جامعة محمد خيضر بسكرة
كلية العلوم الإنسانية والإجتماعية
قسم العلوم الإنسانية

مذكرة ماستر

شعبة الإعلام والاتصال
إعلام
سمعي بصري

رقم: أدخل رقم تسلسل المذكرة

إعداد الطالب:
سديرة عائشة

يوم: 15/09/2020

القيم الإنسانية المضمنة في الرسوم المتحركة التلفزيونية "أنمي" دراسة تحليلية لعينة من حلقات الرسوم المتحركة "القناص" أنموذجا "الجزء الأول" –2004

لجنة المناقشة:

العضو 1	الرتبة	الجامعة	الصفة
العضو 2	الرتبة	الجامعة	الصفة
العضو 3	الرتبة	الجامعة	الصفة

السنة الجامعية : 2020/2019

شكر وعرفان

نحمد رب العالمين على كل خطوة سرت على دربها لإكمال هذا العمل

حيث أتقدم بجزيل الشكر العظيم وإمتناني إلى كل أساتذة شعبة الإعلام والاتصال وخاصة تخصص سمعي بصري على كل المجهودات والعطاء الذي لا ينظب

وبصفة خاصة الدكتور "نجيب بخوش" الذي تفضل بالإشراف على هذا العمل

ولا أنسى والدتي الكريمة التي سهرت علي وشاركتني في ليال عدة لإنجاز هذا العمل جزاها الله كل خير ولها مني كل عبارات الإحترام والتقدير.

عائشة سدير

خطة الدراسة

مقدمـــــــــــــــــة

الإطار المنهجي للدراسة

1. **تحديد إشكالية الدراسة.**
2. **أسباب اختيار الدراسة.**
3. **أهداف الدراسة.**
4. **أهمية الدراسة.**
5. **تحديد مفاهيم الدراسة.**
6. **الدراسات السابقة.**
7. **الخلفية النظرية للدراسة.**
8. **منهج البحث وأدوات جمع البيانات.**
9. **مجتمع البحث وعينة الدراسة.**
10. **فئات ووحدات تحليل المضمون.**
11. **اختبار التحليل(معادلة هولستي)**

الفصل الأول: الرسوم المتحركة والتلفزيون

تمهيد

المبحث الأول: الرسوم المتحركة وظهورها

1. **تعريف الرسوم المتحركة**
2. **نشأتها عبر التاريخ**
3. **تقنياتها وأنواعها**
4. **المواضيع التي تعالجها**
5. **أهدافها وأساليبها**

6.وظائفها في التليفزيون

المبحث الثاني: مكانة "الأنمي" ضمن الرسوم المتحركة التلفزيونية

1.تعريف "الأنمي اليابانية".

2.تاريخ ظهوها

3.أنواع "الأنيميات اليابانية"

4.خصائصها ومزاياها

5.أساليب إقناع القائم بالاتصال في "الأنيميات"

6.واقع "الأنمي اليابانية" في العالم، العالم العربي والجزائر.

7.مراحل صناعة "الأنيميات "

خلاصة الفصل

الفصل الثاني: ماهية القيم الانسانية

تمهيد

المبحث الأول: ماهية القيم

1.مفهوم القيم – تعريف القيم: لغة/ اصطلاحا

2.خصائصها

3.وظائفها وأنواعها

4.أهميتها وفق مستويات

5. بناءها وتكوينها

6.مصادرها وتصنيفاتها.

7.أساليب تكوينها لدى (القائم بالاتصال=المرسل).

8.نسق القيم.

المبحث الثاني: علاقة القيم الإنسانية "بالأنمي اليابانية" ومواضيع طرحها

1.مفهوم القيم الإنسانية: -التعريف

-اصطلاحا

2.الخلفية النظرية للمفهوم

3.أنواع القيم الأنسانية وتقسيماتها

4.خصائصها وظائفها.

5.أهمية وجود القيم في حياة الفرد والمجتمع

6.الوسائط الرئيسة في تشكيلها

7.أساليب تقديم القيم الانسانية في "الأنيميات "

8.وظائف محتوى "الأنمي اليابانية" في التلفزيون

خلاصة الفصل

الإطار التطبيقي للدراسة

تمهيد

1.بطاقة تقنية لقناة سبيس تون التلفزيونية.

2. بطاقة تقنية للرسوم المتحركة "أنمي القناص".

3. التعريف بكاتب هذه السلسلة.

4. قصة المسلسل وشخصياته.

5.عرض وتحليل الجداول حسب الشكل والمضمون.

6.النتائج العامة للدراسة.

توصيات الدراسة

الخاتمة

الملاحق

قائمة المصادر والمراجع

مقدمـــــــــــــــــــة

منذ ظهور الإنسان وإلى غاية الاف السنين الماضية والسنوات الحاضرة سعت المجتمعات الإنسانية جاهدة إلى توفير أجود الظروف للمحافظة على القيم الإنسانية في كافة أشكالها سواء بالنسبة للطفل أو البالغ باتبارعها روح الإنسان، والتي تتوقف على الجانب النفسي والسلوكي للفرد وقد حظيت بالعديد من الدراسات والبحوث العلمية الموجهة للأطفال بصفة خاصة بإعتبارها مرحلة مهمة في حياة الإنسان وللمشاهد بصفة عامة لأنه متعرض رئيسي لوسائل الإعلام السمعية والبصرية وخاصة التلفزيون لما تمثله من وسيلة مهيمنة متعددة الخصائص من تربية وتثقيف كذلك التسلية والترفيه لأنها دور رئيسي لوسائل الإعلام، حيث لا تقل أهمية هذه الوسيلة عن دور عمليات التلقين المباشرة كالمدرسة الأسرة المجتمع وجماعات الأصدقاء في عملية الغرس والتأثير الثقافي والسلوكي وكذلك التأثير المباشر أو الضمني المتمثل في الرسائل والأفكار التي يبثها القائم بالإتصال ضمن برامج التلفزيون.

حيث يمثل التلفزيون وسيلة سمعية بصرية ذات قاعدة جماهيرية واسعة الانتشار قوية التأثير نظلا لما يحتويه من جذب وكسب ثقة المشاهدين والتأثير في أفكارهم وسلوكياتهم وكسب ثقتهم عن طريق التعرض المباشر لأفكار القائم بالإتصال، ضمن مجموعة من البرامج المتنوعة نخص بالذكر منها برامج الرسوم المتحلركة وهي إحدى المواد الإعلامية التي يقدمها التلفزيون ضمن صورة معبرة مليئة بالألوان ذات حركة وتشويق ومواكبتها للعصرنة والتكنولوجيا مما جعلها عالما قائما بحد ذاته له خصائص وأسس في الصنلعة والإخراج وكذلك توظيفها للرقمنة مما جعلها قالبا فنيا يتنوال كل مشاغل الحياة اليومية وتنوع مواضيعها التي تحاكي كل ما هو واقع في العالم حتى صارت تنافس الأفلام السينمائية في عالم الإثارة من معارك وحروب، وبذلك أصبح المشاهد أسيرا لها طوال اليوم لحد الإدمان عليها من كافة الفئات العمرية، ويعود هذا الإنجاز إلى الولايات المتحدة واليابان الذين يعملون بجهد عال وتفان لنشر القيم والعادات والتقاليد الخاصة بهما في كل دول العالم ونخص بالذكر رسوم المتحركة "الأنيمي اليابانية" عن طريق تصديرها بأسعار منخفضة قصد الإنتشار والهيمنة ليس إلا، لما تحمله الرسوم المتحركة "الأنيمي" من رسائل مبطنة وقيم متضمنة مخالفة عن قيم الوطن العربي وهذا بسبب غياب الإنتاج الوطني العربي والمحلي لبلداننا العربية.

المشاهد هو المتعرض الرئيسي والمباشر لهذه القيم والمضامين جعلت منه نقطة ترسيخ وغرس لهذه القيم الإنسانية المختلفة، استخلصناها عن طريق خطة الدراسة المتمثلة في فصلين في الإطار النظري تضمن كل فصل مبحثين وفصلنا الخطوات المنهجية التي سرنا عليه لبناء هذا البحث في الإطار المنهجي، وما توصلنا إليه من نتائج عامة لهذا البحث ضمن الإطار التطبيقي.

تضمن الإطار المنهجي: الإشكالية كتقديم للموضوع وطرح تساؤل البحث مع أهداف الدراسة وأسباب إختيارنا للموضوع إنطلاقا من الدراسات السابقة وكيف تناولت الموضوع مع طرح مفاهيم الدراسة والنظرية المؤطرة للبحث التي لها علاقة بلب الموضوع، كذلك أدوات البحث المستعملة حيث إعتمدنا على تحليل المضمون كأدات عرض وتحليل لعينة الدراسة من مجتمع البحث الكلي المتحصل عليها عن طريق الأسبوع الصناعي ومنهج الدراسة المتمثل في المسح الإعلامي.

أما بالنسبة للإطار النظري: تضمن فصلين ولكل فصل مبحثين حيث تفصل هذه المباحث في الفصل الأول ماهية الرسوم المتحركة وتاريخ ظهورها في التلفزيون بصفة عامة في المبحث الأول أما فيما يخص المبحث الثاني من هذا الفصل يتناول متغير الدراسة المتمثل في مكانة الرسوم المتحركة "الأنمي اليابانية" في التلفزيون مفصلين في تاريخ ظهورها كذلك خصائصها ومزاياها التي ساهمت في انتشارها، أنواعها وأساليب الإقناع لدى القائم بالإتصال المضمنة في "الأنيمي اليابانية"، وواقعها في العالم ، العالم العربي والجزائر بصفة خاصة.

أما فيما يخص الفصل الثاني سنعرض فيه ماهية هذه القيم الإنسانية وأساليب تكوينها لدى الجهة المنتجة لبرامج الرسوم المتحركة "الأنيمي" والغاية من توظيفها في عملية الترسيخ التلفزيونية والغرس الثقافي وعلاقتها "بالأنمي اليابانية"، كذلك دورها ووظيفتها من خلال السلوكات أو التأثير الفكري التي يكتسبها المشاهد من جراء التعرض لها، أما بالنسبة للإطار التطبيقي فقد تم فيه عرض وتحليل عينة الدراسة شكلا ومضمونا وذلك بالإستعانة بتحليل المضمون كأدات ضمن منهج المسح الإعلامي، من خلال تحليل البيانات الكمية والكيفية لنتوصل إلى النتائج العامة للدراسة و مجموعة من التوصيات التي رأينا أنها ضرورية من

خلال هذه النتائج النهائية وتليها الخاتمة و قائمة المصادر والمراجع المستخدمة في معالجة هذا البحث و الملاحق لإثراء الموضوع.

الإطار المنهجي للدراسة

الإطار المنهجي للدراسة

1. **تحديد إشكالية الدراسة.**
2. **أسباب اختيار الدراسة.**
3. **أهداف الدراسة.**
4. **أهمية الدراسة.**
5. **تحديد مفاهيم الدراسة.**
6. **الدراسات السابقة.**
7. **الخلفية النظرية للدراسة.**
8. **منهج البحث وأدوات جمع البيانات.**
9. **مجتمع البحث وعينة الدراسة.**
10. **فئات ووحدات تحليل المضمون.**
11. **اختبار التحليل(معادلة هولستي)**

1.الإشكالية

"يتفق الباحثون في مجال الإعلام والعلوم الانسانية والتربية أن لوسائل الإعلام خاصة التلفزيون تأثيرا قويا ومتنوعا ومتعدد الجوانب على المشاهدين، فهذا التأثير يشمل العادات، السلوك والمزاج والعقائد والقيم والمبادئ والأفكار المفاهيم إلى جانب تأثير التلفزيون عليهم وفي علاقاتهم مع بعضهم البعض ومن هنا فإننا نتحدث عن جميع نواحي الحياة خاصة القيم الإنسانية التي تحكم هذه العلاقات".[1]

نسبة لأهمية الرسوم المتحركة في عالمنا اليوم وتوظيفها في عدة مجالات واستخدامات مختلفة ومتعددة والتطور الملحوظ الذي نشاهده اليوم في إنتاج الرسوم المتحركة وتعتبر الرسوم المتحركة التلفزيونية قالبا فنيا يتم الاعتماد عليه بشكل أساسي في برامجه ويحظى بدرجة تفضيل عالية من طرف المشاهدين، كذلك لما له من تأثير بالإضافة إلى استخدم الرسوم المتحركة في التعليم والتثقيف وتعبئة المشاهد بالقيم المتنوعة والدعاية والإعلان وتوضيح المعلومات والأحداث، وأيضا الألعاب الإلكترونية والأفلام السينمائية وأفلام الخيال العلمي وخاصة مع تطور التكنولوجيا وتطور التقنية ثلاثية الأبعاد.

لذلك فإن الناظر إلى أفلام الرسوم المتحركة (**animation**) الموجهة للمشاهدين يستشف أنها تتضمن العديد من القيم الإنسانية التي يتعرض لها المشاهد من خلال التلفاز أو وسائل البث السمعية البصرية الأخرى، حيث تعتبر الرسوم المتحركة "أنمي animation" من الأنواع التي جذبت إليها المشاهدين بفعل الخصائص التي تحتويها ولذا جاءت هذه الدراسة مسلطة الضوء على جانبين:

1.نظري والذي من خلاله نسعى لإعطاء صورة واضحة ومحددة لمفاهيم تتعلق بالبحث في القيم الإنسانية المتضمنة سواء كانت ايجابية أو سلبية خاصة الايجابية والرسوم المتحركة "أنمي" كمفهوم.

[1]عواض على عبد الرحمن"، التلفزيون وبرامج الأطفال"، الرافد، ع7 ، مجلة فصلية جامعة، دائرة الثقافة والإعلام، الشارقة، الإمارات العربية المتحدة،1995، ص، 47.

2.أما بالنسبة للجانب التطبيقي يعرض تحليلا لعينة من حلقات الرسوم المتحركة المعنونة ب "**القناص**" كنموذج ومحاولة معرفة بعض القيم الإنسانية المضمنة فيه وبناءا عليه يمكن صياغة إشكالية الدراسة في السؤال الرئيسي التالي:

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

التساؤلات الفرعية:

1/ماهي القيم الأخلاقية التي يتضمنها الرسوم المتحركة التلفزيونية "أنمي القناص"؟

2/ماهي القيم الإجتماعية التي يتضمنها الرسوم المتحركة التلفزيونية "أنمي القناص"؟

3/ماهي القيم الإنسانية التي يتضمنها الرسوم المتحركة التلفزيونية "أنمي القناص"؟

4/ماهي الصيغ المستعملة في التعبير عن القيم في الرسوم المتحركة التلفزيونية "أنمي القناص"؟

2.<u>أسباب اختيار الموضوع:</u>

1.2الأسباب الذاتية:

-اهتمامنا بأفلام الرسوم المتحركة عامة والرسوم المتحركة (animation) بشكل خاص.

-اهتمامنا بتحليل المضمون كأداة بحثية لمصداقية النتائج المتوصل اليها من بعد استخدامه.

2.2الأسباب الموضوعية:

-القيم الإنسانية المتنوعة والجادة التي تتضمنها الرسوم المتحركة التلفزيونية "أنمي".

-الأثر الذي تحدثه الرسوم المتحركة التلفزيونية "أنمي" في المشاهد.

3.<u>أهداف الدراسة:</u>

-يهدف بحثنا إلى التعرف على الرسوم المتحركة التلفزيونية "أنمي" ودورها في شحن المشاهد بالقيم الإنسانية من خلال تحليل مضمون لحلقات الرسوم المتحركة التلفزيونية "أنمي القناص".

-معرفة أهداف القائم بالاتصال من تضمين هذه القيم في الرسوم المتحركة التلفزيونية "أنمي القناص" والأثر المحقق من ذلك على المشاهد.

-كذلك معرفة الموضوعات والقيم الإنسانية التي يتناولها الرسوم المتحركة التلفزيونية "أنمي القناص".

-التعرف على الأساليب المستخدمة في تناول وتقديم القيم الإنسانية المضمنة في الرسوم المتحركة التلفزيونية "أنمي القناص" للمشاهد.

4.أهمية الدراسة:

أما بالنسبة أهمية الدراسة فتتمثل كالنحو الأتي:

تشغل الرسوم المتحركة التلفزيونية "أنمي" حيزا واسعا من ساعات البث اليومية للعديد من القنوات التلفزيونية وكذلك قنوات خاصة لهذه الصناعة نتيجة للإنتاج الكبير في هذا المجال الذي يشهده العالم في عصر الأقمار الصناعية منذ العقد الأخير من القرن الماضي ما يميز هذه المسلسلات خاصة في الوقت الحالي هو جودة الرسم، وتنوع مواضيعها وأفكارها وتماسكها من حيث القصة والرسم والاخراج والتحريك، لتكتشف أن هناك جيشا من العاملين في هذا المجال من كافة الأطياف، وهو بحد ذاته رافد اقتصادي مهم جدا لليابان، حيث يكفي أن تعلم أن اليابان تنتج حوالي 200 أنيمي في العام الواحد لتعلم مدى قوة وسطوة وانتشار هذا المجال، وليست اليابان هي الدولة الوحيدة في العالم التي تنتج الأنمي والمانجا، حيث تقوم معظم دول العالم بإنتاج مسلسلات الكرتون الخاصة بها، وحاليا بدأت الصين وكوريا الجنوبية بمنافسة اليابان ببعض المسلسلات لكنها لازالت متأخرة عنها حاليا، وربما نرى هذه الدول في القريب العاجل تهدد عرش اليابان في عالم الأنمي.

وبالنسبة للدول الأوروبية فلديها انتاجها من هذه المجالات لكن انتشارها قليل ولا تجد نفس الرواج الذي تجده المانجا والانمي الياباني، وربما نذكر منها تان تان وباباي والنمر الوردي، أما الدولة التي تملك قصب السبق في المجال وتشتهر بقوتها الناعمة على مستوى العالم ككل هي الولايات المتحدة، والتي امتلكت شخصياتها التي احتلت قمة الشهرة العالمية دون منازع مثل شخصيات والت ديزني أو الشخصيات الخارقة لمجلات مارفل ودي سي التي يعرفها كل طفل حول العالم.

ما يميز التجربة اليابانية مقارنة بكل التجارب الأخرى هو تنوعها وثراء الافكار، وجودة الرسم والتحريك، كما أنها أرخص سعرا مقارنة بالمسلسلات الأمريكية المنافسة لها من حيث الجودة وثراء الأفكار، لذلك يكون انتشارها أكثر وأسرع، كما أن وجودها على شكل قصص متواصلة يجذب لها جانب التشويق حيث يرتبط المتابع مع أبطال المسلسل لمعرفة أسراره حيث بلغ عدد المشاهدين للأنيميات اليابانية ما يقارب أكثر من 200 مسلسل "أنمي" جديد سنويا، فضلًا بالطبع عن مواصلة إنتاج المسلسلات القديمة، وقد تضاعف إنتاج ذلك الفن خلال سنوات الألفية الثالثة، فبعدما كان حجم الصناعة 10 مليار دولار عام 2002، وصل إلى 20 مليارًا (أكثر من 2 تريليون ين ياباني) عام 2017، محققًا ذروة نجاحه وانتشاره الذي دعا قناة "نتفليكس" الأمريكية للانضمام إلى الجهات المنتجة لأعمال الأنمي.

يطرح ممثلو"جمعية المبدعين اليابانيين للرسوم المتحركة" مطالب من بينها أن تسعى الشركات إلى الحصول على ميزانيات أكبر عند التفاوض مع الرعاة بما يسمح لها بالدفع للرسامين بشكل مناسب، وأن تبحث كذلك عن رعاة خارج اليابان مثل "نتفليكس وأمازون" التي بدأت بعض الشركات العمل معهما بالفعل وارتفعت ميزانية تلك الأعمال بأكثر من 30%، كما أن على الحكومة تقديم دعمٍ أكبر لصناعة "الأنمي"، نظرًا للأهمية القومية لذلك الفن، واقترحت الجمعية كذلك نقل استوديوهات "الأنمي" من العاصمة اليابانية طوكيو –التي تستحوذ وحدها على 75% من إنتاج "الأنمي" إلى مناطق أخرى تقل فيها تكلفة المعيشة.[1]

[1] https://www.sasapost.com/hard-working-enviroment-of-anime-industry/

-تكمن أهمية الدراسة في الدور الهام والخطير الذي تلعبه أفلام الرسوم المتحركة في حياة المشاهدين عموما من خلال تقديم القيم الإنسانية بأساليب تؤثر في أرائهم وأفكارهم وتعاملهم مع بعضهم البعض.

-وتكمن أهمية بحثنا هذا في أنه يدرس القيم الإنسانية من خلال ما يقدمه التلفزيون ضمن برامج أفلام الرسوم المتحركة "أنمي" على المشاهد، وهل هذا النوع من الإنتاج كاف ليؤثر في الشاهد ليشحنه بقيمة إنسانية ما.

5.تحديد مفاهيم الدراسة:

ويعرفها موريس أنجرس "Maurice Angeris" بأنها: "تمثيل عقلي وعام ومعبر لظواهر أو مجموعة ظواهر، ولما بينها من علاقات.[1]

بناء على ما سبق ذكره حول أهمية المفاهيم ودورها الأساسي والرئيسي في أي بحث خاصة الإنساني منها، وباعتبارها مفاتيح لحل شفرات كل بحث، كان لازما علينا تحديد مفاهيمنا بدقة، وهذه المفاهيم هي:

-الرسوم المتحركة التلفزيونية.

-"أنمي" (anime) "animation".

-القيم الإنسانية.

-الرسوم المتحركة "أنمي القناص".

الرسوم المتحركة التلفزيونية:

الرسوم المتحركة اجرائيا: نقصد هنا بالرسوم المتحركة هي كل البرامج الكرتونية التي تبثها معظم القنوات التلفيزيونية بمختلف مضامينها ومختلف لغاتها ولهجاتها.

[1]Angers Maurice: Initiation pratique à la méthodologie des sciences sociales, Casbah université, Alger, 1997, p108.

مفهوما: يعرفها المخرج الفرنسي (Sergele Tendre) كما يلي:

"الرسوم المرسومة، هي ذلك الشكل الممزوج بين الكتابة والرسم، وبين الصورة كرمز والصورة كحركة، وهي متعددة تتوجه لجميع فئات الجمهور، ويمكن أن تكون صورة بصورة متواضعة قادرة على التغيير، بأساليب تعليمية، واقعية، خيالية قديمة وحديثة، شعبية وخاصة".[1]

أنمي (anime= animation):

اجرائيا: أنيمي هو شكل فني متنوع مع أساليب الإنتاج المميزة والتقنيات التي تم تكييفها مع مرور الوقت استجابة للتكنولوجيات الناشئة وهو يتآلف من اليه مثاليه لسرد القصص، والجمع بين الفن التصويري والتوصيف، التصوير السينمائي وأشكال أخرى من التقنيات الابداعية والفردية. فإنتاج أنيمي يركز اقل علي الرسوم المتحركة للحركة وأكثر علي الواقعية من الإعدادات، فضلا عن استخدام تأثيرات الكاميرا، بما في ذلك بالغسل، والتكبير، وطلقات زاوية كونها مرسومه باليد، يتم فصل أنيمي من الواقع من خلال فجوه حاسمه من الخيال الذي يوفر مسارا مثاليا لهروب الجمهور ان الجماهير يمكن ان تزج نفسها فيه بسهولة نسبيه.

وتستخدم أنماط الفن المتنوعة ونسب الأحرف والميزات يمكن ان تكون متنوعة جدا، بما في ذلك العيون الكبيرة الانفعالية أو الحجم الواقعي.

مفهوما: هي أفلام كرتون محاكية للواقع، فهي رسوم متحركة يابانية اختص بها اليابانيين لشهرتهم بهذا الفن، وبمعنى أخر الأنمي هي مسلسلات وأفلام ولكن برسوم تونية ويطلق عليها اسم (anime cartoon) أي أفلام الكرتون المحاكية للواقع.[2]

القيم (Valeurs):

اجرائيا: هي الأمر المهم بالنسبة إلى شخص ما أو مجموعة من الأشخاص بحيث تتجلى أهميتها في الأسلوب المتجلي في التفكير والسلوك وحتى في الشعور والإنفعال.

---

[1] زعموم مهدي، برامج الأطفال في التلفزيون الجزائري– نموذج الرسوم المتحركة من 1999 إلى 2001، أطروحة لنيل شهادة دكتوراه دولة في علوم الإعلام والاتصال، جامعة الجزائر، 2005/2004، ص ص16–17.

[2] الموسوعة العربية العالمية، المتاح في :=http: //www.mawsoah.net/maogen.asp?th=0ssmian&filed=sea=rdh&stext تاريخ20% االرسوم20%.

مفهوما: يعد مفهوم القيم من المفاهيم التي عني بها كثير من الباحثين في مجالات مختلفة كالفلسفة والتربية والاقتصاد وعلم النفس وعلم الجتماع وغير ذلك من التخصصات العلمية الأخرى وقد ترتب على ذلك نوع من الخلط والغموض في تأويل واستخدام تناول مفهوم القيم من تخصص لاخر بل أصبح لهذا المفهوم استخدامات متعددة داخل التخصص الواحد كما تذكر الكتابات في العلوم الإنسانية حول القيم أن أول من استخدموا لفظة "القيمة" بالمعنى الفلسفي وعملوا على نشره وهم الألمان وخاصة "لوتزlotze"، والعالم "ريتشل ritchel"، وعملوا على نشره وهم الألمان خاصة، والعالم وعلماء الإقتصاد النمساويين واستمرت الكتابات وشاعت حول مفهوم القيم في أوروبا خاصة بعد نجاح كتابات الفيلسوف الألماني "فريديريك نتشه f.nietzche".[1]

القيم الإنسانية:

اجرائيا: هي تلك المبادئ والعادات والأخلاقيّات التي نستخدمها، ونستعملها في حياتنا باستمرار، لأنّ القيم هي تلك الجزئيّة من أخلاقيّات الإنسان وغاياته، التي يسعى إليها سواء لغايات يطلبها الإنسان في داخله، أو متطلّبات ذاتيّة له، إذن فالقيم هي مجموعة الأحكام التي تصدر من العقل، وتوجّه الإنسان نحو رغباته، واتّجاهاته المكتسبة من المجتمع الذي يعيش فيه، والتي تعمل على تحريك سلوكيّاته، فهو بناء يبدأ داخل الإنسان، ويعزّز وينمو من خلال الحياة وتجاربه التي يمر فيها، وبالتالي تتكوّن القواعد التي تحكم شخصيّة الإنسان وأسلوبه وصفاته وسلوكيّاته، والتي ينتج عنها نضوج العقل الذي يتميّز بالحكمة، وفن التعامل مع الأخرين.

مفهوما: ونقصد في دراستنا بالقيم الانسانية أنها تلك القيم المرتكزة على المبادئ الإنسانية وهي المبادئ التي أجمعت عليها كل الأديان السماوية وكل الحضارات الإنسانية والتي يقرها العقل والمنطق والفطرة السليمة كالصدق والعدل والأمانة وإتقان العمل والتسامح والحوار واحترام الآخرين.[2]

[1] معمرية بشير، القياس النفسي وتصميم وأدواته، ط2، منشورات الحبر، الجزائر، 2007، ص 45.

[2] مجلة الدراسات والبحوث والاجتماعية، جامعة الوادي، العدد 08، سبتمبر 2014، ص ص 72-87.

6.الدراسات السابقة:إن كل موضوع لا يخلو من الدراسات السابقة فمن خلال البحث المكثف وجدنا أن موضوع القيم الانسانية في الرسوم المتحركة التلفزيونية وخاصة الإيجابية قد درس من قبل في دراسات مشابهة اشتركت مع متغير دراستنا الرسوم المتحركة التلفزيونية في جامعة الجزائر بكلية العلوم السياسية والإعلام قسم علوم الإعلام والاتصال كذلك في جامعة العربي بن مهيدي –أم البواقي– كلية العلوم الاجتماعية والانسانية قسم العلوم الانسانية، علوم الاعلام والاتصال، تخصص سمعي بصري.

الدراسة الاولى: "البوكيمون pokémon"، دراسة ميدانية وصفية لسلوك الاطفال مدرسة الشيماء" (ببابا علي) تجاه هذه السلسلة التي بثت عبر قناة التلفزيون الجزائري سنة 2001 تخص علوم الاعلام والاتصال، مذكرة لنيل شهادة الماجستير لسنة 2005–2006، من بين الاشكاليات التي طرحت ما مدى تأثير الرسوم المتحركة "البوكيمون" على الطفل الجزائري؟ وما مدى تفاعل الطفل مع مضمون هذه السلسلة؟ ومن بين التساؤلات التي طرحت في هذه الدراسة التساؤلات التالية: ما مدى تفاعل الاطفال المبحوثين مع الرسوم المتحركة "البوكيمون"؟ ماذا يثير اهتمام الطفل في المسلسل؟ ما مدى تفاعل الأطفال المبحوثين مع ما تحمله مضامين السلسلة من قيم وعبر؟ ما مدى تفاعل الأطفال المبحوثين مع شخصيات مسلسل "البوكيمون" عامة والشخصية البطلة خاصة ومن خلال استمارة مسح جمهور الاطفال التي أجريت في هته الدراسة يتضح من خلال نتيجة الجدول رقم (22) في الدراسة التحليلية للباحثة أن أكبر نسبة كانت من نصيب الرسوم المتحركة "البوكيمون" حيث وصلت إلى 18.46% لعينة الجمهور التي بلغ عددها 400 عينة مقصات منها 16 عينة (لعدم توفرها على الاجابات)، حيث أقبل معظم الاطفال المبحوثين على سلسلة "البوكيمون" لما تحمله من مضامين وبالتالي يتضح حسب الباحثة أن الأطفال كلما ازدادوا تقدما في السن فهم يميلون إلى مواضيع تكون أقرب ألى الجدية والواقعية والتي تتميز بحركة أكثر وتنافسية أكثر، كذلك اتضح أن نسبة المشاهدة لدى المبحوثين قدرت 100% لهذا المسلسل الذي بثته قناة.[1]

[1]رقان نبيلة، الرسوم المتحركة "البوكيمون" (pokémon)والطفل الجزائري – دراسة ميدانية وصفية لسلوك أطفال مدرسة "الشيماء" (ببابا علي) اتجاه هذه السلسلة التي بثت عبر قناة التلفزيون الجزائري سنة–2001، مذكرة لنيل شهادة الماجيستير، قسم علوم الإعلام والتصال، كلية العلوم السياسية والإعلام، إشراف د. عبد القادر شعباني، جامعة الجزائر، السنة الجامعية 2006/2005.

التلفزيون الجزائري يعني هذا مدى اهتمام وتفاعل العينة العينة بمختلف الفئات مع المسلسل ويظهر ذلك من خلال الجدول رقم (54) بنتيجة أن الأطفال الذين ينتمون الى المرحلة العمرية الأولى أو الأكبر منهم، أنهم يهتمون بمضمون الرسوم المتحركة "البوكيمون" أكثر اهتماما بالشكل، كذلك يوضح الجدول رقم (55) مدى اهتمام الأطفال بمضمون المسلسل حيث وجدت الباحثة أن عينة الدراسة استفادت من عدة قيم منها الإيجابية ومنها السلبية، فهناك من اعتبر أنه من يعمل الخير في الناس ينجح دائما وكيف عليهم محاربة العدو وأن التعاون هو سر النجاح، بالإضافة إلى أن هناك من تعلم كلمات تفيده في دراسته والاستفادة من بعض التعابير فيه، ومن تعلم حب الاخرين، والدفاع عن نفسه، وكيف يصبح شجاعا، وأن الخير يهزم الشر دائما وينتصر مهما كانت الصعاب، وأن الذكاء والحماس هو سر لكل نجاح وكيفية الوصول إليه بالمثابرة، بالمقابل هناك عنصر القوة الذي وجدت الباحثة أن الأطفال يعودون إليه فهم يعتبرون أنه بالقوة يستطيع الإنسان التغلب على الصعاب واستعمالها كوسيلة للنجاح عكس الحل السلمي للمشاكل وبذلك تبين إدراك الطفل وقدرته على فهم التسلسل، إضافة ألى أنه يمكن فهم القصة من خلال تكوين صورة عامة عن حوادثها ومضمونها رغم جهله ببعض الكلمات، كما أن الاطفال كونوا بعض النضج ويحتفظ بانطباع عام من السلوكات والقيم التي امتصها من المسلسل تفيدهم في حياتهم إذ أثبتت هذه الدراسة أن مشاهدة برامج الرسوم المتحركة تعلم الطفل القيم ويطبقها في حياته إذا واجه مواقف مشابهة فيما بعد فإنه سيقوم بنفس الأعمال التي شاهدها على الشاشة الصغيرة، ومن خلال الجدول (46) يظهر مدى تفاعل الأطفال المبحوثين مع شخصيات المسلسل عامة وشخصية البطل خاصة بالنسبة للمنافسة في المعارك كانت النتيجة بنسب متقاربة حيث التفاعل مع الشخصيات عامة 26.28% والشخصية البطلة 25.96% فبذلك إن التفاعل مختلف مع جوانب السلسل وتقريبا بنفس القدر، ويوضح الجدول رقم (64) أن أكبر تفاعل من حيث التجاوب مع صفات البطل بصفة كبيرة، ومرافقته لما يحمله من خصال الطيبة ومساعدته للاخرين وحبه للخير ويرون فيه القوة والشجاعة وحامي الضعفاء، كما أنه يتصف بالذكاء الخارق وصبره وحكمته واحترامه للأخر، ويرون فيه قدوة لهم ومصدر للقوة ويحلمون أن يصبحوا مثله أو أنهم يماثلون أننفسهم ببطل القصة.[1]

[1] رقان نبيلة، الرسوم المتحركة "البوكيمون" (pokémon)والطفل الجزائري، المرجع نفسه.

الدراسة الثانية: سمية دهامنة، أثر الرسوم المتحركة على سلوك الطفل الجزائري، دراسة ميدانية على عينة من أولياء مدينة أم البواقي، ومن بين الإشكاليات التي طرحت كيف تأثر الرسوم المتحركة على سلوك الطفل الجزائري من منظور أولياء أم البواقي؟ وطرحت الباحثة أهم التساؤلات وهي: ما موقف الأولياء في مدينة أم البواقي من تأثير الرسوم المتحركة على سلوك الطفل؟.

ماهي الضوابط التي يتخذها الأولياء من مراقبة سلوك أطفالهم بعد تعرضهم للرسوم المتحركة؟ ماهي درجة وعي الأولياء حول مضامين الرسوم المتحركة التي يشاهدها أطفالهم؟ ولهذا حسب الأسئلة التي طرحت ومن خلال تفريغ إستمارات الإستبيان والتي بلغ عددها 120 إستمارة (مبحوث) من حجم مجتمع البحث حيث شملت 60 أم و60 أب خلصت الباحثة في دراستها ألى نتائج عامة حسب الأسئلة التي طرحت أهمها أنها خلصت إلى أن رضى الأولياء على مضامين الرسوم المتحركة بنسبة 52% و نسبة عدم رضاهم كانت 48% وهذا راجع إلى الرقابة لسلوك أطفالهم، كذلك إلى أن موقف الأولياء حول تأثير الرسوم المتحركة على سلوك أطفالهم و كيفية تأثيرها عليهم مما قدرت نتائجه بنسبة 64% للتأثيرات الإيجابية، أما التأثيرات السلبية فقدرت ب 36% ولاحظت الباحثة أن وجهة نظر الأولياء للرسوم المتحركة التلفزيونية بأنها تعد أداة تربوية وتعليمية تزيد من قدرات أطفالهم فكريا وثقافيا وتكسبه عادات وقيم مرغوبا فيها، أما التساؤل الأخير حول وجهة نظر الأولياء حول الرسوم المتحركة وتأثيراتها على الطفل الجزائري إيجابيا ب 59% وتمحورت كالأتي بنسبة 14% بأنها تفيدهم في الدراسة و بنسبة 25% هناك ما تحقق له رغبات متنوعة و أعلى نسبة كانت 27% بأنها تنمي تفكيره ونموه العقلي، أما بالنسبة للأفعال السلبية كانت 41% وتم توزيعها كالتالي: تسبب له تراجع في الدراسة ب 8% وما تجعله مدمنا ب 13% لأن الأطفال أكثر عنصر مستهدف و يتجاوب مع مختلف المضامين بتقمص وتقليد ما يشاهده.[1]

[1] سمية هامنة، أثر الرسوم المتحركة على سلوك الطفل– دراسة ميدانية على عينة من أولياء مدينة أم البواقي، مذكرة مكملة لنيل شهادة ماستر في الاعلام والاتصال، تخص سمعي بصري، كلية العلوم الإجتماعية والانسانية، قسم العلوم الإنسانية، أشراف د. نفيسة نايلي، جامعة العربي بن مهيدي، أم البواقي، الجزائر، السنة الجامعية 2016/2015.

أما بالنسبة لمتغير القيم فقد وجدنا أوجه تشابه لدراستنا مع دراستين، الأولى دراسة بالوطن العربي بكلية التربية –الجامعة الإسلامية بفلسطين، والدراسة الثانية بجامعة عبد الحميد بن باديس –مستغانم– الجزائر، كلية العلوم الإنسانية والاجتماعية، قسم العلوم الإنسانية، شعبة علوم الاعلام والاتصال.

الدراسة الثالثة:

عليان عبد الله الحولي، القيم المتضمنة في أفلام الرسوم المتحركة –دراسة تحليلية– نوفمبر 2004، تخص كلية التربية، بحث مقدم إلى مؤتمر التربوي الأول –التربية في فلسطين وتغيرات العصر السنة 2004، وإشكالية البحث تمثلت في إيجابيات وسلبيات الرسوم المتحركة، وذلك من تساؤلين رئيسين:

ما بعض القيم المتضمنة في عينة من أفلام الرسوم المتحركة؟ وما أوجه الشبه والاختلاف بين نتائج رأي المهات، وتحليل محتوى أفلام الرسوم المتحركة؟ من خلال تحليل المحتوى 40 (فلما) واستطلاع رأي عينة عشوائية شملت 100 أم بحيث كانت النتائج بالنسبة لرأي الأمهات مثل قيم التعاون والصدق والأمانة بنسبة 13% والقدرة العقلية بنسبة 10%، ومساعدة الاخرين بنسبة 10% ومساعدة الاخرين بنسبة 10%.

وكانت أهم السلبيات العنف والجريمة –بنسبة 188%، –إضاعة الوقت– بنسبة 17.5%، والعدوان بنسبة 10%، وبالنسبة لتحليل الأفلام فقد بينت النتائج التي تحصل عليها الباحث أن أهم القيم الإيجابية هي التعاون بنسبة 14.7%، ثم الصبر والإحتمال 11.7%، المفردات اللغوية بنسبة 9.8% يليها "أنماط سلوكية إيجابية" بنسبة 9.3% وكانت أهم القيم السلبية "العنف والعدوان" بنسبة 16.6% ثم "الأنماط السلوكية السلبية" بنسبة 12.7% يليها "القيم السلبية" بنسبة 11.7%، يليها "الطقوس المختلفة" بنسبة 8.8% ولاحظ اتفاق كبير بين كلا النتائج (رأي الأمهات وتحليل الأفلام).[1]

الدراسة الرابعة:

[1] عليان عبد الله الحولي (أستاذ أصول التربية المشارك)، القيم المتضمنة في أفلام الرسوم المتحركة –دراسة تحليلية– بحث مقدم إلى المؤتمر التربوي الأول "التربية في فلسطين وتغيرات العصر" المنعقد بكلية التلربية في الجامعة الإسلامية ،غزة، فلسطين، في الفترة من 23–2004/11/24.

بریاح أمیرة، حاج دولة نورية، القيم الثقافية في البرامج التلفزيونية الجزائرية، تحليل مضمون برنامج الجسور –قناة الجزائرية الجزائرية– أنموذجا، شعبية علوم الإعلام والاتصال، مذكرة تخرج لنيل شهادة الماستر في علوم الاعلام والاتصال، تخصص "وسائل الإعلام والمجتمع" السنة 2015–2016، من بين الإشكاليات التي طرحت هل تساهم قناة الجزائرية الثالثة في نقل القيم الثقافية للمجتمع الجزائري من خلال برنامج الجسور؟ ومن بين التساؤلات المطروحة في هذه الدراسة السؤال الثاني ما هي طرق الإقناع التي اعتمد برنامج الجسور في إيصال القيم الثقافية إلى المجتمع؟ ومن خلال تحليل محتوى عينة من أعداد برنامج جسور الخاص بتظاهرة قسنطينة عاصمة الثقافة العربية 2015 قدر ب بثمانية لبرنامج أعداد توصلت الباحثتان إلى أن البرنامج يقوم بتمرير مجموعة من القيم بأنواعها (قيم ثقافية وجمالية، إنسانية وتاريخية، دينية) كذلك غرس قيم ثقافية لدى الأجيال الصاعدة وحثهم على المحافظة عليها وذلك من خلال الجدول (01) حيث يتوضح بعد عملية قراءة الجدول تبين للباحثتين أن القيم الثقافية احتلت الصدارة بنسبة 60% لتليها القيم الإنسانية ب 15% ثم الجمالية ب 10% وبعدها القيم التاريخية ب 09% وأخيرا القيم الدينية 06% ومن خلال هذه هذه النتائج استنتجتا أن البرنامج يمرر رسائل إعلامية هادفة وروابط ثقافية وحضارية من طرف القائم بالاتصال كذلك يسعى إلى تثبيت القيم والمبادئ الأصيلة وإثراء الواقع الثقافي وهو ما برز من خلال المحتوى الإعلامي لهذا البرنامج.

ومن هذا المنطلق دعمت الباحثتين نتائج دراستهم بملخص أهم ما جاء فيه أن البرنامج أداة من أدوات تشكيل الذوق العام يسعى إلى تقديم القيم الجزائرية وترسيخها في نفس المشاهد والحفاظ على شخصية وخصوصية المجتمع تدافع من خلالها عن الهوية القيمية الثقافية عن المجتمع الجزائري في ظل الثقافات الدخيلة.[1]

7.الخلفية النظرية للدراسة:

[1] بریاح أمیرة، حاج دولة نورية، القيم الثقافية في البرامج التلفزيونية الجزائرية (تحليل مضمون برنامج الجسور –قناة الجزائرية الثالثة– أنموذجا)، مذكرة تخرج لنيل شهادة الماستر في علوم الاعلام والاتصال ، تخصص "وسائل الاعلام والمجتمع"، كلية العلوم الإنسانية والإجتماعية، إشراف د. العربي بوعمامة، جامعة عبد الحميد بن باديس –مستغانم، الجزائر، الموسم الجامعي 2016/2015.

التلفزيون: هو ببساطة عبارة عن "إذاعة مرية تقوم فيها آلة التصوير الإلكترونية بتحويل الصور المضاءة إلى نبضات كهربائية، تنقلها محطة الإرسال ثم تستقبلها أجهزة الاستقبال وتعيد تكوينها".[1]

ويضطلع التلفزيون بمجموعة من الوظائف الرئيسة التي يمكن ايجازها فيما يلي:

1/الإعلام.

2/التثقيف وتعزيز الهوية الثقافية: إذ يستهدف التلفزيون تنمية الرصيد الثقافي للفرد والنهوض بالنتاج الفكري للمجتمع، عبر ما ينشره من معارف ومعلومات ومن خلال إلقاء الضوء على المنتوج البشري فكريا وفنيا وماديا والعمل بالطرق والأساليب المباشرة وغير المباشرة على تنمية الثقافة وتعزيز الهوية الثقافية في المجتمع، وتدعيم القيم الإيجابية التي تقوم عليها بما يحفظ للأمة أصالتها وللمجتمع ثوابته الثقافية.

3/التسلية والترفيه: يعتبر عنصر التسلية والترفيه من أهم مستهدفات البث التلفزيوني وذلك من خلال ما يعرض على جمهور المشاهدين من تمثيليات روائية ومسلسلات ومسرحيات وأفلام وموسيقى، ورياضة، وألعاب... وهناك الكثير من الترفيه الموجه الذي يقدم بطريقة مقصودة بغرض اكتساب وتنمية اتجاهات وقيم معينة لدى جمهور المستقبلين (المشاهدين) وبما يساعد في توجيه العقل البشري نحو سياسة وفلسفة مجتمعية بعينها، ولاشك أن التحليل الواعي للبعد الترفيهي ومادة التسلية التي تتناقلها الشاشات الفضائية اليوم يكشف لنا الأهداف الخفية والقيم المضمرة في كل أنواع القصص الخيالية إلى جانب التأكيد على أن عنصر الخيال يفوق العنصر الواقعي في تشكيل أراء الناس، وأن الطرف الذي يسعى للتأثير لا يصرح عادة عن مقصده ونواياه، وغالبا ما تأخذ عملية الإقناع طابعا خفيا.[2]

ومن هنا جاءت عدة نظريات تفصل في هذه الوظائف ومنها:

نظرية الغرس الثقافي:

[1] محمود حسن إسماعيل، مبادئ علم الاتصال ونظريات التأثير، مكتبة الدار العالمية، ط1، الهرم، 1998، ص 170.

[2] طعيمه سعيد إبراهيم، أثر الفضائيات على القيم في ضوء العولمة الثقافية "دراسات تربوية واجتماعية"، مجلد 8، كلية التربية، جامعة حلوان، مصر، 2002، ص 194.

تعتبر نظرية الغرس الثقافي تصوراً تطبيقياً للأفكار الخاصة بعمليات بناء المعاني، وتشكيل الحقائق الاجتماعية، والتعلم من خلال الملاحظة، والأدوار التي تقوم بها وسائل الإعلام في هذه المجالات، حيث تؤكد الفكرة العامة التي تجتمع حولها النظريات السابقة وهي قدرة وسائل الإعلام في التأثير على معرفة الأفراد وإدراكهم للعوامل المحيطة بهم، خصوصاً بالنسبة للأفراد الذين يتعرضون إلى هذه الوسائل بكثافة كبيرة.[1]

نشأة النظرية: ترجع أصول هذه النظرية إلى المفكر الأمريكي " جربنر" الذي بحث عن تأثير وسائل الاتصال الجماهيرية على البيئة الثقافية، وتعتبر هذه النظرية تصورا تطبيقيا للأفكار الخاصة بالأدوار التي تقوم بها وسائل الإعلام في المجال الثقافي حيث تتسم هذه الوسائل بقدرة كبيرة في التأثير على معرفة الأفراد وإدراكهم للعوامل المحيطة بهم، خصوصا بالنسبة للأفراد الذين يتعرضون لهذه الوسائل بكثافة كبيرة.[2]

وقد نشأت هذه النظرية لمواجهة ظروف اجتماعية خاصة في الولايات المتحدة الأمريكية، تمثلت في انتشار بعض الآفات الاجتماعية خاصة العنف والجرائم والاغتيالات في المجتمع الأمريكي في الستينات.[3]

حيث اعتبر الكثير أن السبب في ظهور هذه الظواهر يرجع إلى التلفزيون وتأثير أفلام العنف والرهب على الشباب، وخاصة على المراهقين، بحيث أنه لا يطيق ما يشاهدونه على شاشة التلفزيون في واقعهم المعاش، مما أدى بمراكز البحث في أمريكا لإجراء بحوث حول علاقة مشاهدة التلفزيون وارتفاع معدلات الجريمة والسلوك العدواني، حيث توصل "جرنبر" إلى إثبات أن الأشخاص المشاهدون للتلفزيون بكثافة يختلفون في إدراكهم للواقع الاجتماع من الأفراد الذين يشاهدون قليلا، وأن التلفزيون وسيلة فريدة للغرس لدى الاطفال، وتؤكد أيضا هذه الدراسة على دور التلفزيون في نشر الثقافة الغربية.[4]

مفهوم نظرية الغرس الثقافي: هذه النظرية تعلقت بوسيلة التلفزيون لدراسة العنف والجريمة في المضامين التلفزيونية وتطورت ونتج عنها أن اكتشف أن الفرد الذي يتعرض للتلفزيون تتغرس فيه قيم وتصورات تجعله يتبناها ويظن أنها فعلا ما يحدث بالواقع وبالتالي تتغرس

[1] محمود حسن إسماعيل، مبادئ علم الإتصال، الدار العالمية للنشر والتوزيع، ط1، الكويت، 2003، ص 265.

[2] محمد عبد الحميد، نظريات الإعلام واتجاهات التأثير، ط1، عالم الكتب، القاهرة، 19997، ص 262.

[3] محمود حسن أسماعيل، المرجع نفسه، ص 266.

[4] محمد عبد الحميد، المرجع نفسه، ص 262.

فيه لاشعوريا فإذا سألناه عن ظاهرة ما يكون تفسيره ونظرته حسب ما يتلقاه من التلفزيون ومغايرة تماما للواقع والمتلقي يتقبل ما يبث له على أنه تعبير حقيقي للواقع، لكونه غير واعي بعملية صنع هذا الواقع، بل إن وعيه لا يتعدى الشعور بالتسلية، وذلك بقضاء الساعات الطويلة أمام شاشة التلفاز.[1]

يرى"مورغان" أن نظرية الغرس نظرية ثقافية في المقام الأول، وأن هدفها هو تحديد المدى الذي يمكن لرسالة معينة أن تساهم في إدراك مفاهيم الواقع الاجتماعي بطريقة مشابهة لتلك المفاهيم التي تحملها هذه الرسالة.[2]

أسس ومبادئ النظرية: ترتكز نظرية الغرس الثقافي على بعض الأسس والمبادئ وهي كالتالي:

أ.التلفزيون وسيلة متميزة عن وسائل الإعلام الأخرى:

فالتلفزيون هو الوسيلة التي تدخل إلى البيوت لمدة تزيد عن سبع ساعات يوميا ويتميز بقدرته على جذب الكبار والصغار حوله مما يجعله بيئة للتعلم، وهو موزع أساسي للصورة الذهنية، كما أنه يشكل الاتجاه السائد لثقافتنا الشعبية من ناحية أخرى، وما يميز التلفزيون أيضا هو قدرته على توحيد الأنماط الثقافية وتبسيطها وجعلها مشتركة بين جميع أعضاء المجتمع، ومن هنا فإن عملية الغرس تتفاعل فقط مع التلفزيون.

ب.رسائل التلفزيون تشكل نظاما متجانسا هو التيار السائد في ثقافتنا:

إن الغرس باعتباره عملية ثقافية يرتبط بالإطار النظري للمعرفة، ويخضع للمفاهيم التي تتكشف في الإجابة على أسئلة محددة، وهذه المفاهيم يتم غرسها عن طريق التعرض للتلفزيون، حيث أن كثيفي المشاهدة يشاهدون خليطا من البرامج والنتيجة هو أن يحدث التلفزيون والنص التلفزيوني نوعا من التجانس بين الجامعات الاجتماعية المختلفة، وهو ما يؤدي إلى ذوبان الاختلافات الاجتماعية التقليدية.[3]

ج.مضمون هذه الرسائل يقدم مفاتيح الغرس: إن أسئلة المسح المستخدمة يجب أن تعكس المضامين المختلفة الموجودة في الرسائل التلفزيونية التي تقدم لمجموعات كبيرة من

[1] عبد الحافظ عواجي صلوى، جمع وتنسيق أسامة بن مساعد المحيا، نظريات التأثير الإعلامية، 1442/02/25، ص 21.

[2] ميرفت الطربيشي، عبد العزيز السيد، نظريات الإتصال، دار النهضة العربية، القاهرة، 2006، ص 281.

[3] ميرفت الطربيشي، عبد العزيز السيد، المرجع نفسه، ص ص282-285.

المشاهدين عبر فترة زمنية طويلة حيث لا تصلح الأسئلة الاستطلاعية أو الاستكشافية التقليدية في تحليل الغرس.

إن الأسئلة المستقاة من العالم الواقعي يمد الغرس بأنماط معلوماتية تستطيع تفسير المعلومات المقدمة في عالم التلفزيون وهو ما يؤدي إلى نتائج مثمرة.

تحليل الغرس يركز على إسهام التلفزيون ووسائل الإعلام المغربي في صياغة أفكار الجمهور واتجاهاته نحو القضايا المختلفة.

إن المهمة الرئيسية لتحليل الغرس هي تحديد إلى أي مدى يمكن لرسالة معينة أن تسهم في تكوين معتقدات الواقع الاجتماعي لدى الأفراد، بطريقة تتفق مع القيم والأعراف المتكررة، وكذلك الصور الذهنية التي تتضمنها هذه الرسائل، فتحليل الغرس يركز على إسهامات التلفزيون في صياغة تفكير الغالبية العظمى وتحقيق الانسجام بين أفراد المجتمع ككل وتعمل وسائل الإعلام على تكوين تصورات الجمهور من خلال عملية التعرض التراكمي عبر فترة زمنية طويلة.

