القوة الناعمة والغزو الثقافي

في أفلام الأنمي والألعاب الالكترونية

تأليف

أ.د. عباس علي شـلال

أ.د. عبد الرضا جاسم حمزة

أ.م.د. بشار خليل اسماعيل

ا.م.د. سليم كاطع علي

أ.م.د. شريف حميد سعيد

د. حسـن هـاشـم حمود

مركز الفيض العلمي

لاستطلاعات الرأي والدراسات المجتمعية

العراق - بغداد

الطبعة الثانية

كانون الثاني 2024

بسمِ اللّهِ الرَّحمَنِ الرَّحيْمِ

وَقُلِ اعْمَلُوا فَسَيَرَى اللَّهُ عَمَلَكُمْ وَرَسُولُهُ
وَالْمُؤْمِنُونَ ۖ وَسَتُرَدُّونَ إِلَىٰ عَالِمِ الْغَيْبِ
وَالشَّهَادَةِ فَيُنَبِّئُكُمْ بِمَا كُنْتُمْ تَعْمَلُونَ ﴿١٠٥﴾

صدق الله العلي العظيم

سورة التوبة

القوة الناعمة والغزو الثقافي
في أفلام الأنمي والألعاب الالكترونية

تمهيد عام

يلفت انتباهنا وجود ظاهرة غير سوية ومتفاقمة، تؤشر لوجود مستقبل يشوبه الخطر والغموض تجاه هُوية جيل كامل.

وهذا الخطر قد يعصف بهوية مجتمع وأمة كاملة إذا ما تحققت أحلام وأهداف بعضهم -دول وحكومات ولوبيّات خفية- في مسخ ثقافتها وتقاليدها وأعرافها وقيمها وعقائدها، وتحويلها بنظر الأجيال الجديدة الى مجرد فلكلور وتراث تقليدي تقادَمَ كثيرًا ولم يعد يشكل هوية مناسبة لعصر الحداثة وتطلعات الجيل الالكتروني، كما يرون.

الظاهرة غير السوية متعددة الأوجه والمخاطر يمثل الاستغراق الكبير والمبالغ فيه على شبكة الانترنيت أحد وجوهها البراقة، والذي -الاستغراق - وصل ذروته، وصارت الأسرة تتواصل مع عالم افتراضي غير معروف الهوية أكثر من تواصلها فيما بينها، وبدأت الاسرة تغرق في بحور من الأفكار السطحية والقضايا الهامشية الساذجة.

والخطر يزداد عند النظر الى الأطفال والمراهقين وهم يقضون أوقاتهم وأَهم أيام عمرهم مع هذه الشبكة ومع تطبيقاتها وما يعرض فيها من سموم دون تشذيب (فلترة) ودون رقابة من أحد.

وإحـدى أبرز المتابعات وأهمها وأكثرها بالنسبة إليهم هي أفلام ومسلسلات الانمي، وكذلك الألعاب الالكترونية والتي تحوي قليلاً من المعرفة والفائدة، وتحتوي كثيرًا من التسلية والترفيه وكثيرًا من المخاطر والسموم التي قد تهدد أمنهم ووجودهم الجسدي والنفسي والاجتماعي والثقافي والديني والعلمي.

ونحن في مركز الفيض العلمي لاستطلاعات الـرأي والدراسات المجتمعية بادرنا الى تخصيص عدد من الحلقات النقاشية لهذا الخصوص، وتلك الظاهرة، وخلصنا الى تشكيل مجموعة عمل (فريق علمي) ضم نخبة من الأكاديميين والباحثين في تخصصات علمية متنوعة، ونعتقد أنها الأقرب لفهم هذه الظاهرة وتسليط الضوء عليها بالروح الاكاديمية ذات السمة العلمية والموضوعية.

وفعلاً ولدت ست دراسات علمية متعددة التخصصات، وعلى النحو الآتي:

1- دراسة علمية بتخصص العلوم السياسية.
2- دراسة علمية بتخصص علم الاجتماع.
3- دراسة علمية بتخصص الفنون.
4- دراسة علمية بتخصص علم النفس.
5- دراسة علمية بتخصص الاعلام.
6- دراسة علمية ميدانية -أسلوب الدراسات المسحية.

وكان أسلوب الكتابة في هذه الدراسات متوسط المستوى وبعيدًا الى حد ما عن الصياغات الاكاديمية المعقدة حتى يتمكن من قراءتها وفهمها الأعم الأغلب من الشرائح الاجتماعية ولكي تعم الفائدة لأكبر قدر ممكن.

وجاءت الدراسات تحت وسم عام وهو «القوة الناعمة والغزو الثقافي في أفلام ومسلسلات الأنمي والألعاب الإلكترونية» وذلك للتنبه لما وراء محتوى تلك المادة المعروضة والتي استهوت واستمالت الأطفال والمراهقين الى مستويات كبيرة جدًا.

ونعتقد أن ثقافة الجيل الجديد في خطر لما نلاحظه عليه من تقليد ومحاكاة لرموز تلك الأفلام والمسلسلات والتغيير التدريجي الهادئ في شخصيته وثقافته وسلوكه، والذي وصل الى حدود بعيدة جدًا عن إرثنا القيمي والديني.

نتطلع للإفادة من محتوى هذه الدراسات الست وماخلصت إليه من استنتاجات وتوصيات ومقترحات لتشكل حصناً وحماية لفلذات أكبادنا من البنين والبنات، وكذلك حماية لمستقبل الأمة والمجتمع من الضياع والتخريب.

مركز الفيض
2024

المحتويات

1- القوة الناعمة والغزو الثقافي وظاهرة الأنمي «دراسة نظرية مفاهيمية»
الأستاذ المساعد الدكتور سليم كَاطع علي 11

2- قراءة سوسيولوجية أفلام الإنمي كقوة ناعمة
الدكتور حسن هاشم حمود 39

3- القوة الناعمة والغزو الثقافي في أفلام ومسلسلات الأنمي والألعاب الالكترونية وتأثيراتها متعددة الأبعاد على الأطفال والمراهقين «دراسة مسحية استطلاعية ميدانية لآراء المواطنين في مدينة بغداد» مجموعة باحثين - مركز الفيض العلمي لاستطلاعات الرأي والدراسات المجتمعية 65

4- القوة الناعمة والتغلغل الثقافي في أفلام ومسلسلات الأنمي «تصورات وحلول سيكولوجية»
أ.م.د. بشار خليل اسماعيل 101

5- جماليات توظيف الثقافة والفنون في مواجهة الغزو الثقافي والقوة الناعمة
أ.د. عبد الرضا جاسم حمزة 127

6- القوة الناعمة والغزو الثقافي في أفلام ومسلسلات الأنمي والألعاب الالكترونية
أ.م.د شريف سعيد حميد السعدي 147

القوة الناعمة والغزو الثقافي وظاهرة الأنمي

«دراسة نظرية مفاهيمية»

الأستاذ المساعد الدكتور
سليم كَاطع علي
مركز الدراسات الاستراتيجية والدولية
جامعة بغداد

المقدمة

تعد القوة أحد مقومات الدولة في تحقيق مصالحها، بل هي الوسيلة والأداة التي من خلال تفرض الدولة مكانتها وهيبتها في إطار العلاقات الدولية التي تدور داخل النظام الدولي. إذ إن اغلب الدول تبدي اهتماما كبيراً لتوزيع القوة بين بعضها البعض، وتسعى بشكل كبير لتحقيق مكانتها في النظام الدولي كفاعل رئيس من خلال تطوير نفسها وتحديث قدراتها من خلال اعداد استراتيجيات سياسية واقتصادية وأمنية لتضمن بقائها واستقلالها بين القوى العالمية، لان في امتلاك القوة هو يعد محور الارتكاز في تحديد مجرى العلاقات الدولية، لكونها إحدى أهم الوسائل والأدوات التي تستخدمها الدولة في تحقيق أهدافها ومصالحها، والوصول إلى غاياتها وأهدافها.

فمفهوم القوة أصبح من المفاهيم المركزية في منظومة العلاقات الدولية لما له من أهمية بارزة تظهر من خلال ما يعطيه من مكانة للدول في النظام الدولي كما يجسد أحد المحددات الأساسية لفهم سلوك الدول فالقوة لا تتمثل فقط في امتلاك مصادرها وإنما في القدرة على تحويلها بما يجعل منها ذات فعالية.

وقد زاد الاهتمام بمفهوم القوة الناعمة بعد فشل القوة العسكرية في تحقيق أهداف الدول القوية عسكريا، وذلك باعتبار ان القوة الناعمة الخيار الأقل تكلفة، والأكثر ملائمة وفاعلية على المدى الطويل، ومع رواج مفهوم القوة الناعمة بعد ذلك امتد تطبيقه واستخدامه في كثير من دول العالم بما وسع من نطاق توظيف المفهوم باقتراح بدائل أخرى للقوة وذلك بالجاذبية

الثقافية والسياسية والعلمية وغيرها.

وانطلاقا من ذلك، فإن تحقيق المصلحة القومية للدولة، يتطلب أن تمتلك الدولة قدراً كبيراً من القوة لكي تمكنها من بلوغ الغايات التي تسعى لتحقيقها وإدراكها، لذلك تصبح ثنائية القوة والمصلحة هدفا ووسيلة، ومن ثم لا يمكن تحقيق المصلحة بدون القوة، ولا يمكن أن تتحقق قوة الدولة دون امتلاكها للموارد التي تجلب هذه القوة، إذ يرتبط كلا منهما بالآخر بروابط وأواصر وشيجة فمصلحة الدولة تقتضي أن تكون قادرة على حماية كيانها ووحدتها وسلامة أراضيها وأمنها وتحقيق جل أهدافها، ولن تتأتى تلك الغاية إلا بامتلاك القوة التي تعد الأداة المثلى في تحقيق هذه الاهداف.

ومن خلال ما تقدم يمكن تناول الموضوع من خلال تقسيمه الى مباحث رئيسة وكما يلي:

المبحث الأول: مفهوم القوة

المبحث الثاني: القوة الناعمة: المفهوم والتطور

المبحث الثالث: القوة الصلبة والقوة الذكية

المبحث الرابع: الغزو الثقافي وإنعكاساته على الأمن المجتمعي

المبحث الخامس: ظاهرة الأنمي: المفهوم والتطور

المبحث الأول: مفهوم القوة

تُعد القوة من العوامل التي يعلق عليها اهمية خاصة في منظومة العلاقات الدولية بالنظر إلى أن هذه القوة هي التي ترسم ابعاد الدور الذي يقوم به الفاعل الدولي في المجتمع والنظام الدولي وتحدد اطار علاقاته بالقوى الخارجية في البيئة الدولية، كما يرى الواقعيون ان القوة هي المفهوم المركزي لفهم و تفسير سلوك الوحدات السياسية ويتضح ذلك في سعي الدول لضمان أمنها عبر حيازة القوة، هذه الأخيرة التي لا تقدم على اي سلوك او فعل سياسي الا بعد قياسها لقوتها وكيف يمكن لها استخدامها في ذلك[1].

ويتفق الباحثون في ميدان العلاقات الدولية على أن القوة تعني القدرة على التحكم والتأثير في سلوك الغير من الوحدات الدولية الأخرى بما يخدم مصالحها، أو تحقيقاً للأهداف التي تسعى إليها[2]. في حين يُعرفها هانز مورجنتاو بأنها:» تحكّم الرجل بأفكار وتصرفات الآخرين وعزف القوة السياسية بأنها علاقات السيطرة المتبادلة بين حملة الصلاحيات العامة وأصحاب الجماهيريات الواسعة»[3].

وعُرفت القوة على انها: « القدرة على التأثير في سلوك الآخر، فهو يفسر السياسات الدولية على انها صراع من اجل القوة، كما قدم عالم الاجتماع السلوكي روبرت دال تعريف للقوة أكثر وضوحاً إذ عرفها على انها: «القدرة على جعل الآخرين يقومون بسلوكيات متناقضة مع اولوياتهم ما كانوا ليقوموا بها لولا ممارسة تلك القدرة»، بمعنى ان الوحدة السياسية تمارس قوتها على

(1) عبد الله عطوي، جغرافية السكان، الطبعة الاولى، بيروت، دار النهضة العربية، 2001، ص ص 143 ـ 144.

(2) تيلر تيفور، العلاقات الدولية: نظرية ومداخل، ترجمة: عبد العزيز عروس، سوريا، منشورات وزارة الثقافة، 1985، ص217.

(3) نقلاً عن: اياد خلف عمر، استراتيجية القوة الناعمة ودورها في تنفيذ اهداف السياسة الخارجية الامريكية في المنطقة العربية، الاردن، رسالة ماجستير، جامعة الشرق الاوسط، كلية الآداب والعلوم، 2016، ص127.

الآخرين للقيام بسلوكيات رغماً عنهم خوفاً من قدرات هذه الوحدة السياسية، هذه الأخيرة التي تضغط للحصول على ما تريد بالإكراه وليس بالإقناع ورد فعل الآخر للوحدة السياسية يوضح حجم قوة هذه الأخيرة[1].

وعرفت القوة على انها:» الوسيلة والغاية النهائية التي تعمل الدولة للوصول اليها في مجالات العلاقات الدولية بغض النظر عن اتسام طريقتها بالشرعية من عدمها»[2]. ان مفهوم القوة يختلف عن القدرة Capability فيقصد بها القوة الفعالة Effective التي تعني القدرة الفعلية أو الحقيقة التي تنتج عن تحول عوامل القوة المتاحة لدى الدول إلى قدرة فاعلة ومؤثرة في العلاقات الدولية[3].

وعلى الرغم من عدم وجود اتفاق على تعريف القوة، فان اغلب المفكرين والمختصين يقرون بأن القوة هي القدرة على التأثير في سلوك الآخرين، أو القدرة على التحكم في سلوك الآخرين، لكن لأن مثل هذه التعريفات لا تؤكد سوى أن محور مفهوم القوة هو التأثير، فإن بعض محللي العلاقات الدولية قد قدموا تعريفات تحاول أن تحدد بشكل أكثر وضوحاً ماهية القوة، كالإشارة إلى أنها علاقة بين دولتين، تسمح أي العلاقة بقيام حكومة إحداهما يحمل حكومة الدولة الأخرى على أن تتبع سلوكاً معيناً[4].

ويعرف (هاس) القوة بأنها مجموعة العناصر الملموسة وغير الملموسة المتاحة للدولة.

---

(1) جمال زهران منهج قياس قوة الدول احتمالات تطور الصراع العربي الإسرائيلي بيروت مركز الوحدة العربية 2006، ص33.

(2) لايدر جوليان، حول طبيعة الحرب، الطبعة الاولى، دمشق، مركز الدراسات العسكرية، 1981، ص 71.

(3) ممدوح محمود مصطفى، سياسات التحالف الدولي: دراسة في اصول التحالف الدولي ودور الاحلاف في توازن القوى واستقرار الأنساق الدولية، الطبعة الاولى، القاهرة، مكتبة مدبولي، 1997، ص 28.

(4) علي سعد اسماعيل، نظرية القوة، الاسكندرية، دار المعرفة الجامعية، 1989، ص 120.

ومما تقدم يمكن تعريف القوة بأنها استخدام الوسائل المتوافرة لدى الدولة من اجل الحصول على سلوك ترغب في تتبعه الدول الاخرى. ومعنى القوة في المفهوم السياسي هي القدرة على تغيير سلوك اجتماعي معين، بمعنى إجبار الشعوب بأية طريقة لأجل القيام بعمل أو الإمتناع عن عمل، ولكي تعمل شيئا ينبغي أن تكون مؤثرا، وتمارس ضغطا على الأفراد الذين معك أو المختلفين عنك.

أما ميكيافيلي فقد اعتبر القوة من العناصر الأساسية لقيام الدولة، فهو يؤكد على وجـود الدولة أو المؤسسة أو المنظمة يعتمد بالدرجة الأولى على القوة لأنها المصدر الوحيد للمحافظة على بقائها. أما ابن خلدون الذي سبق هؤلاء جميعا فقد تعرض لهذا المفهوم في مقدمة له عن قسم القوة السياسية إلى عدة أنواع وأكد على ضرورة القوة في وجود الدولة والحفاظ على استمرار الحكم واعتقد أن القوة السياسية تتمثل في الإستبداد والتأثير والإغواء. كما أن له عزل العمل السياسي عن أي مضمون أخلاقي (مبدأ الغاية تبرر الوسيلة) والتي تتعلق بمجملها بكيفية الاستيلاء على السلطة والحفاظ عليها.

وعند توضيح مفهوم القوة لا تعني فقط القوة العسكرية، أو وسائل الإكراه المادي بمعناه الضيق فحسب، وإنما القوم القومية بمفهومها الشامل بمختلف عناصرها ومكوناتها المادية وغير المادية، مثل الموقع الجغرافي السكان الموارد الطبيعية، مستوى التقدم التكنولوجي، طبيعة النظام السياسي.

وفي عالم السياسة توجد ثلاثة اتجاهات لتعريف القوة هي[1]:

الاتجاه الأول: يعرف القوة بأنها القدرة على التأثير في الغير وهي القدرة على حمل الآخرين للتصرف بطريقة تضيف إلى مصالح مالك القوة.

الاتجاه الثاني: يعرف القوة بأنها المشاركة الفعالة في صنع القرارات

(1) لايدر جوليان، مصدر سبق ذكره، ص 92.

المهمة في المجتمع.

الاتجاه الثالث: يحاول أن يجمع بين الاتجاهين السابقين ويعرف القوة بأنها التحكم والسيطرة المباشرة أو غير المباشرة لشخص معين أو جماعة معينة على القضايا السياسية، أو عملية توزيع المهام وما يترتب عليه من مقدرة في التقرير أو التأثير في الموقف.

أما عن أشكال القوة، فإن إدوارد كاريري يرى أن القوة في جوهرها وحدة لا تتجزأ، وقسم القوة السياسية إلى ثلاثة أصناف متداخلة معاً هي القوة العسكرية، والقوة الاقتصادية، وقوة التحكم بالأفكار والآراء، وأن السياسة الخارجية للدولة مرتبطة بقوتها، سواء كانت عسكرية، أم اقتصادية.

أما قوة الآراء والأفكار، فإنها لا تخضع لقياس دقيق بل الفكرة السائدة في الدول الديمقراطية الغربية هي أن الاعلام يلعب دوراً بارزاً في احكام السيطرة على آراء الشعوب وتسخيرها لخدمة سياسة الدولة واستراتيجيتها[1].

(1) إدوارد ل. بيرنز، فن العلاقات العامة، ترجمة: وديع فلسطين وحسين خليفة، القاهرة، دار المعارف، 1959، ص30.

المبحث الثاني: القوة الناعمة: المفهوم والتطور

يعد مفهوم القوة محوري في العلاقات الدولية وأكثرها استخداما على الرغم من غموضه الذي يجعل من الصعب الاجماع على ضبط مفهوم شامل ومحدد للقوة نظرا لطبيعتها الحركية الديناميكية المتطورة، فتعدد المفاهيم المقدمة للقوة في العلاقات الدولية من حيث المصدر، الشكل، القدرة على التأثير وكيفية الاستخدام جعل من مفهوم القوة مركباً ذا انواع متعددة. وتُعد القوة الناعمة من أبرز انواع القوة توظيفاً على مستوى التفاعلات الاقليمية والدولية، ولعل ما ساعد على سرعة وسهولة إستخدامها هو طبيعة الاعتماد الدولي المتبادل، الذي يتسم به النظام الدولي، نتيجة لتداعيات ظاهرة العولمة على المستويات كافة.

تعرف القوة الناعمة من الناحية اللغوية بأن القاف والواو والتاء اصلان متباينان يدل أحدهما على الشدة وخلاف ضعف، والآخر على خلاف هذا، فالأول القوة، والقوي خلاف الضعيف، وأصل ذلك من القوى، وهي جمع قوة من قوى الحبل، والمقوي: الذي أصحابه أقوياء، والمقوي: الذي يقوي وتره، ورجل شديد القوى، أي شديد أسر الخلق[1]. أما من الناحية الإصطلاحية، فقد عرفها جوزيف ناي بأنها «القدرة على التأثير في الأهداف المطلوبة، وتغيير سلوك الآخرين عند الضرورة، أما اقتران القوة بصفة (الناعمة)، فإنها تؤثر القدرة على الحصول على ما تريد من خلال الإقناع والجذب وليس الإكراه واستبعد من تعريفه العقوبات الاقتصادية والسياسية إضافة للعسكرية، وعرفها بأنها تلك القوة التي تؤكد استخدام الوسائل الحضارية والاقتصادية والدعائية[2].

(1) احمد بن حبيب الرازي، إبن فارس، معجم مقاييس اللغة، بيروت، دار الجيل، 1991، ص36.
(2) جوزيف س. ناي، القوة الناعمة وسيلة النجاح في السياسة الدولية، ترجمة: محمد توفيق البجيرمي، الرياض، العبيكان للنشر، 2007، ص25.

ومن الناحية الإجرائية فيمكن تعريف القوة الناعمة بأنها : القدرة على التأثير وجذب الآخرين بالإقناع وليس بالإكراه إلى المسار الذي يخدم مصالح الدولة وكيانها باستخدام وسائل لا تصل إلى التوظيف لأدوات القوة الصلبة غير وسائل الإجبار المادي.

ويستدعي مصطلح القوة الناعمة بشكل تلقائي نقيضه القوة الصلبة أو القاسية أو الخشنة حسب الترجمات العربية للتعبير، ويُعرف القوة بأنها القدرة على التأثير في الأهداف المطلوبة، وتغيير سلوك الآخرين عند الضرورة، والقوة الناعمة هي القدرة على الحصول على ما تريد من خلال الإقناع وليس الإكراه، وتتمثل أدواتها في القيم السياسية والثقافية والقدرات الإعلامية، والتبادل العلمي والفكري، والقدرة على مد الجسور واقامة الروابط والتحالفات أما القوة الصلبة فهي تقوم على الإجبار والقهر، وأدواتها هي الامكانيات العسكرية والقدرة على فرض العقوبات الاقتصادية والسياسية.

يعد مصطلح القوة الناعمة من المصطلحات الحديثة، وقامت الفكرة الأساسية للمفهوم على تأكيد وجود وجه آخر غير مادي للقوة قوامه الجاذبية المستمدة من ثقافة الدولة وقيمها ومصداقيتها المتولدة عن ممارساتها المتسقة مع هذه القيم، وضرورة عدم تجاهل هذا الوجه نتيجة التركيز على الأبعاد المادية العسكرية والاقتصادية التي حظيت بمكانة محورية في أدبيات العلاقات الدولية والسياسة الخارجية[1].

وللمفهوم امتداداً لاهتماماته الأكاديمية والنظرية بدراسة تغير القوة وصورها في العلاقات الدولية، بمعنى ضرورة تغير نظرة الفاعلين في قرارات الدول وعلاقاتها بالدول الأخرى لمفهوم القوة المستخدمة في تلك

(1) علي جلال معوض، مفهوم القوة الناعمة وتحليل السياسة الخارجية، القاهرة، مركز الدراسات الاستراتيجية، 2019، ص12.

العلاقات، وذلك باستخدام القوة الناعمة بدلا من استخدام القوة الصلبة[1].

وقد أخذ مفهوم القوة الناعمة بالتطور في النشأة والاستخدام رغم حداثته نسبيا، حتى غدت القوة الناعمة اليوم أسلوبا مهما في التأثير على العقول، وكسب العواطف، ومعرفة سلوك الشعوب واتجاهاتها وميولها، وكان التسامح وقبول الآخر بعقلية منفتحة من أبرز عوامل صعود القوة الناعمة التي تعددت أساليبها وتنوعت أنماطها وأشكال تقديمها، وأسهمت في التأثير أكثر من النمط التقليدي الذي كان مستخدماً لعقود، والمتمثل باستخدام القوة لتحقيق المكاسب.

وقد نشأ مصطلح القوة الناعمة أول الأمر في كتابات الكاتب الأمريكي جوزيف ناي في جامعة هارفرد الامريكية، والمساعد السابق لوزير الدفاع الأمريكي للشؤون الأمنية الدولية، وكان أول طرحه لهذا المصطلح في كتابه الطبيعة المتغيرة للقوة الأمريكية، ثم في كتابه القوة الناعمة وسيلة النجاح في السياسة الدولية.

ومنذ ذلك الوقت وكل الكتابات التي تناولت الحديث عن القوة الناعمة تذكر أن استخدام هذه القوة بدأ بعد كتابات جوزيف ناي (Joseph S. Nye) منذ تسعينيات القرن العشرين، وكلامهم هذا يصدق على الدول الغربية؛ حيث إن تاريخها كله قائم على تحقيق أهدافها بالقوة العسكرية منذ نشأتها وتقدمها في المجال المادي والعسكري، وما الحملات الصليبية وحملات احتلال هذه الدول الغربية للدول الإسلامية.

(1) جوزيف س. ناي، مفارقة القوة الامريكية... لماذا لا تستطيع القوة العظمى الوحيدة في العالم ان تمضي وحدها، ترجمة: محمد توفيق البجيرمي، الرياض، 2003، ص31.

المبحث الثالث: القوة الصلبة والقوة الذكية

أولاً: القوة الصلبة

يشير مفهوم القوة الصلبة إلى المفهوم التقليدي للقوة والذي يعرف القوة على أنها القدرة على فرض السيطرة على الآخرين عن طريق الإكراه أو الحوافز المادية. وتعتبر المصادر الأساسية للقوة الصلبة هي القوة العسكرية والقوة الاقتصادية.

تعد القوة الصلبة المفهوم التقليدي للقوة والذي يعتمد على الإكراه والإجبار وذلك في نظر الواقعيين وتعريفهم للنظام الدولي بكونه غير مستقر وفوضوي وأن الفواعل الدولية بحاجة ملحة ودائمة لامتلاك القوة الحماية مصالحها وتحقيق أهدافها. ولقد ظل مفهوم القوة الصلبة متمركزا حول القوة العسكرية كأساس لها اضافة للقوة الاقتصادية والسكان والموارد الطبيعية وكلها عوامل للقوة الصلبة. فالقوة الصلبة تركز بالأساس على الجوانب المادية للقوة وكيفية توظيفها من قبل الفواعل الدولية لتعظيم منفعتها.

ولقد بزغت القوة الصلبة دون غيرها في القرن التاسع عشر والقرن العشرين حيث الحرب العالمية الأولى والثانية وما تبعهم من حرب باردة بين القوتين العظميتين.

وتتمثل القوة العسكرية في الإمكانات والمقدرات العسكرية للدولة كحجم القوات المسلحة ومدى تفوق أسلحتها وتقدمها التكنولوجي والقوة الاقتصادية تشمل حجم الاقتصاد وحجم الدخل القومي وإجمالي الناتج القومي للدولة. وبفعل العولمة وانفتاح العالم بهذا الشكل المتصاعد وتطور التكنولوجيا مؤخرا لم تصبح القوة العسكرية حكرا على الدول القومية وحكوماتها بل أصبحت في متناول أيدي الفواعل غير الدولية والتي تحولت لتصبح بدورها تهديدا للدول القومية والنظام الدولي.

بل إن القوة العسكرية لم تعد تقتصر فقط على الصورة التقليدية كما في

الحروب والنزاعات بين الدول ولكن ظهر مفهوم جديد عرف بدبلوماسية الإكراه، وهي حالة دفاعية تتخذ القوة العسكرية كقوة ردع أو تهديد في حالة حدوث ضرر أو تهديد للفاعل الدولي فهي تستخدم القوة العسكرية بشكل محدد ومقنن بغرض ردع المعتدي أو إقناعه بعدم التعدي وقد تستخدم أحيانا كوسيلة لحماية مصالح الدولة والتأكيد على قدرتها على استخدام القوة الع سكرية[1].

ويشير جوزيف ناي في كتابة الى مفهوم القوة الصلبة والمفهوم التقليدي للقوة على أنها القدرة على فرض السيطرة على الآخرين عن طريق الإكراه أو الحوافز المادية، وتعتبر المصادر الأساسية للقوة الصلبة القوة العسكرية والقوة الاقتصادية، لذا فإن القوة يمكن ممارستها وفقاً لناي باتباع طريقة من ثلاث إما بتهديدات الإكراه (العصا) أو التحفيز (الجزرة) أو عن طريق الج ذب.

ثانياً: القوة الذكية

إن تحولات بنية النظام الدولي الجديد جعلت من امتلاك مقومات القوة واشكالها غير كاف لنجاح الدولة في تحقيق اهداف سياساتها الخارجية وفي التأثير على الآخرين حيث اصبحت هناك اهمية متزايدة لكيفية توظيف الدولة لما تمتلكه من مقومات واشكال القوة فجاء الحديث عن القوة الذكية كمقابل للاستخدام الخاطئ لأشكال القوة الذي كان في مراحل سابقة خاصة بعد انتشار فكرة أن القوة الناعمة هي بديل للقوة الصلبة، فالقوة الناعمة لا تعني اخفاء او الاستغناء عن ادوات القوة الصلبة فهي تعمل في اطار الاستناد على مكانة وقدرات القوة الصلبة للدول بشقيها العسكري و الاقتصادي.

فالقوة الذكية تعمل على تحقيق الاهداف التي لا تتم بالقوة الصلبة منفردة

(1) سماح عبد الصبور، القوة الذكية في السياسة الخارجية، رسالة ماجستير، جامعة القاهرة، كلية الاقتصاد والعلوم السياسية، 2013، ص 45.

أو القوة الناعمة منفردة وانما من خلال دمج القوتين وتوجيههما في مسار واحد لتحقيق الغايات والنتائج المرغوبة، فالقوة الذكية تقوم على مبدا تعدد السياسات فلا يمكن لأي دولة أن تتخلى عن قوتها الصلبة بشقيها العسكري و الاقتصادي وكذلك عدم قدرة القوة الناعمة على تحقيق الاهداف بالاعتماد وبشكل منفرد على وسائلها غير الملموسة ما انتج مع التحول الطارئ على استراتيجيات الدول ظهور القوة الذكية كأحد انماط القوة قائم على الجمع بين القوتين الصلبة والناعمة ضمن استراتيجية واحدة لإحداث توازن لمواجهة التحديات الخارجية[1].

ان القوة الذكية كمفهوم اكاديمي يعتبر حديث اما من الناحية العملية فهو ليس كذلك حيث تناوله كارل كلاوزفيتش المنظر الاستراتيجي الألماني عام 1832 حين رأى أن هناك اسلوبين لمواجهة الأعداء تتمثل في المتطلبات القيمية و القدرة على التأثير إلى جانب القوة العسكرية، أما أكاديميًا فيعود إلى جوزيف ناي الذي دشن مفهوم القوة الذكية عام 2003 كرد فعل على المغالطة بشأن فكرة أن القوة الناعمة يمكن أن تعمل في استقلالية تامة عن القوة الصلبة لتحقيق اهداف السياسة الخارجية والذي ظهر بشكل فعلي عام 2008 في اطار الحملة الانتخابية للرئيس الأمريكي باراك اوباما، كما تناولته وزيرة الخارجية الأمريكية السابقة هيلاري كلينتون عام 2009 كمفهوم حيوي بدعم السياسة الخارجية الأمريكية خاصة بعدما شهدته من فشل ذريع في حربيها في افغانستان والعراق والتي عرفتا بالحروب الغبية لاعتمادها المفرط على القوة العسكرية في العصر المعلوماتي[2].

فالاستراتيجية الفعالة تقوم على المزج بين القوة الصلبة والقوة الناعمة

(1) سماح عبد الحي، القوة الذكية في السياسة الخارجية: دراسة ادوات السياسة الخارجية الايرانية تجاه لبنان (2005-2013). بيروت، دار الثقافة والعلوم 2014 ، ص، 27

(2) مني سليمان، القوة الذكية... المفهوم والابعاد: دراسة تأصيلية، القاهرة، مكتبة النهضة، 2016، ص19.

أي الدمج بين الوسائل المادية وغير المادية ضمن استراتيجية واحدة في ظل عصر يحكمه التطور التكنولوجي والإتصالي وعرف جوزيف ناي القوة الذكية على انها:» القدرة على الجمع بين القوة الصلبة والقوة الناعمة في استراتيجية واحدة للتأثير على الآخرين بالاتجاه الذي يرغب به صاحب القوة».

ومما تقدم يمكن القول، نجد أن قوة الدولة في المجال الدولي تعتبر المحصلة النهائية للمصادر والقدرات والإمكانات القومية التي يمكن تعبئتها لمتابعة أهداف سياستها الخارجية. وهذه المحصلة تعتمد على مدى تفاعل العديد من العوامل والمكونات التي تتداخل فيما بينها لتبرز الحجم النهائي لقوة الدولة القومية، وقدرتها على التأثير والنفوذ. وبما أن النظام السياسي الدولي قائم في الأصل على فكرة أن كل دولة تسعى لحماية نفسها بنفسها، وهي المسؤولة في النهاية عن أمنها ومصالحها الوطنية، فإن مدى قوة تلك الدولة تفرض نفسها كمقياس تقاس به مدى قدرتها على البقاء والديمومة في عالم تسعى فيه جميع الدول للهيمنة والتأثير.

وهذا المقياس هو الذي يفسر هيمنة الدول الكبرى في هذا النظام، إذ إنها في الواقع تلك الدول المالكة لقدرات هائلة ومتنوعة من مكونات القوة عند مقارنتها مع غيرها من دول العالم، ولهذا فهي داخلة في علاقات تأثير في جميع أرجاء العالم وإن كانت بدرجات متفاوتة، إنطلاقاً من مصالحها القومية، وتبعاً لمقدرتها على التأثير والنفوذ. وهذا الأمر يُظهر لنا مدى صحة العلاقة بين القوة وفاعلية السياسة الخارجية للدول المالكة لمكوناتها المتعددة[1].

(1) خالد خلف المحاميد، الاقتصاد وسياسة الاردن الخارجية (1952 ــ 1999)، الطبعة الاولى، عمان، مطابع الدستور التجارية، 1999، ص16.

المبحث الرابع: الغزو الثقافي وإنعكاساته على الأمن المجتمعي

الغزو الثقافي هو الهجوم على أسس وثقافات أمم من أجل طمسها والسيطرة عليها ونشر المعتقدات والثقافات الأخرى.

وغالبًا يتم ممارسة هذا النوع من الغزوات على الدول النامية. ويُشير مفهوم الغزو الثقافي الى الجهود والممارسات التي يبذلها مجتمع مهيمن سياسيًا أو اقتصاديًا لفرض جوانب مختلفة من ثقافته الخاصة على مجتمع آخر غير مهيمن؛ مثل العادات والتقاليد، والدين، واللغة، والأعراف الاجتماعية، والأخلاقية، والجوانب الأخرى للأنظمة الاقتصادية والسياسية التي تُشكل المجتمع المهيمن. ويُعد الغزو الثقافي أحد أشكال الإمبريالية إذ إنّ الدولة المهيمنة تُوسّع بقوة سلطة ثقافة مجتمعها على الشعوب الأخرى بتحويل أو استبدال جوانب ثقافة المجتمع غير المهيمن باستخدام القوة العسكرية، والقانون، والتعليم، وغيرها.

وهنا يمكن القول ان الغزو الثقافي أحد أهم الأدوات الأساسية للاستعمار؛ إذ يُمارس المُستعمِرين الغزو الثقافي بدافع إيمانهم بفوقية وأفضلية ثقافتهم، وبحجة تطهير المُستعمَرين من عاداتهم وأعرافهم غير المتحضرة بزعمهم، كما أنّ الغزو الثقافي من أفضل أساليب التقليل من مقاومة المُستعمَرون بالقضاء قدر الإمكان على كل آثار ثقافتهم وكل ما يُعزز من مظاهر وحدتهم[1]. وقد ارتبطت ممارسات الغزو الثقافي تاريخيًا بالتدخل أو الغزو العسكري، ومع أنّ مصطلح الغزو الثقافي لم يظهر ولم يُعرّف حتى الستينيات من القرن الحالي؛ إلّا أنّ ظاهرة الغزو الثقافي موجودة منذ زمن طويل، ويُمثّل انتشار الإمبراطورية الرومانية أقدم الأمثلة على الغزو الثقافي في تاريخ الحضارة الغربية، بجوانبه السلبية والإيجابية. وخلال القرن الـ20، لم يعد الغزو الثقافي مرتبطًا ارتباطًا

(1) ايمان الحياري، مفهوم الغزو الثقافي، 26/ 4/ 2022، على الرابط: https://www.mawdoo.com

وثيقًا بالتدخل العسكري، أو بممارسة التأثير الاقتصادي والسياسي من البلد المهيمن القوي على البلدان الأقل قوة، فقد يحدث الغزو الثقافي في التجارة الدولية، والتنمية الصناعية في الخارج، والاستثمار الأجنبي المفرط، وتقديم المساعدات الدولية للبلاد النامية، إذ تتبع الدول القوية اليوم سياساتها للغزو الثقافي باسم التحسين، ونشر الرعاية الصحية، والتعليم، وما إلى ذلك.

ويُمكن أن يُعد خلق الطلب على السلع والخدمات التي تُنتجها دولة ما في أجزاء أخرى من العالم من خلال استخدام أساليب التسويق العدواني غزوًا ثقافيًا كذلك؛ إذ يُهدد استيراد الأفلام، والموسيقى، والملابس، والأطعمة من البلاد الأخرى باستبدال المنتجات المحلية، وتغيير سمات الثقافة المحلية بالتدريج، وقد يُسبب الغزو الثقافي اعتماد لغة أجنبية كلغة إضافية محليًا، وقد تُقبل أيديولوجيات أخرى تُعارض أفكار وأيديولوجيات المجتمع المحلي، وقد يُصبح السكان معتمدين ثقافيًا على الواردات الأجنبية؛ وهذا كلّه من شأنه أن يُعيق تطورهم في الأدب، والعلوم، والتعليم، ووسائل الإعلام، والسلوك، واللغة، فضلاً عن إعاقة النمو الاقتصادي. ويهدف الغزو الثقافي بشكل أساسي إلى إضعاف الأسس الثقافية للأمة المغزوة؛ لجعلها تابعة، ومن ثم تسهيل السيطرة عليها لتُحقق الأمة الغازية أهدافها ومنافعها الخاصة[1].

