الرسوم المتحركة (الأنمي) ودورها في إضعاف عقيدة المتلقي

Cartoons (anime) and their role in weakening the belief of the recipient

الباحثة: يمامة عبد الواحد مهدي [١]

Researcher: Shaima Muhammad Mustafa Alshahri[1]

E-mail: y85969650@Gmail.Com

أ.د. وسام حسين سلمان [٢]

Prof.Dr. Yamama Abdul Wahid Mahdi [2]

جامعة سامراء / كلية العلوم الإسلامية [١][٢]

University of Samarra\ College of Islamic Sciences [1][2]

الكلمات المفتاحية: أنمي، عقيدة، مخالفات، فلسفة.

Keywords: anime, belief, irregularities, philosophy.

الملخص

تعدّ الرسوم المتحركة (الأنمي) من أهمّ وسائل الترفيه الحديثة في العالم، لذلك نحتاج إلى التركيز عليها وبيان تأثيراها، كذلك تعد الأنمي من أهمّ الوسائل؛ لتوصيل المفاهيم والمعتقدات لمتابعيها خاصّة الأطفال باعتبار أنّ أعمارهم من أهمّ الأعمار في التلقّي والاستقبال والتأثّر بها سلبًا أو إيجابًا، فبعد ما كان يعرض التلفاز بعض الساعات للرسوم المتحركة (الأنمي) أصبحت اليوم لها قنوات خاصة؛ لبثها على مدار أربع وعشرين ساعة لفئات عمرية مختلفة، وأصبح من الصعب على أولياء الأمور معرفة المحتوى الذي يستهلكه أطفالهم، فاليوم نشهد فكرًا فلسفيًّا عقديًّا ممنهجًا وموجّهًا للفرد في مراحل متعددة من حياته تهدف إلى التشكيك بالعقائد، والتي من أبرز سماتها إعادة أحياء عقائد فلسفية قديمة، وتقديمها بإطار عصري جديد، فالذي يشاهد الرسوم المتحركة (الأنمي) على مختلف مستويات الأعمار يجد فيها الكثير من المصطلحات والحركات التي تجسد عقائد وأفكار منتجيها، وتعاون الشياطين مع البشر ضد ظلم العالم وإجحافه ومحاولة إظهار أن للشياطين جانب طيب، وأن الإنسان يحتاجهم لما يمتلكون من قوى خارقة مزعومة فضلًا عمّا تحتويه من عنف وقتل وسحر، فكان لا بد من دراسة الموضع ومعرفة مدى تأثيره من خلال دراسة تطبيقية تعرض نتائجها آخر البحث.

Abstract

Praise be to God, Lord of the worlds, and prayers and peace be upon our Prophet Muhammad.

Animation (anime) is one of the most important means of modern entertainment in the world, so we need to focus on it and explain its effects. Anime is also one of the most important means. To communicate concepts and beliefs to its followers, especially children, given that their age is one of the most important ages in receiving, receiving, and being affected negatively or positively. It was broadcasted 24 hours a day for different age groups, and it became difficult for parents to know the content their children consume. Today, we witness a systematic and doctrinal philosophical thought directed at the individual in various stages of his life aimed at questioning beliefs, the most prominent of which is the revival of ancient philosophical beliefs, And presenting it in a new modern framework, so whoever watches animation (anime) at different levels of ages will find in it a lot of terms and movements that embody the beliefs and ideas of its producers, and demons cooperate with humans against the injustice and prejudice of the world and try to show that demons have a good side, and that humans need them because of the powers they possess. Alleged miraculous, in addition to the violence, killing and magic it contains, so it was necessary to study the site and find out the extent of its impact through an applied study, the results of which are presented at the end of the research

المقدمة

الحمد لله ربّ العالمين، والصلاة والسلام على خير خلق الله أجمعين نبينا محمد ﷺ وعلى آله وصحبه أجمعين، ومن أتبع هداه إلى يوم الدين.

لا يخفى على أحد ما تتعرض له أمّتنا الإسلامية من المخاطر والتحديات الكثيرة والمتغيرات السريعة في كلّ جوانب الحياة الدينية والعملية والاجتماعية والأخلاقية، خاصّة بعد الانفتاح التقني والثقافي، وانتشار الشبكة العنكبوتية التي أصبحت بيد الصغير قبل الكبير الذي يشهده العالم بأسره، ومن أخطر التحديات الهجوم على العقيدة بالرغم من أنّ العالم الإسلامي مازال يتمسّك بالإسلام إلّا أنّ هناك موجة خطيرة موجّهة بدأت تتسلّل إليه ببطء، ولكنّها قوّيّة المفعول من جانب تشكيك أبناء المسلمين في دينهم وعقيدتهم، وتعدّ الرسوم المتحركة (الأنمي) من أهمّ وسائل الترفيه الحديثة في العالم، لذلك نحتاج إلى التركيز عليها وبيان تأثيرها، كذلك تعد الأنمي من أهمّ الوسائل؛ لتوصيل المفاهيم والمعتقدات لمتابعيها خاصّة الأطفال باعتبار أنّ أعمارهم من أهمّ الأعمار في التلقّي والاستقبال والتأثّر بها سلبًا أو إيجابًا، فبعد ما كان يعرض التلفاز بعض الساعات للرسوم المتحركة (الأنمي) أصبحت اليوم لها قنوات خاصة؛ لبثها على مدار أربع وعشرين ساعة لفئات عمرية مختلفة، فضلا عمّا تعرضه المواقع المختصة بذلك بلا رقيب، وأصبح من الصعب على أولياء الأمور معرفة المحتوى الذي يستهلكه أطفالهم، فاليوم نشهد فكرًا فلسفيًّا عقديًّا ممنهجًا وموجّهًا للفرد في مراحل متعددة من حياته تهدف إلى التشكيك بالعقائد، والتي من أبرز سماتها إعادة أحياء عقائد فلسفية قديمة، وتقديمها بإطار عصري جديد، فالذي يشاهد الرسوم المتحركة (الأنمي) على مختلف مستويات الأعمار، وكذلك الألعاب الإلكترونية يجد فيها الكثير من المصطلحات والحركات التي تجسد عقائد وأفكار منتجيها خاصة في الفترة الأخيرة أصبحت أغلب الأنميات تتمحور حول طرح فكرة المنقذ، وتعاون الشياطين مع البشر ضد ظلم العالم وإجحافه ومحاولة إظهار أن للشياطين جانب طيب، وأن الإنسان يحتاجهم لما يمتلكون من قوى خارقة مزعومة فضلًا عمّا تحتويه من عنف وقتل وسحر، فكان لا بد من دراسة الموضوع ومعرفة مدى تأثيره من خلال دراسة تطبيقية تعرض نتائجها آخر البحث.

