التأثيرات المختلفة لتعرض المراهقين المصريين للأنيمي الياباني وعلاقته بالقيم لديهم

خالد محمد الحسيني فياض
ا.د.اعتماد خلف معبد
استاذ الاعلام وثقافة الاطفال كلية الدراسات العليا للطفولة جامعة عين شمس
د.مؤمن جبر عبدالشافي
استاذ مساعد الاعلام وثقافة الاطفال بكلية الدراسات العليا للطفولة جامعة عين شمس

Khaled M. Fayad
Prof.Itemad K. Moebed
Professor of Media, Faculty of Postgraduate Childhood Studies,
Ain Shams University
Dr.Moamen G. Abd El-Shafi
Assistant Professor of Media, Faculty of Postgraduate Childhood Studies Studies,
Ain Shams University

الملخص

هدفت هذه الدراسة إلى رصد الأبعاد الشكلية لبعض الأعمال الخاصة بالأنيمى الياباني والتعرف على أهم القيم الإيجابية وكذلك السلوكيات السلبية المكتسبة من التعرض للأنيمى من وجهة نظر المبحوثين مع رصد التأثيرات المعرفية/ السلوكية /الوجدانية لمشاهدة المبحوثين للمواقع المختصة بالأنيمى، اعتمدت الدراسة على نظرية الاعتماد على وسائل الإعلام كإطار نظرى للدراسة، تم استخدام المنهج المسحى بشقيه الميدانى (على عينة من ٤٠٠ مراهق/ة من متابعى مسلسلات الأنيمى اليابانية من طلاب وطالبات الجامعات المصرية تتراوح أعمارهم بين (١٧- ١٩) سنة خلال الفترة الممتدة من يوليو ٢٠٢٢ إلى سبتمبر ٢٠٢٢) والتحليلى (لإجراء الدراسة التحليلية لمسلسلات الأنيمى اليابانية عينة الدراسة: ٣٧ حلقة من كل من: المحقق كونان، مذكرة الموت، القناص). أوضحت الدراسة التحليلية أن الصراع بين الخير والشر تقدم المواضيع التى تناولها الأنيمى بينما كان التعاون أولى القيم التى يرسخها محتوى الأنيمى اليابانى بالطريقتين اللفظية والعملية والعنف فى مقدمة السلوكيات السلبية بينما أظهرت الدراسة الميدانية أن الغالبية تشاهد الإنيمى "أحيانا" وأن "المغامرات" هى الموضوع المفضل لهم وأن (السينما للجميع) هو أهم موقع مختص بالأنيمى يشاهد من خلاله المبحوثون الأنيمى، أهم مسلسلات الأنيمى التى يتابعها المبحوثون "المحقق كونان" وأهم القيم الإيجابية بالرسوم المتحركة اليابانية من وجهة نظر المبحوثين "التعاون" أما "العنف والعدوان" فهو على رأس السلوكيات السلبية المكتسبة من التعرض للأنيمى من وجهة نظر المبحوثين، أهم التأثيرات المعرفية لمشاهدة المبحوثين للمواقع المختصة بالأنيمى "تمنحنى قدرا وفيرا من المعلومات عن الثقافة اليابانية" فى الترتيب الأخير "ادراك أن مشاهدة الأنيمى بصفة مستمرة قد يؤدى إلى إدمانة"، أهم التأثيرات الوجدانية "ضرورة مراعاة القواعد الأخلاقية والاجتماعية عند اختيار الأنيمى الذى أشاهده أو أتابعة" وفى الترتيب الأخير "الامتنان"، وأهم التأثيرات السلوكية "ممارسة ألعاب جماعية الكترونية تقوم على أبطال الأنيمى المشهورين لأنها تنمى الهوايات وروح المنافسة" وفى الترتيب الأخير "الإلتزام بحقوق النشر لما يعرض من أنيمى".

الكلمات المفتاحية: التأثيرات- الأنيمى الياباني- المراهقين- القيم.

The Different Effects Of Japanese Anime On Egyptian Adolescents And Its Relation To Their Values

The aim of this study was to observe the formal dimensions of some Japanese anime works and identify the most important positive values as well as the negative behaviors acquired from exposure to anime from the respondents ' point of view, with monitoring the cognitive/ behavioral/ emotional effects of the respondents' viewing anime- specific sites. The research relied on the theory of media dependence as a theoretical framework for research, and used both analytical and field survey methods to conduct the analytical study of Japanese anime series samples: Conan, Death Note and Hunter x Hunter, 37 episodes from each and the field study on a sample of 400 adolescents watching Japanese anime series from Egyptian university students aged (17- 19) respectively. The analytical study showed that struggle between Good and evil foreheaded subjects in anime while cooperation was the first value reinforced by Japanese anime content both verbally and practically and violence is at the forefront of negative behaviors. The field study showed that the majority watched anime "sometimes" and preferred to watch "adventures" while (Cinema for All) is the most important anime site viewed by the respondents, and the most important anime series watched by the respondents was "Detective Conan". The most important positive value in Japanese animation from the respondents ' point of view was "Cooperation", while "Violence and aggression" were at the top of the negative behaviors acquired from exposure to anime from the respondents ' point of view. The most important cognitive effect on the respondents' viewing anime- specialized websites was "learning about Japanese culture" and the least is "anime addiction", the most important affective effect was: "observance of ethical rules and morals"and the least is "grattidude" and the most important behavioral effect was: "playing online multiplayer games" and the least is "realizing anime copyrights".

KeyWords: Effects- Japanese animation- Adolescents- Values.

مقبول للنشر فى: ١٩/ ١٠/ ٢٠٢٣

مقدمة:

تحول الأنيمى لما يشبه اللغة العالمية التى يتقنها الشباب والأطفال من شتى أنحاء العالم لمسلسلات الأنيمى تصنيفاتها الخاصة التى تكونت بشكل أساسى بحسب عمر وجنس الجمهور المتلقي، فبعالمه الواسع من مسلسلات وأفلام، وقصصه الذكية التى تطرق لشتى القضايا والمواضيع، خلق الأنيمى لنفسه قاعدة جماهيرية واسعة من المحبين فى كل بقاع الأرض وكذا مصر، يتابعون أعماله الجديدة بشغف، ولا يتوقفون عن مناقشة تحليل كلاسيكياته الأعظم فى منتدياتهم ومجتمعاتهم على شبكة الانترنت.

دراسات سابقة:

فى التراث العلمى يوجد العديد من الدراسات التى ترتبط بهذا الموضوع من أكثر من زاوية. مثل دراسة غدير ابراهيم محمد على (٢٠٢١) عن دور مسلسلات الكارتون المصرية في معالجة القيم الاجتماعية للطفل المصرى فقد خلصت إلى وجود اختلافات فى القيم التى يتبناها كل مسلسل وطرق معالجتها لها حسب طبيعة المسلسل. (علي، غدير ابراهيم محمد، ٢٠٢١). وجدت داليا معن الشريف (٢٠١٩) غلبة المحتوى السلبي على الإيجابي فى مسلسل "حكايات جنجر" المدبلج للعربية مما يفرز العديد من الظواهر السلوكية السلبية في المجتمع العربى (الشريف، داليا معن، ٢٠١٩). يرى ميتكس (٢٠٢٣) (Mitkus, T., 2023) أن "أنيمي" الكبار هو القطاع الأكثر نموا فى الصناعة ومع ذلك هو الأقل دراسة فى هذا المجال، يناقش الباحث أيضا مفهوم الرقابة فى الأنيمى وتحولها إلى مجرد تصنيف حسب الفئة العمرية، يرجع الباحث الرقابة الذاتية على أنيمى الكبار إلى نظرة منتجيه له بإعتباره مخاطرة إقتصادية. (Mitkus, T., 2023) فى دراسة سيلان داداغلو وأوزديمير وداداغلو وأوزديمير (٢٠٢٢) Dadakoğlu, S. C., Özdemir, A., Dadakoğlu, B.& Özdemir, G. (2022) يعتقد أنه يمكن استخدام المانغا والأنيمى كأدوات بديلة فى تعليم القيم (Dadakoğlu, S. C., Özdemir, A., Dadakoğlu, B.& Özdemir, G., 2022)، بينما يطالب شيانغ تشاوتشو (٢٠١٩) (Chaochu. X, 2022) بمنع أفلام الإنيمى ذات المكونات السلبية الواضحة من التأثير النفسى السلبى على الشباب وفى الوقت نفسه تشجيع إنتاج الرسوم المتحركة المحلية التى تعزز الطاقة الإيجابية للشباب الصينى. (Chaochu. X, 2022)، تشير دراسة لو س. وزانج ر. (٢٠١٩) (Lu, S. and Zhang, R., 2019) إلى أن العوامل التى ساعدت على انتشار الإنيمى اليابانى فى أوساط الشباب الصينى تتضمن احتواء الأنيمى على عناصر من الثقافة الصينية ومنح ابطال الإنيمى صفات شكلية تناسب ذوق الشباب الصينى، كما إنه يلبى الإحتياجات النفسية لهذا الشباب فى الوقت الذى تقدم فيه الصين إنيمى دون المستوى مع انتشار المنتجات التكنولوجية الحديثة ووسائل التواصل الإجتماعى. (Lu, S. and Zhang, R., 2019). درس الباحثون: نور أزليلى حسن، إيزا شارينا صلاح الدين ونيك نورازيرا عبدالعزيز (٢٠١٦) (Hassan, N. A., Sallehuddin, I. S.& Abd Azziz, N. N., 2016) تأثير الأنيمى على سلوك طلاب الجامعات، كشفت النتائج تغلب الجانب الإيجابى على الجانب السلبى وأن الطلاب ليسوا مهووسين جدا بشخصيات الأنيمي (Hassan, N. A., Sallehuddin, I. S.& Abd Azziz, N. N., 2016)، خلص إريكو ياماتو وستيفن إرك كروس وآخرون (٢٠١١) (Yamato E., Krauss S. E., Tamam E., Hassan H.& Osman M. N., 2011) إلى أن الثقافة اليابانية تمثل جزء كبير من الحياة اليومية لبعض المراهقين الماليزيين رغم كونها أجنبية من خلالها يضحكون، يتعاطفون، يحبطون وغيرها من المشاعر التى يخبرها كل من شاهد الأنيمى اليابانى أى كانت جنسيته. (Yamato E., Krauss S. E., Tamam E., Hassan H.& Osman, M. N., 2011)

مشكلة الدراسة:

تسعى هذه الدراسة إلى إلقاء الضوء على ظاهرة الأنيمى فى أوساطنا العلمية المتعلقة بالطفولة والمراهقة وكذلك الأوساط الإعلامية بعد أن أستفحلت وإنتشرت بقوة فى وسط الجيل الجديد، وتوسيع دائرة الفهم للأنيمي، بسلبياته وإيجابياته.

وانطلاقا مما سبق وجد الباحث أنه من الأهمية أن يقوم بإجراء دراسة تتناول التأثيرات المختلفة لتعرض المراهقين المصريين للأنيمى اليابانى وعلاقته بالقيم لديهم.