لقد أفرزت ظاهرة العولمة في ظل الانفتاح الكبير الذي أتاحتْه وسائلُها للتواصل بين الثقافات والشعوب بيئةً مليئة بالممارسات البعيدة عن الانماط الاجتماعية والقيمية السائدة في البلدان المتلقية، إذ بدأت هذه البلدان تتلمس تداعيات العولمة السلبية على مجمل مَشاهِد الحياة الداخلية فيها بشكل مباشر؛ فقد لاحظت مخاطر التداخل الحضَاري، وأدركت سلبيات فرض ثقافة الآخر بالإقحام، عبر تقنيات الاتصال الرقمي الحديثة، والفضاء

(1) المصدر نفسه

الإعلامي المفتوح في كل الاتجاهات بلا قيود، بما يسببه هذا المنحى المتعمد من تشويهٍ لتصورات الشعوب، وتسفيه لموروثها الحضاري، من خلال أساليب تزيين الثقافة الوافدة للجيل، وما يعنيه هذا التحدي من مسخ للخصوصيات الوطنية[1]. وتَكْمُن خطورة الغزو الثقافي في كونه يستهدف مسخ الثقافات المحلية، بما هي الصورة المعنوية والاجتماعية والتأثير على خصائصها الفكرية، وتصوراتها العَقَدية، وموروثها الحضاري، وفرض كل ما هو دخيل عليها، كما ادت ضرورات الحداثة الى أن يصبح الغزو الثقافي من خلال الفضاء الإعلامي المفتوح في كل الاتجاهات، من أشد أساليب الاختراق خطرًا من خلال ما يتيحه من إمكانيات تقنية في بث القيم والسلوكيات الغربية، في برامج مُعَدَّة بعناية فائقة، لكي تحظى بتأثير قوي في الرأي العام في تلك البلدان؛ لسهولة وصولها إلى كل بيت.

الغزو الثقافي هو قضية عالمية تعاني منها المجتمعات بأغلبها. وهذا الغزو وإن كان يأتي من جهة الغرب، إلا انه يتحرك بآليات محلية ويسري ثم يستفحل على أرضية ضعفنا في الداخل. بل لا معنى للغزو من دون ضعفنا، وضعفنا هو أرضية الغازي وطريق المواجهة لا يتمثل بتشييد السدود وحدها ووضع المتاريس بل بابداع الفكر وابتكار الحلول وبناء الواقع وتقوية البناء؛ أي بتجاوز الضعف وتماسك الداخل فكرياً وموضوعياً[2].

ان ظاهرة العولمة وإنعكاساتها على المجتمعات أدت في جانب منها الى ضعف الوازع الديني وتلاشي القيم الأخلاقية بين الأفراد، والجماعات،

(1) نايف عبوش، الغزو الثقافي ومخاطر مسخ الهوية، 2013/12/1، على الرابط:
https://www.alukah.net/culture/0/63328/%D8%A7%D9%84%D8%BA%D8%B2%D9%88-

(2) علي بن فايز الجنحي، رؤية للأمن الفكري وسبل مواجهة الفكر المنحرف، الرياض، المجلة العربية للدراسات الامنية والتدريب، المجلد 14، العدد27، 2004، ص27.

والدول، وفقدان العدالة الاجتماعية، وحقوق الإنسان، والقهر السياسي، وضعف اقتصاديات الدول النامية، وسيطرة اقتصاديات الدول الغربية على الأسواق الاقتصادية، وظهور فكرة العولمة، وتنامي الفروق الفردية والاجتماعية بين الفقراء والأغنياء. وقد أدت هذه العوامل إلى نشأة العديد من الأفكار المنحرفة والهدامة نتيجة غياب الأمن بكافة أشكاله ومنها غياب الأمن الفكري[1].

وفي ضوء ما تقدم، يمثل الغزو الثقافي أحد الأخطار التي تواجه الأمن الفكري، فقد عمل الغزو الثقافي للأمة العربية والإسلامية على طمس الهوية الإسلامية المحلية وتغريب أبناء الأمة العربية والإسلامية ومسخ الشخصية الوطنية للأفراد، ولا يقتصر خطر الغزو الثقافي على ما سبق ذكره، بل يتعدى تأثيره إلى طمس المعالم الحضارية والثقافية وخصوصية الأمة الإسلامية وتصويرها على أنها حضارة مسلوبة الإرادة وغير قادرة على تطوير ذاتها.

ومما تقدم، نخلص الى القول ان المخاطر المترتبة على الغزو الثقافي تتطلب من المجتمعات المتلقية العمل على ترسيخ ثوابت الخصوصيات المحلية، من خلال تفعيل دور الاسرة كونها النواة الاولى في عملية الضبط الاجتماعي، ولما لها من دور كبير في ترسيخ القيم والتقاليد والسلوكيات القويمة في المجتمع، ومحاربة محاولات طمس معالمها، حفاظًا على الهُوية، وتلافيًا للتفريط في مقومات الوجود، بحيث يأتي هذا النهج في مقدمة الأولويات الوطنية، بمغادرة نهج التبعية من دون تردد، يُقَلص من الفجوة القائمة بين الغرب والبلدان النامية، خوفًا من تداعياتها المحتملة على الهُوية الوطنية.

(1) إحسان محمد الحسن، تأثير الغزو الثقافي على سلوك الشباب العربي، الرياض، أكاديمية نايف العربية للعوم الامنية، مركز الدراسات والبحوث، 1998، ص ص 18 ـ19.

المبحث الخامس: ظاهرة الأنمي: المفهوم والتطور

تُعد أفلام ومسلسلات الأنمي من الموضوعات المهمة والخطيرة كونها تمثل إحدى وسائل الاختراق الثقافي الذي تتعرض له الأجيال المختلفة في عصرنا الحاضر، إذ إن الواقع يؤشر قلة البحوث والدراسات التي عالجت ظاهرة الأنمي وبيان مخاطره، سواء على الفرد أو المجتمع، فضلاً عن تعثر المحاولات في الوصول الى وضع تعريف دقيق وشامل لهذه الظاهرة من قبل المؤسسات الفكرية والعلمية في البلدان العربية ولا سيما في العراق، نظراً لخطورة هذه الظاهرة وإنعكاساتها الاجتماعية والنفسية والاخلاقية على المجتمعات.

إن ظاهرة الأنمي تُعد من أبرز وسائل الاختراق الثقافي في وقتنا الراهن، الذي يستقطب الجيل الجديد تحديداً، ومما يزيد من خطورة الأمر أن أبناء الجيل القديم لم يعوا بعد بمخاطر عالم الأنمي ولم يستشعروا آثاره المستقبلية، بل قد ينظرون إلى الأنمي على أنه مجرد أفلام وألعاب كارتونية للتسلية فقط، فيتركون أبناءهم عرضة لهذا العالم من دون توعية ومراقبة ومحاسبة.

وهنا تشير المتخصصة النفسانية الجزائرية (سعيدة لعجالي) الى خطوة الأنمي بقولها: «مثل هذه المسلسلات أصبحت مشكلة حقيقية على الأطفال والأسر، وأهمها فقدانهم التركيز في الدروس وهوسهم الكبير بمتابعتها وإن كانت لا تتناسب مع أعمارهم، لافتة إلى أن تلك الأفلام وإن كانت كرتونية، ليست معدة للأولاد وهو ما يجعل الأهل لا يميزون خطورتها»[1].

إن تعريف الأنمي (anime) ينطلق من كونها تمثل مفردة مشتقة من الكلمة الإنجليزية Animation))، التي تعني حرفياً (رسوم متحركة)، وقد تم

(1) نقلاً عن: حيدر محمد الكعبي، الأنمي وأثره في الجيل العربي، النجف الاشرف، سلسلة الاختراق الثقافي (11)، المركز الاسلامي للدراسات الاستراتيجية، 2022، ص 7.

اختصار كلمة « أنميشن» لتكون « أنمي» من أجل تمييز الرسوم المتحركة المنتجة في اليابان عن تلك المنتجة في غيرها من البلدان. ويُعد الأنمي الوجه العالمي الأكثر شهرة لليابان، إذ صرح دوريون تشونج Chung Dorion كبير المشرفين على متحف M في هونغ كونغ بأن لدى الأنمي متابعين مثل متابعي (الروك أند رول) و (سينما هوليوود)، وأضاف قائلاً: « من الممكن الجدال بأن الأنمي من أولى الثقافات العالمية وأوسعها نطاقاً»[1].

كما تُعرف الأنمي بانها: افلام رسوم متحركة محاكية للواقع اختص بها اليابانيون، وتعتمد رسومات الأنمي على اسلوب رسم المانغا الذي يتميز ملامح شخصياته بنسب ملامح الانسان العادي، أما العيون فاتخذ ابعاد أكبر من العادة مع التضخيم في تعابيرها[2]. والجدير بالذكر أن الأنمي ليست موجهه للأطفال فقط، وإنما توجد من أفلام الأنمي ما تتناول موضوعات تخص الكبار أيضا.

وعرف قاموس اكسفورد كلمة أنمي على: أنها أسلوب الرسوم المتحركة في تصوير التلفزيون الياباني وأفلامه، والذي يستهدف البالغين والأطفال. وفي اليابان يستخدم هذا المصطلح ليصف جميع أنواع الرسوم المتحركة في العالم، ويقضي الشاب ما معدله 16-17 ساعة مشاهدة للتلفزيون في الأسبوع تقريباً إذ يبدأ من عمر مبكر كعامين

أما مصدر الأنمي فهي رسومات الجرافيك الحاسوبية أو الرسم اليدوي، وهو من الفنون التي تحتاج إلى استثمارات كبيرة حتى تصل إلى الجودة المقصودة وأصبحت صناعة قائمة بذاتها، حتى بلغ حد إنتاج حلقة الانمي الواحدة ما بين(100 ــ 300) ألف دولار أمريكي، حتى أن قيمة الأنمي في

(1) المصدر نفسه، ص 6.

(2) نقلاً عن: محمد معرض، الآب الثالث والأطفال: الإتجاهات الحديثة لتأثيرات التلفزيون على الأطفال، الطبعة الاولى، القاهرة، دار الكتاب القاهرة، 2000، ص ص 58 ـ 59.

الولايات المتحدة بلغ 2,74 بليون دولار أمريكي في عام 2009، إذ تؤشر هذه الأرقام حجم الفوائد الاقتصادية المتحققة وحجم المنافسة حول هذه الصناعة[1].

ويعود تاريخ ظهور الأنمي مع بداية ظهور السينما في أوائل القرن العشرين، إذ أصبحت اليابان تستخدم تقنيات مختلفة في إنتاج الرسوم المتحركة مع إضافة تقنية الصوت لها مع الألوان الصاخبة، كما بدأت باستخدام الكاميرات المتعددة والأوراق الشفافة، أو الأفلام المستعملة في إنتاج الرسوم المتحركة بالإنجليزية ، 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 أصبح الاتجاه في إنتاج الأنمي والرسومات المتحركة نحو الدعاية التجارية أو الدعاية الحكومية، ولم يكن الهدف منها ترفيه الشعب خلال تلك المدة[2].

وفي العام ١٩١٧ بدأ اليابانيون بمحاولات بدائية تتمثل بتقطيع الصور ولصقها يدوياً لصناعة أفلام الرسوم المتحركة القصيرة، متأثرين في هذا المجال بالصناعة الأمريكية والفرنسية الرائدة في صناعة الكارتون، ولكن التكلفة الباهظة منعت الأنمي الياباني من الصمود آنذاك أمام أعمال شهيرة مثل إنتاجات شركة والت ديزني الأمريكية، وبقيت الرسوم المتحركة اليابانية تعاني التذبذب والتراجع لمدة من الزمن حتى أواخر الحرب العالمية الثانية.

(1) بوملان حنان، تأثير مشاهدة الأنمي على المراهقين: دراسة مسحية على عينة من المراهقين المتابعين لأفلام النمي، رسالة ماجستير، كلية العلوم الانسانية والاجتماعية، جامعة محمد خيضر بسكرة، الجزائر، 2020، ص 40.

(2) سديرة عائشة، القيم الانسانية المضمنة في الرسوم المتحركة التلفزيونية « أنمي»: دراسة تحليلية لعينة من حلقات الرسوم المتحركة « القناص» إنموذجاً، رسالة ماجستير، كلية العلوم الانسانية والاجتماعية، جامعة محمد خيضر بسكرة، الجزائر، 2020، ص ص 61 ـ 62.

ومع الانتعاش الاقتصادي الذي شهدته اليابان في الثمانينيات من القرن العشرين تطورت صناعة الأنمي ودخلت أفلامها في الفصول الدراسية كأدوات تعليمية. كما بدأت وكالة الشؤون الثقافية اليابانية في العام ١٩٩٧ بدعم المعارض التي تصدر أعمال الأنمي وألعاب الفيديو والفن الإعلامي، وهو ما يعبر عن اهتمام الحكومة اليابانية في تصدير صناعاتها الثقافية الى العالم، إذ عدت اليابان الأنمي احد المصادر الاستراتيجية لقوتها الناعمة بهدف تحقيق المكاسب الاقتصادية المترتبة على ذلك الانتاج، فضلاً عن محاولة اليابان لتحسين صورتها امام المجتمع الدولي كونها كانت تمثل أكثر الدول دموية ووحشية في النصف الاول من القرن العشرين.

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 سنوياً، فضلاً 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 ، وأكثر من 2 تريليون ين ياباني عام 2017 ، محققا ذروة نجاحه وانتشاره الذي دعا قناة «نتفليكس» الأمريكية للانضمام إلى الجهات المنتجة لأعمال الأنمي[1].

وعلى الرغم من أن فن الأنمي يعد من النواحي الثقافية، خاص باليابانيين إلا أنه قد لاقى رواجاً عالمياً في العقد الأخير، ولا سيما مع تطور شبكة انترنت التي ساهمت بشكل كبير في نقل تلك الثقافة خارج حدود اليابان

(1) المصدر نفسه، ص 9.

فظهرت ما تسمى بمجموعات الترجمة وهي فرق تقوم بترجمة مختلف أنواع ذلك الفن بما فيها الأفلام والمسلسلات، 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.

ولا شك، فان كون ظاهرة الأنمي مليئة بالمظاهر السلبية والانحرافات السلوكية، يؤشر ان أفلام ومسلسلات «الأنمي»، قد يكون مصدرها جهات ماسونية، ولعل ما يدلل على ذلك هو ظهور العلامات الماسونية مثل الصورة التوضيحية، وتهدف هذه الأفلام إلى تأصيل فكرة تعدد الآلهة أي وجود أكثر من إله لأكثر من شيء مثل « إله الشر وإله الخير وإله الحب .. إلخ». فضلاً عن البدء ببث الطقوس والأفكار التي تدخل في الشرك الأكبر «مثل القرابين» وتعود العين والقلب على محبة هؤلاء الأبطال الماسونيين الذين لا يمكن قهرهم، إذ أن تكرار الشعار الماسوني الشهير (المثلث والعين) في أكثر من مسلسل كرتوني، على الرغم من اختلاف أزمنة الإنتاج وفترات البث وقصص المسلسلات، دليل قاطع على أن جميع هذه المسلسلات التي تعرض هذه الرموز ما هي إلا من تدبير جهة واحدة، وهم اليهود الماسونيون كما أنها تدل على إصرار هؤلاء الأعداء على زرع الفكر اليهودي والطقوس الماسونية الهدامة في نفوس أبنائنا وأجيالنا المسلمة الجديدة.

الخاتمة

تمثل القوة الناعمة حجر الاساس في العلاقات الدولية، لا سيما في شكلها الصلب(القوة العسكرية)، كونها تمثل احد مقومات الدولة سواء تم استخدامها بشكل مباشر او غير مباشر، من خلال التهديد او منع المساعدات عن الدول بهدف إرغامها على الإنسياق وراء اهداف الدولة . وتعد القوة الناعمة من المفاهيم الحديثة في سياق العلاقات الدولية، إذ ظهر المفهوم في أدبيات العلاقات الدولية منذ تسعينيات القرن الماضي، للتأكيد على دور الادوات والوسائل غير العسكرية في تنفيذ السياسة الخارجية للدول، بهدف تحقيق اهدافها ومصالحها من خلال توظيف آلية التأثير الثقافي والآيديولوجي في خيارات الدول الاخرى.

عليه، فان القوة الناعمة هي القدرة على تحقيق الغايات باستخدام قوة الجذب والاستقطاب والقبول لثقافة الدولة وسياساتها واعرافها السياسية بدلاً من قوة الاجبار او القوة المالية، وهي بذلك تمثل وسيلة للوصول الى النتائج والاهداف المراد تحقيقها باستخدام قوة الجذب، وهي بذلك عكس القوة الصلبة التي تعتمد على القدرات والامكانيات العسكرية بالدرجة الاساس.

وقد شكل الغزو الثقافي إحدى آليات القوى الناعمة بهدف إختراق المجتمعات المتلقية والتأثير في هويتها الوطنية والحضارية، وبما يتفق مع مصالح واهداف الدول الغازية او الموجهة. وهنا نجد من الضروري إن تتصدى المجتمعات لهذه الظاهرة السلبية، وأن للأسرة دوراً عظيماً في بناء المجتمع فهي تعد اللبنة الأولى في بناء المجتمع المتماسك على الرغم من أنها أصغر مؤسسات المجتمع من حيث الترتيب فان لها اهمية كبيرة في تهيئة أفراده للعيش والاندماج به، وان الدور الايجابي الذي تلعبه الأسرة في وقاية أفرادها من الانحراف والجريمة لا يمكن تعويضه

عن طريق أي مؤسسة أخرى، خاصة وأنها المسؤولة عن تكوين نمط شخصية الفرد واخلاقياته بوجه عام والتربية الوقائية في الاسرة لا تقف عند مراقبة الابناء، ومتابعة تصرفاتهم، سواءً على مستوى الواقع الحقيقي أو الافتراضي (الإلكتروني)، كما لا تقف عند التعرف على أصدقائهم ومن يخالطون، والأماكن التي يرتادونها، فهذه الأمور من متطلبات الأمانة في تربية الأبناء ابتداء، ويقوم بها الوالدان بشكل تلقائي، إنما تقوم التربية الوقائية بالدرجة الأولى على إسقاط كل الحواجز النفسية والعائلية بين الوالدين والأبناء، بحيث يمكن للأب أو الأم التعمق في تفاصيل حياتهم، فيكون الأبناء والبنات كتباً مفتوحة وأصدقاء فوق العادة، ومن ثم يعرف الوالدان حقيقة فكرهم، ومستوى وعيهم بما يحيط بهم من قضايا وأحداث وما يتلقونه عبر وسائل الإعلام، ومواقع التواصل الاجتماعي.

قائمة المصادر

1- إحسان محمد الحسن، تأثير الغزو الثقافي على سلوك الشباب العربي، الرياض، أكاديمية نايف العربية للعوم الامنية، مركز الدراسات والبحوث، 1998.

2- احمد بن حبيب الرازي، إبن فارس، معجم مقاييس اللغة، بيروت، دار الجيل، 1991.

3- اياد خلف عمر، استراتيجية القوة الناعمة ودورها في تنفيذ اهداف السياسة الخارجية الامريكية في المنطقة العربية، الاردن، رسالة ماجستير، جامعة الشرق الاوسط، كلية الآداب والعلوم، 2016.

4- إدوارد ل. بيرنز، فن العلاقات العامة، ترجمة: وديع فلسطين وحسين خليفة، القاهرة، دار المعارف، 1959.

-5 بوملان حنان، تأثير مشاهدة الأنمي على المراهقين: دراسة مسحية على عينة من المراهقين المتابعين لأفلام النمي، رسالة ماجستير، كلية العلوم

الانسانية والاجتماعية، جامعة محمد خيضر بسكرة، الجزائر، 2020.
6- تيلر تيفور، العلاقات الدولية: نظرية ومداخل، ترجمة: عبد العزيز عروس، سوريا، منشورات وزارة الثقافة، 1985.
7- جمال زهران منهج قياس قوة الدول احتمالات تطور الصراع العربي الإسرائيلي بيروت مركز الوحدة العربية 2006.
8- حيدر محمد الكعبي، الأنمي وأثره في الجيل العربي، النجف الاشرف، سلسلة الاختراق الثقافي (11)، المركز الاسلامي للدراسات الاستراتيجية، 2022.
9- جوزيف س. ناي، القوة الناعمة وسيلة النجاح في السياسة الدولية، ترجمة: محمد توفيق البجيرمي، الرياض، العبيكان للنشر، 2007.
10- جوزيف س. ناي، مفارقة القوة الامريكية... لماذا لا تستطيع القوة العظمى الوحيدة في العالم ان تمضي وحدها، ترجمة: محمد توفيق البجيرمي، الرياض، 2003.
11- خالد خلف المحاميد، الاقتصاد وسياسة الاردن الخارجية (1952 ــ 1999)، الطبعة الاولى، عمان، مطابع الدستور التجارية، 1999.
12- سديرة عائشة، القيم الانسانية المضمنة في الرسوم المتحركة التلفزيونية « أنمي»: دراسة تحليلية لعينة من حلقات الرسوم المتحركة « القناص» إنموذجاً، رسالة ماجستير، كلية العلوم الانسانية والاجتماعية، جامعة محمد خيضر بسكرة، الجزائر، 2020.
13- سماح عبد الحي، القوة الذكية في السياسة الخارجية: دراسة ادوات السياسة الخارجية الايرانية تجاه لبنان (2005-2013). بيروت، دار الثقافة والعلوم 2014 .
14- سماح عبد الصبور، القوة الذكية في السياسة الخارجية، رسالة ماجستير، جامعة القاهرة، كلية الاقتصاد والعلوم السياسية، 2013.

15- عبد الله عطوي، جغرافية السكان، الطبعة الاولى، بيروت، دار النهضة العربية، 2001.

16- علي بن فايز الجنحي، رؤية للأمن الفكري وسبل مواجهة الفكر المنحرف، الرياض، المجلة العربية للدراسات الامنية والتدريب، المجلد 14، العدد27، 2004.

17- علي جلال معوض، مفهوم القوة الناعمة وتحليل السياسة الخارجية، القاهرة، مركز الدراسات الاستراتيجية، 2019.

18- علي سعد اسماعيل، نظرية القوة، الاسكندرية، دار المعرفة الجامعية، 1989.

19- لايدر جوليان، حول طبيعة الحرب، الطبعة الاولـى، دمشق، مركز الدراسات العسكرية، 1981.

20- محمد معرض، الآب الثالث والأطفال: الإتجاهات الحديثة لتأثيرات التلفزيون على الأطفال، الطبعة الاولى، القاهرة، دار الكتاب القاهرة، 2000.

21- ممدوح محمود مصطفى، سياسات التحالف الدولي: دراسة في اصول التحالف الدولي ودور الاحلاف في توازن القوى واستقرار الأنساق الدولية، الطبعة الاولى، القاهرة، مكتبة مدبولي، 1997.

22- مني سليمان، القوة الذكية... المفهوم والابعاد: دراسة تأصيلية، القاهرة، مكتبة النهضة، 2016.

23- ايمان الحياري، مفهوم الغزو الثقافي، 26/ 4/ 2022، على الرابط: https://www.mawdoo3.com/%D9%85%D9%81%D8%A7%D9%87%D9%88%D9%85_%D8%A7%D9%84%D8%BA%D8%B2%D9%88_%D8%A7%D9%84%D8%AB%D9%82%D8%A7%D9%81%D9%8A

24 . نايف عبوش، الغزو الثقافي ومخاطر مسخ الهوية، 2013/12/1، على الرابط:

https://www.alukah.net/culture/0/63328/%D8%A7%D9%84%D8%BA%D8%B2%D9%88-

القوة الناعمة والغزو الثقافي
في أفلام الأنمي والألعاب الالكترونية

قراءة سوسيولوجية أفلام الإنمي كقوة ناعمة

الدكتور حسن هاشم حمود
وزارة العدل

قراءة سوسيولوجية أفلام الإنمي كقوة ناعمة

الدكتور حسن هاشم حمود

وزارة العدل

مستخلص

تسعى بعض الدول المتقدمة إلى فرض هيمنتها على بلدان العالم الثالث وجعلها دولاً مستوردة واستهلاكية لمنتجاتها، فاعتمدت مجموعة من الاليات لتصدير منتجاتها الثقافية كقوة ناعمة تحقق قناعة وانجذاب المستهلك لموادها، هدفها نشر ثقافتها وتصدير تراثها الثقافي بطريق فنية مقبولة ومنها افلام الإنمي والمانجا اليابانية مسخرة تقنياتها الإلكترونية لتحقيق التشويق والإثارة لجذب المشاهدين، ففي بحثنا هذا سنسلط الضوء على دور هذه الأفلام في التفكك الاجتماعي وانعكاساتها على مستوى الأسرة وعلى المجتمع، مع الإشارة إلى المضامين السلبية لهذه الأفلام

الكلمات المفتاحية: القوة الناعمة، الإنمي، المانجا، التفكك الاجتماعي.

ABSTRACT

Some developed countries seek to impose their hegemony on the countries of the third world and make them importing and consumer countries for their products, so they adopted a set of mechanisms to export their cultural products as a soft power that achieves the conviction and attraction of the consumer to its materials, its goal is to spread its culture and export its cultural heritage in an acceptable artistic way, including Japanese anime and manga films, harnessing its electronic technologies to achieve suspense and excitement to attract viewers, in this research we will highlight the role of these films in social disintegration and their repercussions at the family level and society, with reference to To the negative implications of these films.

KEYWORDS:

soft power, anime, manga, social disintegration.

المقدمة

ما يشهدهُ العالم اليوم من تطورات متسارعة في مختلف نواحي الحياة، وتحوله إلى قرية كونية صغيرة، ولم تكن هناك مجموعة أو أمة بمنأى عن الاستهداف العالمي، بل أن هذا الاستهداف تجاوز القضايا السياسية، وامتد ليشمل القضايا الثقافية والروحية والقيمية.

فالدول المالكة للقوة الاقتصادية والتكنولوجيا، وكذلك القوة الصلبة باتت تبحث اليوم عن قوة أخرى تجعل المستهدف ينجذب اليها بقبول وقناعة، دون الحاجة إلى قضايا الترهيب بل تعتمد الترغيب لاستقطاب واستمالة المستهدف، وهذه القوة هي القوة الناعمة والتي تتحرك بآليات عدة ومنها الإنتاج الثقافي كأفلام الرسوم المتحركة الأنمي والمانجا وغيرها، هدفها تصدير قيم وعادات وتقاليد الثقافة اليابانية، فالغزو الثقافي يحتاج إلى وسيلة لكي ينساب من خلالها إلى الثقافة المستهدفة ففي أفلام الأنمي والألعاب الإلكترونية المبطنة بلون فني تجدها في الوهلة الأولى هدفها الترفيه، لكن عندما ندقق ونحللها سنجد هناك كثير من الرسائل المستترة خلف هذه الأفلام، لذلك في بحثنا هذا سنتعرض إلى ما يمكن أن تؤثر فيه هذه الأفلام من خلال بث افكارها وايديولوجياتها للأطفال والمراهقين واحياناً حتى البالغين، سنستعرض تأثيرها في البناء الاجتماعي للأسرة والمجتمع وما تحويه من مضامين ومشاهد غير ملائمة.

مشكلة الدراسة

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، الا بعد أن تترسخ وتفرض هيمنتها، وأحد الوان القوة الناعمة الرسوم المتحركة الأنمي والمانجا.

نجد أن هذه الأفلام صُدرت إلى العالم بعنون الترفيه والتسلية للأطفال وتغذيتها بمشاهد ورسومات وقصص تجدها تخاطب عقول الاطفال والمراهقين، وفيها لمن يشاهدها أول مرة يشعر بوجود جوانب ترفيهية إيجابية، لكن عندما تخضعها للفحص والتحليل نكتشف فيها غزواً ثقافياً لتصدير التراث الثقافي للدولة المنتجة، فضلاً عن بعض المشاهد المقتبسة من ثقافة وديانة الدولة المنتجة لها أما النوع الثالث من هذه الأفلام «الهنتاي+18» يعرض مشاهد جنسية خادشة للحياء ومثيرة جنسياً للأطفال والمراهقين.

لذا فإن مشكلة البحث سنركز من خلالها على المؤثرات التي تفرضها هذه الافلام على البنية الاجتماعية للمجتمع وماهي مؤشرات الخطر التي يمكن أن تحتويها هذه الافلام.

اسئلة الدراسة

1- كيف تؤثر أفلام الرسوم المتحركة (الإنمي المانجا الهنتاي) على البنية المجتمعية؟

2- ماهي المشاهد والرموز التي تتضمنها هذه الأفلام التي تتعارض مع قيم مجتمعنا؟

أهمية الدراسة

تكمن أهمية الموضوع كونه من المواضيع الحديثة والمهمة التي يجب اخضاعها للدراسة والتحليل، ولمعرفة الآلية التي تعمل من خلالها القوة الناعمة، والتعرف على القنوات والسبل التي تُسهل 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 أن 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.

أهداف الدراسة

1- التعرف إلى المؤثرات التي تفرضها مشاهدة أفلام الإنمي والمانجا والألعاب الإلكترونية.

2- الوصول إلى وضع مجموعة من التوصيات التي تحد من مؤثرات هذه الافلام.

المفاهيم

-1 القوة الناعمة من المفاهيم الغامضة التي يصعب الوقوف على تعريف جامع مانع لها تعددت تعاريف المفهوم بحسب المفكرين الذين تناولوه ومنهم البرفسور جوزيف ناي عرفها «بأنها القدرة على الحصول إلى ما تريد عن طريق الجاذبية بدلاً من الإرغام أو دفع الأموال[1].

في حين عرفتها الباحثة « آنا سيمونز» أستاذة مادة التحليل الدفاعي في كلية الدراسات العليا للبحرية الامريكية NPS بأنها» الجيل والنمط الرابع من

(1) جوزيف س. ناي، القوة الناعمة (وسيلة النجاح في السياسة الدولية)، ترجمة محمد توفيق البجيرمي، العبيكان، المملكة العربية السعودية، ط1، 2007، ص 12.

حروب المستقبل، بالنظر إلى تبديل موازين الحروب العسكرية التقليدية، وفشل نمط حرب المدن، ونمط مكافحة التمرد، وتتميز بأنها تستهدف السيطرة على الناس، من خلال الدبلوماسية العامة والاتصالات الاستراتيجية وعمليات المعلومات والتلاعب بالمفاهيم والمشاعر بعيداً عن احتلال وتدمير المدن ومهاجمة المواقع والقواعد العسكرية واستخدام سلاح الجو وغيرها من الاسلحة»[1].

وتعرف ايضاً بأنها القوة التي تتجسد في الإبداعات والاختراعات، التي تتجسد في إنجازات ومأثر، سواء في مجالات العلم والأدب والفن والثقافة عموماً، أو في عالم الأدوات والتجهيزات النافعة، أو في نماذج التنمية واساليب العيش وأنماط الحكم الرشيد[2].

تأسيساً على ما ورد اعلاه ان جميع التعاريف لمفهوم القوة الناعمة اكدت على إنها القوة التي تتحقق عن طريق قبول المستهدف لها وتحقق انجذابهُ لها بناءً على قناعته التامة بها دون اللجوء إلى الإكراه أو فرضها بالقوة.

2- الإنمي: ظهرت مفردة الإنمي اليابانية من ثلاثة اصوات كاتاكانا(آ، ني، مي)، لكن نطقها الحالي أخذ شكله الأبجدي من كيفية النطق الغربي باللغة الانجليزية لهذه المفردة إذ أضافت المعاجم اليابانية لفظ التحريك» إنمي – أنيميشن» إلى لغتها. بعض المهتمين غير اليابانيين يظنون أن المفردة أخذت شكلها من الكلمة الفرنسية التي تحمل الدلالة نفسها، أي المتحرك، لكن الكلمة انجليزية الأصل وهي الأكثر تعبيراً عن العمل الياباني للرسوم المتحركة في صوره الثلاث الشهيرة الفيلم السينمائي والمسلسل التلفزيوني

(1) علي محمد الحاج حسن، الحرب الناعمة (الأسس النظرية والتطبيقية)، المركز الإسلامي للدراسات الاستراتيجية، العتبة العباسية المقدسة، 2018، ص 34.

(2) علي حرب، ثورات القوة الناعمة في العالم العربي من المنظومة إلى الشبكة، الدار العربية للعلوم ناشرون، بيروت، ط2، 2012، ص 65.

وفيلم الفيديو المنزلي.

في السابق كان هناك لفظاً آخر هو «جابانمي» لحصر الرسوم المتحركة في جنسيتها اليابانية، إلا أنه لفظ قد انقرض ولم يعد يستخدمه أحد هذه الإيام. أما بالنسبة للفظ انيميشن وتعني بالعربية التحريك فهي بالأساس تعبير عن عملية تحريك الرسوم التي حققها الرسامون ثم مرت بعدة اطوار من حيث الخلفيات وعمليات التسلسل وترتيب الكوادر حتى وصلت الى عملية التحريك الاساسية[1].

وكانت الأنيميشن»الرسوم المتحركة» قبل الحرب العالمية الثانية تستخدم من قبل اجهزة الإعلام العسكرية اليابانية لأغراض البروباغندا و الدعاية لعسكرية[2].

3- الهنتاي: هذه الكلمة اليابانية اللفظ تعني أحد المعنيين : الأول مفهوم المسخية أو التحول الفيزيائي للجسد، والمفهوم الثاني هو غير الاعتيادي أو الشاذ عن المألوف... وتمارس هذه الكلمة لمن يمارس التلصص الملازم للهوس الجنسي، وفي الغرب تستخدم هذه العبارة في التعبير عن رسوم المانجا والعاب الكمبيوتر والرسوم المتحركة القادمة من اليابان والتي تحمل موضوعاً جنسياً اباحياً، أما في اليابان يتم اختزال هذه الكلمة في حرف واحد وهو الهاء أو أتش، فيقال أتشي أنمي أو أتشي مانجا، وغالباً في اليابان يطلق على المواد الاباحية من الناحية الجنسية مصطلح(هاتش كن)أو (كن 18) يعني ما فوق الثامنة عشر[3].

4- الغزو الثقافي: عرف هذا المفهوم بتعاريف عدة بعضها ربطته

(1) طارق الخواجي، قلعة الإنمي، دار أثر، المملكة العربية السعودية، ط1، 2018، ص 66.
(2) المصدر نفسه، ص 70.
(3) المصدر نفسه، ص 138.

بالإمبريالية وحالات الاستعمار والبعض اعتبر هذا المفهوم غير واقعي وضُخم والبعض اقر بخطره وتأثيره على الثقافات المستهدفة، وعُرف بأنه «ذلك التفاعل غير الحر وغير المتكافئ المفروض بقوة نوايا الغزو وذلك بقصد واضح هو التأثير بشكل ما مقصود ومخطط يمارسه شعب في ظروف تّملكه لكل وسائل التقدم على شعب أخر في ظروف افتقاره لمعظم وسائل التقدم بقصد الالحاق الحضاري، وفي المجال الثقافي[1].

إطار الدراسة المنهجي

من أجل إخضاع هذه الظاهرة للدراسة والتحليل العلمي اعتمدنا فيها المنهج الوصفي التحليلي القائم على رصد الظاهرة ووصفها للقيام بتحليلها تحليلاً علمياً.

الرسوم المتحركة (الإنمي) والتفكك الاجتماعي

كل مجتمع مكون من مجموعة من الأنساق كالنسق الاسري والنسق التربوي ...الخ 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 وهذه المنظومة القيمية تصبح، كقوة موجهة وضابطة لسلوك الأفراد، وعند تعرض هذه البنية لغزو ثقافي يمتلك ادوات واليات أكثر فاعلية وتأثير، سيؤدي ذلك إلى ظهور المشاكل الاجتماعية، التي تنبثق كنتيجة لتناقض أو لتباين بين ما موجود في المجتمع من قيم ومعايير وبين ما ترغب أو تطمح مجموعة هامة في المجتمع إلى تحقيق ما يتماشى مع رغباتها. يؤدي ذلك

(1) محمد سيد محمد، الغزو لثقافي والمجتمع العربي المعاصر، دار الفكر العربي، القاهرة، ط1، 1994، ص 19-20.

إلى التفكك الاجتماعي والسلوك الانحرافي الذي يعطل أو يضر بالمنظومة القيمية ويحد من فاعليتها وسمي هذا باللامعيارية أو الانومي بحسب تعبير علماء الاجتماع «اميل دوركهايم[1]* وروبرت ميرتون[2]**».

فالدول الرأسمالية تمتلك مصادر متنوعة للقوة الناعمة، وقطعت شوطاً كبيراً في التطور التقني مسخرة إمكانياتها التكنولوجيا والرقمية، كأنظمة استغلالية براغماتية نفعية لاستغلال كل ما يمكن استغلاله، من مجتمعات وتحويل انتباههم عن حقيقة ظروفهم بتوظيفها لمجموعة من الأدوات والآليات، التي تهدف إلى تسطيح وعي الأفراد، وتقديم وعي معلب مزيف هدفه تصدير ثقافتها وغزو الثقافات الأخرى من خلال صناعة الترفيه، ومنها افلام الرسوم المتحركة الإنمي والقصص البوليسية والجريمة وغيرها من الاعمال التي ينجذب نحوها الجمهور. ولهذا سنتطرق إلى تأثير هذه الأفلام في البناء الاجتماعي على مستوى الأسرة وعلى مستوى المجتمع.