المبحث الأوّل: تعريف الأنمي وبدايات ظهوره

المطلب الأول: معنى كلم (الأنمي)

الأنمي: لفظة يابانية أصلها من ثلاث أصوات هي: (كاتاكانا، اني، مي)، وأخذ لفظها الحالي من اللفظ الإنجليزي animation، وتعني الرسوم المتحركة، ويطلق هذا اللفظ على الرسوم المتحركة التي تنتجها اليابان، وتستهدف البالغين والأطفال، ويعدّ الأنمي نوعًا مميّزًا من الرسوم المتحرّكة ومشهورًا عالميًّا؛ وسبب هذه الشهرة التي حقّقها هذا النوع من الرسوم المتحركة شمولها فئات عمرية مختلفة، والجودة العالية في رسم الصور والدقّة في التفاصيل والألوان الجذّابة، ومناسبة القصص لجميع الأعمار والخيال الواسع السردي، وهذا هو أساس نجاحه العالمي، وبذلك يختلف عن الرسوم المتحركة الأخرى التي تنتجه باقي الدول، والتي تستهدف طبقة الأطفال في المجتمعات[١].

المطلب الثاني: أصل الأنمي وبدايات ظهوره

أوّلًا: أصله

يعود أصل الأنمي إلى الفنّ الياباني القديم المانجا، وهي كلمة يابانية مكوّنة من حرفين (مان) ومعناها المتغير أو المتحرك، و(جا) التي تعني الرسم أو الصورة، واستعمل هذا المصطلح على القصص الصورية التي تروي قصصًا معيّنة، وترجع جذور هذه القصص الصورية إلى القرن السادس والسابع الميلادي حين استخدم الكهنة ألواحًا خشبية نُحِتت عليها صورٌ لحيوانات مختلفة استعملوها كتقويم أو مفكرة، ثمَّ ظهرت بعد ذلك مخطوطات الجلد، واشتهرت في مخطوطات منذ القرن الثاني عشر، وكانت تحتوي على رسومات حيوانات تقوم بحركات تشبه حركة الكهنة في المعابد، ثمّ تطوّر الأمر، وبدأ الرسم على جدران المعابد لصور مختلفة تتحدث عن الحياة ما بعد الموت حيث كان الرسم وسيلة للتعبير بدلًا عن الكتابة، واشتهر هذا الفنّ عام (١٨١٥م)[٢].

ثانيا: بداياته

برز الأنمي في اليابان منذ بدايات القرن العشرين فأقدم فيلم أنمي معروف أنتج عام (١٩٠٧م) مدته ثلاث ثوانٍ فقط، وظلّ ينمو شيئًا فشيئًا حتّى ظهر تحديدًا بصورته المعروفة اليوم بوصفه فنًّا من الفنون الحديثة التي نشأت في اليابان عام (١٩١٧م) الذي يعدّ البداية الحقيقية للأنمي حينما بدأ اليابانيون بمحاولات بدائية تتمثّل بتقطيع الصور ولصقها يدويًّا؛ لصناعة أفلام الرسوم المتحركة القصيرة، متأثّرين في هذا المجال بالصناعة الأمريكية والفرنسية الرائدة في صناعة الكارتون، وأول فيلمً كرتونيً أنتجته اليابان مدّته دقيقتان عن ساموراي[٣]، ثم أنتج سلاح البحرية الياباني فيلم (موموتارو وجندي البحرية) (Momotarō: Umi no

shinpei) بالأسود والأبيض؛ لرفع الروح المعنوية القتالية لدى الجنود اليابانيين، وكانت مدته (٧٤) دقيقة، وهو أطول فيلم في تاريخ الأنمي آنذاك، ثمّ تطوّر شيئًا فشيئًا[٤].

المبحث الثاني: انتشار الأنمي وأنواعه

المطلب الأوّل: انتشاره

أوّلًا: انتشاره عالميًّا

في السنوات التي تلت الحرب العالمية الثانية أخذ بعض المهتمين اليابانيين فكرة الشركة الأمريكية (والت ديزني) في إنتاج أفلام الكارتون، وشرع اليابانيون في إنشاء استديو متطوّر لإنتاج أفلام الأنمي، وكان أوّل فيلم أنمي أنتجه هذا الاستوديو يحمل عنوان (أسطورة الأفعى البيضاء) سنة (١٩٥٨م)، ثمّ أنتج فلم (الفتى آسترو) سنة (١٩٦٣م) الذي يستمد أسلوب رسمه من السينما الفرنسية والألمانية، وقد عَبَرَ هذا الكارتون الحدود، وعُرِض لأوّل مرّة في المحطة التلفزيونية (NBC) الأمريكية، وبعد نجاحه ظهر في العام (١٩٦٦م) مسلسل جديد باسم (كيمبا الليث الأبيض) (Kimba the White Lion) وانتشر انتشارًا كبيرًا كذلك[٥].

وظهر خلال السنوات(١٩٧٤– ١٩٧٧م) مسلسل أنمي جديد باسم (بارجة الفضاء ياماتو) (Space Battleship Yamato) الذي حقّق شعبية كبيرة بين الشباب، وصار يمثل نقلّة نوعية عندما خالف المفهوم السائد عن الأنمي بأنّه موجّه للأطفال فقط، ثمّ في سنة (١٩٧٨م) ظهرت مسلسل (مغامرات عدنان ولينا) (Robot Grendizer Future Boy Conan) وحقّقت انتشارًا كبيرًا، وقد حقّقت مبيعات بقيمة مليار دولار حول العالم، وقد تأثّر الأطفال الأمريكيون، فأصبحت الشخصيّات اليابانية مثل (بوكيمون) و(دراغون بول) جزءًا من الطفولة الأمريكية[٦].

لم تقتصر اليابان على تصدير أفلام ومسلسلات الأنمي فقط، بل بدأت تدعم إقامة مهرجانات للأنمي في العالم، **أوّلًا** في أمريكا مطلع الثمانينات، **وثانيًا** في أوربا وأستراليا في منتصف التسعينات، وأخذت هذه المهرجانات تتحوّل تدريجيًّا إلى ظاهرة مألوفة، حتى تمكّن مهرجان الأنمي المعروف باسم (أنمي إكسبو Anime Expo) في العام (٢٠١٤م) من جذب أكثر من (٨٠،٠٠٠) ألف شخص في أمريكا، على أنّ تنامي عشّاق الأنمي في أرجاء المعمورة كان له دور لا يُنكر في تحقيق مزيد من الانتشار العالمي للأنمي[٧] .