تم إجراء دراسة استطلاعية مبدئية كى تساعد الباحث فى تحديد العينة التى ستعتمد عليها الدراسة التحليلية والميدانية، حيث اعتمدت الدراسة الاستطلاعية على عينة عشوائية قوامها ٤٠ مفردة من طلاب وطالبات الفرقة الأولى والثانية من كليات جامعة عين شمس، وجامعة هليوبوليس، بلغت نسبة الذين يشاهدون الأنيمى اليابانى ٨٢% من إجمالى عدد المبحوثين، من حيث الوسيلة التى يشاهدون/ن من خلالها الأنيمى اليابانى جاءت المواقع الإلكترونية الخاصة بالكرتون على الإنترنت أولا ثم المواقع الإلكترونية الخاصة بالكرتون على الإنترنت التابعة للقنوات الفضائية وأخيرا المحطات الفضائية. أما أعمال الأنيمى المشاهدة فجاء Detective Conan فى المرتبة الأولى. ثم Naruto فى المرتبة الثانية. ثم Death note فى المرتبة الثالثة وجاء فى المرتبة الرابعة Hunter× Hunter.

أهمية الدراسة:

١. الأهمية النظرية: تعتبر مسلسلات الأنيمى اليابانية من أكثر الأعمال الفنية إنتشارا مؤخرا بالقنوات الفضائية والمنصات الإلكترونية المختلفة وإنعكس ذلك على إنتشار أبطال هذه الأعمال فى الكثير من المنتجات التى يستخدمها المراهقون مما يدل على شدة تعلق المراهقين بأبطال هذه المسلسلات. وهو ما ينبأ بمحاكاتهم لهذه الشخصيات، فإذا تشكلت شخصية المراهق من خلال القيم الأجنبية ينذر ذلك بفقدان الهوية الوطنية.

٢. الأهمية التطبيقية:

أ. تنبع أهمية هذه الدراسة من حيث أنها تجمع بين مجموعة من المتغيرات على درجة كبيرة من الأهمية كما تتناول نظرية شهيرة وهى الإعتماد على وسائل الإعلام فى محاولة لربطها بجانب إعلامى جديد المتمثل فى المواقع الإلكترونية المختصة بمشاهدة الإنيمى الياباني.

ب. ندرة الدراسات العربية التى قامت بالبحث فى مجال الأنيمى اليابانى وخاصة التى توجه إلى المراهقين، كما يطمح لتحفيز أصحاب القرار وأرباب المؤسسات الإعلامية على الاهتمام بإيجاد بدائل صحية في مجال الإعلام الموجه للجيل الناشئ للتقليل من ارتباط أبنائهم بالأنيمي.

أهداف الدراسة:

١. أهداف الدراسة التحليلية:

أ. التعرف على القيم الإيجابية والسلوكيات السلبية التى تعرضها أعمال الأنيمى.

ب. رصد التأثيرات (المعرفية/ السلوكية/ الوجدانية) لدى المراهقين المصريين التى يخلقها التعرض للأنيمى اليابانى.

٢. أهداف الدراسة الميدانية:

أ. أسباب ودوافع تعرض المراهقين للإنيمى، وتأثير ذلك على قيمهم.

ب. أهم الموضوعات التى طرحتها أعمال الأنيمى اليابانية.

ج. أنماط تعرض المراهقين لأعمال الأنيمى اليابانية.

الإطار النظرى للدراسة:

مدخل الاعتماد على وسائل الإعلام (Defleur& Rokeach, 2000): يعتبر إمتدادا لمدخل الاستخدامات والاشباعات، الفارق بينهما أن مدخل الاستخدامات والاشباعات يركز على الجمهور بينما مدخل الاعتماد يركز على الأهداف، وتم استخدام هذا المدخل فى الدراسة الحاليه بالاستفادة من عناصره كالتالي:

١. اعتمدت الدراسة على عناصر النظرية التى توضح أنه يزداد اعتماد الجمهور على وسائل الإعلام فى أوقات الصراع والتغيير الاجتماعى وذلك للحصول على معلومات لإشباع الرغبة فى المعرفة وإزالة الغموض الناتج عن نقص المعلومات، وتستخدم الأنظمة الإعلامية لإحداث تأثيرات معرفية وسلوكية وعاطفية معينة حيث يضع هذا المدخل فى اعتباره أن تأثير وسائل الإعلام من شأنه ان يؤثر على النظام الإجتماعى اولا ثم النظام الإعلامى ذاته.

٢. تحديد المحاور الرئيسية التى تعتمد عليها تساؤلات الدراسة التحليلية والميدانية

اعتمادا على العناصر الرئيسية لنظرية الاعتماد على وسائل الاعلام.

٣. عقد مقارنة بين المضامين المختلفة لمسلسلات الإنيمى لبيان ما يدفع افراد الجمهور الى الاعتماد على وسائل الاعلام سواء كانت محطات متخصصة بعرض الانيمى مترجما او مدبلجا او وسائل الاعلام الجديد كالمواقع الإلكترونية المتخصصة فى عرض الانيمى للاطلاع على الأنيمى ومعرفة اخر اخباره ومستجداته وتبادل المناقشات حول مختلف أعماله عبر المواقع والمنتديات مما ساهم فى جعل مشاهدة هذا الفن الياباني الأصيل ساحه لتبادل المعارف والخبرات وحدوث التاثيرات فى الجوانب المعرفية أو الوجدانية او السلوكية للمتعرضين له.

تساؤلات الدراسة:

١. تساؤلات الدراسة التحليلية:

أ. ما الأبعاد الشكلية للأعمال الخاصة بالأنيمى الياباني؟

ب. ما موضوع الصراع فى الأنيمي؟

ج. ما القيم التى يرسخها الأنيمى الياباني وطريقة عرضها؟

د. ما هى السلوكيات السلبية غير المرغوبة بالحلقات عينة الدراسة؟

٢. تساؤلات الدراسة الميدانية:

أ. ما أهم المواقع التى يتابع المبحوثون الأنيمى الياباني من خلالها؟

ب. ما أهم القيم الإيجابية بالرسوم المتحركة اليابانية من وجهة نظر المبحوثين؟

ج. ما السلوكيات السلبية المكتسبة من التعرض للأنيمى من وجهة نظر المبحوثين؟

د. ما التأثيرات المعرفية/ السلوكية/ الوجدانية لمشاهدة المبحوثين للمواقع المختصة بالأنيمى؟

نوع الدراسة والمنهج:

تعتبر هذه الدراسة من الدراسات الوصفية التى تستهدف وصف وتحليل ظاهرة مسلسلات الأنيمى اليابانية والتى يساهم إنتشارها فى تشكيل القيم لدى المراهقين ويخلق تأثيرات معرفية/ سلوكية/ وجدانية لديهم، وتستخدم هذه االدراسة منهج المسح Survey Method بشقيه الوصفى، والتحليلى.

نتائج الدراسة:

- نتائج الدراسة التحليلية:

١. فئات الشكل (كيف قيل؟) ومناقشتها:

جدول (١) الأبعاد الشكلية للأعمال الخاصة بالأنيمى الياباني

الفئات / المسلسلات	دورية الإذاعة	مدة عرض المسلسل	متوسط المدة الزمنية للمسلسل	جهة الانتاج	ملكية الشركة المنتجة	مخرج المسلسل	الجهة المنتجة	موضوع الحلقات	شكل الرسوم	الزمن الذى تدور به الحلقات	لغة الحلقة
مسلسل Death Note	مرة واحدة أسبوعيا	٢٣ دقيقة	أقل من ٣٠ دقيقة	ماد هاوس	خاصة	تيتسورو أراكى	إنتاج ياباني	مغامرات وأكشن	ثنائى الأبعاد	الحاضر	لغة يابانية مصحوبة بترجمة عربية
مسلسل Hunter× Hunter	مرة واحدة أسبوعيا	٢٣ دقيقة و٥٠ ثانية	أقل من ٣٠ دقيقة	ماد هاوس	خاصة	يوشيهيرو توغاشى	إنتاج ياباني	أكشن	ثنائى الأبعاد	الحاضر	لغة يابانية مصحوبة بترجمة عربية
مسلسل Konan	مرة واحدة أسبوعيا	٢٣ دقيقة و٢٥ ثانية	أقل من ٣٠ دقيقة	طوكيو موفى شينش	خاصة	توبوهارو كامانناكا	إنتاج ياباني	أدب بوليسى	ثنائى الأبعاد	الحاضر	لغة يابانية مصحوبة بترجمة عربية

الجدول يشير إلى أن الشركات المنتجة للأنيميات هى شركات خاصة يابانية، لايزال الأنيمى ثنائى الأبعاد يجتذب جمهورا من المشاهدين ولذلك لم يتوار امام التقنيات الحديثة ثلاثية الأبعاد الأحدث منه المستخدمة بالأعمال الأمريكية، المواضيع التى تتناولها مسلسلات الأنيمى تدور فى الزمن الحاضر مما يدل على أن صناع المسلسل الذى يتعرض له المراهقون يرون الحاضر أكثر إثارة وجذبا للمشاهدين من الماضى أو المستقبل، المسلسلات بلغتها الأصلية مع ترجمة عربية، نرى ذلك أفضل للحفاظ على روح قصة المسلسل الأصلية من الدوبلاج الذى يسبقه عملية الإعداد وفيها يتم إعادة صياغة لأحداث المسلسل وعلاقات الشخصيات ببعضها حتى تتلائم مع قيم المجتمع، وذهبت دراسة Alsubaie and Alabbad (2020) إلى أن استهلاك مسلسلات الأنيمى بلغتها الأصلية يساهم فى عملية تعلم اللغة اليابانية.

جدول (٢) طريقة عرض القيم التى يرسخها الأنيمى الياباني

المسلسلات / طريقة العرض	Death Note			Hunter× Hunter			Konan			الإجمالى		
	فعلي	%	لفظى	فعلي	%	لفظى	فعلي	%	لفظى	فعلي	%	لفظى
التعاون	٢	٤	٦	٢	٥	٣١	٣	٥	٨	٧	٥	٢٩
تنمية روح العمل الجماعى	١٢	٢٥	٤	٧	١٨	٩	٩	١٤	٣	٢٨	١٨	١٠
مساعدة الاخرين	٩	١٩	٠	٠	٠	١٦	١٥	٢٣	٢	٢٤	١٦	١٢
طاعة الوالدين	٤	٨	٢	٧	١٨	٣	٨	١٢	٤	١٩	١٢	٦
الإمتنان	٠	٠	٤	٥	١٣	٢	٠	٠	١٠	٥	٣	١٠

مجتمع الدراسة:

- مجتمع الدراسة التحليلية: مسلسلات الأنيمى اليابانية.
- مجتمع الدراسة الميدانية: يتمثل فى المراهقين المصريين.

عينة الدراسة:

١. عينة الدراسة التحليلية: وهى عينة عمدية تتمثل فى ثلاثة أعمال من الأنيمى اليابانى فى المواقع الإلكترونية الخاصة بالكرتون على الإنترنت (المستقلة أو التابعة للقنوات الفضائية). وهذه الأعمال هى: Detective Conan- Hunter× Hunter- Death Note بواقع تحليل ٣٧ حلقة لكل مسلسل للوقوف على أهم القيم التى يتضمنها والتأثيرات المختلفة التى تحدث بعد التعرض من الناحية المعرفية والوجدانية والسلوكية. وقد تم تحديدهم على ضوء الدراسة الأستطلاعية التى أجراها الباحث.

٢. عينة الدراسة الميدانية: عينة الدراسة عينة عمدية ٤٠٠ مفردة من المراهقين المصريين (١٧- ١٩) سنة من طلاب الجامعات المصرية الحكومية والخاصة فى القاهرة (جامعة عين شمس وجامعة هليوبولس) والوجه البحرى (جامعة كفر الشيخ) والقبلى (جامعة النهضة) بواقع ١٠٠ مفردة (ذكور وإناث) من كل جامعة.

