أفلام الانمي كقوة ناعمة

"قراءة سوسيولوجية"

د. حسن هاشم حمود

مركز الفيض العلمي لاستطلاع الرأي والدراسات المجتمعية

آيار 2024

مقدمة

إن التطورات والتغيرات المتسارعة في الحياة السياسية والاقتصادية، وتنافس قوى العالم في توسيع مناطق النفوذ والهيمنة، معتمدة مجموعة من الآليات والاستراتيجيات الذكية هدفها التأثير في تحقيق المقبولية والقناعة لدى الآخر المستهدف من خلال الاستعانة بما تملكه من قوى اقتصادية وتكنولوجيا في تحقيق أهدافها، وهذه القوى هي القوة الناعمة قوى تمتلك القدرة أن تتلون بألوان عدة، من خلال عرض مؤثراتها كالإعلام والتلفزيون وعرضها للمواضيع الترفيهية والثقافية وتارة تحت عناوين ومسميات مختلفة، منها على شكل مساعدات إنسانية وأخرى تنموية وتارة أخرى بعنوان تعاون معرفي وتارة باستغلال الأنشطة الرياضية هدفها اختراق الوعي وفرض سيطرتها كقوى هلامية تستطيع أن تنساب إلى العقول دون اعتراضها.

لذا فإن مشكلة البحث ستركز على المؤثرات التي تفرضها هذه الافلام على البنية الاجتماعية للمجتمع ومؤشرات الخطر التي يمكن أن تحتويها هذه الأفلام، من خلال الإجابة عن التساؤلين الآتيين:

- كيف تؤثر أفلام الرسوم المتحركة الإنمي "المانجا الهنتاي" على البنية المجتمعية؟
- ما المشاهد والرموز التي تتضمنها هذه الأفلام التي تتعارض مع قيم مجتمعنا؟

وتكمن أهمية الموضوع كونه من الموضوعات الحديثة والمهمة التي يجب اخضاعها للدراسة والتحليل، وكذلك لمعرفة الآلية التي تعمل من خلالها القوة الناعمة، والتعرف على القنوات والسبل التي تسهل انسياب هذه القوة إلى الأفراد، وكيف تحقق قبولهم وانجذابهم لها، فضلاً عن أهمية الموضوع كونه يسلط الضوء على شريحة مهمة في مجتمع الاطفال والمراهقين، إذ إن الإدمان أو الإفراط في مشاهدة أفلام الإنمي والألعاب الإلكترونية، وما تصدره من وعي مزيف مليء بالشعوذة والخرافة والأساطير يمتد تأثيرها إلى سلوكهم وقيمهم، فأهمية الموضوع تتجلى بأهمية هذه الفئة.

لذا ومن منطلق هذه الأهمية كان الهدف من الدراسة التعرف إلى المؤثرات التي تفرضها مشاهدة أفلام الإنمي والمانجا والألعاب الالكترونية، والوصول إلى مجموعة مهمة من التوصيات للحد من مخاطرها وتأثيراتها.

القوة الناعمة والغزو الثقافي

القوى الناعمة من المفاهيم الغامضة التي يصعب الوقوف على تعريف جامع مانع لها إذ تعددت تعاريف المفهوم بحسب المفكرين الذين تناولوه ومنهم البرفسور جوزيف ناي الذي عرفها بأنها القدرة على الحصول على ما تريد عن طريق الجاذبية بدلاً من الإرغام أو دفع الأموال، في حين عرفتها الباحثة " أنا سيمونز" أستاذة مادة التحليل الدفاعي في كلية الدراسات العليا للبحرية الامريكية NPS بأنها الجيل والنمط

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

الرابع من حروب المستقبل.

بينما يشير مفهوم الغزو الثقافي والذي ارتبط غالبا بالإمبريالية وحالات الاستعمار إذ عده بعضهم انه غير واقعي وضخم وبينما أقر الاخرون بخطره وتأثيره على الثقافات المستهدفة، ويقصد به ذلك التفاعل غير الحر وغير المتكافئ المفروض بقوة نوايا الغزو بشكل مخطط في شعب ما من قبل جهات تملك كل وسائل التقدم على شعب يفتقر لها بقصد الالحاق الحضاري في المجال الثقافي.

الرسوم المتحركة (الإنمي) والتفكك الاجتماعي

كل مجتمع مكون من مجموعة من الأنساق كالنسق الاسري والنسق التربوي التي تحتوي على مجموعة من الادوار والوظائف وبتكامل وظائف هذه الأنساق يتحقق استقرار البناء الاجتماعي، ومن خلاله تعمل أسسه الناظمة في بناء الضوابط الاجتماعية المتمثلة بالقيم والعادات والتقاليد التي تنساب إلى الفرد عن طريق الأسرة والبيئة الاجتماعية الحاضنة للفرد بكل اطرافها، لهذا سنتطرق إلى تأثير هذه الأفلام في البناء الاجتماعي على مستوى الأسرة وعلى مستوى المجتمع.

دور افلام الإنمي في التنشئة الاجتماعية

الطفل بطبيعته يولد مزوداً ببعض الاستعدادات التي تسمح له أن يتصرف كعضو ينتمي لمجموعته الاجتماعية، كالأسرة والمؤسسات التربوية الأخرى، ويرى معظم الباحثين في علم النفس التربوي أن جمهور الأطفال ليس جمهورا سلبيا في عملية الاتصال يقتصر على التلقي فقط بل يتماهى ويقلد ويتأثر ويتقمص الأدوار التي يشاهدها، وبسبب متغيرات الحياة والتي سمحت للأطفال في الانغماس في مشاهدة هذه الأفلام والبرامج والتي غالبا ما تحمل رسائل مبطنة هدفها تصدير الثقافات الأخرى لذا نجد ان هناك أفلاما وبرامجا محددة لفئات عمرية اعتمدت من قبل صانعيها لرسم خارطة طريق لهذه الفئات وبحسب ما يرده مصمموها والجهات التي تقف خلفهم، وهذا ما يوضح خطورة هذه الأفلام على التنشئة الاجتماعية للأطفال والمراهقين.