1- 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، يتشرب ثقافها ويمارسها، ولا يمكن للإنسان أن يكتسب التقاليد الثقافية إلا في حدود هذا الاستعداد الفطري، فالتنشئة الاجتماعية التي يتلقاها الطفل تلعب دوراً في التأسيس لبناء شخصيته ولترسيخ القيم والمعاير والعادات والتقاليد المجتمعية، التي تصقل شخصيته منذ اللحظات الاولى، وبالتالي يكون الطفل كعضو مشارك ومنتج في نفس الوقت لثقافته.

ويرى معظم الباحثين في علم النفس التربوي أن جمهور الأطفال ليس

(1)* عالم اجتماع فرنسي.

(2)** عالم اجتماع امريكي.

جمهوراً سلبياً في العملية الاتصالية يقتصر دوره فقط على التلقي، بل عنصر ايجابي يتأثر ويقلد ويتماهى في تمثيل وتقمص الادوار التي يشاهدها.

وبسبب متغيرات الحياة ومتطلباتها المتسارعة وظروفها الضاغطة جعلت بعض الأسر تتهاون في عملية التنشئة الاجتماعية، بالسماح للأطفال والمراهقين للإفراط في مشاهدة ما يعرض من البرامج التي تبث عبر النت وشاشات التلفزيون غير المسيطر عليها وبرامجSocial Media التي بعضها تحمل رسائل مبطنه ظاهرها ترفيه وباطنها قد يكون هو تصدير ثقافة أو غزواً ثقافياً، ومنها أفلام الرسوم المتحركة «الإنمي» والألعاب الإلكترونية، فعندما نسلط الضوء على هذه البرامج، نجد هناك مؤسسات عملاقة تعمل خلف الكواليس ولها أهداف طويلة الأمد، إضافة إلى الهدف المادي، فهذه الأفلام باتت تمثل الوجه الآخر للدبلوماسية السياسية للدولة المنتجة لها، واحياناً تكون أكثر حضوراً وتأثيراً كقوة تمتلك القدرة على الجذب والاقناع من خلال توظيف التكنولوجيا والمؤثرات الصوتية والصورية والحبكة الفنية العالية للقصص التي تجذب وتستميل المتلقي.

لذلك لو دققنا النظر في سلسلة أفلام الإنمي نجد إنها صممت وفق مقاسات مؤثرة وموجه لكل مرحلة عمرية وتبث على شكل جرعات هدفها تصدير «**ايديولوجيا ناعمة**» بحسب تعبير «**بيير بورديو**[1]*»». أنا اسميتها «**التنشئة الإنمية**»، فهذه الشركات المنتجة صنعت سلسلة من(الإنمي والمانجا وكذلك +18 الهنتاي) لتشمل الأطفال والمراهقين والبالغين، وهي بذلك رسمت ووضعت خارطة طريق لكل مرحلة عمرية، فعندما ينشئ الفرد ويتشرب هذه الثقافة عند مشاهدته كل سلسلة حلقات الإنمي في كل مرحلة، عندها تصبح ثقافة هذه الأفلام جزء من شخصيته، وبهذا تتمكن

(1)* عالم اجتماع فرنسي.

هذه الشركات من أدلجة أو فرض هيمنتها على جيل كامل حامل لثقافة هذه الأفلام ومتقمص لسلوكياتها.

ووضعت هذه الشركات مسميات مختلفة لتنوع هذه الأفلام وفق الفئات العمرية التي تستهدفها، قسمتها إلى ثلاث فئات، وهي اليوننشي للأطفال، والشونني(المراهقين)، والأتوناشي(البالغين)، أما بالنسبة للنساء قُسمت فئاتهن إلى فئتين رئيستين(شوجوشي) للمراهقات، و(ريدزو) للسيدات، دون النظر بالطبع إلى التقسيمات الفرعية لكلا الجنسين، فإن هناك أعداداً مهولة من المانجا، تتجه إلى كل فئة، وفي كل فئة تقدم المانجا تنوعاً لا يقل إدهاشاً عن التصنيف العمري العام[1].

وبالتالي هذا التصنيف لهذه الأفلام لم يكن اعتباطاً، وإنما خطط له كموجه ومؤثر بهذه الفئات لتقبل التراث الثقافي الذي تصدره هذه الأفلام وتعمل كقوة ناعمة فاعلة في تحقيق اهدافها في تحييد قيم وثقافة المجتمع وقبول الثقافة المصدرة.

2- طبيعة العلاقات الاسرية في ظل برامج الإنمي

يعد مجتمعنا من المجتمعات الشرقية المحافظة والتي تؤكد على ديمومة واستمرار العلاقات الاجتماعية المباشرة، لما تحويه هذه العملية من حركات الجسد وإيماءاته المليئة بالعواطف الإنسانية الجياشة في تحقيق الالفة والمحبة، لديمومة التواصل الاجتماعي بين الأفراد داخل اسرهم ومع أبناء مجتمعهم الآخرين، ولهذا دوره الكبير في بناء وتشكيل شخصية الفرد، وينظر بعض علماء الاجتماع إلى المجتمع باعتباره نسق من التفاعل، ونمط الحياة فيه يكون تشاركي تعاوني مبني على اساس تفاعلي نشط على مستوى المجتمع أو بين أفراد الأسرة الواحدة وخلاله يكتسب الفرد القيم والعادات

(1) طارق الخواجي، مصدر سابق، ص 53.

والتقاليد الاجتماعية.

لكن بفعل الغزو الإلكتروني في مجال الألعاب وافلام الرسوم المتحركة قُسم الفضاء الاجتماعي للأسرة وخلقت فيه مسافات متقاطعة ما بين الأسرة وأفرادها، وذلك من خلال الإدمان على مشاهدة هذه الأفلام أو الإدمان والاشتراك في الألعاب الإلكترونية مع آخرين خارج نطاق اسرته، وهذا الاقتحام لخصوصية الفرد، حجّم الالفة والعلاقات الأسرية وحولها إلى علاقات الكترونية افتراضية غير مباشرة، وهذا النوع من التفاعل لا يخلق الترابط الشخصي بين أفراد الأسرة الواحدة، إذ 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(هاياو 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 التفاعلي من خلال اندماجه وإدمانه على مشاهدة هذه الأفلام.

3- القلق الأخلاقي

بطبيعة الاخـلاق 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 الاخلاقي، وهذا يتم من خلال الاستراتيجيات والآليات التي تصنع أو تحبك بها افلام الرسوم المتحركة الإنمي.

وتؤكد بعض الدراسات والأبحاث العلمية أن (80%) من مصادر التلقي المعرفي والثقافي لدى الإنسان تعود في منابعها ومصادرها لعناصر حسية بصرية وسمعية، وتشارك هذه المعطيات الحسية المختزنة عبر تفاعلها في الذاكرة وفي عمليات صناعة المعرفة الذاتية عبر الوعي واللاوعي في (20%) الباقية وهذا ما يؤكد لنا أن الجهاز المعرفي والإدراكي للإنسان هو جهاز حسي بنسبته الغالبة، وربطاً بذلك فإن الجهاز العصبي الذي ينفذ أوامر الجهاز الإدراكي ينفعل ويتفاعل مع المعطيات والمواد الحسية أشد الانفعال ويترك بصماته الفيزيولوجية والبيولوجية على الدماغ[1].

خصوصاً ونحن نتعرض لقوة مؤثرة عابرة للقارات وتخترق مساحاتنا الشخصية دون استئذان وهي الميديا والاعلام الرقمي وما تعرضه من افلام ورسوم موجهه لصناعة الوعي الزائف والمشوه للأطفال والمراهقين من خلال اللعب بمشاعرهم، لما تعرضه بعض افلام الإنمي وغيرها من مشاهد خادشة للحياء كطريقة اللباس والتعري وما تعرضه هذه الأفلام من محاولات لتأنيث الذكورة وتذكير الأنوثة لأسنادها لبعض الأدوار التي ترسم صورة الذكر بدور الأنثى والأخيرة بدور الذكر كمحاولة لصنع اضطراب الدور أو اضطراب الهوية الجنسية، وما يكمن خلفه خلق أرضية لتقبل حالات التخنث ونشر التميع والتشبه بالنساء، خصوصاً وأن بعض الدول التي تعاني من أزمة الجنوسة تدعو إلى شرعنة المثلية لتصاعد أو ترجيح هوية الأنوثة على حساب تأكل الهوية الذكورية، لما تصدره من صناعة ثقافية محملة بأنوثة مفرطة، وما تنقلهُ من مشاهد اللقاءات الحميمية وتبادل القبلات بأساليب

(1) علي محمد الحاج حسن، مصدر سابق، ص89.

مثيرة جنسياً، وبالأخص ما يعرضهُ الإنمي الهنتاي +18 من افلام لنشر الاباحية الجنسية تغلفها أو تضفي عليها صبغة فنية، فضلاً عما تنقله هذه الأفلام من عادات وتقاليد وشرائع وتعاليم تخص بعض الديانات الوضعية كالبوذية والشنتوية اليابانية وتراثهم الثقافي مستعينة بـالأدوات المادية والمؤثرات الصورية والصوتية لتحقيق الإثارة والتشويق لتؤثر في المتلقي، وبالتالي تشكل تهديداً للمنظومة القيمية للمجتمع.

كما أن أغلب مجالات الإنتاج الثقافي تُخضع إنتاجها لضرورة اقتصاد السوق أو لقوى العرض والطلب، وهمها الأول تحقيق الأرباح على حساب الضوابط والثوابت المجتمعية. وهذا قد يولد تفكك وتفسخ قيمي وتشرذم أخلاقي للأجيال، ويخلق حالة من القلق الاخلاقي للمجتمعات.

4- الاغتراب الثقافي

تعد ظاهرة الاغتراب الثقافي واحدة من الظواهر النفسية والاجتماعية التي تمارس تأثيراً كبيراً على الأفراد، خصوصاً في المجتمعات التي تشهد تغيرات سياسية واجتماعية متسارعة ففي مجتمعنا العراقي وبعد التغيير السياسي، وما رافقه من سياسة الانفتاح على العالم بعد أن كان يعاني من عزلة اجتماعية واقتصادية وثقافية وتقنية وخضوعه لحكم شمولي، أسهم هذا الانفتاح والتغيير في جميع المستويات الاقتصادية والسياسية والثقافية والاجتماعية، فضلاً عن تأثيرات التقنية الإلكترونية والانفتاح على مواقع So-cial Media وغيرها من التقنية الرقمية، هذه بمجملها ممكن أن تولد حالة من التبعية والتقليد لثقافة الآخر.

ومن الجدير بالذكر أن الاستخدام السيء لهذه التقنية أو الإدمان على مشاهدة ما تبثه من أفلام وصور ساعد على تقبل المستخدمين لهذه الثقافة

الوافدة بما تحمله من عناصر ثقافية لغزو الأطفال والمراهقين ولما تحويه افلام الإنمي والمانجا من الاستخدام المفرط لصور الخيال الوهمي غير الواقعي، والفنتازيا والكائنات الأسطورية، والكثير من الخرافات والافكار المغلوطة عن الخير والشر وغيرها من الاشياء الخارقة، والضخ الكبير لعناصر الثقافة والتراث الياباني، فضلاً عن أنها صممت وفق رؤى منتجيها ومواكبة لتطوراتهم ومتماشية مع تقدم مجتمعاتهم التقنية، وتحت تأثير عامل التقليد والمحاكاة، التي تجعل البعض من الأطفال والمراهقين يعيشون حالة من الاغتراب الثقافي في محيطهم الاجتماعي، لتقمصهم لبعض الأدوار والمفاهيم المستوردة من الأفلام والمسلسلات والألعاب الإلكترونية والتي من الممكن أن تولد ما يسمى بعلم الاجتماع «**بالصدمة الثقافية**» والتي تعبر عن حالة من عدم الوضوح والتشوش الثقافي؛ بسبب التعرض لنمط اجتماعي وثقافي غير مألوف لهم، وفقدانهم للهدف والتوجيه في الحياة، فضلاً عن تراجع المنظومة القيمية لديهم، مما تجعل البعض مقلداً لما يعرض في هذه الأفلام من ثقافات تتعارض مع ثقافة مجتمعه قد تؤدي ببعضهم إلى الانتحار أو ممارسة بعض السلوكيات المرفوضة اجتماعياً، مما تجعله يعيش صراعاً قيمياً، وبالتالي لعملية الاغتراب الثقافي انعكاساتها على مجمل حياتهم في معظم مستوياتهم، التي تفرز أو تسبب بعض الأمراض النفسية كالانطواء وتراجع مستوى ذكائهم الاجتماعي، أو اللامبالاة والعزلة الاجتماعية.

نفوذ وسيطرة افلام الإنمي

تسعى شركات إنتاج الافلام المتحركة الإنمي والمانجا، إلى فرض هيمنتها الناعمة من خلال فرض وجودها وتصدير نفسها كقوة جذب لمختلف الأعمار، أن قوتها تكمن في تنوعها وغزارتها في الإنتاج فضلاً

عن مزج القصص والاساطير اليابانية التقليدية الكلاسيكية ونقلها بأسلوب حداثي بتوظيف التكنولوجيا والتقنية الرقمية والاستعانة بفنانين ومخرجين بارعين، وذلك من خلال اخضاع كل الجهود المبذولة في هذا الإنتاج من مؤثرات سمعية وبصرية ونوع القصص وعرضها بأسلوب إقناعي، واختيارهم للألوان وتدرجاتها، فضلاً عن اشكال المجسمات وتصويرها لأعضاء الجسد، كالأعين الواسعة لهذه الشخصيات في الأفلام المتحركة، إذ يعبر أحد مخرجي هذه الأفلام بان توظيف الاعين الواسعة للشخصيات يمنحها قدرة أكبر في التعبير عن مشاعرهم، فضلاً عن حركات الجسد والايماءات والحبكة الفنية العالية وغيرها من المؤثرات الأخرى ذات الدقة العالية التي منحتها القوة في التأثير والجذب وإقناع المشاهد بالتركيز والاندماج، هذه العناصر مجتمعة جعلت هذه الأفلام تهيمن وتسيطر على سوق الإنتاج الثقافي. واحد اسباب قوة هذه الأفلام المتحركة الإنمي هو دعم النظام السياسي الياباني لهذه الصناعة وتقديم كافة التسهيلات والمساعدات في إنجاح تصدير الثقافة الشعبية اليابانية إلى المجتمعات الأخرى.

خاصة بعد إصدار وزارة الاقتصاد والصناعة والتجارة ما يسمى الورقة البيضاء(2010) إشارة فيها الوزارة إلى أنه من المحتمل أن يمثل القطاع الثقافي قوة دافعة للاقتصاد الياباني، وتوقعت أن تصبح من اكبر مصادر القوة الناعمة في جميع الصناعات اليابانية... إذ تمتلك السلع اليابانية سمعة طيبة للجودة في جميع أنحاء آسيا، وفي يوليو 2007 أنشأت طوكيو جائزة المانجا الدولية وأول مسؤول تنفيذي عالمي لتكريم فناني المانجا، الذين يسهمون في نشرها في الخارج، وضمت اللجنة وزير الخارجية ورئيس مؤسسة اليابان وأعضاء اللجنة الخاصة المعنية بالثقافة الشعبية التابعة لمجلس حركة الاشخاص عبر الحدود، كما قامت وزارة الشؤون الخارجية في جمعية رسامي الكاريكاتير

اليابانية بإرسال فناني مانجا مشهورين إلى لجنة الاختيار لهذه الجائزة، وقد جذبت لجنة المانجا الدولية (146) مشاركة من (26) دولة ومنطقة على مستوى العالم[1].

وبحسب التقرير العالمي لتصنيف القوة الناعمة 2018 عُدت اليابان الدولة الاسيوية الوحيدة التي صنفت ضمن افضل خمس دول عالمياً في القوة الناعمة وعلى توالي السنوات من(2015-2018)

تأسيساً على ما سبق أن قوة هذه الافلام الإنمي إضافة إلى الحرفية الفنية العالية في الإنتاج دُعمت سياسياً ومالياً من قبل الحكومة اليابانية مستفيدة من سمعة الصناعة اليابانية الجيدة لخلق مقبولية في المجتمعات الأخرى، ومن خلال توظيف افلام الإنمي لنقل التراث والثقافة اليابانية إلى الشعوب الأخرى، واستثمارها كقوى ناعمة لنقل صورة منمقة عن الثقافة اليابانية ولخلق مساحة من التأثير في الثقافات الأخرى لتحقيق عملية الجذب والاقناع وتقبل ما يضخ من أفكار وقيم عبر افلام الإنمي والمانجا.

(1) سوزي رشيد، القوة اليابانية الناعمة.. ادوات تعزيز المكانة، بحث منشور، مجلة السياسة الدولية، العدد216، المجلد 54، 2019، ص51.

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 الصراع داخل هذه الأفلام وتصور الحياة عبارة عن صراع مستمر ما بين الأفراد، وكأنها تقتبس مقولة «توماس هوبز[1]*» «الإنسان ذئبٌ لأخيه الإنسان أو حرب الجميع ضد الجميع»، لكثافة ضخها لأعمال العنف والصراع التي يتضاءل فيها اعمال الخير، وبصورة خاصة بعض أفلام الإنمي التي تتضمن أشد صور القساوة والعنف، فضلاً عن عسكرة المجتمع لما تقدمه الألعاب الإلكترونية من حروب ومعارك تعرض بدقة عالية لتحقيق الإثارة والتشويق، لنجاح تسويقها وضمان انتشارها من خلال فاعلية تأثيرها بالمتلقي، والتي بدورها تحقق ارباحاً عالية لمنتجيها. وهذه الأفكار يمكن أن تخلق نوع من التنميط الاجتماعي لمدمني مشاهدتها، لإعدادهم لأدوار مستقبلية جهزت وأعدت بناء على ما يبث من أفكار على شكل جرعات مؤثرة من اعمال العنف.

2- المشاهد الإباحية أو الجنس (الهنتاي+18): وهذا النوع من الإنمي الياباني المبني على منهجية الجنس والاباحية لما فيها من امتهان لجسد المرأة والاساءة المتطرفة لجسدها وما يحتويه من مشاهد خادشه للحياء ومخالفة للذوق العام، والتي تتعارض وتتقاطع مع ثقافتنا الاسلامية العربية التي تعظم من قيم الشرف، وكذلك العمل على ترسيخ حالة اضطراب الهوية الجنسية لمن يعانوها.

ويعد بغاء الاطفال جزاءً مهماً في صناعة السياحة الجنسية في عدة مناطق من دول شرق اسيا مثل الفلبين وتايلند.. وجاء في تقرير نشرته منظمة

(1)* فيلسوف أنكليزي.

العمل الدولية عام 1998 أن البغاء وصناعة الجنس في جنوب شرق اسيا قد اتسعا ليصبحا قطاعاً تجارياً كاملاً خلال العقود القليلة الماضية[1]. فالعديد من الأسر في دول شرق اسيا تدفع بأطفالها من الجنسين إلى امتهان البغاء وبالتالي تأثر منتجي افلام الإنمي لمحيطهم الاقليمي قد يشجعهم على انتاج افلام تشجع على الاباحية وتجارة الجنس وبالتالي أن الاستمرارية في مشاهدة هذه الافلام وخصوصاً المراهقين سيؤسس لانحرافات جنسية عدة.

3- السحر والشعوذة: تتضمن أفلام الإنمي العديد من مشاهد السحر والشعوذة التي تكرس من أجل تكثيف هذه المشاهدة المشحونة بالشعوذة لاستدعاء قوى مجسدة في شكل حيوانات أو قوى أخرى التي تبث افكار تعظم من قدرة هذه القوى امام قدرة الخالق، وكذلك استحضار القوة الشيطانية إذ تعمل بعض أفلام الإنمي التي صممت وفق رؤيا منتجيها هدفها توظيف قوى خارجية تمتلك القدرة على التحكم بالأشياء والحياة تعطي طابعاً ايجابياً أو تجميل صورة الشيطان كقوة يتم استدعائها لتحقيق التوازن ازاء قوة أخرى. ويتم الاشارة إلى قوة المانة[2]* الموجود في داخل الأشياء الصماء كحجر أو خشب. وبالتالي احياء أو الترويج للسحر والشعوذة وتعظيم دورها قد ينعكس سلباً على الجانب التربوي للأطفال والمراهقين.

4- الخرافات والاساطير(الميثولوجيا): المستوحاة من الثقافة اليابانية ومن بلدان شرق اسيا والمبنية وفق عادات وقيم ومعتقدات هذه البلدان، إذ أن معظم هذه الأفلام تفرط في توظيف صور الخيال والوهم، والتي بدورها

(1) انتوني غدنز، علم الاجتماع، ترجمة فايز الصياغ، مركز دراسات الوحدة العربية، بيروت، ط4، 2005، ص 218.

(2)* المانوية تنسب إلى ماني المولود في بابل 216م

تخلق شرخاً أو فجوة بين الواقع الاجتماعي للطفل أو المراهق وبين ما يصبو اليه أو بين الواقع والمأمول، خصوصاً أن هذه الفئة لا تمتلك القدرات والمؤهلات الكافية في تحليل ونقد ما يعرض مما يجعلهم يعرضون واقعه الاجتماعي والتماهي مع صور الخيال التي تعرض، وهذا بدوره يعزز حالات الاغتراب.

5- الصورة الدينية: معظم أفلام الإنمي تشير إلى مفاهيم عقدية خاصة بديانات شرق اسيا والتي اغلبها ديانات وضعية، ومن هذه المفاهيم مفهوم تناسخ الارواح من خلال استدماج أو احلال روح بعض القادة أو المقاتلين أو الاسلاف السابقين في بعض الأفراد، أو في كائنات أو نباتات أخرى، وقضية تناسخ الأرواح موجودة بكثافة في ثقافة الديانات البوذية والهندوسية والشامانيا وهي بمجموعها ديانات وضعية تختلف في بعض تعاليمها مع الديانات السماوية، واحياناً تتعمد الشركات المنتجة لأفلام الإنمي المانجا أن تقدم افلامها وتغذيها بإشارات دينية تخلط أو توجد فيها نقاط اتصال مع بعض الديانات السماوية كالمسيحية واليهودية والديانات الوضعية مثل الهندوسية، والبوذية، والشامانيا، والطاوية والشنتوية المنتشرة في بلدان شرق اسيا والتي تعتقد بمذهب الاحيائية، وانتقال الروح أو تناسخها من جسد لآخر، أو قضايا تتعلق بمسألة التوازن بين قوى الإنسان الذاتية الداخلية والقوى الخارجية الروحية المحيطة به، وبالتالي ان التعرض المكثف للأطفال والمراهقين لمشاهدة هذه الأفلام قد يؤثر على سلامة عقيدتهم. خصوصاً إنها تعرض بحرفية فنية عالية والمؤثرات الأخرى التي تعرض بها قد تؤثر على المتلقي كمحاولة تصدير ثقافة وتحقيق انجذاب الآخر نحوها. ومن

هذه القضايا التي يتم عرضها مثل الصليب المقلوب «والتشاكرا[1]*». وقضايا التنجيم والتخاطر فضلاً عن كثافة الرموز الماسونية في بعض هذه الأفلام.

الاستنتاجات

1- معظم الحلقات التي تعرضها افلام الإنمي قد تؤثر سلباً على المنظومة القيمية للمجتمع، لاحتوائها على الكثير من المشاهد غير اللائقة، فضلاً عن مشاهد الوهم والخيال والسحر والشعوذة.

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

3- إن الإدمان والإفراط في مشاهدة أفلام الإنمي والمانجا يؤثر سلباً على عملية التنشئة الاجتماعية للأطفال والمراهقين. لما تبثه هذه الأفلام من مشاهد ومقاطع من أفكار وثقافات تنحدر من بعض الديانات الوضعية الخاصة بشرق اسيا.

4- إن للألعاب الإلكترونية وافلام الإنمي دور كبير في تحجيم عمليات التفاعل الأسري المباشر وتجعل التفاعل الافتراضي غير المباشر هو البديل.

5- معظم هذه الأفلام والألعاب مليئة بالعنف والمشاهد القاسية وهذا يسهم في اشاعة ثقافة العنف والصراع.

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

(1)* اصلها من الديانة الهندوسية القديمة واصلها من اللغة السنسكريتية وتعني مراكز الطاقة الداخلية في الجسم البشرية وهي خليط من اندماج طاقة الجسد مع طاقة الروح مكونة طاقة التشاكرا السبع وهي وأحدة من الطقوس والعبادات الهندوسية استخدمت في شخصيات افلام الانمي وتوظيفها كقوى خارقة.

من خلال شراء بعض المنتوجات التي تحوي صوراً ورموزاً لبعض شخصيات ومجسمات افلام الإنمي والمانجا.

7- الإدمان على مشاهدة أفلام الإنمي والألعاب الإلكترونية والتعلق المفرط بها يؤدي إلى حالة من الاغتراب الثقافي للأجيال لما يعرض فيها من مشاهد لدغدغة غرائزهم وأدلجة افكارهم للوصول إلى تآكل هويتهم الثقافية.

التوصيات

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 للمُشاهد 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 سلبية على شبكات Social Media.

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

المصادر

1- انتوني غدنز، علم الاجتماع، ترجمة فايز الصياغ، مركز دراسات الوحدة العربية، بيروت، ط4، 2005.

2- جوزيف س. ناي، القوة الناعمة (وسيلة النجاح في السياسة الدولية)، ترجمة محمد توفيق البجيرمي، العبيكان، المملكة العربية السعودية، ط1، 2007.

3- علي محمد الحاج حسن، الحرب الناعمة (الأسس النظرية والتطبيقية)، المركز الإسلامي للدراسات الاستراتيجية، العتبة العباسية المقدسة، 2018.

4- علي حرب، ثورات القوة الناعمة في العالم العربي من المنظومة إلى الشبكة، الدار العربية للعلوم ناشرون، بيروت، ط2، 2012.

5- طارق الخواجي، قلعة الإنمي، دار أثر، المملكة العربية السعودية، ط1، 2018.

6- سوزي رشيد، القوة اليابانية الناعمة.. ادوات تعزيز المكانة، بحث منشور، مجلة السياسة الدولية، العدد216، المجلد 54، 2019.

7- محمد سيد محمد، الغزو لثقافي والمجتمع العربي المعاصر، دار الفكر العربي، القاهرة، ط1، 1994

القوة الناعمة والغزو الثقافي

في أفلام الأنمي والألعاب الالكترونية وتأثيراتها متعددة الأبعاد على الأطفال والمراهقين

«دراسة مسحية استطلاعية ميدانية لآراء المواطنين في مدينة بغداد»

مجموعة باحثين
مركز الفيض العلمي لاستطلاعات الرأي والدراسات المجتمعية

المستخلص..

استهدفت الدراسة الحالية إلى تحقيق جملة أهداف يقف في مقدمتها التعرف إلى آراء المواطنين العراقيين في مدينة بغداد ومواقفهم إزاء أشكال ومضامين أفلام ومسلسلات الانمي فضلا عن الألعاب الالكترونية، وهل تمثل قوة ناعمة تهدد الأمن الثقافي والقيمي للأطفال والمراهقين العراقيين.

لذا تم بناء استبانة استطلاعية علمية حظيت بأبرز مؤشرات وخصائص الموضوعية والصدق والثبات، ثم تم تطبيقها على عينة الدراسة البالغة (٥٠٠) مواطنًا من سكنة مدينة بغداد، تم اختيارها بالأسلوب العشوائي الطبقي حسب القضاء والمحلة والزقاق، وفقًا لمجموعة من المتغيرات الديمغرافية منها الجنس، والوظيفة، والعمر، والتحصيل الدراسي.

وبعد تحليل البيانات ومعالجتها برزت مجموعة من النتائج، كان أبرزها:

١- أشار أكثر من نصف عينة الدراسة وبنسبة تصل إلى (٥٧ ٪ تقريبًا) إلى أن متابعة أفلام ومسلسلات الأنمي والألعاب الالكترونية من قبل الأطفال والمراهقين في بغداد يمثل درجة عالية من الاستغراق الخطير يصل إلى درجة الإدمان.

٢- يشعر قرابة (٦٥ ٪) من عينة الدراسة بوجود ثقافة وافدة في محتوى أفلام ومسلسلات الأنمي والألعاب الالكترونية، وبنفس النسبة أشار عدد من المواطنين إلى خطورة تلك الثقافة الوافدة وأنها تمثل (قوة ناعمة، وتغلغل وغزو ثقافي تدريجي، وهجمة منظمة ومبرمجة تستهدف القيم).

٣- اتفق نصف عينة الدراسة تقريبًا وبنسبة (٤٦ ٪) بوجود تقليد كثير من قبل الأطفال والمراهقين لما يشاهدون من شخصيات ومواقف في أفلام ومسلسلات الأنمي، وأبرزها تقليد موديلات الشعر (ألوان، قصات، كتابات، أو رمـوز)، وكذلك تقليد موديلات الملابس (ألوان،تصاميم، شعارات وعبارات).

٤- يشير قرابة (٧٤ ٪) من عينة الدراسة إلى وجود مستوى سلبي في المواد الثقافية الواردة في محتوى أفلام ومسلسلات الأنمي.
٥- أشرت إجابات عينة الدراسة إلى أن محتوى أفلام ومسلسلات الأنمي يخلو من أي قيمة وثقافة مفيدة، وأن أبرز ما يلاحظ على الأطفال والمراهقين بعد الاستغراق في المشاهدة هي (استعراض القوة البدنية والشخصية) وكذلك الاهتمام المبكر (بأنواع السيارات والدراجات النارية) فضلا عن (الموضة والملابس والاكسسوارات)؛ واستنادًا الى نتائج الدراسة قُدمت مجموعة من التوصيات والمقترحات.

الكلمات المفتاحية: القوة الناعمة-الغزو الثقافي-أفلام الأنمي-مسلسلات الأنمي-الألعاب الاكترونية

ABSTRACT..

The current study aimed to achieve several objectives, the first of which is to identify the opinions of Iraqi citizens in the city of Baghdad and their positions regarding the forms and contents of anime films and series, as well as electronic games, and whether they represent a soft force that threatens the cultural and moral security of Iraqi children and teenagers.

Therefore, a scientific exploratory questionnaire was constructed that had the most prominent indicators and characteristics of objectivity, honesty, and consistency. It was then applied to the study sample of (500) citizens of the city of Baghdad, selected in a stratified random manner according to district, locality, and alley, according to a group of demographic variables, including gender,

occupation, Age, and academic achievement.

After analyzing and processing the data, a set of results emerged, the most prominent of which were:

More than half of the study sample (approximately 57%) indicated that watching anime films, series, and electronic games by children and adolescents in Baghdad represents a high degree of dangerous absorption, reaching the point of addiction.

Nearly (65%) of the study sample feels the presence of an incoming culture in the content of anime films, series, and electronic games, and the same percentage of citizens pointed out the danger of this incoming culture and that it represents (soft power, gradual cultural penetration and invasion, and an organized and programmed attack targeting values).

Almost half of the study sample (46%) agreed that there is a lot of imitation by children and teenagers of the characters and situations they see in anime films and series, the most prominent of which is imitation of a hair styles (colors, cuts, writings, or symbols), as well as imitation of clothing styles (colors). Designs, logos and phrases.

Nearly (74%) of the study sample indicates that there is a negative level of cultural material contained in the content of anime films and series.

The answers of the study sample indicated that the content of

anime films and series is devoid of any useful value or culture, and that the most prominent thing that is observed in children and teenagers after binge-watching is (a display of physical and personal strength), as well as an early interest in (types of cars and motorcycles), as well as (fashion). clothing and accessories); Based on the results of the study, a set of recommendations and proposals were presented.

KEYWORDS: soft power - cultural invasion - anime films - anime series - electronic games

أولاً: الإشكالية الرئيسة للدراسة..

أشارت آخر الإحصاءات الرسمية الصادرة عن المؤسسات الحكومية المعنية بأن نسبة الأطفال والمراهقين في العراق «الذين تقل اعمارهم عن (١٥ سنة) بلغت (٤٠.٥٪) من مجموع السكان» (وزارة التخطيط العراقية، حالة سكان العراق ٢٠٢٢) وهي نسبة عالية جدا تستلزم بذل الجهود المتظافرة بغية الاهتمام أكثر وتوفير أفضل الرعاية الاجتماعية والخدمات الصحية والتعليمية، وإذا ما حصل أي اختراق لهذه الشريحة المهمة والواسعة فان المجتمع برمته سوف يكون عرضة للتخريب والضياع.

وتشير الدراسات المستفيضة بهذا الشأن بأن الاطفال والمراهقين حول العالم يعانون من الاستغراق التام والادمان الالكتروني بكل أبعاده، وأن الاطفال والمراهقين في المنطقة العربية والإقليمية لاسيما العراق قد يمثلون الشريحة الاكبر في هذا المضمار بسبب قلة الاه1تمام وضعف البنى التحتية اللازمة لقضاء أوقات علمية وتعليمية وترفيهية مناسبة لأعمارهم ورغباتهم واهتماماتهم.

ونلاحظ أن إحدى أبرز دواعي وأسباب الإستغراق والإدمان هي أفلام ومسلسلات الأنمي فضلا عن الألعاب الالكترونية لما تتضمنه من قصص مثيرة مقدمة بأعلى جودة وجاذبية تستهوي وتستميل عقول وأفئدة أولئك الأطفال والمراهقين، وذلك بسبب ما يرصد لها من أموال وخبرات علمية وفنية عالية المستوى.

والادمان على متابعة هذا النوع من الأفلام والمسلسلات فضلا عن الألعاب الالكترونية بحد ذاته يمثل خطرًا كبيرًا قد يعصف بمستقبل الطفل والمراهق العلمي والاجتماعي وحتى الصحي، ولكن الخطر الأكبر يكمن بما وراء المحتوى المقدم في تلك المادة الدرامية والفنية، والفرضية الأساس التي تشكلت لدينا ولدى كثير من الكُتاب والمفكرين وذوي الاختصاصات المعنية بشؤون الأطفال والمراهقين فضلا عن الأسرة بأن محتوى هذه المادة يمثل قوة ناعمة وغزوًا ثقافيًا موجهًا الى الشعوب والمجتمعات المختلفة ولأهداف متعددة بعضها علني ومعروف وبعضها الآخر سري مجهول المقاصد والغايات.

وبدأ الأطفال والمراهقون يتأثرون بشكل مفرط سلباً ويكونون جزءاً من الثقافة الوافدة الموجهة التي تدفع إلى أن يديروا ظهورهم للقيم والثقافات المحلية المتعارفة ولكل ما من شأنه الإرتباط بالمجتمع والتقاليد المتوارثة والمعتقدات.

ومن الأمثلة المطروحة لخطورة الاستغراق والمتابعة لهذه الأفلام والمسلسلات يشير بعض المتخصصين المتابعين بأن هناك فئة من الأنمي تصنّف على أنها جنسية بالكامل، وصُنِعت لذلك حصرًا، وأن بعضها موجهة بشكل مباشر للأطفال والمراهقين، وكذلك بهدف جَعْل المتابع يألف بعض الأنماط من اللاسواء والانحرافات السلوكية كالنمط المخنث من الذكور على

سبيل المثال، والعكس صحيح أيضا بالنسبة للإناث، حيث يتم الترويج لنمط ذكوري منهن كشخصية (ميكاسا) من أنمي هجوم العمالقة، وكذلك الصورة النمطية للمرأة في الأنمي التي يُعمل على تسليعها جنسيًا من خلال الطريقة المبالغ فيها في رسم مفاتن الشخصيات الأنثوية، والتركيز على جاذبيتهن وإثارتهن للذكور في الأنمي.

وتكمن الإشكالية الرئيسة للدراسة الميدانية الحالية في محاولة الإجابة عن أسئلة عدة، منها:

- كيف ينظر أولياء الأمور الى أفلام ومسلسلات الأنمي والألعاب الالكترونية ؟

- هل هناك استغراقًا كبيرًا يصل إلى حد الإدمـان من قبل الأطفال والمراهقين؟

- هل أثرت متابعة الأفلام والمسلسلات وكذلك الالعاب الالكترونية على الثقافة المحلية ؟

- ما التقييم الذي يبديه أولياء الأمور تجاه محتوى أفلام ومسلسلات الأنمي؟

- ما أبرز السلوكات التي تشكلت لدى الأطفال والمراهقين نتيجة أفلام ومسلسلات الأنمي والألعاب الالكترونية ؟

مقدمة مفاهيمية ونظرية

يشير مفهوم القوة الناعمة Soft power الذي قدمه جوزيف ناي من جامعة هارفارد إلى القدرة على الجذب والضم دون الإكراه أو استخدام القوة كوسيلة للإقناع، وفي السنين الأخيرة، تم استخدام المصطلح للتأثير على الرأي الاجتماعي والعام وتغييره من خلال قنوات أقل شفافية نسبيًا والضغط من خلال المنظمات السياسية وغير السياسية، وأن القوة الناعمة تمثل أفضل الدعايات.