أدوات الدراسة:

- استمارة تحليل مضمون: لتحليل شكل ومضمون ثلاثة أعمال من الأنيمى اليابانى تم تحديدهم على ضوء الدراسة الأستطلاعية التى أجراها الباحث وهذه الأعمال هى: Detective Conan- Hunter× Hunter- Death Note بواقع تحليل ٣٧ حلقة لكل مسلسل للوقوف على أهم القيم التى يتضمنها.
- استمارة استبيان (الأستقصاء الميداني): تشمل ٢٣ سؤال، منها ٩ أسئلة عن استخدام مواقع الإنترنت المختصة بالأنيمي، ٤ اسئلة لقياس درجة الأهتمام بمتابعة المواقع المختصة بالأنيمي، ٦ اسئلة لمعرفة دوافع مشاهدة المواقع المختصة بالأنيمى و٤ أسئلة لرصد تأثيرات (معرفية، سلوكية، وجدانية) لمشاهدة المواقع المختصة بالأنيمي.

المسلسلات / طريقة العرض	Death Note				Hunter× Hunter				Konan				الإجمالى			
	فعلى	%	لفظى	%	فعلي	%	لفظى	%	فعلي	%	لفظى	%	فعلي	%	لفظى	%
الحفاظ على البيئة	٣	٦	٠	٠	٠	٠	١	١	١٧	٢٦	٠	٠	٢٠	١٣	١	٢١
الإنتماء	٢	٤	٠	٠	٧	١٨	٩	٩	١	٢	٠	٠	١٠	٧	٩	١٩
الحب	٥	١٠	٤	١٧	٣	٨	٢	٢	٢	٣	٢	٦	١٠	٧	٨	١٨
الإعتماد على النفس	٣	٦	٠	٠	٠	٠	٨	٨	٥	٨	٠	٠	٨	٥	٨	١٦
الرفق بالحيوانات	٧	١٥	٠	٠	٠	٠	٤	٤	٢	٣	٠	٠	٩	٦	٤	١٣
تنظيم الوقت	١	٢	٠	٠	٣	٨	٣	٣	٢	٣	٠	٠	٦	٤	٣	٩
التسامح	٠	٠	٢	٨	١	٣	٢	٢	٠	٠	٤	١٢	١	١	٨	٩
الصبر	٠	٠	٢	٨	٠	٠	٤	٤	١	٢	٠	٠	١	١	٦	٧
الحفاظ على تراث الأجداد	٠	٠	٠	٠	٣	٨	٣	٣	٠	٠	٠	٠	٣	٢	٣	٦
أخري	٠	٠	٠	٠	٠	٠	١	١	٠	٠	٠	٠	٠	٠	١	١
المجموع	٤٨	٩٩	٢٤	١٠٠	٣٨	٩٩	٩٨	١٠٠	٦٥	١٠٠	٣٣	١٠٠	١٥١	١٠٠	١٥٥	١٠٩

نلحظ إتجاه صناع الأنيمى إلى العرض اللفظى المباشر لأغلب القيم أكثر من العرض الفعلى ربما حرصا على وصول المعنى مباشرة للمشاهدين الصغار وعدم الإعتماد الكلى على إستنتاجهم للقيمة المراد إيصالها مما يعرض أمامهم من أحداث.

٢. فئات المضمون (كيف قيل؟) ومناقشتها:

جدول (٣) موضوع الصراع فى الأنيمي

المسلسلات / الصراع	Death Note		Hunter× Hunter		Konan		الإجمالى	
	ك	%	ك	%	ك	%	ك	%
الخير والشر	٣٥	٢٩	١٠	٢٦	٢٨	٢٩	٧٣	٣١
الحصول على السلطة	٣٣	٢٨	٥	١٣	٢٠	٢١	٥٨	٢٥
تقديم حكمة أو قيمة	١٢	١٠	٨	٢١	٢٣	٢٥	٤٣	١٨
حل لغز أو جريمة	٣٥	٣٠	١	٣	١٧	١٨	٣٥	١٥
الحصول على المال	٤	٣	١	٣	٧	٧	١٢	٥
التنافس	٠	٠	١١	٢٩	٠	٠	١١	٥
أخري	٠	٠	٢	٥	٠	٠	٢	١
المجموع	١١٩	١٠٠	٣٨	١٠٠	٩٥	١٠٠	٢٣٤	١٠٠

الصراع بين الخير والشر والسعى وراء السلطة من الموضوعات المفضلة لقصص الأنيمى التى تجذب ألاف المراهقين بينما الموضوعات التى تحتوى على القيمة أو الجريمة فتجذب عدد أقل من المشاهدين. فى دراسة النجار (٢٠٠٨) كانت من أبرز الموضوعات التى تناولتها المسلسلات المدبلجة كما يراها المراهقون عينة الدراسة هى العلاقات العاطفية والمشكلات الإجتماعية والصراع بين الخير والشر والمشاكل والموضوعات التى ترتبط بالإنتقام والعنف والخيانة.

جدول (٤) القيم التى يرسخها الأنيمى الياباني

المسلسلات / القيم	Death Note		Hunter× Hunter		Konan		الإجمالى	
	ك	%	ك	%	ك	%	ك	%
التعاون	٢٥	٣٠	٣١	٢٦	٣٢	٢٩	٨٨	٢٨
مساعدة الاخرين	٩	١١	١٧	١٥	١٤	١٢	٤٠	١٣
تنميـــة روح العمـــل الجماعى	١٣	١٧	١١	٩	١٠	٩	٣٤	١١
الحفاظ على البيئة	٣	٤	١	١	١٧	١٥	٢١	٧
الإمتنان	٤	٥	٧	٦	٩	٨	٢٠	٦
طاعة الوالدين	٥	٦	٥	٤	٨	٧	١٨	٦
الإعتماد على النفس	٣	٤	١٢	١٠	٥	٤	٢٠	٦
الحب	٧	٨	٣	٣	٢	٢	١٢	٥
الحفاظ علـــى تـــراث الأجداد	٠	٠	٤	٣	٨	٧	١٢	٥
الرفق بالحيوانات	٧	٨	٤	٣	٣	٣	١٤	٤
الإنتماء	٢	٢	٨	٩	١	١	١١	٣
تنظيم الوقت	١	١	٦	٥	١	١	٨	٢
التسامح	٢	٢	٢	٢	١	١	٥	٢
الصبر	٢	٢	٤	٣	١	١	٧	٢
أخري	٠	٠	١	١	٠	٠	١	٠
المجموع	٨٣	١٠٠	١١٧	١٠٠	١١٢	١٠٠	٣١١	١٠٠

فى مجتمع يعلو فيه قيمة الجماعة على قيمة الفرد ويستمد الفرد فيه مكانته من المجموعة التى ينتمى إليها سواء كانت تلك الجماعة مصنع او شركة او فريق أو عشيرة فلا عجب إذا ان يكون التعاون ومساعدة الأخرين وتنمية روح العمل الجماعى على رأس القيم التى يرسخها الانيمى الياباني، علاقة الطفل/ المراهق بوالديه وإظهار الإمتنان والمحافظة على البيئة كلها قيم وصفات لايزال المجتمع الياباني يسعى لترسيخها فى عقول أبنائه وبناته، بينما تراجعت قيم مثل التسامح والصبر والحفاظ على تراث الأجداد تحت ضغط سرعة ومتطلبات الحياة الحديثة فى المجتمع الياباني. تناولت كثير من الدراسات اثر ما يشاهده الطفل/ المراهق على إكسابه بعض القيم مثل دراسة عبدالله، الغريب وإسماعيل (٢٠١٩) عن تعرض الأطفال لأفلام ديزنى الروائية وعلاقته بإكسابهم القيم الإيجابية وكذا بعض القيم السلبية لكن بدرجة أقل، يرى الباحثان Lu and Zhang (2019) أن الشجاعة لتحقيق الأحلام فى الأنيمى الياباني والتصميم على تحدى الصعوبات والوعى بروح الفريق له تأثير إيجابى على تكوين القيم الصحيحة للمراهقين، وأكدت دراسة لـ(Dadakoğlu, Özdemir, Dadakoğlu& Özdemir, 2022) أنه يمكن استخدام المانغا والأنيمى كأدوات بديلة فى تعليم القيم، دراسة الشريف (٢٠١٩) هدفت إلى التعرف على القيم التي يتضمنها برنامج الرسوم المتحركة المدبلج للعربية "مسلسل حكايات جنجر" وجدت أن القيم المخالفة لقيم المجتمع العربى هى الأكثر تكرارا، والقيم العلمية الأقل تكرارا، وتوزعت القيم السياسية، والإجتماعية، والدينية، والوطنية بينهما على التوالي، مما يعنى عدم مناسبته للعرض في القنوات العربية وعدم اهتمام منتجيه بتنمية التفكير المنطقي، والابتكار.

جدول (٥) السلوكيات السلبية غير المرغوبة بالحلقات عينة الدراسة

المسلسلات / السلوكيات السلبية	Death Note		Hunter× Hunter		Konan		الإجمالى	
	ك	%	ك	%	ك	%	ك	%
العنف	٢٤	٣٦	٢٢	٣٤	١٣	١٦	٥٩	٢٧
السرقة	٥	٧	٦	٩	١٦	١٩	٢٧	١٢
الخوف	٣	٤	١٥	٢٣	٦	٩	٢٤	١١
التذمر	٧	١٠	٢	٣	١٠	١١	١٩	٩
الانتقام	٥	٧	٥	٨	٩	١٠	١٩	٩
الكذب	٧	١٠	٦	٩	٣	٣	١٦	٨
الإعتماد على الاخرين	٦	٩	٠	٠	٢	٢	٨	٤
الخيانة	٢	٣	٠	٠	٨	٩	١٠	٤
الغيرة	٤	٦	١	٢	٣	٣	٨	٤
الكسل	٠	٠	١	٢	٩	١٠	١٠	٤
التكبر	٠	٠	٤	٦	١	١	٥	٣
الأنانية	٠	٠	٢	٣	٣	٣	٥	٢
اللامبالاة	١	١	٠	٠	٢	٢	٣	١
عقوق الوالدين	٢	٣	٠	٠	٠	٠	٢	١
أخري	١	١	٠	٠	٢	٢	٣	١
المجموع	٦٧	٩٧	٦٤	١٠٠	٨٧	١٠٠	٢١٨	١٠٠

تاريخ اليابان حافل بالعنف والعدوان والحروب مع دول الجوار ولذلك فالعنف متجذر فى الشخصية اليابانية رغم المحاولات القوية والعديدة لتغيير هذه الصورة

واحلال صورة اليابان اللطيفة بدلا منها ولكن الطبع يغلب التطبع ولذلك يكثر العنف فى مسلسلات الإنيمى خاصة تلك الموجهة للفئة العمرية الأكبر مثل المراهقين والشباب بينما يقل الخيانة، الغيرة، الكسل، التكبر، الأنانية، اللامبالاة وعقوق الوالدين لأن كلها سلوكيات ضد روح الفريق والولاء للجماعة التى يحرص المجتمع اليابانى على ترسيخها. فى دراسة Chaochu (2022) ومع شيوع الإنيمى اليابانى فى الصين يرى الباحث أنه يجب الإهتمام بالتأثير السلبى لثقافة الأوتاكو اليابانية واليقظة ضد الرسوم المتحركة اليابانية العدمية ومنع هذه الأفلام ذات المكونات السلبية الواضحة من التأثير النفسى السلبى على الشباب وفى الوقت نفسه تشجيع إنتاج الرسوم المتحركة المحلية التى تعزز الطاقة الإيجابية للشباب الصينى. كذلك يرى الباحث (Mitkus, 2023) أن صناع أنيمى الكبار الذين يختارون تناول مواضيع إجتماعية حساسة قد يفقدون أسواقا كبيرة يتحكم فيها جهاز رقابى محكوم بأسس سياسية أو أخلاقية متحفظة مثل: روسيا والصين حيث يتعرض فيها أنيمى الكبار إلى رقابة شديدة. ولذلك فلا يجب أن نظن بأنفسنا الظنون ونتهمها بفرط الحساسية تجاه ثقافة الآخر إذا تعاملنا بحزر مع الإنيمى رغم جاذبيته الشديدة لجميع الأعمار.