ثانيًا: انتشاره في الوطن العربي

مرّ الأنمي في الوطن العربي في ثلاث مراحل **فالأولى:** كان يبثّ عبر القنوات التلفزيونية التابعة للحكومات العربية خلال عقود السبعينات والثمانينات والتسعينات، وقد نجحت الأنمي في تحقيق مستويات نجاح عالية في هذه المرحلة لجودتها[٨].

من مميزات هذه المرحلة إنّها كانت تخضع لرقابة مشدّدة تتوافق مع الثقافة العربية السائدة والتوجهات التنموية التي تخطّط لها الحكومات العربية؛ ، ومن الأنمي التي اشتهرت بين أطفال العرب في هذه المرحلة مسلسل جريندايزر (UFO) وعدنان وليـنـا (Boy Conan) والكـابتن ماجد (Captain Tsubasa) [٩]، **أما المرحلة الثانية:** فتبدأ هذه المرحلة عقب هجمات الحادي عشر من سبتمبر سنة (٢٠٠١ م)[١٠]، وتتماز المرحلة الثانية بأنّها مرحلة الأنمي الذي يُعرض على البثّ الفضائي، على شاشة قناة الأطفال الشهيرة (سبيستون) إذ وفّرت عروضًا واسعة للأنمي تفوق ما كان يُعرض للأجيال العربية في المرحلة الأولى، وهي أوّل عتبة لدخول أطفال القرن الحادي والعشرين قضيّة الإدمان على الأنمي، ومن أبرز الأنمي التي اشتهرت في هذه المرحلة (المحقَّق كونان Closed Case)، و(دراغون بول Dragon Ball) و(دورايمون Doraemon)[١١]، **أما المرحلة الثالثة:** فهي مرحلة الأنمي المترجم الذي يُبثّ عِبر شبكة الإنترنت، إذ بدأت تقريبًا بعد العام (٢٠١٢م)، ولا تزال مستمرة إلى اليوم، وقد برزت هذه المرحلة مع انتشار مسلسلات الأنمي المطوّلة التي تناهز(٤٠٠) حلقة، وظهور المواقع الإلكترونية التي تتيح مشاهدة الأنمي المُترجم مجانًا، والتي يشاهد فيها الأطفال والشباب ما يريدون من مسلسلات الأنمي، وأفلامه متى يشاؤون، وتتماز هذه المرحلة بالانفلات من الخصوصية الفكرية والثقافية للبيئة العربية؛ لأنّ البثّ الإلكتروني لا يخضع لرقابة رسمية، إذ صار الأطفال والمراهقون والشباب العرب يشاهدون الأنمي كما تُنتج في اليابان من دون حذف للمشاهد التي تتضمّن أفكارًا وعقائد مُخالفة، أو تتضمّن مشاهد دموية أو جنسية صريحة، كما لا حدود للأنمي المعروضة في هذه المرحلة من كل التصنيفات [١٢].

المطلب الثاني: أنواع الأنمي وتقسيماته

إنّ اهتمام دولة كاليابان بفنّ الأنمي وتبنّيه، ورصد الأموال وإنشاء المؤسسات له، وجعله إحدى أدوات الدولة في نشر ثقافتها بين الدول وجعله موردًا اقتصاديًّا لها أدّى بدوره إلى نتيجة حتمية، وهي ظهور أنواع أو أصناف جديدة وعديدة لهذا الفنّ (الأنمي) وبالتالي فهذه الأنواع ستكون على درجات متفاوتة من الجودة والتأثير والانتشار، وقد قسّموها إلى أنواع:

أوّلًا: من حيث المصادر تقسم إلى:

١- المانجا: وهي عباره عن قصص مصوّرة، ثمّ يتمّ تحويلها إلى رسوم متحركة.

٢- ألعاب الفديو، وهي ألعاب (البلاي ستيشن)، أو ما يشابهها من اقتباس الشخصيات والقصص، ثمّ تحويلها إلى أنمي[١٣].

٣- الروايات، عبارة عن قصص عادية يتمّ رسم الأنمي لها طبقًا؛ لمسار القصة[١٤].

ثانيًا: من حيث الفئات العمرية التي تشاهدها فتقسم إلى:

١- **الكودومو: (Kodomo)**، وتعني باليابانية الطفل، وهي خاصّة بالأطفال الصغار، ويشمل الذكور والإناث الذين تتراوح أعمارهم بين الخامسة والثامنة، ويكون محتواها مسليًّا وتعليميًّا[١٥].

٢- **الشونن: (shonen)**، وهي أنمي خاصّ بفئة الفتيان الذي يستهدف المراهقين الذين تتراوح أعمارهم بين(١٠-١٨ سنة) وخاصّة الذكور، ويكون محتواها المغامرة والإثارة والحماس، ويكون البطل يتيمًا أو بعيدًا عن أهله يمتلك قدرات خارقة، ويندرج تحتها أنمي آخر يستهدف البالغين الذكور، ويسمى السيانين ويكون في الغالب محتواه الشذوذ[١٦].

٣- **الشوجو: (shojo)** وهي خاصة بفئة الفتيات الذين تتراوح أعمارهن بين (١٠-١٨ سنة) ويكون محتواها متنوع بين التاريخ والخيال العلمي والدراما[١٧]، والرومانسية والموسيقى[١٨].

٤- **الشينن (seinen)** : وتعني هذه الكلمة الفتى، وهو أنمي خاص بالرجال موجه للذكور فوق(١٨ سنة)، ولمحاكاة المحتوى مع الفئة العمرية، فإنّه يميل عادة للواقعية أكثر في الرسم، وعادة ما يخالطه مشاهد مخلّة، وهي معتادة في هذا النوع نسبة لعمر الفئة المستهدفة، لهذا للكثير من مشاهد العنف[١٩].

٥- **الهنتاي (Hentai)**: وتدلّ على معنيين: **الأول** التحوّل الفيزيائي للجسد، **والثاني** الشاذّ عن المألوف، وتطلق أغلب الأحيان على الانحراف الجنسي، ويكون محتواه إباحيًّا، وعلى الرغم من الليبرالية التي عُرِف بها الغرب إلّا أنّه يتحفظ في التعامل مع هنتاي اليابان... بسبب انعدام القيود على هذا التصنيف[٢٠].

٦- **الياوي (yaoi)**: يكون موجّه لفئة الذكور ومحتواه للمثلية بين الذكور[٢١].