د.**تزيد المستحدثات التكنولوجية من وصول الرسائل التلفزيونية إلى الجمهور:**

يرى "جنبر" أن نظم التلفزيون السلكي والمحطات المستقلة والفيديو، قد أعطت للمشاهدين قدرا أكبر في التحكم في تلقي البرامج، وأن التعرض لهذه الرسائل قد يحل محل قراءة الجريدة أو الذهاب إلى السينما، ولا يمكن أن يحل محل التعرض التلفزيون.

مفاهيم مرتبطة بالنظرية: لقد ارتكزت نظرية الغرس الثقافي على مجموعة من المفاهيم لعل أهمها هي:

التعلم: يقصد به مدى شعور المشاهدين أن محتوى التلفزيون يقدم إليهم معلومات في العديد من الموضوعات مثل كيفية إقامة علاقات اجتماعية، وكيفية حل المشكلات، حيث يمكنها استخدام هذه المعلومات في حياتهم الحقيقية.

التوحد: يركز بصفة أساسية على الطريقة التي يتم من خلالها تكوين المشاهد لعلاقته مع الشخصيات التليفزيونية ولا يعني أن يكون الشخص الذي يبنى علاقة متآلفة ومتقاربة مع الشخصيات التلفزيونية غير متوازن عقليا، وإنما هو يخلق إحساسا بأن هذه الشخصيات التلفزيونية واقعية بل وتشابهها مع بعض الشخصيات في العالم الواقعي الحقيقي. [1]

[1] ميرفت الطربيشي، عبد العزيز السيد، مرجع سبق ذكره، ص ص 282-290.

كما ركز "جربر" في دراسته للعلاقات لمفهومين رئيسين في عملية الغرس أكد عليهما وهما:
الاتجاه السائد: هو التجانس بين الأفراد، في اكتساب الخصائص الثقافية المشتركة للمجتمع التي يقدمها التلفزيون كقناة ثقافية حديثه، فالاتجاه السائد هو عبارة عن نسيج من المعتقدات والقيم والممارسات التي يقدمها التلفزيون في صورة مختلفة يتوحدوا مهما كثفوا المشاهدة، وبالتالي فإن الاتجاه السائد يشير إلى سيطرة التلفزيون في غرس الصورة والأفكار بشكل يجعل الفوارق تقل أو تختفي بين الجامعات.

-**الصدى أو الرنين:** التأثيرات المضافة للمشاهدة بجانب الخبرات الأصلية الموجودة فعلاَ لدى المشاهدين وبذلك فإن يمكن أن تؤكد هذه الخبرات من خلال استدعائها بواسطة الأعمال التلفزيونية التي يتعرض لها الأفراد، أصحاب هذه الخبرات بكثافة أعلى.[1]

فرضيات النظرية:

تفترض النظرية أن الأشخاص الذين يشاهدون كميات ضخمة من البرامج التلفزيونية(كثيفو المشاهدة) يختلفون في إدراكهم للواقع الاجتماعي عن أولئك الذين يشاهدون كميات قليلة من البرامج أو لا يشاهدون (قليلو المشاهدة)، ويرى واضعي النظرية أن وسائل الاتصال الجماهيرية تحدث أثار قوية على إدراك الناس للعالم الخارجي، خاصة هؤلاء الذين يتعرضون لتلك الوسائل لفترات طويلة ومنتظمة.

وخلصت النظرية إلى أن الذين يشاهدون التلفزيون بكثافة فإنهم يعتقدون أن ما يشهدونه من خلال التلفزيون من واقع وأحداث وشخصيات فإنها تكون مطابقة لما يحدث في الحقيقة وفي الحياة.[2]

الانتقادات الموجهة لنظرية الغرس الثقافي: تتمثل أهم الانتقادات الموجهة لنظرية الغرس الثقافي في النقاط التالية:

هناك متغيرات أخرى في عملية التأثير التلفزيوني على المشاهدين ولعل من أهمها العوامل الديمغرافية.[3]

[1] محمد عبد الحميد، مرجع سبق ذكره، ص 265.

[2] عبد الحافظ عواجي صلوى، مرجع سبق ذكره، ص 28.

[3] محمد احمد مزيد، التلفزيون والطفل، ط1، الدار العالمية للنشر والتوزيع، الجيزة، 2008، ص 117-118.

ويرى كل من "هاو كنز" و"بنجري" أن العلاقة بين مشاهدة التلفزيون والغرس الثقافي عند مشاهديه يمكن أن ترجع إلى بعض محتوى مواد أو برامج التلفزيون ولا تنطبق على البعض الآخر من البرامج وكذالك فإن تلك العلاقة لا تنطبق على مشاهدة محتوى جميع المواد أو برامج التلفزيون في عمومها ولكنها قد تحدث نتيجة مشاهدة برامج محددة.

كما وجه البعض أيضا انتقادا للعلاقة بين التعرض للتلفزيون والغرس الثقافي والمشاهدين، حيث أنه من الممكن أن تتعرض المادة المقدمة من خلال التلفزيون إلى القلب والنزيف من قبل المشاهدين، كما أن استجاباتهم قد تكون متحيزة وبتالي تصبح الأسس التي تبنى عليها مفاهيم أبعاد العلاقة بين المشاهدة والتأثير طبقا لمنظور الغرس الثقافي مفاهيم وأبعاد غير دقيقة.

كذالك لا توجد إجابة قاطعة حول أسباب اكتساب المعاني والأفكار والحقائق التلفزيونية رغم تشابه كثافة المشاهدة في داخل الفئة أو الجماعة الواحدة مثل الاطفال في مرحلة عمرية معينة، بالإضافة إلى عدم كفاية الأدلة الخاصة بالمحتوى ذاته وحدوث الغرس الناتج عن تراكم التعرض لهذا المحتوى.

حقيقة أننا يمكن أن نلمس انتشار بعض الأفكار والحقائق لدى المشاهد و الاطفال في مرحلة عمرية معينة حتى اننا نطلق عليهم في كثير من المواقف جيل التلفزيون، إلا أننا نلمس أيضا تغيرا في هذه الأفكار والحقائق بتطور المرحلة العمرية، مما يثير البحث في مصادر التغيير فيها وتأثير التلفزيون في هذا المجال، والعديد من الآراء النقدية الأخرى التي تثير العديد من التساؤلات والقضايا المرتبطة بهذه النظرية وتطبيقاتها في الثقافة المختلفة.[1]

علاقة الدراسة بنظرية الغرس الثقافي:

يمكن وصف عملية الغرس بأنها نوع من التعلم العرضي الذي ينتج عن التعرض التراكمي لوسائل الإعلام خاصة التلفزيون حيث يتعرض مشاهد التلفزيون دون وعي على حقائق الواقع الاجتماعي لتصبح بصفة تدريجية أساسا للصور الذهنية والقيم التي يكتسبها عن العالم الحقيقي، وعملية الغرس ليست عبارة عن تدفق موجة من تأثيرات التلفزيون إلى

[1] محمد عبد الحميد، مرجع سبق ذكره، ص 270.

جمهور المتلقين ولكنها جزء من عملية مستمرة وديناميكية للتفاعل بين الرسائل والسياقات، وفيما يتعلق بالمرحلة العمرية فأن تأثير التلفزيون يكون متفاوتا حسب مضامين البرامج وما تبثه من رسائل.

حيث تطورت ونتج عنها أن الفرد الذي يتعرض للتلفزيون تتغرس فيه قيم وتصورات تجعله يتبناها ويظن أنها فعلا ما يحدث بالواقع وبالتالي تترسخ فيه لا شعوريا، ويكون تفسيره ونظرته حسب ما يتلقاه من التلفزيون وقد تكون مغايرة تماما للواقع، والمتلقي يتقبل ما يبث له على أنه تعبير حقيقي عن الواقع، لكونه غير واع بعملية صنع هذا الواقع، بل إن وعيه لا يتعدى الشعور بالتسلية وقضاء الساعات الطويلة أمام شاشة التلفاز بجمهوره ومشاهديه عامة.

وضع "جورج جرنبر" مجموعة من الدعائم الأساسية لنظرية الغرس الثقافي تتمثل في:

أن التلفزيون يعتبر وسيلة فريدة للغرس بالمقارنة مع وسائل الاتصال الأخرى لشيوع وجوده في المنازل وسهولة التعرض له، كما يساهم في التنشئة الاجتماعية بدرجة لا تحدث في الوسائل الأخرى حيث يجد الطفل والمشاهد (كافة الفئات العمرية) نفسه مستغرقا في بيئة التلفزيون نظرا لتوافر عناصر الصوت والصورة والحركة واللون، كما يقضي المشاهد معظم وقته أمام التلفزيون نظرا لسهولة استخدامه، لذلك فالتلفزيون يعتبر من أهم وسائل الإعلام التي تترك أثرا في تقديم الأفكار والقيم والصور الإعلامية المختلفة لجميع فئات المجتمع.

فالتلفزيون يعكس الاتجاه السائد لثقافة مجتمع ما، ويقلل أو يضيق الاختلافات في القيم والاتجاهات والسلوك بين المشاهدين، إلى الحد الذي يعتقدون معه أن الواقع الاجتماعي يسير على الطريقة التي يعبر عنها العالم التلفزيوني حيث تقدم الرسائل التلفزيونية المختلفة العديد من الثقافات والآراء والصور الذهنية التي تشاهدها كل الفات والمستويات العمرية.

يمكن اعتبار نظرية الغرس الثقافي إحدى النظريات التي تفسر الكيفيات التي يتم بها برمجة المتلقي على تبني وجهات نظر وأفكار وأدوار مختلفة ومتعددة، من حيث التقمص أو التقليد أو الاشباع الذاتي، لذلك كان إدراجها مقصودا لقابليتها وحظوتها في تأطير المفاهيم العامة لموضوع البحث، سيما وأن أفلام الكارتون تهدف بشكل كبير إلى غرس القيم، وهذه الغاية لا

يمكن النظر فيها فهما وتفسيرا إلا من خلال تأطيرها وفق مفاهيم الغرس التي يتقنها التلفزيون.

تستدعي إذن خريطة بناء المعاني لدى المتلقي إمداده بمنظومة قيمية تتأرجح بين السلبي والايجابي وتأخذ بعين الاعتبار الشرائح العمرية القابلة لعمليات البذر الإعلامي الذي تعكسه نظرية الغرس الثقافي، وهو ما شرع توظيف هذه المقاربة النظرية الأساسية التي تساعد على فهم الأبعاد العميقة لتأثيرات وسائل الإعلام.

وبذلك استعنا بهذه النظرية في تحليل وتفسير تساؤلات دراستنا حول كيفية تجلي القيم الإنسانية في الرسوم المتحركة التلفزيونية "أنمي" وما يسعى إليه القائم بالإتصال من تضمين هذه القيم وغرسها لدى المشاهد الذي يتعرض لهذه المضامين وعملية الترسيخ الشعورية أو الاشعورية وكم الأدراك لها فالقيم الانسانية المتكررة في دراستنا والتي تحمل افكارا خصوصا من طرف القائم بالاتصال في الرسوم المتحركة التلفزيونية "أنمي القناص" يجعل المشاهد يتأثرون بما تم تقديمه من الرسائل المضمنة ضمن عينة الدراسة من القيم الايجابية والسلبية من ما تم عرضه وتثبيته وتعزيزه او ترسيخه وتأثر المشاهد بها.

8.منهج الدراسة وأدوات جمع البيانات: يعتبر المنهج هو الطريقة التي يتبعها الباحث في دراسته للمشكلة لاكتشاف الحقيقة، وللإجابة على الأسئلة والاستفسارات التي يثيرها موضوع البحث وهو البرنامج الذي يحدد لنا السبيل للوصول إلى تلك الحقائق وطرق اكتشافها.[1]

حيث هناك العديد من المناهج التي تستخدم في دراسة الظواهر في علوم الاعلام والاتصال وفي دراستنا هذه يعتبر منهج المسح الاعلامي أحد المناهج الملائمة بالنظر الى الطبيعة الوصفية التحليلية لهذه الدراسة وبالنظر لما يوفره هذا المنهج من امكانية للوقوف على طبيعة المضامين.

-**منهج المسح الاعلامي:** هو أحد المناهج الرئيسية التي تستخدم في البحوث الانسانية الاجتماعية الوصفية الاعلامية لوصف الظاهرة المدروسة وتصويرها كميا عن طريق جمع معلومات مقننة عن المشكلة وتصنيفها وتحليلها واخضاعها للدراسة الدقيقة وعادة ما يستخدم هذا المنهج بقصد إصلاح ظاهرة مرضية داخل المجتمع بعد الوقوف على الجوانب المختلفة

[1] محمد شفيق، البحث العلمي"مع تطبيقات في مجال الدراسات الاجتماعية"، المكتب الجامعي الحديث، داربلد، 2005، ص05.

لظروف الحياة في مجتمع ما، أو في بيئة معينة وعلى الاخص المزدحمة أو الفقيرة من مختلف جوانبها الديموغرافية والاقتصادية والصحية والاجتماعية سواء فيما يتعلق بمشكلات السكان والعمالة والبطالة او المرض والفقر والخدمات المقدمة والسلوك الانساني وأنشطة الافراد..الخ.[1]

تعتبر هذه الدراسة المعنونة ب: "القيم الانسانية المضمنة في الرسوم المتحركة التلفزيونية أنمي" من الدراسات الوصفية أي استقصاء ينصب على ظاهرة معينة حيث يهدف الى تشخيصها وكشف جوانبها وتحديد العلاقات بين عناصرها أو بينها وبين ظواهر أخرى فهي دراسة تنطلق من فحص لموضوع القيم الانسانية في الرسوم المتحركة التلفزيونية خاصة أنمي الرسوم المتحركة الياباني المحاكي للواقع في مواضيعه الاجتماعية بهدف الحصول على معلومات كافية حول مجموعة حلقات كرتونية تركت أثرها على المشاهدين وذلك من خلال تحليل مضمون هذه الحلقات الخاصة بالرسوم المتحركة التلفزيونية "أنمي القناص" فكان من الضروري استخدام منهج المسح الاعلامي الخاص بالبرامج السمعية البصرية الذي يهدف الى الوصف الكمي والموضوعي والمنهجي للمضمون الظاهر لهذا البرنامج كما يسعى الى ربط العلاقات بين حدود هذه الدراسة وتحليل مضمونها وتفسيرها.

ولأجل ذلك فقد تم الاستعانة في هذه الدراسة ب "تحليل المضمون" و الذي يعرف أنه:

أحد أساليب البحث العلمي الذي تهدف إلى الوصف الموضوعي المنظم والكمي للمحتوى والمضمون الظاهر من مواد الاتصال المكتوبة أو المسموعة والمرئية.[2]

-**أدوات الدراسة:** الشائع حول أدوات البحث العلمي، هو أنها تلك الوسائل المختلفة التي يستخدمها الباحث في جمع المعلومات والبيانات المستهدفة في البحث، ضمن استخدامه لمنهج معين أو أكثر، ولأدوات البحث العلمي دور هام في جمع المعلومات والبيانات المستهدفة في البحث، بحيث "تقاس القيمة العلمية لأي بحث بالنتائج التي توصل إليها وفق خطوات المنهج العلمي المستخدم في البحث، وأيضا بالوسائل والأدوات التي تم استخدامها في جمع البيانات".[3]

---

[1] محمد شفيق، المرجع نفسه،ص87.

[2] ألارامي ب. فالي: البحث في الاتصال عناصر منهجية – ترجمة: سفاري ميلود وآخرون،مخبر علم إجتماع الاتصال، جامعة منتوري، قسنطينة، الجزائر، 2004، ص.

[3] عبد الباقي زيدان، وسائل وأساليب الاتصال، المكتبة لأنجلو مصرية، القاهرة 1974، ص 103 .

1/الملاحظة:

تعتمد هذه الدراسة على أداة الملاحظة التي يتم من خلالها الانتباه إلى هذا البرنامج التلفزيوني ذو طابع أفلام الكرتون، فالرسوم المتحركة التلفزيونية تعتبر اليوم إحدى الركائز الأساسية والهامة التي تعتمدها القنوات الفضائية في المساحة الزمنية التي تبثها، وأكثر ما أثار انتباهي في هذه الرسوم المتحركة التلفزيونية "أنمي القناص" التنوع في تناول القيم الإنسانية والمواضيع التي يثيرها بأساليب معينة.

وتعرف الملاحظة على أنها:

المشاهدة المركزة بكل اهتمام لشيء ما، لحادثة ما، أو لظاهرة معينة من أجل دراستها واستخلاص النتائج منها.[1]

2/استمارة تحليل المضمون:

من أدوات هذه الدراسة أيضا استمارة تحليل المضمون وهي "مجموعة من مؤشرات يمكن عن طريقها استكشاف أبعاد موضوع الدراسة عن طريق تحليل محتوى بعض حلقات الرسوم المتحركة التلفزيونية "أنمي القناص"".

فاستمارة التحليل تعد بمثابة أطار متكامل للرموز الكمية الخاصة بكل وثيقة من وثائق التحليل، وينبغي أن يصمم هيكلها العام.[2]

بحيث تشمل الأقسام التالية:

-البيانات الأولية عن الرسوم المتحركة التلفزيونية "أنمي القناص".

-فئات التحليل.

-وحدات التحليل وهنا نستخدم وحدة الموضوع.

-وحدات القياس نستخدم وحدة التكرار كوحدة للعد و لحساب تكرارات المواضيع.

[1] محمد مسلم، منهجية البحث العلمي، ط2، دار الغرب، الجزائر، 2004، ص41.

[2] محمد عبد الحميد، تحليل المحتوى في بحوث الإعلام، دار ومكتبة الهلال للنشر والتوزيع، بيروت، لبنان، 2009، ص234.

-ملاحظات يسجل فيها الباحث البيانات الكيفية التي لا يسمح تصميم الاستمارة بتسجيلها كميا، وتستخدم استمارة التحليل خلال عملية الملاحظة ورصد البيانات التي يتم عليها العد، وتعتبر بعد ذلك الجداول التفريغية جزءا مكملا لاستمارة التحليلي.

9.مجتمع البحث وعينة الدراسة:

إن مجتمع البحث في لغة العلوم الانسانية هو "مجموعة منتهية أو غير منتهية من العناصر المحددة مسبقا والتي ترتكز عليها الملاحظات".

وكذلك هو مجموعة عناصر لها خاصية أو عدة خصائص مشتركة تميزها عن غيرها من العناصر الأخرى والتي يجب عليها البحث أو التقصي.

شمل مجتمع الدراسة الجزء الأول من سلسلة الرسوم المتحركة "أنمي القناص" التي بثت بالتلفزيون العربي على قناة (سبيس تون سنة 2004) والبالغ عددها 62 حلقة من أفلام الرسوم المتحركة وهي مجموعة حلقات كرتونية تركت أثرا على المشاهدين.

عينة الدراسة:

العينة: وتعرف كذلك "بأنها مجموعة من مفردات مجتمع الدراسة يتم اختيارها بطريقة معينة بحسب أنواع العينات بحيث تكون المفردات المختارة تحمل نفس خصائص المجتمع الأصلي للدراسة".[1]

العينة القصدية (purposive simple) ينتقي الباحث افراد عينته بما يخدم اهداف دراسته وبناء على معرفته دون ان يكون هناك قيودا او شروط غير التي يراها هو مناسبة من حيث الكفاءة او المؤهل العلمي او الاختصاص او غيرها، وهذه العينة غير ممثلة لكافة وجهات النظر ولكنها تعتبر اساس متين لتحليل العلمي ومصدر ثري للمعلومات التي تشكل قاعدة مناسبة للباحث حول موضوع الدراسة.[2]

-حيث اخترنا العينة القصدية (العمدية) لعدة أسباب منها:

[1] مسعودة كتونة وآخرون، أسس المنهجية في العلوم الاجتماعية، منشورات جامعة قسنطينة، الجزائر،1999، ص187.

[2] زياد احمد الطويسي ،مجتمع الدراسة والعينات، مديريات التربية لواء البتراء،2001، ص5.

-أن مجتمع البحث كبير جدا ويتطلب لدراسته الكثير من الجهد والوقت والمال.

-أننا لا نملك كل أجزاء الرسوم المتحركة التلفزيونية "أنمي القناص" ما اضطرنا إلى اختيار جزء واحد وحلقات منه كعينة لدراستنا.

-أننا مضبوطين بوقت محدد وعلينا الالتزام به.

-وفي الأخير لأن العينة تحقق أهداف البحث.

-**حجم العينة:** حيث أنه تم التعامل مع عينة من أفلام الرسوم المتحركة "أنمي القناص" بلغ مجموعها (08) حلقات (فلما)، شكلت (12,90%) من حجم مجتمع البحث وقد اختلفت فيه الفترة الزمنية لكل فيلم حيث استخدمنا الأسبوع الصناعي في اختيار عينة دراستنا وهي كالتالي:

الأسبوع الأول: الحلقة 1 يوم السبت

الأسبوع الثاني: الحلقة 9 يوم الأحد

الأسبوع الثالث: الحلقة 17 يوم الاثنين

الأسبوع الرابع: الحلقة 25 يوم الثلاثاء

الأسبوع الخامس: الحلقة 33 الأربعاء

الأسبوع السادس: الحلقة 41 الخميس

الأسبوع السابع: لاحظنا أن قناة سبايس تون لا تعرض مسلسل الرسوم المتحركة "أنمي القناص" يوم الجمعة لذلك أحذنا الحلقة الموالية ضمن الأسبوع الصناعي يوم السبت

الأسبوع الثامن: الحلقة 50 يوم السبت

الأسبوع التاسع: الحلقة 58 يوم الأحد

جدول المشاهد المختارة من حلقات الأنمي "القناص":

التاريخ	زمن الحلقة	النسبة%
الأسبوع 01	20 دقيقة	12.42

الأسبوع 02	20 دقيقة	12.42
الأسبوع 03	20 دقيقة	12.42
الأسبوع 04	20 دقيقة	12.42
الأسبوع 05	20 دقيقة	12.42
الأسبوع 06	20 دقيقة	12.42
الأسبوع 07	21 دقيقة	13.04
الأسبوع 08	20 دقيقة	12.42
المجموع	161 دقيقة	100

10.فئات ووحدات تحليل المضمون:

تحديد وحدات تحليل المضمون:

يعتبر اختيار فئات التحليل الخطوة الأولى في تحليل المضمون فالفئات هي بمثابة المواضيع الدالة التي تعمل على تصنيف المحتوى بطرية يمكن أن تكون كمية ويقصد بفئات التحليل (catégories): "تلك العناصر الرئيسى أو الثانوية التي يتم وضع وحدات التحليل فيها (كلمة أو موضوع أو قيم)، والتي يمكن وضع كل صفة من صفات المحتوى فيها، وتصنف على أساسها، ويخضع وضع فئات تحليل المضمون في البحث إلى طبيعة الأهداف المسطرة فيه، لأنه انطلاقا من هذه الأهداف يتم تحديد الفئات المعمول بها، والتي يضمن الباحث من خلالها العرض الموضوعي والشامل للعناصر محل البحث.

والتي يضمن الباحث من خلالها العرض الموضوعي والشامل للعناصر محل البحث ويصنف "بيرلسون" فئات التحليل إلى نوعين رئيسيين ويندرج تحت كل منهما عدد من الفئات التفصيلية، حول مضمون مادة الإتصال أو المعاني التي تنقلها، ويسميه "بيرلسون" بفئات محتوى الاتصال ويدور النوع الثاني من الفئات الرئيسية حول الشكل

الذي قدم فيه هذا المضمون و انتقلت من خلاله معانيه و يسمي "بيرلسون" هذا النوع الأول من الفئات بفئات شكل الاتصال ويندرج ضمن هذين النوعين الرئيسيين من الفئات مجموعة من الفئات الثانوية والتي ستظهر تباعا من خلال عرض الفئات:

1/فئات المضمون (ماذا قيل):

يدور هذا النوع الأول من الفئات الرئيسية حول محتوى مادة الاتصال أو المعاني التي تنقلها في شكل سؤال هو: ماذا قيل؟ وهي كثيرة و متعددة منها:

-فئة الموضوع:

ويقصد بهذه الفئة تحديد الموضوعات الفرعية التي تدور حولها مواد الاتصال لأن لكل مادة اتصال موضوعا رئيسا تدور حوله موضوعات فرعي ينقسم إليهت، و تحديد فئات موضوع الاتصال يختلف من بحث لاخر كما يختلف من فترة زمنية الى أخرى.

ولعل هذه الفئة أكثر الفئات استخداما في دراسات تحليل المضمون حيث تشير الدكتورة "ليلى عبد المجيد" إلى أن: هذه الفئة استخدمت في 75 %من إجمالي البحوث موضوع الدراسة التي قامت بها، ويتولى الباحث ضمن هذه الفئة تصنيف مضمون بحثه وفقا لموضوعاته، مجيبا على التساؤل الأساسي الخاص بموضوعه أو بمجموعة الموضوعات محل اهتمام المادة المدروسة، ويتم تقسيم كل موضوع رئيسي إلى مجموعة موضوعات فرعية والتي يمكن تقسيمها إلى موضوعات أخرى في إطار البحث واحتياجاته وإمكانية إخضاع الموضوعات لهذه التقسيمات الفرعية .أي بتقسيم الموضوعات إلى موضوعات سياسية، دينية، عسكرية، اجتماعية...الخ، أو تقسيم الموضوعات السياسية إلى موضوعات فرعية: قيم ايجابية كالتضامن و التسامح الصفح الخ... و قيم سلبية كالتآمر و الغش السرقة الاحتيال الخ...

-فئة الأهداف : تستعمل هذه الفئة للبحث عن مختلف الأهداف التي يريد المضمون محل الدراسة إبلاغها أو الوصول إليها، طبعا لكل مضمون هدف أو أهداف خاصة وعليه فمن الطبيعي أن تختلف مكونات هذه الفئات من بحث إلى أخر وذلك حسب طبيعة البحث والإطار النظري الذي ينطلق منه الباحث فالقائم بالاتصال يبني خطابه تبعا لأهداف على الباحث استكشافها وتحليلها.

-**فئة مصدر القيم:** كثيرا ما تعتمد المضامين الإعلامية على عدة مصادر تجمع من خلالها المادة التي تشكل في نهاية المطاف المضمون المقدم وعليه فئة المصدر أو المصادر تبحث عن مختلف تلك المنابع التي تغذي والمضمون محل التحليل وتتمثل أهم هذه المصادر في الأشخاص والصحف والمحطات الإذاعية والتليفزيونية والكنب والأفلام والمصادر غير الشخصية، والوثائق وغيرها من المصادر المختلفة.

-**فئة القيم:** حيث تعد من أهم الفئات التي نعتمد عليها في تحليل المضامين الانسانية من قيم ايجابية وسلبية المغروسة في والمضمنة في عينة الدراسة حيث أنها تؤثر في جملة المعتقدات التي يحملها الفرد نحو الأشياء و المعاني وأوجه النشاط المختلفة والتي تعمل على توجيه رغباته واتجاهاته نحوها وتحدد له السلوك المقبول والمرفوض والصواب والخطأ، وكل هذا بنسبة ظاهرة لا سبيل الى نكرانها.

-**فئة أساليب الإقناع (عرض القيم الانسانية):** وترتبط هذه الفئة أيضا بالفئات السابقة من حيث كونها وسائل يتوسل بها المرسل استثارة أكبر عدد من المشاهدين وإقناعهم بالأفكار التي يتبناها في المحتوى الإعلامية ومن هذه الفئات التي يصنف على أساسها المحتوى مدى اعتماد المرسل على المصادر المختلفة وأقوالها في تأكيد المحتوى أو تزوير الأقوال أو مدى الاعتماد على المراجع الصحيحة أو الخاطئة، أو استخدام العرض الموضوعي المتوازن أو اللجوء إلى الإستمالات العاطفية والعقلية والتخويفية في تقديم المحتوي وغيرها من الأساليب التي يتوسل بها المرسل الإقناع المستقبل بالمحتوى الإعلامي.[1]

2. **فئات الشكل(كيف قيل):**

-**فئة وسيلة الإقناع:** ويسعى فيها المصدر أو المرسل أو الكاتب أي القائم بالإتصال باستثارة أكبر عدد ممكن من المشاهدين وإقناعهم بالأفكار التي يتبناها في المحتوى الإعلامي.

-**فئة طرق الإقناع:**

[1] محمد عبد الحميد، مرجع سبق ذكره، ص 134.

الإقناع المنظم هو عملية يتم من خلالها استدانة المواقف أو المعتقدات لتناشد المنطق والعقل، وأيضا يكشف الإقناع عن مجريات الأمور من ناحية أخرى هو عملية يتم من خلالها الاستدانة المواقف أو المعتقدات تناشد العادات أو العواطف كذلك الإقناع هو عملية تهدف إلى تغيير موقف أو سلوك شخص (أو مجموعة) تجاه حدث معين، فكرة شيء، أو أي شخص أو أشخاص آخرين، يتم ذلك باستخدام كلمات مكتوبة أو منطوقة لنقل المعلومات، والمشاعر، أو للاستدلال، أو مزيج منها.

-**فئة اللغة المستخدمة:** من المؤكد أن اللغة هي الوعاء الذي يصب فيه الفكر فهي بالتالي المحرك الأساسي له وتزداد هذه الأهمية في مضمون وسائل الإعلام الجماهيرية ذلك أنها الواصل بين المرسل والمتلقي وفي كثير من الأحيان يقع التشويش على الرسالة بسبب اللغة المستعملة من طرفه وعليه يعد تحليل اللغة في مضمون وسائل الإعلام من الأهمية التي تجعل كل الرسالة مرتبطة بطبيعتها ولذا فان اللغة المستعملة في تلك الوسائل هي مجموعة من التصنيفات ترتبط في طبيعتها بإشكالية الدراسة والهدف منها وهي من الفئات المهمة التي يترتب عليها مدى فهم الرسالة الإعلامية واستيعابها من جانب جمهور المشاهدين.

-**فئة القوالب الفنية:** هي الطرق والصفات التي تستخدم لعرض قيم ومضامين الرسوم المتحركة التلفزيونية وتهدف الى الكشف عن شكل العرض.

3.وحدات العد والقياس:

يوجد في منهج تحليل المضمون العديد من الوحدات التي يعتمد عليها في تحليل الخطاب الإنساني في البحوث الاجتماعية وتعني وحدة التحليل الوحدة التي ستعطى درجة والتي قد تكون كلمة أو جملة أو فقرة أو عمود أو مقال أو موضوع أو فكرة الشخصية كما قد يكون سنتمترا من المساحة التي تشغلها الرسالة الاتصالية أو دقيقة من زمن الإرسال الإذاعي أو التلفزيوني وفي هذه الدراسة سيتم اعتماد وحدة الفكرة كوحدة للتسجيل.

-**وحدة الفكرة:** ليس للفكرة حدود إلا تلك التي يحملها معناها، وقد تكون عبارة أو جملة وقد تمتد على طول الفقرة وقد يكون كل المحتوى عبارة عن فكرة واحدة.

تعد الفكرة من أكثر وحدات التحليل استعمالا في بحوث الإعلام التي تعتمد على أداة تحليل المضمون لأنها تعطي أكثر دلالة لاتجاه المضمون وعن طريقها يمكن فهم المعاني المتضمنة فيه.

-**وحدة التكرار**: حيث اعتمدنا في دراستنا على حساب عدد تكرارات القيم الإنسانية الإيجابية كوحدة عد ضمن التحليل الكمي والكيفي لهذه الدراسة.

-**إجراءات الصدق والثبات:**

من الخطوات المتبعة في تحليل المضمون ما يسمى بإجراءات الصدق والثبات أي صدق وأداة التحليل.

- **صدق الأداة:** قمنا بإجراءات الصدق على استمارة تحليل المضمون راجين تحقيق ما يلي:

- التأكد من صحة أداة التحليل.

- البعد عن الذاتية في تحديد فئات ووحدات التحليل وتحقيق الموضوعية.

- التأكد من أن استمارة التحليل تتضمن الفئات المناسبة لتصنيف المحتوى.

للتحقق من صدق أداة التحليل قمنا بعرض الاستمارة الخاصة بتحليل مضمون لأعداد من مسلسل الرسوم المتحركة "أنمي القناص" على عدد من المحكمين من الأساتذة في كلية العلوم الإنسانية والاجتماعية قسم العلوم الانسانية تخصص إعلام سمعي بصري في جامعة "محمد خيضر" بسكرة من أصحاب الاختصاص وذوي الخبرة في استخدام تقنية تحليل المضمون، وذلك للتعرف على صدق المحتوى ومدى ملائمة الفئات المختارة لمحتوى المادة المحللة، وقد أرفقت استمارة التحليل مع دليل التعريفات الإجرائية لكل فئة من تلك الفئات، وقد أبدى المحكمون جملة من الملاحظات حول تعديل أو حذف بعض الفئات، وأخذنا بهذه الملاحظات بعين الاعتبار في إعداد استمارة التحليل النهائية التي ستطبق على المحتوى المعروض في مسلسل الرسوم المتحركة "أنمي القناص"، ومن الأساليب التي استخدمنها لزيادة في صدق التحليل ما يلي:

-تعريف المفاهيم التي تتضمنها فئات ووحدات التحليل في الدراسة ليتسنى للمحكمين تصنيف المحتوى على أساسها من خلال الاستعانة باستمارة التعريفات الإجرائية.

-وضع ترميز سهل يمكن المطلع عليه من معرفته.

-العمل بملاحظات المحكمين لاستمارة التحليل.8

11.اختبار التحليل (معادلة هولستي):

يقصد بالثبات لإمكانية الوصول إلى النتائج نفسها عند اعادة تطبيق المقياس المستعمل على المادة نفسها في المواقف والظروف نفسها وعلى هذا الاساس سعينا الى التأكد من وجود درجة عالية من الثبات في دراستنا عن طريق استخدام معادلة رياضية إحصائية تعرف بمعادلة هولستي وهي : حساب متوسط الاتفاق لكل محكم :

_ متوسط الاتفاق للمحكم الأول:

متوسط الاتفاق = الأسئلة المتفق عليها/ عدد الفئات

متوسط الاتفاق = 8 / 9 = **0.88**

_متوسط الاتفاق للمحكم الثاني:

متوسط الاتفاق = 7 / 9 = **0.77**

_متوسط الاتفاق للمحكم الثالث :

متوسط الاتفاق = 7 / 9 = **0 .77**

_حساب متوسط الاتفاق العام :

متوسط الاتفاق العام = متوسط الاتفاق1 + متوسط الاتفاق2 + متوسط الاتفاق 3/3

متوسط الاتفاق العام = $\frac{0.77+0.77+0.88}{3}$

متوسط الاتفاق العام = $\frac{.42}{3}$

متوسط الاتفاق العام = **0.80**

_حساب معادلة الثبات لهوسني:

معادلة الثبات = ن(متوسط الاتفاق العام)

1+(ن− 1) (متوسط الاتفاق العام)

معادلة الثبات = $\frac{(0.80)3}{(0.80)(1-3)+1}$

معادلة الثبات = 0.90

معادلة الثبات = 0.92

الإطار النظري للدراسة

الفصل الأول: الرسوم المتحركة والتلفزيون

تمهيد

المبحث الأول: الرسوم المتحركة وظهورها

1.تعريف الرسوم المتحركة

2.نشأتها عبر التاريخ

3.تقنياتها وأنواعها

4.المواضيع التي تعالجها

5.أهدافها وأساليبها

6.وظائفها في التليفزيون

المبحث الثاني: مكانة "الأنمي" ضمن الرسوم المتحركة التلفزيونية

1.تعريف "الأنمي اليابانية".

2.تاريخ ظهوها

3.أنواع "الأنيميات اليابانية"

4.خصائصها ومزاياها

5.أساليب إقناع القائم بالاتصال في "الأنيميات"

6.واقع "الأنمي اليابانية" في العالم، العالم العربي والجزائر.

7.مراحل صناعة "الأنيميات "

خلاصة الفصل

تمهيد

تتنوع برامج الرسوم المتحركة بحسب طبيعة الموضوع، المدة الزمنية وحتى الشخصيات الموجودة فيها وكلها تسعى إلى تحقيقالهدف الذي وضعت من أجله والمساهمة في تكوين السياقات والرسائل والأفكار عن طريق بثها وتلقيها مستعينة بالحس الإبداعي والجمالي للمشاهد كذلك على أسس ودراسات منهجية ونظرية تم التأكد من صحتها.

كما تحتل برامج الرسوم المتحركة مكانة هامة ضمن برمجيات التلفزيون نظرا لقدرتها على التقرب من المشاهدين من كافة الفئات العمرية وتلبية حاجاته واهتماماته العقلية والوجدانية، فالرسوم المتحركة "الأنمي" كواحدة من بين هذه البرامج التلفزيونية تجذب المشاهدين باعتمادها أسلوب البساطة والتشويق في أن واحد من جهة، ومن جهة أخرى استخدام الألوان والأصوات وعدة مدخلات في عملية الضغط على المتلقي في تبني أفكار وقيم من طرف المرسل عن طريق بثها ضمنيا في رسائل متكررة وفق استراتيجية طويلة المدى قصد الغرس، ولهذا حاولنا من خلال هذا الفصل التعرف أكثر على هذا الفن

المبحث الأول: الرسوم المتحركة وظهورها

1.الرسوم المتحركة اصطلاحا:

الرسوم المتحركة هي سلسلة من الصور ثابتة يتم عرضها في تعاقب زمني يؤدي إلى الوهم بالحركة ويتم إنتاج رسوم متحركة باستخدام سلسلة إطارات مرسومة ويمثل كل إطار منها لقطة، وهي مجموعة من الرسومات تعرض وراء بعضها بشكل متتابع لتعطي أحساس بتحرك الرسومات على الشاشة.[1]

اجرائيا: الرسوم المتحركة هي مجموعة من الصور والأشكال المرسومة والمتحركة، ذات الموسيقى والألوان الجذابة، تعرض عبر قنوات فضائية، تتناول قصص وموضوعات مختلفة، تحمل قيم متنوعة تأتي على شكل أفلام أو مسلسلات.

2.نشأتها عبر التاريخ:

تعتبر الرسوم المتحركة فن قائم بذاته، ولقد مرت بعدة مراحل وعدة تطورات قبل أن تصل إلى الشكل الذي هي عليه اليوم، وكما عرفت عدة تحولات، ولكل شيء بداية، إذ أن هناك من يرجع هذا الفن (الرسوم المتحركة) إلى القرن السادس، وهو تاريخ يرتبط بتقليد صيني قديم جدا والمتمثل في "مسرح الظل" أو كما يسمى بـ "الظل الصيني".

بعد قرون من المسرح الظلي والعروض والإستعراضات تأكد الحلم الإنساني القديم والمتمثل في إعطاء الحركة للصور من خلال التجارب والمحاولات العديدة في مجال الرسوم المتحركة، والتي تمثلت في الأدوات البصرية التي اخترعت في القرن 19م إذ سمحت تجارب للفيزيائي البلجيكي "Joseph PLATEAU" بإنجاز جهاز "Phénakitiscope" أي (منظر الزوال 1832)، وتعد ملاحظاته وتجاربه حول ثبات الشبكية قد جهزت تقنيات التحليل وإعادة تشكيل حركة بصرية إنطلاقا من تعاقب صور ثابتة.[2]

---

[1] حسن شفيق، التصميم الغرافيكي في الوسائط المتعددة، دارالفكر وفن للطباعة والنشر والتوزيع، 2008.

[2] "Cinéma d'animation", un article du CD Encyclopédie Universalis, 2001

اطلع عليه بتاريخ17-07-2018 على ساعة 12:55.

إلى هنا لم تتعد تلك المحاولات تنفيذ حركة واحدة أو مرحلة واحدة منها، ولم يفكر أحد في تنفيذ قصة كاملة بالرسوم المتحركة قبل "Emile REYNAUD" مخترع "Praxinoscope" والمسرح البصري "Théâtre optique 1888" ويعود إليه الفضل في إعطاء الجمهور فرصة مشاهدة أول عرض حقيقي للرسوم المتحركة، وذلك بثلاث (03) سنوات قبل الحفل السينمائي للإخوة "Lumiére"، وكان "REYNAUD" هو الواضع لفكرة أعماله وكاتب السيناريو والرسام والتقني والعامل في نفس الوقت، من بين مؤلفاته: " Pauvre Pierrot, Le rêve au coin du feu" (1889) "Un Bon bock" وكانت تتألف من حوالي 700 لقطة متعاقبة، مسطرة وملونة باليد فوق شريط ويعد " Les aventures d'une parisienne aux bain de mer" عمل رائع وناجح لـ: "REYNAUD" مدته عشرة (10) دقائق وقد عرض مرات عديدة في الفترة الممتدة من 1894 إلى 1900. وتميزت أعماله بالإخراج صورة بصورة (Image par image) وكل صورة مرسومة على شريط من قماش مثقوب ثم يمدد هذا الشريط بين وشيعتين (Bobines) وتضاء بمصدر ضوئي وتعرض على شاشة، لكن المشاهد كان يرى تلك الصور مباشرة وليس صورها.

ومع ظهور السينما 1895 على يد اللإخوة "Lumiére" وتزامنت بدايات السينما مع بدايات الرسم في الجرائد اليومية كالأشرطة المرسومة "Bande dessinée" والملاحق المرسومة "Suppléments illustrés"، جمعت الرسوم المتحركة بين الرسم المطبوع والسينماتوغرافيا وجاء هاووا الرسوم المتحركة ليستغلوا تقنيات السينما في أعمالهم، وفي مشاغل "Vitagraphe" في نيويورك، ابتكر تقني مجهول طريقة "دورة المقبض" أو " Tour de manivelle" التي بفضلها استطاعت الكاميرا أن تأخذ لقطتها صورة فصورة أي " Image par image". [1]

رغم أنها كانت مجهولة في أوربا إلا أنه وفي سنة 1905، استطاع الإسباني " Segundo CHOMON DE" توقع هذه الحركة واستعمل الفيلم وكاميرا يدوية وذلك بتحريك حروف وأكال مرسومة في مجموعات من ثلاثة (03) إلى ثمانية (08) صور.

[1] "Cinéma d'animation", un article du CD Encyclopédie Universalis, 2001. المرجع نفسه

في سنة 1906، أدخل الكاريكاتوري الأمريكي "James Stuarts BLACKTON" والعامل لدى استوديوهات "Edison" الخدع في رسومه المتحركة بمضاعفة المؤثرات الخارقة للعادة آنذاك و قد استعمل "BLACKTON" الطريقة نفسها في فلمه المشهور "الفندق المسكون" أو "Hôtel Hanté" سنة 1907، الذي شوهدت فيه أجسام مصنوعة من العجينة تتحرك من تلقاء نفسها، دون الإستعانة بأي خيط وكانت تتحول عند الإنتقال من لقطة إلى أخرى، كما أنتج "Humorous phases of funny faces" (1906)، وفي نفس السنة أنتج فيلما آخر "Amidwinter night's dream" وكان أول نموذج لأفلام الدمى.[1]

ويقال أنه عندما حضر "Emile COHL" عرض فيلم "BLACKTON" في باريس استطاع أن يخرق سر اللقطة صورة بصورة (Image par image) وهو المبدأ الذي استعمله فيما بعد لإنجاز أول سلسلة رسوم متحركة سينماتوغرافي وهو: "Fantasmagorie" والذي عرض في 17 أوت 1908، وكان في غالبيته رسما ذا تحولات متوالية، يصبح الفيلم على التوالي راقصة ثم شخصيات مختلفة أخرى. وقد أدى نجاح هذا الفيلم إلى إنتاج منتظم لأفلامه الكرتونية ولعب التحويل دورا كبيرا في أشرطته وبصورة خاصة في رائعته: سلسلة الدمى المتحركة، وظل "COHL" في فرنسا متفردا سواء في الرسوم المتحركة أو في أفلام الدمى، وكان يستعمل الحيوانات للاستهزاء بالإنسان في فيلمه: "Les beaux Arts de Joko" حيث يحمل قرد ريشة للعبث بوجه إنسان، وتواصلت إبداعاته التي أتمها في الولايات المتحدة الأمريكية مابين 1912 و1914م.[2]

إضافة إلى المبدعين الذين سبق ذكرهم، نجد عدة سينمائيين ممن قاموا بعدة محاولات في مجال الرسوم المتحركة ولقد كانوا كاريكاتوريون في الصحافة المكتوبة، منهم: " Anson DYER" في بريطانيا، "Victor BEGHAL" في السويد، "Windsor MC CAY" الكرتوني النيويوركي والرائد في الأشرطة المرسومة أو القصص المصورة المسلسة أي " La bande dessinéé"، كان يرى في الرسوم المتحركة فن فريد من نوعه، ووصل إلى درجة لا تضاهى في مجال التحريك (animation) والرسم، من إنتاجاته:

[1] جورج سادول، تاريخ السينما في العالم، ترجمة ابراهيم الكيلاني، لندن، 1968، ص 432.

[2] "Film d'animation", CD Encyclopédie Universalis, op cit..22:13 اطلع عليه 18-07-2018على ساعة

"Little Nemo"، "Gertie a Trained Dinosaur" (1909) الذي أمضى ثلاثة (03) سنوات في رسمه.

ومن عام 1910 إلى 1918 أدار "MC CAY" عددا هائلا من الطرائف، وحتى 1930م، لم يستطع أحد أن يصل إلى مستوى ونوعية رسومه.

لقد دُعّم انتشار الرسم المُحرّك الأمريكي بالموجة المتزايدة من "الأشرطة المصورة" التي راحت الصحافة الأمريكية تنشرها منذ عام 1900.

تلت كل هذه التطورات مرحلة جديدة للرسوم المتحركة، فبعد 1913، أسس كل من "Raoul BARRE" و"John Randolph BRAY" أولى الإستديوهات الكبرى المنظمة وقد حددت بها مناهج منتظمة الإنتاج، واعتمدت أولى المسلسلات على شخصيات طريفة وشخصيات مقتبسة من كتب الأشرطة المرسومة (Bandes Dessinées)، نجد " Colonel Heeza Laiar"،

"boby bumps" (1914) ل: "bray"، "muttand jeff" (1916): "charles bower" و"jerry on the job" ل: "raoul barre"، "the crayzcat" ل: " katzen jammer kids".[1]

بعدها حصل تطور معتبر تمثل في استعمال أوراق السيليلوز (Cellulos) وهي عبارة عن مادة صلبة وشفافة مصنوعة من مادة السيليلويد (Celluloïd) تصنع منها الأفلام والأمشاط.

السيليلوز، هذه التقنية التي ظهرت في الولايات المتحدة الأمريكية والتي بقيت إلى يومنا هذا على يد كل من "John Randolph BRAY" و"Earl HURD" سنة 1915، أدت إلى تطور كبير وساعدت في تسهيل الرسم وكذا تفادي إعادة رسم الديكور في كل مرة كما مكنت من وضع عدة أوراق من "السيليلوز" فوق بعضها البعض حسب كمية العناصر الممثلة التي نريد تحريكها فمنها العناصر الثانوية للديكور: شخصيات، أيدي، أرجل، ملامح الوجه، وبالتالي تحريك عدة عناصر باستقلال عن الديكور، وهذا الأسلوب من العمل يكسب إعادة الحركة بخفة ومرونة ويساعد في ارتفاع كمي للإنتاج.

[1] اطلع عليه بتاريخ 18-07-2018على ساعة Idem.00:17

إذن فتطور وسائل التصوير والتحريك سهل ديناميكية الفيلم وسمح لفن التحريك بالتطور بدوره وشق طريقا خاصا به ليصل إلى أعمال أخرى مثل أعمال " Dave, Max FLEISCHER" في "Koko the Clown" (1915)، ثم خلقا بعدها شخصيات جديدة ومعروفة إلى حد الآن تمثلت في "Betty Boop" (1932)، وشخصية البحار آكل السبانخ "Popeye" (1933)، وذلك لحساب شركة "Warner".

في 1919، خلق كل من "Otto MESMER" و"Pat SULLIVAN" شخصية "FélixleChat"، التي أصبحت في 1921 أوّل شخصية مرسومة مشهورة عالميا، وكانت بمثابة نموذج لكل الشخصيات المتحركة إلى غاية 1940 (من "Crazy Cat" إلى "MikeyMouse")، وأوجد نجاح هذه الشخصية الفذّة المنحوسة الطالع حيوانات منافسة ووجّه المحركين إلى نوع جديد من الشخصيات البطلة.

وقد قاد "Wallt DISNEY" الرسوم المتحركة إلى غاية الإتقان وذلك باستعماله لكاميرا متعددة المستويات (Multi plane) وتحريك الكاميرا منذ 1937، حيث سمحت بإعطاء مؤثرات أكثر عمق.[1]

إذن مع "Walt DISNEY"، انطوت صفحة الصورة الكاريكاتورية فاسحة المجال لأشكال أكثر تطورا، ولقد ساهم ظهور الصور في 1928 وبعده اللون سنة 1932 في إثراء الديناميكية والرمزية لعالم "ديزني"، كان "DISNEY" يعمل بنجاح لا يُجاري على خلق أبطال جدد جميعهم من الشخصيات الهزلية الحيوانية، إذ وبفضل التقنية والتنظيم المحكمين استطاعت ورشات "ديزني" أن تنتج مجموعة من الشخصيات التي تميزت بشعبية كبيرة ومازالت إلى يومنا هذا، نذكر منها : "Mickey" (1928)، "Pluto" (1930)، "Goofy" (1935)، "Donald Duck" (1936) وجلبت من سينما الرسم كل قوتها الإستعراضية. [2]

وقد بلغ فنه (Disney) أوجّه خلال الفترة ما قبل الحرب العالمية الثانية، وعشية الحرب، أصبحت مشاغل "ديزني" مصنعا حقيقيا، يتصرف ألفا 2000 من المستخدمين فيه بتجهيزات وآلات معقدة مخصصة لإنتاج فيلمين طويلين (Métrage Long) و48 فيلما قصيرا

[1] المنهل، قاموس فرنسي–عربي، دار العلم للملايين، ط9، بيروت، 1987، ص 177.

[2] يبلغ طوله 2500م.

(CourtMétrage) كل عام، إذ حقق فيلمه الطويل "Blanche Neige et les SeptN ains" (1937) أرباحا خيالية وبلغت المداخيل في الأسواق الداخلية ثمانية (08) ملايين دولار.[1]

واستغلت تجربة أفلام "Mikey" في استثمار واسع لمشتقات الفيلم الثانوية (dérivés)، فبيع "Blanche Neige et les Sept Nains" على كل الأشكال التي يتصوررها العقل: دمى، سكاكر، وساعات صغيرة (منبه)، ولعب من السيليلويد (Celluloïd)، وعلامات للشكولاته وحافظات صور، وصور، ومحارم، وألبسة داخلية... وكما أنجز بعد فيلمه هذا سلسلة أفلام تمثلت في: "Pinocchio" (1940)، "Fantasia" (1940)، ويعد من أعماله الأكثر طموحا، ظهر فيه "Mickey" في دور ساحر متمرن ثم أنجز فيلم "Bambi" (1942). [2]

لقد مارس أسلوب "ديزني" بين أعوام 1935-1955 أثرا حاسما في الولايات المتحدة الأمريكية وبريطانيا وفرنسا وإيطاليا... وبل وحتى في الإتحاد السوفياتي آنذاك والصين.

وتعددت الجهود لتظهر شخصيات عرفت شهرة كبيرة وبقيت أسماؤها خالدة عبر الزمن ومازالت إلى حد الآن، نذكر منها: "Porky" و"Beans" (1936)، "Duffy Duck" (1937) و"Bugs Bunny" (1940) في سلسلة "Merrie Melodies"، " loony Tunes".

وفي سنة 1940 خلق "Walter LANTZ" شخصية الطائر الثرثار المخرب "Pecker WoodyWood" لحساب شركة "Universal" نذكر كذلك سلسلة " Tom and Jerry" (1940) وهما بطلا كل من "William H Uanna" و"Josef BARBERA" لحساب شركة "MétroGoldwyn Mayer".[3]

---

[1] يبلغ طوله 600م.

اطلع عليه بتاريخ 18-07-2018على ساعة pm02:14 .

[2] "Film d'animation", CD Encyclopédie Universalis, op cit.

[3] Animation (films et dessins animés), Encyclopédie Microsoft Encarta, 1998.

اطلع عليه بتاريخ 20-07-2018 على الساعة 20:15.