- نتائج الدراسة الميدانية ومناقشتها:

جدول (٦) مدى متابعة المبحوثين الرسوم المتحركة اليابانية (الأنيمى) وفقا للنوع

النوع / مدى المتابعة	الذكور		الإناث		الإجمالى	
	ك	%	ك	%	ك	%
احيانا	١١٠	٦١,١	١٢٥	٥٦,٨	٢٣٥	٥٨,٨
دائما	٤٢	٢٣,٣	٥٤	٢٤,٥	٩٦	٢٤
نادرا	٢٨	١٥,٦	٤١	١٨,٦	٦٩	١٧,٣
الإجمالى	١٨٠	١٠٠	٢٢٠	١٠٠	٤٠٠	١٠٠

كا^{٢} =٠,٩١٦ د. ح= ٢ معامل التوافق= ٠,٠٤٨ الدلالة= ٠,٦٣٣ (غير دالة)

جدول (٨) ترتيب أهم المواقع التى يتابع المبحوثون الأنيمى اليابانى من خلالها

الترتيب / مواقع الأنيمى	الأول		الثانى		الثالث		الرابع		الخامس		الوزن المرجح	
	ك	%	ك	%	ك	%	ك	%	ك	%	النقاط	الوزن المئوى
السينما للجميع Cima4u	١٨١	٤٥,٢٥	١١٣	٢٨,٢٥	٧٥	١٨,٧٥	٢١	٥,٢٥	١٠	٢,٥	١٦٣٤	٢٧,٢٣
بوابة الإنيمى A. Gateanime. Com	١٠٦	٢٦,٥	١٥٠	٣٧,٥	٨٣	٢٠,٧٥	٣١	٧,٧٥	٣٠	٧,٥	١٤٧١	٢٤,٥٢
أنيمى ليك Animelek. Me	٣٤	٨,٥	٥٩	١٤,٧٥	١٠٧	٢٦,٧٥	١٥٧	٣٩,٢٥	٤٣	١٠,٧٥	١٠٨٤	١٨,٠٧
أدد أنيمى Add animie- online	٣١	٧,٧٥	٣٧	٩,٢٥	٩٩	٢٤,٧٥	١٣٥	٣٣,٧٥	٩٨	٢٤,٥	٩٦٨	١٦,١٣
أنيمى سانكا Anime sanka	٤٨	١٢	٤١	١٠,٢٥	٣٦	٩	٥٦	١٤	٢١٩	٥٤,٧٥	٨٤٣	١٤,٠٥
مجموع الأوزان	ن= ٤٠٠										٦٠٠٠	١٠٠,٠٠

جميع المواقع متخصصة فى الإنيمى ما عدا موقع السينما للجميع الذى يعرض أيضا برامج وأفلام ومسلسلات تمثيل حى عربية وأجنبية وهو ما قد يفسر استخدام العدد الأكبر من المبحوثين له، وجميع المواقع تقدم المحتوى مترجم أو مدبلج ومجانا ولذلك لا يجد المبحوثون مشكلة فى إرتيادها.

جدول (٩) ترتيب أهم مسلسلات للأنمى اليابانى التى يتابعها المبحوثون

الترتيب / مسلسلات الآنيمى	الأول		الثانى		الثالث		الرابع		الخامس		الوزن المرجح	
	ك	%	ك	%	ك	%	ك	%	ك	%	النقاط	الوزن المئوى
المحقق كونان	١٠٠	٢٥	٧٩	١٩,٧٥	٣٣	٨,٢٥	١٠	٢,٥	٣	٠,٧٥	٩٣٨	١٥,٦٣
قاتل الشياطين	٦٠	١٥	٣٦	٩	٤٧	١١,٧٥	٤٥	١١,٢٥	١٢	٣	٦٨٧	١١,٤٥
هجوم العمالقة	٥٥	١٣,٧٥	٤٧	١١,٧٥	٢٤	٦	٤٠	١٠	٣٤	٨,٥	٦٤٩	١٠,٨٢
مفكرة الموت	٢٧	٦,٧٥	٣٥	٨,٧٥	٧٠	١٧,٥	٥٤	١٣,٥	١٤	٣,٥	٦٠٧	١٠,١٢
وان بيس	٣٥	٨,٧٥	٣٧	٩,٢٥	٤١	١٠,٢٥	٥٣	١٣,٢٥	٣٤	٨,٥	٥٨٦	٩,٧٧
ناروتو شيبودن	٣٤	٨,٥	٤٢	١٠,٥	٢٣	٥,٧٥	٥٠	١٢,٥	٥١	١٢,٧٥	٥٥٨	٩,٣٠
دكتور ستون	٢٨	٧	٤٢	١٠,٥	٣٢	٨	٣٢	٨	٦٦	١٦,٥	٥٣٤	٨,٩٠
هانتر× هانتر	٩	٢,٢٥	٣٨	٩,٥	٥٨	١٤,٥	٤٦	١١,٥	٤٩	١٢,٢٥	٥١٢	٨,٥٣
بليتش	٢٣	٥,٧٥	٢١	٥,٢٥	٤٧	١١,٧٥	٣١	٧,٧٥	٧٨	١٩,٥	٤٨٠	٨,٠٠
دراجون بول سوبر	٢٩	٧,٢٥	٢٣	٥,٧٥	٢٥	٦,٢٥	٣٩	٩,٧٥	٥٩	١٤,٧٥	٤٤٩	٧,٤٨
مجموع الأوزان	ن= ٤٠٠										٦٠٠٠	١٠٠,٠٠

أظهرت دراسة Yamato, Krauss, Tamam, Hassan& Osman (2011) أن مشاهدة الأنيمى اليابانى وقراءة القصص المصورة المعروفة بالمانجا هى أكثر منتجات الثقافة الشعبية اليابانية التى يقبل عليها المبحوثون، جاء فى الترتيب الأول مسلسل "المحقق كونان" الذى بدأ إنتاجه فى عام ١٩٩٨ ولذلك فالمبحوثون شاهدوا حلقاته منذ الطفولة وارتبطوا بأبطاله حتى سن المراهقة فتابعوه من التلفاز إلى الإنترنت، فيلم "قاتل الشياطين" هو الفيلم الأكثر ربحا فى اليابان كما نجح أيضا فى الأسواق العالمية وسجل عائدات قياسية لفيلم بلغة أجنبية فى أمريكا الشمالية، ولذلك أكتسب المسلسل المأخوذ عنه شهرة واسعة أغرت الكثير من المراهقين بمتابعته لاسيما أنه موجه للأعمار ١٧ سنة وما فوق، وهكذا باقى المسلسلات التى تابعها المبحوثون مسلسلات متميزة فى عالم الأنيمى لأنها مزيج

فى دراسة المتولى (٢٠١٨) ٨١% من عينة الدراسة يشاهدون مسلسلات الأطفال المعروضة بقنواتهم المتخصصة، كما يرى الباحثون Yamato, Krauss, Tamam, Hassan& Osman (2011) إن مشاهدة الأنيمى اليابانى وقراءة القصص المصورة المعروفة بالمانجا هى أكثر منتجات الثقافة الشعبية اليابانية التى يقبل عليها المبحوثون الماليزيون ويعود ذلك لأيام الطفولة فهى جزء من ذكريات الطفولة شاهدوها من خلال محطات التلفزيون الأرضى.

جدول (٧) أنواع موضوعات الأنيمى التى يفضل المبحوثين مشاهدتها وفقا للنوع

النوع / الموضوعات	الذكور		الإناث		الإجمالى		قيمة (Z)	الدلالة
	ك	%	ك	%	ك	%		
المغامرات	١٦٤	٩١,١	١٩٦	٨٩,١	٣٦٠	٩٠	٠,٢٠١	غير دالة
الرياضية	١٢٨	٧١,١	١٤٠	٦٣,٦	٢٦٨	٦٧	٠,٧٤٤	غير دالة
الرمانسية	٨٤	٤٦,٧	١١٦	٥٢,٧	٢٠٠	٥٠	٠,٦٠٣	غير دالة
بوليسى وغموض	٨٣	٤٦,١	١٠٤	٤٧,٣	١٨٧	٤٦,٨	٠,١١٦	غير دالة
الخيال العلمى	٦٣	٣٥	٨٦	٣٩,١	١٤٩	٣٧,٣	٠,٤٠٧	غير دالة
الكوميدية	٥٩	٣٢,٨	٧٤	٣٣,٦	١٣٣	٣٣,٣	٠,٠٨٥	غير دالة
الإجتماعية	٣٨	٢١,١	٥٦	٢٥,٥	٩٤	٢٣,٥	٠,٤٣٢	غير دالة
العلمية	٤٨	٢٦,٧	٤٦	٢٠,٩	٩٤	٢٣,٥	٠,٥٧٣	غير دالة
أخرى نذكر	٢٥	١٣,٩	١٩	٨,٦	٤٤	١١	٠,٥٢٣	غير دالة
جملة من سئلو	١٨٠		٢٢٠		٤٠٠			

فى دراسة محمد (٢٠١١) فضلت عينة الدراسة من الشباب الجامعى المسلسلات الأجنبية ذات الطابع الاجتماعى يليه الطابع البوليسي، فى حين كانت من أبرز الموضوعات التى تناولتها المسلسلات المدبلجة التى شاهدها المراهقون عينة دراسة النجار (٢٠٠٨) هى العلاقات العاطفية والمشكلات الإجتماعية والصراع بين الخير والشر والمشاكل والموضوعات التى ترتبط بالإنتقام والعنف والخيانة.

من الإثارة والأكشن والخيال العلمى والكوميديا، بعضها مثل هجوم العمالقة أو مفكرة الموت يجمع بين الكثير جدا من العناصر، أهمها الرعب والغموض والإثارة والتشويق، مع سيناريوهات رفيعة المستوى، إخراج عبقرى وإنتاج ضخم يغرى الكثير من المراهقين بل والبالغين بمتابعته.