ويشير هنا روبرت دال بقوله: إن القوة هي القدرة على حمل الآخرين على القيام بما لم يرغبوا في فعله، أما كارل فريدريك فيؤكد: ان القوة الناعمة هي انشاء علاقة تبعية بين طرفين يستطيع من خلاله الطرف الاول أن يجعل الطرف الآخر يفعل ما يريد، أي التصرف بطريقة تضيف الى مصالح مالك القوة، وبناءً على هذه الآراء فان القوة الناعمة أو التهديد باستخدامها لهما تأثير كبير في النظام الدولي، وقد يدفع بالدول الضعيفة التابعة والمجتمعات المخترقة للقيام بأعمال أو إجراءات معينة، وكذلك الامتناع عن القيام بممارسات أخر ى منعاً للتعرض لتبعات استخدام هذا النوع الفتاك من القوة ضدّها.

وأول ظهور للتطبيقات النظرية كان في القرن العشرين عبر الفليسوف والمفكر الايطالى أنطونيو غرامشي Antonio Gramsci في نظريته الهيمنة الثقافية في مؤلفه المهم رسائل السجن فقد أوضح أن الهيمنة الرأسمالية تكون من خلال مؤسسات خاصة كالمدرسة والكنيسة والجرائد والتي تخلق صورة جيدة لدى العامة عن النخبة الراسمالية بهدف السيطرة على عقول هولاء وضمان عدم خروجهم عن سياق المجتمع الراسمالي وقد كانت فرنسا أول من استخدم هذا المفهوم من خلال التأثير الثقافي على شعوب مستعمراتها عن طريق التعليم الذى هدف الى خلق صورة جيدة عن المجتمع الفرنسي في تلك المستعمرات ونشر لغتها في تلك المستعمرات، وقد روجت أيضاً

كل من بريطانيا وأمريكا إلى مبادئ تتماشى مع طبيعة نظامها السياسي والاقتصادي لكي تخدم مصالحها.

وقد كانت المحاولة الحقيقية بعد الحرب العالمية الثانية لاستخدام القوة الناعمة من خلال برنامج فولبرايت - Fulbright Program للتبادل الطلابي حول العالم عام ١٩٤٦ كوسيلة للتاثير في الثقافات والهيمنة على عقول المجتمعات الأخرى وقد تم استخدام القوة الناعمة بشكل كبير أثناء الصراع الآيدلوجية بين المعسكرين الإشتراكي والرأسمالي وميل كل منهم نحو التأثير على عقول وميول الآخر فيشير جوزيف ناي إلى أنَّه قد تم **اختراقها بالافلام والمسلسلات الامريكية** قبل اختراقها من قبل **المطارق والجرافات** مما يدل على استخدام القوة الناعمة بشكل كبير في الصراع الآيدلوجي بين الطرفين .

ويُشير مفهوم الغزو الثقافي Cultural Invasionإلى الجهود والممارسات التي يبذلها مجتمع مهيمن سياسيًا أو اقتصاديًا لفرض جوانب مختلفة من ثقافته الخاصة على مجتمع آخر؛ مثل العادات والتقاليد، والدين، واللغة، والأعراف الاجتماعية، والأخلاقية، والجوانب الأخرى للأنظمة الاقتصادية والسياسية التي تُشكل المجتمع المهيمن.

والغزو الثقافي يمثل جهودًا وممارسات تتم من قبل مجتمع ما بحق مجتمع آخر للسيطرة عليه، ويعد الغزو الثقافي أشد خطورة من الغزوات العسكرية، حيث يتبع التخطيط العلمي والسرية والغموض كوسائل استراتيجية فاعلة، ويكون هناك سعيًا مستمرًا للسيطرة على العقول، لا سيما فئة الشباب والمراهقين وذلك من أجل التقليل من شأن الثقافة المحلية وزعزعة العقيدة في نفوسهم والتشكيك بها، وإثارة الإشكالات والشبهات حولها، وأن أكثر المجتمعات التي يمارس عليها ذلك هي المجتمعات النامية.

وبشكل أدق فان الغزو الثقافي أسلوب أو وسيلة أو طريقة الهدف منها

زعزعة وتغيير وتشويه ثقافة بلد أو شعب ما، ومهاجمة أفكاره ومعتقداته، وزرع أفكار وثقافة الشعب الآخر، إذ تلجأ حكومات الشعوب القوية والغنية في العصور الحديثة والمعاصرة إلى مُمارسات عدة من أجل غزو ثقافة مجتمع آخر وإفقاده هويته وتوحده، ظاهرها تقديم المساعدات والرعاية والتنمية الصحية والتعليمية والاقتصادية، وباطنها التغلب والسيطرة والهيمنة والاحتلال، ويحدث ذلك عن طريق القنوات الثقافية والاعلامية كالأفلام والمسلسلات وكذلك محتوى الصحف وبعض المؤلفات، أو الأعمال الاقتصادية والتجارية كتقديم المساعدات والقروض المالية واللوجستية للدول المُستهدفة والمُستضعفة، وكذلك التوسع في الممارسات التجارية الدولية والاستثمار الأجنبي على أرض تلك الشعوب الضعيفة، بغرض تغيير ثقافتها وهويتها وأنماط استخداماتها واعتمادها على منتجات الشعوب المُهيمنة، وعدم قدرتها عن الاستغناء في استخدام تلك المنتجات والسلع.

بل قد يصل الأمر إلى استغناء الشعوب المُستضعفة عن ثقافتها وعاداتها وتقاليدها وربما الى جزء كبير من معتقداتها، بل وحتى منتجاتها القومية واستبدال كل ما لديها بالواردات المتنوعة، وذلك بعد غياب هويتها وشعورها بدونية وحقارة ثقافتها وإرثها ومنتجاتها، وهكذا تفقد الشعوب المُستضعفة رويدًا رويدًا هويتها وسماتها، وتفقد أيضًا سيطرتها على أراضيها وترابط أفرادها وبالتالي تفقد حريتها واستقلالها.

ومصطلح الأنمي هو اختصار لمفردة Animation ، والتي تعني الرسوم المتحركة، وهي كلمة يستخدمها اليابانيون للإشارة إلى جميع أشكال الرسوم المتحركة، سواء كانت محلية أو أجنبية، لكن خارج اليابان، يشير مصطلح الأنمي إلى الرسوم المتحركة التي تُنتج في اليابان فقط، أو التي تحمل طابعًا يابانيًا، ولها شهرتها حول العالم، وأن أول أنمي تجاري يعود إلى سنة 1917، ومنذ ذلك الحين، استمر إنتاج الأنمي، وازدهرت صناعته.

وملامح رسم الأنمي، بُنيت في الستينات، على أعمال الفنان أوسامو تيزوكا، وانتشرت عالميًا، في أواخر القرن العشرين، مكسبة إياها جمهورًا محليا ودوليًا، وينتشر، ويُبث، الأنمي عن طريق التلفاز والسينما، أما في الفترة الحالية فأنه يبث ويشاهد عن طريق شبكة الإنترنت.

وبشكل عام ومختصر يمكن تصنيف الأنمي حسب المحتوى إلى فئات بعضها تستهدف الأطفال حصرًا، وتتميز بقصص بسيطة ومرحة وملونة، وشخصيات لطيفة وودودة، وبعضها الآخر يستهدف الفتيان المراهقين، وتتميز بقصص مليئة بالأكشن والمغامرة والخيال، وشخصيات قوية وشجاعة وطموحة، وتوجد فئة مخصصة للفتيات المراهقات تتميز بقصص رومانسية ودرامية وعاطفية، وشخصيات جذابة وحساسة وروحانية، وهناك نوعًا يستهدف الرجال البالغين يتميز عادة بقصص معقدة وعميقة وواقعية، وشخصيات ناضجة ومتطورة ومتناقضة، وفئة تستهدف النساء البالغات، وتتميز بقصص حادة وجريئة وحديثة، وشخصيات مستقلة وجادة وحكيمة.

أما مصطلح الألعاب الالكترونية Electronic Games فيمثل نوعًا من ألعاب تفاعلية تُشغل باستخدام أي جهاز إلكتروني مُتخصص؛ كأجهزة الحاسوب، وأجهزة الهواتف الذكية، وأجهزة التلفاز، كما يُمكن تشغيل الألعاب الإلكترونية من خلال الشبكات المُعتمدة على وجود خوادم خاصة، والتي يمكن الوصول إليها من خلال الإنترنت، حيث تسمح تلك الخوادم للمُستخدمين بممارسة اللعب وحدهم أو مع أشخاص آخرين.

وتمثل سلعة تجارية تكنولوجية، إذ إنها جزء صغير من العالم الجديد الناشئ من الثقافة الرقمية الحديثة، وعلى الرغم من أنها ممتعة ومسلية، إلا أنها تؤثر على الفرد والمجتمع بطرائق متنوعة.

وتصنف الألعاب الإلكترونية وفق كثير من التصنيفات الأساسية والفرعية المختلفة بناءً على معايير عدة من أهمها:

- أسلوب اللعب وهدفه: هذا المعيار أحد المعايير الأساسية في تصنيف الألعاب الإلكترونية حيث تتنوع الأهداف التي تصمم الألعاب من أجلها فهناك على سبيل المثال ألعاب محاكاة، وألعاب تقمص أدوار، وألعاب استراتيجية، وألعاب إطلاق نار وغيرها الكثير وتختلف الطرائق والأساليب التي يلعب بها المستخدمون ويتفاعلون مع بعضهم بحسب كل لعبة.

- عدد اللاعبين وطبيعتهم: فهناك ألعابًا فردية وألعابًا جماعية أو متعددة اللاعبين تلعب عبر الإنترنت وهذه بدورها يمكن أن تكون ألعاب تقمص أدوار جماعية أو ألعاب إطلاق نار جماعية من منظور الشخص الأول أو ألعاب جماعية استراتيجية في الوقت الفعلي، ونحوها، كما أن هناك ألعابًا تعاونية يلعب فيها اللاعب ضد بيئة اللعب نفسها أو بمعنى آخر ضد الذكاء الاصطناعي المضمن في اللعبة وتعرف باسم ألعاب أو ألعاب تلعب كلاعب بشري ضد لاعب آخر لتحقيق الفوز أو تحقيق أهداف معينة في اللعبة وتعرف باسم .

- أسلوب السرد وتقنياته: والمقصود به أسلوب سرد أحداث اللعبة فهناك ألعاب خيال علمي، وألعاب واقعية، وألعاب عسكرية، وألعاب رعب، وهناك تقنيات مختلفة للسرد فقد يكون سرد أحداث اللعبة خطيًا ثأي أن قصة اللعبة محددة من البداية ولها ترتيب معين لا يتغير مع تصرفات اللاعب، أو غير خطي حيث تحدد الإجراءات التي يقوم بها اللاعب طريقة سير القصة.

- نوع منصة اللعب: أو بمعنى آخر نوع الجهاز أو العتاد أو النظام البرمجي الذي تستهدفه اللعبة، فهناك ألعابًا مخصصة للهواتف الذكية أو غيرها من الأجهزة المحمولة وهي اليوم أحد أشهر أنواع الألعاب، وألعابًا مخصصة للعب على الحواسيب، وألعابًا موجهة لوحدات التحكم بالألعاب مثل بلاي ستيشن وإكس بوكس ونينتيدو، وألعابًا تلعب من داخل متصفح الويب ولكل نوع تقنياته وموارده.

- الفئة العمرية المستهدفة: هناك ألعابًا مخصصة للكبار وأخرى مخصصة للأطفال، ويجب على الجهة المطورة والناشرة للعبة التأكد من أن الألعاب مناسبة للفئة العمرية التي تستهدفها، فإذا كانت اللعبة موجهة للأطفال فيجب التأكد من خلوها من أي مخاطر على الأطفال وعدم عرضها لأي محتوى أو إعلانات لا تناسبهم «ولكن في العادة لا تلتزم كل الشركات بهذا البند للأغراض التجارية او أغراض أخرى» ، أو ممكن السماح لظهور بعض الاعلانات غير المناسبة.

- الغرض من اللعب: على الرغم من أن معظم الألعاب تصمم لأغراض ترفيهية، إلا أن هناك ألعابًا مصممة لأغراض تعليمية وتهدف لتعزز المهارات المعرفية والاجتماعية والجسدية وهذه الألعاب في الغالب تستهدف الأطفال وهناك ألعابًا محاكاة هدفها السماح للاعب بتجربة أمور واقعية ضمن بيئة افتراضية تحاكي البيئة الفعلية «ولكن اللافت للانتباه أن هذه الألعاب عادة تكون ذات جودة واطئة وأنها غير مشوقة ولا تمتلك شروط الجذب والاستمالة اللازمة».

- منظور اللعب : فالألعاب الإلكترونية تتعدد حسب المنظور أو نقطة ارتكاز الكاميرا ضمن اللعبة فهناك ألعاب التمرير الجانبي التي تعرض اللعبة من زاوية الكاميرا الجانبية وتتبع اللاعب أثناء تحركه يسارًا أو يمينًا، وألعاب من أعلى إلى أسفل أو ما يعرف أيضًا باسم عرض عين الطائر أو عرض المروحية حيث تعرض اللعبة من الأعلى وتنظر للأسفل حيث تكون الكاميرا مثبتة في موضع ثابت في الأعلى مع دوران أو بدون دوران، وألعاب تعرض اللعبة من منظور الشخص الأول بمعنى أنها تتضمن كاميرا تحاكي رؤية بطل اللعبة أو من منظور الشخص الثالث وفيها يمكن رؤية شخصية اللاعب وتتبع الكاميرا حركة اللاعب.

أما الطفولة، فتبدو معاجم اللغة متفقة في تعريفها لهذا المفهوم، إذ تُشير

في مُعظمها إلى تعريف مُشترك يرمز إلى مرحلة زمنية من حياة الإنسان، إذ أقرّت في تعريفها للطفولة بأنّها فترة أو مرحلة بين ميلاد الإنسان وبلوغه. كما ينظر الى الطُّفولة Childhood بأنها إحدى المراحل الحياتية المُبكرة التي يمر بها الإنسان، إذ تبدأ منذ ولادته وحتى سن البلوغ، وتحديداً يصبح العُمر بين (١٢ أو ١٣) سنة، ويحتاج الطفل في كل مرحلة من مراحل طفولته للعناية والاهتمام، في حين يجب إبراز الاهتمام أكثر للطفل في مرحلة الطفولة المتأخرة والتي تُسمى بمرحلة النضج الزائف؛ التي يتغير فيها سلوكه ونشاطه العقلي بسبب ما يصادفه في المجتمع وما يتلقاه داخل المدرسة.

والطفولة تمثل الفترة المبكرة من الحياة الإنسانية التي يعتمد فيها الفرد على والديه اعتماداً كلياً فيما يحفظ حياته؛ ففيها يتعلم ويتمرن للفترة التي تليها وهي ذات أهمية بالغة كونها تمثل الرابطة وجسر العبور الذي يعبر من خلاله الطفل لمراحل أكثر أهمية لاكتمال النضج الفسيولوجي والعقلي والنفسي والاجتماعي والخلقي والروحي والتي تتشكل خلالها حياة الإنسان ككائن اجتماعي.

وقد يشترك المعنيان اللغويّ والاصطلاحيّ للطفولة بالإشارة إلى كونها مرحلة زمنيّة من عمر الإنسان، تبدأ بولادته وتظهر فيها خصائص مُعيّنة تمتدّ لفترة من الزمن، ليدخل الكائن البشري بعدها مرحلة أخرى، وهي مرحلة النشأة البدنية وتكوين الشخصيّة، غير أنها مختلفة الحدود النهائية لمرحلتها، فلا اتفاق يؤطر نهايتها بشكل واضح.

أما المراهقة فهي مرحلة عمرية من مراحل النمو تكون بين الطفولة والبلوغ، وتبعًا لمنظمة الصحة العالمية فأن عمر المراهق يُقدّر ما بين ١٠-١٩ سنة وقد يمتدّ إلى عمر ٢٤ سنة، وقد اختلف المختصون في تصنيف الصعوبات المرتبطة بمرحلة المراهقة، فبعضهم وصفها بأنها طبيعية في حين وصفها آخرون بأنها مُرهِقة ومرتبطة بتصرفات معينة، ويُصاحب هذه المرحلة

كثير من التغيرات، ومن أبرزها:

- التغيرات الجسدية والتطورات النفسية والاجتماعية والأخلاقية.

- الشعور بالحاجة إلى الاستقلالية وتكوين الذات وضعف ارتباط المراهق بوالديه عاطفياً.

- التفاوت في سرعة التغيرات الجسدية وطفرات النمو في سن البلوغ من مراهق لآخر، فقد تحدث عند بعضهم ببطء وبشكل تدريجي، في حين أنها قد تحدث بسرعة عند آخرين؛ لذا فقد تظهر علامات النضج على المراهق في فترة مبكرة أو متأخرة وِفقاً لطبيعة نمو جسمه.

- زيادة مشاعر القلق وعدم الشعور بالأمان.

- اتصاف معظم المراهقين بالأنانية لفترة معينة والتي تقل عادة مع التقدم في العمر.

- اعتقاد المراهق بأنه محور اهتمام وتركيز الآخرين سواءً من المقربين له أو البعيدين عنه.

- اهتمام المراهق الزائد بمظهره، وكذلك تفضيله لأصدقائه على أهله في معظم الأوقات.

ويعتمد الفهم الشامل للمراهقة في المجتمع على معلومات من منظورات مختلفة، تشمل علم النفس، وعلم الأحياء، والتاريخ، وعلم الاجتماع، والتعليم والأنثروبولوجيا، ويُنظر إلى المراهقة، ضمن كل هذه المنظورات، على أنها فترة انتقالية بين الطفولة والبلوغ، الغرض الثقافي منها هو إعداد الأطفال لأدوار البالغين، وتعد فترة انتقالات متعددة تشمل التعليم، والتدريب، والتوظيف والبطالة، إضافة إلى التحولات من ظروف معيشية إلى أخرى.

التطبيق الميداني

عينة الدراسة وخصائصها الديمغراغية

تم تطبيق الدراسة الحالية على عينة مكونة من (٥٠٠) مواطنة ومواطنًا من سكنة مدينة بغداد، أختيرت بالطريقة العشوائية الطبقية، مثلت المدينة بأقضيتها ومحلاتها وأزقتها كافة، وحسب أسلوب وحجم العينات المستخدم في أنشطة ودراسـات الجهاز المركزي للإحصاء التابع لوزارة التخطيط العراقية، فضلا عن الشرائط والمعايير الأكاديمية العلمية المخصصة لذلك.

وقد أختيرت العينة حسب مجموعة من المتغيرات وهي على النحو الآتي:

- حسب الجنس، إذ توزعت حسب الجنس الى (الذكور: ٥٢٪) و(لإناث: ٤٨٪).

- وتوزعت حسب العمر بأن حصلت بعض الفئات ذات الأهمية الأكبر في الموضوع الحالي على نسب أعلى وهي (فئة ٣١-٤٠ سنة: ٣٩٪ تقريبًا) و(فئة ٤١-٥٠ سنة: ٣٢٪ تقريبًا) و(فئة ٢١-٣٠ سنة: ١٤٪ تقريبًا).

- وتوزعت حسب مستويات التحصيل الدراسي بأن حصلت بعض المستويات ذات الانتشار الأكبر في مجتمعنا الحالي على النسبة الأكبر في الظهور (لكل من المتوسطة والدبلوم: ٢٢٪ تقريبًا) و(شهادة الاعدادية ١٧٪ تقريبًا).

- بينما ظهرت العينة حسب الوظيفة والعمل بأن حصلت بعضها على نسب عالية في الظهور منها (الموظف: ٣٨٪ تقريبًا) و(الكاسب: ١٧٪ تقريبًا) و(ربة بيت: ١٤٪ تقريبًا).

- ثم جاءت العينة حسب علاقة المستجيب بالمبحوث بأن حصل (الأب: ٣٤٪ تقريبًا) و(الأم: ٣٠: تقريبًا) و(العم-العمة: ١٠ تقريبًا) «والمستجيب هو (الشخص القائم بالإجابة)، بينما المبحوث هو (الطفل او المراهق الذي وقع

عليه الوصف والتشخيص في الإجابة».

- وتوزعت العينة حسب منطقة السكن بأن حصلت (أقضية ومحلات وأزقة الكرخ على: ٥٨٪) بينما حصلت (أقضية ومحلات وأزقة الرصافة على: ٤٤٪).

ويمكن تمثيل العينة حسب المتغيرات الديمغرافية على النحو التفصيلي الآتي:

أ- العينة حسب متغير الجنس (ذكور-اناث).

العينة	النسب			المجموع
	الذكور	النسبة المئوية	الاناث	النسبة المئوية
جمهور عام	260	52%	240	48% 500

ب- العينة حسب متغير العمر.

العينة	الفئة العمرية	20 سنة فأقل	30-21 سنة	40-31 سنة	50-41 سنة	60-51 سنة	61 فأكثر	المجموع
جمهور عام	العدد	21	71	194	116	48	50	500
	النسبة المئوية	4,2%	14,2%	38,8	23,2%	9,6%	10%	100%

ت- العينة متغير حسب التحصيل الدراسي.

العينة	التحصيل الدراسي	يقرأ ويكتب	ابتدائية	متوسطة	اعدادية	دبلوم	جامعية	شهادة عليا	مجموع
جمهور عام	العدد	3	88	112	87	111	70	29	500
	النسبة المئوية	0,6%	17,6%	22,4%	17,4%	22,2%	14%	5,8%	100%

ث- العينة حسب متغير الوظيفة-العمل.

العينة	الوظيفة	موظف مدني	موظف متقاعد	متقاعد	كاسب	عاطل عن العمل	طالب	ربة بيت	اعمال حرة	المجموع
جمهور عام	العدد	192	5	44	87	61	25	73	13	500
	النسبة المئوية	38,4%	1%	8,8%	17,4%	12,2%	5%	14,6%	2,6%	100%

ج- العينة حسب متغير العلاقة الاجتماعية (صلة المستجيب بالمبحوث)

العينة	صلته بالمبحوث	أب	أم	أخ-أخت	عم-عمة	خال-خالة	جد-جدة	أقارب	جيران	المجموع
جمهور عام	العدد	168	149	55	49	43	32	1	3	500
	النسبة المئوية	33,6%	29,8%	11%	9,8%	8,6%	6,4%	0,2%	0,6%	100%

ح- العينة حسب متغير السكن (القضاء والمنطقة)

العينة	المنطقة	الدورة	الحرية	شارع فلسطين	الغزالية	المنصور	الأعظمية	بغداد الجديدة	حي العامل	الكرادة	المجموع
جمهور عام	العدد	108	56	100	26	52	33	27	50	48	500
	النسبة المئوية	% 22	% 11	% 20	% 5	% 10	% 7	% 7	% 10	%	100%

عرض نتائج

أولًا: تم طرح تساؤل عام ((هل تلاحظ ان سلوك أولادنا -بنين وبنات- من الأطفال والمراهقين بدأ يبتعد عن الثقافة المحلية وما تتضمنه من قيم الاجتماعية ودينية)) وقد خلصت النتيجة الى الاتفاق الكبير والواضح بين غالبية المستجيبين بان السلوك موجود وملاحظ بصورة كبيرة وكانت نسبة التفاق (٧٨ ٪) تقريبًا، وقد مثلت النسبة الأعلى من خيارات وإجابات عينة البحث ، و على النحو الآتي:

ت	الإجابة	العدد	النسبة المئوية
1	سلوك موجود وملاحظ بصورة كبيرة	392	% 78.4
2	سلوك موجود وملاحظ بصورة نادرة	50	% 10
3	سلوك موجود ولكنه غير ملاحظ	37	% 7.4
4	سلوك غير موجود أبدا	21	% 4.2
المجموع		500	% 100

ثانيًا: بعد طرح التساؤل ((كيف تنظر الى السلوك العام لأولادنا -بنين وبنات- من الأطفال والمراهقين)) ظهر التباين الواضح في النظرة الى السلوك العام للأطفال والمراهقين ومدى توافق سلوكهم مع ارثنا الديني والاجتماعي إذ أشار ثلث المستجيبين وبنسبة (٣٤ ٪) تقريبًا إلى أن السلوك العام كان بعضه متوافق وبعضه الآخر غير متوافق ، بينما بعضه أشار (٢٧٪) من المستجيبين إلى أن السلوك العام غير متوافق مع إرثنا الديني والاجتماعي وعلى وفق الاتي:

ت	الإجابة	العدد	النسبة المئوية
1	سلوك متوافق مع إرثنا الديني والإجتماعي	69	% 13.8
2	سلوك غير متوافق مع إرثنا الديني والإجتماعي	137	% 27.4
3	سلوك بعضه متوافق وبعضه غير متوافق	171	% 34.2
4	سلوك متوافق إلى حد ما	123	% 24.6
المجموع		500	% 100

ثالثًا: فيما يخص تساؤلنا حول (هل تلاحظ على أولادنا -بنين وبنات- من الأطفال والمراهقين الاستغراق الكثير إلى حد الإدمان في متابعة أفلام ومسلسلات الأنمي والألعاب الالكترونية)، جاءت النتيجة أن أكثر من نصف المستجيبين أكدوا أن الاستغراق كان خطيرًا قد يصل الى درجة الإدمان

وبنسبة (٥٧٪) وعلى نحو الاتي:

ت	الاجابة	العدد	النسبة المئوية
1	استغراق خطير يصل لدرجة الادمان	287	% 57.4
2	استغراق ولكن ليس خطير لم يصل لدرجة الادمان	152	30.4%
3	لايوجد استغراق مطلقآ	31	% 6.2
4	لم الأحظ ذلك مطلقآ	30	% 6
المجموع		500	% 100

رابعًا: طرح تساؤل (حسب مشاهدتك وملاحظتك أيهما أكثر متابعة من قبل أولادنا -بنين وبنات- من الأطفال والمراهقين)، وقد خلصت النتيجة الى الاتفاق الواضح والكبير بين المستجيبين بأن النسبة الأكبر من المشاهدة كانت الى الألعاب الالكترونية وبنسبة (٩٦٪) وعلى وفق الاتي:

ت	الإجابة	العدد	النسبة المئوية	
1	أفلام ومسلسلات الأنمي	34	% 6.8	
2	الألعاب الألكترونية	345	% 69	
3	كلاهما بنفس الدرجة	61	% 12.2	
4	المتابعة متغيرة حسب العمر والجنس	60	% 12	
المجموع		500	% 100	

خامسًا: تم طرح تساؤل (كيف تنظر الى محتوى أفلام ومسلسلات الأنمي والألعاب الالكترونية) وقد بينت النتيجة التأييد التام الواضح بين غالبية المستجيبين بأن محتوى أفلام الأنمي والألعاب الالكترونية يميل نحو محتوى تتخلله مشاهد عنف غير مناسبة وبنسبة ٢٤,٧٣٪ اولاً، ومحتوى تتخلله كلمات وعبارات غير مناسبة وبنسبة (٩٢,٠٢٪) ثانيًا وعلى النحو الاتي:

ت	طبيعة المحتوى	تكرار الإجابة	النسبة المئوية
1	محتوى طبيعي مناسب لثقافتنا المحلية	87	% 10.57
2	محتوى مناسب لأعمار الاطفال والمراهقين	29	% 3.52
3	محتوى تتخلله مشاهد عنف غير مناسبة	308	% 37.42
4	محتوى تخلله مشاهد لا أخلاقية غير مناسبة	132	% 16.04
5	محتوى تخلله كلمات وعبارات غير مناسبة	167	% 20.29
6	محتوى إيجابي يدعم وينمي ثقافة الأطفال والمراهقين	100	% 12.15
المجموع		823	100%

سادسًا: فيما يخص التساؤل (هل تشعر بوجود ثقافة وافدة في محتوى أفلام ومسلسلات الأنمي والألعاب الالكترونية) جاءت النتيجة الاتفاق الواضح والصريح بين أكثر المستجيبين بشأن وجود ثقافة وافدة من محتوى ومضامين أفلام ومسلسلات الأنمي والألعاب الالكترونية وبنسبة (٥٦٪) وعلى وفق الاتي:

ت	الإجابة	العدد	النسبة
1	نعم	323	% 64.6
2	لا	51	% 10.2
3	ربما	71	% 14.2
4	لا أعلم	55	% 11
المجموع		500	001 %

سابعًا: أوضحت النتيجة ذات العلاقة بالتساؤل (كيف تنظر الى ما وراء الثقافة الوافدة من خلال أفلام الانمي وكذلك الألعاب الالكترونية)

بتصدر اختيار يوضح أنها (مجرد أفلام ومسلسلات وألعاب ترفيهية وبنسبة (٦١,٣٢٪)أولاً، وثانيًا (هجمة منظمة ومبرمجة لتغير المعتقدات والقيم الأخلاقية) وبنسبة (٩٣,٠٢) وعلى وفق الاتي:

ت	النظرة الى ماوراء الثقافة الوافدة	العدد	النسبة المئوية
1	قوة ناعمة تسعى بقصد التغير السلبي	101	% 13.29
2	ثقافة بناءة تهدف إلى التغير الإيجابي	89	% 11.71
3	تغلغل واستعمار ناعم	110	% 14.47
4	غزو ثقافي تدريجي	129	% 16.97
5	مجرد أفلام ومسلسلات وألعاب ترفيهية	176	% 23.16
6	هجمة منظمة ومبرمجة لتغير المعتقدات الدينية والقيم الاخلاقية	155	% 20.39
المجموع		760	% 100

ثامنًا: بعد طرح تساؤل (كيف برأيك تعرف أولادنا -بنين بنات- على أفلام ومسلسلات الانمي والألعاب الالكترونية) جاءت النتيجة توضح وبإتفاق كبير بين المستجيبين بأن تعرف أولادنا من (البنين والبنات) على أفلام ومسلسلات الأنمي والألعاب الالكترونية كان بدرجة أكبر عن طريق (مواقع التواصل الاجتماعي) وبنسبة (١٦,٥٦) وايضا عن طريق (الأصدقاء والاقارب) وبنسبة (٣٥,٥١٪).

ت	مصدر التعرف	العدد	التكرار
1	الأصدقاء والأقارب	93	% 15.53
2	التلفاز	47	% 7.85
3	مواقع التواصل الاجتماعي	393	% 65.61
4	الاعلانات في الأنترنيت	66	% 11.02
المجموع		599	% 100

تاسعًا: بغية التعرف على الأسباب والدوافع التي تجعل أولادنا ينجذبون الى أفلام ومسلسلات الأنمي والألعاب الألكترونية، تم طرح تساؤل بهذا الصدد والسياق، فأشارت نتيجة إجابات السيدات والسادة المشاركون في الدراسة إلى أن (الخيال الواسع لمحتوى أفلام ومسلسلات الأنمي وكذلك الألعاب الاكترونية) كسبب حصد أعلى التكرارات، بينما حصد (التفاعلية والانسجام بين تطلعات الأطفال والمراهقين وبين أحداث الأفلام والمسلسلات وكذلك أحداث الألعاب الالكترونية) كسبب أعلى المرتبة الثانية، وقد حصد سبب (الغموض وحبكة الأفلام) على المرتبة الثالثة.

ت	الأسباب والدوافع	التكرارات	النسبة المئوية
1	الخيال الواسع لمحتوى أفلام ومسلسلات الأنمي وكذلك الألعاب الالكترونية	194	17.88%
2	التفاعلية والأنسجام بين تطلعات الأطفال والمراهقين وبين احداث الألعاب	168	15.48%
3	قصص متنوعة ومثيرة	47	4.33%
4	التعلق والتقميص الوجداني بابطال الأفلام المميزين	133	12.25%
5	الأحداث الشيقة والممتعة	148	13.64%
6	تنوع الموضوعات والاحداث	97	8.94%
7	قوة التأثير بمحتوى أفكار الأفلام والمسلسلات	19	1.75%
8	الغموض وحبكة الأفلام	163	15%
9	الحماسة والنشاط لدى شخصيات الأفلام	44	4%
10	الفراغ المبالغ فيه الذي يملىء حياة الاطفال والمراهقين مع وجود الموبايل والانترنيت	14	1.29%
11	الألعاب والتنافس والمسابقات الربحية	58	5.34%
	المجموع	1.085	100%

عاشرًا: فيما يخص التساؤل (ما طبيعة محتوى أفلام ومسلسلات الانمي التي يفضل اولادكم -ابنك ابنتك- متابعتها دائمًا) فقد خلصت النتيجة الى تفضيل الأولاد من (البنين والبنات) لأفلام (الاكشن) وبنسبة (٦١,٧٢٪)، أولا وكذلك أفلام (الإثارة والغموض) وبنسبة (٢٥,٣٢٪) ثانيًا وعلى النحو الاتي:

ت	طبيعة محتوى الأفلام والمسلسلات	العدد	النسبة المئوية
1	الكوميديا	111	% 11.55
2	الرومانسية	91	% 9.47
3	الأكشن	261	% 27.16
4	الرياضة	123	% 12.80
5	الإثارة والغموض	226	% 23.52
6	الخيال العلمي	149	% 15.50
المجموع		961	% 100

الحادي عشر: تم طرح تساؤل (هل يقلد أولادكم -ابنك ابنتك- ما يشاهد من أفلام ومسلسلات الأنمي) وقد بينت النتيجة الاتفاق بين قرابة نصف المستجيبين وبنسبة (٦٤٪) بأن هناك تقليدًا كثيرًا لما يشاهدون من شخصيات ومواقف من أفلام الأنمي.

ت	الإجابة	العدد	النسبة المئوية
1	نعم كثيرًا	230	% 46
2	نعم قليلاً	123	% 24.6
3	لم ألاحظ ذلك	101	% 20.2
4	لا يقلد مطلقًا	46	% 9.2
	المجموع	500	% 001

أما فيما يخص طبيعة ونوع التقليد فكات الإشارات واضحة الى أنماط متعددة من التقليد تقف في مقدمتها ونسبة أكبر من التقليد في محور موديل الشعر (ألوان، قصات، كتابات، أو رموز) وبنسبة (٠٣,٩٢٪)، وكذلك التقليد في محور موديلات الملابس (ألوان-تصاميم-شعارات وعبارات) بنسبة (٧٥,٣٢٪)، وعلى وفق الاتي:

ت	الإجابة	العدد	النسبة المئوية
1	تقليد موديلات الشعر	286	% 29.30
2	تقليد موديلات الملابس	230	% 23.57
3	تقليد الملابس التكميلية والأكسسوارات	209	% 21.41
4	تقليد الألفاظ	109	% 11.17
5	تقليد الأسماء والألفاظ	110	% 11.27
6	تقليد الحركات	32	% 3.28
المجموع		967	% 100

الثاني عشر: فيما يخص تساؤل (هل تعتقد ان هناك مـوارداً وثقافة للقوة الناعمة تمارس على الأطفال والمراهقين عبر أفلام الأنمي والألعاب الالكترونية) فقد جاءت النتيجة تشير إلى الاتفاق بين أكثر من نصف العينة وبنسبة (٧٥٪) بشأن وجود قوة ناعمة تمارس على الأطفال والمراهقين عبر أفلام الأنمي والألعاب الالكترونية؟ وعلى وفق الاتي:

ت	الإجابة	العدد	النسبة المئوية
1	أعتقد انها تتضمن قوة ناعمة	287	% 57
2	ربما هناك قوة ناعمة	103	% 20.6
3	لا أعتقد وجود قوة ناعمة	65	13%
4	لا أعلم مطلقًا	45	% 9
	المجموع	500	100%

الثالث عشر: الاتفاق الواضح بين غالبية المستجيبين نحو (انها تتجه نحو غرس محتوى سلبي) كنشاط تمارسه القوة الناعمة تجاه الأطفال والمراهقين عبر الموارد الثقافية في أفلام الأنمي والألعاب الإلكترونية وبنسبة (٤٧٪)، وذلك فيما يتعلق بتساؤل (برأيك إلى أين تتجه تلك الموارد الثقافية للقوة الناعمة في تلك الأفلام والألعاب بالنسبة للأطفال والمراهقين).

