنوان الجدول	الصفحة
1.	يوضح توزيع أفراد عينة الدراسة حسب متغير الجنس	72
2.	يوضح توزيع أفراد عينة الدراسة حسب المستوى التعليمي	72
3.	يوضح الأوقات التي يكون فيها الطفل أكثر عرضة لبرامج الأنيمي	72
4.	يوضح المدة الزمنية التي يقضيها الطفل في متابعة برامج الأنيمي يوميا	73
5.	يوضح الأجهزة التي يستخدمها الأطفال في مشاهدة برامج الأنيمي	74
6.	يوضح أكثر أنواع برامج الأنيمي الجاذبة للأطفال	75
7.	يوضح مع من يشاهد الأطفال برامج الأنيمي	76
8.	يوضح من الذين يشجع الأطفال أكثر على مشاهدة برامج الأنيمي	77
9.	يوضح السمات التي تجذب الأطفال لمتابعة برامج الانيمي	77
10.	يوضح أهم الحاجات التي تحرك السلوك التطبيقي للأطفال من خلال متابعة برامج الأنيمي	78
11.	يوضح الدوافع الطقوسية التي تجذب الأطفال لمتابعة برامج الأنيمي	79
12.	يوضح الدوافع النفعية التي تجذب الأطفال لمتابعة برامج الأنيمي	80
13.	يوضح الاشباعات التوجيهية التي تتحقق للطفل من مشاهدة برامج الأنيمي	81
14.	يوضح الإشباعات الاجتماعية التي تتحقق للطفل من مشاهدة برامج الأنيمي	81
15.	يوضح الاشباعات شبه التوجيهية التي تتحقق للطفل من مشاهدة برامج الأنيمي	82
16.	يوضح الاشباعات شبه الاجتماعية التي تتحقق للطفل من مشاهدة برامج الأنيمي	83
17.	يوضح القيم التي تظهر خلال مشاهدة برامج الأنيمي	84
18.	يوضح القيم المتوارية في برامج الأنيمي	85
19.	يوضح العوامل التي تجعل اكتشاف الأطفال للتعارض الموجود بين القيم الظاهرة والقيم الخفية صعبا	85
20.	يوضح الآثار الثقافية المحتملة لمتابعة برامج الأنيمي من طرف الأطفال	86

21.	يوضح الآثار النفسية والاجتماعية المحتملة لمتابعة برامج الأنيمي من طرف الأطفال	87
22.	يوضح الآثار العقلية والصحية المحتملة لمتابعة برامج الأنيمي من طرف الأطفال	88
23.	يوضح السلوكيات التي قد تبدو على الأطفال الذين يتعرضون لبرامج الأنمي بكثرة	89

قائمة الأشكال

الرقم	عنوان الشكل	الصفحة
01	شكل يوضح المكونات والعناصر الأساسية للقيمة	55

المقدمة

مقدمة:

تعد وسائل الإعلام بمختلف أشكالها أحد أبرز مؤسسات التنشئة الإجتماعية التي تؤثر في بناء شخصية الطفل وتشكيل منظومته القيمية والسلوكية، إذ أسهمت التطورات التكنولوجية المتسارعة والتحولات الثقافية العالمية في بروز وسائل إعلام جديدة تستقطب إهتمام الأطفال وتستأثر بجزء مهم من وقتهم اليومي، وفي هذا السياق، برزت برامج الأنيمي اليابانية كإحدى الظواهر الإعلامية والثقافية التي شهدت إنتشارا واسعا بين الأطفال في مختلف أنحاء العالم، بما في ذلك العالم العربي.

وتتميز برامج الأنيمي اليابانية بخصائص غنية وبصرية وسردية متميزة، إذ تجمع بين الدراما، والمغامرة، والعاطفة، والعنف. وتقدم عوالم خيالية أو شبه واقعية تجذب الأطفال وتدفعهم إلى الإنغماس في متابعة أحداثها. ولا يقتصر أثر هذه البرامج على الجوانب الترفيهية فحسب، بل يتعداها إلى التأثير على القيم والمعتقدات والسلوكيات اليومية للطفل. إذا تحمل هذه البرامج في طياتها رسائل ثقافية وإجتماعية قد تنسجم أو تتعارض مع منظومة القيم السائدة في البيئة المحلية، وهو ما يطرح إشكالية علمية تستدعي الدراسة والبحث.

إنطلقت هذه الدراسة من الحاجة إلى فهم وتحليل الأثر الذي تتركه متابعة برامج الأنيمي اليابانية على القيم والسلوكيات لدى الأطفال، مع التركيز على الجوانب التربوية والإجتماعية والثقافية لهذه الظاهرة، إذ تسعى إلى إستقصاء نوعية القيم التي يكتسبها الطفل نتيجة متابعته لمحتوى هذه البرامج، سواء كانت إيجابية مثل: التعاون، والتسامح، والتعبير عن الذات، أم سلبية مثل: العنف والتنمر والفردية المفرطة. كما تهدف الدراسة إلى الوقوف على العوامل والدوافع التي تجعل الأطفال يقبلون على متابعة هذه البرامج والفترات الزمنية التي يزداد فيها تعرضهم لها، ودور الأسرة والمؤسسات الإجتماعية في ضبط هذا التعرض وتوجيهه.

وتكمن أهمية هذه الدراسة في كونها تسلط الضوء على تأثير برامج الأنيمي اليابانية على منظومة القيم والسلوكيات لدى الطفل ،مما يساهم في إثراء الدراسات الإعلامية والتربوية، كما توفر فهما أعمق العلاقة بين وسائل الإعلام الحديثة وتكوين شخصية الطفل، وتساهم أيضا في توسيع مجال البحث حول تأثير المحتوى الترفيهي على الفئات الناشئة ،ومن هنا تكتسب الدراسة أهميتها في أنها ستفيد متابعي برامج الأنيمي اليابانية وغيرهم في معرفة ما تبثه هذه البرامج من مضامين قد تتسبب بتأثير يؤدي إلى تغير في السلوك وحتى في العقائد، وأيضا تساعد الأسر والمربين على فهم كيفية تأثير برامج الأنيمي اليابانية على الأطفال مما يمكنهم من توجيههم بشكل أكثر وعيا.

ومن بين الصعوبات التي واجهتنا في هذه الدراسة قلة المراجع وقلة الدراسات السابقة التي تناولت موضوع دراستنا من مختلف جوانبه بشكل كاف.

وقد تضمنت دراستنا إطار منهجي، إطار نظري، وإطار تطبيقي حيث إشتمل الإطار المنهجي على: إشكالية الدراسة، تساؤلات فرعية، أهداف وأهمية الدراسة، كما قمنا بتحديد الإطار المفاهيمي وأخيرا تطرقنا إلى الدراسات السابقة والمقاربة النظرية.

أما الإطار النظري فقط إحتوى على فصلين حيث إعتمدنا في الفصل الأول على: مدخل إلى برامج الأنيمي اليابانية، نشأة وتطور الأنيمي، خصائص الأنيمي ومزياه، مراحل صناعة الأنيمي الياباني، وواقع الأنيمي في العالم العربي والجزائر. أما الفصل الثاني فقد قمنا بتقسيمه إلى ثلاث مباحث. حيث تطرقنا في المبحث الأول إلى: ماهية القيم وأنواعها وخصائصها. وفي المبحث الثاني تطرقنا إلى: ماهي السلوك وخصائصه، وتطرقنا في المبحث الثالث إلى: الوسائط المشكلة القيم والسلوكيات.

أما فيما يخص الإطار التطبيقي فقد إعتمدنا في هذه الدراسة على تحليل البيانات المستخلصة من أفراد العينة المتمثلة في طلبة قسم علوم الإعلام والإتصال، وذلك بإستخدام إستبيان أعد خصيصا لهذه الدراسة بهدف قياس أثر متابعة برامج الأنيمي اليابانية على القيم والسلوكيات لدى الأطفال، وقد تم تحليل النتائج بإستخدام الأساليب الإحصائية (spss v26) الملائمة لتحديد إتجاهات وإجابات أفراد العينة بدقة، مما ساعد في إستخلاص النتائج وتفسيرها.

الفصل الأول: الإطار المنهجي

أولا: الإشكالية

ثانيا: تساؤلات الدراسة

ثالثا: أهمية الدراسة

رابعا: أهداف الدراسة

خامسا: أسباب اختيار الموضوع

سادسا: الدراسات السابقة

سابعا: مفاهيم الدراسة

ثامنا: الخلفية النظرية للدراسة

أولا: الإشكالية:

تعد مؤسسات التنشئة الإجتماعية من أبرز العوامل التي تساهم في تشكيل شخصية الطفل وسلوكه، ومن بين هذه المؤسسات تعتبر المؤسسات الإعلامية من أبرز العوامل تأثيرا، حيث تلعب وسائل الإعلام مثل التلفزيون و الإذاعة و الأنترنت والصحف دورا مهما في عملية التنشئة الإجتماعية ،من خلال تقديم محتوى متنوع يؤثر في مفاهيم الأطفال وقيمهم، ومع الإنفتاح الإعلامي الواسع وتعدد القنوات الفضائية ،إضافة إلى إنتشار التطبيقات والمنصات الرقمية، أصبح الأطفال أكثر عرضة لمحتوى إعلامي متنوع، مما يزيد من التأثير المباشر وغير المباشر على شخصياتهم. كما تساهم البرامج الإعلامية في تقديم نماذج إجتماعية وثقافية تساعد الأطفال على فهم العلاقات الإجتماعية وتنمية مهاراتهم الفكرية. لكن في المقابل قد يتعرض الأطفال لمحتوى يؤثر سلبا على قيمهم وسلوكهم، مما يجعل من الضروري أن تلعب الأسرة والمجتمع دورا فعالا في مراقبة المحتوى الإعلامي وتنظيمه لضمان تنشئة متوازنة قائمة على القيم الإيجابية.

في هذا السياق تبرز برامج الأنيمي كأحد أنواع المحتوى الإعلامي الذي يجذب الأطفال نظرا لما تتميز به من عناصر تشويق وإثارة، تجعلها جذابة لمختلف الفئات العمرية، ويتفرد هذا النوع من البرامج بأسلوب الرسوم المتحركة المميز، والذي يضفي على الشخصيات طابعا فريدا قادرا على إثارة مشاعر المتابعين وتنمية إرتباطات عاطفية قوية معهم.

تتسم موضوعات الأنيمي اليابانية بتنوع كبير، إذ تشمل الخيال العلمي، الدراما، الكوميديا، الأكشن، التحديات، والمغامرات، ما يمنحها القدرة على تلبية مختلف الإهتمامات، ورغم هذا التنوع إلا أن ما يجمع بينها هو توظيف تقنيات الرسوم المتحركة المتميزة ما يعزز من قدرتها على جذب الإنتباه.

وتجدر الإشارة إلى أن هذه البرامج كثيرا ما تعكس قيما ثقافية وسياقات إجتماعية مستمدة من الثقافة اليابانية، والتي قد تتباين في تأثيرها على الأطفال بين الجوانب الإيجابية مثل تعزيز قيم التعاون والاحترام، والجوانب السلبية كالترويج للعنف أو الأنماط السلوكية الغير مناسبة.

إن هذه البرامج تحمل في طياتها أنماطا وأفكارا تعكس قيما ثقافية غربية قد تتعارض مع الهوية الثقافية العربية ، فالمشاهد العربي وخاصة الفئات الناشئة عند متابعة هذه البرامج يجد نفسه أمام محتوى يحمل مضامين مختلفة بعضها قد يتنافى مع قيمه ومعتقداته وتقاليده ، حيث أن هذه البرامج ليست مجرد ترفيه بصري فقط بل يمكن أن تكون وسيلة تأثير ثقافي قد تساهم في تشكيل الوعي والسلوكيات خصوصا وأنها تستهدف مختلف الفئات العمرية منها الأطفال الذين يتأثرون بسهولة بما يشاهدونه وعندما تكون المشاهدة غير موجهة أو دون رقابة واعية، فمن

المحتمل أن تترسخ أفكار وأنماط سلوكية غير متوافقة مع القيم المحلية فالأنيمي رغم تميزه وإبداعه الفني و سحره البصري قد يتضمن رسائل ضمنية تعيد تشكيل المفاهيم حول الأخلاق، العلاقات الإجتماعية وحتى الهوية الذاتية ،وبالتالي فإن غياب التوجيه و الوعي عند إستهلاك هذه البرامج قد يؤدي إلى تأثيرات بعيدة المدى على القيم والسلوكيات و الهوية الثقافية للأجيال القادمة.

وعلى ضوء ما تقدم فقد جاءت إشكالية هذا البحث في سياق دراسة قيم وسلوكيات الأطفال من وجهة نظر عينة الدراسة بإعتبارهم لبنة المجتمع وشباب المستقبل، في محاولة لإبراز جوانب تأثير برامج الأنيمي اليابانية على القيم والسلوكيات، سواء ماتعلق منها بالإيجاب أو السلب، وبناءا على ما سبق ذكره نطرح التساؤل الرئيسي:

❖ **ما مدى تأثير متابعة برامج الأنيمي اليابانية على القيم والسلوكيات لدى الأطفال؟**

ثانيا: تساؤلات الدراسة

الأسئلة الفرعية:

- ما هي أنماط وعادات مشاهدة الأطفال لبرامج الأنمي اليابانية من وجهة نظر عينة الدراسة؟
- ما هي الدوافع التي تجلب الأطفال الجزائريين لمتابعة مثل هذه البرامج من وجهة نظر عينة الدراسة؟
- ما هي القيمة المتوارية خلف برامج الأنمي اليابانية الموجهة للأطفال الجزائريين من وجهة نظر عينة الدراسة؟
- ما هي الإشباعات المحققة للطفل من خلال متابعته لبرامج الأنمي اليابانية من وجهة نظر عينة الدراسة؟
- ما هي التأثيرات التي تحدثها مشاهدة برامج الأنمي اليابانية على قيم الأطفال الجزائريين الثقافية والسلوكية من وجهة نظر عينة الدراسة؟

ثالثا: أهمية الدراسة

- تتجلى أهمية هذه الدراسة في تسليط الضوء على تأثير برامج الأنمي على منظومة القيم والسلوكيات لدى الطفل، مما يساهم في إثراء الدراسات الإعلامية والتربوية.
- كما توفر فهما أعمق للعلاقة بين وسائل الإعلام الحديثة وتكوين شخصية الطفل.
- وتساهم في توسيع مجال البحث حول تأثير المحتوى الترفيهي على الفئات الناشئة خاصة في السياق الجزائري.

- وتكمن أهمية دراستنا في أنها ستفيد متابعي الأنمي اليابانية وغيرهم في معرفة ما تبثه هذه البرامج من مضامين قد تتسبب بتأثير يؤدي إلى تغير في السلوك وحتى في العقائد.
- وأيضا تساعد الأسر والمربيين على فهم كيفية تأثير برامج الأنمي اليابانية على الأطفال مما يمكنهم من توجيههم بشكل أكثر وعيا.

رابعا: أهداف الدراسة

كل بحث علمي يسعى إلى تحقيق جملة من الأهداف ودراستنا هذه شملت مجموعة من الأهداف وهي كالتالي:

- معرفة أنماط وعادات مشاهده الأطفال الجزائريين لبرامج الأنمي اليابانية.
- معرفة الدوافع التي تجذب الأطفال الجزائريين لمتابعة برامج الأنمي اليابانية.
- تحليل القيم المتوارية خلف برامج الأنمي اليابانية الموجهة للأطفال الجزائريين.
- معرفة الإشباعات المحققة للأطفال الجزائريين من خلال التعرض لبرامج الأنمي اليابانية.
- دراسة تأثيرات التي تحدثها مشاهدة برامج الأنمي على قيم الأطفال الجزائريين الثقافية والسلوكية.

خامسا: أسباب اختيار الموضوع

إن مرحلة إختيار موضوع الدراسة مهمة جدا ولم يكن إختيارنا لهذا الموضوع عن طريق الصدفة إنما نتيجة العديد من الأسباب التي دفعتنا وحفزتنا لإنجازه والتي تتمثل في:

أسباب ذاتية:

- الإهتمام الشخصي بتأثير برامج الأنمي اليابانية على التنشئة الاجتماعية للطفل.
- الرغبة في فهم العلاقة بين متابعه برامج الأنمي اليابانية وتشكيل القيم السلوكيات لدى الأطفال.
- المساهمة في تقديم دراسة ميدانية تسلط الضوء على هذه الظاهرة المتزايدة في المجتمع.

أسباب موضوعية:

- الإنتشار الواسع لبرامج الأنمي اليابانية وتأثيرها على الأطفال في مختلف الفئات العمرية.
- قلة الدراسات حول تأثير برامج الأنمي على القيم والسلوكيات في المجتمع الجزائري.

- دور برامج الأنمي في تشكيل ثقافة الأطفال وتأثيره على هويتهم وسلوكهم الاجتماعي.
- تزايد القلق لدى الأسر والمربيين حول تأثير المحتوى الإعلامي على الأطفال.

سادسا: الدراسات السابقة:

من أساسيات البحث العلمي أن يكون الباحث مطلع على الدراسات التي سبقت والتي تربط بين موضوع الدراسة وتتعلق به، وتعد دراستنا إمتدادا لدراسات سابقة اختلفت في الزمن والأهداف وربما في النتائج المتوصل إليها وتشابهت في تناول موضوع برامج الأنمي ومن بين الدراسات التي تشابهت مع موضوعنا نذكر ما يلي:

- الدراسة الأولى من إعداد الباحثة منال الرداوي تحت عنوان " **آثار مشاهدة برامج الأطفال التلفزيونية " الرسوم المتحركة " على إدراك الواقع الاجتماعي عند الطفل الجزائري – دراسة تحليلية وميدانية – المحقق كونان نموذجا –** "، 2018%2019.[1]

1. إشكالية الدراسة:

هل تؤدي مشاهدة الطفل الجزائري للرسوم المتحركة اليابانية " المحقق كونان " إلى إدراك الواقع الاجتماعي بشكل مشابه لما يعرض في هذه الرسوم من أحداث وشخصيات؟

ولقد استعانت 06 تساؤلات خاصة بشكل الرسوم المتحركة المحقق كونان بالشق التحليلي من الدراسة:

- ✓ ما مدة الحلقات في الرسوم المتحركة عينة الدراسة؟
- ✓ ما عدد الأيام التي عرضت فيها الرسوم عينة الدراسة؟
- ✓ ما هي الفترات التي عرضت فيها الرسوم عينة الدراسة؟
- ✓ ما هي اللغة المستخدمة في عرض الرسوم عينة الدراسة؟
- ✓ ما طبيعة أسماء الأماكن والشخصيات في الرسوم عينة الدراسة؟
- ✓ ما طبيعة (الألوان، اللقطات) المستخدمة في الرسوم المتحركة عينة الدراسة؟

وإستعانت بـ 08 أسئلة خاصة بمضمون الرسوم المتحركة المحقق كونان:

- ✓ ما هي المشكلات التي عالجتها الرسوم المتحركة عينة الدراسة؟

[1] منال رداوي، أثر مشاهدة برامج الأطفال التلفزيونية " الرسوم المتحركة " على إدراك الواقع الإجتماعي عند الطفل الجزائري – دراسة تحليلية وميدانية " المحقق كونان نموذجا "، كلية علوم الإعلام والإتصال، قسم علوم الإتصال، أطروحة مقدمة لنيل شهادة دكتوراه الطور الثالث في علوم الإعلام والإتصال، الجزائر، 2019/2018.

- ✓ ما دوافع القيام بالمشكلات في الرسوم عينة الدراسة؟
- ✓ ما هي أماكن حدوث المشكلات في رسوم عينة الدراسة؟
- ✓ ما هي الوسائل والأدوات المستخدمة في الرسوم عينة الدراسة؟
- ✓ ما طبيعة الشخصيات في الرسوم المتحركة عينة الدراسة؟
- ✓ ما نوع المعلومات التي قدمتها هذه الشخصيات؟
- ✓ ما القيم الإيجابية والسلبية في شخصيات الرسوم المتحركة المحقق كونان؟

ولقد استعادت بـ 07 أسئلة فرعية في الشق الميداني:

- ✓ ما هي عادات مشاهدة الطفل الجزائري للتلفزيون؟
- ✓ ما هي عادات مشاهدة الطفل الجزائري للرسوم المتحركة في التلفزيون؟
- ✓ ما هي عادات مشاهدة الطفل الجزائري للرسوم المتحركة المحقق كونان؟
- ✓ كيف يتفاعل الطفل الجزائري مع شكل ومضمون الرسوم المتحركة المحقق كونان؟
- ✓ ما المستوى المشاهدة النشطة للرسوم المتحركة المحقق كونان عند الطفل الجزائري؟
- ✓ ما مستوى دوافع مشاهدة الرسوم المتحركة المحقق كونان الطقوسية والنفعية عند الطفل الجزائري؟
- ✓ ما مستوى إدراك الطفل الجزائري للواقع الاجتماعي بما يشابه ما يعرض في الرسوم المتحركة المحقق كونان من أحداث وشخصيات.

2. منهج الدراسة وأدواتها:

استخدمت في الدراسة المنهج المسحي من أجل القيام بدراسة مسحية بالإعتماد على تحليل المضمون وإستمارة الإستبيان كأدوات لجمع البيانات لعينة طبقت على الرسم البياني من الأطفال الذين تتراوح أعمارهم بين (11 - 14 سنة) إستغرق عددهم 340 طفل.

3. نتائج الدراسة:

من أهم النتائج التي تضمنتها الدراسة في الشق التحليلي والشق الميداني نذكر:

- ✓ بالنسبة للقيم العقلية الإيجابية للشخصيات المحورية جاءت قيم الذكاء، البحث والتحري، الإنتباه ودقة الملاحظة، المهارة في التحليل والاستنتاج، المراوغة في مقدمة القيم العقلية وبنسبة قليلة جاءت قيمة الإقناع والتفاوض بالنسبة للقيم السلبية للشخصيات المحورية فقد جاءت متماثلة كما هي عند شخصية المجرم

والعدو حيث حلت القيم الأخلاقية ثم الاجتماعية وأخيرا النفسية وبنفس ترتيب لكليهما مع اختلاف نسبة ورودها واختلاف في طبيعة القيم.

- ✓ إن أشكال العنف في هذه الرسوم تدعم القيم الإيجابية التي تدحض بعض القيم السلبية للعدو، وذلك بحكم ظهور المجرم في كل الحلقات بينما إقتصرت ظهور شخصيات العدو على حلقات معينة فقط.
- ✓ يقضي الأطفال المبحوثين مدة زمنية قصيرة في مشاهدة الرسوم المتحركة أيام الدراسة تصل تقريبا إلى حوالي ساعة، وقد جاءت متوازية مع المدة الزمنية التي خصصها لمشاهدة التلفزيون أيام الدراسة تتحكم فيها عدة عوامل، مثل: الأنشطة والفروض المدرسية أو ربما مشاهدة برامج أخرى قد تكون تلك الموجهة للكبار مثلا.
- ✓ النسبة الأكبر من الأطفال عينة الدراسة يندرجون ضمن مستوى سنة أولى متوسط بنسبة بلغت 42,4%، يليه مستوى سنة ثانية متوسط بنسبة 34,1% وأخيرا مستوى سنة ثالثة متوسط بنسبة 23,5% حيث يقل عدد التلاميذ في المتوسطات التي أجريت بها الدراسة كلما إرتفع المستوى التعليمي.

- الدراسة الثانية من إعداد الباحثة سديرة عائشة تحت عنوان " **القيم الإنسانية المتضمنة في الرسوم المتحركة التلفزيونية " أنمي " دراسة تحليلية لعينة من حلقات الرسوم المتحركة " القناص " أنموذجا " الجزء الأول** "، 2004 سنة 2019%2020.

1. إشكالية الدراسة:

كيف تتجلى القيم الإنسانية من خلال الرسوم المتحركة التلفزيونية " أنمي القناص "؟

ولقد استعانت بـ 04 أسئلة فرعية مفادها:

- ✓ ما هي القيم الأخلاقية التي يتضمنها الرسوم المتحركة التلفزيونية " أنمي القناص "؟
- ✓ ما هي القيم الاجتماعية التي تتضمنها الرسوم المتحركة التلفزيونية " أنمي القناص "؟
- ✓ ما هي القيام الإنسانية التي يتضمنها الرسوم المتحركة التلفزيونية " أنمي القناص "؟
- ✓ ما هي الصيغة المستعملة في التعبير عن القيم في الرسوم المتحركة التلفزيونية " أنمي القناص "؟

2. منهج الدراسة وأدواتها:

استخدمت في الدراسة منهج المسح الإعلامي والسعادة في تحليل المضمون من أجل القيام بدراسة وصفية تحليلية بالاعتماد على الملاحظة وإستمارة تحليل المضمون كأدوات لجمع البيانات لعينة قصدية شملت الجزء الأول

من سلسله الرسوم المتحركة " أنمي القناص " التي تبث بالتلفزيون العربي على قناة Spacetoon سنة 2004 والبالغ عددها 62 حلقة من أفلام الرسوم المتحركة وهي مجموعة حلقات كرتونية تركت أثرا على المشاهدين.

3. نتائج الدراسة:

وصلت الدراسة إلى ما يلي:

- ✓ إعتمدت السلسلة اللغة العربية بشكل بلغ نسبة 100%.
- ✓ إستعملت السلسلة العديد من الصيغ للتعبير عن القيم وإيصالها وتنوعت هذه الصيغ بين الكلمات بنسبة 54,58% وإيماءات الجسد بنسبة 41,43% والنصائح بنسبة 7,96%.
- ✓ تناول السلسلة قيم أخلاقية تمثلت في الشجاعة والإصرار كنسبة عالية في الدراسة بنسبة 19,41%.
- ✓ من أهم القيم الأخلاقية التي تمكنا من إستخراجها في هذه الدراسة هي الوفاء بالوعد والإحترام والإعتراف بالذنب.
- ✓ إعتمدت السلسلة أيضا على القيم الإنسانية كالعائلة بنسبة 22,71% والرفق بالحيوان 5,62% وأيضا الإحساس بالآخرين كأعلى نسبة 40,90%.
- ✓ إحتوت السلسلة على مجموعة من القيم السلبية المختلفة متمثلة في الأنانية والكذب والتكبر والصراع الذي كان في أول الترتيب بنسبه 57,69%.[1]

- الدراسة الثالثة من إعداد الباحثة بوملال حنان تحت عنوان " **تأثير مشاهدة الأنمي على المراهقين دراسة مسحية على عينة من المراهقين المتابعين لأفلام الأنمي** "، 2019%2020.[2]

1. إشكالية الدراسة:

فيما تتجلى مظاهر مشاهدة أفلام الأنمي على المراهقين؟

ولقد استعانت بـ 05 أسئلة فرعية مفادها:

- ✓ ما هي أنماط وعادات مشاهدة المراهقين للأنمي؟

[1] سديرة عائشة، القيم الإنسانية المتضمنة في الرسوم المتحركة التلفزيونية " أنمي " دراسة تحليلية لعينة من حلقات الرسوم المتحركة " القناص " أنموذجا " الجزء الأول "، 2009، مذكرة ماستر، كلية العلوم الإنسانية والإجتماعية، الجزائر، 2020/2019.

[2] بوملال حنان، تأثير مشاهدة الأنمي على المراهقين دراسة مسحية على عينة من المراهقين المتابعين لأفلام الأنمي، مذكرة ماستر، كلية العلوم الإنسانية والإجتماعية، بسكرة، 2020/2019.

- ✓ ما هو سبب لجوء المراهقين للأنمي؟
- ✓ ما هي المضامين التي تحملها الأنمي؟
- ✓ ما مظاهر تأثير الأنمي على المراهقين؟
- ✓ ما هي الإشباعات المحققة للمراهقين من خلال التعرض للأنمي؟

2. منهج الدراسة وأدواتها:

إستخدمت في الدراسة منهج المسح الاجتماعي من أجل القيام بدراسة عشوائية بسيطة شملت فئة المراهقين المشاهدين للأنمي في المجتمع الجزائري إستغرق عددهم 69 مفردة.

3. نتائج الدراسة:

- ✓ المراهقين الأكثر متابعه للأنمي هم الذين يدرسون بمرحلة الثانوية وهي مرحلة المراهقة المتوسطة.
- ✓ يعتبر الهاتف الذكي هو الوسيلة الأكثر إستخداما للمراهقين في المشاهدة بالاعتماد على التطبيقات الخاصة بالأنمي.
- ✓ تعتبر المشاهدة الشخصية أي التعرض المباشر لمحتوى الأنمي هو ما جعل المراهقين يستمرون في متابعهم الأنمي والسبب هو إشباع حاجات نفسية متمثلة في التسلية والترفيه حسب إجاباتهم.
- ✓ يتعرض عدد من المراهقين لصنف الهنتاي وهو صنف منحرف إباحي وهذا راجع لسبب الغريزة واللذة التي تكون في ذروتها في مرحلة المراهقة.
- ✓ لا يجد المراهقين بديلا يلبي حاجتهم ويشبع رغباتهم غير الأنمي وفي حالة وجود بديل فهم يفضلون المانغا والموسيقى والأفلام كبديل له.

حدود الاستفادة من الدراسات السابقة:

سعت الدراسات التي سبقت إلى بيان الآثار والعلاقة بين البرامج الكرتونية اليابانية " الأنمي " والطفل سواء من حيث سلوكه أو قيمه أو إدراكه ما يبين أن لبرامج الأنمي تأثير على متابعيه فهي تستهدف جميع الفئات العمرية خاصة الأطفال، ولقد تمت الاستعانة بهذه الدراسات من خلال:

- ✓ الاستفادة منها في ضبط بعض المفاهيم المتعلقة بدراستنا.
- ✓ الاستعانة ببعض المراجع التي اعتمدت عليها الدراسات المشابهة.
- ✓ التعرف على المنهجية المتبعة وكيفية تحليل البيانات.
- ✓ الانطلاق من نتائج الدراسات وتحليلها بما يوافق دراستنا.

سابعا : تحديد المفاهيم:

1. الطفل:

لغة: الطفل بكسر الطاء المشددة هو الصغير من كل شيء، وقيل الطفل بأنه " المولود " والمولود ما دام ناعما رضيعا وقد يكون الطفل واحدا أو جمعا لأنه اسم الجنس وقيل لأن أصله المصدر.[1]

إصطلاحا: الطفل في التربية يطلق على الولد والبنت حتى سن البلوغ وقد يطلق الطفل على شخص ما دام مستمر للنمو الجسمي والعقلي.[2]

كما يعتبره المرجي كأي جماد يتميز عنه فقط بكونه ينفذ الأقوال ولا يستوعبها في ذاكرته، في حين أن الطفل يختلف عن الراشد، وأنه مخلوق تابع يعتمد على غيره ويحتاج إلى حماية هذا الغير وجلب الطمأنينة إليه ماديا فتجده في حاجة إلى من يغذيه ويوجهه ويعطف عليه ويرشده.[3]

التعريف الإجرائي: الطفل هو الفرد الذي يعيش في كنف أسرته يعتمد عليهم إعتمادا كليا ويكون تحت رعايتهم، يتراوح عمره بين سنتين إلى 13 سنة.

2. تعريف الأنمي:

الأنمي (Anime) مفردة مشتقة من الكلمة الانجليزية Animation التي تعني حرفيا " رسوم متحركة " وقد تم اختصار كلمة " أنيميشن " لتكون " أنمي " من أجل تمييز رسوم متحركة المنتجة في اليابان عن تلك المنتجة في غيرها من البلدان.[4]

يتميز برسوماته التي تعبر عن شخصيات نابضة بالحياة، تستخدم كلمة الأنمي داخل اليابان للإشارة إلى جميع الرسوم المتحركة اليابانية وخارج اليابان تستخدم للإشارة إلى جميع الرسوم المتحركة الخاصة باليابان فقط، ولا يقتصر الأنمي على نوع معين إنما هو شامل حيث يظهر في الكتب والأفلام، كما أنه يجسد الكوميديا والمغامرة والخيال العلمي والرعب وغيرها من أنواع الرسوم المتحركة.[5]

---

[1] حسن أنور حسن الخطيب، الحماية القانونية للأطفال أثناء النزاعات المسلحة، رسالة ماجستير، جامعة القدس، فلسطين، 2011.

[2] د. رابح تركي، حقوق الطفل بين التربية الإسلامية والتربية الغربية الحديثة، جامعة الكويت، مجلة العلوم الإجتماعية، المجلد 08، العدد 02، 1980.

[3] رباحي فضيلة، الطفولة واللعب في الأسرة أحادية الوالدين، رسالة ماجستير، البليدة، 2004.

[4] حيدر محمد الكعبي، الأنمي وأثره في الجيل العربي، ط11، المركز الإسلامي للدراسات الإستراتيجية، النجف الأشرف، ص 06، 2022.

[5] تمت زيارة موقع: https://mawdoo3.com، على الساعة 06:03، إطلع عليه بتاريخ: 2025/03/05.

