Al-faydh Scientific center
for opinion polling and
community studies

مركز الفيض العلمي
لاستطلاع الرأي العام
والدراسات المجتمعية

القوة الناعمة والغزو الثقافي
في أفلام ومسلسلات الأنمي والألعاب
الالكترونية

أ.م. د شريف سعيد حميد السعدي / كلية الإعلام جامعة بغداد

مركز الفيض العلمي لاستطلاع الرأي والدراسات المجتمعية

آيار 2024

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

توطئة

تراجعت أغلب الدول العظمى عن أولوياتها في احتلال العقول والأفكار الصلبة المتمثلة بالحروب واستخدام القوة والأسلحة الفتاكة لغرض فرض إرادتها وايدولوجياتها كما كان في الحربين العالميتين، وبدأت تستعمل للترويج لأفكارها وثقافاتها عن طريق مدخلاتها للقوة الناعمة او الذكية عبر جملة من الأنشطة والأعمال عن طريق وسائل الإعلام التقليدية الموجهة او من خلال وسائل ووسائط الاعلام الجديد مثل المواقع الالكترونية او مواقع التواصل الاجتماعي ، وتستخدم في ذلك عددًا كبيرًا من الأساليب والآليات لاستمالة جمهور دولة محددة او لمنطقة معينة كبير نسبيًا أو لفئة او شريحة بغية جذبهم والتأثير فيهم ، وقد ظهر مصطلح جديد بدأت تلك الدول تميل إليه لاسيما بعد الحرب الباردة بين الاتحاد السوفيتي والولايات المتحدة الأمريكية هو ما يطلق عليه "القوة الناعمة".

الأهمية والاهداف

تهتم هذه الدراسة بتسليط الضوء على نقطة غاية في الأهمية ألا وهي أفلام الأنمي المخصصة للأطفال والفتوة والشباب وكل ما يترتب عليها من تأثيرات وانعكاسات سواء أكانت ايجابية أم سلبية أم غير واضحة المعالم على تلك الشرائح عن طريق متابعتهم للمضامين والرسائل التي تبثها تلك النوعية من الأفلام وقد هدفت الدراسة إلى تعرف أهم المفاهيم والمتغيرات المرتبطة بالدراسة والمؤثرة على طبيعة عناصرها ومكوناتها، وكذلك تحديد أبرز الانعكاسات والتأثيرات المباشرة وغير المباشرة المترتبة على مشاهدة الأطفال والمراهقين لأفلام الأنمي والألعاب الالكترونية، والتقصي عن مدخلات القوة الناعمة في هذه الأفلام والالعاب، وكذلك لتحديد أهم ما تعرضه أفلام الأنمي من عناصر ومعادلات صورية وأساليب وآليات الجذب واستمالة الفئات الاجتماعية، فضلا عن الكشف عن أهم التأثيرات والانعكاسات الاجتماعية في الفرد والمجتمع ذات الطابع الايجابي والسلبي المترتبة على مشاهدة هذه الأفلام.

القوى الناعمة

هنالك تعريفات عدة للقوة الناعمة يأتي في مقدمتها تعريف الباحث جوزيف ناي "إنها القدرة على الحصول على ما تريده عن طريق الجاذبية بدلا من الإرغام والتهديد العسكري والضغط الاقتصادي أو دفع الأموال لشراء التأييد والموالاة ، وكذلك عرفت أيضا هي القدرة على الجذب والاستقطاب اللذين يؤديان إلى التراضي وبهذا تجعل المتلقي يحترم فيك قيمك ومثلك ويفعلون ما تبغيه كما يطلق على القوة الناعمة مصطلح (القوة اللينة) وهي تعني فن اجتذاب الآخرين تلقائيا باستخدام الإغراء من

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

دون الترغيب والترهيب وتعتمد على إثارة إعجاب الجمهور بالمخزون الثقافي والحضاري.

عناصر جذب القوة الناعمة: ويمكن إجمالها على وفق ما يأتي:

1. الترويج لحضارة بلد محدد وثقافاته بشكل يحاول جذب الجمهور على المستويين المحلي والدولي لتزيد من مقبوليتها.
2. حرية التعبير عن الآراء والالتزام بحقوق الإنسان.
3. القوة الناعمة تفترض وجود نظام ديمقراطي يحكم الدولة ليزيد من جاذبيتها.
4. الأهتمام بالتأييد الشعبي للسياسات الحكومية وإجراءاتها.
5 التأكيد على الحرية والمساواة.
6. أن يتعامل البلد مع حل المشكلات والأزمات بعدالة وموضوعية.
7. حرية وسائل الإعلام.