وظل الإحتكار الأمريكي على سينما التحريك، ولكن بعد الحرب العالمية الثانية توسعت وتعددت أقطاب الإنتاج لتصل إلى أوربا ومن ثم إلى العالم بأسره وتنوعت الأساليب ففي بريطانيا، نجد كل "John HALAS" و"جوي باتشلر" اللذان اشتركا عام 1940 في إنتاج الأفلام القصيرة وفيلمين أو ثلاثة طويلة، وكانت رسومهما اليدوية في مستهل احترافهما بصورة خاصة من الإعلانيين الفرنسيين، أكثر عصرية من رسوم أمريكيي الأربعينات لكن أسلوبهما ظل مدرسيا وكانت لأفلامهما في الغالب نزعة تربوية وتثقيفية.[1]

ظهر وتطور عدد من الورشات في مختلف أرجاء المعمورة، في كندا ظهر واحد من أكبر المحركين المعاصرين، "Norman MC LEARN" الذي تتلمذ على أستاذه "Len LEE" وكان المنتج لبضعة أفلام تجريدية مرسومة رسما يدويا على لفائف وكذا بعض الرسوم التخطيطية الهزلية الدعائية واستعمل تقنية الرسم الذي يتكون تلقائيا بأقلام التلوين ليعود بعد ذلك إلى السدوف التخطيطية المرسومة مباشرة على الفيلم، وأخيرا أقبل على فيلم الخدائع، ولن تجد أكثر تجريدا من هذه الأفلام المفعمة بالإنسانية رغم كتابتها العصرية جدا وقد كانت شخصيته القوية تهيمن على جانب أوفى من التحريك المعاصر.[2]

لقد ارتبطت الرسوم المتحركة إذن بميلاد السينما، ولكن بعد اختراع التلفزيون، ظهرت الرسوم المتحركة على الشاشة الصغيرة وتكيفت مع نظام بثها بأخذها شكل سلاسل موجهة إلى جمهور الأطفال، وخلال السبعينيات عرف إنتاج سلاسل الرسوم المتحركة تطورا استعراضيا هائلا في آسيا مع موجة "المانغا" (Manga) اليابانية وظهرت عناوين عديدة جابت قنوات تلفزيونات العالم بأسره ومنها: "candy,le roi léo,goldorak,albator" وفي سنوات التسعينات، توسع إنتاج الرسوم المتحركة ليصل إلى جماهير المراهقين والبالغين، ومن بين هذه المبادرات التي حققت شهرة كبيرة في تاريخ الرسوم المتحركة التلفزيونية كانت مع السلسلة الأمريكية "Simpsons Les" إذ وصلت إلى 16 سنة من الوجود في 2006 وهذا ما يمثل رقما قياسيا، إضافة إلى سلاسل أخرى انتهجت سبيل السلسلة السابقة منها: " King of the hill أو park South"، إضافة إلى سلسلة أخرى عرفت نجاحا غير متوقعا من

[1] جورج سادول، مرجع سابق ، ص 447.

[2] جورج سادول، المرجع نفسه ، ص 444.

خلال نوعية إنتاجها وطرافتها وما تحمله من مواقف فكاهية، وقد وصلت إلى وصلت إلى جلب انتباه البالغين من الجمهور المتلقي وهي: "Un Bob à la mer".[1]

3.تقنياتها وتصنيفاتها: لقد سمح تطور فن الرسوم المتحركة منذ سنة 1900 بتمييز عدد مهم من التقنيات التي اتبعها العديد من رواد هذا الفن لإنجاز منتوجاتهم، والتي أضفت السحرية والجاذبية لهذا الفن كما أنها كانت ربما سببا هي أيضا في اهتمام الطفل المتزايد بالرسوم المتحركة من خلال الحركات والصوت وطريقة تقديمها مقارنة مع ما يقدم له يوميا من برامج مخصصة له، فنذكر منها:

-الرسم المحرك المدرسي "الكلاسيكي": (Disney, Grimault)، يصور على سطح مستوي موادا محللة حركتها صورة فصورة، تتدرج على تزيين بين.

-التقطيعات المفصلة "Découpages articulés": تدرج أمام صورة من دمى من الورق أو الورق المقوى على حركات مختلفة، فتصور الحركات صورة فصورة.

-أخلية الظل "Ombres chinoises": تستخدم الشخصيات أبيض وأسود في تزيينات بلون أشهب أو رمادي، وتستخدم الأخلية من مادة مطاوعة ملونة مضاءة على ورق شفاف.

-التحريك المتعدد الأسطح "Animation multiplane": يقيم الرسوم والأخلية ... ليس على سطح واحد وإنما على ثلاثة أو أكثر من الألواح الزجاجية، متيحا بذلك إظهار أعماق للمواد المصورة وإدخال بعض الحركات الضوئية.[2]

-الدمى المحركة "Poupées animées": يعتبر تحريك العرائس أقرب أشكال الرسوم المتحركة لأسلوب تصوير الفيلم الحي، هي دمى تمثل شخصيات مصغرة ومفصلة، تحرك صورة فصورة في تزيينات ذات ثلاثة أبعاد، حيث توضع هذه العرائس في ديكور مضاء ويتم تصويرها بواسطة كاميرا، تحمل أنواعا أحجاما من العدسات مع كاميرا محمولة تستطيع هي نفسها الحركة إلى جانب حركة العدسات، ويعتبر فن تحريك العرائس ضمن فنون الرسوم

[1]Page Web, Dessin animé télévisé: un article de www.Wikipédia .com, l'encyclopédie libre, portail de la télévision, 2003.

اطلع عليه بتاريخ 22-07-2018 على الساعة 15:36.

[2]جورج سادول، مرجع سابق، ص 440-441.

المتحركة لان العرائس تكون دائما في وضع ثابت لحظة التقاط الصورة، وتصوير اللقطات بعد كل حركة جديدة.

وكلما كانت العرائس مصممة في شكل كاريكاتوري كلما كانت باعثة للبهجة، ولو كانت أقرب للشكل الطبيعي، فإن ذلك يضعها في مقارنة مستمرة مع الواقع، فبيئة العرائس المناسبة هي عالم الخيال.

-الرسم على الفيلم "Dessin sur pellicule": مرسوم مباشرة على فيلم يستعمل كقالب فيما بعد، ويطبق أحيانا على صوت تأليفي وهي قناة ضوئية يحصل عليها بإتباع الطرائق نفسها وبالرغم من أن هذه التقنية مجهدة للعين وتحتاج الكثير من الصبر من جانب منفذها، فإن لها أثر ملموس في دفع الأفكار التجريبية وتشجيعها.

-تحريك الأجسام "Animation des objets": وتعد من طرق التحريك السهلة وغير المكلفة في نفس الوقت، ينظم رقصات رمزية لأحجام متحركة على إيقاع موسيقى موافقة، تبدأ هذه الطريقة بأن يقرر المخرج أولا المدة التي يستغرقها الشيء في حركته على الشاشة، ويتم ضرب هذا الوقت في 24 كادر لتحديد عدد الحركات اللازمة لإتمام الحركة، وأخيرا يتم تحريك الشيء مرة واحدة في كل كادر حتى يتم تصوير الحركة كلها، وعندما يتم عرضها على الشاشة تظهر كحركة متصلة.

-النقوش المحركة "Gravures animées": ترتب بمساعدة الضوء، سطحا رصفت عليه وفق تقنية مستوحاة من الحفر النسقي، ألوف من الدبابيس المغروزة غرزا متفاوتا في سطح مطاوع.

-أفلام الحيل: تصور موادا مصورة تصويرا عاديا، لكنها تستعمل سواء في اللقطات أو في التركيب، مختلف الحيل (تسريع، إبطاء، فيلم مقلوب، وقف التسجيل ...).[1]

يدل هذا التعداد غير المحدد على أن سينما التحريك قائمة بصورة خاصة وليس حصرا على استعمال اللقطات صورة فصورة، أما من الناحية الجمالية، فإن هذه الأنواع تستخدم قبل كل شيء الحفر أو المواد المطاوعة وتميل إلى حذف نقل التسجيل التصويري أو الآلي للمواد

[1] جورج سادول، مرجع سابق، ص 440-441.

والحركة، إضافة إلى ذلك أن حركات المصورة وبعض الطرائق (كطريقة السكب المترابط "Lefondu enchaîné") قادرة وحدها على تحريك اللوحات والنقوش.

-الملصقات المتحركة: يأخذ عادة ثلاثة أشكال:

الشكل الأول: ملصقات ملونة متصلة الأطراف وتضاء من أعلى.

الشكل الثاني: ملصقات ملونة مثبتة على عصي لا تظهر في الإطار.

الشكل الثالث: هي الملصقات السوداء، وتكون أطرافها متصلة ومضاءة من أسفل لخلق ظلال.

يعتبر فن الملصقات السوداء محدود الانتشار وترجع أصوله إلى ألمانيا حيث رفعته الألمانية "لوتي راينيجر" إلى مرتبة الفنون للمرة الأولى من خلال الأشكال التي قدمتها من ورق أسود ذو ثقوب للتزيين، مع فواصل ناعمة، ومصورة بطريقة توظف الظلال دراميا.

-فيلموجراف: هي تقنية أخرى للرسوم المتحركة، ويتم من خلالها استخدام الصور الثابتة مع إعطاء إيحاء بالحركة باستخدام المؤثرات البصرية وحركات الكاميرا مثل الزوم مثلا ويستخدم الفيلموجراف في الأفلام التسجيلية والتاريخية وأيضا كسلسة من المشاهد في الأفلام الحية. [1]

-تحريك النقط: تستخدم هذه التقنية لتصوير صورة ثابتة لشخصيات حية في أوضاع متتابعة حيث يتم تصوير الممثلين وهم يتحركون من نقطة إلى أخرى، وفي كل تحرك تلتقط الكاميرا كادرا جيديا وقد تم استخدام هذه التقنية في الإعلانات التجارية التلفزيونية.[2]

-التلوين بالباستيل: يعد استخدام ألوان الباستيل في الرسوم المتحركة بديلا عن الرسم بالطباشير والذي كانت تستخدم فيه نفس التقنية التي تعتمد على تصوير إطار واحد ثم تعريضه أمام الكاميرا، ثم تغييره وتعريضه مرة أخرى وهكذا. ينتج عن هذه التقنية في النهاية شكلا، أو رسميا يظهر في الفراغ من تلقاء نفسه.[3]

[1] دراسة على شبكة الانترنت – www.arabfilmtvschool.com 2001.اطلع عليه بتاريخ 25-07-2018 على الساعة 16:22.

[2] "Film d'animation", CD Encyclopédie Universalis, op cit.

[3] Idem. المرجع نفسه

-التحريك بالأشعة البنفسجية: هو نوع من أنواع تحريك الأشياء وتكون تلك الأشياء المتحركة مطلية بطلاء عاكس وذات سطح مصقول، ويتم طلاء كل ما عداها بالأسود، وتكون الإضاءة خلفية ويتم تحريكها بواسطة مساعد يرتدي قفازات سوداء، بحيث تظهر فقط النماذج المتحركة في الفيلم.

-الرسم بالدبابيس: تعتبر هذه التقنية شكلا مميزا من أشكال الرسوم المتحركة وهو يتكون من رؤوس دبابيس مثبتة على لوح خشب، يتم تحريكها إلى أعلى وإلى أسفل، مع إضاءة متقاطعة قوية، ويتم تصوير هذه الأشكال فوتوغرافيا بعد كل تغير في وضعها، ثم عرض هذه الصور متعاقبة. [1]

2.1تقنيات التحريك في الرسوم المتحركة:

التقنيات القديمة للتحريك: استخدم في صناعة الرسوم المتحركة العديد من الأساليب والتقنيات.

-الرسوم الورقية: كانت أكثر الطرق التقليدية انتشارا واستعمالا في الرسوم المتحركة، وقد يحتاج إنتاج فلم واحد آلاف الصور المنفصلة، وقد يستغرق إنهائه حوالي سنتين من العمل، وقد تم بهذه الطريقة إنتاج فلم بيضاء الثلج من إنتاج والت ديزني.

-الرسم على الشريط: هذه الطريقة أكثر سهولة غير أنها تفتقر إلى الدقة والجمالية، وتعتمد فكرة هذه الطريقة بأن يقوم الفنان برسم كل حركة في إطار، في ظل تسلسل واضح من شريط الفلم.

-القصاصات المتحركة: يتم رسم الشخصيات على ورق مقوى، تكون كل شخصية على حده ليسهل تحريكها، ثم يتم تثبيت كل شخصية على حده في وضعية قابلة للحركة، ثم يلتقط صورة لهذه الوضعية باستعمال كاميرا مخصصة، ثم يحرك الشخصيات حركة بسيطة ثم يلتقط صورة لها.

[1] دراسة على شبكة الانترنت – www.arabfilmtvschool.com ، 2001.المرجع نفسه

-المجسمات: هذه الطريقة تختلف عن نظيراتها حيث أنها ثلاثية الأبعاد، فالشخصيات عبارة عن مجسمات، تحدد سهولة الحركة على قابلية كل جزء للحركة، وقد تم تطوير هذه الطريقة بحيث أصبحت المجسمات منفصلة لكي يسهل تحريكها في وضعيات مختلفة.

التقنيات الحديثة للتحريك:

في ظل التطور المستمر والطلب المتزايد أصبحت هناك برامج متخصصة في صنع الرسوم المتحركة، وقد قللت الجهد وزادت سرعة الإنتاج وخفضت التكاليف.

-الصور: وتعتمد هذه الطريقة على دمج مجموعة من الصور بصيغة (gif) ببرنامج معين لتحريك بعض المشاهد. [1]

-الانتقال البياني: الطريقة سهلة جدا في التحريك، حيث أنها تعتمد على خاصية (Motion) وهي معروفة في بعض البرامج الخاصة بالتحريك مثل الفلاش وتتميز بالبساطة والسهولة، تحديد نقطة البداية والنهاية وتترك البرنامج يصمم الحركة.

النمذجة ثلاثية الأبعاد: أصعب الطرق وأفضلها من ناحية النتائج، فبهذه الطريقة يتم تصميم الشخصيات بأبعاد ثلاثية، وهناك أعمال يصعب تميز بين الواقع والخيال ولها استخدامات مختلفة، وتحتاج إلى خبرة طويلة في هذا المجال.

مبادئ التحريك الرئيسية:

مبادئ التحريك الرئيسية الاثنا عشر هي مجموعة من مبادئ التحريك التي أدخلها محركا ديزني "أولي جونستون" و"فرانك توماس" في كتابهما " disney animatio life : the Ilusion"

الصادر في 1981 وقد استند كل من جونستون وتوماس في كتابهما على أعمال أبرز محركي ديزني من القرن الماضي وجهودهم لإنتاج رسوم متحركة تبدو أكثر واقعية وكان الغرض الرئيسي من المبادئ هو عمل إيهام للشخصيات يتوافق مع مبادئ الفيزياء

[1] Youssef.، كيفية صناعة الرسوم المتحركة
http://animated-cartoon.blogspot.com/2012/09/how-animation-industry.html،
اطلع عليه 05-08-2018 على الساعة 22:20

الأساسية، مع إضافة كيفية التعامل مع الأشياء الأكثر تجريدا مثل العواطف والتوقيت والقبول للشخصية. [1]

أ.الانضغاط والتمدد Squash and stretch: الغرض منه هو منح الإحساس بالوزن المرونة للأشياء المرسومة ويمكن تطبيق هذا المبدأ على الأشياء البسيطة مثل الكرة النطاطة أو التكوينات الأكثر تعقيدا مثل التكوين العضلي لوجه الإنسان، وعند تطبيق هذا المبدأ لأقصى حد له، أي انضغاط أو تمديد الشكل بصورة مبالغ فيه، فيمكن أن تكون النتيجة هي تأثير كوميدي، فإن أهم جوانب تطبيق هذا المبدأ هو الالتزام بأن حجم الشيء لا يتغير عند ضغطه أو تمديده، وهكذا فإذا تم تمديد طول كرة ما بشكل رأسي، فيجب أن يتم ضغط عرضها (وعمقها أيضا في الأبعاد الثلاثية) بشكل أفقي يتناسب مع الحجم.

ب.الاستباق Anticipation: الغرض من مبدأ الاستباق هو إعداد المشاهد لحركة ما وجعل الحركة تبدو أكثر واقعية فمثلا عند قيام الشخص بالقفز من الأرض، عليه أن يثني ركبتيه أولا، وعند قيام لاعب الجولف بتوجيه المضرب لضرب الكرة، عليه أن يوجهه إلى الوراء أولا، ويمكن استخدامه أيضا للحركات الأقل نشاطا بدنيا، مثل قيام الشخصية بالنظر خارج الشاشة لاستباق وصول شخص ما، أو تركيز الانتباه على شيء ما توشك الشخصية على التقاطه.

يمكن إلغاء الاستباق في حالات معينة لتحقيق غرض ما، وتكون نتيجة هذا الإلغاء للاستباق هي إعطاء إحساس المفاجأة لدى المشاهد أو إضافة الكوميديا في المشهد.

ج.تكوين المشهد Staging: (يأتي الاسم من stage أي خشبة المسرح والتكوين هو أقرب تعبير للمعنى) يتماثل هذا المبدأ مع مفهومه في المسرح والسينما والغرض منه هو توجيه انتباه المشاهد وتوضيح ما هو أهم عنصر في المشهد، وما الذي يحدث، وما الذي على وشك الحدوث، وقد عرفه "جونستون وتوماس" بأنه "التقديم لأي فكرة لتصبح واضحة بما لا يدع مجالا للشك" وذلك سواء كانت هذه الفكرة هي حركة أو شخصية أو تعبير ما أو حالة مزاجية، ويمكن القيام بذلك من خلال عدة طرق، مثل وضع الشخصية في إطار، واستخدام

[1] youssef , كيفية صناعة الرسوم المتحركة,
المرجع نفسه http://animated-cartoon.blogspot.com/2012/09/how-animation-industry.html،

الضوء والظل، وزاوية ومكان الكاميرا، ويتمثل أساس هذا المبدأ في التركيز على ما هو مهم وتجنب التفاصيل غير الضرورية.[1]

د.طريقة التحريك بالرسوم المتتالية وطريقة التحريك بالرسوم من وضع لوضع Straight ahead، pos to pose and action:

هاتان طريقتان مختلفتان لعملية الرسم الحالية ففي طريقة التحريك بالرسوم المتتالية (straight aheas action) يتم عمل المشهد وفقا لرسوم متتالية من البداية إلى النهاية، بداية برسم (frame ثم frame) آخر بطريقة متتالية، بينما في طريقة التحريك بالرسوم من وضع لوضع (pose to pose) يتم البدء برسم بعض مفاتيح الحركة الرئيسية ثم ملء الفراغات فيما بعد، ويساعد التحريك على الكمبيوتر في التخلص من مشكلات النسب في طريقة التحريك بالرسوم المتتالية إلا أن طريقة التحريك بالرسوم من وضع لوضع لا تزال مستخدمة في التحريك على الكمبيوتر بسبب مزاياها بالنسبة للتكوين، ويتيح استخدام الكمبيوتر تطبيق طريقة التحريك بالرسوم من وضع لوضع بشكل أسهل، لأن الكمبيوتر يقوم بملء التسلسل الناقص بين مفاتيح الحركة تلقائيا، وقد يتدخل الكثير من المحركين المحترفين في شكل الـ (in between) لكسر جمود الحركة على الكمبيوتر وجعلها أكثر حيوية.

هـ.تبعية الحركة وحركة التراكب Follow through and overlapping action:

يتضمن هذا المبدأ أسلوبين مرتبطين ببعضهما لجعل الحركة تبدو أكثر واقعية والمساعدة في إعطاء الانطباع بأن الشخصيات تتبع قوانين الفيزياء الرئيسية، وتعني تبعية الحركة (follow through) أن أجزاء الجسم ستستمر في الحركة بعد توقف الشخصية عن الحركة، أما عن حركة التراكب (overlapping action) فهي الاهتمام بميل أجزاء الجسم إلى الحركة بسرعات متفاوتة (فمثلا الذراع تتحرك بتوقيت مختلف عن الرأس وهكذا).[2]

[1] Youssef، كيفية صناعة الرسوم المتحركة
المرجع نفسه، http://animated-cartoon.blogspot.com/2012/09/how-animation-industry.html

[2] Youssef، كيفية صناعة الرسوم المتحركة
المرجع نفسه، http://animated-cartoon.blogspot.com/2012/09/how-animation-industry.html

كما "قام توماس وجونستون" بتطوير مبدأ الحركة المتوقفة (moving hold) والذي كان يتم فيه وضع الشخصية التي لا تتحرك بشكل ساكن تماما، وعادة ما يتم هذا لجذب الانتباه إلى الحركة الأساسية، غير أن "جونستون و توماس" أكدا أن هذا الأسلوب يعطي نتيجة مملة باهتة وتخلو من الحياة وأنه حتى الشخصيات الجالسة في سكون يجب أن تظهر نوعا من الحركة مثل حركة الشهيق والزفير أثناء التنفس.

و.إبطاء البداية وإبطاء النهاية Slow in and slow ou: تحتاج حركة جسم الإنسان ومعظم الأشياء الأخرى إلى الوقت لزيادة السرعة وإبطائها، ولهذا السبب سيبدو التحريك أكثر واقعية إذا كان هناك المزيد من الرسوم قرب بداية ونهاية الحركة، وينطبق هذا المبدأ على الأشياء المتحركة مثل الكرة النطاطة.

ز.الأقواس Arcs: تميل الحركات الطبيعية إلى إتباع مسار قوسي ولذلك فعلى التحريك ان يطبق هذا المبدأ بإتباع أقواس (arcs) وهمية لمزيد من الواقعية، ويستثنى من هذا الحركات الميكانيكية التي عادة ما تتحرك في خطوط مستقيمة.

ح.الحركة الثانوية Secondary action: إن إضافة حركات ثانوية إلى الحركة الأساسية تعطي المشهد المزيد من الحيوية ويمكن أن تساعد في دعم الحركة الأساسية، فمثلا يمكن للشخص أثناء السير (الحركة الأساسية هي حركة الأرجل) أن يحرك ذراعيه أو يضعهما في جيبه أو يتحدث أو يصفر أو أن يعبر عن عواطفه من خلال تعبيرات الوجه، والمهم في الحركات الثانوية أنها تزيد من قوة الحركة الأساسية.[1]

ط.التوقيت Timing: يشير التوقيت إلى عدد الرسوم أو (frames) لحركة معينة، وهو ما ينتج عنه سرعة الحركة عند العرض والالتزام بالتوقيت المناسب يجعل الأشياء تبدو أنها تلتزم بقوانين الفيزياء، وعامل التوقيت يلعب دورا في غاية الأهمية لتوضيح الحالة المزاجية للشخصية وعواطفها وردود أفعالها كما يمكن للتوقيت أن يكون وسيلة لوصف بعض جوانب الشخصية.

[1] Youssef، كيفية صناعة الرسوم المتحركة
المرجع نفسه http://animated-cartoon.blogspot.com/2012/09/how-animation-industry.html،

ي.المبالغة Exaggeration: تعد المبالغة من المؤثرات شديدة الأهمية في التحريك وذلك لأن التقليد المثالي للواقعي قد يبدو مملا وجامدا في الرسوم المتحركة، ويعتمد مستوى المبالغة على ما إذا كان المحرك يريد أن تبدو الأشياء واقعية، والتعريف للمبالغة بحسب ديزني هو الالتزام بالواقع مع تقديمه بشكل أكثر تمردا وإفراطا.

ك.الرسم المتماسك Solid drawing: هو رسم الأشكال مع تخيلها والأخذ في الاعتبار مساحتها بالأبعاد الثلاثية وحجمها ووزنها، يحتاج المحرك أن يكون رساما ماهرا وقادرا على فهم أساسيات الأشكال ثلاثية الأبعاد وتشريحها ووزنها واتزانها، وتأثير الضوء والظل عليها، وما إلى ذلك. [1]

ل.القبول Appeal: يتشابه القبول في الشخصية الكرتونية مع ما يسمى بالكاريزما لدى الممثل وليس بالضرورة أن تكون الشخصيات الطيبة هي المقبولة فمن الممكن ان تكون الشخصيات الشريرة أو الوحوش أيضا مقبولة، والعامل المهم هنا هو أن يشعر المشاهد ان الشخصية حقيقية ومثيرة للاهتمام، وهناك العديد من الحيل التي تجعل الشخصية أكثر ارتباطا بالمشاهد ومن بينها أن تكون متناسقة (symmetrical) أو ذات وجه طفولي.[2]

2/2تصنيفات الرسوم المتحركة: تتنوع اصناف الرسوم المتحركة وذلك انطلاقا من عدة اعتبارات كاللغة، نوع الرسوم المتحركة، والقصة في حد ذاتها وعليه يمكن تصنيفها الى:

أ.على اساس الصوت التي تتفرع بدونها الى:

-الصامتة: وهي التي تعتمد على الصورة وإيماءات الوجه والجسم للتعبير عن المراد ايصاله دون الحاجة الى اللغة والحوار مثل السلسلة الكرتونية القط والفأر (توم وجيري).

-الناطقة: والتي تعتمد فيها على الصوت والصورة معا لإيصال المعنى المطلوب وتنقسم بدورها إلى: -الرسوم المتحركة التي تستخدم لغتها الاصلية.

-الرسوم المتحركة التي تستخدم اللغة العربية من خلال الدبلجة.

---

[1] youssef، كيفية صناعة الرسوم المتحركة، http://animated-cartoon.blogspot.com/2012/09/how-animation-industry.html المرجع نفسه

[2] أنطونيوس القمص ، http://www.maxforums.net/shpwthread.php?t=217171 .
اطلع عليه 12-08-2018 على الساعة 18:43.

-الرسوم المتحركة التي تستخدم الترجمة العربية مكتوبة اسفل الشاشة بجهاز الكتابة الالكترونية v.font.

-الرسوم المتحركة التي يتوالى فيها القدم التعليق عليها.

-الرسوم المتحركة المدبلجة باللهجة العامية.

ب.افلام القصة الكاملة: هو نوع يقدم قصة كاملة تدور احداثها كاملة في حلقة واحدة، ولكل قصة عنوان وشخصية واحداث مختلفة وتوقيت زمني خاص بها.[1]

ج.مسلسلات الرسوم المتحركة: هي عبارة عن حلقات متتابعة تقدم قصة واحدة تنتهي كل حلقة بسؤال وتبدأ الحلقة التالية بتلخيص الاحداث السابقة تؤدي كل حلقة للأخرى في تسلسل منطقي، ودائما تجعل المجاهد متشوق لمتابعة احداث الحلقات التالية.[2]

د.سلسلة افلام الكرتون: وهي مجموعة حلقات كرتونية تعالج افكار ومعاني وقصص متباينة يضمها موضوع واحد، كل حلقة عبارة عن قصة قائمة بذاتها، ويمكن للمشاهد أن يتابع حلقة دون أخرى وليس هناك ضرورة لتتابع الحلقات او تسلسلها بانتظام.[3]

2/3وهناك من يقسم الرسوم المتحركة الى نوعين آخرين وهما:

أ.الكرتون: عبارة عن افلام رسوم المتحركة غير منطقية، وهذه الرسوم ليست واقعية ولا تصدق، بل تتجه الى الكوميديا الكرتونية غير منطقية تماما مثل المغامرات التي تحصل بين "توم وجيري".

ب.فن الأنمي "anime": وهي افلام لرسوم متحركة محاكية للواقع اختص بها اليابانيون لشهرتهم بهذا الفن وبمعنى آخر الأنمي هي مسلسلات وأفلام رسوم متحركة.[1]

---

[1] Youssef، كيفية صناعة الرسوم المتحركة

المرجع نفسه http://animated-cartoon.blogspot.com/2012/09/how-animation-industry.html،

[2] عائشة سعيد علي الشهري، نماذج من القيم التي تعززها أفلام الرسوم المتحركة المخصصة للأطفال من وجهة نظر التربية الإسلامية دراسة تحليلية، رسالة ماجيستير علوم التربية والمقارنة، منشورة، كلية التربية، جامعة أم القرى، المملكة الغربية السعودية، 1430-1431، ص 82.

[3] محمد معوض، الأب الثالث والأطفال الإتجاهات الحديثة لتأقيرات التلفزيون على الأطفال، ط1، دار الكتاب القاهرة، الكويت، الجزائر، 2000، ص ص58-59.

ج.وتعتمد رسومات الانمي على اسلوب رسم المانغا الذي يتميز ملامح شخصياته بنسب ملامح الانسان العادي، أما العيون فاتخذ ابعاد اكبر من العادة مع التضخيم في تعابيرها.[2]

4.المواضيع التي تعالجها: لقد اعتمدت الرسوم المتحركة في مضامينها على الإقتباس من الحكايات والقصص والأشرطة المرسومة أو المصورة (Bandes dessinées) ومعظم مواضيعها تدور إما حول قصص تاريخية أو خرافية أو خيالية أو شعبية، وقد تطورت مضامين الرسوم المتحركة وأصبحت تختلف عن الرسوم التي كانت تبث قبلا، فمن سندريلا وبياض الثلج أين تنتظر الفتاة الضعيفة فارس أحلامها لينقذها من موقف ما ثم يتزوجان وينجبان الكثير من الأطفال ويعيشان في سعادة، تغيرت هذه المواضيع وأصبحت للمرأة مكانة بجانب الرجل في اتخاذ القرارات في الحروب أو النزاعات، وخاصة أن المواضيع الجديدة في أغلبها قتالية وحربية أكثر منها عاطفية، وأصبحت صورة الفتاة في الرسوم المتحركة تلك الفتاة الناضجة والقوية. [3]

نحاول فيما يلي تعداد بعض المواضيع التي تستند عليها الرسوم المتحركة وبعض التي تحتويها، وكيف تستعمل شخصيات أساسا في المسلسلات الكارتونية قصد توجيه الطفل بالدرجة الأولى.

وهذا التقسيم الذي وضعه "هادي نعمان الهيثي" كالتالي:

الحكايات الشعبية: تدور مواضيع الحكايات الشعبية حول أحداث وأشخاص أبدعها خيال الشعب، وترتبط بأفكار وأزمنة وموضوعات وتجارب إنسانية حيث تستهدف تأصيل القيم والعلاقات الاجتماعية وتعد من أقدم الأنواع التي قدمت للأطفال، تكون عبارة عن (احك لي حكاية) ترددت على لسان كل طفل منذ القدم، وقد استمد كتاب القصص أفكارهم من الحكايات الشعبية فلاقت قصصهم هوى في نفوس الأطفال حيث يسعدون بأبطالها الذين يتحركون دون حواجز أو قيود.

---

[1] حمدان المترجم، بحث مقدم حول الرسوم "المتحركة تعادل ألف كلمة"، القاهرة 2008..http//www.fr.slidehare.net: بتاريخ 21-08-2018، الساعة.

[2] فن الأنمي الياباني: www.knowledgworld.blgsport.com //http: اطلع عليه29-08-2018 على الساعة 15:22.

[3] هادي نعمان الهيتي، ثقافة الأطفال، عالم المعرفة ، الكويت، 1988، ص 184 ومابعدها.

-الخرافات: في هذا النوع من المواضيع يتضح دور البطل الذي يقاوم ويخاطر بحياته ويثابر حتى يستطيع تحقيق هدفه، وتدخل في الخرافات قوى خارقة غير مرئية كالعفاريت والجان والكائنات المسحورة وتتجه الخرافة اتجاها أخلاقيا، عادلا فهي تكافئ الخير وتقتص من الشرير، صراع الخير والشر وفي الأخير يتغلب الخير، تحكي عن عالم مغاير للعالم الذي يعيش فيه الطفل إن هذا النوع يجلب الطفل ويدخله في عالم الخيال الذي يساعده على إخراج من رغبات نفسية، وما يجلبهم هو انتصار الخير على الشر مهما كانت الصعوبات وكيف يستطيع إنسان عادي مثلا بفضل شجاعته وبسالته أن يقضي على الأشرار مهما كانت قوتهم خارقة من بين هذه المسلسلات الكرتونية نجد:

(الأميرة شهرزاد)، (السندباد البحري)، (مصباح علاء الدين) ... [1]

-قصص الحيوانات: هي أفلام تقوم فيها بالأدوار فيها شخصيات حيوانية مختلفة ومثيرة ونماذج مثيرة من عالم الحيوانات وهي متنوعة ففيها المغامرة والبطولة، الخيال العلمي وتبرز طباع مختلفة غرضها: تربوي تعليمي وتثقيفي متضمنة شيء من التسلية، وقد تكون هذه الحيوانات إما في بيئتها الطبيعية مثل: (سمبا)، (موغلي)، أو أنها تجسد أدوار الإنسان على لسان الحيوانات (الفيل بابار)، (السبع المدهش رحلة حول العالم في 80 يوم).

ظهرت هذه الأفلام إما لانتقاد البشر بصورة كاريكاتورية مضحكة أو للتعبير عن صراع الإنسان وتعد هذه الرسوم المتحركة محبوبة لدى الأطفال، فالهدف منها خلق نوع من التآلف بين الطفل والحيوانات وتوطيد علاقة المحبة بينهم وهي خالية من التعقيد.

أفلام تعتمد على قصص البطولة والمغامرة:

وهي تشمل المواضيع المرتبطة بالقوة والشجاعة والمجازفة والذكاء الحاد، منها من ترتبط بالواقع كقصص بطولات شعب أو جماعة أو فرد في مواجهة خطر ما، هناك القصص البوليسية التي يؤدي فيها رجال الشرطة أدوارا شجاعة في ملاحقة المجرمين نذكر: (شارل

[1] هادي نعمان الهيتي، ثقافة الأطفال، عالم المعرفة ، الكويت، 1988، ص 184 ومابعدها.

كهومس المحقق)، ومنها الخيالية وهي تلك التي تسرد بطولات لا وجود لها في الواقع كـ: (سوبرمان) و(بات مان) وغيرهم.

-أفلام الخيال التاريخي: هي من أنواع السرد الأدبي التي تتناول أحداثا ووقائع في أزمنة تاريخية مختلفة تدفع بالطفل إلى معايشة عصور مضت، تسمح للطفل بمعرفة تاريخ الأمم والحضارات التي سبقت.

المسلسلات الفكاهية والهزلية: تعتمد على الطرائف والنوادر حيث يجد فيها الأطفال ما يمتعهم ويضحكهم ويروح عن أنفسهم، تتميز بالبساطة والقصر، تكون عقدتها في النهاية وتعتمد في مواضيعها على الأحداث غير العادية التي نشهدها في الحياة اليومية، ونظرا لاستقطابها لعدد هائل من الأطفال فإن معظم المخرجين يعتمدون على هذا النوع بكثرة في إيصال الرسائل التي يريدون إيصالها للطفل.[1]

ومن خلال الأنواع السابقة التي ترتكز إما على حقائق و وقائع حية أو أحداث تاريخية أو مواضيع خيالية وحتى المواقف المضحكة الهزلية تنبثق رسالة تحمل من الأخلاق والمبادئ والمعاني والأفكار، المعلومات والقيم التي تفيد الطفل في سلوكاته وفي سن تتميز بتذكره الفائق لمل يتلقاه.

وهكذا فإن من وراء تقديم برامج الرسوم المتحركة أهداف أساسية تتمثل في إكساب الأطفال بالمعارف والمعلومات، الأفكار والخبرات، ولها دور مهم في تكوين اتجاهات وميول الأطفال، لكننا لا يجب أن نستهين بها وأن نخدع ببراءتها الظاهرة، إذ نجد مثلا بعض الأولياء ممن يدفعون بأولادهم إلى متابعتها أفضل من متابعتهم لبرامج الكبار أو برامج التي لا تتوافق وسنهم الصغير، لكنه لا يجب أن ننسى كذلك أن بعض الرسوم المتحركة ومهما حاولت أن تظهر لنا أنها تحتوي على أشياء إيجابية إلا أنها ليست بريئة دوما فمنها من تحمل في طياتها مظاهر للعنف أو القيم و الاتجاهات التي تخالف معتقدات مجتمع عن المجتمع الآخر، حيث أشارت إحدى الدراسات أن هناك الكثير من مظاهر العنف و العدوانية في برامج الرسوم المتحركة المستوردة سواء كان العنف بدني أو لفظي، ففي إحدى الأفلام

[1] هادي نعمان الهيتي، ثقافة الأطفال، عالم المعرفة ، الكويت، 1988، ص 184 ومابعدها.

الكارتونية (سلاحف النينجا) وصلت نسبة العنف اللفظي أي السب والشتم 61.3%، بينما قدرت نسبة العنف البدني بـ: 38.7%، زد إلى ذلك تقليد الأطفال لمعظم شخصيات الرسوم المتحركة والتي تمارس فيها أساليب للعدوانية كالمشاجرات والمقالب والمعارك والتهديد وغيرها ونذكر منها: 42.9% من شخصيات سلاحف النينجا، 24.3% من شخصيات سلسلة توم وجيري، 16.4% من شخصيات جريندايزر، لهذا يجب توخي الحذر وتنقية ما يمكن لأطفالنا متابعتها ومراقبتهم الدائمة لما يشاهدونه ويستهلكونه من خلال متابعتهم للشاشة الصغيرة.[1]

وهذا ما دفعنا إلى محاولة البحث في أسباب متابعة الأطفال للرسوم المتحركة من نوع المغامرات "أنمي القناص"، وما تضمنته هذه السلسلة من قيم وهل كانت إيجابية أو سلبية ونوع الشخصيات التي رافقها الطفل من خلال متابعته لها ومدى تفاعل المشاهد مع أحداثها وقيمها وشخصياتها.

5.أهدافها وأساليبها:

أ.أهداف الرسوم المتحركة:

تقدم برامج الرسوم المتحركة لتحقيق أهداف محددة منها اكتساب الطفل بالمعارف والمعلومات والأفكار والخبرات، حيث تلعب المعلومات دورا هاما وأساسيا في تكوين اتجاهات الأطفال، ويتفق الباحثون على أن برامج الرسوم المتحركة الموجهة للأطفال وظيفة اجتماعية هامة يرتكز انتباه الأطفال حول قيم واتجاهات مستهدفة، تعرف الرسوم بان لها دور فعال في صياغة الملامح التربوية لشخصية الطفل الذي يتفاعل معها إلى حد التقليد في كثير من الأحيان.

تعتبر الرسوم المتحركة وسيلة هامة لغرس المفاهيم الأخلاقية والثقافية، الاجتماعية في أعماق الطفل خاصة والمشاهدين من كل الفئات كما لنا أن نتصور حجم الأذى والسلبيات التي ينتج عنها خاصة التي تجعله يتلقى قيما وعادات وأفكارا غريبة عن البيئة الثقافية

[1] محمد معوض، المرجع السابق، ص 63-64.

العربية الإسلامية التي تعيش في كنفها، لكنه يتعامل معها بتلقي كل المضامين المستسلمة، فتنمو لديه دوافع نفسية متناقضة بين ما تلقاه وما يعيشه داخل الأسرة والبيئة والمجتمع.[1]

ب.أساليبها: يعتمد الرسوم المتحركة كشكل مستقل من أشكال التعبير الإعلاني التلفزيوني، له خصائص وسمات يأخذ هذا الأسلوب في الإعلانات التلفزيونية أشكالا عدة من أهمها:[2]

-الكارتون: هو رسم الشخصيات في تكنيك التصوير يمثل أشخاص وحيوانات وأشياء تم رسمها بواقع 23 رسما للثانية الواحدة.

-الرسوم البيانية المتحركة: هو شكل بياني ينتج عن طريق التصوير بإطار، كما أنه يتضمن مزجا تحويليا للشعارات لسلع بحيث تتدفق وراء بعضها البعض، كما يتضمن هذا التكنيك أيضا الرسوم التجريدية.

-الرسوم المتحركة الإلكترونية: هي الرسوم الناتجة عن العمل على الحاسب الآلي وأجهزة الفيديو والسينما المختلفة، سواء على شكل كارتون أو أشكال أخرى.

-الروتوسكوب: هي الرسوم أيضا يتم رسمها سواء باليد أو بالحاسب الآلي ويتم تركيبها على لقطات الصور الحية التي تم تصويرها من قبل لتحقيق نوع من المزج بين الصور والكارتون.

تأخذ الرسوم المتحركة عدة أشكال تعتمد على تصوير الحيوانات أو الأشخاص عن طريق اليد أو بالحاسب الآلي للحصول في الأخير على لقطات لصور حية، ويتم الاعتماد عليها خاصة في الإعلانات التلفزيونية.[3]

6.وظائفها في التلفزيون:

وظائف التلفزيون: وسائل الاعلام في المجتمع أصبحت جزء لا يتجزأ منه بل عنصر لا يمكن الاستغناء عنه في البناء الاجتماعي، وهذا ما دفع علماء الاتصال الى تحديد أهم الوظائف التي يقوم بها تتمثل في:

[1] محمد معوض، مرجع سبق ذكره، ص56.

[2] صلاح محمد عبد الحميد، الإعلام والطفل العربي، ط1، مؤسسة طيبة، القاهرة، 2012م، ص18.

[3] سلمان المشهداني، الإعلان التلفزيوني وتأثيره في الجمهور، د ط، دار أسامه، الأردن، 2012م، ص27 .

الوظيفةالمعرفية: الأطفال يردون معرفة الكثير عن عالم الكبار ويرغبون بالشعور أنهم أكبر مماهم بالفعل.

الوظيفة التربوية والتعليمية: بمعناها الواسع، تتجلى أهميتها في تأدية الوظيفة بالنسبة للطفل كونه يقدمها بطرق مختلفة ومتنوعة ومشوقة.

الوظيفة الاجتماعية: تتحقق من خلال التنشئة الاجتماعية والتي تقوم على: الاعداد الاجتماعي، تأهيل الطفل اجتماعيا، عملية دمج الطفل في المجتمع.

الوظيفة الترفهية: ان التسلية هي الأكثر قدرة على جذب الأطفال والمشاهدين لمشاهدة التلفزيون، حيث أصبح التلفزيون، المرجع الوحيد والمدرسة التي تلقي عليها المسؤولية في اعداد الطفل.

الوظيفة الاعلانية: هي تلك الاعلانات التجارية التي يتم عرضها من أجل زيادة الروح الاستهلاكية لدى الأسرة العربية.

بعد أن تكلمنا عن الوظائف التي يؤديها التلفزيون للمحافظة على المكانة التي احتلها والدور الذي يلعبه لاكتساب أكبر قدر ممكن من الجمهور، من بينهم الطفل خاصة والمشاهد عامة الذي يتأثر بسرعة عبر تلك البرامج المعروضة.[1]

[1] طه حسين وآخرون :دراسات في تأثير القنوات الفضائية على المجتمع وفئاته، ط1 ،دار النفائس، الأردن ،2013م، ص 119.

المبحث الثاني: مكانة "الأنمي" ضمن الرسوم المتحركة التلفزيونية:

1.تعريف "الأنمي اليابانية":

الأنمي هو عبارةٌ عن نوع من أنواع الرسوم المتحركة التي ظهرت واشتهرت في اليابان، وتتميز برسوماتها وألوانها الصارخة والتي تعبر عن شخصيات نابضة بالحياة.[1]

وتعد كلمة أنمي اختصاراً لمصطلح الرسوم المتحركة بالإنجليزية: (Animation)، 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 انواع الرسوم المتحركة.[2]

2.تاريخ ظهورها:

كان ظهور الأنمي مع بداية ظهور السينما في أوائل القرن العشرين، حيث كانت بدايات الرسوم المتحركة متمثلة في الرسم على الأفلام وعرضها، أو على قطع الورق، ثم بدأت الإضافة واحدة تلو الأخرى على هذه الرسومات، وأصبحت اليابان تستخدم تقنيات مختلفة في إنتاج الرسوم المتحركة مع إضافة تقنية الصوت لها مع الألوان الصاخبة، كما بدؤوا باستخدام الكاميرات المتعددة والأوراق الشفافة، أو الأفلام المستعملة في إنتاج الرسوم المتحركة بالإنجليزية: (Cel)، ويمكن القول إن الأنمي قد ظهر وبرز ليكون واحداً من أهم القوى التي تسيطر ثقافياً على دولة اليابان خلال القرن العشرين، ومع بداية الحرب العالمية الثانية وخاصة في الثلاثينيّات من القرن العشرين أصبح الاتجاه في إنتاج الأنمي والرّسومات

[1]"anime" ،www.merriam-webster.com ،2018-01-19 ،Retrieved 2018-2-6.

اطلع عليه بتاريخ 15-10-2019. ساعة 01:26pm.

[2]Serdar Yegulalp (2017-1-16), "What Is Anime?" ،www.thoughtco.com. Retrieved 2018-2-6.

اطلع عليه بتاريخ 17-10-2019. ساعة 21:26.

المتحركة نحو الدعاية التجارية أو الدعاية الحكومية، ولم يكن الهدف منها ترفيه الشعب في تلك الفترة.[1]

وقد ظهرت أول شركة إنتاجٍ يابانية رسمية تُعنى بالرسوم المتحركة الهادفة للتّرفيه بعد الحرب العالمية الثانية في عام 1948م وكانت تُدعى (توي)، ومن الصفات التي ميّزت الرسوم المتحركة آنذاك أنها أخذت ملامحها من أفلام والت ديزني الشهيرة، وقد ظهر الأنمي الحديث في عام 1956م ولقي نجاحاً وقبولاً كبيراً، ومن الأمثلة على الرسوم التي كانت تُنتِجها شركة (توي: النينجا، ساروتوبي، ساسوكي والذي تم إنتاجه في عام 1959م)، وكان أول إنتاجٍ تلفزيوني لشركة (توي) من الرسوم المتحركة هي المانجا الشعبية (ميتسوهيرو يوكوهاما في سالي الساحرة) بالإنجليزية: (mitsuteru yokoyamas slly the witch)، و(طفل مع الروبوت العملاق) بالإنجليزية: (kid with his giant robot)، وكان (أوسامو تيزوكا) هو الرائد في إنتاج المانجا الحديثة، كما ساهمت الروايات اليابانية الهزلية في بروز الناحية الجمالية للأنمي بشكل كبير.[2]

بقيت الرسوم المتحركة اليابانية تُنتج فقط في اليابان حتى عام 1963م، حيث ظهرت لأول مرة في الولايات المتحدة الأمريكية، حيث ظهر فيلم الفتى آسترو بالإنجليزية: (Astro Boy)، وقد كان مقتبساً من مانغا منتج الأفلام "أوسامو تيزوكا" وتحديداً من (الفتى الروبوت صاحب القوى العظمى) بالإنجليزية: (Robot Boy with Superpowers) وفي عام 1968م أصبحت الأنمي أو الرسوم المتحركة اليابانية أكثر تطوراً في الخارج وتم اتباع أسلوب المانجا المحلي في إنتاجها، وقد كان الشخص المسؤول عن تسارع تطورها وانتشارها خارج اليابان وخاصةً في الولايات المتحدة الأمريكية هو "بيتر فرناندیز".

[1]Serdar Yegulalp (2017-3-8), "A Brief History of Anime" www.thoughtco.com, Retrieved 2018-2-6.
اطلع عليه بتاريخ 04-09-2018. ساعة 19:55.

[2]"anime"www.britanica.com.retrived 2018-2-6/ Serdar Yegulalp (2017-3-8), "A Brief History of Anime" ، www.thoughtco.com, Retrieved 2018-2-6.

والجدير بالذكر أنه عند ترجمة الأنمي الياباني إلى اللغة الإنجليزية كانت تتم إزالة بعض المقاطع والمشاهد التي لا تتناسب مع الثقافة الإنجليزية، واستمر الأمر كذلك حتى بدأت الجماهير تُطالب بعرض النسخ اليابانية الأصلية قبل التعديل عليها.[1]

وفي عام 1997م ظهر فيلم الأنمي الأميرة (مونونوكي)، وهو يعبر عن مغامرات شعبية محلية، وفي مطلع القرن الواحد والعشرين بدأت الأنمي تحقق شعبية واسعة وعالمية مع ظهور مسلسل (البوكيمون) الشهير، وفيلم المخطوفة بالإنجليزية: (Spirited Away) والذي حاز على جائزة الاوسكار لافضل فيلم متحرك.[2]

أ."**الأنمي باليابانية** بالروماجي":

"anime" هي أعمال الرسوم المتحركة اليابانية أعمال ولها شهرتها حول العالم، كلمة أنمي اليابانية اختصار من كلمة أنميشن الإنجليزية (الأنجليزية:Animation)، والتي تشير لجميع الرسوم المتحركة التي تشمل الكرتون، أول أنمي تجاري يعود لسنة 1917، ومنذ ذلك الحين استمر إنتاج الأنمي وازدهرت صناعته فملامح رسم الأنمي بُنيت في الستينات على أعمال "أوسامو تيزوك"ا وانتشرت عالميًا في أواخر القرن العشرين، مكسبة إياها جمهورًا محليًّا ودوليًّا، ينتشر ويُبث الأنمي عن طريق التلفاز والسينما أو مباشرة للمنازل (عن طريق أقراص دي في دي وبلو راي حاليًا، وبطرق أخرى سابقًا) أو عن طريق الإنترنت مباشرة وينقسم إلى مجالات وتصنيفات عديدة ومتنوعة.[3]

يتكون مجال صناعة الأنمي من أكثر من 430 استديو إنتاج من أبرزها استوديو (غيبلي وتوي أنيميشن) وغيرهما في اليابان يسجل الأنمي الأرقام الأعلى في مبيعات الدي في دي

[1]Serdar Yegulalp (2017-3-8), "A Brief History of Anime" ،www.thoughtco.com, Retrieved 2018-2-6.

[2]"anime "www.britanica.com. retrived 2018-2-6.

اطلع عليه بتاريخ 09-09-2018 على ساعة 00:33pm.

[3]Frederikl reprint.manga!manga!: "the world of Japanese" (august 18-1997 issb no-87011-isbn).internationel.tokyo.japan.comicod.

كودانشا، ترجمة من صحة كتاب 1-752-87011-0 isbn /http//ar.ikipedia.org/wiki: اطلع عليه بتاريخ 12-09-2018 ساعة 21:02.

وقد حقق نجاحًا كبيرًا عالميًا خاصة بعد ظهور الأنميات المتلفزة المُدبلجة بعدة لغات كالعربية والأنجليزية ويحظى الأنمي بشعبية كبيرة في اليابان.[1]

ففي سنة 2001 حقق فيلم المخطوفة أعلى إيرادات في تاريخ السينما في اليابان متفوقاً على فيلم (تايتنك انتاج 1997م)، علما أن هذا الفيلم من إخراج أحد أبرز أعلام هذا الفن "هاياو ميازاكي" كما أن 40% من الأفلام في السينما اليابانية هي أفلام أنمي.[2]

بدأت مسلسلات الأنمي مع بدايات القرن العشرين عندما جرب منتجو الأفلام اليابانيون بعض تقنيات الرسوم المتحركة التي بدأت بالظهور في فرنسا وألمانيا والولايات المتحدة وروسيا .[3]

وأقدم فلم أنمي معروف انتج عام 1997 وكان عبارة عن فيلم كرتون مدته دقيقتين عن ساموراي يجرب سيف جديد فينتهي بفشل مستفحل وفي الثلاثينيات، أصبح الأنمي نوع من أنواع السرد القصصي الجديد بالإضافة لكونها وسيلة لإنتاج الأفلام السينمائية التي كانت بدائية في اليابان بسبب ضعف الاستثمار في هذه الصناعة. لذلك نما الأنمي كصناعة لا تحتاج إلى ممثلين غربيين ليؤدوا أدوار شخصيات قصص أوروبية إذ يستطيع المخرج ان يرسم الشخصيات بكلفة منخفضة بدلا من استئجار الممثلين.[4]

وكان نجاح فلم (سنو وايت والأقزام السبعة) الذي أنتجه والت ديزني في عام 1937 دافعا للرسامين اليابانيين، وبخاصة "أوسامو تيزوكا"، الذي طور أسلوب ديزني وانتج أفلام رسوم متحركة بتكلفة أقل بكثير عن طريق خفض عدد الأطر المستعملة في اللقطة الواحدة.[5] وفي السبعينات، اشتهرت قصص مجلات المانغا بشكل كبير، فتحولت معظم قصصها إلى

---

[1]Histiric 91-year-old anime.the hdr japan.march 30-2008.retrived 12-2008 original.
نسخة محفوظة 8 أبريل 2017 على موقع واي باك ميشين اطلع عليه بتاريخ 21-09-2019 ساعة 21:48.

[2]Powerd by discuz ! team and cimsenz ui.team imprinttalk.com."discuz !" :http//ar.ikipedia.org/wiki/ اطلع عليه
بتاريخ21-09-2019 على ساعة 20:35..

[3]Litten frank. Some remarks on the first japanese animation films in 1917. Retrived july 11-2013(pdf).
نسخة محفوظة 17 أكتوبر 2017 على موقع واي باك ميشين اطلع عليه بتاريخ 05-10-2019 ساعة 22:10.

[4] "? manga characters look "white" :http//ar.ikipedia.org/wiki/.23:14 2019-10-05 اطلع عليه بتاريخ

[5]Michael o 'connell.otakon 1999."a breif history of anime. Program book. :http//ar.ikipedia.org/wiki/. اطلع عليه
بتاريخ 06-10-2019 ساعة 14:23.