التعريف الإجرائي: الأنمي هو رسوم متحركة يابانية موجهة للأطفال ولجميع الشرائح العمرية، يتميز هذا النوع من الرسوم المتحركة بجودة الصورة والرسم، وأيضا تنوع القصص التي تتناولها.

3. الأثر:

لغة: أثر بأثر على أثر في يؤثر، تأثيرا فهو مؤثر، والمفعول مؤثر به. تأثر، تأثر من يتأثر تأثرا فهو متأثر، المفعول متأثر (للمعتدي). تأثر الشيء: تتبع أثره. تأثر الشاعر بمن سبقه: سار على نهجه أو تطبع به جعل منه أثرا فيه. تأثر الكاتب بأساليب الأدب الغربي: رفض أن يتأثر بالأحداث الجارية.[1]

إصطلاحا: وهو العملية التي تسعى إلى إحداث تغيير في سلوك الناس عن طريق دفعهم لتبني آراء وأفكار وسلوكيات معينة أو التخلي عن بعض الأفكار أو اكتساب مهارات وأفكار جديدة من شأنها أن تخدم الهدف الذي يسعى إليه مصدر التأثير[2].

إجرائيا: ويقصد بالأثر في هذه الدراسة كل تغيير يطرح على سلوكيات وتصرفات الأطفال وقيمهم التي تعتبر معايير لتوجيه سلوكياتهم واتجاهاتهم بعد تعرضهم للمحتويات برامج الأنمي. وبمعنى آخر ما يمكن أن تحدثه مضامين برامج الأنمي من تبديل أو تعديل أو تغيير أو تنمية أو تثبيت للقيم سواء إيجابيا أو سلبيا.

4. القيم:

لغة: الفضائل الدينية والخلقية والاجتماعية التي تقوم عليها حياة المجتمع الإنساني، علم القيم علم يشمل القيم أو الفضائل وبوجه خاص القيم الأخلاقية.[3]

إصطلاحا: لفظ يشيع استعماله في اللغة العادية واللغة العلمية على السواء ويستخدم في معان عديدة وقد كان أول استخدام فني له في علم الاقتصاد السياسي ثم إنتقل منه إلى اللغة الفلسفية الحديثة وبصفة عامة فالقيمة في اللغة الفلسفية هي المعيار الذي يقاس به فعل إنساني معين في مجال من مجالات سلوك الإنسان (الأخلاقية أو السياسية أو المنطقية أو الجمالية، ... إلخ). ولكون القيمة معيارا فإن قد تحدد بعوامل موضوعية بحثة. وقد تأثر

---

[1] أحمد مختار عمر، معجم اللغة العربية المعاصرة، عالم الكتب، ط01، القاهرة، 2008، ص 60.

[2] مي عبد الله، عبد الكريم شلبي، المعجم في المفاهيم الحديثة للإعلام والإتصال، المشروع العربي لتوحيد المصطلحات (لبنان: دار النهضة العربية للنشر والتوزيع، 2014)، ص 81.

[3] أحمد مختار عمر، مرجع سابق، ص 1878.

بوجهه النظر الشخصية لمن يستخدمها كمعيار للحكم، وللقيمة معان أخرى فلسفية أهمها الخواص والمزايا التي توجد في شيء وتجعله محل تقدير أو تجعله مرغوبا فيه أو تجعله قادرا على تحقيق هدف أو غير معينة.[1]

إجرائيا: هي المبادئ الأساسية والمعايير المرشدة لسلوك الفرد، والتي تساعده على تقويم معتقداته وأفعاله وصولا إلى المثل العليا والسمو الخلقي للذات والمجتمع.

5. السلوك:

لغة: مصدر سلك طريقا سلك المكان يسلكإ سلكا وسلك غيره وفيه أو سلكه إياه وفيه وعليه. والسلك بالفتح مصدر سلكت الشيء في الشيء فأسلكت أي أدخلت فيه فدخل وفي تنزيل العزيز: ﴿كذلك سلكناه في قلوب المجرمين ﴾.[2]

إصطلاحا: استجابة أو ردة فعل الفرد ولا يتضمن فقط الاستجابة والحركات الجسمية بل يشمل العبارات اللفظية والخبرات الذاتية، وقد يعني المصطلح الاستجابة الكلية أو الآلية والتي تتدخل فيه إفرازات الغدد حين يواجه الكائن العضوي أي موقف.[3]

هو تصرف إزاء واقع معين أو نشاط الكائنات الحية في تفاعلها وعلاقاتها مع المحيط الذي يعيش فيه وقد أثبت واطسون مؤسس المدرسة السلوكية أن كل تصرف أو سلوك لأي كائن من الكائنات الحية إنما هو قائم عنصري للإثارة والاستجابة، فالإنسان لا يتصرف إلا مدفوعا بالمثيرات التي توجه سلوكه ونشاطه لأنه في ضوء هذه المثيرات يتحدد نوع تصرفاته وسعيه لتأمين احتياجاته ومتطلبات حياته.[4]

التعريف الإجرائي: التصرفات التي تصدر من الفرد نتيجة تعرضه لمحتوى معين سواء كانت أفعالا أو تصرفات إيجابية أو سلبية.

ثامنا: الخلفية النظرية للدراسة:

تنطلق أي دراسة من أساس نظري يؤطرها وتتلخص دراستنا في فكرة مفادها وأن المستخدم لوسائل الإعلام الحديثة يتأثر بمضامين ما يبث عبر تلك الوسائل وبالتالي فهو يستخدمها من أجل إشباع رغباته وتلبية حاجاته في كل المجالات وفي جميع الميادين وخاصة في المجال الإعلامي الذي يتلقى من خلاله مجموعة من القيم والسلوكيات

---

[1] عبد الوهاب الخيالي، الموسوعة السياسية، ج04، المؤسسة العربية للدراسات والنشر، ط03، الأردن، 1995، ص 836.

[2] بسمة كريم شامخ، المرونة الأسرية والسلوك الإجتماعي، ط01، دار الصفاء، الأردن، 2011، ص 54.

[3] محمد منير حجاب، المعجم الإعلامي، ط01، دار الفجر، بيروت، ص 223، 2004.

[4] جرجس ميشال جرجس، معجم مصطلحات التربية والتعليم، ط01، دار النهضة، بيروت، 2005، ص 315.

ويتأثر بجمله من التأثيرات الايجابية والسلبية، وتتشكل تلك القيم والسلوكيات انطلاقا من تناولها عبر وسائل الإعلام الحديثة، كما يستخدم الجمهور وسائل الإعلام من أجل الحصول على المعلومات والأخبار التي تعنيه وتجذب إنتباهه، هذا ما ينسق مع ما جاءت به نظرية الاستخدامات والإشباعات.

***نظرية الاستخدامات والإشباعات:**

تعتبر نظرية الاستخدامات والإشباعات من أبرز النظريات المفسرة للاتصال الجماهيري وتسمى نظرية الاستعمالات والرضا، تهتم هذه النظرية بدراسة الاتصال الجماهيري دراسة وظيفية منظمة وهي ترى أن الجماهير فعالة في إنتقاء أفرادها للرسائل.[1]

وتعني هذه النظرية تعرض الجمهور لمواد إعلامية لإشباع رغبات كامنة معينة إستجابة لدوافع الحاجات الفردية.

***الفروض الأساسية للنظرية:**

يرى كاتز وزملائه أن منظور الاستخدامات والإشباعات يعتمد على خمس فروض أساسية وهي:

- الجمهور هو جمهور مشارك فاعل في عملية الاتصال الجماهيري ويستخدم الوسيلة التي تحقق حاجاته.
- استخدام الوسائل يعبر عن الحاجات التي يرغب الجمهور في تحقيقها وتتحكم فيها ذلك أمور مثل الفروق الفردية والتفاعل الاجتماعي.[2]
- الجمهور هو الذي يختار الوسيلة والمضمون الذي يشبعان حاجاته.
- يستطيع الجمهور تحديد حاجاته ودوافعه ومن ثم يلجأ إلى الوسائل والمضامين التي تشبع حاجاته.
- يمكن الاستدلال عن المعايير الثقافية السائدة في المجتمع من خلال استخدام الجمهور لوسائل الاتصال وليس من خلال الرسائل الإعلامية فقط.[3]

***أهداف النظرية:**

- إيجاد تفسير لكيفية استخدام المتلقين للوسائل الإعلامية على اختلافها بهدف إشباع حاجات معينة لديهم.
- فهم دوافع المتلقين في التعرض للوسائل الإتصالية وأنماط التعرض المختلفة.

---

[1] نضال فلاح الضلاعين وآخرون، نظريات الإتصال والإعلام الجماهيري، دار الإعصار العلمي للنشر والتوزيع، عمان، 2016، ص 245.

[2] باديس مجاني، مرابط فريدة، نظريات الإتصال، دار ألفا للنشر والتوزيع، الجزائر، ص 32 ص 34.

[3] باديس مجاني، مرابط فريدة، مرجع سابق، ص 34.

- الوقوف على ما يترتب من نتائج على مشاهدة وسائل الاتصال.
- يمكن أن تعطي استخدامات المتلقين للوسيلة الاتصالية دلالة واضحة على المستوى الثقافي للمجتمع الذي يعيش فيه هؤلاء المتلقين.
- يعتبر استخدام الجمهور (النشط) لوسيلة إعلامية معينة عن إدراكه لإمكانية هذه الوسيلة في تلبية احتياجاته.
- تتنوع الحاجات بتنوع واختلاف الأفراد من حيث الحس والإدراك والمستوى الثقافي والاجتماعي والسياسي (وبالتالي تتنوع وسائل الاتصال التي يستخدمها الجمهور لإشباع الحاجات).[1]

***إسقاط نظرية الاستخدامات والإشباعات:**

بما أن دراستنا تندرج تحت عنوان أثر متابعة برامج الأنمي الياباني على القيم والسلوكيات لدى الأطفال والتي ارتأينا إلا أن نختار فيها ونعتمد على نظرية الاستخدامات والإشباعات ذلك لأن الطفل يقوم باختيار وسائل الإعلام الحديثة وكذا الأجهزة الإلكترونية التي تشبع احتياجاته المتعددة سواء كانت إشباعات معرفية، عاطفية، ترفيهية، اجتماعية أو حتى التوجيهية وكذا القيم التي يريد أن يتأثر بها أو تتشكل عنده إن كانت قيما أخلاقية، دينية أو حتى جمالية، باعتماده على هذه الوسائل ويعرض عن الوسائل التي لا تحقق له أي إشباع.

إن نظرية الاستخدامات والإشباعات من بين أهم فروضها أن المستخدم للوسيلة يعني احتياجه لشيء يبحث عنه وتلك الوسيلة هي الطريق الوحيد لإشباع ما يبحث عليه ما يعني أن الفرد قصدي في تعرضه لبرامج الأنمي عبر وسائل الإعلام هو من يختار ويفضل ماذا سيتعرض إليه عن طريق ماذا سيتلقى ما فضله ذلك كما قلنا لإشباع حاجاته.

وعليه نحاول من خلال نظرية الاستخدامات والإشباعات معرفة مدى إرتباط هذه النظرية وفروضها بتأثير برامج الأنمي التي يتعرض لها الطفل في مختلف وسائل الإعلام على تشكيل القيم والسلوكيات لدى الأطفال ونرى أن هذه النظرية هي أنسب نظرية لتطبيقها على دراستنا الحالية وإثراء هذه الدراسة وتحقيق أهدافها.

[1] منال هلال المزاهرة. نظريات الإتصال، دار المسيرة للنشر والتوزيع والطباعة، ط01، عمان، 2012، ص 188 ص 189.

الفصل الثاني: مدخل إلى برامج الأنمي اليابانية.

تمهيد.

<u>أولا:</u> نشأة وتطور برامج الأنمي الياباني.

<u>ثانيا:</u> تصنيفات برامج الأنمي الياباني.

<u>ثالثا:</u> مميزات وخصائص الأنمي الياباني.

<u>رابعا:</u> مراحل صناعة الأنمي الياباني.

<u>خامسا:</u> واقع الأنمي الياباني في العالم العربي والجزائر .

خلاصة الفصل.

تمهيد:

تعد الرسوم المتحركة من الأشكال الفنية البصرية التي لعبت دورا بارزا في تشكيل الوعي الثقافي والاجتماعي لدى فئات عمرية متعددة، ولاسيما فئة الأطفال. وقد بدأت هذه البرامج كوسيلة ترفيهية تعليمية موجهه لهذه الفئة، لكنها تطورت بشكل لافت مع التقدم التكنولوجي خاصة في اليابان التي وظفت تقنيات متقدمة لإنتاج ما يعرف بالأنمي.

ونظرا لإنتشاره الواسع عالميا وتأثيره المتزايد على الأطفال من حيث والسلوك والقيم، كان لابد من التوقف عنده وتسليط الضوء عليه، حيث خصصنا هذا الفصل للتعرف على نشأة برامج الأنمي، وتطرقنا إلى تاريخه وتصنيفاته وخصائصه ومميزاته كما سنتعرف على واقعه في العالم العربي والجزائر.

أولا: نشأة وتطور برامج الأنمي الياباني.

الأنمي هو عبارة عن نوع من أنواع الرسوم المتحركة التي ظهرت واشتهرت في اليابان، وتتميز برسوماتها وألوانها الصارخة والتي تعبر عن شخصيات نابضة بالحياة.

وقد استخدمت الأنمي العديد من الخصائص التي تعتبر فريدة من نوعها والتي تتميز بها اليابان دوناً عن غيرها، فالعيون الكبيرة التي تُستخدم في شخصيات الأنمي هي رمز ومرجع ياباني يشير إلى أن العيون مرآةً لمشاعرِ الشخصِ الحقيقية وجمالها، والجدير بالذكر أن الأنمي ليس فقط للأطفال، وإنما توجد من أفلام الأنمي ما تتناول موضوعات تخص الكبار أيضاً.

وتَعني كلمة الأنمي "التحريك" وهي اختصار لكلمة أنميشن، ويطلق هذا المصطلح على مجال صناعة فن الرسوم والأفلام المتحركة اليابانية، وهي كلمة تُستخدم داخل اليابان للإشارة إلى جميع الرسوم المتحركة اليابانية، وخارج اليابان تُستخدم كلمة أنمي للإشارة إلى الرسوم المتحركة الخاصة باليابان فقط. وقد أصبح الأنمي منتجاً يابانياً محلياً تعد القصة أبرز عناصره، والجدير بالذكر أن الأنمي أصبح ظاهرةً دوليةً تجذب الملايين من المشاهدين، كما تمت ترجمة أفلام الأنمي إلى لغات عالمية عديدة، ولا يقتصر الأنمي على نوع معين وإنما هو شامل، حيث يظهر في الكتب والأفلام، كما أنه يجسد الكوميديا، والمغامرة، والخيال العلمي، والرعب، وغيرها من أنواع الرسوم المتحركة.[1]

يعد الأنمي بصورته المعروفة اليوم من الفنون الحديثة في اليابان إذ يعود تاريخ إنتاجه إلى عام 1917م حين بدأ اليابانيون بمحاولات بدائية تتمثل بتقطيع الصور ولصقها يدويا لصناعة أفلام الرسوم المتحركة القصيرة، متأثرين بهذا المجال بالصناعة الأمريكية الرائدة في صناعه الكرتون، ولكن التكلفة الباهظة منعت الأنمي الياباني من الصمود آنذاك أمام أعمال شهيرة مثل إنتاجات شركة والت ديزني الأمريكية، وبقيت الرسوم المتحركة اليابانية تعاني التذبذب والتراجع لمدة من الزمن حتى أواخر الحرب العالمية الثانية حيث أنتج سلاح البحرية الياباني فيلم (موموتارو وجندي البحرية Momotaro Umi no Shinpei) بالأسود والأبيض لرفع الروح المعنوية القتالية لدى الجنود اليابانيين وكانت مدته 74 دقيقة وهو أطول فيلم في تاريخ الأنمي آنذاك.[2]

ثم ظهر العديد من صانعي الأنمي، لكن شهدت اليابان وعلى نحو هائل نقص شديد في المواد والمؤن بسبب سيطرة النظام العسكري على كل شيء فيها لدرجة أصبح فيها الحصول على الأقلام نفسها نحو أمرا صعبا، وفي ظل

[1] Https:// www. luxury . avinio .com15: 13 تعرف على صناعة الأنمي تمت زيارة الموقع يوم 23 أفريل 2025 على الساعة

[2] حيدر محمد الكعبي، الأنمي وأثره في الجيل العربي، المركز الإسلامي للدراسات الإستراتيجية، النجف الأشرف، 2022، ص 10.

تلك الظروف وقبل إنتهاء الحرب العالمية الثانية قامت القيادة العامة لقوات الحلفاء بتجميع نحو 100 رسام للأنمي في طوكيو التي كانت قد أصبحت أطلالا محروقة بعد الحرب وأنشأت لهم الشركة اليابانية الجديدة للرسوم المتحركة ثم أمرتهم بصناعة فيلم أنمي يمدح " الديمقراطية " بهدف الوصول إلى ترسيخ سياسة الإحتلال ولكن الرسامين كانوا أنانيين بشكل عام فقط تم كل واحد منهم فكرته هو بشكل فردي مما أدى إلى حدوث الإضطرابات وحل المجموعة.[1]

وفي ثلاثينات القرن العشرين أصبح الأنمي نوعا من أنواع السرد القصص الجديد بالإضافة إلى وسيلة لإنتاج الأفلام السينمائية التي كانت بدائية في اليابان بسبب ضعف الاستثمار في هذه الصناعة، لذلك نما الأنمي كصناعة لا تحتاج إلى ممثلين غريبين ليؤدوا أدوار شخصيات وثائقية أوروبية إذ يحق للمخرج أن يرسم شخصيات بكلفة منخفضة بدلا من إستئجار الممثلين وكان نجاح فيلم " سناو وايت والأقزام السبعة والذي أنتجه أسامو تازوكي في عام 1937، وفي السبعينات تم فتح معظم قصص ديزني للأفلام باستخدام تقنيات تازوكي الذي حصل على لقب " الأسطورة " أو " رب الأنمي " وأصبح أسلوبه ونهجه في بيان أساس كل أعمال الأنمي الحديثة وفي الثمانينات أصبح الأنمي أكثر شعبية وزاد إنتاجه بشكل كبير.

مع أن فن الأنمي من النواحي الثقافية خاص باليابانيين إلى أنه قد لقى رواجا عالميا في العقد الأخير شكل مع شركة شبكة الأنترنت التي ساهمت بشكل كبير في نقل تلك الثقافة خارج حدود اليابان. فظهرت بما تسمى مجموعات الترجمة إلى اللغات العالمية التي تنطق بها الشعوب ومن ثم نشرها عن طريق شبكة الأنترنت والملاحظ أن اللغة الإنجليزية هي أكثر اللغات التي تترجم لها الأنمي.[2]

ثانيا: تصنيفات الأنمي الياباني.

يتم تصنيف الأنمي أو المانغا بشكل أساسي إلى 05 أنواع بناء على الفئة العمرية المستهدفة، تشمل هذه الفئات الخمس الرئيسي للجمهور العديد من الأنواع الفرعية والرئيسية، وهذه الأنواع الرئيسية للأنمي:

1. **كودوموموكية Kodomomuke**: جميع إصدارات المانغا وأعمال الأنمي التي تندرج تحت هذه الفئة يتم إنتاجها خصيصا للأطفال، بتصنيف عمري للذين تقل أعمارهم عن 12 عاما، وفي الغالب تتميز أعمال الأنمي المخصصة للأطفال بقصصها البسيطة وخفة الظل مع رسوم متحركة ملونة، يشتهر هذا

[1] تاريخ صناعة الأنمي الياباني، نشر بتاريخ 2014/01/05 على الرابط: https://www.hippoh.com، إطلع عليه يوم: 2025/05/14، على الساعة 12:58.

[2] تاريخ الأنمي وبدايته، نخبة الأوتاكو، على الرابط: https://www.aminoapps.com، إطلع عليه يوم: 2025/05/14، على الساعة 12:58.

التصنيف بالعديد من أنماطه مثل الأكشن أو المغامرات أو الكوميديا، أشهرها سلسلة البوكيمون، دورايمون مغامرات أبطال الديجيتال.

2. **شونين Shonen**: تصنيف الشونين هو الأكثر شهرة وشعبية بين التصنيفات الخمسة الرئيسية للأنمي المعنى الحرفي لكلمة هو " صبي " يستهدف هذا الأنمي بشكل عام الفتيان المراهقين (من عمر 12 إلى 18 عاما) يكون البطل الرئيسي فيها ذكر، تحتوي على قصة مغامرات تدور حول البطل الذي يسعى لتحقيق أهدافه برفقة معارك مثيرة ومشوقة غالبا ما تروج قيم الصدقة والعائلة كما تلهم الفتيان لتحقيق أشياء عظيمة في الحياة. من أشهر أنمي الشونين: سلسلة ناروتو، ون بيس، القناص.
3. **شوجو Shojo**: تعني كلمة شوجو حرفيا فتيات صغيرات ومثلما تستهدف فئة المراهقين فإن فئة الشوجو موجهة خصوصا للإناث للشابات اللاتي تتراوح أعمارهن بين سن 12 و18 عاما، يستكشف هذا النوع الجانب الأنثوي حيث يشمل أنواعا مثل الرومانسية والدراما، يكون البطل الرئيسي في الشوجو أنثى وتدور القصة حول حياتها، كما تشمل أيضا الفئات الفرعية لنوع أنمي الشوجو " ياوي Yaoi " و " يوري Yuri " والذي سنتطرق إليها فيما بعد. من أشهرها: فروس باسكت، سايلور مون، فيولين إيفرغاردن.[1]
4. **سينين Seinen**: المعنى الحقيقي لكلمة " شباب " وتستهدف فئة الرجال البالغين، يغطي هذا نوع من الأنمي جمهورا تتراوح أعمارهم بين 18 سنة فأكثر، يتضمن موضوعات ناضجة من خلال عدم وجود على الموضوع أو القصة لذلك فإن شرط العمر هو 18 عاما، يغطي السينين مجموعة واسعة من الأنواع الناضجة مثل الأنواع النفسية والعنيفة والأكشن والإباحية وما إلى ذلك، من بين أعماله: بيرسيرك، فينلاند، ساغا، مونستر، Gangsta، فاغابوند.
5. **جوسيه Josei**: يشير مصطلح جوسيه إلى " إمرأة " وبالتالي فهي مخصصة للنساء البالغات التي تتراوح أعمارهن بين 18 عاما فأكثر، يعتبر النسخة المطورة من شوجو ويعرض الحياة الواقعية للمرأة بما في ذلك علاقاتهن وتحدياتهن تستعرض قصصها دون قيود كما تغطي أيضا قصص الشذوذ الجنسي غير المفضلة الكثير من الناس التي فيها خروج عن الفطرة السليمة، من أعماله: Princess، Usagi.

[1] مجلة اليابان، نظام تصنيف الأنمي والمانغا، https://www.nippontunes.com، إطلع عليه يوم: 2025/05/15، على الساعة 12:55.

هناك أيضا بعض الأنواع أو السمات الأخرى للأنمي ويمكن تصنيفها كأنواع فرعية وهي مصنفة طبقا لنوع المحتوى المعروض داخل كل عمل ومن أمثلة ذلك:[1]

1. **ميكا Mecha**: يركز على الروبوتات والأجهزة الآلية ويتضمن الأكشن والخيال العلمي، أمثلة: " نيوتيبلز " و " جيجانت ".
2. **فانتازيا Fantasy**: يأخذنا إلى عوالم سحرية وخيالية ويشمل السحر الوحوش والمغامرات، أمثلة: " سبايس وولف " و " فاري تيل ".
3. **دراما Drama**: يركز على العلاقات الإنسانية والصراعات الشخصية والقضايا الاجتماعية، أمثلة: " يورلاي أبريل " و "كلاناد ".[2]
4. **كوميديا Comedy**: يستهدف الضحك والتسلية ويتضمن مواقف مضحكة وشخصيات كوميدية، أمثلة: " وان بنش " و "كونان ".
5. **خيال علمي Science-Fiction**: يتعامل مع مفاهيم علمية وتكنولوجية مستقبلية. أمثلة: " ستينغر ثينغ " و "استاينز غيت ".
6. **رعب Horror**: يخلق جوا مخيفا ويشمل مواجهات مع الأشباح والوحوش. أمثلة: " طوكيو غول " و " باراسايت ".
7. **رياضي Sport**: يتناول الرياضات والمسابقات الرياضية في كرة القدم وكرة الطائرة. أمثلة: "كابتن تسوباسا " و " هايكيو ".
8. **مغامرات Adventure**: يرافق الشخصيات في رحلات مثيرة واستكشاف العوالم الغريبة. أمثلة: " ذا بروماين نيفرلاند "و "مادوكاماجيكا ".[3]

---

[1] مجلة اليابان، نظام تصنيف الأنمي والمانغا، مرجع سبق ذكره.

[2] الأنمي الياباني، أنواع وتصنيفات تحكي قصصا لا تنسى، نشر بتاريخ 27 سبتمبر 2023، على الرابط: https://www.nipponsayko.com، إطلع عليه يوم: 2025/05/15، على الساعة 13:00.

[3] الأنمي الياباني، أنواع وتصنيفات تحكي قصصا لا تنسى، نشر بتاريخ 27 سبتمبر 2023، على الرابط: https://www.nipponsayko.com، إطلع عليه يوم: 2025/05/15، على الساعة 13:00.

9. **شريحة من الحياة Slice of life**: أحداثه ذات طابع واقعي تغطي مشاهد عادية من الحياة اليومية والاجتماعية للشخصيات مثل عرض بعض الجوانب من الحياة الأسرية داخل المنزل أو الذهاب للعمل والمدرسة وما شابه ذلك. أمثلة: Shounen maid، Tanaka-Kun is always listess.

10. **ساخر Parody**: يضم مواقف فيها كوميديا هزلية، عادة ما تكون عبارة عن محاكاة ساخرة لأنميات أخرى معروفة أو لأحداث حقيقية. أمثلة: Gintama، Lucky Star، Isekai Quarte.

11. **فنون قتالية Martial Arts**: يركز في أحداثه على مهارات الدفاع عن النفس والفنون القتالية مثل الكونغ فو، الجودو وكذلك على مهارات القتال بالأسلحة. أمثلة: Hokutopoken.

12. **خارق للطبيعة Supernaturel**: يشير إلى الأشياء والأحداث التي تحدث خارج نطاق الفهم العلمي لقوانين الطبيعة، غالبا تكون الأحداث مرتبطة بالكيانات الأسطورية. مثل: الغيلان، المستذئبين، الأشباح وقد يتطرق أيضا إلى الملائكة والآلهة. أمثلة: Noragami، Tokyo Ghoul، High School of The Death.[1]

13. **ياوي Yaoi**: وهو فرع من أنمي الشونين وهو أنمي للبالغين حيث يتناول ويسرد قصص وعلاقات جنسية رومانسية بين الشخصيات الذكورية (المثلية الجنسية).[2]

14. **يوري Yuri**: فرع من أنمي الشوجو وهو مثل الياوي لكن علاقات الحب بين الإناث، حيث تحتوي المانغا والأنمي على علاقات حميمية بين النساء كالحب والجنس (المثلية الجنسية)[3].

ثالثا: مميزات وخصائص الأنمي الياباني.

تتميز الأنمي بتنوعها الهائل الذي يسمح للمشاهد أن يختار ما يناسب ذوقه منها، ويمكن القول أن أغلب محبي الأنمي يصفونها بأنها مختلفة فهي تختلف عن الرسوم المتحركة الأخرى ويظهر الإختلاف جليا في تنوع قصصها

[1] أنواع وتصنيفات الأنمي، على الرابط: https://www.achamelar.com، إطلع عليه يوم: 2025/05/15، على الساعة 13:05.

[2] إطلع عليه يوم: 2025/05/17، على الساعة 04:00.

The internationel (Seughum mclelland.yoomark.2007).yaoi boy's love fandom and the reaulation of virtual sexuality. Pornographly : the implication ov corrent legislation -93 : (1). Research and social policy : journal of nurse 104. 2007. Doi : 1525.10/93.1.4 srsp.

[3] إطلع عليه يوم: 2025/05/17، على الساعة 05:00.

Yuricon. Yuri fondom on the internet. Sobdha. Charlton and joseidoshinno love wo egiata. Danshi kinsei no. Yuri bumu. Japanese. 2008

وأسلوب القص الفني بالإضافة إلى ظهور الفروقات الثقافية فيها وإشباع المفاهيم والمصطلحات المستخدمة بشكل عام تبدو جذابة للمشاهد، كما تتراوح الأنمي من النمط الغريب والعقد مثل ساموراي تشامبلو Samurai Shamploo إلى البسيط مثل أزومانغادايو AzuangaDaioh.[1]

1. مميزاتها:

- **الحبكة وقصة الأنمي**: قد يكون ما يشد نظر المتابع أو حتى المنتقد هو قصة الفيلم أو الأنمي وكما هو معروف فإن أغلب مسلسلات الأنمي والأفلام تتكون من حبكات وقصص متنوعة، وهناك كمية هائلة من التفاصيل التي تجدها في كل الأنمي، وإذا أخذنا الثقافة اليابانية فهي تقف على التحري والعنف الكبير لكن هذا لا يعني أن كل مسلسلات الأنمي تكون من هذا النوع.
- **التنوع في الأنمي**: الأنمي لا يقف على شيء واحد إنما هو متنوع (مغامرات، كوميديا، الوهم، الرعب، الفنون الحربية، الخيال العلمي، ...) بالإضافة إلى العلاقات الاجتماعية والرومانسية، وهذا ما يميز الأنمي عن غيره فهو يغطي كل ما يريده الإنسان وما يصل إليه.
- **الجرافيك والصور**: يعتبر من مقومات الأنمي الناجح، فالأنمي يقف وراءه رسامين مبدعين يصممون الشخصيات بصورة دقيقة بحيث يبدعون فيها ويقومون بابتكار شخصيات خرافية رائعة.
- **الأصوات ومقاطع الأغاني**: الأنمي مميز بتلك الألحان القوية، وبتلك الأغاني المشدة والتي تحرك لمشاهدة الحدث، وتم تصميم الأصوات بشكل رهيب يتوافق مع أشكال الشخصيات وخاصة الأصوات اليابانية فهي الأولى بنظر الكثيرين.

2. خصائصها:

- **الرسم**: يتميز الأنمي برسوماته وألوانه الصارخة التي تعبر عن شخصيات نابضة بالحياة.
- **الشخصيات**: غالبا ما تتميز شخصيات الأنمي بعيون كبيرة وتصفيفات شعر مميزة مع الميل لاستخدام تعبيرات وجه شبه ثابتة في مواقف محددة.
- **القصة**: تتناول قصص الأنمي مختلف أنواع المواضيع مثل:
  - **الأكشن والمغامرات**: مثل ناروتو وون بيس.

[1] تعرف على تاريخ صناعة الأنمي. https://luxuvyav.net.

- **الرومانسية:** مثل حكاية حب.
- **الكوميدية:** مثل سيلور مون.
- **الدراما:** مثل هجوم العمالقة.
- **التاريخ:** مثل مونو غاتاري.
- **الخيال العلمي:** مثل نيون جينيسيس إيفانجيليون.[1]

- **الخصائص البصرية وتعبيرات الوجه:** تعرض شخصيات الأنمي بحالات مزاجية وإنفعالات وتعبيرات متنوعة تشمل أوضاع الوجه الأساسية المنظر الأمامي والجانبي، بالإضافة إلى زوايا رؤية متوسطة، بالإضافة إلى لقطات مقربة. تعد العيون سمة بارزة في الأنمي، حيث تتميز بشكلها المتضخم وقزحية العين الكبيرة، تتشكل التعبيرات بالتزامن مع الجفن والحاجب

بعد إستخدام تضليل الألوان الموسم المضمنة المعروف باسم " تضليل الخلايا " سمة شائعة في الأنمي. تتميز الأشكال والأسطح مثل المعدن والشعر والجلد بتباين عالي، يميز هذا التضليل المصمم بين ضلال والإبرازات في الشخصيات في استخدام كتل لونية مصممة، عادة ما تصنع هذه الكتل على طبقات ذات درجة لونية داكنة للتضليل أو الصور الظلية ودرجه لونية فاتحة للتأكيد أو الإبراز.[2]

رابعا: مراحل صناعة الأنمي الياباني :

تُعد صناعة الأنمي الياباني واحدة من أكثر الصناعات البصرية تطورًا وتنظيمًا على مستوى العالم، فهي لا تعتمد على الارتجال أو العفوية، بل تمر بسلسلة دقيقة ومترابطة من المراحل التي تتكامل فيما بينها لإنتاج عمل فني متكامل يجمع بين الإبداع الفني، والاحتراف التقني، والرؤية الإنتاجية الواضحة. ويُنظر إلى هذه الصناعة ليس بوصفها إنتاجًا ترفيهيًا فحسب، بل كمنظومة ثقافية واقتصادية تساهم في تصدير القيم والرموز اليابانية إلى جمهور عالمي واسع، من ضمنهم فئة الأطفال، وتمرّ عملية الإنتاج بسلسلة من المراحل الدقيقة والمترابطة، تبدأ من الفكرة الأولية وتنتهي بالعرض النهائي. وتُشكّل هذه المراحل وحدة إنتاجية متكاملة تشمل الجوانب الإبداعية والتنفيذية والتقنية[3]:

[1] حسن مصطفى علي، البسيط في تعلم رسم المانغا والأنمي، ص 09 ص 10.

