وزارة التعليم العالي والبحث العلمي

المدرسة الوطنية العليا للصحافة وعلوم الاعلام

أثر الرسوم المتحركة اليابانية "الأنمي" على القيم الثقافية لدى الشباب الجزائري

دراسة مسحية على عينة من المشاهدين في الفترة ما بين 1 فيفري 2025 إلى 1 أفريل2025

مذكرة لنيل شهادة الماستر في علوم الاعلام والاتصال

تخصص: صحافة سمعية بصرية ورقمية

من اعداد الطالبة:

منال العلمي

تحت اشراف:

د. تيماجر نريمان

لجنة المناقشة:

الرئيس: د. سعدون نسرين

المشرف: د. تيماجر نريمان

المناقش: د. دويدة أمينة

الموسم الجامعي: 2024-2025

Ministry of Higher Education and Scientific Research

National Higher School of Journalism and Information Sciences

The Impact of Japanese Animated Cartoons "Anime" on the Cultural Values of Algerian Youth

A survey study conducted on a sample of viewers during the period from February 1, 2025, to April 1, 2025.

Dissertation submitted in partial fulfillment of the requirements for the Master's degree in Media and Communication Sciences

Specialization: Audiovisual and Digital Journalism

Prepared by:

Manal Lalmi

Supervised by:

Dr.Narimene Timadjer

Jury:

President: D. Sadoun Nasserin

Supervised: D. Timadjer Nariman

Membre: D. Douida Amina

Year 2024-2025

شكر وعرفان

الحمد لله الذي بنعمته تستمطر الخيرات، وبحمده تبلغ الغايات إليه ترفع الأكف وبه يستعان على الشد واللأواء

أما بعد أسدي شكري مشفوعا بالمحبة والوفاء، لأستاذتي الجليلة، التي ما كلت ولا ملت ولا بخلت على يوم بعلمها، وكانت كما القبس في ليل بهيم.

فجزاها الله عني خيرا، وأتمنى أن أكون خيرا طالبة تذكرني في المحافل بكل جميل.

دون أن أنسى أساتذة المدرسةالوطنية العليا للصحافة وعلوم الإعلام، الذين سقوني العلم طوال مشواري

كل باسمه... شكرا لكم

إلى صديقتاي بثينة عباسي وأسماء بن طالب

وأشكر كل من رافقني في الخفاء، فكانوا كل ما ناديت كالقوم إذا اعتزموا يلبون النداء دون هوادة.

إهداء

أَلَّا إِنَّ مَنْ أَهْوَى يَلِيقُ بِهَا اَلْهَوَى ..... وَلَيْسَ لَهَا فِي مَنْ عَلِمَتْ مَثِيلُ..... تَشُبْ وَتَحْلُو حِينُ يَهْرَمُ غَيْرَهَا أُمِّيٌّ أَجْمَلَ مِنْ أَجْمَلَ جَمِيلٍ

ساسية صغيري

.....

لَمْ يَشُقّنِي يَوْم اَلْقِيَامَةِ لَوْلَا..... أَمَلِي أَنَّنِي هُنَاكَ أَرَاهَا رَبِّي. . . دَعْ جَدَّتِي تَكُونُ حَيْثُ تَرَانِي..... أَوْ فَدَعْنِي أكونْ حَيْثُ أَرَاهَا

فاطمة برغيس

.....

أُحِبُّ أُخْتِي بِلَا قَصْدٍ وَمَصْلَحَةٍ..... فَقَلَبَهَا مِنْ عَظِيمِ اَللُّطْفْ أَوْطَانِ..... إِنَّ كَانَتْ عَائِلَتِي بُسْتَانَ مَمْلَكَتِي فَأَخْوَاتُيُ فِي دَاخِلِ اَلْبُسْتَانِ رَيْحَانْ

أيساء_ ريان_وصال

.....

أَهْدَتْنِي اَلنُّصْحَ فَنَهَضَتْ..... أَرَادْتِلِي اَلشُّمُوخُ كَمَا أَرَدْتُ أُهْدِيكُ اَلثِّمَارَ بِدُونِ مَنٍّ..... أُسْتَاذَتِي يَا مِنْ بِكَ فَخْرِيٌّ بُنِيَتْ

تيماجر نريمان

.....

إِذَا قَوْمِيّ قَالُوا مِنْ اَلْفَتَى؟ خِلتْ أَنّكَ عُنِيَتْ دُونُهُمْ

محمد الأمين برني

شُكْرًا لَكُمْ وَلِيٌّ ^ ^

ملخص الدراسة:

تناولت هذه الدراسة أثر الرسوم المتحركة اليابانية «الأنمي» على القيم الثقافية للشباب الجزائري، تم اختيار هذا الموضوع بناء على عدة اعتبارات، أولها الفجوة الأكاديمية في معالجة هذا الجانب في بحوث الإعلام والاتصال، وخاصة فئة الشباب والبالغين، ويرجع ذلك إلى الصورة النمطية للرسوم المتحركة بشكل عام بأنها صناعة تستهدف الأطفال على وجه التحديد، لهذا ظلت الدراسات في هذا المجال محدودة، فتم من خلال هذا البحث، فهم أنماط المشاهدة والدوافع المرتبطة بها، فضلا عن الانعكاسات الثقافية المترتبة عليها، ولأن هذه الدراسة تندرج ضمن البحوث الوصفية، ولكي لا تقتصر على جمع البيانات فقط، فقد تم استخدام المنهج المسحي باعتباره مناسب لمتطلبات الدراسة، ولتحقيق هذه المتطلبات تم استخدام الاستبيان كأداة تحقيق تسمح بسؤال الأفراد بطريقة موجهة، بالإضافة إلى المقابلة والملاحظة كأدوات داعمة، ولكي تُضبط التوجهات الإبستمولوجيا والمعايير المنهجية التي تضمن دقة النتائج، تم الاعتماد على نظريتي هما: الغرس الثقافي، والحتمية القيمية، كما تمت الاستفادة أيضا من عدد من الدراسات السابقة لدعم الدراسة بأساس مرجعي مناسب

شملت العينة 100 فرد من إجمالي الشباب الجزائري المتابع للأنمي، وبفضل كل ذلك تم تحقيق جملة من النتائج أهمها:

مثول المبحوثين لمبادئ نظرية الغرس الثقافي واتفاقهم مع مبادئ نظرية الحتمية القيمية، فلا مناص من القول إن للأنمي أثرا على المشاركين الشباب، سواء كان سلبيا أو إيجابيا، وصلت الدراسة أيضا إلى أن عيناتها تتمتع بأدوات التمحيص والنقد، والتي من خلالها يمكنهم اختيار ما يشاهدونه بكل وعي، وفي الأخير أظهرت النتائج إلى أنه كلما أرتفع العمر ومستوى التعليم، زاد تعلق المبحوثين بالأنمي الياباني.

الكلمات المفتاحية: أثر، الرسوم المتحركة ، الأنمي، القيم الثقافية، الشباب الجزائري.

Abstract:

This study looks at how Japanese animated shows, known as “anime”, affect the cultural values of Algerian youth. We chose this topic because there aren’t many academic studies that talk about anime and its influence on young people. This is mostly because cartoons are often seen as something made just for children, so they haven’t been studied much in media and communication research.

In this research, we wanted to understand how young people watch anime, why they watch it, and what cultural effects it might have. Since our study is descriptive, we used a survey to collect data, which we thought was the best method for this type of research. We used a questionnaire to ask people focused questions, and we also used interviews and observation to support our findings.

To make sure our work was accurate and reliable, we based it on two theories: Cultivation Theory and Value Determinism Theory. We also looked at other previous studies to support our research.

We surveyed 100 young Algerians who watch anime. The results showed that anime does have an influence on them both in positive and negative ways. Many of them showed that they are able to think critically and choose what they watch carefully. We also found that the older and more educated the viewers were, the more attached they were to Japanese anime.

Keywords: Impact, animated shows, anime, cultural values, Algerian youth

خطة الدراسة:

مقدمة.

-إشكالية الدراسة.

-تساؤلات الدراسة.

-أسباب اختيار الموضوع.

-أهداف الدراسة.

-أهمية الدراسة.

-منهج وأدوات الدراسة.

-مجتمع وعينة البحث.

-النظريات المفسرة للدراسة.

-المصطلحات المتعلقة بالدراسة.

-الدراسات السابقة.

الفصل الأول: القيم الثقافية وأثرها في بناء الهوية المجتمعية.

-المبحث الأول: القيم وآليات تشكلها.

-المبحث الثاني: القيم الثقافية ومكوناتها البنائية.

الفصل الثاني: الرسوم المتحركة اليابانية كصناعة ثقافية.

-المبحث الأول: ماهية الأنمي وتطوراته.

-المبحث الثاني: تأثيرات الأنمي وأهميته الاقتصادية.

الفصل الثالث: المقاربة الميدانية لآثر الأنمي على القيم الثقافية لدى الشباب الجزائري.

-المبحث الأول: أنماط وعادات مشاهدة الأنمي وانعكاساتها القيمية لدى الشباب الجزائري.

-المبحث الثاني: العلاقة بين المتغيرات الديموغرافية ودوافع المشاهدة والقيم المتأثرة ووقت استهلاك الأنمي.

-المبحث الثالث: النتائج العامة الدراسة.

-خاتمة.

مقدمة:

تعد القيم الثقافية أساس البناء الاجتماعي، والقالب الذي ينشأ فيه الأفراد، فهي من تحدد سلوكهم وتشكل معتقداتهم، وذلك لارتباطها بمختلف أشكال وجوانب الحياة، بالإضافة إلى تسطير الضوابط والنواهي التي وجب عليهم الالتزام بها، وعلى غرار القيم الأخرى تعتبر القيم الثقافية سمة فريدة لكل مجتمع، فهي تجمع بين القيم الدينية والاجتماعية والإنسانية والأخلاقية وغيرها من القيم المرتبطة بالوجود الإنساني.

بفضل التطور التكنولوجي الحاصل عرفت المجتمعات البشرية العديد من وسائل الاتصال والتواصل عبر التاريخ، فمن خلال الخدمات التي تقدمها، أصبحت جزءا لا يتجزأ من حياة الأفراد، وقد تنوعت وتدرجت هذه الوسائل وتطورت مع مرور الوقت، من المقروء إلى المسموع، إلى التلفاز الذي جلب معه عصرا جديدا حيث تم الجمع بين الصوت والصورة، ثم تلته الإنترنت، الوسيلة التي ربطت العالم بشبكة واحدة، مما يوفر سرعة العرض والتفاعل، فأصبح الأفراد قادرين على القراءة والاستماع والمشاهدة في نفس الوقت، وفوق ذلك يختارون ما يردون من المحتوى بناء على اهتماماتهم ورغباتهم.

أصبحت وسائل الإعلام وسيلة فعالة في تشكيل القيم، لأنها أداة مفيدة لنقل المفاهيم الثقافية بين الناس من خلال محتواها، ومن بين هذه الوسائل، برزت الرسوم المتحركة اليابانية كشكل من أشكال الوسائط البصرية التي تستهدف الأطفال والبالغين على حد سواء، وذلك لثقل المواضيع والقراءات التي تقدمها، فلا تقتصر على كونها قصة ترفيهية، بل تتجاوز ذلك بكونها ناقلا فكريا وثقافيا له أثر واضح أو ضمني على منظومة القيم لدى المتلقي.

انطلاقا من هذا الأثر، تم القيام بهذه الدراسة التي تحلل "أثر الرسوم اليابانية في تشكيل الأنساق القيمية الثقافية للشباب الجزائري"، واستنادا على ذلك تم القيام بدراسة مسحية على عينة من الشباب المتابع لهذه الأعمال.

تم تقسيم هذه الدراسة إلى ثلاثة فصول تحتوي على ثلاثة جوانب، الجانب الأول هو الجانب المنهجي والذي يتضمن الاشكالية والأسئلة الفرعية بالإضافة إلى أسباب اختيار الموضوع وأهمية الدراسة وأهدافها، وأما الفصل الثاني فقد خصص للجانب النظري، وقد احتوى بدوره على فصلين، كل فصل مقسم إلى مبحثين.

في الفصل الأول تم التحدث عن القيم الثقافية ودورها في تشكيل الهوية المجتمعية، فشملت القيم بشكل عام، وبعدها تم دخول إلى القيم الثقافية كمتغير أساسي في الدراسة، فتم التطرق لتعاريف، والأهمية،

والخصائص، والمكونات، والأنواع والأصناف لكلا المبحثين، أما الفصل الثاني فقد خصص للمتغير الرئيسي الثاني من الدراسة، وهو الأنمي الياباني أو الرسوم المتحركة اليابانية كصناعة ثقافية، وقد تم تقسيمها أيضا إلى مبحثين في المبحث الأول خصص لخصائص الأنمي، ونبذة مختصرة عنه، وأصل تسميته، وأهم الوسائل التي يتم تقديمه من خلالها، وأما القسم الثاني فقد خصص لتأثيرات الأنمي وأهميته الاقتصادية، وأيضا عن أهم الفاعلين في هذه الصناعة، ونُقِشَ في هذا القسم أيضا الأهمية الاقتصادية للأنمي، وما يجعله قوة ناعمة مربحة، وأخيرا، تم التعرف على الآثار السلبية والإيجابية للأنمي، كل هذا قاد إلى نتائج تفسر العلاقة بين الأنمي والقيم الثقافية لدى الشباب الجزائري في الجانب التطبيقي.

الجانب المنهجي

إشكالية الدراسة:

تُعد الرسوم المتحركة، صناعة بارزة في مجال الصناعات الثقافية السمعية البصرية، إذ شهدت توسعا كبيرا على الصعيد الدولي، فإلى جانب الرسوم المتحركة الأمريكية التي يمثلها "والت ديزني[1]"، ظهرت صناعة أخرى دخلت المنافسة، وهي الرسوم المتحركة اليابانية، المعروفة بالأنمي، وقد استطاعت هذه الأخيرة أن تحتل مكانة عالمية من حيث عدد المشاهدين والأرباح وقاعدة المعجبين[2]، تشير إحصائيات محرك البحث جوجل إلى أن أكثر من 18%[3]من سكان الولايات المتحدة الأمريكية يتابعون الأنمي، ما يعكس الانتشار الواسع لهذه الصناعة خارج موطنها الأصلي.

يشير مصطلح "الرسوم المتحركة"، غالبا أنها صناعة تستهدف الأطفال في المقام الأول ومع ذلك، نجحت الإنتاجات اليابانية، في جذب الفئات العمرية الأكبر سنا، مثل المراهقين والشباب، ويعزى هذا الإقبال إلى أسلوبها الفني الجذاب، الذي يجمع بين الواقعية والمبالغة أحيانا، بالإضافة إلى سلاسة التحريك، فتُسهم الحبكات السردية المعقدة، بالإضافة إلى المواضيع العميقة التي تتناولها العديد من الأنميات، في نقل القيم والثقافات والأفكار التي قد تكون أو لا تكون متوافقة مع خصوصيات المجتمعات المختلفة، كل حسب معتقداتها، وأيضا العديد من مضامينها يتعدى فهمها حدود طفل في العاشرة من عمره، فلا يقتصر الأمر على رسم وأبطال أو بأي شكل من الأشكال المعهودة، بل بنسج درامي مختلف، مجرد بذلك الرسوم المتحركة من منطقها البريء.

انطلاقا مما سلف، من المهم جدا دراسة مدى تأثير الرسوم المتحركة اليابانية على القيم الثقافية للشباب الجزائري، وذلك بتحديد الأثر واتجاهه، فإذا كان إيجابيا، نسعى إلى تحديد فوائده، وإذا كان سلبيا، فعلينا تحليل مظاهره ومعرفة تهديداته على الهوية الثقافية الجزائرية، ذلك لأن موضوع القيم الثقافية يعد من المواضيع الأساسية التي تهم كل مجتمع، وبناء على ما سبق، وباعتبار أن الأنمي يقدم منظومة قيمية متكاملة، يختلف توجهها عن المجتمع المحلي فإن دراسته في هذا السياق تكتسي أهمية خاصة، ومن هذا المنطلق طرح التساؤل الآتي: **ما هو أثر مشاهدة الرسوم المتحركة اليابانية على القيم الثقافية لدى الشباب الجزائري ؟**

---

[1] رقان نبيلة، الرسوم المتحركة البوكيمون والطفل الجزائري، رسالة ماجستير غير منشورة، كلية العلوم السياسية والإعلام، قسم علوم الإعلام والاتصال، جامعة الجزائر، 2006، ص71.

[2] الخوارجي طارق، قلعة الأنمي، ط1، دار أثر للنشر والتوزيع، المملكة العربية السعودية 2017، ص19

[3] تمت زيارة الموقع يوم 24 جوان 2025 على الساعة 12:33
https://earthweb.com/blog/anime-statistics/

تساؤلات الدراسة:

-ما هي أنماط وعادات مشاهدة الأنمي لدى الشباب الجزائري؟

-ما هي دوافع مشاهدة الشباب للرسوم المتحركة اليابانية؟

-ما هي القيم الثقافية الناتجة عن مشاهدة الشباب الجزائري للأنمي الياباني؟

أسباب اختيار الموضوع:

1. الأسباب الذاتية:

-الميل الشخصي لمواضيع تخص الرسوم المتحركة بشكل عام.

-الاهتمام بالإنتاجات السمعية البصرية.

-الرغبة في دراسة الأسلوب الياباني في طريقة الإنتاج، ورؤية الطريقة التي تطرح بها الأفكار والقيم الثقافية.

2. الأسباب الموضوعية:

-الانتشار العالمي للأنمي خارج اليابان، وخاصة من خلال الفضاء الرقمي، فيعد ظاهرة ثقافية ملحوظة.

-قلة الدراسات والتشبع العلمي الخاصة بأثر الرسوم المتحركة اليابانية على الشباب البالغين باعتبارهم جزءا من الجمهور المستهدف لهذه الصناعة، في بحوث الإعلام والاتصال.

-محاولة دراسة ومعرفة أثر الأنمي على القيم الثقافية للشباب الجزائري وموقفه منها.

أهداف الدراسة:

-تهدف هذه الدراسة إلى بيان الأثر الذي تعكسه الرسوم المتحركة اليابانية على القيم الثقافية المحلية لدى الشباب.

-الحضور اللافت للأنمي والشهرة العالمية التي حققها، سواء على المستوى الدولي أو داخل المجتمع الجزائري، يوفر مدخلا مهما لدراسته كصناعة ثقافية تتجاوز البعد الترفيهي المحض.

-البحث عن التجليات الثقافية وتحديد الأفكار السلبية والإيجابية، وأيضا تحديد التكسيات التي يحملها الشاب الجزائري عن الأنمي ومضامينه.

تهدف الدراسة إلى معرفة أنماط وعادات الشباب ودوافعهم، وكذا القيم الثقافية الناتجة عن مشاهدة الأنمي.

أهمية الدراسة:

تكتسي القيم الثقافية أهمية بالغة بوصفها إحدى الأساسيات التي تقوم عليها هوية الشعوب واستمراريتها، وهو ما يجعل دراستها ضرورة ملحة، خاصة في ظل التأثيرات الخارجية التي قد تطالها عبر الوسائط الإعلامية والثقافية المتعددة، وعلى رأسها الأنمي الياباني ونظرا للانتشار الواسع لهذا النوع من الصناعات الثقافية عالميا، تبرز الحاجة إلى فهم كيفية تفاعل الشباب الجزائري مع المضامين التي يقدمها، وما قد تطرحه من تصورات ومعايير جديدة قد تتفق أو تختلف مع المنظومة القيمية المحلية الجزائرية، ورغم أهمية هذه الظاهرة، فإن الدراسات العلمية في مجال الإعلام والاتصال لم تول اهتماما كافيا لتأثير الأنمي على القيم الثقافية على فئة الشباب خاضتا، على خلاف القيم المتضمنة في الأنمي وأثرها على الأطفال حسب الدراسات السابقة الموظفة في هذه الدراسة، والعديد من المواضيع الأخرى التي نالت حظا وافرا من التحليل، ومن هنا، فإن هذه الدراسة الموسومة بأثر الرسوم المتحركة اليابانية على القيم الثقافية، تهدف إلى الكشف عن أهم العادات والأنماط والدوافع والآثار التي تنشأ عن هذا المتغير، باعتبارها مدخل رئيس لفهم العلاقة بين الأنمي والبنية القيمية لدى الشباب.

منهج الدراسة:

المنهج بمنظور عام هو الإطار الذي يضع فيه الباحث بحثه، فمن خلال اتباع الأساليب المناسبة واستخدام الأدوات الملائمة، يستطيع الباحث الوصول لنتائج دقيقة والخروج بحلول موثوقة وتوصيات، فالمنهج العلمي يضمن الدقة والموضوعية مع القدرة على تعميم الدراسة وكذا تطوير الحصيلة العلمية وتراكمها، فقترن تاريخا بالبحث عن الحقيقة، ويعرفه موريس انجلس في كتابه منهجية البحث العلمي في العلوم الإنسانية بأنه: "مجموعة من العناصر لها خاصية أو عدة خصائص مشتركة تميزها عن غيرها من العناصر الأخرى يجرى عليه البحث أو التقصي"[1].

[1] موريس أنجرس، منهجية البحث العلمي في العلوم الإنسانية، ترجمة: صحراوي بوزيد واخرون، ط2، دار القصبة، الجزائر، 2006، ص102.

فمهما كان البحث فإن قيمة النتائج تتوقف على قيمة المناهج المستخدمة، وباعتبار أن هذا البحث يدخل ضمن البحوث الوصفية التي لا تقف عند حدود جمع البيانات، بل يمتد مجاله إلى التفسير والتحليل ونظرا لطبيعة هذا الموضوع فقد اتبعنا المنهج المسحي، لأنه ملائم مع إشكالية الدراسة وتساؤلاتها، ويعرف بأنه "تصوير للوضع الراهن وتحديد العلاقات التي توجد بين العلاقات والاتجاهات"[1]، فمن خلاله تم التقرب من المبحوثين والمسح عليهم، والتعمق أكثر في الظاهرة والتوصل إلى نتائج أكثر دقة وموضوعية ومصداقية.

أدوات الدراسة:

إن نجاح البحث من عدمه معلق بمدى دقة اختيار الأدوات، فالأدوات توصل الباحث إلى نتائج علمية دقيقة، فهي بمكانة حجر الزاوية في البحوث العلمية، أما في هذه دراسة قد تم الاعتماد على ثلاث أدوات الاستبانة كأداة رئيسة، وكل من المقابلة والملاحظة دون مشاركة كأداتين مساعدتين للوصول إلى نتائج مرضية خاصة بالدراسة، وتكون أكثر صدقا وثباتا.

أ. الاستبيان:

-مما لا شك فيه- أن الاستبيان أداة قوية ومنظمة لجمع البيانات، ولا مناص من القول إنه تقنية مباشرة للتقصي العلمي، تستعمل إزاء الأفراد وتسمح باستجوابهم بطريقة موجهة[2].

وعلى المستوى التطبيقي، تم الاستعانة بالاستمارة الإلكترونية كأداة بحثية رئيسة لأنها الوسيلة الأنسب للحصول على دوافع وعادات المبحوثين، والآثار المترتبة من مشاهدة الرسوم المتحركة اليابانية، كما تجدر الإشارة أنه تم استخدام استمارة موجهة إلى الشباب الجزائري الذين تزيد أعمارهم عن 19 سنة، حيث انقسمت إلى ثلاثة محاور مرتبطة ارتباطا مباشرا مع تساؤلات الدراسة، بالإضافة إلى محور البيانات السوسيوديمغرافية باعتباره أساسا ثابتا في كل استمارة.

3. محاور الاستمارة:

-محور البيانات الشخصية: تناول البيانات الشخصية للمبحوثيين، السن والجنس وأيضا المستوى التعليمي.

-محور العادات والأنماط المتبعة للمشاهدة: عالج أهم أنماط المشاهدة لدى مفردات العينة.

---

[1] بن مرسي أحمد، الأسس العلمية لبحوث الاعلام والاتصال، ط2، الورسم للنشر والتوزيع، الجزائر، 2013، ص97.
[2] موريس انجرس، منهجية البحث العلمي في العلوم الإنسانية، المرجع السابق ، ص204.

-محور يتمحور حول دوافع المشاهدة: من هذا المنطلق طُرحت أسئلة تجيب عن هذا المحور، ومعرفة أهم الأسباب التي دفعت المتابعين لاختيار الأنمي ومشاهدته.

-محور حول القيم الثقافية الناجمة عن المشاهدة: أما هذا الأخير فقد خصص لأثر وطبيعة القيم المدرجة في الأنمي وموقف المبحوثين منها.

4. اختبار الاستمارة:

وفي مستهل الأمر، وفيما يخص الاختبار، عرضت الاستمارة على أساتذة ودكاترة[1] مختصين في تقنيات البحث وعلى أساس خبرتهم تمت مراجعة الاستمارة على مستوى الشكلي والضمني، وبناء على ذلك تم الخروج بالنموذج القابل لتجريب الذي بدوره تم اختباره على10 % من أفراد العينة، كما تم الأخذ بالحسبان أن تكون العينة التجريبية، تحمل نفس خصائص عينة البحث الأساسية، حيث تم من خلال كل هذا من معرفة أين تكمن مواطن الضعف في الاستمارة، وعلى أساس ذلك تم إعادة صياغة أسئلة وتوضيح أسئلة أخرى، وعلى مستوى هذا الإجراء تم الخروج بالاستمارة في شكلها النهائي وستجدون نسخة منها في الملاحق.

ب. المقابلة:

يقول الدكتور محمد الصيرفي عن المقابلة "هي استجواب شفوي يقوم الباحث من خلالها بجمع المعلومات، حيث تمكنه من دراسة وفهم التغيرات النفسية للمستقصي منه"[2].

وتماشيا مع ما تم ذكره فالمقابلة "وسيلة وعملية من عمليات التفاعل تتم عن طريق تبادل الحديث بين الباحث والمبحوث للتعرف عن حقائق غير معروفة"[3].

إن الأصل فيها هو اكتشاف الجوانب غير متوقعة عن الظاهرة، ولعل من المفيد التأكيد من أنها تساعد في التقرب من أشخاص ذوي خبرة لخدمة مجال البحث، فأُخذ في الحسبان طرح مجموعة من الأسئلة المتعلقة بأثر الرسوم المتحركة اليابانية على القيم الثقافية على أشخاص متخصصين من زوايا مختلفة لتعمق في الدراسة، وفي هذا الإطار تم التقرب من 10 % من العينة البحثية لتأكيد ما تم الوصول إليه في الاستمارة الإلكترونية، كما كانت هناك مقابلة مع المخرجان الجزائريان المختصان في أفلام التحريك وهما المخرج

[1] الدكاترة المحكيين، البروفسور صونيا قوراري (جامعة محمد خيضر بسكرة) الدكتور بن شراد محمد الأمين ، الدكتورة نسرين سعدون، الأستاذ بن شريف رفيق، الدكتور سمير عرجون (المدرسة الوطنية العليا للصحافة وعلوم الإعلام)

[2] الصيرفي محمد عبد الفتاح، البحث العلمي الدليل التطبيقي للباحثين، ط01، جامعة الزيتونة الأردنية، دار وائل للنشر، 2001، ص168.

[3] مروان عبد المجيد إبراهيم، أسس البحث العلمي لإعداد الرسائل الجامعية، ط01، مؤسسة الوراق، 2000، ص171.

حمزة زيتوني، وعنترة دعلوش، خاصة وأن هذه الدراسة لا تمس الفئة المعتادة أي فئة الأطفال بل البالغين ومؤلفة مانجا يابانية السيدة " كيومي كيزومي"، وقد تم إسقاطها على إجابات المبحوثين المتحصل عليها في الجانب التطبيقي للوصول إلى نتائج مضبوطة أكثر، وهذا من الثابت الذي لا يتغير وقد تم استخلاص الأسئلة من خلال الإشكالية والأهداف المطروحة.

ج. الملاحظة:

إذا كانت الاستبانة والمقابلات تستنبط الإجابات من الناس، إلا أنه من الممكن جمع البيانات دون طرح أي أسئلة على المستقصي منه، ولا سيما أن هناك بعض الظواهر والموضوعات لا يمكن للباحث دراستها عن طريق الأدوات الأخرى، وهنا يتم اللجوء الى الملاحظة[1]، والملاحظة هي الحصول على معلومات كيفية ووصفية لتصرفات ومواقف معينة، قصد التعرف على خصائص عامة، او معلومات كمية إحصائية لعدد التكرارات وتصرفات معينة في إطار التوقع لما سيحدث مستقبلا[2].

وفي هذا البحث استخدمت الملاحظة –وتحديدا– الملاحظة دون مشاركة، في مراقبة وتقصي أفراد المجتمع المبحوث على مواقع التواصل الاجتماعي، وكيف يتفاعلون مع الأنمي للكشف عن جوانب جديدة، والملاحظة دون مشاركة على قول الصيرفي "هي اقتصار دور الباحث على المراقبة فقط لأحداث الظاهرة دون أن يشارك أفرادها في الدور الذي يقومون به"[3].

مجتمع وعينة البحث:

أ. مجتمع البحث:

في أي دراسة علمية أكاديمية تعد مرحلة تحديد مجتمع البحث واحدة من أهم المراحل المنهجية، ويعرف مجتمع البحث على أنه المجتمع الأكبر أو مجموع المفردات التي يريد الباحث دراستها لتحقيق نتائج عنه فهو الكل وتعمم نتائج الدراسة على مفرداته، ويعرف أحمد بن مرسي على أنه "جميع المفردات ذات العلاقة بالمشكلة المدروسة"[4].

[1] الصيرفي محمد عبد الفتاح، البحث العلمي الدليل التطبيقي للباحثين، مرجع سبق ذكره، ص184.
[2] احمد بن مرسي، الأسس العلمية لبحوث الاعلام والاتصال، مرجع سبق ذكره، ص204.
[3] الصيرفي محمد عبد الفاتح، البحث العلمي الدليل التطبيقي للباحثين، المرجع السابق، ص 184.
[4] احمد بن مرسي، الأسس العلمية لبحوث الاعلام، مرجع سبق ذكره، ص141.

واستنادا على ما سبق، فمجتمع البحث يمثل الفئة التي يرغب الباحث في دراستها، وفيما يخص مجتمع البحث في هذه الدراسة، فهو مجموعة المشاهدين الشباب الجزائريين الذين يتعرضون لمحتوى الرسوم المتحركة اليابانية ويتابعونها.

ب. **عينة الدراسة:**

"هي جزء من المجتمع المختار يجرى انتقاؤها وفق القواعد العلمية"[1]، فهي بالغة الأهمية فعليها، تتوقف أمور كثيرة كالقياسات والنتائج، ومنه العينة هي الجزء من الكل تقام عليها الدراسة بطريقة تمثل فيها المجتمع تمثيلا ملائما.

تم اختيار العينة في هذه الدراسة بعد النظر في عدة اعتبارات، أولها نوع الدراسة وأيضا الجهد والوقت وحرصا على كل ما سبق اخترت العينة بأسلوب مقصود، بتعداد 100 مفردة حيث تضم الشباب وهواة الأنمي البالغين على وجه الخصوص، وحُددت الفئة العمرية من 19 سنة فما فوق، وذلك راجع لقلة الدراسات حولهم ومن خلال دراسة هذه العينة تم التوصل ومعرفة أثر الأنمي على القيم الثقافية، بما في ذلك العادات الاجتماعية، وتوجهات الفكرية، والأنماط مما سمح بفهم أعمق لطبيعة هد الأثر.

النظريات المفسرة للدراسة:

وفي بادئ ذي البدء، يعد منظور الدراسة البنية المفاهيمية التي تؤطر مسار البحث، علميا ومنهجيا، إذ تشتق منه الإشكالية ومفاهيمها فضلا عن كونه يحدد الأدوات التحليلية التي تستخدم لاستقصاء المعطيات وناهيك عن إسهام هذا المنظور في ضبط التوجهات الإبستمولوجيا والمعايير المنهجية التي تكفل دقة النتائج وموضوعيتها، وعلى أساس الموضوع تم الاعتماد على نظريتين، مما ساعد في فهم وتحليل وتفكيك الإشكالية من أبعاد مختلفة من خلال استخدام المبادئ التي تطرحها كل نظرية، مع ضمان اتساق البحث وفق أسس علمية رصينة وهما: نظرية الغرس الثقافي وأيضا نظرية الحتمية القيمة لعبد الرحمٰن عزي.

1. الغرس الثقافي كمنظور للتحليل:

هي نظرية تقوم على تأثير وسائل الإعلام وخاصة التلفاز في تشكيل وترسيخ دلالات رمزية وأنماط إدراكية قد تؤدي إلى انحراف التصورات عن الواقع الفعلي، أسس هذه النظرية العالم جورج جرنبر (هو مؤسس نظرية الغرس الثقافي، ولد في8 أغسطس 1919، بهنغاريا هاجر لأمريكا في أواخر 1939، حصل على البكالوريا بجامعة كاليفورنيا، ودرس الصحافة حصل على الدكتوراه عام 1955 صاحب أطروحة نحو نظرية عامة

[1] بحوش عمار، مناهج البحث العلمي وطرق اعداد البحوث، ديوان المطبوعات الجامعية، الجزائر، 1990، ص60.

للاتصالات والتلفاز، وفي عام 2005، خلف ارث في مجال أبحاث الغرس الثقافي ومن اهم مقولاته: ان التلفزيون أصبح عضو رئيسي في الاسرة وهو الذي يقوم بدور الراوي للقصص في معظم الأوقات.) مع مجموعة من الباحثين، ويرى منظرو هذه النظرية أن "وسائل الاتصال الجماهيري تحدث أثرا على الإدراك الإنساني للعالم الخارجي ، وخاصة الذين يتعرضون لتلك الرسائل لفترات طويلة"[1].

وصحت هذه النظرية لم تقف عند الأبحاث التي أجراها منظروها، بل ببحوث مستقلة درست أثر الإعادة والتكرار على الاتجاهات والمعتقدات، وقد توصل العديد من الباحثين أن أي تكرار بسيط لأي مثير حتى لو كان دون معنى يؤدي لقبول معظم الناس له، لذلك ترتبط هذه النظرية بين كثافة التعرض واكتساب المعاني.

أ. مفاهيم نظرية الغرس الثقافي:

في تنظير النظرية وُضِعت ثلاثة مبادئ رئيسة حول الأثر الذي تخلفه وسائل الإعلام والمشاهدة المكثفة[2].

-الرنين: ويقصد به عندما يتطابق ما يراه الأفراد في عالم التلفاز والواقع المعاش، يضاعف من عملية الغرس والتأثير بهذه الرسائل.

-الاتجاه السائد: هو اكتساب نفس الخصائص بين الأفراد الذين يتعرضون لنفس المحتوي، وبالتالي، هي نسج بين القيم والمعتقدات والقيم التي يقدمها التلفاز في صور عدة ويتوحد معها كثيفو المشاهدة.

-التعليم: وهو مدى شعور المشاهد أن المحتوى الذي يشاهده يقدم له خدمة تعلمية، في العديد من الموضوعات ويمكنهم استخدام هذه الأخيرة في الحياة لواقعية[3].

ب. حدود الاستفادة من نظرية الغرس الثقافي:

اتم اختيار نظرية الغرس الثقافي لأنها مهمة لدراسة "أثر الأنمي على القيم الثقافية لدى الشباب الجزائري" إذ أتاحت فهم وكيف هي تصوراتهم حول الواقع وكيف هي قيمهم الثقافية بعد التعرض لهذا المحتوى، فتم التمكن من إسقاط النظرية على الدراسة، لأن الرسوم المتحركة اليابانية جزء من المحتوى السمعي البصري والذي يعرضه التلفاز وأصبحت متاحة على الإنترنت أيضا.

---

[1] كمال الحاج، نظريات الاعلام والاتصال، الجامعة الافتراضية السورية، سوريا، 2020، ص131.

[2] رداوي منال، أثر مشاهدة برامج الأطفال التلفزيونية "الرسوم المتحركة" على إدراك الواقع الاجتماعي عند الطفل الجزائري، أطروحة دكتوراه منشورة، كلية الإعلام والاتصال، قسم علوم الاتصال، جامعة الجزائر ثلاثة، 2019، ص.ص 66_67

[3] تيماجر نريمان، أثر برامج القناة الفضائية العربية على سلوك المرأة الجزائرية، دراسة ميدانية على عينة من النساء الجزائريات، أطروحة دكتوراه، كلية الاعلام والاتصال، جامعة الجزائر3، 2024، ص27.

كما تمت الاستفادة من النظرية في قياس الفروق في المشاهدة، مع مراعاة المتغيرات الديموغرافية، بالإضافة لذلك أُخذ بعين الاعتبار قياس الدوافع وكيف هي حالة الواقع المدرك، وذلك بوضع أسئلة في الاستمارة تقيس بشكل غير مباشر هذه المتغيرات، تماشيا مع الهدف الرئيسي حول تأثر القيم الثقافية بالمحتوى، وتم ذلك عن طريق إجراء دراسة مسحية ميدانية على المشاهدين الشباب في الجزائر.

2. الحتمية القيمية كمنظور للتحليل:[1]

تنطلق نظرية الحتمية القيمية للمفكر الجزائري عبد الرحمان عزي، من أساس أن الإعلام رسالة، وأهم معيار في تقييم تلك الرسالة، هو القيمة التي تنبع من المعتقد، وأن للثقافة الأولوية على وسائل الإعلام وهي تستوعبها، في حين تمثل وسائل الإعلام جزءا فقط من الثقافة.

ولإبراز دور وسائل الإعلام على الثقافة حدد عزي أولا القيمة، ويراها الدرجة الأعلى في سلم الثقافة، فهي تمثل سلما يرتقي به الفرد إلى منزلة معنوية، ويكون مصدرها الدين، وما الإنسان إلا أداة تتجسد في القيم والثقافات، فالارتقاء بالدين ضرورة.

أ. مفاهيم نظرية الحتمية القيمة[2]:

وضع عبد الرحمن عزي مجموعة من المبادئ، على أساسهم تقوم النظرية، ومن بين هذه المبادئ نجد:

أولا: ان يكون الاتصال نابعا ومنبثقا من الأبعاد الثقافية والحضارية التي ينتم إليها المجتمع.

ثانيا: ان يكون الاتصال دائما حاملا للقيم الثقافية والروحية التي تدفع لإنسان والمجتمع إلى الارتقاء.

ثالثا: ان يكون الاتصال قائما على مشاركة واعية من الجمهور المستقبل.

ب. حدود لاستفادة من نظرية الحتمية القيمية:

أسهمت هذه النظرية في فهم كيف يؤثر الأنمي على قيم الشباب الجزائري، كما تم الاستفادة منها في إبراز التغيرات المحتملة في الهوية الثقافية الجزائرية بسبب استهلاك هذا المحتوى الإعلامي، والأهم أنها أثْرت هذه الدراسة على مستوى تأثير هذا المحتوى الأجنبي على القيم الثقافية المحلية.

[1] نصير بو علي مفاتيح نظرية الحتمية القيمية في الإعلام مقاربة بنيوية مجلة كنوز الحكمة، العدد الثاني، مؤسسة كنوز الحكمة، نوفمبر 2009م، ص ص 144-149

[2] العيدي خيرة، نظرية الحتمية القيمية أداة التضاد الثنائي، المجلة الدولية للاتصال الجماعي، العدد الأول، مستغانم، 2017، ص59.

تحديد المصطلحات المتعلقة بالدراسة:

يعد ضبط المفاهيم ركيزة أساسية في البناء المنهجي، إذ يتيح تحديد الأطر الاصطلاحية والإجرائية التي تستند عليها الدراسة، مما يسهم في بلورة الأهداف البحثية بدقة، وكذا استجلاء المقاصد العلمية الكامنة وراءها، كما أن تحديد المفاهيم يعد بوصلة توجه مسار التحليل، وتضبط نطاق الدراسة ضمن حدود منهجية بينة، وفي هذا المنحنى تم التطرق إلى أهم المفاهيم الإجرائية الأساسية التي بنيت عليها الدراسة وهي: الأثر، الرسوم المتحركة اليابانية، القيم الثقافية، والشباب الجزائري.

أ. الأثر:

لغة: الأثر في معجم لسان العرب لابن منظور بمعنى بقية الشيء ومعه آثار وأثور[1]، نقول أثرا فيه تأثيرا وترك في أثر، فالأثر ما ينشئ عن تأثير المؤثر[2].

اصطلاحا: يعنى بالأثر الانعكاس أو الصدى الذي تخلفه أي رسالة لدى المرسل إليه مهما كانت طبيعته إيجابية أم سلبية، وهو ما تخلفه وسائل الإعلام من تأثيرات في المدى البعيد على آراء الجمهور، ومواقفه وأفعاله من خلال الرسائل والبرامج التي تبثها هذه الوسائل[3].

كما تعرفه موسوعة الأعلام والاتصال بأنه نتيجة الفعل، ظهر نتيجة مؤثر ما وقد يكون الأثر نفسيا أو اجتماعيا، ويتحقق أثر الإعلام من خلال تقديم الأخبار المعلومات والترفيه والإقناع[4] وبما أن هدف كل عملية اتصالية أو إعلامية هو إحداث أثر لدى المتلقي فلا مناص من القول: إن الأثر هو التغيير الذي يطرأ على المتلقي بعد استقباله لرسالة المرسل، وقد يكون هذا التغير مباشرا أو غير مباشر[5].

اجرائيا: تماشيا مع ما تم ذكره، وعلى المستوى الإجرائي المقصد من الأثر في هذه الدارسة، هو النتيجة أو الانعكاس الذي يتركه الأنمي على القيم الثقافية لدى الشباب الجزائري، والذين تتراوح أعمارهم من سن 19 سنة فما فوق، سواء كان هذا الأثر إيجابيا أم سلبيا.

ب. الرسوم المتحركة اليابانية:

---

[1] ابن منظور، لسان العرب، دار مادر، ج1، 2003، ص38.