ت	الإجابة	العدد	النسبة المئوية
1	تتجه نحو غرس محتوى إيجابي	53	% 10.6
2	تتجه نحو غرس محتوى سلبي	369	% 73.8
3	لا تتجه إلى أي اتجاه محدد	78	% 15.6
	المجموع	500	% 100

الرابع عشر: تصدر سلوك وتصرف (قلة الأكل والشرب) بالمرتبة الأولى وبنسبة (٢٥,٠٢٪) باتفاق المستجيبين نحو أبرز ملاحظاتهم إزاء الأطفال والمراهقين نتيجة مشاهدتهم لأفلام الأنمي والألعاب الالكترونية، وثانيًا (شرود الذهن بشكل مستمر) بواقع (٣٤,٧١٪)، وذلك إجابة للتساؤل المطروح (من خلال ملاحظاتك للأطفال والمراهقين ما الذي لاحظته من سلوكهم وتصرفاتهم ومواقفهم بعد مشاهدتهم لأفلام الانمي) وعلى وفق الاتي:

ت	السلوك الملاحظ بعد مشاهدة الأفلام والمسلسلات	العدد	النسبة المئوية
1	قلة الأكل والشرب	259	% 20.52
2	شرود الذهن بشكل مستمر	220	% 17.43
3	ممارسة العنف والقوة	179	14.18%
4	صداقات جديدة غير مناسبة	79	6.26%
5	قلة النوم	215	% 17.04
6	عدم ممارسة الرياضة	97	% 7.69
7	اهمال بعض القيم والعادات والتقاليد المجتمعية	131	% 10.38
8	اهتمامات مبكرة بالجنس الأخر	82	% 6.50
	المجموع	1.262	% 100

الخامس عشر: تم طرح تساؤل (برأيك هل تمارس تلك الأفلام قوة إقناع أو قوة سيطرة وجاذبية عـالية لعقول الأطفال والمراهقين)، وقد خلصت النتيجة إلى الاتفاق بين قرابة نصف المستجيبين وبنسبة (٤,٩٤٪) بشأن وجد تلك القوى من الاقناع والجاذبية وبشكل واضح وعلى وفق الاتي:

ت	الإجابة	العدد	النسبة المئوية
1	نعم بشكل واضح	243	48.6%
2	لا أطلاقآ	126	% 25.2
3	ربما	61	% 12.2
4	الى حد ما	70	% 14
	المجموع	5.4	% 100

السادس عشر: فيما يخص التساؤل (أي الأفكار والثفاقات التي لاحظتها انت ضمن حملة الترويج لتلك الأفلام والألعاب للأطفال والمراهقين) جاءت النتيجة تصدر (الاهتمام المبكر بالسيارات والدراجات) بنسبة (٨٢,١٢٪)، وكذالك (الاهتمام بالنفس فقط وعدم مساعدة الآخرين) بنسبة (٢٢,١٢٪) وعلى وفق الآتي:

ت	الإجابة	العدد	النسبة المئوية
1	الاهتمام بالنفس فقط وعدم مساعدة الآخرين	250	% 21.22
2	الاعتراض أو التمرد على القيم والعادات الشعبية المتعارفة	89	% 7.56
3	التفكير بالحصول على المال بأية طريقة	145	% 12.31
4	استخدام القوة بأي موقف يتعرض اليه الفرد	109	% 9.25
5	الاهتمام بالمظهر الخارجي والملابس فقط	161	% 13.67
6	عدم الاهتمام بالعلاقات الأسرية	171	% 14.52
7	الاهتمام المبكر بالسيارات والدراجات النارية	253	% 21.48
	المجموع	1.178	% 100

السابع عشر: ينجذب الأطفال والمراهقين نحو محتوى ومضامين أفلام ومسلسلات الأنمي ولا سيما مضمون (إستعراض القوة البدنية والشخصية)

وبنسبة (٥٦,٨٢٪) بالدرجة الأولى، وبالدرجة الثانية إلى مضمون (أنواع السيارات والدراجات النارية) وبنسبة (٣١,٢٢٪) ثانيا، وبالدرجة الثالثة ينجذبون نحو مضمون (الموضة والملابس والاكسسوارات) وبنسبة (٥٣,٦١٪).

ت	الإجابة	العدد	النسبة المئوية
1	استعراض القوة البدنية والشخصية	347	% 28.65
2	قصص الحب والرومانسية	127	% 10.49
3	استخدام التقنيات الحديثة	64	% 5.28
4	أنواع السيارات والدراجات النارية	268	% 22.13
5	الموضة والملابس والاكسسوارات	198	% 16.35
6	الشعارات والرموز والرسومات	40	% 3.30
7	قصص الخيال العلمي	138	% 11.39
8	العلاقات الاجتماعية	29	% 2.39
	المجموع	1211	% 100

الاستنتاجات:

يمكن طرح بعض الاستنتاجات المختصرة من أبرز النتائج التي خلصت إليها نتائج الدراسة الحالية، وعلى النحو الآـتي:

السلوك العام لأولادنا -بنين وبنات- من الأطفال والمراهقين بدأ يبتعد عن الثقافة المحلية وما تتضمنه قيمه الاجتماعية والدينية، وهذا السلوك موجود وملاحظ بصورة كبيرة، وهذا ما أشارت إليه نسبة (٨٧ ٪) تقريبًا من المشاركين في الدراسة.

يمكن وصف السلوك العام لأولادنا -بنين وبنات- من الأطفال والمراهقين بأنه سلوك متأرجح بين التوافق وعدم التوافق مع ارثنا الديني والاجتماعي، فقد أشار ثلث المستجيبين وبنسبة (٤٣ ٪) تقريبًا إلى ذلك.

بينما أشار (٧٢٪) من المستجيبين إلى أن السلوك العام غير متوافق مع إرثنا الديني والاجتماعي.

يلاحظ على أولادنا -بنين وبنات- من الأطفال والمراهقين الاستغراق الكثير والمبالغ فيه في مشاهدة ومتابعة أفلام ومسلسلات الأنمي والألعاب الالكترونية، ويمكن أن يصل إلى حد الإدمان، كما أشار إلى ذلك أكثر من نصف المستجيبين وبنسبة (٧٥٪)، وأكدوا أن الاستغراق كان خطيرًا قد يصل الى درجة الإدمان.

الأطفال والمراهقون في العراق يتابعون الألعاب الالكترونية بصورة أكثر وأكبر من أفلام ومسلسلات الأنمي، وكان الاستنتاج وفق آراء العينة المشاركة في الاستطلاع وبنسبة (٩٦٪).

النظرة العامة من قبل الجمهور العراقي في بغداد إلى محتوى أفلام ومسلسلات الأنمي والألعاب الالكترونية تشير إلى أن هذا المحتوى بشكل عام غير مقبول وغير مناسب لأعمار الأطفال والمراهقين، إذ تتخلل تلك المحتويات مشاهد عنف غير مناسبة، وايضا تتخلله كلمات وعبارات غير مناسبة، وكما أوضح ذلك المشاركون وبنسبة ٨٥٪ تقريبًا.

يشعر المجتمع العراقي بوجود ثقافة وافدة في محتوى ومضامين أفلام ومسلسلات الأنمي والألعاب الالكترونية، وأشار إلى ذلك الأعم الأغلب من المشاركين في الدراسة، وبنسبة (٥٦٪).

وأشار معظم المشاركين في الدراسة إلى خطورة محتوى ومضامين تلك الأفلام والمسلسلات فضلا عن الألعاب الالكترونية، إذ أشارت آراؤهم إلى أنها تعبر عن قوة ناعمة تسعى للتغيير السلبي، وتمثل تغلغلاً واستعمارًا ناعمًا، وهجمة منظمة ومبرمجة لتغير المعتقدات الدينية والقيم الاخلاقية.

يمكن الإشارة إلى المصادر التي تَعّرف من خلالها أولادنا على أفلام ومسلسلات الأنمي والألعاب الالكترونية، وهي بالدرجة الأكبر مصدر مواقع

التواصل الاجتماعي، ومصدر الأصدقاء والأقارب، وكانت الإشارة إلى هذين المصدرين بنسبة تفوق ٠٨٪ تقريبًا.

الأسباب والدوافع التي تجعل أولادنا ينجذبون الى أفلام ومسلسلات الأنمي والألعاب الألكترونية كثيرة ومتنوعة ولكن يقف في صدارتها الخيال الواسع لمحتوى أفلام ومسلسلات الأنمي وكذلك الألعاب الاكترونية، وهو السبب الذي حصد أعلى التكرارات، ثم التفاعلية والانسجام بين تطلعات الأطفال والمراهقين وبين أحداث الأفلام والمسلسلات وكذلك أحداث الألعاب الالكترونية، وكذلك الغموض وحبكة الأفلام والمسلسلات والألعاب، والتعلق والتقمص الوجداني لأبطال الأفلام المميزين.

يمكن وصف تفضيلات المشاهدة من قبل أولادنا نحو طبيعة ومحتوى أفلام ومسلسلات الأنمي بأنها تركزت نحو أفلام (الأكشن) وبنسبة (٦١,٧٢٪)، وكذلك أفلام (الإثارة والغموض) وبنسبة (٢٥,٣٢٪).

يقلد أولادنا ما يشاهدون في أفلام ومسلسلات الأنمي، وقد أشار إلى ذلك نصف المستجيبين وبنسبة (٦٤٪)، إذ أكدوا بأن هناك تقليدًا كثيرًا لما يشاهدون من شخصيات ومواقف في أفلام الأنمي.

أما فيما يخص طبيعة ونوع التقليد فكانت الإشارات واضحة الى أنماط متعددة من التقليد يقف في مقدمتها التقليد في الشكل خصوصًا موديل الشعر (ألوان، قصات، كتابات، أو رموز)، وكذلك التقليد في موديلات الملابس (ألوان-تصاميم – شعارات وعبارات) وأشار إلى ذلك ٣٥٪ تقريبًا.

يمكن القول بأن هناك مواردًا وثقافة للقوة الناعمة تمارس على الأطفال والمراهقين عبر أفلام الأنمي والألعاب الالكترونية، إذ أشار إلى ذلك قرابة (٧٥٪)، كما يمكن الإشارة إلى أن هذه القوة تهدف بالدرجة الأساس إلى غرس محتوى سلبي، كما حدد هذه الإشارة (٤٧٪) من العينة المشاركة في الدراسة.

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

التوصيات والمقترحات: قدم السيدات والسادة الذين شاركوا في الدراسة الاستطلاعية جملة من المقترحات والتوصيات التي يعتقدون بأنها سوف تسهم في حماية وتحصين الأطفال والمراهقين من أفلام ومسلسلات الأنمي والألعاب الإلكترونية.

ونحن بدورنا قمنا بإعادة صياغة تلك التوصيات والمقترحات وتنظيمها وفق أهداف الدراسة وبصيغة أكثر واقعية تسمح لراسمي السياسات والخطط الاستراتيجية في الدولة العراقية ولأصحاب القرار والتنفيذيين من القيام بإجراءات حقيقية وعملية وفقًا لها، وهي على النحو الآتي:

نوصي أولياء الأمور بضرورة الإنتباه أكثر إلى أبنائهم من الأطفال والمراهقين خصوصًا أوقات فراغهم وفيما يقضونه، وأن يمعنوا النظر جيدا في المواقع الالكترونية التي يتردد إليها أبناؤهم، وأن يتصرفوا بحكمة وهدوء تجاه الاخطاء التي يرتكبها الأبناء بين حين وآخر لأنها من متطلبات عملية النمو والتطور الجسدي والنفسي، وأن يبادروا الى التعامل معهم ككيان انساني ناضج يميل الى الحب والاحترام وتبادل الحوار.

نوصي وزارة التربية العراقية ومسؤولي العملية التربوية والتعليمية في العراق بالإيعاز إلى إدارات المدارس الإبتدائية والمتوسطة فضلا عن السيدات والسادة المعلمين والمدرسين بضرورة تكثيف الجهود بأحدث الطرائق التعليمية والتدريسية الجاذبة للأطفال والمراهقين، وكذلك المحاولات المستمرة في تكثيف النشاطات المعرفية والعلمية والواجبات

اللاصفية من أجل إشغال الأطفال والمراهقين بشكل أكبر في التعلم والتعليم والاستطلاع المعرفي، وتفويت الفرصة على وقت الفراغ من أن يخيم على حالتهم النفسية والجسدية والاجتماعية.

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 العراقيين، والعمل بقوة على حجب المواقع ذات العلاقة بأفلام ومسلسلات الأنمي التي تشكل قوة ناعمة وتغلغلاً ثقافيًا واضحًا بين تلك الأوساط.

نوصي وزارة الشباب والرياضة والقائمين عليها بضرورة تكثيف الجهود والمبالغة بتهيئة المؤسسات الرياضية والثقافية والترفيهية اللازمة المتوافقة مع تطلعات الأطفال والمراهقين والمواكبة للتطورات التي تشهدها الساحة الدولية والإقليمية المتطورة بهذا الخصوص وأن تتوزع توزيعًا مثاليًا بين الأقضية والمحلات والازقة في مراكز المدن وخارجها.

لقضاء أوقات الفراغ وكذلك ممارسة الهوايات الخاصة والرياضة بشكل مستمر من قبل الأطفال والمراهقين.

نوصي أمانة العاصمة بغداد وكذلك مجلس محافظتها ومحافظها فضلا عن مجالس المحافظات والمحافظين كافة إلى بذل مزيد من الجهود في إنشاء وعمل واستغلال واستثمار الفضاءات لعمل المتنزهات والاماكن الترفيهية اللازمة والملائمة لأمزجة الاطفال والمراهقين وجعلها بصبغة متطورة تحاكي ما وصلت إليه التصماميم الهندسية المتطورة لتكون جاذبة لهم لقضاء أوقات فراغهم واستثمارها بما ينفع.

نوصي وزارة التعليم العالي والبحث العلمي والقائمين على إدارة الجامعات العراقية بالمبادرة إلى تخصيص بعض الأيام من الدوام في الجامعات، كأيام جامعية مفتوحة أمام الأطفال والمراهقين لقضاء بعض

الأوقات بصحبة الطلبة للتجول في أروقة الكليات والمعاهد والتعرف إلى مرافقها من أروقة ومكتبات ومختبرات وقاعات دراسية وساحات رياضية والمشاركة في بعض الأنشطة الجامعية المتوافقة مع نموهم العقلي والانفعالي والاجتماعي.

نوصي الأوقاف الدينية بمختلف مسمياتها وتوجهاتها فضلا عن العتبات الدينية المقدسة إلى الإفادة من خبرات المعنيين بالطفولة والمراهقة وتكثيف الجهود من أجل إعداد البرامج الفكرية والثقافية والدينية بما يناسب النمو العام للأطفال والمراهقين، وما يتلاءم وتطلعاتهم وميولهم وفقًا للثقافة الحالية، ووفقًا للتطور الذي يشهده الميدان الثقافي المخصص للأطفال والمراهقين.

نوصي شبكة الاعلام العراقي والمؤسسات الاعلامية كافة فضلا عن نقابة الفنانين العراقيين بضرورة التنسيق والعمل المشترك لتأسيس حقائب برامجية تتضمن المسابقات الترفيهية المصورة، وكذلك أفلامًا ومسلسلات خاصة بالأطفال والمراهقين تدعم القيم والثقافة المحلية وتبرز الدور التاريخي للعراق وكذلك ترسخ عادات العراقيين وثقافتهم تجاه الادوار التي ينبغي أن يقوم بها الفتيان عن تلك الأدوار التي تقوم بها القتيات، على أن تكون ذات مواصفات عالية الجودة ومحاكية للتطورات التي يشهدها العالم في هذا الصدد والسياق.

نوصي وزارة الصحة بضرورة نشر الثقافة الصحية للأطفال والمراهقين، والتأكيد على المضاعفات النفسية والجسدية للإستغراق في متابعة أفلام ومسلسلات الأنمي والألعاب الالكترونية، وذلك من خلال البرامج التلفزيونية والاذاعية التوعوية فضلا عن النشرات الورقية، وكذلك تخصيص بعض مواقع التواصل الاجتماعي لذلك.

نوصي وزارة العمل والشؤون الاجتماعية الى بذل الجهود المضاعفة

من أجل نشر ثقافة العمل واستغلال أوقات الفراغ بين الأطفال والمراهقين، وكذلك العمل على انشاء ورش أعمال تعليمية متنقلة وثابتة في عموم مناطق العراق، وتقديم الحوافز والمكافآة لمن يلتحق فيها في دورات مبرمجة ومنظمة في العطل الرسمية، وكذلك إقامة مسابقة وطنية للابتكارات والإنجازات العملية على مستوى الطفولة والمراهقة.

القوة الناعمة والتغلغل الثقافي في أفلام ومسلسلات الأنمي

«تصورات وحلــول سيكولوجية»

أ.م.د. بشار خليل اسماعيل
الجامعة المستنصرية

مدخل

«اندلعت الحرب العالمية الثالثة عام 2008، واستخدمت فيها الشعوب المتحاربة أسلحة مغناطيسية تفوق في خطورتها الأسلحة التقليدية».. هكذا نتذكر مقدمة مسلسل عدنان ولينا الذي انتشر في كافة دول العالم العربي في ثمانينات وتسعينات القرن الماضي، وعرفت مسلسلات الأطفال في ذلك الوقت ولا زالت بمسلسلات الكرتون، التي كنا ننتظرها بفارغ الصبر في القناة الوحيدة أو القناتين اللاتي كانت تبث في تلك الدول.

وقد ينظر كثير من الناس إلى هذه المسلسلات بنظرة دونية وتفكير قاصر على أنها رسوم متحركة للأطفال، لكن ما يخفى عن الجميع أن هذه الأنيميات وكذلك المانجا لها تأثير كبير جدا في تربية وثقافة المجتمعات المختلفة، فهي أولا تنقل ثقافة المجتمع الذي يقوم بإنتاجها، وثانيا تقوم بنشر أفكار وأخلاق ما يريد المؤلف أو المؤسسة أو حتى حكومة ما نشرها بين أفراد المجتمعات المختلفة، وثالثا تقوم بتحقيق الربح عبر بيع حقوق هذه المسلسلات والمانجا في مختلف انحاء العالم وبالتالي لها تأثير كبير جدا على اقتصاد الدولة المنتجة (خاصة إذا وجد التسويق الملائم).

إن ما تقوم به هذه المسلسلات له دور خطير جدا من التوجيه الفكري المنظم نحو ثقافة الدولة المنتجة، وقد حققت اليابان عبر نشر هذه المانجا والأنيميات الكثير من الاختراقات للمجتمعات المختلفة خاصة منها غير المنتجة لمثل هذه الأشياء مثل مجتمعاتنا العربية وذلك بطريقة ناعمة وهادئة، ويكفي لتعلم مقدار هذا التأثير أن تقوم بالدخول إلى اليوتيوب وتبحث عن القنوات التي تقوم بنشر الانمي والمانجا وتحليلها والتعليق عليها وعمل تصورات مختلفة لمستقبل مسلسلات الأنمي لتجد المئات من هذه القنوات باللغة العربية والالاف باللغة الانجليزية وغيرها من اللغات، خاصة أن معظم

هذه الأنيميات تصدر حلقة أسبوعية واحدة فقط، وبعضها يستمر لسنوات طويلة، مثل أنيميات المحقق كونان وون بيس وناروتو بأجزائه المختلفة وأيضا المسلسل الحديث المشهور عربيا باسم هجوم العمالقة.

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.

حتى نعرف مدى شهرة وتأثير هذه المسلسلات يكفي أن ندخل لمحل ألعاب للأطفال وسنجد أن معظم الألعاب الموجودة مجسمات أو مشتقة إما من مسلسلات الأنمي والمانجا، أو من الكوميكس الأمريكية، وسنجدها الأكثر رواجا وانتشارا لدى الأطفال.

القوة الناعمة

تعني القوة الناعمة أن يكون للدولة قوة روحية ومعنوية من خلال ما تجسده من أفكار ومبادئ وأخلاق ومن خلال الدعم في مجالات حقوق الإنسان والبنية التحتية والثقافة والفن، مما يؤدي بالآخرين إلى احترام هذا الأسلوب والإعجاب به ثم اتباع مصادره، والتأثر به بحيث يصبح ما تريده هو نفسه ما يريدونه، وتقوم على ثلاثة مصادر:

- ثقافتها في الأماكن التي تجذب فيها الآخرين.
- وقيمها السياسية عندما ترقى إليهم في الداخل والخارج .
- وسياستها الخارجية عندما يراها الآخرون شرعية وأخلاقية.

وقد عرفها (جوزيف ناي،2014) بأنها :

«القدرة على التأثير في الأهداف المطلوبة، وتغيير سلوك الآخرين عند الضرورة، أما اقتران القوة بصفة (الناعمة)، فإنها تؤثر القدرة على الحصول على ما تريد من خلال الإقناع والجذب وليس الإكراه «.

ما المراد بالغزو الثقافي ؟

المراد به أن تتبنى أمة من الأمم معتقدات وأفكار ورؤى أمة أخرى بعيدة عنها ثقافيا ودينيا ويتم تشويه مناهج تعليمها، ويُصطنع حاجز بينها وبين تاريخها ولغتها، ويأخذ طابع التحريف وتخريب العقول، وهدفه أن تظل الشعوب ضعيفة وخاضعة للقوى المعادية، ومن آثاره باستعمال وسائل الاعلام :

تحطيم الأخلاق والقيم بإشاعة روح الاختلاط والتفسخ الاجتماعي، إشاعة روح السطحية واللامبالاة عند أبناء المجتمع الآخر، نشر روح الاستهلاك بإشاعة الإعلان التجاري عن آخر الابتكارات التجارية عند الغرب في عالم الملابس والأزياء والسيارات وغيرها.

ما المقصود بفن الأنمي ؟

عبارة عن أفلام لرسوم متحركة تحاكي الواقع اختص بها اليابانيون لشهرتهم بهذا الفن، وبمعنى آخر هي مسلسلات وأفلام لرسوم متحركة، وتعتمد رسوم الانمي على اسلوب رسم (المانغا) الذي يتميز بملامح شخصية بنفس ملامح الانسان العادي.

تنوعت افلام ومسلسلات الأنمي بموضوعاتها لتشمل، الحكايات الشعبية، وقصص الحيوانات، والقصص الخرافية، وافلام الخيال التاريخية، وقصص البطولة والمغامرة، والمسلسلات الفكاهية.. وغيرها من الموضوعات الأخرى.

ماهية الألعاب الالكترونية ؟

وتسمى أيضًا لعبة كمبيوتر أو لعبة فيديو، أي لعبة تفاعلية يتم تشغيلها بواسطة دوائر الكمبيوتر، تشمل الأجهزة أو "المنصات" التي تُلعب عليها الألعاب الإلكترونية أجهزة الكمبيوتر المشتركة والشخصية ذات الأغراض العامة، ووحدات تحكم الألعاب، ووحدات تحكم الفيديو المتصلة بأجهزة التلفزيون المنزلية، وآلات الألعاب المحمولة، والأجهزة المحمولة مثل الهواتف المحمولة، والشبكات القائمة على الخادم، لذلك انتشرت هذه الالعاب وباتت جزء من التسلية التي يبحث عنها الاطفال والمراهقون والشباب.

تطور المحتوى وتغير رسائله في العقود الثلاثة الاخيرة

يُعتقد (بشكل عام) أن المضامين والرسائل التلفزيونية قد تطورت، ونتج عنها اكتشاف ان المشاهدة والمتابعة لهذه المضامين يمكن أن تغرس قيم وتصورات تؤدي بالفرد أن يتبناها لدرجة أنه يظن (لا شعورياً) أنها فعلا ما يحدث في الواقع واذا سُئل عن ظاهرة ما يكون تفسيره ونظرته تبعا لما يتلقاه من التلفزيون وهي مغايرة للواقع تماماً، بحيث يتقبل المتلقي ما يُبث له على انه تعبير حقيقي للواقع، لأنه غير واعي بعملية صنع هذا الواقع .

تتعدد أشكال الثقافة وتتنوع ملامحها في بلدان العالم باختلاف الأعراق والعادات والتقاليد، والثقافة اليابانية لها أوجه قديمة وحديثة تتنوع فيها أشكال الفنون ما بين تقليدية تعكس اصالة المجتمع الياباني وفنون حديثة تطورت مع التطور التقني الحديث الذي شهده المجتمع الدولي بأسره، ومن ضمن الفنون اليابانية الحديثة فن الانمي أو ما يُعرف بفن الرسوم المتحركة اليابانية .

أصبحت الأنمي أو الرسوم المتحركة اليابانية أكثر تطورا في إنتاجها،

وقد كان الشخص المسؤول عن تسارع تطورها وانتشارها خارج اليابان وخاصة في الولايات المتحدة الأمريكية هو «بيتر فرناندیز». 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 تطالب بعرض النسخ اليابانية الأصلية قبل التعديل وفي عام (1997) 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 (البكيمون) الشهير، وفيلم المخطوف والذي حاز على جائزة الاوسكار لأفضل فلم متحرك.

ويشير بعض المتخصصين والمتابعين عن كثب، الى ان خطوات الانتاج في فرنسا وألمانيا تحديدا تكاد تصل حد التطابق مع المنتج في اليابان، ففي الوقت الذي كنا نحن فيه من أشد المتابعين ضراوة، نتابع الحلقة الثالثة والثمانين بعد الثلاثمائة من ترجمة مجموعات فان سب الإنجليزية والمترجم عنها من المجموعات العربية، كانت الفضائيات الألمانية والفرنسية وغيرهم تعرض حلقات المسلسل بعد الثلاثمائة وهو عدد متقارب إلى حد كبير مقارنة بالحلقة الثانية والخمسون في العربية. ولا يمكن اختزال هذه المشكلة في العداوة بين القناة ومؤسسات الدبلجة العربية وبين جمهور الأنمي .

ولابد من التأكيد على ان مواقع وصفحات الانترنت ساهمت بشكل كبير في انتشار الأنمي في العالم العربي عبر المنتديات الضخمة التي خصصت في الكتاب عن الأنمي أو عبر مواقع مجموعات الترجمة المميزة مثل أنمي داون أو أنمي لايف أو غيرها، بعضها مستمر حتى اليوم، والبعضها الآخر توقف لأسباب منها عدم التنسيق بين المجموعات في حال تجاوزنا

المنتديات ومجموعات فان سب العربية، فإن شبكة الانترنت ومواقع التورنت وملفات الفيديو تقدم أرشيفا ضخما للمهتمين بالأنمي حول العالم، هناك كثير من المنتديات وقوائم المراسلات الإليكترونية، وكثير من المقالات والدراسات التخصصية، كما يمكنك عبر المتاجر الإلكترونية شراء ما تريده من المسلسلات والأفلام ومجلات الأنمي والمانجا المصورة، الكتب والبحوث المؤلفة عن الانمي والمانغا.

أخيراً، وبعد مرور حوالي 45 عاماً من العمل المنهجي في تسويق ثقافتها إلى الأجيال حول العالم، صُنفت اليابان كأول دولة آسيوية ضمن أفضل خمس دول عالمية بالقوة الناعمة حسب التقرير العالمي للقوة الناعمة في العام (2018) كما كانت أول دولة آسيوية تدخل قائمة أفضل 10 دول في تقارير القوة الناعمة للأعوام (2015-2017).

الأهداف والغايات المستخلصة من المحتوى المُقَدم

قبل الولوج في الحديث عن طبيعة الاهداف والغايات التي يمكن ان تتحقق من هذه المضامين ومحتواها، يرى الباحث ان هناك موضوعان يجب الوقوف عندهما، وهما :

1- تصنيفات الانمي

- **كودومو**: وهو نوع من الانمي و المانغا الذي يستهدف الأطفال وفكرة قصصها غالبا ما تكون أخلاقية جداً وتعلم الأطفال كيفية التصرف بالشكل الجيد، وتكون قصصه بحلقة واحدة وليست بمشهد عرضي حتى يلفت انتباه الأطفال

- **الشونن**: كلمة الشونن اليابانية تعني الفتى، ومن معناها نعرف أن هذا التصنيف يمثل الأنمي الموجه إلى الفئة الذكورية من فئة الشباب، وغالبا ما يكون بطله من الذكور أيضا، أو أن يكون البطل ذكرا ضمن مجموعة مختلطة

من الجنسين. ومن تصنيفات هذا النوع السيانين وهو الأنمي الذي يستهدف فئة الرجال .

- **الشوجو**: وهي كسابقتها في المرادف اللفظي الذي يعني الفتاة، هذا النوع من الرسوم المتحركة الذي يوجهه إلى فئة الفتيات من الشابات في سن المراهقة، تقوم قصة هذا التصنيف على بطلة شابة أو عدد من الشخصيات النسوية الرئيسية، اضافة إلى وجود شخصية ذكورية، كتنويع بسيط للقصة أو توثيق لواقع المجتمع الياباني الليبرالي جدا في مسألة الاختلاط بين الجنسيين، نمط أعمال الشوجو يتناول غالبا قصصا ميلودرامية من الرومانسية الكلاسيكية، مع مناصرة شديدة للاتجاه النسوي الأنثوي، ترسم هذه القصة بأسلوب متدفق لأشخاص بأجساد مثالية هائلة ذات صورة جمالية نموذجية بعيون متسعة تحتوي في عمقها تشكيلات من زهور أو نجوم مشعة .

- **ساينين :** وتعني حرفيا (شباب) وهو نوع من الانمي والمانجا الذي يستهدف الشباب ممن تتراوح أعمارهم بين 30-18 وأكبر ولا يحتوي على مشاهد جنسية بل يحتوي على مجموعة من الأساليب الفنية وأكثر، من ناحية الاختلاف في الموضوع وتميل قصصه إلى أن تكون واقعية جداً وكثيرة التفاصيل والخيال يكون بتفسير واقعي منطقي كما أحب أن أنوه أن هنا من الانمي و المانغا من هذا النوع قد يحتوي على مشاهد عري أو إباحية ولكن ليست جنسية.

- **جوسي :** وهو نوع من الانمي والمانجا الذي يستهدف النساء ممن تتراوح أعمارهم بين 30-18 وأكبر، وهو من أندر أنواع الانمي والمانجا، قصصها تميل إلى أن تكون حول التجارب اليومية للمرأة التي تعيش في اليابان على الرغم من أن بعضها يتكلم عن حياة الفتيات في المدرسة الثانوية إلى أن اغلبها عن حياة النساء البالغات، و تكون أكثر تحفظا وواقعية بعكس

الرومانسية المثالية في معظم الشوجو .

- **الميكا**: المختصر عن آلة (ميكانيك) في النطق الانجليزي الأساسي لهذه الكلمة، بينما يجد مصطلح «أنمي الروبوت» مساحة أوسع لتعريف هذا الصنف بين اليابانيين، هذا الصنف من الأنمي يعتمد في قصته على آلة متطورة تقنياً، وبشكل يفوق القدرات الأرضية، هذه الآلة على الدوام هي على هيئة رجل بشري لكن بحجم كبير للغاية، من الأنماط الثابتة لهذه القصة الشاب المراهق الذي يقود هذا الآلي المدرع الهائل الحجم. هناك العديد من الإضافات التي حظي بها هذا النوع من الأعمال الرسومية الشهيرة في اليابان، بعد بروز مسلسلات كثيرة على رأسها (مازينجرز) .

- **الأنمي التقدمي**: يمكن تقييد مفهوم هذا الصنف من الأنمي في عدم إلتزامه بالتصنيف الجنسي من ناحية جمهور الذكور أو الإناث، فقد جاء الأنمي التقدمي في إطار متحرر عمريا، ولم يتوجه لفئة عمرية محددة، كما لم يتوجه لجندر جنسي معين، كما أنه من ناحية أخرى يبدو قادرا على تجاوز الخصوصية اليابانية كتوجه عالمي يجتذب جمهورا واسع الثراء، على الرغم من أنه يخرج من صلب الثقافة اليابانية.

هذا الصنف هو الأكثر اتصالا بهواجس المجتمع الحديث، التي تشترك فيها معظم الثقافات والمجتمعات الحديثة، والتي قربت بينها التقنيات الحديثة ووسائل الاتصال الهائلة التنوع، وعلى رأسها شبكة الانترنت، التي لم تكتفِ بتوحيد الآمال البشرية، بل بتوحيد هواجسهم التي باتت نوعا من الوقود لهذه الصناعة.

فضلاً عما ما سبق ذكره هناك اصنافًا أخرى مثل (هنتاي) و(ايتشي) المُعد لأعمار فوق (18) سنة، والذي يتضمن مشاهد ولقطات غير محتشمة وإيحاءات جنسية.

2- المؤثرات السلبية والايجابية على المشاهدين

من الضروري ألا ننخدع ونستهين بالمظهر البريء، ويجب الحد من اندفاع الآباء والامهات في تشجيع أولادهم على متابعتها، لأنها تحمل بين طياتها مظاهر سلبية خطيرة برغم الظاهر من براءتها، لذا يجب توخي الحذر وتنقية (فلترة) لكل ما يُفترض متابعته ومشاهدته من قبل الاطفال والمراهقين، وقد توصلت الدراسات المتعددة لعدد غير قليل من المظاهر السلبية التي تتضمنها تلك البرامج، ابرزها :

- مظاهر العنف والعدوان سواء كان البدني او اللفظي، وتبعا لنتائج تلك الدراسات فقد بلغت نسبة العنف اللفظي في مسلسل (سلاحف النينجا) من خلال عبارات السب والشتم حوالي (61,3) والعنف البدني حوالي (38,7) .

- تقليد الاطفال والمراهقين لمعظم شخصيات الرسوم المتحركة التي تمارس المشاجرات والمقالب والتهديد والتي وصلت نسبتها حوالي (42,9) في شخصيات مثل (جرندايزر) و(سلاحف النينجا) وغيرها ون الشخصيات المعروضة.

- خلق أجواء من التناقض الأخلاقي والوجداني والاجتماعي، اذ إنها تنمي دوافع نفسية متناقضة لما يتعلمه من اسرته ومدرسته ومجتمعه.

- تؤدي الى تلقي قيم وعادات وافكار غريبة عن الثقافة العربية والاسلامية.

- تنمية وتطوير وتشجيع بعض انماط السلوك الجنسي والاباحي الذي لا يتوافق مع الهوية العربية الاسلامية ومع النُظم والقوانين والاعراف الاجتماعية مثل (الجنسية المثلية).

- إعاقة النمو المعرفي الطبيعي للأطفال والمراهقين، إذ يجعل التلفاز هؤلاء مجرد متلقين بعيدين عن المشاركة، فيكتفون بمشاهدة الاحداث.

- تؤثر وتقلل من درجة التفاعل الاسري فضلا عن انها تؤدي الى إضعاف

المودة بين أفراد الاسرة الواحدة .

- غرابة الرسوم المتحركة على عقول أطفالنا من حيث الصنع والهوية لأنها لم تُصمم بما يتلاءم مع عقليتهم وثقافتهم .

- تقليد القدوة المثالية الوهمية بحيث يضيع الانموذج الحقيقي المطلوب في خضم القوة الخيالية المجردة من الإيمان .

عندما لا يتم الانتقال من مرحلة الخيال إلى مرحلة الواقع في إشباع الحاجة الى تقدير الذات، ويبقى في محيط الخيال وأحلام اليقظة ويكتفي بالإشباع الوهمي لها بمتابعة أبطال الأنمي، وذلك يزيد في الحقيقة من درجة انطوائه وانعزاله عن المجتمع .

- تؤدي الى تراجع الأداء المدرسي، إذ يلهي التلامذة والطلبة عن أداء واجباتهم ومتابعة دروسهم وأخذ القسط الكافي من الراحة والنوم .

- تُضعف قدرة المتلقي على الاكتشاف والابداع .

- زعزعة قيم العقيدة الاسلامية السليمة والترويج لنظريات باطلة .

- تُغذي هذه المضامين نظرة مغايرة للحياة والموت والالهة والتي تنبع عادة من ثقافتهم المُنحلة .

- ديانة البوذا والشنتوية إلى جانب الديانة المسيحية لها ملامح واضحة في كثير من الانميات، لذا نلحظ حضور الأرواح الساكنة في الأشياء في أغلب الانميات، وعادة ما تتخذ أشكال مسوخ ذات أجسام عملاقة للتعبير عن القوة والسيطرة.

- حضور الرموز الماسونية وبقوة في الكثير من نتاجات الانمي، وهناك رموز معينة تتكرر كثيرا، مثل العين الواحدة والنجمة الخماسية والمثلث.

- صورة الفتاة الذكورية والفتى الشبيه بالأنثى سائدة بقوة اضافة إلى العلاقات المثلية، كما أن الإثارة الجنسية غالبة في كثير من مشاهد الانمي .

ولكن، كل هذه المظاهر السلبية لا تمنع من توافر بعض المزايا، مثل:

- يمثل فن الانمي، أوسع فن أدبي تعبيري موجود حتى الآن لتضمنه خيالات متنوعة وعوالم تربط بعض المعاني الحسية والمجردة .

- ينقل لنا بقصد او بدون قصد ثقافة شعب وحضارة بلد من اعرق الحضارات وأكثرها اثارة وينقل صور حية من الحياة اليابانية .

- يمثل بيئة جذابة لتعلم لغة جميلة من خلال (المانغا) وسلسلة الدروس المقدمة من راديو اليابان العربي.

- تتخلل بعض مسلسلاته عدد لا بأس به من المعلومات العلمية المجردة والنظريات القديمة والحديثة وهذا من شأنه أن ينمي المعرفة العلمية المفيدة في مجالات الحياة المختلفة .

- بعض المشاهد المعروضة تساعد في تنمية خبرات اجتماعية عبر عرض احتمالات كثيرة من المواقف الاجتماعية والتوترات والمشكلات في العلاقات .

- يكاد لا يخلو أي مسلسل أو فلم أنمي من قبول التحدي والاصرار على النجاح والثقة بالنفس، وهو بهذا يستبعد فكرة الاستسلام واليأس والانهزام امام الضغوط والتحديات، وكأنه يبعث إيحاء للذات على انها قادرة على بلوغ الهدف اذا بذلت المزيد من الجهد .

- يوفر (الانمي) لفئة المنعزلين عن الناس والرافضين لنمط الحياة الروتينية التقليدية، فرصة نقل الوعي من حياته التقليدية الى عالم خيالي، وهو بهذا يمثل ملجأ لهؤلاء للتخلص من الضغوط ومتطلبات عادات الحياة الغربية التي لا يتقبلوها، وهنا يتحول من حالة الكبت الى حالة تفريغ المشاعر والتخلص من أعراض الامراض النفسية مثل الاكتئاب .

- تُجسد انماطاً متعددة من الشخصيات مثل (المحب، المضحي،

المتوتر، الجشع، الظالم، المكروه، المجرم ..الخ) وهنا يستلزم ظهور العديد من الخصائص والسمات السلوكية والانفعالية وعلى هذا الاساس فهي تقدم نماذج لا حصر لها من النفسيات البشرية المختلفة واساليب تفكيرها .

- تستعرض الانمي من خلال تنوع القصص اساليب الحياة الاجتماعية المختلفة للموظفين والطلبة والجنود والمهندسين لتُمكن مشاهديها من أخذ فكرة عن ايجابيات وسلبيات حياة تلك الفئات .