[2] Major elements/characteristics. https://anime.manga1.weebly.com.

[3] http//animost.com

1. :مرحلة ما قبل الإنتاج Pre-production –

تبدأ العملية من قرار المنتج بإنتاج أنمي، وغالبًا ما يكون المنتج تابعًا لمكتب إنتاج لدى ناشر مانغا أو شركة ترفيهية مثل .Bandai Visual يُجري المنتج اتصالات بشركات راعية (مثل شركات موسيقى أو توزيع أقراص) لتشكيل ما يُعرف بـ"لجنة الإنتاج" التي تموّل المشروع وتضمن توزيعه ومردوده التجاري وتستفيد ماليا من مشاركتها في الأنمي من خلال إقناعها بالمساهمة والحصول على المنفعة المشتركة على سبيل المثال، عندما تقرر شركة نشر مانغا صنع أنيمي لأحد المانغات عندها سوف يقنعون ناشر أقراص فيديو بالمشاركة، أو ربما شركة تسجيل تريد أن تشهر معن ما فتجعله يؤدي الافتتاحية (Opening) والختامية (Ending) ، وبعد عدة اجتماعات خمس أو أربع شركات سوف تدفع التكاليف ويحصل المنتج على الميزانية، وبعدها يشكل ما يسمى ب (لجنة إنتاج) وتبدأ بإنتاج الأنيمي.

فكرة لجنة الإنتاج نشأت في التسعينات بسبب سوء الأوضاع الإقتصادية لليابان آنذاك، والآن على الرغم من أن الأنيمي أصبح أكثر اقتصادية من أي وقت مضى إلا أنه ما زال هناك بعض المعوقات المالية، فتكاليف الحلقة الواحدة مرتفعة، حيث تقدر تكاليف حلقة الأنيمي الواحدة ما بين 100-300 ألف دولار، وأنيمي 13 حلقة يكلف 2-4 مليون دولار كما تحتاج حلقة الأنيمي إلى قرابة 2000 شخص حول العالم لإنجازها، أغلبهم من دول العالم الثالث الآسيوية سنعرف دورهم لاحقا)، أستوديو (Toei Animation) من أعماله ون بيس دراغون بول وسلام دانك على سبيل المثال 70% من رسوماته يقوم بها رسامون في الفلبين، ومن أجل كل هذه الأمور المالية أصبحت لجنة الإنتاج ضرورة ملحة عند إنتاج أي أنيمي.

يتم جمع أركان طاقم العمل والرعاة، والاهتمام بالإعلانات والمنتجات، كما يتم الاهتمام بالأمور المالية المتعلقة بالأنيمي مثل تكاليف حجز خانة تلفزيونية في إحدى القنوات لعرض الأنيمي الخانة الواحدة عبارة عن نصف ساعة، وبعد تشكيل نواة طاقم العمل يتم جمعهم لوضع خطة يسير عليها العمل: كيف ستكون القصة في كل حلقة وفي الأنيمي بشكل عام، ويختارون أعضاء طاقم العمل المتبقين كمصمم الشخصيات أو مصمم الآلات في أنيميات الميكا.

بعدها يبدأ تصميم الشخصيات، وتصميم الشخصيات عامل مهم في صنع أنيمي جيد بالطبع، عمل مصمم الشخصيات هو جعل رسومات المانغا صالحة للأنيمي أو في حالة الأنيمي الأصلي أو الأنيمي المبني على

رواية مكتوبة فعمله هو ابتكار تصاميم بناءً على تعليمات وأوصاف المخرج أو المنتج، بعد الانتهاء من وضع القصة والتصميمات تبدأ مرحلة الإنتاج.

هناك مشكلة تحدث أحيانًا عندما ينشب خلاف في لجنة الإنتاج بسبب بعض القرارات وهذا ما يؤدي إلى إيقاف إنتاج الأنيمي بالكامل، على أية حال إن سار كل شيء بشكل جيد سوف يتم حجز وقت عرض معين في إحدى القنوات والإعلان للأنيمي والتعاقد مع استوديو إنتاج.

في لجنة الإنتاج ينوب عن كل شركة ممثل، ويجتمع ممثلو الشركات ويتناقشون في أمور سير العمل، بالطبع لن تتدخل شركة في أمور لا تخصها، لكن شخص واحد لديه السلطة المطلقة، إنه الغينساكوشا أو كاتب المصدر)، عندما يبدأ العمل على الأنيمي يجب تحديد أمور كـ المسار العام للقصة، تصميم الشخصيات النهاية وأمور أخرى كهذه، وكلها ترجع إلى المانجاكا كي يوافق عليها، وهذه نقطة يجهلها الكثيرون كاتب المصدر في حالتنا المانجاكا لديه الكلمة العليا بالنسبة للأنيمي، لكن أغلبهم ليس خبيرا في أمور إنتاج الأنيمي المعقدة تلك، فهم يقضون معظم وقتهم خلف مكتباتهم منشغلين بالتأليف، لهذا عادة ما يوكل الكاتب مديره شركة النشر مثلا بدلا عنه، وتلك الشركة ستوفر أشخاصا مهمتهم التأكد من رضاه[1].

المفهوم الخاطئ لدى كثير من متابعي الأنيمي، وهو أن الاستديو هو من يحرف بعض الأنيميات عن المصدر ، حقوق المصدر يملكها الناشر أو الكاتب وهو يوكل الناشر على أية حال لذا الاستديو ليس بيده حيلة ولا يقوم بتنفيذ إلا المطلوب منه، أي أن الاستديو غير قادر على التحريف، والأمر بيد الناشر كليا، وبعض الناشرين يصرون على التحريف، طبعا بشكل عام، لكن لكل أنيمي هو حالة خاصة يصعب معرفة من قام بماذا ولماذا، لكن الإستديو لا يقوم بكل شيء كما يعتقد البعض وإن قام بفعل شيء من تحريف أو غيره فهو بموافقة المانجاكا أو ناشره، فلو أراد الاستديو التحريف فإن الأمر يتطلب موافقة الناشر % المانجاكا

كما أنه لن يتم السؤال عن كل التفاصيل الدقيقة، فهناك بعض شركات النشر يصعب إرضاؤها أكثر من الأخرى، بعض الشركات لديها طلبات غريبة، ناشر مانغا ناروتو يصر على ألا يتم إزالة أو قطع شعرات رأس ناروتو المدببة، فبعض الناشرين قد يصل بهم الحال إلى المطالبة بحصول (المانجاكا) على دعوة إلى حفل الأوسكار لو حصل الأنيمي على ترخيص في أمريكا.

[1] https://www.blitedesu.net/anime-production-line

2. مرحلة الإنتاج production phase :أول خطوة هي كتابة سيناريو الحلقات بناءً على الخطط الموضوعة مسبقًا، قد يكتب السيناريو شخص واحد للأنيمي كله أو عدة أشخاص، من يقرر هذا هو المشرف العام على السيناريو، بعد الانتهاء من كتابة السيناريو يتم مراجعته من قبل المخرج والمنتجين وربما كاتب قصة المصدر قبل الانتهاء، مخرج الحلقات يأخذ تلك النصوص ويقرر تحت إشراف المخرج – كيف ستبدو على الشاشة، المخرج له الكلمة الأخيرة في هذا الأمر لكن مخرج الحلقات يشارك أكثر من المخرج في تطوير الحلقة. ثم مرحلة رسم لوحة القصة – وهي تمثل البداية الفعلية للعمل في الرسم.

Evangelionمثال على لوحة القصى من أنيمي storyboard لوحة القصة

لوحة القصة هي ترتيب لرسومات مشهد معين بشكل مبدئي وعادةً يقوم بها المخرج، هذا يعني أن الأنيمي فعليا يسير على رؤية المخرج، لكن عادة في الأنيمي المتلفز يقوم أكثر من شخص برسم لوحة القصة، لأن رسم لوحة قصة لحلقة واحدة من أنيمي متلفز بالطول العادي تحتاج ثلاث أسابيع، يتم عقد اجتماعات فنية وإنتاجية مع المخرج العام ومخرج الحلقات وباقي طاقم العمل حول مظهر الحلقة، وعادة يتم رسم لوحة القصة على ورقة A4 وتتضمن لوحة القصة البناء الحيوي للأنيمي: طول المشاهد حركة الشخصيات، حركة الكاميرا، الحوارات مأخوذة من السناريو ... إلخ، عدد الرسومات المتاحة لحلقة الأنيمي يكون محددًا بسبب الميزانية، عدد الإطارات (Frames)يدرس بعناية أيضا في لوحة القصة[1] .

لوحة القصة هي المرحلة الجوهرية في تقرير مظهر الأنيمي، ففي لوحة القصة في الصورة توجد خمس أعمدة من اليسار لليمين: رقم المشهد التصميم الحركة الحوارات، وأخيرا المدة بالثواني، كما أن الرسم ليس دقيقا لأن أشخاصاً آخرين سيتولون أمره في الخطوة القادمة.

المشهد يشير إلى مجموعة الإطارات ما بين توقف الكاميرا حتى تحركها، فالمشهد عدة إطارات مجتمعة حلقة الأنيمي المتلفز الواحدة عادة ما تحوي 300 مشهد، مشاهد أكثر لا تعني بالضرورة جودة أفضل لكنها عمل أكثر للمخرج أو رسام لوحة القصة، ومن الجدير بالذكر أن عدد الإطارات في كل حلقة أنيمي متلفز عادية محدد بـ 24 إطار في الثانية الذي يختلف هو عدد الإطارات في كل مشهد، كما يجب التنويه أن احتواء حلقة الأنيمي ذات 23 دقيقة على 33 ألف إطار (24) إطار كل ثانية لا يعني أن هناك 33 ألف رسمة مختلفة، الأنيمي وبالأخص المتلفز عادة ما يكون 2: أي أن رسمة واحدة تدوم إطارين (12) رسمة للثانية)، أو قد يكون 1: رسمة كل إطار أو 24 رسمة

[1] https://www.blitedesu.net/anime-production-line

في الثانية أو 3: رسمة كل ثلاث اطارات أو 8 رسمات في الثانية، ولو كان الأنيمي 2: فهذا يعني استعمال 15000 رسمة للحلقة.

لكن لأن العديد من المشاهد لا تحتاج إلى تحريك سلس المشاهد الغير مهمة ومع استعمال التحريك الكسول فالمعدل لحلقات الأنيمي هو 3000 رسمة، هنا المخرج الماهر يستطيع تقديم حلقات رائعة بإستعمال اقل عدد ممكن من الرسمات هيدياكي آنو استعمل 700 رسمة فقط في الحلقة الأولى من إيفانجليون، بينما أنيمي انجل بيتس (Beats استعمل 11000 رسمة في الحلقة الأولىAngel .

- Lazy animatioالتحريك الكسول

هناك أساليب تتبعها الاستديوهات لتوفير الوقت والجهد والمال تعرف بالتحريك الكسول، مثلا إخفاء وجه الشخصية التي تتحدث وتركيز المشهد على الشخصية الأخرى المستمعة بشكل ثابت دون تحريك هذا سيوفر جهد تحريك فم الشخصية، وفي بعض المشاهد الدرامية مثلا تتحول الخلفيات وربما الشخصيات إلى لوحات ثابتة مرسومة بألوان مائية، تخيل كمية الجهد الموفر لو كان المشهد يحتوي على حشود بشرية متحركة؟ هذا يوفر الكثير من المجهود مع إعطاء المشهد حقه من الدراما.

قد يتبادر إلى ذهنك سؤال ... هل يتم رسم إطار لكل حركة بسيطة كحركات الشفاه أثناء الحديث؟ بشكل عام، الإجابة هي لا بدلاً من رسم إطار جديد لحركة الشفاه يتم التعديل على الإطار الأصلي والأمر ذاته ينطبق على الحركات البسيطة كحركة الشعر وغيرها. التعديل قد يتم عن طريق الكمبيوتر، يمكنك التفكير بالشعر والشفاه كطبقات مختلفة عن باقي المشهد ستفهم هذا جيدا أن استعملت الفوتشوب - يتم تحريكها لوحدها عند الحاجة.

د. التصميم :Layouts تشكل هذه المرحلة بداية الإنتاج الفني ببساطة وضع الأوراق المرسوم عليها والتي سوف تستعمل في المشهد مع الخلفية، أي وضع المخطط النهائي لشكل المشهد. يتم رسم المشهد بالحجم المناسب ويتم تضمين تفاصيل وضع الأوراق تفاصيل حركة الكاميرا، وبعض القرارات الأخرى.

بالعودة إلى نقطة تحريك الشفاه: يتم رسم الشفاه أو الجزء البسيط المتحرك على أوراق مختلفة عن باقي المشهد وهو باشتراك المخرج وربما المنتجين يتم رسم التخطيطات (Layouts) عن طريق الرسامين، أو بعض الأحيان يتم تعيين أشخاص مهمتهم رسم المخططات وحسب، ثم يتم رسم البنية الأساسية للخلفية جبل هنا، برج

هناك... إلخ وتضمن مكونات لوحة القصة في المخطط كي تعبر عن المشهد، بعض الأحيان يتم تضمين عدة مراحل من لوحة القصة طالما لا يشكل هذا أي إرباك في فهم المخطط.

هـ. الرسم المفتاحي Key animatio بناءً على لوحة القصة، يبدأ الرسامون برسم الإطارات المفتاحية الإطارات المفتاحية هي أول وآخر إطار في حركة جسم معين في الرسم، من أجل التمهيد لرسم الحركة التي بينهما، أو يمكننا القول انهم يرسمون أساس حركة الشخصيات وللتوضيح أكثر ، رفع رجل إحدى الشخصيات كإطار مفتاحي أولي لحركة الركل وهبوط القدم على الأرض كإطار مفتاحي نهائي، وما بين رفع الرجل وهبوطها هناك حركة الركل، عدد الإطارات المفتاحية لكل مشهد يعتمد على الرسام ونوعية المشهد مع أخذ الميزانية والوقت بعين الاعتبار، فهذه الرسومات تتضمن خطوطاً تبين الاتجاه الذي سيحصل فيه التظليل.

أهم ميزات الأنيمي الياباني هو أنه رسم يدوي، مقارنة بالكرتون الأمريكي كأفلام ديزني التي منذ التسعينات أصبحت رسم كمبيوتر 100%، لهذا هو وسط فني، فالأنيمي يعطي إمكانية للتعبير عن التميز في الرسم، حتى لو كان الرسام يلتزم بلوحة القصة الموضوعة من قبل المخرج فأنه يعطي المشاهد طابعه الخاص، فهو المسؤول عن كيفية ظهور الأنيمي كرسوم متحركة. بعض الرسامين لديهم حرية الخروج عن تعليمات لوحة القصة، يوشينوري كانادا مثلا، فهذا ما يجعل الأنيمي وسطاً فنيًا، لأن الكمبيوتر يقوم بدور كبير طبعًا، لكن الإطارات هي رسم يدوي، يتم تفضيل هذه الطريقة لأن الرسامين معتادون وماهرون أكثر بها، كما أنها تتيح تدقيقا وتصحيحا أسهل للإطارات، خاصة أن الوقت ضيق عند صناعة أنيمي أسبوعي[1] .

المشهد يظهر حركة للشخصيات يتميز بها الرسامEbata Ryouma

على اليسار إطار مفتاحي وعلى اليمين الشكل النهائي الألوان في الرسومات المفتاحية لها معنى بالطبع، الأزرق للدلالة على الظلال، والأحمر للدلالة على مكان التعرض للضوء قد يصل عدد الرسامين لحلقة الأنيمي الواحدة 20 رسام، كل واحد له جزء معين من الحلقة بعضهم متخصص في نوع معين من المشاهد، يوتاكا ناكامورا على سبيل المثال أحد أبرع رسامي مشاهد القتال، ومن أعماله رسم المشاهد القتالية لـ: Cowboy Bebop Tengoku no Tobiraوالمشاهد القتالية للحلقة الأولى منSoul Eater

[1] https://www.blitedesu.net/anime-production-line

الرسم المفتاحي الثاني :

هذه الخطوة جديدة في صناعة الأنيمي، قد تكون موجودة أو لا، في العادة بعد الانتهاء من الرسم المفتاحي يتم إرسال الرسومات إلى مشرف الرسوم المتحركة كي يراجعها ويصححها لكن بإضافة هذه الخطوة سيمر الأنيمي بخطوة الرسم المفتاحي الثاني قبل وصوله إلى مشرف الرسوم المتحركة، فهذه الخطوة تتضمن شخصا يقوم بتحسين الرسم، مع وجود هذه الخطوة أصبح عمل الرسام أكثر أريحية، حيث قل اهتمامه بتحسين الرسم لأنه سيمر بأكثر من مرحلة تصحيح، إن كان للحلقة أكثر من رسام كيف يتم تصحيح الاختلافات بين رسام وآخر؟ وكيف يتم التدقيق على الرسم؟ هذا عمل مشرف الرسوم المتحركة.

.مشرف الرسوم المتحركة: عمل مشرف الرسوم المتحركة كما قلت هو التدقيق على الرسم والمحافظة على اتساق الرسم، يقومون بتفقد جميع الإطارات المفتاحية للحلقة، بعض الأحيان يتم إعادة رسم إطار أو التعديل على الحركة (غالبا) للأوفا والأفلام حيث هناك أريحية في الوقت، قد يتم تفقد الإطارات المفتاحية من قبل مخرج الحلقات أيضاً.

.الرسم البيني :In-between Animation – رسم الإطارات ما بين المفتاحية وهي الإطارات التي تكون بين الإطار المفتاحي الأولي حتى النهائي، ويقوم بها رسامون أقل خبرة من رسامي الإطارات المفتاحية، وعادة يتم القيام بها في دول خارج اليابان مثل كوريا، لأن أجور الرسامين أرخص هناك من اليابان، فرسامو تلك الإطارات لا يستطيعون إضافة أي بصمة لهم، حيث يتم توجيههم مباشرة من قبل رسامي الإطارات المفتاحية لكن هذا لا يقلل من أهمية البيانات.

أفضل رسامي الإطارات المفتاحية سيقومون برسم العديد من تلك الإطارات ما بين المفتاحية بأنفسهم، خاصة إن كان مشهدًا مهما للتقليل من عدد الرسومات السيئة، ومثالا رائعا على رسام قام برسم الإطارات المفتاحية والبيئية كلها، انه يوشيميتشي كاميدا" الذي قام برسم كل الإطارات في مشهد حرق موستانغ للهومنكلوس من FMA: Brotherhood طبعا لن يكون ذلك المشهد بتلك الروعة لو لم يرسمه بنفسه والآن بعد إضافة الإطارات ما بين المفتاحية بين الإطار المفتاحي الأولى والنهائي ... أصبح لدينا أنيمي!

–التركيب : Compositing & Filming

يتم تحويل الإطارات إلى الصيغة الرقمية، أي نقلها إلى الكمبيوتر، بعد نقلها يتم تلوينها من قبل طاقم تلوين حيث يستخدم طاقم التلوين خطوط التظليل التي وضعها الرسامون في رسم الظلال، هذه الخطوة تطورت كثيرًا في القرن الحادي والعشرين، حيث في القرن العشرين كانت تتم يدويا، هذا التطور أتاح الكثير من الأساليب الجديدة

في التلوين، كاستعمال الظلال متدرجة وهو أمر صعب يدويًا، كما أن استعمال الكمبيوتر وفر الكثير من المال والوقت.

بعد التلوين، أصبحت الإطارات جاهزة للتحريك، يتم استعمال برنامج (RETAS PRO) وهو المستعمل 90%% في الأنيمي الياباني لهذا الغرض، ويستعمل لرسم ال CG أيضا، ويتم إضافة الخلفيات عن طريق الكمبيوتر، ففي بداية الألفية وبداية استعمال هذه الطريقة واجهت استديوهات الأنيمي مشاكل في المطابقة بين الألون ودقة ونقاء الرسم اليدوي، لكن الآن استديوهات الأنيمي احترفت هذه الطريقة وأصبحت تقدم لنا أنيميات بألوان مفعمة بالحيوية ودقة عالية.

يتم إضافة الخلفية والـ CG والتأثيرات: التأثيرات هي أشياء ضرورية لإضافة العمق للأنيمي كبريق السيف وما يتعلق بالضوء وتضبيب مشاهد الخلفية والأجسام المتطايرة وغيرها) وبعدها يأتي دور الأشياء المبهرجة" مثل الهجمات السحرية والانفجارات، هذه الأمور ترسم يدويا في العادة لكن يتم الإضافة عليها في الكمبيوتر، استخدام الكمبيوتر في هذه العملية يشكل واحدًا من أكبر الفروق بين الأنيمي القديم والجديد.

نلاحظ التغير الحاصل في التظليل بين نهايات القرن العشرين والآن للكمبيوتر الفضل الأكبر في تطور رسم الأنيمي، لاحظ تدرج الظلال وتضبيبها في النسخة المسرحية الجديدة من (إيفانجيليون) مقارنة بالنسخة التلفزيونية الصادرة قبلها بـ 12 سنة، في السابق كانت الألوان المائية تستخدم لخلق تأثير التضبيب، ولكن ليس في هذا المثال تبقى مرحلة واحدة بسيطة، هي مرحلة ما بعد الإنتاج، يمكن اختصارها على أنها مرحلة إضافة الأصوات: الأوستات والدبلجة والمؤثرات الصوتية، وتتضمن أيضا التحرير النهائي، وهو قص الحلقة من أجل الإعلانات، وربما إضافة بعض المؤثرات البصرية الأخرى.

3.مرحلة ما بعد الإنتاج (نشر الأنيمي):

بعد هذا يصبح عمل المنتج هو التأكد من سير الأمور بشكل جيد وأن الأنيمي سوف يكون مريحًا، المنتج عادة يكون جاهلا بما يتعلق بالأمور الفنية عند الأنيمي، ولهذا لا يتدخل بها، وهذا الأمر له إيجابيته وسلبياته، من الإيجابيات أن الأنيمي قد يكون أفضل وأكثر إبداعا مع الحرية الموجودة دون تدخل المنتج، لكن من السلبيات أن المخرج قد يتخذ قرارات خاطئة بعضها كارثية كإضافة بعض العناصر الغير ملائمة للأنيمي أو المشاهد الغير مناسبة للقصة وسردها، كما أن المخرج قد يتسبب بتأخير الحلقة، قد يقوم المنتج بدعم الأنيمي عن طريق نشره في الإنترنت في كرنشي رول مثلا، طاقم العمل سوف يكون بحاجة إلى أن يعمل أكثر كي يقوموا بهذا والعملية ليست بالسهلة

أبداً، إن كان الأنيمي يسير جيدًا فالمنتج سوف يقوم ببيع حقوقه إلى ربما شركة ألعاب تكون مهتمة بصناعة ألعاب لأنيمي ناجح وأخيرا المنتج يمكنه بيع حقوق أقراص الفيديو من بلوراي وديفيدي العالمية، هذا كان مربحا جدا في بداية الألفية لكن لم يعد كذلك الآن.

من المعضلات في الرسم الموازنة بين الدقة والتناسق وبين السلاسة، من الواضح أن مشاهد فيها الكثير من الحركة كمشاهد القتال تحتاج إلى الكثير من الرسومات مع الالتزام بالدقة وهذا قد يشكل مشكلة، ويمكننا رؤية هذه المشكلة في الكثير من مشاهد (ناروتو القتالية)، مع ميزانية محدودة، الأنيمي عانى من هذه المشكلة وكافح في سبيل التخلص منها، لكن إن وجد طاقم عمل ممتاز وتوظيف مواهبهم بشكل صحيح سوف نرى الكثير من التحف الفنية في الأنيميات القتالية وغيرها.

القليل من الأنيميات تحقق ربحا سريعًا، وهذا يقودنا إلى النقطة التالية، كيف تحقق الأنيميات الربح؟ أغلب الأنيميات تحتاج إلى وقت طويل كي تعيد المال المدفوع فيها، حيث يقدر أن 70% من الأنيميات تحقق ربحاً بعد فترة كافية من إعادات العرض ومبيعات الدي في دي والنشر حول العالم، كما أن هذا يعتمد بشكل كبير على نوعية الأنيمي الكثير من الأنيميات تمثل تسويقاً لمنتج معين وهذا المنتج غالبًا ما يكون المصدر، أي المانغا أو الرواية المصورة أو أيا كان، وان كنت تطلع على ترتيب مبيعات المانغا الشهري سوف ترى مانغات الموسم الحالي من الأوائل دائمًا، لكن يمكن أن يكون أنيمي أصلي بلا مصدر، وهنا قد يكون تسويقا للعبة معينة وهذا الأمر كان شائعًا جدا في الثمانينات أكثر من الآن، (Yu-Gi-Oh)مثلا هو تسويق للعبة بطاقات.

على أية حال، هناك منتج واحد تتشارك به كل الأنيميات، وهو أقراص الفيديو مثل البلوراي والديفيدي هي المصدر الأساسي للربح بالنسبة لأغلب الأنيميات، وبالأخص التي تعرض في وقت متأخر من الليل الأنيميات التي تعرض آنذاك لا تكون موجهة للأطفال لذا لا تكسب الكثير من بيع الألعاب وأمثالها، وبما أن هدفها هو البالغين فستحتوي على مشاهد عنف وتعري كثيرة عادة ما تحجب في النسخة التلفزيونية بسبب أحد قوانين الإعلام الياباني ولكنها تعرض بلا حجب في أقراص البلوراي والديفيدي.

هناك ثلاث أشخاص يحصلون على نسبة من كل قرص هم كاتب المصدر والمخرج وكاتب السيناريو، وقد يحصل مغني الافتتاحية والختامية على نسبة أيضا، كل واحد منهم يحصل على 1% تقريبا من سعر كل قرص، وبيع

الأقراص خارج اليابان هي عملية معقدة بعض الشيء، في بداية الألفية سعر الحقوق كان يصل إلى 70 ألف دولار للحلقة، أي نصف تكلفة الأنيمي كاملا لهذا قلت أنه كان مربحًا للأنيمي كثيرا، لكنه لم يكن كذلك الآن[1].

4.مرحلة التوزيع:

تشمل المرحلة النهائية توزيع الأنمي النهائي على منصات مختلفة، بما في ذلك التلفزيون، والبث المباشر، وأقراص .DVD تُعد هذه المرحلة بالغة الأهمية لضمان وصول الأنمي إلى جمهوره المستهدف، وبناء قاعدة جماهيرية، وتحقيق إيرادات لشركة الإنتاج.

_فن الألوان والإضاءة في الرسوم المتحركة للأنمي الياباني :

يلعب فن الألوان والإضاءة دورًا محوريًا في إنتاج رسوم الأنمي المتحركة. غالبًا ما تكون لوحة الألوان في الأنمي نابضة بالحياة، وحيوية، وغنية بالتشبع، مما يُسهم في إنتاج منتج نهائي مذهل بصريًا وجذابًا.

يُعد استخدام تقنيات التظليل الخلوي ممارسة شائعة في الأنمي. فهو يُضفي على الرسوم المتحركة وهم العمق والبعد، مما يجعلها تبدو ثلاثية الأبعاد. وتحظى هذه التقنية بشعبية كبيرة في الأنمي لأنها تتيح أسلوب رسوم متحركة أكثر سلاسة وديناميكية.

تقنيات الإضاءة في الأنمي أساسية أيضًا في خلق المزاج والجو المطلوب. تتراوح الإضاءة في الأنمي بين الساطعة والمبهجة والقاتمة والغامضة، وذلك حسب القصة واحتياجات الشخصيات.

تُضفي تقنيات الإضاءة، مثل إضاءة الحافة والإضاءة الخلفية والإضاءة المحيطة، عمقًا وأبعادًا على الرسوم المتحركة، مما يُضفي عليها تجربةً أكثر انغماسًا وتفاعلًا.

تُختار لوحة الألوان في الأنمي بعناية لتتناسب مع مزاج وأجواء كل مشهد. تُستخدم الألوان الزاهية غالبًا في مشاهد الحركة أو المشاهد التي تتضمن شخصيات مرحة. أما الألوان الهادئة، فتُستخدم للمشاهد الأكثر دراماتيكية أو عاطفية.

كما يتم استخدام لوحة الألوان في إعداد ووقت اليوم، حيث يتم استخدام الألوان الدافئة للمشاهد النهارية والألوان الباردة للمشاهد الليلية.

[1] https://www.blitedesu.net/anime-production-line

تقنيات تظليل الخلايا أساسية في إنشاء نمط رسوم متحركة فريد وجذاب. تتضمن هذه التقنية إنشاء نموذج ثلاثي الأبعاد وتطبيق تقنيات تظليل ثنائية الأبعاد لجعله يبدو أكثر تسطحًا وثنائي الأبعاد.

تُستخدم هذه التقنية غالبًا في الرسوم المتحركة لأنها تسمح بنمط رسوم متحركة أكثر سلاسة وديناميكية قد يكون من الصعب تحقيقه باستخدام تقنيات الرسوم المتحركة ثلاثية الأبعاد التقليدية.

_تصميم الموسيقى والصوت في عملية الرسوم المتحركة للأنمي :

يتضمن تصميم المؤثرات الصوتية لأفلام الرسوم المتحركة إنشاء وإضافة المؤثرات الصوتية إلى عناصر مختلفة من الرسوم المتحركة، مثل:

- حركات الشخصية
- الأصوات البيئية
- المؤثرات الخاصة

تساعد هذه المؤثرات الصوتية على خلق شعور بالواقعية وتعزيز التأثير البصري للرسوم المتحركة.

تُعدّ الموسيقى الخلفية لأفلام الرسوم المتحركة جانبًا أساسيًا في رسوم الأنمي المتحركة. فالموسيقى الخلفية المناسبة تُساهم في تهيئة مزاج وأجواء كل مشهد، كما تُنشئ رابطًا عاطفيًا مع الجمهور.

يمكن أن تساعد الأنواع الموسيقية المختلفة (الموسيقى الأوركسترالية، أو موسيقى الروك، أو الموسيقى الإلكترونية) أيضًا في تحديد نوع الرسوم المتحركة وإعطائها شخصية فريدة.

يُعدّ تحرير الصوت جانبًا أساسيًا آخر في عملية إنتاج الرسوم المتحركة للأنمي. فهو يتضمن ضبط عناصر الصوت في الرسوم المتحركة بدقة وتعديلها لخلق تجربة متماسكة وغامرة للجمهور.

يتضمن تحرير الصوت ضبط حجم عناصر الصوت المختلفة وإضافة المؤثرات الصوتية والموسيقى الخلفية .

تختلف المؤثرات الصوتية المستخدمة في رسوم الأنمي المتحركة بشكل كبير تبعًا للمشهد والتأثير المطلوب. على سبيل المثال، يُضفي صوت خطوات الشخصية على أسطح مختلفة إحساسًا بالحركة والإثارة.

إن صوت السيف غير المغلف أو البندقية المطلقة يمكن أن يجلب التوتر والإثارة إلى مشهد الحركة.

تُحدث الموسيقى الخلفية تأثيرًا عاطفيًا مميزًا على الجمهور. على سبيل المثال، تُضفي الموسيقى الهادئة والبطيئة شعورًا بالألفة والتقارب في المشاهد الرومانسية. في المقابل، تُضفي الموسيقى السريعة والحيوية شعورًا بالإلحاح والإثارة في مشاهد الحركة[1].

خامسا: واقع الأنمي الياباني في العالم العربي والجزائر.

1. واقع الأنمي الياباني في العالم العربي:

بدأ دخول الأنمي في العالم العربي مع جيل السبعينات والثمانينات من خلال الأنميات المدبلجة والتي كانت منتقاة وفي كثير من الأحيان مقتبسة من الروايات مثل: " سالي " و " جزيرة الكنز " و " بيل وسيباستيان " و " صاحب الظل الطويل " وغيرها.

لكن البداية الحقيقية لدخول الأنمي للعالم العربي كان في بداية الألفية مع مركز الزهرة وقناة سبايستون أول قناة عربية مختصة بعرض الأنمي الياباني المدبلج للأطفال.

وكانت الأنميات المدبلجة خصوصا ما كان من دبلجة سبيستون تراعي القيم الدينية والأخلاقية في المجتمعات العربية حتى ولو تم تحريف قصص الأنمي كليا كلها في سبيل ذلك وليس حذف المشاهد غير اللائقة فحسب.

ورغم أن سبيستون والأنميات المدبلجة ساهمت في زرع مبادئ نبيلة وأسس أخلاقية وربما دينية لدى متابعينها إلا أنها بالمقابل عززت بشكل كبير مكانة الصورة لديهم، وأدت في كثير من الأحيان إلى عزلهم عن الواقع وإغراقهم في الأوهام والخيالات وأحلام اليقظة خصوصا أنهم عادة من الأطفال، مما سيصعب عليهم مواجهة الحياة فيما بعد. وهذه ليست مجرد إفتراضات عبثية فكلمة " Otaku " اليابانية التي تطلق على محب الأنمي بالنسبة لليابانيين أفكارا سلبية عن عدم الكفاءة الاجتماعية.