أفلام باستعمال تقنيات "أوسامو تيزوكا" الذي حصل على لقب (الأسطورة) أو (رب الأنمي) وأصبح أسلوبه ونهجه في الإخراج هما أساس كل أعمال الأنمي الحديثة.[1]

وفي الثمانينات أصبح الأنمي أكثر شهرة من المانغا في اليابان وزاد إنتاجه بشكل كبير، وأصبح هناك العديد من الإنتاجات العالمية التي لها لمحات الأنمي.[2]

مع أن فن الأنمي يعتبر من النواحي الثقافية، خاص باليابانيين إلا أنه قد لاقى رواجاً عالميا في العقد الأخير وخاصةً مع تطور شبكة انترنت التي ساهمت بشكل كبير في نقل تلك الثقافة خارج حدود اليابان، فظهرت ما تسمى بمجموعات الترجمة وهي فرق تقوم بترجمة مختلف أنواع ذلك الفن بما فيها الأفلام، المسلسلات، والأوفا (رسوم متحركة أصلية للفيديو) إلى اللغات العالمية التي تنطق بها شعوبها ومن ثم تنشرها عن طريق شبكة انترنت، والملاحظ ان اللغة الانجليزية هي أكثر اللغات التي يترجم لها الأنمي.[3]

ب.أصل كلمة "أنمي اليابانية":

كلمة أنمي مشتقة من الكلمة الإنجليزية: (Animation) إلى فترة غير بعيدة كان يطلق على هذا الفن اسم (مانغا أئيغا) أو (فيلم المانغا)، كانت أفلام الرسوم المتحركة آنذاك تقتبس من المانغا (القصص المصورة اليابانية)، وفي الأساس كان اليابانيون يستعملون كلمة أنمي لكل أفلام الرسوم المتحركة العالمية بالاضافة للأفلام الياباني.[4]

ج.

3.أنواع "الأنيميات اليابانية":

في كل عام يتم إصدار المئات من مسلسلات وأفلام الأنمي بواسطة الشركات والاستوديوهات اليابانية، وذلك الكم الهائل من الميديا لا بد وأن يغطي معظم جوانب حياة

---

[1]Missing manga piecesky osamu tezuka5 "fonon in u.s.11 may 2006.atsushi.ohara.asahi.com :http//ar.ikipedia.org/wiki/..2006-5-20 تمت أرشفته من الأصل في اطلع عليه بتاريخ 13-10-2019 ساعة 17:06.

[2]Osamu tezuka.the anime encychopedia.the anime café.14-03-2000. :http//ar.ikipedia.org/wiki/. اطلع عليه بتاريخ 29 أغسطس 2006. اطلع عليه بتاريخ 14-10-2019 ساعة 23: 17.

[3]Osamu tezuka :"the god of manga" paul.2003. :http//ar.ikipedia.org/wiki/. تمت أرشفته 29 أغسطس 2006.

[4]: https://mawdoo3.com

الإنسان مثله من المسلسلات والأفلام الحية، فالأنمي قد يحمل في طياته أنواع حياة العصور الوسطى خاصة تلك المتعلقة باليابان (الكوميديا، الإثارة، الدراما، الرعب والخيال العلمي، الحياة المدرسية، المغامرات، العنف، الصداقة، شريحة من الحياة، الميكا، الفانتازيا، الرومانسية، التاريخ، شونن).

-الأوفا اختصار ل (original video animiation): يطلق اللفظ على مسلسلات وأفلام الأنمي، التي صنعت خصيصاً ليتم إصدارها في شكل فيديوهات منزلية، ما يميز الأوفا أن حلقاتها قليلة العدد، وغالبيتها لا تعرض على التلفاز أو دور السينما وبدلاً من عرضها على التلفاز فإنها في الأصل تباع على هيئة (أشرطة فيديو)، إلا أنها تباع الآن على أقراص (الدي في دي)، طول حلقة الأوفا الواحدة يختلف من أنمي لآخر، وليس هنالك قاعدة تحكم زمن الحلقة، وقد يبدأ الأنمي في الظهور على شكل أوفا أولاً، ثم بعد ذلك يحول إلى مسلسل.

-الأونا إختصار لـ (originel net animatio) وهي: مجموعة حلقات أو سلسلة كاملة، احيانًا لها مانغا، لا تعرض الحلقات على التلفاز بل يتم عرضها على الإنترنت.

-الحلقات الخاصة (الحلقة الخاصة) وهي: حلقة أنمي تمتاز بطولها عن طول الحلقة الإعتيادية من ذاك الأنمي، وغالباً ما تحكي قصة فرعية منه، وعلى خلاف الأوفا، فإن الحلقة الخاصة لا تصدر إلا إذا توافر لها مسلسل أنمي.[1]

أ.تقسيم الأنمي: حسب الفئات العمرية:

-الشونن: الذي يستهدف فئة المراهقين وخاصة الذكور وشمل على أصناف أخرى كالمغامرة والتاريخي والأكشن والميكا.[2]

[1]:https://mawdoo3.com.

[2]Pequeno glozario de anime.anime magazine.énrusou.3pm.2004.issn-1810-8644.

تمت ترجمته http//ar.ikipedia.org/wiki:. اطلع عليه بتاريخ 28-10-2019 ساعة 23:15.

-الشوجو: يستهدف المراهقين وخاصة الإناث ويضم أصناف كثيرة منها الشريحة من الحياة والدراما والرومنسية والموسيقى والطبخ.[1]

-السينن: موجه للذكور فوق 18 سنة، ولمحاكاة المحتوى مع الفئة العمرية فإنه يميل عادة للواقعية أكثر في الرسم، وعادة ما يخالطه مشاهد مخلة، وهي معتادة في هذا النوع نسبة لعمر الفئة المستهدفة، إضافة لهذا هناك الكثير من مشاهد العنف، مثال على هذا النوع مونستر.[2]

-الجوسي: موجهة للإناث فوق 18 سنة، يميل لواقعية الأحداث أكثر، ويختلف عن الشوجو أن الأمور لا يشترط أن تكون مشرقة على الدوام في القصة، لا يتم تحويل مانغا الجوسي عادة إلى أنمي، ولكن قد يحصل هذا كما مع Usagi Drop.[3]

-أنمي ومانغا الأطفال: موجه للأطفال بعمر 5 و8 سنوات تعرف أيضا بكلمة (كودومو)، هذه القصص غالبا ما تكون أخلاقية، وتعلم الأطفال كيفية البقاء على الطريق الصحيح في الحياة، والمسلسلات عادة ما تكون منفردة، أو غير العرضية. أفضل مثال لهذا النوع هو أنمي عبقور(دورايمون).[4]

ب.حسب تصنيف الأنمي:

-الميكا: يكون حول الاليين مثل جراندايزر.[5]

---

[1]Nozomi masuda."shojo manga and its international perspectives on shojo.acceptance" in toku.masami.26-2016. P 24. "and shiji manga :the influence of girl culture routledge " isbn 981317610 762 باللغة الانجليزية. على موقع اطلع عليه بتاريخ .03 -11-2019 ساعة pm01:18 وان بيك ميشين.

[2]"japanese manga magazine circulation numbers 2010". january. شبكة أخبار الأنمي 17-2011. تمت أرشفته من الأصل في 26 يونيو 2018، اطلع عليه بتاريخ 30 يوليو 2014. في موقع وان بيك ميشين، اطلع عليه بتاريخ 10-11-2019 ساعة pm03:02.

[3]أنواع الأنمي (مفيد لا تندم)- منتديات تعب قلبي نسخة محفوظة 12 يوليو 2016 على موقع واي باك ميشين. اطلع عليه بتاريخ 21-11-2019 ساعة 20:44.

[4]"the shogokuukam manga awards 57" شوغاكوكان، تمت أرشفته من الأصل في 28 سبتمبر 2017. اطلع عليه بتاريخ28-11-2019 ساعة 23:54.

[5]أنواع الأنمي، -noortv 4 anime نسخة محفوظة 21 أكتوبر 2016 على موقع واي باك ميشين. اطلع عليه 29-11-2019ساعة 13:52.

-فتاة ساحرة: والأنمي الذي يحتوي على سحر أو شخصيات لديها طاقات سحرية مختلفة، مثل سيلور مون.[1]

-ياوي/شونسن أي: هو أنمي للبابغين، حيث يتناول ويسرد قصص وعلاقات جنسية أو رومنسية بين الشخصيات الذكورية (المثلية الجنسية).[2]

-يوري/شوجو أي: هو مثل الياوي لكن علاقات الحب بين الإناث، حيث تحتوي المانغا والأنمي على علاقات حميمية بين النساء كالحب والجنس (المثلية الجنسية)، اليوري يركز على التوجه الجنسي أو التوجه الومانسيفي العلاقة، أو كلاهما.[3]

-الهنتاي: يستهدف البالغين ويكون محتواه إباحي.[4]

-الإيتشي: للفئات العمرية أكبر من 18 سنة ويحتوي على إيحاءات جنسية ومشاهد عري، حيث يحتوي الأنمي على لقطات غير المحتشمة كظهور الفتيات بملابس ضيقة أو شبه عارية لكن لا تحتوي على مقاطع جنسية.[5]

---

[1]Manga : sixty of japanese.conics.laurence .c2.london.2004. isbn/nd 1856693910.
اطلع عليه بتاريخ 01-12-2019 ساعة 16:30.

[2]The internationel."(seunghyum mclelland.yoo mark.2007). yaoi boy 's love fandom and the reaulation of virtual sescuality."pornograply : the implications of current legislation-93 :(1). Research and social policy : journal of nsre 104 . 2007. Doi : 1525.10/93.1.4 srsp.

[3]Yuricon."yuri fondom on the internet" sabdha.charlton. 2008..2017 تمت أرشفته من الأصل في 1 يونيو
And."joseidoshinno lave wo egiata.danshi kinsei no."yuri bumu"."gayattekuru ?".japanese.(بلغة سايزو).
على موقع وان باك ميشين اطلع عليه بتاريخ 03-12-2019ساعة 15:26.

[4]Bownanjohm."columbia chronologies of asian history and culture".columbia university.2000.
تمت أرشفته من الأصل في 2 أغسطس 2017 على موقع وان بيك ميشين، أطلع عليه بتاريخ 26 أبريل 2013.
And Peek-a-boo. I sse you : watching japanese"hard-core animation" sescuality :13 :17-31.doi :1007.10/5-9039-008-121195.تمت أرشفته في 30 يوليو 2011 من على موقع وان بيك ميشين
اطلع عليه بتاريخ 05-12-2019 ساعة 17:56.

[5]Robin e.brenner : understanding manga ande anime. Librairies.07 unlimited.20.p 89
ردمك 5-332-59158-1-978. تمت أرشفته على موقع واي باك ميشين.اطلع عيه بتاريخ 08-12-2019 ساعة 11:45.
And : why do americans hate harem anime ?:ask jhonanimation.net. may 20-2005. Note :fan service and ecchi refer to concepts similar.نسخة محفوظة 04 يوليو 2017 على موقع واي باك ميشين
اطلع عليه بتاريخ 10-12-2019 ساعة 14:21.

-حريم: يركز على تعدد الزوجات أو مثلث الحب للعلاقات، حيث يحكي عن حياة فتى واحد بين مجموعة من الفتيات أو فتاة بين مجموعة من الفتيان، يمتاز بطل الرواية بأنه محاطل بشكل شرير من قبل ثلاثة أو أكثر من الشخصيات.

-الشريحة من الحياة: يضم جميع الفئات ودوما ما يحكي عن فئة من المجتمع وغالبا ما تكون قصصه ذات حقائق واقعة وظواهر نعيشها.[1]

ج.للأنمي ثلاث صيغ وهي كالتالي:

المسلسلات التلفزيونية (TV SERIES)، مسلسلات المشاهدة المنزلية(OVA SERIS)، الأفلام (MOVIES).

المسلسلات التلفزيونية وهي في العادة تتكون من 26 حلقة اواكثر طبعا على حسب محتوى االقصة، وتكون في العادة مدة الحلقة الواحدة مابين 20 الى 30 دقيقة ويكون هنا مستوى الرسوم جيد والقصة واضحة ومركزة كثيرا وخاصة على شخصيات المسلسل أما بالنسبة للمسلسلات في اليابان يكون عرضها اولا على المحطات المشاركة بالعمل نفسة ثم بعد ذلك يتم تحولية الى الفيديو المنزلي.

المسلسلات الخاصة بالمشاهدة المنزلية وهي في العادة تتكون من 14 حلقة او اقل وتتراوح مدة الحلقة الواحدة مابين 25 إلى 60 دقيقة واحياناً اكثر، مستوى الرسوم هنا ممتاز والقصة توضح مالم يتم توضيحة بالمسلسل او لإظهار نموذج جديد من المسلسلات يتم على إثره بناء مسلسل جديد وهذا النوع من المسلسلات يتم انتاجة خصيصاً للفديو المنزلي ولايتم عرضة على التلفزيون.

الأفلام وهي ماتعرض في دار السينما اولاً ثم يطرح بعد ذلك على الفيديو، هنا الامر مختلف تماما عن ماسبق اذا اردت الحديث عن مستوى الرسوم ستجدها في اعلى مستوى لها

[1]Ask jhon :"what distinguishes ". jhonoppliger.haremanime ?.anime.nation.april17.2009.

تمت أرشفته من الأصل في 16 نوفمبر 2009، اطلع عليه بتاريخ 13-12-2019 ساعة 22:16.

والقصة تتعامل مع الحدث مباشرة دون التركيز الشديد على الشخصيات مثل المسلسل ويتراوح مدة الفلم الواحد مابين النصف ساعة والساعتان، وقد يحمل الفيلم قصة فرعية لا علاقة لها بالمسلسل كما وجد في أحد أفلام القناص (hunterXhunter) الذي سبب لغطا لدى المشاهد. [1]

4.خصائصها و مزاياها:

أ.خصائصها: صناعة الانمي والمانغا تعتبر بحد ذاتها فن كبير ولها اسلوب جميل منفرد في تبيان التعبير والتشكيل مما يجعلها افضل مكان لتعلم فنون كالرسم فالكثير من الهواة اثار فيهم الأنمي رغبة جامحة لتعلم اسلوب التعبير والرسم فيه والذي يعد اسلوباً بسيطاً مقارنةً بجماليته الرائعة فرسوماته معبرة اكثر من الرسومات التقليدية التي ربما لايفهمها احدنا وتجد برسمها صعوبة كبيرة ولا تعطي نتيجة تذكر او الرسم الكرتوني الغريب الذي يبدو قريب لاشكال هندسية بدائية لايحمل اي معنى.

-**رسم رؤوس الرسوم اليابانية "الأنمي"**: الرأس يعطي الشخصية الكثير من الملامح التي تختلف عنها الشخصيات الأخرى، معظم الشخصيات ترسم فيها العيون كبيرة والفم والأنف صغيران، الشخصيات بشكل عام تمتلك الكثير من الملامح الواقعية أكثر هي الشخصيات اليابانية في الرسوم المتحركة (أنمي)، الكثير من الفنانين يفضلون هذا النوع من الشخصيات لأنها تمكنك من إضافة تأثيرات جذابة أكثر للشخصية بخطوط واقعية أقل.[2]

-حركات الفم في الرسومات اليابانية أو الحوارات الكرتونية تتكون من ثلاث حركات للفم تكون متتابعة إغلاق، فتح ثم إغلاق بحيث تجعل الشخصية الكرتونية وكأنها تتحدث، وهذه الحركات تجعل الترجمة إلى لغات أخرى أسهل، مما يقلل تكلفة الإنتاج وتكلفة تغير حركات الفم وفق الغة المترجم اليها، فهذا الأسلوب يخفض الميزانية ويجعل العمل يتم بسرعة أكبر في حركات الفم للرسوم اليابانية (أنمي).[3]

---

[1] https://abunawaf.com/

اطلع عليه بتاريخ 16-12-2019. ساعة 02:26 pm.

[2] http://mangaka-3rb.com/vb/shouthread.php?t=37

[3] إيبيز فرناندیز، الرسوم المتحركة في فلاش دليل الإبداع، ترجمة مكتب التعريب و البرمجة، مطبعة المتوسط، الطبعة الأولى، 2002.
اطلع عليه بتاريخ 17 -12-2019. ساعة 14:26.

-على خلاف كل القصص، الأفلام، الروايات، الكرتون وكل الفنون الادبية المعروفة الاخرى يتميز الانمي بكونه اوسع فن أدبي تعبيري موجود حتى الان ويتضمن خيالات متنوعة وعوالم كبيرة وقصص تربط كل المعاني الحسية والمجردة، مرة يأخذك الى زمن ماضي واقعي ومرة الى زمن مستقبل خيالي، وهذا ما يميزه عن الفنون الاخرى التي تتسم بالتكرار وأحادية الاسلوب وقصر الخيال.[1]

-يجد من يرغب بتعلم الاسلوب الادبي في تأليف القصص وصناعة الخيال في الأنمي ضالته فكل أنمي فيه قصة مختلفة عن الاخر بعالم مختلف بفكرة مختلفة مما يجعل المتعلم يبحر في الخيال بلا حدود دون التقيد باي قيد فنجد في الأنمي مواضيع جريئة جداً لم يجرء اي فن اخر بل لم يصل اليها سوى الخيال الياباني العميق جداً فتمكنوا من وضع قصص عن الالهة والجحيم وحياة بعد الموت بل وحتى قصص علاقات (محرمة) بعيداً عن كونها لائقة أم لا فالأنمي غاص في خيال لا حدود له.

-الأنمي ينقل لنا بقصد أو بدون قصد ثقافة شعب وثقافة بلد وحضارة من أعرق الحضارات على الارض واكثرها اثارة ينقل لنا صوراً حية من الحياة اليابانية في كل الازمان من عصور الاقطاعيين الساموراي والوحوش الغريبة الى أزمان الالات البشرية والسايبورغ ويظهر فيه اسلوب الحياة والمعيشة الياباني الذي سحر اغلب من يتابعه بروعته وجماله ونظامه وحفاظه على تراثه تزامناً مع التقدم الكبير في البلد نفسها التي تعد في صدارة البلدان في سرعة التطور، وهنا يجد محبي الثقافة اليابانية ودارسيها ضالتهم ويستظهرون العادات اليابانية بأسلوب قصصي شيق وممتع وقصير ومفهوم والذي قد لا تجده في أي كتاب أو مسلسل أو أي عمل اخر بما أن الأنمي جميعه ناطق باللغة اليابانية فهو بمثابة البيئة المناسبة سهلة الوصول للإستماع الى اللغة اليابانية والاندماج معها والتعرف عليها من خلال العيش بين الشخصيات في حياتهم فبعد مشاهدة عدة أنميات تبدأ بتكوين حصيلة لغوية من الكلمات والمعاني والمفردات التي تتفاعل معها و تترسخ في بالك بشكل قد يجعل من نسيانها امر

[1] https://aminoapps.com/c/anime-empire

1/page/user/grn/Xaeb_vtdf7XmBLr00VxJnjVDWaepR0rVz, المرجع نفسه

غير محتمل وبدون بذل جهد منك فقط بجلوسك ومشاهدتك لعدة حلقات، فكما يبدو اللغة اليابانية لطيفة ومعبرة ولايمكن تخيل أنمي بلغة.[1]

-يجدر بالذكر أهم مصادر تعليم اللغة اليابانية بالذات بدأت بانتهاج وسائل شبيهة بالأنمي والمانغا والتخلص من كتب القواعد التقليدية المملة فنجد سلسلة كبيرة تدعى تعلم الكانجي من خلال المانغا وسلسلة الدروس المقدمة من راديو اليابان العربية والتي تعطي دروسها بشكل قصة ملحقة بصور رسوم باسلوب الأنمي، فالأنمي أفضل بيئة لتعلم لغة من اجمل اللغات هي لغة شعب اليابان.

-جميعنا نولد غير عارفين للحياة وأسلوبها وتنقصنا المزيد من الخبرة للتعامل مع الظروف والمشاكل المتغيرة في علاقاتنا مع الناس المحيطين بنا من الاسرة الى المجتمع وكافة الفئات العمرية، مشاهدة الأنمي ينمي خبرة اجتماعية كبيرة عبر عرض احتمالات كثيرة من المواقف الاجتماعية والمشاكل والتوترات في العلاقات مما يبني نوع من الخبرة النظرية للتعامل مع ظروف الحياة المتغيرة لدى المتابعين وعلاقتهم بمحيطهم، الكثير من الأنميات تحمل صور من المشكلات وحلولها والاخطاء فيها، فهو مفيد للتنمية الاجتماعية الفردية.

-الأنمي محمل بمعلومات تاريخية قد لا ينتبه اليها البعض لكنها تحمل الكثير من ذكريات الشعوب والبلدان فقد ترد في جملة بسيطة تقرأها وتمر عليها بشكل عادي دون الاهتمام بها لكن تجد فيها بعد التركيز كم كبير من المعلومات خلفها في ما يتعلق بالأيام السحيقة وتاريخ العالم وذكرى الحروب والملاحم، وكثيرة هي الأنميات التي تتناول موضوع التاريخ بشكل مستقل وتعرضه بشكل مباشر كأنمي (kingdom) والأمثلة كثيرة .

-الأنمي مليء جداً بمعلومات علمية مجردة ونظريات منها حديث وقديم، أغلبها ترد في أنميات مصنوعة خصيصاً لحمل المعلومات العلمية، وبعضها يرد في أنميات قصص عادية مرور طرفي، لكن المواضبة على الأنمي والحرص على فهم ما يأتي فيه، ينمي الكثير من المعرفة العلمية المفيدة بمجالات الحياة المختلفة، ومن الأنميات التي ترد فيها ذكر أمور

[1] https://aminoapps.com/c/anime-empire

المرجع نفسه1/page/user/grn/Xaeb_vtdf7XmBLr00VxJnjVDWaepR0rVz

علمية بشكل متواصل (المحقق كونان) تجد الكثير من التفسيرات التي تستخدم العلوم الطبيعية المجردة لحل أغلب قضياها.[1]

-نوعت الأنميات في مجالات الرياضة والالعاب فتوجد أنميات كثيرة العدد تتخصص برياضة معينة وبقواعدها وطرق تدريبها ولعبها فوردت أنميات كثيرة لكرة القدم، السلة، التنس، البيسبول، المصارعة والسباحة وحتى العاب القوى بالاضافة الى الكثير من الالعاب الفكرية كالغو والشوغي والماجونغ، وتجاوزتها الى انميات للقمار والتعامل مع الاحتمالات وغيرها، لذا يعتبر الأنمي بمثابة تلخيص لكل رياضة ولعبة ترغب بتعلمها.

-تتميز الأنمي بإحتوائها على معلومات حية مفيدة بمجالات الحياة فتجد أنميات مخصصة للسيارات وطرق صيانتها واستخدامها وأخرى للدراجات ويتجاوزها الى الأسلحة الخفيفة كأنمي (Upotte)، والدبابات كأنمي (Girls und Panzer) وفي حديث التكنولوجيا ترد الكثير من معلومات البرمجة واستخدام الحاسوب وصناعة الألعاب وغيرها، وأحياناً ترد هذه المعلومات بشكل جانبي كأنمي (SAO) وأنميات ألعاب الواقع الافتراضي على خلاف الفائدة التاريخية والتي تعطي معلومات حقيقية الأساطير تعطي معلومات تاريخية للقصص الخيالية التي تناولتها الشعوب في كافة الأزمان عن الكائنات المتوحشة والشياطين والأشباح، والتراث الياباني يعج بمئات من هذه القصص والكائنات وحكاياتها، بهذا يعتبر الأنمي مدخلا ومصدراً لعلم الميثولوجيا اليابانية والقصص التاريخية.

-لاقى الأنمي رواجاً كبيراً بين فئة المعزلوين من الناس الكارهين للنمطية الحياتية التقليدة لواقعهم، يقوم الأنمي بنقل الوعي الانسان من حياته التقليدية الى عالم خيالي، يعيش فيه ويتفاعل مع شخصياته يحزن ويفرح معهم، فأصبح الأنمي لهم ملجأ للتخلص من ضغوط الحياة ومتطلبات عادات المجتمع الغريبة والتي لا يتقبلوها، فبدل كبتها وبقائهم في عزلة يتمكنون من تفريغها في الأنمي على شكل مشاعر مرافقة للمشاهدة.

-فيجدر القول بذكر أن الأنمي ربما يكون أنقذ الكثيرين من الوقوع في الكابة وغيرها من الأمراض النفسية وفعل بهذا شيء لم تفعله أي قصة أو فيلم او مسلسل أو كارتون فالقصص

[1] https://aminoapps.com/c/anime-empire

المرجع نفسه1/page/user/grn/Xaeb_vtdf7XmBLr00VxJnjVDWaepR0rVz

المكتوبة والروايات ذات اللغة الصعبة يشق على البعض قراءتها وفهمها وصعوبة تكوين عالم خيالي لتخيل الاحداث والأفلام التمثيلية عوضاً عن أنها قصيرة فلا تحمل قصة ممكن الإندماج معها ليست سوى طلقات تتطاير يمنى ويسرى وبطولات خارقة بينما الكرتون لاتحوي أي قصة ذات معنى وأغلبها شخصيات هندسية خارقة تحمي البشرية بأسلوب الإستخفاف بالعقول.

-نظراً لاحتواء الأنمي على شخصيات كثيرة جداً وبمواقع مختلفة بالقصة استلزم وجود نفسيات مختلفة للشخصيات التي تمثل اشخاص واقعيين، فتجد تجسيدات لمفاهيم أخرى غفلت عنها باقي الفنون التي تقصتر على الخير والشر، فهناك نفسية المجرم ومشاعر الحقد والجشع والظلم والتضحية والقلق والحب والكره، نماذج كثيرة لاحصر لها للنفسيات البشرية المختلفة وطرق تفكيرها. [1]

-الانمي والمانغا يملك سحراً بقلب حالة الشخص المزاجية من جهة الى جهة مقابلة، هناك الكثير من الأنميات الكوميدية والترفيهية والتي لاتحمل اي قصة معقدة بل تهتدف الى إثارة الفكاهة والضحك والترويح عن المتابعين بأساليب مختلفة.

لكون الأنمي يتناول قصص مختلفة فهو بدوره يستعرض أسلوب الحياة المختلف للفئات الاجتماعية سواءً طلاب مدارس أو موظفين حكوميين أو جنود أو مهندسين أو شرطة وحتى سحرة، فتستطيع أخذ فكرة لابأس بها عن ايجابيات وسلبيات حياة الفئات المختلفة من البشر بناءا على واقعهم الذي يعيشوه في القصة.

-وهناك فوائد أخرى ليست متصلة به بشكل مباشر كالفوائد الاقتصادية التي تعود على اليابان من صناعته وتوفير فرص عمل كبيرة باعتباره أحد ركائز البلد الاقتصادية.

ب.مميزاتها: -تتميز الأنمي بتنوعها الهائل الذي يسمح للمشاهد أن يختار ما يُناسب ذوقه منها، ويمكن القول إن أغلب محبي الأنمي يصفونها بأنها مختلفة، فهي تختلف عن الرسوم المتحركة الأُخرى، ويظهر الاختلاف جلياً في تنوُّع قصصها وأسلوب القص الفني، بالإضافة إلى ظهور الفروقات الثقافية فيها وإتساع المفاهيم والمصطلحات المستخدمة، وبشكلٍ عام

[1] https://aminoapps.com/c/anime-empire

المرجع نفسه1/page/user/grn/Xaeb_vtdf7XmBLr00VxJnjVDWaepR0rVz

تمتلك الأنمي كل ما يجعلها تبدو جذّابة للمشاهد، كما تتراوح الأنمي من النمط الغريب والمعقد مثل ساموراي تشامبلو بالإنجليزي (Samurai Champloo) إلى البسيط مثل (أزومانغا دايو) بالإنجليزية:(Azumanga Daioh) ومن أنواع الأنمي ما تحتوي على الملاحم والبطولات والتي عادة ما تصل عدد حلقاتها إلى المئات، كما توجد الأنمي التي تحمل جانباً من العاطفة والتي تترك أثراً عاطفياً كبيراً لدى المشاهد أثناء متابعتها.

-ولمن يهتم بالإطلاع على تاريخ اليابان يمكنهم مشاهدة أفلام الأنمي الخاصة بذلك، ومن الأمثلة عليها (سينغوكو باسار، sengoku basara) أو للإطلاع على الأساطير اليابانية القديمة يمكن مشاهدة هاكيندين بالانجليزية: (hakkenden) أو فتاة الجحيم (hell gerl).

-وقد استخدمت الأنمي العديد من الخصائص التي تعتبر فريدة من نوعها والتي تتميز بها اليابان دون عن غيرها، فالعيون الكبيرة التي تُستخدم في شخصيات الأنمي هي رمز ومرجع ياباني يشير إلى مصطلح (نوافذ إلى الروح)، والجدير بالذكر أن الأنمي ليس فقط للأطفال، وإنما توجد من أفلام الأنمي ما تتناول موضوعات تخص الكبار أيضاً.[1]

5.أساليب اقناع القائم بالاتصال(المرسل) في الأنيميات:

سعينا في هذا الفصل إلى الوقوف عند القيم التي تشتغل في الخفاء على مستوى برامج الرسوم المتحركة، وهي قيم تتفاوت بين الإيجاب والسلب، وتصميم مع سبق الإصرار والترصد من لدن شركات ومؤسسات اقتصادية، تهدف إلى زرع قيم معينة في المشاهد، ضمانًا لاستمرارية حضورها الاقتصادي، ومصالحها الاقتصادية المرتبطة أساسًا بدرجة استهلاك موادها ومنتجاتها.

ويمكن التوصل إلى هاته القيم من خلال التأويل للمشيرات اللغوية والبصرية الواردة بشكل ضمني في أعمال الرسوم المتحركة، وقد رصدت مجموعة من القيم التي قلما ينتبه إليها المشاهد، بالرغم من كونها قيمًا معقدة يسعى القائم بالاتصال الى ترسيخها على مستويات عدة، ممثلاً لذلك بمجموعة من الأفلام، ومحددًا العلامات المؤشرة على القيم السلبية التي تحضر فيها، وبالمقابل رصدت بعض القيم الفنية الإيجابية التي تحملها هاته الأعمال في

1/page/user/grn/Xaeb_vtdf7XmBLr00VxJnjVDWaepR0rVz https://aminoapps.com/c/anime-empire

حد ذاتها، وهي كثيرة إذا ما أحسن توظيفها واستثمارها من لدن المؤسسات والسياسات التعليمية العربية.[1]

6.واقع "الأنمي اليابانية" في العالم، العالم العربي والجزائر:

أ."الأنمي اليابانية" في العالم:

يعتبر الأنمي نوعاً فريداً من الرسوم المتحركة مشهور عالميا عن طريق شراء حقوق الإنتاج، وسبب الشهرة الكبيرة التي حققها هذا النوع من الفن الياباني هو الجودة العالية في رسم الصور ومناسبة قصصه لجميع الأعمار، وبذلك يختلف عن الكرتون التي تنتجه (شركة والت ديزني) والذي يستهدف طبقة الأطفال في المجتمع، وغالبا ما يتم اقتباس مسلسلات الأنمي من المانغا.

من ناحية أخرى ظهرت شعبية الأنيمي الياباني بين الشباب في العالم لكن في نفس الوقت كان هناك البعض من كبار السن ممن ينتقد الأنيمي الياباني ويراه مبتذل أو مليء بمشاهد العنف أو الإيحاءات الجنسية الصريحة لدرجة أن أطلق عليه تسمية (Japanimation)، وعندما بث التلفزيون الفرنسي أنيمي (كاندي كاندي)، إنتقد أولياء الأمور الأنيمي الياباني على أنه ثقافة شرقية تسمم عقول الأطفال في فرنسا، ومع ذلك ازدادت شعبية الأنيمي بين الشباب في جميع أنحاء العالم ولا تزال آخذة في الازدياد لدرجة أن بعض المشجعين يسخر من عدم مقدرة بلاده على عمل أنيمي يفوق الـ (Japanimatio) مما يدل على تغير مغزى الكلمة.

وفي عام 1992 وبعد مرور اليابان بمرحلة كساد اقتصادي أَلَمّ بها بعد عصر اقتصادي ذهبي لها تأثرت صناعة الأنيمي التليفزيوني آنذاك وانخفض إنتاج أفلامه ولكن ظاهرة انخفاض معدل المواليد وركود مجال الدعاية والإعلان والألعاب، وتطور وسائل الاعلام المتنقلة أدت إلى انخفاض نسبة المشاهدين فيما يسمى بـ (وقت الذروة للمشاهدين) وقد بلغ هذا الانخفاض ذروته عام 2006، كما تضاءل عدد المحطات التجارية في الوقت الذي

[1] https://www.alukah.net/publications_competitions/0/54697/#ixzz6DOx8BnHA?, المرجع نفسه.

زادت فيه محطات تلفزيون طوكيو، كما زاد عدد المحطات التلفزيونية المحلية والمحطات الفضائية ووسائل الاتصالات الأخرى الاّ ان قدراتها الإنتاجية مازالت ضعيفة مقارنة بالمحطات الرئيسية.[1]

وحالياً أصبحت شركات الأنيمي تعمل في الصفوف الخلفية لمحطات التلفزيون تقريباً ويمكننا القول بأن صناعة الأنيمي الياباني الآن في مرحلة تحول نظراً للتحديات التي تواجهها من رفع مركزها تحت تلك الظروف القاسية، وسياسة تنمية الموارد البشرية في المستقبل.

ب."الأنمي اليابانية" في العالم العربي:

ففي العالم العربي يظهر جليا كثرة الأنميات المدبلجة ومنها: (دراغون بول، ون بيس، ناروتو، ناروتو شيبودن، المحقق كونان، القناص، سيف النار، عبقورن ساندي بل، جزيرة الكنز، مغامرات الفضاء(جريندايزر)، سانشيرو، ليدي ليدي، مازنجر زد، مغامرات عدنان، الماسة الزرقاء، رانزي المدهشة، سنان، الكابتن ماجد، الهداف، سوسن الزهرة الجميلة، زهرة الجبل، رامي الصياد الصغير، جورجي، النمر المقنعن الرمية الملتهبة، بوكيمون، أجنحة كاندام، أبطال الديجتال، السيف القاطع، حروف السكر، بلاك كات، محققو الحيوانات، شعلة ريكا، ساموراي 7، اللعبة الكبرى، صانع السلام، عهد الأصدقاء والكثير من المسلسلات المدبلجة بالغة العربية في الفضائيات العربية.

انتشر الأنمي المترجم بين الشباب العربي بشكل كبير، فأصبح الكثير يتابعه عن طريق النت بوجود الترجمة المجانية التي نشأت بعدما لم يهتم أحد بترجمته.[2]

كما انتشرت (المانغا) المترجمة عبر الانترنت، وكثرت المواقع التي تختص بهذا المجال مثل موقعا (دي بي ستريم) و(أنيم أولتيم)، وظهرت بعض المجلات التي تختص بهذا المجال ولكن أغلبها موجهه إلى الأطفال أقل من 10 سنوات، وأغلبها قصص صورية تعليمية لا نجد روح (المانجا) فيها، كما يعتبر المصدر الأول ل (المانجا) في العالم العربي هو

[1] https://www.nippon.com/ar/features/h00043/

(المقالة الأصلية باليابانية بقلم ياسوو ياماغوتشي . متخصص في تاريخ الأنيمى .) اطلع عليه بتاريخ 22-12-2019 ساعة 10:18.

[2] https://www.nippon.com/ar/features/h00043/

(المقالة الأصلية باليابانية بقلم ياسوو ياماغوتشي . متخصص في تاريخ الأنيمى .)المرجع نفسه.

الانترنت، حيث تصدر بشكل (مانغا) مترجمة من اليابانية إلى العربية، وفي سبتمبر عام 2008 صدر العدد الأول من مجلة (خيال) في الإمارات العربية المتحدة بأربع قصص مرسومة بأسلوب (المانغا) بالأبيض والأسود هي (مالك)، (الإمبراطور الرمادي)، (تفاعلات خاصة) و(حول العالم)، وكذلك قصة سردية بخلفيات ملونة تميل لأسلوب الرسم الياباني وهي حكاية (جورب) تعتبر المجلة أول مجلة في الخليج العربي يكتبها ويرسنها شباب من الوطن العربي دون الإستعانة بعناصر غير خليجية وتطبع وتوزع في الإمارات العربية السعودية، وحتى نهاية العام 2010 صدر من المطبوعة 10 أعداد مع إمكانية تحميل نسخة إلكترونية من أول عددين في الموقع الرسمي.

وظهرت على الويب بعض (المانغا) المرسومة والمؤلفة من قبل شباب عرب منها (مانجا إيقزيت)، مع أن هناك العديد من المحاولات الجادة لإنتاج (مانجغا)عربية خالصة، إلا أنها لا تعتبر ولا تقارن بمستوى (المانغا اليابانية) ولكنها تعتبر محاولة وبداية جيدة ل (المانجا العربية)، ولم لا(المانغا الجزائرية) التي تحتاج إلى بعض من الدعم والاهتمام من قبل الممولين وشركات الإنتاج.[1]

ج."الأنمي اليابانية" في الجزائر:

تعرفت الجزائر إلى فن (المانجا الياباني) مع بداية التسعينات عندما كانت القنوات الأجنبية وكذا القناة الوطنية الجزائرية تعرض الرسوم المتحركة بنوع (المانجا) مثل (دراغون بول زاد)، غير أنها كانت مجرد عادة استهلاكية فقط، إلى غاية اكتشاف بعض من المواهب في مجال النشر مع بداية الألفية الثانية عندما بدأ الرسامون الجزائريون يستعملون هذا النوع في شريط الرسوم.

إن المراهقين والشباب المهتمين بفن (المانغا) سواء تعلق الأمر بتنمية موهبة الرسم أو بمشاهدة آخر ما تنتجه اليابان من رسوم مصورة لديهم اهتمامات باللغة اليابانية فأحد الأعضاء المشارك بنادي من نوادي المانغا، الذي كان يشارك بقاعة نادي المانغا يتقن اللغة اليابانية من مشاهدته للأنمي، كما مشاهدي المانغا مشاهدة الرسوم المصورة باللغة الأصلية

[1] زينب بن سعيد،من وحي الفن الأسيوي، "نادي المانجا الجزائري"،جزايرس، الجزائر الجديدة، نشر يوم 09-07-2013.
https://www.djazairess.com/eldjadida/26715اطلع عليه بتاريخ 25-12-2019. ساعة 13:17.

مع الترجمة أسفل الشاشة التي غالبا ما تكون باللغة الفرنسية، عرفت الجزائر (المانجا) مع بداية التسعينات من خلال الرسوم المتحركة، غير أنها كانت عبارة عن استهلاك فقط إلى غاية السنوات الأخيرة، إلى أن بدأ بعض من الاهتمام يظهر في الساحة من توقيع بعض من المراهقين والشباب، بالإضافة إلى ظهور بعض من الأسماء مثل الرسام محمد أمين رحماني الذي وقع أول شريط هزلي جزائري بعنوان (ألجيريان لوف) أو (حب على الطريقة الجزائرية) الذي يتناول علاقات الحب بين المراهقين كما أنه سيكون بالعامية الجزائرية، بالإضافة إلى مجلة "لعب ستور" التي تهتم بالشريط المصور، غير أن النادي يبقى خطوة نحو الأمام لتطوير هذا الفن في الجزائر كما أن (المانغا) قد انتشرفي البلدان العربية مع بداية القلرن 21.[1]

تعرّضت مسابقة (الكوسيبلاي) التي أُقيمت على هامش مهرجان الشريط المرسوم، في طبعته الثانية عشر بساحة رياض الفتح بالعاصمة (مقام الشهيد)، إلى سيل من الانتقادات على مواقع التواصل الاجتماعي، بسبب تقليد عدد من الشباب لشخصيات من رسوم المانغا اليابانية، حيث ربطت هذه التعليقات في مُجملها، هؤلاء الشباب بالحراك الشعبي والأوضاع التي تمرّ بها البلاد، ورمزية الفضاء الذي أقيمت فيه التظاهرة.

إقامة المهرجان الدولي للشريط المرسوم في الجزائر خلّف موجة من الانتقادات رغم أنّ برنامج المهرجان الشريط المرسوم، الذي تواصلت فعالياته من 01 ألى 05 تشرين الأول/أكتوبر 2019 يضمّ عددًا من الأنشطة الثقافية، منها الورشات المفتوحة، ومعارض اللوحات، وعروض الأزياء الخاصّة بشخصيات المانغا اليابانية، ومعارض لكتاب الشريط المرسوم، إلا أنّ الانتقادات ركّزت فقط على جانب المسابقة الخاّصة بـ (كوسبلاي أنمي مانغا).

حيث اهتمّ جانب من الانتقادات الموجّهة إلى المهرجان الدولي للشريط المرسوم في الجزائر (فيبدا)، على الفضاء المكاني التي أقيمت فيه التظاهرة، ورغم أنّ القائمين عليها يحافظون على تنظيمها كلّ سنة، بساحة رياض الفتح بالعاصمة، منذ انطلاقها، إلّا أنّ كثيرًا من

[1] زينب بن سعيد،المرجع السابق.https://www.djazairess.com/eldjadida/26715

التعليقات حاولت أن تربطه برمزية المكان، باعتباره معلمًا لشهداء ثورة التحرير، وهنا نشرت صفحة (طلاب جامعة سعد دحلب البليدة) تدوينة فيسبوكية مرفوقة ببعض الصور من الحدث الثقافي، تقول إن "**هذه صور من مهرجان كوسبلاي أنمي مانغا، أُقيم أمام مقام الشهيد، إنّه التقليد الأعمى**".

حاولت تعليقات كثيرة، أن تصبّ في اتجاه أنّ ساحة رياض الفتح (مقام الشهيد)، لا تصلح لإحتضان هذه التظاهرة، إذ يُعلّق الشاب محمد خلّافي على ذلك بالقول: "**عن أيّ ثقافة تتحدثون؛ وأنتم تقلّدون أسوأ ثقافات للغرب، وأمام مقام الشهيد، هذا المعلم يمثّل أقدس أرواح الجزائريين والشهداء الأبرار**".[1]

في هذا السياق، تداول جزائريون على مواقع التواصل الاجتماعي، صورًا لشباب شاركوا في عرض (الكوسبلاي) ببدلات تُحاكي أشهر شخصيات المانغا والأنمي في العالم، وقد أثار انتشار فيديو لشباب يرقصون في حفل لموسيقى الميتال، موجة من الجدل، وقد ذهبت بعض التعليقات، إلى أن هذا النوع من الهوايات دخيلة على المجتمع الجزائري.

-**هوس بالمانغا:** في مقابل ذلك، عرفت التظاهرة مشاركة واسعة للعديد من الفنانين والكتّاب الجزائريين والأجانب، الذين ساهموا في المعارض والندوات الفكرية وجلسات البيع بالتوقيع، كما استقطبت التظاهرة عددًا كبيرًا من المهتمّين بالأنمي الياباني، وهنا يقول: سيد "علي أوجيان" الفائز بجائزتين في مهرجان (فيبدا)، عن فئة أحسن ملصق للطبعة الثانية عشر للمهرجان، وكذلك أحسن مجلّة مصوّرة في مسابقة نظّمتها الولايات المتّحدة في التظاهرة نفسها، "**إنّ هذا اللقاء كان مثمرًا، وشكّل فرصةً للتبادل الفكري والخبرات بين كتاب القصّة المصوّرة، خاصّة مع كتاب بولونيا والولايات المتحدة**".

وردًا على الانتقادات التي طالت التظاهرة، قال: سيد "علي أوجان"، في حديث إلى (الترا جزائر)، إنّه لا يكترث لهذه الإنتقادات، ويجب الترحيب فقط بالإنتقادات البناءة التي تساعده على تطوير نفسه على حدّ تعبيره.

[1] سلمى قويدر، مهرجان الشريط المرسوم... جزائريون ينتقدون "جيل المانغا و الكوميكس"، ثقافة و فنون، صوت ultra، الجزائر، 08 أكتوبر 2019.ultraaalgeria.ultrasawt.com اطلع عليه بتاريخ 16-10-2019. ساعة 20:21.

من جهته، يُجيب: "أنيس بن علاق الطبيب النفساني"، على السؤال المتعلّق بتأثير مثل هذه المهرجانات على الشباب الشغوف بالقصة المصوّرة وشخصيات المانغا، قائلًا: "**إن هذا الجيل مثل أيّ شباب في العالم، يحبّون قصص المانغا والكوسبلاي، وعالم القصّة المصوّرة الساحر، وهما نوع من الهوايات التي تستقطب شباب اليوم، إذ يسمح لهم هذا بالتملّص من الواقع الذي يعيشون فيه، أو الهرب من حقيقة ما، رغم أنها في النهاية ليست سوى هواية**".

وأضاف المختصّ أنه ليس غريبًا أن يذهب بعض الشغوفين بعيدًا في شغفهم، أكثر من غيرهم، فهناك دائمًا في النهاية متطرفون (لشغفهم) في كلّ المجالات، وواصل حديثه بالقول: "**إنه في علم النفس، يوجد نوع من الشخصيات يسمى بالشخصية الإنتحارية، أصحابها هم أشخاص مسحوقون مجتمعيًا، ليس لديهم اهتمام سوى بالنشاطات المدرسية، غريبو الأطوار في نظر الآخرين، وكما يهتم بعضهم بالماورائيات، وبعضهم الآخر بعلم الفلك، يهتم هؤلاء بعالم المانغا، على حدّ قوله**".

يُحاول "بن علّاق" تقديم قراءته في بعض ردود الأفعال على مواقع التواصل الاجتماعي، معتبرًا أنه لا غرابة في الاختلاف، وأن ردود أفعال الناس على تصرّفات أشخاص لا يفهمونهم، هو أمر كلاسيكي ومعتاد، "**معتادون على سماع أن هذا سيئ، وهذا لا يمدّ بصلة لمجتمعنا، ويذهب البعض إلى الشيطنة والمساس بالأخلاق، وكل هذه أحكام سريعة ومعتادة**".

في سياق آخر، أكّد "سليم براهيمي"، منظم مسابقة (كوسبلاي الجزائر) في حديث إلى (الترا جزائر)، أنّ المنظّمين آثروا هذا العام أن تكون الولايات المتحدة ضيفة شرف للمهرجان، وقد حضر وفدٌ ضمّ 14 كاتبًا يُنتجون أشهر المجلّات المصوّرة في أمريكا والعالم، ويعملون لدى أكبر الاستوديوهات أشهرها (دي سي) و(مارفل). [1]

يُضيف المتحدّث، أنه أشرف على مسابقة (الكوسبلاي) لهذه الطبعة على المستوى المتوسّطي، برعاية الديوان الوطني لحقوق المؤلف، بمشاركة دولتي تونس والمغرب،

[1] سلمى قويدر، المرجع السابق.ultraaalgeria.ultrasawt.com

وحضور رئيسة لجنة الحكام الأمريكية "سارة وولاي غومّيز". معتبرًا أنّ التحدي الأكبر الذي واجهه التنظيم حسبه، هو العدد الكبير من الزائرين، حيث كان عليهم توفير المساحة المناسبة لإقامة كل النشاطات، "**فالمساحة التي خصصت ووسعت هذا العام لم تكن كافية لاستيعابهم**".

يُشير "براهيمي"، إلى وجود نوعين من المسابقات هما: أحسن مجلة مصوّرة في شقين: جائزة الاحتراف العالمي، والجوائز الوطنية، إضافة إلى مسابقة (الكوسبلاي) التي تمّ التسجيل فيها عبر الإنترنت، حيث أرسل المشاركون صورًا لأزيائهم الخاصّة بالإينمي الياباني، واعتمد التقييم على 50% تُمنح لجودة نوعية البدلة، و50% المتبقية لأحسن أداء أمام لجنة التحكيم.

يُذكر أنّ "كارين روز"، زوجة السفير الأمريكي في الجزائر، ظهرت في تظاهرة الشريط المرسوم التي اختتمت يوم الأحد الماضي بالعاصمة، بزيّ الأميرة ليا في فيلم (حرب النجوم) الشهير، وهو فيلم أوبرا ملحمي أنتج عام 1977، من تأليف وإخراج (جورج لوكاس)، وقدّمت زوجة السفير تدخّلًا في إحدى ندوات هذه التظاهرة، باعتبار أن الولايات المتّحدة ضيفة شرف هذه الطبعة.

المهرجان عرف أيضًا عروضًا للقصص الجزائرية، أشهرها مجلة (مقيديش) "لأحمد هارون"، وهي أوّل مجلة جزائرية مصوّرة، احتفل كاتبها مع الزوّار بمرور خمسين سنة على ولادتها، حيث عاصرت هذه المجلّة عدّة أجيال منذ 1969 حتى سنة 1974،ومن جهته نشر محافظ المعرض "لزهاري لبتر"، تدوينة فيسبوكية، أشار فيها إلى أن "أحمد هارون" كان قد وقعّ خلال بيع بالإهداء نسخة جديدة من المجلة بعنوان (مقيدش والأخوات لونجة) مع دار النشر (داليمن)، إضافة إلى جلسات أخرى للبيع بالتوقيع للفنانتين ياسمين صياد وبشرى مختاري.[1]

7.مراحل صناعة "الأنيميات":

كيف يتم إنتاج حلقة الأنيمي في اليابان؟ تمر حلقة الأنيمي ب:

[1] سلمى قويدر، المرجع السابق.ultraaalgeria.ultrasawt.com

أ.مرحلة ما قبل الإنتاج: ترتيب الأمور المالية، تحديد الاستوديو وطاقم العمل وتصميم الشخصيات.

ب.بدء الإنتاج بكتابة السيناريو.

ج.رسم لوحة القصة.

د.التصميم ورسم المخططات.

هـ.رسم الإطارات المفتاحية.

و.مرحلة الرسم المفتاحي الثاني –قد يتم اختصارها–.

ز.التدقيق من قبل مشرف الرسوم.

ك.رسم البينيّات.

ل.التركيب: تحويل الإطارات إلى الصيغة الرقمية، ووضع المؤثرات والخلفية وما إلى ذلك.

م.ما بعد الإنتاج (إضافة الأصوات – قص الحلقة للإعلانات).[1]

أ.مرحلة ما قبل الإنتاج–pre–production phase:

كيف يبدأ كل شيء؟ من يتخذ قرار صناعة أنيمي؟ عادة ما يكون منتج يعمل في مكتب إنتاج لدى شركة معينة. العديد من ناشري المانغا لديهم مكاتب كهذه، أو شركات أخرى (BandaiVisual مثلًا)، أو في أحيان أقل يتخذ قرار صناعة أنيمي استديو أنيمي وراعٍ فقط، وهو الأمر الذي كان منتشرًا في السبعينات والثمانينات أكثر من الآن.

بعد اتخاذ القرار يتم البدء في مرحلة ما قبل الإنتاج: عندما يقرر المنتج صناعة أنيمي فإنه سيبحث عن رعاة يموّلونه، فيذهب إلى عدة شركات قد تستفيد ماليًا من مشاركتها في الأنيمي ويحاول إقناعها بالمساهمة والحصول على المنفعة المشتركة، على سبيل المثال

[1]Alex2015–09–1018 Comments http://www.blitedesu.net/anime–production–line/

نقل بتاريخ 2018/11/01 على الساعة 11:30اطلع عليه بتاريخ 27–12–2019. ساعة 21:26.

عندما تقرر شركة نشر مانغا صنع أنيمي لأحد المانغات عندها، سوف يقنعون ناشر أقراص فيديو بالمشاركة، أو ربما شركة تسجيل تريد أن تشهر مغنٍّ 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.

-لجنة إنتاج فيلم the world if arrietty من استوديو ghibli:

فكرة لجنة الإنتاج نشأت في التسعينات بسبب سوء الأوضاع الإقتصادية لليابان آنذاك، والآن على الرغم من أن الأنيمي أصبح أكثر اقتصاديةً من أي وقتٍ 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 لاحقًا)، استوديو (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 ملحّة 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.[1]

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 خبيرًا في أمور إنتاج الأنيمي المعقدة تلك، فهم يقضون معظم وقتهم خلف مكتباتهم منشغلين بالتأليف، لهذا عادة ما يوكل الكاتب مديره (شركة النشر مثلًا) بدلًا عنه، وتلك الشركة ستوفر أشخاصًا مهمتهم التأكد من رضاه.

المفهوم الخاطئ لدى كثيرٍ 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 كليًا، وبعض الناشرين يصرون على التحريف، طبعًا 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).[2]

[1] Alex2015-09-1018 Comments http://www.blitedesu.net/anime-production-line/ المرجع نفسه

[2] Alex2015-09-1018 Comments http://www.blitedesu.net/anime-production-line/ المرجع نفسه

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.

