Al-faydh Scientific center
for opinion polling and
community studies

مركز الفيض العلمي
لاستطلاع الرأي العام
والدراسات المجتمعية

الأنمي والألعاب الالكترونية "الآثار والأبعاد"

خلاصة دراسة ميدانية

مركز الفيض العلمي لاستطلاع الرأي والدراسات المجتمعية

آيار 2024

00964- 7710122232 Alfaidcenter2011@gmail.com العراق - بغداد - الكرادة

تشير الدراسات المستفيضة إلى أن الأطفال والمراهقين حول لعالم يعانون من الاستغراق التام والإدمان الإلكتروني بكل أبعاده، واحد أبرز دواعي أسباب الاستغراق والإدمان هي أفلام ومسلسلات الأنمي، فضلاً عن الألعاب الإلكترونية لما تتضمنه من قصص مثيرة مقدمة لأعلى جودة وجاذبية تستميل وتستهوي عقول وافئدة أولئك الأطفال والمراهقين. ولما تتركه من تأثير سلبي على الثقافة المحلية لهؤلاء الأطفال والمراهقين وتجعلهم أكثر تمسكاً واندماجاً مع هذه الثقافة الوافدة.

ولهذا انطلقت اشكالية الدراسة تبحث عن إجابة لمجموعة من الأسئلة أهمها التعرف على نظرة اولياء الأمور إلى أفلام الأنمي، وهل هناك استغراق كبير يصل إلى حد الإدمان من قبل الأطفال والمراهقين، وهل أثرت متابعة هذه الأفلام على الثقافة المحلية، وما أبرز السلوكيات المكتسبة من مشاهدة هذه الأفلام والألعاب الإلكترونية.

وانطلقت الدراسة بعد تحديد المشكلة إلى وضع مقدمة مفاهيمية للتعريف بمفاهيم الدراسة. فمهوم القوة الناعمة الذي قدمه جوزيف ناي يشير إلى القدرة على الجذب والضم دون الإكراه أو استخدام القوة كوسيلة للأقناع، في حين عرفها روبرت دال بقوله: بأنها القدرة على حمل الآخرين على القيام بما لم يرغبوا في فعله. وبناءً على هذه الآراء فأن القوة الناعمة أو التهديد باستخدامها بات له تأثير كبير في النظام الدولي.

وأول ظهور لتطبيقات المفهوم النظرية كان في القرن العشرين عبر الفيلسوف والمفكر الايطالي أنطونيو غرامشي في نظرية الهيمنة الثقافية في مؤلفه رسائل السجن أوضح أن الهيمنة الرأسمالية تكون من خلال مؤسسات خاصة كالمدرسة والكنيسة والجرائد التي تخلق صوراً جيدة لدى العامة عن النخبة الرأسمالية بهدف السيطرة على عقول هؤلاء وضمان عدم خروجهم عن سياق المجتمع الرأسمالي.

أما مفهوم الغزو الثقافي فأنه يشير إلى الجهود والممارسات التي يبذلها مجتمع مهيمن سياسياً أو اقتصادياً لفرض جوانب مختلفة من ثقافته الخاصة على مجتمع آخر؛ مثل العادات والتقاليد، والدين، واللغة، والأعراف الاجتماعية والأخلاقية، والجوانب الأخرى للأنظمة الاقتصادية والسياسية التي تشكل المجتمع المهيمن. وبشكل أدق فان الغزو الثقافي أسلوب أو وسيلة الهدف منها زعزعة وتشويه ثقافة بلد أو شعب ما، ومهاجمة أفكاره ومعتقداته، وزرع أفكار وثقافة الشعب الآخر.

أما مصطلح الأنمي هو اختصار لمفردةAnimation والتي تعني الرسوم المتحركة استخدمها اليابانيون للإشارة إلى جميع أشكال الرسوم المتحركة خصوصاً تلك الأفلام التي تُنتج في اليابان وتحمل طابعاً يابانياً، وبشكل عام يمكن تصنيف هذه الأفلام حسب المحتوى إلى فئات بعضها

00964- 7710122232 Alfaidcenter2011@gmail.com العراق - بغداد - الكرادة

تستهدف الأطفال وتتميز بقصص بسيطة ومرحة وملونة، وبعضها يستهدف الفتيان المراهقين وتتميز بقصص ملونة مليئة بالأكشن والمغامرة والخيال، وأخرى تستهدف الفتيات المراهقات تتميز بقصص رومانسية، ونوع آخر يستهدف البالغين من الرجال بقصص معقدة وعميقة، وفئة تستهدف النساء البالغات وتتميز بقصص جادة وجريئة وشخصيات مستقلة وحكيمة.

بينما مفهوم الألعاب الإلكترونية فيمثل نوعاً من العاب تفاعلية تُشّغل باستخدام أي جهاز إلكتروني متخصص؛ كأجهزة الحاسوب، وأجهزة الهواتف الذكية، والتلفاز كما يمكن تشغيلها من خلال الشبكات المُعتمدة على وجود خوادم خاصة، والتي يمكن الوصول إليها من خلال الإنترنت.

الدراسة الميدانية

طبقت الدراسة على عينة مكونة من (500) مواطن ومواطنة من سكنة بغداد، اخُتيرت بالطريقة العشوائية الطبقية مثلت المدينة بأقضيتها ومحلاتها كافة. وتوزعت حسب الجنس بين (52% من الذكور) و(48%من الاناث) وتوزعت حسب المتغيرات النوعية الأخرى، وخلصت الدراسة إلى مجموعة من الاستنتاجات أهمها:

1.السلوك العام لأولادنا من الجنسين من الأطفال والمراهقين بدأ يبتعد عن الثقافة المحلية وما تتضمنه من قيم اجتماعية ودينية، وقد أشر ذلك بنسبة (78%) تقريباً، من المستجيبين.