1-1. الأنمي الياباني في العصر الحديث:

حقبة الأنمي المدبلج أعطت إنطباعا خاطئا بأن الأنمي هو مجرد مادة بريئة موجهة للأطفال، فبالإضافة إلى سلبيات الأنمي المدبلج، فإن هذا السفير الياباني هو بطبيعة الحال مشبع بالثقافة اليابانية ذات الروافد المتعددة، لذا لا عجب في أن يكون زاخر بالمعاني والأسماء والرموز والمعتقدات المستقاة من الهندوسية والبوذية والشنتوية والطاوية والكونفوشيوسية وكذلك التراث الشعبي الياباني.

[1] https://animost.com اطلع عليه يوم 09 ماي 2025 على الساعة 7:15

وهذا ما يغفل عنه الكثير من الأولياء هذه الأيام فيتركون أبنائهم ليشاهدوا ما يحلو لهم من الأنمي على الأنترنت والذي يكون بشكله الأصلي الخالي من أي حذف أو تحريف والذي يجذب الصغار وكذلك الشباب ممن تعلقوا بالأنمي المدبلج في صغرهم.

ومن الأنميات التي تحمل عقائد شرفية أنمي " Dragon Ball " وفيلم الأنمي " Kamikakushi Spirited Away–Sen to Chihieo no " وبعض الأنميات جمعت بين المعتقدات الشرقية والماسونية كأنمي " Yu Gi Oh " ..... بالرموز الماسونية بدءا من رمز الهرم الذي تتوسطه عين إلى قصته التي تقوم على تناسخ الأرواح والسحر في مصر القديمة. وهناك أيضا أنمي " Full metal Alchemist : Brotherhood " يتحدث عن الخيمياء وحجر الفلاسفة.

وبعض الأنميات تناقش قضايا فلسفية كأنمي " Death Note " و " Psycho Pass "، وبعضها قد يناقش الأسئلة الوجودية والتي يتم عرضها غالبا من وجهه نظر الفلسفات الوثنية أو الإلحادية كأنمي " Death Parode " وأنمي " Fni Naru Subete Go "[1].

تمتاز برامج الأنمي في العصر الحديث بالإنعتاق من الخصوصية الفكرية والثقافية للبيئة العربية لأن البث الالكتروني لا يخضع لرقابة رسمية إذ صار الأطفال العرب يشاهدون الأنميات كما تنتج في اليابان من دون حذف للمشاهد التي تتضمن أفكار وعقائد مخالفة أو تتضمن مشاهد دموية وجنسية صريحة، كما لا حدود للأنميات المعروضة في هذه المرحلة من كل التصنيفات، وهكذا نشطت بسرعة ظاهرة (الأوتاكو) و (الفانز) و (الكوسبلاي) بين الأجيال العربية إلى جانب نشاط المهرجانات وتجاره بيع المنتجات المتعلقة بالأنمي.

وإن أحد أهم عوامل إزدهاره ونشاطه في العصر الحديث هو مسالة التقليد والتشجيع الذي ينتشر بين الأجيال العربية بفعل الأحاديث التي تدور بينهم حول جاذبية هذا الأنمي وروعة ذاك الأنمي بشكل مباشر أو عن طريق مواقع التواصل الاجتماعي[2].

2-1. مواقع وصفحات عربية للأنمي: من أبرز أسباب انتشار الأنمي بين الأجيال العربية ظاهرة المدونات والقنوات والصفحات الإلكترونية المخصصة للأنمي التي تستقطب روادا تصل أعدادهم إلى مئات الآلاف من المتابعين ولا

[1] الأنمي، سفير اليابان إلى العالم – السبيل. https://al-sabeel.net.

[2] حيدر محمد الكعبي، الأنمي وأثره في الجيل العربي، المركز الإسلامي للدراسات الإستراتيجية، النجف، 2022، ص 42 ص 43.

ريب في أن مثل هذه المواقع والقنوات والصفحات لها دور كبير من زيادة إنتشار الأنمي وهوس الجيل العربي به، ومن خلال متابعتنا رصدنا عدداً من النماذج البارزة وهي كما يلي:

أ-المدونات الإلكترونية:

-أنمي ثيرابي (www.animetherapy.net): وهو موقع سعودي يعرف نفسه بأنه " شبكة تهتم بتغطية كلما يتعلق بالأنمي والمانجا والألعاب، تهدف إلى توفير محتوى موجه للجمهور بما يناسبهم " وهو من المواقع النشطة والثرية في مجالها، يضع نوافذ مقالات وأخبار ومقابلات ومراجعات في صناعة الأنمي والثقافة اليابانية ونافذة مخصصة للألعاب التي لها علاقة بالأنمي، كما يعقد مسابقات ويقدم جوائز للمشاركين فيها، وتتبع الموقع صفحة على (فيسبوك) يزيد عدد متابعيها على 78.700 متابع، وصفحة على تويتر يزيد عدد متابعيها على 178.725 متابعا وعلى يوتيوب قناة تضم 6.78 مشتركا، وتتابعه على الإنستغرام 74.700 متابع.

-أراجيك (https:%%www.arageek.com): هي مجلة إلكترونية شبابية منوعة إنطلقت في العام 2011 م على يد مدونين سوريين، ترتكز على " التكنولوجيا والثقافة الرقمية والعلوم والترفيه والتعليم وكل شيء آخر يهم جيل الألفية العربية " يتابعها على (فيسبوك) أكثر من 2.905.200 متابع وعلى تويتر 80.442 متابعا. وعلى الرغم من أن هذه المجلة غير مخصصة للأنمي فقط ولكنها تحتوي على كثير من المقالات التدقيقية والمهمة في هذا المجال.

-موقع أرض العرب (https:%%www.animearabs.com): يهتم بتقديم أخبار الأنمي والمانجا وألعاب الفيديو كما يهتم بالثقافة اليابانية والحديث عن الفعاليات المتعلقة بذلك، يتبع الموقع صفحة على (فيسبوك) يتابعها أكثر من 9.100 متابع وعلى تويتر165 متابعا فقط.[1]

ب-قنوات اليوتيوب:

- **Aishow** : وهي قناة يديرها ثلاثة سعوديين هم : محمد النعامي وماجد العامر وإبراهيم العامر، تحتوي على مراجعات للأنمي والمانغا بطابع تحليلي وكوميدي وطرح النظريات والتوقعات والتحليلات

[1] حيدر محمد الكعبي، الأنمي وأثره في الجيل العربي، مرجع سابق، ص 48 ص 50.

في هذا المجال مع تغطيات لتجمعات وإحتفالات الأوتاكو والجيمرز العرب، انضموا للمنصة في 2012 وتضم القناة 594,000 مشترك.

- **Ultradragon** : وهي قناة يديرها يوتيوبر سعودي إسمه سلطان لديه العديد من التحليلات الجيدة حول الأنميات وأخبارها وتقييماتها، بعض مقاطعه يصل إلى قرابة مليوني مشاهدة، ويتبعها متجر إلكتروني لبيع الأشياء المتعلقة بالأنمي، حققت مبيعاته أرقاما قياسية تصل في اليوم الواحد إلى أكثر من 4000 ريا ل سعودي، نشطت القناة عام 2017 وأعلن عن إيقاف العمل بها لأسباب شخصية سنة 2020 وتضم القناة 413,000 مشترك.
- **Finixo**: قناة يديرها يوتيوبر مغربي لم يصرح باسمه، يضع الوصف الدالي لقناته " حتى أهزم الشر يجب أن أصبح شرا أعظم – لولوش "[1]، إنضم إلى منصة اليوتيوب في 2015 وتضم القناه 165,000 مشترك.
- **Neet Plus**: قناة يديرها يوتيوبر كويتي اسمه عبد الرحمن، وتحمل الوصف الآتي " جرعة من الأنمي والمانجا وأشياء مختلفة في عالم الترفيه " مع قدم القناة عبد الرحمن (كوريجي) إلى المنصة سنه 2015 وتضم القناة 139,000 مشترك.[2]

ج–مواقع مشاهدة وتحميل الأنمي:

- **Addanime**: وهو من أشهر المواقع بين العرب لمشاهدة الأنميات المترجمة والمدبلجة القديمة والجديدة، ويوفر خدمة تحميل الأنمي أيضا، يقدم قوائم بحث عديدة لتسهيل إنتقاء الأنمي المطلوب للمشاهد وهذا الموقع لا يحجب الأنميات التي تعرض محتوى جنسيا كتصنيف (إيتشي) مثلا.
- **Yo–anime**: يضم هذا الموقع مجموعة كبيرة من أفلام ومسلسلات الأنمي الجديدة كما يضم جميع الأنميات النادرة والقديمة مع إمكانية تحميل الحلقات في وضع عدم الاتصال، ويتضمن هذا الموقع ميزة المطالبة بالتسجيل لمن هم بعمر +18 سنة فما أكثر للأنميات التي تحتوي على مشاهد من تصنيف إيتشي.

[1] لولوش: هو أحد أبطال أنمي (كود غياس).

[2] حيدر محمد الكعبي، نفس المرجع، ص 50 ص 52.

- **Okanime**: وهو موقع شامل يضع قوائم مشاهدة المسلسلات وأفلام الأنمي إلى جانب مقالات وأخبار وشروحات وألعاب ومواعيد بث حلقات الأنمي وفق التوقيت السعودي بالإضافة إلى قائمة التصنيفات الرئيسية والفرعية للأنيميات، ويحتوي الموقع على كثير من الإعلانات ذات الطابع الجنسي.
- **Animesilver**: إفتتح في عام 2019 وهو موقع سهل الوصول يقدم خدمة التحميل والمشاهدة بجودات مختلفة، ويقدم قوائم للبحث تحتوي على كل التصنيفات الرئيسية والفرعية للأنيميات، والموقع لا يحجب الأنيميات من تصنيف إيتشي.[1]

د–صفحات مواقع التواصل الاجتماعي:

- **One piece arabic**: صفحة على منصة (أمين Amino) وتتضمن منشورات متنوعة عن الأنمي من أخبار وتحليلات ومقالات، يبلغ أعضاء الصفحة أكثر من 1.618.670 عضوا.
- **Anime Mix** : وهي صفحة عامة على موقع فيسبوك أنشئت سنة 2020 يتابعها 860.920 متابعا ولديها 764.473 معجبا.
- **صور أنمي Anime**: وهي قناة عامه على التيليجرام مخصصة لنشر صور ومقاطع وملصقات وصوتيات خاصة بالأنمي، بدأت النشر سنه 2020 ويبلغ عدد المشتركين فيها حاليا أكثر من 208.890 مشتركا، مكتوب في وصف القناة العبارة الآتية: (شكرا للأنمي والموسيقى ولأي شيء ساهم بالإستغناء عن التواصل البشري).
- **أنمي بغداد Anime Baghdad**: وهي قناة عامة تيليجرام مخصصة بنشر كل ما يتعلق بالأنمي من صور، فيديوهات ومواعيد عرض وكثير من التفاصيل الأخرى، شرعت القناة في النشر مطلع سنه 2020، ويبلغ عدد مشتركيها الآن أكثر من 39.770 مشتركا[2].

2. واقع الأنمي اليابانية في الجزائر:

من أشهر الأنمي في الجزائر سلسلة " ون بيس " أي القطعة الواحدة التي بث منها 600 من حلقة و11 فيلما. وبيع من مجلة المانغا المأخوذة منها 345 مليون نسخة، وتسافر هذه الرسوم بالطفل والمراهق إلى عالم الخوارق

[1] حيدر محمد الكعبي، نفس المرجع، ص 52 ص 54.

[2] حيدر محمد الكعبي، نفس المرجع، ص 54 ص 55.

والأساطير البعيدة عن دين التوحيد، أما الأنمي الأكثر متابعة في الجزائر إلى حد الآن فهي سلسلة " ناروتو " هو مقتبس من 80 مجلد مانغا وبث منه 15 موسما مع 700 حلقة، ويحتوي هذا الأنمي على معتقدات خرافية وإلحاد وإستحواذ الأرواح الشريرة على النفس البشرية، وبحسب طابع العلوم الشرعية محمد دراكني فقد أكد أنه كان من تلمتابعين لهذا المسلسل الكرتوني غير أنه أدرك فيما بعد خطورته: " هذا المسلسل الذي لا يزال الجزائريون يحبونه ويتابعونه ويحتوي كما هائلا من العقائد الفاسدة ويدعو إلى البوذية والشنتوية، ويجسد آلهة اليابان مثل غارا وجيرايا وساروتوبي.

مسلسلات الأنمي ظاهرها تسلية وتشويق وباطنها محاربة الأديان السماوية، أما مسلسل الأنمي " ديت نوت " أو "مفكرة نوت "فحدث ولا حرج إذ يدعو إلى عبادة الآلهة ويخوض في الميتولوجيا اليابانية. أما سلسلة " بليتش " الشهيرة فتدور أحداثها حول فتى يمكنه رؤية الأرواح ويعطى حسب القصة قوة خارقة تشبه ملك الموت.[1]

والمتصفح لمواقع التواصل الاجتماعي في الجزائر يدرك الهوس الذي يجتاح الأطفال ببرامج الأنمي اليابانية، فالأسماء المستعارة وخاصة بالذكور مليئة بالإقتباسات من شخصيات الأنمي اليابانية.

الغريب في الموضوع أن الخطر لا يأتي من الانترنت فقط، بل من بعض البرامج التي تعرض في الجزائر التي تبث رسوما متحركة لا ترتكز على قيمنا بل تغوص في المعتقدات الدينية المنحرفة والبوذية، كما تصور للطفل العنف والإنحراف على أنه خلق حميد فضلا عن تشويش فكره وتوجيه التركيز عن الدراسة[2].

كما حاولت جريدة النصر معرفة خبايا هذا العالم من خلال الاستطلاع الذي يشمل عينات من قسنطينة أن أغلب " مهووسي الأنمي " هم تلاميذ المتوسط والثانوي في حين تتراوح أعمارهم بين 12 و18 عاما، ومن بينهم " ماريا " التي تدرس في مرحله الثانوية حيث أخبرتنا أنها عاشقة لبرامج الأنمي التي تعتبرها فنا يقدم بأسلوب جميل ومنفرد بحسب تعبيرها قبل أن تتابعها في حماس " مكنني الأنمي من التعرف على الثقافة اليابانية، وحضارة هذا البلد الذي أتمنى أن أكمل حياتي به حتى أنني أصبحت أتقن اللغة اليابانية، ويبدو أن العديد من الأولياء لا يرون أن الأنمي يشكل خطورة على الصحة النفسية لأبنائهم من منطلق أنها مجرد رسوم متحركة حسب تصورهم، حيث تقول أسرار وهي طالبة جامعية أيضا أنها تتابع برامج الأنمي منذ طفولتها ولم تلمس رقابة الأهل أثناء مشاهدتها لهذه البرامج طيلة ساعات طويلة تستمر لوقت متأخر من الليل دون علم والديها بالأمر، والخطير في الأمر أن هناك نوع من برامج الأنمي يطلق عليها "هانتاي " وهو عبارة عن كرتون يقدم مضامين تحتوي على إيحاءات جنسية وبات

[1] هوس رسوم الهانتاي والأنمي يجتاح الأطفال والمراهقين. https://echoroukonline.com.

[2] الباحثون المسلمون، الوجه الآخر للأنمي. https://muslimes.ves.com.

متوفرا على مختلف المنصات الإلكترونية، وتقول طالبة جامعية في تخصص اللغة الفرنسية أنها إصطدمت بهذه المضامين غير أنها كانت واعية بأنها لا أخلاقية فلم تتابعها، في حين أن الأطفال لا يدركون هذا الأمر ويتأثرون بالمحتوى غير الأخلاقي المعروض إلى أن يصبحوا " مدمني هنتاي " وفق تعبيرها.

ولا تقتصر الخطورة على هذا الجانب، فقط تسبب الإدمان على الأنمي في مشاكل نفسية للأطفال الذين أصبحوا يسمون أنفسهم بالعميقين وهم مصطلح صار شائعا وسط تلاميذ الثانوي وحتى المتوسط بحيث يلبسون نظارات سوداء ويظهرون بملامح حزينة كما يرتدون اللباس الفضفاض وأغلب ثيابهم باللون الأسود.

حيث أسرت لنا إحدى التلميذات التي إلتقينا بها قرب إحدى متوسطات حي زواغي بقسنطينة بأن ثلاثة من زملائها في القسم من فئة العميقين كما وصفتهم وقالت إنهم أشخاص طيبون ولا يؤذون غيرهم لكنهم غريبو الأطوار، فعلى الرغم من علاماتهم الدراسية الحالية إلا أن مشاركتهم في القسم تكاد تنعدم، كما يتقنون اللغة الإنجليزية ويستمعون إلى الأغاني الأجنبية الحزينة بالإضافة إلى جلوسهم أمام النافذة ومشاهدة السماء بنظرات تائهة[1].

يرى الأستاذ في علم الاجتماع جيملي بوبكر أن أجيال الأوتاكو في الجزائر ستفشل في التكيف مع المجتمع، لغرقها في عالم الخيال اللامحدود الذي يصور لهما تطورا علميا وأدوات تكنولوجيا لا توجد في عصرنا وقوى خارقة تفوق الخيال.

ويؤكد الأخصائي النفساني العيادي كمال بن عميرة، أن أغلبية الأشخاص المتأثرين برسوم الأنمي ليس لديهم هدف في الحياة ولا يتمتعون بالنضج الكافي لذلك فهم يحاكون شخصياتها ويتشبهون بها ليحققوا المتعة من خلال الإنفصال عن الواقع والتعايش مع عالم وهمي.[2]

[1] تحذيرات من تنامي الظاهرة بالجزائر: أفلام " أنمي " تدخل المراهقين في عالم وهمي. https://www.annasronline.com.

[2] تحذيرات من تنامي الظاهرة بالجزائر: أفلام " أنمي " تدخل المراهقين في عالم وهمي، نفس المرجع.

خلاصة الفصل:

يعد الأنمي فنا بصريا يابانيا نشأ في أول القرن العشرين وتحول إلى صناعة ثقافية ذات انتشار عالمي، تنوعت تصنيفاته حسب الفئات العمرية المستهدفة وقد عرفت برامج الأنمي رواجا واسعا في العالم العربي منذ الثمانينات بفضل دبلجته للغة العربية وأصبح مؤثرا في النشء خاصة في الجزائر حيث أسهمت الوسائط الرقمية في توسيع نطاق متابعته، ورغم مزاياه التعليمية إلا أن بعض محتوياته تحمل قيما وسلوكيات تتعارض مع المنظومة الثقافية المحلية كالعنف، الفردانية، التقليد، الإباحية، مما يؤثر سلبا على البناء القيمي والسلوكي للأطفال.

الفصل الثالث: القيم والسلوكيات.

تمهيد.

<u>أولا:</u> القيم.

<u>ثانيا:</u> السلوكيات.

<u>ثالثا:</u> الوسائط المشكلة للقيم والسلوكيات.

خلاصة الفصل

تمهيد:

تعد القيم من المفاهيم الجوهرية التي تحتل مكانة مركزية في بناء شخصية الفرد وتكوينه وتوجيه سلوكياته، لاسيّما في مراحل الطفولة التي تشهد تبلور الأسس الأولى للمنظومة القيمية فالقيم تشكل المرجعية الأولى التي يستند إليها الطفل في تمييز الصواب من الخطأ ،وتؤثر في اختياراته وتفاعله مع محيطه الاجتماعي والثقافي ولهذا السبب أولى الباحثين و المربين أهمية كبيرة لدراسة القيم والسلوكيات لفهم آليات غرسها وتشكلها في نفوس النشء وفي ظل التغيرات المتسارعة التي يعرفها العالم المعاصر أصبح الطفل معرّضا لتأثيرات متعددة من خارج الأسرة والمدرسة وعلى رأسها الوسائط الإعلامية وفي مقدمتها برامج الأنمي والرسوم المتحركة التي باتت تحظى بمتابعة واسعة من قبل الأطفال بمختلف أعمارهم وتكمن أهمية هذه الوسائط في كونها لا تكتفي بتقديم الترفيه بل تحمل في طياتها مجموعة من الرسائل الرمزية والنماذج القيمية ، التي قد تؤثر إيجابا أو سلبا على القيم والسلوكيات لدى الأطفال ولهذا خصصنا هذا الفصل للتعرف على ماهية القيم وظائفها وتصنيفاتها المختلفة مكوناتها ، خصائصها وأخيرا إبراز أهميتها البالغة بالنسبة للفرد والمجتمع ثم تطرقنا الى ماهية السلوكيات مفهومها أنواعها وخصائصها وأخيرا أبرز الوسائط المشكلة للقيم والسلوكيات حيث تضمنت الأسرة، المدرسة ،الأقران وسائل الإعلام.

أولا: القيم.

1. ماهية القيم:

القيم مكون أساسي في المجتمع كونها مجموعة من المعايير التي تحقق الإطمئنان للحاجات الإنسانية، ويحكم عليها الناس بأنها حسنة، ويكافحون لتقديمها إلى الأجيال القادمة ويحرصون على الإبقاء عليها، والقيم ونظم السلوك ركن من أركان ثقافة الطفل التي تنتقل إليه من مجتمعه[1].

ويعرفها سعد عبد الرحمان بأنها " عبارة عن مجموعة من الديناميات التي توجه سلوك الفرد في حياته اليومية، حيث يستخدمها في الحكم على الأحداث والأشياء مادية كانت أو معنوية، في مواقف التفضيل والاختيار"[2].

ويعرفها Robin Williams قائلا: " أن القيم كعناصر أمبريقية في السلوك الإنساني تظهر بالتأكيد من التجربة الإنسانية "[3].

ويقوم النسق القيمي بعدة وظائف في حياة الأفراد منها، أن الفرد يستخدمها في الضبط الذاتي لسلوكه، فضلا عن استخدامها كوسيلة للحكم على سلوك الأفراد، كذلك توضح القيم السلوكيات التي يجب أن يتبعها الجماعة لكي يشعر الفرد بالقبول الاجتماعي، كما تحدد السلوكيات المرفوضة التي قد تعرض الفرد للنقد والاستهجان من جانب الآخرين، وثمه اتفاق شائع بين علماء الاجتماع والنفس على أن «القيم» عبارة عن تحكم عقلي انفعالي، يصدره الفرد والمجتمع على الأشخاص والمعاني والأشياء ويعبر عن المبادئ الدينية والاجتماعية والثقافية ، إن «القيم» مجموعة من المعايير والمقاييس المعنوية بين الناس يتفقون عليها فيما بينهم ويتخذون منها ميزانا يزنون به أعمالهم ويحكمون به على تصرفاتهم المادية والمعنوية كما إنها : عبارة عن تنظيمات الأحكام علقيه انفعالية معممة نحو الأشخاص والأشياء المعاني وأوجه النشاط، ويري بأنها تعبير عن دوافع الإنسان، وتمثل الأشياء التي تواجه رغباته واتجاهاته نحوها وكما أنها مفهوم مجرد ضمني غالبا ما يعبر عن الفضل أو امتياز أو أوجه الفضل الذي يرتبط بالأشخاص أو الأشياء أو المعاني وتعرف «القيم» بأنها: طريقة في الوجود أو السلوك يعترف بها شخص أو جماعة على أنها مثل يحتذي، وتجعل من التصرفات أو الأفراد الذين تنسب إليهم أمرا مرغوبا فيه أو شأنه مقدر خير تقدير أو العكس في حال القيم

---

[1] حسن شحاتة، أدب الطفل العربي، ط02، الدار المصرية اللبنانية، القاهرة، 1994، ص 57.

[2] سفيان بوعطيط، القيم الشخصية في ظل التغير الاجتماعي وعلاقتها بالتوافق المهني، مذكرة مكملة لنيل شهادة الدكتوراه في علم النفس، قسنطينة، 2012، ص 67.

[3] السعيد بومعيزة، أثر وسائل الإعلام على القيم والسلوكيات لدى الشباب، أطروحة دكتوراه في الإعلام والاتصال، جامعة الجزائر، سنة 2006، ص ...

السلبية و «القيم» هي: الأحكام والمبادئ التي يتعلمها الفرد من خلال عملية التنشئة الاجتماعية السليمة وتنبع من الدين، والعرف، وفلسفة المجتمع، وتؤدي به إلى السلوك في المواقف المختلفة، ويستطيع التميز من خلالها بين ما هو مقبول، أو غير مقبول اجتماعيا.[1]

2. وظائف القيم وتصنيفاتها:

أ _ وظائف القيم:

من المعروف أن الحياة مليئة بمجالات التعامل والتفاعل بين الناس، لذلك فهي تشتمل على عديد من القيم البسيطة والمركبة المتداخلة، وهذه القيم لها درجات مختلفة من التأثير على الفعل، ويرجع هذا إلى أن القيم ليست متساوية في الأهمية فهي تقع في ترتيبات هرمية، وترتب تبعا لأفضليتها ومستوى أهميتها، حيث تسبق القيمة العظمى، ثم تأتي التي تليها وهكذا، ومن أهم الوظائف التي تؤديها القيم:

_القيم تدفعنا إلى تفضيل أو تبنى إيديولوجية سياسية أو دينية دون أخرى.

_تحافظ القيم على هوية المجتمع، وتعمل على تماسكه ووحدته عبر التاريخ.

_القيم توجهنا في إتباع الآخرين والتأثير عليهم لتبني مواقف ومعتقدات أو اتجاهات تعتقد أنها جديرة بالاهتمام والدفاع عنها.

_القيم تساعد المجتمع على مواجهة التغيرات التي تحدث فيه من خلال تحديد الاختيارات الصحيحة التي تجعل هذا المجتمع مستقرا ومتماسكا في إطار موحد.[2]

-القيم مستوى يعتمد عليه في تبرير أنماط معينة من السلوك أو الاتجاهات لكي تكسب أكبر قدر من القبول الاجتماعي، حيث يرى المحللون النفسيون أن القيم لا تقل أهمية عن الاتجاهات في مجال خدمة حاجات الدفاع عن الأنا، فهي تساعد الفرد على عمل تبريرات معينة لتأمين حياته، فالأشخاص المتسلطون على سبيل المثال يؤكدون ضروبا سلوكية معينة مثل النظافة والتأدب، وكذلك غايات معينة مثل الأمن الوطني والأسري حيث يساعدهم ذلك على الدفاع عن الأنا، وبالتالي:

- تعمل القيم على الإسهام في خفض حدة الصراع والتوتر والمعاونة على اتخاذ القرار على أساس الاختيار بين البدائل.

[1] _ سارة عبد الفتاح محمد هاشم، القيم المتضمنة في أفلام الكرتون وتأثيرها على الأطفال في محافظة قنا، جامعة جنوب الوادي، مجلة كلية الاداب بقنا، دورية أكاديمية علمية محكمة، العدد 57، أكتوبر 2022، ص926 – 927.

[2] _ سفيان بوعطيط ، مرجع سابق ، ص79.

– القيم مكون دافعي قوي كما أن لها مكونات معرفية ووجدانية وسلوكية، فالقيم الوسيلية مثلا لها قوة دفع لتحقيق أهداف معينة.

للقيم تأثير واضح فهي تعمل كأداة للتضامن الاجتماعي، فوحدة الجماعات تستند إلى وجود القيم المشتركة، مما يجعل الناس ينجذبون لبعضهم عندما يشعرون بتماثل الأخلاق والعقائد التي يعتنقونها.

• تؤدي القيم إلى تحقيق التوافق النفسي والاجتماعي، لأن لكل مرحلة عمرية يمر بها الإنسان نسق من القيم يميزها عن المراحل الأخرى، وهذا النسق القيمي يعمل على تحقيق توافق الفرد مع المعايير الاجتماعية السائدة في مجتمعه.[1]

- تتخذ كأساس للحكم على سلوك الآخرين.

•تمكن الفرد من معرفة ما يتوقعه من الآخرين وماهية ردود الفعل.

_ إن جميع الأساليب المثالية للسلوك والتفكير في المجتمع تتجسد في القيم، وعلى هذا الأساس تصبح القيم أشبه بالخطط الهندسية للسلوك المقبول اجتماعيا، بحيث يصبح الأفراد قادرين على إدراك أفضل الطرق للعمل والتفكير.[2]

نظرا لتعدد وجهات نظر الباحثين ومنطلقاتهم الفكرية، يمكن تصنيف القيم على النحو التالي:

ب-**تصنيفات القيم**

من حيث المحتوى:

وهو تصنيف " ألبورت Allport " و " فيرنون Vernon " و" ليندزيLind–zey "، ويفترض هذا التصنيف أن الناس يهتدون أساسا بواحدة أو أكثر من القيم الست الشهيرة الآتية:

- **القيمة النظرية:** هي مجموعة القيم التي يعبر عنها اهتمام الفرد بالعلم والمعرفة والسعي وراء القوانين التي تحكم الأشياء بقصد معرفتها، وميل الفرد إلى اكتشاف الحقيقة، ويتميز الأشخاص الذين تسود عندهم هذه القيمة بنظرة موضوعية نقدية، معرفية، ويكونون عادة من الفلاسفة والعلماء والمفكرين.
- **القيمة الاقتصادية:** ويقصد بها اهتمام الفرد وميوله إلى كل ما هو نافع وهو في سبيل هذا يتخذ من العالم المحيط به وسيلة للحصول على الثروة وزيادتها عن طريق الإنتاج والتسويق والاستهلاك وإستثمار الأموال، ويتميز الأشخاص الذين تسود لديهم هذه القيمة بنظرة عملية نفعية ويكونون عادة من رجال الأعمال.[3]

[1] عبد الرحمن بن عبد الله العفيصان، أثر التحول في القيم الشخصية والأسرية على السلوك العنيف لدى مرتكبي جرائم العنف من الشباب في مدينة الرياض، مذكرة دكتوراه، الرياض، 2006، ص 37.

[2] عيسى محمد رفقي توضيح القيم أم تصحيح القيم ندوة علم النفس التربوي مؤسسة الكويت للتقدم العلمي الكويت، 1974، ص .111

[3] نجيب إسكندر، لويس كامل مليكة، رشدي منصور، الدراسة العلمية للسلوك الاجتماعي، ط03، دار النهضة العربية، القاهرة، 1975، ص 498.

وأهم القيم الإقتصادية هي: إحترام حقوق ملكية الآخرين دون التعدي عليها والإستهلاك الرشيد والإستخدام الأمثل للثروة.[1]

- **القيمة الجمالية الفنية:** ويعبر عنها باهتمام الفرد وميله إلى ما هو جميل من ناحية الشكل أو التوافق أو التنسيق، وهو ينظر إلى ذلك العالم المحيط به نظرة تقدير من ناحية التكوين والتنسيق، وليس بالضرورة أن يكون هؤلاء فنانين مبدعين، وإنما لديهم القدرة على التذوق للجمال والفن.[2]
- **القيمة المعرفية:** ويقصد بها اهتمام الفرد وميله لاكتساب المعارف والحقائق والسعي لاكتساب المزيد من الخبرات العلمية.[3]
- **القيمة الاجتماعية:** وهي القيمة التي ترتبط بمعايير العلاقات الشخصية والاجتماعية، مثل: المساعدة والتعاطف، الإحترام، إحترام الكبير والعطف على الصغير، تحمل المسؤولية.[4]

وتعتبر عنصرا إيجابيا وأساسيا في شخصية الفرد والمصدر الحقيقي للعواطف والمشاعر والأفكار والطموحات والاهتمامات وحتى الأقوال والأفعال[5].

- **القيمة السياسية:** ويقصد بها اهتمام الفرد بالحصول على القوة والسيطرة، بهدف التحكم في الأشياء والأشخاص، ويعبر عنها الفرد بالنشاط السياسي والعمل السياسي وحل مشكلات الجماهير، ويتمتع أفراد هذه القيمة بروح قيادية ويستطيعون التأثير على غيرهم، ومن هؤلاء: الإداريين والسياسيين.
- **القيمة الدينية:** أرفع وأعلاها القيم لدى الرجل المتدين، تعكس إيمانه بالله وملائكته وكتبه ورسله والقضاء والقدر خيره وشره[6]، ومن هذه القيم:
  - قيمة الإيمان.
  - قيمة الشكر.
  - قيمة النزاهة.

---

[1] د. إبراهيم رمضان الديب، أسس ومنطلقات بناء القيم التربوية وتطبيقاتها في العملية التربوية، مؤسسة أم القرى، د.ط، 2008، 09.

[2] نورهان منير حسن فهمي، القيم الدينية للشباب من منظور الخدمة الاجتماعية، المكتب الجامعي الحديث، الإسكندرية، 1999، ص 134.

[3] سميع أبو مغلي، عبد الحافظ سلامة، التنشئة الاجتماعية للطفل، دار اليازوري العلمية للنشر والتوزيع، عمان، 2013، ص 170.