- تمتلك الانمي جاذبية، فهي تتراوح من النمط الغريب الى النمط البسيط ومن النمط الملحمي البطولي الى النمط العاطفي الرومانسي، وهذا ما يجعلها ذات أثر عاطفي على المُشاهد .

- تطوير الذائقة الفنية والجمالية، يرتبط نجاح وتميز الانمي من الناحية البصرية باعتماده على مبدأي (الأغلاق) و(الاستمرار) المنبثقين عن نظرية (الجشتلت) على افتراض ان الدماغ البشري قادر على بناء صورة كلية من رموز جزئية تنتظم في وضعيات محددة لخلق صورة منطقية متكاملة، وعلى هذا الساس يمكن للمشاهد ان يكون شريك بتكملة الاشكال في رسوم الأنمي، بدلا من تلقيها بشكل تلقيني مجرد .

- يمكن تطوير مهارات اللغة العربية من خلال الشغف في متابعة مسلسلات الانمي المدبلجة، اذ يمكن ان تختزن ذاكرة المتابعين (خاصة الاطفال) حصيلة كبيرة من المفردات وتراكيب الجمل الفصيحة التي تزخر بها دبلجة الانمي، وغيره من الرسوم المتحركة، اذ ان اللغة السليمة تُكتسب بالسماع بشكل أفضل وأسرع.

- يجب إلا ننسى ان الانمي يلبي لدى الاطفال الحاجة الى الترفيه والتسلية وحب الاستكشاف والاستطلاع فضلا عن انه ينمي لديهم حب انواع من الرياضات مثل كرة القدم او كرة السلة او الكاراتيه .

وعلى الرغم مما سبق ذكرها من مزايا، الا انها تبعث برسائل عميقة ومؤثرة لفئات كبيرة تمتد من صغار السن الى البالغين، مفادها خلق عدد من الاستمالات لدى هؤلاء وتأخذ اشكالاً مؤثرة بنمط وتكوين الشخصية، وهي على النحو الآتي :

- استمالات عقلية معرفية

فهي تعمل على مخاطبة العقل وذلك عن طريق توضيح الحقائق المادية، مما يجعلها الأقرب الى الأسلوب الوثائقي المنطقي، وتستخدم في ذلك :

(استشهاد بمعلومات واقعية، تقديم أرقام وإحصائيات، بناء النتائج على مقدمات، تنفيذ وجهة النظر الاخرى) .

- استمالات وجدانية عاطفية

وتتجسد بأسلوب (التعبير العاطفي) حيث يعتمد النص الاقناعي على مخاطبة عواطف ومشاعر الجمهور المستهدف والتأثير على وجدان المتلقي، من خلال :

(إثـارة حاجاته النفسية، استغلال غريزة التطبع، استعمال الرموز والشعارات، استعمال صيغ التفضيل، استعمال الاساليب اللغوية) .

- استمالات تهديدية ترهيبية

ويجري ايصال هذا النوع من الاستمالة عن طريق النتائج غير المرغوبة التي يمكن أن تترتب على عدم اقتناع المتلقي أو قبوله لتوجيهات القائم بالاتصال، وينتج عن ذلك درجة معينة من التوتر الانفعالي، وهنا يستجيب المتلقي بشكلين :

- شدة الاثارة العاطفية تشكل حافز للاستجابة عند المتلقي .
- توقعات الفرد بإمكانية تجنب الاخطار وتقليل التوتر الانفعالي .

الاهداف والغايات

أولا: تنقل ثقافة المجتمع الذي يقوم بإنتاجها .

وثانيا: تقوم بنشر أفكار وأخلاق ما يريد المؤلف أو المؤسسة أو حتى حكومة ما نشرها بين أفراد المجتمعات المختلفة .

وثالثا: تقوم بتحقيق الربح عبر بيع حقوق هذه المسلسلات والمانجا في مختلف انحاء العالم وبالتالي لها تأثير كبير جدا على اقتصاد الدولة المنتجة .

رابعا: اكساب الاطفال والمراهقين والشباب قدر من المعارف والافكار والخبرات .

خامسا: الاسهام بشكل مباشر او غير مباشر في تشكيل او اعادة تشكيل ميول واتجاهات جمهور المشاهدين والمتابعين لها .

سادسا: رغبة الدول المنتجة وبالتحديد (اليابان) في تحسين صورتهم امام المجتمع الدولي، لأنها كانت أكثر الدول وحشية ودموية في النصف الأول من القرن العشرين .

سابعا: كسب ود ومحبة الاجيال الناشئة لكي تكون جزءاً من حياتهم وذاكرتهم، من خلال قوة الجذب و التأثير الثقافي لشخصيات الانمي .

ثامنا: الترويج لبعض الرموز والشعارات المرتبطة (بالماسونية) في بعض اعمال الانمي، يدلل على قدرتها على التحكم بكل التقاليد والأغراف والقيم، وقد يكون هدفها الاسمى هو، جعل العقيدة الماسونية مألوفة لدى الاجيال الجديدة .

تصورات وحلول سيكولوجية لبعض مضامين الانمي المُقدمة للمشاهدين

أ- قيمة انتصار الخير على الشر

تمثل سمة غالبة في تصنيف (كودومو) الذي يعمل على تنميط الجزاء الدنيوي العاجل على الافعال السيئة والحسنة في اذهان الجيل الجديد،وعلى الرغم من أن ذلك يبدو لأول وهلة أمراً إيجابياً لتشجيع الأطفال على احترام الخير والالتزام به، إلا أن هذا التنميط قد يفقد جدواه عندما لا يجد الأطفال في تجربتهم الحياتية واقعاً له، فعندما يرى الطفل في الحياة الحقيقية أن بعض الأشرار لا يلقون الجزاء المناسب لهم وبعض الأخيار قد لا ينالون الجزاء الملائم لهم قد يولد إشكالاً لهم، فيفقد نمط انتصار الخير واندحار الشر مصداقيته في نظر الطفل فيما يعُد امرا مسلماً به في الانمي .

والمقترح في هذه الحالة:

* هنا يمكن أن يكون للآباء والمربين دور في إكمال الصورة من وجهة نظر دينية وذلك عبر فتح مناقشات مع الأطفال في هذا الصدد لبيان أن الجزاء على الأفعال الخيرة والشريرة اذا لم يقع عاجلا فانه سيقع آجلا، واذا لم نشهده في الدنيا فأنه حتما سيقع في الحياة الآخرة.

* من جانب آخر يمكن للمربين القيام بدور تعزيزي من خلال افادة اطفالهم من بعض المفاهيم الصالحة في الانيميات لعكسها في حياتهم الحقيقية .

ب-اشاعة مفاهيم (الحرية، الاخـاء، المساواة) بهدف تغير النظم الاجتماعية

فالحرية في هذا الشعار تعني (الحرية الشخصية) التي تؤسس للفردانية والمصلحة الذاتية وتضعف شعور الإنسان بالمسؤولية الاجتماعية، أما

المساواة فيها فتعني (إلغاء الفروق) وإغفال كل الاختلافات العميقة التي تقع بني الجنسين أو التفاضل في القدرات المعنوية والمادية الضامنة لديمومة التعاون الاجتماعي، وأما الإخاء في الشعار فيعني (المماثلة) وإلغاء التفاضل بين الأديان والأفكار والثقافات لجعلها جميعاً على مستوى واحد من القيمة، ويبدوا ان هذه الشعارات (الماسونية) قد نجحت في تغيير الوجهة الثقافية لجيل المراهقين والشباب العربي .

المقترح في هذه الحالة :

مواجهة تنامي الاحكام العاطفية المتشكلة (من دون عمليات ادراكية مسبقة) عن طريق النموذج الياباني الذي يبدوا قريباً الى وجدان المراهق والشاب العربي على اساس ان النمط الغربي مكروه ومرفوض لدى الشعوب العربية بسبب سنوات الاستعمار العجاف، من خلال ايجاد شخصيات عربية (في اطار اعمال كارتونية او مسلسلات على غرار اعمال سابقة مثل افتح يا سمسم) تحمل الثقافة الاسلامية والمتوافقة مع نمط تفكير الجيل العربي المسلم بحيث تُجسد الرؤية والاخلاق والمضمون الفكري المرتبط بقيم التنشئة الاسرية والاجتماعية .

ج- فكرة الحياة والموت المتجذرة في العقيدة الدينية

يعد أنمي (مفكرة الموت) واحداً من أشهر أعمال الانمي التي تتضمن أفكاراً دينية منحرفة، فهو أولاً يحتوي فكرة تعدد الآلهة (الشينيغامي) وإمكانية وصول الإنسان إلى مرتبة الألوهية كما حدث مع بطل القصة (لايت) الذي حصل على قوة آلهة الموت بقدرته على إماتة البشر عبر كتابة أسمائهم في مفكرة الموت، اضافة إلى أن المحور الذي تدور حوله القصة هو الحياة الدنيوية كهدف نهائي، ان اصعب اشكاليات الميل للأفكار الدينية التي

يقدمها الانمي هي تقبل الشاب العربي لأفكار حركة العصر الجديد .

المقترح في هذه الحالة :

تعظيم المفاهيم الاساسية للإسلام الذي من شأنه ان يُعمق سلطتها الروحية ويجعلها قوية الأثر في نفوس الشباب المسلم بحيث تنسحب بعد ذلك على سلوكياته ويتعاظم التزامه وورعه وتقواه، وتزداد فاعلية الاخلاق الاسلامية في مجمل حياته .

د- اعادة تشكيل الهوية لدى الجيل العربي الجديد

ومن الصور النمطية شديدة الخطورة التي تمتلئ بها أعمال الانمي مبدأ (الغاية تبرر الوسيلة)، فهذا المبدأ الذي تتميز به الهوية الثقافية للغرب يعني أن يقبل الإنسان باتباع أساليب منحرفة للوصول إلى غايات نبيلة، ما يجعل الرذيلة تمتزج بالفضيلة لتكون سلوكاً مقبولا لدى الإنسان، ويعد أنمي (الهجوم على العمالقة) أبرز الأنميات الذي تدور احداثه على هذا المبدأ، هذه الصور النمطية وغيرها لابد أن تزعزع الهوية الثقافية للمجتمعات العربية، وتستدعي سلوكيات هجينة يتخذها الجيل الجديد كمنهج في حياته .

المقترح في هذه الحالة :

اعادة بناء وتطوير مفاهيم وقيم ذات علاقة ومساس مباشر بالهوية الثقافية من قبيل : مفهوم الذات وتقديرها، تحمل المسؤولية، القدرة على التحدي والاصرار على تحقيق الاهداف، فهم نمط الشخصية) من خلال الأدوار التعليمية والتربوية بالاستفادة من تطوير قدرات المعلمين، تحديث المناهج على وفق نتائج الدراسات النفسية، الورش التدريبية القائمة على قوانين ومبادئ التعلم في تعديل السلوك، والادوار الاجتماعية التي تضطلع بها كل من المؤسسات المجتمعية والدينية والثقافية والاعلامية .

هـ- الترويج الى العلاقات الرومانسية والجنسية المنحرفة

يكاد لا يخلو أنمي من العلاقات الرومانسية بين فتى وفتاة، وكثيراً ما تتخلل العلاقات مشاهد تقبيل ولمس وإيحاءات جنسية، بل يمكن أن تتوفّر مثل هذه المشاهد حتى في الانيميات المُعدة للأطفال، لأن هذا المدى من العلاقات مسموح به في الثقافة اليابانية، ويبدوا ان الصورة النمطية التي تُقدم عن المرأة عبر عالم الانمي لا تتعدى كونها غرضاً جنسياً، وتزداد صور الانحراف الجنسي في مرحلتي المراهقة والشباب لتصل في ذروتها الى مستوى يمكن ان يلوث فطرتهم ويسلب براءتهم ويولَد لديهم أفكاراً مشوهة عن العلاقات الجنسية وقد تجعلهم أكثر ميلاً لارتكاب سلوكيات كارثية .

المقترح في هذه الحالة :

من الضروري أن نلفت الانتباه الى ان التركيز على الانحرافات الجنسية في اعمال الانمي، ينطلق من الاهداف الماسونية في تشكيل النظام الاجتماعي الجديد الذي يتناغم مع اهداف العولمة المعاصرة، وهنا تبرز اهمية الدور الرقابي للأبوين والوعي في تحمل مسؤولية انتقاء و(فلترة) كل المضامين والمحتويات في أعمال الانمي بما يتناسب مع المرحلة العمرية لأبنائهم، فلا يطمئنوا حتى يدققوا في نوعية ما يشاهدون ويتفحصوا جيدا كما لو أن أبناءهم على وشك ان يشاهدون افلام إباحية.

و- إضعاف العلاقات الاسرية، وتمزيق النسيج الاجتماعي

إن ظاهرة (الاوتاكو) دليل قاطع يقود إلى أن الأنمي يسهم بشكل كبير في إضعاف قدرة الجيل الجديد على تكوين علاقات اجتماعية طبيعية، فاندماج هؤلاء الشباب بعالم الانمي جعلهم ينسحبون أو يقللون من أهمية تكوين روابط اجتماعية نشطة في حياتهم الحقيقية .

الى جانب اشكاليات أساليب التنشئة الاسرية والاجتماعية الخاطئة لدى بعض الأسر العربية اليوم، خصوصاً مع ازدياد التحديات الثقافية الوافدة إليهم عبر وسائل الاتصال المعولم، فهذه الأسر أخذت تسعى إلى تطبيق أنموذج الحياة الاستهلاكية بإقبالها على الثقافة المادية وإهمال الثقافة المعنوية لدى الأبناء، وبالمقابل يواجه الأبناء كثيراً من الإشكاليات والضغوط الاقتصادية والسياسية والدينية السائدة في المجتمع العربي، فتزداد بذلك عزلتهم عن الواقع الاجتماعي فيهربون منه إلى عالم الانمي وغيره من العوالم الافتراضية.

وهنا يجب أن يجري تكثيف الدور الاسري والتعليمي والتربوي والديني والاجتماعي والاعلامي فضلا عن الدور النفسي وأساليب الارشاد بأشكالها المعروفة ولاسيما الارشاد الديني، عن طريق القيام بحملات وبرامج لا تتبنى زيادة الوعي فحسب، وانما تضع في الاعتبار ان الكثير من الجيل المتأثر بهذه المضامين اصبح يحتاج الى اعادة بناء سلوكي وانفعالي على مستوى تكوين الشخصية من جديد .

ز- إشاعة اساليب العنف والقسوة

تطغى على افلام ومسلسلات الانمي مشاهد العنف المفرط واجواء القتل والدموية الموجهة عادة للمراهقين والبالغين، وهذه الصورة تُعلي في عقليات الأطفال والمراهقين قيمة العنف والحلول التي تأتي بوساطته بدل إعلاء قيمة العقل والحكمة في التصرف، ولعلّ نشوء كثير من السلوكيات العدوانية وانتشار ظاهرة التنمر بين الأطفال والمراهقين مردها إلى هذه الصورة النمطية التي يبثها الأنمي وغيره من البرامج التلفزيونية والوسائط الترفيهية كالألعاب الإلكترونية، وبلا شك ان نتائج الدراسات التي اجريت

في العقود الخمسة الاخيرة اكدت حقيقة الترابط الوثيق بين ازدياد حالات العنف والعدوان والتنمر وبين كثرة متابعة مثل هذه البرامج والاعمال والالعاب، والاغرب في نتائج الدراسات الحديثة انها توصلت الى أن كثرة المشاهدة والتفاعل مع هذه المضامين ادى الى تقليل الحساسية تجاه الفعل العنيف، بحيث بدأ بعض الاطفال والمراهقين بفقدان التفكير العقلاني المنطقي بنتيجة افعاله،بسبب اعتياده على رؤية افعال تؤدي الى أذى كبير .

المقترح في هذه الحالة :

من المهم جدا لجوء الجهات الحكومية والقضائية الى اتخاذ قرارات تصل الى حد فرض اشكال الحظر على مثل هذه البرامج، وقد لجأت بالفعل دول مثل المانيا وروسيا والصين وغيرها من دول العالم الى هذا الخيار لأن عدداً غير قليل من علماء النفس وخبراء التعليم قد توصلوا الى انها تضر بلا شك بالتعليم والتطور الروحي والاخلاقي للصغار والكبار وتتعارض مع الطبيعة الانسانية، وأبرز الأنيميات المُحرضة والواجب حظرها هي (مفكرة الموت) و(هجوم العمالقة) و(طفيلي) و (طوكيو غول) .

التوصيات

- التخطيط لعقد جلسات على مستوى الخبراء من وزارات الدولة المعنية مثل وزارة التربية والتعليم العالي والداخلية والعدل والعمل والشؤون الاجتماعية والثقافة والاعلام، والتي يقع على عاتقها تحمل المسؤولية الحكومية تجاه الجيل الجديد .

- التركيز على أن المسؤولية الانسانية والاخلاقية هي الدافع الرئيسي لجميع الأفراد والجهات والتنظيمات في العمل على تحجيم الدور والأثر السلبي الذي تبثه هذه المضامين والمحتويات والألعاب على اختلاف أنواعها واهدافها ومصادرها .

- تكثيف البرامج التوعوية بإشراف لجان من خبراء التربية وعلم النفس والارشاد فضلا عن رجال الدين الاعلام والقانون .

- الإيعاز الى المؤسسات التربوية الى تبني مشروع تدريب وتأهيل المعلمين والمدرسين على تحصين وحماية الاطفال والمراهقين من الآثار السلبية للمضامين التلفازية، على غرار مشروع (المدرسة الصديقة) ومشروع (تأهيل الاطفال المعرضين للأحداث الصادمة).

- اعتماد اساليب تعديل السلوك من قبيل (تعديل السلوك المخالف والعقد المشروط ولعب الادوار والارشاد الديني ..وغيرها) في جلسات التأهيل والارشاد الجمعي مع الاطفال والمراهقين المتأثرين بمحتوى هذه البرامج .

- يجب ان تضطلع منظمات المجتمع المدني بدورها الاجتماعي الحقيقي ولابد من تحمل مسؤوليتها التي تفرضها عليها شروط تأسيسها وكينونتها مع العلم ان هذه المنظمات يمكن ان تشكل حلقة الوصل بين الجمهور (الاطفال والمراهقين والشباب) وبين اصحاب القرار والخبراء

والاكاديميين ، فضلا عن دورها المباشر في الاسهام بالحملات الاجتماعية.

- تفعيل دور المراكز الاستشارية في الطب والعلاج والارشاد النفسي وتقديم الدعم الحكومي وتأهيل كوادرها والنهوض بواقعها وتأمين كافة متطلباتها بهدف اشراكها في تبني حملات الجهد النفسي والاجتماعي في تحصين وحماية الجيل الجديد .

المصادر

- الجموعي، مومن بكوش (2014) : القيم الاجتماعية مقاربة نفسية اجتماعية، مجلة الدراسات والبحوث الاجتماعية، العدد 8 1 .

- الخطيب، إبراهيم ياسين (2003) : التنشئة الاجتماعية للطفل، الاردن،الدار العلمية الدولية ودار الثقافة للنشر والتوزيع، ط1 .

- السيد،محمد عبد البديع(2009): أثر القنوات الفضائية على القيم الأسرية، دار العربي للنشر والتوزيع، القاهرة، ط 1 .

- راشد، لولو (2002) : تأثيرات الرسوم المتحركة المستوردة على الطفل القطري، مجلة الطفولة والتنمية، العدد،7 جامعة قطر.

- شعبان، مهدية وعيسى، أمال (2011): أثر الرسوم المتحركة في تنمية السلوك العدواني للطفل الجزائري، دراسة ميدانية بالمدرسة الابتدائية، الملتقى الوطني حول دور التربية في الحد من ظاهرة العنف، مجلة جامعة الجزائر، العدد 4.

- كبارة، اسامة ظافر (2003): برامج التلفزيون والتنشئة التربوية والاجتماعية للأطفال، بيروت- لبنان، دار النهضة العربية، ط،1.

- معايطة، خليل عبد الرحمن (2007) :علم النفس الاجتماعي، دار الفكر للنشر والتوزيع، الأردن، ط1 .

- محمد، ابراهيم (2006) : الاتجاهات الحديثة في اعلام الطفل وذوي الاحتياجات الخاصة، القاهرة، دار الكتاب الحديث، ط2.

- علي، سعيد عبد المعز (2012) : القصة وأثرها في تربية الطفل، مصر، القاهرة،عالم الكتب للنشر والتوزيع، ط 1.

- هلال، وليد (20003): في الطريق إلى شخصية كارتونية عربية فيلم رسوم متحركة عربي (عقبات والحل) مصر، مجلة خطوة، العدد 22 .

ناي، جوزيف (2014) : القوة الناعمة وسيلة النجاح في السياسة الدولية، العراق، صحيفة المؤتمر، العدد، 2983 .

- محمد، عصام (2008) : المتغيرات النفسية المرتبطة بسلوك العدوانيين المراهقين وأثر الإرشاد النفسي في تعديله، عمان، دار العلم والإيمان للنشر والتوزيع، ط 2.

الكعبي، حيدر محمد (2022) : الأنمي وأثره في الجيل العربي، العراق، النجف الأشرف، المركز الاسلامي للدراسات الاستراتيجية، سلسلة الاختراق الثقافي (11)، ط1.

القوة الناعمة والغزو الثقافي في أفلام
الأنمي والألعاب الالكترونية

جماليات توظيف الثقافة والفنون في مواجهة الغزو الثقافي والقوة الناعمة

أ. د. عبد الرضا جاسم حمزة
الجامعة المستنصرية

مقدمة

يعد مفهوم الاتصال والتواصل أحد أهم قضايا الفن منذ نشأته الأولى والى الآن، إذ إن فعالية الفن تتمركز في جوهر إنتمائه الى الشعب واهتماماته وابداعاته، ولأن الثقافة تمثل ذاكرة الشعب وابداعه فكان لا بد أن يكون لها حضورًا واضحًا في التجربة الفنية.

وان الارتباط بالجانب المحلي بالذات له مغزاه بالنسبة للفنون كشكل من أشكال الثقافة التي تعد أكثر تمثيلاً لروح الشعب وطرز حياته الاجتماعية والدينية والاقتصادية.

وتعد الفنون بشكل عام أكثر ارتباطاً ووجوداً واستمرارية ونجاح من خلال تبنيها ومراعاتها لذلك المنطق كونها أكثر حرصاً للاتصال بالثقافة المحلية واستلهام معانيها ومادتها المتغيرة في ظاهرها الشكلي تبعاً لطبيعة المكان والزمان التي تكونت فيه، وتحركها ديناميكية الانفتاح والانفلات ضمن حركة المجتمع من الداخل ونحو الخارج في آن واحد.

الثقافة والفنون والتفاعل الاجتماعي

الثقافة والفنون يعاد تشكيلهما على وفق اتصالهما بالعالم الخارجي عن طريق التفاعل الاجتماعي والفهم التام والعميق للثقافة الشعبية بوصفها سجلاً لمسيرة الانسان وانجازاته، فضلا عن انتقاء العنصر أو الجزئية القادرة على البقاء والاستمرار فليست كل جزئيات الثقافة المحلية وعناصرها جديرة بان توظف توظيفاً فنياً، بل هناك عناصرًا وجزئيات في الثقافة ذات قابلية أكبر على استيعاب الرمز وحمل الدلالة القادرة على التداخل مع الثقافات الوافدة ووسائل تواصلها الجديدة بغية تفاعل الحاضر المتجدد والمتغير في كل لحظة مع الماضي المحلي الذي يمتلك العمق والأصالة تفاعلاً خلاقاً مبدعاً في اطار العمل الفني، إذ تنتظم حركة تكونها على وفق قيم ومعايير لابد أن يتفق عليها بشكل جمعي، لذا فان حتمية حضور الثقافة المحلية شكلاً وموضوعاً في الأعمال الفنية على وفق المعايير الموضوعية في تناوله واستلهامه وتوظيفه سيقود الى معالجات وتركيبات فنية خلاقة على مستوى المسرح والتشكيل والموسيقى وفن الزخرفة والتصميم والعمارة وإغناء هذه الفنون بمادة ثرية لما تمتلكه من خواص فكرية وجمالية تأخذ دورها واهميتها وتوظف توظيفًا موضوعيًا بعد أن يكون الفنان ملما بالقواعد التي يعتمدها في توظيف هذه الثقافة موضوعياً وهي كالاتي:

1- إكتشاف القيم الكامنة في شكل ومضمون الأشياء والمفردات المحلية من خلال الرجوع إلى المصادر والأبحاث ذات الصلة.

2- الابتعاد عن المحاكاة الحرفية ومعالجة الصفة المحلية من زوايا عدة ومتجددة.

3- الإحساس بقيمة تلك الأشكال كقيم جوهرية لأنها مرتبطة ومسحوبة الى

الذاكرة الجمعية من خلال انتقاء اقرب عناصر العمل الفني وأكثرها مرونة لحمل دلالات تلك الأشكال.

4- الموازنة في تناول الموضوع المحلي بين قيمته التاريخية وقيمته الجمالية.

ثم ان الصراع كان ولا يزال قائماً بين الثقافة الغربية الوافدة والثقافة المحلية المشبعة بالقيم العربية الأصيلة، فظهرت دعوات تنادي بتحديد مظاهر الحياة الاجتماعية وآفاق المعرفة بالثقافة المحلية واللحاق بركب الحضارة العالمية، في مقابل دعوات البحث الجاد عن الهُوية الوطنية المميزة التي تستمد مقوماتها من عمقها التاريخي، وإغناء الحاضر بتجارب الماضي والبحث عن جذور الانجازات الحضارية القديمة التي ما تزال شواهدها ماثلة في العقول وفي الواقع وضرورة توظيفها في الأعمال الفنية من خلال امتلاك القدرة على التعرف بالأصل، ولا يسمح بتشوهيه وعدم الالتزام به حرفياً.

فاذا طغى العنصر التراثي بدا العمل صورة مكررة للأصل التراثي، واذا طغت التكنلوجيا الحديثة خرج العمل من إطار التوظيف، إذ إنه يفقد شرطاً أساسياً من شروط التوظيف وهو حضور العنصر التراثي.

ومن هذا المنطلق كان ولايزال للثقافة المحلية دورًا مهمًا في رفد حركة الفن بمعين لا بنضب من المعطيات الفكرية كالأمثال والحكم الشعبية فضلا عن توظيف البيئة الشعبية في مختلف الاعمال الفنية، بحسبان أن الفن محطة انتاج دائمة تحاكي فلسفة الإنسان الوجودية وكل ما يحيلهُ إلى الوجود وتصوراته نحو الحقيقة.

لذلك وعندما يتبنى الرقمنة الفنية لاعادة هيكلة الجمالية الفنية وتصديرها للمتلقي، من خلال التكنولوجيا الجديدة فأنه يستهدف وجود المحلية وظواهرها الطبيعية من خلال محطات الفن المتنوعة كالعمارة والمسرح

والنحت والرسم وعديد الفنون المتاحة لتشيد عالم معاصر يحاكي عقل الإنسان ويستوعب عصره الآني، لكنه في نفس الوقت يُسربُ قيمة مضافة تتحكم فيها القيادات الكبرى للعالم، وتندرج وفق مخطط يؤمنُ وجوده الذهني والفكري على الشعوب البشرية، كما يمنحها ترجمة بديلة للوجود؛ تقيمُ حيز العلاقات بين المضمر ونعومة الظاهر الجذاب التي تعتمده القوه الناعمة في التاثير على الآخرين بالاقناع والجاذبية بدلاً من القسوة ووسائل الاقناع.

والجاذبية هذه تتمثل في العواطف والتواصل وبناء العلاقات المؤثرة والتفاعل بايجابية مع الاخرين والتحكم بمشاعر المتلقين مثل (التعاطف، التفاهم، التعاون، بناء جسور المحبة والصداقة والتقارب)، وكل هذه العوامل والعناصر توظف بشكل ناعم في العمل الفني وجعله يحمل رسائل تؤثر بشكل أو بآخر في المتلقين وهذه الرسائل ممكن أن تقدم عن طريق (المسرح أو الموسيقى أو التشكيل أو السينما أو عن طريق مختلف التصاميم) وكلها تعمل من أجل تعزيز التواصل بين المنتج الفني والمتلقي.

القوة الناعمة في الفنون الحديثة

تعد القوة الناعمة من الوسائل الخطرة جدا على تفكير الشباب لما تحمله من وسائل وطرق تثقيفية وتوجيهية عديدة ومتنوعة قد لا يشعر بها المتلقي مما تؤثر بشكل مباشر او غير مباشر على وجود ذلك المتقلي ومنه الأسرة العراقية.

لذلك فالموضوع يتطلب تدخل كل المؤسسات الاجتماعية والدينية في تبني برامج علمية ورؤى تربوية للتصدي لهذه القوة الناعمة التي تعد أسرع وسيلة ناعمة لا تثير الضوضاء وتؤثر بشكل مباشر في البناء الفكري لعقول الشباب من خلال الهدم وزرع الفساد والانحرافات الخلقية والفكرية واساليب الحصول على المخدرات والمؤثرات العقلية، فكل ذلك يتحتم علينا الوقوف بشكل حاسم للحفاظ على الشباب والاسر العراقية من تلك القوى الناعمة الغربية القادمة لتدمير الاواصر الاجتماعية والدينية.

وهذه القوة الناعمة هي الطرف المؤثر في الطرف الاخر الذي يتحتم عليه تنفيذ ارادة الطرف الاول لما تمتلكة من تاثيرات مباشرة وغير مباشرة قد تكون ثابتة او متغيرة تسمح له في تغيير واقعه المعاش، والتقرب باستخدام بعض مفردات اللغة والرموز في ثنايا الاعمال الفنية سواء كانت سينمائية او تلفزيونية لانهم غير قادرين على التفكير والتعبير بشكل كامل، وقد يكونون ضعفاء في فهم العلاقات والمفاهيم التي تحمل معاني لا يستطيعون فهمها لذلك يلجأون الى استخدام بعض الرموز للتعمية ومخادعة الآخرين في تفكيرهم.

ثم أن هؤلاء الشباب في هذه المرحلة يعولون على التفكير الذاتي والشخصي ويرون العالم وفق منظورهم الشخصي وتجاربهم الشخصية لذلك فهؤلاء الفتية انتقائيين في تجميع المعلومات والتركيز على مفاصل

محددة بعيدا عن فهم التفاصيل الكاملة والدخول في حيثيات كل منتج فني، فتزداد لديهم مهارات التخيل والابتعاد عن المواجهة الشخصية وكشف الوجوه بقصد اللعب على أخذ أدوار غير واضحة وغير ومفهومة لهم لأنهم غير قادرين على مواجهة النتاج الفني الغربي الذي تصدره الدول الغربية لأبنائنا، حيث أصبحت المراكز الفنية والثقافية عاجزة عن تكريس تلك المبادئ والقيم في النفوس بفعل تلك التحديات الداخلية والخارجية التي تواجهها مجتمعاتنا المعاصرة في غياب الوعي الثقافي والديني أو هشاشته.

ومن شأنه أن يؤدي بالأجيال من صغار السن في عالمنا العربي والإسلامي إلى الانسياق نحو التقليد السلوكي لما تحمله افلام الانيميشن والأغنيات والبرامج الكمبيوترية القادمة من الغرب والتي تحمل في طياتها خصائص تذيب الثقافة العربية الاسلامية وابدالها بثقافة الغرب التي يسعى الغرب لجعلها الثقافة الوحيدة في هذا العالم .[1]

ومن خلال ما تقدم يمكن أن نعتبر القوة الناعمة في الأعمال الفنية هي جوانب غير مرئية، محسوسة غير ملموسة تتحكم بالعواطف والقيم المبثوثة داخل العمل الفني والتي تعمل على تعميق الفهم بقصد تحفيز المتلقين لانتاج عواطف وافكار تزيد من فهم العمل الفني وتزيد الترابط بينه وبين المتلقي باعتبار ان العمل الفني هو نتائج للتعبير عن الذات الانسانية التي استخدمها الانسان منذ القدم كوسيلة للتعبير عما يدور في داخله من أحاسيس ومشاعر، ومن خلال هذا النتائج الفني يمكن أن ننمي القدرات الابداعية لكل المتلقين الذين بداخلهم هاجس الفن لذلك للفن قدرة على أن يلعب دورًا مهما في تنمية المجتمع ثقافيًا وأدبيًا وفكريًا في أغلب المراحل في مواجهة اساليب هذه القوى التي تعتمد مختلف الطرائق

(1) ينظر :بلغيث سلطان: واقع التنشئة الاجتماعية في عصر الثقافة الكونية 2010 , 81

لمساعدة المستهدفين في الحصول على ما يريدون عن طريق الجاذبية بدلاً من الإرغام أو دفع الأموال بعد فهم ثقافة بلد ما والدخول من احتياجاتهم واقناعهم واستمالتهم بمختلف الحجج والبراهين التي تؤكد صدق نواياهم المبطنة لجذبهم واذعانهم باستخدمها انواع مختلفة من الطرائق لتحقيق هذا الانجذاب بغزو ثقافي ناعم.

وهذا الغزو يستهدف القيم والمثل بمنتجات فنية قد تكون درامية أو سينمائية أو مسرحية يحاولون من خلالها ملامسة واقع المجتمع والتأثر على معظم شرائحه باستحداث برامج ثقافية أدبية فنية وقد تكون برامج تحاكي الثقافة الشعبية عند الناس لملامستهم بشكل مباشر من خلال وسائط متعددة تمنح قابلية الانتشار والسيطرة على ثقافة المستقبل وقوة تأثيرية عميقة ومهيمنة، لان الإنتاج العالمي أصبح متعلقا بوسائط التواصل التفاعلية بين المتلقي والصورة والمؤثرات الحركية.

كما أصبحت العوامل التقنية أكثر أهمية في تسويق المشهد عبر الوضوح والدقة والعمق والأبعاد وقرب الخيال من الطبيعة، مما يخلق الجاذبية والاتساع والتنوع، بإفراز أنماط متنوعة من الإنتاج مثل ما حققته شركة ديزني العالمية وما يترسب خلف أنساقها الثقافية»[1]

ومن وسائل القوة الناعمة المهمة هي اللعب على عنصر الثقافة لانها تمتلك منطلقات فكرية تحاول الوصول الى الانفتاح وتحقيق طموح الفرد سواء لمفرده او مع الجماعة في التحرر والمغامرة والوصول الى قيم ديمقراطية وحقوق الانسان وتكوين علاقات اجتماعية.

لذلك فان القوى الناعمة الموجهة لبلدان الشرق الاوسط لابد أن يقابلها توظيف عقائدي وفكري يستطيع أن يعزز قيم ومثل وسياسات وأنظمة

(1) - سباعي السيد ، الدراما الرقمية والعرض الرقمي، تجارب غربية عربية، ص.43

تحكم محلية، لان هذه القوى ميزتها التحكم بالداخل والتاثير في مفردات المعيشة اليومية للمواطن وبدون تدخل قسري أو قوة لذلك لابد ان تكون الفنون المنتجة من الداخل محسوبة وقادرة على المواجهة للقادم من الخارج باعتبارها قوى ناعمة تنافسية مؤثرة تنتشر سريعًا بسبب ضعف الأواصر الداخلية للمواطنين.

لذلك لابد أن نقوي القوانين الداخلية وعلاقتها بالخارج من خلال نشر الوعي وانتاج الفنون الملتزمة وتعظيم القيم الدينية والاجتماعية وتقوية الاعلام في المدارس والمؤسسات التعليمية فضلا عن استحداث منصات اعلامية ثقافية وفنية تعنى بتوعية المجتمع لمخاطر القوة الناعمة التي تستخدم الوسائط المتعددة وإجراء كثير من الدراسات في الجامعات والمدارس للتنبيه من خطر هذه القوى التي تستطيع تغيير مفاهيم العقيدة عند الشباب كما تستطيع ان تصبح موجه رئيس في رسم الصورة الفنية لمستقبل هؤلاء الشباب، الامر الذي عجزت عنه القوة الصلبة على اتمامه وتحقيق النتائج فيه.

لذلك تعد هذه القوة الناعمة من أخطر الوسائل على الأطفال والمراهقين العراقيين لما تحمله من أهداف وبرامج تستطيع من خلالها أن تؤثر على تفكيرهم، وهذا التفكير ينعكس على الاسرة العراقية التي حافظت على كيانها وجودها عبر عقود من الزمن وهذا ايضا وقد لا تستطيع أن تحافظ عليه حتى المؤسسات الدينية على عظم قوتها وتاثيرها وما تقوم به من برامج وانجازات علمية ورؤى تربوية وتثقيفية.

إلا ان هذه الوسائل تسير بخطى سريعة جدا وبطريقة ناعمة لا تثير الضوضاء في البناء الفكري بعقول الشباب العراقي في الهدم وزرع الفساد والانحرافات الفكرية والعقائدية ونشر المخدرات مما يؤدي ذلك الى هدم

أواصر هذه الاسرة وتعطيل كل الأنظمة الاجتماعية والسياسية وإثاره الفتن والنعرات ما بين المواطنين، مما يحتم علينا جميعا كمؤسسات دينية تربوية تعليمية أن نعمل على كيفية الحفاظ على هؤلاء الشباب والاسرة ومواجهة هذه القوى الناعمة الغربية بقوى ناعمة مشابهة لها لكن تحمل سمات البلد وسمات الدين الاسلامي لكي نحافظ على أواصر هذه الأصالة والثقافة والتربية التي تتميز بها الاسرة العراقية.