[2] الخفي عبد المنعم، المعجم الشامل للمصطلحات الفلسفية، ط1، مكتبة مدبولي، 2000، ص173

[3] قاسمي ناصر، مصطلحات أساسية في علم الاجتماع والإعلام والاتصال، د ط، ديوان المطبوعات الجامعية، الجزائر، 2017، ص23

[4] تسعديت قدوار ، أثر تكنولوجيا الاتصال على الإذاعة وجمهورها، رسالة ماجستير غير منشورة، كلية الإعلام والاتصال، جامعة الجزائر 3، 2011، ص25

[5] تماجر نريمان، أثر برامج القناة الفضائية العربية على سلوك المرأة الجزائرية، مرجع سبق ذكره، ص21.

-الرسوم المتحركة:

لغة: هي أحد فنون التصوير من خلال عرضها على الشاشة في شكل أطر متسلسلة، صورت عليها مواقف متتالية لأشياء أو رسومات.[1]

أما في المعاجم الأجنبية "وردت كلمة الرسوم المتحركة بالإنجليزية cartoon moving picturesنسبة للورق الذي كانت تصمم عليه الرسوم المتحركة، وفي اللغة الفرنسية تسمى بDesign anima وتدل على معنيين: فيلم مركب من تتابع الرسوم، فن تقنية الرسم الجانب الخيالي في الاشكال الطبيعية"[2].

اصطلاحا: "هي أسلوب فني لإنتاج الأفلام السينمائية يقوم فيها المنتج بإعداد رسوم للحركة بديلا عن تسجيلها بألة التصوير كما تبدو في الحقيقة"[3].

كما تعرفها الموسوعة السينمائية على أنها "تقنية سينمائية تسمح بإنشاء شخصيات وعالم خيالي، وهي أحد أنواع التحريك السنيمائية"[4].

-الرسوم المتحركة اليابانية:

"نوع من أنواع الرسوم المتحركة ظهرت وانتشرت في اليابان، تميزت بألوانها الجذابة والنابضة بالحياة، ويطلق عليها مصطلح الأنمي مما يجعلها منفردة عن بقية الرسوم المتحركة"[5].

اجرائيا: وانطلاقا مما سلف، الرسوم المتحركة اليابانية في هذه الدراسة هي ذلك نوع من فنون التحريك الذي تختص به دولة اليابان، أو -كما تعرف- عالميا الأنمي مشتقا من الكلمة الإنجليزية أنيميشن والتي قد تترك آثارا على متابعيها الشباب من الجزائر، سواء كان هذا الأثر إيجابيا يكون إضافة له في حياته، أو سلبيا يؤثر عليه ويحدث خللا في قيمه الثقافية، والتي استقاها من المجتمع الذي يعيش فيه.

ج. القيم الثقافية:

-القيم:

---

[1] محمد منير حجاب، المعجم الإعلامي، ط01، دار الفجر، بيروت، 2005، ص215.

[2] Pierre de Coubertin, Dictionnaire Le Robert, Paris, 2005, p116.

[3] هيثم منصور عبد القادر عنبدة، لغة الجسد في برامج الرسوم المتحركة، رسالة ماجستير، جامعة الشرق الأوسط، 2013، ص08.

[4] بشبيش رشيدة، الرسوم المتحركة في التلفزيون الجزائري، رسالة ماجستير، كلية الاعلام والاتصال، جامعة الجزائر 3، 1997 ص66.

[5] رداوي منال ويونس عجال، القيم المتضمنة في أنمي المحقق كونان، مجلة طبة للدراسات العليا والأكاديمية، المجلد 4، العدد 2، 2021، ص562.

لغة: "استقامة، قام، يقوم، وهي جمع قيمة وهي القدر، وتطلق على الشيء الثابت المستمر، والأمر القيم الذي له قيمة، والقيم هي الفضائل الدينية والخلقية والاجتماعية، والتي تقوم عليها حياة المجتمع الإنساني"[1].

وجاءت كلمة القيم في القران الكريم في قوله سبحانه وتعالى ﴿قُلْ إِنَّنِي هَدَانِي رَبِّي إِلَى صِرَاطٍ مُسْتَقِيمٍ دِينًا قِيَمًا مِلَّةَ إِبْرَاهِيمَ حَنِيفًا وَمَا كَانَ مِنَ الْمُشْرِكِينَ ۝ قُلْ إِنَّ صَلَاتِي وَنُسُكِي وَمَحْيَايَ وَمَمَاتِي لِلَّهِ رَبِّ الْعَالَمِينَ ۝ لَا شَرِيكَ لَهُ وَبِذَلِكَ أُمِرْتُ وَأَنَا أَوَّلُ الْمُسْلِمِينَ﴾ [الأنعام:161-163].

اصطلاحا: "القيم دليل على إنسانية الإنسان، وكذا ارتباطه بالحق والعدل، وعلى أساس القيم البشرية في مجتمع ما أو حضارة ما، يمكن الحكم عليها وعلى درجتها وتمدنها"[2].

ويقول عنها روكتشي أياد القيم بأنها "معتقدات تحضى بالدوام، تعبر عن تفصيل شخصي أو اجتماعي لغاية من غايات الوجود، بديلا عن نمط سلوكي أو غاية أخرى مختلفة"[3].

-الثقافة:

لغة: وجاءت في معجم المعاني "مثقف، تثقيف، ثقافي، وهي العلوم والمعارف والفنون والعادات والتقاليد، والتي يطلب الحذق فيها"[4].

اصطلاحا: عرفها هارس كوفيتش بأنها "البيئة أو المحيط الذي صنعه البشر"، وقال عنها باملنر بأن "لا وجود لها ما عدى ما يتجلى منها في سلوك الأفراد الذين ينتمون إليها، وهي مفهوم مجرد مبني على ما يظهر من صفات عامة في سلوك جماعة من الأفراد وهذا من الجانب السلوكي، أما على صعيد المحتوى فلقد بين أمبر بأنها مجموعة السلوكيات المتعلمة، والمعتقدات والاتجاهات والتي تميز مجتمعا معينا أو شعبا معينا"[5].

---

[1] قاموس المعاني، تم الاطلاع يوم 11 مارس 2025، على الساعة 17:25، https://www.almaany.com/ar/dict/ar-ar/

[2] بوساحة عمر، العولمة الثقافية في مفهوم التحديات، د ط، اشرعة النور، الجزائر، 2012، ص31.

[3] جلبي على عبد الرازق، دراسات في المجتمع والثقافات والشخصية، د ط، دار النهضة العربية، بيروت لبنان، 1984، ص131.

[4] قاموس المعاني، تم الاطلاع يوم 11 مارس 2025، على الساعة 23:00 https://www.almaany.com/ar/dict/ar-ar/

[5] مقداد محمد، القيم الثقافية ودورها في نقل التكنولوجيا، مجلة الادب والعلوم الاجتماعية، المجلد 02، العدد 01، جامعة البحرين، 2005، ص42.

وعلى قول إدوارد تايلور[1] "هي ذلك الكل المعقد، والذي يشمل المعرفة والمعتقد والفن والعادات والقانون والعرف، وأي قدرات أخرى يكتسبها الإنسان كعضو في مجتمع معين، وتشكل الثقافة بين المجتمعات المختلفة بقدر ما يمكن دراستها على أساس المبادئ العامة، موضوعا مناسبا لدراسة قوانين الفكر والفعل البشري"[2]

ويعرف مالك بن نبي الثقافة على "أنها علاقة متبادلة، وهي العلاقة التي تحدد السلوك الاجتماعي لدى الفرد بأسلوب الحياة في المجتمع، كما تحدد أسلوب الحياة بسلوك الفرد"[3].

-القيم الثقافية:

اصطلاحا: هي "تعبير عن خصوصية الفرد والمجتمع وهويته فالثقافة هي المعبر الأصلي للخصوصية الثقافية لأمة من الأمم، وعن نظرة هذه الأمة إلى الكون والحياة والموت، والإنسان ومهامه وقدراته وحدوده، وما ينبغي أن يعمل وملا ينبغي"[4].

اجرائيا: وانطلاقا مما سبق القيم الثقافية في بحثنا هي الأسس والمبادئ، الدينية، والاجتماعية، والأخلاقية وكذا الإنسانية بالإضافة إلى العرف والتقليد، والتي يتبناها المجتمع الجزائري بصفة عامة والشباب كجزء من هذا المجتمع بصفة خاصة، والتي تؤطره وتحدد سلوكه، وتميزه عن الشباب في المجتمعات المختلفة.

د. الشباب الجزائري:

-الشباب:

لغة: "الشب، الشباب، الفناء والأحداث، شبابا وشبيبة، والاسم شبيبة، وهو خلاف الشب والشباب، جمع شاب وكذلك الشبان، والرجل شاب والجمع شبان، وحكى الأعرابي: رجل شب وامرأة شبة بمعنى الشباب"[5].

---

[1] Taylor.E.B (1891) primitive culture, Vol 1,E3, p16.

[2] مقداد محمد، القيم الثقافية ودورها في نقل التكنولوجيا، المرجع السابق، ص16.

[3] مالك بن نبي، مشكلة الثقافة، ط04، دار الفكر، دمشق سوريا، 1984، ص43.

[4] شبيطه علي، القيم الثقافية في الاسرة في تعزيز الهوية الوطنية في ظل العولمة، مجلة ميلاف للبحوث الدراسية، المجلد05، العدد02، سطيف، 2019، ص84.

[5] ابن منظور جمال الدين الانصاري، لسان العرب، ط01، دار المعارف، القاهرة، ص357.

يعرفه الفيروزي في قاموس المحيط "على أنه الفتاء كالشبيبة والشباب بالكسرة تعني النشاط"[1]، وفي معجم الوسيط معنى "الشباب هو من أدرك سن البلوغ إلى سن الرجولة"[2].

اصطلاحا: اختلفت النظرة العلمية حول مفهوم الشباب، فهناك من يقيسها على حساب العمر وهناك من ينظر إليها من منظور بيولوجي أو اجتماعي أو نفسي، فيرى "غالندر" أن الشباب فئة غير مبنية الحدود في أي سن تبدأ وفي أي سن تنتهي؟ وهو سؤال بسيط لقي العديد من الصعوبات النظرية والعلمية في تحديد هذا المفهوم، فيرى علم الاجتماع: أنهم الفئة الأكثر طموحا في المجتمع والأكثر تقبلا لتغيير والمواكبة ويسانده علم النفس ويقول عنها :"إنها حالة نفسية تتميز بالحيوية، وترتبط بالاستعداد والقدرة على التعلم والمرونة، ولا ترتبط بحالة عمرية، فهم مجموعة من الخصائص النفسية والجسمية، والتي تكون في حالة نشاط وقوة وحالة من التهور والاندفاع"[3].

والشباب هي "مرحلة عمرية تتجلى فيها ملامح الاستعداد وعلامات النضج العقلي والنفسي والاجتماعي وهذه الفئة بذات غالب ما تكون قادرة على تحديد المواقف الحياتية المختلفة، سواء كانت اجتماعية، ثقافية فكرية وحتى اقتصادية والسياسية"[4].

الشباب هي "مرحلة غير بسيطة، وإنما تتميز بدرجة عالية من التعقيد والتشابك، تتداخل فيها عوامل جسمية ونفسية واجتماعية وحضارية عديدة، تلعب بشكل أو بآخر دورا حاسما في تحديد مسارها ونتائجها، كما أنها تختلف في مسارها ونتائجها، وما يترتب عليها من مجتمع إلى آخر ومن حضارة فرعية إلى حضارة فرعية أخرى"[5].

-الشباب الجزائري:

إجرائيا: واستنادا مما أسلفنا ذكره، وتماشيا مع المفاهيم التي سبقت ينطوي تعريف الشباب الجزائري تحت مقصد، أنهم تلك الفئة العمرية التي حددت من 19 سنة فما فوق، والتي تتمتع بالحيوية والنشاط والقابلة

[1] الفيروزي أبادي، قاموس المحيط، ط08، مؤسسة الرسلة للطباعة ونشر، بيروت، 2005، ص99.
[2] الوسيط، الجزء الأول ، المكتبة الإسلامية لطباعة ونشر والتوزيع، تركيا، ص 470.
[3] مولاي الحاج مراد، الشباب الجزائري ومشكلاته في ظل التحولات الراهنة، مجلة مجتمع تربية العمل، جامعة محمد بن أحمد، العدد 4، وهران، ديسمبر 2017، ص 108.
[4] سواكري خديجة، الخصائص السوسيوديمغرافية للشباب الجزائري، مجلة الباحث ، جامعة قاصدي مرباح ، المجلد 15 العدد 02، ورقلة، 2023، ص 166.
[5] حجازي عزت، الشباب العربي ومشكلاته، د ط، عالم المعرفة، الكويت، 1985، ص 38.

لتعلم والتأقلم والاكتساب، والذين يشاهدون الرسوم المتحركة اليابانية والمعروفة باسم الأنمي بمعدل لا يقل عن حلقة أسبوعيا عبر الوسائط المتاحة سواء كان التلفاز أو المنصات وأيضا التطبيقات المخصصة.

الدراسات السابقة:

أ. الدراسات الجزائرية:

5. عنوان الدراسة: أطروحة دكتوراه من إعداد الباحثة منال رداوي في تخصص دراسات الجمهور جامعة الجزئر3-2019 أثر مشاهدة برامج الأطفال التلفزيونية، الرسوم المتحركة، على إدراك الواقع الاجتماعي عند الطفل الجزائري: دراسة تحليلية وميدانية المحقق كونان أنموذجا.[1]

إشكالية الدراسة: هل تؤدي مشاهدة الطفل الجزائري للرسوم المتحركة اليابانية {المحقق كونان} إلى إدراك الواقع الاجتماعي بشكل مشابه لما يعرض في هذه الرسوم من أحداث وشخصيات؟

تساؤلات الدراسة:

-كيف يتفاعل الطفل الجزائري مع الرسوم المتحركة المحقق كونان؟

-ما مستوى إدراك الطفل الجزائري للواقع الاجتماعي بما يشبه ما يعرض في الرسوم المتحركة المحقق كونان من أحداث وشخصيات؟

فرضيات الدراسة:

-توجد فروق ذات دلالة إحصائية في إدراك الواقع الاجتماعي عند الطفل الجزائري بما يشبه ما يعرض في الرسوم المتحركة المحقق كونان من أحداث وشخصيات تبعا لكثافة المشاهدة.

-توجد علاقة ارتباطية دالة إحصائيا بين دوافع مشاهدة الرسوم المتحركة المحقق كونان، الطقوس النفعية وإدراك الطفل الجزائري للواقع الاجتماعي لما يشبه ما يعرض من أحداث .

منهج الدراسة:

دخلت هذه الدراسة في إطار الدراسات الوصفية حيث اعتمدت على المنهج المسحي باعتباره المنهج الملائم في ظل الإشكالية المطروحة، حيث مسحت الدراسة مضمون الرسوم المتحركة اليابانية المحقق كونان، كما

[1] منال رداوي، أثر مشاهدة برامج الأطفال التلفزيونية "الرسوم المتحركة" على إدراك الواقع الاجتماعي عند الطفل الجزائري، مرجع سبق ذكره

أنها مسحت جمهور الأطفال المتابع لهذه الأعمال، والمتكونة من300 مفردة، مستخدم كل من أداة تحليل المضمون والاستبانة وأيضا المقابلة لوصول إلى نتائج ذات مصداقية.

أهم نتائج الدراسة:

-أثبتت الدراسة أن المحتوى الكرتوني الذي تقدمه الرسوم المتحركة يدخل أفكارا غربية على البيئة الثقافية والعربية والإسلامية باعتبار كل ما تقدمه، هو مجرد إنتاج أجنبي مدبلج.

-اعتبرت الدراسة الأطفال المبحوثين مشاهدين نشيطين، وتنطبق عليهم مبادئ نظرية الغرس الثقافي ويشاهدون الرسوم المتحركة اليابانية {المحقق كونان} بنسبة عالية جدا.

-كما أكدت أن الحلقات الطويلة للمحقق كونان، من بين أسباب تعلق المشاهد بالرسوم المتحركة اليابانية.

-تؤكد الدراسة التطابق نتائج البحث مع نظرية الغرس الثقافي، وسميت هذه الحالة {الرنين}

التعقيب على الدراسة:

تعتبر هذه الدراسة مهمة حيث تناولت أثر الرسوم المتحركة الموجهة للأطفال، والتي من خلال البحث بينت تعلق الأطفال الجزائريين الذين تتراوح أعمارهم ما بين 11 سنة حتى 14 سنة {طفولة متأخرة} والذين كان عددهم 300 طفل تعلقهم بالرسوم المتحركة {المحقق كونان} وكيف أثرت في إدراكهم للواقع الاجتماعي وكيف تطابقت أفكارهم مع مضامين التي يعرضها هذا الأنمي، والتصادم مع الواقع المختلف كل الاختلاف عما يعرض.

6. عنوان الدراسة: رسالة تخرج لنيل شهادة الماجستير من إعداد الباحثة بشبيش رشيدة في علوم الإعلام والاتصال معهد ال جزائر3: الرسوم المتحركة في التلفاز الجزائري: دراسة في القيم والتأثيرات 1997.[1]

إشكالية الدراسة:

ما مدى ملاءمة هذه البرامج مع تنشئة الطفل الجزائري؟

تساؤلات الدراسة:

[1] بشبيش رشيدة، الرسوم المتحركة في التلفزيون الجزائري دراسة في القيم والتأثيرات، مرجع سبق ذكره.

-ما مدى اهتمام ومتابعة الأطفال المستجوبين للرسوم المتحركة؟

-ما نوع السلاسل التي يقبل الأطفال على مشاهدتها؟

-ما مدى تفاعل الأطفال مع القيم والمضامين التي احتوتها السلاسل المدروسة؟

منهج الدراسة:

اعتمدت هذه الدراسة على المنهج المسحي، ويتعلق الأمر بمسح مضمون الرسوم المتحركة التي يبثها التلفاز الجزائري، وأيضا بمسح جمهور هذه البرامج من الأطفال، وذلك باعتبار المنهج المسحي جهدا منضما للحصول على البيانات ومعلومات حول الظاهرة المدروسة، وقد سعت هذه الدراسة أيضا إلى تحليل وفحص المتغيرات المختلفة، ال مؤثرة في الظاهرة من خلال التحليل الكمي والكيفي.

اهم نتائج الدراسة:

-كيف تعامل الأطفال المبحوثين مع برامج الرسوم المتحركة:

أولا في طريقة المشاهدة: أثبتت الدراسة أن العمر يلعب دورا مهما في تحديد اهتمامات الأطفال، فكلما كانوا أكبر عمرا كانوا أكثر انتقاء، فكانوا مفردات العينة الأصغر يشاهدون كل ما يعرض أما الأكبر منهم فكانوا يختارون ما يشاهدون من الرسوم المتحركة

أثبتت الدراسة أن من بين الرسوم المتحركة التي كانت تعرض على التلفاز أن ذاك، كانت نوعيين: منها ما هو إنتاج أمريكي ومنها ما هو إنتاج ياباني، ففضل المبحوثين كلا من سالي والكابتن ثابت أكثر من غيرها من السلاسل 22 والتي كانت قيد الدراسة.

وأخيرا، أكدت الدراسة أن الرسوم المتحركة تركت أثرا على شخصيات المبحوثين، وأرادوا أن يصبحوا مثلهم، فقلدوهم في اللباس والحركات وفي الأمور المعنوية أيضا كالتسامح والصبر وحب الخير وغيرها من القيم الأخلاقية.

التعقيب على الدراسة:

سلطت الدراسة الضوء على الأطفال الجزائريين الذين يشاهدون الرسوم المتحركة، وعلى الرغم من أن الدراسة قديمة منذ العام الدراسي 1997 إلا أنها وصلت في ذلك الوقت، أن الأطفال يفضلون الرسوم المتحركة اليابانية دون غيرها من الأنواع المدروسة.

ب. الدراسات العربية:

7. عنوان الدراسة: أطروحة دكتوراه من إعداد الباحث هشام سعيد في الاعلام، جامعة القاهرة، أثر الرسوم المتحركة التي تقدمها الفضائيات العربية على قيم الطفل المصري وسلوكه 2019.[1]

إشكالية الدراسة:

ما مدى تأثر الطفل بالسلوكيات والقيم المقدمة في الرسوم المتحركة في قنوات الأطفال باختلاف المضمون المقدم؟

تساؤلات الدراسة:

تساؤلات الدراسة الميدانية:

-هل للرقابة الأبوية دور في الاختيار الانتقائي للمضمون المقدم لأبنائهم للحد بقدر الإمكان من الآثار السلبية الواقعة عليهم؟

-ما هي الاختلافات الجوهرية لمدى تأثر قيم وسلوكيات الطفل المصري عند مشاهدة { CN Arabic} الفضائية وقناة mbc3؟

فرضيات الدراسة:

-يختلف تأثير تعرض الطفل لأفلام الرسوم المتحركة على قيمه الشخصية باختلاف المستوى الاقتصادي والاجتماعي.

-يختلف تأثير تعرض الطفل لأفلام الرسوم المتحركة على قيمه الشخصية باختلاف تواجد الوالدين.

منهج الدراسة:

تم استخدام المنهج الوصفي لأنها ظاهرة تحتاج إلى الوصف وتحليل، من خلال وصف الأفلام التي تعرضها كلتا القناتين عينة الدراسة، وأيضا دراسة ميدانية منقسمة على شقين ،الشق الأول درس الباحث المعرضين لهذه الرسوم وهوم الأطفال المصريين، والشق الثاني درس أولياء هؤلاء الأطفال للوصول إلى نتائج أكثر دقة ومصداقية

نتائج الدراسة:

[1] هشام سعيد، أثر الرسوم المتحركة التي تقدمها الفضائيات العربية على قيم الطفل المصري وسلوكه، أطروحة دكتوراه منشورة، كلية الإعلام، قسم الإذاعة والتلفزيون، جامعة القاهرة، 2019

-أوضحت النتائج على أن الرسوم المتحركة أسهمت في تنمية قدرة الخيال.

-أكدت الدراسة أن الأولياء لا يثقون بالمحتوى المقدم لأولادهم من هذه القنوات بنسبة عالية بلغت 80 % لأنها تعمل على غرس سلوك العنف وعدم اللامبالاة من خلال المشاهدة المتكررة.

-وصلت نتائج الدراسة، أن الرسوم المتحركة اليابانية أثر إيجابي على القيم الإنسانية للأطفال من خلال تعليمهم ضرورة رد التحية كل مرة .

التعقيب على الدراسة:

درست هذا البحث أثر الرسوم المتحركة التي تعرض في الفضائيات العربية على قيم وسلوك الطفل المصري، كما أنها توصلت إلى نتائج تثبت أن الرسوم المتحركة أثر خاضتا مع المشاهدة الطويلة، درست أيضا مضمون بعض الرسوم المتحركة، من جانب آخر أولت الأهمية لدور الأولياء وتأثيرهم في نسبة التأثر حيث إن الأطفال الذين كانوا يخضعون لرقابة الأبوية، كانوا أقل تأثرا بالقيم المتضمنة في الرسوم المتحركة.

ج. الدراسات الأجنبية:

8. عنوان الدراسة: مقال علمي، كلية الأدب والعلوم جامعة أبو ضبي، الإمارات العربية المتحدة قسم الاتصال الجماهيري 2023 .H. G. Abu Backer The influence of Japanese Anime movies on the consciousness of the Arabic Child.[1]

تأثير أفلام الأنمي اليابانية على وعي الطفل العربي.

إشكالية الدراسة:

ما مدى تأثير أفلام الأنمي اليابانية على وعي أطفال العرب؟

تساؤلات الدراسة:

-ما هي أنواع القيم التي تهدف أفلام الأنمي إلى إيصالها؟

-ما هي الموضوعات التي يمكن اعتبارها تهديدا للأطفال؟

-ما هي العلاقة بين الحركات والرموز التي يصورها الأنمي وتصرفات الأطفال العرب؟

منهج الدراسة:

تدخل هذه الدراسة في تجليات البحوث الوصفية التحليلية، لأنها تستهدف الظاهرة العلمية ذاتها.

[1] G. Abu Backer, H. (2023) "The influence of Japanese Anime Movies on the Consciousness of the Arab Child, Information Sciences Letters: Vol. 12: Iss. 5.

أهم نتائج الدراسة:

-أكدت الدراسة أن الرموز والأفكار التي يصورها الأنمي تنعكس على الطفل، لذلك وجب مراقبة وتقييم المحتوى قبل تعرض الأطفال له، من طرف الأولياء والمعلمين وأصحاب الاختصاص، لأنها تضرب هويته وقيمه الثقافية

-جاءت الدراسة بنتيجة أخرى، يرى خبراء الإعلام والذين تم توجيه الاستمارة لهم، أن هناك علاقة بين سلوكيات شخصيات الأنمي وسلوكيات الأطفال، بعبارة أخرى إذا كانت شخصية معينة تحمل صفات سلبية كالعزلة والخيانة وتحدي العائلة، قد يبني عند الطفل أسلوب حياة متحرر، فضلا عن مظهرهم الفريد، من تسريحات وألبسة غريبة تؤثر على الطفل العربي.

-جاء الخبراء بأن افتقار السينما العربية إلى إنتاج تنافسي في سوق الأطفال، من بين أهم الأسباب التي دفعت بدخول أفكار غريبة لسلوك الأطفال، خاصة وأن الأنمي يصور الرموز والشعارات والأفكار قالبا عاطفيا مثيرا للإعجاب، مما يسهل عملية تبني هذه الأفكار.

التعقيب على الدراسة:

هدفت هذه الدراسة إلى تحليل كيفية تأثير الأنمي على سلوك الأطفال العرب، من خلال فحص القيم والرموز والممارسات والأفكار التي تعرضها هذه الأفلام، وقد تم التوصل إلى النتائج من خلال الإجابات المقدمة من طرف 109 أستاذ باحث من دولة الإمارات، ونتج عن الدراسة أن الأنمي يؤسس إلى قيم مختلفة، بما في ذلك الأخلاقية والحسية وأهمها الثقافية.

9. عنوان الدراسة: مقال علمي نشر بواسطة المركز الكندي للعلوم والتعليم 2020

The Effect of Japanese Animation Series of Informal Third Language Acquisition among Arabic Native Speakers.[1]

تأثير مسلسلات الرسوم المتحركة اليابانية على اكتساب لغة ثالثة الغير رسمية بين الناطقين باللغة العربية.

إشكالية الدراسة:

[1] Sara S. Alsubaie & Abbad M. Alabbad (2020), The Effect of Japanese Animation Series on Informal Third Language Acquisition among Arabic Native Speakers, English Language Teaching: Vol. 13, No. 8.

الجانب المنهجي

تسعى هذه الدراسة إلى معرفة تأثير الرسوم المتحركة اليابانية على الشباب العرب لتعلم اللغة اليابانية.

تساؤلات الدراسة:

-إلى أي مدى يشرع الناطقون باللغة العربية في تعلم اللغة اليابانية كلغة ثالثة؟

-كيف يؤثر المحتوى الذي يتعرض له المتعلمون على تطوير المفردات وكفاءة القواعد؟

-ما هي الآثار والوجيهات المستقبلية لتعلم لغة غير رسمية بشكل عام واتخاذ الرسوم المتحركة كأداة تعلمية على وجه الخصوص؟

منهج الدراسة:

اعتمدت هذه الدراسة على المنهج المسحي، باعتباره المنهج الملائم لطبيعة الدراسة، حيث مسحت أفرادا من 14 دولة عربية مختلفة عن طريق الاستبيان، عبر الإنترنت للحصول على نتائج تجيب عن تساؤلات الدراسة.

أهم نتائج الدراسة:

-تشير النتائج على أن المبحوثين لديهم دافع قوي لتعلم اللغة اليابانية.

-قالت النتائج إن الرسوم المتحركة اليابانية، كانت الدافع نحو تعلم مفردات العينة اللغة اليابانية.

-كما وصل البحث إلى أن، مع مرور الوقت من تعلم اليابانية انقسم المبحوثين إلى شطرين، فريق منهم كانت لديه دوافع خارجة حيث اعتبروا أن اللغة اليابانية لغة فريدة من نوعها، أما الفريق الثاني كانت لديهم دوافع عملية، حيث توقعوا لأنفسهم خطة مهنية مستقبلية، في حين أكد الفريقان أن الهدف الأول من تعلم اللغة اليابانية، أو يمكن تسميتها نقطة التقاطع بين المفترقات، هو مشاهدة الأنمي دون ترجمة، وهذا مؤشر على التأثير الإيجابي للأنمي، وخروجه من كونه أداة ترفيه إلى أداة تعليم.

التعقيب على الدراسة:

أقيمت الدراسة لرؤية إلى أي مدى دفع الأنمي بالمتابعين العرب لتعلم اللغة اليابانية، باعتبارها لغة المحتوى الرسمية، فتجدر الإشارة أن كل من الرسوم المتحركة اليابانية واتساق التعرض المتكرر، يدعمان عملية الاكتساب، وفي نفس الصدد أسهم الأنمي في عملية التعلم، والوصول المبحوثين إلى درجة الإتقان، وهكذا يتبين ومن خلال النتائج المتحصل عليها، أن الأنمي يترك أثرا في نهاية الأمر، خاضتا أن عينة الدراسة شملت 14 دولة عربية، وعلى غرار دول الخليج نجد أن الشباب الجزائري جزء من عينة الدراسة.

د. حدود الاستفادة من الدراسات السابقة:

بعد الاطلاع على ما تيسر من الدراسات السابقة، سواء الجزائرية أو العربية أو الأجنبية، تكمن حدود استفادة منها فيما يلي:

-وجهت الدراسات النظرة حول هذا البحث المدروس، مع توضيح الجوانب التي تحتاج إلى دراسة، بما أن جل الدراسات تطرقت لأثر وتأثير الأنمي، سواء كمضمون كلي أو كجزء من الرسوم المتحركة بصفة عامة.

-ساعدت أيضا في صياغة أسئلة الاستبانة والمقابلة، والجدير بالذكر مساعدتها في تسهيل الوصول إلى مراجع ومصادر تخدم الدراسة.

-وفضلا عن ذلك تم الاستفادة من النتائج المتحصل عليها في تحليل بيانات هذه الدراسة ومقارنتها مع نتائجها.

-تقاطعت دراسات مع هذا البحث المدروس في العديد من الأبعاد، من بينها المنهج، حيث اندرجت الدراسات السابقة تحت البحوث الوصفية التحليلية {3,4} واستخدمت كل من الدراسة {1,2,5} المنهج المسحي، وأيضا استخدمت كل الدراسات وهذه الدراسة أيضا الاستبانة كأداة تقص أساسية لجمع البيانات.

-وأخيرا، كانت الدراسات عونا في فهم الموضوع بشكل أعمق.

الجانب النظري

الفصل الأول:

القيم الثقافية وأثرها في بناء الهوية المجتمعية

تمهيد:

تعد القيم من المفاهيم الأساسية التي تسهم في تشكيل هوية الأفراد، تهندس سلوكهم وتوجهه، فهي عبارة عن مجموعة المبادئ التي تنشط داخل المقام المجتمعي، ويستند إليها الأشخاص في تفاعلاتهم، وتؤثر بشكل مباشر في طريقة التفكير وكذا التصرفات التي يقومون بها، وفي ظل انتشار المضامين السمعية البصرية وخاصة الرسوم المتحركة، فأصبح من الضروري دراسة القيم الثقافية باعتبارها عنصرا محوريا، يعكس الهوية ويعزز الانتماء وفي هذا الفصل تم التركيز على شرح مفهوم القيم بشكل عام مع معرفة أهميتها، أصنافها ووظائفها هذا من جهة، ومن جهة أخرى تم تسليط الضوء على القيم الثقافية باعتبارها ميزة ينفرد بها كل مجتمع.

المبحث الأول: القيم وآليات تشكلها

1_مفهوم القيم وأهميتها:

1_1_مفهوم القيم:

وقع موضوع القيم في دائرة اهتمام العديد من التخصصات، كالفلسفة والدين والاقتصاد، وعلم الاجتماع، وأيضا علم النفس، وذلك راجع لأهميتها ودورها تحديد وتوجيه سلوك الأفراد داخل المجتمعات المختلفة.

- **مفهوم القيم في الفلسفة:**

القيم في المفاهيم الفلسفية التي كانت وما زالت محط جدل كبير، فيقول جون ديوي إن الآراء حول القيم تتفاوت بين الاعتقاد بأن القيم مجرد إشارات وتغيرات صوتية، وبين الاعتقاد بأنها معايير قبلية عقلية ضرورية يقوم على أساسها الفن والعلم والأخلاق.

فيرى أفلاطون أن الأفكار الحق والجمال والالتزام الخلقي، وكل هذه الإحساسات والأفكار السامية، مصدر من عالم آخر، غير العالم الذي نعيش فيه عالم مثالي لتشوبه شائبة، وعلى عكس أفلاطون رجح كانط، أن العقل مصدر كل ما سبق وأنه هو من يعطي الخبارات الحسية شكلها الخاص الذي ندركه[1].

- **مفهوم القيم في الدين:**

وجاء في هذا المفهوم أن "مصدر القيم هي التعاليم الدينية، وخطاب الله هو الفيصل في الحكم على الحسن والقبيح، وكذا المباح والمحرم، وقيمة الأشياء من حيث ما يحصله الإنسان من حسن الأفعال وقبحها"[2].

- **مفهوم القيم في علم الاجتماع:**

"أجمع العديد من علماء الاجتماع، بأن القيم هي مستوى أو معيار الانتقاء من بين البدائل أو الممكنات الاجتماعية المتاحة أمام الشخص الاجتماعي في الموقف الاجتماعي"[3].

---

[1] إسماعيل محمد عماد الدين، منصور رشدي قام، كيف نربي أطفالنا: التنشئة الاجتماعية للطفل في الأسرة العربية، د ط، دار النهضة المصرية، القاهرة، 1974ص 223.

[2] عبد اللطيف محمد خليفة، ارتقاء القيم، د ط، عالم المعرفة، الكويت، 1993، ص 39.

[3] المرجع نفسه ص39.

- **مفهوم القيم في علم النفس:**

وعلى عكس علماء الاجتماع والذين يتعاملون مع القيم الجماعية، فعلماء النفس يركزون اهتمامهم على دراسة قيم الفرد ومحدداتها، فهي "عبارة عن الأحكام التي يصدرها الفرد بالتفضيل أو عدم التفضيل للموضوعات الأشياء وذلك في ضوء تقييمه لهذه الموضوعات"[1].

ومنه يمكن اعتبار القيم وعلى غرار التخصصات المختلفة، أنها الأخلاقيات والمبادئ السامية التي نشأ عليها الفرد، والتي تضع له القواعد الرئيسة لتعاملاته مع الآخرين، لأنها أحد الروابط التي تربطه مع الجماعة، وتدفعه لنظر في المصلحة العامة ولو على حساب مصالحه الذاتية.

1_2_أهمية القيم:

اختلفت وجهات النظر حول القيم، إلا أن كل الوجهات تتفق حول أهمية القيم بالنسبة للفرد والمجتمع:

- **أهمية القيم على المستوى الفردي:**

-القيم هي جوهر الكيان الإنساني، فهي المكون الأساسي عند بناء الشخصية فبالقيم يصير الإنسان إنسانا وبدونها يفقد إنسانتيه.

-النفس البشرية تؤثر على السلوك الإنساني، منها الشهوات والغرائز من أكبر مداخل السوء والفساد، فوضع الإسلام الحل لهذه المشكلة، فقام بوضع نظام قيمي يسيطر على هذه الغرائز ويضبطها.

-تورث القيم الفاضلة صاحبها الطاقة ايجابية فتكسبه الرؤية البصرية، وما يشعره بالطمأنينة عكس القيم السلبية والتي تورثه العجز وسوء الحال[2].

-للقيم دور مهم في بناء شخصية الفرد، فهي تحدد ما يقوم به من سلوكيات داخل الجماعة التي ينتمي إليها.

-توصل الفرد إلى التوازن والتوافق النفسي والاجتماعي والتي تجعله صالحا في مجتمعه.

[1] عبد اللطيف محمد خليفة، ارتقاء القيم، مرجع سبق ذكره، ص 59.
[2] الجلاد ماجد، تعلم القيم وتعليمها، ط2، دار الميسرة، عمان، 2007، ص-ص 39_42.

-القيم هي المرشد والموجه لسلوك الكائن الحي، والتي يتم من خلالها تفضيل سلوك على سلوك آخر[1].

- **أهمية القيم على المستوى المجتمعي:**

-تحظى القيم بأهمية بالغة في حياة الأمم والشعوب، فالمجتمع الإنساني محكوم بمعايير ومبادئ هي من تحدد طبيعة العلاقة بين الأفراد وكيف يتفاعلون فيما بينهم.

-تحفظ القيم للمجتمع بقاءه واستمراريته، ولنا في القرآن الكريم عبرة عن العديد من الأقوام والذين فظلوا القيم الهابطة على القيم الفاضلة في قوله تعالى:{فَأَذَاقَهَا اللَّهُ لِبَاسَ الْجُوعِ وَالْخَوْفِ}سورة النحل الأية 112.

-تعمل القيم على حفظ هوية المجتمع وتميزه عن غيره من المجتمعات، ولكل مجتمع معاييره وأصول ثقافية وقيمية يتبعها.

-لذلك الحفاظ على القيم يحفظ المجتمع ويضمنه والعكس إذا غابت القيم اضمحل المجتمع[2].

واستنادا على ما تم ذكره حول أهمية القيم يمكن تلخيص ذلك في مجموعة من النقاط سواء كانت على المستوى الفردي أو على المستوى المجتمعي:

-تساعد القيم المجتمعات على مواجهة التغيرات وتثبتها، مما يسهل على الناس حياتهم داخل المجتمع الواحد.

-تتواجد القيم في كافة مجالات الحياة الاجتماعية والسياسية، الاقتصادية وغيرها.

-تخفض القيم من حدة الأنانية المفرطة وتقلل النزاعات.

[1] شيخاوي صلاح الدين، النسق القيمي وعلاقته بالإبداع الإداري لدى الأستاذ الجامعي، رسالة ماجستير منشورة، جامعة محمد خيضر، قسم العلوم الاجتماعية، بسكرة، 2015، ص30.
[2] الجلاد ماجد، تعلم القيم وتعليمها، مرجع سبق ذكره، ص47.

2_ علاقة القيم بالمفاهيم الأخرى:

2_1_القيم والمبادئ:

المبادئ بالمفهوم العام هي ذلك الجمع من المرتكزات أو الأسس والتي تشكل بدورها الإطار المرجعي للفرد والمجتمع، إذ بها تورطه السلوك، كما تعد عنصرا أساسيا في اتخاذ القرارات، وتعد المبادئ العنصر الموجع للقيم، ولا تستنبط من شيء آخر ولا يغيرها الزمن ولا المكان وتمتاز بخاصية الإلزامية، أما القيم فهي تشتق من المبادئ وهي مطلقة ونسبية، مما يجعل هذه الأخيرة جوهر بناء الأنساق المعرفية وكذا صياغة النماذج التجريبية[1].

2_2_ القيم والعادات:

القيم والعادات مفهومان أساسيان في علم الاجتماع والثقافة، حيث يصبوا كلا المفهومين إلى تشكيل الإطار المرجعي داخل المجتمع، فستنادى إلى تعاريف سابقة فالقيم هي مجموعة من المعايير تحدد المرغوب وغير مرغوب وهذا من جهة، أما العادات فهي أنماط مكررة يطبقها الأفراد وتكسب بفعل التنشئة الاجتماعية، أما عن المفهومين معا فالقيمة هي الأساس النظري الذي تستند إليه العادة، فيرى عبد الرحمن الشعوان أن القيم والعادات يتفقان في كونهما دوافع للسلوك تتأثر بفعل الثقافة السائدة في المجتمع[2].

2_3_القيم والمعتقدات:

تنقسم المعتقدات إلى ثلاثة أنواع، وصفية والتي توصف بالصحة أو الزيف، وتقيميه أي التي يوصف على أساسها موضوع الاعتقاد بالحسن أو القبح، ويحكم الفرد بمقتضاها على بعض الوسائل والغايات، ويرى روكيستش أن القيمة معتقد من النوع الثالث، بين الأمر والنهي، فهي معتقد ثابت نسبيا ويحمل في فحواه تفضيلا شخصيا أو اجتماعيا لغاية من غايات السلوك[3].

---

[1] خياط محمد جميل، المبادئ والقيم في التربية الإسلامية، د ط، جامعة أم القرى، مكة المكرمة، 1996، ص 42.

[2] الشعوان عبد الرحمان، القيم وطرق تدريسها في الدراسات الاجتماعية، مجلة جامعة الملك سعود للعلوم والتربية والدراسات الإسلامية، كلية التربية جامعة الملك سعود، السعودية، 1997، ص 160.

[3] عكاشة محمد فتحي، زكي محمد شفيق، المدخل إلى علم النفس الاجتماعي، د ط، المكتب الجامعي الحديث، الإسكندرية 1997، ص239.

2_4_القيم والأخلاق:

تعتبر الأخلاق من أهم معاني الحياة، وقد وردت في القرآن الكريم في أكثر من 1500 أية بمختلف تصنيفاتها ما يقارب 24% من القرآن الكريم كاملا، وهذا ما يجعل الأخلاق في أغلب الأحيان أخلاقية دينية، تهدف إلى تحقيق العدل، وبالنسبة لنا كمجتمع إسلامي كان رسول الله –صلى الله عليه وسلم– المثال الأعلى في الأخلاق حيث قال الله تعالى فيه: {وإنك لعلى خلق عظيم} سورة القلم الآية 4، وفي علاقة القيم بالأخلاق يمكن القول، بما أن القيم مكتسبة فإن الأخلاق المرجع الأساسي لها، فإذا كانت القيم مستنبطة من صاحب خلق عظيم كانت القيمة حسنة والعكس صحيح، ويمكن اعتبار بعض القيم أخلاقية بطبيعتها كالعدل والصدق كما جاء في قوله تعالى: {إن الله يأمر بالعدل والإحسان وإيتاء ذي القربى وينهى عن الفحشاء والمنكر والبغي ۚ يعظكم لعلكم تذكرون} سورة النحل الآية 90[1].