[4] آيت حمودة حكيمة، تنمية القيم السلوكية لدى التلاميذ ودورها في تحقيق مواقفهم الاجتماعي، مجلة العلوم الإنسانية والاجتماعية، جامعة ورقلة، 2011، ص 21.

[5] إبراهيم رمضان الديب، مرجع سابق، ص 09.

[6] سفيان بوعطيط، مرجع سابق، ص 82.

- قيمة العفة، الاحترام، الصدق، التضامن.

من حيث الغرض – المقصد:

وهي تلك القيم التي ينظر إليها الأفراد والجماعات على أنها وسائل لغايات معينة أبعد من ذلك، وتتضح القيم عند روكيش أنها ضرب من ضروب السلوك أو غاية من غايات الوجود المفضلة، والقيم عند " روكيش " تنتظم في نوعين رئيسين هما

- **القيم الغائية:** وهي عبارة عن غايات في ذاتها.
- **القيم الوسيلية:** وهي تمثل أشكال السلوك الموصلة لتحقيق هذه الغايات مثل: الصلاة، الصوم، الزكاة، الحج التي توصلنا إلى قيمة العبادات.

من حيث شدتها:

وهي قيم إلزامية يجب تنفيذها كالقيم الدينية، والقيم المفضلة يشجع المجتمع أفراده على التمسك بها ولكنه لا يلزمهم بمراعاتها. وقيم[1] مثالية كالدعوة إلى مقابلة الإساءة بالإحسان.[2]

على أساس ديمومتها:

- **قيم عابرة:** التي تتلاشى بسرعة، مثل الموضات والبدع والأهواء، ويقبل عليها المراهقون بالدرجة الأولى ويعتقد أنها ترتبط بالقيم المادية.
- **قيم دائمة:** تدوم لفترة طويلة، وتمتد جذورها إلى أعماق التاريخ، ويعتبر أنها ترتبط بالقيم الروحية[3].

على أساس العمومية:

- **القيم العامة:** هي القيم التي يعم إنتشارها في المجتمع كله ريفه وحضره وطبقاته وفئاته المختلفة، وهي القيم المرتبطة بالعقائد والأعراف والتقاليد، فبقدر ما يكون في المجتمع من قيم عامة يكون متماسكا ومتعاونا.
- **القيم الخاصة:** هي ما يقوم به فرد معين أو فئات معينة، والتي تحدث في مناسبات محددة، مثل قيم خاصة (بالقبائل أو البدو) كالقيم المتعلقة بالزواج والمواسم والاحتفال بالأعياد الدينية والوطنية.

---

[1] نورهان حسين فهمي، مرجع سابق، ص 138.

[2] نورهان حسين فهمي، مرجع سابق، ص 138.

[3] ماجد فاضل الزيود، الإعلام وثقافة التفكيك، العربي للنشر والتوزيع، القاهرة، 2012، ص 25 ص 26.

على أساس الوضوح:

- **قيم ظاهرية**: وتشير إلى القيم التي يصرح بها الفرد بالكلام، مثل القيم المتعلقة بالخدمة الاجتماعية والمصلحة العامة.
- **قيم ضمنية**: هي القيم الحقيقية التي يستدل على وجودها من ملاحظة الميول والإتجاهات والسلوك الاجتماعي وذلك من سياق الفرد أثناء حياته في مواقف متعددة.

على أساس بعد الشكل: ويعني به الثوب الذي تظهر فيه القيمة ويمكن تقسيمها إلى قسمين:[1]

- **قيم إيجابية**: وهي التي تظهر في ثوب مرغوب، ويكون اتجاه الفرد إليها اتجاه إقدام وقبول ورضا، ومن هذا المنطلق يكون الرفع من القدر ذا قيمة إيجابيا.
- **قيم سلبية**: والتي تظهر على عكس ما تظهر به القيم الإيجابية، فهي قيم تؤدي إلى تدني قدر صاحبها[2].

3 :خصائص القيم.

إن قيمنا مرتبطة إلى حد ما بطبيعتنا البيولوجية والاجتماعية والنفسية وأن ما تحمله من قيم هو دمج لدافعين إثنين إحداهما غريزي والآخر مكتسب، وتتميز القيم بخصائص عديدة منها:

- أنها إنسانية شخصية تتوقف على الاعتقاد، فالأشياء ليست في ذاتها خيرة أو شريرة، وإنما هذه أحكام شخصية نصدرها وننسبها إليها، وذلك من واقع اهتمامنا بها واعتقادنا فيها.
- القيم ظاهرة ديناميكية متطورة، لذلك لا بد من النظر إليها من خلال الوسط الذي تنشأ فيه، والحكم عليها حكما موقفيا. وذلك بنسبتها إلى المعايير التي يضعها المجتمع في زمن معين، وبإرجاعها إلى الظروف المحيطة بثقافة المجتمع.
- إن القيم أكثر تجريدا وعمومية، ومحددة لاتجاهات الفرد واهتماماته وسلوكه.[3]

[1] سفيان بوعطيط، مرجع سابق، ص 74 ص 85.

[2] سفيان بوعطيط، مرجع سابق، ص 85.

[3] جليلة بطواف، القيم مقاربة نظرية، مجلة أبعاد، مجلد 10، العدد 01، جامعة وهران، علم النفس، 2023، ص 268.

- القيمة مسألة نسبية متغلغلة في الإنسان تنبع منه ومن رغباته لا من خارجه والإنسان هو الذي يضفي على الشيء قيمته، فالحجاب الذي ترتديه المرأة ما هو إلا قطعة قماش لا قيمة له من الناحية المادية، ولك تتمثل قيمته الكبرى في إعتبارها بأن هذا الحجاب سيكون على سبيل المثال سببا في رضا الله عو وجل.
- القيم تلقائية أي أنها ذات إلزام جمعي، وتخضع لمنطق المجتمع ونظمه وقوانينه الاجتماعية.
- القيم قابلة للانتقال، ومن ثم فهي تشكل تراثا للعديد من الأنساق الجماعية، وأنه من الممكن أن تكون موضع مشاركة اجتماعية.
- القيمة مكتسبة إذ يتعلمها الفرد عن طريق التربية الاجتماعية والتنشئة في نطاق الجماعة[1].
- القيم مترابطة تؤثر وتتأثر بغيرها من الظواهر الاجتماعية، فهناك اعتماد متبادل بين الأدوار الاجتماعية والقيم كما أن هناك تأثرا وتأثيرا بين القيم ومكونات البناء الاجتماعي.[2]
- القيم تمتلك صفه الضدية، فلكل قيمة ضدها مما يجعل لها قطبا إيجابيا أو سلبيا، والقطب الإيجابي هو وحده من يشكل القيمة[3].
- القيمة ذاتية والمقصود بذاتية القيم أنها تتعلق بالطبيعة النفسية للفرد وتشمل الرغبات والميول والعواطف[4].

4: مكونات القيم:

تحتوي القيم من منظور روكيتش" على ثلاثة عناصر لا يمكن فصل إحداها عن الأخرى لأنها تندمج وتتداخل لتعبر في النهاية عن وحدة الإنسان والسلوك، فهي تحتوي على ثلاثة عناصر وهي المكون العقلي المعرفي (الاختيار)، المكون الوجداني النفسي (التقدير)، المكون السلوكي الارشادي الخلقي (الفعل):

• **المكون العقلي المعرفي**: والذي يتضمن إدراك موضوع القيمة وتمييزه عن طريق العقل أو التفكير ومن حيث الوعي بما هو جدير بالرغبة والتقدير، ويمثل معتقدات الفرد وأحكامه وأفكاره ومعلوماته عن القيمة، أو بمعنى آخر وضع أحد موضوعات التفكير على بعد أو أكثر من أبعاد الحكم.

---

[1] سفيان بوعطيط، مرجع سابق، ص 76.

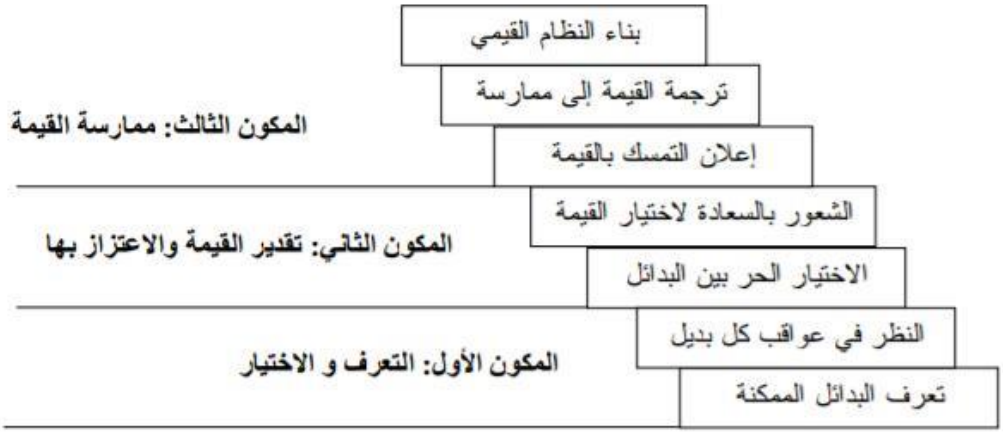
[2] سفيان بوعطيط، مرجع سابق، ص 77.

[3] ماجد الزيود فاصل، الإعلام وثقافة التفكيك، العربي للنشر والتوزيع، القاهرة، 2012، ص 25 ص 26.

[4] نورهان حسين فهمي، مرجع سابق، ص 101.

- **المكون الوجداني النفسي**: ويشمل الانفعالات والمشاعر والأحاسيس الداخلية، وعن طريقه يميل الفرد إلى قيمة معينة، ويتصل هذا المكون بتقدير القيمة والاعتزاز بها، وفي هذا الجانب يشعر الفرد بالسعادة لاختيار القيمة ويعلن الاستعداد للتمسك بالقيمة على الملأ.[1]

- **المكون السلوكي الإرشادي الخلقي**: وهذا الجانب هو الذي تظهر فيه القيمة، فالقيمة هنا تترجم إلى سلوك ظاهري، ويتصل هذا الجانب بممارسة القيمة أو السلوك الفعلي، والقيم بناءا على هذا التصور تقف كمتغير وسيط أو كمعيار مرشد للسلوك أو الفعل، والشكل الآتي يوضح المكونات والعناصر الأساسية للقيمة.



الشكل رقم (01) يوضح المكونات والعناصر الأساسية للقيمة

المصدر: هاشم فتح الله عبد الرحمان دور كليات التربية في تنمية وتدعيم بعض القيم لدى طلابها، رسالة دكتوراة كلية التربية جامعة المنيا، 1992، ص58.

يرى كراثول أن اكتساب القيم يحدث عبر عمليات متسلسلة وعلى نحو هرمي ذو خمس مستويات وهي:

•مستوى الاستقبال **Receptional Level** ويشير هذا المستوى إلى مرحلة وعي المتعلم وحساسيته بالمثيرات المحيطة به، ورغبته في استقبالها، وضبط انتباهه، وتوجيهه نحو مثيرات معينة دون غيرها لأهميتها في نظره.

•**مستوى الاستجابة Adoption Level** حيث يتعدى المتعلم في هذا المستوى مجرد الانتباه إلى الاندماج في الموضوع أو الظاهرة أو النشاط، مع الشعور بالارتياح لذلك.

•**مستوى التقييم Evaluational level** يعطي المتعلم في هذا المستوى قيمة أو تقدير للأشياء أو الظواهر أو الأفكار، ويسلك سلوكا متسقا وثابتا إزاء بعض الموضوعات، حيث يجعلنا نستنتج أن لديه قيمة معينة.

مستوى التنظيم Organization level مستوى تنظيمها في منظومة قيمة مبينا ترتيب هذه القيم ومدى سيادة كل منها على القيم الأخرى.

[1] سفيان بوعطيط، مرجع سابق، ص ص 77-78.

مستوى الوسم بالقيمة Charterization Level حيث يستجيب فيه المتعلم باستجابة متسقة للمواقف المشحونة بالقيم، وذلك وفقا للقيم التي يتبناها ويعتقدها، وفي هذا المستوى يتم إصدار السلوك دون استثارة للانفعالات ويوسم بقيمة تدل على نمط سلوكه وحياته، كأن يوصف بالتعاون أو الصدق أو الاندفاع نتيجة للتوافق بين قيمه وسلوكه أو بين أعماله وما يؤمن به.[1]

5: أهمية القيم:

بالرغم من اختلاف وجهات النظر حول قضية القيمة إلا أن موقفها لا يتغير عن أهمية القيم في تشكيل السلوك الإنساني، إذ قد يتفق الجميع على أثرها البالغ على تكوين شخصية الفرد وتعريفه بذاته. فسوف نوضح فيما يلي أهمية القيم بالنسبة للفرد والمجتمع:

أ .أهمية القيم بالنسبة للفرد:

تعتبر القيم جوهر الكيان الإنساني، فهي المكون الأساسي في بناء الشخصية الإنسانية وحقيقتها. فبالقيم يصير الإنسان إنسانا، وبدونها يفقد إنسانيته. أما رسالة الإنسان فتتلخص دور الإنسان في الاستخلاف والاستعمار في الأرض، الذي يبنى بالفضائل والهداية والقيم الإنسانية التي تحقق للإنسان الرقي والتقدم في الجانب المادي والمعنوي.

إن ما يميز الإنسان عن سائر مخلوقات الله تكريمه بالعقل الذي بدوره يقوم بالاختيار وفقا لتصوراته وميوله وخبراته، وتكوينه لمنظومته القيمية التي منها ينبع سلوكه الإنساني، لذلك ينبغي تعزيز القيم الإنسانية الحسنة والفاعلة الصحيحة المبنية على القناعة والإرادة.

يتكون في النفس غرائز بشرية لها تأثير على السلوك وهذه حقيقة لا يمكن إنكارها، حيث أن الشهوات والغرائز أكبر مداخل السوء والفساد ما لم يسيطر عليها، ولكن الإسلام أوجد الحل لهذه المشكلة فقام بوضع نظام قيمي يسيطر على هذه الغرائز ويضبطها فلا تتغلب عليه.

تورث القيم الفاضلة صاحبها الطاقة الإيجابية الفاعلة فتكسبه وضوح الرؤية[2] والبصيرة، فينتقل من نجاح لنجاح ومن إنجاز لإنجاز، لم يقف عند حد معين مما يضمن سعادته والرضا الذاتي والطمأنينة النفسية لديه، بينما القيم السلبية تورث العجز والكسل والضعف وسوء الحال.

---

[1] حلمي المليجي: علم النفس الشخصية، ط 1، دار النهضة العربية، بيروت، 2001، ص259.

[2] أحلام عتيق مغلي السلمي، مفهوم القيم وأهميتها في العملية التربوية وتطبيقاتها السلوكية من منظور إسلامي، مجلة العلوم التربوية والنفسية، العدد 02، المجلد 03، جدة، 2019، ص 86.

لذلك فإن بناء السياج القيمي يحفظ الإنسان من الإنحراف النفسي والجسدي والاجتماعي، وبدونه يكون عبدا لغرائزه وأهوائه.

ب .أهمية القيم بالنسبة للمجتمع:

تحظى القيم بأهمية بالغة في حياة الأمم والشعوب، فالمجتمع الإنساني محكوم بمعايير تحدد طبيعة العلاقات القائمة بين أفراده وأنماط التفاعل فيما بينهم في مختلف مجالات الحياة[1]، وتتضح أهمية القيم في المجتمع في:

- إن أهمية دراسة القيم لا تقتصر على نطاق الفكر الفلسفي وحده بل تتجاوزه، فالقيم من المفاهيم الجوهرية في جميع ميادين الحياة الاقتصادية والسياسية والاجتماعية وهي تشمل العلاقات الإنسانية بكافة صورها ذلك لأنها ضرورة اجتماعية فهي تتغلغل في الأفراد في شكل اتجاهات ودوافع وتطلعات، وتظهر في السلوك الشعوري واللاشعوري.
- تعبر القسم عن نفسها في قوانين وبرامج التنظيم والنظم الإجتماعية.
- القيم تحفظ للمجتمع طيبته وتميزه ذلك لأن القيم تشكل محورا رئيسيا من ثقافة المجتمع وهي الشكل الظاهر البين من هذه الثقافة التي تعكس أنماط السلوك الإنساني الممارس فيه.[2]
- تؤمن القيم للمجتمع حصنا راسخا من السلوكيات والقيم والأخلاق التي تحفظ له سلامته من المظاهر السلوكية الفاسدة، ومما زاد من أهمية القيم وأثرها في المحافظة على بناء المجتمع.[3]
- كما أن القيم ترافق الفرد في المجتمع والتربية، ولا تتوقف أهمية القيم على دورها في مجال التربية لتعديل السلوك، وترجع أهميتها أيضا إلى أنها مقياس للصواب والخطأ والجمال والقبح وقياس مدى تماسك المجتمعات يعود قبل كل شيء إلى مجموعة القيم المتفق عليها ومدى ما يعتقد في صحتها.[4]

---

[1] أحلام عتيق مغلي السلمي، نفس المرجع، ص 86.

[2] ماجد زكي الجلاد، تعلم القيم وتعليمها، تصور نظري وتطبيقي لطرائق واستراتيجيات تدريس القيم، ط02، كلية التربية، جامعة اليرموك، دار المسيرة للنشر والتوزيع، ص 45.

[3] ماجد زكي الجلاد، مرجع سابق، ص 96.

[4] صبري خالد عثمان، القيم التربوية في شعر الأطفال، ط01، مصر، العلم والإيمان للشر والتوزيع، 2008، ص 164.

ثانيا: السلوك.

1. مفهوم السلوك:

يمكن أن نعرف السلوك على أنه تفاعل الفرد مع بيئته الإجتماعية في وضعية ما من خلال إستجاباته العضوية والحركية والوجدانية والعقلية، والذي يكون بدافع سواء شعر به الفرد أم لم يشعر، ويمكن ملاحظته بصفة مباشرة أو ملاحظة النتائج التي تترتب عنه.[1]

2. أنواع السلوك:

أ . **السلوك الإستجابي (التقليدي) أو الإنعكاسي:** هو رد فعل الفرد لمنبه ذاتي بيولوجي أو خارجي، ويتميز المنبه الذي يثير هذا النوع من السلوك بالقسرية، أي أن الفرد لا يملك غالبا إرادة أو خيارا في إبداء السلوك المطلوب أو عدمه، أن شعور الفرد بالحرارة أو البرودة واتساع بؤبؤ العين وضيقه، والصراخ عند الألم، والتصرف حسبما تمليه قوانين وتقاليد وأعراف المجتمع والثقافة المحلية، هي أمثلة مختلفة للسلوك الإستجابي التقليدي وقد يكون السلوك الإستجابي مرغوبا في طبيعته وذلك عند شعور الفرد بالراحة أو الكفاية النفسية كما هو الحال في الأكل والشرب. أو سلبا غير مرغوب كما هو الأمر في الروتين والألم الجسمي، أو مضادا عدائيا في حالة العقاب الجسمي أو النفسي.

ب .**السلوك الفعال:** بينما يمثل السلوك الإنعكاسي التقليدي شعور الفرد نحو الأشياء والظروف البيئية ثم رد فعله القسري تجاهها، فإن السلوك الفعال يجسد ما يبديه الفرد للتفاعل مع البيئة وتسخيرها لصالحه، وهو أيضا طوعي ينتج في العادة عن إرادة الفرد الذاتية ونتيجة اختياره اللتين يحكمهما بالطبع نوع النتائج المترتبة عن السلوك نفسه، فإذا كانت هذه إيجابية ومرضية، عندئذ يميل الفرد إلى تكراره غالبا في المستقبل، أما إذا كانت سلبية أو غير سارة، فإن السلوك سينسى أو يهمل ولا يتكرر.

ج.**السلوك العاقل:** يخالف عدد من علماء النفس زملائهم السلوكيين في نظرتهم للسلوك الإنساني، حيث يرجعون أصوله إلى العقل والمنطق والقدرة على الحكم، ويضيفون بأن الفرد يتصرف بالطريقة التي يلاحظها ليس ميكانيكية بالمنبه والإستجابة، وإنها نتيجة عمليات فكرية ومنطقية وقدرة عالية على الحكم والتنبؤ توصله جميعا لنوع السلوك المطلوب. ومع موافقتنا مبدئيا لما يؤكده العاقلين من دور العقل والمنطق في إنتاج السلوك الإنساني إلا أننا نؤكد أيضا دور إحساسات وميول الفرد نفسه وبيئته الخارجية بما تحتويه من حوادث ومنبصات في بلورة

[1] السعيد بومعيزة، أثر وسائل الإعلام على السلوكيات والقيم لدى الشباب – دراسة استطلاعية بمنطقة البليدة، أطروحة مقدمة لنيل شهادة دكتوراه في الإعلام والاتصال، جامعة الجزائر، 2005-2006 ص 164.

السلوك وتحديد نوعيته، لأن الإنسان لا يتكون فقط من العقل بل من خليط متنوع من المقومات الفكرية والعاطفية والبيولوجية التي تتفاعل كلها معا ومع البيئة المحيطة لتنتج السلوك الذي نلاحظه في حياتنا الواقعية.[1]

3. خصائص السلوك:

أ .**القابلية للتنبؤ**: أن السلوك الإنساني ليس ظاهرة عفوية ولا يحدث نتيجة للصدفة وإنما يخضع لنظام معين وإذا إستطاع العلم تحديد عناصر ومكونات هذا النظام فإنه يصبح بالإمكان التنبؤ به. وكلما إزدادت معرفتنا بالظروف البيئية السابقة والحالية أصبحت قدرتنا على التنبؤ بالسلوك أكبر. ولكن هذا لا يعني أننا قادرون على التنبؤ بالسلوك بشكل كامل فنحن لا نستطيع معرفة كل ما يحيط بالشخص من ظروف بيئية سواء كانت بالماضي أو الحاضر.

ب.**القابلية للضبط**: إن الضبط في ميدان تعديل السلوك عادة ما يشمل تنظيم أو إعادة الأحداث البئية أو تحدث بعده والضبط الذي نريده من تعديل السلوك هو الضبط الإيجابي وليس الضبط السلبي لذا فإن أهم أسلوب يلتزم به العاملون في ميدان تعديل السلوك هو الإكثار من أسلوب التعزيز والإقلال من أسلوب العقاب.

ج.**القابلية للقياس**: بما أن السلوك الإنساني معقد لأنه جزء منه ظاهر وقابل للملاحظة والقياس والجزء الآخر غير ظاهر ولا يمكن قياسه بشكل مباشر فإن العلماء لم يتفقوا على نظرية واحدة لتفسير السلوك الإنساني ولقد طور علماء النفس أساليب مباشرة لقياس السلوك كالملاحظة وقوائم التقدير والشطب وأساليب غير مباشرة كإختبارات الذكاء وإختبارات الشخصية وإذا تعذر قياس السلوك بشكل مباشر فمن الممكن قياسه بالإستدلال عليه من مظاهره المختلفة.[2]

د.**طبوغرافية السلوك**: يقصد بها الشكل الذي يأخذه السلوك، فإذا كان الشكل غريبا وغير مألوف يعد السلوك غير طبيعي وبحاجة إلى تغيير، ومن الأمثلة على ذلك ما يلي:

- الأطفال قد لا يكتبون بوضوح أحيانا ولكن بعضهم يعاني من هذه المشكلة حيث تختلف طريقة كتابتهم تماما عن طرق كتابة الآخرين.
- قد يعكس الطفل الأرقام، فيكتبها بطريقة غير مألوفة وغريبة.

---

[1] علياء عفان عثمان، مروة جمعة بعد الغني، السلوك الإنساني والبيئة الإجتماعية، مجلة كلية الخدمة الإجتماعية للدراسات والبحوث الإجتماعية، جامعة الفيوم، ص 22 ص 23.

[2] السلوك Behavior، العراق. إطلع عليه يوم 2025/05/18، على الساعة 04:35. https://www.incoedu.volaghdad.edu.iq.

- قد يغني الأطفال بطريقة مفهومة وهذا أمر طبيعي، ولكن من غير الطبيعي أن يقوموا بالغناء بطريقة غير مفهومة وغريبة.
- من الطبيعي عندما يغضب شخص أن يصرخ وينفعل ولكن من الغريب عندما يغضب أن يضرب رأسه بالحائط.
- من الطبيعي في المناسبات الحزينة أن يقوم شخص بالبكاء أو حتى بالصراخ أحيانا، ولكن من غير الطبيعي أن يقوم بالضحك.

هـ.كمون السلوك: يشير كمون السلوك إلى الفترة الزمنية التي تمر بين المثير وحدوث السلوك والأمثلة على الكمون كثيرة ومنها ما يلي:

- قد تمر عدة دقائق قبل أن يستجيب الطالب لتعليمات المعلم.
- قد يلتزم الطالب الصمت فترة زمنية قصيرة نسبيا قبل أن يجيب عن سؤال المعلم.
- قد يطلب الأب من إبنه مناولة الهاتف فيستجيب الإبن بعد خمس دقائق[1].

ر.التفرد: ينفرد به الإنسان ويختلف عن السلوك الإجتماعي، الذي يميز الكائنات الحية التي تعيش في جماعات بما فيها الإنسان والحيوان.

ز.الإكتساب: يتم إكتساب السلوك في إطار المجتمع، ويتم توارثه من جيل لآخر عن طريق التعلم والتلقين والغرس الثقافي، فتقوم الأسرة والمدرسة وغيرها من المؤسسات الأخرى بدور هام في إكساب الفرد أنماط السلوك المختلفة، كما تقوم جماعة الأقران بدور في هذا الشأن لأنه يرتبط بالتقليد والمحاكاة، كما يرتبط بالثواب والعقاب.

ش.التعقيد: قد يأتي ذلك من تعدد وتنوع العوامل من داخلية وخارجية، بالإضافة إلى صعوبة التنبؤ بإستجابات الإنسان إزاء المواقف المختلفة.

ذ.المرونة والتغيير: يتسم السلوك بالقابلية للتغيير، طبقا لأوضاع المجتمع والظروف المحيطة بالفرد.[2]

[1] علياء عفان عثمان، مروة جمعة عبد الغني، مرجع سابق، ص 25 ص 26.

[2] سلوى السيد عبد القادر: محمد عباس إبراهيم، الأنثربولوجيا والقيم، دار المعرفة الجامعية، الإسكندرية، 2013، ص 243 ص 244.

ثالثا: الوسائط المشكلة للقيم والسلوكيات:

إن تشكيل أو إكساب القيم لا يأتي من فراغ بل من وسائط مختلفة تغرس وتشكل القيم في الإنسان لتطبع في نفسه وعقله ووجدانه، ومن أهم هذه الوسائط الأسرة، المؤسسات التعليمية، الأقران ووسائل الإعلام، وهنا نستعرض هذه الوسائط ودورها في تشكيل القيم والسلوكيات.

1. الأسرة:

تعد الأسرة المصدر الأول للفرد في تشكيل قيمه واتجاهاته وسلوكياته فهي التي تمده بالرصيد الأول من القيم، وهي بذلك الضوء الذي يرشده في سلوكياته وتصرفاته.

والأسرة هي المسؤول الأول عن تربية الأبناء، تحاول جاهدة غرس القيم الإيجابية في نفوس أفرادها ونزع القيم السلبية إن وجدت بالأساليب المختلفة، كالنصح والإرشاد والمناقشة والحوار والقدوة، بحيث يقدم الآباء صورا مشرفة من الأفعال والأقوال، تؤثر في الأبناء فتجعلهم يتشربون القيم، وإن المجتمع المتحضر هو الذي تكون قاعدته الأسرة حيث أنها هي البيئة التي تنشأ وتنمو فيها القيم الإنسانية.[1]

ونظرا لأهمية الأسرة فإن المجتمعات كلها وعلى مر التاريخ، تولي أهمية كبيرة للأسرة وتعمل للمحافظة على تماسكها وربطها ببقية المؤسسات الاجتماعية الأخرى التي تكمل دور الأسرة وتساهم في إشباع حاجات الطفل، أن استقرار شخصية الطفل وتفاعله الإيجابي مع محيطه يعتمد أساسا على ما يسود الأسرة من علاقات مختلفة، ومن أهم الوظائف التي تقوم بها الأسرة نجد:

- التنشئة الاجتماعية للأطفال، بحيث يتعرفون على بيئتهم وثقافة عصرهم، والأنماط العامة للثقافة التي ينتمون إليها فيتعلمون فيها القيم وطرق إشباع الحاجات، والعقائد الدينية والقوانين والسلوكيات والاتجاهات الاجتماعية، ...[2]
- تمد الطفل بطرق وأساليب التكيف مع المجتمع بحيث تختار له ما تراه هاما من بيئته وتقوم بتفسيره وتقويمه وإصدار الأحكام عليه، مما يؤثر على اتجاهات الطفل خلال مراحل حياته. فالطفل ينظر إلى الميراث الثقافي من وجهه نظر أسرته.

[1] عبد الرزاق محمد الدليمي، مدخل إلى وسائل الإعلام الجديد، دار المسيرة للنشر والتوزيع، عمان، 2012، ص 213.

[2] عبد الحميد خزار، الأسرة والمدرسة كوسائط لنقل القيم، قسم علم النفس وعلوم التربية، جامعة باتنة، الجزائر، دراسة منشورة على الإنترنت، ص 25.

- يتعلم الطفل من أسرته اللغة والتعبير وطريقة الكلام، كما أنها تقدم له الدعم النفسي والاجتماعي والاقتصادي، وتساهم مساهمة كبيرة في إتزانه الانفعالي.
- الأسرة تطبع الثقافة التي تنقلها أبنائها بطابعها الخاص بها، فتكون معاني الأبناء وقيمهم وفقا للأسر التي يولدون فيها، ويتشربون منها هذه المعاني والقيم والسلوكيات.

على الرغم من التغيرات التي تعرضت لها الأسرة الحديثة من حيث حجمها ووظائفها فإنها ما زالت من أهم القوى الاجتماعية في التشكيل والتوجيه التربوي ونقل القيم إلى الفرد والمشاركة[1].

2. المؤسسات التعليمية:

إن المدرسة هي مؤسسة اجتماعية تربوية، حضت بالاهتمام لما تؤديه من دور في إغناء القيم التي يتلقاها الفرد في الأسرة وتضيف عليها قيما أخرى، ويعتبر دورها مكملا للأسرة إذ تقوم بتدعيم الكثير من المعتقدات والسلوكات والاتجاهات والقيم الحميدة التي تكونت لدى الطفل في البيت فهو يأتي إلى المدرسة وهو قادر على التحدث بلغة بلده، ويسير في سلوكه وفقا لقيم اجتماعية معنية، ومع ذلك ينقصه الشيء الكثير الذي ستقوم المدرسة بتزويده به.[2]

3. الأقران:

تعتبر جماعة الأقران أحد الوسائط الاجتماعية للفرد، وهي بحق إحدى الوسائط المهمة والفاعلة في تنشئة الفرد ولها تأثير بالغ الأهمية، كونها تعطي الفرد مساحة كبيرة من الحرية وتشعره بالثقة بنفسه ومكانته.

والأصدقاء جهة مؤثرة في الإنسان سواء أكان كبيرا أم صغيرا، فالأصدقاء يثبتون قيما ويغيرون أخرى في نفوس من يصاحبهم.

وتلعب مجموعة الأصدقاء دورا فعالا في تشكيل السلوكيات وغرس القيم الجديدة لدى رفقائهم، وخصوصا في مرحلة الشباب، حيث يبدؤون في الابتعاد عن أسرهم والانتماء بشكل كبير إلى رفقائهم والاشتراك معهم في قيمهم وسلوكياتهم.[3]

---

[1] عبد الحميد خزار، المرجع نفسه، ص 26.

[2] مؤمن بكوش الجموعي، القيم الاجتماعية وعلاقتها بالتوافق النفسي الاجتماعي لدى الطالب الجامعي، شهادة ماجستير في علم النفس الاجتماعي، جامعة بسكرة، الجزائر، 2012، ص 80.

[3] عبد الرزاق محمد الديلمي، مرجع سابق، ص 215.

وتؤدي جماعة الرفاق دورا هاما في نمو شخصية الطفل وتربيته إذا توفر المجال الإجتماعي الذي يتعلم فيه الأنماط السلوكية للجماعة، وتزاد أهمية الأصدقاء في الوقت الذي انصرفت فيه الأسرة عن كثير من وظائفها الأولى بالنسبة للأطفال الناشئين وهذه الجماعة تعرب الطفل وفق مطالب زملائه، كما تنمي عنده ضميرا اجتماعيا وتوفر له مجموعة من القيم والاتجاهات الخاصة بسنه وجنسه.