ثالثا: من حيث المحتوى يشمل تقريبًا عشرين تصنيفًا منها: الأكشن[٢٢]، الكوميديا[٢٣]، دراما، الشياطين، السحر، الرياضة، قوى خارقة، الساموراي، مصاص دماء، الفضاء، الغموض، الخيال العلمي، الرعب، التاريخ، الفنون القتالية، الإثارة، وغيرها وفي الغالب الأنمي الواحد يحتوي على، أكثر من محتوى؛ وذلك ليحقق أكبر عدد من المتابعين مما يزيد من نسبة الأرباح[٢٤].

المبحث الثالث

أنمي المتلقي واحتوائه للمفاهيم الفلسفية الشرقية المخالفة للعقيدة الإسلامية

المطلب الأوّل: مرحلة ترسيخ المفاهيم

يرى علماء النفس التربوي وعلماء الاجتماع أنّ شخصية الطفل وصفاته ومفاهيمه تنمو بتأثيرات عديدة، منها موروث منبثق من الخِلقة والوراثة، وهو غير مسؤول عنها، ومنها مكتسب من البيئة التي يعيش فيها[٢٥]؛ لذلك كان التركيز على الجانب المكتسب في التربية منذ الأزل، وجاء الإسلام بمنهج متكامل منذ مئات السنين بتنظيم حياة البشر بكلّ نواحيها من بينها تنظيم حياة الطفل ونشأته وحمايته.

إنّ ما يشهده الواقع اليوم أكثر من أيّ وقت مضى من سيادة الشبكة العنكبوتية وتداولها في يد الصغير والكبير على حدّ سواء، وهي سلاح ذو حدين ووسيلة لكلّ من لديه رسالة، أو دعوة يسعى؛ لنشرها من جهة، وما تبثّه القنوات التلفزيونية المخصصة للأطفال على مدار النهار دون التقييد لأنواع الأنمي المخصّص على حسب الفئات العمرية من جهة أخرى، وإن "عنصر التسلية والترفيه أهمّ مستهدفات البثّ التلفزيوني...وهناك الكثير من الترفيه الموجّه الذي يقوم بطريقة مقصودة بغرض تنمية اتجاهات، وقيم معينة لدى جمهور المستقبلين بما يساعد في توجيه العقل البشري نحو سياسة وفلسفات بعينها"[٢٦].

مع أنّ الأطفال والمراهقين هم أكثر الفئات التي توجّه لها الرسوم المتحركة، فهم بالتالي أكثر الفئات التي تقبل كلّ ما هو جديد، ففي سنّ الثالثة تُقرأ للطفل قصّة مصوّرة مرّات عديدة ولا يصيبه الملل، فإذا وصل عامه الرابع والخامس تبنّى ميلًا قويًّا للتجديد، وعدم تقبّل الإعادة، فليس من المصادفة ظهور العشرات من الشركات الإعلامية الترفيهية للأطفال بشكل مغرٍ وجذّاب إلى جانب الألعاب الرقمية على الهواتف النقّالة، وبعد هذا الانفتاح أصبح من الصعب على المربين معرفة الغزو الفكري الذي يستهدف الأطفال، فهذه الفئة هي أكثر فئة تقبل كل ما يلقى إليها، فتتكون لديها القيم، وطفل اليوم باني ثقافة الغد، وإنّ أثر الإعلام واضح في المجتمعات فضلًا عن الأطفال خاصّة بعد انتشار الأجهزة الذكية، وتناولها في يد الصغار، والواقع يشهد بأنّ تأثيرها عليهم يفوق تأثير الأهل[٢٧].

تظهر الدراسات أنّ التلفاز أحد المصادر الأساسية؛ لتعليم الصغار العنف والعدوانية، وأنّ أسسهم الاعتقادية السابقة قد ترسخت في أذهانهم طوال فترة ما قبل المراهقة، وأنّ الإجابات التي تقدّمها لأسئلتهم قبل سنّ العاشرة لها دور فعّال في تكوين الأسس الاعتقادية[٢٨].

يعد التلفاز أحد أهمّ الوسائل التي تؤثّر في حياة الإنسان؛ لما فيه من مزايا الجذب المتمثلة بالصوت والصورة واللون والحركة في وقت واحد، ويعدّ الأب الروحي للأطفال، فالطفل

من عمر (٣-٤ سنوات) يبدأ بالسؤال عن مصدر الأشياء وعلّتها، ومن عمر(٥-١٠ سنوات) يبدأ التفكير المنطقي لدى الأطفال، وتكون أسئلتهم أكثر دقّة فيما يتعلق بالسؤال عن الله سبحانه، لمـاذا لا نـرى الله؟ أيـن الله؟ فيكـون تفكيـره محيطًـا بأشـياء كثيـرة مثـل الحيـاة والمـوت الثـواب العقاب، وإنّ ما يتلقّاه في هذه المرحلة هي الأساس في تكوين فكره الديني[٢٩].

أمّا من عمر(١٢ -١٨سنة) فهي مرحلة انتقالية من الطفولة إلى البلوغ، ويحدث فيها الكثير من التغيرات الفسلجية[٣٠] والقدرات العقلية، وتعدّ هذه المرحلة مرحلة اكتساب النضج، وتؤهّل الفرد في دخول مرحلة الشباب، ويكون تركيزه حول نفسه، والعثور على مكانه في العالم، وغالبًا ما يشعر بالفردية، وعدم الرضى عن أسرته ومحيطه[٣١] .

المطلب الثاني: محتوى الأنمي

مـن خـلال الاطـلاع والمشـاهدة نجـد أنّ المحتـوى الـذي تعرضـه الأنمـي كـكارتون (القناص، داغون بول، ناروتو، ، طاقة نور، نيفرلاند، وغيرها كثير) يدور حول مفاهيم الطاقة الكونيـة، وكيفيـة الحصـول عليهـا بأسـلوب مشـوّق وجـذّاب، وكيفيـة اسـتخراجها مـن أجسـادهم؛ لمواجهة قوى الشرّ، وتجعلها هي السلطة المطلقة المتحكّمة في الكون، وكذلك مفهوم التقمّص ومفهوم التحوّل من شخصية عادية إلى شخصية خارقة، لا تنتهي يمتلئ بها عقل الطفل، فتتغير طباعه وتسوء أخلاقه، ويتبدّل سلوكه، فيكون فريسة سهلة؛ لأيّ فكر إلحادي، وأقلّ ما يكون أن يعتاد الجيل القادم كثيرًا من الأمور المحرّمة التي تبثّها الأنمي.