2_5_القيم والسلوك:

إذا كانت القيم هي المبدأ المعياري والاعتقاد الجوهري، والذي يهندس السلوك، فالسلوك هو الاستجابة التي يقوم بها الأفراد في المواقف المختلفة، وينقسم إلى اثنين:

إرادي أي بمحض قرار الشخص، ولا إرادي أي تلقائي، والعلاقة بين هذا وذاك هي القيم، فهي تشكل الإطار الفكري، فكلما أمن الفرد بقيمة معينة انعكس ذلك على تصرفه، فإذا كانت الأمانة قيمة فإن السلوك هو الامتناع عن الغش والخيانة، وإذا كان الاحترام قيمة فإن السلوك يتمثل في التحدث بأدب وتقدير الآخرين، ويمكن الاستعانة بتعريف موريس أنجلس للقيمة فيقول: القيم هي الموجهة للسلوك[2].

[1] بوعطيط سفيان، القيم الشخصية في ظل التغير الاجتماعي وعلاقتها بالتوافق المهني، أطروحة دكتوراه منشورة، كلية العلوم الإنسانية والاجتماعية، قسم علم النفس وعلوم التربية والأرطوفونيا، جامعة منتوري، قسنطينة، 2012، ص 71.
[2] عبد اللطيف محمد خليفة، إرتقاء القيم، مرجع سبق ذكره، ص 58.

3_خصائص القيم ومميزاتها:

بما أن القيم سمة مميزة لكل مجتمع، فلقد حدد الباحثين خصائصها في قالب كثير التنوع ويمكن تقسيمها على النحو التالي[1]:

-القيم نسبية: يؤثر عليها كل من الزمان والمكان، كما أنها متغلغلة في شخص الإنسان تنبع من رغباته، وهذا الكائن هو من يضفي على الشيء القيمة.

-القيم مكتسبة: يتعلمها الفرد من نطاق الجماعة، ويكون ذلك عن طريق التنشئة الاجتماعية والتفاعل مع البيئة المحيطة، كما يمكن أن يكون هناك استعداد فطري لدى الإنسان لاتباع بعض القيم، كالتعاون والعدل، ويمكن الخروج ببعض القيم من خلال الأسرة، المدرسة، الدين، المجتمع، الثقافة، وسائل الإعلام، وأخيرا التجربة الشخصية.

-القيم ترابطية: فهذه القيم تؤثر وتتأثر بغيرها من ظواهر ومكونات البناء الاجتماعي.

-القيم إنسانية: بمعنى تخص المجتمع البشري دون غيره من الكائنات الحية، فالاهتمام والتقدير والاحترام من فعل الإنسان[2].

-القيم عالية: لدينا جميعا إحساس بعلو القيمة وارتفاع قدرها، ولها قابلية الانتقال من هذا إلى ذاك[3].

-القيم هرمية مدرجة: أي أنها تترتب عند كل شخص ترتيبا متدرجا حسب الأهمية، ومنه يمكن القول إن لكل فرد نظام قيمي يمثل جزء من تكوينه النفسي والقائد لسلوكه[4].

---

[1] شيخاوي صلاح الدين، النسق القيمي وعلاقته بالإبداع الإداري لدى الأستاذ الجامعي، مرجع سبق ذكره، ص-ص 35_36.
[2] المرجع نفسه، ص 35.
[3] بوعطيط سفيان، القيم الشخصية في ظل التغير الاجتماعي وعلاقتها بالتوافق المهني، مرجع سبق ذكره، ص76.
[4] السيد عبد القادر سلوى، عباس إبراهيم، الأنثروبولوجيا والقيم، د ط، دار المعرفة للنشر والتوزيع، مصر، 2010، ص22.

_تصنيفات القيم:

رغم اعتراف الباحثين بصعوبة تصنيفها، ولا يمكن الإحاطة بها، ورغم هذا القصور إلا أن مسألة التصنيف تعد أمر ضروري لدراستها، ونعرض لكم في هذا المقام عدة أبعاد للقيم:

4_1_ القيم حسب بعد المحتوى: ويندرج تحتها:

-القيم دينية: وتكون غالبا مستنبطة من الكتب الدينية والديانات.

-القيم الاجتماعية: وهي من تعلق الفرد بمجتمع معين، وتمثل العادات والنسق الفكري لذلك المجتمع.

-القيم جمالية: وترتبط ارتباط مباشر بإعطاء القيمة لكل ما هو جميل، وذلك من حيث الشكل وكمال النسق والانسجام[1].

4_2_ القيم حسب بعد الوضوح:

وفي هذا الجلل هناك نوعين، قيم صريحة وأخرى ضمنية، الأولى يصرح عنها بكل من الكلام والسلوك، والثانية، يمكن استخلاصها من الملاحظة عن طريق التصرفات اللاإرادية والتي تتكرر في سلوك الأفراد.

4_3_القيم حسب بعد الديمومة:

وهذه أيض تنشطر إلى قسمين:

-القيم العابرة: وهي قيم لا تتمتع بالثبات المطلق، بل يغيرها الزمن وذلك راجعا لتطورات الاجتماعية والثقافية والاقتصادية، والعولمة، وتزول بسرعة، وتمتاز بعد قدسيتها من طرف المجتمع، مثال على ذلك معايير الجمال وغيرها.

-القيم الدائمة: هي قيم تدوم زمنا طويلا، وقد تمتد جذورها إلى أعماق التاريخ، مثل العدل والأمانة وتظل هذه القيم محط قبول رغم مرور الزمن عليها.

[1] الخواجة محمد ياسر، علم اجتماع التنمية، المفاهيم والقضايا، ط1، دار الإسراء للطبع والنشر، مصر، 2009، ص 39.

4_4_القيم حسب بعد الإلزام: وتنقسم إلى ثلاثة أصناف:

-ما ينبغي أن يكون: وهي القيم التي لا جدال فيها، ملزمة وناهية، كأن يسود العدل في المجتمع هذا إلزامي.

-ما يفضل أن يكون: وهي قيم يفضل المجتمع أو الفرد العمل بها ويختارها على اختيار متاح آخر.

-ما يرجى أن يكون: وهي القيم المثالية التي يرى الأفراد بشأنها بصعوبة في تحقيقها بصورة كاملة، ومن أمثلتها، مقابلة الإساءة بالإحسان[1].

4_5_القيم حسب بعد الفائدة:

سواء كانت منفعة بفائدة أو منفعة تتعلق بإشباع حاجيات أو اهتمام أو مصلحة، ففي كثير من الأحيان يحتفظ الشخص بقيمة معينة لأنه يرى في وجودها فائدة سواء له أو للأخريين، وهذا ما يعرف بتوجهات القيم.

4_6_القيم حسب بعد الهدف:

والمقصد من ذلك هو تصنيف القيم وفقا لغرض محدد، أو هدف خاص مثل القيم تعلمية[2].

خلاصة القول القيم مهمة وضرورية مهما كانت درجتها، فبين الثبات والتغيير الانجراف وراء ما هو سائد تكون القيم هي الأساس الذي يمنعنا من التزحزح ويثبتنا.

[1] أبو جادو صالح محمد، سيكولوجية التنشئة الاجتماعية، ط1، دار الميسر للنشر والتوزيع، الأردن، 1998، ص209.
[2] تومي بلقاسم، القيم الثقافية للعمال بين الثقافة التقليدية والثقافة الصناعية في المؤسسة الاقتصادية العمومية، أطروحة دكتوراه منشورة، قسم علم الاجتماع، جامعة أبو قاسم سعد الله، الجزائر، 2018، ص52.

5_أنواع القيم:

تُشكّل القيم الإطار الذي يُستمد منه معنى التصورات والأفعال والأفكار الفردية والجماعية، وتختلف هذه القيم باختلاف مجالاتها، فمنها الأخلاقية والإنسانية والاجتماعية وغيرها، وهذا ما يجعل تناول أنواع القيم في دراستنا ضروريًا لفهم البيئة الفكرية والسلوكية لأي مجتمع وثقافة، ومن أهم الأنواع التي تخدم دراستنا نجد:

-القيم الأخلاقية:[1]

الأخلاق هي الطبع والسجية والعادة، ويقول صاحب لسان العرب هي اشتقاق من خليق وما أخلقه من لخلاقة، وهي تمرين، أي من ألف شيء صار ذلك، بمعنى مرن عليه وجاء في القرآن الكريم قوله تعالى: {وَإِنَّكَ لَعَلى خُلُقٍ عَظِيمٍ} سورة القلم الآية 4.

والأخلاق عند أبي حامد الغزالي، هي حالة نفسية تصدر عنها الأفعال، فإن كانت تلك الأفعال جميلة ومحمودة عقلا وشرعا، سميت تلك الحالة أخلاقا حسنة. وإن صدرت عنها أفعال قبيحة، سميت تلك الحالة سوء الخلق فإن جمال الصورة الظاهرة لا يتم إلا بجمال الصورة الباطنة، ولا يصح إلا بأربعة أركان:

- قوة العلم، التي بها ندرك الحق من الباطل ونفرق بين الصادق والكاذب والخير، وهذه القوة ناجمة عن الحكمة.
- قوة الغضب: وجمالها في أن يكون انقباضها وانبساطها حسب مقتضى الحكمة.
- قوة الشهوة: وحسنها عندما تبقى تحت سلطة العقل والشرع.
- قوة العدل: والأخيرة هي القوة التي تضبط الشهوة والغضب، إن اعتدال هذه الخصال يمثل حسن الخلق والعكس صحيحا.

[1] أسماء لمرابط، القيم الأخلاقية في القنوات الفضائية العربية، أطروحة دكتوراه منشورة، كلية الإعلام والاتصال، جامعة صالح بوبنيدر، قسنطينة، 2022، ص-ص 33_36.

القيم الأخلاقية هي المعايير السلوكية التي يقبلها المجتمع، وهي انعكاس لفضائل الحق والخير، ويعتبرها علماء الاجتماع نسخا من العادات والتقاليد التي لا يرفضها هذا الأخير، مصادرها متعددة، وتختلف باختلاف الخلفيات الدينية والثقافية والفكرية.[1]

-القيم الإنسانية:

هي قناعات فكرية مرتبطة بمجتمع معين والتحلي بها من طرف المتلقي يرفع من قيمته داخل المجتمع والنهوض بمستقبل هذا المجتمع فهي الأحكام الإنسانية التي يصدرها المتلقي على أي موضوع أو موقف على مستوى الحياة الديمقراطية والأخلاقية لبناء مجتمع أكثر إنسانية، من خلال نظام أخلاقي يميز المتلقي ويحدد سلوكه ومعتقداته واحتياجاته واتجاهاته، وإشباع الحاجات الإنسانية المختلفة للمتلقي وهي صفات حميدة داخل المجتمع مثل قيم الحب والمودة والإيثار والتعاطف مع الآخرين والتعاون والاحترام والإخلاص والوفاء والاستقامة والأمانة والنزاهة ورعاية الآخرين، والذكاء والجمال والعدل والفضيلة والعفة[2].

-القيم الاجتماعية:[3]

القيم الاجتماعية هي الفاعل والمكون الأساسي لشخصية الإنسان، وهي المصدر الحقيقي لكل ما يصدر عنه من مشاعر وأحاسيس وأفكار وآمال وطموحات واهتمامات، ومن ثم أقوال وأفعال وإنجازات، فهي المكون الحقيقي لشخصيته التي تميزه على غيره، والقيم الاجتماعية هي المسؤولة عن السلوك الاجتماعي الذي ينتهجه الفرد، فهي أنواع المعتقدات التي يحملها شخصا أو مجموعة من الأشخاص أو مجتمع بأسره ويعتبرها مهمة ويتقيد ويمكن تعريف القيم الاجتماعية بأنها" تلك المعتقدات التي نتمسك بها بالنسبة لنوعية السلوك المفضل ومعنى الوجود وغاياتها، ومن هنا نذكر أن الثقافة تشكل مصدرا للمقاييس والمعايير والوسائل والغايات والأهداف وأشكال التصرف المفضلة، وتتنوع بسبب تعدد مصادرها وتوجهاتها ومراميها.

[1] أسماء لمرابط، القيم الأخلاقية في القنوات الفضائية العربية، مرجع سبق ذكره، ص 37.
[2] عبير حسن عبده، القيم الإنسانية في الإعلان ودورها في التحفيز الإيجابي، مجلة العمارة والفنون، المجلد 2، العدد الثامن، كلية الفنون التطبيقية، جامعة حلوان، القاهرة، أكتوبر 2017، ص03.
[3] إبراهيم رمضان الديب، أسس ومهارات بناء القيم التربوية وتطبيقاتها في العملية التربوية، د ط، مؤسسة أم القرى للترجمة والتوزيع، مصر، 2008، ص 09.

المبحث الثاني: القيم الثقافية ومكوناتها البنائية.

1_القيم الثقافية وأهميتها:

1_1_الثقافة:

أخذ مفهوم الثقافة العديد من التعاريف والتفسيرات المختلفة، باختلاف السياقات التي يتم تناولها فيها، ففي البيانات الاجتماعية غالبا ما يستخدم هذا المفهوم لتمثيل طرق الحياة بأكملها والتي تشمل القواعد والقيم والسلوكيات المتوقعة، والتي تشكل في مجملها الطرق المقبولة للقيام بالتصرفات، وهذا ما يتفق مع القول إن الثقافة ما هي إلا مجموعة من المعتقدات والسلوكيات الخاصة بمجموعة من الناس، بينما يذكر الصادق في مقال العلاقة بين التأثر الثقافي وابتكار الفكرة في الإعلان في مجلة البلقاء للبحوث والدراسات، أن الثقافة هي مجموعة من المعارف البشرية والسلوك المكتسب ضمن الاطار الاجتماعي للفرد الواحد، والتي تختلف باختلاف المجتمعات الإنسانية، وباختلاف التوقيت الزماني، المحيط بتلك الثقافة.[1]

يقول الصادق: الثقافة تتبع مسارين الأول هو اتجاه واقعي، يرى أن الثقافة هي كل تكون من سلوك الإنسان المكتسب ضمن الإطار الاجتماعي، أما الثاني فهي اتجاه تجريدي، يرى أن الثقافة عبارة عن مجموعة من الأفكار يجردها العالم من ملاحظته للواقع والذي يحتوي على أشكال السلوك المكتسب الخاص بمجتمع ما، أو مجموعة معينة، بالمختصر الثقافة هي المحرك الأساسي للسلوك وقد تكون في اللاوعي لدى الفرد ويتصرف بناء عليها[2].

فيمكن القول إن الثقافة هي طبيعة إنسانية، وبالتالي فهي مبنية على قيم فطرية تعرف بالغرائز، فتحدد بدورها التقاليد والقيم بمختلف الأنماط السلوكية[3].

---

[1] ماجد عبد المحسن العبد الكريم، تأثير القيم الثقافية المحلية في المحتوى الإعلاني على استجابة الجمهور للرسالة الإعلانية، المجلة العربية للإدارة، مجلد 44، العدد1، كلية الإعلام والاتصال، جامعة الإمام محمد بن سعود الإسلامية، الرياض، السعودية، فيفري 2024، ص42.

[2] المرجع نفسه، الصفحة نفسها.

[3] جون ديوي الطبقة البشرية والسلوك الإنساني، ترجمة محمد لبيب النجمي، د ط، مؤسسة فرانكلين للطباعة، د ت، ص139.

فحسب غي روشيه، فالثقافة هي مجموعة من العناصر التي لها علاقة بطريقة التفكير، والشعور، والفعل صيغت في قواعد واضحة، والتي اكتسبها وتعلمها وشارك فيها جمع من الأشخاص، تستخدم بصورة موضوعية ورمزية في أن واحد[1].

والثقافة كنا أسلفنا الذكر فهي ليست مفهوما مستقلا بذاته بل هي الكل المركب، وترتبط بها العديد من المفاهيم ومن أهمها:

الثقافة والوطنية: ما كل ما يميزها عن غيرها من المعارف والفنون والعادات والتقاليد، أي كل ما يرتبط بحضارتها[2].

الثقافة والشعبية: وهي الثقافة التي تميز الشعب والمجتمع الشعبي، وتتصف بامتثالها للتقاليد والأشكال التنظيمية الأساسية[3].

الثقافة واللغة: هما مصطلحان مرتبطان ارتباطا وثيقا لا ينفصلان، فعندما نعرف اللغة نقول: إنها كائن تعليمي تعلمي يتكون من لغة اصطلاحية وثقافة والمجتمع الذي تحدث فيه، فيمكن القول إن اللغة حامل للمعرفة الثقافية، باعتبارها معبرا عن شكل الفكر وقاطبة العادات الاجتماعية والثقافية، ويقول أحد العلماء إن اللغة بدأت عندما بدأت الثقافة[4].

الثقافة والهوية: ثمة علاقة وثيقة بين الثقافة والهوية، بحيث يتعذر الفصل بينهما، وقد تعددت الثقافات في الهوية الواحدة، كما قد تنوعت الهويات في الثقافة الواحدة، وذلك ما يعبر عنه بالتنوع في الإطار الواحد، فقد تنقسم هوية شعب من الشعوب إلى ثقافات متعددة، تمازج عناصرها وتتلاحق مكوناتها، فتتبلور في هوية واحدة، –وعلى سبيل المثال– فإن الهوية الإسلامية تتشكل من ثقافات وشعوب والأمم التي دخلها الإسلام سواء اعتنقته أم بقيت على عقائدها، فهذه الثقافات امتزجت بالثقافة العربية الإسلامية[5].

---

[1] عبد الغني عماد، سيسيولوجيا الثقافة، ط2، مركز دراسات الوحدة العربية، بيروت، 2008، ص32.

[2] قاموس المعاني، تمت الزيارة في 2025/03/20 على الساعة 21:30.https://www.almaany.com/

[3] قاموس المعاني، المرجع نفسه.

[4] Sahlaoui.F.Z. F. Z (2023), Influence de l’appnotussage des Langues étrangères dens la transmission de culture chez les élèves 3as, journal of legal et social studies, vol2, p04

[5] زايد أحمد، عملية الحداثة وتفكيك الثقافة الوطنية، مجلة عالم الفكر، المجلد 32، العدد1، الإسكندرية، سبتمبر 2003، ص 14.

1_1_1_البناء المضموني للثقافة:

تعتبر الثقافة كائنا مبنيا ضمنيا، حيث يمتلك بنية خارجية تشكل تفاصيل الجسم، بينها في الداخل هناك أعضاء هي من تتحكم في استمرارية الجسم وتطوره، فلكي نرى الواجهة المورفولوجية، فالبنية لمضمونيه هي قالب الثقافة[1].

يرى الأستاذ مالك بن نبي أن الدين هو الوسيط الكيميائي في عملية التفاعل الثقافية، والتي تحدث بين الإنسان ومحيطه، وإلى جانب الدين هناك العديد من العناصر والتي تشكل أساسا من أساسيات البناء المضموني لثقافة فنذكر منها:

-اللغة: تعتبر اللغة أحد المكونات الأساسية في الثقافة بالإضافة إلى الوظائف الأساسية للغة، فتشكل سمة مميزة لكل ثقافة، فلكل مجتمع لغة خاصة، وأيضا تعتبر الوسيلة الوحيدة التي تستطيع ترجمة ما يجول في ذهن الإنسان عن طريق الكلام[2].

-القيم:

والقيم -كما سبق- الذكر هي الأحكام التي يصدرها الفرد بالتفضيل أو عدم التفضيل للموضوعات والأشياء، وتعتبر القيم أحد أهم المكونات وأعلاها في تشكيل هوية الفرد الثقافية وسلوكياته[3].

-العادات والأعراف:

إن العادات والأعراف هي استجابات لضغط الدوافع وضبط القيم، فهي بطبيعتها استجابة لحاجات ثابتة نسبيا وهذان العنصران أحد المكونات السابقة لأي ثقافة[4].

---

[1] عبد الغني عماد، سيسيولوجيا الثقافة، ط2،مرجع سبق ذكره، ص 138.
[2] جلبي علي عبد الرازق، دراسات في المجتمع والثقافة والشخصية، د ط، دار المعرفة الجامعية، الإسكندرية، د ت، ص 82، بتصرف.
[3] خليفة عبد اللطيف، إرتقاء القيم، مرجع سبق ذكره، ص 50.
[4] تومي بلقاسم، القيم الثقافية للعمال بين الثقافة التقليدية والثقافة الصناعية في المؤسسة الاقتصادية العمومية، مرجع سبق ذكره، ص76.

لقد حاولنا أن نوضح بإيجاز مفهوم القيم في الجزء الأول من هذا الفصل، من عديد الزوايا، سواء كان فلسفيا أو دينيا أو سيسيولوجيا، وبعدها وضحنا مفهوم الثقافة وأهم التعريفات التي أحاطت بها، والمفاهيم المرتبطة بها أيضا، وبناء على هذين العنصرين القيم والثقافة نعرف القيم الثقافية بالشكل الموالي:

"القيم الثقافية مفهوم مركب وهي مجموعة من القواعد والقوانين التي يرى أنها تنطبق مع مثل أعلى يرجع إليه"[1].

وجاء في قاموس الأنثروبولوجيا لشاكر مصطفى سليم، أن "القيم الثقافية –هي نفسها– الأهداف الإيدلوجية التي توجه تفكير الأفراد، والجماعات وأفعالهم في ثقافة معينة، أي أنها تطورات الأفراد للأمور المثالية المرغوب فيها، والتي تتحكم في عملية الاختيار، للوصول إلى أهداف معينة، ضمن الإطار العام للثقافة، التي ينتمي إليها اولائك الأفراد وتلك الجماعات"[2].

1_2_أهمية القيم الثقافية:

من المهم للمبالغة في تقدير أهمية القيم الثقافية، سواء بالنسبة للمجتمع أو الأفراد، فهي تشكل المجتمع، وكذلك الأشخاص الذين يعيشون في ذلك المجتمع، فمن المهم جدا أن نفهم ليس فقط أهمية القيم الثقافية بشكل عام ولكن القيم الثقافية بحد ذاتها فتكمن الأهمية فيما يلي:

–القيم الثقافية حاسمة في تشكيل مجتمع يضم أشخاصا يشاركون معتقدات متشابهة.

–تتشكل شخصيات الناس ووجهة نظرهم في الحياة من خلال تصوراتهم للبيئة الثقافية التي يعيشون فيها، فيتأثر سلوكهم بكيفية تفاعلهم مع مثلهم الأعلى أي القيم الثقافية.

–تزود مبادئ الثقافة الناس بالوعي، بكيفية التصرف في المواقف المختلفة وتزود القيم الناس بفهم الثقافة وتؤثر على شخصياتهم، لذلك تلعب قدرة الناس على الاندماج في ثقافة ما دورا حاسما في حياتهم.

–ينقل الناس قيمهم الثقافية إلى الآخرين ومن أجل نقل هذه المثل يتعلم الأفراد عن الثقافة، من خلال تجاربهم الشخصية.

[1] مهيوبي إسماعيل، مقدمة في دراسات المجتمع المحلي الريفي، ط1، دار النشر جيطالي، الجزائر، 2014، ص186.
[2] شاكر مصطفى سليم، قاموس الأنثروبولوجيا، ط4، جامعة الكويت، الكويت، 1991، ص39.

-القيم هي جوهر ما نقوم به، فالثقافات الوطنية تغرس قيما ومعتقدات في نفوس الناس، قد تدرك أو لا تدرك[1].

2_خصائص القيم الثقافية:

تتميز القيم الثقافية كغيرها من المفاهيم، بمجموعة من الخصائص مما يجعلها فريدة، فيمكن استخلاص خواص القيم في علاقتها بالثقافة، من خلال التأكيد على كل المؤشرات التي تصوغ جهد المرء الساعي إلى التغلب بما يرفعه ومن أبرز هذه السمات نجد:

-الثقافة اكتساب إنساني: وذلك بناء على ما يتلقاه الفرد من خبرات وتجارب يومية وكذا مواقف أثناء التنشئة الاجتماعية.

-الديناميكية: تتغير القيم الثقافية حسب محور اهتمام الفرد، وعليه فإن تغير القيم يرتبط بطبيعة المرحلة التي يمر بها الإنسان والمجتمع[2].

-النسبة والإطلاق: إن القيم الثقافية متغيرة وثابتة في نفس الوقت، ويرجع ذلك على حسب القيمة في حد ذاتها سواء كان على المستوى الشخصي أو الاجتماعي، فهي متغيرة لأنها تمر بمرحلة كزمن والمكان، وفي نفس الوقت هي ثابتة، فلا يمكن لها أن تكون دائمة التبديل وإلا لن تعزز استمرارية الشخص الإنسانية، والأنماط الثقافية، وكذا البناءات الاجتماعية[3].

-القيم متداخلة ومترابطة متضمنة: فتضم القيم الثقافية الجوانب المعرفية والوجدانية والسلوكية، وذلك حسب المجتمع الذي تصاغ فيه[4].

---

[1] Riana, R. (2021). What are cultural values? York College, The City University of New York (CUNY), CLDV 100 section web, Introduction to Multicultural Studies in the 21st Century (WI), Prof. Oluremi Alapo, 2021 Fall Term, pp 09_10

[2] رحماني آمال، قيم العولمة الثقافية من خلال الملصقات الإعلانية الموجهة للعرب، رسالة ماجستير، كلية الإعلام والاتصال، جامعة منتوري، قسنطينة، 2011، ص27.

[3] جان بول زززقبر، فلسفة القيم، ترجمة عادل الاوي، ط1، عويدات للنشر والطباعة، بيروت، 2001، ص24.

[4] عبد الله عقلة، الصراع بين القيم الاجتماعية والقيم التنظيمية في الإدارة التربوية، ط1، دار حامد للنشر، عمان، 2008، ص39.

-المعيارية: تختلف باختلاف المجتمعات والأنظمة السائدة، وهكذا نجد أن لكل مجتمع معايير خاصة به تضبط السلوك وتصرفات أفراده، وبالتالي، يميزه عن بقية الجماعات الأخرى، وهو تحد ثقافي يجعل القيم تسمو[1].

3_ تصنيفات القيم الثقافية:

يعد تصنيف القيم الثقافية موضوعا شائكا وصعبا نظرا لترادف المصطلحات التي يستعملها الباحثين، وكذا تعددها وعدم الثبات في توظيفها في المجالات النظرية، إذ ليس هناك اتفاق على تصنيف معين للقيم الثقافية.

إلا أننا عندما نتكلم عن القيم الثقافية فيعني ذلك التركيز أكثر على تلك العلاقات القوية التي تربط القيم الثقافية وسوف يكون تصنيفها منطلق الطبيعة الثقافية، على أساس مجالات الحياة الاجتماعية المختلفة، والتي تتوزع عليها هذه القيم، فإذا اتبعنا هذا الطرح تبرز أمامنا أصناف المفاهيم كالطرق الشعبية، والعادات والتقاليد الاجتماعية، وكذا الأعراف والمعايير والقوانين والتقاليد، والوضعية والمعتقدات الشعبية.

ولأن هذه الأخيرة مرتبطة بموضوع الدراسة، لكن هذا لا يمنعنا من التطرق للأصناف الأخرى التي وصل إليها الباحثون.

-الفلكلورية:

تعد أحد الأبعاد الأساسية للثقافة، حيث تعبر عن الموروث الشعبي الذي تنتجه الجماعة وتتوارثه عبر الأجيال، ويشمل الفلكلور مختلف أشكال التعبير الثقافي، كالأغاني، والأزياء التقليدية، والتي تحمل في طياتها، مجموعة من القيم، والمعاني والرموز التي تعكس نظرة المجتمع للعالم، وتسهم في ترسيخ الهوية الثقافية، كما ينظر إلى القيم الفلكلورية على أنها وسيلة غير رسمية لتوجيه السلوك الاجتماعي، فهي تنبع من وجدان الشعوب، ومهمتها الضبط، وسواء كان هذا الضبط مشعورا أو غير مشعور به، ومن خلال كل هذا تفرض نوع معين من السلوك[2].

-العادات:

[1] العايب سمية، القيم الثقافية للمجتمع الجزائري في الومضات الإشهارية للقنوات التلفزيونية الجزائرية، رسالة ماجستير، كلية العلوم الاجتماعية والإنسانية، جامعة محمد بوضياف، المسيلة، 2018، ص35.

[2] تومي بلقاسم، القيم الثقافية للعمال بين الثقافة التقليدية والثقافة الصناعية في المؤسسة الاقتصادية العمومية، مرجع سبق ذكره، ص88.

إن العادات الاجتماعية بصفة عامة هي كل سلوك متكرر يكتسب اجتماعيا، ويتعلم ويمارس اجتماعيا، ويتوارث أيضا اجتماعيا وليس بمعنى هذا أن كل سلوك متكرر يدخل في إطار العادات الاجتماعية، فهناك أنواع سلوك متكرر تعتبر عادات خاصة بالفرد، فالعادة الفردية يمكن للفرد ممارستها في حالة عزلة عن المجتمع، أما العادة الاجتماعية، لا تكون إلا بالحياة في المجتمع ومن أمثلتها التحية والمجاملة والطعام وغيرها من العادات الاجتماعية، كما أن العادة الاجتماعية يساندها الميل العام نحو قبولها.

ولربط بين العادة الفردية والاجتماعية يقول إدوارد سباير من منظور السيسيولوجيا: كل العادات هي في الأصل عادات فردية ومن خلال التفاعل تنتشر هذه العادات في المجتمع[1].

-التقاليد:

تنتقل العادات الاجتماعية من جيل إلى جيل بالتقليد والمحاكاة، أي أن كل تقليد أو عادة كان في الأصل عرفا واصطلاحا، أو أسلوبا من أساليب الشعبية، فلما توارثها الخلف أصبحت عند السلف تقليدا[2].

-الأعراف:

تعتبر الأعراف من أهم أصناف القيم الثقافية، وحسب بعض الكتابات الأنثروبولوجية فكثير من الجماعات البدائية والريفية تنظم حياتها من خلال هذه القوانين العرفية، فالعرف هو عبارة عن قانون تقليدي غير مكتوب وما هو إلا تطبيق أو ممارسة اجتماعية يتعلمها الفرد باعتبارها عادة اجتماعية، ويمارسها أفراد المجتمعات كافة بوصفها جزءا من التقاليد، وتفرض عليهم وتمنع المجتمع أي خروج منها[3].

ورغم التداخل المصطلحي بينها وبين التقليد والعادة إلا أنه يبرر جوانب معينة في نظام القيمي، فالعرف هو مجموعة الممارسات التي يغلب عليها الرقابة والتكرار في سلوك الأفراد والتي استمرا عبر الأجيال المتعاقبة[4].

[1] فوزية دياب، القيم والعادات الاجتماعية، ط 1، دار النهضة العربية، بيروت، 1990، ص 104.
[2] الحداد نقولا، علم الاجتماع، ط2، دار الرائد للنشر، بيروت، 1982، ص152.
[3] شاكر مصطفى سليم، قاموس الانثروبولوجيا، مرجع سبق ذكره، ص237.
[4] فوزية دياب، القيم والعادات الاجتماعية، المرجع السابق، ص 299.

-المعتقدات الشعبية:

ومن بين أصناف القيم الثقافية، توجد معتقدات شعبية وهي التي يؤمن بها الشعب، حول ما يتعلق بالعالم الخارجي والعالم فوق الطبيعي، وقد تكون هذه المعتقدات تبعث في نفوس الشعب عن طريق الكشف أو الرؤية أو الإلهام.

وهناك بقايا حكايات خرافية يصل تاريخها إلى أقدم العصور، وتتاح لها فرصة الظهور من خلا تلك التأليفات التي تصور مدركات غير حسية، وقد يكون أصلها معتقدات دينية[1].

ومن ناحية أخرى صاغ الباحثين أصناف أخرى للقيم الثقافية ليس لها علاقة بالعادات والتقاليد ونذكر منها:

-التصنيف على أساس محتضني القيم: وينص هذا التصنيف على أساس الأفراد نفسهم، والذين يحتضنون قيمة من القيم، كالعمل والقومية والتي تنشر على نطاق المجتمع بأسره.

-التصنيف في ضوء موضوعات القيم الثقافية: وفيه ينصب الاهتمام على الموضوعات المحددة تكتسب قيمة، فيتم مثلا تقيم الأمم على أساس عدالة النظم السائدة فيها ومدى شرعيتها.

-التصنيف على أساس العلاقة بين القيم ذاتها: ويعتمد هذا على مدى ارتباط القيم الثقافية ببعضها البعض، وهذا النوع من التصنيف يثير قضية تدرج القيم، ووفق لمدى عموميتها، فقضية الكرم مثلا تحقق السعادة للآخرين في هذه الحالة، تعتبر القيمة الأولى قيمة وسيطة، وهناك قيم أخرى لذاتها مثل الولاء، والأمانة وعليه فهذه هي القيم الغائية[2].

[1] يوسف ميخائيل أسعد، القوى الروحية في المجتمع، ط 2، مكتبة الأنجلو مصرية، القاهرة، 1993، ص118.
[2] عبد الغني عماد، سيسيولوجيا الثقافة، مفاهيم وإشكاليات من الحداثة إلى العولمة، ط1، مركز دراسات الوحدة العربية، بيروت، 2002، ص-ص 148_149.

4_مكونات القيم الثقافية:

ارتبطت القيم الثقافية بمفهوم الثقافة بحد ذاتها ارتباطا وثيقا، يكاد يجعل منها مصطلحان مرادفان لبعضهما البعض، إذ إن المجتمع يتكون من محيط المجتمع الذي ينتمي إليه، وينشأ على جملة من القيم الأخلاقية والإنسانية والاجتماعية وأيضا الدينية وكل ما ينبع من ثقافة المجتمع الذي يتكون فيه الفرد، لذلك فإن مكونات القيم الثقافية تمر مباشرة بمكونات الثقافية وهي كالآتي[1].

-المكونات المادية:

وهي كل ما يستعمله الإنسان في حياته اليومية من أساس ومسكن وملبس ومباني وغيرها، رغم أنها أشكال مادية، ولكنها في الحقيقة هي ترجمة للثقافة السائدة، مثل طريقة المأكل والمشرب والملبس أيضا، وطريقة الاحتفال بالإضافة إلى الأعياد والمناسبات، وكذا الطراز المعماري، ويمكن التفريق بالعين المجردة مثلا بين ملابس الرجل الجزائري والخليجي، وكل هذا ترجمة تعبيرية عن الهوية المجتمعية.

-المكونات الفكرية:

وتشمل اللغة والفن والدين والعلم وغيرها.

- اللغة: اللغة مضمون الهوية الثقافية ومخزونها الفكري والعاطفي، فهي تكون الإدراك العقلي والحسي اللغة العربية تدخل على أن المجتمع عربي ونفس شيء ينطبق على الصيني والياباني وغيرها من اللغات.
- المعتقدات: وهي الشيء الذي يتم تعلم واعتناقه، كحقيقة مدعومة، وترسخ في ذهن الأفراد وتترجم إلى سلوكيات يقوم بها أبناء المجتمع الواحد.
- الدين: الدين هو العقيدة الراسخة الموجهة لحياة المجتمعات، وغالبا ما تشكل القاعدة المعرفية لها وأيضا المرجعية لأغلب القرارات، فيقدم الدين رؤية شمولية تجيب عن الأسئلة النهائية والمتعلقة بالكون والحياة

[1] هناء عاشور، الشباب الجزائري والقيم الثقافية في الأغاني الغربية، أطروحة دكتوراه منشورة، كلية العلوم الإنسانية والاجتماعية، جامعة الحاج لخضر، باتنة، 2020، ص-ص 75_76.

والإنسان، وهو نظام معرفي متميز يؤثر في مجالات المعرفية والعلوم المتخصصة، والمعتقدات الأخرى كافة.

-المكونات الاجتماعية[1]: وهي هيكل المجموعة الاجتماعية من الناس، وعلى حسب الباحثين يمكن حصرها في ثلاثة عناصر ثقافية:

- الرموز: وتشمل اللغة اللفظية وغير اللفظية واللباس الذي يلبسه الأفراد وكل ما يعمل على تعزيز ولاء الفرد للجماعة التي ينتمي إليها.
- الطقوس: وتشمل الروتينات اليومية التي تعبر عن القيم وتدعمها وتعززها.
- القيم: وهي الجانب المخفي من الثقافة ويمكن استنتاجها من خلال سلوك الأفراد وهي تشكل جانبا واحدا فقط من جوانب الثقافة المختلفة.

5-ووظائف القيم الثقافية:

وعلى غرار القيم الأخرى، لدى القيم الثقافية وضيف تقوم بها، سواء كان ذلك على المستوى الفردي أو الاجتماعي:

5_1_المستوى الفردي[2]:

-تعمل القيم على تحديد أهداف الأفراد، وبذلك تعطي لحياتهم معنى وتهيئ لهم اختيارات معينة تحدد بها السلوك الصادر منهم.

-تلعب دورا مهما في صباغة الشخصية الفردية.

-تحقق للفرد الشعور بالأمان، فهو يستعين بها من أجل مواجهة التحديات اليومية وتمنح فرصة للتعبير عن النفس وتأكيد ذاته.

-تدفع الفرد لتحسين إدراكه ومعتقداته وفهم العالم من حوله.

[1] محمد مقداد، القيم الثقافية ودورها في نقل التكنولوجيا، ط1، دار الجبل، بيروت، 2002، ص207.
[2] خالد محمد أبو شعيرة، ثائر أحمد غباري، الثقافة وعناصرها، ط1، مكتبة المجتمع العربي للنشر والتوزيع، عمان، 2009، ص 53.

5_2_المستوى الاجتماعي:

-تقوم بربط العناصر الثقافية بنسيج محكم، وربط الثقافات الفرعية في ثقافة واحدة، وأن هذه الوظيفة المهنية مهمة بالنسبة للقيم، حتى أن بعض الباحثين ينظرون للمجتمع كأنه مجموعة من الناس يربطهم نظام من القيم، كما انها تساعد المجتمع على مواجهة التغيرات التي تحدث فيه.

-تعمل على تماسك المجتمع، فتحدد له أهدافه، ومثله العليا ومبادئه الثابتة المستقرة، لممارسة حياة اجتماعية سليمة.

-المساعدة في مواجهة التغيرات التي تواجه المجتمع.

-تزود المجتمع بالصيغة، التي يتعامل بها مع العالم وتحدد له أهدافه ومبررات وجوده، وبالتالي، يسلك في ضوئها قناعات تحدد للأفراد داخل المجتمع الواحد سلوكهم[1].

وعليه تملك القيم الثقافية مجموعة من الوظائف التي تسهل حياة المجتمع بصفة عامة والأفراد على وجه الخصوص كأطراف فاعلة في المجتمع، ويمكن صياغتها بشكل عام:

-تعمل كمعيار لتوجيه القول والفعل والسلوك الصادر عن الأفراد في مواقف مختلفة.

-الوصول إلى التكامل والتضامن في المجتمع من خلال نسق القيم العامة التي تعطي شرعية لمصلحة أهداف الجماعة وتحديد المسؤولية.

-لها دور كبير في بناء الشخصية الفرد.

-تنظم المجتمع وتضمن استمراره، وكل هذا لأن القيم الثقافية يفضلها الناس ويرغبون فيها، لأنها من صلب ثقافتهم[2].

[1] هناء عاشور، الشباب الجزائري والقيم الثقافية في الأغاني الغربية، مرجع سبق ذكره، ص85.
[2] المزيود ماجد، الشباب والقيم في العالم المتغير، ط1، دار الشرق للنشر والتوزيع، الأردن، 2006، ص26.

خلاصة الفصل:

تم التطرق في هذا الفصل إلى مبحثين مهمين يصبوان في عمق هذه الدراسة، فتحدث المبحث الأول عن القيم –بالتفصيل– من أهمية إلى خصائص وغيرها من العناصر التي لها علاقة أبستمولوجيا مع القيم.

أما في المبحث الثاني فتم الحديث عن الثقافة والقيم باعتبارهما مصطلحين يكاد يعجز الفصل بينهما، فتم التطرق إلى الثقافة وأهم المفاهيم التي لديها علاقة معها، وأيضا البناء المضمونين الخاص بها، بعدها القيم الثقافية، أهميتها، ومكوناتها، خصائصها، وأصنافها، وخيرا الوظائف التي تقوم بها على المستويين الفردي والاجتماعي.

وعليه فالقيم هي جزء من الثقافة والثقافة هي جوهرها، ومن خلال هذا الفصل تم إيضاح كل ما تم تسميته فسواء كانت قيم أم ثقافة، فهي متغيرات أساسية في الحياة الاجتماعية.

الفصل الثاني:

الرسوم المتحركة اليابانية كصناعة ثقافية

تمهيد:

تعد الرسوم المتحركة اليابانية أحد الأشكال الفنية التحركية، والتي لاقت رواجا بين محبي هذا الصنف من الأعمال السمعية البصرية، حيث اشتهر الأنمي كإحدى أهم الصناعات الثقافية في اليابان، والذي يحمل ثقافتها وأصبح جزء منها، وعلى غرار الرسوم المتحركة الأخرى والتي توجه لفئة الأطفال ذاع صيت الأنمي بين فئة الشباب والبالغين، باعتباره فنا يطرح مواضيع يستعصي على الأطفال فهمها، لأنه يجمع بين الحبكة والقصة والدراما والتشويق.

وعليه خصص هذا الفصل لتسليط الضوء على الأنمي والبحث فيه من عدة زوايا، بدايتا بالمفهوم، ونبذته التاريخية ومن أين جاء؟ خصائصه وأهم تصنيفاته وأين يمكن مشاهدته؟ أو ما هي الوسائل المتاحة.

كما خصصت زاوية للبحث في آثاره السلبية والإيجابية، ولنتأكد هل فعلا يدر الأنمي على اليابان بمبالغ طائلة أم لا.