ب. 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.

ج. لوحة القصة –storyboard: مثال على لوحة القصى من أنيمي (Evangelion)

لوحة القصة هي ترتيب لرسومات مشهد معين بشكل مبدئي وعادةً يقوم بها المخرج، هذا يعني أن الأنيمي فعليًا يسير على رؤية المخرج، لكن عادةً 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، وعادةً يتم رسم لوحة القصة على ورقة A–4 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 أيضًا في لوحة القصة. [1]

[1] Alex2015-09-1018 Comments http://www.blitedesu.net/anime-production-line/ المرجع نفسه

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، وأخيرًا المدة بالثواني، كما أن الرسم ليس دقيقًا 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 جودةً 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 s:2، أي أن رسمةً واحدة تدوم إطارين (12 رسمة للثانية)، أو قد يكون s:1 (رسمة كل إطار أو 24 رسمة في الثانية) أو s:3 (رسمة كل ثلاث اطارات أو 8 رسمات في الثانية)، ولو كان الأنيمي s: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 – Angel Beats) استعمل 11000 رسمة في الحلقة الأولى.[1]

-التحريك الكسول – Lazy animatio:

هناك أساليب تتبعها الاستديوهات لتوفير الوقت والجهد والمال تعرف بالتحريك الكسول، مثلًا 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 مثلًا تتحول الخلفيات وربما الشخصيات إلى لوحات ثابتة مرسومة بألوان مائية، تخيل كمية الجهد

[1]Alex2015-09-1018 Comments http://www.blitedesu.net/anime-production-line/ المرجع نفسه

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 اثناء 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 و غيرها. 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.[1]

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

[1] Alex2015-09-1018 Comments http://www.blitedesu.net/anime-production-line/نفسهالمرجع

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 خطوطًا تبين الاتجاه الذي سيحصل فيه التظليل.

أهم ميزات الأنيمي الياباني هو أنه رسم يدوي، مقارنةً 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) مثلًا، فهذا ما يجعل الأنيمي وسطًا فنيًا، لأن الكمبيوتر يقوم بدورٍ كبيرٍ طبعًا، لكن الإطارات هي رسم يدوي، يتم تفضيل هذه الطريقة لأن الرسامين معتادون وماهرون أكثر بها، كما أنها تتيح تدقيقًا وتصحيحًا أسهل للإطارات، خاصةً أن الوقت ضيق عند صناعة أنيمي أسبوعي. [1]

-المشهد يظهر حركة للشخصيات يتميز بها الرسام Ebata 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 Tobira) والمشاهد القتالية للحلقة الأولى من (Soul Eater)، بعض متابعي الأنيمي يتتبعون أعمال بعض الرسامين ويجمعون أروعها في فيديوهات (AMV)، يمكنك العثور عليها بكتابة (اسم الرسام + MAD) في اليوتيوب.

و. الرسم المفتاحي الثاني –Second Key Animation:

[1] Alex2015-09-1018 Comments http://www.blitedesu.net/anime-production-line/نفسهالمرجع

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 شخصًا 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.

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

ك. **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 توجيهم مباشرة من قبل رسامي الإطارات المفتاحية لكن هذا لا يقلل من أهمية البينيّات.

أفضل رسامي الإطارات المفتاحية سيقومون برسم العديد من تلك الإطارات ما بين المفتاحية بأنفسهم، خاصة إن كان مشهدًا مهمًا، للتقليل من عدد الرسومات السيئة، ومثالًا رائعًا على رسام قام برسم الإطارات المفتاحيّة والبينيّة كلها، انه "يوشيميتشي كاميدا" الذي قام برسم كل الإطارات في مشهد حرق (موستانغ للهومنكلوس من FMA: Brotherhood) طبعًا لن يكون ذلك المشهد بتلك الروعة لو لم يرسمه بنفسه. والآن بعد إضافة الإطارات ما بين المفتاحية بين الإطار المفتاحي الأولي والنهائي... أصبح لدينا أنيمي!.[1]

ل. **التركيب – Compositing / Filming :**

[1] Alex2015-09-1018 Comments http://www.blitedesu.net/anime-production-line/نفسهالمرجع

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 يدويًا، 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 أيضًا، 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 يدويًا 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 بـ12 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 أيضًا التحرير النهائي، وهو قص الحلقة من أجل الإعلانات، وربما إضافة بعض المؤثرات البصرية الأخرى. [1]

[1] Alex2015-09-1018 Comments http://www.blitedesu.net/anime-production-line/ المرجع نفسه

م. مرحلة ما بعد الإنتاج (نشر الأنيمي):

بعد هذا يصبح عمل المنتج هو التأكد من سير الأمور بشكل جيد وأن الأنيمي سوف يكون مربحًا، المنتج عادة يكون جاهلًا بما يتعلق بالأمور الفنية عند الأنيمي، ولهذا لا يتدخل بها، وهذا الأمر له إيجابيته وسلبياته، من الإيجابيات أن الأنيمي قد يكون أفضل وأكثر إبداعًا 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) مثلًا، 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، وأخيرًا المنتج يمكنه بيع حقوق أقراص الفيديو من بلوراي وديفيدي العالمية، هذا كان مربحًا جدًا 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.[1]

القليل من الأنيميات تحقق ربحًا 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 تسويقًا لمنتج معين وهذا المنتج غالبًا ما يكون المصدر، أي المانغا أو الرواية المصورة أو أيًا كان، وان كنت تطّلع على ترتيب مبيعات المانغا الشهري سوف ترى مانغات الموسم

[1] Alex2015-09-1018 Comments http://www.blitedesu.net/anime-production-line/المرجع نفسه

الحالي من الأوائل دائمًا، لكن يمكن أن يكون أنيمي أصلي بلا مصدر، وهنا قد يكون تسويقًا للعبة معينة وهذا الأمر كان شائعًا جدًا في الثمانينات أكثر من الآن، (Yu-Gi-Oh) مثلًا 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 أيضًا، 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 كاملًا! لهذا قلت أنه كان مربحًا للأنيمي كثيرًا، لكنه لم كذلك الآن.

-**الرسوم المتحركة الموجهة للكبار**: مصطلح الرسوم المتحركة ظل لسنوات عديدة مرتبط لدينا بالأطفال، فهناك الكثير من الكبار ممن يتابع مثل تلك الأعمال، خصوصا بعد ظهور أفلام الرسوم المتحركة ثلاثية الأبعاد. [1]

فبعد النجاح الذي حققته تلك الأعمال في تكريس حظورها في عالم الأطفال، قرر منتجو هذه الأعمال مخاطبة الكبار عن طريقها، خصوصا وأن الدراسات أثبتت أن الشخص البالغ عندما يتابع (الرسوم المتحركة) ربما يبحث عن الواقع الذي أصبحت تفتقده الكثير من الأعمال الدرامية العادية، أيا كان السبب وراء متابعة الكبار لهذه الأعمال، فان هذا لا يمنعنا من الاعتراف بأنها وسيلة سهلة للدخول إلى عقول جميع أفراد العائلة مهما اختلفت أعمارهم فقد حرصت الفضائيات العربية خلال شهر رمضان خصوصا على أن تكون مائدتها مميزة

[1] Alex2015-09-1018 Comments http://www.blitedesu.net/anime-production-line/ المرجع نفسه

بواحد من (أبطال الورق) الذين أصبحوا ينافسون نجوم البشر الكبار في الفوز بقلوب المشاهدين منذ عدة سنوات، حيث بدأت المسلسلات الكرتونية، تفرض نفسها على الساحة بل وتحجز لنفسها مساحة مميزة بين المسلسلات لدى هذه القنوات.[1]

فقد انتقلت الرسوم المتحركة من خيالات الطفولة وألوانها إلى عالم البالغين قبل عقود طويلة في الغرب، وحديثا في العلم العربي، وتبقى هذه الفترة متحفظة بنجاح نظري عربي، ويمكن القول في أطار اخر أن مسلسلات الرسوم المتحركة نجحت في تجاوز المقصات الرقابية، إلا أنها في أحيان كثيرة فشلت في مهمتها الإنتقادية، خاصة في الأوضاع الراهنة للدول العربية.[2]

اذن أصبح الكارتون اليوم للكبار وليس للصغار، فهناك مسلسلات كرتونية للكبار، والفترة التي يعرض فيها تعتبر فترات للكبار، حتى وإن كانت رسوما متحركة فإنها مخصصة للكبار وهذا سر نجاحها، تنقد بطريقة ساخرة المجتمع وما يحث فيه، وتعكس ما يحدث في المجتمع أحواله وتطوراته، وهذا لا يهم الصغار ولا يحرك فيهم الشغف والفضول ليتابع هذه الأعمال وإن كانت ملونة وكوميدية، وأن الباب سيفتح لمزيد من الأعمال في الأيام القادمة لاسيما أن التقنية أصبحت اليوم في متناول يد الكثيرين فإذا سارت هذه الرسوم على هذا المنوال فهذا يعني أن الرسوم المتحركة ستكون في المرحلة القادمة خاصة بالكبار.[3]

فالمسلسلات التي تناقش قضايا موجهة للكبار يجري تنفيذها بتقنية الرسوم المتحركة، وهذا العمل الذي يتطلب بطبيعته، جهدا ملحوظا على مستوى السيناريو والقصة واختيار الفنانين، سيكون فاتحة مسلسلات مماثلة في الأشهر القليلة المقبلة، إن هذه الأعمال التي رادت على نطاق واسع في السينما البأمريكية في السنوات الماضية، بدأت تنتقل إلى مثيلتها العربية

[1] إيمان عباس، "أبطال الورق" ينافسون "نجوم البشر" للفوز بقلوب المشاهدين، صحيفة الوسط البحرينية، العدد3611، الجمعة 27 يوليو 2012 الموافقل 08 رمضان 1433.http://www.alwasatnews.com

[2] منى أبو ذياب، مملكة الكرتون تتسع للكبار، موقع قناة العربية سكاي نيوز، الثلاثاء 05 فبراير 2013، 14:13 بتوقيت أبو ظبي http://www.skynewsarabia.com

اطلع عليه بتاريخ 29-12-2019 على ساعة 23:10.

[3] أحمد ناصر، الرسوم المتحركة اليوم...للكبار فقط، جريدة القبس الكويتية، السبت 19 أبريل 2014، العدد 14686. www.alqabas.com

وهي في كل الأحوال، تشكل تنويعا ومشوقا يبدوا ضروريا لمناقشة المشاكل في العالم العربي.[1]

[1] مسلسل للكبار بتقنية الرسوم المتحركة، جريدة المستقبل، بيروت، لبنان،العدد 3300، الإثنين 11 أيار 2009، صفحة 21.
http://www.almustaqbal.com
اطلع عليه بتاريخ 29-12-2019 على ساعة 03:05 pm.

خلاصة الفصل

ومن هنا يمكن القول أن الرسوم المتحركة هي واحدة من البرامج التلفزيونية التي تساهم في عملية الغرس وترسيخ مختلف الأفكار ومضامين القائم بالإتصال، بتوظيف اللغة والإعتماد على أسس وأساليب شكلية وضمنية في تقديمها للمضامين وكذا أعتمادها على الوسيلة وهذا ما جعلنا ندرس الرسوم المتحركة والمضامين القيمية التي تتضمنها هذه الصناعة ونوعية قوالب هذا البرنامج التلفزيوني ونحاول فهم مختلف التقنيات وصناعة هذا الفن.

الفصل الثاني: ماهية القيم الانسانية

تمهيد

المبحث الأول: ماهية القيم

1.مفهوم القيم – تعريف القيم: لغة/ اصطلاحا

2.خصائصها

3.وظائفها وأنواعها

4.أهميتها وفق مستويات

5. بناءها وتكوينها

6.مصادرها وتصنيفاتها.

7.أساليب تكوينها لدى (القائم بالاتصال=المرسل).

8.نسق القيم.

المبحث الثاني: علاقة القيم الإنسانية "بالأنمي اليابانية" ومواضيع طرحها

1.مفهوم القيم الإنسانية: –التعريف

–اصطلاحا

2.الخلفية النظرية للمفهوم

3.أنواع القيم الأنسانية وتقسيماتها

4.خصائصها وظائفها.

5.أهمية وجود القيم في حياة الفرد والمجتمع

6.الوسائط الرئيسة في تشكيلها

7.أساليب تقديم القيم الانسانية في "الأنيميات "

8.وظائف محتوى "الأنمي اليابانية" في التلفزيون

خلاصة الفصل

تمهيد

تعتبر القيم خاصية من خصائص المجتمع الانساني، وبما أن الانسان هو موضوع القيم وأنها عملية اجتماعية تختص بالجنس البشري عموما تشتق أهميتها ووظائفها من طبيعة وجوده في المجتمع فلا وجود للمجتمع الانساني دون قيم، كما أنها تشكل ضمير المجتمع ووجدانه وتعمل على تكوين الفرد ونسقه المعرفي وتشكل الطابع القومي وتهدف الى الحفاظ على وحدة الهوية الاجتماعية والإنسانية وتماسكها، اذ تعتبر القيم من المفاهيم الأساسية في جميع مجالات الحياة وكافة جوانب النشاط الانساني وهي ضرورة اجتماعية باعتبارها معايير وأهداف نجدها في المجتمعات باختلاف مستوياتها الحضارية، لهذا يعد غرس القيم في المشاهد أهم الأهداف الرئيسية، ذلك أن الفرد الذي يفقد قيمته يفقد اتزانه، ويكتسب الفرد قيمته ابتداء من الأسرة والمدرسة، فجماعة الأقران ووسائل الاعلام والجامعة والمهنة والتخصص ووسائط فرعية أخرى ضمن المجتمع. اذن يمكن القول أن القيم هي جملة من الأفكار والمعتقدات، والتجارب التي يكتسبها الفرد من خلال احتكاكه بالآخرين وهذه القيم يمكن أن تكون قيما فردية أو جماعية كالشجاعة ،الكرم ،التعاون ،العدالة...الخ.

ويمكن لهذه النماذج من القيم أن تحمل فوائد ومنافع تعود على الفرد والمجتمع فمن ناحية الأفراد نجدها تحدد سلوكاتهم وتشكيل شخصيتهم كما تساعدهم على تحديات الحياة وتمنحهم الفرصة للتعبير عن أنفسهم وتأكيد ذاتهم الأم بالنسبة للمجتمع فهي عامل مهم للحفاظ على استقراره وكيانه.

المبحث الأول: ماهية القيم

1.مفهوم القيم:

تعريف القيم: القيم هي عبارة عن مجموعة المبادئ والقواعد المنظمة للسلوك الانساني التي يحددها الوصي لتنظيم حياة الانسان وتحديد علاقته بغيره على نحو تحقيق الغاية من وجود في العالم على أكمل وجه.[1]

القيم: تعني كلمة قيمة مدى أهمية حكم الآخرين وتقديرهم واستحساناتهم لنوع من أنواع السلوك، وهي تعبر عن المرغوب فيه والمرغوب عنه في المجتمع.[2]

كما أنها تعتبر رموز مجردة لأنواع مختلفة ومتنوعة من السلوك والمواقف الحياتية استخرجت منها ولكن لا يجوز أن تفصل عنها نهائيا، فالتعاون والإخلاص والولاء جميعها أنماط محددة من السلوك والتفكير المستحب هذه الأنماط من السلوك بشتى مجالاتها الحياتية يحددها المجتمع المحلي والانساني العالمي، كما القيم في أقصى تجردها الفلسفي تبقى دون معنى و بعيدة عن أي محتوى ما لم تنطلق من اطار اجتماعي معين وسلوك علمي محدد.[3]

ومن وجهة نظر علماء النفس اذن هي ممارسات سلوكية في مواقف مختلفة من الحياة.

والقيم في بحثنا هي السلوك الذي يستقبله أو يمتصه المشاهد من خلال مشاهدته للرسوم المتحركة "أنمي القناص" وما تحمله هذه السلسلة من قيم انسانية ايجابية.

التعريف اللغوي للقيمة:

القيمة مفرد قيم، ولغة من "قوم" وقام المتاع بكذا أي تعدلت قيمته به، والقيمة تستخدم لمعرفة قيمة الشيء، فقيمة الشيء قدره، وقيمة المتاع ثمنه، والقيمة ثمن الشيء بالتقويم وفي المعجم الوسيط قيم الشيء تقييما أي قدره.

[1] مقداد يالجن، التربية الأخلاقية الإسلامية، دار عالم الكتب، الرياض، د–ط، 1417هـ، ص 75.

[2] فوزية ذياب، القيم والعادات الإجتماعية، دار النهضة، ط2، بيروت، 1998، ص19.

[3] المنظمة العربية للتربية والثقافة والعلوم: نحو خطة قومية لثقافة الطفل العربي، إدارة الثقافة، تونس، 1994، ص166.

واستخدمت القيمة أيضا بمعنى التعديل والاستقامة والاعتدال فقد قيل قام الأمر أي اعتدل واستقام وقام الحق أي ظهر واستقام، وقوم الأعوج أي عدله وأزال اعوجاجه وقد استخدمت بمعنى العدل حيث: القوام "بفتح القاف" العدل، وقوام الأمر "بكسر القاف" أي عماده ونظامه.

ومن منظور آخر نجد أن القمة تحمل معنى مختلفا تماما ألا وهو القوة فالقيمة valeur مشتقة من الأصل اللاتيني التي تعني قوى وبهذا المعنى فالقيمة تحمل أيضا معنى المقاومة والصلابة.[1]

ويعرفها المنجد في اللغة والإعلام بأنها جمع قيم وتدل أصلا على اسم النوع من الفعل قام بمعنى الاستقامة فنقول قيم بمعنى مستقيم "وذلك دين القيمة" (سورة البينة05)، بينما يعرفها اللسان العربي: أن القيام بمعنى المحافظة والملازمة كما يأتي بمعنى الثبات والاستقامة فيقال: أقمت الشيء وقومته بمعنى استقام والاستقامة هي اعتدال الشيء واستوائه.[2]

تعريف القيم اصطلاحا:يقصد بها الأحكام أو التفضيلات التي تصدرها الجماعة على شيء، أو شخص، أو موقف، أو مبدأ ما وتتضمن القيم الى جانب رأي الجماعة شعورها واتجاهاتها نحو تلك الموضوعات، وهي تعكس النظام والتراث الاجتماعي لها، لذلك يختلف التنظيم القيمي باختلاف الحضارة والثقافة، وباختلاف المستويات الاجتماعية، الاقتصادية ...الخ. ومن القيم: القيم النظرية التي تهتم بالمعرفة، والقيم الاقتصادية التي تهتم بما هو نافع ماديا، والقيم الجمالية التي تهتم بالشكل والتناسق، والقيم الاجتماعية التي تهتم بما يفيد الآخرين وينفعهم، والقيم الدينية التي ترفع من شأن المعتقدات والمشاعر الدينية.[3]

تعريف القيم فلسفيا:

اصطلاحا:

1.**في الفلسفة:** أهم المنطلقات الفلسفية التي تعرضت لتعريف القيم نذكر منها:

[1]النقيب إيمان عربي، القيم التربوية في مسرح الطفل، ط1، دار المعرفة الجامعية، الإسكندرية، 2002، ص13.

[2]شهرزاد صوفي، القيم المتضمنية في إعلانات التلفزيون الجزائري واثارها على الجمهور الطلبة الجامعيين الجزائريين، ضمن مجلة مجلة دراسات الإعلامية القيمة المعاصرة –دورية أكاديمية حضارية محكمة–، الورسم للنشر والتوزيع، الجزائر، العدد 03، المجلد الأول 2012، ص 42.

[3]داوود ليلى، مبادئ علم النفس، جامعة دمشق، دمشق 2001، ص 21.

أ.الفكر المثالي: الذي يؤمن بوجود عالمين عالم مادي وآخر معنوي كما يعتبر الفكر المثالي الانسان الكامل هو الذي يستمد قيمه من عالم المثل أو عالم السماء، هي قيم مطلقة كاملة كالخير والحق والجمال فهي قيم أزلية غير قابلة للتغير والزوال، حيث يدرك الفرد هذه القيم من خلال تعامله مع الأشياء.

ب.الفكر الواقعي:

يرى الواقعيون أن القيم موجودة في عالمنا وليست خيالا أو تصورا وأن لكل شيء قيمته وأن الانسان يستطيع أن يكتشف القيم باستخدام الأسلوب العلمي والخطوات العلمية عن طريق الفعل، فالقيم عندهم مطلقة ولكن يمكن الحصول عليها وتقديرها عن طريق المشاهدة، ويرون أن هناك قيم غنية كافية وشاملة ممثلة للناس بالتالي فان هناك مجموعة من القيم المطلقة نستطيع أن نخرج عنها، أي أنها لا تقيد الانسان بالالتزام بها، وكل القيم بالتالي هي قيم اجتماعية تحقق للإنسان سعادة ولذة ومنفعة، والسعادة هي الخير المرغوب فيه لذاته دون النظر الى نتائجه وآثاره، اذن المعيار الأخلاقي عندهم هو حب الذات وما يحتمل أن يصيب صاحب السلوك أو الفعل من أشكال النفع والضرر.[1]

ج.**الفكر البراجماتي:**

يؤمن البراجماتيون بعدم وجود قيم أخلاقية مطلقة فأحكامنا حول القيم قابلة للتغيير وبالتالي فالقيم والأخلاق عندهم نسبية، حيث يرى البراجماتيون وجود قوانين قيمية، يفرضها واقع طبيعي فالقيم تقاس عندهم بنتيجتها أي ما يعود فيها بالخير على الفرد والمجتمع، ويقوم الشخص باستنباط القيم من واقع خبرته ويستخدم ذكاءه وتفكيره في ذلك، حيث يختار بين ما هو خير وبين ما هو شر حتى لا تتذبذب الأحكام فالقيم عندهم ذاتية لأنهم يرون ضرورة أن نعتمد على الأحكام التي تصدرها على شيء ما، فالطاعة مثلا: قيمة مرغوب فيها داخل السجن، ولكنها تصبح قيمة غير مستحبة أحيانا مع أولادنا وتلاميذنا، لأنها تساعدهم على التفكير خاصة اذا كانت الطاعة العمياء مطلبا مجتمعيا وبالتالي فالقيمة ليست موضوعية بمعنى أنها تعود لذات الشخص الذي يقيم الشيء، فالشجرة لم تكن جميلة إلا لأن الشخص رآها كذلك.

[1] منى كشك، القيم الغائبة في الإعلام، دار الفرحة للنشر والتوزيع، مصر، د ط، 2006، ص ص 60-61.

وبذلك نلاحظ أن هناك اختلافا في النظر الفلسفية هناك من يرى أن مصدرها إلا هي ومنهم من يقول أنها مطلقة، ولكن كل الفلسفات تتفق في كون القيم عبارة عن معايير توجه سلوك الفرد و المجتمع، وأن هذه المعايير قد تكون للفرد فيها حرية الاختيار وقد لا تكون.

2.القيم في علم الاجتماع: يري علماء الاجتماع أن القيم مكون للثقافة وأن الثقافة مجموعة من القيم، وهي خلقية مهما كانت ماهيتها وأي كان مصدرها وهي معايير ومقاييس يستخدمها الناس لتنظيم وترتيب رغباتهم المتنوعة وهي تعمل على ضبط سلوك الأفراد في تعاملهم مع بعضهم البعض فكل نسق اجتماعي وكل جماعة اجتماعية تواجه مهمة الاختيار من بين القيم البديلة والقيم: "هي الصفات الشخصية التي يفضلها أو يرغب فيها الناس سواء بالنسبة للفرد أو الجماعة الاجتماعية في ثقافة معينة وقد يكون موضوع الرغبة مادية أو علاقة اجتماعية أو أفكار عامة أو شيء يطلبه ويرغبه المجتمع...[1]

عرف بارك وبيرجست القيمة بأنها أي شيء قيمته قابلة لتقدير ويشير ماكس فيبر الى أن القيم هي: "مجموعة التصديقات السيكولوجية المتولدة عن الاعتقاد الديني والممارسة الدينية التي تعطي توجيهها للسلوك العملي، الذي يلتزم به الفرد".[2]

يعرف "عزي عبد الرحمان" القيم: على أنها فكرة يعتقد بها الانسان ويعتنقها وتجعل منه انسانا أو مواطنا صالحا ومتكيفا مع جماعته أو مجتمعه، ولذلك يطلق على هذه القيم، تعبير القيم الاجتماعية لأنها تنشأ من احتكاك الأفراد مع بعضهم البعض واتصالهم في جماعة أو مجتمع، فالقيم هي الصفات الشخصية التي يفضلها أو يرغب فيها الناس في ثقافة معينة ولهذا كانت القيم هي التي تتصل اتصال مباشر بثقافة المجتمع، فالعادات والتقاليد والأعراف تصنعها القيم في أي مجتمع، ومن هذا كانت القيم مكتسبة، ولما كانت القيم ذات عمق واضح لم اكتسبها دون وعي وتصبح من موجهات السلوك دون احساس مشعور به، كما عرفها بأنها: "القيمة ما يرتفع بالفرد الى المنزلة المعنوية ويكون مصدر القيم في الأساس الدين، فالإنسان لا يكون مصدر القيم وإنما أداة يمكن أن تتجسد فيه القيم.[3]

[1] حسين عبد الحميد وأحمد رشوان، الثقافة دراسة في علم الإجتماع الثقافي، مؤسسة الشباب الجامعية، مصر، 2006، ص ص 160-162.

[2] نورهان منير حسن، القيم الإجتماعية والشباب، المكتب الجامعي الحديث، مصر، ب ط 2008، ص 36.

[3] عزي عبد الرحمن، الثقافية وحتمية الاتصال نظرة قيمية، مجلة المستقبل العربي، العدد 295، 2003، ص 15.

2.خصائصها:

-قيمة انسانية: بمعنى أنها تختص بالبشر دون غيرهم، وهذا ما يميزها عن الحاجات التي تخص البشر وغيرهم.

-قيمة ذاتية: وهي التي تتعلق بالطبيعة النفسية للفرد، وتشمل الرغبات، والميول، والعواطف، وهذه الخبرات النفسية غير ثابتة وتتغير من لحظة الى أخرى، والقيم في تناسب مع الرغاب وكلما ازدادت هذه الرغبات والقيم حيث أن القيمة تتضمن معاني كثيرة، كالاهتمام أو الاعتقادات، أو الرغبة، أو السرور، أو اللذة، أو الاشباع أو النفع، أو الاستحسان.

-نسبية: أي أنها ليست مطلقة، بل تمتاز بالثبات النسبي، وهي تختلف من مجتمع لآخر، تبعا لعوامل المكان والزمان، والثقافة، والجغرافيا والايدولوجيا، اذ زالت الأشياء وانعدم الأشخاص زالت القيم وانعدمت، حتى عملية تفضيل بعض القيم الأخرى، لا معنى لها إلا بالنسبة للأفراد ومن هنا كانت القيم وقتية ،وغير دائمة.[1]

-فردية: وهب الله تعالى للإنسان العقل، والحرية، والإرادة، والاختيار، وبالتالي قيمة حرية الاختيار أي اختيار للإنسان، من أساسه اختبارا قيما وعبارات للاستحسان، أو الاستهجان، أو الجهد المبذول لتحقيق غايات معينة للإنسان تمثل بالتالي قيما بالنسبة له، وما عبارات الانتقاد والاختيار إلا اظهارا وتمثلا للقيم.

-الاجتماعية: فلا يتعارض مع انسانية القيم كونها اجتماعية،أي أنها لا تظهر معانيها ومدلولاتها الحقيقية إلا من الوجود الاجتماعي للفرد.

-الاكتساب: وذلك بناء على ما يتلقاه الطفل من خبرات أو الفرد وما يعانيه من مواقف أثناء حياته، التي تمارسها العديد من مؤسسات التربية، بما فيها وسائل الاتصال والمدرسة والأسرة.

[1] ترافز وهيرش، أسباب جنوح الأحداث، ترجمة محمد سلمة، غباري الإسكندرية -المكتب الجامعي الحديث-، 1997، ص 56.

-المناخية: حيث يلعب المناخ الاجتماعي، والدرجة الثقافية في تكوين القيم لدى الفرد تأكيدا على نسبة القيم، واختلاف درجة شدتها وترتيبها في الهرم القيمي، من مستوى لآخر.[1]

-الوجودية واللزومية: حيث تكتسب في ضوء معايير المجتمع، والإطار الحضاري الذي ينتمي اليه وهي في قوتها الملزمة للأفراد، كما أن المجتمع بعدها ضابط لسلوكه.

-الديناميكية: فالقيم تتغير بتغير محور الانضمام لدى الفرد، وعلى هذا فان تغير القيم، بطبيعة المرحلة التي تمر بها المجتمعات، فتاريخ المجتمع سلسلة من المراحل المختلفة حيث تختلف كل مرحلة عن المراحل الأخرى، وفقا للظروف التي تحيط بها، ومن هنا تبرز العلاقة بين المتغير الذي يطرأ على المستوى الاجتماعي، والقيم الاجتماعية أي أن القيم تتغير من زمن لآخر، وفقا للتفضيلات والاهتمامات الانسانية .

-النسبية والاطلاق: وذلك لأنه، اذا كانت القيم دائما مطلقة، لأصبح التغيير، على المستوى الشخصي والاجتماعي مستحيلا، وبالمثل لا يمكن أن تكون القيم دائمة التغيير والتبديل وإلا تعذر استمرار الشخصية الانسانية، يتعين أن يأخذ في اعتباره كلا من السمتين للقيم، ومما الاستمرار النسبي، والتغيير النسبي، بحسب استمرار ومتغيرات الحياة والطبيعة الانسانية.[2]

-متعلمة: أي أنها مكتسبة من خلال البيئة، وليست ذاتية، وراثية، بمعنى أنه يتم تعلمها، واكتسابها عن طريق مؤسسات النشأة الاجتماعية المختلفة.

-علو القيم: لدينا جميعا احساس بعلو القيم، وارتفاعها وسموها.

-كثرة القيم وحدتها: يرجع تعدد القيم وكثرتها وتنوعها الى كثرة الحاجات الانسانية، بمعنى وجود القيم بكثافة أنواعها، انما هو استجابة لحاجات الطبيعة الانسانية، وميولها العاطفي الاجتماعي، والاقتصادي.[3]

3.وظائفها وأنواعها:

أ.وظيفتها الأساسية تكمن في أنها:

[1] مي كشك، القيم الغائبة في الإعلام، دار فرحة للنشر والتوزيع، سنة 2003، ص ص 24-25.

[2] الفاروق البيسوني، القيم كمتغير في التخطيط لتنمية القرية المصرية، رسالة دكتوراه، جامعة حلوان، القاهرة، ص 44.

[3] Antoniawilliam-families and relations-conflit and chancien moderm society.opcit-89.

-تعمل كمعيار لتوجيه القول، والفعل والسلوك الصادر عن الأفراد، في المواقف المختلفة.

-الوصول الى التكامل، أو التضامن في المجتمع من خلال نسق القيمة العامة،

التي تعطي شرعية لمصالح الأهداف الجمعية، وتحدد المسؤولية.

-للقيم دور كبير في بناء الشخصية الفردية.

-تعمل على الحفاظ على هوية المجتمع، وثقافته، فلكل مجتمع هويته الثقافية المميزة التي تعمل القيم على الحفاظ عليها.

-المساعدة على التكيف مع الأوضاع المستجدة للفرد.

-تساعد في حل الصراعات، واتخاذ القرارات، ذلك أن القيم هي مجموعة من المبادئ التي يستعملها الفرد لتساعده على الاختيار بين البدائل المختلفة، وحل الصراعات واتخاذ القرارات في المواقف التي تواجهه.[1]

ب.أنواع القيم الانسانية: ومن أنواعها: الصدق، مصاحبة الأخيار، تحمل الحياء ،التواضع، احترام الآخرين، الوفاء، العفو، الشورى، العدل، المساواة، الصبر، الرحمة ،التعاون، صلة الرحم.[2]

4.أهميتها وفق مستويات:

-على مستوى الفرد: تمثل دورا بارزا في حياة الفرد وفي تحديد سلوكه وكذلك في تشكيل الشخصية الفردية وتحديد أهدافها ليكون قادرا على التكيف والتوافق بصورة ايجابية.

-تعطي للفرد فرصة التعبير عن نفسه وتأكيد ذاته.

-تحقق للفرد الاحساس بالأمان فهو يستعين بها على مواجهة ضعف نفسه والتحديات التي تواجهه في حياته.

[1] ماجد المزيود، الشباب والقيم في عالم متغير، دار الشروق للنشر والتوزيع، الأردن، الطبعة الأولى، 2006، ص 26.

[2] علي بن مسعود بن أحمد العيسي، تنمية القيم الأخلاقية لدى طلاب المرحلة المتوسطة من وجهة نظر معلمي التربية الإسلامية بمحافظة القنفذه، بحث مكمل لنيل درجة الماجستير في التربية الإلاسلامية، المملكة العربية السعودية، جامعة القرى، 2008، 1430-1429، ص ص 71-86.

-على المستوى الاجتماعي: تمثل القيم كيان المجتمع فهي تحافظ على تماسكه على مواجهة التغيرات وتحافظ على استقراره.

-تربط أجزاء المجتمع ببعضها.

-تقي المجتمع من الأنانية المفرطة، فالقيم والمبادئ هي الهدف، يسعى بجميع أعضاء المجتمع الوصول اليها.[1]

5.بناءها وتكويناتها:

1.5بناء القيم:

يفترض تكون القيم تواجد مجموعة من العوامل من أبرزها:

أ.الاقناع بأهمية القيمة:

ذلك أن استضمار أية قيمة وتبنيها انما يتوقف على عامل القبول الذي يعتبر أهم عامل في ترسيخ القيم لدى الفرد. وذلك لأنه كثيرا ما يقبل الفرد قيمة ما دون أن يكون له أي اتصال مباشر بالأشياء أو الموضوعات المرتبطة بها. فالاتجاه أو تكوين رأي ما لا يكتسب، بل تحدد المعايير الاجتماعية العامة التي يمتصها الأطفال عن آبائهم دون نقد أو تفكير ،فتصبح جزءا نمطيا من تقاليدهم وحضارتهم يصعب عليهم التخلص منه. ويلعب الايحاء دورا هاما في تكوين هذا النوع من الاتجاهات، كونه أحد الوسائل التي تكتسب بها المعايير السائدة في المجتمع ،دينية كانت أو اجتماعية أو خلقية أو جمالية، فاذا كانت النزعة في بلد ما ديمقراطية، فان الأفراد فيه يعتنقون هذا المبدأ.[2]

ب.تفضيل القيمة:

[1] علي بن مسعود بن أحمد العيتي، المرجع نفسه، ص ص 87-89.

[2] عمر رياض،

وتعني هذه المرحلة أن الفرد أصبح ملتزما بالقيمة لدرجة تجعله يتابع القيمة ويسعى ورائها ويريدها. وهنا تظهر عدة استجابات معينة تعبر عن هذا التفضيل، ففي حالة القيمة التي مثلنا بها، يسعى الفرد لتكوين أرضية واسعة عنها، أو يهتم بدعوة غيره اليها.[1]

د.قوة الاستعداد لتقبل القيمة:

ان الوضعية التي ترتبط بالقيمة (تجربة، خبرة، موقف معين ...) تعتبر حاملا للقيمة. فان كانت قوية مثيرة وذات وقع ايجابي في حياة المرء، جعلته شديد الارتباط بالقيمة المرتبطة بها. وان كانت ضعيفة أو ذات وقع سلبي على الفرد الذي يعيشها، فانه غالبا ما يزهد في القيم التي تحملها. فالاستعداد القوي ايجابي يساعد على تكوين مواقف قوى النزوع الى القيمة المراد تبنيها.[2]

هـ.التمييز:في هذه المرحلة يصبح الفرد متميزا، حيث يصل الى التصرف السلوكي الذاتي الثابت طبقا للقيم التي تمثلها، والتي أصبحت تسيطر على تصرفاته وترا فيها، فهي بدور الرقابة على سلوكه وتصرفاته، بحيث يمكن وصفه وتقديره عن طريق هذه القيم المتغلغلة، والمتعلم في هذه المرحلة يكون قد دمج قيمه وأفكاره ومواقفه واتجاهاته في وجهة نظر متكاملة تشكل نظرته للعالم المحيط به وتشكل استجاباته الدائمة والثابتة اتجاه المواقف والأشياء بصورة مرتبطة، والمعنى أنها تشكل توجها سلوكيا أساسيا يمكن الفرد من التحكم في العالم المعقد من حوله والعمل بثبات وفعالية في هذا العالم، ويربط هذا التوجه الأساسي مع سلسلة من المواقف والاتجاهات والقيم. وهكذا يصل الفرد الى تمثيل القيم ودمجها في ذاته بحيث تصبح من الملامح المميزة له، ويحدث له تقبل للمواقف والاتجاهات والقوانين والمبادئ التي تشكل جزءا منه، وذلك في تكوين أمام القيم، أي في تحديد سلوكه.[3]

ان تشكيل القيم أو اكتسابها، لا يأتي من فراغ بل من وسائط مختلفة تغرس القيم وتشكلها في الانسان لتطبع في نفسه وعقله ووجدانه. ومن أهم هذه الوسائط:

الأسرة، المؤسسات التعليمية، الأقران، ووسائل الاتصال الجماهيرية.

---

[1] أبو العينين، علي خليل مصطفى، القيم الإسلامية والتربية، ط1، مكتبة إبراهيم علي، المدينة المنورة، 1988، ص 84.

[2] عمر رياض، المرجع نفسه.

[3] أبو العينين، علي خليل مصطفى، مرجع سبق ذكره، ص ص 85-86.

وفيما يلي توضيح لذلك:

أولا: العائلة، حيث تعد المصدر الأول للفرد في تشكيل قيمه واتجاهاته. فهي التي تمده بالرصيد الأول من القيم، وهي بذلك تحاول جاهدة غرس القيم الايجابية في نفوس أفرادها ونزع القيم السلبية –ان وجدت– بالأساليب المختلفة كالنصح والإرشاد والمناقشة والحوار والقدوة، بحيث يقدم الآباء صورا مشرقة من الأفعال والأقوال، تؤثر في الأبناء فتجعلهم يتشربون القيم.

ثانيا: المؤسسات التعليمية، حيث تعزى لها أهمية بالغة في غرس القيم وخصوصا المدرسة، والتي تعتبر من أهم المؤسسات التربوية عناية بالقيم. ويكون التأثير أقوى كلما كانت الأساليب ناجحة، وطرق التدريس قائمة على أسس سليمة وحديثة.

ثالثا: الأصدقاء، وهم بحق احدى الوسائط المهمة والفاعلة في تنشئة الفرد، ولها تأثير بالغ الأهمية، كونها تعطي الفرد مساحة كبيرة من الحرية، وتشعره بالثقة بنفسه وبمكانته.

وتلعب مجموعة الأصدقاء دورا فعالا في تشكيل القيم الجديدة وغرسها لدى رفقائهم، وخصوصا في مرحلة الشباب، حيث يبدؤون في الابتعاد عن أسرهم والانتماء بشكل أكبر الى رفقائهم والاشتراك معهم في قيمهم.

رابعا: آليات وسائل الاعلام، حيث تلعب دورا محوريا في حياتنا اليومية والسياسية وتترك أثرا ملحوظا على السلوك والاتجاهات الوجدانية حيث ان مواقفنا السلبية والايجابية تأتي في أغلب الأحيان من تلك الصور النمطية التي تكون في أذهاننا خلال ما نسمعه ونشاهده في وسائل الاعلام المختلفة.[1]

ونرى أن عملية تنمية القيم وتكوينها ليست سهلة ولا بسيطة كما قد يتصور البعض لذا، فان تركها لعوامل الصدفة أو العشوائية ليس من صالح تنميتها لدى الفرد، بل يجب أن تخضع لعملية تخطيط دقيقة، ودراسة ما يترتب عليها من آثار ايجابية أو سلبية.

[1] الدليمي عبد الرزاق محمد، مدخل إلى وسائل الإعلام الجديد، دار المسيرة للنشر والتوزيع، عمان، 2012، ص ص 213–215.

كما نرى أن هذه العوامل بصورتها التراكمية هي الأساس في تشكيل ما يسمى بالمنظومة القيمية (مجموعة القيم التي تنظم سلوك الفرد) عند الأفراد، والتي تكون نتاجا لهذه العمليات من أجل بناء منظومة قيمية لدى الأفراد بالمعرفة والفهم والتفكير العقلاني، ولا نعني بذلك تلقين القيم للطفل أو المشاهد، بل اننا نحتاج فقط الى أن نوجههم للتفكير من خلال لغة القيم وأن نهيئ المناخ التربوي الملائم في المجتمع كي يكون لديه فهم للقيم بشكل عام (الفرد عامة، الطفل خاصة)، وقيمته بشكل خاص وقيم الناس الآخرين.

2.5مكونات القيم:

ترتبط القيم بجوانب متعددة من الحياة الاجتماعية، وذلك لكونها عبارة عن حقائق مركبة متعددة فهي نتاج اجتماعي من خلال التنشئة والتفاعل الاجتماعي. ويرى "بارسونز" وغيره من علماء الاجتماع الأنثربولوجيا أن القيمة تتكون من ثلاث مكونات هي:

المكون العقلي المعرفي (الاختيار)، المكون الوجداني النفسي (التقدير)، المكون السلوكي الارشادي الخلقي (الفعل).[1]

أ.المكون العقلي المعرفي:

وهو يتضمن ادراك موضوع القيمة وتمييزه عن طريق العقل أو التفكير، ومن حيث الوعي بما هو جدير بالرغبة والتقدير مثل المعتقدات (ويتكون من ثلاث درجات أو خطوات متتالية هي: استكشاف البدائل الممكنة، والنظر في عواقب كل بديل، ثم الاختيار.[2]

ب.المكون الوجداني النفسي (التقدير):

ومعياره التقدير الذي ينعكس في التعلق بالقيمة والاعتزاز بها، والشعور بالسعادة لاختيارها والرغبة في اعلانها على الملأ، ويعتبر التقدير المستوى الثاني في سلم الدرجات المؤدية الى القيم ويتكون من خطوتين متتاليتين هما: الشعور بالسعادة لاختيار القيمة، وإعلان التمسك بالقيمة على الملأ.

[1]نوال بوطرفة، القيم العمالية لدى مجتمع المصنع واقعها ببعض المتغيرات النوعية، دراسة ميدانية بمصنع الحجار، عنابة، أشراف: محمد الدقس، مذكرة لنيل درجة الماجستير في علم الإجتماع، كلية الدراسات العليا، الجامعة الأردنية، 2005، ص 21.

[2]محمد فتحي عكاشة، محمد شفيق زكي، ص ص 240-241.

ج.المكون السلوكي الارشادي الخلقي (الفعل):

ومعياره الممارسة والعمل أو الفعل ويشمل الممارسة الفعلية القيمة أو الممارسة الفعلية للقيمة أو الممارسة على نحو يتسق مع القيمة المنتقاة على أن تتكرر الممارسة بصورة مستمرة في أوضاع مختلفة كلما سنحت الفرصة لذلك، وتعتبر الممارسة المستوى الثالث في سلم الدرجات المؤدية للقيم، وتتكون من خطوتين متتاليتين هما: ترجمة القيمة الى ممارسة، أو بناء نمط قيمي.[1]

6.مصادرها وتصنيفاتها:

أ.مصادر القيم:

تتنوع المصادر التي تستمد منها مختلف القيم، وهذا راجع لاختلاف ثقافة المجتمعات والأفراد الذين يعيشون فيها، ولهذا تتعدد الآراء حول مصادر القيم ومنبع استقائها، فهناك من يرى بأن الانسان هو الذي يضع القيم، لأنه هو الذي يميز بين الخير والشر، الصواب والخطأ، وأنه هو الذي يجعل للقيمة معنى من خلال التزامه بها والعمل على غرسها.[2]

ولكن لا يستطيع الانسان أن يميز بين ما هو مرغوب أولا، إلا من خلال اكتساب والتعرف على هذه القيم ثم اختبارها من خلال تعامله مع الآخر، وكذا طبيعة الحدث أو الموضوع ومعتقداته واهتماماته اتجاه ذلك الحدث تفرض عليه كيفية التعامل وكذا مختلف الضوابط المتحكمة فيه، في حين هناك من يرى بأن المجتمع هو مصدر لهذه القيم، فهو من يخلقها ويحافظ عليها ويطلب من أفراده الالتزام بها.

ولأن مختلف القيم والأمور الأخلاقية الانسانية لا تقاس بالفرد وحده وإنما على المحيط الذي يعيش فيه ومدى تقبلهم له.[3]

[1] وائل محمود عياد، الميول المهنية والقيم وعلاقتها بتصورات المستقبل لدى طلبة كلية غزة بوكالة الغوث الدولية، أشراف: محمود سفيان أبو إنجيلة، مذكرة لنيل درجة الماجستير في التربية، تخصص علم النفس، كلية التربية، جامعة الأزهر، غزة، فلسطين، 2011، غير منشورة، ص 45.

[2] إبراهيم ناصر، التربية الأخلاقية، ط1، دار وائل للنشر والتوزيع، عمان، الأردن، 2006، ص 146.

[3] حافظ فرج أحمد، التربية و قضايا المجتمع المعاصر، ط1، عالم الكتب، القاهرة، 2003، ص 259.

أما الفريق الثالث فيرى بأن القيم هي من وضع السلطة الالهية عن طريق رجال الدين الذين يذكرون بأن المصدر الوحيد للقيم هو تقويم الصلة وتطبيق أوامره فهو الذي يقرر الحلال والحرام، الشر والخير فالذي يعطي للأفعال والأشياء صفة تقويمية هو الشرع الالهي.[1]

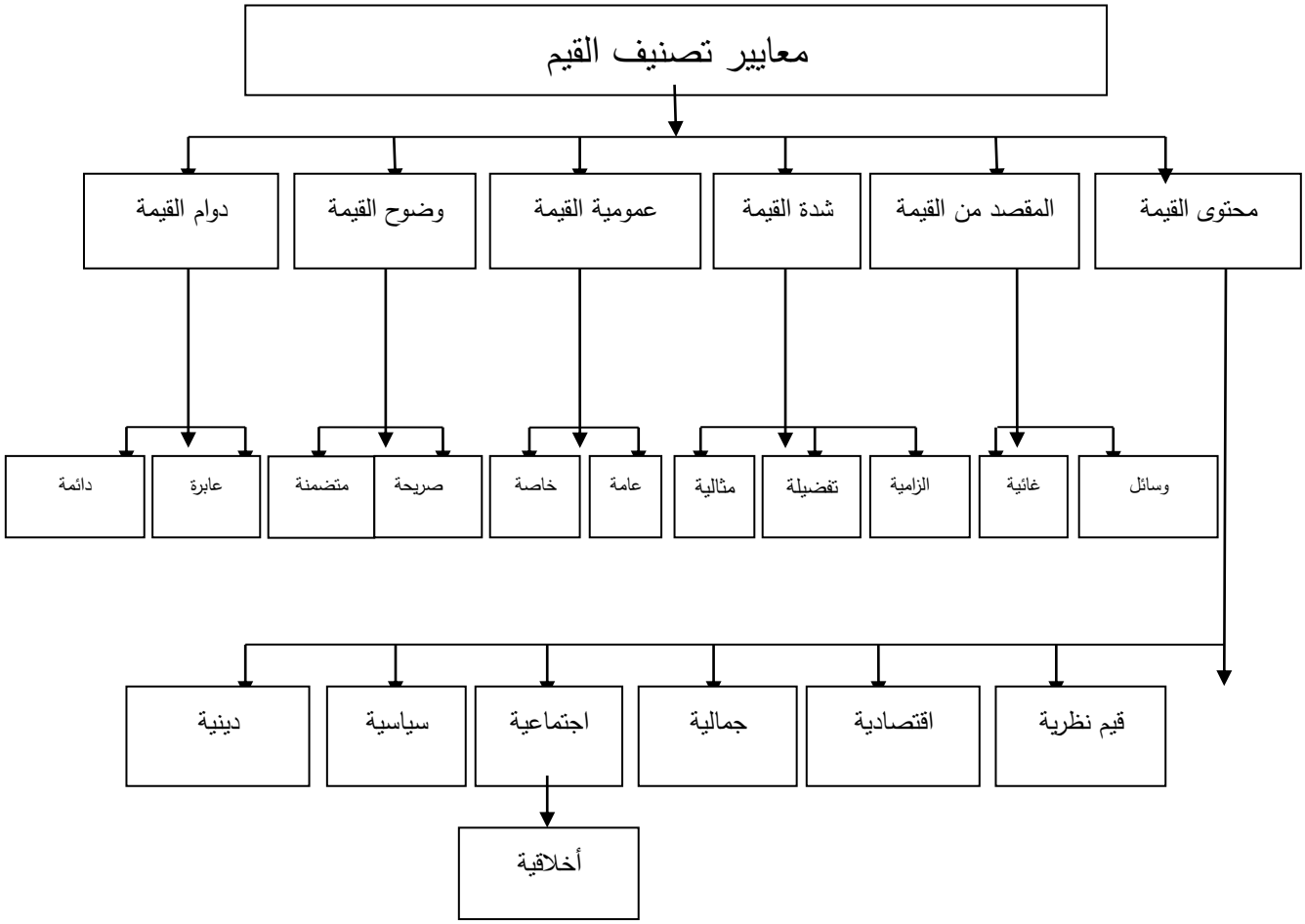
فيما يرى فريق آخر أن "القانون الطبيعي هو مصدر القيم، فهو الذي يمشي مع طبيعة الأشياء ويتفق مع العقل بما فيها من مكونات وحاجات وارادة.[2]

وعليه يمكن القول أن مصادر القيم هي امتثال الفرد لكل ما يقوم اكتسابه للقيم وإدراكه لها التي تعزز بمختلف الصفات والأفعال السلوكية والتي تعزز من شخصيته وتزيد من وعي تصرفاته وآرائه، وتثبت هذه القيم أكثر وترتقي من خلال تفاعله مع محيطه والتي تسير وفقا لقانونها المعتمد، مع الاشارة الى الاختلاف الموجود في ثقافة المجتمعات ومعتقداتها وطبيعة الفرد في حد ذاته.

ب.تصنيفات القيم: اختلفت التصنيفات المقدمة من طرف الباحثين فيما يخص موضوع القيم، فليس من السهل وجود تصنيف معين ومحدد وثابت يتلاءم وجميع المجالات العلمية، فكل باحث يضع تصنيف يراه مناسب ويتوافق ونظريته واهتمامه ومبادئه العلمية ومن هنا يمكن اعطاء تصنيف للقيم بالاعتماد على المعايير الستة لتصنيف القيم والموضحة من خلال المخطط التالي:

[1] إبراهيم ناصر، مرجع سبق ذكره، ص 146.

[2] حافظ فرج أحمد، مرجع سبق ذكره، ص 259.



مخطط رقم (1) توضيحي المعايير الستة لتصنيف القيم

1.معيار محتوى القيمة:

هناك عدة تصنيفات التي اعتمدت على هذا المعيار، لكن من أبرز هذه التصنيفات وأشهرها هو تصنيف عالم النفس الألماني "بسرانجر" في "كتابه أنماطا الرجال الى ستة أنماط بناء على القيم الأساسية التي يعتمدون بها".[1]

والمتمثلة في: القيم النظرية: وتعني الاهتمام العميق في اكتشاف الحقيقة، الموازنة بين الأشياء، أو سيادة الاتجاهات المعرفية، وهي قيم تجسد نمط العالم أو الفيلسوف، كما تسعى الى معرفة القوانين التي تحكم الأشياء من خلال النظرة الموضوعية المعرفية.[2]

[1] منى يوسف كشك، محمد جهاد جمل، القيم التربوية في برامج الأطفال بالفضائيات العربية، ط1، دار الكتاب الجامعي، الإمارات، 2010، ص 93.

[2] المجمع الثقافي العربي، الثقافة والقيم، المؤتمر الثقافي العربي السابع أيام 21-22-23 أكتوبر 2001، دار الجبل، سلطنة عمان، الأردن، جامعة السلطان قابوس، 2002، ص 325.

القيم الاقتصادية: ويقصد بها اهتمام الفرد وميوله الى ما هو نافع، وهو في سبيل هذا الهدف يتخذ من العالم المحيط به وسيلة للحصول على الثروة وزيادتها عن طريق الانتاج والتسويق.[1]

القيم الجمالية: وتتضمن القيم التي تحكم على الأشياء من منظور القبح والجمال.[2]

القيم الاجتماعية: يقصد بها اهتمام الفرد وميله أي يغره من الناس فهو يحبهم ويميل الى مساعدتهم ويجد في ذلك اشباعا له وهو ينظر الى الآخرين على أنهم غايات وليسوا وسائل لتحقيق تلك الغايات.[3]

ومن جهة أخرى فإن القيم الإجتماعية قد قسمها علماء الإجتماع إلى قسمين أساسيين هما القيم الإيجابية والقيم السلبية:

-القيم الإيجابية والمفيدة التي تظهر في الصراحة، التعاون، الشجاعة، الصبر، العدالة، والديموقراطية، والمساواة...