إنّ المتابع لأفلام الأنمي يجد فيها المشاعر القوية، وغالبًا ما تكون مبالغًا فيها ممّا يجذب المتلقي المراهقين خاصّة، وإنّ للأنمي وبرامج الأطفال الحديثة، وما تحتويه من إثارة وتشويق، وكلّ وسائل الجذب من إدخال الموسيقى والحوار بين شخصيات القصّة؛ لخلق نوع من الحماس والأثارة والواقعية، ومتعة المشاهدة وقدرته على جذب عدد كبير من المشاهدين من الكبار والصغار حتى بلغ متابعيه بالملايين حول العالم[٣٢].

يقـول مسـاعد وزيـر الـدفاع الأمريكـي جوزيـف إس- نـاي[٣٣]: "المصـنّعون اليابـانيون يتحكمـون بـالواقع فـي ألعـاب الفيـديو المنزليـة، وظلّـت الصـور اليابانيـة تسـيطر علـى أحـلام الأطفال...بخليط من الجاذبية والقوّة، فمسلسلات بوكيون الكرتونية تذاع في (٦٥) بلدًا، والصورة المتحركة اليابانية لها شعبية كبرى عند صانعي الأفلام والمراهقين الأميركيين"[٣٤] .

فالأطفال هم اللبنة الأساسية للمجتمعات؛ لأنهم الأرض الخصبة؛ لتلقي العقيدة والقيم، وأهمّ العوامل التي تغيّر ثقافات المجتمعات هي البيئة المحيطة والمؤسسات التعليمية والثورات والحروب والاحتكاك الثقافي بين الشعوب، والإعلام والتكنولوجيا التي جعلت العالم قرية صغيرة، وتبقى الأسرة هي المسؤول الأوّل والمحضن الأهم الذي يغرس القيم والتوجّهات[٣٥]، فمن أبرز

الآثار التي تتركها هذه البرامج هو زعزعة العقيدة وتشويه الفطرة السليمة؛ لشمولها الكثير من المعتقدات والسلوكيات الخطيرة المخالفة للإسلام؛ فأغلب محتواها التحكم في قوى الطبيعة، وعقائد إحياء الموتى والسحر والعنف والشذوذ خاصّة بعد ما أصبحت الثقافة اليابانية بعد الحرب العالمية الثانية خليطًا من روحانية الشرق وعولمة[٣٦] الغرب وماسونيّتها[٣٧]، وانعكاس هذا المزيج من الثقافة واضح جدًّا في أعمال الأنمي مهما كان ظاهرها ترفيهيًّا، فإنّها تنقل ثقافة كاملة تؤثّر في مشاهديها حتّى في اللباس وقصّات الشعر، ويقوم محتواها على ثلاث محاور هي: **عنف ومشاهد خليعة، عقائد شيطانية وإلحاد، ورموز ماسونية وشعارات تجسد عقائد مخالفة للإسلام بمشاهد متكرر لترسخها بصورة أو بأخرى في ذهن المتلقي**[٣٨]، فإذا ما اعتاد المتلقي عامة الطفل خاصة هذه المناظر والعبارات، فإنّها ستؤثّر فيه بصورة أو بأخرى مع عدم وجود متابعة من الأهل، وبيانها لهم حيث أثبتت إحصائيات اليونسكو أنّ معدل ما يقضيه الطالب العربي عندما يصل إلى سن (١٨) فأنّه يكون قد قضى (٢٢) ألف ساعة أمام التلفزيون و(١٤) ألف ساعة في قاعة الدروس[٣٩].

هذا أمام التلفاز فكيف الحال، وقد أصبحت الأجهزة الذكية في متناول أيديهم؟ فأصبحت هذه الأدوات والأجهزة أحد أهمّ عناصر التربية، والأب الثالث في التنشئة وغرس المفاهيم، فالتلفزيون هو من أسباب انحراف الأحداث الرئيسة[٤٠].

تكمن خطورة هذه الرسومات مع وجود التقنيات الحديثة، والتعلّق الشديد بها في صقل شخصية الجيل الناشئ؛ لما تنقله من مفاهيم ومعتقدات وسلوكيات بصور قصصية متسلسلة تمتد لسنوات، فينشأ الطفل مشوشًا بين ما يشاهده ، وما يتعلمه في البيت أو المدرسة، والتشكيك في معلوماته. إنّ أطفالنا هم لبنة المجتمع الأولى، وهم أمانة أودعها الله ﷻ عندنا، ونحن مسؤولون عنهم قال تعالى:﴿ وَٱلَّذِينَ هُمۡ لِأَمَٰنَٰتِهِمۡ وَعَهۡدِهِمۡ رَٰعُونَ ٨ ﴾[٤١] .

المطلب الثالث: نماذج مختاره من محتوى الأنمي ومخالفتها للعقيدة الإسلامية

عند النظر في محتوى الأنمي منذ بدايتها إلى منتصف التسعينيات من القرن المنصرم نجده يركّز على أمور العائلة والأصدقاء، ويحاكي الواقع، فعدد الشخصيات محدد ويتسم بالبساطة.

أمّا محتواه منذ نهاية التسعينات وإلى الآن، فقد اختلف جذريًّا، وأصبح محتوى أغلبها يتحدّث عن الصراعات والحروب والخراب ونهاية العالم، فأصبح كُتّاب الأنمي يجسّدون فكرهم الإيماني النابع من اعتقادهم أنّ الخراب والدمار سيحل في العالم إذا لم تطبق تعاليم بوذا بشكل صحيح[٤٢]، وسأتناول بعض الأمثلة على ذلك.

أنمي (نـاروتو) يتحدث عن حياة اليابان القديمة، ويعدّ من أشهر الأنمي التي أنتجها اليابان، إذ صدرت أوّلًا على شكل قصص مصوّرة عام (١٩٩٩م)، وحقّق نسبة مبيعات عالية بلغ (١٠٠) مليون نسخة في اليابان وحدها، ثمّ حوّلت إلى أنمي سنة (٢٠٠٢م)، ففي أوّل موسم بلغت عدد حلقاته (٢٢٠) حلقة، وطول الحلقة(١٧) دقيقة، والموسم الثاني عام (٢٠٠٧م) بواقع (٥٠٠) حلقة، واستمرّ إلى خمسة عشر موسمًا لغاية (٢٠١٥م)[٤٣]، وفضلًا عن ذلك، فقد دخل ألعاب الورق والفديو بكلّ أنواعها مثل البلاي ستيشن[٤٤] وألعاب الأنترنت وألعاب الكمبيوتر[٤٥] .

من خلال متابعتي لمحتوى القصّة، فإنّها مزيج من عقائد الفلسفات الشرقية التي يؤمن بها اليابانيون، والتي تستند إلى نسق فلسفات عديدة تتداخل تداخلًا شديدًا بين البوذية والكونفوشية[٤٦].