المبحث الأول: ماهية الأنمي وتطوراته.

1_مفهوم الأنمي:

وعلى المستوى الإجرائي، الأنمي هو الاسم الثاني الذي تعرف به الرسوم المتحركة اليابانية والتي تختص بها دولة اليابان مشتقة من الكلمة الإنجليزية (أنيميشن– Animation) ويطلق عليها هذا الاسم لتفرقة بينها وبين فنون التحريك الأخرى الموجودة، ويلفظ في اللغة اليابانية بتتابع أحرف الكاتاكانا (ア. ニ. メ)*.

وهي النظام الثالث من أنظمة الكتابة اليابانية، أحرف خاصة فقط بالكلمات الدخيلة عن اللغة

إلى جانب الهيرغانا (にほん)*، ولكانجي (日本)* المأخوذ عن الأحرف الصينية.

أي أن الأنمي هو مصطلح يرادف كلمة أنيميشن «أفلام الرسوم المتحركة الغربية» ولكن بإجماع عالمي تم تخصيص هذا الاسم لنوع الياباني وهذا لاختلافها عن الرسوم الغربية في العديد من الخواص[1]، كما رأى بعض المهتمين من الأصل غير الياباني، أن المفردة أخذت شكلها من الكلمة الفرنسية (dessin animé) والتي تحمل الدلالة نفسها، أما بالنسبة للفظ أنيميشن والتي تعني التحريك، أي عملية تحريك الرسومات التي رسمها الرسامون ثم مرت بعدة مراحل حتى وصلت إلى الصورة النهائية، وهو مصطلح يعبر عن الشكل الفني أي الأنمي أو الرسوم المتحركة اليابانية[2].

アニメ *: هو نطق مرادف لكلمة أنمي بأحرف الكاتاكانا اليابانية (اجتهاد الطالبة)

にほん *: تنطق نيهون أو نيبون وتعني اليابان بأحرف الهيراغانا اليابانية (اجتهاد الطالبة)

日本 : * وتنطق نيهون أو نيبون وتعني اليابان برموز الكانجي الصينية (اجتهاد الطالبة)

[1] الفرق بين الأنمي والمانجا، تمت زيارة الموقع يوم 8 فيفري 2025، على الساعة 18:30.
https://www.google.com/amp/s/www.aljazeera.net

[2] منال رداوي، أثر مشاهدة برامج الأطفال التلفزيونية على إدراك الواقع الاجتماعي لدى الطفل، مرجع سبق ذكره، ص 129.

2_نبذة تاريخية عن الأنمي:

- المرحلة الأولى: بدايات الأنمي

كانت بداية صناعة الأنمي الياباني –خلال عام– 1917 بمحاولات يدوية بتقطيع الصور ولصقها استنادا إلى أعمال أمريكية وفرنسية قصيرة، وكان ذلك العصر (عصر السينما الصامتة) وعلى الرغم من نيل أفلام الأنمي اليابانية إعجابا كبيرا إلا أن تكلفة الإنتاج كانت باهظة موازنة بأعمال الأنمي الغربية، لذلك فقد الأنمي الياباني شعبيته أمام أعمال "ديزني"[1] القصيرة.

وقد تم سد الفراغ الذي تركه الأنمي الياباني من قبل شركات الدعاية والإعلان التي استخدمت الأنمي بإعلاناتها في وسائل الإعلام، وبهذا أصبحت الدعاية والإعلان المجال الوحيد لصناعة الأنمي، وسرعان ما توقفت صناعه بسبب وقوع زلزال إقليم كانتو الكبير عام 1923 والذي تسبب في خسائر فادحة لمنطقة العاصمة طوكيو، مما أدى إلى تراجع صناعة الأنمي لتبدأ بعدئذ مجددا منطلقة من الصفر.

وفي عام 1929 تم ابتكار السينما الناطقة، وبعدها في عام 1932 ظهرت الأفلام الملونة ولم تستطع صناعة الأنمي اليابانية مواكبة التطور السريع لتقنية صناعة الرسوم على المستوى العالمي، وفي ظل تلك الظروف قام "نوبورو أووفوجي" الذي يعتبر الجيل الثاني من عمالقة منتجي الأنمي بإنتاج فيلم " باغودا جوو نحو تووزوكو" ويعني "لصوص قصر باغودا " وذلك بطريقة قص ولصق الورق الملون وقد حظي هذا العمل بتقدير عالمي كبير، وبهذا اعتبر "نوبورو أووفوجي" من أوائل من أوصلوا الأنمي الياباني إلى المستوى العالمي.[2]

ثم ظهر العديد من صانعي الأنمي، لكن شهدت اليابان وعلى نحو هائل نقصا شديدا في المواد والمؤن بسبب الحرب وسيطرة النظام العسكري على كل شيء فيها، لدرجة أصبح فيها الحصول على الأقلام نفسها أمرا صعبا، وفي ظل تلك الظروف وقبل انتهاء الحرب العالمية الثانية بقليل تم عرض فيلم "موموتارو وجندي البحرية" (باللونين أبيض وأسود ولمدة 74 دقيقة) والذي جرى تمويله من سلاح البحرية الياباني وهو فيلم دعائي لرفع الروح القتالية وكان أطول فيلما في تاريخ الأنمي الياباني.

---

[1] رقان نبيلة، الرسوم المتحركة البوكيمون والطفل الجزائري، مرجع سبق ذكره، ص 71

[2] الكعبي حيدر محمد، الأنمي وأثره في الجيل العربي، د ط، المركز الإسلامي للدراسات الاستراتيجية، العراق، 2022، ص 10.

بداية شركة توإي:

وبينما كان السيد هيروشي أووكاوار رئيس شركة "توإي" يحاول النهوض باليابان من نكبة الهزيمة في الحرب شاهد فيلم "أميرة الثلج- سنووايت" (إنتاج سنة 1937) وانبهر بألوان العمل الزاهية وعندئذ صمم ستوديو حديثا مجهزا بأجهزة التكييف سنة 1956 أطلق عليه اسم "القصر الأبيض"[1] ثم أسس شركة "توإي للرسوم المتحركة" وكان أول عمل لها"白蛇伝-Hakujaden" وتعني أسطورة الأفعى البيضاء*

وقد قامت "توإي" بإرسال وفد استطلاع لأمريكا واستضافة خبراء إلى اليابان وأدخلت نظام شركة ديزني بالكامل وقامت بتوظيف الكثير من الموظفين، وكانت تقوم بإعدادهم في نفس الوقت الذي تستخدم فيه لصناعة الأنمي وممن كان يقوم بتدريب الكوادر العملاقان "ياسوجي موري" و"هارا أكي دايكو ".

- المرحلة الثانية: الجمود في صناعة الأنمي

ارتفعت تكاليف الإنتاج وتدهورت علاقات أصحاب العمل والعمال في شركة "توإي للرسوم المتحركة" (شركة توي إنميشن حاليا)، وفي صيف 1972، أصبحت قضايا التعيين والإقالة والتأمين الشغل الشاغل- في نهاية المطاف-.

وفي العام التالي 1973 أفلست شركة "مُوَشٍّ للإنتاج، تم تسريح الموظفين وهو ما كان يعني انتهاء نظام التوظيف بالأقدمية لشركة "توإي"، وحل بدلا عنه عائدات نظام دفع الرواتب حسب القدرات.

وهنا كانت هناك حاجة لتغيير أسلوب الشركات لكي يتلاءم مع سياسات محطات التلفاز، وأثناء تلك المرحلة- مرحلة الكساد أو الجمود- ظهر عمل جديد "بارجة الفضاء ياماتو" (مسلسل تلفزيوني 1974-1977) وعلى

[1] استكشاف ظاهرة الأنمي، موقع فاستر كابيتال، تاريخ الزيارة 3 ماي 2025، على الساعة 21:03، https://fastercapital.com/arabpreneur

*أول عمل طويل لشركة "توإي" "Hakujaden" ويعني أسطورة الأفعى البيضاء تم عرضه في أكتوبر سنة 1958 مأخوذ عن قصة صينية وجدير بالذكر أن "هاياو ميازاكي" ذهب لمشاهدة هذا الفيلم أثناء استعداده لامتحان دخول الجامعة وابدى اعجابه الباهر بالجودة العالية للفيلم. حقوق الملكية الفكرية لشركة "توإي".

نحو مغاير للمفهوم التقليدي السائد وهو أن الأنمي موجه للأطفال فقط نال شعبية ساحقة لدى الشباب حتى أصبح ظاهرة اجتماعية.[1]

- المرحلة الثالثة: الأنمي الياباني يغزو العالم

مع الانتعاش الاقتصادي الذي شهدته اليابان، في الثمانينيات في القرن الماضي تطورت صناعة الأنمي ودخلت في الفصول الدراسية كأدوات تعليمية.

وفي أواخر التسعينيات تحالفت مجموعة من الشركات اليابانية على رأسها شركة الألعاب الشهرية (ننتيندو Nintendo) لإنتاج مسلسل أنمي باسم (بوكيمون Pokémon) ظهر في الولايات المتحدة سنة 1997 م وحقق نجاحا ساحق، حيث أصبحت شخصية " بكاتشو " بلونه الأصفر الزاهي عرضا أساسيا على الشاشات التلفزيونية الأمريكية، كما عرض في أكثر من 100 دولة واجتاح العالم، وأثار حربا تجارية قائمة على، الأنمي والدمى والبطاقات التجارية، وهذا النجاح العالمي الذي حققه (بوكيمون)،غير موقف الحكومة الياباني برمتها عن الأنمي، فعملت على دعم هذه الصناعة، ووصل إلى ما هو عليه الآن[2].

3_خصائص الأنمي:

تمتلك الرسوم المتحركة اليابانية العديد من الخصائص والتي تميزها عن غيرها من بقية الرسوم الأخرى:[3]

- حبكة وقصة الأنمي :

كما هو معروف عن الأنمي فهو يتكون من حبكات وقصص عظيمة تجعل المشاهد يغرق داخل القصة والتفاصيل والمعالم الموظفة، فهو يتميز بتسلسل حلقاته، على عكس الرسومات الأخرى والتي تفرد كل حلقة بموضوع، فلا يكون هناك الوقت الكافي لربط المشاهد شاعريا مع الرسوم، فاليابان تنتمي إلى البيئة الشرقية التي تهتم بالأبعاد النفسية، ففي كثير من إنتاجات الأنمي، تبنى الحبكة على أساس نقاط الضعف والقوة التي تكتنفها النفس البشرية وهذا من بين أحد الأسباب التي تجعل من الأنمي مميزا.

---

[1] تاريخ صناعة الأنمي، موقع اليابان بالعربي، تمت الزيارة يوم 3 ماي 2025 على الساعة 21:10، https://www.nippon.com/ar/features/h000’3

[2] الكعبي حيدر محمد، الأنمي وأثره في الجيل العربي، مرجع سبق ذكره، ص 12.

[3] المرجع نفسه، ص-ص 17_20.

- التنوع في الأنمي:

وفرة الإنتاج والمنافسة في سوق الأنمي خلقت هذا التنوع، فنجد فيه الذكاء والدراما الرومانسية والخيال العلمي، مما سهل جذب أكبر شريحة ممكنة من المشاهدين، حتى من مختلف الفئات العمرية، فبرزت أنميات للأطفال وأخرى تحمل ثقل كبير موجهة للبالغين على وجه التحديد.

- العواطف:

ويعمل منتج الأنمي على التركيز على المشاعر بشكل كبير وملامسة أحاسيس المشاهد، فيخلق معارك وحبكات مؤثرة تجعل المرء يبكي وأخرى تثير الحماس، دون أن ننسى التعلق بالشخصيات حتى بعد انتهاء الأنمي حيث يعايشون الانفعالات ويبرزون تعابيرها بشكل كبير.[1]

- الرسم والتحريك:

مكونات الأنمي الناجح هي الإبداع في رسم الشخصيات والمشاهد والتركيز على التفاصيل وتوسيع الخيال والمبالغة فيه(أنظر إلى الملاحق).[2]

- استخدام معايير مثالية للجمال:

يعتمد أسلوب رسم الأنمي على تقنية مميزة تتفوق على الإنتاجات الغربية، إذ تظهر الجمال بمستويات عالية، بما في ذلك الملامح الآسرة، والعيون الواسعة، والشعر المنساب، والجسم الرشيق المثالي.

- توظيف الإثارة الجنسية:

تتبنى اليابان نهجًا منفتحًا للغاية في تصوير العلاقات، ربما بهدف تشجيع الشباب الياباني على الزواج، لا سيما وأن اليابانيين يعانون من ارتفاع معدل الشيخوخة.

فاحتلت اليابان المرتبة الأولى عالميا من حيث نسبة عدد المسنين التي بلغت 29.1 % من إجمالي السكان، تلتها دولتان أوروبيتان هما إيطاليا وفنلندا، وذكرت وكالة أنباء كيودو اليابانية أن عدد الأشخاص في البلاد

[1] ما معنى الأنمي، تمت الزيارة يوم 30 ماي 2025 على الساعة 20:55
https://mawdoo3.com
[2] الكعبي حيدر محمد، الأنمي وأثره في الجيل العربي، مرجع سبق ذكره، ص-ص 17-20.

الذين تبلغ أعمارهم 65 عاما فما فوق تجاوز 36 مليونا و230 ألفا من إجمالي السكان البالغ نحو 124 مليونا و600 ألف نسمة، وأظهرت البيانات تسجيل رقم قياسي آخر حيث تجاوزت نسبة الذين يبلغ أعمارهم 80 عاما أو أكثر في اليابان نسبة 10 % من الشعب الياباني للمرة الأولى، وفقا لما أظهرته بيانات حكومية[1].

من ناحية أخرى، تُحقق وفرة المشاهد الجنسية في الأنمي عوائد اقتصادية عالية.[2]

4_تصنيفات الأنمي:

يخضع الأنمي لتصنيفات تنقسم أساسا إلى نوعين: تصنيف يعتمد على الجمهور المستهدف، وتصنيف يعتمد على المحتوى يتضمن هذا التصنيف الأخير العديد من التصنيفات الفرعية التي قد تتداخل مع بعضها البعض في السلسلة الواحدة.

-تصنيف قائم على الجمهور المستهدف:

- كودومو(こども): وهي كلمة يابانية تعني طفل تستهدف هذه الفئة الأطفال الذين لم يبلغوا سن المراهقة، وتعتمد على ترفيههم، غالبا ما تكون القصص أخلاقية وتعليمية، وتهدف إلى غرس الأخلاق الحميدة في نفوس الأطفال، وما إلى ذلك. ومن الأمثلة على ذلك "دورايمون" و"ريمي"" رغيف العجيب".
- شونين(少年): هذا النوع موجه للأولاد الذين تتراوح أعمارهم بين 13 و18 عاما يغلب عليه طابع الأكشن والمغامرة والعوالم الخارقة للطبيعة، وهو النوع الأكثر شيوعا، من الأمثلة على ذلك "ون بيس" "ناروتو" "دراغون بول".
- شوجو(翔吾): هذا النوع موجه للفتيات المراهقات، غالبا ما يلامس مواضيع حساسة، وله أبعاد رومانسية وخيالية، ويتناول جوانب من الحياة المدرسية.[3]

[1] الدول العشر الأكثر شيخوخة في العالم، موقع الجزيرة، تمت الزيارة في 3 ماي 2025، على الساعة 15:18، https://www.aljazeera.net/

[2] الكعبي حيدر محمد، الأنمي وأثره في الجيل العربي، مرجع سبق ذكره، ص 20.

[3] الخوارجي طارق، قلعة الأنمي، مرجع سبق ذكره،ص121

- سنين: يستهدف هذا النوع الرجال الذين تتراوح أعمارهم بين 19 و40 عاما فأكثر، ويتميز بقصص أكثر تعقيدا مع جرعة متزايدة من العنف والجنس وعناصر أخرى من الأمثلة على ذلك أنمي " الوحش- "monster".[1]
- جوسي(ジューシー): يستهدف هذا النوع، الذي يعني "امرأة بالغة"، النساء من سن 18 عاما فأكثر. يتناول هذا النوع مواضيع نسوية أكثر جدية وجرأة.

تقدم فئتا "سنين " و"جوسي" مشاهد جريئة تتعلق بالعنف والجنس، وقصصًا أكثر عمقًا في أفكارها وعلاقاتها مع ذلك، هذا لا يعني أن فئتي "شونين" و"شوجو" تخلو من قضايا العنف والعلاقات العاطفية، وحتى التلميحات الجنسية، لأنها تُجسد الثقافة اليابانية، كما ذكرنا سابقًا.[2]

-التصنيف على أساس المحتوى:

- ميكا(ミカ): وهي كلمة مشتقة من اللفظ الإنجليزي " "mechanicalوالتي تعني الآلة أو الروبوت وتدور أحداث هذه الأعمال حول الصراعات رجال الآليين والروبوتات في العالم غالبا، ولعل أشهر نوعه هو مسلسل الأنمي "مغامرات الفضاء يوفو" أو كما يعرف "غرانديزر" وهي سلسلة متكونة من 74 حلقة صدرت عام 1975 ولقي شهرة كبيرة في العالم العربي وبدا عرضه في الثمانيات من القرن العشرين سواء دول المغرب العرب أو دول الخليج ولم يلق هذا المسلسل نجاحا في اليابان مقارنة بالدول العربية.[3]
- درامي(ドラマ): وتحتوي -في كثير من الأحيان- على قصص درامية حزينة.
- كوميدي(コミディ): ومحتوى العمل مضحك وساخر.
- التاريخي(歴史的): يحتوي هذا النوع من الأنميات على أحداث تاريخية، معظمها واقعية مع لمسة من الخيال، وخاصة تاريخ اليابان تصور أعمال هذا النوع اليابان في مجالات متنوعة، سواء في طريقة اللباس أو الطعام أو حتى المعالم والمدن. ستجدون صورا لأنمي تصور أماكن حقيقية في اليابان في قسم الملاحق.

[1] الكعبي حيدر محمد، المرجع نفسه، ص22.
[2] المرجع نفسه، الصفحة نفسها.
[3] الخوارجي طارق، قلعة الأنمي، مرجع سبق ذكرة، ص127

- الخيال العلمي(フィクション): يجمع هذا النوع بين التقنية والعلم مع خيال واسع ومن أشهر أنواعه "بوكيمون".
- روائي: يستوحي هذا النوع حبكته من الروايات العالمية، وأشهرها مسلسل "ريمي" المقتبس من رواية "بلا عائلة" للكاتب الفرنسي –هيكتور مالوت– عرض في الدول العربية وتحديدا قناة «سبيس تون »عام 2001.[1]
- ياوي(やおい): يشير هذا النوع إلى القصص التي تركز على العلاقات العاطفية والرومانسية بين شخصيتين ذكوريتين، ويعتمد الياوي على نوع من الفانتازيا العاطفية وغالبا ما تكون الشخصيات جميلة جدا –بشكل مثالي– ويطلق عليهم "بشونين" أي أولاد جميلين، والهدف منها ليس الواقعية بقدر ما تهدف لآثاره المشاعر لدى المشاهدين وهناك أنواع منها التقليدي والذي يحتوي على علاقة ومشاهد صريحة بين الشخصيات.[2]
- يوري(百合): كلمة يابانية تعني الزنبق، وهو نوع أدبي يركز على العلاقات العاطفية بين الفتيات، سُمي بهذا الاسم لأن الزنبق يرمز إلى الرقة والنقاء، وقد استُخدم كرمز أدبي للإشارة إلى العلاقات بين الفتيات بأسلوب شعري منذ أوائل القرن العشرين في اليابان.[3]

[1] http://farachat-karamesh.7olm.org تمت الزيارة يوم 3 ماي 2025 على الساعة 18:30
[2] الخوارجي طارق، قلعة الأنمي، مرجع سبق ذكره، ص141.
[3] الكعبي حيدر محمد، الأنمي وأثره في الجيل العربي، مرجع سبق ذكره، ص23

5_الوسائل التي يعرض عليها الأنمي:

بما أن الأنمي شكل من أشكال الإنتاج الثقافي البصري، فقد واكب التحولات التكنولوجية في العصر الحديث ومع ازدياد الإقبال العالمي عليه، انتشرت وسائل عرضه، فلم يعد يقتصر على التلفاز فحسب، بل أصبح يعرض عبر الوسائط الرقمية الحديثة، كالمواقع الإلكترونية والتطبيقات المتخصصة، وحتى مواقع التواصل الاجتماعي.

إليكم بعض وسائل عرض الأنمي:

-قنوات التلفاز:

يعد التلفاز الوسيلة الرئيسة للمشاهدة عبر التاريخ، والوسيلة الرئيسة لعرض الرسوم المتحركة اليابانية أيضا، في اليابان غالبا ما يعرض الأنمي على القنوات المحلية مثل تلفاز "Tokyo TV" "Fuji TV و"NHK وفي الدول الأخرى مثل "Animax"أو"Adultsuim"

في العالم العربي، عرض الأنمي على قنوات مخصصة للأطفال، مثل سبيس تون، وقناة الجزيرة للأطفال وغيرها، التي دبلجت الأعمال اليابانية، وعلى رأسها أستوديو الزهراء، وفلترتها بما يتناسب مع قيم المجتمع العربي، وحذفت منها ما لا يليق، وحقق نجاحا كبيرا في الدول العربية، وبعد ذلك بدأت بعض المؤسسات الإعلامية بعرضه مترجما دون تحرير، مثل قناة "MBC Action" التابعة لمجمع MBC، (أنظر للملاحق)

وفي الجزائر أيضا عرضت الرسوم المتحركة اليابانية على شاشات التلفاز الجزائري، ضمن البرامج الموجهة للأطفال ومن أشهرها أنمي "سالي" و"الكابتن ثابت"[1] كما عرض على قناة " " BeurTVإلى جانب قناة و one tv،kids4,حاليا.

-المواقع الالكترونية:

عُرض الأنمي على العديد من المواقع العربية والعالمية نظرًا لشعبيته بين المستخدمين، ومن أشهر المواقع التي تبث الأنمي:

[1] بشبيش رشيدة، الرسوم المتحركة في التلفزيون الجزائري، مرجع سبق ذكره، ص 200.

Egybest, cinema club, blibli

وكرانشي رول وهي من أشهر المنصات المتخصصة في ترجمة الأنمي إلى عدة لغات، حتى العربية تأسست عام2006، ومقرها الرئيس في الولايات المتحدة الأمريكية، ما يميزها هو عرض الأنمي بعد بث الحلقة بوقت قصير في اليابان، وهو ما يعرف بالبث المتزامن[1].

في يناير 2025، أعلنت كرانشي رول خلال المؤتمر الصحفي لشركة سوني مجموعة في معرض الإلكترونيات الاستهلاكية (CES) أنها ستطلق تطبيقا جديدا للمانغا الرقمية بعنوان كرانشي رول مانجا –في وقت لاحق– من هذا العام سيقدم هذا التطبيق كإضافة مميزة لمشتركي كرانشي رول، وسيتوفر كتطبيق مستقل على نظامي ISO وأندرويد، مع خطط لدعم متصفحات الويب مستقبلا.[2]

–تطبيقات الهاتف:

كان للأنمي حضور بارز في بعض التطبيقات، بعضها مخصص له بالكامل، وبعضها الآخر يقدمه كجزء من الإنتاج الترفيهي السمعي والبصري، إلى جانب أعمال أخرى، إليكم بعض الأمثلة على تطبيقات الأنمي:

تطبيقات متخصصة: هناك عدد من التطبيقات المخصصة للأنمي المترجم إلى اللغة العربية، منها: "Anime4u" و"" " Anime Witcher" "Anime Fire من أشهرها تطبيق "أنمي سلاير"، لما يتمتع به من ميزات عديدة تجعله خيارًا شائعًا:

- متوفر على أندرويد، وآيفون، وحتى أجهزة التلفزيون الذكية.
- يضم مكتبة ضخمة من الأنميات المترجمة إلى العربية.
- سريع وسهل الاستخدام، بواجهة بسيطة وحجم لا يتجاوز 13 ميجابايت.
- ثم يقدم لمحة موجزة عن كل أنمي، مع إمكانية تقييمه.

[1] موقع كرانشي رول، تمت الزيارة في 4 ماي 2025 على الساعة 12:20 https://www.crunchyroll.com
[2] تحليل حجم سوق الأنمي، تمت الزيارة 6 ماي 2025 على الساعة 22:00
https://www.grandviewresearch.com/industry-analysis/anime-market

- والأهم من ذلك، أن تطبيق "أنمي سلاير" مجاني تمامًا.[1]

تطبيقات أخرى: اختارت بعض التطبيقات أيضًا عرض الأنمي لجذب المستخدمين الذين يستمتعون بهذه الأنواع. من بينها:

- Hi TV : تطبيق يقدم محتوى متنوعًا، بما في ذلك الأفلام والمسلسلات والأنمي. يوفر ترجمة عربية وسهل الاستخدام، وجودة عالية، ومجاني مع بعض الإعلانات. أحيانًا، يوفر خيارات مدفوعة لإزالة الإعلانات.[2]
- نتفليكس : من أبرز المنصات العالمية، إذ تقدم مكتبة ضخمة من الأفلام والمسلسلات والأنمي، ومع تزايد اهتمامها بهذه الأعمال، أنتجت المنصة أنميها الأصلي، بما في ذلك "زواج سعيد"، مما جعلها مساهمًا فعالًا في نشر الأنمي خارج اليابان وتعزيز حضورها الثقافي عالميًا، وهي منصة مدفوعة بالكامل، حتى أنها أنتجت أنمي حيْ مثل "ون بيس" و"ديث نوت".[3]

-مواقع التواصل الاجتماعي:

عرضت مواقع التواصل الاجتماعي، مثل تيليجرام وفيسبوك ويوتيوب، الأنمي الياباني وساهمت في ترويجه على نطاق واسع، وأصبحت هذه المنصات الرئيسية لمشاركة الفيديوهات ومناقشة الحلقات والتعليق على المواسم الجديدة، كما وفرت بيئة تفاعلية لعشاق الأنمي.

[1] تطبيق أنمي سلاير، تمت الزيارة يوم 6 ماي 2025 على الساعة 22:30 https://www.animeslayer.pro/p/anime-slayer-2024.html?m=1

[2] تطبيق هاي TV : تمت الزيارة يوم 6 ماي 2025 على الساعة 22:40 https://m.gohitv.com/ar-ae/hitv-download

[3] نتفليكس: تمت الزيارة يوم 6 ماي 2025 على الساعة 23:00 https://www.netflix.com/dz/

المبحث الثاني: تأثيرات الأنمي وأهميته الاقتصادية

1_أبرز الفاعلين في صناعة الأنمي:

يُعد الأنمي الياباني أحد أهم أشكال التعبير الفني المعاصر، حيث يمزج بين الإبداع البصري والقصص العميقة ضمن إطار ثقافي مميز لم يكن لهذا الشكل الفني أن يحظى بهذه الشعبية والتأثير لولا وجود مؤسسات إنتاجية قوية وكتاب، لديهم رؤى وأعمال فريدة تتجاوز الترفيه لمعالجة القضايا الإنسانية والاجتماعية وفي هذا السياق يقدم هذا العنصر لمحة عامة عن أشهر الاستوديوهات التي أسهمت في تشكيل خصائص الأنمي، وأهم الأعمال التي قدمت هذا الشكل الفني للعالم ورفعت من مكانته العالمية:

1_1_ أستديوهات صناعة الأنمي:

برز العديد من أستديوهات الأنمي في اليابان ما يقارب300[1] ستوديو ومن أشهرها نذكر:

-استوديو توي للرسوم المتحركة: تأسس استوديو توي للرسوم المتحركة عام 1948، واستمر في العمل من عام 1956 إلى عام 1998. كان الاستوديو يُعرف باسم توي دوغا، على الرغم من أنه معروف للعالم الخارجي بالاسم الإنجليزي الأكثر شيوعًا توي أنيميشن، حيث أن كلمة "animation" هي المعادل للكلمة اليابانية دوغا وهي معروفة أيضًا بشعارها الذي استخدمته في السبعينيات، وهو القط البيروفي.

-ستوديو جيبلي: تأسس عام 1985 على يد مخرجي الرسوم المتحركة إيساو تاكاهاتا وهاياو ميازاكي، وقد أنتج ستوديو جيبلي 22 فيلمًا روائيًا طويلًا، حققت معظم أفلام ستوديو جيبلي نجاحات في شباك التذاكر في اليابان في العام الذي تم إصدارها فيه، ومن أشهر أعماله "عدنان ولينة"، وفيلم "أسمك".

-ستوديو بييرو: تأسس في مايو 1979، بمكاتب في منطقة ميتاكا في طوكيو، وتم تأسيس بييرو على يد موظفين سابقين في شركة Mushi Production وشركة Tatsunoko Productio Pierrot هي كلمة

[1] ايرادات الأنمي، تمت الزيارة يوم 8 ماي 2025 على الساعة 14:00، https://www.nippon.com/ar/features/h00279/

يابانية مستعارة تعني "المهرج"، مشتقة من اسم الشخصية الشهيرة Pierrot، ويظهر وجه المهرج في شعار الشركة.[1]

1_2_ أشهر الأنميات على الصعيد العالمي:

-القطعة النادرة"One piece":

يعد ون بيس واحدة من أبرز الأعمال في تاريخ الثقافة الشعبية اليابانية، حيث تمكنت المانجا الخاص به من تحقيق انتشار عالمي واسع، بما يتجاوز 400 مليون نسخة منشورة حتى الآن وقد حافظ هذا العمل، الذي ألفه إيتشيرو أودا[2]، على استمرارية جماهيريته لما يزيد عن خمسة وعشرين عاما، سواء من خلال الأنمي أو المانجا تتمثل جاذبية وان بيس في بنائها السردي المعقد، حيث تستند إلى عالم خيالي غني بقصص القراصنة، والأساطير، والبنى الاجتماعية والقانونية الخاصة به، -كما تعرف -القصة بتنوع شخصياتها.[3]

كانت المانجا الخاص به الأكثر مبيعا لمدة 11 عاما في المدة بين عامي 2008 و2018 وعام 2016 حصل المسلسل على 19 مليارات مشاهدة على المنصات الإلكترونية؛ مما جعله أشهر مسلسل أنمي في هذا العام، تبعا لموقع بينزيس إنسايدر، ولا زال مستمرا لحد الساعة بأكثر من 1130 حلقة.

-دراغون بول"Dragon ball":

دراغون بول، من تأليف أكيرا توریاما، كانت مجرد سلسلة مانجا في عام 1984 ولكن مع الطلب العالي من المعجبين، أصبحت رسوم متحركة، تحولت إلى واحدة من أكثر الرسوم المتحركة شعبية وتأثيراً في نوع الشونين، في هذا الأنمي يتم نقل القراء عبر القصة العميقة لدراغون بول، ساعد مزيج المسلسل من الكوميديا والحركة والدراما، جنبًا إلى جنب مع الشخصيات الجذابة والمتطورة، في الحفاظ على شعبيته، بغض النظر عما إذا كان الأمر يتعلق بالمعارك التي تخطف الأنفاس، أو المشاهد العاطفية.[4]

---

[1] طارق الخوارجي، قلعة الأنمي، مرجع سابق، 234.

[2] المرجع نفسه، ص44

[3] ون بيس الأسطورة اليابانية، ، تمت الزيارة يوم 8 ماي 2025، على الساعة 16:18، https://www.google.com/amp/s/www.aljazee

[4] أعظم أنمي في التاريخ، تمت الزيارة يوم 8 ماي2025 على الساعة 16:30، https://misaha.com/

-ناروتو"Naruto":

نُشرت سلسلة المانغا (قصص مصورة) بعنوان "ناروتو" لأول مرة في مجلة "شونين جامب" الأسبوعية في عام 1998، كما بُث مسلسل رسوم متحركة تلفزيوني في عام 2002 وحقق نجاحا كبيرا، وتجاوزت مبيعات السلسلة على مستوى العالم حتى الآن 250 مليون مجلد مطبوع، ما يجعلها محبوبة في جميع أنحاء العالم، وقدر عدد حلقاتها ب 700 حلقة.[1]

-المحقق كونان"Detective Conan":

صدرت سلسلة "مانغا " أي قصص مصورة" سنة 1994 في مجلة "شونن سندي الأسبوعية"، فحققت مبيعات وصلت إلى 120 مليون نسخة في اليابان وحدها، هذا النجاح الباهر حوّل المانغا فيما بعد عام 1996 إلى مسلسل أنمي، ورغم أنه مرَ زمن طويل على إصدار هذا العمل، إلا أنه بقي ملهما للكثيرين ومحبوبا لدى الأطفال والكبار على حد سواء في جميع أنحاء العالم، قامت اليابان بإنشاء مدينة كونان وهي مدينة صغيرة تأسست في أكتوبر من عام 2005، وتقع في بلدة هوكاي في محافظة توتوري التي ولد فيها المؤلف غوشو أوياما وحولت إلى متحف ومزار سياحي يحتفي بشخصيات المسلسل، وهي تحتضن جسر كونان الذي تقف فيه بعض تماثيل شخصيات.[2]

والعديد من الأنميات، التي سطرت اسمها على الصعيد العالمي والتي يتجاوز عددها 30 ألف أنمي منذ ظهوره أول مرة وإلى الان مثل "قاتل الشياطين" "وبليتش" "وجوجوتسو كايسن" وحتى "القناص".

2_الأنمي كمورد اقتصادي لليابان:

تحوّل الأنمي من إنتاج محلي يستهدف الجمهور الياباني بالدرجة الأولى، إلى ظاهرة ثقافية عالمية، أثّرت في أذواق الشباب وسلوكهم الثقافي عبر القارات، إلا أن هذا الانتشار لم يقتصر على البعد الثقافي فحسب، بل

[1] السر وراء شهرة ناروتو العالمية، تمت الزيارة يوم 8 ماي 2025 على الساعة 16:41، https://www.nippon.com/ar/japan-topics/c11907/،
[2] المحقق كونان صمود لأكثر من 22 عاما، تمت الزيارة يوم 8 ماي 2025 على الساعة 17:05، https://hakayakids.site123.me/

رافقه أيضًا نمو اقتصادي ملحوظ، ما جعل صناعة الأنمي ركيزة أساسية في الاقتصاد الياباني الحديث، ومثالًا بارزًا على اقتصاد قائم على المحتوى الإبداعي.

إن كسب المال في صناعة الأنمي لا يقتصر على إيرادات بث الحلقات فحسب، بل يشمل شبكة كاملة من مصادر الدخل، مثل بيع حقوق التوزيع العالمية، وترويج المنتجات، والألعاب، والشخصيات، والقصص المصورة، وتنظيم الفعاليات وكدليل، على ذلك، وبلغة الأرقام، إليكم بعض الإحصائيات التي تثبت أن الأنمي صناعة ثقافية تبلغ قيمتها مليارات الدولارات:

وصل سوق الأنمي لعام 2021 الى 2.74 ترليون ين أي 113.3 %عن العام السابق، ويعود السوق الى النمو بعد الحد من تأثير كوفيد 19، الى عام واحد، وقد تعافى من الركود وزادت أرباح كل مجال في السوق عن العام السابق، وبالموازنة مع عام 2019، تجاوزت الأنواع الأربعة: الفيديو، والبث المباشر، والترويج، ارقام العام 2019 [1].

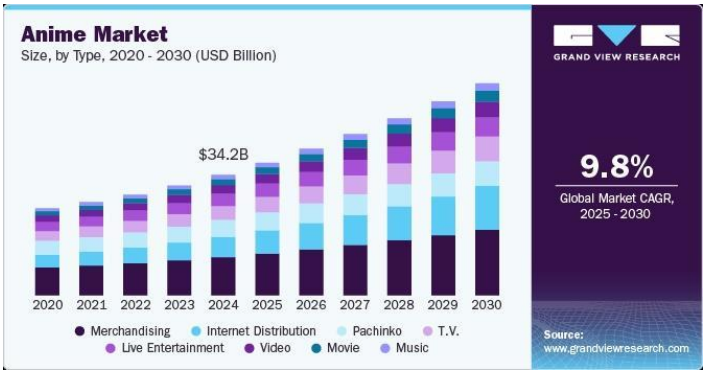
أفادت جمعية منتجي الأفلام في اليابان، والتي تضم أربع شركات رئيسة لإنتاج الأفلام في البلاد، بأن إيرادات شباك التذاكر قد ارتفعت بنسبة 3 9٪ لتصل إلى 221.4 مليار ين خلال العام الماضي 2023. يعزى هذا النمو إلى أداء قوي لأفلام الأنمي، مما يبرز الأثر الإيجابي الكبير الذي تلعبه هذه الأعمال في دعم صناعة السينما في اليابان.

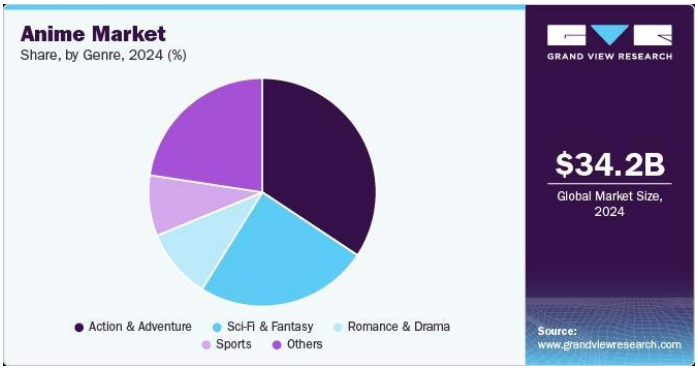
يظهر هذا الارتفاع أيضا تفضيل الجماهير لتجارب السينما المميزة والفريدة التي تقدمها أفلام الأنمي، في عام 2023، كانت أفلام الأنمي تتصدر القائمة العامة بأكملها في إيرادات شباك التذاكر في اليابان، حيث حققت كلا منها أكثر من 10 مليارات ين حقق فيلم "بداية سلام دانك" أعلى في الإيرادات حيث بلغت 15.9 مليار ين، يليه الفيلم الأمريكي "فيلم سوبر ماريو بروس" ب 14.0 مليار ين، وفيلم "المحقق كونان: الغواصة الحديدية السوداء" بإيرادات قدرها 13.9 مليار ين[2]

[1] The Association of Japanese Animations، Anime Industry Report– Summary, march 2023, p08.

[2] أفلام الأنمي تهيمن على إيرادات شباك التذاكر في عام 2023 في اليابان، موقع اليابان بالعربي، ، تمت الزيارة يوم 7 ماي 2025، على الساعة 9:26، https://www.nippon.com/ar/japan-data/h01908/

وفي عام 2024، ومن المتوقع أن ينمو بمعدل نمو سنوي مركب قدره 9.8 % بين عامي 2025 و2030. ويعود هذا النمو بشكل رئيس إلى صعود منصات التواصل الاجتماعي، التي عززت بناء مجتمعات بين المعجبين، مما أتاح مزيدا من التفاعل والمشاركة، ويسهم هذا التواصل المتزايد في تعزيز ثقافة الأنمي عالميا بشكل متزايد، كما أن العلاقة الوثيقة بين مسلسلات الأنمي الشهيرة ومبيعات المنتجات تسهم بشكل كبير في توسع صناعة الأنمي، ويشهد الطلب على المنتجات المتعلقة بالأنمي، من الشخصيات إلى الملابس، نموا مستمرا، مما يعزز السوق ككل، ومن المتوقع أن يسهم في تعزيز نموه في السنوات القادمة.





الشكل 01: حجم الارادات لعام 2024. [1] **الشكل 02: حجم النمو من عام 2020 الى 2030**

3_ الآثار الإيجابية للأنمي:

الأنمي، كمنتج فني يحمل رسائل ثقافية، آثار إيجابية على الشباب العربي، تشمل تعزيز الوعي الاجتماعي وتعزيز الثقة بالنفس، والسعي للنجاح، وتنمية الذوق الفني، واكتساب معارف متنوعة، بل وتحسين مهاراتهم في اللغة العربية لذلك، يحتضنه الشباب ويدافعون عنه، معتبريه وسيلة فعالة لنقل القيم والمعرفة بطرق قد تعجز عنها المؤسسات التقليدية، ومن بين الآثار الإيجابية نجد:[2]

-الوعي بالعلاقات الاجتماعية:

[1] تحليل حجم سوق الأنمي، تمت الزيارة 24 جوان https://www.grandviewresearch.com/industry-analysis/anime-market على الساعة 14:00 2025

[2] حيدر محمد الكعبي، الأنمي وأثره على الجيل العربي، مرجع سبق ذكره، ص-ص 68_70.

يتضمن العديد من الأنميات الشهيرة –خصوصا تلك الموجهة إلى فئة الشباب– قصصا روائية محكمة تتحدث عما يمكن أن تكتنفه العلاقات الاجتماعية المتنوعة من تعقيدات وتحديات، وعادة ما يقدم كاتب الأنمي هذه العلاقات استنادا إلى خبرات اجتماعية متراكمة أو دراسات علمية دقيقة.

–الثقة بالنفس والإصرار على النجاح:

يكاد لا يخلو فيلم أو مسلسل أنمي من هذه الفقرة الإيجابية وأعتقد أنها عماد الهدف الأخلاقي، لصناعة الأنمي الموجه للمراهقين والشباب، وعادة ما يقوم كاتب الأنمي بحشد زخم عاطفي كبير في هذه المرحلة، يجعل المراهق أو الشاب يتماهى مع الشخصية، فيعيش بوجدانه الرغبة العارمة في مماثلة البطل في الأنمي والاقتداء به في إصراره الشديد على تجاوز الصعاب، ويسقط هذه الرغبة على المشاكل والتحديات التي تطرأ في حياته الخاصة وبذلك يتحول الأنمي بالنسبة .للمشاهدين مثل جلسة للتنمية البشرية التي تحفز فيهم الشعور بالتفاؤل وعدم اليأس من النجاح.