-القيم السلبية: التي تظهر في الأنانية، حب الذات، الطائفية، الجبن، الغدر، التمايز، التفرقة الإجتماعية.... وغيرها من القيم التي يرفضها الناس.[4]

القيم السياسية: وتعني تحقيق أهداف الفرد ،في السيطرة والتحكم والقوة ،وتظهر لدى رجال الحرب والقادة.[5]

القيم الدينية: وتعني اهتمام الفرد وميله الى معرفة ما وراء العالم الذي يعيش فيه الأفراد لمعرفة أصل الانسان ومصيره.[6]

2.معيار المقصد من القيمة وتنقسم الى:

[1] عبد الحافظ سلامة، علم النفس الإجتماعي، ط 2، دار الفكر، عمان، الأردن، 2007، ص 89.

[2] أحمد علي الحاج محمد، علم الإجتماع التربوي المعاصر، دار المسيرة للنشر والتوزيع، ط 1، عمان، الأردن، 2012، ص 189.

[3] عبد الحافظ سلامة، مرجع سبق ذكره، ص 325.

[4] جبريل حسين العريشي، سلمى بنت عبد الرحمان محمد الدوسري، الشبكات الإجتماعية والقيم، رؤية تحليلية، ط1، الدار المنهجية للنشر والتوزيع، الأردن، 2015، ص 92.

[5] المجمع الثقافي العربي، مرجع سبق ذكره، ص 325.

[6] خليل عبد الرحمان المعايطة، علم النفس الإجتماعي، ط 2، دار الفكر للنشر، عمان، الأردن، 2007، ص 182.

القيم الغائية: وهي القيم النهائية التي تطلب لذاتها، ولا تستمد لدلالتها كونها وسيلة لغاية مثل: الحكمة، الكمال، حرية الاختيار، احترام الذات، أي بمعنى هي القيم التي يتطلب تحقيقها غاية الفرد وليس الوسيلة.

القيم الوسيلية: وهي القيم التي يلتزم بها الأفراد والجماعات باعتبارها وسائل توصلنا الى غايات أبعد.[1]

3.معيار شدة القيمة:

تختلف درجة القيمة بحسب درجة الالتزام التي يضعها المجتمع، فهناك قيم ملزمة يجب على الفرد الالتزام بها بحسب ما تفرضه الجماعة عن طريق العادات والتقاليد كحق الحياة وحق العمل وغيرها، كما توجد قيم ليست الزامية لتحلي بها لكن وجودها يزيد في أهمية الفرد في حد ذاته كالترقي أو الطموح.[2]

وتنقسم بحسب شدتها الى ثلاث أنواع وهي:

-القيم الملزمة: "الآمرة الناهية":

وهي القيم التي تمس بكيان المصلحة العامة، والتي تتصل اتصالا ونسقا بالمبادئ، التي تساعد على تحقيق الأنماط المرغوب فيها والتي تتفق عليها الجماعة في تنظيم سلوك أفرادها.[3]

-القيم التفضيلية: وهي القيم التي يفضل أن تتكون، حيث يشجع الفرد على تمثيلها بصورة تفضيلية غير ملزمة، ولا يكون جزاء من يخالفها شديدا، أو صارما، ومن أمثلتها اكرام الضيف، صلة الأرحام وغيرها.[4]

4.معيار عمومية القيمة: القيم من ناحية انتشارها تنقسم الى قسمين:

[1] المجمع الثقافي العربي، المرجع نفسه، ص 324.

[2] محمد شحاته ربيع، علم النفس الإجتماعي، ط 1، دار المسيرة للنشر والتوزيع، عمان، الأردن، 2011، ص 349.

[3] منى كشيك، محمد جهاد جمل، مرجع سبق ذكره، ص 98.

[4] ماجد زكي الجلاد، ص 50.

-القيم العامة: وهي التي تنتشر عند جميع أفراد المجتمع بغض النظر عن طوائفهم أو طبقاتهم.

-القيم الخاصة: وهي القيم التي تراعى عند أفراد المجتمع في مناسبات معينة، أي بمعنى ينفرد بها فرد عن غيره وذلك بحسب ثقافته وطريقة تفكيره.[1]

5.معيار وضوح القيمة: ويتفرع الى:

-القيم الصريحة: الظاهرة التي يعبر عنها بالكلام.

-القيم المنتظمة: هي القيم التي تستنتج أو تستدل ويعبر عنها عن طريق ملاحظة الاختيارات واتجاهات سلوك الأفراد التي تتكرر بصورة نمطية.

6.معيار دوام القيمة: ويتضمن كل من:

-القيم العابرة: وهي قيم فنية عارضة سريعة الزوال والمرتبطة بمواضيع مؤقتة.

-القيم الدائمة: تتميز بالوقت الطويل مستقرة بالنفوس الانسانية (الناس) جيل عن جيل كالقيم المرتبطة بالعرف والتقاليد ولها صفة القداسة والإلزام.[2]

ب.تصنيفات القيم:

القيم العالمية: هي من أنواع القيم التي تشترك فيها جميع المجتمعات، ومثلما تختلف القيم التقليدية من مجتمع الى آخر وتتغير عبر الزمن، فالعولمة تجلب أبعاد جديدة الى المجتمعات الحديثة التي لا تختلف في جوهرها عن تلك القيم التي تتبناها المجتمعات المحافظة التقليدية، بمعنى آخر، ان القيم العالمية هي الطريقة التي ترى بها المجتمعات معاني الفضيلة والأخلاق وعلاقات الجوار والثقة والمحسوبية والإخلاص والخيانة والسرية

[1] محمد شحاته ربيع، مرجع سبق ذكره، ص 319.

[2] أسامة ظاهرة كبارة، محمد منير سعد الدين، برامج التلفزيون والنشئة التربوية والإجتماعية للأطفال، ط1، دار النهضة العربية، لبنانن 2003، ص 90.

والخصوصية والحب والتسامح والاحترام والخوف، وقد يحصل أن تتغير أو تتدهور هذه الأنواع من القيم تحت تأثير العولمة.[1]

ج.مصادر القيم: من المصادر التي تحدد القيم نعد ما يلي:

-الدين: من خلال الشرائع السماوية التي أنزلها الله تعالى للناس، ومن خلال الكتب السماوية التي جاءت لهداية البشرية وتوجيهها لما فيه صلاحها، فما وافق العقائد هو صالح وما خالفها فهو فاسد.

-العقل: نتيجة قدرته على تحليل الأمور، والنظر في عواقبها واستنباط الخير والشر.

-المجتمع: اذ يعتقد أصحاب هذا الرأي بأن لكل مجتمع ظروفه وخصوصياته وتطلعاته ومستقبله الخاص به، وبالتالي فان القيم التي تلائمه قد لا تلائم غيره من المجتمعات.[2]

7.أساليب تكوينها لدى (القائم بالاتصال=المرسل):

لأهمية القيم وضرورتها قامت عدة تجارب ودراسات لمعرفة أنجح الأساليب والطرق لتكوين القيم وترسيخها في المجتمعات، وأهم طرق تكوين القيم مايلي:

-الاقناع: عن طريق توظيف الأدلة والبراهين لإقناع الأفراد بأهمية قيمة معينة.

-اتخاذ القدوة الصالحة.

-القوانين: جعل القيم جزء من تشريعات وقوانين الدولة، يجعل تطبيقها لزاما على المجتمع.

-الاعلام: حشد الاعلام لتوجيه المستمعين نحو قيمة معينة ودعوتهم الى تطبيقها.

-الدين: وجود القيمة من ضمن التشريع الديني يعد ذا أثر كبير على انتشارها وتطبيقها. خصوصا اذا كان المجتمع متدينا.[3]

[1]Ribert russel , "the role of values in servant leadership", leaderhip & organization development, issue 22, page 76-84, 2001.

[2]علي بن سعد مطر الحربي، أهمية دور معلمي العلوم الطبيعية في تنمية القيم العلمية، جامعة أم القرى، 2010.

[3]"تحديد مفهوم القيم"، مركز الدراسات والبحوث الإنسانية الإجتماعية، وجدة.

8.نسق القيم:

أ.مفهوم نسق القيم:

هو مجموعة من المبادئ التي تساعد الفرد والأفعال المجتمعية في اطار التقاليد الخاصة بهم، وباختصار فان نسق القيم هو معايير ومبادئ يتمسك بها المجتمع أو أغلب أعضائه سواء صراحة أو ضمنيا.[1]

هو"عبارة عن بناء أو تنظيم شامل لقيم الفرد وتمثل كل قيمة في هذا النسق عنصرا من عناصره وتتفاعل هذه العناصر لتؤدي وظيفة معينة بالنسبة للفرد".

ويتضمن نسق القيم نوعين رئيسيين من القيم، القيم الغائية وتمثل غايات الوجود الانساني والقيم الوسيطة أو الوسيلية وهي أساليب السلوك المفصلة لتحقيق الغايات المرغوبة ويفترض بعض الباحثين أن عدد القيم الغائية يمكن اخضاعها للقياس والتحليل المحدود نسبيا، ومن الضروري التمييز بين مدرج القيم ،ونسق القيم فالأول يعني ترتيب الشخص للقيم من أكثرها أهمية الى أقلها أهمية.

بينما يشير الثاني الى التنظيم العام لقيم الفرد والذي من خلاله تتحدد أهمية كل قيمة من هذه القيم وكيف تنتظم، وما هي علاقة كل منها بالآخر، وهذا يعني دراسة بناء القيم والأشكال التي تتجسد فيها بدلا من الاكتفاء بمجرد ترتيبها. [2]

أنساق القيم اذن هي المستويات التي نتحكم اليها في عرض ذواتنا بالصورة التي نفضلها وهي بالتالي مستويات توجهنا في اقناع الآخرين وتأثير فيهم لتبني مواقف أو معتقدات أو اتجاهات أو قيم نعتقد أنها جديرة بالاهتمام، أي انها مستويات يعتمد عليها الأشخاص في الاحتفاظ بالتقدير الذاتي وعادة ما تؤدي المواقف الاجتماعية التي يواجهها الأفراد في حياتهم اليومية الى استشارة عدد من القيم داخل النسق، ولهذا فان احدى وظائف نسق القيم الأساسية هي الاسهام في خفض حدة الصراع والتوتر والمعاونة على اتخاذ القرار على أساس الاختيار بين البدائل حينئذ يمثل نسق القيم مخططا عاما أو مجموعة من المبادئ

[1] محمد أحمد بيومي، علم اجتماع القيم، دار المعرفة الجامعية، مصر، دار طباعة، 2002، ص 144.

[2] عبد اللطيف محمد خليفة، ارتقاء القيم، علم المعرفة، الكويت ب ط، 1992، ص 62.

والقواعد كبنيان عقلي أكثر شمولا، لذلك فان نسق القيم يحقق التوافق واحترام الذات، ومن الطبيعي أن يتفاوت الأفراد فيما يتعلق بالأهمية النسبية للقيم التي تؤدي هذه الوظائف.[1]

المبحث الثاني: علاقة القيم الإنسانية "بالأنمي اليابانية" ومواضيع طرحها

1.مفهوم القيم الانسانية:

تعرف القيم الانسانية على أنها القواعد المؤسسة للمنظومة الأخلاقية المتكاملة، والتي تعارفت عليها الفطر الانسانية السليمة، والتي رسخت، وتم تأكيدها من الديانات، والأفكار الإسلامية والأعمال الفنية، والأدبية العظمى حيث تظهر القيم الانسانية على أرض الواقع، من خلال التعاملات اليومية بين الناس، وهي تضم طيفا واسعا من القيم والأخلاق الحميدة، كالصدق، الأمانة والتعاون على الخير، حب الآخرين، ومساعدة المحتاجين، المودة والاهتمام بالناس، تفقد الضعفاء وإرساء العدالة، وما الى ذلك، ومن هنا فانه لا يمكن لأي انسان عاقل أن ينكر احدى هذه القيم، وإلا أثبت وبما لا يدع مجالا للشك أنه أبعد ما يكون عن الانسانية.[2]

اصطلاحا: القيمة هي الشيء الثمين لدى الانسان والذي يسعى الى امتلاكه والاستحواذ عليه، وأما القيمة الانسانية فهي المبادئ الانسانية التي جاءت بها كل الأديان، وركزت عليها جميع الحضارات، وأجمع عليها المفكرين والفلاسفة، وأكدها العقل البشري وأيدتها الفطرة البشرية الصحيحة، كالتسامح والاحترام والصدق والعدل وما سبق ذكره.[3]

2. الخلفية النظرية للمفهوم:

تشكل القيم الانسانية في مجموعها مبحثا مستقلا من مباحث التفكير الانساني الفلسفي، وهو مبحث (القيم)، ذلك أن قيمة أي شيء: ثمنه وما يقدر به، ويمكن أن نسحب هذه المعالجة على الفعل والسلوك البشريين، فقيمة أي فعل انساني، هي ثمنه من جهة رضا الآخرين عنه،

[1] عبد الغني عماد، سوسيولوجيا الثقافة، مفاهيم و إشكاليات من الحداثة إلى العولمة، مركز دراسات الوحدة العربية، بيروت، ط 1، 2002، ص ص 146-147.

[2] موضوع .كوم بواسطة: محمد مروان –اخر تحديث: 07:52، 10 نوفمبر https://mawdoo3.com.

[3] محمد مروان، مرجع سبق ذكره.

وانسجامه وتناغمه مع مصدر القيمة، فالشيء القيم هو مادة عالية الثمن، والفعل أو السلوك القيم هما شيئان مقدران، ويستحقان كامل الاعتراف بايجابيتها، ومن ثم الرضا عنهما في مجتمع السلوك الانساني.[1]

حيث أن الشيء القيم هو الذي حاز (صفة تجعل ذلك الشيء مرغوبا فيه ومطلوبا عند شخص من الأشخاص أو طائفة معينة من الناس).[2]

ولا يفهم من هذا القول: ان القيم مقدرة فقط في اطار فئة أو طائفة معينة ،بل ان التقدير يطال كل القيم مهما تنوعت وتعددت ،ما دامت تنتمي لفئة القيم المطلقة التي تحظى بإجماع انساني يتجاوز الاختلاف العقدي أو القومي أو العرقي ،كما أنه اجماع لا يخضع لمجوبات مرحلة تاريخية محددة ،فتقبل في مرحلة ،وتندثر وتتراجع في أخرى ،فهي مطلقة مستحقة للتقدير بذاتها.[3]

وليست اضافية، كما توصف هذه القيم المطلقة بالقيم الأصلية تمييزا لها عن القيم العرضية.[4]

والقيم التي جرى الاتفاق على وصفها بالمطلقة أو المثالية هي: الحق، والخير والجمال، ويجمع تاريخ الفكر البشري على تثبيتها وفق هذه الثلاثية، وهي من فصل القيم المعنوية التي تمثل غاية الطموح الانساني في مجتمعاته، ومن المشتغلين بمبحث القيم من يدرج هذه القيم الثلاث في اطار النسق الذي يجمع بين المستوى العقلي المجرد وقيمة الحق، والمستوى الجمالي وقيمة الفن، والمستوى الأخلاقي وقيمة الخير.[5]

أما في المجال الفكر العربي الاسلامي، فإننا نجد أن مقولة القيم الانسانية قد خضعت في الأساس للمصدر الاسلامي متمثلا في القرآن الكريم والسنة النبوية الشريفة، وبالذات عند أهل السنة والمتصوفة، وان شاب النظرة الى القيم الانسانية شيء من التغيير عند المعتزلة والفلاسفة المسلمين "كالفرابي" و"ابن سينا" ممن تأثروا بدرجة ما بأساليب ونتائج التفكير

[1] صحيح مسلم، المجلد الرابع، دار نوبليس، بيروت، الطبعة الأولى، 2007.

[2] إسماعبل عز الدين، الأسس الجمالية في النقد العربي، الطبعة الثالثة، 1974.

[3] الجندي أنور، القيم الأساسية للفكر الإسلامي والثقافة العربية، مطبعة الرسالة.

[4] الجيوسي سلمي الخضراء، دراسات وشهادات في قضايا الشعر العربي.

[5] جحيدر المهدي أحمد، القيم الخلفية بين الفكر اليوناني والفكر الإسلامي، منشورات الدعوة الإسلامية العالمية، طرابلس، 2010.

الفلسفي الاغريقي، فأقاموا نقاشا حول القيم يدور حول ماهيتها، في حين نرى أن التفكير الاسلامي السني قد باشرها انطلاقا من مبدأ ادراجها في منظومة الأخلاق والسلوك المجتمعي، وهو ما جرى تناوله تحت مصطلحي(الحسن والقبيح) عند "الغزالي" و"مسكويه" وغيرهما.[1]

لقد تعاطى الفكر الاسلامي مع مسألة القيم الانسانية الايجابية من منظور علمي، لذلك فحتى النقاش المعرفي النظري حولها كان منصرفا لذكر مدارج هذه القيم ومنازلها كالخير والجمال، يقول "مسكويه": والخيرات منها ما هي شريفة في ذاتها وتجعل من اقتنائها شرفا وهي الحكمة والغفل ... ومنها الممدوحة مثل الفضائل والأفعال الجميلة الارادية ... ومن الخيرات ما هي بالقوة مثل التهيؤ والاستعدادات التي تطلب لذاتها.[2]

الحق يكون الخير، وعندما يتحقق تكريس الحقوق التفصيلية الطبيعية: الحق في الحرية، في العدل، في المساواة ...يحصل الخير ويتجسد في المجتمعات البشرية، والخير الذي يعيننا هنا، ما يسميه "مسكويه": خير جميع الناس، ومن جميع الوجوه، وفي جميع الأوقات.

ويسمي فلاسفة المسلمين الخير بالحسن، والشر بالقبيح، وهي أوصاف شكلية تحاول أن تمنح المجرد صورة تقربه من الوعي به وإدراكه، فالخير ما كان بهيا حسنا ينتج السعادة واللذة، والشر ما كان مناقضا للأوصاف السابقة، وهو ما يسبب الألم لدى الناس، ويمثل تحقيق الخير غاية للأديان، ومطلبا للفلسفات والرؤى الوضعية، وكما انقسمت فيه قيمة الحق الى حق مطلق شامل، وحقوق نسبية تضعها في الغالب المدونات التواضعية وتنص عليها، فان قيمة الخير بدورها تتوزع على ما هو خير مطلق مرغوب لكل الناس، وخير نسبي يتعلق بإنسان دون آخر أو طائفة دون أخرى.[3]

وهو ما تقول به الفلسفة المثالية، وقال به "الغزالي" والذي يجعل من البصيرة وسيلة لإدراك الجمال المطلق وتحسس كمالاته.[4]

---

[1] عون سامي، الموسوعة الفلسفية العربية، المجلد الثاني، معهد الإنماء العربي، الطبعة الأولى 1988.

[2] ليلي وليام، المدخل إلى علم الأخلاق، ترجمة: علي عبد المعطي محمد، دار المعرفة الجامعية، 1999.

[3] المهدي أحمد جحيدر، مرجع سبق ذكره، ص 185.

[4] عز الدين إسماعيل، الأسس الجمالية في النقد العربي، دار الفكر العربي، الطبعة الثالثة، 1974، ص 139.

لقد ارتبط الانشغال على مبحث القيم بنظرة مركزية تفصل بين المطلق منها، والمؤقت، وبين المتعالي والعارض العابر، وهو فصل جدلي يترجم عن اختلاف مصادر النقاش حولها، وتنوع الانتظارات الانسانية بخصوص ما يجب أن يكون عليه المثال والنموذج الأكثر كفاءة لتوفير امكانية أفضل للحياة الانسانية.

تمثل القيم الانسانية فرصة مهمة للقاء الانساني، لقاء حول منزلتها ان حضرت، وتحسس بأزمة فقدانها ان غابت، وهي تعد اطارا عاما للمشاعر الانسانية، تقرب بين الناس على اختلاف تنوعاتهم العرقية والحضارية، فهي قاسم جماعي يتصل بالمصدر الجامع، ويتجسد من خلال النفس البشرية الصافية التي تميل تلقائيا الى البحث عن الكماليات، والنقاط المثل التي تشكل منتهى المقدر والسامي.[1]

3.أنواع القيم الإنسانية وتقسيماتها:

تُقسم القيم الإنسانية إلى عدّة فئات، وهي كما يأتي:

-القيم الفرديّة: تُعدّ هذه القيم من أكثر القيم الجوهرية للفرد، والتي تعني تقييم الذات، حيث تُعتبر القيم الفردية هي مصلحة الفرد التي تحتاج إلى أولويات الحماية قبل أيّ شيء آخر، كما أنّها تدعم الحرية حيث تعتقد أنّ الإنسان له الحق في تقرير ما هو جيّد له، وتبدأ هذه القيم منذ الطفولة.

القيم العائليّة: تُعتبر العائلة هي الوحدة الأساسية للمجتمع، ويمكن الحفاظ على هذه القيم عن طريق التقاليد، والثقة، والمحبة.

-القيم المهنيّة: يَكسب الإنسان من خلال مهنته مجموعة من القيم، إذ إنّ لكلّ مهنة قيماً خاصة بها، مثل: الوفاء، والدفاع.

القيم الوطنيّة: تهدف هذه القيم إلى منح المساواة والعدالة لجميع المواطنين، وتمثّل هذه القيم تقاليد، وتاريخ الأمة، وتجارب شعبها منذ نشأتها.[2]

---

[1] عز الدين إسماعيل، مرجع سبق ذكره، ص 139.

[2] Awdheshesh singh. "Six types of human valeus "eziniearticles.com. retrived 2019-3-18.

ترجمة .http//www.mawdoo3.com:

-القيم الأخلاقيّة: تنتقل القيم الأخلاقيّة من جيل إلى آخر عن طريق التقليد، وهذه القيم تُشكّل المسار الصحيح للفرد ليَحظى بالحب والاحترام في المجتمع.

القيم الروحيّة: تُنسب القيم الروحيّة إلى الله وتُسمى الإلهية، وتشمل هذه القيم الحب، والرحمة، والعدالة، والحقيقة، وتغرس فطرياً في الإنسان، بغض النظر عن دينه، أو ثقافته، أو جنسيته، فتوحّد جميع البشر في العالم، حيث تتجاوز مشاعر الحب والرحمة جميع حواجز الدين، والعرق، والقوميّات.[1]

4.خصائص القيم الانسانية ووظائفها:

أ.خصاصها:

-تتسم بالثبات والرسوخ من جهة، ومن جهة اخرى فإنها تختلف عن القيم الوسيلية التي ترتبط منزلتها بمدى قدرتها على تحقيق غاية ما، فالقيم المطلقة هي كذلك، (لأنها غاية في ذاتها وليست لها غاية أخرى).[2]

-أن عمق الشعور بها يختلف من انسان الى آخر، وطريقة أدائه لها وإحساسه بها تختلف بين الأشخاص في المجتمعات بالرغم من عموميتها.

-القيم الانسانية قابلة للقياس، يمكننا قياسها من خلال الملاحظة والاستبيانات والتحليل، وهذا ما تهتم به علوم النفس والاجتماع والفلسفة.

-القيم الانسانية مكملة لبعضها البعض، فلا نجد قيمة بمفردها، غالبا ما يتحد الصدق والأمانة، والخير والإيثار، أن تترابط فيما بينها جميعا.

-القيم الانسانية قيم مكتسبة من المجتمع الذي يعيش فيه الفرد، ولايرثها.[3]

ب.وظائفها:

[1]Awdheshesh singh. "Six types of human valeus "ezinearticles.com. retrived 2019-3-18.المرجع السابق

[2]الصباغ رمضان، الأحكام التقويمية في الجمال والأخلاق، دار المطبوعات الجديدة، الطبعة الأولى، 1998.

[3]http://bohooth.info/2019/03/14.

تشتمل القيم الانسانية على: الاحترام والاستماع، التعاطف والمودة، التقدير ومحبة الآخرين، فمن خلال هذه القيم يصبح المرء قادرا على التحلي بالقيم الأخلاقية مثل: العدالة والنزاهة، ورفض العنف، ومنع القتل كما تشكل القيم وسيلة لإدارة العلاقات الانسانية وأداة للسلام.[1]

تحفز القيم الفرد على التفكير، والتحدث، والتصرف بطرق معينة، فهي بمثابة معايير له، حيث تضع قيودا على سلوكه، ويشار الى أن معظم القيم تتصف بالحب، والفرح، والسلام، واللطف، الخير والإيمان، التواضع وضبط النفس.[2]

5.أهمية وجود القيم في حياة الانسان والمجتمع:

-تأثير القيم الإنسانية في حياة الفرد:

تلعب القيم الإنسانية دوراً مهماً في مختلف مراحل حياة الإنسان بما في ذلك التعليم والوظيفة، حيث يعتمد سلوك الفرد وهو طفل على ثقافة عائلته عند دخوله إلى المدرسة ، كما يوجد تأثير كبير على سلوكه من قِبل الأصدقاء، والمعلمين في المرحلة المدرسية الابتدائية والثانوية، وبمجرد دخوله إلى الكلية تؤثّر الدائرة الاجتماعيّة على أخلاقياته.[3]

-تأثيرها في المجتمع:

-تعتبر القيم علامة من علامات فهم الحياة والنضج، أكدت الدراسات أن الدول التي تسود فيها القيم تكون أكثر نضجا ورقيا، وتعتبر مجتمعات ناجحة، لأنها تهتم بالعلم والمعرفة، مما يزيد تطور هذه البلدان ونجاحها أكثر من البلدان الأخرى.

-تكسب الفرد الأهمية، وذلك عندما تتوفر قيم راقية وجيدة، وإنسانية نابعة من داخله، كالبعد عن المال الحرام، والإصرار على العمل الشريف، وحفظ الأمانة، ومساعدة المحتاجين،

[1]"human valus", www, grainesdeaix, org, retrived 16-03-2019.

[2]Ruth sedoch, "the top 20 values of good peces" ezinearticles.com. retrived 18-03-2019.

[3]Ghananjay g. thombare."the importance and need of universal human values in enginneering studnts life".www.researchgate.net. retrived 2019-3-18 ترجمة :http//www.mawdoo3.com.

واحترام الغير، فان كل هذه القيم ترفع مكانة الفرد بين أفراد مجتمعه، وتزيد ثقتهم به، فيحبون التقرب له، حيث يمثل قدوة لهم، ويحبون أن يكونوا مثله في سلوكه وصفاته وقيمه.[1]

-تعمل القيم الانسانية على توحيد الأمم وجعلهم أمة واحدة، عن طريق ترسيخ الاحترام والتفاهم وقبول الآخر، ونبذ الصراعات التي تقوم على أساس التمييز عن طريق اللون والجنس والعرق، فتعمل القيم الانسانية على جمع الاختلافات والحث على رؤية أوجه التشابه لتعميق الاتصال بين الشعوب.

-تزيد القيم الانسانية من احترام الفرد لذاته، فحينما يتلقى الفرد المعاملة الحسنة والاحترام من حوله ويرى تقديرا لدوره واحتراما لكرامته، فان هذا يزيد من احترامه لنفسه وإحساسه بالانتماء للمجتمع الذي يعيش فيه.[2]

-تعمل القيم الانسانية على تقوية أواصر الاخاء والمحبة بين جميع أفراد المجتمع، وتجعلهم يعيشون في عالم مليء بالحب والسلام ومراعاة مشاعر الآخر وظروفه واحتياجاته، وتزداد أعمال الخير مع وجود القيم الانسانية في المجتمع من مساعدة الفقراء وقضاء حوائج الآخر والمواساة والإيثار وغيرهما من الصفات الجميلة التي نحب أن نراها في مجتمعاتنا.

-إن القيم تجعل الانسان يحيى حياة سليمة وتعمل على اصلاحه نفسيا وعقليا، وترشده الى أعمال الخير والإحسان.

-من أهمية القيم الانسانية وأكثرها حاجة في مجتمعاتنا هو ضبط سلوكيات الفرد وأفعاله، وإبعاده عن أعمال الشر كالقتل والسرقة والغش، وتساعده على التحكم في شهواته، فهي تجعل الانسان انسانا قبل أي شيء.[3]

6.الوسائط الرئيسة في تشكيلها:

أ.الأسرة: تعد الأسرة المصدر الأول في تشكيل القيم والاتجاهات الأفراد فهي المسؤولة الأولى في تربية، وتحاول جاهدة غرس القيم الايجابية في نفوس أفرادها، ونزع القيم السلبية

[1] إلهام سرحان، https://mawdoo3.com:

[2] أمل أحمد، يوم 14 مارس 2019، https://bohooth.info/2019/03/14.:

[3] أمل أحمد، المرجع نفسه.

ان وجدت بالأساليب المختلفة كالنصح والمنافسة والحوار والقدوة، فالمجتمع المتحضر هو الذي تكون قاعدته الأسرة حيث أنها البيئة التي تنشأ وتنمو فيها الانسانية.[1]

ب.الأصدقاء: تعتبر جماعة الأقران أحد الوسائط الاجتماعية للفرد وهي بحق أحد الوسائط المهمة والفاعلة في تنشئة الفرد، ولها تأثير بالغ الأهمية كونها تعطي للفرد مساحة كبيرة من الحرية، وتشعره بالثقة بنفسه ومكانته، والأصدقاء جهة مؤثرة في الانسان سواء كان كبيرا أو صغيرا فالأصدقاء يثبتون قيما انسانية ويعبرون عن أخرى في نفوس أصحابهم.

وتؤدي مجموعة الأصدقاء دورا فعالا في تشكيل وغرس القيم الجديدة لدى رفقائهم حيث يبدؤون بالابتعاد عن أسرارهم والانتماء بشكل كبير الى رفقائهم والاشتراك معهم في قيمهم.[2]

ج.المؤسسات التعليمية:

إن المدرسة هي مؤسسة اجتماعية تربوية، حضت بالاهتمام لما تؤديه من دور في اغناء القيم التي يتلقاها الفرد في الأسرة وتضيف عليها قيما أخرى، ويعتبر دورها مكملا للأسرة اذ تقوم بتدعيم الكثير من المعتقدات والاتجاهات والقيم الحميدة التي تكونت لدى الطفل في البيت، فهو يأتي الى المدرسة وهو قادر على التحدث بلغة بلده، ويسير في سلوكه وفقا لقيم اجتماعية معينة، ومع ذلك ينقصه الشيء الكثير الذي ستقوم المدرسة بتزويده به.[3]

د.وسائل الاعلام:

لوسائل الاعلام تأثيراتها الكبيرة على الأفراد والجماعات في مجالات القيم والعادات والسلوك، وإذا كنا نعرف بأن الفرد هو حاصل التنشئة الاجتماعية، فوسائل الاعلام لها تأثيرها الفاعل في شخصيته وبناءه الاجتماعي وقيمه الانسانية.

–تؤدي وسائل الاعلام دورا هاما في ترسيخ القيم في المجتمع وتثبيت العلاقات القائمة بين المؤسسات والجماهير، وتقوم وسائل الاعلام بتقديم مواقف درامية تعكس من خلالها

[1] عبد الرزاق الدليمي، الإعلام الإسلامي، ط 1، دار المسيرة، عمان، الأردن، 2013، ص 82.

[2] عبد الرزاق محمد الدليمي، مدخل إلى وسائل الإعلام الجديدة، ط 1، دار المسيرة للنشر والتوزيع، الأردن، 2012، ص 215.

[3] مؤمن بكوش الجموعي، القيم الإجتماعية وعلاقتها بالتوافق النفسي الإجتماعي لدى الطالب الجامعي، شهادة ماجستير في علم النفس الإجتماعي، جامعة محمد خيضر، بسكرة، الجزائر، 2013/2012، ص 80.

اتجاهات نحو الحياة، وأخرى مرتبطة بالقيم والمعايير، ويتعرف الانسان على محيطه من خلال وسائل الاعلام، علاوة على تجاربه الشخصية وخبراته الفردية، فوسائل الاعلام أداة أساسية تساهم في اكتساب القيم نتيجة لما تقدمه من معلومات وحقائق وأفكار وآراء مختلفة، فالقيم التي تحملها الرسالة الاعلامية تتسلل لا ارادیا لوجدان الطفل أو المشاهد بكل الفئات العمرية، لتظهر بعد ذلك سلوكا وتصرفا عنده، قد لا يرضى عنه المجتمع.[1]

7.أساليب تقديم القيم الإنسانية في "الأنميات":

مما لاشك فيه المضمون الإعلامي وأساليب تقديم الموضوع لها تأثير كبير على التعليم والإقناع، وفي هذا المجال تفيد الدراسات الحديثة في مجالات علم البلاغة وعلم النفس والاتصال في استخلاص أساليب محددة لترتيب محتوى الرسالة، بما يتضمنه من معلومات وحجج وأدلة بطريقة تساعد على تحقيق الهدف وهو الإقناع وسنحاول فيما يلي عرض هذه الأساليب:

أ.الوضوح والضمنية: نقصد بالوضوح هو ذكر النتائج في الرسالة، أما الضمنية فهي عدم التصريح بالنتائج علانية، وتشير الأبحاث إلى أن الإقناع يصبح أكثر فاعلية إذا حاولت الرسالة أن تذكر نتائجها أو أهدافها بوضوح، بدلا من أن تترك للجمهور عبء استخلاص النتائج بنفسه.

ملخص ما سبق هو أن الرسالة التي تقدم سلسلة من الحجج من الحجج المعقدة وغير المألوفة عن الموضوعات غير شخصية للأفراد الأقل ذكاء، تصبح أكثر فعالية حينما تقدم نتائجها بشكل محدد عما إذا تركت الجمهور يخرج بنتائجه لوحده.

ب.تقديم الرسالة لأدلة وشواهد: يلجأ أغلب القائمين بالاتصال إلى تدعيم رسائلهم الاقناعية بتقديم أدلة وعبارات تتضمن معلومات واقعية وآراء تنسب إلى مصادر أخرى، هذه الأدلة والشواهد تضفي الشرعية على استخدام الأدلة والشواهد يزيد من مقدرة المصادر ذو موقف

[1] عبد الحميد خزار، الأسرة والمدرسة كوسائط لنقل القيم، قسم علم النفس وعلوم التربية، جامعة باتنة، الجزائر، دراسة منشورة على انترنت، ص 12.

المتصل لأنها تتوافق مع مواقف الآخرين، و المصداقية المنخفضة على الإقناع، إضافة إلى هذا تعتبر الأدلة كأساليب للتحصين، حيث تحمي المتلقي من الدعاية المضادة.[1]

عرض جانب واحد من جوانب الموضوع أو عرض الجانبين المؤيد والمعارض: إن الرسالة التي تذكر جانبي الموضوع –المؤيد والمعارض– أكثر قدرة على تحصين المستمع والقارئ من الدعاية المضادة، في حين أن الرسالة التي تعرض جانبا واحد غير قادرة على التحصين وقد لخص كل من "هوفلاند" و"جانيس" و"كيلي" الفائدة النسبية للرسائل التي تعرض جانبا واحدا من جوانب الموضوع فقالوا:

–عرض جانبي الموضوع (المؤيد والمعارض) أكثر فعالية على المدى الطويل من عرض جانب واحد.

–تقديم جانبي الموضوع (المؤيد والمعارض) أقل فاعلية من تقديم جانب واحد إذا كان الجمهور ينفق أصلا مع موقف القائم بالاتصال ولا يتعرض بعد ذلك لدعاية المضادة.

ج.ترتيب الحجج الاقناعية داخل الرسالة: لكي تكون الحجج التي تتضمنها الرسالة الاقناعية فعالة، لابد أن تكون منظمة ومرتبة بصفة تكون أكثر إقناعا، فالقائم بالاتصال هو وحده الذي سيقرر ما إذا كان سيقدم حججه الأساسية في البداية أم يحتفظ بها للنهاية، وان فاعلية الرسالة فير تغيير الاتجاهات تتوقف بشكل كبير على مقدرة المتلقين على فهم المضمون وتذكره، لهذا يجب أن ندرس احتمال أن الفاعلية المتنوعة لترتيب الذروة وعكس الذروة سوف يتوقف على أيهما يسهل تعلم المعلومات التي تقدم، ويجب أن نأخذ في الاعتبار العوامل المتصلة بدوافع التعلم، والواقع أنه ليست هناك قاعدة أو قانون عام لترتيب الحجج في عملية الإقناع ولكن أن نفهم على الأقل الظروف التي يفضل فيها استخدام ترتيب بدلا من الآخر.

د.استخدام الاتجاهات أو الاحتياجات الموجودة: يشير علماء الاجتماع والعلاقات العامة إلى أن الأفراد أكثر استعدادا لتحقيق احتياجاتهم الموجودة، عن تطويرهم لاحتياجات جديدة

[1] أحمد رشتى جيهان، الأسس العلمية للنظريات الإعلامية، القاهرة، دار الفكر العربي، 2001، ص ص 500–501.

عليهم تماما، وتدعيم أبحاث الاتصال هذا الرأي وتشير بقوة إلى أن الرسالة تصبح أكثر فعالية حينما تجعل الرأي والسلوك الذي تعرضه يبدو للجمهور على أنه وسيلة لتحقيق احتياجاته الموجودة فعلا، وبشكل عام نجد أن الاحتياجات التي تحققها الرسائل الإعلامية لا حدود لها ولا يمكن حصرها.[1]

هـ.تأثير رأي الأغلبية: بمعنى أن المعلومات التي تتفق مع الرأي السائد يزيد من احتمال تأييد الآخرين لها، في حين أن الرسائل التي تردد رأي الأقلية لا يحتمل أن تجدب المؤيدين، فقد أظهرت نسبة كبيرة من الأبحاث أن الجماهير تعتنق بعض الآراء لأنها تؤمن ببساطة بأن تلك الآراء تتفق مع رأي الأغلبية أو الرأي الشائع، و هذا ما يؤكد بأن طبيعة الاتصال ونجاحه يتأثر بالظروف التي يتلقى فيها الفرد المعلومات.

و.التكرار بالتنويع وتأثير تراكم العرض: إن تكرار الرسالة يعد عاملا مهما من العوامل التي تساعد على الإقناع، وهذا ما تقوم به الحملات الإعلانية التي تعمد إلى تكرار الرسالة الإعلانية، والواقع أن تحليل الحملات الإعلامية الناجحة يشير إلى أنه بالرغم من أن للتكرار فوائد إلا أن إعادة ذكر ما قيل قد يضايق الجمهور، ومن ناحية أخرى فإن التكرار بالتنويع يقوم بتذكير المستمع أو القارئ باستمرار بالهدف من الاتصال، ويشير في نفس الوقت احتياجاته ورغباته، ولهذا اقترح "بارتلين" أن مجرد التكرار ليس مفيدا ولكن التكرار بالتنويع هو الفعال.[2]

ب.الاستمالات و الأساليب المستخدمة في الرسالة الاقناعية:

في صدد دراستنا الاستمالات والأساليب الاقناعية في الرسوم المتحركة التلفزيونية "أنمي القناص" سنتطرق إلى:

الاستمالات الاقناعية الثلاث، إذ تعرف الاستمالة بأنها العملية التي تقوم بها للتأثير في الآخرين عن طريق استخدام مختلف الأدلة والشواهد والأمثلة والبراهين والنوازع النفسية

[1] أحمد رشتى جيهان، المرجع نفسه.

[2] أحمد رشتى جيهان، المرجع نفسه.

الميول والرغبات لتقبل ما نقدمه لهم من أفكار أو للقيام بعمل معين أو تكوين اتجاهات محددة.[1]

وتوجد ثلاث أنواع أساسية من الاستمالات المستخدمة في الرسالة الاقناعية:

أ.الاستمالات العقلانية: وتعتمد مخاطبة عقل الملتقى وتقديم الحجج والشواهد المنطقية، وتفيد الآراء المضادة بعد مناقشتها: وإظهار جوانبها المختلفة وتستخدم في ذلك:

- الاستشهاد بالمعلومات والأحداث الواقعية.

- تقديم الأرقام والإحصاءات.

- بناء النتائج على مقدمات.

- تنفيذ وجهة النظر الأخرى.[2]

والتي تعتمد على ذكر الخصائص المادية وأبرزها مما يجعلها الأقرب إلى الأسلوب الوثائقي أو المنطقي، حيث يعتمد هذا الأسلوب بالدرجة الأولى على مخاطبة العقل وذلك عن طريق توضيح الحقائق المادية.[3]

ب.الاستمالات العاطفية: وكما يسميها البعض أسلوب التعبير العاطفي، حيث يعتمد النص الاقناعي أساسا على مخاطبة عواطف الجمهور المستهدف مع التركيز على النتائج الإيجابية التي ستعود عليه فتستهدف التأثير في وجدان المتلقي وانفعالاته وتعتمد على مايلي:

- إثارة حاجاته النفسية والاجتماعية ومخاطبة حواسه.

- استخدام الشعارات والرموز: عن طريق اللغة ويتم انتقاء التعبيرات والكلمات التي تحظى برصيد وافر في عقول ونفوس الجمهور، وتشير الشعارات إلى الكلمات التي يطلقها القائم

[1] برغوث علي، الإتصال الإقناعي، مذكرة تعليمية، غزة جامعة الاقصى، 2005، ص65.

[2] مكاوي حسن عماد، حسي السيد ليلى، الاتصال ونظرياته المعاصرة، القاهرة، دار الفكر العربي، 2001، ص 190.

[3] سيدهم ذهبية، الأساليب الاقناعية في الصحافة المكتوبة، مذكرة ماجيستير، تخصص تنمية، جامعة قسنطينة، 2005، ص 93.

بالاتصال ليلخص هدفه في صيغة واضحة ومؤثرة بشكل يسهل حفظها وترديدها وتصبح مشحونة بمؤثرات عاطفية تثأر في كل مرة تستخدم أما الرموز، فهي خلاصة التجارب الإنسانية، وهي أساس التفاهم بين الأفراد لأن لها مدلول عام متفق عليه، تستقى من الثقافة السائدة، والتراث الشعبي، والقيم الإنسانية و التراث الديني.

– استخدام الأساليب اللغوية: إن الأساليب اللغوية مثل التشبيه والاستعارة والكتابة، أو الاستفهام الذي يخرج عن كونه استفهاما حقيقيا إلى معنى مجازي كالسخرية.

– دلالات الألفاظ: تستخدم كأساليب لتحريف المعاني كيف محملة بمشاعر معينة، تضفي نوعا من الرفض على الفاعل المصاحب لها من مثل استخدام صفات" التخريبية " أو أفعال مثل ادعى، وقد تكون إيجابية مثل: المعتدل، النشط ... الخ؛

– صيغ التفضيل: تستخدم هذه الصيغ من أجل الترجيح لفكرة معينة أو مفهوم ما دون التدليل على هذا الترجيح مثل: أجمل، أفضل، أحسن ... الخ؛

– الاستشهاد بمصادر: وفي هذا الإطار يستغل هذا من هم أكثر شهرة، أو أعلى سلطة، أو من يحظون بمصداقية عالية من جانب المتلقين.

– معاني التوكيد: من الألفاظ والعبارات المستخدمة في هذا الصدد نذكر: مجددا، بقوة.

– استخدام غريزة القطيع: ويقصد بها استغلال الضغط الذي يجعلنا نتوافق مع الجماعة المرجعية التي ننتمي إليها، ويطلق عليها" لوبون" العدوى النفسية. [1]

ج.الاستمالات التخويفية: يشير مصطلح استمالة التخويف إلى مضمون الرسالة الذي يشير إلى النتائج غير المرغوبة فيها، التي تترتب على عدم اعتناق المتلقي أو قبوله لتوجيهات القائم بالاتصال، وسوف تنشط أمثال تلك الإستمالات درجة معينة من التوتر العاطفي، سوف يتعرض الفرد لعبارات تجنبه الخطر، وتوصيه بالقيام بعمل معين، فكلما تعرض الفرد إلى موضوع يثير اهتمامه سوف يمر مرة أخرى بتجربة تؤثر عاطفي. [2]

[1] مكاوي حسن عماد، حسي السيد ليلى، المرجع السابق، ص 192.

[2] [2] مكاوي حسن عماد، حسي السيد ليلى، المرجع نفسه.

وتؤدي استمالة التخويف إلى جعل الملتقى يستجيب للرسالة في حالتين:

-شدة الإثارة العاطفية والتي تشكل حافزا لدى الملتقى للاستجابة لمحتوى الرسالة.

-توقعات الفرد بإمكان تجنب الأخطار، وبالتالي تقليل التوتر العاطفي عند الاستجابة لمحتوى الرسالة.

وتوجد عوامل تؤثر على شدة الإثارة العاطفية منها:

1-محتوى الاستمالة: الرسائل التي تعمل على إثارة الخوف، يقل تأثيرها كلما زاد مقدار الخوف فيها، ذلك لأن الجمهور الذي ترتفع درجة توتره بالتخويف الشديد ولا هذا إذا لم يتجنب المتلقي تلك الرسالة بدلا من التفكير في مضمونها.

2-مصدر الرسالة: يمكن للاستمالة العاطفية أن تفشل إذا نظر المتلقي إلى القائم بالاتصال باعتباره غير ملم بالمعلومات الكافية فسوف يرفض توقعاته، وبهذا تفشل الرسالة في إثارة ردود الفعل العاطفية وقد يتجاهل المتلقي الرسالة إذا شعر بأن القائم بالاتصال يبالغ في التخويف.

3-خبرات الاتصال السابقة للمتلقي: أثبتت الدراسات أنه حينما يتعرض بعض الناس لرسائل تثير الخوف، يقل جانب الخوف لديهم إذا سبق أن تعرضو الرسائل مشابهة، ولذلك لابد من"تحصين الأفراد من الدعاية المضادة" وهذا النوع من التحصين العاطفي.[1]

وبرغم مما تمثله استمالات التخويف من أهمية إلا أنها في المقابل تتسم ببعض السلبيات في بعض الحالات وخاصة عندما يكون حذر المتلقي غير كاف، وتعجز عن المساس بالتصورات الشخصية للمتلقي، وفي بعض الأحوال تنجح الاستمالة في إثارة التوتر العاطفي لكنها تعجز على تحقيق التغيير المطلوب.[2]

8.وظائف محتوى "الأنمي اليابانية" في التلفزيون:

[1] مصباح عامر، الاتصال الإقناعي "الأقناع الأجتماعي خلفية النظرية والياته العليمية"، الجزائر، ديوان المطبوعات، ط 2، ص 81.

[2] مصباح عامر، المرجع نفسه.

قوى اليابان الناعمة ...صناعة الأنمي:

تحظى مسلسلات الأنمي بشهرة واسعة، تمتد من صغار السن حتى فئة كبيرة من البالغين، حيث يجذب الأنمي الياباني الكثيرين بسبب رسائله النفسية العميقة والمؤثرة، حي يضمن رسامي الرسوم المتحركة الكثير من التفاصيل وتعقيدات في احياء القصة لتحاكي الواقع المعاش، بحيث يستغرقون سنوات في التلوين اليدوي لكل لقطة، ويعد من فئة الكلاسيكيات التي تعزز وتتناول موضوعات متباينة مثل الجنس، الموت والخيال العلمي، والرومانسية التي عززت انتشار الأنمي حيث تمكن هذا الفن "الأنمي والمانغا اليابانية" من استيعاب جميع الأعمار والأذواق، إذ تمكن وظيفته في النجاحات التجارية وفي الوقت ذاته تقديم صورة جديدة عن اليابان للعالم حيث جاء في تصريح "كايشيرو موريكاوا" خبير الأنمي بجامعة "ميجي" في "طوكي" وصرح قائلا: "الصورة عن اليابان في الغرب خلال الثمانينات وأوائل التسعينات تألفت من نقيضين: صورة الشرقي والمتجسدة في أفلام الساموراي مع النينجا والسيوف، وصورة أخرى لليابان فائقة الحداثة حيث يتكدس فيها العمال بوصفهم عنصرا اقتصاديا، داخل القطارات وينشرون أجهزة الووكمان وسيارات التويوتا عبر العالم"، وأضاف: "لقد زودت شهرة الألعاب والمانغا اليابانية والأنمي العالم بصورة أكثر انسانية وترابطا عن اليابان والشعب الياباني".[1]

حيث سجلت اليابان بعد مرور سبعة أعوام من النمو المتواصل ما يقدر ب 2.15 تريليون سنة 2017 وهو رقم قياسي جديد للمبيعات "صناعة الأنمي رقما يوان ياباني (19.8 مليار دولار أمريكي)، اذ يحركها الى حد كبير الطلب من الخارج، وزادت صادرات أفلام ومسلسلات "الأنمي" ثلاثة أضعاف منذ العام 2014، حيث ساهمت بجزء من المبيعات في بث شركات عملاقة مثل "أمازون نتفليكس"، كما لم تظهر أي علامات على تباطأ نمو هذه الصناعة حتى الآن.

[1]Emiko jozuka, japanese anime : from "disney of the east" to a global industry worth billions

تمت ترجمته يوم 24 أغسطس 2019 على الساعة 11:49 بموقع:

Httpq://www.sasapost.com/translation/ japan-anime-global-identity- hnk-intl/

دولة أساسها الصورة: اليابان بلد يمتلك تراثا غنيا بالتفاصيل ذات الطابع الشرقي، حيث يعتبر مصطلح "مانغا" اشارة الى الرسومات التي تجسد كلا من القوة الخارقة للطبيعة والقوى الدنيوية وقت ظهورها سنة 1814 بحسب تصريح أشهر العاملين في الطباعة الخشبية "كاتسوشيكا هوكوساي"، على خلاف "المانغا" التي ظهرت في مطلع القرن العشرين في صورة حلقات كرتونية متسلسلة، حيث توسع هذا العمل الأدبي بأمر من الحكومة العسكرية اليابانية خلال الحرب العالمية الثانية بهدف صناعة أفلام ترويجية للتأثير على المواطنين، بعد هزيمة اليابان في الحرب، وبذلك عادت صناعات "الأنمي والمانغا" الى طريقها مجددا.

حيث تتلخص نقاط القوة في "الأنمي اليابانية" أنها و"المانغا" تتلاحمان فيما بينهما وبذلك تكونان روح اليابان وفقا ل "أيان كوندري" حيث سطرها في أهم نقاط أساسية وأن أهم وظيفة تكمن في:

-"أن المصممين استخدموا القصص المصورة (المانغا) كأرضية لاختبار قصصهم وشخصياتهم، وهذا ما يعد في الغالب السر وراء نجاح الأنمي".

-أن تصدير مثل هذه الأعمال الحماسية في البداية قائما على النجاح العالمي لأفلام الرسوم المتحركة من ديزني، بالإضافة الى الاعتقاد المبني على أن الأفلام ذات الرسوم المتحركة هي أفلام الاثارة الحية التي تعرض الممثلين الآسيويين.[1]

الحركة الشعبية وراء انتشار "الأنمي اليابانية" في أمريكا:

في مطلع الثمانينات من القرن الماضي، قام معظم الأطفال المنحدرين من العائلات الأمريكية والأوروبية المقيمة في اليابان، سواء سواء كعسكريين أو كعمالة وافدة، بترويج أشرطة مهربة لأفلام "الأنمي" بين أقرانهم عند عودتهم لأوطانهم أي أنها عناوين ذات توجه ذهني نحو المستقبل وظيفتها الأساسية أسر مخيلة الأجانب الخبراء في أمور التكنولوجيا، والمنخرطين في صناعات الحاسوب والشبكة العنكبوتية المزدهرة حينها.

فانتشرت الأخبار نتيجة قيامهم بترجمة "الأنمي الياباني" وترويج نسخ مقرصنة عبر الشبكة.

[1]Emiko jozuka, japanese anime : from "disney of the east" to a global industry worth billions

تمت ترجمته يوم 24 أغسطس 2019 على الساعة 11:49 بموقع:

Httpq://www.sasapost.com/translation/ japan-anime-global-identity- hnk-intl/

حيث علقت على ذلك الأستاذة الجامعية "سوزان نابيير" بقولها "على عكس العديد من البدع الثقافية، لم يروج "الأنمي" من خلال شركات عملاقة"، وأضافت: "لقد كان الأنمي ثقافة شعبية انتشرت بشكل بعيد عن الأنظار، فقط من خلال الحديث المتناقل".

وظيفة الاستقطاب العالمي:

اليابان تفتح أبوابها للهجرة أخيرا .. ويتحقق ذلك بفضل انتعاش الاقتصاد الياباني الذي أصبح أضخم اقتصاد في العالم خلال الثمانينات، وصارت فصول اللغة اليابانية متوفرة في الغرب، ودخلت أفلام "الأنمي" و"أدب المانغا" الفصول الدراسية كأدوات تعليمية.