مصادر القوة الناعمة: فيمكن إجمالها على وفق الآتي:

1- وسائل الإعلام الجماهيرية: مثل الفضائيات والإذاعات والصحف والمجلات والكتب وكذلك مواقع التواصل الاجتماعي وكل ما يتعلق بها من مواد وبرامج إعلامية وإخبارية وبرامج ومسلسلات وأفلام وغيرها.

2- النخب السياسية والاجتماعية والعلمية والمؤسسات غير الحكومية المنسجمة مع أهداف الحكومة.

3- منظمات واتحادات المجتمع المدني مثل حقوق الإنسان والمرأة والطفل وغيرها.

4- الباحثون الأجانب المتواجدون خارج بلدهم في المؤسسات التعليمية والطلبة المبتعثين والأجانب المسجلين خارج بلدهم.

5- المهاجرون الذين يذهبون خارج بلدهم، والسائحون والشباب والمراهقون التي يميلون وينجذبون نحو الدول صاحبة القوى الناعمة.

6-جوائز نوبل في شتى العلوم.

مدخلات القوة الناعمة عبر أفلام الأنمي

ويمكن إجمال مدخلات أفلام الأنمي والألعاب الالكترونية والتي تشكل عوامل جذب واستمالة لفئة الأطفال والشباب والإقناع بما يعرض من مشاهد ولقطات جاذبة وعلى وفق الآتي:

1- الترويج لبعض الثقافات ولحضارة بلد أو دولة محددة بشكل يبرز جاذبيتها على المستويين المحلي والدولي ويزيد من مقبوليتها.

2- الإشارة الدائمة على القدرات الخاصة بالتفوق العلمي والتكنولوجي والتقني الصناعة والفضاء والأسلحة.

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

3-استخدام المشاهد واللقطات والمعادلات الصورية التي تبرز ضخامة للبنى التحتية للبلد من أبنية ومؤسسات والشوارع والحدائق الجميلة المتكاملة.

4-استخدام- مفاتن النساء وجمالهن وملابسهن- لاستمالة المشاهدين فضلا عن إظهار بعض اللقطات والمشاهد لأجزاء من جسم المرأة التي من المفروض ألا تعرض لهذه الشريحة.

5- إظهار بعض المشاهد ولقطات الحميمة بين الرجل والمرأة بغض النظر عن الروابط الاجتماعية التي تربطهم والتي تمثل تجاوز على القيم والأعراف والتقاليد والدين في دول الشرق الأوسط.

أساليب أفلام الانمي لاستمالة الأطفال والمراهقين

تقدم الأفلام أساليب وآليات عن طريق مضامينها من أجل إبرازها والتركيز عليها وتأطيرها مثلا استخدام أسلوب (السخرية والاستخفاف بالآخرين) والتركيز عليها وتكرارها بين الحين والأخر في مشاهدها او محاولة (تبرير المواقف المصلحية والنفعية) او عن طريق (تبرير استغلال الفرص لمفاجئة الآخرين) ، وعدها من الأمور الطبيعية والمألوفة، فضلا عن استخدام آلية (الاستعطاف وإثارة عواطف وأحاسيس ووجدان الآخرين) من أجل تثبيت موقف محدد او فرز وضع معين يريد فرضه على الواقع وبشتى الطرائق وكذلك استخدام الشعارات والرموز والرسومات الإعلامية والشخصيات المشهورة ، أما أسلوب (إظهار الحقائق المزيفة العابرة، على أنها حقيقية وواقعية)

وأسلوب (استخدام الإيحاءات الجنسية ولغة الجسد والحركات والإيماءات) أما أسلوب توظيف الشهرة في أعمال أخرى لاسيما من خلال استعراض بعض المشاهير في الأزياء والرياضة والسينما والسياسة وتسليط الضوء على حياتهم والمواقف التي يتعرضون لها التي تجذبهم نحوهم وتقليد حركاتهم ومواقفهم، أما آلية استخدام التقنيات والتكنولوجيا والخيال العلمي) فهو الرائج في أغلب الأفلام وتنظر اليه دول إنتاج الأفلام من الأساسيات في استمالة الآخرين، أما أسلوب (مخاطبة حاجات ورغبات ودوافع الأفراد ولاسيما النفسية من أجل استمالة الآخرين من خلال تجسيد بعض الإشباعات المتحققة والفوائد لشخوص الأفلام وأبطالها عبر مشاهد تلك الأفلام، فضلا عن أسلوب (الإشارة الى وجود العدو الوهمي).