–اكتساب المعرفة العلمية والتاريخية:

تُقدّم العديد من قصص الأنمي حقائق علمية وتاريخية مستمدة من الواقع، ويوظّف الكُتّاب هذه الحقائق عمدًا في الأنمي لإضفاء قيمة فكرية على أعمالهم. يجمع هذا الإنتاج الفني بين الأدب السردي والقيمة العلمية.[1]

هناك إيجابيات أخرى، كتعلم اللغة اليابانية، والتعرف على ثقافات أخرى، وتعليم المبادئ، إذ تُقدم العديد من الأنميات مبادئ الصداقة والشجاعة والحب وغيرها. وأخيرًا، للترفيه والتسلية، وتنمية الخيال، آثار إيجابية تجعله محط اهتمام الشباب.

4_ الآثار السلبية للأنمي:[2]

رغم الشعبية الكبيرة التي يحظى بها الأنمي بين فئة الشباب، إلا أن له آثارًا سلبية قد تؤثر على سلوك الفرد وتفكيره، خاصة عند الإفراط في متابعته دون وعي أو رقابة وهنا بعض الآثار السلبية الناتجة عن الأنمي:

[1] محمد حيدر الكعبي، مرجع سبق ذكره، ص79
[2] الأنمي وأثره السلبي، تمت زيارة الموقع يوم 8 ماي 2025، على الساعة 11:04، https://www.google.com/amp/s/al-sabeel.net/%2

-عقائد العصر الجديد:

يحتوي الأنمي على الكثير من عقائد القبالة اليهودية والغنوصية وأفكار حركة العصر الجديد وخرافات الطاقة، فتجد كثيرا من طقوس السحر ورموز العين الواحدة والنجمة الخماسية، وختم الأرواح والشياطين في أجساد البشر، وتطبيع العلاقات مع الشياطين وإبليس، بل إن الأمر يتكرر -بشكل مكثف- في جميع سلاسل الأنمي كأنها وحدات ناظمة لكل قصص الأنمي لجعلها أمورا مألوفة لدى الأجيال.

-الانحلال الأخلاقي:

هناك فئة من الأنمي تصنف على أنها جنسية بالكامل، وصنعت لذلك حصرا، وقد يظن البعض أن المشاهد الإباحية حكر على هذه الفئة من الأنمي، إلا أن الإشكال أن الجرأة في عرض اللقطات الانحلالية ليس حكرا على هذه الفئة من الأنمي فقط، بل الأمر يتعداها إلى فئة الشونين والتي تكون موجهة للمراهقين والشباب، وفئة السينين- Seinenأيضا، إلا أن هذه الأنميات يتخلل سيرها الكثير من الإيحاءات الجنسية واللقطات المخلة!

إلى جانب هذا فقد تعمد وضع المشاهدين في حالة حيرة من جنس بعض أبطال القصص في الأنمي، كما أن شكلهم يوحي أحيانا بالذكورة وأحيانا أخرى بالأنوثة، وكذلك التطبيع الممزوج بشيء من الفكاهة والمرح مع شخصيات شاذة -كما هو الحال- في جزيرة الشواذ في One Piece[1].

-تغيير الهوية الثقافية:

لا يشك أحد إن تشكيل الهوية الثقافية لدى الجيل الجديد، له علاقة وطيدة بالغرس الثقافي الذي تسببه وسائل الإعلام(نظرية الغرس الثقافي) وهذه النظرية تنطبق تماما على الدور الذي يؤديه عالم الأنمي بالنسبة للمراهقين بشكل خاص فلأن الأنمي هو رسالة فنية تعكس الهوية الثقافية لليابان، سوف تغرس في أذهانهم أنماطا جديدة من الثقافة، وهنالك صور عديدة من أنماط الثقافة التي تقدمها مسلسلات وأفلام الأنمي والتي تتعارض بشكل أو بآخر مع الهوية الثقافية للمجتمع العربي.[2]

-الإدمان وهدر الوقت:

[1] الأنمي وأثره السلبي، مرجع سبق ذكره.
[2] محمد حيدر الكعبي، الأنمي وأثره في الجيل العربي، مرجع سبق ذكره، ص 93.

مرة أخرى تثبت ظاهرة (الأوتاكو) قدرة الأنمي على التحول إلى مادة إدمانيه تستهلك كثيرا من أوقات أجيالنا وطاقاتهم المتفجرة ويعود ذلك جزئيا إلى ميزة مسلسلات الأنمي في امتدادها على حلقات عديدة تتطلب أوقاتا طويلة لمتابعتها، ومن يحرص على مشاهدة مثل هذا العدد الكبير من الحلقات فإن الحال سينتهي به –في نهاية المطاف– إلى صفة الإدمان بكل تأكيد.

–إشاعة العنف والقسوة:

تطغى على أفلام ومسلسلات الأنمي أحداث القتل والدموية الشديدة ومشاهد العنف المفرط، ومع أن مثل هذه الأنميات تأتي عادة للبالغين إلا أن الأنميات الموجهة للمراهقين لا تخلو منها أيضا، فمثلا أنمي طوكيو غول يصنف ضمن فئة المراهقين (شونن)، إلا أن مشاهد العنف والدموية والقتل ومشاهد تقطيع الأجساد فيه لا يمكن أن تقبل لمثل هذه الأعمار –على أية حال.[1]

وغيرها من الآثار السلبية التي لا يمكن ملاحظتها إلا مع مرور الوقت، وتكون خطورتها على المجتمع كبيرة والقيم الثقافية كبيرة.

[1] محمد حيدر الكعبي، مرجع سابق، ص-ص 103_104.

خلاصة الفصل:

يتناول هذا الفصل الرسوم المتحركة اليابانية (الأنمي) من جوانب متعددة، بدءا من تعريفه ونشأته، مرورا بتطوره التاريخي وتأثيره العالمي، وصولا إلى خصائصه الفنية والثقافية التي تميزه عن غيره من أنواع الرسوم المتحركة كما يتطرق الفصل إلى أشهر الأنواع والتصنيفات الموجودة في الأنمي وبين الفرق بينها ولأي فئة عمرية تنتمي وما هي الأنواع المناسبة وغير المناسبة، مثل الشونين، والسينين، والياوي.

كما ناقش الفصل، مدى انتشار الأنمي خارج اليابان، مع التركيز على الأسباب التي جعلت الشباب يقبلون عليه، مثل عمق القصص، قوة الشخصيات، وجودة الرسوم، كما تحدث عن جانب مهم وهو الجانب الاقتصادي وكيف يعتبر الأنمي قوة اقتصادية ناعمة تدر ملايير الدولارات، ورؤية 2030 بتوقع بلوغ الأرباح لما يتجاوز 60 مليار دولار بنسبة نمو تلامس 10 % كل عام، وأخيرا، تم التمهيد في هذا الفصل والمعنون ب الأنمي كصناعة ثقافية للجانب التطبيقي بتحليل كيف يمكن للأنمي أن ينقل قيما ثقافية معينة، سواء يابانية أو كونية ومدى تأثيره على الشاب الجزائري باعتباره متابعا لهذه الأعمال.

الفصل الثالث: المقاربة الميدانية لآثر الأنمي على القيم الثقافية لدى الشباب الجزائري.

تمهيد:

يعتبر التحليل في العلوم الإنسانية: عملية بحثية علمية متخصصة تخضع لها البيانات المجمعة بواسطة البحوث الميدانية، حيث يقوم الباحث فيها بوصف هذه البيانات والتعليق عليها كيفيا بهدف إعطاء القارئ صورة واضحة عن الظاهرة المدروسة.

يجدر بنا أن نؤكد أن حجم العينة بلغ 100 فرد، تم اختيارهم وفق مبادئ العينة القصدية، وتمثلت في مجموع الشباب الجزائري من الجنسين الذين يتابعون الرسوم المتحركة اليابانية، ولم يتم توزيع الاستبيان إلا بعد التأكد من أن أفراد العينة استجابوا للأبعاد التي استندت إليها الدراسة، مثل العمر والجنس ومستوى التعليم وما إذا كان المستجيبون يشاهدون الأنمي بالفعل، كما تم توزيعها من فيفري إلى مارس 2025.

بعد استرجاع الاستبيان تم استبعاد 17 مفردة أثناء التفريغ وذلك بسبب الوصول إلى العدد المطلوب الذي تم ذكره سابقا وهو 100 مفردة، كما تم إلغاء استمارة واحدة بسبب رفض المبحوث إكمال الإجابة(تم توضيح السبب في التحليل).

وأخيرا تم ترميز الاستبيان وترقيمه من 1 إلى 100، ومن ثم تفريغ الاستبيان بناء على النظام الإحصائي للعلوم الاجتماعية" SPSS " .

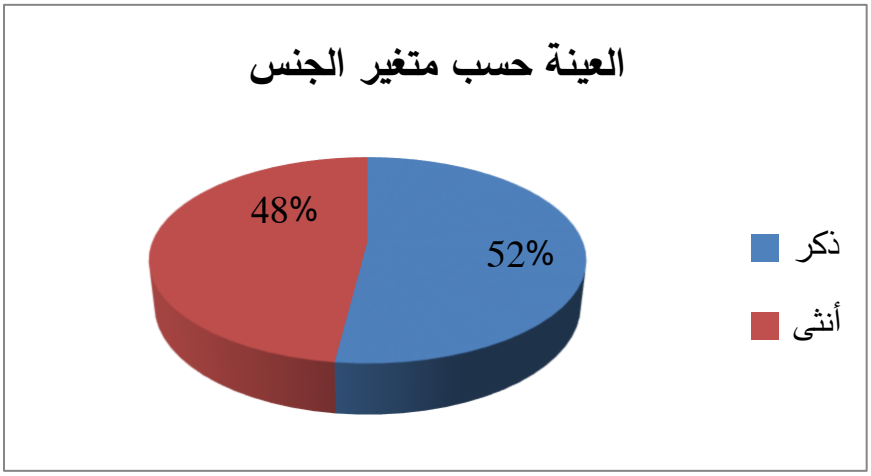
وعليه كانت هذه الدراسة وتفريغ جداولها وتحليلها كالاتي:

المبحث الأول: أنماط وعادات مشاهدة الأنمي وانعكاساتها القيمية لدى الشباب الجزائري

1: تفريغ البيانات الشخصية

الجدول رقم 1: توزيع أفراد العينة حسب متغير الجنس

المتغير	التكرار	النسبة %
ذكر	52	52.0
أنثى	48	48.0
المجموع	100	100.0

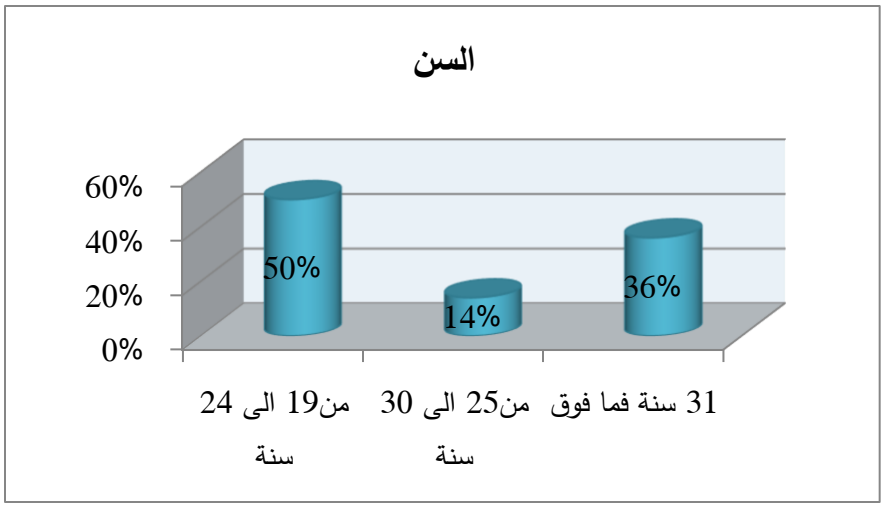


الشكل3: توزيع أفراد العينة حسب متغير الجنس

يوضح الجدول والشكل البياني أعلاه إجابات المشاركين حسب متغير الجنس، حيث شكل الذكور 52 % والإناث 48 % من إجمالي العينة (100 %)، أي أن 100 فرد وزع عليهم استبيان الدراسة كان هناك توازن نسبي بين الجنسين، بفارق طفيف قدره 4 % فقط، مما يشير إلى أن الأنمي ليس حكرا على جنس معين، بل يحظى باهتمام مشترك.

الجدول رقم 2: توزيع أفراد العينة حسب متغير السن

المتغير	التكرار	النسبة %
من 19الى 24 سنة	50	50.0
من 25الى 30 سنة	14	14.0
31سنة فما فوق	36	36.0
المجموع	100	100.0



الشكل4: توزيع أفراد العينة حسب متغير السن

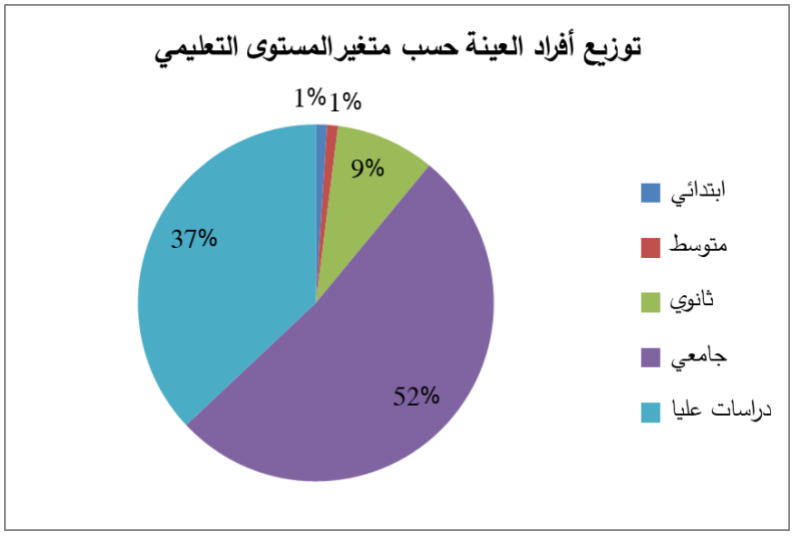
من خلال الجدول والشكل الرابع يتبين أن نصف العينة تتراوح أعمارها بين 19 و24 عاما، مما يجعل هذه الفئة تتربع على قمة هرم مشاهدي الأنمي الياباني، تليها الفئة العمرية 31 عاما فأكثر بنسبة 36 % من أفراد العينة، مما يعني أن الأنمي لا يقتصر على فئة المراهقين أو الأطفال، بل للشباب البالغين أيضا نصيب من هذه الأعمال.

وأخيرا، جاءت الفئة العمرية بين 25 و30 عاما بنسبة 14 % فقط، وهي نسبة منخفضة جدا موازنة بالفئتين الأوليين هذا يعني أن جيل الألفية هو الأكثر اهتماما بمشاهدة الأنمي، ولأنه جيل نشأ في عصر انتشر فيه الأنمي، مما جعله أكثر عرضة للاستهلاك، لا سيما وأن هذه الفئة تتمتع بجاهزية حيوية كبيرة لمواجهة الحياة،

والأنمي يشبع هذه الحيوية، كما أن من تزيد أعمارهم عن 31 عاما شكلوا نسبة لافتة، إذا كان هذا يدل على شيء، فهو يدل على أن الأنمي لديه ميزات تجذب البالغين والكبار.

الجدول رقم 3 : توزيع أفراد العينة حسب متغير المستوى التعليمي

المتغير	التكرار	النسبة %
ابتدائي	1	1.0
متوسط	1	1.0
ثانوي	9	9.0
جامعي	52	52.0
دراسات عليا	37	37.0
المجموع	100	100.0



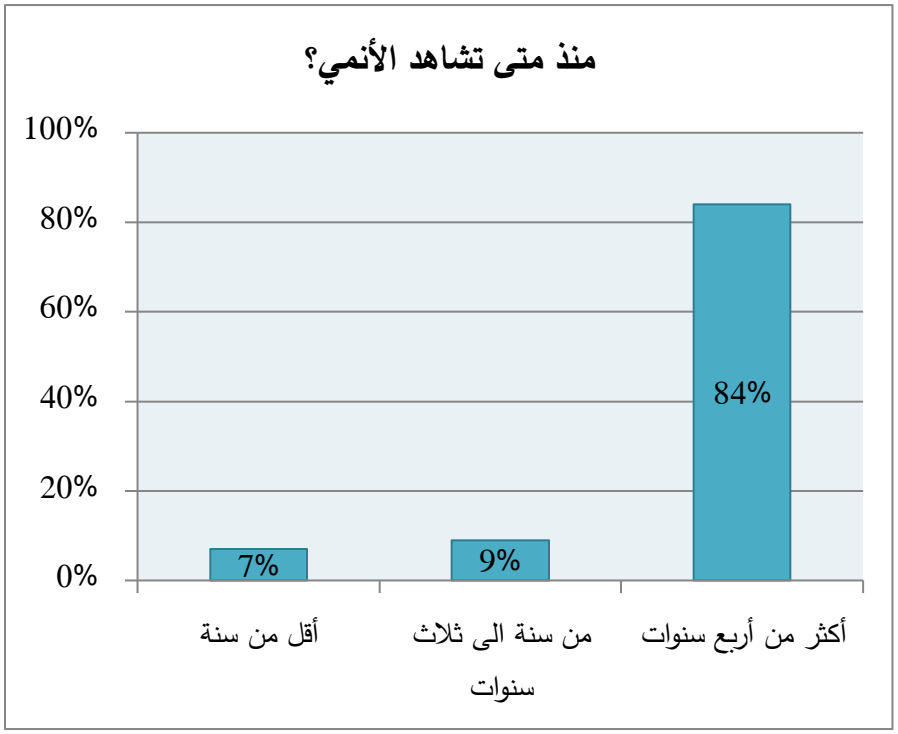
الشكل5: توزيع أفراد العينة حسب متغير المستوى التعليمي

يوضح الجدول والشكل البياني أعلاه أن 52% من العينة يحملون شهادات جامعية، يليهم مباشرة حاملو شهادات الدراسات العليا بنسبة 37%، ثم المرحلة الثانوية بنسبة 9%، بينما تكاد تكون المرحلتان المتوسطة والابتدائية معدومة، بنسبة 1% فقط لكل منهما، ويمكن تفسير ذلك بأن معظم المشاركين يتمتعون بمستوى تعليمي عالٍ أو عالٍ جدًا.

هذا يدل على قدرتهم على تحليل المحتوى وفهمه، على عكس أي مشاهد عادي، مستواهم التعليمي يوحي بأنهم اعتمدوا هذه الأعمال عن قناعة، ويعود ذلك إلى الرسائل والحبكة العميقة التي يحملها الأنمي، والتي تتطلب فهما نقديا للأحداث.

الجدول رقم4: توزيع أفراد العينة حسب مدة مشاهدة الأنمي.

المتغير	التكرار	النسبة %
أقل من سنة	7	7.0
من سنة إلى ثلاث سنوات	9	9.0
أكثر من أربع سنوات	84	84.0
المجموع	100	100.0



الشكل6: توزيع أفراد العينة حسب مدة مشاهدة الأنمي.

يوضح الجدول والشكل أعلاه أن الغالبية العظمى من المشاركين، أي 84 %، يشاهدون الأنمي منذ أكثر من أربع سنوات، في حين أن نسبة من يشاهدون الرسوم المتحركة اليابانية منذ سنة إلى ثلاث سنوات هي 9 %، يليهم المشاهدون الجدد، أي أقل من عام، بنسبة 7 %.

تعكس هذه النسب رسوخ الأنمي في اهتمامات الشباب الجزائري، وهذه الفئة، التي حصلت على النسبة الأكبر، لديها معرفة واسعة بأنواع الأنمي المختلفة، وفي مقابلة مع فردين من عينة الدراسة، أكد السيد" أحمد. ش"[1]، صاحب 34 عاما، أنه يتابع الأنمي منذ عام 2000 م، وأكدت الباحثة ب. عياشي[2]، وهي أستاذة بجامعة الجزائر2، أنها من محبي هذه الأعمال، وأنها بدأت بمشاهدتها على القنوات التلفزيون الجزائري منذ عام 1997.

والجدير بالذكر أنه من بين مسلسلات وبرامج الأطفال التي كانت تعرض في تلك الفترة، كان مسلسل سالي المفضل لديها أكثر من الأنواع الأخرى، وهذا يتوافق مع نتائج دراسة الدكتور بشبيش رشيدة[3]، حيث أظهرت الدراسة أن أغلب المبحوثين اختاروا المسلسلين الكرتونيين اليابانيين سالي وكابتن ثابت كأفضل المسلسلات لديهم، وهذا يدل على أن الأنمي يتبنى ثقافة بصرية تجعل المبحوثين يلتزمون به لسنوات طويلة.

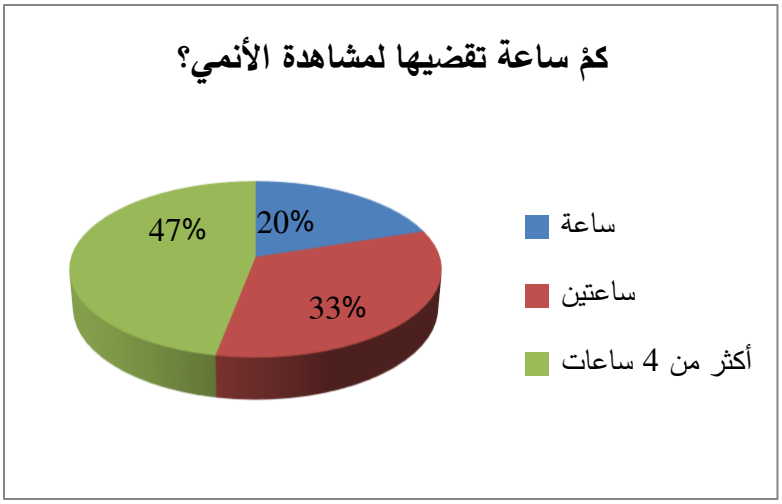
الجدول رقم5: توزيع أفراد العينة حسب عدد الساعات التي يقضونها في مشاهدة الأنمي.

المتغير	التكرار	النسبة %
ساعة	20	20.0
ساعتين	33	33.0
أكثر من 4 ساعات	47	47.0
المجموع	100	100.0

[1] أحمد.ش(فرد من العينة)، 34 سنة، مستوى جامعي، 14 مارس 2023، p.m20:00 ، مقابلة غير مباشرة(موقع فيس بوك)

[2] ب.عياشي(فرد من العينة)، 33 سنة، دكتورة، 8 أفريل2025، مقابلة مباشرة،11:30 ،(المدرسة العليا للصحافة)

[3] بشبيش رشيدة، الرسوم المتحركة في التلفزيون الجزائري دراسة في القيم والتأثيرات، مرجع سبق ذكره، ص270



الشكل7: توزيع أفراد العينة حسب عدد الساعات التي يقضونها في مشاهدة الأنمي.

تؤكد البيانات والشكل أعلاه وجود فارق في مقدار الوقت الذي يقضيه المتابعون الشباب في مشاهدة الأنمي يوميا، فقد بلغت نسبة من يشاهدون الأنمي لأكثر من أربع ساعات 47 % من أفراد العينة، مما يعكس التزام قوي بهذا النوع من البرامج، تليها نسبة من يشاهدون الأنمي لمدة ساعتين يوميا 33 %، بينما يخصص 20 % ساعة يوميا.

تعكس هذه البيانات مستويات متفاوتة من التفاعل والانغماس في عالم الأنمي، مما يثبت أنه يشغل جزءا كبيرا من الحياة اليومية للمستجيبين، أي ما يعادل ست حلقات يوميا، وقد جاء ذلك في سؤال تأكيدي حول متوسط عدد الحلقات التي يشاهدونها، حيث اختار 39 % من العينة مشاهدة أكثر من ست حلقات، و26 % منهم يشاهدون خمس حلقات يوميا، مما يعكس درجة عالية من التعلق بسبب حب القصة، في هذه الحالة، المشاهدون الشباب هم مشاهدون نشيطون تنطبق عليهم مبادئ نظرية الغرس الثقافي، وهم أكثر عرضة للتأثر لنشاطهم وقد حددت نظرية الغرس عدد ساعات المشاهدة بأربع ساعات يوميا لحدوث التأثير، وهذا ما نراه في بيانات الدراسة.

الجدول رقم6: توزيع أفراد العينة حسب مع من يحبون مشاهدة الأنمي.

المتغير	التكرار	النسبة %
وحدك	83	83.0
مع العائلة	5	5.0
مع الأصدقاء	12	12.0
المجموع	100	100.0

تشير بيانات الدراسة أعلاه إلى أن 83 % من العينة يفضلون المشاهدة منفردين، و12 % منهم يفضلون مشاهدة الأنمي مع الأصدقاء، وأخيرا، وبنسبة لا تتجاوز 5 %، يفضلون مشاهدة الأنمي مع العائلة، ومنه يعتبر الأنمي نوعا من الترفيه الشخصي.

وقد يكون الأمر مرتبطا أيضا بطبيعته ونسج قصته، إذ قد تتجنب هذه النسبة العالية مشاهدة الأنمي مع الآخرين نظرا لمحتواه الذي يعتبر إنتاجا أجنبيا لا ينتمي إلى القيم الثقافية الجزائرية، التي تحمل في طياتها الكثير من التحفظات، وهذا ما يفسر انخفاض نسبة المشاهدة مع أفراد العائلة.

في مقابلة مع مخرج الرسوم المتحركة، عنتر دعلوش[1]، أكد أن محتوى الأنمي غالبا ما لا يسمح بمشاهدته مع أفراد العائلة على شاشة واحدة، من ناحية أخرى، قال خمسة من أصل عشرة مشاركين في مقابلاتنا إنهم يفضلون المشاهدة– بمفردهم– لأن أفراد العائلة غالبا ما لا يهتمون بهذه الصناعة، بينما بلغت نسبة المشاهدة مع الأصدقاء 12 %، مما يعني أن العلاقة مع الأصدقاء أكثر انفتاحا، وخاصتا عندما تشاهده مع أشخاص يشاركونك الاهتمام نفسه، فإن ذلك يعزز متعة المشاهدة

ومن منظور آخر، عند النظر إلى النتائج والبيانات المقدمة، فإن أغلب المستجيبين يرون أن المتعة تكون في المشاهدة منفردين، وشريحة أخرى ترى أن المشاهدة اجتماعيا أفضل، إلا أن النسبة المرتفعة والتي قدرت بنحو

[1] السيد عنتر دعلوش، مخرج رسوم متحركة، تمت المقابلة يوم 3 فيفري 2025، بقصر الثقافة مفدي زكريا، على الساعةp.m15:00

83 % تجعل أغلب المبحوثين منعزلين لفترات طويلة، لو ربطنا ذلك بعدد ساعات وحلقات المشاهدة التي ذكرناها سابقا في الجدول (05).

الجدول رقم 7: توزيع أفراد العينة حسب اللغة التي يفضلون مشاهدة الأنمي بها.

المتغير	التكرار	النسبة %
اليابانية مع الترجمة	64	64.0
اليابانية بدون ترجمة	30	30.0
مدبلجة الى العربية	4	4.0
لغات أخرى	2	2.0
المجموع	100	100.0

يوضح الجدول أعلاه أن 64 % من المشاهدين الشباب يفضلون مشاهدة الأنمي باللغة الأصلية، اليابانية، مع ترجمة، بينما يفضل 30 % مشاهدته دون ترجمة ثم تنخفض النسبة إلى 4 % منهم الذين يفضلون المشاهدة باللغة الأم أي العربية، بينما اختار 2 % فقط لغات أخرى.

يتضح من ذلك أن الغالبية العظمى من المشاهدين يفضلون النسخة الأصلية من الأنمي، سواء مع الترجمة أو بدونها وهذا يدل على اهتمام الشباب الجزائري بالحفاظ على الأصالة الثقافية للعمل الفني، كما أن نسبة 30 % لعنصر "بدون ترجمة" تظهر أن المشاهدين الجزائريين الذين وزع عليهم الاستبيان يتحدثون اليابانية بطلاقة، مما يدفعهم إلى التخلي عن الترجمة.

اختار 4 % من العينة مشاهدة الأنمي المدبلج، ما يعني أن اللغة العربية ليست شائعة، حتى أن من أجريت معهم المقابلات أفادوا بأنهم لم يشاهدوا الأنمي المدبلج منذ صغرهم إلا على سبيس تون والتلفزيون الجزائري، لكن بعد انتشار الإنترنت والتطبيقات المتخصصة، أصبحت مشاهدة الأنمي من مصدره الأصلي دون أي فلترة، ممتعة، إذ كانت سبيس تون تفلتر الحلقات وتحذف كل ما لا يناسب عقل المجتمع والطفل العربي، بشكل عام

والجزائر كجزء من هذا المجتمع، بينما أثبتت دراسة الدكتورة منال رداوي[1] حول "تأثير مشاهدة برامج الأطفال على الواقع الاجتماعي للطفل الجزائري" من خلال نتائجها أن المحتوى الكرتوني الذي قدمته قناة سبيس تون أدخل أفكارا غريبة إلى البيئة الثقافية العربية الإسلامية حتى بعد تصفيتها، معتبرة أن كل ما قدمته كان مجرد إنتاج أجنبي مدبلج، فكيف الآن وقد أصبحوا يحصلون على الأنمي من مصدره الأصلي.

الجدول رقم8: توزيع أفراد العينة حسب الوسيلة التي يفضلون مشاهد الأنمي بها.

المتغير	التكرار	النسبة %
عن طريق قنوات التلفزيون	6	6.0
عن طريق تطبيقات الهاتف	69	69.0
عن طريق المواقع الإلكترونية	25	25.0
المجموع	100	100.0

يوضح الجدول أعلاه أن 69 % من العينة يشاهدون الأنمي عبر تطبيقات الهاتف، وأن 25 % منهم يشاهدونه عبر المواقع الإلكترونية، بينما لا يشاهده سوى 6 % عبر القنوات التلفزيونية، ويظهر هذا التوزيع تحولا واضحا وجليا نحو المشاهدة الرقمية.

تتصدر تطبيقات الهاتف القائمة، لسهولة الوصول إليها عبر الأجهزة المحمولة، وفي سؤال تأكيدي، تصدر تطبيق "أنمي سلاير" القائمة بنسبة 71 % من تفضيلات المشاركين، لاحتوائه على العديد من الميزات التي تجذب المستخدمين (اطلع على الجانب النظري ص69)

فضل 25 شخصا مشاهدة الأنمي عبر المواقع الإلكترونية لعدم الحاجة إلى تنزيله على الهاتف وتوفير المساحة، في استمارة الاستبيان، اختار المشاركون موقع كرانشي رول، وهو الموقع الأمريكي الذي يبث الدراما اليابانية مترجمة إلى عدة لغات، في حين نلاحظ تراجعا كبيرا في متابعة الأنمي عبر الوسائل التقليدية، أي التلفاز، لعدم توفيره البث حسب الطلب، ما يقيد حرية المشاهد في اختيار المحتوى والوقت المناسب له، جاءت قناة

[1] منال رداوي، أثر مشاهدة برامج الأطفال التلفزيونية "الرسوم المتحركة" على إدراك الواقع الاجتماعي عند الطفل الجزائري، مرجع سبق ذكره، ص327

سبيس تون في قائمة المفضلات، وكذلك قناة إم بي سي أكشن التابعة لمجمع إم بي سي(أنظر للملحق رقم 12)

الجدول رقم 9: توزيع مفردات العينة حسب تصنيفاتهم المفضلة .

المتغير	التكرار	النسبة %
شونين	61	28.2%
كوميدي	32	14.8%
رومنسي	31	14.4%
درامي	43	19.9%
تاريخي	49	22.7%
المجموع	216	100.0%

من خلال الجدول أعلاه، الذي يوضح توزيع عناصر العينة حسب الفئات التي اختاروها، يتبين أنه مقسم كما يلي: 28.2%، بتكرار 61 عنصرا، يفضلون تصنيف الشونين، يليه التصنيف التاريخي بنسبة 22.7 %، وفي المركز الثالث، جاء تصنيف الدراما بتكرار 43 عنصرا، أي ما يعادل 19.9 %، في المقابل، سجل كل من أنمي الكوميديا والرومنسية نسبا متقاربة، أي 14.8 للكوميديا و14.4 للرومانسي

كيفيا، يتضح من خلال المعطيات المتحصل عليها، احتلال الشونين المقدمة وهذا ما يعكس ميلا واضحا نحو الأعمال ذات الطابع البطولي، على الرغم من أن الفئة العمرية التي يستهدفها الشونين أصغر من مفردات العينة المدروسة، إلا أنهم اختاروه وبتكرار بلغ ال 61 مفرده، فيمكن القول إن هذه التصنيف يلبي حاجة الشباب الجزائري، يليها تصنيف التاريخي بتكرار 49 مفرده ويدل هذه الإحصاء على مستوى وعي الشباب وميولاتهم التعليمية نحو معرفة التاريخ والوقائع بعمق بينما انعكس انجذاب الشباب نحو البعد الإنساني والمعالجة العاطفية، فاختار 19.9 % التصنيف الدرامي باعتباره يحاكم مواضيع الفقد، والنمو النفسي وغيرها.

دائما ما يكون السبب وراء مشاهده الأعمال التحريكية هو الترفيه، لكن في هذه الحالة وحسب إجابات المبحوثين جاء تصنيف الكوميديا والرومانسية في المراكز الأخيرة، ما يعني أن هذه الطبوع الكوميدية والعاطفية ليست من أولويات الشباب بل مكمل للأنواع الأخرى، فتدل هذه النتائج على ان الذائقة البصرية لدى الشباب لا تنفصل عن تصورات الثقافية التي تحيط بهم، سواء حول الرومانسية او المكانة الثانوية للكوميديا، في ظل الانشغالات اليومية حتى لو عني ذلك التشبع بمعايير الشونين او اعاده بناء الذاكرة الثقافية من خلال الأنمي التاريخي.

الجدول رقم10: توزيع افراد العينة حسب التصنيفات الأخرى التي يفضلونها

المتغير	التكرار	النسبة %
خيال علمي	5	5.0
اكشن	12	12.0
ذكاء	33	33.0
رياضة	4	4.0
Yaoi	16	16.0
Senin	5	5.0
عدم الاجابة	25	25.0
المجموع	100	100.0

يعكس هذا الجدول الإجابات المفتوحة التي قدمتها العينة، عند إعطائهم فرصة معرفة الأنواع الأخرى التي يفضلونها، وذلك لإضافة بعد نوعي للدراسة، وتمكيننا من إجراء قراءات متعددة حول الذوق الفردي والجماعي في تفاعلات الشباب مع الرسوم المتحركة اليابانية، البيانات الكمية هي كما يلي:

احتل تصنيف الذكاء المرتبة الأولى بنسبة 33 %، بينما أبدى 25 % رضاهم عن الخيارات المطروحة في الجزء الأول من السؤال، أما بالنسبة 16 %، فقد جاء تصنيف الياوي في المرتبة الثالثة، يليه تصنيف الأكشن بنسبة 12 %، ثم تصنيف الخيال العلمي والفانتازيا بنسبة 5 % لكل تصنيف، وأخيرا، تصنيف الأنمي الرياضي بنسبة 4 %

ما يفسر مجيء تصنيف الذكاء في قمة الهرم، هو انجذاب مفردات الدراسة نحو التحديات العقلية والحبكات التي تتطلب تفكيرا منطقيا وتكتيكا استراتيجيا، كما يمكن أن يفسر هذا الاختيار هو ميل المبحوثين للارتباط بشخصيات ذكية ترمز للتفوق والكفاءة أو –كما تعرف– سيكولوجيا بالتمثيل النرجسي المعرفي، بعدها اختارت 25 % من مفردات العينة الاكتفاء بخيارات الجدول الأول، وهذا يقودنا إلى احتمالين، الأول عدم وجود تصنيفات إضافية مفضلة، والاحتمال الثاني هو غياب الوعي المعرفي الواسع بتصنيفات أخرى لدى البعض، وفي تصنيف جدير بالتوقف، اختار 16 % من عينه الدراسة تصنيف ياوي، نظرا لما يحمله من حمولة ثقافية حساسة، وارتباطه بمحتوى يشجع العلاقات الرومانسية بين أبناء نفس الجنس واختياره، من قبل نسبه ليست بقليله يشير إلى تحول في النمط الذوقي في المحظور دينيا وثقافيا داخل المجتمع الجزائري، وهو ما يستدعي إسقاط مبدأ نظرية الحتمية القيمية وتأثيرات التلقي عبر وسائط غير خاضعة للرقابة المحلية، أما حصول الأكشن على نسبه 12 % هي نسبة متوقعة لشيوع هذا النوع غير أن غير المتوقع هو تصنيف الياوي، فيظهر انزياح في التفضيلات نحو تصنيفات أكثر خصوصية وتعقيدا، أما الفئات الأقل تمثيلا فهي الخيال العلمي والسنين والرياضة وذلك راجع لأن المتلقي الشاب لم يجد فيها تمثلا كافيا لتجربته الثقافية.

في ملخص تفسيري، أظهرت النتائج تنوعا في تفضيلات الشباب الجزائري للأنمي، تتراوح بين الجوانب المعرفية كالذكاء والجدلية كالياوي، وتعد هذه الاتجاهات مؤشرا على نشوء نظام ثقافي فرعي يتجاوز الصور النمطية التقليدية.

المقارنة بين الجدول 9 والجدول 10:

وفي مقارنة تحليلية بين الجدول10 و11 حول تصنيفات الأنمي المفضلة لدى الشباب الجزائري، جاءت النتائج التالي:

أولا: احتوى الجدول الأول على تصنيفات كلاسيكية مثل شونين وتاريخي، وهي تصنيفات معروفه ضمن الصناعة اليابانية، بينما احتوى الجدول الثاني على تصنيفات تعكس تيمات فكرية، كالذكاء، وحساسة، كالياوي.

ثانيا: في الجدول الأول استجابت مفردات العينة حسب خيارات مألوفة ومحددة، ما عكس القليل من التقييد في التعبير، أما في الجدول الثاني، وعندما ترك لهم المجال برزت تصنيفات مغايرة وغير متوقعة، ما دل على أن فئة الشباب المدروسة قادرة على تسميه تفضيلات خارج القوالب الجاهزة.

ثالثا: ومن جانب تمثيل ثقافي اختار الشباب تصنيفات مثل الياوي والسنين، ما يعكس ذكرها رغم حساسيتها جرأه في التفضيل، وتحديا للمألوف على عكس الجدول الأول المحافظ نسبيا.

الجدول رقم 11: توزيع افراد العينة حسب السبب الرئيسي الذي يدفعهم للمشاهدة

المتغير	التكرار	النسبة %
أنهي انشغالاتي لأشاهد الأنمي	21	21.0
أشاهد الأنمي في كل الأوقات دون قيود	32	32.0
أشاهد الأنمي في أوقات الفراغ	41	41.0
اخرى / أشهادها في الليل قبل النوم /في ايام العطلة دائما ما اشاهد هل كن في ايام الدراسة قد اقسم كل يوم حلقة	6	6.0
المجموع	100	100.0

من خلال الجدول نلاحظ توزيعا متباينا بين أفراد العينة، حول كيف ينظمون وقتهم لمشاهدة الأنمي ، فجاءت النسب كالتالي:

41 % يشاهدون الأنمي في أوقات الفراغ، بينما 32 % يشاهدونه في كل وقت دون قيود، بالإضافة إلى 21 % ينهون انشغالاتهم أولا بعدها يشاهدون الرسوم المتحركة اليابانية، فيما اختار 6 % أن لديهم استراتيجيات خاصة بهم

ومن خلال كل هذه الأرقام يتبين أن النسب الكبيرة تشاهد الأنمي وفقا لتوفر الظروف ويعتبر الأنمي جزءا من نشاطهم الترفيهي، يتم استغلاله عندما يتوافر الوقت، بينما المشاهدون الدائمون هم من دمجوا الأنمي في حياتهم، وهذا يشير إلى شغف كبير وإدمان على المتابعة، تليهم الفئة المنظمة والتي تمثل 21 % والتي تفضل

إنهاء انشغالاتها أولا، حيث يعتبر الأنمي مكافأة بعد الإنجاز وهذا ما يجعلهم ممنهجين أكثر من غيرهم، وفي الأخير وبنسبه صغيرة تقدر ب 6 % تعتمد على نظام محدد وتفصل بين الدراسة ومشاهده الرسوم اليابانية، حيث يخصصون الوقت فقط في العطلة، وهذا يوحي بأن محبي الأنمي لا يرونه كشيء يحتاج إلى أداره وقت.

حيث عكست هذه البيانات أنماط مشاهده متنوعة، حيث فضل البعض التنظيم الجاد بينما، يدمج الآخرون الأنمي في حياتهم، في مقابلة مع المبحوث أ. م[1]، ذكر أنه يتجاوز أحيانا حدا ال 25 حلقة يوميا، أي ما يعادل موسمين من مسلسلات الأنمي، وهذا يعد أمرا سلبيا، فإذا حسبنا مدة كل حلقة، والتي تتراوح بين 23 دقيقة ونصف ساعة، فإنه يجعله مدمنا ومنعزلا عن العالم الخارجي لأكثر من 10 ساعات متواصلة.

الجدول رقم12: توزيع افراد العينة حسب سبب اختيار الأنمي

المتغير	التكرار	النسبة %
أشاهد الأنمي للاستمتاع والتسلية	66	45.5%
أشاهد الأنمي لاكتشاف ثقافات جديدة	34	23.4%
أشاهد الأنمي للهروب من الواقع	34	23.4%
أشاهد الأنمي لأتحدث مع أشخاص يحبون الأنمي	11	7.6%
المجموع	145	100.0%

ومن الجدول أعلاه، يتبين توزيع الدوافع الرئيسة لمشاهدة الأنمي على النحو التالي: 66 شخصا، أي ما نسبته 45.5 %، يشاهدون الأنمي بغرض المتعة والترفيه فيما اعتبر 23.4 % من العينة، الرسوم المتحركة اليابانية مكسبا لاكتشاف ثقافات جديدة، ونفس النسبة البالغة 34 شخصا تعتبر الأنمي وسيلة للهروب من الواقع، بينما اختار 7.6 % من العينة المشاهدة مع الآخرين وتكوين مجتمعات.