طبيعة العلاقات الاسرية في ظل برامج الإنمي

إن الإدمان على مشاهدة افلام الإنمي له التأثير في الحد من عمليات التفاعل الاجتماعي الأسري المباشر بين الأبناء وبقية أفراد اسرته، ويسهم في عزلة الطفل أو الحدث عن اسرته وانكفائه أو انشغاله بعالمه الخاص عالم الرسوم المتحركة الإنمي والألعاب الإلكترونية، وهذا ما أكده (هايا و ميازاكي) أحد مخرجي افلام الإنمي اليابانيين عن المهووسين بمشاهدة أفلام الإنمي واسماهم بـ (الأوتاكو) وتعني الملازم للمنزل ووصفهم بأنهم لا يستطيعون النظر إلى البشر، وهذا يؤكد حالة الهروب الاجتماعي وتعلقهم بعالمهم الخاص بـ أفلام الإنمي الذي يوفر لهم ما يسد هذا الفراغ

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

التفاعلي من خلال اندماجه وإدمانه على مشاهدة هذه الأفلام.

القلق الأخلاقي الاغتراب الثقافي

بطبيعة الاخلاق كي تكون فاعلة ومؤثرة وضابطة لسلوك الأفراد والجماعات تحتاج إلى بنية اجتماعية تعمل كقوى ضبط غير رسمية تدفع الأفراد للالتزام بها، وبالتالي أن زعزعة أو ضعف هذه البنية أو الآليات الموجهه والضابطة لسلوك الأفراد تقلل من فاعلية هذه الاخلاق وتولد حالة من القلق عبر الاستراتيجيات والاليات التي تصنع هذه الأفلام، بينما يشير مفهوم الاغتراب الثقافي الى واحدة من الظواهر النفسية والاجتماعية التي تمارس تأثيراً كبيراً على الأفراد، وهو التبعية والتقليد لثقافة الاخر والعزلة عن الثقافة المحلية.

المضامين غير الملائمة في سلسلة الإنمي.

1- العنف: يعمد منتجو أفلام الإنمي والألعاب الإلكترونية إلى اتباع حبكة فنية وبجودة تقنية عالية في تكثيف مشاهد العنف والجريمة وديمومة بين الصراع داخل هذه الأفلام وتصور الحياة عبارة عن صراع مستمر ما بين الأفراد.

2 - المشاهد الإباحية أو الجنس الهنتاي (18) وهذا النوع من الإنمي الياباني المبني على منهجية الجنس والاباحية وامتهان لجسد المرأة.

3- السحر والشعوذة تتضمن أفلام الإنمي العديد من مشاهد السحر والشعوذة التي تكرس من أجل تكثيف هذه المشاهدة المشحونة.

4- الخرافات والاساطير (الميثولوجيا) المستوحاة من الثقافة اليابانية ومن بلدان شرق اسيا والمبنية وفق عادات وقيم ومعتقدات هذه البلدان.

5- الصورة الدينية: معظم أفلام الإنمي تشير إلى مفاهيم عقدية خاصة بديانات شرق اسيا مثل مفهوم تناسخ الارواح واحلال روح بعض القادة أو المقاتلين أو الاسلاف السابقين في بعض الأفراد، أو في كائنات أو نباتات أخرى.

نستنتج مما سبق

1- معظم الحلقات التي تعرضها افلام الإنمي قد تؤثر سلباً على المنظومة القيمية للمجتمع، لاحتوائها على الكثير من المشاهد غير اللائقة، فضلاً عن مشاهد السحر والشعوذة والعنف والعقائد الفاسدة.

2- لأفلام الإنمي دور كبير في تصدير ثقافة منتجيها وسرقة جيل بأكمله من ثقافته الام ويؤدي الى الاغتراب الثقافي.

3- إن الإدمان والإفراط في مشاهدة أفلام الإنمي والمانجا يؤثر سلباً على عملية التنشئة الاجتماعية للأطفال والمراهقين وتحجيم عمليات التفاعل الأسري.

6- تعزز الالعاب الالكترونية وافلام الرسوم المتحركة الإنمي ثقافة الاستهلاك من خلال دفع المبالغ والاشتراك ببعض الألعاب الإلكترونية،

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

ويمكن لنا وضع مجموعة من التوصيات ذات الاثر في الحد من تأثير تلك الأفلاموالمسلسلات ومنها:

1- على أجهزة ومؤسسات الدولة فرض رقابة ثقافية على المنتجات الثقافية التي تعرض للأطفال.

2- صياغة مجموعة من المحددات والمعايير الثقافية على ما يعرض من إنتاج ثقافي لا يتفق مع قيم وعادات وتقاليد مجتمعنا.

3- على مؤسسات الدولة صناعة قوة ممانعة تقابل القوى الناعمة الخارجية في كل التوجهات، هدفها ضخ منظومة فكرية تفسر وتحلل للمشاهد كل ما يعرض من برامج وتوضيح الهدف منها سواء كانت ترفيهية بحته أم ذات مآرب اخرى.

4- يجب على المؤسسات التربوية أن تقوم بدورها التربوي المسؤول في تثقيف تلاميذها وطلابها بمخاطر هذه الالعاب والافلام، وما يعرض من مواد Social Media سلبية على شبكات.

5- وضع استراتيجية من قبل مؤسسات الدولة هدفها الحفاظ على التراث الثقافي.

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