جدول (١٠) أهم القيم بالرسوم المتحركة اليابانية من وجهة نظر المبحوثين وفقا للنوع

النوع / أهم القيم الإيجابية	الذكور		الإناث		الإجمالى		قيمة (Z)	الدلالة
	ك	%	ك	%	ك	%		
التعاون	١٦٠	٩٢,٥	١٩٣	٩١,٥	٣٥٣	٩١,٩	٠,٠٩٩	غير دالة
التصميم على النجاح	١٣٥	٧٨	١٦٠	٧٥,٨	٢٩٥	٧٦,٨	٠,٢١٥	غير دالة
الشجاعة	١٢٣	٧١,١	١٥٦	٧٣,٩	٢٧٩	٧٢,٧	٠,٢٧٦	غير دالة
الحفاظ على وحدة الفريق	١١١	٦٤,٢	١٢٨	٦٠,٧	٢٣٩	٦٢,٢	٠,٣٤١	غير دالة
الصدق	١٠١	٥٨,٤	١٢١	٥٧,٣	٢٢٢	٥٧,٨	٠,١٠١	غير دالة
المنافسة الشريفة	٨٤	٤٨,٦	٨٩	٤٢,٢	١٧٣	٤٥,١	٠,٦٢٢	غير دالة
التحمل	٦١	٣٥,٣	٧١	٣٣,٦	١٣٢	٣٤,٤	٠,١٥٧	غير دالة
أخرى (تذكر)	١٧	٩,٨	٢٥	١١,٨	٤٢	١٠,٩	٠,١٩٧	غير دالة
جملة من سئلو	١٧٣		٢١١		٣٨٤			

فى مجتمع يعلى من شأن المجموعة والعمل لا عجب أن يكون التعاون والتصميم على النجاح فى صدارة القيم التى يرسخها الإنيمى، يرى Lu and Zhang (2019) أن صناعة الأنيمى اليابانى ناضجة للغاية وبعد دخولها السوق الصينية أصبح لها تأثير إيجابى على النمو العقلى والجسدى للشباب الصيني، ووجدت دراسة (Timoteo& Uboñgen, 2012) أن أكثر القيم تواترا كانت أولا الإيثار، وثانيا طاعة الآباء والكبار، وبينما كانت أقل القيم ظهورا هي حب البلد، إضافة إلى تضاؤل عرض صور العنف، والشخصيات المذهلة الخارقة بدرجة كبيرة، لكن فى دراسة الشريف (٢٠١٩) القيم المخالفة لقيم المجتمع العربى هى الأكثر تكرارا، والقيم العلمية الأقل تكرارا، وتوزعت القيم السياسية، والإجتماعية، والدينية، والوطنية بينهما على التوالي.

جدول (١١) السلوكيات السلبية المكتسبة من التعرض للأنيمى من وجهة نظر المبحوثين وفقا للنوع

السلوكيات السلبية / النوع	الذكور		الإناث		الإجمالى		قيمة (Z)	الدلالة
	ك	%	ك	%	ك	%		
العنف والعدوان	١١٤	٨٣,٢	١٣١	٨٤,٥	٢٤٥	٨٣,٩	٠,١١١	غير دالة
الحث على القتل	٩٩	٧٢,٣	١٠٢	٦٥,٨	٢٠١	٦٨,٨	٠,٥٥١	غير دالة
الخداع، الخيانة	٦٠	٤٣,٨	٦١	٣٩,٤	١٢١	٤١,٤	٠,٣٧٩	غير دالة
التدمير	٤٦	٣٣,٦	٥٦	٣٦,١	١٠٢	٣٤,٩	٠,٢١٨	غير دالة
عدم التقدير والإحترام	٢٧	١٩,٧	٤٨	٣١	٧٥	٢٥,٧	٠,٩٦٠	غير دالة
اللامبالاة	٢١	١٥,٣	٣٣	٢١,٣	٥٤	١٨,٥	٠,٥٠٨	غير دالة
السرقة	٢٧	١٩,٧	٢١	١٣,٥	٤٨	١٦,٤	٠,٥٢٥	غير دالة
أخرى (تذكر)	٢٠	١٤,٦	١٤	٩	٣٤	١١,٦	٠,٤٧٥	غير دالة
جملة من سئلو	١٣٧		١٥٥		٢٩٢			

الطبيعة العنيفة لمقاتلى الساموراى التى حدثنا بها التاريخ الحديث، وتحاول اليابان محوها منذ عقود بمشروعها الثقافى اليابان اللطيفة، لا تفتأ تظهر فى الإنيمى، فيوضح الباحث Chaochu (2022) انتشار إنيمى العدمية التى يؤكد فيها صانعوه على عدم قيمة الإنسان، وفيه السلوكيات السلبية وعقلية التراجع للأبطال فى الدراما والتى ستقوى بشكل طبيعى من العدمية لدى الشباب الياباني وتشجعهم على قبول ثقافة الأوتاكو للهروب من العالم الحقيقي، وفى ظل العولمة وعبور الثقافات للحدود فى عصر الإنترنت، فإن ثقافة الأوتاكو اليابانية لها تأثير سلبى على العديد من الشباب فى الصين نظرا للخلفية الثقافية المماثلة للبلدين، كما كشفت دراسة Hassan& Daniyal (2013) عن حقيقتين هما وجود ارتباط قوى بين مشاهدة برامج الكارتون وسلوك الأطفال فى الصف وأن العنف الموجود فى الرسوم يرتبط ارتباطا قويا بسلوك الأطفال. أوضحت دراسة (Hassan, Osman& Azarian (2009 أن هناك إختلافات جوهرية فى مقياس كثيفى وقليلى مشاهدة الأفلام العنيفة فى حجم إتجاهاتهم نحو العدوان حيث أن المراهقين الذين يفضلون مشاهدة الأفلام العنيفة أكثر تأييدا للإتجاهات نحو العدوان مقارنة بالمراهقين الذين يشاهدون تلك الأفلام ولكن بكميات قليلة.

جدول (١٢) التأثيرات المعرفية لمشاهدة المبحوثين للمواقع المختصة بالأنيمى وفقا للنوع

التأثيرات المعرفية / النوع		الذكور		الإناث		الإجمالى		المتوسط	الانحراف	الاتجاه
		ك	%	ك	%	ك	%			
تمنحنى قدرا وفيرا من المعلومات عن الثقافة اليابانية	موافق	١٤٩	٨٢,٨	١٦٣	٧٤,١	٣١٢	٧٨	٢,٧٢	٠,٥٧٨	موافق
	محايد	٢١	١١,٧	٤١	١٨,٦	٦٢	١٥,٥			
	معارض	١٠	٥,٦	١٦	٧,٣	٢٦	٦,٥			
يساعدنى على رؤية التطور والمنجزات الحضارية والتكنولوجية باليابان	موافق	١١٧	٦٥	١٢٧	٥٧,٧	٢٤٤	٦١	٢,٥٦	٠,٥٩٨	موافق
	محايد	٥٤	٣٠	٨٠	٣٦,٤	١٣٤	٣٣,٥			
	معارض	٩	٥	١٣	٥,٩	٢٢	٥,٥			
عدد من مسلسلات الأنيمى يكون لها أهداف تجارية وسياسية واجتماعية وجمالية	موافق	١١٥	٦٣,٩	١٢٩	٥٨,٦	٢٤٤	٦١	٢,٥٤	٠,٦٢٤	موافق
	محايد	٥٣	٢٩,٤	٧٥	٣٤,١	١٢٨	٣٢			
	معارض	١٢	٦,٧	١٦	٧,٣	٢٨	٧			
ضرورة التفكير النقدى لما يتضمنه الأنيمى من أفكار	موافق	٩٨	٥٤,٤	١١٩	٥٤,١	٢١٧	٥٤,١	٢,٥٠	٠,٥٨٤	موافق
	محايد	٧٣	٤٠,٦	٩٢	٤١,٨	١٦٥	٤١,٣			
	معارض	٩	٥	٩	٤,١	١٨	٤,٥			
تجعلنى أكثر مواكبة لأحدث الإنتاجات فى هذا المجال	موافق	٩١	٥٠,٦	١١٣	٥١,٤	٢٠٤	٥١	٢,٤٥	٠,٦١٥	موافق
	محايد	٨٢	٤٥,٦	٨٨	٤٠	١٧٠	٤٢,٥			
	معارض	٧	٣,٩	١٩	٨,٦	٢٦	٦,٥			
يجب أن يتضمن موقع الأنيمى بيانات عن سياسة والجهة المسئولة عنه	موافق	٧٦	٤٢,٢	٩٨	٤٤,٥	١٧٤	٤٣,٥	٢,٢٦	٠,٧٤٠	محايد
	محايد	٦٦	٣٦,٧	٨٩	٤٠,٥	١٥٥	٣٨,٨			
	معارض	٣٨	٢١,١	٣٣	١٥	٧١	١٧,٨			
ادراك أن هناك نوع من الإغواء للمراهقين عند مشاهدتهم لبعض مسلسلات الأنيمى	موافق	٥٦	٣١,١	٩٤	٤٢,٧	١٥٠	٣٧,٥	٢,١٣	٠,٧٧٨	محايد
	محايد	٧٧	٤٢,٨	٧٥	٣٤,١	١٥٢	٣٨			
	معارض	٤٧	٢٦,١	٥١	٢٣,٢	٩٨	٢٤,٥			
ادراك أن مشاهدة الأنيمى بصفة مستمرة ودائمة قد تؤدى إلى إدمانة	موافق	٥٥	٣٠,٦	٧٣	٣٣,٢	١٢٨	٣٢	٢,٠٤	٠,٧٧٥	محايد
	محايد	٧٠	٣٨,٩	٩٠	٤٠,٩	١٦٠	٤٠			
	معارض	٥٥	٣٠,٦	٥٧	٢٥,٩	١١٢	٢٨			
الإجمالى فى كل عبارة		١٨٠		٢٢٠		٤٠٠				

استقر الباحث Tomos (2013) على اعتبار الأنيمى فنا جديدا اعتمد طريقة التحول الرقمى والتفاعل ليصبح شكلا سينمائيا يفتح آفاقا جديدة للحوار بين مخرج الأنيمى باعتباره القوة الإبداعية والمشاهد باعتباره المستهلك النشط محدثا تأثيرا أوسع لهذه الفرضية القائلة بأن الأنيمى الحديث يظهر كإحدى الأشكال الفيلمية المثيرة للاهتمام فى البيئات الرقمية. تقدم كثير من قصص الأنيمى حقائق علمية وتاريخية من واقع الحياة، ويوظفها المؤلفون فى الأنيمى لإضفاء نوع من القيمة الفكرية على أعمالهم الفنية، فتكون جامعة للأدب الروائى والقيمة العلمية فى آن واحد ولذلك جاء فى الترتيب الأول "تمنحنى قدرا وفيرا من المعلومات عن الثقافة اليابانية"، أوضحت الباحثة Fliss (2012) إلى أن قادة الجماعات من معجبى الأنيمى النخبة Elite أوجدت صورة اليابان النقية من خلال مشاهدتهم وتأويلهم لما يشاهدونه من أنيمى ويقرؤوه من مانجا وما ينتج عنها من صور نمطية وخلصت إلى معتقدات فرضوها على متابعيهم من أعضاء تلك الجماعات مما خلق مجتمع قائم بذاته لا يعترف بأى صورة أخرى لليابان غير ما يرونه ونصبوا من أنفسهم حراس للبوابة التى تتدفق منها أخبار وصور اليابان عبر الأنيمى والمانجا. تشكل مشاهدة الأنيمى اليابانى عبر الإنترنت مصدر سعادة للمراهقين الماليزيين وكذلك تعد مصدر للإحباط يأتى من مقارنة المجتمع اليابانى فى أعمال الأنيمى بالمجتمع الماليزى وذلك حسب دراسة Yamato, Krauss, Tamam, Hassan& Osman (2011). بل إن الدبلوماسية الثقافية لليابان تستطيع أن تستفيد من شهرة المانجا والإنيمى فى ألمانيا كما فى غيرها من دول العالم لخلق تأثيرات معرفية تدعم صورة اليابان الجديدة كما أقرت Layer (2010). يؤكد الباحث (Xiong, 2010) على استخدام اليابان للأنيمى كقوة ناعمة ثقافية لتحسين صورتها الدولية خاصة فى الدول الأسيوية بهدف تقليل الصراع وأشار الباحث أيضا إلى وجود العديد من الأطفال والمراهقين فى أفريقيا والشرق الأوسط يحبون اليابان واليابانيين لأنهم يحبون مشاهدة الأنيمى اليابانى ويرى أن هذا الإنطباع سوف يمتد ويشمل هذه المجتمعات كلها حينما يكبر هؤلاء المراهقين والأطفال المحبون للأنيمى اليابانى. تتنافس مواقع مشاهدة وتحميل الإنيمى فيما بينها وتفوز بالشعبية المواقع التى تنفرد بوجود العديد من الإنميات المترجمة التى لا توجد إلا عليه، مع توفير حلقات الإنيمى مترجمة لحظة صدورها ولذلك "تجعلنى أكثر مواكبة لأحدث الإنتاجات فى هذا المجال" جاءت فى الترتيب الرابع. فى الترتيب الأخير "ادراك أن مشاهدة الأنيمى بصفة مستمرة ودائمة قد تؤدى إلى إدمانة"، فظاهرة "الأوتاكو" التى يهرب فيها عشاق الإنيمى من الواقع الاجتماعى إلى عالم الأنيمى وغيره من العوالم الافتراضية تثبت قدرة الأنيمى على التحول إلى مادة إدمانية تستنزف كثيرا من وقت وطاقة الأجيال Alsahlly, Algmrawi, Alshehri, Alotiby, Arshad& Deshwali (2021)، ويعود ذلك جزئيا إلى ما تمتاز به مسلسلات الأنيمى من امتداد على حلقات عديدة تتطلب أوقاتا طويلة لمتابعتها، ومن يحرص على مشاهدة مثل هذا العدد الكبير من الحلقات فسينتهى به المطاف إلى صفة الإدمان بكل تأكيد. وهو ما يبرر التأثير المعرفى الأخير "ادراك أن مشاهدة الأنيمى بصفة مستمرة ودائمة قد تؤدى إلى إدمانة".