كما يجب أن لا نبالغ إلى دور جماعة الرفاق، حيث يتوقف تأثيرها في الفرد على غياب التنشئة الوالدية، ولذلك فبقدر نجاح الأسرة في إرساء دعائم راسخة في شخصية الإبن بقدر ما تقلص تأثير باقي منافذ التنشئة الأخرى في التأثير على الإبن فكلما كانت علاقة الفرد بالأسرة تتسم بالقبول والتشجيع والدفء، يقل احتمال تأثير الرفاق وبالعكس خاصة في المراحل المبكرة من العمر.[1]

4. وسائل الإعلام:

إن الدور الذي تقوم به وسائل الإعلام بالغ الأهمية سواء من حيث اتساعه إذ يغطى قطاعات عريضة من المواطنين يصعب أن تغطيها برامج التعليمي النظامي أو من حيث مدته إذ يأخذ نصيبا ملموسا من الوقت اليومي لكل فرد وخاصة الأطفال. كما أنه يشمل مواد مختلفة من الثقافة والتوجيه في مختلف المجالات بالإضافة إلى أنه يتميز بالإستمرار وتراكم التأثير حيث يبدأ الفرد الإتصال بوسائل الإعلام منذ طفولته المبكرة ويمتد إلى شيخوخته.

وقد أصبح دور وسائل الإعلام رئيسيا وضروريا في وصل العالم لعصر السماوات المفتوحة، بحيث يمكن لأي إنسان أن يعيش الحدث ساعة وقوعه في أي من منطقة من الكرة الأرضية حيث اختصرت المسافة واختصر الزمن، بذلك أصبح الفرد عرضة للغزو الإعلامي الغريب على عاداته وقيمه قد يتفق أو يختلف مع ما يرغبه المجتمع في أفراده، وأكثر أفراد المجتمع تأثرا بوسائل الإعلام هم الأطفال بحكم تكوينهم النفسي والعقلي حيث أن تفكيرهم النقدي محدود في هذه المرحلة، لذلك فهو على استعداد لتقبل كل ما يأتيهم من خلال وسائل الإعلام.

فالقيم التي تحملها الرسالة الإعلامية تتسلل لا إراديا لوجدان الطفل لتظهر بعد ذلك سلوكا وتصرفا عنده قد لا يرضى عنه المجتمع لتضاد ما يتلقاه الطفل في الأسرة وفي المدرسة من وسائل الإعلام فيحدث للطفل انفصال اجتماعي عن النسق القيمي للمجتمع مما يهدد بكارثة قيمية لدى أطفالنا.

وقد أكدت الكثير من البحوث الدور الحيوي الذي تلعبه وسائل الإعلام في بناء الشخصية ولذلك يجب أن تستثمر جيدا وتوظف بطريقة صحيحة حتى تؤتي ثمارها المرجوة في مجال التربية، وبناءا على ما ثبت من علاقة

[1] عبد الحميد خزار، مرجع سابق، ص 32.

بين وسائل الإعلام والتربية، وحيث أن هدف التربية هو غرس القيم في الناشئة لتظهر بعد ذلك سلوكا وأفعالا وبذلك فإن وسائل الإعلام بما تتسم سبه من دور إعلامي وتثقيفي تلعب دورا كبيرا في بث القيم في النفوس الناشئة.[1]

خلاصة الفصل :

سعينا في هذا الفصل إلى تأصيل الإطار النظري المتعلق بالقيم والسلوكيات، وذلك بهدف تقديم خلفية علمية واضحة تُمكّن من فهم أثر الوسائط الإعلامية في تشكيلهما لدى الأطفال. وقد بدأ هذا الفصل بتحديد مفهوم القيم باعتبارها معايير توجيهية تؤثر في اختيارات الأفراد وسلوكياتهم، كما تم التطرق إلى وظائفها المتعددة في بناء التوازن النفسي والاجتماعي، إضافة إلى عرض تصنيفاتها المتنوعة التي تعكس تعدد مجالات تمظهرها في الحياة اليومية. كما تم التوقف عند الخصائص التي تميز القيم، إلى جانب تحليل مكوناتها الثلاثة: المعرفي للعقلي، الوجداني النفسي، والسلوكي الإرشادي الخلقي، مع إبراز أهميتها الفردية والاجتماعية التي تنطوي عليها.

وفي السياق ذاته، تناول الفصل مفهوم السلوك باعتباره تجليًا ملموسًا للمنظومة القيمية، مع توضيح أنواعه (السلوك الاستجابي، الفعّال، والفاعل...)، وإبراز أهم خصائصه.

واختُتم الفصل بتناول الوسائط الإعلامية الحديثة بوصفها أحد العوامل المؤثرة في بناء القيم والسلوكيات لدى الأطفال، حيث تم تحليل دورها في نقل الرموز والمعاني الثقافية، وما تحمله من إمكانيات في التأثير المباشر وغير المباشر على النشء. كما تم التأكيد على ضرورة فهم هذا التأثير في ظل الانفتاح الإعلامي والعولمة الثقافية، مما يسمح بتهيئة القارئ للإطار التطبيقي للدراسة، الذي سيركز على تحليل الدور الذي تضطلع به برامج الأنمي اليابانية في هذا السياق.

[1] عبد الحميد خزار، المرجع نفسه، ص 34.

الفصل الرابع: الإطار التطبيقي للدراسة

تمهيد

أولا: منهجية الدراسة

1. **منهج الدراسة.**
2. **مجتمع وعينة الدراسة.**
3. **أدوات جمع البيانات.**
4. **مجالات الدراسة.**

ثانيا: تحليل نتائج الدراسة

1. **تحليل نتائج الإستبيان.**
2. **عرض النتائج على ضوء التساؤلات الفرعية**
3. **عرض النتائج العامة للدراسة**
4. **التوصيات والاقتراحات**

تمهيد :

يُعد الإطار التطبيقي من المحطات الأساسية في العمل البحثي، كونه يُترجم الإشكالية النظرية إلى معطيات ميدانية قابلة للقياس والتحليل. ومن هذا المنطلق، تم تخصيص هذا الفصل لتجسيد الجوانب العملية للدراسة وتحليلها بأسلوب علمي. وفي سياق دراستنا الموسومة بـ "أثر متابعة برامج الأنمي على القيم والسلوكيات لدى الأطفال"، تم اعتماد هذا الفصل لتشخيص مدى انعكاس هذه البرامج على فئة الأطفال، من خلال آراء أفراد عينة البحث.

واعتمدت الدراسة على الاستبيان كأداة رئيسية لجمع البيانات، كونه يتيح إمكانية الوصول إلى أكبر عدد ممكن من المشاركين في وقت قصير، مع ضمان تنوع الاستجابات. وقد تم توجيه الاستبيان إلى عينة قصدية من طلالإعلام والاتصال، بالنظر إلى قربهم من المجال الاتصالي وعلى اعتبار أنهم فئة على تماس دائم بالمضامين الإعلامية، وبكونهم يتمتعون بحد أدنى من الدراية بالمفاهيم الاتصالية والسلوكية، مما يخولهم تقييم تمظهرات تأثير الأنمي على الأطفال ضمن أسرهم أو محيطهم الاجتماعي.

تضمن الاستبيان مجموعة من الأسئلة المصنفة وفق محاور رئيسية تم بناؤها انطلاقًا من الأسئلة الفرعية المطروحة في الإطار المنهجي، والتي سعت إلى تغطية مختلف أبعاد الظاهرة المدروسة، والتي تضمنت على ماهي أنماط وعادات مشاهدة الأطفال لبرامج الأنمي من وجهة نظر عينة الدراسة؟ ماهي الدوافع التي تجذب الأطفال لمتابعة مثل هذه البرامج من وجهة نظرة عينة الدراسة؟ ماهي القيم المتوارية خلف برامج الأنمي اليابانية الموجهة للأطفال من وجهة نظر عينة الدراسة؟ ماهي الإشباعات المحققة للطفل من خلال متابعته لبرامج الأنمي اليابانية من وجهة نظر عينة الدراسة؟ ماهي التأثيرات التي تحدثها مشاهدة برامج الأنمي اليابانية على قيم الأطفال الثقافية والسلوكية من وجهة نظر عينة الدراسة؟

وقد تم تصميم الأسئلة بصيغة مغلقة مع خيارات محددة لتمكين حساب النسب المئوية بدقة، كما تم استخدام أساليب إحصائية (Spss v 26) لتحليل الإجابات، وهو أسلوب مناسب لطبيعة البحث الوصفي الذي يستهدف رصد الظواهر وتحديد مدى انتشارها وتأثيرها.

وتهدف نتائج هذا الإطار إلى دعم الجانب النظري بمؤشرات واقعية تعكس تمثل الأطفال لمضامين الأنمي، وتساعد على تكوين تصور متكامل عن نوعية التأثيرات التي قد تحدثها هذه البرامج على سلوكياتهم، قيمهم، وعلاقاتهم بالمحيط.

أولا: منهجية الدراسة

1.منهج الدراسة :

يعتمد الباحث في دراسته العلمية على طرق وأساليب منهجية يستعين بها في الوصول إلى حلول للظاهرة أو المشكلة التي يود دراستها وذلك باختيار منهج يناسب موضوع دراسته ويساعده في الوصول إلى النتائج المرجوة.

ويعرف المنهج على أنه الطريقة التي يتبعها الباحث في دراسته للمشكلة لإكتشاف الحقيقة.[1]

وقد استخدمنا في هذه الدراسة المنهج الوصفي من أجل القيام بدراسة وصفية تحليلية ويقوم المنهج الوصفي على رصد ومتابعة دقيقة لظاهرة أو حدث معين بطريقة كمية أو نوعية في فترة زمنية معينة أو عدة فترات،من أجل التعرف على الظاهرة أو الحدث من حيث المحتوى و المضمون،والوصول إلى نتائج وتعميمات تساعد في فهم الواقع وتطويره.[2]

من هنا تم إعتماد المنتج الوصفي بإعتباره منهجا يهدف إلى وصف الواقع كما هو،وهو ما يسمح لنا بمعرفة وجهات نظر طلبة قسم علوم الإعلام و الإتصال حول أثر متابعة برامج الأنيمي اليابانية على القيم والسلوكيات لدى الطفل الجزائري.

ومن أهم مراحل البحث الوصفي مجموعة من الخطوات التي يمكن تلخيصها كالآتي :

1-تحديد مشكلة البحث.

2- مراجعة الدراسات والمراجع السابقة التي لها علاقة بمشكلة البحث.

3- وضع الإفتراضات أو التساؤلات المتعلقة ببحث المشكلة.

4- تحديد منهجية البحث.

5- جمع البيانات و المعلومات وإستخراج النتائج و الإستنتاجات.

6- مناقشة النتائج وبيان أهميتها وماتوصلت إليه من حلول لمشكلة الدراسة.

7- وضع التوصيات وكتابة تقرير البحث[3]

---

[1] أحمد بدر، أصول البحث العلمي ومناهجه، المكتبة الأكاديمية، القاهرة، 1996، ص 35.

[2] ربحي مصطفى عليان،عثمان محمد غنيم،مناهج وأساليب البحث العلمي النظرية و التطبيق ،ط1,دار الصفاء، الأردن،2000،ص43

[3] مصطفى حميد الطائي، خير ميلاد أبو بكر، مناهج البحث العلمي وتطليقاته في الإعلام والعلوم السياسية، الإسكندرية، دار الوفاء لدنيا الطباعة والنشر،2007,ص99

وقد تم الإعتماد على هذا المنهج لما فيه من فوائد تساعدنا على فهم كل الظواهر الإجتماعية و الإنسانية و كذا تفسير مشكلة الدراسة وذلك عن طريق:

تسليط الضوء على العلاقات بين الظواهر المختلفة كالعلاقات بين الأسباب والنتائج وبين الكل والجزء وتقديم التفسيرات والتحليلات المختلفة للظواهر المتعددة بما يساعد الباحث على فهم العوامل المؤثرة في الظاهرة المدروسة،تتناول البحوث الوصفية الظواهر كما هي في الواقع و الحقيقة فلا تتطلب إجراءات متميزة قد تكون محضورة أو مجال إعتراض،هذاما يجعلنا نجدها من أكثر الأساليب إنتشارا في دراسة الموضوعات الإنسانية و الإجتماعية.هذا ماجعلنا نختار المنهج الوصفي كمنهج يتماشى مع دراستنا التي تهدف إلى معرفة أثر متابعة برامج الأنيمي اليابانية على القيم والسلوكيات لدى الطفل الجزائري.

2: مجتمع وعينة الدراسة:

أ-مجتمع الدراسة:

يشكل مجتمع البحث مجموعة المفردات التي يستهدف الباحث دراستها لتحقيق نتائج الدراسة ما يعني كل الوحدات التي يراها في دراستها من قبل القائم على الدراسة.

ومجتمع البحث هو جميع الأفراد أو الأحداث أو الأشياء الذين يكونون موضوع مشكلة البحث.[1]

ويتمثل مجتمع البحث الخاص بدراستنا في طلبة قسم علوم الإعلام والإتصال بجامعة 08 ماي 1945 بقالمة للموسم الجامعي 2024%2025.

ولقد تم اختيار هذا المجتمع للدراسة نظرا لارتباط تخصصهم بتحليل المضامين الإعلامية وفهم تأثيراتها على المتلقي، لاسيما فئة الأطفال كما أن تكوينهم الأكاديمي يمنحهم القدرة على تقييم محتوى برامج الأنمي اليابانية من منظور علمي، مما يكسب آرائهم وملاحظاتهم أهمية في فهم أبعاد تأثير هذه البرامج على القيم والسلوكيات لدى الطفل الجزائري، إضافة إلى ذلك فإن تواجدهم ضمن البيئة الجامعية سهل عملية التواصل معهم وجمع البيانات بشكل أكثر فعالية.

ب-عينة الدراسة:

[1] محمد عبد الفتاح الصيرفي، البحث العلمي الدليل التطبيقي للباحثين، ط01، دار وائل للنشر، عمان، 2005، ص 185.

يجب على كل باحث مهما كان مستواه أو مجاله العلمي أن يعتمد على عينة في بحثه لأنه بطبيعة الحال لا يستطيع دراسة المجتمع ككل، فإنه في ذلك يواجه صعوبات من بينها ضيق الوقت والتكلفة، وتعرف العينة بأنها جزء من المجتمع يتم إختياره لتمثيل المجتمع بأجمعه.[1]

وتتمثل عينة البحث الخاصة بدراستنا في الأطفال الذين يتعرضون لبرامج الأنمي اليابانية.

لهذا تم الاعتماد في هذه الدراسة على نوع العينة المتمثل في " العينة القصدية " وتعرف بأنها " تلك العينة التي يقرر الباحث مقدما مفرداتها فقط تتوفر لدى الباحث معلومات حول مجتمع معين وتتضمن هذه المعلومات ما يفيد بأن وحدات معينة أو أفراد معينين من المجتمع تمثل أو يمثلون المجتمع بالنسبة لصفة معينة تمثيلا جيدا ".[2]

وقد اعتمدنا في دراستنا على العينة القصدية التي يتم اختيار أفرادها من مجتمع البحث بشكل حر بقصد تحقيق أغراض الدراسة.

ومن بين المزايا التي تتوفر في هذه العينة:

- توفر وسائل ضبط لمن يتم اختيارهم ضمن العينة.
- أكثر مناسبة في حاله البحوث التي ترتكز على شرائح وفئات محددة من المجتمع المستهدف.
- النتائج المتحصل عليها تكون أكثر قابلية للتعميم.
- زيادة الصدف الداخلي وضبط المتغيرات الداخلية.

3: أداة جمع البيانات.

تحتاج عملية جمع البيانات إلى أدوات ووسائل تساعد الباحث في جميع أكبر عدد ممكن من المعلومات حول دراسة وذلك من أجل الوصول إلى نتائج حقيقية للظاهرة أو المشكلة المدروسة.

وهي الأدوات التي يعتمدها الباحثون والأكاديميون والطلبة خلال بحوثهم ودراساتهم وتتغير أدوات جمع بيانات الدراسة حسب نوع البحث الذي يقوم به الباحث فيمكن إستخدام أداة واحدة كما يمكن إستخدام عدة

[1] عبد الرزاق أمين أبو أشعر، العينات وتطبيقاتها في البحوث الإجتماعية، مكتبة الملك فهد الوطنية، الرياض، 1997، ص 13.

[2] عامر مصباح، منهجية البحث في العلوم السياسية والإعلام، ديوان المطبوعات الجامعية، ط02، الجزائر، 2010، ص 221.

أدوات جمع لبيانات الدراسة في البحث الواحد، ولكي يتمكن الباحث من إختيار أدوات جمع بيانات الدراسة بفاعلية عليه أن يقوم بتحديد مجتمع البحث الذي ستطبق عليه الدراسة[1].

وتعتمد هذه الدراسة على " الإستبيان " كأداة لجمع البيانات. فقد رأينا أن الإستبيان هو الأداة الأفضل لجمع المعلومات حول موضوع أثر متابعة برامج الأنمي اليابانية على قيم وسلوكيات الطفل الجزائري.

حيث يعرف الإستبيان على أنه مجموعة من الأسئلة المكتوبة والتي تعد بقصد الحصول على معلومات وآراء المبحوثين حول ظاهرة أو موقف معين.[2]

وقد تم تقديم هذه الإستمارة إلى الأستاذ المشرف لتحكيمها وعلى ضوء ملاحظاته وإقتراحاته لهذه الإستمارة كانت متقاربة وتخدم موضوع دراستها، ومن خلال الأسئلة المطروحة فيها نحاول رصد أثر متابعة برامج الأنمي اليابانية على قيم وسلوكيات الطفل الجزائري.

في هذا الإستبيان تم التطرق إلى 06 محاور وذلك للإجابة على الأسئلة الفرعية بعد تقسيم كل محور إلى مجموعة من المؤشرات ثم صياغة تلك المؤثرات إلى 23 سؤال.

تتمثل هداه المحاور:

- **المحور الأول**: وقد تضمن سؤالين (02) حول البيانات الشخصية.
- **المحور الثاني**: وقد تضمن ستة أسئلة (06) تتمحور حول أنماط وعادات مشاهدة الأطفال لبرامج الأنمي اليابانية.
- **المحور الثالث**: وقد تضمن أربعة أسئلة (04) تتمحور حول الدوافع التي تجذب الأطفال لمتابعة برامج الأنمي اليابانية.
- **المحور الرابع**: وقد تضمن أربعة أسئلة (04) تتمحور حول الإشاعات التي يحققها الطفل من خلال متابعة برامج الأنمي اليابانية.
- **المحور الخامس**: وقد تضمن ثلاثة أسئلة (03) تتمحور حول القيم المتوارية في برامج الأنمي اليابانية.

---

[1] أدوات جمع البيانات، يمكن الوصول إليه عبر الرابط: Manavaa.com. تم الولوج إليه بتاريخ: 2025/04/08 – أدوات جمع بيانات الدراسة– المنارة للإستشارات.

[2] ربحي مصطفى عليان، عثمان محمد عتيم، مناهج وأساليب البحث العلمي النظرية والتطبيق، ط01، دار الصفاء، عمان، 2000م، ص 82.

- **المحور السادس**: وقد تضمن أربعة أسئلة (04) تتمحور حول التأثيرات الثقافية والسلوكية لبرامج الأنمي اليابانية على الأطفال.

وقد قمنا بتوزيع الإستبيان على 70 طالب من أصل 548 طالب من قسم علوم الإعلام والإتصال.

4-مجالات الدراسة:

أ -المجال المكاني:

التعريف بجامعة قالمة: توجد الجامعة في ولاية قالمة، شرق الجزائر العاصمة على بعد 500 كيلومتر وهي مؤسسة متعددة التخصصات.

أنشأت المعاهد الوطنية للتعليم العالي في قالمة في عام 1986، وأصبحت مركزا جامعيا بموجب المرسوم 92-299 المؤرخ في 07%07%1992 ثم أصبحت الجامعة بموجب المرسوم التنفيذي 01-273 المؤرخ في 30 ديسمبر 2001 توفر التدريس في التخرج وما بعد التخرج في ثلاثين دورة تعليمية. [1]

أجريت الدراسة الميدانية بجامعة قالمة - 08 ماي 1945 على طلبة كلية العلوم الإنسانية والاجتماعية والذين ينتمون إلى تخصص علوم الإعلام والاتصال بكافة مستوياته.

ب _المجال الزماني:

كانت الفترة الزمنية لإجراء الدراسة من شهر فيفري إلى شهر ماي فبعد أن تم إعداد الجانب المنهجي والنظري تم الإنتقال مباشرة إلى إعداد الجانب الميداني، ولقد تم توزيع الإستمارة في الفترة الممتدة من11 فيفري إلى 18ماي، من ثم القيام بتفريغ البيانات المتحصل عليها ومعالجتها وتحليلها وتفسيرها باستخدام الأساليب الإحصائية (Spss v 26)

ج_المجال البشري:

ويتمثل في طلبة تخصص علوم الإعلام والاتصال بكلية العلوم الإنسانية والاجتماعية لجامعة قالمة 08 ماي 1945.

[1] اطلع عليه يوم 16/05/2025 على الساعة 15:34 https:// www.Univ. Guelma/dz.

ثانيا: تحليل النتائج:

1-تحليل نتائج الاستبيان:

جدول رقم (01): يوضح توزيع أفراد عينة الدراسة حسب متغير الجنس

الجنس	التكرارات	النسبة المئوية %
ذكر	13	% 18,60
أنثى	57	% 81,42
المجموع	70	% 100

تبيّن معطيات الجدول رقم (01) أن توزيع أفراد عينة الدراسة حسب متغيّر الجنس جاء بتفاوت نسبة الإناث (57 مفردة) بنسبة 81, 42 % من العدد الإجمالي البالغ (70 مفردة) مقابل عدد الذكور (13 مفردة) بنسبة 18.60%.

جدول رقم (02): يوضح توزيع أفراد عينة الدراسة حسب المستوى التعليمي

المستوى التعليمي	التكرارات	النسبة المئوية
ليسانس	33	% 47,14
ماستر	37	% 52.86
المجموع	70	% 100

تبيّن معطيات الجدول رقم (02) توزيع أفراد عينة الدراسة حسب المستوى التعليمي حيث بلغت أعلى نسبة من عينة الدراسة لطلبة الماستر قدّرت ب 52.86% (37 فردًا)، في حين تليهم نسبة أفراد عينة الدراسة الذين مستواهم الجامعي ليسانس حيث بلغت نسبتهم 47,14% (33 فردًا) من العدد الإجمالي البالغ 70 مفردة.

جدول رقم (03): يوضح الأوقات التي يكون فيها الطفل أكثر عرضة لبرامج الأنيمي

الأوقات	التكرارات	النسبة المئوية
في الفترة الصباحية	23	%31,50
في الفترة المسائية	25	%34,20

في الليل	25	%34,20
المجموع	73	%31,50

– تبين معطيات الجدول رقم 03 أن الأوقات التي يكون فيها الطفل أكثر عرضة لبرامج الأنيمي اليابانية هي الفترة المسائية وفي الليل بنسبة 34.24% لكل منهما، تليهم الفترة الصباحية بنسبة 31.50 %.

– توضح هذه النتائج أن الأطفال يميلون إلى مشاهدة برامج الأنيمي اليابانية بشكل متساوي خلال الفترتين المسائية والليلية، نظرا إلى أن هذه الأوقات تمثل فترة الفراغ بعد إنتهاء الأنشطة المدرسية ، مما يتيح للأطفال فرصا أكبر للإنغماس في مشاهدة المحتوى الترفيهي ،على عكس الفترة الصباحية التي يكون فيها الطفل في المدرسة أو يقوم بممارسة بعض الأنشطة الترفيهية الأخرى ،ومع ذلك فإن التركيز على متابعة برامج الأنيمي في هذه الفترات قد يؤثر سلبا على صحة الطفل بشكل عام ،لاسيما من حيث تأخر مواعيد النوم ، فالإنشغال بهذه البرامج في وقت متأخر قد يؤدي إلى تقليل ساعات النوم ،مما يؤثر على التركيز والآداء في اليوم التالي ،إضافة إلى ذلك قد يتسبب هذا النمط في زيادة العزلة الإجتماعية لدى الأطفال ،حيث يفضلون البقاء أمام الشاشة بدلا من التفاعل الإجتماعي أو قضاء الوقت مع العائلة ،ما ينعكس سلبا على تنمية مهاراتهم الإجتماعية و التواصلية.

جدول رقم (04): يوضح المدة الزمنية التي يقضيها الطفل في متابعة برامج الأنيمي يوميا

المدة الزمنية	التكرارات	النسبة المئوية %
أقل من ساعة	15	% 20,83
من ساعة الى ثلاث ساعات	33	% 45,83
أكثر من ثلاث ساعات	24	% 33,33
المجموع	72	% 100

تبيّن معطيات الجدول رقم (04) المدة الزمنية التي يقضيها الطفل في متابعة برامج الأنمي يوميا حيث أن أغلب عينة الدراسة أكدوا على أن الطفل يستغرق في مشاهدة برامج الأنمي مدة زمنية تتراوح من ساعة إلى ثلاث ساعات حيث قدرت ب 45.83% كأعلى نسبة وجاءت في المرتبة الثانية المدة الزمنية التي تتراوح بدورها إلى أكثر من ثلاث ساعات يوميا حيث بلغت نسبتها 33.33% مما يدل على الإستخدام المفرط للشّاشات في المقابل نجد نسبة 20.83% التي تمثّل الأطفال الذين يشاهدون الأنمي لأقل من ساعة يوميا حسب وجهة نظر عينة الدراسة

والتي تدل على وجود نمط استهلاك أكثر اتزانا يمكن أن يكون مرتبطا بالرّقابة الأسرية أو بتنوع الأنشطة اليومية للطفل مما يحد من الاعتماد المفرط على الشاشة كمصدر ترفيه وحيد

توضح هذه النتائج أن الأطفال الذين يستغرقون في مشاهدة برامج الأنمي من ساعه إلى ثلاث ساعات وأكثر من ثلاث ساعات كانت أعلى نسبتين مما يعكس ميلاً واضحا لدى الأطفال إلى استهلاك محتوى الأنمي الذي لم يعد مجرد نشاط ترفيهي عابر بل أصبح يشغل حيّزا زمنيا ضمن روتين الطفل اليومي مما يكفي لترسيخ أنماط سلوكية وقيم معينة سواء كانت ايجابية أم سلبية وهذا راجع إلى تعدّد المنصات وإتاحة مختلف برامج الأنمي على الوسائط الرقمية التي تعمل على جذب انتباه الأطفال بالإضافة إلى نقص في المرافق العمومية، في حين أن الأطفال الذين لا تتجاوز مدة مشاهدتهم الساعة الواحدة يومياً يشكلون أقبية نسبية مما قد يعود ذلك إلى وجود نوع من الضبط الأسري وتحلي أولياء الأمور بالوعي اتجاه هذه البرامج التي قد يكون لها تأثير سلبي على قيمهم وسلوكياتهم وأفكارهم.

جدول رقم (05): يوضح الأجهزة التي يستخدمها الأطفال في مشاهدة برامج الأنيمي

الأجهزة	التكرارات	النسبة المئوية %
التلفزيون	27	%28,72
الهاتف الذكي	51	%54,30
اللوح الإلكتروني	12	%12,80
جهاز كمبيوتر	4	% 4,30
المجموع	94	%100

تبين معطيات الجدول رقم(05) الأجهزة التي يستخدمها الأطفال في مشاهدة برامج الأنمي وفق ما أكدت عليه عينة الدراسة فإن الهاتف الذكي يمثل الوسيلة الأكثر استخدامًا من طرف الاطفال حيث بلغت نسبته 54.30% مما يعكس تحولا كبيرا نحو الإستهلاك الرقمي الفردي في بيئة تفتقر غالبا الى الرقابة ويأتي التلفزيون في المرتبة الثانية بنسبة 28.72% مؤكدا استمرار دوره التقليدي خاصة ضمن الإطار الأسري ، في حين مثّل اللوح الإلكتروني خيارا وسيطا بنسبة 12.80% أما جهاز الكمبيوتر جاء في المرتبة الأخيرة حيث بلغت نسبة استخدامه 4.30% من طرف الأطفال حسب وجهة نظر عينة الدراسة نظرا لإرتباطه بالاستخدام المكتبي أو التعليمي وصعوبة حمله مقارنة بباقي الأجهزة المحمولة.

توضح هذه النتائج أغن الهاتف الذكي يحتل المرتبة الأولى كأكثر الوسائط الرقمية استخداما من طرف الأطفال لمتابعة برامج الأنمي ويرجع هذا التفوق إلى الخصائص التقنية والوظيفية للهاتف الذكي كسهولة حملة وسرعة اتصاله بالأنترنت وتعدد التطبيقات والمنصات المخصصة لعرض برامج الأنمي بالإضافة إلى طابعه الشخصي الذي يمكّن الطفل من المشاهدة في عزلة وبشكل فردي، إلا أن استخدام مثل هذه الأجهزة وتوفرها لدى الأطفال يعود الى غياب التوجيه وضعف الرقابة الوالدية عليهم.

جدول رقم (06): يوضح أكثر أنواع برامج الأنيمي الجاذبة للأطفال

أنواع البرامج	التكرارات	النسبة المئوية %
الأكشن والمغامرات	55	%43,30
الدراما والعلاقات الاجتماعية	9	%7,10
الكوميدية	18	% 14,20
الرومانسية	11	%8,70
الرعب	12	%9,44
الخيال العلمي	17	%13,40
أنواع أخرى	5	% 3,93
المجموع	127	%100

المصدر: من إعداد الطالبتان بالإعتماد على برمجية Spss Ver 20

تبين معطيات الجدول رقم (06) اكثر أنواع برامج الأنمي جذبا حيث جاءت برامج الأنمي المصنفة ضمن فئة الأكشن والمغامرات الأكثر جذبا للأطفال بنسبة بلغت 43.30% حسب وجهة نظر عينة الدراسة وهي النسبة الأعلى مقارنة ببقية الأنواع مما يفسر الميول الواضح للأطفال نحو البرامج التي تتسم بالحركة و الإثارة والتشويق ومشاهد الصراع، تليها البرامج الكوميدية بنسبة 14.20% وتشير هذه النسبة إلى وجود اهتمام ملحوظ بهذا النوع من البرامج الذي يعكس ميل الأطفال نحو المحتوى الذي يجمع بين الترفيه والمرح والمواقف الطريفة إلا أن هذا النوع لا يخلو من السلبيات خصوصا عندما تتضمن هذه الأعمال أنماطا من السخرية غير المناسبة أو استهزاءًا مبطنا بالآخر أو سلوكيات هزلية مفرطة قد تؤدي إلى تقليد غير مدروس من طرف الأطفال ، في حين جاءت الدراما و

العلاقات الاجتماعية كأقل نوع جاذب للأطفال في برامج الأنمي حيث بلغت نسبتها 7.10% حسب وجهة نظر عينة الدراسة مما يفسر تعقيد محتواها مقارنة مع الإدراك المعرفي والعاطفي للطفل .

توضع هذه النتائج أن برامج الأكشن والمغامرات من أكثر أنواع برامج الأنمي جذبا للأطفال ذلك لما تتضمنه من عناصر التشويق وصراعات حركية وتعدد المشاهد المثيرة التي تحاكي خيال الطفل ورغبته في الإكتشاف مما يوهمهم بإعطائهم فرص للغوص والعيش في عالم افتراضي يجمع بين المغامرة والتحديات والشعور بالقوة.

جدول رقم (07): يوضح مع من يشاهد الأطفال برامج الأنيمي

	التكرارات	النسبة المئوية
مع الأصدقاء	11	%12,00
مع الأسرة	5	%5,40
مع الأخوة	22	%23,90
بشكل فردي	54	%58,70
المجموع	92	%100

- تبين معطيات الجدول رقم 07 أن الأطفال يشاهدون برامج الأنيمي اليابانية بشكل فردي بنسبة 58.70%. تليها نسبة 23.91% لمشاهدة الأطفال لهذه البرامج مع الإخوة. في حين كانت أقل نسبة من نصيب الأسرة وقدرت ب:5.43%.

- توضح هذه النتائج أن الأطفال يفضلون مشاهدة برامج الأنيمي اليابانية بشكل فردي حتى تكون لهم الحرية في إختيار الحلقات أو البرامج التي يحبونها دون توجيه من الآخرين، هذا النمط من المشاهدة يعكس تراجع التفاعل الأسري في متابعة المحتوى الإعلامي الموجه للطفل ،ويعزز من إحتمالية تعرضه لمضامين قد تكون غير مناسبة لمرحلته العمرية، أو تؤثر سلبا في سلوكه وقيمه، وتزداد خطورة هذا الأمر نظرا إلى أن الطفل في سن مبكرة يكون أكثر قابلية لإكتساب القيم والمفاهيم من خلال النماذج التي يشاهدها ،كما أن المشاهدة الفردية تحد من فرص الحوار أو التوجيه ،مما يفتح المجال لتأثيرات ثقافية وسلوكية لا تخضع لأي رقابة أو توجيه ،مما يؤدي إلى العزلة والإنطواء لدى الطفل نتيجة لغياب التفاعل و المشاركة أثناء المشاهدة.