بجانب ذلك، أصبحت ثقافة الهوس ب "الأنمي" أوسع انتشارا في اليابان ومما ساعد للترويج لها عبر العالم من خلال الاتصال بالشبكة العنكبوتية.[1]

وظيفة التثقيف:

بما أن العالم بصفة عامة يسعى الى الالتحام والإطلاع بين شعوبه، ففي ذلك الوقت كان الأمريكان يبحثون عن منتجات ثقافية تقدم لهم رؤى جديدة، لذلك بدا لهم اليابان مكانا مثير للإعجاب، فتطرح "الأنمي" مشاهدها السيبرانية والحبكة الجدلية من خلال بوابة الى عالم جمالي ونفسي مختلف حيث صرحت "نابير" أيضا:

"كانت الثقافة اليابانية في مواجهة مع موضوعات أكثر سوداوية وإثارة، اذ بدت الولايات المتحدة وأوروبا بطيئة بعض الشيء في تبنيها بطريقة ما، لذلك صار "الأنمي" وسيلة لملء الفراغ الفكري في الغرب".

تغيير في المواقف .. خارج اليابان وداخلها:

سعت عدة شركات في أواخر تسعينات القرن الماضي أمثال (نينتندو Nintendo، وجيم فريك Game freak، وكريتشرز Creatures)، الى دفع تحالف ياباني سلسلة ألعاب فيديو تعرض المخلوقات الشبيهة بالرسوم الكرتونية الخيالية، ليعرض في وسائل الاعلام ليعلن عنه

[1]Emiko jozuka, japanese anime : from "disney of the east" to a global industry worth billions

تمت ترجمته يوم 24 أغسطس 2019 على الساعة 11:49 بموقع:

Httpq://www.sasapost.com/translation/ japan-anime-global-identity- hnk-intl/

كأكبر موجة "للأنمي" خارج اليابان، وتحقق ذلك عن طريق اجتياح "البوكيمون" العالم كالحمى، مما صدر في عدة تقارير أنه أثار حربا تجارية قائمة على "الأنمي" والدمى والبطاقات التجارية، اذ أنه أصبح عرضا أساسيا على القنوات الأمريكية التلفزيونية، مما حقق ربحا ما يزيد عن 31 مليون نسخة من لعبة "البوكيمون" لشركة "نينتندو" عام 1996 بالإضافة الى بث المسلسل التلفزيوني في أكثر من 100 دولة.

وطبقا للمشرف على المتحف الوطني للفنون في طوكيو "ناكاكوماسومي"، فانه حتى الاهتمام العالمي بأفلام "الأنمي" قد غير المواقف تجاه هذا النوع من الأدب في مغلفه.[1]

-تغيير الرؤى الى ما كان ينظر اليه في الماضي على أنه مجرد مخلفات ورقية (السيراميك) لا أكثر، لكن موقف اليابانيين تجاهه قد تغير، اذ أدى الى موجة شرائية خارج اليابان للسيراميك، ثم بدؤوا في تجميعه وتقدير الرسومات الجميلة المستخدمة في التغليف، فقد أدى الى اعادة تقييم تلك الرسومات كنوع من الفن.

وبذلك استغلت الحكومة اليابانية هذا الفن الذي ينبع من هذه الثقافة البصرية ليكون فترة انتقالية لها.

صناعة الأنمي .. بعد الانهيار الاقتصادي:

سعت الأمة اليابانية بعد انهيار اقتصادها دفعة واحدة في تسعينات القرن الماضي، الى أن تعيد تسمية علاماتها التجارية من قوة عظمى في مجال الأعمال العالمية الى مصدرة لثقافة فنية فريدة من نوعها، فقد تحولت الدولة من معقل للعروض التسويقية فائقة التقنية الى ناشر عن كل ما تملكه اليابان بداية من الشخصيات الكارتونية الى طبق السوشي، وخلال العام 1997 بدأت وكالة الشؤون الثقافية اليابانية في دعم معارض أدب "المانغا والأنمي" كذلك ألعاب الفيديو المشتقة منها، والفن عبر الوسائل الاعلامية، فقد وثقت هذه الفترة الانتقالية من تاريخ اليابان من طرف الصحفي الأمريكي "دوغلاس ماكجيري" في مقالته عن السياسة الخارجية عام 2002، وذلك عندما صاغ المصطلح "الهدوء القومي الصارخ لليابان"،

[1]Emiko jozuka, japanese anime : from "disney of the east" to a global industry worth billions

تمت ترجمته يوم 24 أغسطس 2019 على الساعة 11:49 بموقع:

Httpq://www.sasapost.com/translation/ japan-anime-global-identity- hnk-intl/

ووصفها ماكجيري بأنها "فكرة وتذكير بأن الميول التجارية والمنتجات، وموهبة دولة تستخدم في مضاعفة هذه المنتجات، بإمكانهم أن يخدموا غايات سياسية واقتصادية".

فقد أصبحت القوة الناعمة، أي الطريقة التي تتبعها دولة ما للتأثير على الآراء والقيم العامة والدولية هي الآمرة في عصرنا الحالي لكن في الوقت الحالي ثقافة "الأنمي" أصبحت مستقلة بذاتها ولم يعد الامكان التحكم بها.[1]

بحسب التقرير أن الفيلم قد حقق 277 مليون دولار أمريكي في شباك التذاكر وما حققه هذا المسلسل المعنون ب"sprited-away" من انتاج "ستوديو جيبلي" عام 2001، وتمت ازاحته لينتقل الى المرتبة الثانية عام 2016 لصالح فيلم "your name" من اخراج "ماكوتو شينكاي" مع ايرادات عالمية قدرها 357 مليون دولار أمريكي.

مما حصل "ميازاكي" على لقب "كنز وطني على قيد الحياة"، وهو تقدير من الحكومة لتكريم الأشخاص الذين ساعدوا في الحفاظ على ثقافة البلاد ف"ميازاكي" لم يستند الى التقاليد اليابانية وتقديس الطبيعة فحسب بل لمس في فنه وترا انسانيا عالميا.

ووفقا لما صرح به "دوريون تشونج": "أن لدى الأنمي متابعين من كل الفئات، وقال أيضا "من الممكن الجدال بأن الأنمي من أولى الثقافات العالمية وأوسعها نطاقا".

ومع استمرار الأنمي في صنع النجاحات بالخارج، ومن المحتمل ألا يقتصر على الانتماء لليابان بعد الآن، وصرح "تشونج": "**أعتقد أنه بإمكاننا رؤية المزيد من التنوع في الأدوات، والمخارج ومراكز الانتاج خارج اليابان**"، **وأضاف في الختام: "لدى الأنمي خيال سردي غير مسبوق، وهذا هو أساس نجاحه لالعالمي**".

[1]Emiko jozuka, japanese anime : from "disney of the east" to a global industry worth billions

تمت ترجمته يوم 24 أغسطس 2019 على الساعة 11:49 بموقع:

Httpq://www.sasapost.com/translation/ japan-anime-global-identity- hnk-intl/

خلاصة الفصل:

من خلال ما تطرقنا اليه في هذا الفصل، نخلص الى أن القيم تتمتع بأهمية كبيرة كونها الركيزة الأساسية لتثبيت الثقافة والحضارة (القيم الانسانية) داخل المجتمعات، لذا وجب التركيز عليها وغرسها في الفرد، خاصة وأنها من أهم المعايير التي تساعد على احداث التقدم والتطور، وقد تعددت مصادر اكتساب القيم ونجد منها وسائل الاتصال الجماهيري ولعل أبرز ما تبثه هذه الوسائل كالتلفزيون وما تنقله من أفكار واتجاهات، يتم من خلالها تعزيز وترسيخ القيم السائدة في المجتمعات، ومن هنا فان هذه القيم تساعد المجتمع على تحديد الاختيارات الصحيحة وتحفظ استقراره ومبادئه لذا ومن المهم أثناء رصد هذه القيم واكتسابها أن نميز بين ما تحتويه وسيلة التلفزيون ضمن برامجها من قيم انسانية ايجابية وسلبية.

الإطار التطبيقي للدراسة

الإطار التطبيقي للدراسة

تمهيد

1.بطاقة تقنية لقناة سبيس تون التلفزيونية.

2. بطاقة تقنية للرسوم المتحركة "أنمي القناص".

3. التعريف بكاتب هذه السلسلة.

4. قصة المسلسل وشخصياته.

5.عرض وتحليل الجداول حسب الشكل والمضمون.

6.النتائج العامة للدراسة.

توصيات الدراسة

الخاتمة

الملاحق

قائمة المصادر والمراجع

الإطار التطبيقي للدراسة:

تمهيد

من خلال هذا الفصل التطبيقي وبعدما تعرضنا إلى العناصر المنهجية والنظرية سنتمكن من تجسيد كل ما تطرقنا إليه سابقا في موضوع دراستنا وذلك من خلال تطبيق منهج المسح الإعلامي والإستعانة بنظرية الغرس الثقافي "جرنبر" التي من خلالها سنتمكن من تحليل عينة دراستنا المتمثلة في ثمانية حلقات من الرسوم المتحركة التلفزيونية "أنمي القناص" عن طريق إستخراج الرسائل التعينية والتضمينية الموجودة فيها قصد الوصول إلى مختلف القيم الإنسانية الايجابية التي حاول مخرج السلسلة تجسيدها في هذا الجزء الأصلي من الرسوم المتحركة "أنمي القناص".

1.بطاقة تقنية لقناة سبيس ستون:

الاسم: spacetoon.

تاريخ التأسيس 1999 على قناة البحرين الفضائية.

الشعار قناة شباب المستقبل.

مناطق البث: الوطن العربي (أول قناة مختصة في الشرق الأوسط).

ساعات البث: 24 ساعة.

القمر الصناعي: نايل سات، التردد: 11785، الاستقطاب: عمودي، معدل الرمز: 27500، التصحيح: 3/4، التشفير مفتوح.

الموقع الرسمي: http://www.spacetoon.com:

المركز الذي تعتمد عليه: مركز الزهرة.

مدير القناة: "فايز الصباغ" (قناة خاصة، النوع قناة أطفال).

سبيس ستون: قناة تلفزيون عربية متخصصة في الرسوم المتحركة، بدأت بالبث في مارس عام 2000 بفقرة أطفال ضمن تلفزيون البحرين الحكومي وانطلقت كقناة مستقلة في 2002، لها مقران: الأول في دمشق والثاني افتتح في 2004 في دبي وهي تبث حسب المحتوى أو العمر.

تاريخها: في عام 1999 وقعت هيئة الإذاعة والتلفزيون البحرينية اتفاق لبث هذه القناة المتخصصة بأفلام الكرتون لمدة محددة يوميا، لينطلق البث في مارس عام 2000 على قناة البحرين، استمر البث على القناة البحرينية لمدة عامين، إلى أن توقف البث في يناير عام 2002 بسبب إخلال المحطة بالعقد المبرم بينها وبين هيئة الإذاعة والتلفزيون البحرينية، وذلك لبيان صادر عن الوزارة لتصبح بذلك مستقلة بذاتها.[1]

[1]"البحرين توقف بث قناة سبيس ستون لأفلام الكرتون"، البوابة، تاريخ النشر 12 يناير 2002، تاريخ الطلاع 02-06-2019 على الساعة11:55.

تصنف سبيس تون إلى 10 أصناف تمثل كواكب سبيس تون وهي: أكشن، رياضة، مغامرات، كوميديا، زمردة، تاريخ، علوم، بون بون، أبجد، أفلام وكل كوكب يعرض صنف مختلف من الأنمي.

تبث سبيس تون أربع قنوات في الدول العربية قناة سبيس تون العربية وقناة سبيس تون الإنجليزية التي أغلقت في 01 يناير 2011، وقناة سبيس تون راديو سبيس باور وقد توقف بثها في 2014، أما خارج الدول العربية فتبث قناة كل من الصين، كوريا، إندونيسيا، أستراليا، إيران (سبيس تون الفارسية)، سبايستون المصرية وقريبا ستبدأ البث في تركيا.[1]

2.بطاقة تقنية للرسوم المتحركة "أنمي القناص":

القناص (Hantā Hantā، أختصاراً: HxH) هو مانغا ياباني من تأليف "يوشيهيرو توغاشي"، تدور حول قصة صبي يطمح إلى أن يكون صياداً بهدف البحث عن والده المختفي تكون منها بعد ذلك مسلسل أنمي يحمل العنوان نفسه، استند في قصته على المجلدات الثمانية عشر الأولى للمانغا.

حققت المانغا نجاحاً على الصعيد العالمي، لاحتوائها على قصة فريدة وشخصيات مبتكرة على عادة "توغاشي"، تم عرض المانغا ضمن مجلة شونن جمب منذ عام 1998، حيث ظهرت لأول مرة في العدد الرابع عشر، وقد أنتجت 24 مجلداً تحتوي على 369 فصل حتى الآن، توقفت المانغا عن النشر لفترات عدة، نظراً لإصابة توغاشي بمرض منعه من استكمال عمله.

حُوِّلت المانغا إلى مسلسل أنمي مكوَّن من 62 حلقة و3 أجزاء أوفا مكونة من 30 حلقة من إنتاج شركة (نيبون أنيميشن)، عرض الأنمي لأول مرة على البث التلفزيوني الأرضي في اليابان يوم 6 أكتوبر 1999 على قناتي فوجي تي في وأنيماكس، ودبلجة مركز الزهرة الأنمي والأوفا الأولى إلى العربية وعرض على قناة سبيس تون 2004 وعدة قنوات عربية أخري وحاز إعجاب العديد من المشاهدين العرب، على الرغم من أنه تعرض لقص بعض

[1] موقع سبيس تون، جدول البث، النسخة محفوظة، 27 يوليو 2017، موقع واي باك ميشين، تاريخ الاطلاع 02-06-2019 على الساعة 17:16.

المشاهد العنيفة وأخرى اعتبرها مركز الزهرة مخلة بالآداب الإسلامية، وتم تغيير بعض أحداث الأنمي الثانوية والحوارات.[1]

في الثاني من أكتوبر 2011م أنتج استوديو مادهاوس (بالإنجليزية: Madhouse) نسخة أنمي جديدة تحتوي على إنتاج جديد للحلقات القديمة من الأنمي (المُنتجة في الأنمي السابق) إضافة إلى حلقات جديدة، وقد التزمت النسخة الثانية بأحداث المانغا فقط وانتهت عند الحلقة 148 في 23 سبتمبر 2014م وعُرض الأنمي أسبوعيًا على تلفزيون نيبون (بالإنجليزية: Nippon Television).

يدخل القناص ضمن تصنيف الشونين، وهو العمل الموجَّه إلى فئة المشاهدين من كل الأعمار.

نجحت مانغا القناص نجاحًا كبيرًا، وأصبحت إحدى أكثر مانغا شوئيشا مبيعًا، حيث باعت أكثر من 65.8 مليون نسخة في اليابان وحدها حتى فبراير 2012م.

نبذه عن المسلسل: عدد اجزاء المسلسل

الجزء الأول: وعدد حلقاته 62 حلقه وسنة انتاجه هي 1999م.

الجزء الثاني:

"Hunter X Hunter Ova" ويتكون من 8 حلقات وسنة انتاجه هي 2002م.

الجزء الثالث: "Hunter X Hunter Ova 2 Greed Island" ويتكون من 8 حلقات ايضاً وهو من سنة انتاج 2003م.

الجزء الرابع: "Evil Warrior"، 30 مارس 2014م.

ودراستنا اختصت بالجزء الأصلي الذي عرض على قناة سبيس تون سنة 2004.

[1] http://data.bnf.fr/ark:/12148/cb12567867.

تاريخ الإطلاع 02-06-2019 على الساعة 21:14.

3.التعريف بكاتب قصة هذه السلسلة:

"يوشيهيروا توغاشي" (توغاشي يوشيهيروا) هو مانغاكا ياباني ولد في 26 أفريل 1966 في محافظة ياماغاتا.[1]

بدأ برسم المانغا في سن مبكرة، عندما ارتاد الجامعة أثارت موهبته الناشر "shueisha"، قام بتأليف العديد من مسلسلات المانغا من أنواع مختلفة خلال الثلاث عقود الفائتة، ربما اشتهر بكتابة مسلسلي المانغا "yuyu hakusho" و"hunter x hanter".

القناص للكاتب "يوشيهيرو توغاشي".

الطاقم:"يوشيهيرو توغاشي" (الكاتب)، "كازوهيرو فوروهاشي" (المخرج)، "نوبواكي كيشيما" (الرسام)، هيروشي كوجينا (المنتج)، توشيهيكو ساهاشي (الملحن).

كل من المانغا، المجلدات والأنمي إصدار 1999.[2]

4.قصة المسلسل و شخصياته:

أ.التعريف بالرسوم المتحركة "أنمي القناص":

(1999-2004) على قناة سبيس تون على كوكب مغامرات.

يدخل القناص ضمن تصنيف الشونين، ومعناه الرسوم المتحركة ذات الطابع القتالي، الذي يحمل في ثناياه العديد من المغامرات.

هو مانغا ياباني من تأليف الشهير "يوشيهيرو توغاشي"، تدور حول قصة صبي يطمح إلى أن يكون صيادًا بهدف البحث عن والده المفقود، تم عرضه عام 1998 وأنتج منه 32 مجلدًا قبل أن يتحول فيما بعد إلى أنيمي شهير مكوَّن من 62 حلقة –غير الحلقات الخاصة

[1] http://data.bnf.fr/ark:/12148/cb12567867.

المرجع نفسه.

[2] http://data.bnf.fr/ark:/12148/cb12567867.

تاريخ الإطلاع 02-06-2019 على الساعة 21:14.

"الأوفا"، ولا تزال مانغا القناص تحقق نجاحًا كبيرًا، حيث باعت أكثر من 65.8 مليون نسخة في اليابان وحدها حتى فبراير 2012.[1]

يدور المسلسل حول قصة جون فريكس، وهو فتى قروي في الثانية عشرة من عمره، محب للمغامرة، له قدرات استثنائية في التعامل مع الحيوانات، كان يعتقد بأن والده قد مات، بحسب ما قالته خالته ميتو، لذلك كان يعيش في كنف جدته وخالته، لكنه اكتشف أن والده لا يزال حيًّاً، وأنه صياد محترف، لذلك بدأ جون رحلة البحث عن والده، واشترك في امتحان الصيادين، للحصول على بطاقة الاحتراف، وليعثر على والده جين فريكس، سلاحه غريب وغير اعتيادي، وهو عبارة عن صنارة صيد كانت ملكًا لوالده والتي تخلى عنها بعد تطوير أسلوب الهجوم الخاص به.[2]

ب.شخصيات المسلسل:

جون: جون طفل في الثانية عشرة من عمره، طيب القلب وبريء، يحب المغامرة. كان يعتقد بأن والده قد مات، بحسب ما قالته خالته ميتو، لكنه إكتشف أن والده لا يزال حيا، وأنه صياد محترف. لذلك بدأ جون رحلة البحث عن والده، وإشترك في إمتحان الصيادين، للحصول على بطاقة الاحتراف، وليعثر على والده جين فريكس سلاحه غريب وغير اعتيادي، وهو عبارة عن عصا صيد كان ملكا لوالده.

كيلوا: هو طفل في عمر جون تقريبا، وهو صديقه المفضل. ينتمي إلى عائلة زولديك المشهورة بأفرادها من القتلة المأجورين. وقد ربي منذ صغره على أن يكون قاتل مأجور محترف، ولذلك نجده في الحلقات الأولى لظهوره ذو شخصية يعتريها نوعا من القسوة

[1] https://www.sasapost.com/japanese-anime.

تاريخ الاطلاع 02-06-2019 على السعة 01:15pm

[2] https://www.sasapost.com/japanese-animeالمرجع نفسه..

واللامبالاة، كما أنه يمتلك قدرات شديدة الغرابة، ويتميز بها عن غيره له أخ اسمه إيرومي وكان سببا في خروج كيلوا من إمتحان الصيادين.

كورابيكا: شاب متزن وحكيم، ويتميز بمعرفته الواسعة وقدرته على التحليل المنطقي. هو آخر فرد من قبيلته، قبيلة كوروتا التي قضت عليها عصابة العناكب (التي قائدها جيني ريودان). يتميز أفراد قبيلة كوروتا بأن أعينهم تتحول إلى اللون الأحمر في حالة الغضب، وكانت أعينهم أثمن ممتلكاتهم، مما دفع عصابة العناكب إلى قتلهم وسرقة أعينهم، لذلك كانت جثث الموتى بلا أعين.[1]

وقد كرس كورابيكا حياته للقضاء على جماعة ريودان ثأرا وإنتقاما لما حدث لقبيلته، في البداية كان يستخدم سيفين كسلاح فعال ثم بدلهما إلى سلسلة يتحكم فيها بقوة النين.

يجدر الذكر أن الكثير قد ارتبكوا حول كونه فتى أو فتاة، لكنه في واقع الأمر فتى (كورابيكا أحد أبطال القناص).

يوريو (اسمه الأصلي ليوريو):

لا نعرف الكثير عن هذ الشاب سوى أن كان لديه صديقا توفي من مرض عضال دون أن يتمكن ليوريو من فعل شيء، لذلك أراد الانضمام إلى امتحان الصيادين للحصول على المال الوفير، لكي يتمكن من دراسة الطب. نراه في الحلقات الأولى من ظهوره شابا غريب الأطوار إلى حد ما، يحاول الحصول على المال بأي ثمن والحصول على الطعام كذلك وكان أول من التقى بجون. يستخدم أحيانا سكينا حادا للدفاع عن نفسه.

هيسوكا: يظهر لك بأنه اشد شراً، ولكنه محايد ويبحث عن مصلحته، دائما وحيد، ودائما صامت ودائما غامض، وهو اقوى الشخصيات.[2]

[1] https://www.marefa.org/ بتاريخ 2019/06/03 على الساعة 22:17

[2] https://www.marefa.org/ مرجع سبق ذكره

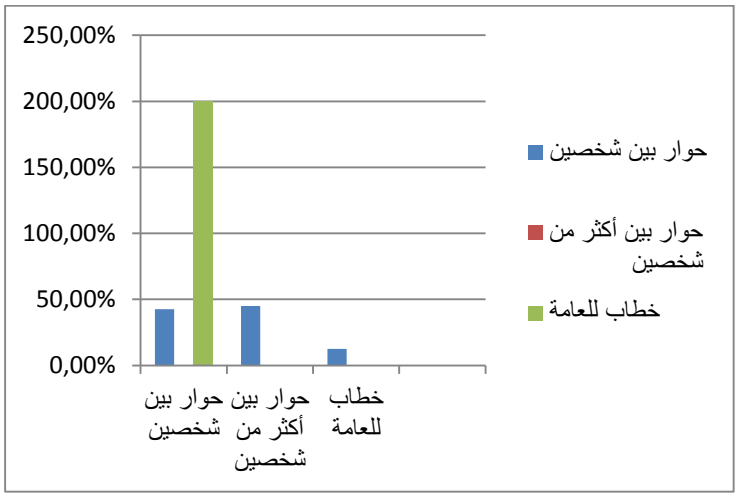
بتاريخ 2019/06/03 على الساعة 23:14.

5.عرض وتحليل الجداول حسب الشكل والمضمون:

جدول رقم (01) يبين فئة طبيعة المادة

طبيعة المادة	التكرار	النسبة %	المرتبة
حوار بين شخصين	92	42.59	2
حوار بين أكثر من شخصين	97	44.90	1
خطاب للعامة	27	12.5	3
المجموع	216	100	

جدول رقم (01) يبين توزيع العينة حسب فئة طبيعة المادة



رسم بياني رقم (01) يبين فئة طبيعة المادة

يبين الجدول رقم –01– عادت النسبة الأكبر للحوار بين شخصين أكثر من شخص بنسبة (44.90 %)، في أغلب حلقات الدراسة ويخلق هذا النوع من الحوار جدالا بين مجموعة من الأشخاص ونجده بكثرة لأن العديد من أبطال السلسة يتحدثون بين بعضهم البعض في وقت واحد ونجده جليا في الحلقة 09 أثناء إختبار الطعام.

في المرتبة الثانية نجد الحوار بين شخصين بنسبة (42.59 %)، نجده مثلا في الحوار الذي دار بين الصياد وجون في الحلقة الأولى خاصة عندما جرى الحوار على قضية

إجتماعية عائلية مهمة جدا وتحتاج لهذا النوع من الحوار خاصة وأنه أصبح واقع معاش نراه يوميا في شوارعنا حين نرى عدم مراقبة الأباء لأبنائهم في الشارع.

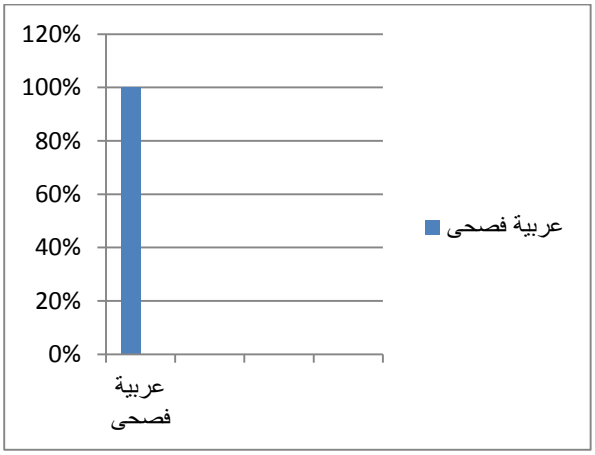
أما بالنسبة لخطاب العامة في المرتبة الثالثة بنسبة (12.5%)، فهو يوصل الكلام لأكبر شريحة ممكنة، وهذا النوع من الحوار صاخبا نوعا ما وحاد من خلال نبرات الصوت ونجده في الحلقة التاسعة عندما تحدث العملاق للمختبرين.

هذه القوالب الحوارية المتنوعة كانت مزيج لإيصال الرسائل وتبليغها للجمهور.

جدول رقم (02) يبين فئة اللغة المستخدمة

فئة اللغة	التكرار	النسبة %	المرتبة
عربية فصحى	302	100	1
المجموع	302	100	

جدول رقم (02) يبين توزيع العينة حسب فئة اللغة المستخدمة



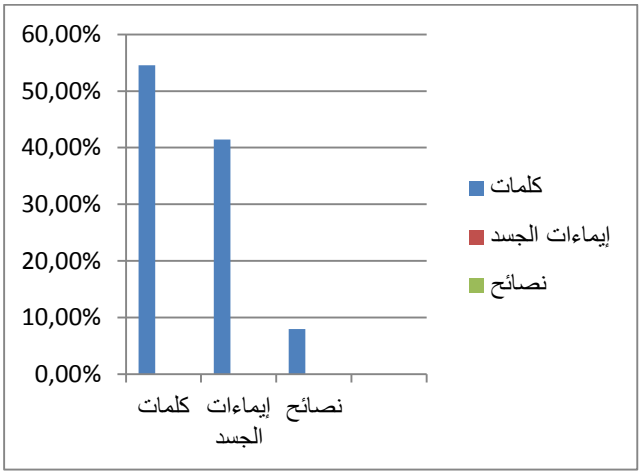
رسم بياني (02) يبين فئة اللغة المستخدمة

يبين الجدول رقم –02– الكرتون لغته الأساسية هي اليابانية، وهي اللغة الرسمية للشركة المنتجة، أو الدولة المنتجة للفيلم، وقد تم دبلجته إلى اللغة العربية بنسبة (100%)، بإعتماد أصوات عربية، تقوم بإعادة التسجيل، ودبلجة الكلام المنطوق، كون الفيلم يتم توزيعه على مختلف الوكلاء المعتمدين، في مختلف الدول التي تتعامل مع شركة الإنتاج وبالتالي دبلجة المضمون.

جدول رقم (03) يبين فئة الصيغ المستعملة في التعبير عن القيم

الصيغ المستعملة في التعبير عن القيم	التكرار	النسبة %	المرتبة
كلمات	137	54.58	1
إيماءات الجسد	104	41.43	2
نصائح	20	7.96	3
المجموع	251	100	

جدول رقم (03) يبين توزيع العينة حسب فئة الصيغ المستعملة في التعبير عن القيم



رسم بياني (03) يبين فئة الصيغ المستعملة في التعبير عن القيم

الجدول رقم –03– خاص بالصيغ التي استعملت في التعبير عن القيم، وأغلبية هذه القيم عبر عنها بالكلمات حيث وصلت نسبتها إلى(54.58%)، بما أن الكلمات هي الصيغة الأساسية في المسلسل الكرتوني، ومثال ذلك عندما صرح جون بأنه لابد من الوصول إلى صديقه كيلوا بأي طريقة، وهذا يدل على مدى محاولة جون على الحفاظ على صداقته مع كيلوا، ووصوله إليه وذلك عن طريق الكلمات التي تدل على قيمة الإصرار والشجاعة والمحافظة على الصداقة، كما إحساسه بحجم الخطر الذي يحيط بكيلوا.

ثم تليها حركات الجسد بنسبة (41.43%)، الحركات تكون بالوجه أو حركات اليدين والرأس، ولقطات الجسد، ونجد كمثال في حلقة إختبار الصيادين عندما تعجب المختبرين من طلب السيدة حين طلبت منهم طبخ وصفة السوشي، وكانت الحيرة بادية على وجوههم عن

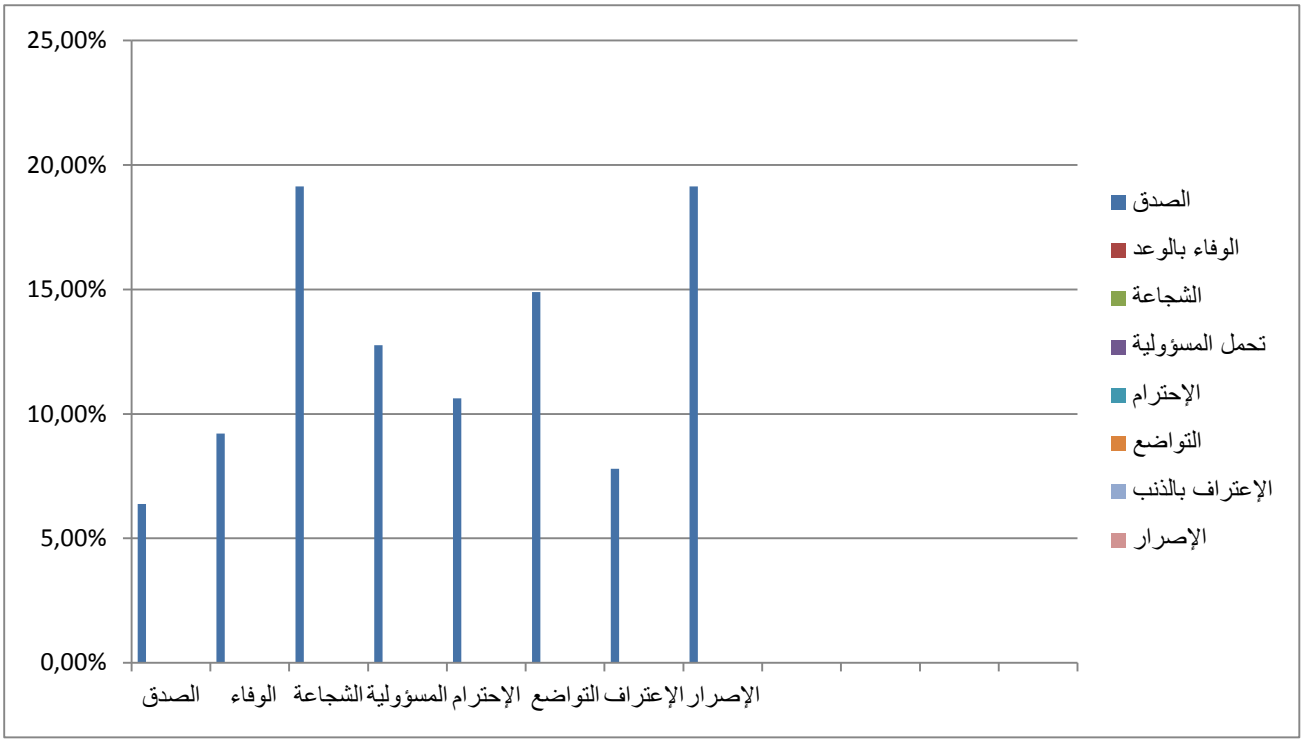
طريق فتح العين بشكل واسع وإغلاقها تماما، وأيضا الإبتسامة التي تحمل العديد من الإستفهامات .

أما النسبة الأخيرة فكانت لصيغة النصائح بالنسبه (7.96%)، النصائح كانت عبارة عن رسائل تحمل قيم إنسانية واجتماعية وأخلاقية، كالنصيحة التي استخدمها جون ليوريو حين قال له يجب أن نستخدم قوة الصداقة لنستطيع تجاوز المحن، بهذه الرسالة إستطاع جون أن يمنع صراع كبير وإختلاف قد يؤدي إلى قطع علاقات الصداقة.

جدول رقم (04) يبين فئة القيم الأخلاقية

القيم الأخلاقية	التكرار	النسبة %	المرتبة
الصدق	9	6.38	8
الوفاء بالوعد	13	9.21	6
الشجاعة	27	19.14	1
تحمل المسؤولية	18	12.76	4
الاحترام	15	10.63	5
التواضع	21	14.89	3
الاعتراف بالذنب	11	7.80	7
الإصرار	27	19.14	2
المجموع	141	100	

جدول رقم (04) يبين توزيع العينة حسب فئة القيم الأخلاقية



رسم بياني (04) يبين فئة القيم الأخلاقية

الجدول رقم 4 خاص بتوزيع فئة القيم الأخلاقية، نجد قيمتي الشجاعة والإصرار في المرتبة الأولى والثانية بنفس النسبة التي بلغت(19.14%)، نجد الشجاعة كمثال متكرر في حلقة الأفاعي، حين حاول جون مساعدة صديقه والدفاع عنه، بالرغم من الخطورة التي تلقاها من الأفاعي، حيث حاول أن يحضر الدواء من الرجل الميت والذي تحيط به المئات من الأفاعي السامة، لغرض إسعاف يوريو ولم يتوانى دقيقة في مساعدته، رغم أنه تعرض للسعات الأفاعي.

أما قيمة الإصرار فنجدها في الحلقة الأولى، كمثال عندما أصر جون بصيد سمكة المستنقع التي وضعتها له خالته ميتو كشرط لدخول إختبار الصيادين، ونجح فيها بفضل صنارة أبيه الصياد، وأيضا بفضل إصراره لتتأكد خالته من أنه على مقدرة لإجتياز إختبار الصيادين.

أما في المرتبة الثالثة نجد قيمة التواضع بنسبه (14.98%)، أين نجده في الحلقه 41 بتواضع المعلم في تعامله مع جون ومساعدته له، يعطينا درسا واضحا بأن قيمة التواضع من أهم السمات التي يجب أن يكون عليها أي مسؤول.

أما في المرتبة الرابعة نجد قيمة تحمل المسؤولية بنسبة (12.76 %)، حيث تكون في الإعتماد على الشخص المناسب لحل المشاكل، ويدير الأزمات مهما كان الخطر، وهذا نجده في الحلقة 25، عندما طلب جون من بونزو بأن يمنحها بطاقة بربون، في مقابل أن تسلمه الغاز، خاصة أن الغاز الذي سينيم الأفاعي خطر على جون، لكنه تحمل مسؤولية الأمر، حتى زال الخطر وأخرجهم من الكهف.

في المرتبة الخامسة قيمة الإحترام بنسبة (10.63%)، نجدها كمثال في الحلقة 58 من حلقة عصابة العنكبوت عندما طلب كيلوا من يوريو أن يتواصل معه إحترامه بطريقة جميلة، رغم أنه أكبر منه.

أما في المرتبة السادسة نجد قيمة الوفاء بالوعد بنسبة (9.21%)، حيث أن هذه القيمة تنقض الكذب، وهي إتمام الشيء المتفق عليه ولو كلف نفسه ثمنا باهظا، ونجده كمثال في الحلقة 17 حين وعد غون يوريو وتومبا بأن يجد الحل المناسب لوصلهم للإختبار دون نقص أي واحد من فريقهم، وبذلك إستطاع أن يقف الصراع بين تومبا ويوريو، ووفاء بوعده حين وصل فريق جون مع الوقت المناسب المتفق عليه.

أما في المرتبة السابعة نجد قيمة الإعتراف بالذنب بنسبه (7.80%)، وهو كقيمة مهمة جدا من الجانب الأخلاقي والتي تكون بداية للشعور بالذنب والخطأ، وهو مقدمة الندم تجنب تكرار الخطأ مرة أخرى، نجدها أيضا في الحلقة 17، عندما ترفض بذنبه ليوريو وكان ذلك لضغط جون زر التقاطع بالخطأ.

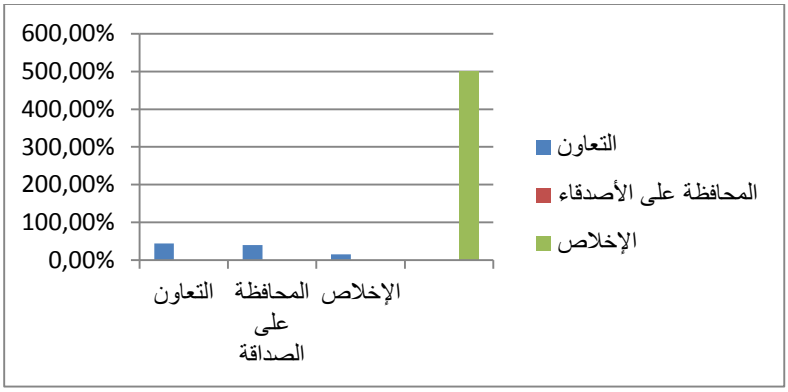
في المرتبة الثامنة والأخيرة نجد قيمة الصدق بنسبه(6.38 %)كقيمة، تعني قول الحق ومطابقة الكلام بالواقع وكمثال لهذه القيمة نجدها في الحلقة الأولى، عندما صادق جون خالته ميتو سبب الخدوش التي في وجهه، كانت جراء تعرضه للدب الذي حاول أن يفترسه.

وكان من الضروري أن تتضمن السلسلة مجموعة متكاملة من القيم الأخلاقية، لتخدم المنظومة القيمية لدى الأطفال، وتدعيمها بشكل يجعل منها معايير ومبادئ، يحتكمون إليها ليكونوا أفراد صالحين.

جدول رقم (05) يبين فئة القيم الاجتماعية

القيم الإجتماعية	التكرار	النسبة %	المرتبة
التعاون	28	44.44	1
المحافظة على الصداقة	25	39.68	2
الإخلاص	10	15.87	3
المجموع	63	100	

جدول رقم (05) يبين توزيع العينة حسب فئة القيم الاجتماعية



رسم بياني (05) يبين فئة القيم الاجتماعية

يمثل الجدول رقم –05– فئة القيم الإجتماعية فكانت بالترتيب كالتالي:

نجد في المرتبة الأولى قيمة التعاون بنسبة (44.44 %)، وهو التآزر بين الأفراد وتعاونهم للوصول نحو هدف ما وهذا نجده في الحلقة 33 ،عندما حاول السيد مساعدة جون، ومد يد العون إليه في لقاء صديقه كيلوا، وهذا بفتح البوابة الرئيسية ليستطيع جون الدخول دون الصعود أعلى الجدار.

في المرتبة الثانية نجد قيمة المحافظة على الصداقة، بنسبة (39.68%)، من خلال التطرق إلى طرق عديدة في مساعدة الأصدقاء، للحفاظ على روابطها المهمة، ومن بين أهم الحلقات التي تضمن هذه القيمة هي الحلقة 58 عندما طلب يوريو من كيلوا وجون أن يهتما بنفسيهما، في أسمى معاني الخوف والإهتمام، والحفاظ على الصداقة.

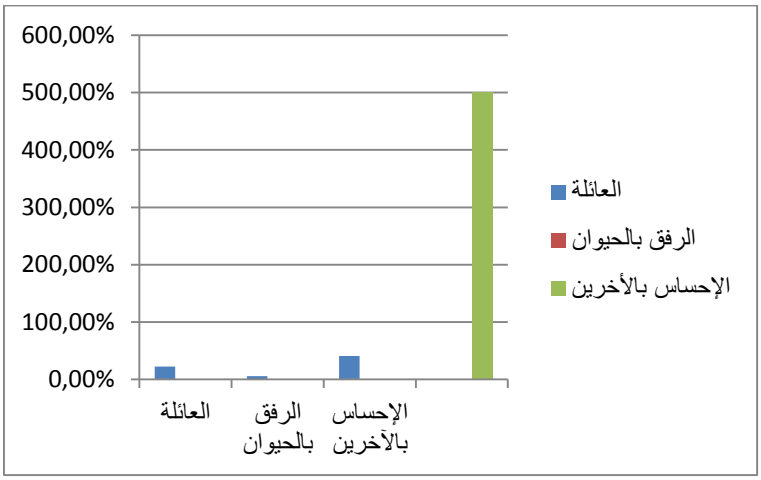
في المرتبة الأخيرة نجد قيمة الإخلاص، بنسبة (15.87 %)، نجد في سلسلة القناص نوع مهم جدا من الإخلاص، والذي يبعث في الراحة لنفوس الأطفال، ويجعلهم يتأثرون به خاصة إذا كان يدعو للتفاني في العمل من شدة حبه، وهذا نجده في الحلقة الأولى، خاصة عندما نجح جون في إصطياد السمكة فقط كإخلاص لنجاح الشرط الذي وضعته خالته من أجل الإنخراط في مسابقة الصيادين.

يمكننا القول، بأن القيم الإجتماعية تشكل مجموعة متآلفة فيما بينها، ونذكر بأن هذه السلسلة عرضت بعض القيم الإيجابية الأساسية، والتي نحتاجها كثيرا في مجتمعاتنا، وفي معاملاتنا مع الآخرين، وذلك أن الفرد إجتماعي بطبيعته، ولا يمكنه العيش بمعزل عن الآخرين.

جدول رقم (06) يبين فئة القيم الإنسانية

القيم الإنسانية	التكرار	النسبة %	المرتبة
العائلة	20	22.72	2
الرفق بالحيوان	5	5.68	3
الإحساس بالآخرين	36	40.90	1
المجموع	88	100	

جدول رقم (06) يبين توزيع العينة حسب فئة القيم الإنسانية



رسم بياني (06) يبين فئة القيم الإنسانية

يبين الجدول رقم –06– القيم الإنسانية، حيث أن كل القيم ظهرت بنسب متفاوتة، وأعلى نسبه كانت(40.90 %) نالتها قيمة الإحساس بالآخرين ومشاكلهم، وظهرت في عدة حلقات، ومن أمثلة ذلك الحلقة09 عندما حاول جون مساعدة أصدقائه في كيفية إصطياد وحيد القرن ومنحهم الطريقة المناسبة، والمتمثلة في ضرب وحيد القرن على رأسه.

ثم نجد في المرتبة الثانية، قيمة العائلة بنسبة (22.72%)، وهذه القيمة تعطي المعنى الحقيقي للإحتواء والحب من طرف العائلة، كما الخوف على الأطفال والتخمين المستمر في مستقبلهم، وهذا نجده بصورة جلية في الحلقة الأولى عند خوف الخالة ميتو على جون، وأيضا عندما منعته من دخول إختبار الصيادين وبكائها عليه عندما أحست بالخطر على حياة جون.

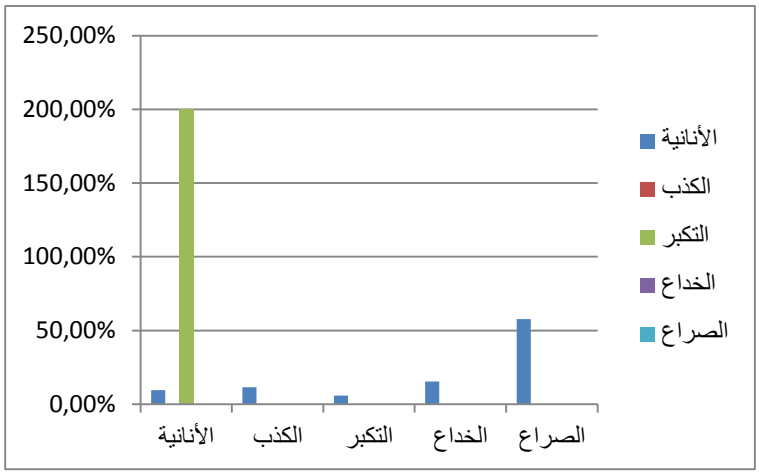
في المرتبة الثالثة والأخيرة قيمة الرفق بالحيوان، بنسبة (5.68%)، وهي القيمة التي تبعثه في نفوس الأطفال كجمهور مستهدف، وأن يحمو الحيوانات ولايتطاولون عليها، وهذه القيمة نجدها في الحلقة الأولى حين حمى جون صغير الدب، لكي لا يقتله الصياد بالرغم من أن الدب حاول الهجوم على جون.

وبما أن كل الفئات الفرعية الآتية، تم إختيارها ظهرت بنسبة تقل أو تزيد وذلك لأن القيم الإنسانية تشمل كل المجتمعات، ولا تخص مجتمعا دون آخر.

جدول رقم (07) يبين فئة القيم السلبية

القيم السلبية	التكرار	النسبة %	المرتبة
الأنانية	10	9.61	4
الكذب	12	11.53	3
التكبر	6	5.76	5
الخداع	16	15.38	2
الصراع	60	57.69	1
المجموع	104	100	

جدول رقم (07) يبين توزيع العينة حسب فئة القيم السلبية



رسم بياني (07) يبين فئة القيم السلبية

يبين الجدول رقم–07– في القيم السلبية، فكانت بالترتيب التالي.

نجد في المرتبة الأولى قيمة الصراع بنسبة (57.69 %)، وهو الظاهرة الغالبة في المجتمعات بين الأطراف، وكمثال ذلك نجدهم في صراع يوريو مع تومبا في الحلقة 17.

في المرتبة الثانية وبنسبة (15.38 %)، نجد قيمة الخداع كالترويج لشيء غير حقيقي في الحلقة 17، أيضا عندما قدمت لجنة الصيادين الحل الغير الحقيقي لفريق جون، فقط لزيادة النزاع بينهم.

في المرتبة الثالثة نجد قيمة الكذب بنسبة (11.53 %)، كقيمة متجذرة كثيرا ونجدها تقريبا عند الأطفال، للهروب أو الخوف الشديد من شيء معين، نجدها في الحلقة الأولى، عندما كذب جون على خالته ميتو، وقال لها أنه سقط في الغابة.

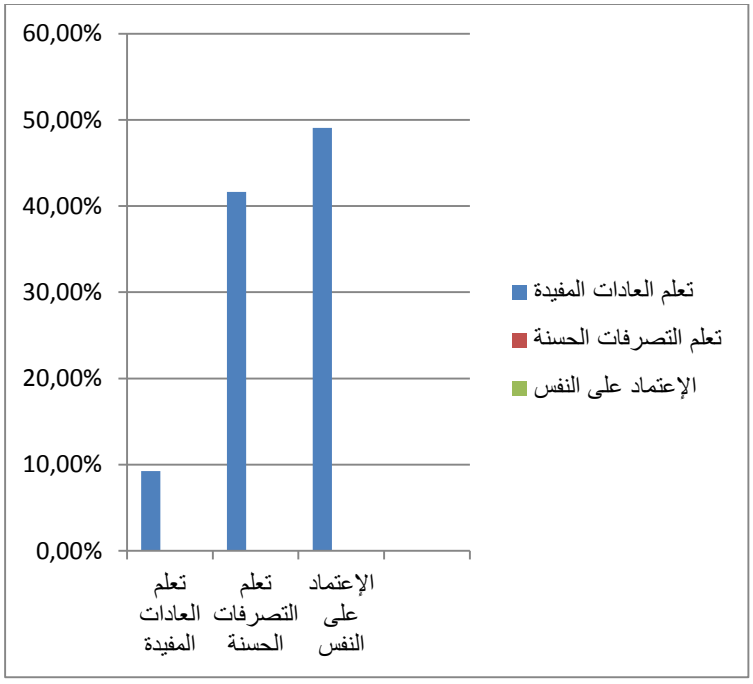
أما في المرتبة الرابعة قيمة الأنانية بنسبة(9.61 %)خاصة عدم الإعتراف بالذنب والتي نجدها في الحلقة 17 عندما رفض يوريو الإعتراف بالذنب وطلب العفو من تومبا.

في المرتبة الخامسة والأخيرة نجد قيمة التكبر بنسبة (5.76 %)، ونجدها متجلية جدا في علاقه يوريو بتومبا، وهو منتهى الغرور الكثير من الصراعات بينهما وكلهم قيمتنا في قيمنا ومبادئنا، فهي تسعى إلى غرس هذه القيم السلبية لدى المجتمعات المستهلكة لهذه المضامين، لذا فهي توظفها بشكل كبير للوصول إلى الهدف أو الأهداف المسطرة.

الجدول رقم (08) يبين فئة القيم الإيجابية للشخصية

القيم االإيجابية للشخصية	التكرار	النسبة %	المرتبة
تعلم العادات المفيدة	10	9.25	3
تعلم التصرفات الحسنة	45	41.66	2
الإعتماد على النفس	53	49.07	1
المجموع	108	100	

الجدول رقم (08) يبين توزيع العينة حسب فئة القيم الإيجابية للشخصية



رسم بياني (08) يبين فئة القيم الإيجابية من خلال الشخصية.

يتبين لنا من خلال الجدول 08 القيم الإيجابية من خلال الشخصية.

فنجد في المرتبة الأولى الإعتماد على النفس بنسبة (49.07)%، نجدها في العديد من حلقات المسلسل قيد الدراسة، نجدها أيضا من خلال إعتماد غون على نفسه في تحقيق حلمه، ليصبح صيادا محترفا، ومن خلال كل ما قام به من خلال صيده لسمكة المستنقع دون مساعدة أحد، و مساعداته لأصدقائه للخروج بهم من كهف الأفاعي.

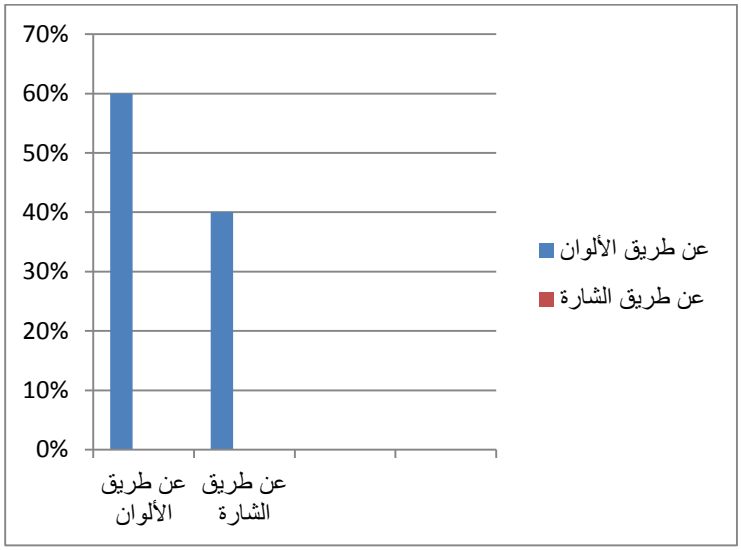
في المرتبة الثانية نجد تعلم التصرفات الحسنة بنسبة (41.66%)، من خلال روح التعاون، وتنمية المحبة بين الأصدقاء، والإحترام، والخوف على الأصدقاء، والمساعدة .

أما في المرتبة الثالثة والأخيرة نجد قيمة تعلم العادات المفيدة بنسبة (9.25%)، من خلال تعلم الطفل اللغة العربية الفصحى، التي لا يجدها في محيطه كون السلسلة مدبلجة للعربية الفصيحة، أيضا من خلال طرح حب الإستطلاع والسعي للإكتشاف، والتنافس بين الأصدقاء في النجاح دوما، والتفكير في طرق لمعالجة أي مشكلة ممكن ان تقف في طريق الأشخاص.

الجدول (09) يبين فئة قيم الحس الجمالي

الحس الجمالي	التكرار	النسبة %	المرتبة
عن طريق الألوان	90	60	1
عن طريق الشارة	60	40	2
المجموع	150	100	

الجدول (09) يبين توزيع العينة حسب فئة قيم الحس الجمالي



رسم بياني(09) يبين فئة قيم الحس الجمالي

يبين الجدول رقم –09– قيم الحس الجمالي في المسلسل الكرتوني القناص، حيث كانت النسبة الأكبر للقيم الحسية الجمالية عن طريق الألوان بنسبة (60%)، نجدها في العديد من

مكونات المسلسل، مثلا اللون الأخضر الذي يرتديه غون والذي بدوره يعبر عن الطبيعة والثقة بالنفس، أيضا من خلال الأشجار والمنازل والشوارع والأثاث المنزلي، كغرفة غون مثلا خاصة المدرسة اليابانية التي تتميز بدقتها في إختيار الأوان.