جدول (١٣) التأثيرات السلوكية لمشاهدة المبحوثين للمواقع المختصة بالأنيمى وفقا للنوع

التأثيرات السلوكية / النوع		الذكور		الإناث		الإجمالى		المتوسط	الانحراف	الاتجاه
		ك	%	ك	%	ك	%			
ممارسة ألعاب جماعية الكترونية تقوم على أبطال الأنيمى المشهورين لأنها تنمى الهوايات وروح المنافسة	موافق	١١١	٦١,٧	١٢٩	٥٨,٦	٢٤٠	٦٠	٢,٥٤	٠,٦١٦	موافق
	محايد	٥٦	٣١,١	٧٨	٣٥,٥	١٣٤	٣٣,٥			
	معارض	١٣	٧,٢	١٣	٥,٩	٢٦	٦,٥			
التفكير النقدى لما يتضمنه الأنيمى من أفكار	موافق	١٠٥	٥٨,٣	١٢٥	٥٦,٨	٢٣٠	٥٧,٥	٢,٥٠	٠,٦٤١	موافق
	محايد	٧٠	٣٨,٩	٦٨	٣٠,٩	١٣٨	٣٤,٥			
	معارض	٥	٢,٨	٢٧	١٢,٣	٣٢	٨			
تنمية روح العمل الجماعى	موافق	١٠٨	٦٠	١٢٥	٥٦,٨	٢٣٣	٥٨,٣	٢,٤٢	٠,٧٥٥	موافق
	محايد	٤٥	٢٥	٥٧	٢٥,٩	١٠٢	٢٥,٥			
	معارض	٢٧	١٥	٣٨	١٧,٣	٦٥	١٦,٣			
تنمية القدرة على الخيال الواسع	موافق	١٠٠	٥٥,٦	١١٣	٥١,٤	٢١٣	٥٣,٣	٢,٣٨	٠,٧٣٣	موافق
	محايد	٦٠	٣٣,٣	٦٧	٣٠,٥	١٢٧	٣١,٨			
	معارض	٢٠	١١,١	٤٠	١٨,٢	٦٠	١٥			
تنمية القدرة على حل المشكلات	موافق	٩٨	٥٤,٤	١٠٠	٤٥,٥	١٩٨	٤٩,٥	٢,٣٦	٠,٧٠٥	موافق
	محايد	٥٨	٣٢,٢	٩١	٤١,٤	١٤٩	٣٧,٣			
	معارض	٢٤	١٣,٣	٢٩	١٣,٢	٥٣	١٣,٣			
أحدد نوعية الأنيمى المشاهد بنفسى	موافق	٦٧	٣٧,٢	٨٠	٣٦,٤	١٤٧	٣٦,٨	٢,٢٠	٠,٧٠٤	محايد
	محايد	٨٣	٤٦,١	١٠٣	٤٦,٨	١٨٦	٤٦,٥			
	معارض	٣٠	١٦,٧	٣٧	١٦,٨	٦٧	١٦,٨			
اكتفى بمشاهدة الأنيمى فقط دون تفاعل	موافق	٥٣	٢٩,٤	٨٩	٤٠,٥	١٤٢	٣٥,٥	٢,٠٨	٠,٧٩١	محايد
	محايد	٦٣	٣٥	٨٥	٣٨,٦	١٤٨	٣٧			
	معارض	٦٤	٣٥,٦	٤٦	٢٠,٩	١١٠	٢٧,٥			
النقاش الديمقراطى الحر حول أعمال الأنيمى	موافق	٦٤	٣٥,٦	٧١	٣٢,٣	١٣٥	٣٣,٨	٢,٠٧	٠,٧٧٦	محايد
	محايد	٧١	٣٩,٤	٨٧	٣٩,٥	١٥٨	٣٩,٥			
	معارض	٤٥	٢٥	٦٢	٢٨,٢	١٠٧	٢٦,٨			
أفضل الإلتزام بحقوق النشر لما يعرض من أنيمى	موافق	٥٥	٣٠,٦	٧٣	٣٣,٢	١٢٨	٣٢	١,٩٨	٠,٨١٢	محايد
	محايد	٦٢	٣٤,٤	٧٥	٣٤,١	١٣٧	٣٤,٣			
	معارض	٦٣	٣٥	٧٢	٣٢,٧	١٣٥	٣٣,٨			
الإجمالى فى كل عبارة		١٨٠		٢٢٠		٤٠٠				

دراسة Hassan& Daniyal (2013) أظهرت وجود ارتباط قوى بين مشاهدة برامج الكارتون وسلوك الأطفال فى الصف، جاء فى المقدمة ممارسة ألعاب جماعية الكترونية تقوم على أبطال الأنيمى المشهورين حيث يعيش اللاعب ألاف المغامرات رفقة بعض من أشهر أبطال مسلسلات المانغا والأنيمى على مر التاريخ وربما يستعيد بعض ذكريات هذه المسلسلات التى عشقها ولازمته فى طفولته بل هناك تطبيقات تمكن المستخدمين من تصميم شخصيات الأنيمى والتفاعل معها عبر مشاهد مختلفة، مثل Gacha Life التى تمنح لمحبى مسلسلات الأنيمى فرصة كبيرة للإبداع، جاء فى الترتيب الثانى ضرورة التفكير النقدى لما

يتضمنه الأنيمى من أفكار، على عكس ما اكتشف Chaochu (2022) من غياب هذا التفكير النقدى لدى الشباب الصينى مع شيوع الإنيمى اليابانى فى الصين ويرى الباحث أنه يجب الإهتمام بالتأثير السلبى لثقافة الأوتاكو اليابانية واليقظة ضد الرسوم المتحركة اليابانية العدمية، أما تنمية روح العمل الجماعى التى حلت فى الترتيب الثالث فأكدتها كثير من الدراسات مثل دراسة Lu and Zhang (2019) التى ناقشت بموضوعية مزايا وعيوب الرسوم المتحركة اليابانية، وما لها من تأثير إيجابى على النمو العقلى والجسدى للشباب الصينى مثل التصميم على تحدى الصعوبات والوعى بروح الفريق، وأكدت دراسة Van Laan& De Leeuw (2017) فى هولندا أن الأطفال الذين تعرضوا لشخصية ديزنى المساعدة كانوا أكثر رغبة فى مساعدة أصدقائهم من الأطفال الذين لم يشاهدوا هذا. أما تنمية القدرة على حل المشكلات يفسرها Condry (2013) حين أوضح أن الكثير من الأنيميات الشهيرة- خصوصا تلك الموجهة إلى فئة المراهقين والشباب- يتضمن قصصا محكمة تتناول ما يمكن أن تكتنف العلاقات الاجتماعية المتنوعة من تعقيدات وتحديات، ويقدم كاتب الأنيمى هذه العلاقات استنادا إلى خبرات اجتماعية متراكمة أو دراسات علمية دقيقة، بحيث تشبع تلك الأنيميات حاجة المراهق أو الشاب لمعرفة المزيد عن طبيعة تلك العلاقات والمواقف التي تفرزها، فتساعده على فهم حدود هذه العلاقات في أطرها الواقعية، وتدفعه إلى اتخاذ مواقف أكثر عقلانية تجاهها في الحياة الحقيقية. أما النقاش الديمقراطى الحر حول أعمال الأنيمى او الإلتزام بحقوق النشر لما يعرض من أنيمى فقد جاءا فى ذيل قائمة التأثيرات السلوكية لأننا نفتقدها عموما فى مجتمعاتنا فنحن لم نعتاد النقاش الديمقراطى ولا نبالى بحقوق النشر.

جدول (١٤) التأثيرات الوجدانية لمشاهدة المبحوثين للمواقع المختصة بالأنيمى وفقا للنوع