ومنه، يتضح أن غالبية المشاهدين يعتبرون الأنمي مصدرا للمتعة، مما يعكس شعبية محتواه كوسيلة ترفيه، هذا يجعله ترفيها قبل كل شيء، فيتوافق هذا أيضا مع جاذبيته، بينما اتفقت ربع العينة على أن الأنمي يتجاوز

[1] أ.موساوي(أحد مفردات العينة) 27 سنة، مستوى جامعي، تمت المقابلة يوم27 فيفري 2025على الساعة 11:30 صباحا بعين البنيان

الترفيه، فيمكن أن يكون وسيلة للتعرف على ثقافات جديدة، لأنه يعرض عوالم مختلفة، معظمها حقيقية، مع لمسة من الخيال.

بالبحث في هذا الموضوع باستخدام أداة البحث "الملاحظة"، يمكن القول إن أقرب مثال على ذلك هو عالم الأنمي الشهير " ون بيس"، استلهم مؤلفه فكرة بعض الجزر من الواقع، فجزيرة "الباستا" مستوحاة من مصر القديمة، كما استوحى فكرة جزيرة " ديريس روزا" من روما القديمة.

اختار الربع الثاني من المبحوثين، الأنمي كوسيلة للهروب من الواقع والتخلص من ضغوط الحياة، مما يدل على دوره في تحسين الحالة النفسية للمشاهدين، ويعود ذلك إلى مكوناته البنائية، بدءا من القصة والسيناريو وحتى الشخصيات، كما اختارت نسبة ضئيلة الأنمي كوسيلة للتواصل الاجتماعي، هذا يقودنا إلى دور آخر للأنمي، فبعض الناس يعزلونهم، بينما يشاهده أخريين، للاستمتاع بتكوين مجموعات ذات اهتمامات مشتركة، مما يحقق الرضا الاجتماعي.

الجدول رقم13: توزيع افراد العينة حسب السبب الرئيسي لمشاهدة الأنمي (سؤال مفتوح)

المتغير	التكرار	النسبة %
لتعلم اللغة	35	35.0
أشاهد للتحفيز	7	7.0
لأنني أحب الأنمي	19	19.0
عدم الاجابة	39	39.0
المجموع	100	100.0

يوضح الجدول أعلاه توزيع أسباب مشاهدة الأنمي ، خارج الخيارات المحددة، حيث عرضت عينات الدراسة أسبابا شخصية بحرية، مما يفتح المجال لقراءات معمقة للأبعاد الثقافية والنفسية للشباب الجزائري، وجاءت البيانات على النحو التالي: الدافع التعليمي بنسبة 35 %، والدافع التحفيزي بنسبة 7 %، والدافع العاطفي والوجداني بنسبة 19 %، وقد أبدى 39 % رضاهم عن الإجابات الواردة في الجزء الأول من الجدول

اختار 35 % من المشاركين مشاهدة الأنمي لتعلم اللغة اليابانية، مما يشير إلى أن الأنمي لم يعد مجرد وسيلة ترفيه لهذه الفئة العمرية، بل أصبح أداة للتعلم الذاتي، في المقابل، اختار 7 % الأنمي لإيمانهم بأن شخصياته وحبكته تلهمهم، مما يجعله مصدرا نفسيا بديلا لهم.

أما بالنسبة ل 19 % قالوا إن حب الأنمي هو السبب، فيعكس هذا الاختيار علاقة عاطفية عميقة بين الشباب الجزائري والرسوم المتحركة اليابانية، فلم يكن سبب المشاهدة مرتبطا بمبرر خارجي، بل بحالة شغف ثقافي، بينما قرر 39 % عدم إضافة أسباب أخرى.

وفي الختام، كشفت البيانات أن الأنمي الياباني قد تجاوز الأفاق الترفيه، بل تحول إلى أداة تعليمية محفزة ووسيط عاطفي.

مقارنة بين الجدول 12 والجدول 13:

تم طرح سؤال كان بجزئيين، مغلق بخيارات محددة ومفتوح لإعطاء حريات أكثر للمبحوثيين، لمعرفة السبب الرئيس الذي يدفعهم لمشاهدة الأنمي، وكمقارنة بين الجدولين، تبين أن في السؤال المفتوح برزت نزعة معرفية مفادها التعلم، ويمكن له أن يكون وسيلة تعليمية خارج النسق المدرسي، وفي الجزء المغلق من السؤال كانت الدوافع نفعية، ما يظهر انتقال من الإجابات الاجتماعية المقبولة إلى التمثيل العميق الداخلي، فتكشفت هذه البيانات أنه ، بين التأويل الذاتي والغنى الدلالي، تسقط مشاهده الأنمي في دائرة المتعة، البحث والتعبير.

الجدول رقم 14: ماهي العناصر التي جذبتك حتى اخترت الأنمي؟

المتغير	التكرار	النسبة %
الحبكة والقصة	66	38.6%
العالم الخيالي	40	23.4%
الشخصيات	65	38.0%
المجموع	171	100.0%

أشارت البيانات أعلاه أن العناصر أكثر جذبها للشباب هما الحبكة والقصة بنسبه38.6 %، تليها الشخصيات، وفي المرتبة الأخيرة جاء العالم الخيالي بنسبه 23.4 %.

تدل هذه النتائج، على أن أفراد العينة يقدر الأعمال التي لديها أبعاد ولهذا جاءت الحبكة في المركز الأول، وبعدها الشخصيات والعالم الخيالي، ليعكس هذا أن الشباب الجزائري يشاهدون الأنمي كمنظومة متكاملة فلا يكفي الخيال فحسب بل السرد المتقن والشخصيات المؤثرة لديها دور، وهذا ما يميز الأنمي الياباني عن غيره من الأعمال، فالإبعاد الثقافية مهمة في تفضيلات الشباب ووجدوا معالمها في الأنمي .

الجدول رقم15: توزيع مفردات العينة حسب العناصر التي جذبتهم لمشاهدة الأنمي (سؤال مفتوح)

المتغير	التكرار	النسبة %
طريقة الرسم والاخراج	51	51.0
الاقتباس من التاريخ وتوظيفه في قالب خيالي	2	2.0
اكتشاف الألغاز والحقيقة	9	9.0
التشويق	6	6.0
عدم الاجابة	32	32.0
المجموع	100	100.0

تظهر النتائج أن الرسم والإخراج جاءا في المرتبة الأولى بنسبة 51 % فيما اكتفى 32 فردا، بالجزء الأول من السؤال، بينما جاء الاقتباس من التاريخ واكتشاف الألغاز في المرتبة الأخيرة، بنسبة إجمالية بلغت 17%

سبب شغف الشباب الجزائري بالأنمي هو الجانب البصري، وهو عامل أساسي في جذبهم، يعكس هذا الانجذاب نوعا من البحث عن الجماليات غير التقليدية، كما يبحث قسم منهم عن محتوى معرفي ثقافي، وهذا يتماشى مع حرص الأنمي التام على إعادة قراءة التاريخ، وأخيرا، أبدى 32 % رضاهم عن الخيارات المقترحة، مما يدل على أمرين:

إما أن لديهم الكثير من الخيارات لم يستطيعوا حصرها، أو أن الجزء الأول من السؤال جاء بخيارات كافية لتلبية اهتماماتهم.

المقارنة بين الجدول 14 والجدول 15:

بمقارنة الجدولين، اهتم الشباب في الجزء الأول بالسرد، بينما كشف الجدول الثاني عن أولوية الجوانب البصرية، وهذا يُظهر اهتمام عينات الدراسة بالتجربة المتكاملة، فالقصة ستبقى ناقصة إذا لم يُعبَّر عنها بشكل مثالي، والعكس صحيح، وهذا بالضبط ما يُقدمه الأنمي.

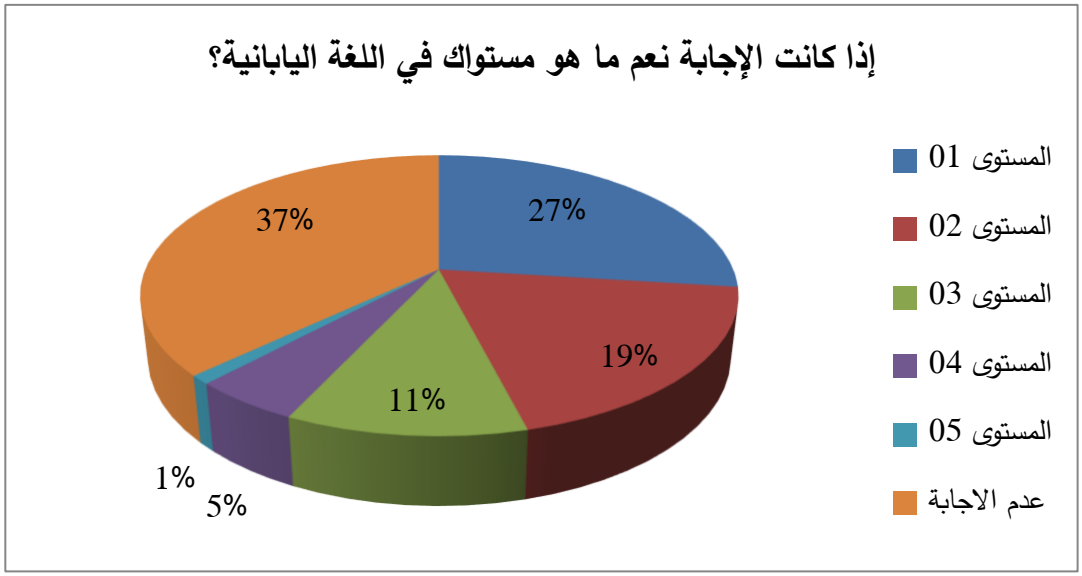
الجدول رقم16:توزيع مفردات العينة حسب دفع الأنمي الشباب لإتقان اللغة اليابانية؟

المتغير	التكرار	النسبة %
نعم	63	63.0
لا	37	37.0
المجموع	100	100.0

وفي جدول مغلق حول مدى إتقان الشباب للغة اليابانية من خلال تعلمها من الأنمي، أجاب 63% من أفراد العينة من أصل 100 فرد بنعم على السؤال، بينما قال 37% لا، مما يشير إلى أن هناك من يشاهد الأنمي دون رغبة في تعلم اللغة اليابانية، لكن الأغلبية تشير إلى أن الأنمي حفزهم على اتقانها.

جدول17: توزيع مفردات العينة حسب مستوياتهم في اللغة اليابانية للأفراد الذين قالوا نعم.

المتغير	التكرار	النسبة %
المستوى01	27	27.0
المستوى02	19	19.0
المستوى03	11	11.0
المستوى04	5	5.0
المستوى05	1	1.0
عدم الاجابة	37	37.0
المجموع	100	100.0



الشكل8: مستويات افراد العينة الذين اجابوا بنعم في اللغة اليابانية.

من بين 63 مفردة أجابوا بنعم، توزعت مستوياتهم على النحو التالي: 27 % في المستوى الأول، أي متقدم جدا، 19 % في المستوى الثاني، أي متقدم، 11 % في المستوى الثالث، أي متوسط 5 % في المستوى الرابع، ما بعد المبتدئ، و1 % في مستوى المبتدئ تماما، هذا وفقا لنظام "JLPT" الياباني[1]، وهو اختبار إجادة اللغة اليابانية معترف به عالميا، ويجرى في سفارات الدول في 96 دولة حول العالم يعكس المستوى الخامس قدرة بسيطة، بينما يعكس المستوى الأول قدرة لغوية متقدمة جدا، أكد أكثر من نصف العينة أنهم يتعلمون اللغة اليابانية بفضل الأنمي، مما يعكس قوة التأثير الثقافي وانغماس المستجيبين في المحتوى الياباني الأصلي، حتى أصبح أداة تعلم غير تقليدية لكنها فعالة، هذا ما توصلت إليه نظرية الغرس الثقافي في أحد مبادئها "التعلم"، بناء على هذا المبدأ، يشعر المشاهد بأن المحتوى الذي يشاهده يقدم له خدمة تعليمية، حيث وصل غالبية المبحوثين الذين بدءوا التعلم إلى مستويات متقدمة، المستوى الأول بنسبة 27 %، والمستوى الثاني بنسبة 19%.

[1] الموقع الرسمي لاختبار الكفاءة في اللغة اليابانية ، تمت الزيارة يوم 19 ماي2025 على الساعة 15:30 (ملاحظة هامة: الموقع باللغة اليابانية) https://www.jlpt.jp/sp/e/index.cgi

تتوافق هذه النتائج مع الدراسة الأجنبية السابقة بعنوان "تأثير الرسوم المتحركة اليابانية على اكتساب لغة ثالثة"[1] حيث أظهرت النتائج أن للأنمي تأثيرا على المشاهدين على المستوى التعليمي، فمع مرور الوقت، أصبح تعلم اللغة اليابانية لأسباب مهنية وجمالية وإعجاب باللغة، لكن الهدف الأساسي هو المشاهدة باللغة نفسها دون الحاجة إلى ترجمة.

علاوة على ذلك، قال 4 من أصل 10 أشخاص تمت مقابلتهم إن تعلم اللغة كان ممتعا، وإنه تطور إلى شيء أكثر أهمية، واحدة أصحت لديها مدرستها الخاصة لتعليم اليابانية، بينما أصبحت أخرى معلمة في مدرسة خاصة.

في المقابل، قال "هـ. ق[2]"، البالغ من العمر 20 عاما، إن تعلم اليابانية عزله عن العالم الخارجي، وإنه كرس وقتا لتعلمها حتى بعد معارضة الآخرين له، حتى أن عائلته أخبرته أن اللغة اليابانية لن تفيده، لكنه استطاع إكمال المستويين الرابع والخامس في ثلاثة أشهر فقط.

إن 63 مفردة، الذين مكنهم الأنمي من تعلم اللغة اليابانية واكتسابها بمستويات متقدمة جدا، مكنهم ذلك من التواصل مع السكان الأصليين بسهولة، ويمكن اعتبار ذلك حافزا وتأثيرا إيجابيا يحدثه الأنمي على الشباب الجزائري الذي يشاهد هذه الأعمال.

الجدول رقم 18: توزيع افراد العينة لمعرفة هل دفعهم الأنمي لتعرف على اليابان.

المتغير	التكرار	النسبة %
نعم	95	95.0
لا	5	5.0
المجموع	100	100.0

[1] Sara S. Alsubaie & Abbad M. Alabbad (2020), The Effect of Japanese Animation Series on Informal Third Language Acquisition among Arabic Native Speakers, op. cit, p104

[2] قادري هيثم(أحد مفردات العينة)،20 سنة، مستوى ثانوي، تمت المقابلة يوم 16 مارس2025، على الساعة 17:00،p.m غير مباشرة(عبر فيس بوك).

تباينت بيانات الجدول أعلاه بشكل كبير، حيث اختار 95 % من العينة الإجابة "نعم" بينما اختار 5 % "لا" وبما أن الغالبية العظمى، أي 95 %، اختارت أن الأنمي يحفزهم على التعرف على الثقافة اليابانية، فهذا يدل على أن الأنمي، وسيلة فعالة للتعريف باليابان وثقافتها وتاريخها ولغتها، ويمثل الأنمي قوة ناعمة لهذه الدولة.

لأن المنتجين واستوديوهات الإنتاج، يسعون في كثير من الأعمال إلى رسم ملامح اليابان وتجسيدها في الشخصيات، نجدهم يصورون الشوارع، وجبل فوجي، والمدن والملابس وطقوس الشاي، حتى أصبح الأنمي نفسه ثقافتهم، فلا يمكن أن نذكر اليابان دون ذكر الأنمي، ولا أن نذكر الأنمي دون ربطه باليابان، أجاب المبحوث "أحمد. ش[1]" أنه عندما زار اليابان وجد الكثير من التشابه، وكانت زيارته مخصصة لعيش أجواء الأنمي –تحديدا–.

قال إن صور الأنمي منتشرة في كل مكان في اليابان، في المباني والمتاجر والحافلات وحتى القطارات، مع أن الناس هناك عكس الأنمي، انطوائيين وخجولين للغاية، وفي مقابلة مع مؤلفة أنمي يابانية السيدة كيومي كيزومي[2]، أكدت أن الأنمي يسعى لدعم الجوانب الناقصة في المجتمع، كالتقوية الصداقة والروابط الاجتماعية، وتعرف هذه الظاهرة في الأنمي بقوة الصداقة والتي جسدها أنمي ون بيس وناروتو والعديد من الأنميات، وتابع المبحوث قائلا: إنه ذهب مع صديق له يشاركه نفس الاهتمام، وحب صديقة للأنمي، دفعه للتعرف على الثقافة وتعلم اللغة والزواج والاستقرار هناك في اليابان.

[1] مقابلة تم ذكرها سابقا.

[2] السيدة كيومي كيزومي، مؤلفة مانجا يابانية، تم إجراء المقابلة يوم 3 أفريل 2025 على الساعة 13:00 p.mمقابلة غير مباشرة (على تطبيق واتس أب) ملاحظة تم إجراء المقابلة باللغة اليابانية.

الجدول رقم19: توزيع افراد العينة حسب الأنمي الذي يفضلونه.

المتغير	التكرار	النسبة %
ون بيس	40	40.0
ناروتو	8	8.0
هجوم العمالقة	3	3.0
دراغون بول	2	2.0
المحقق كونان	4	4.0
DORORO	1	1.0
Death note	7	7.0
لايوجد أنمي محدد	16	16.0
Blue lock	4	4.0
Jujutsu kaisen	10	10.0
ينيتي	2	2.0
هايكيو	2	2.0
القناص	1	1.0
المجموع	100	100.0

وبتحليل الجدول كامل، أظهرت النتائج أن أنمي " ون بيس" جاء في المركز الأول بنسبة 40 %، يليه أنمي جوجتسو كايسن بنسبة 10 %، ثم ناروتو بنسبة 8 %، ثم ديث نوت بنسبة 7 %، فيما توزعت النسب المتبقية بين "هجوم العمالقة"، و" بلولوك "، والمحقق كونان، بنسب تتراوح بين و1 % إلى 4 %، في حين اختار 16 % خيارات متعددة، مما يعكس وجود اختلاف في الذوق وغياب مركزية التفضيل

يشير هذا التوزيع إلى هيمنة أنمي " ون بيس" على تفضيلات العينة، ويرجع ذلك إلى أن ون بيس أنمي ملحمي طويل، يتجاوز عدد حلقاته 1130 حلقة، ومستمر منذ ظهوره الأول عام 1999، مما يزيد من الاهتمام بمعرفة النهاية، الأمر نفسه ينطبق على المحقق كونان، الذي لا يزال مستمرا –حتى هذه الساعة–.

أما "مذكرة الموت" و"جوجوتسو كايسن"، يتناولان نوعين مختلفين من حبكات، الأول هو الذكاء الفلسفي والبحث عن العدالة المطلقة، والثاني يقدم عالما خياليا يبحث في خبايا القوة وضعف،

وكلاهما يتميزان بتحفيز الفكر والأدرينالين، من جهة أخرى، أبدت فئة منهم شغفها بالعديد من الأنميات، ويدل عدم وجود أنمي محددا على أنهم مستهلكون مرنون يشاهدون ما يحلو لهم دون ارتباط واضح.

الجدول رقم20: توزيع افراد العينة حسب الشخصية التي يفضلونها.

المتغير	التكرار	النسبة %
زورو	30	30.0
لوفي	15	15.0
كيلوا	3	3.0
إتاتشي	7	7.0
غوجو ساتورو	10	10.0
Eren Yeager	9	9.0
Asta	5	5.0
الكثير	13	13.0
إيفانكوف	5	5.0
Yohane	2	2.0
Conan	1	1.0
المجموع	100	100.0

من الجدول أعلاه، تم تقسيم التفضيلات على النحو التالي:

الأكثر شعبية: لورونوا زوزو بنسبة 30٪، مونكي د. لوفي بنسبة 15٪، وكلاهما من أنمي ون بيس.

الشخصيات متوسطة شعبية: ايرين ييغر9.0 % من هجوم العمالقة، غوجو ساتورو 7 % من جوجوتسو كايسن، استا ، 9 % من أنمي بلاك كلوفر "الخادم الأسود" وإتاتشي 7% من أنمي ناروتو

الشخصيات الأقل تفضيلا: كيلوا 3 % من هانتر إكس هانتر "القناص"، إيفانكوف 5 % من أنمي ون بيس وهي شخصية ذات طابع خاص، 3 % اختاروا أكثر من شخصية واحدة.

يشير اختيار زوزو ولوفي كشخصيتين مفضلتين من قبل المشاركين، إلى شعبية أنمي ون بيس، وهذا يتوافق مع نتائج الجدول "19"، حيث حصل ون بيس على 40 %، واختيار لوفي وزور كشخصيتين مفضلتين على حساب شخصيات ون بيس الأخرى، التي يزيد عددها عن 1000 شخصية يحيلنا إلى أمرين، أولا: هما الشخصيتان الرئيستان في القصة، أي أن التركيز على ظهورهما كان أكبر، فلوفي هو القائد، وزوزو نائبه.

يربط متابعو الأنمي زوزو بالجدية والقوة، فهو ساموراي، رمز من رموز اليابان التاريخية، بينما يمثل لوفي القائد المحبوب وحامي الضعفاء حتى في تطبيق "أنمي سلاير"، في خانة الشخصيات الأكثر شعبية، تستحوذ هاتان الشخصيتان على عدد الأصوات في التطبيق، حيث يتصدر لوفي المركز الأول بعدد أصوات يقارب 600 ألف صوت، وزورو في المركز الرابع بعدد أصوات يقارب 500 ألف صوت.

المجموعة الثانية مثلت أبطالا معاصرين، يجمعون بين القوة والكاريزما، لكن المثير للدهشة أن 5 % من العينة اختاروا إيفانكوف، تبدو النسبة للوهلة الأولى ضئيلة، لكن توجه هذه الشخصية الشاذة يجعل اختياره جديرا بالدراسة، لما يتمتع به من قدرة على عكس الطابع الفطري للشخصيات.

بالإضافة إلى كتابة شخصيته، وضعه الكاتب في قالب درامي مساند للبطل لوفي، نالت هذه الشخصية إعجاب5 أفرد من العينة، مما يدل على أن قالب الشخصيات له تأثير على المتلقي.

كخلاصة، يهيمن تصنيف الشونين وشخصياته على اختيارات الشباب، مما يؤكد نتائج الجدول رقم "9". فجاء التصنيف الأول في القائمة بتكرار 61 فردا، أيضا جميع الشخصيات المختارة شخصيات رئيسية، ما يعني تمسك المبحوثين الجزائريين بثقافة الشهم الجزائري، وشخصيات أخرى أكثر جرأة وبعيدة عن النمطية.

الجدول رقم21: توزيع افراد العينة حسب الاهتمامات والهوايات.

المتغير	التكرار	النسبة %
في الموضة واللباس	14	14.0
الاهتمام بالأكل الياباني	13	13.0
الموسيقى اليابانية خاصة تلك التي تعرض في الأنمي	24	24.0
الاهتمام بالمهرجانات خاصة المتعلقة بالأنمي	23	23.0
أشياء أخرى	26	26.0
المجموع	100	100.0

يعكس الجدول تأثير الأنمي على اهتمامات وهوايات المشاركين، فتوزعت البيانات على النحو التالي: 24 % تأثروا بالموسيقى، و23 % اهتموا بالمهرجانات والفعاليات، و14 % تأثروا بالموضة والملابس، و13 % اهتموا بالطعام وكان لدى 26 % رؤى واهتمامات أخرى تجاه الأنمي.

وتظهر هذه الأرقام مدى انتشار وتأثير الأنمي وتقسيمه إلى عدة جوانب، حيث تنجذب 24 مفردة إلى الموسيقى والفن الياباني، بينما اختار 23 % منهم الجانب الاجتماعي وينجذبون إلى المعارض والفعاليات المتعلقة بالأنمي، مما يجعل مشاهدي الأنمي أكثر انفتاحا على تكوين صداقات وعلاقات جديدة، فجعلهم هذا يكونون مجتمعا يشترك في الخصائص والمكونات، وهذا ما يتماشى مع مبدأ الاتجاه السائد، والذي أدرجته نظرية الغرس الثقافي ضمن مبادئها.

وأثرت مشاهدة الأنمي على أزياء وملابس المشاركين، فقد أشاروا خلال المقابلات التي تم أجراءها، إلى أنهم يرتدون –في كثير من الأحيان– ملابس مرتبطة بالأنمي ، مثل القمصان والإكسسوارات، وكلها مستوحاة من الأنمي الياباني أيضا، ومن خلال المشاهدة، أصبحت الرغبة في تجربة أطعمة كالسوشي وحلوة لماشتا وغيرها من الأطعمة اليابانية، التي ظهرت في محتوى الأنمي، وأخيرا، 26 % لديهم اهتمامات أخرى تم إثباتها عند إجراء المقابلة، فشملت اللغة اليابانية والسفر إلى اليابان وآخرين اختاروا المشاهدة فقط.

أوضحت هذه المعطيات اهتمام الشباب الجزائري المتابع لهذه الأعمال لجوانب عديدة، دفعتهم للتعمق في مكونات القيم الثقافية اليابانية.

الجدول رقم22: توزيع افراد العينة لأهم القيم الايجابية المعبر عنها في الأنمي.

المتغير	التكرار	النسبة %
الايثار	22	8.5%
الصداقة	70	27.1%
أهمية الأسرة	23	8.9%
التسامح	22	8.5%
الاحترام	52	20.2%
الذكاء	50	19.4%
أخرى أذكرها	19	7.4%
المجموع	258	100.0%

أظهرت الجداول توزيع القيم الإيجابية، التي يصادفها الشباب الجزائري بكثرة أثناء المشاهدة، وبناء على إجابات عينات الدراسة، كانت النسب كالتالي:

27.1 % اعتبروا الصداقة أهم قيمة معبرا عنها في الأنمي، بينما اختار 20.2 % الاحترام كأكثر قيمة انتشارا، ويعتقد19.4 % أن الذكاء هو القيمة الأكثر تأثيرا، بينما ركز 8.9 % على أهمية الأسرة، يليه 8.5 % رأوا أن الإيثار والتسامح من أكثر القيم انتشارا، في حين ذكر 7.4 % قيما أخرى.

من خلال المعطيات لوحظ أن الصداقة القيمة الأكثر اختيارا، وحسب المؤلفين في المجتمع الياباني، يوجد شرخا حول مفاهيم الصداقة، فاليابانيون لطفاء لكنهم لا يقيمون صداقات كثير، وحتى اللقاءات تكون بتحديد موعد يمكن لأن يصل إلى أسابيع، فيحرص المؤلفون على تعزيز قيم الصداقة في أعمالهم، لأن كل عمل يجب أن يهدف إلى تحسين المجتمع، وتختلف تلك القيمة بحسب الجمهور المستهدف ولسد هذه الفجوة يكتب اليابانيون عن الصداقة، ويبالغون في سردها، الاحترام أيضا يظهر في العديد من الأنميات، من خلال العلاقات بين الشخصيات، المعبر عنها كالانحناء عند التحية، ومع أضافه كلمه "السيد" أو "السيدة" أمام الاسم، وفي دراسة

الدكتورة منال رداوي[1] توصلت إلى نتائج مفادها أن أنمي المحقق كونان، أثر على المشاهدين الصغار، وأكسبهم قيم الاحترام والتصافح، بينما 19.4 %من مفردات العينة اختاروا الذكاء وهو ما يبرز في أنميات التي تعتمد على التفكير الاستراتيجي، مثل المحقق كونان مذكرة الموت والعديد من الأنميات التي تحمل تصنيف الذكاء، فيما اختار 8.9 % أهمية الأسرة، لأنهم يرون أن تسليط الضوء على العلاقات الأسرية في سياق القصة، يجعل من المشاهدين يعيدون تقييم علاقاتهم بأسرهم، وأخيرا، الآثار والتسامح، تتكرر هذه القيمة في الشخصيات الأنمي التي تضحي بحياتها من أجل الآخرين، مما يعزز القيم الإنسانية داخل المجتمع.

يحمل الأنمي العديد من الجوانب الإيجابية والتي تترك أثرا على المشاهد على المدى الطويل، حسب ما جاءت به نظرية الغرس الثقافي، حتى أنه في نتائج دراسة السابقة العربية إثر رسوم متحركة على قيم الطفل المصري[2] أكد أنه كان الأنمي أثرا إيجابيا على القيم الإنسانية للطفل المصري من خلال تعليمهم ضرورة التحية كل مرة.

الجدول رقم23: توزيع افراد العينة حسب اتفاق الشباب مع المضامين الثقافية للأنمي.

المتغير	التكرار	النسبة %
موافق بشدة	16	16.0
موافق	39	39.0
محايد	37	37.0
معارض	4	4.0
معارض بشدة	4	4.0
المجموع	100	100.0

يعكس الجدول، آراء المشاهدين حول اتفاقهم مع المحتوى الذي يقدمه الأنمي، حيث توزعت على النحو التالي:

[1] منال رداوي، أثر مشاهدة برامج الأطفال التلفزيونية "الرسوم المتحركة" على إدراك الواقع الاجتماعي عند الطفل الجزائري، مرجع سبق ذكره، ص327

[2] هشام سعيد، أثر الرسوم المتحركة التي تقدمها الفضائيات العربية على قيم الطفل المصري وسلوكه، مرجع سبق ذكره، ص 202

16 % وافقوا بشدة على المحتوى الثقافي، بينما وافق 39 %، أي أن الأغلبية اتجهت لقبول المواضيع التي قدمها الأنمي بدرجات متفاوتة، بينما اختار 37 % البقاء على الحياد ولم يكن لديهم رأي حاسم بشأنه، بينما عارضه 4 % بشدة، ورأوا أن المحتوى غير مناسب لثقافتهم.

يلاحظ من خلال الجدول أعلاه أن نسبة المؤيدين بلغت 55 %، حيث تعكس هذه البيانات قبول المشاهدين الشباب للمحتوى الثقافي الذي يقدمه الأنمي، نظرا لجاذبيته أو توافقه مع قيمهم الشخصية، بينما بقي 37 % منهم محايدين دون رأي، فتشير هذه الشريحة من المشاهدين إلى أن المحتوى يعتمد على سياقه.

8 % من العينة عارضوا محتوى الأنمي، مع العلم أن العينة اختيرت بطريقة قصدية، أي أن من يشاهدون الرسوم اليابانية فقط هم من يستطيعون الإجابة على الاستبيان، ورغم معارضتهم له، فهم يشاهدونه، ربما لأنهم يدركون الجوانب السلبية التي يحملها الأنمي والتي تتعارض مع القيم المحلية، مع استثناء أنفسهم كبالغين لا يتأثرون، ولأن الأنمي إنتاج أجنبي، ويحمل قيما كثيرة تمثل قيم المجتمع الجزائري، وبشكل عام يمكن القول إن المحتوى الثقافي للأنمي يحظى بقبول واسع لدى المشاهدين الشباب في الجزائر، حتى وإن كان يحمل قيما ومعتقدات دخيلة.

الجدول رقم24: توزيع افراد العينة حسب تشابه القيم الثقافية التي يعرضها الأنمي والقيم الثقافية للمجتمع الجزائري؟

المتغير	التكرار	النسبة %
نعم هناك تشابه	33	33.0
لا يوجد تشابه	67	67.0
المجموع	100	100.0

وعلى المستوى الإحصائي كانت الإجابات على النحو التالي: 67 % من العينة أجابوا ب "لا" بخصوص التشابه مع المجتمع الجزائري، فيما كان ل 33 % منهم آراء أخرى وقالوا إن هناك تشابها بين ما يعرض في الأنمي والقيم الثقافية الجزائرية

وعليه، وحسب المعطيات الموضحة أعلاه، رأت النسبة الأكبر عدم وجود تشابه بين القيم في الأنمي والقيم الثقافية الجزائرية، وهذا يدل على وجود اختلاف جوهري بين هذا وذاك، سواء من حيث العادات والتقاليد أو النظرة العامة للحياة، وخاصة الدين، وتعكس هذه النتيجة إدراك الغالبية العظمى للاختلافات بين المنتج الياباني والمرجعية الثقافية المحلية.

وهذا ما أشار إليه هاريسون في دراسته حول التأثير الثقافي في وسائل الإعلام الأجنبية، حيث أكد أن تفاعل الأفراد مع القيم الأجنبية المقدمة في وسائل الإعلام تخضع لعملية انتقائية معقدة تتأثر بالسياق الاجتماعي والثقافي والمحلي، إلا أن وجود نسبة 33 % ممن رأوا تشابها يشير إلى وجود بعض القيم الإنسانية التي لاحظ المشاركون تشابهها مع المجتمع الجزائري، كالعدل والأسرة والصداقة، وغيرها من القيم التي لاقت صدى لدى الشباب الجزائري.

ربما يكون هذا أحد آثار مبدأ الرنين الذي أدرجته نظرية الغرس الثقافي ضمن مبادئها ويعني ذلك أنه عندما يتطابق ما يشاهده الأفراد في عالم التلفزيون ومحتواه مع الواقع المعاش، تتضاعف عملية الغرس، وتترك هذه الرسائل أثرا عميقا في نفوس المشاهدين، مما يجعلهم يعتقدون أن الواقع يتطابق مع هذه الأعمال.

الجدول رقم25: توزيع افراد العينة حسب معرفة الشباب للأفكار السلبية الموجودة في الأنمي.

المتغير	التكرار	النسبة %
الالحاد	59	31.1%
الماسونية	22	11.6%
المثلية الجنسية	60	31.6%
العلاقات غير الشرعية	49	25.8%
المجموع	190	100.0%

وفقا للبيانات المذكورة أعلاه، شكلت المثلية الجنسية والإلحاد الغالبية، حيث بلغت نسبة المثلية الجنسية 31.6 % والإلحاد 31.1 %، وفي المرتبة الثالثة، جاءت العلاقات غير الشرعية بنسبة 25.8 %، وأخيرا، بنسبة 16.6 %، الماسونية بنسبة 6 %.

تعكس هذه النتائج وعي الشباب الجزائري بهذه الأعمال، إذ أصبحوا أكثر حساسية للمحتوى الثقافي والديني في الأعمال الترفيهية، كما أن إدراكهم لطبيعة هذه القيم وتصنيفها على أنها غير لائقة يدل على تمسكهم بالهوية الثقافية والدينية المحلية.

العديد من الأنميات، وإن كان تصنيفها واضحا ومباحا، إلا أنها تحمل الكثير من المحتويات المحرمة فنجد في أنمي ون بيس رسائل أيديولوجية كثيرة، بعضها واضح وبعضها غير معلن، على سبيل المثال، شخصية إيفانكوف، التي ذكرناها في جدول(20)، وضعت في سياق شخصية بطولية ومدافعة عن الحق في آن واحد، وقد صور شكليا وضمنيا على أنه متحول لديه القدرة على التلاعب بالهرمونات البشرية، علاوة على ذلك، تقود هذه الشخصية جزيرة بأكملها سكانها من المتحولين وتعرف باسم "كاماباكا" وهي كلمة يابانية مركبة، وفي السياق تعني الاختلاط أو التداخل بين الجنسين(أنظر للملاحق)

الأمر نفسه ينطبق على الإلحاد، إذ قد يرتبط بظهور شخصيات عدمية أو عوالم خيالية لا تؤمن بالله، مثل شخصية زورو فجاءت في السياق كشخصية ملحدة، دون أن ننسى أنه تم اختياره من قبل 30% من أفراد العينة، أما العلاقات الشرعية، فهي العلاقات العاطفية خارج إطار الزواج، والتي تعرض بكثرة في الأنمي ويعتبر هذا رفضا أخلاقيا محافظا في المجتمع.

ولذلك، أكد الدكتور عبد الرحمن عزي في نظريته "حتمية القيمية" على أن ينبع الاتصال من الأبعاد والمبادئ الثقافية والحضارية التي ينتمي إليها المجتمع، وأن ينبثق منها.

الجدول رقم26: توزيع أفراد العينة حسب الأفكار السلبية التي يروج لها الأنمي في(السؤال المفتوح)

المتغير	التكرار	النسبة %
إبراز مفاتن المرأة بكثرة	8	8.0
الابتعاد عن الدين	2	2.0
العلمانية	1	1.0
العنف المفرط	6	6.0
العري	17	17.0
الصداقة بين الرجل والمرأة	1	1.0
العزلة	1	1.0
الوثنية والشرك	1	1.0
لا شيء	3	3.0
المجموع	40	40.0
عدم الاجابة	60	60.0
المجموع	100	100.0

بين جدول أعلى استجابة اضافيه حره للجدول الذي سبق، حول القيم والأفكار التي يرونها لا تناسب المجتمع الجزائري، لفهم أعمق لهذا الطرح.

جاء العري أو التعري في المقدمة بنسبه 17 %، تليها مباشره إبراز مفاتن المرأة بإجماع 8 مفردات بينما اختار 6% من العينة العنف المفرط، ومفرده واحده ترى أن الأنمي يشجع على العزلة فيما، اختارت 4 مفردات الابتعاد عن الدين والعلمانية والوثنية والشرك، وفي الأخير 63 % من مفردات الدراسة اكتفوا بالخيارات المقترحة في الجزء الأول من السؤال.

بالمجمل، اختار 25 % من المشاركين العري وإبراز مفاتن المرأة من نسبة الاستنتاجات الفعلية، مما يعكس رفضا أخلاقيا واضحا للمشاهد التي تظهر الجسد أو تعتمد على إثارة الغريزة، ولعل هذا يفسر غياب الشخصيات النسائية المفضلة في الجدول(20).

بينما اختار 4% لوجود توجه فكري أو أيديولوجي في بعض الأنميات، ويرون أنه يتعارض مع العقيدة الإسلامية، مثل أنمي "مذكرة الموت"، الذي تدور أحداثه حول دفتر يكتب فيه اسم شخص معين، وتقبض روحه من قبل ملك الموت، أو كما يسمى في الأنمي "الشنيغامي" وهذا أمر لا يفهمه طفل، على عكس الشباب، ولكن لا ينطبق هذا على الجميع أثناء توزيع الاستمارة على العينات، رفض أحد المشاركين إكمال الإجابة، وبسبب هذا التساؤل تحديدا، رفض بشكل قاطع قبول وجود سلبيات في الأنمي، معبرا عن أن هذه الدراسة هي محاولة لتشويه سمعة الأنمي في الجزائر وسمعة محبيه، مما يجعلنا ندرك التعصب الذي يصل إليه بعض الشباب حتى لو كانوا بالغين.

عززت هذه البيانات نتائج الجدول السابق، وكشفت عن بعد جديد بردود فعل جديدة، يمثل دمج الجدولين صورة كاملة لأنواع التأثيرات التي يدركها الشباب، بما في ذلك التأثيرات الفكرية والأيديولوجية والأخلاقية والنفسية.

الجدول رقم27: توزيع اجابات العينة حول أثر الأنمي على القيم والمعتقدات

المتغير	التكرار	النسبة %
نعم	38	38.0
لا	62	62.0
المجموع	100	100.0

قسم الجدول إلى إجابتين، حيث شكلت الإجابة "لا" 62 % من الإجمالي، بينما أقر 38 فردا بوجود تأثير تشير إجابة الأغلبية "لا" إلى اعتقادهم بامتلاكهم مناعة ثقافية ووعيا كافيا يمكنهم من فصل الترفيه عن المعتقدات الشخصية، قد يعود ذلك إلى انتقاء أو رفض ضمني لتأثير وسائل الإعلام، بينما أجاب 38 فردا بنعم، وهي نسبة ملحوظة، تشير إلى أن الأنمي يحمل محتوى قادرا على ترك أثر على المشاركين في الدراسة، حتى لو لم يعودوا أطفالا، وقد يؤثر بالفعل على القيم. ولمعرفة هذا النوع من التأثير، تضمن الجدول جزءا مفتوحا للمشاركين الذين أجابوا بنعم، لمعرفة الجانب المتأثر بالأنمي ومحتواه.

الجدول رقم28: إجابات المبحوثين حول ناحية التأثير للذين قالوا نعم

المتغير	التكرار	النسبة %
اكتساب قيم ثقافية جديدة	17	17.0
الميولات الجنسية للأسف	10	10.0
اصبحت الأقليات المحرمة شيء مألوف	1	1.0
أهمية العمل وتقديسه	1	1.0
الدين	4	4.0
تفكير حيال نظرتي للعالم	1	1.0
الانضباط	4	4.0
المجموع	38	38.0
عدم الاجابة	62	62.0
المجموع	100	100.0

من بين 100 مشارك في الاستطلاع، أجاب 38 بنعم، ما يعني أن الأنمي كان له تأثير عليهم، وكانت النسب كالتالي:

17 % قالوا إنهم اكتشفوا ثقافات جديدة، بينما أشار 10 % إلى تأثرهم بالميولات الجنسية المحرمة، وهذه نسبة جديرة بالملاحظة، وقال 4 % إن الأنمي غير نظرتهم للعالم، بينما أشار 4 % إلى الانضباط كقيمة مكتسبة، وفي المراتب الأخيرة، جاء الدين والعمل، بنسبة 1 % لكل قيمة.

يظهر التحليل أن الأنمي وآثاره ليست سلبية بالمطلق، بل أشاد به البعض كمدخل لاكتساب قيم إيجابية كالانضباط وتقديس العمل، بل والانفتاح على العالم، حتى نتائج دراسة الباحث هشام سعيد حول "تأثير الرسوم المتحركة التي تعرضها الفضائيات العربية على قيم الطفل المصري[1]" أكدت أن للأنمي آثارا إيجابية كتنمية القدرة الخيال وتعزيز القيم الأخلاقية.