انعكاسات وتأثيرات أفلام الأنمي والألعاب الالكترونية

تهتم أفلام الأنمي بالمعادلات الصورية المرافقة لها عبر مجموعة من المشاهد واللقطات المعبرة عن المواقف والاتجاهات التي تحاول إبرازها من اجل تحقيق جملة من الانعكاسات والتأثيرات سواء كانت مباشرة وغير المباشرة المترتبة على مشاهدة الأطفال والمراهقين لأفلام الأنمي والألعاب الالكترونية، والتي اشارت لها العديد من

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

الدراسات و البحوث ، كما أن هنالك العديد من الانعكاسات والتأثيرات الاجتماعية التي تكون أكثر تأثيرا على شريحة الأطفال والفتوة والشباب التي تمثل الانعكاسات ذات الطابع السلبي المترتبة على مشاهدة أفلام الأنمي والألعاب الالكترونية منها:

1- الانسحاب الاجتماعي (الانعزال والابتعاد عن الآخرين، الامتناع عن المبادرة في الكلام والحديث عدم الاهتمام الاجتماعي بالنسبة لمحيطة، المشاهدة دون المشاركة، تجنب التفاعل).

2- التفكك الأسري والاجتماعي (ضعف العلاقات الاجتماعية انعكاسات البطالة والفقر وعدم توفير سبل العيش الكريم، الابتعاد عن القيم السامية) المترتبة على قضاء أوقات طويلة في مشاهدة الأفلام والألعاب الالكترونية.

3- الشعور بالاغتراب الاجتماعي (قصور في الدعم المعنوي من الآخرين، والابتعاد عن التواصل مع معهم.

4- التأثر ببعض القيم السلبية التي تعرضها الأفلام مثل (السرقة، التكبر، الكذب، الغش النفاق، الخيانة، الخداع، عدم الوفاء، القسوة، الجفاء).

5- ترشيح بعض العادات السلبية والمؤثرة على الوضع الصحي مثل (التدخين المفرط، تعاطي المخدرات، تعاطي المسكرات الكحولية، الانحراف الجنسي الشذوذ الجنسي).

قراءة في أبرز النتائج (الاستنتاجات)

اولاً- الاهتمام الواضح من قبل الشركات الكبرى لإنتاج أفلام الأنمي والألعاب الالكترونية.

ثانيا: التعمد الواضح لمنتجي الأفلام الى صناعة الرمز والشعار والبطل والاقتران بالشجاعة من أجل الترويج وإنماء ثقافات محددة.

ثالثا: التركيز الواضح على المشاهد الحميمة وإثارة الغرائز الجنسية لدى تلك الفئات.

رابعا: الاهتمام الفريد بالتقنية والتكنولوجيا والعلوم والفضاء والبحوث والبني التحتية.

المقترحات والتوصيات

1- اهتمام الحكومة العراقية بالمراكز البحثية وعمل شراكات وعقود من أجل الاستمرارية في إدامة البحوث والدراسات.

2- ضرورة استحداث دائرة في هيئة الإعلام والاتصال من اجل مراقبة الفضائيات والتلفزيونات والمواقع الالكترونية ومواقع التواصل الاجتماعي من اجل حجب تلك المواقع التي تعنى بعرض هذه النوعية من الأفلام.

3- الإفادة من تجارب بعض الدول الإقليمية والعربية والعالمية في كيفية التعامل مع البرامج الوافدة للبلد.

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

4- ضرورة اهتمام وزارة الشباب والرياضة بتلك الفئات الاجتماعية عن طريق إقامة الدورات وورش العمل والمحاضرات.

5- دفع منتجي الأفلام والمسلسلات في العراق من اجل إنتاج برامج وأفلام ومسلسلات تراعي وتحاكي قيمنا وعاداتنا وأعرافنا الاجتماعية المتوارثة.

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