التأثيرات الوجدانية / النوع		الذكور		الإناث		الإجمالى		المتوسط	الانحراف	الاتجاه
		ك	%	ك	%	ك	%			
ضرورة مراعاة القواعد الأخلاقية والاجتماعية عند اختيار الأنيمى الذى أشاهده أو أتابعة	موافق	١٤٤	٨٠	١٨٧	٨٥	٣٣١	٨٢,٨	٢,٨١	٠,٤٤٣	موافق
	محايد	٣١	١٧,٢	٣٠	١٣,٦	٦١	١٥,٣			
	معارض	٥	٢,٨	٣	١,٤	٨	٢			
أشعر بالحب والإرتياح عند تقديم النصح والتوعية لى فيما أشاهد من أنيمى	موافق	١١٤	٦٣,٣	١٤١	٦٤,١	٢٥٥	٦٣,٨	٢,٥٨	٠,٥٩٥	موافق
	محايد	٥٥	٣٠,٦	٦٨	٣٠,٩	١٢٣	٣٠,٨			
	معارض	١١	٦,١	١١	٥	٢٢	٥,٥			
أشعر أننى أكثر حبا وتقبلا للأنيمى	موافق	٩٢	٥١,١	١٣٣	٦٠,٥	٢٢٥	٥٦,٣	٢,٥٢	٠,٥٧٥	موافق
	محايد	٨٠	٤٤,٤	٧٩	٣٥,٩	١٥٩	٣٩,٨			
	معارض	٨	٤,٤	٨	٣,٦	١٦	٤			
أستطيع القول أنى سعيد /سعيدة بوجود رقابة ذاتية على نفسى عند اختيار ما أشاهده من أنيمى	موافق	٩٦	٥٣,٣	١٢٧	٥٧,٧	٢٢٣	٥٥,٨	٢,٥١	٠,٥٨٤	موافق
	محايد	٧٦	٤٢,٢	٨٣	٣٧,٧	١٥٩	٣٩,٨			
	معارض	٨	٤,٤	١٠	٤,٥	١٨	٤,٥			
بث روح التسامح وتقبل الأخر	موافق	١٠٢	٥٦,٧	١٢٨	٥٨,٢	٢٣٠	٥٧,٥	٢,٥٠	٠,٦٢٩	موافق
	محايد	٦٣	٣٥	٧٨	٣٥,٥	١٤١	٣٥,٣			
	معارض	١٥	٨,٣	١٤	٦,٤	٢٩	٧,٣			
أكره فرض قيود عند مشاهدة الأنيمى	موافق	٩٩	٥٥	١٢٢	٥٥,٥	٢٢١	٥٥,٣	٢,٤٦	٠,٦٦٣	موافق
	محايد	٦١	٣٣,٩	٨٠	٣٦,٤	١٤١	٣٥,٣			
	معارض	٢٠	١١,١	١٨	٨,٢	٣٨	٩,٥			
أرتاح لمنع أنيمى يحوى مشاهد إباحية أو أفكار متطرفة أو يروج للمثلية الجنسية	موافق	١١٤	٦٣,٣	١١٤	٥١,٨	٢٢٨	٥٧	٢,٤٦	٠,٦٨٢	موافق
	محايد	٥٠	٢٧,٨	٧٩	٣٥,٩	١٢٩	٣٢,٣			
	معارض	١٦	٨,٩	٢٧	١٢,٣	٤٣	١٠,٨			
التصميم على النجاح	موافق	١٠٠	٥٥,٦	١٠٣	٤٦,٨	٢٠٣	٥٠,٨	٢,٤٠	٠,٦٧٩	موافق
	محايد	٦٣	٣٥	٩٠	٤٠,٩	١٥٣	٣٨,٣			
	معارض	١٧	٩,٤	٢٧	١٢,٣	٤٤	١١			
يقضى على وقت فراغى	موافق	٨٨	٤٨,٩	١١٠	٥٠	١٩٨	٤٩,٥	٢,٣٦	٠,٧١٤	موافق
	محايد	٦٣	٣٥	٨٣	٣٧,٧	١٤٦	٣٦,٥			
	معارض	٢٩	١٦,١	٢٧	١٢,٣	٥٦	١٤			
يعطينى قدرا من المتعة والتسلية	موافق	٨٨	٤٨,٩	١٠٥	٤٧,٧	١٩٣	٤٨,٣	٢,٢٩	٠,٧٦٧	محايد
	محايد	٥٦	٣١,١	٧٥	٣٤,١	١٣١	٣٢,٨			
	معارض	٣٦	٢٠	٤٠	١٨,٢	٧٦	١٩			
يساعدنى على الخروج من العزلة الاجتماعية	موافق	٨١	٤٥	٩٦	٤٣,٦	١٧٧	٤٤,٣	٢,٢٩	٠,٧١٦	محايد
	محايد	٧٢	٤٠	٩٠	٤٠,٩	١٦٢	٤٠,٥			
	معارض	٢٧	١٥	٣٤	١٥,٥	٦١	١٥,٣			
التعرف على أصدقاء جدد مهتمين بالأنيمى اليابانى	موافق	٧١	٣٩,٤	١٠٦	٤٨,٢	١٧٧	٤٤,٣	٢,٢٧	٠,٧٤٠	محايد
	محايد	٨٠	٤٤,٤	٧٣	٣٣,٢	١٥٣	٣٨,٣			
	معارض	٢٩	١٦,١	٤١	١٨,٦	٧٠	١٧,٥			
الامتنان والاعتراف بفضل الغير	موافق	٨١	٤٥	٨٦	٣٩,١	١٦٧	٤١,٨	٢,٢٦	٠,٧١٦	محايد
	محايد	٧٩	٤٣,٩	٩٠	٤٠,٩	١٦٩	٤٢,٣			
	معارض	٢٠	١١,١	٤٤	٢٠	٦٤	١٦			
الإجمالى فى كل عبارة		١٨٠		٢٢٠		٤٠٠				

واقع الحال يجعل ما جاء فى مقدمة التأثيرات الوجدانية من "ضرورة مراعاة القواعد الأخلاقية والاجتماعية عند اختيار الأنيمى الذى أشاهده" أو "أشعر بالحب والإرتياح عند تقديم النصح والتوعية لى فيما أشاهد من أنيمى" أو "وجود رقابة ذاتية على نفسى عند اختيار ما أشاهده من أنيمى" جميعها يؤخذ بقدر كبير من

التحفظ باعتبارها إجابة نموذجية اقتضاها الخجل الإجتماعى وما يجب أن نكون عليه لا ما نحن فاعلون حقا، فالتصنيفات العمرية الخاصة بالمراهقين يطغي في أغلبها تصنيف (إيتشي)، حيث التركيز على الأجزاء المثيرة من جسد المرأة ليجذب المراهقين ويزيد من ارتباطهم لا بالأنيمي نفسه فقط بل بالأعمال التي تلحق به، بل يتعدى إلى متابعة مشاهد جنسية صريحة لشخصياتهم المفضلة ضمن أنيميات من تصنيف (هنتاي) الذي تلجأ إليه شركات إنتاج الأنيمي لتعظيم الأرباح، نضيف لذلك ما اشتهر به المراهقون من مقاومة النصيحة وحب تجربة كل ما هو ممنوع ولذلك يبدو "أكره فرض قيود عند مشاهدة الأنيمى" أكثر صدقا وواقعية، أما "الحب وتقبل الأخر" فقد أقر الباحثون binti Hassan, bt Sallehuddin& bt A (2016) بتأثير الأنيمى على سلوك طلاب الجامعات الماليزيين وإن كان الطلاب ليسوا مهووسين جدا بشخصيات الأنيمي، فى المقابل دراسة (Fliss, 2012) عن مجموعة المعجبين بالأنيمى اليابانى فى الولايات المتحدة الأمريكية الذين أوجدوا صور نمطية خلصت إلى معتقدات فرضوها على متابعيهم من أعضاء تلك الجماعات مما خلق مجتمع قائم بذاته لا يعترف بأى صورة أخرى لليابان غير ما يرونه. "التعرف على أصدقاء جدد مهتمين بالأنيمى اليابانى" التى حلت فى الترتيب الثانى عشر هنا، نراه تعاظم فى بلاد أخرى فتكونت مجموعات لعشاق الأنيمى تعقد سنويا مؤتمر محبى الأنيمى ويحضره الالاف وهم يرتدون أزياء أبطال الأنيمى المختلفين المحببة إليهم، ومع ظهور الإنترنت حصلوا على وسيلة لا يضاهيها شئ كى يتواصلوا وينظموا المناسبات ويقوموا بنشر الأنيمى والمانجا (القصص المصورة). "التصميم على النجاح" كتأثير سلوكى للإنيمى أشارت له دراسة Lu and Zhang (2019) فذكر الباحثان أن الشجاعة لتحقيق الأحلام فى الأنيمى اليابانى والتصميم على تحدى الصعوبات لهما تأثير إيجابى على النمو العقلى والجسدى للشباب الصينى المعاصر، كثير من إنتاجات الأنيمى تتخذ هذا الشعار– نعم نستطيع– أساسا لها تبنى عليه الحبكة الدرامية والشخصيات، فتزرع فى داخل المشاهد الإحساس بالقدرة على بلوغ الهدف إن بذل مزيدا من الجهد، أما "يساعدنى على الخروج من العزلة الاجتماعية" فيخالف ما وجدته دراسة (Chaochu, 2022) حيث يرى الباحث أنه تأثرت بشدة روح الشباب اليابانى الصغير المهووس بالإنيمى فأقتصر سعيهم على تلبية الحد الأدنى من مستوى المعيشة، ووجدهم يغلقون على أنفسهم فى المنزل قدر الإمكان، وينغمسون فى عالم الرسوم المتحركة الافتراضى لتلبية مطالبهم الروحية الهشة، "يقضى على وقت فراغى" عبر عنها بعض الآباء فى دراسة Olusola& Oyesomi (2014) حين أقروا أن الرسوم المتحركة لها تأثير على سلوك الأطفال منها أنها تبقيهم مشغولين.

- النتائج النهائية للدراسة:

١. الدراسة التحليلية: أظهرت النتائج التاليه:

أ. أن الشركات المنتجة للأنيميات شركات يابانية، الأنيمى ثنائى الأبعاد، المواضيع التى تتناولها مسلسلات الأنيمى تدور فى الزمن الحاضر، المسلسلات بلغتها الأصلية مع ترجمة عربية.

ب. طريقة عرض القيم التى يرسخها الأنيمى اليابانى جاءت ما بين فعلى ولفظى باجمالى نسب تتراوح بين ٥٢% للتعاون و٦% للحفاظ على تراث الأجداد.

ج. موضوع الصراع فى الأنيمي: جاء فى الترتيب الأول الخير والشر بنسبة ٣١%، الحصول على السلطة بنسبة ٢٥%، تقديم حكمة أو قيمة بنسبة ١٨%، حل لغز أو جريمة بنسبة ١٥%، الحصول على المال بنسبة ٥% ثم التنافس بنسبة ٥% يليه فى الترتيب الأخير "أخري" بنسبة ١%.

د. القيم التى يرسخها الأنيمى الياباني: جاء فى الترتيب الأول التعاون بنسبة ٢٨%، ثم مساعدة الاخرين بنسبة ١٣%، يليه تنمية روح العمل الجماعى بنسبة ١١%، الحفاظ على البيئة بنسبة ٧%، الإمتنان بنسبة ٦%، طاعة الوالدين بنسبة ٦%، الإعتماد على النفس بنسبة ٦%، الحب بنسبة ٥%، الحفاظ على تراث الأجداد بنسبة ٥%، الرفق بالحيوانات بنسبة ٤%، الإنتماء بنسبة ٣%، تنظيم الوقت بنسبة ٢%، التسامح بنسبة ٢%، الصبر بنسبة ٢% وأخيرا أخرى بنسبة ١%. السلوكيات السلبية غير المرغوبة: جاء فى الترتيب الأول العنف بنسبة ٢٧% ثم السرقة بنسبة ١٢%، يليه الخوف بنسبة ١١%، التذمر بنسبة ٩%، الانتقام بنسبة ٩%، الكذب بنسبة ٨%، ثم الإعتماد على الاخرين، الخيانة، الغيرة، الكسل بنسبة ٤% لكل منهم، التكبر بنسبة ٣%، الأنانية بنسبة ٢%، وأخيرا اللامبالاة، عقوق الوالدين، "أخري" بنسبة ١% لكل منهم.

٢. الدراسة الميدانية أظهرت النتائج التاليه:

أ. أن متابعة المبحوثين الرسوم المتحركة اليابانية (الأنيمى) وفقا للنوع جاء كالتالى: "أحيانا" بنسبة ٥٨,٨%، "دائما" بنسبة ٢٤%، "نادرا" بنسبة ١٧,٣%.

ب. أنواع موضوعات الأنيمى التى يفضل المبحوثون مشاهدتها وفقا للنوع جاءت كالتالى: "المغامرات" بنسبة ٩٠%، "الرياضية" بنسبة ٦٧%، "الرومانسية" بنسبة ٥٠%، "بوليسى وغموض" بنسبة ٤٦,٨%، "الخيال العلمى" بنسبة ٣٧,٣%، "الكوميديا" بنسبة ٣٣,٣% "الإجتماعية" بنسبة ٢٣,٥٠%، "العلمية" بنسبة ٢٣,٥% وجاء فى الترتيب الأخير "أخرى تذكر" بنسبة ١١% (شملت قصص عالمية– جوسى– سيان– ميكا– الحياة المدرسية).

ج. أهم المواقع التى يتابعها المبحوثون الخاصة بالأنيمى اليابانى: جاء فى الترتيب الأول (السينما للجميع)، يليه (بوابة الآنيمى)، ثم (أنمى ليك)، (أدد أنيمى) وفى الترتيب الأخير (أنيمى سانكا).