أما في المرتبة الثانية فكانت الشارة لبداية المسلسل القناص بنسبة (40%)، فالكلمات المتميزة تبعث الثقة بالنفس مثل (الصامد المغامر– يسعى دوما لتحقيق للإنصاف –حب الخير لكل الناس– يعمل باجتهاد) هذه الكلمات بدورها تعزز قيمة الأخلاق والصفات التي لابد منها للمشاهد.

6.النتائج العامة للدراسة:

بعد الدراسة التي قمنا بها، وعملية التحليل التي أجريناها على عينة من حلقات سلسلة القناص، توصلنا إلى النتائج التالية:

- إعتمدت السلسلة بشكل كبير على الحوار بين أكثر من شخص، حيث وصلت نسبة إستخدامها إلى (44.90%)، في حين تلتها حوار بين شخصين بنسبة (42.59%)، ولأننا لم نجد الكثير من الخطاب في هذه السلسلة فقد بلغت نسبته (12.5%).
- إعتمدت السلسلة اللغة العربية في الدبلجة بشكل كلي بلغ نسبة(100%).
- لم نجد أي لغة أخرى مستعملة في السلسلة.
- إستعملت السلسله العديد من الصيغ للتعبير عن القيم، وإيصالها وتنوعت هذه الصيغ بين الكلمات بنسبة (54.58%)، وإيماءات الجسد بنسبة(41.43%)، والنصائح بنسبة (7.96%) .
- تناولت السلسلة قيم أخلاقية، تمثلت في الشجاعة والإصرار كنسبة عالية في الدراسة، بنسبه (19.41%).
- السلسلة أيضا أشارت إلى قيمة التواضع بنسبة 14.89%، وتحمل المسؤولية بنسبه 12.76%).
- من أهم القيم الأخلاقية التي تمكننا من إستخراجها في هذه الدراسة، هي الوفاء بالوعد والإحترام والإعتراف بالذنب، كما الصدق.

- تضمنت السلسلة مجموعة من القيم الإجتماعية ،كالتعاون والمحافظة على الصداقة والإخلاص، وكانت النسب الأعلى لقيمة التعاون بالنسبه (44.44%).
- 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 بنسبة(57.69%).
- إحتوت السلسلة على قيم الإيجابية للشخصية المتمثلة في العادات المفيدة بنسبة 9.25% والتصرفات الحسنة التي كانت بنسبة (41.66%) أما الإعتماد على النفس كان أكبر نسبة قدرت ب (49.07%).
- تضمنت السلسلة القيم الحسية الجمالية فكانت النسبة الأكبر عن طريق الأوان بنسبة 60% أما 40% فكانت عن طريق الشارة.

توصيات الدراسة:

- التركيز عل انتقاء برامج الرسوم المتحركة التي تحاكي الصفة الإيجابية والتي تدل على التعاون والتسامح بين الأفراد والطفل خاصة والتوجيه ألى سلوكيات حسنة.
- أن تتضمن برامج الرسوم المتحركة النسبة الأكبر من الأمان وأن تكون برامج ذات مضامين هادفة.
- تكليف جهة معينة ولجان مؤسسية رقابية على ما يعرض في وسائل الإعلام من برامج الرسوم المتحركة.
- دعم الرسوم المتحركة العربية، وذلك عن طريق تحفيز شركات الإنتاج على إنتاج رسوم متحركة عربية، لأن وطننا العربي ينقصه هكذا برامج.
- ضرورة اهتمام قنوات الرسوم المتحركة بنوعية المضامين التي تقدمها هذه البرامج، حيث ينبغي أن تكون برامج شيقة وهادفة ذات منفعة.
- الاهتمان بالرسوم المتحركة لما أصبح لها من أهمية في مختلف المجالات لما تبثه من مضامين وقيم هادفة.

- الاستفادة من الرسوم المتحركة وتوظيفها في التعليم والمناهج الدراسية خاصة في المرحلة الابتدائية لما نلحظه من قوة الرسوم المتحركة عالميا فأشرس المعارك و السير الشخصية والأفلام الوثائقية وأنجح الأفلام وأقوى الإيرادات من نصيب أبطال الورق الملونين وتسخير التكنولوجيا الرقمية فيها.
- أن يتم إنتاج العديد من الرسوم المتحركة ترسخ قيم وعادات وتقاليد العالم العربي إلى العالم.

خاتـــــــــــــمة

ما يمكننا قوله في نهاية هذه الدراسة بشقيها النظري والتطبيقي المتمثلة في القيم الإنسانية المضمنة في الرسوم المتحركة التلفزيونية "الأنمي" ضمن البرامج التلفزيونية يتضح لنا أن التليفزيون يساهم وبدرجة كبيرة في غرس وترسيخ القيم الإنسانية عى مستوى الفرد والمجتمع، وذلك عن طريق حوارات اجتماعية وقوالب فنية متنوعة تسعى إلى ترسيخ سلوكات تتماشى مع المضمون الذي يبث عن طريق هذه المادة الإعلامية (البرنامج) من عادات وتقاليد كذلك من ناحية الجانب الديني، فهي بذلك تمثل أداة من أدوات التأثير العام، كما تعمل جاهدة على خلق جسر اتصال وفضاء متنوع من الرسائل والأفكار بين المرسل والمتلقي قصد الترويج لجهات معينة من خلال هذه البرامج حيث توظف الصوت والصورة والألوان ضمن الرسوم المتحركة "أنيمي" قصد نشر هذه القيم الإنسانية المختلفة المضمنة فيها والتي تهدف إلى الحفاظ على الهيمنة الشخصية وخصوصية الإنتاج اهذا النوع من البرامج لها، مع تعزيزها في نفس المشاهد.

كما أن الرسوم المتحركة التلفزيونية "الأنيمي اليابانية" تعد نموذجا عن الثقافة اليابانية حيث تسعى على تحصيص مساحة كبيرة لمجموعة من القيم الإنسانية وعاداتها وتقاليدها التي تتجلى بصفة واضحة ضمن برامجها كما يظهر ذلك ضمن عينة دراستنا، حيث يعتبر برنامجا مصدرا لطابع ثقافي إجتماعي أخلاقي سلوكي محاولة منها تقريب المشاهد لهذا الوعاء المتنوع في جملة من الحلقات ضمن برامج متنوعة بصفة منتظمة ويومية ضمن سلاسل تليفزيونية، تعمل على نقل مختلف هذه المظاهر الإنسانية والإجتماعية من عادات وتقاليد وقيم متفاوتة ضمن مختلف المجالات التي يشهدها الواقع المعاش في الحياة الإنسانية.

ومن هذا المنطلق يمكننا أن نعتبر بأن الرسوم المتحركة التلفزيونية "الأنيمي اليابانية" مجالا مفتوحا وجسرا يمثل حلقة وصل بين الثقافة اليابنية وكل شعوب العالم وما تصدره للعالم ثري بالقيم الإنسانية المتفاوتة فيما بينها بالإيجاب والسلب حيث تسعى الجهات المصدرة إلى إستثماره في الهيمنة على إنتاج مواد إعلامية تنشر كل ما يمثل اليابان وبإعتبارها سوق رابحة فهي تسعى دائما للصدارة والربح المادي أولا عن طريق الكم وكثافة الإنتاج كي تحافظ

على صورتها في العالم، وبذلك يجب على المجتمعات العربية أن تدافع عن هويتها الثقافية وعاداتها وتقاليدها وقيمها الإسلامية وتحافظ عليها في ظل الثقافات الغربية الدخيلة ضمن مجموعة من التوصيات ذكرت سابقا، وباعتبار هذهلاالنوعية من البرامج مجالا مفتوحا فيمكننا أن نستثمره في إنتاج مواد إعلامية (برامج الرسوم المتحركة الأنيمي) تدافع عن الهوية العربية وتكون حلقة تعليمية تنشر كل من القيم الإنسانية والثقافية العربية.

الخاتـــــــــــــمة

ما يمكننا قوله في نهاية هذه الدراسة بشقيها النظري والتطبيقي المتمثلة في القيم الإنسانية المضمنة في الرسوم المتحركة التلفزيونية "الأنمي" ضمن البرامج التلفزيونية يتضح لنا أن التليفزيون يساهم وبدرجة كبيرة في غرس وترسيخ القيم الإنسانية عى مستوى الفرد والمجتمع، وذلك عن طريق حوارات اجتماعية وقوالب فنية متنوعة تسعى إلى ترسيخ سلوكات تتماشى مع المضمون الذي يبث عن طريق هذه المادة الإعلامية (البرنامج) من عادات وتقاليد كذلك من ناحية الجانب الديني، فهي بذلك تمثل أداة من أدوات التأثير العام، كما تعمل جاهدة على خلق جسر اتصال وفضاء متنوع من الرسائل والأفكار بين المرسل والمتلقي قصد الترويج لجهات معينة من خلال هذه البرامج حيث توظف الصوت والصورة والألوان ضمن الرسوم المتحركة "أنيمي" قصد نشر هذه القيم الإنسانية المختلفة المضمنة فيها والتي تهدف إلى الحفاظ على الهيمنة الشخصية وخصوصية الإنتاج اهذا النوع من البرامج لها، مع تعزيزها في نفس المشاهد.

كما أن الرسوم المتحركة التلفزيونية "الأنيمي اليابانية" تعد نموذجا عن الثقافة اليابانية حيث تسعى على تحصيص مساحة كبيرة لمجموعة من القيم الإنسانية وعاداتها وتقاليدها التي تتجلى بصفة واضحة ضمن برامجها كما يظهر ذلك ضمن عينة دراستنا، حيث يعتبر برنامجا مصدرا لطابع ثقافي إجتماعي أخلاقي سلوكي محاولة منها تقريب المشاهد لهذا الوعاء المتنوع في جملة من الحلقات ضمن برامج متنوعة بصفة منتظمة ويومية ضمن سلاسل تليفزيونية، تعمل على نقل مختلف هذه المظاهر الإنسانية والإجتماعية من عادات وتقاليد وقيم متفاوتة ضمن مختلف المجالات التي يشهدها الواقع المعاش في الحياة الإنسانية.

ومن هذا المنطلق يمكننا أن نعتبر بأن الرسوم المتحركة التلفزيونية "الأنيمي اليابانية" مجالا مفتوحا وجسرا يمثل حلقة وصل بين الثقافة اليابنية وكل شعوب العالم وما تصدره للعالم ثري بالقيم الإنسانية المتفاوتة فيما بينها بالإيجاب والسلب حيث تسعى الجهات المصدرة إلى إستثماره في الهيمنة على إنتاج مواد إعلامية تنشر كل ما يمثل اليابان وبإعتبارها سوق رابحة فهي تسعى دائما للصدارة والربح المادي أولا عن طريق الكم وكثافة الإنتاج كي تحافظ على صورتها في العالم، وبذلك يجب على المجتمعات العربية أن تدافع عن هويتها الثقافية

وعاداتها وتقاليدها وقيمها الإسلامية وتحافظ عليها في ظل الثقافات الغربية الدخيلة ضمن مجموعة من التوصيات ذكرت سابقا، وباعتبار هذهلاالنوعية من البرامج مجالا مفتوحا فيمكننا أن نستثمره في إنتاج مواد إعلامية (برامج الرسوم المتحركة الأنيمي) تدافع عن الهوية العربية وتكون حلقة تعليمية تنشر كل من القيم الإنسانية والثقافية العربية.

الملحق

ملحق رقم -01- إستمارة تحليل المحتوى

جامعة محمد خيضر بسكرة

كلية العلوم الإجتماعية والإنسانية

قسم العلوم الإنسانية

شعبة الإعلام والإتصال

تخصص إعلام

استمارة تحليل المحتوى بعنوان:

القيم الإنسانية المضمنة في الرسوم المتحركة التلفزيونية " أنمي"

دراسة تحليلية لعينة من حلقات الرسوم المتحركة "القناص"

أنموذجا "الجزء الأول"- 2004

مذكرة مقدمة كجزء من متطلبات لنيل شهادة الماستر في تخصص السمعي البصري

إعداد الطالبة:

سديرة عائشة

إشراف:

د: بخوش نجيب

السنة الجامعية: 2020/2019

دليل التعريفات الإجرائية:

هذا الدليل أعد في إطار التحضير لمذكرة ماستر في علوم الإعلام والاتصال، تخصص سمعي بصري الموسوم ب: "القيم الانسانية المضمنة في الرسوم المتحركة التلفزيونية –دراسة تحليلية– على عينة من حلقات الرسوم المتحركة "أنمي القناص" 2004" اعتمادا على تحليل المضمون كأداة تحليل في الدراسة.

وتحتوي هذه الدراسة على مجموعة من الفئات إضافة إلى التعريفات الإجرائية الخاصة بكل فئة والتي تم وضعها بعد مشاهدة متأنية ومتكررة لعينة من برنامج الرسوم المتحركة "أنمي القناص" المشكل لمادة التحليل مع العلم أني اعتمدت على وحدة الفكرة في إطار الموضوع كوحدة لتحليل.

فالرجاء منكم أساتذتي الكرام:

* قراءة التعريفات الإجرائية الشاملة.

* وضع علامة (T) أمام التعريفات التي ترون أنها مقبولة وتخدم موضوع الدراسة.

* وضع علامة (F) أمام التعريفات غير المقبولة والتي لا تخدم موضوع الدراسة.

* في حال وجود تعريف يجب أن يعدل فالرجاء وضع علامة (0)

الإشكالية:

يتفق الباحثون في مجال الإعلام والعلوم الانسانية والتربية أن لوسائل الإعلام خاصة التلفزيون تأثيرا قويا ومتنوعا ومتعدد الجوانب على المشاهدين، فهذا التأثير يشمل العادات، السلوك والمزاج والعقائد والقيم والمبادئ والأفكار المفاهيم إلى جانب تأثير التلفزيون عليهم وفي علاقاتهم مع بعضهم البعض ومن هنا فإننا نتحدث عن جميع نواحي الحياة خاصة القيم الإنسانية التي تحكم هذه العلاقات".

نسبة لأهمية الرسوم المتحركة في عالمنا اليوم وتوظيفها في عدة مجالات واستخدامات مختلفة ومتعددة والتطور الملحوظ الذي نشاهده اليوم في إنتاج الرسوم المتحركة وتعتبر الرسوم المتحركة التلفزيونية قالبا فنيا يتم الاعتماد عليه بشكل أساسي في برامجه ويحظى بدرجة تفضيل عالية من طرف المشاهدين، كذلك لما له من تأثير بالإضافة إلى استخدم الرسوم المتحركة في التعليم والتثقيف وتعبئة المشاهد بالقيم المتنوعة والدعاية والإعلان وتوضيح المعلومات والأحداث، وأيضا الألعاب الإلكترونية والأفلام السينمائية وأفلام الخيال العلمي وخاصة مع تطور التكنولوجيا وتطور التقنية ثلاثية الأبعاد.

لذلك فإن الناظر إلى أفلام الرسوم المتحركة (animation) الموجهة للمشاهدين يستشف أنها تتضمن العديد من القيم الإنسانية التي يتعرض لها المشاهد من خلال التلفاز أو وسائل البث السمعية البصرية الأخرى، حيث تعتبر الرسوم المتحركة " أنمي animation" من الأنواع التي جذبت إليها المشاهدين بفعل الخصائص التي تحتويها وبناءا عليه يمكن صياغة إشكالية الدراسة في السؤال الرئيسي التالي:

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

ولإثراء هذه الاشكالية عززناها بالأسئلة الفرعية التالية :

- ماهي القيم الأخلاقية التي يتضمنها الرسوم المتحركة التلفزيونية "أنمي القناص"؟
- ماهي القيم الإجتماعية التي يتضمنها الرسوم المتحركة التلفزيونية "أنمي القناص"؟
- ماهي القيم الإنسانية التي يتضمنها الرسوم المتحركة التلفزيونية "أنمي القناص"؟

- ماهي الصيغ المستعملة في التعبير عن القيم في الرسوم المتحركة التلفزيونية "أنمي القناص"؟

1.أهداف الدراسة:

- يهدف بحثنا إلى التعرف على الرسوم المتحركة التلفزيونية "أنمي" ودورها في شحن المشاهد بالقيم الإنسانية من خلال تحليل مضمون لحلقات الرسوم المتحركة التلفزيونية "أنمي القناص".
- معرفة أهداف القائم بالاتصال من تضمين هذه القيم في الرسوم المتحركة التلفزيونية "أنمي القناص" والأثر المحقق من ذلك على المشاهد.
- كذلك معرفة الموضوعات والقيم الإنسانية التي يتناولها الرسوم المتحركة التلفزيونية "أنمي القناص".

التعرف على الأساليب المستخدمة في تناول وتقديم القيم الإنسانية المضمنة في الرسوم المتحركة التلفزيونية "أنمي القناص" للمشاهد.

أ.عينة الدراسة:

تم التعامل مع عينة من أفلام الرسوم المتحركة "أنمي القناص" بلغ مجموعها (08) حلقات (فلما)، شكلت (12,90%) من حجم مجتمع البحث وقد اختلفت فيه الفترة الزمنية لكل فيلم حيث استخدمنا الأسبوع الصناعي في اختيار عينة دراستنا وهي كالتالي:

الأسبوع الأول: الحلقة 1 يوم السبت

الأسبوع الثاني: الحلقة 9 يوم الأحد

الأسبوع الثالث: الحلقة 17 يوم الاثنين

الأسبوع الرابع: الحلقة 25 يوم الثلاثاء

الأسبوع الخامس: الحلقة 33 الأربعاء

الأسبوع السادس: الحلقة 41 الخميس

الأسبوع السابع: لاجظنا أن قناة سبايس تون لا تعرض مسلسل الرسوم المتحركة "أنمي القناص" يوم الجمعة لذلك أحذنا الحلقة الموالية ضمن الأسبوع الصناعي يوم السبت

الأسبوع الثامن: الحلقة 50 يوم السبت

الأسبوع التاسع: الحلقة 58 يوم الأحد

جدول المشاهد المختارة من حلقات الأنمي "القناص":

التاريخ	زمن الحلقة	النسبة%
الأسبوع 01	20 دقيقة	12.42
الأسبوع 02	20 دقيقة	12.42
الأسبوع 03	20 دقيقة	12.42
الأسبوع 04	20 دقيقة	12.42
الأسبوع 05	20 دقيقة	12.42
الأسبوع 06	20 دقيقة	12.42
الأسبوع 07	21 دقيقة	13.04
الأسبوع 08	20 دقيقة	12.42
المجموع	161 دقيقة	100

1) فئات الشكل: (كيف قيل ؟):

-فئة طبيعة المادة: يقصد بها الأشكال الفنية المختلفة التي قدمت بها الحلقات المختارة قيد الدراسة والمتمثلة في الحوار الذي قسم كالتالي:

- حوار بين شخصين: هو حديث يدور بين شخصين.
- حوار بين اكثر من شخصين: هو حديث يدور بين جماعة من الناس.
- خطاب للعامة: وهو التحدث لمجموعة من الناس عن امر ما بجمل متناسقة او نصوص واقوال .

-فئة اللغة: هي الفئة التي تكشف عن الوعاء الكلامي الذي يستخدمه المرسل للتعبير عن المشاهد المختارة للدراسة والتي قسمت كالتالي :

- عربية فصحى: العربية الفصحى هي لغة القران واهل الجنة كما ان لها اهمية بالغة لانها كانت لغة الادب والعلوم.

-فئة الصيغ المستعملة في التعبير عن القيم:

- كلمات: وهي بعض من الألفاظ التي تتركب من حروف وتدل على معنى معين وترتبط مع بعضها البعض بشكل أو بآخر.
- إيماءات الجسد: وهي تعبيرات جسدية ينتجها الجسم في شكل إيماءات وحركات وإشارات لتدعيم التعبير اللفظي.
- نصائح: دعوة سديدة وإرشاد ووعظ إلى إصلاح ونهي عن فساد.

2) <u>فئات المضمون (كيف قيل ؟):</u>

- فئة القيم الأخلاقية: مجموعة من المبادىء والقواعد التي تنظم السلوك الإنساني، وتحدد علاقات الأفراد معا لتحقيق الغاية من وجود الإنسان، والعمل من أجل النفس، والأسرة، والعقيدة.
- قيمة الصدق: وهو قول الحق والصدق عكس الكذب.
- قيمة الوفاء بالوعد: أي تنفيذ ما وعد الإنسان به وإحترامه لكلمته وعدم الرجوع عنها.
- قيمة الشجاعة: وهي إقدام الإنسان على المهالك ليحقق أمرا ما عند الإحتياج الشديد له.
- قيمة تحمل المسؤولية: هي قيام كل فرد منا بإتمام واجباته على أكمل وجه.
- قيمة إحترام حدود الآخرين: عدم التعرض للاشخاص باي مكروه واحترام ارائهم الشخصية.
- قيمة التواضع: احترام الأشخاص المحيطين به حتى، وإن كان يتميز عنهم بمركز أو بماله أو بنسبه، وكذلك التعامل معهم بمودة، ويتعاون معهم، ويحاول كسب محبتهم.
- قيمة الإعتراف بالذنب: تأديب النفس وتهذيبها، وهو كذلك بداية الشعور بالألم على الخطأ، وأول دافع لتركه وعدم تكراره.
- قيمة الإصرار: عدم التوقف عن محاولة التقدم والتطور، وعدم الاستسلام للفشل أو اليأس والإحباط.

-فئة القيم الإجتماعية:

هي الخصائص أو الصفات المحبّبة والمرغوب فيها لدى أفراد المجتمع، التي تحدّدها ثقافته.

- قيمة التعاون: التخفيف من التواترات الإجتماعية السائدة بين المجتمع وهوعبارة عن توزيع الجهد على جميع أفراد المجموعة.
- قيمة المحافظة على الصداقة: اي الحفاظ على الاحترام وتبادل الاراء وخصوصيات الصديق لصديقه.
- قيمة المساعدة: هي مد يد العون للناس وإفادتهم.
- قيمة الإخلاص: هو الشعور بحب شيء ما وبالتالي منحه الجهد والطاقة اللازمة لعمله والتفاني فيه.

-فئة القيم الإنسانية: القواعد المؤسسة للمنظومة الاخلاقية المتكاملة، والتي تعارفت عليها الفطر الإنسانية السليمة.

- قيمة العائلة: تتضمن القيم التقليدية أو الثقافية التي تتعلق بالبنية الأسرية، والمهام والأدوار، والاعتقادات والسلوك والمبادئ.
- قيمة الرفق بالحيوان: اي حصول الحيوانات على مستوى جيد من الرعاية والصحة والتغذية.
- قيمة الإحساس بالآخرين: اي التعاطف والشعور بقيمة الانسان الذاتية والعاطفية.

-فئة القيم السلبية: هي القيم التي تناقض الحياة الفطرة الانسانية المتعارف عليها.

- قيمة الأنانية: حب الذات المطلق والشديد حتى ولو على حساب الآخرين.
- قيمة الكذب: القول المخالف للحقيقة والأمر الواقع.
- قيمة التكبر: هو الشخص الذي يرى نفسه على حق وهي صفة المتسلط والمسيطر على الناس.
- قيمة الخداع: هو الترويج للاعتقاد بشيء غير حقيقي.
- قيمة الصراع: عندما يتصور طرفان أو أكثر تعارض الأهداف ويسعيان إلى إضعاف قدرات الآخر للوصول للهدف.

-فئة القيم الإيجابية للشخصية: هي حصيلة قوى الفرد الداخلية والتي تتفاعل بدورها مع القوى والعوامل والمؤثرات الخارجية.

- قيمة الإعتماد على النفس: وذلك من خلال تحقيق النجاح الشخصي.
- قيمة تعلم التصرفات الحسنة: من خلال أخذ العبرة من المواقف والمواعظ من الأصدقاء.
- قيمة تعلم العادات المفيدة: من خلال العمل الجماعي وروح الفريق الواحد.

-فئة قيم الحس الجمالي: (الإدراك التشكيلي) هي عملية على مستوى الإدراك تقوم بتوظيف حواس الإنسان بالملاحظة والتقاط كل المعطيات الحسية التي تحيط به سواء في كل حركة أو إيقاع أو كلمة أو نغمة أو لون بما يسمى الوعي الجمالي أو الحس الجمالي.

- قيمة الحس الجمالي عن طريق الألوان: لما تحمله من قيمة الثقة بالنفس من ناحية الألوان وامتزلج الطبيعة بالشخصيات في المسلسل من توظيف الألوان فيه.
- قيمة الحس الجمالي عن طريق الشارة: من خلال ما تبثه شارة المسلسل من تعزير الثقة بالنفس و الحث على الأخلاق والصفات الحميدة من خلال كلماتها.

3) وحدات التحليل :

اعتمدت في الدراسة على وحدة الكلمة كوحدة للقياس يتم بموجبها تحديد القيم المختلفة في سياقات مختلفة للحلقات المختارة للدراسة وعلى التكرار كوحدة للعد و وحدة الفكرة كوحدة للتحليل التي يتم بموجبها تحديد كيفية تناول حلقات القناص للعديد من القيم.

ملحق -02-

بيانات كمية لفئات الدراسة وعناصرها

△ فئة اسلوب تقديم المادة [1] [2] [3]

△ فئة اللغة [4]

△ فئة الصيغ المستعملة في التعبير عن القيم [5] [6] [7]

△ فئة القيم الأخلاقية [8] [9] [10] [11] [12] [13] [14] [15]

دليل الاستمارة :

فئة رئيسية.

فئة فرعية

قائمة المصادر والمراجع

قائمة المصادر والمراجع:

باللغة االعربية:

أ.المعاجم والقواميس:

1.المنهل ، قاموس فرنسي –عربي ، دار العلم للملايين ، ط9 ، بيروت ، 1987.

2.يبلغ طوله 2500 م .

3.يبلغ طوله 600 م .

ب. الكتب:

1.أبو العينين، علي خليل مصطفى، القيم الإسلامية والتربية، ط1، مكتبة إبراهيم علي، المدينة المنورة،1988.

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

3.عبد الحافظ عواجي صلوى، جمع وتنسيق أسامة بن مساعد المحيا، نظريات التأثير الإعلامية، 1442/02/25.

4.عز الدين إسماعيل، الأسس الجمالية في النقد العربي، دار الفكر العربي، الطبعة الثالثة، 1974.

5.عون سامي، الموسوعة الفلسفية العربية، المجلد الثاني، معهد الإنماء العربي، الطبعة الأولى 1988.

6.محمد فتحي عكاشة، محمد شفيق زكي، تهميش غير كامل.

7.ميرفت الطربيشي، عبد العزيز السيد، نظريات الإتصال، دار النهضة العربية، القاهرة، 2006.

8.إبراهيم ناصر، التربية الأخلاقية، ط1، دار وائل للنشر والتوزيع، عمان، الأردن، 2006.
الاتصال، جامعة منتوري، قسنطينة، الجزائر، 2004.

9.أحمد رشتى جيهان، الأسس العلمية للنظريات الإعلامية، القاهرة، دار الفكر العربي، 2001.

10.أحمد علي الحاج محمد، علم الإجتماع التربوي المعاصر، دار المسيرة للنشر والتوزيع، ط 1، عمان، الأردن، 2012.

11.أسامة ظاهرة كبارة، محمد منير سعد الدين، برامج التلفزيون والنشئة التربوية والإجتماعية للأطفال، ط1، دار النهضة العربية، لبنان، 2003.
12.إسماعيل عز الدين، الأسس الجمالية في النقد العربي، الطبعة الثالثة، 1974.
13.ألارامي ب. فالي: البحث في الاتصال عناصر منهجية – ترجمة: سفاري ميلود وآخرون، مخبر علم إجتماع.
14.الرزاق الدليمي، الإعلام الإسلامي، ط 1، دار المسيرة، عمان، الأردن، 2013.
15.الصباغ رمضان، الأحكام التقويمية في الجمال والأخلاق، دار المطبوعات الجديدة، الطبعة الأولى، 1998.
16.المنظمة العربية للتربية والثقافة والعلوم، نحو خطة قومية لثقافة الطفل العربي، إدارة الثقافة، تونس، 1994.
17.النقيب إيمان عربي، القيم التربوية في مسرح الطفل، ط1، دار المعرفة الجامعية، الإسكندرية، 2002.
18.ترافز وهيرش، أسباب جنوح الأحداث، ترجمة محمد سلمة، غباري الإسكندرية –المكتب الجامعي الحديث–، 1997.
19.جبريل حسين العريشي، سلمى بنت عبد الرحمان محمد الدوسري، الشبكات الإجتماعية والقيم، رؤية تحليلية، ط1، الدار المنهجية للنشر والتوزيع، الأردن، 2015.
20.جورج سادول ، تاريخ السينما في العالم ، ترجمة ابراهيم الكيلاني ، لندن ، 1968.
21.حافظ فرج أحمد، التربية و قضايا المجتمع المعاصر، ط1، عالم الكتب، القاهرة، 2003.
22.حسن شفيق، التصميم الغرافيكي في الوسائط المتعددة، داربالفكر وفن للطباعة والنشر والتوزيع، 2008.
13.خليل عبد الرحمان المعايطة، علم النفس الإجتماعي، ط 2، دار الفكر للنشر، عمان، الأردن، 2007.
24.زياد احمد الطويسي ،مجتمع الدراسة والعينات، مديريات التربية لواء البتراء،2001.
سلمان المشهداني، الإعلان التلفزيوني وتأثيره في الجمهور، د ط، دار أسامه، الأردن، 2012م.

24.صحيح مسلم، المجلد الرابع، دار نوبليس، بيروت، الطبعة الأولى، 2007.

-صلاح محمد عبد الحميد، الإعلام والطفل العربي، ط1، مؤسسة طيبة، القاهرة، 2012م.

26.طه حسين وآخرون :دراسات في تأثير القنوات الفضائية على المجتمع وفئاته، ط1 ،دار النفائس، الأردن ،2013م.

27.عبد الباقي زيدان، وسائل وأساليب الاتصال، المكتبة لأنجلو مصرية، القاهرة 1974.

28.عبد الحافظ سلامة، علم النفس الإجتماعي، ط 2، دار الفكر، عمان، الأردن، 2007.

29.عبد الرزاق محمد الدليمي، مدخل إلى وسائل الإعلام الجديدة، ط 1، دار المسيرة للنشر والتوزيع، الأردن، 2012.

30.عبد اللطيف محمد خليفة، ارتقاء القيم، علم المعرفة، الكويت ب ط، 1992.

31.فوزية ذياب، القيم والعادات الإجتماعية، دار النهضة، ط2، بيروت، 1998.

32.ليلي وليام، المدخل إلى علم الأخلاق، ترجمة: علي عبد المعطي محمد، دار المعرفة الجامعية، 1999.

33.ماجد المزيود، الشباب والقيم في عالم متغير، دار الشروق للنشر والتوزيع، الأردن، الطبعة الأولى، 2006.

34.محمد أحمد بيومي، علم اجتماع القيم، دار المعرفة الجامعية، مصر، دار طباعة، 2002.

35.محمد احمد مزيد، التلفزيون والطفل، ط1، الدار العالمية للنشر والتوزيع، الجيزة، 2008.

36.محمد شحاته ربيع، علم النفس الإجتماعي، ط 1، دار المسيرة للنشر والتوزيع، عمان، الأردن، 2011.

37.محمد شفيق، البحث العلمي"مع تطبيقات في مجال الدراسات الاجتماعية"، المكتب الجامعي الحديث، داربلد، 2005.

38.محمد عبد الحميد، تحليل المحتوى في بحوث الإعلام، دار ومكتبة الهلال للنشر والتوزيع، بيروت، لبنان، 2009.

39.محمد عبد الحميد، نظريات الإعلام واتجاهات التأثير، ط1، عالم الكتب، القاهرة، 1997.

40.محمد مسلم، منهجية البحث العلمي، ط2، دار الغرب، الجزائر، 2004.
41.محمد معوض، الأب الثالث والأطفال الإتجاهات الحديثة لتأقيرات التلفزيون على الأطفال، ط1، دار الكتاب القاهرة، الكويت، الجزائر، 2000.

42.محمود حسن إسماعيل، مبادئ علم الإتصال ونظريات التأثير، مكتبة الدار العالمية، ط1، الهرم، 1998.
43.محمود حسن إسماعيل، مبادئ علم الإتصال، الدار العالمية للنشر والتوزيع، ط1، الكويت، 2003.
44.مسعودة كتونة وآخرون، أسس المنهجية في العلوم الاجتماعية، منشورات جامعة قسنطينة، الجزائر،1999.
45.مصباح عامر، الاتصال القناعي "الاقناع الاجتماعي خلفية النظرية والياته العلمية، الجزائر ديوان المطبوعات، ط2.

46.معمرية بشير، القياس النفسي وتصميم وأدواته، ط2، منشورات الحبر، الجزائر، 2007.
47.مقداد يالجن، التربية الأخلاقية الإسلامية، دار عالم الكتب، الرياض، د-ط، 1417هـ.

48.منى كشك، القيم الغائبة في الإعلام، دار الفرحة للنشر والتوزيع، مصر، د ط، 2006.

49.منى يوسف كشك، محمد جهاد جمل، القيم التربوية في برامج الأطفال بالفضائيات العربية، ط1، دار الكتاب الجامعي، الإمارات، 2010.
50.مي كشك، القيم الغائبة في الإعلام، دار فرحة للنشر والتوزيع، سنة 2003.
51.نورهان منير حسن، القيم الإجتماعية والشباب، المكتب الجامعي الحديث، مصر، ب ط 2008.
52.هادي نعمان الهيتي، ثقافة الأطفال، عالم المعرفة ، الكويت، 1988.

ج.المجلات العلمية:

1.أحمد ناصر، الرسوم المتحركة اليوم...للكبار فقط، جريدة القبس الكويتية، السبت 19 أبريل 2014، العدد 14686.www.alqabas.com

2..إيمان عباس، "أبطال الورق" ينافسون "نجوم البشر" للفوز بقلوب المشاهدين، صحيفة الوسط البحرينية، العدد3611، الجمعة 27 يوليو 2012 الموافقل 08 رمضان 1433. http://www.alwasatnews.com

3..شهرزاد صوفي، القيم المتضمنية في إعلانات التلفزيون الجزائري واثارها على الجمهور الطلبة الجامعيين الجزائريين، ضمن مجلة مجلة دراسات الإعلامية القيمة المعاصرة –دورية أكاديمية حضارية محكمة–، الورسم للنشر والتوزيع، الجزائر، العدد 03، المجلد الأول 2012.

4.عزي عبد الرحمن، الثقافية وحتمية الاتصال نظرة قيمية، مجلة المستقبل العربي، العدد 295، 2003.

5.عواض على عبد الرحمن"، التلفزيون وبرامج الأطفال"، الرافد، ع7 ، مجلة فصلية جامعة، دائرة الثقافة والإعلام، الشارقة، الإمارات العربية المتحدة،1995.

6.مجلة الدراسات والبحوث والاجتماعية، جامعة الوادي، العدد 08، سبتمبر 2014.

7.مسلسل للكبار بتقنية الرسوم المتحركة، جريدة المستقبل، بيروت، لبنان،العدد 3300، الإثنين 11 أيار 2009، صفحة 21.

.ياسر العيتي، دور القيم الإنسانية كأساس للارتقاء بواقع الإنسان و المرأة في العالم العربي.

2."تحديد مفهوم القيم"، مركز الدراسات والبحوث الإنسانية الإجتماعية، وجدة.

3.الجندي أنور، القيم الأساسية للفكر الإسلامي والثقافة العربية، مطبعة الرسالة.

4.الجيوسي سلمي الخضراء، دراسات وشهادات في قضايا الشعر العربي.

5.الفاروق البيسوني، القيم كمتغير في التخطيط لتنمية القرية المصرية، رسالة دكتوراه، جامعة حلوان، القاهرة.

د.الندوات والملتقيات العلمية:

1.المجمع الثقافي العربي، الثقافة والقيم، المؤتمر الثقافي العربي السابع أيام 21–22–23 أكتوبر 2001، دار الجبل، سلطنة عمان، الأردن، جامعة السلطان قابوس،2002.

2.المنظمة العربية للتربية والثقافة والعلوم: نحو خطة قومية لثقافة الطفل العربي، إدارة الثقافة، تونس، 1994.

هـ.المذكرات العلمية:

1.برغوث علي، الاتصال الإقناعي، مذكرة تعليمية، غزة جامعة الأقصى، 2005.

2.جحيدر المهدي أحمد، القيم الخلفية بين الفكر اليوناني والفكر الإسلامي، منشورات الدعوة الإسلامية العالمية، طرابلس، 2010.

3.حسين عبد الحميد وأحمد رشوان، الثقافة دراسة في علم الإجتماع الثقافي، مؤسسة الشباب الجامعية، مصر، 2006.

4.داوود ليلى، مبادئ علم النفس، جامعة دمشق، دمشق 2001.

5.زعموم مهدي، برامج الأطفال في التلفزيون الجزائري- نموذج الرسوم المتحركة من 1999 إلى 2001، أطروحة لنيل شهادة دكتوراه دولة في علوم الإعلام والاتصال، جامعة الجزائر، 2005/2004.

6.طعيمه سعيد إبراهيم، أثر الفضائيات على القيم في ضوء العولمة الثقافية "دراسات تربوية واجتماعية"، مجلد 8، كلية التربية، جامعة حلوان، مصر، 2002.

7.عائشة سعيد علي الشهري، نماذج من القيم التي تعززها أفلام الرسوم المتحركة المخصصة للأطفال من وجهة نظر التربية الإسلامية دراسة تحليلية، رسالة ماجيستير علوم التربية والمقارنة، منشورة، كلية التربية، جامعة أم القرى، المملكة الغربية السعودية، 1430-1431.

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

9.عبد الغني عماد، سوسيولوجيا الثقافة، مفاهيم و إشكاليات من الحداثة إلى العولمة، مركز دراسات الوحدة العربية، بيروت، ط 1، 2002.

10.علي بن سعد مطر الحربي، أهمية دور معلمي العلوم الطبيعية في تنمية القيم العلمية، جامعة أم القرى، 2010.

11.علي بن مسعود بن أحمد العيسي، تنمية القيم الأخلاقية لدى طلاب المرحلة المتوسطة من وجهة نظر معلمي التربية الإسلامية بمحافظة القنفذه، بحث مكمل لنيل درجة الماجستير في التربية الإلاسلامية، المملكة العربية السعودية، جامعة القرى، 2008، 1430-1429.

12.مؤمن بكوش الجموعي، القيم الإجتماعية وعلاقتها بالتوافق النفسي الإجتماعي لدى الطالب الجامعي، شهادة ماجستير في علم النفس الإجتماعي، جامعة محمد خيضر، بسكرة، الجزائر، 2013/2012.

13.نوال بوطرفة، القيم العمالية لدى مجتمع المصنع واقعها ببعض المتغيرات النوعية، دراسة ميدانية بمصنع الحجار، عنابة، أشراف: محمد الدقس، مذكرة لنيل درجة الماجستير في علم الإجتماع، كلية الدراسات العليا، الجامعة الأردنية، 2005.

14.وائل محمود عياد، الميول المهنية والقيم وعلاقتها بتصورات المستقبل لدى طلبة كلية غزة بوكالة الغوث الدولية، أشراف: محمود سفيان أبو إنجيلة، مذكرة لنيل درجة الماجستير في التربية، تخصص علم النفس، كلية التربية، جامعة الأزهر، غزة، فلسطين، 2011.

باللغة الانجليزية:

أ.المعاجم والقواميس:

1. Idem.

ب.الكتب:

1.إيبيز فرناندیز، الرسوم المتحركة في فلاش دليل الإبداع، ترجمة مكتب التعريب والبرمجة، مطبعة المتوسط، الطبعة الأولى، 2002.

2.Angers Maurice: Initiation pratique à la méthodologie des sciences sociales, Casbah université, Alger, 1997, p108.

3.Animation (films et dessins animés), Encyclopédie Microsoft Encarta , 1998.

4.Antoniawilliam-families and relations-conflit and chancien moderm society.opcit-89.

5.Emiko jozuka, japanese anime : from "disney of the east" to a global industry worth billions

Httpq://www.sasapost.com/translation/ japan-anime-global-identity-hnk-intl/

6.Ribert russel , "the role of values in servant leadership", leaderhip & organization development, issue 22, page 76-84, 2001

تمت ترجمته يوم 24 أغسطس 2019 على الساعة 11:49 بموقع:

7.حمدان المترجم، بحث مقدم حول الرسوم "المتحركة تعادل ألف كلمة"، القاهرة 2008..http//www.fr.slidehare.net: بتاريخ 23-09-2019، الساعة 14:45.

ج.المواقع الالكترونية:

1.أنواع الأنمي، -noortv 4 anime نسخة محفوظة 21 أكتوبر 2016 على موقع واي باك ميشين.

2.فن الأنمي الياباني: www.knowledgworld.blgsport.com //http://

3." Film d'animation " , CD Encyclopédie Universalis , op cit.

4." Cinéma d'animation " , un article du CD Encyclopédie Universalis , 2001.

5."? manga characters look "white" :http//ar.ikipedia.org/wiki/.

6."anime "www.britanica.com. retrived 2018-2-6.

7."anime" ،www.merriam-webster.com ،2018-1-19 ،Retrieved 2018-2-6.

8."anime"www.britanica.com.retrived 2018-2-6/ Serdar Yegulalp (2017-3-8), "A Brief History of Anime" ،www.thoughtco.com, Retrieved 2018-2-6.

9."human valus " .www.grainesdeaix.org.retraived2019-3-16.

10."human valus", www, grainesdeaix, org, retrived 16-03-2019.

.11"japanese manga magazine circulation numbers 2010".january شبكة أخبار الأنمي 17-2011. تمت أرشفته من الأصل في 26 يونيو 2018، اطلع عليه بتاريخ 30 يوليو 2014. في موقع وان باك ميشين.

12."joseidoshinno lave wo egiata.danshi kinsei no."yuri bumu"."gayattekuru ?".japanese.(بلغة سايزو). على موقع وان باك ميشين.
13."the shogokuukam manga awards 57" شوغاكوكان، تمت أرشفته من الأصل في 28 سبتمبر 2017.
14."البحرين توقف بث قناة سبيس ستون لأفلام الكرتون، البوابة، تاريخ النشر 12 يناير 2002.
(المقالة الأصلية باليابانية بقلم ياسوو ياماغوتشي . متخصص في تاريخ الأنيمي).

http//www.spacetoon.com

15.http://animated-cartoon.blogspot.com/2012/09/how-animation-industry.html

16.Alex2015-09-1018 Comments http://www.blitedesu.net/anime-production-line/

17.Awdheshesh singh. "Six types of human valeus " ezinearticles.com. retrived 2019-3-18.

18.Awdheshesh singh. "Six types of human valeus " ezinearticles.com. retrived 2019-3-18.

19.Frederikl reprint.manga!manga!: "the world of Japanese" (august 18/1997 issb no-87011- isbn).internationel.tokyo.japan.comicod.

20.Ghananjay g. thombare."the importance and need of universal human values in enginneering studnts life".www.researchgate.net. retrived 2019-3-18

21.Histiric 91-year-old anime.the hdr japan.march 30-2008.retrived 12-2008 original.

22.http://bohooth.info/2019/03/14.

23.http://data.bnf.fr/ark:/12148/cb12567867.

24.http://mangaka-3rb.com/vb/shouthread.php?t=37.

25.http://www.mawsoah.net/maogen.asp?th=0ssmian&filed=sea=rdh&stext=

26.https://abunawaf.com/

27.https://aminoapps.com/c/anime-empire

28.1/page/user/grn/Xaeb_vtdf7XmBLr00VxJnjVDWaepR0rVz

29.https://bo7ooth.info/2019/03/14/

30.https://mawdoo3.com

31.https://www.alukah.net/publications_competitions/0/54697/#ixzz6DOx8BnHA

32.https://www.djazairess.com/eldjadida/26715

33.https://www.marefa.org/.

34.https://www.nippon.com/ar/features/h00043/

35.https://www.sasapost.com/japanese-anime.

36.https://www.sasapost.com/hard-working-enviroment-of-anime-industry/

36.Litten frank. Some remarks on the first japanese animation films in 1917. Retrived july 11-2013(pdf).

37.Manga : sixty of japanese.conics.laurence .c2.london.2004. isbn/nd 1856693910.

38.Michael o 'connell.otakon 1999."a breif history of anime. Program book. :http//ar.ikipedia.org/wiki/.

39.Missing manga piecesky osamu tezuka5 "fonon in u.s.11 may 2006.atsushi.ohara.asahi.com :http//ar.ikipedia.org/wiki/

40.Nozomi masuda."shojo manga and its international perspectives on shojo.acceptance" in toku.masami.26-05-2016. P 24. باللغة الانجليزية "and shiji manga :the influence of girl culture routledge " isbn 981317610 762

41.Osamu tezuka :"the god of manga" paul.2003. :http//ar.ikipedia.org/wiki/.

42.Osamu tezuka.the anime encychopedia.the anime café.14-03-2000. :http//ar.ikipedia.org/wiki/.

43.Page Web , Dessin animé télévisé : un article de www.Wikipédia .com , l'encyclopédie libre , portail de la télévision , 2003 .

44.Pequeno glozario de anime.anime magazine.énrusou.3pm.2004.issn-1810-8644.

45.Powerd by discuz ! team and cimsenz ui.team imprinttalk.com."discuz !" :http//ar.ikipedia.org/wiki/.

46.Ruth sedoch, "the top 20 values of good peces" ezinearticles.com. retrived 18-03-2019.

47.Ruth sedock."the top 20 values of good peces " ezinearticles.com.retrived 2019-3-18.

48.Serdar Yegulalp (2017-1-16), "What Is Anime?" ، www.thoughtco.com. Retrieved 2018-2-6.

49.Serdar Yegulalp (2017-3-8), "A Brief History of Anime" ، www.thoughtco.com.

50.Serdar Yegulalp (2017-3-8), "A Brief History of Anime" ، www.thoughtco.com, Retrieved 2018-2-6.

51.The internationel."(seunghyum mclelland.yoo mark.2007). yaoi boy 's love fandom. -the reaulation of virtual sescuality."pornograply : the implications of current legislation- 93 :(1). Research and social policy : journal of nsre 104 . 2007. Doi : 1525.10/93.1.4 srsp. ultraaalgeria.ultrasawt.com.

52.Youssef، كيفية صناعة الرسوم المتحركة
Yuricon."yuri fondom on the internet" sabdha.charlton. 2008. تمت أرشفته من الأصل في 1 يونيو 2017.

اطلع عليه بتاريخ 29 أغسطس 2006.

53.لموسوعة العربية العالمية، المتاح في :

54.إلهام سرحان، https://mawdoo3.com:

55.أمل أحمد، يوم 14 مارس 2019، https://bohooth.info/2019/03/14:

56.أنطونيوس القمص،
http://www.maxforums.net/shpwthread.php?t=217171

57.أنواع الأنمي (مفيد لا تندم)- منتديات تعب قلبي نسخة محفوظة 12 يوليو 2016 على موقع واي باك ميشين.

58.تاريخ20% االرسوم20% ترجمة .http//www.mawdoo3.com:
تمت أرشفته 29 أغسطس 2006.
تمت أرشفته من الأصل في 20-5-2006 تمت ترجمتhttp//ar.ikipedia.org/wiki:

59.دراسة على شبكة الانترنت – www.arabfilmtvschool.com

60.زينب بن سعيد،من وحي الفن الأسيوي، "نادي المانجا الجزائري"،جزايرس، الجزائر الجديدة، نشر يوم 09-07-2013.

61.سلمى قويدر، مهرجان الشريط المرسوم...جزائريون ينتقدون "جيل المانغا والكوميكس"، ثقافة وفنون، صوت ultra، الجزائر، 08 أكتوبر 2019 على موقع وان بيك ميشين.

62.عمر رياض،www.alqiam.ma

كودانشا، ترجمة من صحة كتاب isbn 0-87011-752-
1 /http//ar.ikipedia.org/wiki/:
63.محمد مروان، موضوع، يوم 10 نوفمبر 2016 على الساعة 07:52،
https://mawdoo3.com
64.موضوع .كوم بواسطة: محمد مروان –اخر تحديث: 07:52، 10 نوفمبر
65.موقع سبيس تون، جدول البث، النسخة محفوظة، 27 يوليو 2017، موقع واي باك ميشين.
نسخة محفوظة 17 أكتوبر 2017 على موقع واي باك ميشين .
نسخة محفوظة 8 أبريل 2017 على موقع واي باك ميشين نقل بتاريخ 2018/11/01 على الساعة 11:30.
66.http://www.almustaqbal.com

67.منى أبو ذياب، مملكة الكرتون تتسع للكبار، موقع قناة العربية سكاي نيوز، الثلاثاء 05 فبراير 2013، 14:13 بتوقيت أبو ظبي http://www.skynewsarabia.com

فهرس الموضوعات

فهرس الموضوعات

مقدمة.....أ.ب.ت

الإطار المنهجي.....6

1.الإشكالية.....6

2.أسباب اختيار الموضوع.....7

3.أهداف الدراسة.....8

4.أهمية الدراسة.....8

5.تحديد مفاهيم الدراسة.....10

6.الدراسات السابقة.....13

7.الخلفية النظرية للدراسة.....18

8.منهج الدراسة وأدوات جمع البيانات.....25

9مجتمع البحث وعينة الدراسة.....28

10..فئات ووحدات تحليل المضمون.....30

11.اختبار التحليل(معادلة هولستي).....35

الإطار النظري للدراسة.....36

الفصل الأول: الرسوم المتحركة والتلفزيون.....37

المبحث الأول:الرسوم المتحركة وظهورها.....38

1.تعريف الرسوم المتحركة.....38

2.نشأتها عبر التاريخ.....38

3.تقنياتها وتصنيفاتها.....45

4.المواضيع التي تعالجها.....55
5.أهدافها وأساليبها.....58
6.وظائفها في التليفزيون.....60
المبحث الثاني:مكانة "الأنمي" ضمن الرسوم المتحركة التلفزيونية.....61
1.تعريف "الأنمي اليابانية".....61
2.تاريخ ظهورها.....61
3.أنواع "الأنيميات اليابانية".....65
4.خصائصها ومزاياها.....70
5.أساليب اقناع (القائم بالاتصال=المرسل) في "الأنيميات.....75
6.واقع "الأنمي اليابانية" في العالم،العالم العربي والجزائر.....76
7.مراحل صناعة "الأنيميات".....82
خلاصة الفصل.....96
الفصل الثاني:ماهية القيم الإنسانية.....99
المبحث الأول: ماهيةالقيم.....100
1.مفهوم القيم.....100
2.خصائصها.....104
3.وظائفها وأنواعها.....105
4.أهميتها وفق مستويات.....106
5.بناءها وتكوينها.....107
6.مصادرها وتصنيفاتها.....111

7.أساليب تكوينها لدى (القائم بالاتصال=المرسل).....117

8.نسق القيم.....118

المبحث الثاني: علاقة القيم الإنسانية "بالأنمي اليابانيية ومواضيع طرحها.....119

1.مفهوم القيم الإنسانية.....119

2.الخلفية النظرية للمفهوم.....119

3.أنواع القيم الإنسانية وتقسيماتها.....122

4.خصائصها ووضائفها.....123

5.أهمية وجود القيم في حياة الفرد والمجتمع.....124

6.الوسائط الرئيسة في تشكيلها.....126

7.أساليب تقديم القيم الإنسانية في "الأنيميات".....127

8.وظائف محتوى "الأنمي اليابانية" في التلفزيون.....133

خلاصة الفصل.....138

الإطار التطبيقي للدراسة.....139

1.بطاقة تقنية لقناة سبيستون.....140

2.بطاقة تقنية للرسوم المتحركة"أنمي القناص".....141

3.التعريف بكاتب قصةهذه السلسلة.....143

4.قصة المسلسل وشخصياته.....143

5.عرض وتحليل الجداول حسب الشكل والمضمون.....146

6.النتائج العامة للدراسة.....158

7.توصيات الدراسة.....159

خاتمة.....161

فهـــــــــــرس الجداول

قائمـــــــــــــة الجداول

الرقم	عنوان الجدول	الصفحة
(01)	يبين فئة طبيعة المادة	146
(02)	يبين فئة اللغة المستخدمة	147
(03)	يبين فئة الصيغ المستعملة في التعبيرعن القيم	148
(04)	يبين فئة القيم الأخلاقية	149
(05)	يبين فئة القيم الإجتماعية	152
(06)	يبين فئة القيم الإنسانية	153
(07)	يبين فئة القيم السلبية	154
(08)	يبين فئة القيم الإيجابية للشخصية	156
(09)	يبين فئة قيم الحس الجمالي	157