جدول رقم (08): يوضح من الذين يشجع الأطفال أكثر على مشاهدة برامج الأنيمي

	التكرارات	النسبة المئوية
الأسرة	13	%13,40
وسائل التواصل الاجتماعي	34	%35,10
الأصدقاء	26	%26,80
الإعلانات	16	%16,50
مصادفة	8	%8,20
المجموع	97	%100

- تبين معطيات الجدول رقم 08 أن وسائل التواصل الإجتماعي من أكثر الوسائل تشجيعا للأطفال على مشاهدة برامج الأنيمي اليابانية بنسبة 35.10%، تليها نسبة 26.80% للأصدقاء، في حين جاءت المصادفة في المرتبة الأخيرة بنسبة 8.24%.

- تعد وسائل التواصل الإجتماعي من أهم الفضاءات التي تشجع الطفل على مشاهدة برامج الأنيمي اليابانية، حيث تروج لهذه البرامج من خلال نشر مقاطع فيديو قصيرة ومثيرة على منصات اليوتيوب وتيك توك والإنستغرام، ويرتبط ذلك بالسهولة والحرية التي تتيحها هذه المنصات للأطفال في الوصول إلى محتوى الأنمي في أي وقت، مما يلفت إنتباه الطفل بسرعة.

جدول رقم (09): يوضح السمات التي تجذب الأطفال لمتابعة برامج الانيمي

السمات	التكرارات	النسبة المئوية %
عمق القصة	13	% 10,23
الموسيقى والتأثيرات الصوتية	27	%21,30
التصميم والألوان	22	% 17,32
شكل الشخصيات (مظهرها وأسلوب رسمها)	39	% 30,70
سرعة الأحداث والإثارة	13	% 10,23

كلها	13	% 10,23
المجموع	127	% 100

تبيّن معطيات الجدول رقم (09)السمات التي تجذب الأطفال لمتابعة برامج الأنمي وفق ما أكدت عليه عينة الدراسة فإن شكل الشخصيات (مظهرها وأسلوب رسمها) تعد من أبرز العناصر التي تجذب انتباه الأطفال للأنمي حيث بلغت نسبتها 30.70% كأعلى نسبة ممّا يعكس الخصوصية الجمالية التي تتميز بها شخصيات الأنمي من حيث الملامح المبالغ فيها وجاءت في المرتبة الثانية الموسيقى والتأثيرات الصوتية حيث بلغت نسبتها 21.30% حسب وجهة نظر عينة الدراسة مما يدل على انجذاب وارتباط مشاعر الأطفال تجاه الشخصيات أو الأحداث ارتباطا وثيقا بالموسيقى المصاحبة لهم في حين جاء كل من عمق القصة وسرعة الأحداث والإثارة في المرتبة الأخيرة حيث يشكلان عاملين متساويين في الجذب بالنسبة للأطفال بنسبة 10.23% لكل عنصر على الرغم من أن هذه النسبة أقل مقارنة بالسّمات السابقة إلا أنها تدل على وجود فئة من الأطفال تقدّر الجانب السردي والتشويقي في المتابعة

توضح هذه النتائج أعن شكل الشخصيات بما تشمله من مظهرها الخارجي وأسلوب رسمها يمثل السمة الأكثر تأثيرا في جذب الأطفال لمتابعة الأنمي اليابانية مما يدل على أن الصورة البصرية تلعب دور محوريّا في تشكيل ميول الطفل حيث يظهر الأطفال ارتباطا واضحا بالشخصيات ذات التصاميم اللافتة سواء من حيث العيون الكبيرة، تعبيرات الوجه، الملابس المميزة أو تسريحات الشعر غير تقليدية وقد ينعكس هذا الانجذاب على سلوك الطفل حيث يبدأ في محاكاة المظهر أو التصرفات ويفضل ما يشبه تلك الشخصيات على حساب ما هو واقعي ومحلي.

جدول رقم (10): يوضح أهم الحاجات التي تحرك السلوك التطبيقي للأطفال من خلال متابعة برامج الأنيمي

الحاجات	التكرارات	النسبة المئوية
الحاجة الترفيهية	57	%59,40
الحاجة المعرفية	10	%10,40
الحاجة العاطفية	13	%13,50
الحاجة الاجتماعية	7	%7,30
حاجة الانتماء	9	%9,40
المجموع	96	%100

– تبين معطيات الجدول رقم 10 أن غالبية عينة الدراسة أكدوا على أن الحاجة الترفيهية تعد من أبرز الحاجات التي تحرك السلوك التطبيقي للطفل من خلال متابعة برامج الأنيمي اليابانية بنسبة 59.40% وجاءت في المرتبة الثانية الحاجة العاطفية بنسبة 13.54%. بينما جاءت الحاجة الإجتماعية في المرتبة الأخيرة بنسبة 7.30%.

– توضح هذه النتائج أن الحاجة الترفيهية من أهم الحاجات التي تحرك سلوك الطفل وتشجعه على المشاهدة الدائمة و المستمرة، فالأطفال يبحثون عن التسلية والترفيه و برامج الأنيمي توفر لهم محتوى مشوق يلبي متطلباتهم ،كما تلعب هذه البرامج دورا كبيرا في إشباع الحاجة إلى الضحك و التسلية والتي تعتبر من الحاجات الأساسية في مرحلة الطفولة ، في المقابل جاءت حاجة الإنتماء في المرتبة الرابعة ،وهو ما يعكس أن الطفل نتيجة لعدم تشكل انتمائه الإجتماعي أو الثقافي بشكل كامل، يكون أكثر إستعدادا لتبني أي محتوى يتعرض له حتى ولو لم يكن منسجما مع بيئته أو قيمه.

جدول رقم (11): يوضح الدوافع الطقوسية التي تجذب الأطفال لمتابعة برامج الأنيمي

	التكرارات	النسبة المئوية
تمضيه الوقت	28	%28,60
التعود على مشاهدة هذا النوع من البرامج	31	%31,60
التهرب من ضغوطات أعباء الدراسة	33	%33,70
التفاعل مع القضايا المثارة في برامج الأنيمي	6	%6,10
المجموع	98	%100

– تبين معطيات الجدول رقم 11 المتعلق بالدوافع الطقوسية التي تجذب الأطفال لمتابعة برامج الأنيمي اليابانية، أن التهرب من ضغوطات أعباء الدراسة جاءت في الترتيب الأول بنسبة 33.70%، تليها التعود على مشاهدة هذا النوع من البرامج في المرتبة الثانية بنسبة 31.63%, في حين كانت أقل نسبة من نصيب التفاعل مع القضايا المثارة في برامج الأنيمي وقدرت ب:6.12%.

– تعد الدراسة من المسؤوليات الأساسية التي تتطلب من الأطفال مجهودا ذهنيا وضغوطات مستمرة من المدرسة و الأسرة ، ونتيجة لذلك يلجأ الطفل إلى برامج الأنيمي اليابانية كوسيلة للهروب من ضغوطات أعباء الدراسة التي يعاني منها، حيث تعد هذه البرامج متنفسا ترفيهيا يوفر لهم عالما بعيدا عن الواجبات والدروس ويشبع

حاجاتهم النفسية والعاطفة ،وأيضا يلجأ لها الطفل بسبب نقص المرافق و الفضاءات المخصصة للأطفال ،بالإضافة إلى محدودية الإمكانيات المتاحة للأنشطة الترفيهية ،مما يجعل برامج الأنمي خيارا سهلا ومتاحا للهروب و الترفيه ،ومع ذلك قد يؤدي الإعتماد المفرط على مشاهدة برامج الأنيمي كوسيلة للهروب إلى إهمال الواجبات الدراسية وتراجع التفاعل الإجتماعي ،خاصة في غياب الرقابة الأسرية و التوجيه التربوي.

جدول رقم (12): يوضح الدوافع النفعية التي تجذب الأطفال لمتابعة برامج الأنيمي

	التكرارات	النسبة المئوية
التعرف على تطورات الأحداث الافتراضية المعروضة	34	%29,30
استكشاف موضوعات وقضايا تصلح للنقاش مع الأقران	12	%10,30
الإلمام بأساليب التواصل الاجتماعي	12	%10,30
اكتساب مفردات من لغات أجنبية أخرى	31	%26,70
التعرف على اعتقادات وقيم وسلوكيات أجنبية مختلفة	12	%10,30
للتعرف على سمات النماذج المعروضة في برامج الأنيمي	15	%12,90
المجموع	116	%100

- تبين معطيات الجدول رقم 12 أن هناك تقارب في آراء عينة الدراسة حول الدوافع النفعية التي تجذب الأطفال لمتابعة برامج الأنيمي اليابانية، ويعتبر دافع التعرف على تطورات الأحداث الإفتراضية المعروضة أهمها حسب وجهة نظرهم بنسبة 29.31%، ودافع إكتساب مفردات من لغات أجنبية أخرى بنسبة 26.72%, كما نلاحظ أن كل من إستكشاف موضوعات وقضايا تصلح للنقاش مع الأقران، الإلمام بأساليب التواصل الإجتماعي والتعرف على إعتقادات وقيم وسلوكيات أجنبية مختلفة جاءوا في المرتبة الأخيرة بنفس النسبة والتي قدرت ب:10.34%.

- توضح هذه النتائج أن التعرف على تطورات الأحداث الإفتراضية المعروضة من أهم الدوافع النفعية التي تجذب الأطفال لمتابعة برامج الأنيمي اليابانية، وتعكس هذه النتيجة شغف الأطفال بالحبكات الدرامية والتشويق الذي تقدمه هذه البرامج ،مما يجعلهم مرتبطين بالمحتوى ويحفزهم على الإستمرار في المتابعة ،وفي المرتبة الثانية ،جاءت إكتساب مفردات من لغات أجنبية أخرى بنسبة متقاربة ،وهو ما يعكس فضول الأطفال و حبهم للإكتشاف اللغوي، لكنها قد تخلق تحديات مثل سوء فهم السياق الثقافي أو التعلق المفرط بالمحتوى الأجنبي على حساب البيئة المحلية.

جدول رقم (13): يوضح الاشباعات التوجيهية التي تتحقق للطفل من مشاهدة برامج الأنيمي

الاشباعات	التكرارات	النسبة المئوية
زيادة التحدث مع الأقران في موضوعات المشاهدة	25	%26,60
تغذية الفضول لاستكشاف ثقافات أخرى	18	%19,10
تعلم بعض طرق التصرف والاستجابة	34	%36,20
الحصول على أجوبة لتساؤلات والانشغالات الخاصة بالطفل	17	%18,10
المجموع	94	%100

- تبين معطيات الجدول رقم 13 الخاص بتحديد الإشباعات التوجيهية التي تتحقق للطفل من مشاهدة برامج الأنيمي اليابانية، أن تعلم بعض طرق التصرف والإستجابة أكثر هذه الإشباعات تحققها للطفل، وذلك بنسبة 36.20%، تليها زيادة التحدث مع الأقران في موضوعات المشاهدة بنسبة 26.60%، بينما كانت أقل نسبة من نصيب عبارة الحصول على أجوبة للتساؤلات والانشغالات الخاصة بالطفل والمقدرة ب:18.10%.

- توضح هذه النتائج أن أهم الإشباعات التوجيهية التي تتحقق للطفل من مشاهدة برامج الأنيمي اليابانية ،هي تعلم بعض طرق التصرف و الإستجابة في المواقف اليومية ،ويجدر التنويه إلى أن طرق التصرف والإستجابة المكتسبة قد تتسم بطابع إيجابي ،مثل تعزيز قيم التعاون والصبر وحل المشكلات بشكل منطقي ، أو بطابع سلبي كتشجيع السلوك العدواني أو التسرع في إتخاذ القرارات ،وذلك بحسب مضمون الرسالة التي تنقلها هذه البرامج ،ومن الجدير بالإهتمام أن تأثير هذه البرامج يتداخل مع السياق الثقافي المحيط بالطفل ،حيث قد يختلف محتوى الأنمي عن القيم والعادات السائدة في المجتمع المحلي. مما يستوجب دورا فعالا للأهل والمربين في توجيه الطفل لفهم هذا الإختلاف الثقافي، وتأصيل القيم المناسبة في ضوء بيئته الإجتماعية.

جدول رقم (14): يوضح الاشباعات الاجتماعية التي تتحقق للطفل من مشاهدة برامج الأنيمي

	التكرارات	النسبة المئوية
تنمية مهارات التواصل الاجتماعي	32	%43,20
إدراك وفهم الواقع والحياة بطريقه معينة	37	%50,00
المساعدة في اتخاذ قرارات خاصة بالعلاقات الاجتماعية	5	%6,80
المجموع	74	%100

– تبين معطيات الجدول رقم 14 أن أفراد عينة الدراسة أكدوا على أن إدراك وفهم الواقع والحياة بطريقة معينة هي أكثر الإشباعات الإجتماعية تحققها لدى الطفل من مشاهدة برامج الأنيمي اليابانية بنسبة 50:00%، تليها تنمية مهارات التواصل الإجتماعي بنسبة 43.24%، أما النسبة الأضعف كانت من نصيب عبارة المساعدة في إتخاذ قرارات خاصة بالعلاقات الإجتماعية وقدرت ب:6.80%.

– توضع هذه النتائج أن من أبرز الإشباعات الإجتماعية التي يحققها الأطفال من مشاهدة برامج الأنيمي اليابانية هو إكتسابهم فهما معينا للواقع و الحياة ، يعكس في جوهره النموذج الياباني في التفكير والتعامل مع المواقف اليومية ،حيث تتيح هذه البرامج للأطفال الإطلاع على نمط حياة و ثقافة تختلف عن ثقافتهم المحلية ،مما يؤثر على إدراكهم للعلاقات الإجتماعية ، وطريقة حل المشكلات ،والتفاعل مع الآخرين من منظور ياباني ،ويظهر من ذلك أن للأنمي دورا في تشكيل وعي الطفل الإجتماعي من خلال تصدير ثقافة معينة قد تتباين مع بيئته الأصلية.

جدول رقم (15): يوضح الاشباعات شبه التوجيهية التي تتحقق للطفل من مشاهدة برامج الأنيمي

	التكرارات	النسبة المئوية %
استهلاك الوقت	18	% 21,70
التسلية والترفيه	62	% 74,70
تعزيز الانتماء لقيم ثقافية معينة	3	% 3,61
المجموع	83	% 100

تبين معطيات الجدول رقم 15 الاشباعات شبه التوجيهية التي تتحقق للطفل من مشاهدة برامج الأنمي اليابانية وفق ما أقرت عليه عينة الدراسة فإن التسلية والترفيه تعد المحرك الأساسي الذي يدفع الأطفال نحو متابعة برامج الأنمي حيث قدرت نسبته ب 74.70% وجاءت في المرتبة الثانية استهلاك الوقت بنسبة 21.70% كأحد الإشباعات المحققة من متابعة برامج الأنمي من طرف الأطفال حسب وجهة نظر عينة الدراسة ، ومن جهة أخرى وعلى الرغم من النسبة المحدودة التي بلغت 3.61% من أفراد العينة بأن متابعة الأنمي تساهم في تعزيز شعور الطفل بالانتماء إلى قيم ثقافية معينة خصوصا تلك المرتبطة بالهوية اليابانية وأنماط التفكير والسلوك الغربي مما يعكس أثر برامج الأنمي الغير مباشر في توجيه ميولات الأطفال الفكرية والثقافية.

توضح هذه النتائج أن متابعة الأطفال لبرامج الأنمي تحقق جملة من الاشباعات شبه توجيهية التي تتفاوت في طبيعتها بين الإشباع الترفيهي وما قد يكون مثيرا للقلق فمن جهة تمثل هذه البرامج مصدرا للتسلية والترفيه مما يساعد في تخفيف ضغوط الدراسة وتحسين المزاج ومن جهة أخرى نجد الاطفال الذين يتعاملون مع مشاهدة الأنمي

كوسيلة لتمضية الوقت دون توجيه او إنتقاء مما قد يؤدي الى تآكل الإهتمام بالنشاطات التعليمية أو البدنية و الاجتماعية المهمة وبالتالي تؤثر سلبا على توازن الطفل اليومي كما أن التعرض المتكرر لبرامج الأنمي يجعل الأطفال يندمجون في المضامين الثقافية المعروضة مما يؤدي إلى تشكل انتماءات جديدة وميل الى تبني رموز وقيم لا تنتمي الى البيئة الثقافية الأصلية

جدول رقم (16): يوضح الاشباعات شبه الاجتماعية التي تتحقق للطفل من مشاهدة برامج الأنيمي

	التكرارات	النسبة المئوية
التوحد والانغماس في القضايا الاجتماعية الافتراضية المعروضة	20	%20,40
استثارة العاطفة اتجاه الشخصيات والنماذج المعروضة	25	%25,50
اعتبارها بديل يحل محل التفاعل الاجتماعي الفعلي	16	%16,30
التخلص من الملل والعزلة	37	%37,80
المجموع	98	%100

– تبين معطيات الجدول رقم 16 أن غالبية إجابات المبحوثين تؤكد على أن التخلص من الملل والعزلة من أبرز الإشباعات شبه الإجتماعية التي تتحقق للطفل من مشاهدة برامج الأنيمي اليابانية بنسبة 37.80%، تليها نسبة 25.51% من إجابات المبحوثين كانت لإستثارة العاطفة إتجاه الشخصيات والنماذج المعروضة، أما بالنسبة لإعتبارها بديل يحل محل التفاعل الإجتماعي الفعلي فقد جاءت في المرتبة الأخيرة بنسبة 16.32%.

– توضح هذه النتائج أن الأطفال يتوجهون إلى متابعة برامج الأنيمي اليابانية للتخلص من الملل ويمكن تفسير ذلك بأن الطفل عندما يشعر بالفراغ أو الوحدة أو قلة الأنشطة المحفزة يلجأ إلى مشاهدة برامج الأنيمي كوسيلة لشغل وقته وإضفاء نوع من المتعة والإثارة، ورغم أن هذه النتيجة تعكس قدرة هذه البرامج على الترفيه وكسر الروتين، إلا أنها من ناحية أخرى قد تؤدي إلى زيادة الإعتماد على العالم الإفتراضي بدلا من التفاعل الإجتماعي الواقعي، ما يعزز مشاعر العزلة والابتعاد عن الأنشطة الإجتماعية المفيدة

جدول رقم (17): يوضح القيم التي تظهر خلال مشاهدة برامج الأنيمي

	التكرارات	النسبة المئوية %
الالتزام والإصرار لتحقيق الأهداف	34	% 30,40
مساعدة الآخرين	24	% 21,42
احترام الآخرين	12	%10,71
الصداقة والوفاء	34	%30,40
قيم أخرى تذكر	8	%7,13
المجموع	112	% 100

تبين معطيات الجدول رقم (17) القيم التي تظهر خلال مشاهدة برنامج الأنمي، ووفقًا لما أكدت عليه عينة الدراسة فإن الالتزام والإصرار لتحقيق الأهداف والصداقة والوفاء برزو من أكثر القيم التي تتضمنها برامج الأنمي بنسب متساوية حيث بلغت 30.40% لكل منهما وجاءت قيمة مساعدة للآخرين في المرتبة الثانية حيث بلغت نسبتها 21.42% مما يشجع الأطفال على تبني سلوكيات التعاون والتكافل في حين جاءت قيمة إحترام الآخرين في المرتبة الأخيرة

بأقل نسبة حيث بلغت 10.71% مما قد يقلل من تأثيرها في تشكيل سلوك الطفل نظرا لأنها لم تكن بارزة بالقدر الكافي في محتوى برامج الأنمي اليابانية حسب وذلك وجهة نظر عينة الدراسة.

توضح النتائج أن محتوى الأنمي الياباني يعكس مجموعة من القيم السلوكية التي تؤثر على الأطفال بشكل متفاوت وقد برزت بشكل متوازن قيمة الإلتزام والإصرار على تحقيق الأهداف وقيمة الصداقة والوفاء مما يعكس تأثيرا مزدوجا لمضامين الأنمي إلى جانب ذلك سجلت نسبة معتبرة لقيمة مساعدة الآخرين التي تدعم السلوكيات الإيثارية وتعزيز التفاعل الإجتماعي لدى الطفل، أما قيمة إحترام الآخرين فقد ظهرت بشكل أقل مقارنة بالقيم الأخرى إذ تعد هذه القيمة عنصرا أساسيا في تشكيل منظومة الأخلاق والسلوك ولا يمكن فصلها عن باقي القيم لما لها من ضرورة في تدعيم التوازن الثقافي والإجتماعي الذي يسهم في تنمية شخصية الطفل على نحو سوي.

جدول رقم (18): يوضح القيم المتوارية في برامج الأنيمي

	التكرارات	النسبة المئوية
العنف والجريمة	34	% 29,80
السخرية والتنمر على الآخرين	36	% 31,60
الترويج للممنوعات الثقافية	17	% 14,90
الترويج للمعتقدات الدينية الأخرى	25	% 21,90
قيم أخرى	2	% 1,80
المجموع	114	%100

- تبين معطيات الجدول رقم 18 أن السخرية والتنمر من أهم القيم المتوارية في برامج الأنيمي اليابانية حسب وجهة نظر المبحوثين بنسبة 31.60%، كما جاءت العنف والجريمة في المرتبة الثانية بنسبة 29.82%، مما يعكس وجود آثار سلبية عن متابعة برامج الأنيمي اليابانية، أما بالنسبة للترويج للممنوعات الثقافية فقد حصلت على نسبة أقل قدرت ب:14.91%.

- توضح هذه النتائج أن من أهم القيم المتوارية في برامج الأنيمي اليابانية السخرية والتنمر، وهذا ما أكدته إجابات أفراد عينة الدراسة، فبعض الأطفال يعجبون بشخصيات قوية لكنها تسخر من الآخرين أو تحتقرهم فيقلد الطفل هذا التصرف ظنا منه أنه يعبر عن قوته وتميزه. كما أن تكرار مشاهد العنف والقتال في برامج الأنيمي يجعل الطفل يرى العنف وسيلة عادية لحل المشاكل.

جدول رقم (19): يوضح العوامل التي تجعل اكتشاف الأطفال للتعارض الموجود بين القيم الظاهرة والقيم الخفية صعبا

	التكرارات	النسبة المئوية
المستوى الفكري والتعليمي لدى الأطفال	29	% 30,20
الإلمام بالمعارف الدينية والثقافية	13	% 13,50
محدودية التفكير النقدي لدى الأطفال	32	% 33,30
المشاهدة الفردية بمعزل عن مراقبة الكبار	21	% 21,90

عوامل أخرى	1	% 1,00
المجموع	96	% 100

– تبين معطيات الجدول رقم 19 والمتعلق بالعوامل التي تجعل إكتشاف الأطفال للتعارض الموجود بين القيم الظاهرة والقيم الخفية صعبا من وجهة نظر المبحوثين، أن هناك تقارب في إجابات المبحوثين، حيث نجد أن نسبة 33.33% من مجموع المبحوثين يعتقدون أن السبب في ذلك يعود لمحدودية التفكير النقدي لدى الأطفال، وأن نسبة 30.20% من المبحوثين يرون أن المستوى الفكري والتعليمي لدى الأطفال هو السبب في ذلك، في حين كان عامل عدم الإلمام بالمعارف الدينية والثقافية الأقل أهمية بنسبة 13.54%.

– توضح هذه النتائج أن العامل الأبرز الذي يجعل من الصعب على الأطفال إكتشاف التعارض بين القيم الظاهرة والقيم الخفية في محتوى برامج الأنيمي اليابانية هو محدودية التفكير النقدي لديهم، ويرجع ذلك إلى عدم إمتلاك الأطفال للمهارات التحليلية الكافية لتمييز الرسائل غير المباشرة، مما يجعلهم أكثر عرضة لتقبل المحتوى كما يعرض دون مساءلة، وتؤكد هذه النتيجة على أهمية تعزيز التفكير النقدي لدى الأطفال عبر التوجيه الأسري والتربوي.

جدول رقم (20): يوضح الآثار الثقافية المحتملة لمتابعة برامج الأنيمي من طرف الأطفال

	التكرارات	النسبة المئوية %
الإقتداء بنماذج ثقافية أجنبية	37	% 34,30
اكتساب قيم ثقافية مختلفة	34	% 31,50
التشكيك في القيم الثقافية الأصيلة	16	% 14,80
التعود على الممنوعات الثقافية	20	% 18,51
أخرى	1	% 0,92
المجموع	108	% 100

تبين معطيات الجدول رقم (20) الاثار الثقافية المحتملة لمتابعة برامج الأنمي من طرف الأطفال وفق ما أقرت عليه عينة الدراسة فإن الاقتداء بنماذج ثقافية أجنبية من بين أكثر الآثار الثقافية المحتملة على الأطفال حيث بلغت نسبتها 34.30% مما يعكس التأثير العميق الذي تحدثه هذه البرامج في تشكيل تصوّر الطفل لذاته ومحيطه وجاء في المرتبة الثانية اكتساب قيم ثقافية مختلفة قدرت نسبتها ب 31.50% مما يدل على أن الأطفال يكتسبون

من خلال متابعة الأنمي قيما ثقافية مغايرة لتلك التي تنشئهم عليها بيئتهم الأسرية والإجتماعية تليها آثار التعود على الممنوعات الثقافية بنسبة بلغت 18.51% في حين قدرت آثار التشكيك في القيم الثقافية الأصيلة كأقل أثر محتمل على ثقافة الأطفال حيث بلغت نسبته 14.81% حسب وجهة نظر عينة الدراسة وبالرغم من أنها تبدو نسبة محدودة مقارنة بالآثار السابقة إلا أنها ذات عمق تربوي كبير وتمثل خطر استراتيجي على المدى البعيد.

توضح هذه النتائج أن من أبرز الآثار الثقافية التي قد تنجم عن الأطفال نتيجة متابعتهم لبرامج الأنمي تتمثل في الاقتداء بنماذج ثقافية أجنبية مما يؤدي الى اكتساب قيم ثقافية معارضة لقيامنا وعاداتنا ومختلفة عنها في المبادئ السلوكيات التي يتلقاها ويكتسبها الطفل الجزائري في مجتمعنا الإسلامي المحافظ، حيث تتجلّى هذه الآثار في تقليد الطفل لشخصيات أجنبية مستوحاة من برامج الأنمي وتبنّي أنماط سلوكية والتي قد تتضمن طريقة لباسهم، لغتهم، تعابيرهم وحتى في أساليب التصرف التي لا تتماشى مع السياق الثقافي المحلّي.

جدول رقم (21): يوضح الآثار النفسية والاجتماعية المحتملة لمتابعة برامج الأنيمي من طرف الأطفال

	التكرارات	النسبة المئوية %
التوتر والقلق في نفوس الأطفال	25	% 19,84
الاكتئاب والعزلة	33	% 26,20
العنف وسرعة الغضب	40	% 31,74
التفكير المفرط	19	% 15,10
نقص الاتباع العاطفي	7	% 5,60
أخرى	2	% 1,60
المجموع	126	% 100

تبين معطيات الجدول رقم (21) الآثار النفسية و الإجتماعية المحتملة لمتابعة برامج الأنمي اليابانية حيث نجد أن آثار العنف وسرعة الغضب مثلت أعلى نسبة حيث بلغت 31,74% كأكثر أثر محتمل على الأطفال ونفسر هذا الارتفاع بكون العديد من برامج الأنمي تتضمن مشاهد قتالية وصراعات تقدم بأسلوب مثير ومشوق مما يشجع الأطفال على التقمص والتقليد خاصة كون سنهم لا يسمح لهم بالتمييز بين الواقع و الخيال ، في حين بلغت آثار الاكتئاب والعزلة نسبة 26.20% مما يعكس الأثر الصامت والمرعب الذي قد تحدثه برامج الأنمي على نفسية الطفل ويرتبط هذا بطبيعة المحتوى العاطفي والدرامي الذي قد يتضمن مشاهد حزينة ، قصص فقدان أو شخصيات

منعزلة يتعاطف معها الطفل ويتقمّص مشاعرها مما يجعله يعيش المحتوى وكأنه حقيقي في حين جاء نقص الإشباع العاطفي كأقل أثر محتمل على الأطفال بنسبة 5.60% حسب وجهة نظر عينة الدراسة .

توضح هذه النتائج أن برامج الأنمي اليابانية تترك أثرا نفسيا واجتماعيا واضحا لدى الأطفال حيث جاء العنف والغضب كأبرز أثر متبوعا بالاكتئاب والعزلة ونفسر هذه النتائج من خلال ما تقرّره نظرية التعلم بالمشاهدة التي توضح كيف يعيد الطفل إنتاج السلوكيات التي يلاحظها عند النماذج التي يعجب بها داخل برامج الأنمي ، فالشخصيات الأنيمية بتصوّرها الخارق وأدوارها المحورية تصبح مرجعية سلوكية للطفل فيتقمص تصرفاتها كرد فعل تلقائي وعاطفي فيتأثر بها ويقلّدها حتى وإن كان ذلك السلوك عدوانيا أو انعزاليا ، وهنا تتجسد " آلية التقليد غير الواعي " حيث لا يفرّق الطفل بين السلوك المقبول إجتماعيا والسلوك المضر ، مما يتضح لنا أن المشاهدة لا تظل فعلاً سلبيّا بل تصبح عملية تعلمّية قائمة على المحاكاة تنتقل من الشاشة إلى الواقع بشكل تدريجي وأن الإعلام لا يؤثّر فقط عبر الرسائل المباشرة بل من خلال خلق نموذج سلوكي يراه الطفل ويقلده.

جدول رقم (22): يوضح الآثار العقلية والصحية المحتملة لمتابعة برامج الأنيمي من طرف الأطفال

	التكرارات	النسبة المئوية %
ألم البصر والصداع	33	% 28,44
الأرق وقله النوم	33	% 28,44
التشتت وضعف التركيز	47	% 40,51
أخرى	3	% 2,60
المجموع	116	% 100

تبيّن معطيات الجدول رقم (22) الآثار العقلية والصحية المحتملة لمتابعة برامج الأنمي اليابانية من طرف الأطفال وفق ما أكدت عليه عينة الدراسة فإن التشتت وضعف التركيز يأتي في المرتبة الأولى كأبرز الآثار العقلية والصحية التي قد تنجم عن الأطفال نتيجة التعرض المتكرر والمكثف لبرامج الأنمي حيث بلغت نسبتها 40.51% ، في حين جاء كل من ألم البصر والصداع والأرق وقلة النوم في المرتبة الأخيرة حيث بلغت نسبتهم 28.44% لكل منهما ويعود ذلك إلى التعرض المطوّل والمباشر للشّاشات ذات المؤثّرات البصرية القوية التي تجهد الأعين وتؤدي الى صداع متكرر وارتفاع مستويات التنبيه العصبي مما يصعب على الطفل دخوله في دورة النوم الطبيعية كما أن تعلق

الطفل بالأنمي قد يدفعه لتفضيل المشاهدة على النوم ما يخلّ بنظام نومه ويضعف من وظائف الدماغ والقدرة على التركيز والاستيعاب في اليوم الموالي.

جدول رقم (23): يوضح السلوكيات التي قد تبدو على الأطفال الذين يتعرضون لبرامج الأنمي بكثرة

	التكرارات	النسبة المئوية %
الشعور بالإكتئاب والعزلة	37	% 37,00
ضعف الإنتباه والتركيز	39	% 39,00
تغيرات في الهيئة والمظهر الخارجي	24	% 24,00
المجموع	100	% 100

تبين معطيات الجدول رقم (23) السلوكيات التي قد تبدو على الأطفال الذين يتعرضون لبرامج الأنمي بكثرة وفق ما أقرت عليه عينة الدراسة فإن ضعف الانتباه والتركيز في صدارة هذه السلوكيات حيث بلغت نسبته 39,0 % مما يشير إلى أن الاستهلاك المفرط لمحتوى برامج الأنمي قد يؤدي الى قصور في القدرة على التركيز والاستيعاب الذهني ، في حين جاء الشعور بالاكتئاب والعزلة في المرتبة الثانية حيث بلغت نسبته 37.0% وهو ما يعكس انسحاب الطفل من الواقع الاجتماعي نتيجة انجذابه لبرامج الأنمي ذات الطابع الحزين منجذبا لعوالم بديلة حيث يبدأ تدريجيا في تفضيل العزلة والانطواء على التفاعل الاجتماعي، في حين جاءت تغيرات في الهيئة و المظهر الخارجي في المرتبة الأخيرة بنسبة 24.0% مما يعكس قوة تأثير الشخصيات الكرتونية على التمثل البصري للطفل.

توضح هذه النتائج أن ضعف الانتباه والتركيز من أبرز السلوكيات التي قد تبدو على الأطفال نتيجة الأفراط في التعرض لبرامج الأنمي ومتابعتها فمثل هذه البرامج تجعله انطوائيا بعيدا عن العالم الحقيقي والتواصل الاجتماعي مما يحفز له الشعور بالوحدة وكذا تقليد الأطفال لملامح شخصيات الأنمي سواء من حيث اللباس أو تسريحات الشعر أو الحركات الجسدية مما يشير الى مستوى عالي من التأثر بالنماذج الثقافية المعروضة على حساب الخصوصيات الاجتماعية والثقافية للبيئة المحلية.