[1] هشام سعيد، أثر الرسوم المتحركة التي تقدمها الفضائيات العربية على قيم الطفل المصري وسلوكه، مرجع سبق ذكره، ص 203

في المقابل، لوحظ أن عشر مفردات حدث لها تأثير سلبي واضح على الميول، مما يعكس خطورة بعض الرسائل الرمزية في محتوى بعض الأنمي، ولعل ذلك يعيدنا إلى الجدول(20) واختيار 5 % من المفردات لشخصية "إيفانكوف" المثيرة للجدل، وللجدول (10) واختيار 16% من العينة لتصنيف ياوي.

وبرصد أنشطة عينات الدراسة على مواقع التواصل الاجتماعي[1]، برز أمر مثير للاهتمام، وظهر تأثيره جليا على الواقع، إذ تقمصت إحدى الجزائريات شخصية أنمي مثلية ذات توجه "ياوي"، ولاقت تفاعلا كبيرا بين مستخدمي تيك توك وإنستغرام بين مؤيدين ومعارضين وكخطوة إضافية، تم التواصل مع المستخدمين الذين أعجبوا بالصورة، ومن بين الذين استجابوا، كان هناك 5 جزائريين ومغربية واحد، ولإبراز كل ذلك في إطار واضح، سواء المعترضون أو المؤيدون، هم يدركون جيدا ما هية هذا التصنيف وما هية الشخصية، لكن هذا لا يعني تجاهل ال17 % الذين لاحظوا تحولا ثقافيا إيجابيا، وهو مؤشر واضح على أن محتوى الأنمي له تأثير قوي، سواء تعزيز أو زعزعة بعض القيم.

مقارنة بين الجدول 27 والجدول 28:

من خلال الجدولين، يمكن القول إنه بالرغم من وجود 62 فردا لم يتأثروا، إلا أن هناك 38 مفردة تأثرت فعليا، وقد قسمت هذه المفردات بدورها إلى تأثيرات إيجابية وسلبية، وهذا يعكس أن الأنمي ليس مادة ترفيهية محايدة، بل هو وسيلة ثقافية قادرة على غرس وتطبيع تصورات جديدة لدى المشاهد الجزائري الشاب، حتى لو كان بالغا.

في سؤال تأكيدي في الاستبيان، فيما إذا كان الأنمي يعزز القيم الثقافية الجزائرية أم يهدمها، أجاب 40 % منهم من أصل 100 % بأنه لا تأثير له بينما 31 مفردة، أجابوا بأنه يدمر القيم الثقافية، بينما يرى 29 % أنه يعززها، اتسمت الفئة الأولى بالحياد والاستقلالية الثقافية، وهم ينظرون إلى الأنمي كمنتج بصري لا يستطيع تجاوز حدود الترفيه.

[1] عن طريق أداة الملاحظة

في حين أكد 31 % أن الأنمي يهدم القيم خاصة إذا احتوى على بعض الرموز التي تتعارض مع المرجعيات الثقافية الجزائرية، وأخيرا أبدى 29 فردا اعتقادهم أن الأنمي يمكن أن يساهم في تعزيز القيم الثقافية.

في لقاء مع المخرج "حمزة زيتوني"[1]، قال إن الأنمي القديم، وليس الحالي، الذي عرض على سبيس تون والتلفزيون الجزائري، غرس فينا قيما تساعد على رقي بالمجتمع، والأنمي الياباني يعكس تجارب يابانية قيمة كثيرة، فإذا كان المشاهد مستعدا للتأثر بها، فهذا جيد وفعال للمجتمع الجزائري.

الجدول رقم29: توزيع اجابات افراد العينة للمفردات الذين شاركوا في المهرجان الدولي للشريط المرسومFIBDA

المتغير	التكرار	النسبة %
نعم	42	42.0
لا	58	58.0
المجموع	100	100.0

يوضح الجدول أن 42 % من أفراد العينة شاركوا في مهرجان الأنمي الدولي، الذي يقام تحت إشراف السفارة اليابانية بالجزائر، بينما صوت 58 % دون أن يشاركوا فيه، ويتضح من المعطيات الكمية وجود إقبال على هذا المهرجان، مما يدل على حضور ملموس لهذا المعرض الذي يعنى بالأنمي وفن الكوسبلاي[2] في الجزائر.

من منظور نوعي، لا تقتصر المشاركة في مثل هذه الفعاليات على كونها مجرد أنشطة ترفيهية، بل هي شكل من أشكال التفاعل الثقافي والانتماء والعيش، وكلها جزءا من هذه الأعمال، واستنادا على حدود الاطلاع، يمكن تفسير هذه الظاهرة كوسيلة لإعادة إنتاج هوية شبابية معاصرة من خلال استهلاك الثقافات الرمزية المستوردة، وفي ذات السياق، يمكن تطبيق نظرية الغرس الثقافي على هذه البيانات، من خلال مبدأ الاتجاه السائد الذي

[1] السيد حمزة زيتوني، مخرج ومنتج تلفزيوني، تمت المقابلة يوم 9 أفريل على الساعة p.m12:00 بالستوديو(swik box)بالدرارية

[2] الكوسبلاي: تقمص أحد الشخصيات وارتداء نفس الملابس

يدعم أن الأفراد الذين يتعرضون لنفس المحتوى يكتسبون نفس الخصائص، حيث تتداخل الثقافة المحلية مع عناصر من الثقافة الأجنبية، مثل الأنمي الياباني، مما ينتج نوع جديد من التعبير الثقافي لدى الشباب.

أما بالنسبة "لا" 58 % الذين لم يحضروا المهرجان، فقد انقسمت آراؤهم، وفقا لأداة البحث الملاحظة، بين مؤيد وَمُكْتَفٍ بالمشاهدة، ومعارض لهذه المهرجانات.

أولا: اعتبر هذا المهرجان يضرب في الصميم الهوية الثقافية الجزائرية، باعتبار أن الأنمي وسيلة ترفيه، وكل هذه المظاهر مبالغ فيها، خاصة عندما يقوم بعض الشباب بتقليد شخصيات الأنمي في اللباس، نظرا لشدة تأثرهم بهذه الأعمال.

من خلال الصور المنشورة على الصفحة الرسمية للمهرجان على فيسبوك، بلغ عدد المشاركين الآلاف، وستجدون الصور في قسم الملاحق، وفي مقابلة مع عينة من المشاركين الذين لم يحضروا المهرجان، كانت الآراء كالتالي:

الأول هو بعد موقع المهرجان، مما حال دون سفر معظمهم لمواكبة الحدث، أما الرأي الثاني، فهو أن محبي هذه الأعمال يجهزون للمهرجان والشخصية التي سيجسدونها قبل شهر تقريبا من انطلاقه، يقول المبحوث "و. ب[1]" إنه يسافر سنويا من مدينة وهران إلى العاصمة الجزائر، مقر الحدث، ويقلد الشخصية الرئيسية من أنمي " ون بيس"، مونكي دي لوفي.

وهذا يتفق مع نتائج دراسة الدكتور بشبيش رشيدة والتي وصلت إلى أن قيم المبحوثين تأثرت بالرسوم المتحركة فأرادوا أن يصبحوا مثل الشخصيات فقلدوها في حركاتهم وطريقة لباسهم، كما قلدوهم في القيم كالتسامح والصبر وغيرها من القيم الأخلاقية [2].

[1] و.ب(أحد مفردات العينة) 24 سنة، مستوى جامعي، تمت المقابلة يوم 14 مارس 2025، على الساعة 21:00p.m مقابلة غير مباشرة (على انستغرام)

[2] بشبيش رشيدة، الرسوم المتحركة في التلفزيون الجزائري دراسة في القيم والتأثيرات، مرجع سبق ذكره، 278

الجدول رقم30 : توزيع اجابات المبحوثين حول تشجيعهم لإنتاج رسوم متحركة جزائرية.

المتغير	التكرار	النسبة %
موافق بشدة	60	60.0
موافق	25	25.0
محايد	11	11.0
معارض	2	2.0
معارض بشدة	2	2.0
المجموع	100	100.0

أظهرت نتائج الاستبيان تأييدا ملحوظا لفكرة إنتاج الرسوم المتحركة المحلية، حيث وافقت غالبية العينة بشدة بنسبة 60 %، بينما أبدى 25 % موافقتهم على هذه المبادرة، أي ان 85 فردا أيدوا الفكرة بدرجات متفاوتة من الحماس، في المقابل، اتخذ 11 فرد الحياد، ورفضها 4 % .

أيد المبحوثين فكرة وجود صناعة جزائرية للرسوم المتحركة بمجموع 85 فردا هذا الإجماع شبه الكامل يعبر عن تعطش واضح لدى الشباب لمحتوى بصري يعكس هويتهم الثقافية ضمن قالب مختلف كالأنمي، كما يعكس وعيا بأهمية أدوات الإعلام في تعزيز الانتماء الثقافي لدى الأجيال الصاعدة، كما أجمع الأساتذة والباحثون في الدراسة الرابعة[1] هو ان ضعف الإنتاج السينمائي العربي التنافسي في السوق من أهم الأسباب التي أدت إلى دخول أفكار غريبة، لا سيما إذا سوقت هذه الرموز والأفكار بصيغة عاطفية تسهل عملية التبني.

بالعودة إلى نقطة التأثير الإيجابي، صرح أحد أفراد العينة التي قابلناها، السيد "ريان العقون "[2]، بأنه رغم انشغاله الكبير، إلا ان شغفه بالأنمي دفعه إلى اعتماد هذه الصناعة كهواية، فتحول الأمر من مجرد مشاهدة إلى صناعة شخصية تعكس القيم الثقافية الجزائرية تجدون (أنظر إلى ملاحق من 8 إلى 10) في المقابل، لم يبد 11 % موقفا واضحا، ربما لا يوجد اهتمام كاف بالموضوع، أما المعارضون والرافضون، فهم يشكلون 4

[1] G. Abu Backer, H. (2023) « The influence of Japanese Anime Movies on the Consciousness of the Arab Child, op. cit, p14

[2] العقون ريان(أحد مفردات العينة) 24 سنة، مستوى جامعي، تمت المقابلة يوم 24 أفريل 2025 على الساعة 14:30 p.m (مقابلة مباشرة – دالي براهيم)

% من إجمالي 100 %، مع أنها نسبة ضئيلة لا تغير النتائج، ولكن يمكن تفسير هذا الرفض برأيين، الأول ربما لأنهم لا يرون أي فائدة من منافسة الأنمي الياباني، فحتى ديزني لم تستطع ذلك[1]، أم ان غياب السوق الجزائري وركوده لفترة طويلة جعلهم يرفضونه، مع العلم ان هذه الصناعة مكلفة، حيث وصل سعر الحلقة الواحدة إلى أكثر من مليار سنتيم فبالإضافة إلى أرباحها هناك تكاليفها الكثيرة.

لكن بالنظر إلى المعطيات أعلاه، فإنها تؤكد وجود أرضية خصبة لإطلاق مشاريع إنتاجية مستوحاة من القيم الثقافية الجزائرية وتحظى بقبول جماهيري كبير، خاصة إذا راعى هذا المحتوى الفولكلور الجزائري إلى حد كبير.

المبحث الثاني: العلاقة بين المتغيرات الديموغرافية ودوافع المشاهدة والقيم المتأثرة ووقت استهلاك الأنمي.

الجدول رقم31: توزيع مفردات العينة حسب عادات المشاهدة مع متغير الجنس.

كمْ ساعة تقضيها لمشاهدة الأنمي؟ * الجنس				
			الجنس	المجموع
			ذكر	أنثى	
كمْ ساعة تقضيها لمشاهدة الأنمي؟	ساعة	التكرار	10	10	20
		النسبة %	19.2%	20.8%	20.0%
	ساعتين	التكرار	12	21	33
		النسبة %	23.1%	43.8%	33.0%
	أكثر من 4 ساعات	التكرار	30	17	47
		النسبة %	57.7%	35.4%	47.0%
المجموع		التكرار	52	48	100
		النسبة %	100.0%	100.0%	100.0%

[1] رقان نبيلة، الرسوم المتحركة البوكيمون والطفل الجزائري، مرجع سبق ذكره، ص71

يوضح الجدول أعلاه الفرق في عدد ساعات مشاهدة الأنمي بين الذكور والإناث، قسمت فترات المشاهدة إلى ثلاث فئات: أقل من ساعة، وساعتين، وأكثر من أربع ساعات، كما هو موضح أعلاه شكلت الفئة الأولى، التي تشاهد الأنمي لأقل من ساعة يوميا 20 % من إجمالي العينة، بينما كانت النسب متقاربة عند تطبيقها على متغير الجنس، 19.2 % للذكور 20.8 % للإناث، وهذا يعكس عدم وجود فرق واضح بين فئة المشاهدة المحدودة.

تليه فئة المشاهدة لمدة ساعتين، بنسبة 33 % من إجمالي العينة، وتعد الإناث أكثر حضورا بنسبة 43.8 % مقارنة ب 23.1 % للذكور، مما يشير إلى أن المشاهدة بمستوى معتدل أكثر شيوعا بين الإناث.

وأخيرا، الفئة التي تشاهد الأنمي لأكثر من أربع ساعات يوميا، وقد احتلت هذه الفئة المركز الأول، بنسبة 47 % من مفردات العينة، وتصدر الذكور هذه الفئة بنسبة 57.7 % مقابل 35.4 % للإناث، بفارق 22.3 %، مما يعكس ميلا مفرطا لاستهلاك محتوى الأنمي لدى الذكور.

تكشف هذه البيانات عن اختلاف واضح في استهلاك الأنمي بين الجنسين، فبينما كان الذكور أكثر إفراطا، كانت الإناث أكثر اعتدالا.

ويمكن تفسير هذا الاختلاف باختلاف تأثيرات القيم، وبتطبيق نظرية الغرس الثقافي على المشاركين، استنادا إلى الجدول، يعتبر 47 % من العينة الأكثر تأثرا بعملية الغرس، وخاصة الذكور، الذين يشكلون 57.7 %، هذه الفئة أكثر عرضة للتأثر بالقيم والسلوكيات التي يطبعها الأنمي في مضمونه، فعملية الغرس ليست آنية، بل تراكمية، وحسب من نظروها، كلما زاد عدد ساعات المشاهدة، زادت احتمالية غرس القيم المستوردة من خلال الأنمي في وعي المشاهدين الشباب في الجزائر.

الجدول رقم32: توزيع مفردات العينة حسب عدد ساعات المشاهدة مع متغير السن

كمْ ساعة تقضيها لمشاهدة الأنمي؟ * السن					
		السن			المجموع
		من 19الى 24 سنة	من 25الى 30 سنة	31سنة فما فوق	
ساعة	التكرار	9	7	4	20
	النسبة %	18.0%	50.0%	11.1%	20.0%
ساعتين	التكرار	23	6	4	33
	النسبة %	46.0%	42.9%	11.1%	33.0%
أكثر من 4 ساعات	التكرار	18	1	28	47
	النسبة %	36.0%	7.1%	77.8%	47.0%
المجموع	التكرار	50	14	36	100
	النسبة %	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%

يوضح الجدول العلاقة بين الفئة العمرية وعدد ساعات المشاهدة قسمت العينة إلى ثلاث فئات عمرية: من 19 إلى 24 عاما، ومن 25 إلى 30عاما، ومن 31 عاما فأكثر.

من الناحية التحليلية، تعد الفئة العمرية الأصغر سنا الأكثر مشاهدة للأنمي بشكل عام: 18 % يشاهدون ساعة واحدة فقط، 46 % يشاهدون ساعتين، وأخيرا 36 % يشاهدون أربع ساعات يوميا.

بناء على هذا التوزيع، تشاهد هذه الفئة الرسوم المتحركة اليابانية بمعدلات عالية، مما يعكس الطابع الشبابي للأنمي، الذي يعتبر أكثر جاذبية في هذه المرحلة.

أما الفئة المتوسطة أي من 25 إلى 30 سنة فقد انقسمت على النحو التالي: 50 % يشاهدون الأنمي لمدة ساعة واحدة فقط، بينما 42.9 % يشاهدون ساعتين يوميا، بينما 7.1 % فقط، يشاهدون لأكثر من أربع ساعات يوميا، ونلاحظ انخفاضا كبيرا في معدل الاستهلاك ربما نتيجة انشغالات مهنية أو اجتماعية.

كانت الفئة الأكبر سنا حالة استثنائية، فمن بين 100 فرد في العينة الإجمالية، كان 36 منهم فوق سن 31 عاما، ومن بين 36 فردا، يشاهد 77.8 % منهم الأنمي لأكثر من أربع ساعات يوميا، تضم هذه الفئة جمهورا ناضجا مرتبطا بالأنمي منذ فترة.

يوضح الجدول أن العمر عامل مؤثر في مقدار التعرض للأنمي ، كلما تقدم العمر، ازداد شغف الشباب وازداد تعلقهم به.

الجدول رقم33: توزيع مفردات العينة حسب عدد ساعات المشاهدة مع متغير المستوى التعليمي

كمْ ساعة تقضيها لمشاهدة الأنمي؟ * المستوى التعليمي							
		المستوى التعليمي					المجموع
		ابتدائي	متوسط	ثانوي	جامعي	دراسات عليا	
ساعة	التكرار	0	0	2	14	4	20
	النسبة %	0.0%	0.0%	22.2%	26.9%	10.8%	20.0%
ساعتين	التكرار	0	1	3	25	4	33
	النسبة %	0.0%	100.0%	33.3%	48.1%	10.8%	33.0%
أكثر من 4 ساعات	التكرار	1	0	4	13	29	47
	النسبة %	100.0%	0.0%	44.4%	25.0%	78.4%	47.0%
المجموع	التكرار	1	1	9	52	37	100
	النسبة %	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%

يوضح الجدول توزيع ساعات مشاهدة الأنمي، حسب أعلى مستوى تعليمي للمستجيبين الذين تزيد أعمارهم عن 19 عاما، تعكس هذه البيانات تفاوتا كبيرا في الاستهلاك.

يشاهد 100 % من العينة، ممن لم يتجاوزوا المرحلة الابتدائية والمتوسطة، الأنمي لأكثر من أربع ساعات يوميا، وهذا يشير إلى أن الأفراد ذوي المستوى التعليمي المحدود يميلون إلى استهلاك وسائل الترفيه، وخاصة الأنمي، بشكل كبير، ويعود ذلك إلى عدة أسباب، منها توافر وقت فراغ أكبر، وربما ضعف المشاركة في

الأنشطة الثقافية البديلة، وهذه الفئة تحديدا هي الأكثر عرضة للتأثر بغياب الأدوات التحليلية أو النقدية التي يوفرها التعليم غالبا.

حتى الحاصلون على تعليم ثانوي يميلون إلى قضاء وقت عال في مشاهدة الأنمي، حيث يشاهده 44.4 % من العينة لأكثر من أربع ساعات.

أما الحاصلون على شهادة جامعية، فهم الفئة الأكبر من إجمال العينة،كان توزيعهم كما يلي: 48.1 % يشاهدون ساعتين يوميا، و25 % يشاهدون أكثر من أربع ساعات، و26.9 % يشاهدون ساعة واحدة يوميا، وهذا يشير إلى حضور متوازن في حياة الجامعيين، إذ يجمعون بين الترفيه والقدرة على فهم الأبعاد الثقافية والرمزية للمحتوى.

وأخيرا، تشاهد 4 مفردات أصحاب الدراسات عليا ساعة واحدة، ويشاهد 4 آخرون ساعتين، بنسبة 10.8 % لكل فئة، بينما تميل الكفة بشكل مبالغ فيه نحو مشاهدة الأنمي لأكثر من أربع ساعات، بنسبة 78.4 %، ورغم انشغال أصحابه، إلا أن حبهم للأنمي يدفعهم للاستمرار في مشاهدته يوميا، ربما لتخفيف ضغوط وأعباء اليوم بأكمله.

تؤكد البيانات أن الفئات ذات التعليم المتدني أكثر عرضة للاستهلاك المفرط، مما يدعم أحد مبادئ الغرس الثقافي، الذي ينص على أن غياب التفكير النقدي يزيد من احتمال تبني الرسائل الإعلامية كما هي، أما الفئات ذات المستوى التعليمي الأعلى، فرغم احتفاظها بمعدلات مشاهدة عالية أيضا، إلا أن علاقتها بالمحتوى قد تكون أكثر انتقائية ووعيا.

الجدول رقم34: توزيع مفردات العينة حسب السبب الرئيسي الذي يدفعهم لمشاهدة الأنمي مع متغير الجنس

ما هو السبب الرئيسي الذي يدفعك لمشاهدة الأنمي؟*الجنس				
		الجنس		المجموع
		ذكر	أنثى	
أشاهد الأنمي للاستمتاع والتسلية	التكرار	25	41	66
	النسبة %	17.2%	28.3%	45.5%
أشاهد الأنمي لاكتشاف ثقافات جديدة	التكرار	11	23	34
	النسبة %	7.6%	15.9%	23.4%
أشاهد الأنمي للهروب من الواقع	التكرار	25	9	34
	النسبة %	17.2%	6.2%	23.4%
أشاهد الأنمي لأتحدث مع أشخاص يحبون الأنمي	التكرار	2	9	11
	النسبة %	1.4%	6.2%	7.6%
المجموع	التكرار	63	82	145
	النسبة %	43.4%	56.6%	100.0%

يوضح الجدول أعلاه تكرارات ونسب المشاركين حسب السبب الرئيسي الذي يدفعهم لمشاهدة الأنمي، مع توزيع النتائج حسب متغير الجنس، ومن هنا، توزعت البيانات على النحو التالي:

اختار 66 فردا، يمثلون 45.5%، مشاهدة الأنمي بهدف المتعة والترفيه، بينما كانت الأغلبية لصالح الإناث، حيث اختارت41 مفردة، يمثلون 28.3 % من أصل 45.5 %، مما يشير إلى أن الدافع الأساسي هو الترفيه، وخاصة لدى الإناث، الأمر نفسه ينطبق على دافع اكتشاف ثقافات جديدة، فمن أصل 23.4 %، قدرت نسبة الاناث ب 15.9 %، بينما قدرت نسبة الذكور ب 11 فردا، أي ما يعادل 7.6 % فقط، وهذا الأخير يعكس الفضول الثقافي لدى الشباب الذين وجدوا معناه في الأنمي.

وتبعا لدافع الهروب من الواقع، انعكست النتائج، حيث بلغت نسبة الذكور 17.2 %، بينما بلغت نسبة الإناث 6.2 % فقط، وهذا يدل على أن الذكور يلجؤون إلى الأنمي كوسيلة هروب ويعتبرنه ملاذا لهم، بينما تعتبره

الإناث إنتاجا ترفيهيا تعليميا، وأخيرا، يمكن القول: يسيطر دافع الترفيه على العينة، وخاصة بين الإناث، في حين أن الدافع الرئيسي لدى الذكور هو مساعدتهم على الهروب من الواقع.

الجدول رقم15: يبين توزيع مفردات العينة حسب السبب الرئيسي الذي يدفعهم لمشاهدة الأنمي مع متغير السن.

ما هو السبب الرئيسي الذي يدفعك لمشاهدة الأنمي؟*السن					
		السن			المجموع
		من 19الى 24سنة	من 25الى 30سنة	31سنة فما فوق	
أشاهد الأنمي للاستمتاع والتسلية	التكرار	48	9	9	66
	النسبة %	33.1%	6.2%	6.2%	45.5%
أشاهد الأنمي اكتشاف ثقافات جديدة	التكرار	22	6	6	34
	النسبة %	15.2%	4.1%	4.1%	23.4%
أشاهد الأنمي للهروب من الواقع	التكرار	6	3	25	34
	النسبة %	4.1%	2.1%	17.2%	23.4%
أشاهد الأنمي لأتحدث مع أشخاص يحبون الأنمي	التكرار	8	2	1	11
	النسبة %	5.5%	1.4%	0.7%	7.6%
المجموع	التكرار	84	20	41	145
	النسبة %	57.9%	13.8%	28.3%	100.0%

يتضمن هذا الجدول توزيع أسباب مشاهدة الأنمي على ثلاث فئات عمرية من 19 إلى 24 سنة، ومن 25 إلى 30 سنة، ومن 31 سنة فما فوق

أولا دافع التسلية والترفيه: امتلكت الفئة الأصغر سنا النسبة الأكبر بنسبة 33.1 % من إجمالي 45.5 %، تليها الفئتان الأكبر سنا بالتساوي بنسبة 6.2 % لكل منهما.

مثلت هذه البيانات في دافع الترفيه، الذي يعتبر الأكثر شيوعا، خاصة بين هذه الفئة، وتعكس تناغما مهما مع اهتمامات الجيل الجديد وسلوكياته الرقمية، وينطبق الأمر نفسه على الدافع الثاني، أي الذين يشاهدون الأنمي لاكتشاف ثقافات جديدة، وقد مثلت الفئة الأصغر سنا النسبة الأبرز، حيث بلغت 15.2 % من إجمالي 23.4 %، وتساوت الفئتان الأخريان أيضا، بنسبة 4.1 % لكل منهما، يعزى ذلك إلى انفتاح جيل الألفية على الثقافات الأخرى بفضل التحول الرقمي واختفاء الحدود، وكان الأنمي من الوسائل التي دفعت المشاهدين إلى تثقيف أنفسهم.

أما بالنسبة لمشاهدة الأنمي للهروب من الواقع، فقد استحوذت الفئة الأكبر، أي من هم 31 عاما فأكثر، على الأغلبية بنسبة 17.2 %، من نسبة إجمالية بلغت 23.4 %، بينما مثلت الفئة الأصغر ستة أفراد، ومثلت الفئة الوسطى ثلاثة أفراد، وهو أمر مثير للاهتمام, وهذا يشير إلى أن البالغين من الشباب يلجئون إلى الأنمي كآلية للهروب من ضغوطات الواقع، سواء المتعلقة بالحياة المهنية أو العائلية، وهذا يعكس جانبا نفسيا أكثر تعقيدا في علاقتهم بالأنمي، مقارنة بالشباب الذين يركزون على الترفيه والاستكشاف، وفي جانب غير ملحوظ للوهلة الأولى، كانت المجموعة المتوسطة من 25 إلى 30 عاما أكثر توازنا في اختيارها للدوافع المرصودة، لذلك كانت النسب متقاربة في المرات الثلاثة.

أما بالنسبة للدافع الحديث مع محبي الأنمي، فقد جاءت الفئة الأصغر في المرتبة الأولى ومثلت الأغلبية بنسبة 5.5 % من أصل 7.6 %، في حين حصلت الفئتان الأخريان على نسبة ضئيلة جدا بلغت 1.4 % للفئة المتوسطة و0.7 % للفئة الكبيرة، وتوضح هذه البيانات الناتجة أن الفئة الأصغر سنا هي الأكثر نشاطا مقارنة بغيرها ممن يسعون إلى تحقيق وإشباع أهداف أخرى، مما يدل على أن الأنمي يلعب أدوارا متعددة حسب الفئة العمرية، وفي جميع الأحوال يعد الأنمي أداة تعليمية وترفيهية ومغذية نفسيا.

الجدول رقم36: توزيع مفردات العينة حسب السبب الرئيسي الذي يدفعهم لمشاهدة الأنمي مع متغير المستوى التعليمي

ما هو السبب الرئيسي الذي يدفعك لمشاهدة الأنمي؟*المستوى							
		المستوى التعليمي					المجموع
		ابتدائي	متوسط	ثانوي	جامعي	دراسات عليا	
أشاهد الأنمي للاستمتاع والتسلية	التكرار	0	1	8	45	12	66
	النسبة %	0.0%	0.7%	5.5%	31.0%	8.3%	45.5%
أشاهد الأنمي لاكتشاف ثقافات جديدة	التكرار	0	1	2	25	6	34
	النسبة %	0.0%	0.7%	1.4%	17.2%	4.1%	23.4%
أشاهد الأنمي للهروب من الواقع	التكرار	1	0	1	8	24	34
	النسبة %	0.7%	0.0%	0.7%	5.5%	16.6%	23.4%
أشاهد الأنمي لأتحدث مع أشخاص يحبون الأنمي	التكرار	0	1	0	8	2	11
	النسبة %	0.0%	0.7%	0.0%	5.5%	1.4%	7.6%
المجموع	التكرار	1	3	11	86	44	145
	النسبة %	0.7%	2.1%	7.6%	59.3%	30.3%	100.0%

يوضح الجدول الأسباب الرئيسية لمشاهدة الأنمي حسب المستوى التعليمي، بلغ عدد التكرارات 145 تكرارا، وكان توزيع هذه الأسباب كما يلي: أشاهد الأنمي للمتعة والترفيه بنسبة 45.5 %، أشاهده لاكتشاف ثقافات جديدة بنسبة 23.4 %، أشاهده للهروب من الواقع بنسبة 23.4 %، أما أقل نسبة تكرارا فهي مشاهدة الأنمي للتحدث مع من يحبونه بنسبة 7.6 % أما التوزيع حسب المحتوى فهو كما يلي:

خريجو الجامعات هم الأكثر تمثيلا بنسبة 59.3 %، ويشاهد معظمهم الأنمي للمتعة بنسبة 31%،أما حاملو الشهادات العليا، فيشاهدون الأنمي للهروب من الواقع بنسبة16.6 %، على سبيل المثال، تبلغ نسبة الحاصلين على تعليم ثانوي 7.6 % فقط، ويشاهد معظمهم الأنمي للمتعة، أما طلاب المدارس الابتدائية والإعدادية، فحضورهم ضعيف، ويشاهدون الأنمي إما للتعرف على شركاء يشاركونهم الاهتمامات أو للمتعة.

لا يزال ينظر إلى الأنمي كوسيلة ترفيه، مما يفسر ارتفاع نسبة اعتباره وسيلة استمتاع رئيسية قبل أن يكون مصدرا للثقافة أو العمق الفكري.

وقد اختارت نسبة معتبرة من المشاركين، (23.4 %)، الأنمي كوسيلة لتعزيز القيم الثقافية والاستكشافات الجديدة، في إطار انفتاح معرفي على ما يقدمه الأنمي، أثبت الأفراد أنهم قادرون على تلقى ما هو أعظم من مجرد الترفيه، وهو التعلم.

واللافت للنظر هي الفئة التي اختارت الأنمي كوسيلة للهروب من الواقع، ومعظمهم من ذوي المستوى التعليمي العالي، فهم الأكثر عرضة للضغوط النفسية والاجتماعية، وهذا يستدعي النظر في طبيعة المحتوى الذي تستهلكه هذه المجموعة وما إذا كان هذا المحتوى يعزز القيم الواقعية أو الخيالية بشكل مفرط.

أما الدافع الأخير المتعلق بالبعد الاجتماعي، فيظهر أن 7.6 % يشاهدون الأنمي بهدف الاندماج في المجتمع، وهي نسبة ضئيلة مقارنة بنسب الأخرى، ويعود ذلك إلى أن الأنمي ما زال تجربة فردية أكثر منه وسيلة لبناء علاقات اجتماعية.

الجدول رقم37: توزيع مفردات العينة حسب تأثير الأنمي على قيم ومعتقدات المشاهدين مع متغير الجنس

هل تعتقد أن الأنمي أثر على قيمك ومعتقداتك الثقافية؟ * الجنس					
				الجنس	المجموع
				ذكر	أنثى	
هل تعتقد أن الأنمي أثر على قيمك ومعتقداتك الثقافية؟	نعم	التكرار	23	15	38
		النسبة %	44.2%	31.2%	38.0%
	لا	التكرار	29	33	62
		النسبة %	55.8%	68.8%	62.0%
المجموع		التكرار	52	48	100
		النسبة %	100.0%	100.0%	100.0%

يوضح الجدول العلاقة بين متغير الجنس واعتقاد الشباب بتأثير الأنمي على قيمهم ومعتقداتهم، وتوزعت النسب كالتالي: من أصل 52 ذكرا، 23 فردا قالوا نعم، أي إن الأنمي أثر عليهم، بنسبة 44.2 %، بينما أجابت 29 مفردة بلا، أي ما يعادل 55.8 %.

أما الإناث، فبلغ عددهن 48 فردا، وافقت 15 مفردة على وجود تأثير، بينما قالت 33 مفردة إنه لا يوجد تأثير.

وبشكل عام، بلغ إجمالي عدد الأفراد 100 فرد، أجاب 38 % بنعم، بينما أجاب 62 % بلا.

تشير القراءة الكمية للبيانات إلى أن غالبية المشاركين من كلا الجنسين لا يرون أن للأنمي تأثيرا مباشرا على قيمهم ومعتقداتهم الثقافية، وكانت النسبة الأعلى بين الإناث، مع ذلك، كان الذكور أكثر ميلا للاعتراف بتأثير الأنمي عليهم، ربما لأنهم أكثر صراحة في التعبير عن التغيير أو التأثير.

تتردد الإناث في الاعتراف بهذا التأثير، أو قد يعكس هذا حساسية اجتماعية تجاه الهوية الثقافية، أو رغبة في الحفاظ على صورة تفرضها المعايير الاجتماعية، ويعكس هذا وعيا ثقافيا عاليا لدى الشباب، بحيث يستهلك الأنمي كمنتج ترفيهي لا يمس الثوابت الثقافية.

ومن ناحية أخرى، هناك تأثير، لكنه غير واضح المعالم أو ربما لا ينظر إليه على أنه يتعارض مع القيم الثقافية الجزائرية، بشكل مباشر أو غير مباشر.

الجدول رقم38: توزيع مفردات العينة حسب تأثير الأنمي على قيم ومعتقدات المشاهدين مع متغير السن.

هل تعتقد أن الأنمي أثر على قيمك ومعتقداتك الثقافية؟ * السن					
		السن			المجموع
		من19 إلى 24 سنة	من 25الى 30 سنة	31سنة فما فوق	
نعم	التكرار	10	4	24	38
	النسبة %	20.0%	28.6%	66.7%	38.0%
لا	التكرار	40	10	12	62
	النسبة %	80.0%	71.4%	33.3%	62.0%
المجموع	التكرار	50	14	36	100
	النسبة %	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%

تشير البيانات المقدمة في الجدول أعلاه، إلى وجود صلة بين اعتقاد الشباب بأن الرسوم المتحركة تؤثر على أدائهم ومعتقداتهم الثقافية ومتغير العمر

من إجمالي 100 فرد، أجاب 38 % بنعم، كان هناك تأثير، بينما أجاب 62 % بلا، أي لم يكن هناك انعكاس، وعلى صعيد التفصيل، شكلت الفئة العمرية 19-24 عاما النسبة الأكبر، حيث بلغت 50 % من إجمالي 100 %، أجاب 10 أشخاص بنعم، بينما أجاب 40 شخصا بلا، أي بنسبة 80 %.

وتأتي بعد ذلك الفئات العمرية المتوسطة، أي من 25 إلى 30 سنة، والتي تضم 14 فردا، أجاب 4 مفردات بنعم هناك تأثيرا، وأجاب عشرة أفراد بلا، وتأتي بعد ذلك أكبر الفئات العمرية، أي أولئك الذين تتراوح أعمارهم بين 31 عاما وأكثر، وبمجموع 36 فردا، وكبيانات غير متوقعة، أجاب 24 فردا، ويمثلون 66.7 %، بنعم أي أن هناك تأثيرا، بينما أجاب 12 فردا فقط ويمثلون 33.3 % بلا.

تشير البيانات الكمية إلى ملاحظة جديرة بالدراسة: كلما تقدم الشخص في السن، زادت نسبة الأشخاص الذين يعتقدون أن الأنمي أثر على قيمهم.

من الناحية النوعية، يعكس الجدول نتائج الديناميكيات إدراكية التي تختلف وفقا للفئات العمرية، 80% من الشباب في المجموعة أقروا بعدم وجود أي أثر، مما يقود إلى استنتاجين: إما أن الشباب في هذه المرحلة لديهم

نظرة دفاعية على القيم الثقافية، أو أن هذه الفئة تتعامل مع محتوى الرسوم الكرتونية بطريقة سطحية وغير واعية، مع ظهور التأثيرات غير المباشرة بشكل تراكمي في كثير من الأحيان، قال 71.4 % لا، في إجابات متوسطي العمر، ربما لأنهم أكثر وعيا بإمكانية التأثير، على الرغم من أن الأغلبية قالت لا، قد يكون هذا نتيجة لرؤية أكثر نضجا، مع بداية الوعي ببعض التحولات الشخصية بالنسبة لهذه الفئة.

أما المجموعة الأكبر سنا كانت أكثر انفتاحا وأدركت التأثير، وهذا يشير إلى أن هذه المجموعة تتمتع بنضج تحليلي ومعرفي عال، أو لأنهم تابعوا الأنمي لفترات طويلة من الزمن، مما يجعل تأثيره أكثر وضوحا بمرور الوقت.

الجدول رقم39: يبين توزيع مفردات العينة حسب تأثير الأنمي على قيم ومعتقدات المشاهدين مع متغير المستوى التعليمي.

هل تعتقد أن الأنمي أثر على قيمك ومعتقداتك الثقافية؟ * المستوى التعليمي							
		المستوى التعليمي					المجموع
		ابتدائي	متوسط	ثانوي	جامعي	دراسات عليا	
نعم	التكرار	1	0	3	11	23	38
	النسبة %	100.0%	0.0%	33.3%	21.2%	62.2%	38.0%
لا	التكرار	0	1	6	41	14	62
	النسبة %	0.0%	100.0%	66.7%	78.8%	37.8%	62.0%
المجموع	التكرار	1	1	9	52	37	100
	النسبة %	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%

وتوضح البيانات الواردة في الجدول استجابات عينة الدراسة والتي تكونت من 100 فرد، حول تأثير الأنمي على معتقداتهم وقيمهم الثقافية وعلاقته بالمستوى التعليمي، وقد تم توزيعها على النحو التالي:

أجابت مفردة واحدة بمستوى تعليمي ابتدائي بنعم، وأجابت مفردة أخرى بمستوى تعليمي متوسط بلا، تسعة أفراد لديهم مستوى دراسي الثانوي، أجاب 3 أشخاص بنعم، أي بنسبة 33.3%، وأجاب 6 أشخاص بلا، أي بنسبة 67.7 %.

العينة الأكبر هي من مستوى التعليم الجامعي، بإجمالي 52 فردا، أجاب 11 من المشاركين بنعم، أي بنسبة 21.2 %، وأجاب 78.8 % ب لا، أي بتعداد 41 فردا.

بلغت نسبة المستجيبين من الدراسات العليا 37 فردا، وكانت الإجابات غير متوقعة، 62.2 % ممن أقروا بوجود تأثير أي 23 فردا، بينما قال 14 فردا لا أي 37.8 %، وبقراءة نوعية للبيانات، أكد الأشخاص ذوو المستويات الأعلى وجود تأثير.

إن إدراكهم للتأثير يعكس وعيا وتحليلا ناتجين عن الخبرة وربما أيضا عن التخصص، من المرجح أن التعرض للأنمي لفترة طويلة من الزمن، وخاصة في المراحل الناضجة، يؤدي إلى تبلور المعتقدات والقيم مع مرور الوقت، كما أن انفتاحهم على الثقافات العالمية قد يجعلهم أكثر وعيا، مع التغيرات التي أحدثتها وسائل الإعلام المرئية، على مستوى الجامعي والثانوي لم يكن هناك اعتراف يذكر، إما أنهم في مرحلة بناء هوية وموازنة القيم لأنفسهم، ولذلك ينكرون التأثير، أو لا يشعرون به إطلاقا، ولم يتبلور أثر واضح نتيجة المشاهدة.

إن المجموعة ذات المستوى التعليمي الأدنى في عينة الدراسة صغيرة جدا ولا يمكن قياسها، ولكن الفرد ذا المستوى التعليمي الابتدائي قال نعم، مما يعني أن التأثير يظهر بشكل كبير عندما تكون أدوات التمحيص والتحليل الثقافي ضعيفة، لأن الفلاتر المعرفية تلعب دورا مهما.

المبحث الثالث: النتائج العامة الدراسة

ومن خلال عرض وتحليل بيانات الدراسة تم التوصل إلى النتائج التالية:

أولا: النتائج المتعلقة بالسمات الديموغرافية لعينة الدراسة.

- أظهرت نتائج الدراسة أن الأنمي يجذب الجمهور الشاب والبالغ، وليس الأطفال فقط كما هو شائع، ما يعني أن الأنمي لديه جمهور ناضج مرتبط به منذ فترة طويلة.
- تشير النتائج إلى أن الرسوم المتحركة اليابانية تتمتع بخصائص تناسب مستويات تعليمية مختلفة، في الواقع، كلما أرتفع المستوى، زاد الاهتمام بالرسوم المتحركة.

ثانيا: النتائج المتعلقة بعادات وأنماط المشاهدة.

- أظهرت النتائج أن عينات الدراسة كانت تشاهد الأنمي لأكثر من أربع سنوات، ما يدل على أن الأنمي يمتلك آليات تقنية قادرة على جذب المشاهدين لسنوات طويلة.
- تؤدي الرسوم الكرتونية إلى عزل الشباب عن العالم الخارجي لفترات طويلة من الزمن، مما يساهم في تقليل التفاعلات الاجتماعية، فأفاد المبحوثين أنهم يقضون ساعات طويلة في مشاهدته بشكل متواصل.
- تراوحت أذواق المشاهدين بين التصنيفات والشخصيات المألوفة وأخرى اعتبرت تابو ثقافي وغير متوافقة مع الفولكلور الجزائري، الأمر الذي كشف في بعض الأحيان عن تحد أيديولوجي وفراغ دلالي في الاستقبال.
- لقد تعددت الأبعاد الثقافية والنفسية المرتبطة باستهلاك الرسوم المتحركة اليابانية، بدءا من الاستهلاك من أجل الترفيه إلى ظهور نزعة ثقافية تعليمية، وحتى النظر إليه كآلية للهروب، لذلك فإن الأنمي يعد موردا سيكولوجيا بديلا.

ثالثا: النتائج المتعلقة بدوافع المشاهدة.

- أظهرت النتائج صدقية مبدأ التعلم في إطار نظرية الغرس الثقافي، حيث أثبتت أن مشاهدة الأنمي تساعد المشاهدين على اكتساب اللغة اليابانية والوصول إلى مستويات احترافية.