اتجاهات تشخيصية للقوة الناعمة

القوة الناعمة أصبحت كالسلاح النووي في التاثير على المجتمعات البشرية عن بعد وهي وسائل اندمجت مع الشخصية الانسانية حتى بات لا يمكن الاستغناء عنها، بل تعد مكملة للشخصية وأصبحت مخترقة لكل العقول وتوجههم بالطريقة المناسبة التي تريدها خلافا للأعراف والنظم الاجتماعية والدينية بهدف تحقيق اغراض المستعمر الجديد.

وعليه فلابد من تحديد وتحييد خطر هذه الوسائل على الشباب والمجتمع بشكل عام ووضع ضوابط الاستخدام المعرفي الصحيح لها.

وهناك الكثير من المدارس والنظريات التي شخصت قدرة القوة الناعمة في التاثير على المستخدمين والتاثير على إرادتهم باستخدام الجاذبية بدلاً من الإرغام أو دفع الأموال فضلا عن الاقناع والقدرة على استمالة الناس بنقاط ضعفهم ببرامج فنية وثقافية وخلق قيم مشتركة ومجتمعات جديدة وثقافات جديدة تؤثر على مستوى وعي الشباب فنيًا وثقافيًا، وتخلخل بناء الكيان الداخلي للمجتمع بدعوى الانفتاح الاجتماعي وتحقيق الطموحات الفردية فضلا عن التحرر والمغامرة وحقوق الانسان وعلاقات اجتماعية.

وكل هذه الفعاليات تمثل اسلحة للغزو الثقافي التي لابد ان تواجه بوعي اعلامي وثقافي وديني باستخدام نفس وسائلهم ولغاتهم التي أرادوا منها

تفكيك أواصر المجتمعات بخلق تقنيات حديثة وعولمة المجتمعات لجعلها قرى صغيرة يتحكم بها الانترنيت الذي أصبح جزء أساسيًا من التواصل اليومي للمواطن بحجة الترفية والضرورة.

إلا أن هناك نوايا سلبية أخرى لابد من إدراكها والتعامل معها بشكل حذر، لأن الإفراط في استخدام هذه الوسائل يؤدي الى العزلة والاغتراب النفسي بين ذوات المواطنين وبين أقرانهم ومجتمعاتهم بحجة التقريب بين المواطنين البعيدين مكانيًا عنهم واختصار المسافات لتشعرهم بالقرب النفسي مع عوائلهم واصدقائهم الذين يعيشون خارج الوطن، تلك هي صفات ايجابية تحملها اغلب افلامهم السينمائية الموجهة وجاءت بأساليب تلامس احتياجات الناس لكنها في النهاية تؤدي الى انحراف قيمي وديني واخلاقي وانجذاب نحو هذه الدول الكبرى لإضعاف الشعور بالوطنية والانتماء عند المواطن ونشر المخدرات وتهشيم أواصر العوائل والابتعاد عن قيم الدين وحب الوطن.

استراتيجيات المواجهة

إن التوظيف الاستراتيجي لمواجهة هذا الغزو باعتباره قوة ناعمة لن يكتب له النجاح دون تعزيز القيم والمثل وإقرار قوانين محلية تنظم استخدام هذه الوسائل من الداخل وكيفية التاثير به والابتعاد عنه ليكون موازيًا للفعل الخارجي الذي يحمل قيم وجهود صرفت لها أموال طائلة لغرض جذب هؤلاء الشباب، ولابد أن تكون هناك قوة ناعمة تنافسية تعتمد الثقافة والفنون كوسائل مؤثرة تستخدم أساليبًا علمية مميزة تحاول اصلاح الضعف الداخلي وتقويته ليصبح قوة صلبة والتعاطي معها بالقوانين الداخلية وإثارة الوعي الثقافي لدى الشباب وتعظيم القيم الدينية والاجتماعية من خلال الخطب الدينية والمدارس والتعليم واستحداث منصات اعلامية ثقافية تعنى

بتوعيه الشباب من مخاطر الاستخدام السلبي لوسائل التواصل الاجتماعي والاستفادة من ايجابياته.

من خلال ماتقدم نجد أن القوة الناعمة تعتمد على مخططات دقيقة واستراتيجيات تعتني بالتفكير والذكاء الاصطناعي الذي يعد بديلاً في الوقت الحاضر عن قوة الانسان وفلسفة وجوده لتحقيق العالم النموذجي للبشرية والذي يمتزج بالرقمنة وتكنولوجيا المعلومات لتصنيع قوالب جاهزة تحقق الاكتفاء الذاتي بسرعة واختزال للمعرفة والمعلومة والحقيقة كلاً حسب الجهة التي هيمنت على منطق القوة وخططها في بناء قواها الناعمة.

وعليه فتتغير طبيعة الحياة ضمن هذه المجتمعات تدريجيا من خلال محو ثقافاته المتصله بأصلهم الجغرافي والحضاري والانجذاب نحو نعومة الفكر الغربي المعطر بفلسفة التغيير والتحول التكنولوجي الذي يرسم شكلاً آخر للكون ويوسع الثقافة الكونية التي تتدخل بمستقبل الانسان وقيمه وتحديد ماهية وجوده عبر غزو عابر للقارات ثقافيًا واقتصاديًا وفكريًا وفنيًا، ويتبنى ثورة المعلومات وعولمة اقتصاد العالم «[1]

خلقت هذه القوة الناعمة منظمات وجمعيات تشيع ثقافة التمركز الانساني والاخلاقي بقصد حماية الانسان والكائنات الحية ولكنها في الواقع تعيش وفق منظومة الانفتاح والاتساع والهيمنة لفرض سيطرتها الذهنية على الشعوب دبلوماسيًا واستثمارات متغلغلة داخل اوساط بلدان العالم الثالث التي تحتوي على ثروات كبيرة جدا تكفي لمئات الملايين من المواطنين ولآلاف السنين بقصد استنزافها واستغلالها وبث منتجاتها التي تحتوي على الأنموذج الاخلاقي والثقافي الوهمي.

ومن بين ماقدمته لهذه البلدان التكنولوجيا الرقمية الجديدة في الاسلوب

(1) - جوزيف سي ناي ،القوى الناعمة وسيلة النجاح الى السياسات الدوليه، ص 60

والغايات والتواصل تجعل متلقي العالم الثالث مثالي لهذه المعرفة الجديدة التي تختزل الجهد في الوصول للحقيقة وحل كل التساؤلات التي تشغل تفكيره بناء على هذا النظام الاستراتيجي المحوسب والمعلب لكونية الانسان وتغيير واقعه، والتنبؤ بمستقبلة وتجاوز كل ما هو تقليدي ومحلي باكتساب مهارات بديلة واساليب جديدة للتعاملات الانسانية المسيطرة على دعائم وجوده والسيطرة على ثقافة المستقبل كقوة تاثير عميقة مرتبطة بالوسائط التفاعلية بين المتلقي والمنتج.

إن الوسائط الجديدة لها قابلية الانتشار السريع وتحاكي الأعمال الفنية لمختلف الحضارات والأفكار التي يعتمدها الانسان لاثبات وجوده كمحاكاته التي انتجها في الرسوم والنقوش على الجدران والمعابد والتي كشفت عن عبقريته في الزخرفة والتزيين والقدرة على استثمار الفن»[1]، واحتواء الجمال في الأعمال الفنية المستقلة بذاته وعناصرها المتكاملة ودلالاتها العميقة التي تكشف عن هذا التكامل.

لذلك تتجه الفنون الجديدة الى الديناميكية والحركة كما في تصاميم **زها حديد** المقترنة بالطاقة وروح العبقرية في الافكار التي لم تعد بحاجه الى رموز وافدة هجينة لا تنتمي للواقع وانما اقتناص لحظة كونية لتمثيل الأصالة في حيويتها وانسيابيتها وثورتها على الوجود واعتمادها على الطاقة باعتبارها العنصر الرئيس للعمارة الجديدة والقادرة على التعبير عن المفاهيم والفضاء بشكل معماري جديد، وهو شكل يرمز الى الحرية ويبتعد عن التقليد لمغريات الثقافات البديلة لينتقل بالشكل النهائي للعمل الفني من التركيب الساكن الى خطاب فني جديد يعكس أشكالاً خطية معقدة تخترق السكون ببنيات جديدة لخلق واقع جديد من المباني والمفاهيم التي تحتوي على

(1) - كلايف بيل الفن ترجمه عادل مصطفى مراجعه وتقديم ميشيل متيازص12

حقائق ومنجزات البلد الذي أقيمت فيه هذه الاعمال»[1].

الفنون الحديثة.. الذائقة وآليات الوصول

من بين تلك الفنون الجديدة الوافدة على ثقافتنا هو ظهور **المسرح الرقمي** الذي نادى به المخرج الامريكي **تشارلز ديمر** من خلال كتاباته الخاصة بالمسرح التفاعلي كنمط جديد يتجاوز الفهم التقليدي في الكتابة المسرحية والذي يدور حول مبدع النص الذي يشترك في تقديمه عدة كتاب كما يدعو الى متلقين متعددين للمشاركة فيه كعمل جماعي منتج يتخطى حدود الفردية وينفتح على الافاق الجماعية الكبيرة»[2].

كما ويعتمد على تعددية الفعل الانتاجي الذي يشترك به الفنان مع المتلقين مما يؤدي الى تحديد خطابات العرض المسرحي ودلالاته وعدم الانفتاح على الشراكات المتعددة لمعظم المعاني، وحسب قدرة المتلقي في تحديد نوعية وجودة هذا المنجز الفني الذي يعتمد على الكلمة والصورة بإعتبارها العنصر القادر لعبور المتاهة التكنولوجية والتفاعل من خلال التقنيات الجديدة مع المنجز الفني بمساعدة شبكة المعلومات والمعارف والخبرات التي تجمع الطرفين لانتاج عرض مسرحي يعتمد على هندسة الفضاء كلغة تعبيرية تحتوي على الكثير من الدلالات غير المتصلة بالمتلقي والتي تقطع أواصر التفاعل كخطاب متبادل يصف المشاعر والانفعالات الانسانية ومحاكاة الواقع الوجودي»[3].

كما أنه لايستطيع مخاطبة المتلقين بالآيقونات الجاهزة لتحقيق ديمومة الاتصال بينهم وعدم خلق قيم جمالية قابلة للتحليل والتلقي مما يؤدي إلى

(1) - عبير حاد علي احمد، مفهوم العمارة الانسيابية في ظل التكنولوجية الرقمية المتقدمة مجلة، العماره والفنون

(2) - فاطمةالبريكي ، مدخل الى الادب التفاعلي بيروت المركز الثقافي العربي ،ط1 ،6002 ص 59

(3) - سباعي السيد، الدراما الرقميه والعرض الرقمي تجارب غربيه ،ص 78

إبراز قدرة الآلة التقنية الحديثة التي تسعى الى تقديم إسلوب مسرحي جديد يختصر الزمان والمكان بلغة جديدة ترصد حياة الانسان ولحظاتة بالاعتماد على الكترونيات الحديثة التي تلغي طقسية التلقي المسرحية القائمة على ثقافة المسافة الجمالية بين العرض الآني المباشر ومتلقيه»[1]، واذا كان المسرح الرقمي يعتمد على النص المترابط والتشعبات المتعددة بين اطراف حبكة هذا النص فلا بد أن يعتمد على وجود المتلقي في انتقاء المشاهد التي يرغب بمشاهدتها «والتحرك والمشاركة لخلق تعددية النص والمعاني والعروض المرتبطة بالانفعالات غير المتوقعة لسايكولوجية أداء الممثل»[2] .

فالمسرح ومنذ ولادته يعتمد على الانفعال والتفاعل المباشر وبعيدًا تمامًا عما جاءت به التكنولوجية الحديثة بهدف تطوير هذا التفاعل الذي بني اصلاً على منظومة من الاشكال الجديدة القابلة للتغيير والتجديد والتأقلم مقارنة بالتغيرات الحاصلة في ذهن المتلقي في عصر يعتمد الرقمنه الحديثة منهجًا له، في حين أن فلسفة صناعة الخطاب المسرحي تعتمد على اللغة البصرية والمجال الدلالي الأعمق لأن أي شكل ذا أبعاد ثلاثة يصبح مقبولاً لوعين،ا وهو الذي يحدد خطوطه الخارجية ويصبح فنًا في شكله العام بفضل تحققه داخل هذا الفضاء المسرحي المباشر والمتصل بالرؤية التصويرية الحسية والسلوكية وبروز وظائفه التي تحدد أبعاد وجوده ضمن العرض المسرحي»[3].

وقد أسهمت المواقع الالكترونية الحديثة في تصدير المفاهيم الحديثة للعروض المسرحية التي تعتمد التكنولوجية الحديثة في بناء مساراتها

(1) سباعي السيد، الدراما الرقميه والعرض الرقمي تجارب غربيه ،ص 79

(2) - ينظر: اليكسي ببوف ،التكامل الفني في العرض المسرحي، ترجمه عبد الباقي محمد ابراهيم ،القاهره مؤسسه طباعه الالوانن 1968، ص 102

(3) - -Kenneth Macgowan and William Melnitz,The Living Stage ,N.Y:(prentice Hall),Inc.1962,pp.434-435

المسرحية وظهور أشكال فنية جديدة تعتمد التأثير والتفاعل بين عناصر العرض المسرحي والتقنيات الرقمية الجديدة لاشباع رغبات المتلقين وفهم تصوراتهم وإدراك عصرهم الرقمي الجديد لتقديم قيم وثقافات وافدة هجينة جديدة لم تلامس حياة الفرد والمجتمع ولم تشتبك معه في فهم معنى العرض لانتاج معاني جديدة تحاكي عتبة التطور والثقافة والفكر، فضلا عن قطع تواصل المتلقي مع محيطه الخارجي وبما يتوافق والثورة الالكترونية المنتجة للثقافات البديلة عن الثقافة المحلية التي يسهم فيها المتلقي كمنتج وميسر للمعرفة ومؤثر فاعل في كتابة النص المسرحي ومهيمناته الجمالية في حبكته وحواراته وابعاد شخصياته وخلق الجو النفسي العام له.

وتصبح صفة التفاعلية خطابًا مفتوحًا تعتمد الاضافة والنقد والانتقال وانتقاء نقطة البدء أو النهاية أو حتى ترتيب الأحداث كما نجد أن بعض العروض المسرحية تمنح لعبة فك الألغاز أو تقديم رؤية حول موضوع ما وأن أغلب النهايات ليست واحدة في معظم العروض فتعدد المسارات عند المتلقين يستلزم سلوك اتجاهات متعددة ومتشعبة في بناء الدلالات التي تبتعد عن حقيقة الاشياء الواقعية الانية.

العالم الرقمي وتشكيل انسان جديد

قد أصبحت اللغة البصرية بوجود التكنولوجية الرقمية أكثر تأثيرًا بالانسان وأقوى تحكمًا بذاكرته التي تترسب فيها الصور، فالصورة لم تعد خطوطًا وأبعادًا وألوانًا، بل هي حاملة لقيم وافدة تتحكم بثقافة الانسان ومختزلة لعالمه وأفكاره، بحيث أصبح العالم مجرد صورة تنقل عن صورة وهذه الصورة اصبحت جامعة لكل العمليات والصور، ولها صلة ومرجعيات بأصل محدد مقترن بواقع وهمي بعيد عن عوالم وهموم المتلقي مما يعني ذلك اننا نعيش في عالم فوق الواعي عالم تكنولوجي افتراضي يعتمد الخيال

لانتاج صور ولوحات فنية تتحرك داخلها الشخصيات الافتراضية، وغالبا ما تتحول هذه العوالم الى أعمال سينمائية ودرامية مما يؤكد تاثير الصورة في نقل الخطابات المؤثرة باعتبارها عوالم دخيلة تمسح ذاكرة الانسان وتتحكم في وعيه الداخلي وهي أقوى من الاسلحة الصلبة التي تنتجها الدول للتحكم في مقدرات الدول المستهدفة[1].

كما وتمارس تحكمها في طرائق الابداع وأشكاله لتحنيط فكر الانسان ورسم أبعادة التخيلية وتأسيس سلطة ذهنية متحكمة بالعقل البشري وموجهة لقناعاته وفكره عبر هذه القوة الناعمة التي تمتلك جاذبية خلاقة تتجاوز الهوية والانتماء وتفتح أفق التلقي نحو عوالم جديدة أكثر نعومة من واقعه الخشن لتجعل الثقافة الوافدة أسمى وجودًا من واقعه المعاش المحدد بجغرافية خاصة تحتوي ثقافته وفنونه، ولتجعل هذه التراكمات الثقافية والهويات الخاصة عبارة عن فلكلورات خاصة محدودة متصلة بالتاريخ فقط دون تطور او تحديث.

لكن ومع غزو الجيل الالكتروني الجديد كقوى ناعمة، والتي صنعت خصيصًا لتكوين عوالم مثالية، فقد استغلت وجود الانسان وعجزه عن تحقيق ما يصبو اليه، لذلك هي جاءت لاستثمار هذه التطلعات في خلق عوالم بديلة توهمه برسم مستقبلاً جميًلا له من خلال قواها الناعمة التي تبث أفكارًا وسلوكات عابرة للنسق المحلي، وتقيم عوالم منفتحة على جميع الشعوب بحوارات حضارية وفنية ومعرفية تستطيع استلهام ثقافات الشعوب ومرجعياتها وتكون ممرات سهلة في توظيف الافكار الغربية وخلق مواقع جديدة في نمذجة العالم داخل علب جاهزة تتناسب ومقاسات هذا الغزو

(1) - ينظر :خديجه باولود ،الادب الرقمي مفاهيم ونماذج اولية، مجلة علوم اللغة العربية وادابها ،جامعة الوادي ،المجلد الثاني، عدد 10، 2016، ص 144

الثقافي في تحديد وتجميد العقل البشري وكبح تأملاته الفلسفية وتحديد منطق وجوده من خلال تاطيره في عالم كوني صاخب يؤثر على مستوياته الذهنية خلف تقنية العقول الالية البعيدة عن الروح الواقعية.

المصادر

- بلغيث سلطان: واقع التنشئة الاجتماعية في عصر الثقافة الكونية 2010.

- جوزيف سي ناي ،القوى الناعمة وسيلة النجاح الى السياسات الدولية.

- خديجه باولود ، الادب الرقمي مفاهيم ونماذج اولية، مجلة علوم اللغة العربية وادابها ،جامعة الوادي ،المجلد الثاني، عدد 10، 2016.

- سباعي السيد ، الدراما الرقمية والعرض الرقمي، تجارب غربية عربية.

- عبير حاد علي احمد، مفهوم العمارة الانسيابية في ظل التكنولوجية الرقمية المتقدمة مجلة، العماره والفنون.

- فاطمة البريكي ، مدخل الى الادب التفاعلي بيروت المركز الثقافي العربي ،ط1 ،2006 .

- كلايف بيل الفن ترجمه عادل مصطفى مراجعه وتقديم ميشيل متيازص.

- اليكسي ببوف ،التكامل الفني في العرض المسرحي، ترجمه عبد الباقي محمد ابراهيم ، القاهرومؤسسه طباعه الالوانن 1968.

Kenneth Macgowan and William Melnitz,The Living Stage-

.,N.Y:(prentice Hall),Inc.1962

القوة الناعمة والغزو الثقافي في أفلام الأنمي والألعاب الالكترونية

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

القوة الناعمة والغزو الثقافي في أفلام ومسلسلات الأنمي والألعاب الالكترونية

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

توطئة

تراجعت أغلب الدول العظمى عن أولوياتها في احتلال العقول والأفكار عبر قوتها الصلبة المتمثلة بالحروب واستخدام القوة والأسلحة الفتاكة لغرض فرض إرادتها وايدولوجيا 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 او لفئة او شريحة بغية جذبهم والتأثير فيهم، مع الأخذ بالحسبان ترك الأساليب والآليات القديمة او التقليدية التي تتلخص بالأساليب الدعائية التي بدأت منظورة لأغلب شعوب المعمورة، مستخدمة في ذلك وسائل وأدوات عقلانية وأكثر جاذبية وقبولاً لدى الأفراد والجماعات عبر توظيفها في برامج تلفزيونية مدروسة مسبقًا من خلال

معادلات صورية ومشاهد تحقق النتائج المرجوة مبتعدة كل البعد عن استخدام القوة العسكرية بشقيها التقليدي والإستراتيجي.

وبذلك انصرفت تلك الدول الى الترويج للجدل الفكري والثقافي من أجل غرس صور وقيم وتوجهات محددة مختلفة عن سياقها التقليدي المتمثل بالقوة العسكرية لتحقيق اكبر قدر ممكن من الفوائد والمنفعة لبلدانها وتجنبها الخسائر المادية مخاطبة العقول ومستخدمة جميع أساليب الإقناع الفكرية والعاطفية.

ولجميع الطبقات الاجتماعية وفئاتها، ومع تطور وسائل الإعلام التقليدية والجديدة أصبح العالم شاشة صغيرة، وتهتم الدول العظمى في الترويج لانجازاتها وقدراتها عبر الإعلام الموجهة لمخاطبة العقول وإثارة عواطفهم وأحاسيسهم من اجل إنماء مجموعة من الصور الايجابية وبعض القيم الحديثة نحوها باللغة التي يتحدثون بها والموجهة اليهم تلك الرسائل والمضامين.

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) التي تعمل على الترويج لها عبر أساليب واليات عدة، كانت وسائل الإعلام الموجهة ركيزتها الأساسية من خلال مضامينها ورسائلها التي أعدت بشكل مقصود لمخاطبة العقول والعواطف للأفراد والجماعات للدول المقصودة وقد تنوعت أساليب عرض تلك المضامين واختلفت من حيث الآلية أو التقنية التي تستخدمها، والتي احيانا تكون على شكل برامج في وسائل تقليدية (الصحف/الإذاعة/التلفزيون) وفي احيان أخرى تكون عبر وسائل الإعلام الجديد (مواقع التواصل الاجتماعي/المواقع الالكترونية/

والمدونات) وكذلك عبر الأجهزة والتقنيات الالكترونية الحديثة مثل (الألعاب الالكترونية والحاسوبية) التي تنتجها وتبيعها للدول المستهدفة.

قد أثرت تلك الوسائل والتقنيات على الجمهور في تلك الدول معرفيا وعاطفيا وسلوكيا مما لاحظ المختصون والمهتمون تأثر بعض طبقات المجتمع مثل الأطفال والمراهقين والشباب وحتى النساء بهذه المضامين والرسائل وأضحت تروج لغرس ثقافات وأفكار واتجاهات محددة مما أتاح للمراكز البحثية ومراكز الاستطلاعات والمهتمين لإجراء دراسات وبحوث للتعرف إلى سمات الظاهرة وخصائصها والتعرف إلى أبعادها وعناصرها للوصول الى مؤشرات علمية من أجل وضع مقترحات وتوصيات وحلول لتلك المشكلة لاسيما في بلدنا العراق من أجل تقييد تلك الظاهرة السلبية على شريحة كبيرة جداً هي الفتوة والشباب.

أولاً: **إشكالية الدراسة**

يعد الشعور بمشكلة الدراسة أهم لبنات معرفة تأثير موضوع محدد وأهميته في شريحة معينة مما يستدعي الوقوف على مقومات المواقف في القضية التي تتناولها الدراسة التي تستدعي من الباحث البحث والتحري والاستقصاء العلمي مما يقودنا لوضع مجموعة من التساؤلات وعلى النحو الأتي:

ما أهم المفاهيم والمتغيرات المرتبطة بالدراسة والمؤثرة على طبيعة عناصرها ومكوناتها؟

ما الانعكاسات والتأثيرات المباشرة وغير المباشرة المترتبة على مشاهدة الأطفال والمراهقين لأفلام الأنمي والألعاب الالكترونية؟

ما مدخلات القوة الناعمة في أفلام الأنمي والألعاب الالكترونية التي

تشكل عوامل جذب واستمالة لفئة الأطفال والشباب والإقناع بما يعرض من مشاهد ولقطات جاذبة؟

ما أهم ما تعرضه أفلام الأنمي من عناصر ومعادلات صورية وأساليب واليات الجذب واستمالة الفئات الاجتماعية؟

ما أهم التأثيرات والانعكاسات الاجتماعية في الفرد والمجتمع ذات الطابع الايجابي والسلبي المترتبة على مشاهدة أفلام الأنمي والألعاب الالكترونية؟

ثانيا: أهمية الدراسة

تهتم هذه الدراسة بتسليط الضوء على نقطة غاية في الأهمية الا وهي أفلام الأنمي المخصصة للأطفال والفتوة والشباب وكل ما يترتب عليها من تأثيرات وانعكاسات سواء كانت ايجابية ام سلبية او غير واضحة المعالم على تلك الشرائح عن طريق متابعتهم للمضامين والرسائل التي تبثها تلك النوعية من الأفلام لاسيما وهي تقدم معادلات صورية ومشاهد ولقطات تمثل عوامل جذب وإقناع لتلك الشرائح كما تمثل ايضا اهم مدخلات برامج القوة الناعمة مما تجذبهم وتوثر في معارفهم وعواطفهم وسلوكياتهم بغض النظر عن اتجاهات تلك السلوكيات والانعكاسات السلبية منها ام الايجابية.

وتمثل هذه الدراسة أولوية لدى متخذي القرار والمعنيين والمهتمين فضلا عن المجتمع العراقي لما لها من تأثيرات واضحة على شريحة تمثل الجزء الأكبر من الشعب العراقي حيث تشير أبرز الإحصاءات للجهاز المركزي للإحصاء ان 65% من الشعب العراقي تمثلة شريحة الفتوة والشباب، وان النتائج والاستنتاجات والتوصيات والمقترحات تمثل أولية لموضع التخصص وإضافة علمية للمكتبة.

ثالثا: يهدف البحث الى تحقيق أهداف عدة وعلى وفق الاتي:

1- التعرف على أهم المفاهيم والمتغيرات المرتبطة بالدراسة والمؤثرة على طبيعة عناصرها ومكوناتها .

2- تحديد أبرز الانعكاسات والتأثيرات المباشرة وغير المباشرة المترتبة على مشاهدة الأطفال والمراهقين لأفلام الأنمي والألعاب الالكترونية.

3- التقصي عن مدخلات القوة الناعمة في أفلام الأنمي والألعاب الالكترونية التي تشكل عوامل جذب واستمالة لفئة الأطفال والشباب والإقناع بما يعرض من مشاهد ولقطات جاذبة.

4- تحديد أهم ما تعرضه أفلام الأنمي من عناصر ومعادلات صورية وأساليب وآليات الجذب واستمالة الفئات الاجتماعية.

5- الكشف عن أهم التأثيرات والانعكاسات الاجتماعية في الفرد والمجتمع ذات الطابع الايجابي والسلبي المترتبة على مشاهدة أفلام الأنمي والألعاب الالكترونية.

رابعا: منهج البحث ونوعه:

تعد هذه الدراسة من الدراسات الوصفية من حيث النوع واستخدام الباحث المنهج المسحي بشقية (الوصفي - والتحليلي) من أجل الوصول الى النتائج العامة للدراسة.

خامسا: تحديد المفاهيم والمصطلحات المرتبطة بمتغيرات الدراسة .

في هذا المحور يمكن تحديد جملة من المفاهيم والمصطلحات التي ترتبط بمتغيرات العنوان والتي تكون لها علاقة في مؤشراته العلمية، وهنا يجب وضع بعض التعريفات سواء كانت لباحثين أو تعريفها إجرائيًا للتعرف على سماتها وخصائصها وأهميتها لأجل أن تكون مفهومة لدى المعنيين والمهتمين.

القوة الصلبة: وتعني استخدام أي دولة ذات نفوذ عالمي طاقاتها وقوتها وبأشكال متعددة من أجل تحقيق مصالحها ويوافق مع نفوذها وقدراتها سواء كانت عسكرية ام تكنولوجيا أو إستراتيجية أم صناعية لانجاز ما تراه مناسبًا في خدمة سياساتها الخارجية مستخدمة أساليب لها علاقة بالحرب النفسية مثل (الدعاية/الشائعات/غسل المخ وغيرها..) أو استخدام القوة العسكرية مثل (الحروب والمعارك..وغيرها) من أجل فرض إرادتها وتحقيق أهدافها سواء كانت سياسية ام اقتصادية ام ثقافية ام اعتبارية .

القوة الناعمة: هنالك تعريفات عدة للقوة الناعمة يأتي في مقدمتها تعريف الباحث جوزيف ناي «انها القدرة على الحصول على ما تريده عن طريق الجاذبية بدلا من الإرغام والتهديد العسكري والضغط الاقتصادي أو دفع الأموال لشراء التأييد والموالاة «[1]

وكذلك عرفت أيضا «**هي القدرة على الجذب والاستقطاب اللذين يؤديان الى 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 دون الترغيب والترهيب وتعتمد على إثارة إعجاب الجمهور بالمخزون الثقافي والحضاري، إضافة على توظيف الأعمال والانجازات المختلفة على جميع الصعد[2]

كما عرفها أخر بأنها «**القدرة على التأثير وجذب الآخرين بالاقتناع وليس بالإكراه الى المسار الذي يخدم مصالح الدولة وكيانتها باستخدام وسائل لا تصل الى التوظيف لادوات القوة الصلبة غير وسائل الإجبار المادي.**

(1) جوزيف س. ناي ، القوة الناعمة وسيلة في السياسة الدولية ، ت. محمد توفيق البجيرمي , (نيويورك , مكتبة العبيكان , 2007) , ص12

(2) محمد حمدان المهندس , القوة الناعمة (بيروت , دار الولاء للطباعة 02010) ، ص 26.

وتعد القوة الناعمة قوة يتم عن طريقها إغراء وجذب واستمالة المتلقي او الجمهور نحو قضايا وموضوعات معينة تهتم بعض الدول إثارتها من اجل تحقيق أهداف محددة تتفق مع مصالحها[1]. وقد استخدم مصطلح مرادف للقوة الناعمة هو **الحرب الناعمة** "SOFT WARA" وهي مشتقة من مقولة او مصطلح (القوة الناعمة) والتي روج لها جوزيف ناي عن طريق استخدام ثنائية القوة الناعمة والصلبة من اجل الترويج لمشروعة الاستراتيجي والسياسي والعسكري الذي يقوم على أساس نقل المعركة من الميزان العسكري الصلب حيث الشغف لعقيدة القتال والموت والصبر الطويل والصمود الى الميدان الناعم وأدواته التكنولوجية والاتصالية والإعلامية الذي أطلق عليه حقا «القوة الذكية». [2]

سادسا: مكونات القوة الناعمة وعناصرها: تعتمد القوة الناعمة لأي بلد على موارد أساسية عدة هي:

1ـ **ثقافة البلد :** وتعد مكافئ إعجاب الآخرين في أفكار وثقافات بلد محدد والثقافة تمثل جملة من القيم التي تعكس صور وتوجهات مختلفة ومتنوعة عن مجتمع وسكان معينين، وتعبر عنها النخب الفنية والأدبية والثقافية والثقافات والموروثات الشعبية ومواردها شأنها، ويعكس التعليم أيضا إحدى مرتكزات الثقافة لبلد معين وتطوره وقدراته وتتسابق الدول لإظهار وإبراز قدراتها وانجازاتها على صعيد الرياضة وقوتها الاقتصادية وعلاقاتها الدبلوماسية وابتكاراتها العلمية والتقنية والتكنولوجيا التي تسهم

(1) نعوم تشو مسكي ، 200السيطرة على الإعلام, ت. اميمة عبد اللطيف ,(القاهرة , مكتبة الشروق ,2003) ص 17- 20 .

(2) مركز الحرب الناعمة للدراسات , مدخل الى الحرب الناعمة , المجلد1 (بيروت , مركز الحرب الناعمة للدراسات, 2014) ص9.

في جذب الأفراد والجماعات نحوها.[1]

2ـ **القيم السياسية** : وتعد إحدى أهم موارد القوة الناعمة ولذلك نلاحظ كثير من الدول تمارس أولوياتها على إدامة نظامها الديمقراطي والدفاع عن حقوق الإنسان من أجل التأثير في الآخرين وجذبهم نحوها، كما ان للتطور التقني والتكنولوجي في المجال الإعلامي والاتصالي واختفاء المسافات وتحويل العالم الى شاشة صغيرة يراقب الفرد العالم عن طريقها وترفده بالمعلومات والمعارف بصورة كبيره عبر جملة من الوسائل مثل الأفلام والكتب والبرامج التلفزيونية ومواقع التواصل الاجتماعي والانترن .

فبدأت ترسم ملامح العالم بشكل واضح وتؤدي دورا كبيرا في صياغة الواقع ومده بالمعلومات والأخبار وإيصالها الى جمهور واسع غير متجانس بعد أن فقدت السلطة الحكومية قدراتها على السيطرة عليه وبدأت تسيطر على أفكار وعقول الشعوب وإرادتها مما يجعل القوة الناعمة إحدى أهم المصادر التي يمكن استثمارها لصالح دولة معينة.[2].

3ـ السيطرة الخارجية: وتتمثل بالعمل نحو أن ترى الدولة شاملة وشرعية في عيون الآخرين وهي ترتبط بالعمل الدبلوماسي، للحكم الرشيد، طبقة النظام السياسي، التفاعل الدولي النشيط، مراكز البحوث والدراسات وغيرها ان سياسية اي دولة تعزز قوتها الناعمة والمعايير الشرعية والأخلاقية تسهم في إيجاد نوع من التأثير في الجمهور ومن ثم إقناعهم بما يريدون[3].

---

(1) مركز قيم للدراسات ,الحرب الناعمة :قراءة في أساليب التهديد وأدوات المواجهة (بيروت , مركز قيم .2013), ص26

(2) Jonathan.M.(2011).The New PersuadersII:A2011 Global Ranking of soft power .Working Paper ,10.

(3) جوزيف س. ناي ، القوة الناعمة وسيلة في السياسة الدولية, المجلد 2, مصدر سابق , ص 32-38

ومن أبرز عناصر جذب القوة الناعمة يمكن إجمالها على وفق الآتي [1]:

1ـ الترويج لحضارة بلد محدد وثقافاته بشكل يحاول جذب الجمهور على المستويين المحلي والدولي لتزيد من مقبوليتها .

2. حرية التعبير عن الآراء والالتزام بحقوق الإنسان.

3ـ القوة الناعمة تفترض وجود نظام ديمقراطي يحكم الدولة ليزيد من جاذبيتها.

4ـ الاهتمام بالتأييد الشعبي للسياسات الحكومية وإجراءاتها.

5ـ التأكيد على الحرية والمساواة .

6 - أن يتعامل البلد مع حل المشكلات والأزمات بعدالة وموضوعية .

7 - حرية وسائل الإعلام.

ومن أهم وسائل وأدوات الإقناع التي يمكن توظيفها عبر القوة الناعمة وعلى وفق الأتي[2]:

أولا: وسائل الإعلام والاتصال وقدراتها في الإقناع بمعنى «تعتبر اتجاهات ومواقف الناس من خلال الكلمة المنطوقة والمكتوبة .

ثانيا: استخدام القوة الناعمة في الخطاب الدعائي لوسائل الإعلام.

ثالثا: توظيف الثقافة ونقل التراث الإنساني عن طريق القوة الناعمة.

رابعا: توظيف الألعاب الرياضية للقوة الناعمة.

خامسا: علاقة القوة الناعمة بالتطور التقني والتكنولوجي.

---

(1) طالب غلوم طالب, إستراتيجية تطوير إمكانيات للاتصال الجماهيري والدبلوماسية العامة الإماراتية (القاهرة ,السعيد للنشر والتوزيع ,2018) , ص 35-36

(2) دايفداو سيزر, ليوني هادي وآخرون, المرجع في علم النفس السياسي, ج2,ت .ربيع وهبة ومشيرة الحريري (القاهرة ,المركز القومي للترجمة , 2010) ،ص 226

أما عناصر وأبعاد القوة الناعمة التي يمكن حصرها في (الثقافة، التعليم، الدبلوماسية، الحكومة الرشيدة والاقتصاد والعمل به).

اما ما يتعلق بمصادر القوة الناعمة فيمكن إجمالها على وفق الآتي [1]:

1- وتشمل 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.

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

4- المؤسسات غير الحكومية المنسجمة مع أهداف الحكومة .

5- الأقليات في المجتمعات المختلفة والقوميات.

6- الطلبة المبتعثين والأجانب المسجلين خارج بلدهم .

7- الباحثون الأجانب المتواجدون خارج بلدهم في المؤسسات التعليمية .

8- المهاجرون الذين يذهبون خارج بلدهم.

9- جوائز النوبل في شتى العلوم .

10- السائحون والشباب والمراهقون التي يميلون وينجذبون نحو الدول صاحبة القوى الناعمة.

وتعد وسائل الإعلام من أبرز وأكثر الوسائل النشطة التي تستخدمها القوة الناعمة او توظفها لإيصال معانيها وأفكارها الى جمهور واسع للتأثير فيه وبالتالي زيادة إدراكهم لتحديد السلوك المتوقع او الملاحظ، ويلاحظ أن الدول العظمى تمتلك وسائل إعلام لديها القدرة في إنتاج مضامين عبر

(1) مركز الحرب الناعمة للدراسات , مصدر سابق 2014 ،صفحة40

برامج ومسلسلات وأفلام تلقى استحسان الجمهور لاسيما الفتوة والشباب لما تقدم من مشاهد ولقطات مثيرة تجذب هؤلاء وتستميلهم ومن ثم التأثير في سلوكياتهم الفردية والجماعية.[1]

وبين (جوزيف ناي) أن القوة الناعمة تعتمد في عملها على نمطين من الآليات التي تميزها وهي على وفق الاتي [2]:

1- الجاذبية : ونقصد بها تخفيف القبول بين طرفين غير متماثلين بالقوة وبطريقة سلبية او ايجابية .