تدور أحداثها حول حياة اليابان القديمة، وبطل القصّة شخصية ناروتو، وهو طفل يتيم حُبِست فيه طاقة الوحش بعد هجومه على قريته الخضراء، فيكبر ناروتو؛ ليغير العالم من خلال إيمانه بطاقته وقدرته، فتدور الأحداث بحبكة عالية تجمع بين الإثارة والتشويق والفكاهة كما هو حال أغلب الأنميات.

أمّا محتواه فهو مليء بالمعتقدات الإلحادية واستحواذ الأرواح على النفوس البشرية والتناسخ، وبتتبع المواقع والمنتديات نرى مدى تأثّر الجيل المتابع للقصّة، فصفحة الفيس بوك التي تحمل اسم ناروتو يصل عدد المتابعين إلى(٢٨٧ ,١٤٠)[٤٧] ألف متابع.

سنتناول الأسس التي تقوم عليها هذه الأنمي ممّا تتعلق ببحثنا، فقّصة ناروتو بجميع إصداراتها تعرض فلسفة الطاقة الكونية، وفلسفات أخرى، وتبرزها بإتقان شديد وترابط بين الشخصيات، فيتمّ التدرج في المصطلحات الفلسفية؛ لفهمها واستيعابها تمامًا كوجودها في الأصل من بين تجسيدها للفلسفة الشرقية .

١- **فلسفة العناصر الخمسة،** وهي: النار، التراب، الماء، الخشب، المعدن وهو معتقد معقّد صعب الفهم مليء بالأسرار والغموض[٤٨] مستمد من الفلسفة البوذية حيث يتكوّن الكون عندهم من تفاعل العناصر الخمسة التي هي الأرض والماء والنار والهواء والفضاء[٤٩] ، ومن الفلسفة الطاوية التي يساهم اجتماع الماء والتراب والهواء والنار في تناغم العالم والكون[٥٠]، ونتجت هذه العناصر من اتحاد الـ(الين) و(اليانغ)، فظلّت هذه العناصر المكوّنة للكون في تفاعل مستمر، فتكوّن الوجود وانبثقت منها جميع المخلوقات، وتستمر هذه العناصر في تفاعل دائم بسلسلة دورية بحسب حركة الأفلاك والنجوم، فتؤثّر في الموجودات، وكلّ ما يتعلق بها من بقائها وفنائها. فبذلك يتكوّن الكون بنوع من الخلق الذاتي المستمر، فلا بداية له ولا نهاية[٥١]، فالفلسفات الشرقية جميعها قائمة على فكرة وجود طاقة في الكون تسري في

الموجودات، وإن اختلفت في الوجود وبدايته، وعند البحث في اليوتيوب عن معنى العناصر الخمس وجدت مئات الشروحات تشرح معناها في أنمي ناروتو شرحًا مفصّلًا مع ربطها بمفاهيم الطاقة الكونية ممّا يرسخ في ذهن المتلقي أنّ ما يعرض في ناروتو حقائق، وليس بخيال. نجد في هذا العرض مليئًا بالمخالفات العقدية فمنها أنّ الكون قد خلق نفسه من اجتماع عناصره الخمسة، وأنّ النجوم والكواكب تؤثّر في الناس من خلال طاقتها، وأنّ الكون ليس له بداية كما ليس له نهاية، وهذه مخالفات صريحة لعقيدة الإسلام في صفات الخالق الذي يقول: ﴿ ٱللَّهُ خَٰلِقُ كُلِّ شَيۡءٖۖ ﴾[٥٢] ،و ﴿ هُوَ ٱلۡأَوَّلُ وَٱلۡأٓخِرُ وَٱلظَّٰهِرُ وَٱلۡبَاطِنُۖ وَهُوَ بِكُلِّ شَيۡءٍ عَلِيمٌ ٣ ﴾[٥٣]، في انهيار النظام الكوني وعدم خلوده قال تعالى: ﴿ إِذَا ٱلسَّمَآءُ ٱنفَطَرَتۡ ١ وَإِذَا ٱلۡكَوَاكِبُ ٱنتَثَرَتۡ ٢ وَإِذَا ٱلۡبِحَارُ فُجِّرَتۡ ٣ وَإِذَا ٱلۡقُبُورُ بُعۡثِرَتۡ ٤ ﴾[٥٤] وغيرها من الآيات.

٢- **فلسفة الشاكرا**[٥٥] (CHAKRA) في ناروتو: هي مفردة كلمة الشاكرات، والتي تعني في اللغة الهندوسية القديمة العجلة أو الدوران، وتعد الشاكرا مراكز الطاقة الروحية في جسد الإنسان، ولها مسارات تتحرك بها؛ لتصل إلى جميع أعضائه وهي سبعة مراكز تقع بين قمة الرأس إلى أسفل الجذع، وإذا ما أصيبت هذه الشاكرا بمرض أو فايروس مرضت أعضاء جسم الإنسان، فالشاكرات هي التي تنظم أعضاء الجسم، فيلزم تحقيق الانسجام بين كلّ الشاكرات عن طريق التعرّف على مصادرها[٥٦]، ويتمّ شرح هذه الشاكرات بأسلوب مبسّط وشيّق يمكن استيعابه مع عرض رسومات توضح الشرح، وربطها بالصورة؛ لتكون أكثر رسوخًا في ذهن المتلقّي فضلًا عن الحركات التي يقومون بها عندما سأل آخر مدرب نينجا عن هذه الحركات والرموز في أنمي ناروتو أندهش من شدّة الإتقان، وقال: "إنّها ترمز إلى إخلاصهم للإلهة، وطلب الحماية منهم"[٥٧].

وقد اقتصرتُ على هذا الانموذج من الأنمي لشهرته، ولم أتناول جميع المخالفات العقدية، واقتصرت على الطرح العقائدي لمنتجيها فإن ما تحتويه الأنمي اليوم من عقائد مأخوذة صراحة من فلسفات من الشرق الوثنية وتجسيدها في الأنمي بشكل مباشر، وطرحها أمام الأطفال، فمن خلال البحث وقفت الباحثة على جملة أمور

- وجود أنمي يحمل اسم الأفاتار[٥٨] avatara:the legend of aang ومعناها الحلول، وهي من صميم عقائد الهندوس وأسسها، وتشير إلى التجسيد المادي للإله على الأرض، وتظهر بمظاهر مختلفة من إنسان أو حيوان من أجل إنقاذ العالم من الأخطار، وكعادة منتجي الأنمي في ترسيخ المفاهيم التي يريدونها بطريقة مشوقة، وحبكة عالية تجمع بين الأثارة والتسلية[٥٩].