- أظهرت النتائج أن العينات المدروسة شاهدت الأنمي كنظام متكامل ومعقد يربط ببعضه البعض، وأنهم لا يكتفون بالحبكة وحدها أو بإبهار بصري مستقل دون قصة واضحة.

رابعا: النتائج المتعلقة بأثر مشاهدة الأنمي على الشباب الجزائري

- أظهرت النتائج أن المشاهدين ثمنوا العديد من الرسائل الإيجابية التي قدمها الأنمي، معترفين بأنه يسلط الضوء على العديد من القيم الإنسانية مثل الاحترام والصداقة وغيرها من القيم التي يجعل الأنمي غنيا بها، مما يعكس اتفاقه مع نسيجهم الثقافي المحلي وقيمهم الشخصية، لتتقاطع نتائج دراستنا مع نتائج دراسة الباحث (هشام سعيد) والباحثة(بشبيش رشيدة).
- كشفت النتائج أن المشاركين بدوا على دراية بوجود أفكار مسبقة سلبية، ورغم شغفهم بهذه الأعمال، إلا أنهم يمتلكون آلية نقدية وتقديرية تسمح لهم بمعرفة ما يتوافق مع قيمهم الثقافية وما يهددها، وقد عبرت النتائج عن وعي جماعي متجذر في الدين والتقاليد.
- أظهرت النتائج أن التأثير ليس متجانسا، بل يختلف تبعا لمتغيرات العمر والجنس ومستوى التعليم ومدة التعرض، مما يثبت أن عملية التأثير الثقافي معقدة وتبنى على عدة عوامل، مما يخلق نوع من التفاوض الثقافي بين المرجعية المحافظة والتطبيع العاطفي مع الآخر الثقافي.
- أظهرت الدراسة وجود تأثير سلبي على تصورات الجندرية بسبب بعض الأعمال التي تقدم صورا مشوشة لأدوار الجنسين، مما تسبب في تداخل طفيف في فهم الحدود الثقافية بين الرجل والمرأة، ولذلك أكد عبد الرحمن عزي في نظرية الحتمية القيمية على ضرورة إدراج الأبعاد الثقافية للمجتمع في وسائل الإعلام.
- يرى المبحثين أن وجود رسوم متحركة جزائرية يشكل خطوة إستراتيجية تدعم الصناعة الثقافية المحلية وتعزز الهوية، فإن انخراط الشباب الجزائري في الأنمي لا ينبع من فراغ ثقافي بسيط فحسب، بل من شغف عميق يمكن أن يمتد إلى سنوات من التعلق بهذا النوع من القوالب البصرية المعاصرة.
- أظهرت المعطيات أن عينة الشباب الجزائري المدروسة تندرج ضمن منظور علم الاجتماع وعلم النفس في تحديدهما لهذه الفئة الشبابية، فقد عكست الخصائص العمرية والثقافية والنفسية للمشاركين توافقا واضحا مع ما تم عرضه في الجانب النظري.

خاتمة

خاتمة:

استخلاصا لما سبق، تُختتم هذه الدراسة الأكاديمية المعنونة ب "أثر الرسوم المتحركة اليابانية على القيم الثقافية للشباب الجزائري"، بالقول بأن الرسوم المتحركة اليابانية اكتست أهمية كبيرة بسبب التوجه الإدراكي الذي تقدمه في محتواها البصري، بالإضافة إلى تضمينها لقيم ثقافية، قادرة على أن تجدد الهوية والانتماء، وبناء نسج ثقافي جديد.

جاءت هذه الدراسة لتدرس العلاقة بين هذين المتغيرين، أي القيم الثقافية ورسوم الأنمي، ولاستكمال ما قدمته الدراسات السابقة من منظور دراسة جمهور هذا المحتوى الإعلامي وآثاره على مستوى النسق القيمي للمتلقي، وكإضافة على ما جاءت به الدراسات، فإن هذا البحث ينفرد باهتمامه بدراسة فئة بالغة وشابة على نحو غير مألوف، وهي فئة لم تحظ بالاهتمام الكافي في الأبحاث في المجال ذاته، رغم أهميتها في تكوين ورسم معالم الاتجاهات المجتمعية، والحفاظ على الهوية الثقافية من الذوبان والتداخل مع الثقافات الأخرى، بفعل العديد من العوامل كالأنمي.

أظهرت النتائج أن الشباب لا يمثلون شريحة تستقبل محتوى الأنمي من فراغ، بل تنتقيه بوعي، لأنهم فئة فعالة في إعادة إنتاج الخطاب الثقافي، إما بالتماهي مع الرسائل والدلالات أو بمقاومتها إدراكيا، أو باستقبال ما يتعارض مع القيم الثقافية الجزائرية دون تبن، لأنهم وبكل بساطة الفئة التي تعزز وعي المجتمع بأهمية الموروث، فيشير هذا القول إلى أن الشباب الجزائري يمتلكون مقومات إدراكية تقاوم التغريب، فحتى مع وجود مجموعة ذات مرجعية ثقافية مستقلة تتحدى المعايير النمطية السائدة في المجتمع، والتي أثبت من خلالها قوة بعض الرموز في التأثير عن طريق التراكم والتغذية البصرية، مما أنشأ صراع رمزي بين الثقافتين، إلا أن للأنمي جمهورا جزائريا شابا يدرك الواقع الاجتماعي، قادرا على رسم خط فاصل بين ما يعزز وما يزعزع الفلكلور الجزائري.

ولأهمية هذا المقترح وهذه الدراسة، لا يجب عليها أن تقف عند هذا الحد من البحث، فحسب النتائج بات وجود صناعة محلية أمرا حتميا، مع ضرورة القيام بدراسات معمقة مستقبلا.

قائمة المصادر والمراجع

قائمة المصادر والمراجع:

المصادر:

1. القرآن الكريم
2. ابن منظور، لسان العرب، دار مادر، ج1، 2003
3. عبد اللطيف محمد خليفة، ارتقاء القيم، د ط، عالم المعرفة، الكويت، 1993.
4. عبد الغني عماد، سيسيولوجيا الثقافة، ط2، مركز دراسات الوحدة العربية، بيروت، 2008.
5. الكعبي حيدر محمد، الأنمي وأثره في الجيل العربي، د ط، المركز الإسلامي للدراسات الاستراتيجية، العراق، 2022.

القواميس والمعاجم:

1. الخفي عبد المنعم، المعجم الشامل للمصطلحات الفلسفية، ط1، مكتبة مدبولي، 2000.
2. محمد منير حجاب، المعجم الإعلامي، ط01، دار الفجر، بيروت، 2005.
3. شاكر مصطفى سليم، قاموس الأنثروبولوجيا، ط4، جامعة الكويت، الكويت، 1991.
4. الفيروزي أبادي، قاموس المحيط، ط08، مؤسسة الرسلة للطباعة ونشر، بيروت، 2005.
5. الوسيط، ط3، الجزء1، المكتبة الإسلامية لطباعة ونشر والتوزيع، تركيا، دت.

الكتب:

6. إبراهيم رمضان الديب، أسس ومهارات بناء القيم التربوية وتطبيقاتها في العملية التربوية، د ط، مؤسسة أم القرى للترجمة والتوزيع، مصر، 2008.
7. أبو جادو صالح محمد، سيكولوجية التنشئة الاجتماعية، ط1، دار الميسر للنشر والتوزيع، الأردن، 1998.
8. احمد بن مرسي، الأسس العلمية لبحوث الاعلام والاتصال، ط2، الورسم للنشر والتوزيع، الجزائر، 2013.
9. إسماعيل محمد عماد الدين، منصور رشدي قام، كيف نربي أطفالنا: التنشئة الاجتماعية للطفل في الأسرة العربية، د ط، دار النهضة المصرية، القاهرة، 1974.

10. بحوش عمار، مناهج البحث العلمي وطرق اعداد البحوث، ديوان المطبوعات الجامعية، الجزائر، 1990.
11. بوساحة عمر، العولمة الثقافية في مفهوم التحديات، د ط، اشرعة النور، الجزائر، 2012.
12. جان بول زرقبر، فلسفة القيم، ترجمة عادل الاوي، ط1، عويدات للنشر والطباعة، بيروت، 2001.
13. الجلاد ماجد، تعلم القيم وتعليمها، ط2، دار الميسرة، عمان، 2007.
14. جلبي على عبد الرازق، دراسات في المجتمع والثقافات والشخصية، د ط، دار النهضة العربية، بيروت لبنان، 1984.
15. جلبي علي عبد الرازق، دراسات في المجتمع والثقافة والشخصية، د ط، دار المعرفة الجامعية، الإسكندرية، د ت، بتصرف.
16. جمال الدين ابن المنظور الانصاري، لسان العرب، ط01، دار المعارف، القاهرة.
17. جون ديوي الطبقة البشرية والسلوك الإنساني، ترجمة محمد لبيب النجمي، د ط، مؤسسة فرانكلين للطباعة، د ت.
18. حجازي عزت، الشباب العربي ومشكلاته، د ط، عالم المعرفة، الكويت، 1985.
19. الحداد نقولا، علم الاجتماع، ط2، دار الرائد للنشر، بيروت، 1982.
20. خالد محمد أبو شعيرة، ثائر أحمد غباري، الثقافة وعناصرها، ط1، مكتبة المجتمع العربي للنشر والتوزيع، عمان، 2009.
21. الخواجة محمد ياسر، علم اجتماع التنمية، المفاهيم والقضايا، ط1، دار الإسراء للطبع والنشر، مصر، 2009.
22. خياط محمد جميل، المبادئ والقيم في التربية الإسلامية، د ط، جامعة أم القرى، مكة المكرمة، 1996.
23. الخوارجي طارق، قلعة الأنمي، ط1، دار أثر للنشر والتوزيع، المملكة العربية السعودية 2017.
24. السيد عبد القادر سلوى، عباس إبراهيم، الأنثروبولوجيا والقيم، د ط، دار المعرفة للنشر والتوزيع، مصر، 2010.
25. الصيرفي محمد عبد الفتاح، البحث العلمي الدليل التطبيقي للباحثين، ط01، جامعة الزيتونة الأردنية، دار وائل للنشر، 2001.

26. عبد الغني عماد، سيسيولوجيا الثقافة، مفاهيم وإشكاليات من الحداثة إلى العولمة، ط1، مركز دراسات الوحدة العربية، بيروت، 2002.
27. عبد الله عقلة، الصراع بين القيم الاجتماعية والقيم التنظيمية في الإدارة التربوية، ط1، دار حامد للنشر، عمان، 2008.
28. عكاشة محمد فتحي، زكي محمد شفيق، المدخل إلى علم النفس الاجتماعي، د ط، المكتب الجامعي الحديث، الإسكندرية 1997.
29. فوزية دياب، القيم والعادات الاجتماعية، ط 1، دار النهضة العربية، بيروت، 1990.
30. قاسمي ناصر، مصطلحات أساسية في علم الاجتماع والإعلام والاتصال، دط، ديوان المطبوعات الجامعية، الجزائر، 2017.
31. كمال الحاج، نظريات الاعلام والاتصال، دط، الجامعة الافتراضية السورية، سوريا، 2020.
32. مالك بن نبي، مشكلة الثقافة، ط04، دار الفكر، دمشق سوريا، 1984.
33. محمد مقداد، القيم الثقافية ودورها في نقل التكنولوجيا، ط1، دار الجبل، بيروت، 2002.
34. مروان عبد المجيد إبراهيم، أسس البحث العلمي لإعداد الرسائل الجامعية، ط01، مؤسسة الوراق، دب، 2000.
35. المزيود ماجد، الشباب والقيم في العالم المتغير، ط1، دار الشرق للنشر والتوزيع، الأردن، 2006.
36. مهيوبي إسماعيل، مقدمة في دراسات المجتمع المحلي الريفي، ط1، دار النشر جيطالي، الجزائر، 2014.
37. موريس انجلس، منهجية البحث العلمي في العلوم الإنسانية، ترجمة: صحراوي بوزيد واخرون، ط2، دار القصبة، الجزائر، 2006.
38. يوسف ميخائيل أسعد، القوى الروحية في المجتمع، ط 2، مكتبة الأنجلو مصرية، القاهرة، 1993.

الاطروحات:

1. أسماء لمرابط، القيم الأخلاقية في القنوات الفضائية العربية، أطروحة دكتوراه منشورة، كلية الإعلام والاتصال، جامعة صالح بوبنيدر، قسنطينة، 2022.
2. بشبيش رشيدة، الرسوم المتحركة في التلفزيون الجزائري، رسالة ماجستير غير منشورة، كلية الاعلام والاتصال، جامعة الجزائر 3، 1997.

3. بوعطيط سفيان، القيم الشخصية في ظل التغير الاجتماعي وعلاقتها بالتوافق المهني، أطروحة دكتوراه منشورة، كلية العلوم الإنسانية والاجتماعية، قسم علم النفس وعلوم التربية والأرطوفونيا، جامعة منتوري، قسنطينة، 2012.
4. تسعديت قدوار، أثر تكنولوجيا الاتصال على الإذاعة وجمهورها، رسالة ماجستير غير منشورة، كلية الإعلام والاتصال، جامعة الجزائر 3، 2011.
5. تومي بلقاسم، القيم الثقافية للعمال بين الثقافة التقليدية والثقافة الصناعية في المؤسسة الاقتصادية العمومية، أطروحة دكتوراه منشورة، قسم علم الاجتماع، جامعة أبو قاسم سعد الله، الجزائر، 2018.
6. تيماجر نريمان، أثر برامج القناة الفضائية العربية على سلوك المرأة الجزائرية، دراسة ميدانية على عينة من النساء الجزائريات، أطروحة دكتوراه غير منشورة، كلية الاعلام والاتصال، جامعة الجزائر3، 2024.
7. رحماني آمال، قيم العولمة الثقافية من خلال الملصقات الإعلانية الموجهة للعرب، رسالة ماجستير منشورة، كلية الإعلام والاتصال، جامعة منتوري، قسنطينة، 2011.
8. رقان نبيلة، الرسوم المتحركة البوكيمون والطفل الجزائري، رسالة ماجستير غير منشورة، كلية العلوم السياسية والإعلام، قسم علوم الإعلام والاتصال، جامعة الجزائر، 2006.
9. شيخاوي صلاح الدين، النسق القيمي وعلاقته بالإبداع الإداري لدى الأستاذ الجامعي، رسالة ماجستير منشورة، جامعة محمد خيضر، قسم العلوم الاجتماعية، بسكرة، 2015.
10. العايب سمية، القيم الثقافية للمجتمع الجزائري في الومضات الإشهارية للقنوات التلفزيونية الجزائرية، رسالة ماجستير منشورة، كلية العلوم الاجتماعية والإنسانية، جامعة محمد بوضياف، المسيلة، 2018.
11. منال رداوي، أثر مشاهدة برامج الأطفال التلفزيونية "الرسوم المتحركة" على إدراك الواقع الاجتماعي عند الطفل الجزائري، أطروحة دكتوراه منشورة، كلية الإعلام والاتصال، قسم علوم الاتصال، جامعة الجزائر ثلاثة، 2019.
12. هشام سعيد، أثر الرسوم المتحركة التي تقدمها الفضائيات العربية على قيم الطفل المصري وسلوكه، أطروحة دكتوراه منشورة، كلية الإعلام، قسم الإذاعة والتلفزيون، جامعة القاهرة، 2019
13. هناء عاشور، الشباب الجزائري والقيم الثقافية في الأغاني الغربية، أطروحة دكتوراه منشورة، كلية العلوم الإنسانية والاجتماعية، جامعة الحاج لخضر، باتنة، 2020.

14. هيثم منصور عبد القادر عنبدة، لغة الجسد في برامج الرسوم المتحركة، رسالة ماجستير منشورة، جامعة الشرق الأوسط، 2013.

المجلات:

1. زايد أحمد، عملية الحداثة وتفكيك الثقافة الوطنية، مجلة عالم الفكر، المجلد 32، العدد1، الإسكندرية، سبتمبر 2003.
2. سواكري خديجة، الخصائص السوسيوديمغرافية للشباب الجزائري، مجلة الباحث ، جامعة قاصدي مرباح ، المجلد 15، العدد 02، ورقلة، 2023.
3. شبيطه علي، القيم الثقافية في الاسرة في تعزيز الهوية الوطنية في ظل العولمة، مجلة ميلاف للبحوث الدراسية، المجلد05، العدد02، سطيف، 2019.
4. عبير حسن عبده، القيم الإنسانية في الإعلان ودورها في التحفيز الإيجابي، مجلة العمارة والفنون، المجلد 2، العدد الثامن، كلية الفنون التطبيقية، جامعة حلوان، القاهرة، أكتوبر 2017.
5. 24. الشعوان عبد الرحمان، القيم وطرق تدريسها في الدراسات الاجتماعية، مجلة جامعة الملك سعود للعلوم والتربية والدراسات الإسلامية، كلية التربية جامعة الملك سعود، السعودية، 1997.
6. العيدي خيرة، نظرية الحتمية القيمية أداة التضاد الثنائي، المجلة الدولية للاتصال الجماعي، العدد الأول، مستغانم، 2017.
7. ماجد عبد المحسن العبد الكريم، تأثير القيم الثقافية المحلية في المحتوى الإعلاني على استجابة الجمهور للرسالة الإعلانية، المجلة العربية للإدارة، مجلد 44، العدد1، كلية الإعلام والاتصال، جامعة الإمام محمد بن سعود الإسلامية، الرياض، السعودية، فيفري 2024.
8. مقداد محمد، القيم الثقافية ودورها في نقل التكنولوجيا، مجلة الادب والعلوم الاجتماعية، المجلد 02، العدد 01، جامعة البحرين، 2005.
9. منال رداوي ويونس عجال، القيم المتضمنة في أنمي المحقق كونان، مجلة طبة للدراسات العليا والأكاديمية، المجلد 4، العدد 2، 2021.
10. مولاي الحاج مراد، الشباب الجزائري ومشكلاته في ظل التحولات الراهنة، مجلة مجتمع تربية العمل، جامعة محمد بن أحمد، العدد 4، وهران، ديسمبر 2017.

11. نصير بو علي مفاتيح نظرية الحتمية القيمية في الإعلام مقاربة بنيوية مجلة كنوز الحكمة، العدد الثاني مؤسسة كنوز الحكمة، نوفمبر 2009م.

المواقع الالكترونية:

1. استكشاف ظاهرة الأنمي، موقع فاستر كابيتال، تاريخ الزيارة 3 ماي 2025، على الساعة 21:03، https://fastercapital.com/arabpreneur

2. أفلام الأنمي تهيمن على إيرادات شباك التذاكر في عام 2023 في اليابان، موقع اليابان بالعربي، ، تمت الزيارة يوم 7 ماي 2025، على الساعة 9:26، https://www.nippon.com/ar/japan-data/h01908/

3. الأنمي وأثره السلبي، تمت زيارة الموقع يوم 8 ماي 2025، على الساعة 11:04، https://www.google.com/amp/s/al-sabeel.net/%2

4. تاريخ صناعة الأنمي، موقع اليابان بالعربي، تمت الزيارة يوم 3 ماي 2025 على الساعة 21:10، https://www.nippon.com/ar/features/h000'3

5. الدول العشر الأكثر شيخوخة في العالم، موقع الجزيرة، تمت الزيارة في 3 ماي 2025، على الساعة 15:18، https://www.aljazeera.net/

6. السر وراء شهرة ناروتو العالمية، تمت الزيارة يوم 8 ماي 2025 على الساعة 16:41، https://www.nippon.com/ar/japan-topics/c11907/

7. الفرق بين الأنمي والمانجا، تمت زيارة الموقع يوم 8 فيفري 2025، على الساعة 18:30. https://www.google.com/amp/s/www.aljazeera.net

8. المحقق كونان صمود لأكثر من 22 عاما، تمت الزيارة يوم 8 ماي 2025 على الساعة 17:05، https://hakayakids.site123.me/

9. الموقع الرسمي لاختبار الكفاءة في اللغة اليابانية ، تمت الزيارة يوم 19 ماي2025 على الساعة 15:30 https://www.jlpt.jp/sp/e/index.cgi

10. ون بيس الأسطورة اليابانية، ، تمت الزيارة يوم 8 ماي 2025، على الساعة 16:18، https://www.google.com/amp/s/www.aljazee

11. قاموس المعاني، تم الاطلاع يوم 11 مارس 2025، على الساعة 17:25، https://www.almaany.com/ar/dict/ar-ar/
12. موقع كرانشي رول، تمت الزيارة في 4 ماي 2025 على الساعة 12:20 https://www.crunchyroll.com
13. ايرادات الأنمي، تمت الزيارة يوم 8 ماي 2025 على الساعة 14:00، https://www.nippon.com/ar/features/h00279/
14. أعظم أنمي في التاريخ، تمت الزيارة يوم 8 ماي2025 على الساعة 16:30، https://misaha.com/
15. تحليل حجم سوق الأنمي، تمت الزيارة 6 ماي 2025 على الساعة 22:00 https://www.grandviewresearch.com/industry-analysis/anime-market
16. تطبيق أنمي سلاير، تمت الزيارة يوم 6 ماي 2025 على الساعة 22:30 https://www.animeslayer.pro/p/anime-slayer-2024.html?m=1
17. تطبيق هاي TV : تمت الزيارة يوم 6 ماي 2025 على الساعة 22:40 https://m.gohitv.com/ar-ae/hitv-download
18. نتفليكس: تمت الزيارة يوم 6 ماي 2025 على الساعة 23:00 https://www.netflix.com/dz/
19. موضوع، ماهو الأنمي، تمت الزيارة يوم 30 ماي 2025 على الساعة 20:55 https://mawdoo3.com

المراجع الأجنبية:

1. Pierre de Coubertin, Dictionnaire Le Robert, Paris, 2005.
2. G. Abu Backer, H. (2023) "The influence of Japanese Anime Movies on the Consciousness of the Arab Child, Information Sciences Letters: Vol. 12: Iss.
3. Riana, R. (2021). What are cultural values? York College, The City University of New York (CUNY), CLDV 100 section web, Introduction to

Multicultural Studies in the 21st Century (WI), Prof. Oluremi Alapo, 2021 Fall Term.

4. Sahlaoui. F. Z (2023), Influence de l'appnotussage des Langues étrangères dens la transmission de culture chez les élèves 3as, journal of legal et social studies, vol2.
5. Sara S. Alsubaie & Abbad M. Alabbad (2020), The Effect of Japanese Animation Series on Informal Third Language Acquisition among Arabic Native Speakers, English Language Teaching: Vol. 13, No. 8.
6. ,Taylor.E.B (1891) primitive culture, Vol 1,E3
7. The Association of Japanese Animations ،Anime Industry Report– Summary, march 2023.

الملاحق

أ. الاستبيان:

المدرسة الوطنية العليا للصحافة وعلوم الإعلام

استبيان لمذكرة تخرج تحت عنوان:

أثر الرسوم المتحركة اليابانية" الأنمي" على القيم الثقافية لدى الشباب الجزائري

دراسة مسحية على عينة من المشاهدين في الفترة ما بين 01 فيفري 2025 الى 01 أفريل 2025

في إطار اعداد مذكرة التخرج المكملة لنيل شهادة الماستر في علوم الاعلام

تخصص: "صحافة سمعية بصرية ورقمية"

من اعداد الطالبة: تحت اشراف:

منال العلمي أ. نريمان تيماجر

نضع بين ايديكم هذه الاستمارة من اجل جمع معلومات حول موضوع الدراسة كما ان جميع الأجوبة ستحظى بالسرية وستوظف فقط لأغراض علمية ولكم فائق التقدير والاحترام.

السنة الجامعية: 2025/2024

المحور الأول: البيانات الشخصية.

_ الجنس:

ذكر ☐ انثى ☐

_ السن:

من 19 الى 24 ☐ من 25 الى 30 ☐ 31 فما فوق ☐

_ المستوى التعليمي:

ابتدائي متوسط ☐ ثانوي ☐ جامعي ☐ دراسات عليا ☐

المحور الثاني: أنماط وعادات المشاهدة لدى الشباب الجزائري.

1- منذ متى تشاهد الأنمي؟

سنة ☐ سنة الى ثلاث سنوات ☐ أكثر من أربع سنوات ☐

2- كم ساعة تقضيها في مشاهدة الأنمي؟

ساعة ☐ ساعتين ☐ أكثر من 4 ساعات ☐

3- ما هو متوسط عدد الحلقات التي تشاهدها في اليوم؟

حلقتين ☐ 5 حلقات ☐ أكثر من 6 حلقات ☐

4- مع من تحب مشاهدة الأنمي؟

وحدك ☐ مع العائلة ☐ مع الأصدقاء ☐ لا يهم ☐

5- ما هي اللغة التي تفضل مشاهدة الأنمي بها؟

اليابانية مع الترجمة ☐ اليابانية بدون ترجمة ☐ مدبلجة الى العربية ☐ لغات أخرى ☐

6- ما هي الوسيلة التي تفضلها للمشاهدة؟

- عن طريق قنوات التلفزيون ☐
- عن طريق تطبيقات الهاتف ☐
- عن طريق المواقع الإلكترونية ☐

اذكر اسم التطبيق أو القناة أو الموقع المختار.....

7- ما هي التصنيفات التي تحب مشاهدتها؟

شونين ☐ كوميدي ☐ رومنسي ☐ درامي ☐ تاريخي ☐ أخرى ☐

اذكرها.....

8- كيف تنظم وقتك لمشاهدة الأنمي؟

- أنهي انشغالاتي لأشاهد الأنمي ☐
- أشاهد الأنمي في كل الأوقات دون قيود ☐
- أشاهد الأنمي في أوقات الفراغ ☐
- أنهي انشغالاتي لمشاهدة الأنمي ☐
- أخرى ☐

اذكرها.....

المحور الثالث: دوافع مشاهدة الشباب للرسوم المتحركة اليابانية.

1-ما هو السبب الرئيسي الذي يدفعك لمشاهدة الأنمي؟

- أشاهد الأنمي للاستمتاع والتسلية ☐
- أشاهد الأنمي لاكتشاف ثقافات جديدة ☐
- أشاهد الأنمي للهروب من الواقع ☐
- أشاهد الأنمي لأنتمي الى مجتمع الأنمي ☐

- أسباب أخرى ☐

أذكرها.....

2- ما هي العناصر التي جذبتك حتى اخترت الأنمي؟

الحبكة والقصة ☐ العالم الخيالي ☐ الشخصيات ☐ أخرى ☐

اذكرها.....

3- هل دفعك الأنمي لإتقان اللغة اليابانية؟

نعم ☐ لا ☐

إذا كانت الإجابة نعم ما هو مستواك في اللغة اليابانية؟

المستوى1 ☐ المستوى2 ☐ المستوى3 ☐ المستوى4 ☐ المستوى5 ☐

4- هل دفعك الأنمي للتعرف أكثر على اليابان وثقافتها؟

نعم ☐ لا ☐

5- ما هو الأنمي الذي تفضله؟

6- ما هي الشخصية التي تفضلها؟

المحور الرابع: القيم الثقافية الناتجة عن مشاهدة الشباب الجزائري للأنمي الياباني.

1- كيف أثر الأنمي على اهتماماتك وهواياتك؟

- في الموضة واللباس ☐
- الاهتمام بالأكل الياباني ☐
- الموسيقى اليابانية خاصة تلك التي تعرض في الأنمي ☐
- الاهتمام بالمهرجانات خاصة المتعلقة بالأنمي ☐
- أشياء أخرى ☐

أذكرها.....

2- في رأيك ما هي أهم القيم الإيجابية المعبر عنها في الأنمي الياباني؟

الإيثار ☐ الصداقة ☐ أهمية الأسرة ☐ التسامح ☐ الاحترام

☐ الذكاء ☐ غيرها ☐

3- هل تتفق مع المضامين الثقافية التي يعرضها الأنمي؟

موافق بشدة ☐ موافق ☐ محايد ☐ معارض ☐ معارض بشدة ☐

4- هل ترى أي تشابه في القيم الثقافية التي يعرضها الأنمي والقيم الثقافية للمجتمع الجزائري؟

نعم هناك تشابه ☐ لا يوجد تشابه ☐

5- ماهي الأفكار والقيم الثقافية التي يروج لها الأنمي بكثرة وترى أنها لا تناسب المجتمع الجزائري؟

الإلحاد ☐ الماسونية ☐ المثلية الجنسية ☐

العلاقات غير الشرعية ☐ أخرى ☐

أذكرها.....

6- هل تعتقد أن الأنمي أثر على قيمك ومعتقداتك الثقافية؟

نعم ☐ لا ☐

من أي ناحية؟

7- هل شاركت في مهرجان فيبدا FIBDA الخاص بمحبي الأنمي وفن الكوسبلاي في الجزائر؟

نعم ☐ لا ☐

8- هل تعتقد أن الأنمي يساهم في تعزيز أو تهديم القيم الثقافية في المجتمع الجزائري؟

- نعم يساهم في تعزيز القيم ☐
- نعم يساهم في تهديم القيم ☐

- لا تأثير لها ☐

9- هل تشجع على إنتاج أنمي محلي غني بالقيم الثقافية الجزائرية؟

موافق بشدة ☐ موافق ☐ محايد ☐ معارض ☐ معارض بشدة ☐

ب. دليل المقابلة:

- **مقابلة مع مخرجي ومنتجي الرسوم المتحركة في الجزائر:**

-السيد حمزة زيتوني: مخرج ومنتج تلفزيوني، تمت المقابلة يوم 9 أفريل 2025، على الساعة 12:00 باستديو (swik box) دراية، من أعماله سليما في بطيمة.

-السيد عنتر دعلوش: منتج ومخرج رسوم متحركة، تمت المقابلة يوم 3 فيفري 2025، على الساعة 15:00 بقصر الثقافة مفدي زكرياء، القبة، من أعماله طائر اللقلق.

الأسئلة:

-كمخرج لرسوم متحركة كيف تصف هذا المجال؟

_نظرتك عن الرسوم المتحركة اليابانية بصفة عامة

-هل ترى تشابه بين ما تعرضه وبين القيم الجزائرية؟

-إذا كانت الإجابة نعم أين أوجه التشابه؟

-من الناحية أثر الأنمي هي تميل الكفة للأثر السلبي أم الإيجابي؟

_هل الجزائر أرض خصبة لإنتاج رسوم متحركة؟

-ما هي المعدات المستعملة في إنتاج الرسوم المتحركة؟

- **مقابلة مع مؤلفة مانجا يابانية:**

-السيدة كيومي كيزومي، مؤلفة مانجا يابانية، تم إجراء المقابلة يوم 3 أفريل 2025 على الساعة 13:00، مقابلة غير مباشرة (على تطبيق واتس أب) ملاحظة تم إجراء المقابلة باللغة اليابانية.

الاسئلة:

_هل يعكس الأنمي حياة الشعب الياباني؟

_لماذا يتم التركيز على الصداقة بكثرة في الأنمي ؟

_هل يعتمد المخرجون على الأنمي لإيصال أفكار جديدة؟

_هل الأنمي وسيلة ترفيهية أم ثقافية؟

- **مقابلة مع مفردات العينة:**

_مقابلات مباشرة:

-موساوي. أ، 27 سنة، مستوى جامعي، 27 فيفري 2025 على ساعة 11:00، عين البنيان.

-عياشي. ب، 33 سنة دكتورة، 8 أفريل 2025، على الساعة 11:30 بالمدرسة الوطنية العليا للصحافة وعلوم الإعلام.

-عقون ريان، 24 سنة، مستوى جامعي، 24 أفريل 2025، على الساعة 14:30، دالي براهيم.

-ك. فاطمة، 29 سنة، مستوى جامعي، أفريل 2025، على الساعة 10:00، حيدرة (أستاذة لغة يابانية)

-ج. ياسين، 31 سنة، مستوى جامعي،6 فيفري2025، على ساعة 11:00، جامعة الجزائر 2ابو قاسم سعد الله (بوزريعة).

أ. نور،25 سنة، مستوى جامعي، 6 فيفري 2025، على الساعة 14:00 جامعة الجزائر 2 أبو قاسم سعد الله (أ. لغة يابانية).

_مقابلات غير مباشرة:

-نجار إلياس، 28 سنة، مستوى جامعي، 14 مارس 2025، على الساعة19:00، فيس بوك.

-ش.أحمد، 34 سنة ، مستوى جامعي، 14 مارس2025، على الساعة 20:00، فيس بوك.

-ب.وائل، 25 سنة، مستوى جامعي، 14 مارس 2025، على الساعة 21:00، واتس أب.

-قادري هيثم، 20 سنة، مستوى ثانوي، 16 مارس2025، على الساعة 17:00، فيس بوك (تم الاجراء باللغة العربية واليابانية).

الأسئلة:

_ما هو الأنمي بنسبة لك؟

_واقع الأنمي بين الشباب الجزائري ؟

_هل الأنمي مؤثر على القيم الثقافية ؟

_واقع الأنمي في الجزائر؟

_هل أثر الأنمي عليك شخصيا؟

ج. الصور:

1. الصور التي تقارن بين الواقع في اليابان والرسوم الأنمي:

ملحق رقم (01): فيلم ما أسمك

الملحق رقم (02): أنمي مذكرة الموت

ملحق رقم (03): أنمي طوكيو غول

2. صور تصوير الأولاد والبنات في الأنمي في بعض الأحيان:

ملحق رقم (04): ميكاسا من أنمي هجوم العمالقة(فتاة)

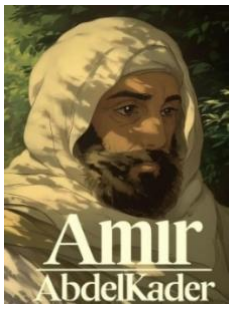
ملحق رقم (05): إيزو من أنمي ون بيس(ولد)

3. جودة الرسم في الأنمي:

ملحق رقم (06): تانجرو من أنمي قاتل الشياطين كايسن

ملحق رقم (07): ڤوجو من أنمي جوجوتسو

4. رسومات أنمي لشهداء الثورة التحريرية بواسطة السيد ريان عقون (أحد مفردات العينة)



ملحق رقم (08): الأمير عبد القادر

ملحق رقم (09): لالة فاطمة نسومر

ملحق رقم (10): امرأة جزائرية بالحايك

ملحق رقم (11): الشخصية المثيرة للجدل إيفانكوف

ملحق رقم (12): منشور صفحة أم بي سي أكشن لصورة ترويجية لأنمي قاتل الشياطين

ملحق رقم (13): انتحار أطفال جزائريين سنة 2012 بسبب حلقة عرضت في المحقق كونان

5. صور حقيقة من المهرجان الدولي للشريط المرسوم المقام في رياض الفتح FIBDA2024

(ملاحظة الصور مأخوذة من الصفحة الرسمية للمهرجان)

ملحق رقم (14): تنكر بزي كاكاشي

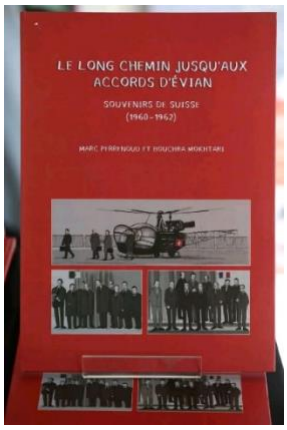
ملحق رقم (15): تنكر بزي تشوبر

ملحق رقم (16): تنكر بزي
اللعبة الرقمية ملينا

6. مؤلفات مانجا جزائرية:

ملحق رقم (18): مانجا
الصغير عمر

ملحق رقم (17): حضور
غفير في المهرجانFibda



ملحق رقم (19): أحسن
قصة مصورة جزائرية

قائمة الجداول والاشكال:

أ. قائمة الجداول:

رقم	عنوان الجدول	صفحة
01	يوضح توزيع الافراد حسب متغير الجنس	74
02	يوضح توزيع الافراد حسب متغير السن	75
03	يوضح توزيع الافراد حسب متغير المستوى الدراسي	76
04	توزيع أفراد العينة حسب مدة مشاهدة الأنمي	77
05	توزيع أفراد العينة حسب عدد الساعات التي يقضونها في مشاهدة الأنمي	78
06	توزيع أفراد العينة حسب مع من يحبون مشاهدة الأنمي	79
07	توزيع أفراد العينة حسب اللغة التي يفضلون مشاهدة الأنمي بها	80
08	توزيع أفراد العينة حسب الوسيلة التي يفضلون مشاهد الأنمي بها	81
09	توزيع مفردات العينة لتصنيفاتهم المفضلة	83
10	توزيع افراد العينة حسب التصنيفات الأخرى التي يفضلونها	84
11	توزيع افراد العينة حسب السبب الرئيسي الذي يدفعهم للمشاهدة	86
12	توزيع افراد العينة لسبب اختيار الأنمي (سؤال مفتوح)	87
13	توزيع افراد العينة حسب العناصر التي جذبتك	89
14	ماهي العناصر التي جذبتك حتى اخترت الأنمي؟	89
15	إذا كانت هناك عناصر أخرى أذكرها	90
16	هل دفعك الأنمي لإتقان اللغة اليابانية؟	91
17	مستويات افراد العينة الذين اجابوا بنعم في اللغة اليابانية	91
18	توزيع افراد العينة لمعرفة هل دفعهم الأنمي لتعرف على اليابان	93
19	توزيع افراد العينة حسب الأنمي الذي يفضلونه	95
20	توزيع افراد العينة حسب الشخصية التي يفضلونها	96
21	توزيع افراد العينة حسب الاهتمامات والهوايات	98
22	توزيع افراد العينة لأهم القيم الايجابية المعبر عنها في الأنمي	99
23	توزيع افراد العينة حسب اتفاق الشباب مع المضامين الثقافية للأنمي	100
24	توزيع افراد العينة حسب تشابه القيم الثقافية التي يعرضها الأنمي والقيم الثقافية للمجتمع الجزائري؟	101

25	توزيع افراد العينة حسب معرفة الشباب للأفكار السلبية الموجودة في الأنمي	102
26	توزيع أفراد العينة حسب الأفكار السلبية التي يروج لها الأنمي في الجزء المفتوح	104
27	توزيع اجابات العينة حول أثر الأنمي على القيم والمعتقدات	105
28	إجابات المبحوثين حول ناحية التأثير للذين قالوا نعم	106
29	توزيع اجابات افراد العينة للمفردات الذين شاركوا في المهرجان الدولي للشريط المرسومFIBDA	107
30	توزيع اجابات المبحوثين حول تشجيعهم لإنتاج رسوم متحركة جزائرية	110
31	توزيع مفردات العينة حسب عدد ساعات المشاهدة مع متغير الجنس	111
32	توزيع مفردات العينة حسب عدد ساعات المشاهدة مع متغير السن	113
33	توزيع مفردات العينة حسب عدد ساعات المشاهدة مع متغير المستوى التعليمي	114
34	توزيع مفردات العينة حسب السبب الرئيسي الذي يدفعهم لمشاهدة الأنمي مع متغير الجنس	116
35	توزيع مفردات العينة حسب السبب الرئيسي الذي يدفعهم لمشاهدة الأنمي مع متغير السن	117
36	توزيع مفردات العينة حسب السبب الرئيسي الذي يدفعهم لمشاهدة الأنمي مع متغير المستوى التعليمي	119
37	توزيع مفردات العينة حسب تأثير الأنمي على قيم ومعتقدات المشاهدين مع متغير الجنس	121
38	توزيع مفردات العينة حسب تأثير الأنمي على قيم ومعتقدات المشاهدين مع متغير السن	122
39	يبين توزيع مفردات العينة حسب تأثير الأنمي على قيم ومعتقدات المشاهدين مع متغير المستوى التعليمي	123

ب. قائمة الاشكال:

رقم	عنوان الجدول	صفحة
01	حجم الإيرادات لعام 2024	67
02	حجم النمو من عام 2020 الى 2030	67
03	توزيع أفراد العينة حسب متغير الجنس	74
04	توزيع أفراد العينة حسب متغير السن	76
05	توزيع أفراد العينة حسب متغير المستوى التعليمي	77
06	توزيع أفراد العينة حسب مدة مشاهدة الأنمي	78
07	توزيع أفراد العينة حسب عدد الساعات التي يقضونها في مشاهدة الأنمي	79
08	مستويات افراد العينة الذين اجابوا بنعم في اللغة اليابانية	92

الفهرس:

شكر وعرفان.....

اهداء.....

ملخص الدراسة.....

مقدمة.....1

إشكالية الدراسة.....4

تساؤلات الدراسة.....5

أسباب اختيار الموضوع.....5

أهداف الدراسة.....5

أهمية الدراسة.....6

منهج وأدوات الدراسة.....6

مجتمع وعينة البحث.....7

النظريات المفسرة للدراسة.....9

المصطلحات المتعلقة بالدراسة.....13

الدراسات السابقة.....18

الجانب النظري.....26

الفصل الأول: القيم الثقافية وأثرها في بناء الهوية المجتمعية.....27

تمهيد.....28

المبحث الأول: القيم وآليات تشكلها.....29

المبحث الثاني: القيم الثقافية ومكوناتها البنائية.....39

خلاصة الفصل.....50

الفصل الثاني: الرسوم المتحركة اليابانية كصناعة ثقافية.....51

تمهيد.....52

المبحث الأول: ماهية الأنمي وتطوراته.....53

المبحث الثاني: تأثيرات الأنمي وأهميته الاقتصادية.....64

خلاصة الفصل.....72

الفصل الثالث: المقاربة الميدانية لآثر الأنمي على القيم الثقافية لدى الشباب الجزائري.....73

تمهيد.....74

المبحث الأول: أنماط وعادات مشاهدة الأنمي وانعكاساتها القيمية لدى الشباب الجزائري.....75

المبحث الثاني: العلاقة بين المتغيرات الديموغرافية ودوافع المشاهدة والقيم المتأثرة ووقت استهلاك الأنمي.....112

المبحث الثالث: النتائج العامة الدراسة.....126

خاتمة.....128

قائمة المصادر والمراجع.....130

ملاحق.....139

قائمة الجداول والاشكال.....151

فهرس.....154