2.يلاحظ على أولادنا- بنين وبنات- من الأطفال والمراهقين الاستغراق الكثير والمبالغ فيه في المشاهدة ومتابعة أفلام ومسلسلات الأنمي والألعاب الإلكترونية، يمكن أن يصل إلى حد الإدمان وقد أكد ذلك أكثر من نصف المستجيبين وبنسبة (57%).

3.النظرة العامة من قبل الجمهور العراقي في بغداد إلى محتوى أفلام الأنمي والألعاب الإلكترونية تُشير إلى أن هذا المحتوى بشكل عام غير مقبول وغير مناسب لأعمار الأطفال والمراهقين لما تتخلله من مشاهد عنف وكلمات وعبارات غير مناسبة، وكما أوضح ذلك المشاركون وبنسبة (58%).

4.يشعر المجتمع العراقي بوجود ثقافة وافدة في محتوى ومضامين تلك الأفلام والالعاب الإلكترونية وقد أكد ذلك الأعم الأغلب من المشاركين في الدراسة وبنسبة (65%).

5.أشار معظم المشاركين في الدراسة إلى خطورة محتوى ومضامين تلك الأفلام والألعاب الإلكترونية، لما تمثله من قوة ناعمة تسعى للتغير السلبي للمعتقدات والقيم الاخلاقية.

00964- 7710122232 Alfaidcenter2011@gmail.com العراق - بغداد - الكرادة

6.الأسباب والدوافع التي تجعل أولادنا ينجذبون إلى أفلام ومسلسلات الأنمي والألعاب الإلكترونية كثيرة ومتنوعة، ولكن يقف في صدارتها الخيال الواسع الذي حصد أعلى التكرارات ثم التفاعلية والانسجام بين تطلعات الأطفال والمراهقين وبين أحداث هذه الأفلام والألعاب، وكذلك الغموض والحبكة الفنية، والتقمص الوجداني لأبطال الأفلام المميزين.

7.يقلد أولادنا ما يشاهدون في أفلام ومسلسلات الأمي، وقد أشار إلى ذلك نصف المستجيبين وبنسبة (46%)، إذ أكدوا بوجود تقليداً كثيراً لما يشاهدون من شخصيات ومواقف في أفلام الأنمي.

8.أما فيما يخص طبيعة ونوع التقليد فكانت الإشارة واضحة إلى أنماط متعددة من التقليد يقف في مقدمتها موديل الشعر(الوان، قصات، كتابات، أو رموز) وكذلك التقليد في موديلات الملابس(ألوان، تصاميم، شعارات وعبارات)، وأشار إلى ذلك(53%) تقريباً.

9.تصدرت بعض السلوكيات الملاحظة على الأطفال والمراهقين نتيجة تعرضهم المستمر لمشاهدة أفلام ومسلسلات الأنمي والألعاب الإلكترونية ومنها (قلة الأكل والشرب)، (شرود الذهن بشكل مستمر)، و(ممارسة العنف بقوة)، و (قلة النوم).

وخلصت الدراسة إلى مجموعة من التوصيات أهمها:

1.نوصي أولياء الأمور بضرورة الانتباه إلى أبنائهم من الأطفال والمراهقين خصوصاً أوقات فراغهم وفيما يقضونه، ومتابعة المواقع التي يتردد أليه ابنائهم وان يتصرفوا بحكمة وهدوء تجاه الأخطاء التي يرتكبها الأبناء لأنها من متطلبات عملية النمو الجسدي والنفسي.

2.نوصي وزارة التربية العراقية ومسؤولي العملية التربوية والتعليمية في العراق بالإيعاز إلى إدارات وكوادر المدارس الابتدائية والمتوسطة بضرورة تكثيف الجهود بأحدث الطرق التعليمية والتدريسية الجاذبة للأطفال والمراهقين.

3.نوصي القائمين على العملية الاتصالية والاعلامية في العراق وفي مقدمتهم وزارة الاتصالات وهيأة الاعلام والاتصالات العراقية بوضع معايير وطنية لفلترة وتنظيم ما يسمح بعرضه ومشاهدته من قبل الأطفال والمراهقين، والعمل بقوة على حجب المواقع ذات العلاقة بأفلام ومسلسلات الأنمي التي تشكل قوة ناعمة وتغلغلاً ثقافياً واضحاً بين تلك الأوساط.

00964- 7710122232 Alfaidcenter2011@gmail.com العراق - بغداد - الكرادة

4.نوصي أمانة بغداد العاصمة وكذلك مجلس محافظتها ومحافظها فضلاً عن مجالس المحافظات والمحافظين كافة إلى بذل مزيد من الجهود في أنشاء واستغلال الفضاءات لعمل المتنزهات والأماكن الترفيهية اللازمة والملائمة لأمزجة الأطفال والمراهقين.

5 نوصي الأوقاف الدينية بمختلف مسمياتها وتوجهاتها، فضلاً عن العتبات الدينية المقدسة إلى الإفادة من خبرات المعنيين بالطفولة والمراهقة وتكثيف الجهود لوضع برامج فكرية وثقافية ودينية بما يناسب النمو العام للأطفال والمراهقين وبما ينسجم مع تطلعاتهم

00964- 7710122232 Alfaidcenter2011@gmail.com العراق - بغداد - الكرادة