- صدور أنمي آخر يحمل اسم fullmetal alchemist brotherhood وتعني الخيمياء[٦٠] المعدني، تدور قصة هذا الأنمي حول ولدين يفقدان أمهم، فيسعيان إلى إرجاعها للحياة، ويقومان بتجارب عديدة، فيفقد أحدهما جسده كلّه، وتبقى روحه، والآخر يفقد جزء من جسده، ثم يبحثان عن حجر الفلاسفة؛ ليعودا كما كانا، ويعيدان أمهما للحياة، ويصلون الى السماء السابعة لقتل الاله وهم بذلك يرسخون فكرة الالحاد و الخلود وإحياء الموتى[٦١] .

صدور أنميات تجسد الشياطين نحو demosn-slayer أي قاتل الشياطين، وتُجسَد الشياطين بصورة مخلوقات حزينة وبائسة، رغم عدائهم مع بطل القصة، ومحاولة قتله، وأنمي آخر بعنوان ونيفر لاند حيث الشياطين تتناول أدمغة الأطفال، ويبررون ما يفعلونه من قتل وشرّ من أجل الحفاظ على وجودهم [٦٢]، وقد عملت الباحثة دراسة ميدانية؛ لبيان مدى تأثير الأنمي على متابعيه ومعرفة نوع ذلك التأثير، واقتصرت على الأنمي؛ لكون الفئة المتابعة له هم أكثر عددًا وأقلّ وعيًا، وأكثر تأثيرًا على المجتمع في مستقبل الأيام. الخاتمة

الجانب التطبيقي لدراسة الأنمي

سنتناول في هذا الجانب التطبيقي عرض نتائج الاستبانة والمعطيات التي حصلت الباحثة عليها من خلال عمل استمارة الكرتونية؛ لتحليل إشكالية الدراسة، وقد وضع (١٨) سؤالًا، وكانت أغلب الأسئلة تتمحور حول عنوان البحث، وبعض الأسئلة؛ لتحديد المتغيرات مثل: العمر، الجنس، التحصيل الدراسي، وكان عدد العينات المشاركة(١١٧) مشاركة عشوائية لفئات عمرية مختلفة؛ لغرض معرفة أثر الأنمي على متابعيه من مختلف الفئات العمرية، وسوف نقوم بتحليل النتائج ومناقشتها من خلال الإجابات التي أسفرت عنها النتائج ضمن المحاور أو الأسئلة التي شملها الاستبيان من خلال عمل جداول، ونبدأ بعرض تحديد الجنس والفئات العمرية والتحصيل الدراسي، ثمّ بعد ذلك عرض نتائج الأسئلة المتعلقة بالجانب العقدي، ثم بقية الأسئلة التي تخدم البحث .

جدول رقم (١)

الجنس	ذكور	أناث
العدد	٥٩	٥٨
النسبة المئوية	٥٠،٤	٤٩،٦ %

يتبيّن من الجدول أن متابعي الأنمي لا يقتصر على جنس دون آخر حيث إن النسب متقاربة.

جدول رقم (٢)

المستوى التعليمي	ابتدائي	متوسط	إعدادي	جامعي
العدد	١١	٣٩	٤١	٢٦
النسبة المئوية	٪٩،٤	٪٣٣،٣	٪٣٥	٪٢٢،٢

يمكن من خلال الجدول حصر أعمار العينة، حيث إن الأغلب تتراوح أعمارهم بين (١٥-٢٥) عامًا ممّا يدل على أن تأثير الأنمي لا يقتصر على الأطفال والمراهقين.

جدول رقم (٣)

هل تعلم أن أغلب الأنمي تحتوي على عقائد وأفكار منتجيها	نعم	لا
العدد	٨٦	٣١
النسبة المئوية	٪٧٣،٥	٪٢٦،٥

يتبيّن من خلال الجدول أنّ النسبة الأكثر من فئات العينة على معرفة بما يطرح، وإن كان عدد الذي لا يعرفون ليس بالقليل.

جدول رقم (٤)

هل تشارك ما تشاهده من أنمي في مواقع التواصل الاجتماعي وإن كان محتواه يتصادم مع المعتقدات والقيم الأخلاقية	نعم	لا
العدد	٥٩	٥٨
النسبة المئوية	٪٥٠،٤	٪٤٩،٦

مع أنّ أغلب مشاهدي الأنمي على دراية بأنها تحتوي على عقائد منتجيها، ومع ذلك لم يقتصر الأمر على المشاهدة، وإنما على المجاهرة، والمشاركة والتعاون على الإثم والعدوان.

جدول رقم (٥)

هل أثرت الأنمي على عقائدك وأفكارك	نعم	لا
العدد	٤٧	٧٠
النسبة المئوية	٪٤٠،٢	٪٥٩،٨

جدول رقم (٦)

هل تستمتع وتستمر بمشاهدة الأنمي حتى لو كان محتواه مخالف لدينك وقيمك الأخلاقية	نعم	لا	أحيانًا
العدد	٨٧	١٦	١٤
النسبة المئوية	٪٧٤،٤	٪١٣،٧	٪١٢

كانت إجابات العينة صادمة ومحزنة في الوقت نفسه، فأغلب الأنمي يحتوي على تعدد الآلهة، وإلحاد، وجعل صفات خاصة بالله نحو إحياء الموتى، وتعظيم الشياطين أو الاستهزاء بالذات الإلهية وغيرها كثير من مشاهد الشذوذ والخمور وغيرها كثير.

جدول رقم (٧)

هل تشعر بالندم بعد استمتاعك بمشاهدة محتوى الأنمي المخالف لدينك وقيمك الأخلاقية	نعم	لا	أحيانًا
العدد	٤٠	٣٨	٣٣
النسبة المئوية	٣٤،٢٪	٣٢،٥٪	٢٨،٢٪

جدول رقم (٨)

هل تعرف معنى: الطاقة الكونية، العناصر الخمس، مراكز الطاقة، من خلال الأنمي؟، وهل تعتقد بوجودها؟	نعم	لا
العدد	٤٥	٧٢
النسبة المئوية	٣٨ ،٥٪	٦١،٥٪

خصصت هذه المصطلحات؛ لتعلقها بعنوان البحث ودلت نتائج العينة على تأثير الأنمي في ترسيخ ما يريده منتجوه من بثّ عقائد الفلسفات الشرقية، وأنّه نسبة ٤٥٪ ممن تأثّره ليس بالقليل ولا يستهان به.