2.عرض نتائج الدراسة على ضوء التساؤلات الفرعية:

السؤال الأول :

مضمون السؤال الأول تناول " ماهي أنماط وعادات مشاهدة الأطفال لبرامج الأنمي اليابانية من وجهة نظر عينة الدراسة ؟ " حيث تبين لنا من خلال النتائج المتحصل عليها أن 34.24 % من أفراد عينة الدراسة أكدوا أن

أغلبية الأطفال يركزون على مشاهدة برامج الأنمي اليابانية في المساء وفي الليل حيث تتاح لهم فرصة أكبر للترفيه بعد الانتهاء من أنشطتهم اليومية إلا أن هذا النمط قد يؤدي إلى تأخير مواعيد النوم وزيادة العزلة الإجتماعية مما يؤثر سلبا على صحتهم العامة وتركيزهم الدراسي وأن 45.83% من أفراد عينة الدراسة أكدو على أن غالبية الأطفال يقضون وقتا يترواح بين ساعة إلى ثلاث ساعات يوميا في متابعة برامج الأنمي اليابانية مع وجود فئة تقضي أكثر من ثلاث ساعات وهو ما يشير الى حضور زمني ملحوظ لبرامج الأنمي في الروتين اليومي للأطفال مما ينعكس سلبا على أنماطهم السلوكية والقيمية والمعرفية.

السؤال الثاني:

مضمون السؤال الثاني تناول "ماهي الدوافع التي تجذب الأطفال لمتابعة مثل هذه البرامج من وجهة نظرة عينة الدراسة ؟" حيث تبين لنا من خلال النتائج المتحصل عليها أن 43.30 % من أفراد عينة الدراسة أكدوا على أن الأطفال ينجذبون بشكل أكبر إلى برامج الأنمي اليابانية التي تتضمن محتوى الأكشن و المغامرات تليها البرامج الكوميدية ثم الدراما و العلاقات الإجتماعية مما يدل على تفضيلهم للأنماط المشوقة والمليئة بالحركة والإثارة كما يجذبهم ويلفت انتباههم شكل شخصيات الأنمي بالإضافة إلى جاذبية الموسيقى والتأثيرات الصوتية وعمق القصة وسرعة الأحداث مما يعكس تكامل العناصر البصرية والسمعية في تعزيز إرتباط الطفل بهذا النوع من المحتوى .

السؤال الثالث:

مضمون السؤال الثالث تناول " ماهي القيم المتوارية خلف برامج الأنمي اليابانية الموجهة للأطفال من وجهة نظر عينة الدراسة ؟ " حيث تبين لنا من خلال النتائج المتحصل عليها أن 31.60 % من أفراد عينة الدراسة أكدوا على أن برامج الأنمي اليابانية تتضمن قيما خلفية مثل السخرية والتنمر مما يدفع بعض الأطفال لتقليد هذه السلوكيات السيئة ، بالإضافة إلى مشاهد العنف و القتل التي تجعل الطفل الجزائري يرى العنف وسيلة عادية لحل المشكلات في حين 33.33% من أفراد عينة الدراسة أكدوا على أن غالبية الأطفال يواجهون صعوبة في إدراك التناقض بين القيم الظاهرة والقيم الخفية في برامج الأنمي اليابانية بسبب محدودية مهارات التفكير النقدي لديهم لتمييز الرسائل الغير مباشرة .

السؤال الرابع :

مضمون السؤال الرابع تناول" ماهي الإشباعات المحققة للطفل من خلال متابعته لبرامج الأنمي اليابانية من وجهة نظر عينة الدراسة ؟" حيث تبين لنا من خلال النتائج المتحصل عليها أن 74.70% من أفراد عينة الدراسة أكدوا على أن غالبية الأطفال يتابعون برامج الأنمي اليابانية من أجل تلبية حاجاتهم الترفيهية كالتسلية والضحك واستهلاك

الوقت إلى جانب تعزيز الإنتماء لقيم ثقافية معينة مما يؤثر سلبًا على التوجهات السلوكية والقيمية لديه والتي قد تؤدي إلى تشكل إنتماءات جديدة تتنافى مع ثقافتنا الأصلية .

السؤال الخامس :

مضمون السؤال الخامس تناول "ماهي التأثيرات التي تحدثها مشاهدة برامج الأنمي اليابانية على قيم الأطفال الثقافية و السلوكية من وجهة نظر عينة الدراسة ؟ " حيث تبين لنا من خلال النتائج المتحصل عليها أن 34.30 % من أفراد عينة الدراسة أكدوا على أن تعرض الأطفال المتكرر لبرامج الأنمي اليابانية يسهم في تشكيل توجّهات ثقافية جديدة عليهم تتجلّى في تقليد أنماط سلوكية أجنبية واكتساب قيم مغايرة للثقافة المحلية إلى جانب التفاعل مع مضامين قد تتنافى مع الخصوصيات الثقافية للمجتمع ، مما يعد مؤشرا على تحول ثقافي تدريجي يستدعي الرّقابة الأسرية والضّبط التربوي كما أن 39.0 % من أفراد عينة الدراسة أكدوا على أن التعرض المتكرر لبرامج الأنمي اليابانية قد يؤدي إلى بروز بعض من السلوكيات السلبية لدى الأطفال الجزائريين أبرزها ضعف الانتباه والتركيز والميل إلى العزلة والانطواء و الشعور بالاكتئاب بالإضافة إلى التغيرات التي تظهر في الهيئة و المظهر الخارجي مما يشير إلى تأثير هذه البرامج على التوازن النفسي والسّلوكي لدى الأطفال الجزائريين

3.عرض النتائج العامة للدراسة:

- يركز الأطفال على مشاهدة برامج الأنيمي اليابانية في المساء والليل حيث تتاح لهم فرصة أكبر للترفيه بعد الإنتهاء من أنشطتهم اليومية، إلا أن هذا النمط قد يؤدي إلى تأخر مواعيد النوم وزيادة العزلة الإجتماعية، مما يؤثر سلبا على صحتهم العامة وتركيزهم الدراسي.
- إن غالبية الأطفال يقضون وقتا يتراوح بين ساعة إلى ثلاث ساعات يوميا في متابعة برامج الأنمي، مع وجود فئة تقضي أكثر من ثلاث ساعات وهو ما يشير إلى حضور زمني ملحوظ لبرامج الأنمي اليابانية الروتين اليومي للأطفال مما قد ينعكس سلبا على أنماطهم السلوكية والمعرفية.
- إن الأطفال يعتمدون بشكل أساسي على الهاتف الذكي لمتابعة برامج الأنمي اليابانية يليه التلفزيون ثم اللوح الإلكتروني وجهاز الحاسوب، مما يعكس هيمنة الوسائط الرقمية المحمولة وسهولة وصول الأطفال إلى المحتوى عبر المرغوب عبر الأجهزة الذكية مما يستدعي رقابة الوالدين وتوجيه أطفالهم وإنتقاء ما يتعرّضون له.
- انجذاب الأطفال بدرجة أكبر إلى برامج الأنمي التي تتضمن محتوى الأكشن والمغامرات تليها البرامج الكوميدية، ثم الدراما والعلاقات الإجتماعية مما يدل على تفضيلهم للأنماط المشوقة والمليئة بالحركة والإثارة مقارنة بالأنماط العاطفية.

- ❖ يفضل الأطفال مشاهدة برامج الأنيمي اليابانية بمفردهم، مما يقلل التفاعل الأسري ويزيد خطر تعرضهم لمحتوى غير مناسب، خاصة مع قابليتهم العالية لإكتساب القيم في سن مبكرة، ويعزز العزلة والإنطواء بسبب غياب التوجيه والحوار.
- ❖ تعتبر وسائل التواصل الإجتماعي المحفز الأساسي لمتابعة الأطفال لبرامج الأنيمي اليابانية، إذ تسهل عليهم الوصول إلى المحتوى المثير والجاذب في أي وقت وبكل حرية، مما يزيد من إهتمامهم بهذه البرامج بشكل مستمر.
- ❖ تبرز الحاجة الترفيهية كأهم دافع يشجع الأطفال على متابعة برامج الأنيمي اليابانية، حيث يلجؤون إليه لإشباع رغباتهم في التسلية والضحك، كما أن غياب الإنتماء الإجتماعي يجعلهم عرضة لتبني أي محتوى، حتى لو كان غير متوافق مع بيئتهم وقيمهم.
- ❖ أبرز العوامل الجاذبة للأطفال في برامج الأنمي اليابانية تتمثل في شكل الشخصيات مظهرها وأسلوب رسمها بالإضافة إلى جاذبية الموسيقى والتأثيرات الصوتية وعمق القصة وسرعة الأحداث مما يعكس تكامل العناصر البصرية والسمعية في تعزيز إرتباط الطفل بهذا النوع من المحتوى.
- ❖ تعد متابعة الأطفال لبرامج الأنيمي اليابانية وسيلة للهروب من ضغوط الدراسة، خاصة مع محدودية المرافق والأنشطة المتاحة لهم، لكن الإفراط فيها قد يؤدي إلى إهمال الواجبات المدرسية وضعف التواصل الإجتماعي.
- ❖ الأطفال ينجذبون لمتابعة برامج الأنيمي اليابانية بدافع متابعة تطورات الأحداث الإفتراضية المعروضة وتعلم مفردات من لغات أجنبية، مايعكس فضولهم وحبهم للإكتشاف، إلا أنه قد يؤدي إلى تأثيرات ثقافية غير مرغوب فيها إذا لم يكن هناك توجيه ومتابعة مناسبة.
- ❖ برامج الأنيمي اليابانية توفر للأطفال تعلم طرق تصرف وإستجابة قد تكون إيجابية أو سلبية، مما يستدعي دور الأهل والمربين في توجيه الطفل ضمن السياق الثقافي المناسب.
- ❖ برامج الأنيمي اليابانية تتيح للأطفال إكتساب فهم معين للواقع والحياة يعكس نمط التفكير والسلوكيات المميزة للثقافة المعروضة، مما يؤثر على وعيهم الإجتماعي وطريقة تفاعلهم مع الآخرين، ويبرز دور –برامج الأنيمي في تشكيل هذا الوعي عبر نقل قيم وثقافات قد تختلف عن بيئتهم المحلية.
- ❖ إن الطفل يحقق من خلال مشاهدة برامج الأنمي مجموعة من الإشباعات شبه التوجيهية أبرزها التسلية والترفيه واستهلاك الوقت إلى جانب تعزيز الإنتماء لقيم ثقافية معينة مما يؤثر سلبًا على التوجهات السلوكية والقيمية لديه والتي قد تؤدي إلى تشكل إنتماءات جديدة تتنافى مع ثقافتنا الأصيلة.

4.التوصيات والاقتراحات:

تبيّن من خلال هذه الدراسة الموسومة ب " أثر متابعة برامج الأنمي اليابانية على القيم والسلوكيات لدى الأطفال الجزائريين" جملة من النتائج والتي من خلالها نقدم بعض التوصيات على النحو التالي:

- عدم ترك الأطفال ماكثين لفترة طويلة أمام شاشات التلفاز والأجهزة الإلكترونية.
- إقامة الندوات وزيادة الوعي بين أولياء الأمور لتعريفهم بأهمية الرقابة على ما يشاهده أطفالهم من برامج الأنمي وأفلام كرتونية لوقايتهم وحمايتهم من سلوك العنف.
- تعزيز الدور الأسري في متابعة اختيارات الأطفال الإعلامية، من خلال تخصيص وقت للمشاهدة المشتركة والنقاش حول مضامين الأنمي، لتطوير وعي نقدي لدى الطفل.
- دمج التربية الإعلامية ضمن المناهج التربوية، بهدف تمكين التلاميذ من أدوات تحليل وتفسير المحتوى الإعلامي، وخاصة الرسوم المتحركة.
- دعم الرسوم المتحركة العربية التربوية الهادفة من خلال تحفيز شركات الإنتاج على إنتاج رسوم متحركة عربية التي يمكن من خلالها اكتساب الأطفال لأنماط سلوكية إيجابية.
- ضرورة تخصيص الآباء حيّز برامجي لأطفالهم كتعويد الطفل على القراءة والمطالعة أو إدماجه في النوادي الرياضية والثقافية والفنية التي تثري الجسم والعقل والوجدان.
- تخصيص أماكن ترفيهية للأطفال مثل حدائق تسلية، مسارح، وفتح مكتبات خاصة بهم لتعزيز حب المطالعة لديهم وإعطائهم فرصة للغوص في عالم الكتب.

خاتمة

خاتمة:

تُعدّ مرحلة الطفولة من أكثر الفترات حساسية في تشكّل الوعي وتكوين الشخصية، حيث تلعب الوسائط الإعلامية دورًا متناميًا في تشكيل القيم والسلوكيات، خاصة في ظل الانفتاح الإعلامي وانتشار المحتوى المرئي الموجه للأطفال، وفي مقدّمتها برامج الأنمي اليابانية. وقد حاولت هذه الدراسة رصد وتحليل الأثر الذي تتركه هذه البرامج على قيم الأطفال وسلوكياتهم، من خلال استبيان موجّه لعينة من طلبة الإعلام والاتصال.

وقد تبين من دراستنا أنّ متابعة الأطفال لبرامج الأنمي اليابانية تنطوي على مجموعة من التأثيرات السلبية التي تمس بعمق البناء القيمي والسلوكي لديهم، حيث كشفت نتائج الإطار التطبيقي عن بروز مظاهر كالعنف، التشتت، الاكتئاب، والعزلة الاجتماعية، إلى جانب تغيرات في المظهر الخارجي، ممّا يعكس تأثر الطفل بمضامين وأدوار نمطية مستوردة. كما تبيّن أن هذه البرامج تحمل قيَمًا أجنبية قد تؤدي إلى إضعاف المنظومة القيمية المحلية من خلال نقل القيم الثقافية الدخيلة وجعلها مألوفة تدريجيًا أو التشكيك في القيم الأصلية.

وفي ظلّ غياب الرقابة والمرافقة التربوية، فإن هذا التأثير يصبح أكثر عمقًا وخطورة، خاصة عند اعتماد الطفل بشكل شبه كلّي على الأجهزة الذكية لمتابعة هذه البرامج، مما يعزز حالة الانغماس والانعزال عن الواقع. ومن هذا المنطلق، تبرز الحاجة إلى بناء وعي إعلامي وتربوي مشترك بين مختلف الفاعلين (الأسرة، المدرسة، وسائل الإعلام)، يهدف إلى ترشيد استهلاك المضامين الأجنبية وتعزيز إنتاج محتوى ثقافي محلي بديل قادر على المنافسة، ويحترم الخصوصية القيمية للمجتمع ويخدم تنشئة الطفل في بيئة متوازنة وآمنة.

قائمة المراجع

قائمة المراجع

الكتب:

1. إبراهيم رمضان الديب، أسس ومنطلقات بناء القيم التربوية وتطبيقاتها في العملية التربوية، مؤسسة أم القرى، د.ط، 2008.
2. أحلام عتيق مغلي السلمي، مفهوم القيم وأهميتها في العملية التربوية وتطبيقاتها السلوكية من منظور إسلامي، مجلة العلوم التربوية والنفسية، العدد 02، المجلد 03، جدة، 2019.
3. أحمد بدر، أصول البحث العلمي ومناهجه، المكتبة الأكاديمية، القاهرة، 1996.
4. أحمد مختار عمر، معجم اللغة العربية المعاصرة، عالم الكتب، ط01، القاهرة، 2008.
5. باديس مجاني، مرابط فريدة، نظريات الإتصال، دار ألفا للنشر والتوزيع، الجزائر.
6. بسمة كريم شامخ، المرونة الأسرية والسلوك الإجتماعي، ط01، دار الصفاء، الأردن، 2011.
7. جرجس ميشال جرجس، معجم مصطلحات التربية والتعليم، ط01، دار النهضة، بيروت، 2005.
8. جليلة بطواف، القيم مقاربة نظرية، مجلة أبعاد، مجلد 10، العدد 01، جامعة وهران، علم النفس، 2023.
9. حسن شحاتة، أدب الطفل العربي، ط02، الدار المصرية اللبنانية، القاهرة، 1994.
10. حسن مصطفى علي، البسيط في تعلم رسم المانغا والأنمي.
11. حلمي المليجي: علم النفس الشخصية، ط 1، دار النهضة العربية، بيروت، 2001.
12. حيدر محمد الكعبي، الأنمي وأثره في الجيل العربي، المركز الإسلامي للدراسات الإستراتيجية، النجف الأشرف، 2022.
13. ربحي مصطفى عليان، عثمان محمد عتيم، مناهج وأساليب البحث العلمي النظرية والتطبيق، ط01، دار الصفاء، عمان، 2000م
14. سلوى السيد عبد القادر: محمد عباس إبراهيم، الأنثربولوجيا والقيم، دار المعرفة الجامعية، الإسكندرية، 2013.
15. سميع أبو مغلي، عبد الحافظ سلامة، التنشئة الاجتماعية للطفل، دار اليازوري العلمية للنشر والتوزيع، عمان، 2013.
16. صبري خالد عثمان، القيم التربوية في شعر الأطفال، ط01، مصر، العلم والإيمان للشر والتوزيع، 2008.

17.عامر مصباح، منهجية البحث في العلوم السياسية والإعلام، ديوان المطبوعات الجامعية، ط02، الجزائر، 2010.

18.عبد الحميد خزار، الأسرة والمدرسة كوسائط لنقل القيم، قسم علم النفس وعلوم التربية، جامعة باتنة، الجزائر، دراسة منشورة على الإنترنت.

19.عبد الرزاق أمين أبو أشعر، العينات وتطبيقاتها في البحوث الإجتماعية، مكتبة الملك فهد الوطنية، الرياض، 1997.

20.عبد الرزاق محمد الدليمي، مدخل إلى وسائل الإعلام الجديد، دار المسيرة للنشر والتوزيع، عمان، 2012.

21.عبد الوهاب الخيالي، الموسوعة السياسية، ج04، المؤسسة العربية للدراسات والنشر، ط03، الأردن، 1995.

22.علياء عفان عثمان، مروة جمعة بعد الغني، السلوك الإنساني والبيئة الإجتماعية، مجلة كلية الخدمة الإجتماعية للدراسات والبحوث الإجتماعية، جامعة الفيوم.

23.عيسى محمد رفقي توضيح القيم أم تصحيح القيم ندوة علم النفس التربوي مؤسسة الكويت للتقدم العلمي الكويت، 1974.

24.ليندة لطار بن محرز وآخرون، منهجية البحث العلمي وتقنياته في العلوم الإجتماعية، المركز الديمقراطي العربي للدراسات الإستراتيجية والسياسية والإقتصادية، ط01، ألمانيا، 2019.

25.ماجد الزيود فاصل، الإعلام وثقافة التفكيك، العربي للنشر والتوزيع، القاهرة، 2012.

26.ماجد زكي الجلاد، تعلم القيم وتعليمها، تصور نظري وتطبيقي لطرائق واستراتيجيات تدريس القيم، ط02، كلية التربية، جامعة اليرموك، دار المسيرة للنشر والتوزيع.

27.ماجد فاضل الزيود، الإعلام وثقافة التفكيك، العربي للنشر والتوزيع، القاهرة، 2012.

28.محمد عبد الفتاح الصيرفي، البحث العلمي الدليل التطبيقي للباحثين، ط01، دار وائل للنشر، عمان، 2005.

29.محمد منير حجاب، المعجم الإعلامي، ط01، دار الفجر، بيروت، ص 223، 2004.

30.مصطفى حميد الطائي، خير ميلاد أبو بكر، مناهج البحث العلمي وتطبيقاته في الإعلام والعلوم السياسية، الإسكندرية، دار الوفاء لدنيا الطباعة والنشر، 2007.

31.منال هلال المزاهرة نظريات الإتصال، دار المسيرة للنشر والتوزيع والطباعة، ط01، عمان، 2012.

32.مي عبد الله، عبد الكريم شلبي، المعجم في المفاهيم الحديثة للإعلام والإتصال، المشروع العربي لتوحيد المصطلحات (لبنان: دار النهضة العربية للنشر والتوزيع، 2014).

33.نجيب إسكندر، لويس كامل مليكة، رشدي منصور، الدراسة العلمية للسلوك الاجتماعي، ط03، دار النهضة العربية، القاهرة، 1975.

34.نضال فلاح الضلاعين وآخرون، نظريات الإتصال والإعلام الجماهيري، دار الإعصار العلمي للنشر والتوزيع، عمان، 2016.

35.نورهان منير حسن فهمي، القيم الدينية للشباب من منظور الخدمة الاجتماعية، المكتب الجامعي الحديث، الإسكندرية، 1999.

36.يحي سعد، الموسوعة السياسية، المنهج الوصفي في البحث العلمي.

المجلات العلمية

1. رابح تركي، حقوق الطفل بين التربية الإسلامية والتربية الغربية الحديثة، جامعة الكويت، مجلة العلوم الإجتماعية، المجلد 08، العدد 02، 1980.
2. آيت حمودة حكيمة، تنمية القيم السلوكية لدى التلاميذ ودورها في تحقيق مواقفهم الاجتماعي، مجلة العلوم الإنسانية والاجتماعية، جامعة ورقلة، 2011.

الرسائل والأطروحات:

1. بوملال حنان، تأثير مشاهدة الأنمي على المراهقين دراسة مسحية على عينة من المراهقين المتابعين لأفلام الأنمي، مذكرة ماستر، كلية العلوم الإنسانية والإجتماعية، بسكرة، 2019%2020.
2. حسن أنور حسن الخطيب، الحماية القانونية للأطفال أثناء النزاعات المسلحة، رسالة ماجستير، جامعة القدس، فلسطين، 2011.
3. رباحي فضيلة، الطفولة واللعب في الأسرة أحادية الوالدين، رسالة ماجستير، البليدة، 2004.
4. سديرة عائشة، القيم الإنسانية المتضمنة في الرسوم المتحركة التلفزيونية " أنمي " دراسة تحليلية لعينة من حلقات الرسوم المتحركة " القناص " أنموذجا " الجزء الأول "، 2009، مذكرة ماستر، كلية العلوم الإنسانية والإجتماعية، الجزائر، 2019%2020.
5. السعيد بومعيزة، أثر وسائل الإعلام على السلوكيات والقيم لدى الشباب – دراسة استطلاعية بمنطقة البليدة، أطروحة مقدمة لنيل شهادة دكتوراه في الإعلام والاتصال، جامعة الجزائر، 2005-2006.

6. السعيد بومعيزة، أثر وسائل الإعلام على القيم والسلوكيات لدى الشباب، أطروحة دكتوراه في الإعلام والاتصال، جامعة الجزائر، سنة 2006.

7. سفيان بوعطيط، القيم الشخصية في ظل التغير الاجتماعي وعلاقتها بالتوافق المهني، مذكرة مكملة لنيل شهادة الدكتوراه في علم النفس، قسنطينة، 2012.

8. عبد الرحمن بن عبد الله العفيصان، أثر التحول في القيم الشخصية والأسرية على السلوك العنيف لدى مرتكبي جرائم العنف من الشباب في مدينة الرياض، مذكرة دكتوراه، الرياض، 2006.

9. منال رداوي، أثر مشاهدة برامج الأطفال التلفزيونية " الرسوم المتحركة " على إدراك الواقع الإجتماعي عند الطفل الجزائري – دراسة تحليلية وميدانية " المحقق كونان نموذجا "، كلية علوم الإعلام والإتصال، قسم علوم الإتصال، أطروحة مقدمة لنيل شهادة دكتوراه الطور الثالث في علوم الإعلام والإتصال، الجزائر، 2018%2019.

10. مؤمن بكوش الجموعي، القيم الاجتماعية وعلاقتها بالتوافق النفسي الاجتماعي لدى الطالب الجامعي، شهادة ماجستير في علم النفس الاجتماعي، جامعة بسكرة، الجزائر، 2012.

المراجع باللغة الأجنبية:

1. Research and social policy : journal of nurse 104. 2007. Doi : 1525.10%93.1.4 srsp.
2. The internationel (Seughum mclelland. Yoomark.2007). yaoi boy's love fandom and the reaulation of virtual sexuality. Pornographly : the implication ov corrent legislation .
3. Yuricon. Yuri fondom on the internet. Sobdha. Charlton and joseidoshinno love wo egiata. Danshi kinsei no. Yuri bumu. Japanese. 2008

المواقع الإلكترونية:

1. https:%%political-encyclopedia.org.
2. https:%%mawdoo3.com
3. Https:%% www. luxury . avinio .com
4. https:%%www.hippoh.com،
5. https:%%www.aminoapps.com
6. https:%%www.nippontunes.com
7. https:%%www.nipponsayko.com
8. https:%%www.achamelar.com،
9. https:%%luxuvyav.net.
10. ajor elements%characteristics. https:%%anime.manga1.weebly.com.
11. http%%animost.com
12. https:%%www.blitedesu.net%anime-production-line.

13. https:%%al-sabeel
14. https:%%echoroukonline.com.
15. https:%%muslimes.ves.com.
16. https:%%www.annasronline.com.
17. https:%%www.incoedu.volaghdad.edu.iq.
18. Manavaa.com.
19. https:%% www.Univ. Guelma%dz..

الملاحق

الجمهورية الجزائرية الديمقراطية الشعبية
وزارة التعليم العالي والبحث العلمي
جامعة 8 ماي 1945 – قالمة

كلية العلوم الإنسانية والعلوم الاجتماعية
قسم: علوم الإعلام والاتصال وعلم المكتبات
تخصص: اتصال جماهيري

إستمارة استبيان:

أثر متابعة برامج الأنمي اليابانية على قيم وسلوكيات الطفل الجزائري

–دراسة ميدانية بجامعة 8ماي1945 قالمة–

إعداد الطالبتين:
قيبوب رزيقة
فراقة خولة

إشراف الأستاذ:
* خشة حسن

ملاحظة:

في إطار إعداد مذكرة تخرج لنيل شهادة ماستر تخصص إتصال جماهيري حول موضوع بحثنا هذا.

يشرفني أن أضع بين أيد يكم هذا الإستبيان بهدف مشاركتكم في هذه الدراسة من أجل الإجابة على الأسئلة المطروحة في الإستمارة بوضع علامة (x) أمام المكان المناسب، نشكركم مسبقا على تعاونكم ومساهمتكم في هذا العمل ونعدكم أن تحظ معلوماتكم بالسرية التامة وأن تستخدم في إطار البحث العلمي.

السنة الجامعية: 2024%2025

1.الجنس: ذكر ☐ أنثى ☐

2.المستوى التعليمي: ليسانس ☐ ماستر ☐

3.ما الأوقات التي يكون فيها الطفل أكثر عرضة لبرامج الأنيمي؟

- في الفترة الصباحية ☐
- في الفترة المسائية ☐
- في الليل ☐

4.ما هي المدة التي يقضيها الطفل في متابعة برامج الأنيمي يوميا؟

- أقل من ساعة ☐
- من ساعة الى ثلاث ساعات ☐
- أكثر من ثلاث ساعات ☐

5.من خلال ماذا يشاهد الأطفال برامج الأنيمي؟

- التلفزيون ☐
- الهاتف الذكي ☐
- اللوح الإلكتروني ☐
- جهاز كمبيوتر ☐

6.ما أكثر أنواع برامج الأنيمي التي تجذب الأطفال؟

- الأكشن والمغامرات ☐
- الدراما والعلاقات الاجتماعية ☐
- الكوميدية ☐
- الرومانسية ☐
- الرعب ☐
- الخيال العلمي ☐
- أنواع أخرى يرجى التحديد.....

7.مع من يشاهد الأطفال برامج الأنيمي؟

- مع الأصدقاء ☐
- مع الأسرة ☐

- مع الأخوة
- بشكل فردي

8.ما الذي يشجع الأطفال أكثر على مشاهدة برامج الأنيمي؟

- الأسرة
- وسائل التواصل الاجتماعي
- الأصدقاء
- الإعلانات
- مصادفة

9. ماهي السمات التي تجذب الأطفال لمتابعة برامج الانيمي:

- عمق القصة
- الموسيقى والتأثيرات الصوتية
- التصميم والألوان
- شكل الشخصيات (مظهرها وأسلوب رسمها)
- سرعة الأحداث والإثارة
- كلها

10.ما هي الحاجات التي تحرك السلوك التطبيقي للأطفال من خلال متابعة برامج الأنيمي ؟

- الحاجة الترفيهية
- الحاجة المعرفية
- الحاجة العاطفية
- الحاجة الاجتماعية
- حاجة الانتماء

11.ما هي الدوافع الطقوسية التي تجذب الأطفال لمتابعة برامج الأنيمي ؟

- تمضيه الوقت
- التعود على مشاهدة هذا النوع من البرامج
- التهرب من ضغوطات أعباء الدراسة
- التفاعل مع القضايا المثارة في برامج الأنيمي

12.ما هي الدوافع النفعية التي تجذب الأطفال لمتابعة برامج الأنيمي ؟

- التعرف على تطورات الأحداث الافتراضية المعروضة ☐
- استكشاف موضوعات وقضايا تصلح للنقاش مع الأقران ☐
- الإلمام بأساليب التواصل الاجتماعي ☐
- اكتساب مفردات من لغات أجنبية أخرى ☐
- التعرف على اعتقادات وقيم وسلوكيات أجنبية مختلفة ☐
- للتعرف على سمات النماذج المعروضة في برامج الأنيمي ☐

13.ما هي الاشباعات التوجيهية التي تتحقق للطفل من مشاهدة برامج الأنيمي ؟

- زيادة التحدث مع الأقران في موضوعات المشاهدة ☐
- تغذية الفضول لاستكشاف ثقافات أخرى ☐
- تعلم بعض طرق التصرف والاستجابة ☐
- الحصول على أجوبة لتساؤلات والانشغالات الخاصة بالطفل ☐

14.ما هي الاشباعات الاجتماعية التي تتحقق للطفل من مشاهدة برامج الأنيمي ؟

- تنمية مهارات التواصل الاجتماعي ☐
- إدراك وفهم الواقع والحياة بطريقه معينة ☐
- المساعدة في اتخاذ قرارات خاصة بالعلاقات الاجتماعية ☐

15.ما هي الاشباعات شبه التوجيهية التي تتحقق للطفل من مشاهده برامج الأنيمي ؟

- استهلاك الوقت ☐
- التسلية والترفيه ☐
- تعزيز الانتماء لقيم ثقافية معينة ☐

16.ما هي الاشباعات شبه الاجتماعية التي تتحقق للطفل من مشاهدة برامج الأنيمي ؟

- التوحد والانغماس في القضايا الاجتماعية الافتراضية المعروضة ☐
- استثارة العاطفة اتجاه الشخصيات والنماذج المعروضة ☐
- اعتبارها بديل يحل محل التفاعل الاجتماعي الفعلي ☐
- التخلص من الملل والعزلة ☐

17.ما هي القيم التي تظهر خلال مشاهدة برامج الأنيمي؟

- الالتزام والإصرار لتحقيق الأهداف ☐
- مساعدة الآخرين ☐
- احترام الآخرين ☐
- الصداقة والوفاء ☐
- قيم أخرى تذكر.....

18.ما هي القيم المتوارية في برامج الأنيمي ؟

- العنف والجريمة ☐
- السخرية والتنمر على الآخرين ☐
- الترويج للممنوعات الثقافية ☐
- الترويج للمعتقدات الدينية الأخرى ☐
- قيم أخرى تذكر.....

19.هل يتمكن الأطفال من اكتشاف التعارض الموجود بين القيم الظاهرة والقيم الخفية؟

نعم ☐ لا ☐

إذا كانت الإجابة ب (لا)

.فما هي العوامل التي تجعل اكتشاف هذه العوامل صعبة؟

- المستوى الفكري والتعليمي لدى الأطفال ☐
- عدم الإلمام بالمعارف الدينية والثقافية ☐
- محدودية التفكير النقدي لدى الأطفال ☐
- المشاهدة الفردية بمعزل عن مراقبة الكبار ☐
- عوامل أخرى تذكر.....

02.ما هي الآثار الثقافية المحتملة لمتابعة برامج الأنيمي من طرف الأطفال؟

- الاقتداء بنماذج ثقافية أجنبية ☐
- اكتساب قيم ثقافية مختلفة ☐
- التشكيك في القيم الثقافية الأصيلة ☐
- التعود على الممنوعات الثقافية ☐
- أخرى تذكر.....

21.ما هي الآثار النفسية والاجتماعية المحتملة لمتابعة برامج الأنيمي من طرف الأطفال؟

- التوتر والقلق في نفوس الأطفال ☐
- الاكتئاب والعزلة ☐
- العنف وسرعة الغضب ☐
- التفكير المفرط ☐
- نقص الاشباع العاطفي ☐
- أخرى تذكر.....

22.ما هي الآثار العقلية والصحية المحتملة لمتابعة برامج الأنيمي من طرف الأطفال؟

- الم البصر والصداع ☐
- الأرق وقله النوم ☐
- التشتت وضعف التركيز ☐
- أخرى تذكر.....

23. ماهي السلوكيات التي قد تبدو على الأطفال الذين يتعرضون لبرامج الأنمي بكثرة؟

- الشعور بالإكتئاب والعزلة. ☐
- ضعف الإنتباه والتركيز. ☐
- تغيرات في الهيئة والمظهر الخارجي. ☐