2- الإقناع : وهي مخاطبة الفكرة للعقل وتحقيق قدر في تقبل تلك الفكرة وهي بديل عن الإكراه.

الغزو الثقافي : يعد مفهوم الغزو الثقافي من المفاهيم الحديثة نسبيًا حيث يشير الى جميع الممارسات والأنشطة والجهود التي يبذلها بلد او مجتمع مهيمن سياسيًا واقتصاديًا وإعلاميًا من أجل السيطرة ثقافيًا على مجتمع آخر يستقبل جميع الرسائل والمضامين عبر وسائل متعددة والتي تبثها لغرض الهيمنة على مجتمع او شعب محدد لاسيما ما يتعلق بالعادات والتقاليد والأعراف الاجتماعية والأخلاقية والدين واللغة ونواحي الحياة الأخرى فهو أحد أشكال الامبريالية مستخدمة في ذلك جميع أنواع السيطرة العسكرية وغير العسكرية، والقانون والتعليم وغيرها .

فهي تمارسه بفوقية وأفضلية ثقافية وفكرية، ومن أبرز آثار الغزو الثقافي في وسائل الإعلام التي يمكن حصرها على النحو الآتي [3]:

(1) صباح ياسين , الإعلام النسق ألقيمي وهيمنة القوة , (بيروت , مركز دراسات الوحدة العربية 2006) ص 36.

(2) (عبد الجليل , 2016)

(3) (14) المرزوقي علي الهادي ، الغزو الثقافي الغربي , بحث منشور في مجلة الجامعة المفتوحة, العدد الثاني عشر ,نوفمبر , 2018, ليبيا ص12

1- تحطيم الأخلاق والقيم عن طريق ترسيخ روح الاختلاط والتفسخ الاجتماعي والأخلاقي.

2- اشاعة وترسيخ روح السطحية واللامبالاة بين الفئات الاجتماعية.

3- إعادة تشكيل هيكلية المنازل والمراتب الاجتماعية بتقديم المتأخر وتأخير من حقه التقديم وفق تصنيفات غير مألوفة سابقا.

4- نشر روح الاستهلاك بين شرائح المجتمع مستخدمة الإعلان التجاري والترويج له.

5- منح الألقاب حسب الأهواء بينما كانت تعطى بالجامعات والمراكز البحثية والدراسات.

6- بروز الإعلام المنحاز الى جهة دون سواها مما يعطي فرصة لبروز جهة ما كانت تبرز لولا المساحة الإعلامية المتوفرة.

الألعاب الالكترونية: وهي أحد مظاهر وملامح التقدم العلمي التقني والتكنولوجي في المجال الالكتروني والاتصالي بدأت بوادره من منتصف الستينيات من القرن الماضي وتلاقي استحسان جميع الفئات الاجتماعية وحتى الكبار، إذ يقضون وقتًا طويلاً في الاستمتاع بتقنياتها التي توفرها لهم حيث تشير الإحصاءات في عام (2013) التي اصدرته جمعية مستخدمي الألعاب الالكترونية في الصين ان عدد مستخدميها ناهز قرابة (490) مليون مستخدم بزيادة (20%) من العام الذي سبقه مما يدل أن تلك الألعاب أصبحت من ابرز مظاهر الحياة في الصين، وان عدد الأمريكيين الذين يستخدمون الألعاب الالكترونية قد بلغ (190) مليون مستخدم حسب إحصاءات (McGonagall , 2011).

ويقضي الأطفال أوقات طويلة للعب في تلك الألعاب ولأوقات متأخرة

من الليل، وتقدم لقطات ومشاهد تعبر عن التسلية واستمتاع الأطفال والمراهقين بمشاهد القتل وتدمير الممتلكات والاعتداء عليهم بدون وجه حق وهذا ينمي مهارات وقدرات العنف والعدوان لديهم كونها تسهم في صناعة الوهم والابتعاد عن الواقع الحقيقي فضلا عن أنها تعلمهم أساليب ارتكاب الجرائم وفنونها وحيلها والتفكير فيها [1].

أفلام الأنمي والألعاب الالكترونية وانعكاساتها على الأطفال والفتوة والشباب

يعد مفهوم أفلام الأنمي أبرز الإشكاليات في البحث العلمي كونها نتاج دول محددة إذ لا تهتم بها أكثر أنظمة دول العالم لذلك هنالك بعض الصعوبة في إيجاد تعريف شامل وكامل وجامع لها كونها تتعلق وتتمحور بأهداف وغايات تلك الأفلام الظاهرة والكامنة ولكن يمكن تعريف أفلام الأنمي بأنها: نوع من الدراما والتلفزيون للرسوم المتحركة الذي قد نشأ في اليابان وكوريا وبعض الدول شرقي أسيا وانتقل الى الدول الغربية وأمريكا، ويمتاز برسومات ملونة ويصور موضوعاتها خيالية وغير واقعية شخصيات نابعة بالحياة خيالية ومليئة بالإثارة.[2]

كما تعرف أيضا بأنها نمط من الرسوم المتحركة تم إنتاجها في اليابان وتمتاز بعمق الألوان المميزة وبصور يطرح في الغالب موضوعات للبالغين [3].

(1) ناهد محمد بسيوني , الألعاب الالكترونية واقع ممارستها لدى طلبة جامعتي السلطان قابوس وجامعة المنوفية ، بحث منشور في مجلة كلية الآداب والعلوم الاجتماعية ، جامعة السلطان قابوس 2011, ,ص6-8

(2) Steven.T.B.(2006).Cinema Anime.In B. Steven T, Cinema Anime.PALGRAVE MACMILLANT"

(3) The free dictionary, 2022,p77

وكذلك تعرف بأنها نوع من الأفلام مشتق من الرسوم المتحركة وينطق صوتياَ وهي شاملة لجميع الرسوم المتحركة التي يتم إنتاجها في اليابان وانتقلت في استخدامها في دول الغرب وأمريكا وتمتاز بألوانها وفي الغالب موضوعاتها تكون خيالية وغير واقعية وشخصياتها تمتاز بالإثارة ونابضة بالنشاط والحياة [1]

أنواع أفلام الأنمي وتصنيفاتها[2]:

تستهدف أفلام الأنمي ومسلسلاتها جميع طبقات المجتمعات وفئاته وشرائحه وحتى الكبار لما تطرحه من موضوعات مثيرة وجذابة في ألوانها ومحتوياتها وصورها غير الاعتيادية **ومن أبرز أنواعها وتصنيفاتها هي :**

1- الشونن(shonen) : وهو يشير الى الأنمي الذكور الموجه الى فئة المراهقين والشباب وجميع أبطاله من الذكور ويمتاز بانتشاره الأوسع مقارنة بالأنواع الأخرى.

2- الشوجو(shojo) : وهو مشترك بين الأنمي والماتجا يستهدف الفتيات والمراهقات من عمر (10 الى 18) عام ويتناول الشوجو في موضوعات العلاقات الرومانسية والحب والعاطفة وما يتعلق بها وتجسد الأنثوية برسوم ثلاثية الأبعاد ولتظهر ومفاتن المرأة وجسدها.

3- الكودومو(kodomo): وتعني هذه الكلمة (الطفل) وهي مخصصة لفئة الأطفال الذين لم يصلوا لعمر المراهقة وقصصها وموضوعاتها تصب بالتسلية والترفيه والإمتاع ويقوم بتعليم الطفل بعض السلوكيات.

(1) Plilip..B.(2006).Tezuka the Marvel of Manga. In Tezuka the Marvel of Mango. Melboume: National Gallery of Victoria

(2) امير عبد الصاحب , دور مسلسلات الانمي التلفزيونية في زيادة معارف الشباب للثقافات الوافدة , رسالة ماجستير غير منشورة كلية الإعلام جامعة بغداد ,قسم الصافة الإذاعية والتلفزيونية , 3023ص38-41

4- الأنمي التقدمي: ويعد من أصناف الأنمي التي تكون أكثر انسجاماَ مع تطلعات وهواجس المجتمع الحديث لكونه قريب للأعمال السينمائية الحية ويلتزم بتحديد الجنس، أما ذكور أو إناث وهو تجاوز الخصوصية اليابانية ويستهدف العالم بأسره فهو يصل ويمتزج مع باقي الثقافات والمجتمعات.

5- سينين (seinen): وتعني الرجل ويستهدف في موضوعاته ومضامينه فئة الشباب والراشدين مابين (15 الى 25) عامًا، وهو أكثر تعقيداَ من باقي أنواع الأفلام، إذ تطغى عليه العناصر النفسية والجنسية وهو يركز على القصة والحبكة بدلاً عن الحركة .

6- يــاوي(yaoi): هو اختصار لجملة (yamanashi,ochi ,imi,nashi,- josef,etal) وتعني (لا ذروة، لا فائدة، لا معنى) ويطلق عليها أيضا (حب الأولاد Boy love) وهو يركز في مضامينه وموضوعاته على الشذوذ الجنسي او (المثلية) والعلاقات الجنسية الرومانسية بين الشخصيات الذكور.

7- جوسيو (josei): وتعني المرأة وهو مخصص للأعمار من 18 عاماَ فأكثر وهذا التصنيف نشأ على يد النساء وهو مخصص للمراهقة المتأخرة والفتيات الراشدات وقصصه ومضامينه مخصصة حول التجارب اليومية للمرأة.

8- هنتاي (hentai): وتعني (القصص المصورة والرسوم المتحركة) التي تختص بالجنس (الإباحية الصريحة) .

9- اشي (ecchi): وهذه الكلمة مرادفة لتضيف (للهنتاي) ويختص في الصور واللقطات والمشاهد الخاصة بالتعري والتلميحات والمثيرات والألفاظ الجنسية ومشاهد الإغراء الجنسية وحركاتها بشكل عام.

10- ايرو (ERO): وهو خليط من المانجا والأنمي ويستخدم كل المضامين والموضوعات والصور (الإثارة الجنسية) وهو أكثر إباحية من سابقاتها من الأنواع.

11- يوري (YURI): ويطلق عليه (LILY) ومعناها(الزنبق) وهو خليط من المانجا والأنمي ومعناها (حب البنات (girls love) وهو يعنى بالبنات والعلاقات الرومانسية.

مدخلات القوة الناعمة عبر أفلام الأنمي[1]:

حتى تستكمل القوة الناعمة استمالتها وقوتها التأثيرية معتمدة على مدخلات عدة تعد الركائز الأساسية لأنشطتها لتكون أكثر جذبًا للأفراد والجماعات ويمكن إجمال تلك مدخلات في 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 مقبوليها.

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

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 أن لا تعرض لهذه الشريحة.

(1) ينظر كل من : 1- صفاء عباس غليم ,توظيف قناتي الحرة الأمريكية وروسيا اليوم للقوة الناعمة وانعكاسها على صورة البلدين لدى الجمهور العراقي , أطروحة دكتوراه غير منشورة , جامعة بغداد – كلية الإعلام – قسم الإذاعة والتلفزيون،2023, ص47- 80 2- كفاح حيدر فليح ,دور القوة الناعمة في تشكيل الراي العام العراقي ، أطروحة دكتوراه غير منشورة , جامعة بغداد –كلية الإعلام – قسم الصحافة ،2022, ص14-50

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.

6- التأكد المتواصل على مبدأ الحرية والمساواة التي تعد من أهم عناصر وركائز القوة الناعمة والفاعل للدول عبر ما تعرضه تلك الأفلام.

7- الإشـارة المتواصلة للتأييد الشعبي للسياسات العامة للحكومات وإجراءاتها للدول التي تنتج تلك الأفلام.

8- التأكيد المستمر على قوة وسائل الإعلام في تلك الدول وما تقدمه من مضامين تلاقي استحسان الشباب والأطفال عن طريق استخدام خطاب دعائي فيه مدخلات القوة الناعمة بغية الإقناع والاستمالة والجذب والتأثير.

9- الاهتمام بالألعاب والرياضة كقوة ناعمة لاستمالة وجذب الشباب والأطفال عبر تسليط الضوء على البطل والفائز والمتميز في تلك الألعاب والقوة الجسمانية.

10- تسليط الضوء على قادة المجتمع الرسميين وغير الرسميين باعتبارهم يتمتعون بثقة واحترام الآخرين والاقتداء بهم كونهم يتمتعون بمستوى عالٍ من المصداقية والقبول الاجتماعي.

11- تسليط الضوء على إعطاء حرية الرأي والتعبير للأفراد والجماعات باعتبارهم من أولويات السلطة الرشيدة في تلك البلدان التي تنتج أفلام الإنمي.

12- الاهتمام الواضح بمبادئ حقوق الإنسان للفرد والمجتمع باعتبارها سمة تسعى السلطة الرسمية الى ترسيخها لدى أفراد المجتمع بكافة فئاته وطبقاته.

13- الاهتمام بالتعليم والتربية وإبراز الجامعات والمراكز البحثية وتسليط

الضوء على النتائج والأبحاث التي توصلوا إليها.

14- استخدام الإبهار في عرض الأفلام وما يرافقها من ألوان وحركات وإضاءة وإخراج واستخدام المشاهد المثيرة التي تستميل الفئات العمرية بهدف جذبهم والتأثير فيهم.

15- تسليط الضوء على الشعارات والرموز والرايات والرسوم باعتبارها إحدى مظاهر وملامح العصر الحديثة التي تمثل أولوية بالنسبة لهم لترسيخ مواقف محددة.

16- الإشارة المتعمدة للموروث الشعبية في دول إنتاج الأفلام وكل ما يتعلق به من قيم وعادات وتقاليد ومظاهر وأعراف

17- الاهتمام بالرموز الدينية وتقاليدهم في دول إنتاج أفلام الإنمي والألعاب الإلكترونية من خلال استخدام المشاهد واللقطات التي تشير بشكل أو بآخر لهم وإظهارهم بشكل مميز وغير تقليدي.

18- الإشارة إلى القوة العسكرية التي تمتلكها دول الإنتاج الأفلام من أجل التأثير بالمستهدفين من عرض تلك الأفلام وجذبهم والتأثير فيهم.

أبعاد ادراك الاطفال والمراهقين للواقع التي تقدمه أفلام الأنمي والمتغيرات المرتبطة به

1/ مفهوم النافذة السحرية Magic window : ونعني بها الدرجة او المستوى التي يرى بها المشاهد للمضمون التلفزيوني على ان ما يقدم من قصص وتصوير دقيقة للحياة الواقعية، او هو قدرة الأفراد والجماعات على التميز بين الواقع والخيال.

وينطبق تحت هذا المفهوم البعد على صغار السن بصورة كبيرة ففي دراسات وبحوث أجريت على نخبة من صغار السن والأطفال وجد أن

الأطفال يعتقدون أن الصور المعروضة في التلفزيون تتشابه مع الصور في العالم الواقعي، باعتبار ان النمو العقلي للأطفال يكون منخفضًا نسبيًا فالأطفال او صغار السن او المراهقين يعتقدون ان التلفزيون هو (النافذة السحرية) تقدم العديد من الصور الحقيقية عن العالم، ولكن عندما يصبحون أكبر عمرًا فان قدراتهم المعرفية لاسيما ما يتعلق بالتمثيل المعرفي تتطور وبالتالي امكانية نقد المحتوى او المضمون المعروض عبر التلفزيون [1].

2/مفهوم التوحد او التقمص الوجداني (identity): لا يمكن ان يكون هذا المفهوم يعني بالمقام الأول الشعور بالجاذبية نحو الشخصيات والأفراد، التي يسعى المشاهد ان يحاكيها او يقلدها، ولكن نقصد الدرجة او المستوى التي يشعر فيها المشاهد او الجمهور بأن الشخصية التي ينجذب لها مفعمة بالنشاط والحيوية في الحياة الواقعية بالنسبة لهم وتزداد هذه الحالة كلما كان الفرد يمتاز بالانتباه نحو المضمون المعروض، وهذا الشعور يشعر به الفرد نحو الشخصية المشابه لشعورهم وإحساسهم نحو صديق حميم.

فنجدهم في اغلب الأوقات يفكرون بتلك الشخصية ويتعلقون عليها، ويتحدثون بشأنها مع الآخرين فلا يعني إنهم غير متزنين عقليا او غير قادرين على إدراك الواقع الا من خلالهم، ولكن يتولد لديهم شعور او إحساس قوي بواقعية تلك الشخصيات، وينسون مشاعرهم وأحاسيسهم نحوهم بدرجة كبيرة تلك المشاعر نحو الناس في حياتهم الحقيقية او الواقعية.

فالمشاهد يدرك الى حد كبير ان هنالك درجة كبيرة من التشابه بين الشخصيات التلفزيونية والمواقف بين الأفراد في الحياة الواقعية ، فالتوحد يمكن التعبير عنه بالدرجة التي يشعر عندها المشاهد ان الشخصية التلفزيونية

(1) صورة المرأة الريفية في الدراما ,(القاهرة ,العربي للنشر والتوزيع , 2021) , ص142, هبة محمد عفت

يمكن أن تتشابه مع واقعهم وحياتهم اليومية التي يعيشونها وهذا البعد يبنى تحت إطار نظرية التعليم [1].

مفهوم التعليم والمتعة (instruction and vitality)

يقدم هذا المفهوم إمكانية استفادة المشاهدين من المواقف والقصص والدروس التي ينقلها لهم التلفزيون ومضامينه بمثل (المعلم) حيث يزيد من خبراتهم وتجاربهم المباشرة، والتعلم قد يمكن الأفراد من اكتشاف المعلومات والخبرات والحقائق من خلال البرامج الوثائقية والإخبارية او ذا طبيعة اجتماعية مثل الحصول على المعلومات عن العديد من المشكلات التي يعيشها الجمهور وكيفية اكتساب الخبرة وطريقة حلها.

وهنالك مقوله «ان التلفزيون قادر على أن يعلم الناس أشياء لا يتعلموها في المدرسة» بغض النظر عن مدى سلبيتها من ايجابيتها لهم . [2]

نظرية الغرس الثقافي المفسرة للعلاقة بين الأفلام والأطفال والمراهقين[3]:

يعد مفهوم الغرس الزرع وتنمية مكونات معرفية ونفسية تقوم بمهام مصادر المعرفة والمعلومات والخبرة لكل من يتعرض لها من الأفراد وقد ارتبط هذا المفهوم بالنظرية التي تحاول تفسير الآثار الاجتماعية والمعرفية لوسائل الإعلام لاسيما التلفزيون فالغرس هو حالة وعملية من عملية أوسع هي التنشئة الاجتماعية، اما مفهوم الثقافة فيعني كل معتقدات الفرد من القيم والعادات والتقاليد والأخلاقيات وأنماط السلوك الإنسانية والمعرفية وتعني بصفة عامة الأفكار والمعتقدات وأنواع المعرفة عند شعب من الشعوب.

وتنطلق النظرية من مجموعة من الفرضيات التي تفسر علاقة التلفزيون

(1) Social Learning Theory Bandura 1977 W.James Potter,1986,Opcit,P163

(2) هبة محمد عفت , صورة المرأة الريفية في الدراما ,مصدر سابق , ص143

(3) منال هلال المزاهرة , نظريات الاتصال , (عمان, دار المسيرة ,2012), ص341

بالأفراد والجماعات لاسيما لكثيفي التعرض للتلفزيون وعلى وفق الآتي [1]:

1- يعتبر التلفزيون وسيلة فريدة للغرس بالمقارنة مع وسائل الاتصال الأخرى:

2- يقدم التلفزيون عالمًا متماثلاً من الرسائل والصور الذهنية تعبر عن الاتجاه السائد.

3- تحليل مضمون الرسائل الإعلامية يقدم علامات لعملية الغرس.

4- يركز تحليل الغرس على تدعيم استقرار المجتمع وتجانسه.

5- تشكل الرسائل التلفزيونية نظامًا متماسكًا يعبر عن الاتجاه السائد في الثقافة.

المتغيرات المرتبطة بأدراك الواقع

أ- الخبرة الشخصية[2]**:** لجميع الأفراد مجموعة من الخبرات الشخصية تأتي عن طريق معتقداتهم، أصدقائهم، الأسرة والأهل والمجتمع، وسائل الإعلام، تمثل عوامل التنشئة الاجتماعية للفرد وكل هذه الخبرات تؤدي دورها كمرشحات للصورة التلفزيونية، فالخبرة الشخصية والمعلومات السابقة لها دور كبير في دعم اتجاهاتهم السائدة لما يراه مناسب او التي لا تدعمه.

كما ان الحكم على واقعية ما يعرض بالتلفزيون يأتي من تلك الخبرات سواء كانت مباشرة ام غير مباشرة .

ب-دوافع مشاهدة التلفزيون وتتمثل بـ [3]:

1/ **المشاهدة الطقوسية للتلفزيون :** والتي تعني ان مشاهدة التلفزيون

---

(1) ونظرياته المعاصرة ,ط6 (القاهرة , الدار المصرية اللبنانية ,2006),ص304-307 حسن عماد مكاوي وليلى حسين السيد .

(2) Robert P. Hawkins, Suzanne 'Using Television to Social' Journal of Broad Casting and Electronic Media VoI.25.No 4FaII 1981 P.35

(3) الاتصال ونظرياته المعاصرة ,ط6 (القاهرة , الدار المصرية اللبنانية ,2006),ص246-247 حسن عماد مكاوي وليلى حسين السيد.

أصبحت من العادات اليومية للجمهور لاسيما ما يتعلق بمشاهدة برامج التسلية واللهو وقضاء أوقات الفراغ والاسترخاء وتتمتع هذه الدوافع بمستوى مرتفع من المشاهدة والمتابعة وانجذاب واضح نحو التلفزيون ، مثل المسلسلات والأفلام والمسابقات.

2/ **المشاهدة الوظيفة للتلفزيون (النفعية) :** وتتمثل بالسعي الى مشاهدة مضمون محدده واشباع الحاجات المعرفية من المعرفة والمعلومات ويرتبط بادراك الواقع ويتميز بالاستهلاك الكبير لكل ما يفم عن طريق التلفزيون كوسيلة إعلامية وإخبارية، مثل البرامج الجادة والإخبارية .

ج- **الفروق الفردية (القدرات العمليات الذهنية ـ الذكاء):** وهي تمثل الفروق بين الأفراد فيما يتعلق بقدرات التفكير والتفسير ومهارات الاستدلال والتعامل مع البيانات والمعلومات المستقاة من التلفزيون والتي تكشف الفروق بين مستويات التأثير للتلفزيون، وهي تؤثر بدورها على مستوى الذكاء والقدرة على تفسير الواقع من عدمه [1].

الأساليب والآليات التي تستخدمها أفلام الانمي عبر مضامينها لاستمالة الأطفال والمراهقين وجذبهم[2]:

تقدم الأفلام أساليب وآليات عن طريق مضامينها من أجل إبرازها والتركيز عليها وتاطيرها 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**) بعدها من الأمور الطبيعية والمألوفة، فضلا عن استخدام آلية

(1) صورة المرأة الريفية في الدراما مصدر سابق , ص147 هبة محمد عفت ,

(2) عمر يونس مرزوق, الأساليب الدعائية في الأفلام الأجنبية في التلفزيون وانعكاساتها الاجتماعية على شريحة الشباب , أطروحة دكتوراه غير منشورة , جامعة بغداد –كلية الإعلام -قسم الاذاعة والتلفزيون ،2023, ص213-219

(**الاستعطاف وإثارة عواطف وأحاسيس ووجدان الآخرين**) من اجل تثبيت موقف محدد او فرز وضع معين يريد فرضه على الواقع وبشتى الطرائق وكذلك (**استخدام الشعارات والرموز والرسومات الإعلامية والشخصيات المشهورة**) ويتم ذلك من اجل الترويج لشخصية معينة عبر استخدام الرسومات والشعارات التي تظهر بالأفلام ويتم التركيز عليها.

أما أسلوب (**إظهار الحقائق المزيفة -العابرة, على انها حقيقية وواقعية**) فيعد هذا الأسلوب الأكثر استخداما والأكثر ترويجا والذي يتأثر به الأطفال والمراهقين بشكل واضح عبر مشاهده ولقطاته المرافقة اما أسلوب (**استخدام الإيحاءات الجنسية ولغة الجسد والحركات والإيماءات**) فيعد من أكثر نجاحًا في استمالة المراهقين باعتبار انه تخصص اغلب أنواع أفلام الأنمي التي تحاكي الغرائز الجنسية لدى المراهقين والمراهقات عن طريق استعراض (**استعراض مفاتن المرآة وقدراتها الجمالية**) او (**عرض بعض المقاطع الجنسية الكاملة دون حذف او إضافات حاسوبية لتضليلها**) وكذلك (**تقديم بعض الإيحاءات والمشاعر الحميمة**) 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 تجذهم نحوهم وتقليد حركاتهم ومواقفهم.

أما آلية (**استخدام التقنيات والتكنولوجيا والخيال العلمي**) فهو الرائج في اغلب 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 الاشباعات المتحققة

والفوائد لشخوص الأفلام وأبطالها عبر مشاهد تلك الأفلام، فضلا عن أسلوب (**الإشارة الى وجود العدو الوهمي**) ويستخدم في البناء الدرامي لتلك الأفلام من أجل جذب المشاهدين وإيصال التفاصيل للذروة في البناء الفني لهيكلية الفيلم من اجل تحقيق مبدأ الإثارة، أو عن طريق (**عدم تصديق الآخرين والتشكيك بهم**) بغية توصيل هدف محدد أو توصيل فكرة سلبية الآخرين.

وهناك عددًا من الأساليب الدعائية التي تعد أيضا من أساليب القوة الناعمة مثل (**استخدام طريقة لفت الانتباه وتحويله لأحداث ومواقف أخرى**) و(**الإشارة الى الالتحاق بالركب الجمعي**) وكذلك (**المبالغة في المعلومات وتحويل الأحداث**) و(**استخدام الشائعات وتزييف الحقائق لمعرفة سلوكيات الآخرين**) او (**تقديم مواقف لبساطة الحياة في اليابان على الرغم من إمكانياتهم**) حيث تستخدم بشكل واسع في مشاهد الأفلام لغرض اتخاذ موقف او فعل معين ما كانوا يتخذونه لولا تلك الأنشطة.

ومن خلال استخدام لقطات ومشاهد ومعادلات صورية معبرة (**وجود الألوان الزاهية والحركة والضوء وإظهار البنى التحتية والإبهار في المناظر الطبيعية والتضاريس**).

انعكاسات وتأثيرات أفلام الأنمي والألعاب الالكترونية[1]:

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

(1) ينظر كل من : 1- جيهان احمد رشتي , الدعاية واستخدام الراديو في الحرب النفسية , (القاهرة ,دار الفكر العربي,1985), ص300-302

2- عمر يونس مرزوق, مصدر سابق , أطروحة دكتوراه غير منشورة , جامعة بغداد –كلية الإعلام -قسم الإذاعة والتلفزيون ،ص97-103( )

المباشرة المترتبة على مشاهدة الأطفال والمراهقين لأفلام الأنمي والألعاب الالكترونية، والتي اشارت لها العديد من الدراسات والبحوث, يأتي في مقدمتها التأثير والانعكاس على الشكل والمظهر لمشاهدي تلك الأفلام وهذا يندرج تحت إطار (**التقليد والمحاكاة**) للشخصيات وأبطال الأفلام او ما يطلق علية (**التقمص الوجداني - التوحد مع الشخصيات**) او يمكن تقليد بعض الرسوم او بعض الوشوم التي يضعها أبطال تلك الأفلام او المسلسلات الخاصة بالأنمي او الألعاب الالكترونية فضلا عن التأثير او (**الانعكاس القيمي**) هو التغير الحاصل (**بالعادات، الأعراف القيم، التقاليد**) الاجتماعية واعتبارها من الأشياء القديمة ولا بأس من تغييرها مما يصدم هؤلاء الأطفال والمراهقين أولا مع أهاليهم وبالمرتبة الثانية مع المجتمع الذي ينتمون اليه كون كل العادات والتقاليد والقيم الاجتماعية الخاصة بهم لا يمكن تجاهلها.

وهناك أيضا (**التأثير والانعكاس الأعمى**) الذي يندرج تحت أطار (**محاكاة نمط الحياة**) ببلد محدد مثل الملابس والشعارات والرموز، والحركات والمشي، وكذلك ما يتعلق بالتأثير و(**الانعكاس التعاملي او التواصلي مع الآخرين**) وهذا يرتبط ارتباطا وثيقا بطرائق التعامل مع الإباء والأصدقاء والأخوة او نمط التعامل بين الشباب والبنات وكل ما يرتبط بها من مواقف واتجاهات محددة .

أما ما يتعلق بالتأثير و(**الانعكاس على بعض المواقف السابقة والقناعات والثوابت**) فهو يعتمد على مدى ثباتها بالأفراد والجماعات ولكن بأي حال من الأحوال يمكن تغييرها وإعادة تشكيلها او تعزيزها او تعديلها حسب المواقف المعروفة باستثناء بعض المعتقدات التي خلق الإنسان عليها وتعلم منها نحتاج الى شي أكبر للتفكير .

ويمكن إجمال أهم التأثيرات والانعكاسات الاجتماعية للفرد والمجتمع المترتبة على مشاهدة أفلام الأنمي وهي تعتمد بالدرجة الأساس على عوامل التنشئة الاجتماعية المتمثلة (الأهل او البيت، المدرسة والأصدقاء والأقران، الجيران والمجتمع , ووسائل الإعلام) التي تمثل الانعكاسات ذات الطابع الايجابي وعلى وفق الآتي:

1-الاهتمام بالعلاقات الاجتماعية وتخصيص الوقت الكافي لها مثل (التفاعل الاجتماعي مع الآخرين).

2-الاهتمام بالقيم الاجتماعية المتوارثة (التقاليد الأعراف، القيم والأفكار، الدين والمعتقدات).

3-التعود على المشاركة الاجتماعية مثل (تخصيص الوقت للتواصل مع الآخرين، الاندماج، التأقلم الاجتماعي، القبول الاجتماعي، العمل بروح الفريق، حالة الارتباط بالوطن).

4-تغيير من نمط الحياة نحو الأفضل (الأكل، المشرب، الملابس، الشكل والمظهر، السيارات، السفر وغيرها).

5-التقاليد والمحاكاة (تقليد لأبطال، تقليد بعض الحركات والسلوكيات، تقليد بطريقة الكلام والنبرة).

6-التعاون الاجتماعي (تقديم المعونة للناس ذوي الحاجة، العطف على الصغير، مساعدة كبار السن، انجاز بعض الأعمال للآخرين المحتاجين، التعاون بالعمل).

7-التوافق الاجتماعي (التماثل) التوقف الذاتي مع البيئة والتأثر بها.

8-الحراك الاجتماعي (التغيير الاجتماعي) الانتقال من الريف الى المدينة او العكس، الحراك الاقتصادي، الحراك المكاني، الحراك المهني، تكيف الفرد مع مجتمعة .

كما 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:

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، الابتعاد عن التواصل مع الآخرين).

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).

6- الاهتمام ببعض الأفعال والأنشطة التي تنقلها الأفلام مثل (التعامل بالعنف، التفكير بالانتحار، ممارسة القمار، الانحراف , الخمول).

7- هدر الوقت في المتابعة لتلك الأفلام ولعب الألعاب الالكترونية .

8- تقديم القيم السلبية الوافدة على القيم والعادات الاجتماعية السائدة في المجتمع.

قراءة في ابرز النتائج (الاستنتاجات)

اولا: الاهتمام الواضح من قبل الشركات الكبرى لإنتاج أفلام الأنمي والألعاب الالكترونية في استمالة فئة الأطفال والفتوة والشباب عبر مدخلات للقوة الناعمة لاسيما في إعداد قصص مثيرة تمثل عوامل جذب لأفلامها وما تعرضه من مضامين لاسيما لدول الشرق أوسط التي تفتقر لكثير من تلك المدخلات في بلدانها من أجل التأثير في متطلبات تلك الفئات الاجتماعية لكثير من التقنيات والحاجات والرغبات التي تعرض في تلك الأفلام والألعاب.

ثانيا: التعمد الواضح لمنتجي الأفلام الى صناعة الرمز والشعار والبطل والاقتران بالشجاعة من أجل الترويج وإنماء ثقافات محددة تمثل تراث تلك الدول سواء كان شعبيًا أم فكريًا بهدف استمالة تلك الفئات الاجتماعية للتأثر بها وللترويج لها عبر علاقاتهم الخاصة والاجتماعية .

ثالثا: التركيز الواضح على المشاهد الحميمة وإثارة الغرائز الجنسية لدى تلك الفئات كونها تعد من المشاهد التي لم تتعود على متابعتها في المضامين الإعلامية او السينمائية فضلا عن الفضائية في بلدانهم والتي تقع ضمن أولوياتهم في المتابعة لتلك الأنواع من الأفلام لما تحتويه من مشاهد ولقطات كثيرة في هذا السياق تمثل عوامل جذب لهم.

رابعا: الاهتمام الفريد بالتقنية والتكنولوجيا والعلوم والفضاء والبحوث والبنى التحتية التي لم تعتاد تلك الفئات على مشاهدتها في بلادهم تمثل عوامل جذب وإقناع بما تعرضه تلك الأفلام بغية استمالتهم.

خامسا: التركيز المتعمد من قبل منتجي الأفلام والألعاب على الجنس الآخر التي تمثل عوامل جذب لشرائح كثيرة كونها تخاطب الغرائز البيولوجية

والجنسية من اجل جذبهم وبلحاظ عدم وجود مثل تلك العلاقات والأنشطة في بلدهم .

سادسا: من أبرز أهداف وغايات دول إنتاج الأفلام نقل التراث الشعبي والأفكار والثقافات والأعياد والمناسبات في تلك الدول عبر قصص تلك الأفلام ومضامينها حتى وان كانت تتعارض مع المنظومة القيمية للدول المستقبلة .

سابعا : الترويج الواضح لبعض العادات السلبية عبر مضامين تلك الأفلام باعتباره أشياء اعتيادية وتقليدية يمكن الأخذ بها وتقليدها ومحاكاتها وليس بالضرورة تمثل إساءات وتجاوزات على عادات وأعراف وتقاليد دول الاستقبال.

ثامنا: التعرض المستمر لتلك الأنواع من الأفلام يترتب عليها بعض الأمراض النفسية والاجتماعية والصحية والإدمان على عادات وحركات وأنشطة غير صحيحة وغير مألوفة في مجتمعاتنا على الرغم من وجود بعض الانعكاسات الايجابية المتمثلة بمعرفة التقنيات والتكنولوجيا الحديثة في التواصل وزيادة المعلومات .

تاسعا: تعمل دول إنتاج الأفلام الى جذب شريحة الأطفال والمراهقين واستمالتهم نحو دولهم من خلال استخدام أسالب وآليات القوة الناعمة مستغلة فيه افتقار دول الاستقبال لتلك الإعمال والأنشطة، بغض النظر عن سلبيتها او ايجابيتها.

عاشرا: ملامح ومظاهر الاكشن والرومانسية والعلاقات الحميمة من أهم الأساليب المستخدمة في تلك الأفلام بغية استمالة شريحة الأطفال والمراهقين وأكثر الفئات المتأثرة هم المتسربين من المداس والعاطلين عن العمل.

إحدى عشر : تتشابه في بعض الأحيان أساليب القوة الناعمة والدعائية لاسيما تلك التي لا تستخدم القوة في فرضها او استمالة الآخرين.

اثنتا عشرة : تتأثر المنظومة القيمية لمجتمعاتنا لاسيما لدى الأطفال والمراهقين نتيجة التعرض لتلك الأفلام عن طريق فرض قيم دخيلة ووافدة للواقع العراقي عبر محاكاة تلك الأفلام لغرائزهم وحاجاتهم ورغباتهم واشباعاتهم.

ثلاث عشرة : يكتسب الأطفال والمراهقون ثقافات وأفكار وافدة تطرحها تلك المسلسلات والأفلام لاسيما الثقافات المعرفية المتمثلة بتعلم اللغة اليابانية وبعض العادات والتقاليد .

اربع عشرة : التقليد والمحاكاة والتقمص الوجداني (التوحد) مع شخصيات الأفلام من أهم انعكاسات والتأثيرات المترتبة على مشاهدة مضامين تلك الأفلام عن طريق تقليد الملابس والحركات والإيماءات والإكسسوارات والتصرفات وبعض السلوكيات.

خمس عشرة : غياب متابعة الوالدين لأطفالهم وأولادهم من أهم الأسباب التي تجعلهم مدمنين على مشاهدة تلك الأفلام .

المقترحات والتوصيات

1- اهتمام الحكومة العراقية بالمراكز البحثية وعمل شراكات وعقود من اجل الاستمرارية في إدامة البحوث والدراسات التي تعنى بهذه الفئات الجماهيرية والأخذ بنتائجها وتوصياتها .

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- الاستفادة من تجارب بعض الدول الإقليمية والعربية والعالمية في كيفية التعامل مع البرامج الوافدة والاستفادة منها .

4- ضرورة اهتمام وزارة الشباب والرياضة بتلك الفئات الاجتماعية عن طريق إقامة الدورات وورش العمل والمحاضرات للتعريف بمخاطر تلك الأفلام عليه وكيفية التعامل معها وإشراكهم بمهارات وإعمال وأنشطة تفيدهم في المستقبل القريب

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

6- الاهتمام بالجانب الديني التوجيهي المتمثل بالخطباء وأصحاب المنابر بضرورة حث أولياء الأمور الى مراقبة أبنائهم وإرشادهم وتوجيههم نحو الالتزام الأخلاقي الديني والقيمي وعدم الانجرار خلف تلك الأنواع من الأفلام

- تمّ بفضل الباري جلّ وعَلا -