د. أهم مسلسلات الأنيمى اليابانى التى يتابعها المبحوثون وفقا للنوع: جاء فى الترتيب الأول "المحقق كونان" يليه بالترتيب "قاتل الشياطين"، "هجوم العمالقة"، "مفكرة الموت"، "وان بيس"، "ناروتو شيبودن"، "دكتور ستون"، "هانتر× هانتر"، "بليتش"، فى الترتيب الأخير "دراجون بول سوبر".

ه. أهم القيم بالرسوم المتحركة اليابانية من وجهة نظر المبحوثين وفقا للنوع جاء فى الترتيب الأول "التعاون" بنسبة ٩١,٩% يليه بالترتيب "التصميم على النجاح" بنسبة ٧٦,٨%، "الشجاعة" بنسبة ٧٢,٧%، "الحفاظ على وحدة الفريق" بنسبة ٦٢,٢%، "الصدق" بنسبة ٥٧,٨%، "المنافسة الشريفة" بنسبة ٤٥,١%، "التحمل" بنسبة ٣٤,٤%، وأخيرا "أخرى تذكر" بنسبة ١٠,٩% (موزعة على اعادة استغلال المخلفات– الفداء والتضحية من أجل الجماعة (الأخرين)– الرفق بالحيوانات– التشجيع على العطاء– الحفاظ على النظافة الشخصية– إتقان العمل– الحفاظ على العهد– مساعدة كبار السن– الحفاظ على الممتلكات العامة– الإحترام بين الاصدقاء واعضاء الفريق الواحد– الحفاظ على حق البشر جميعا فى الحياة– مناصرة العدالة– احترام خصوصية الغير– الحفاظ على البيئة).

و. السلوكيات السلبية المكتسبة من التعرض للأنيمى من وجهة نظر المبحوثين وفقا للنوع جاءت كالتالى: فى الترتيب الأول "العنف والعدوان" بنسبة ٨٣,٩%، يليه بالترتيب "الحث على القتل" بنسبة ٦٨,٨%، "الخداع– الخيانة" بنسبة ٤١,٤%، "التدمير" بنسبة ٣٤,٩%، "عدم التقدير والإحترام" بنسبة ٢٥,٧%، "اللامبالاة" بنسبة ١٨,٥٠%، "السرقة" بنسبة ١٦,٤%، "أخرى تذكر" بنسبة ١١,٦% وكانت موزعة على (استغلال النساء بشكل سلبى– انتهاك الأعراض– الترويج لشرب الخمور– الحقد على الغير– الايحاءات الجنسية– التنمر– الغيرة والحسد– استخدام الاسلحة البيضاء– غرس الاعتياد على التحرش).

ز. التأثيرات المعرفية لمشاهدة المبحوثين للمواقع المختصة بالأنيمى وفقا للنوع جاءت كالتالى: فى الترتيب الأول "تمنحنى قدرا وفيرا من المعلومات عن الثقافة اليابانية"، يلى ذلك بالترتيب: "يساعدنى على رؤية التطور والمنجزات الحضارية والتكنولوجية باليابان"، "عدد من مسلسلات الأنيمى يكون لها أهداف تجارية وسياسية واجتماعية وجمالية"، "ضرورة التفكير النقدى لما يتضمنه الأنيمى من أفكار"، "تجعلنى أكثر مواكبة لأحدث الإنتاجات فى هذا المجال"، "يجب أن يتضمن موقع الأنيمى بيانات عن سياسة والجهة المسئولة عنه"، "ادراك أن هناك نوع من الإغواء للمراهقين عند مشاهدتهم لبعض مسلسلات الأنيمى"، فى الترتيب الأخير "ادراك أن مشاهدة الأنيمى بصفة مستمرة ودائمة قد تؤدى إلى إدمانة".

ح. التأثيرات السلوكية لمشاهدة المبحوثين للمواقع المختصة بالأنيمى وفقا للنوع جاءت كالتالى: فى الترتيب الأول "ممارسة ألعاب جماعية الكترونية تقوم على أبطال الأنيمى المشهورين لأنها تنمى الهوايات وروح المنافسة"، يلى ذلك بالترتيب "التفكير النقدى لما يتضمنه الأنيمى من أفكار"، "تنمية روح العمل الجماعى"، "تنمية القدرة على الخيال الواسع"، "تنمية القدرة على حل المشكلات"، "أحدد نوعية الأنيمى المشاهد بنفسى"، "اكتفى بمشاهدة الأنيمى فقط دون تفاعل"، "النقاش الديمقراطى الحر حول أعمال الأنيمى"، وفى الترتيب الأخير "أفضل الإلتزام بحقوق النشر لما يعرض من أنيمى".

ط. التأثيرات الوجدانية لمشاهدة المبحوثين للمواقع المختصة بالأنيمى وفقا للنوع جاءت كالتالى: فى الترتيب الأول "ضرورة مراعاة القواعد الأخلاقية والاجتماعية عند اختيار الأنيمى الذى أشاهده أو أتابعة"، يليه بالترتيب الثانى "أشعر بالحب والإرتياح عند تقديم النصح والتوعية لى فيما أشاهد من أنيمى"، "أشعر أننى أكثر حبا وتقبلا للأنيمى"، "أستطيع القول أنى سعيد /سعيدة بوجود رقابة ذاتية على نفسى عند اختيار ما أشاهده من أنيمى"، "بث روح التسامح وتقبل الأخر"، "أكره فرض قيود عند مشاهدة الأنيمى"، "أرتاح لمنع أنيمى يحوى مشاهد إباحية أو أفكار متطرفة أو يروج للمثلية الجنسية"، "التصميم على النجاح"، "يقضى على وقت فراغى"، "يعطينى قدرا من المتعة والتسلية"، "يساعدنى على الخروج من العزلة الاجتماعية"، "التعرف على أصدقاء جدد مهتمين بالأنيمى اليابانى"، وفى الترتيب الأخير "الامتنان والاعتراف بفضل الغير".

المراجع:

١. الشريف، داليا معن. (٢٠١٩). "القيم فى برامج الرسوم المتحركة المدبلجة للعربية ومدى توافقها مع قيم المجتمع العربى (مسلسل حكايات جنجر أنموذجا)". **رسالة ماجستير** غير منشورة. كلية الإعلام، قسم الإعلام، جامعة الشرق الأوسط، عمان، الأردن.

٢. علي، غدير ابراهيم محمد. (٢٠٢١). "دور مسلسلات الكارتون المصرية فى معالجة القيم الاجتماعية للطفل المصرى (دراسة تحليلية)". **مجلة بحوث الشرق الأوسط**، جامعة عين شمس، المجلد ٩(٧٠) ١٣٧- ١٨٠.

٣. المتولى، هبة مجدى. (٢٠١٨). "القيم التى تعكسها المسلسلات الأجنبية بقنوات الأطفال المتخصصة وأثرها على الطفل المصرى". **رسالة ماجستير** غير منشورة. كلية الإعلام، قسم الإذاعة والتلفزيون، جامعة القاهرة، القاهرة، مصر.

٤. النجار، دينا عبدالله. (٢٠٠٨). "القيم التى تقدمها المسلسلات المدبلجة المعروضة بالقنوات الفضائية العربية ومدى إدراك المراهق لها". **رسالة ماجستير** غير منشورة. كلية الإعلام، قسم الإذاعة والتلفزيون، جامعة القاهرة، القاهرة، مصر.

5. Alsahlly, S. A. S., Algmrawi, S. K. M., Alshehri, A. S. A., Alotiby, N. T. N., Arshad, M.& Deshwali, S. (2021). "Anime affection on human IQ and behavior in Saudi Arabia". **GSC Biological and Pharmaceutical Sciences**, 14(2), 143- 154.

6. Alsubaie, S. S. and Alabbad, A. M. (2020). "The Effect of Japanese Animation Series on Informal Third Language Acquisition among Arabic Native Speakers". **English Language Teaching**, 13 (8). ISSN 1916- 4742 E- ISSN 1916- 4750.

7. Condry, I. (2013). **The soul of anime: Collaborative creativity and Japan's media success story**. Duke University Press Books.

8. Dadakoğlu, S. C., Özdemir, A., Dadakoğlu, B.& Özdemir, G. (2022). "Student Views on Root Values in Manga and Anime: A Case Study". **Journal of Individual Differences in Education**, 4(1), 1- 24.

9. De Leeuw, R. N. H. and Van der Laan, C. A. (2017). "**Helping behavior in Disney animated movies and children's helping behavior in the Netherlands**".

10. Defleur, M.& Rockeach. (2000). **Theories of Mass communication**. New York: Longman. 242- 250.

11. Fliss, C. J. M. (2012). "**Communal Identity through Cultural Essentialism: The Evolution of the American Anime and Manga Fan Community and the Orientalism of its Conception of Japan**". Undergraduate Honors Thesis, Bachelors of Arts (BA). College of William and Mary, Department of American Studies, Virginia, USA.

12. Hassan, A& Daniyal, M. (2013). "Cartoon Network and its Impact on Behavior of school Going Children, Pakistan". **International Journal of Management, Economics and Social Sciences**, 2(1) 6- 11.

13. Hassan, Md S., Osman, M. N. and Zoheir Sabaghpour Azarian, Z. S. (2009). "Effects of watching violence movies on the attitudes concerning aggression among middle schoolboys (13- 17 years old) at international schools in Kuala Lumpur, Malaysia". **European Journal of Scientific Research**, 38 (1)141- 156. ISSN 1450- 216X.

14. Hassan, N. A., Sallehuddin, I. S. and Abd Aziz, N. N. (2016). "A Study On Anime and Its Impacts Among University Students". **International Conference on Social Sciences and Humanities** /PASAK 2016.

15. Lu, S.& Zhang, R. (2019, July). "The influence of Japanese anime on the values of adolescent". **4th International Conference on Humanities Press Science and Society Development (ICHSSD 2019)** (272- 274). Atlantis.

16. Mitkus, T. (2023). Aspects of creativity in adult animation: an overview of censorship and self- censorship in Western countries. **Creativity Studies**, 16(1), 39- 49.

17. Oyero, O. S. (2014). "Realizing the Impact of Cartoons on the Social Behaviour of Nigerian Children". Unpublished **Master's Thesis**. Covenant University, Nigeria.

18. Timoteo, N. S.& Uboñgen, P. R. (2012). "**Seeing Children's tv: the Values Presentation of the Children's Shows of abs- cn2, gma7, tv5**". Partial fulfilment of the requirements for the degree of bachelor of arts in communication research. University of the Philippines,

Diliman.

19. Tomos, Y. (2013). "The significance of anime as a novel animation form, referencing selected works by Hayao Miyazaki, Satoshi Kon and Mamoru Oshii". Thesis submitted for the degree of **Doctor of Philosophy**. Department of Theatre, Film and Television Studies, Aberystwyth University.
20. Xiang Chaochu, X. (2019). "An Analysis of Japanese Otaku Culture from a Viewpoint of Animation Anthropology". **International Journal of Learning and Teaching**; Vol. 5, No. 3.
21. Xiong, N. (2010). "The research of japanese animation diplomacy East China". **ProQuest Dissertations Publishing**. Normal University. People's Republic of China. 10439485.
22. Yamato, E., Krauss, S. E., Tamam, E., Hassan, H.& Osman, M. N. (2011). "It's part of our lifestyle: Exploring young Malaysians' experiences with Japanese popular culture". **Keio Communication**, **Review** 33, 199- 223.