جدول رقم (٩)

كم ساعة تشاهد الأنمي يوميا	٣ ساعات يوميًّا	٤ساعات يوميًّا	أكثر من ذلك
العدد	٩٤	٦	١٧
النسبة المئوية	٨٠،٣٪	٥،١٪	١٤،٥٪

جدول رقم (١٠)

هل تقلد الحركات والعبارات في الأنمي	نعم	لا	أحيانًا
العدد	١٧	٥٧	٤٣
النسبة المئوية	١٤،٥٪	٤٨،٧٪	٣٦،٨٪

جدول رقم (١١)

هل أثّر الأنمي على سلوكياتك	نعم	لا
العدد	٤٣	٧٤
النسبة المئوية	٣٦،٨٪	٦٣،٢٪

جدول رقم (١٢)

هل أثر الإنمي على ثقافتك	نعم	لا
العدد	٥٣	٦٤
النسبة المئوية	٤٥،٣٪	٥٤،٧٪

جدول رقم (١٣)

هل يمكنك الاستغناء عن مشاهدة الأنمي	نعم	لا	ربما
العدد	٥٠	٣٣	٣٤
النسبة المئوية	٤٢،٧٪	٢٨،٢٪	٢٩،١٪

جدول رقم (١٤)

هل تسمح لأطفالك بمشاهدة الأنمي	نعم	لا
العدد	٦٢	٥٥
النسبة المئوية	٥٣٪	٤٧٪

الخاتمة

الحمد الله أولاً وآخراً وبعد فأُجمِل أهمّ النتائج:

لا تخفى خطورة الطرح الفكري في الأنمي الموجه لمراحل عمرية مختلفة فضلاً عن ضياع الوقت الطويل في مشاهدته الذي لا يمثل أي واقعية أو صلة في المعتقدات والثقافة والناس والفكر الإسلامي، وسيؤدي حتمًا إلى التدني في مستوى الاعتزاز والفخر والانتماء للإسلام فتكون بوابة جديدة في المساهمة بالتطبيع مع معتقدات منتجيها وأفكارهم خاصة بعد التقدم التقني والتكنولوجي، وانتشارها بيد الصغير والكبير وتأثيرها على المتلقي، صار المتلقي يتعرض لمضامين لمخالفة للعقيدة والاخلاق ومع ذلك يستمتع ويستمر بمشاهدتها، ويدمن عليه؛ ليؤدي هذا بالتالي إلى زعزعة العقيدة والمبادئ، فلابد من تحصين النشء وتوعيتهم خاصة في هذا الزمن الذي تلاطمت فيه أمواج المغريات والفتن؛ ولأنهم أمانة عند أهليهم، وإن لا يكون الأهل سبب في شقائهم بتوفير وسائل متنوعة من الشبكة العنكبوتية والالعاب الالكترونية في متناول الأيدي بلا متابعة أو مراقبة، والدراسة الاستبانية خير شاهد على ذلك .

الهوامش والمصادر:

(١) ينظر: قلعة الأنمي، طارق الخواجي، دار أثر– الدمام – المملكة العربية السعودية ط/١ (١٤٣٨هـ –٢٠١٧م): ص ٦٦، وقاموس أكسفورد : ص٤٥ و https://oktamam.com/majors/%D٨٥%٩D%٨٨%٩D%٣B%٨D%١B%٨D%٨٤%٩D%٧A%–الرسوم المتحركة، تمت زيارة الموقع ٢٠٢٣/٤/١الساعة ٣٠: ١١ عصرًا.

(٢) ينظر: قلعة الأنمي: ص ٢٨–٣٠ وفنّ المانجا الياباني – مقاربة بلاغية، مجلة الخطاب، مجلد ١٧ عدد٢ الشهر الأول ٢٠٢٢، ليلى غضبان : ص٤٦، و تاريخ المانجا https://www.amkstage.com/2020/09/l تمت الزيارة ٢٠٠٢/٦/١٤ الساعة ٣٠ : ٨ مساءً.

(٣) **ساموراي:** لقب ياباني يطلق على المحاربين القدماء في اليابان. ومعناها الأصلي (الذي يضع نفسه في الخدمة) أول ظهور للكلمة بين (٩٠٥ – ٩١٤م)، ثمّ أصبح الساموراي الحكام والقادة في الممالك وصاروا إقطاعيين. أنهت ثورة ميجي أدوارهم الإقطاعية، وانتقلوا إلى الأدوار المهنية والتجارية. وظل الساموراي ذكرى بارزة في الثقافة الشعبية اليابانية، ينظر: **دروس في الحياة بقلم ساموراي** يوجوكون، كيابارا اكيكين، ترجمة: آمال الحلبي، ط/١ (٢٠١٩م)، الدار البيضاء المغرب: ص ٩– ١٥.

(٤) ينظر: موقع اليابان بالعربي، تاريخ الأنمي في اليابان https://www.nippon.com/ar/features/ تمت الزيارة ٢٠٢٢/٦/٢٨ الساعة١٢:٢٦ صباحًا .

(٥) ينظر: قلعة الأنمي: ٢٢ – ٢٥، وموقع اليابان بالعربي، تاريخ الأنمي في اليابان https://www.nippon.com/ar/features/h00/ تمت الزيارة٢٠٢٢/٦/٢٨ الساعة١٢:٢٦ صباحًا.

(٦) ينظر: الأنمي وأثره في الجيل العربي: ص ١٢، وقلعة الأنمي: ص ١٥.

(٧) ينظر: الأنمي وأثره في الجيل العربي: ص ١١ وترسانة القوة الناعمة لليابان وأشهر أسلحتها– مجلة اليابان – نشر على الرابط/ /القوة–الناعمة–لليابان / https://nippontimes.net. تمت الزيارة ٢٠٢٢/٦/٢٨ الساعة١:٣٦ صباحًا .

(٨) ينظر: الأنمي وأثره في الجيل العربي: ص١١، وقلعة الأنمي: ص ١٥.

(٩) ينظر: ترسانة القوة الناعمة لليابان وأشهر أسلحتها– مجلة اليابان – نشر على الرابط/القوة–الناعمة– لليابان/ https://nippontimes.net تمت الزيارة ٢٠٢٢/٧/٢٤ الساعة١:٣٦ صباحًا .

(١٠) هجمات الحادي عشر من سبتمبر وتعرف كذلك باسم هجمات ١١ أيلول، هي الهجمات التي استهدفت الولايات المتحدة في يوم الثلاثاء ١١ سبتمبر ٢٠٠١، بواسطة أربع طائرات تابعة لتنظيم القاعدة، وُجِهت لتصطدم في برجي مركز التجارة الدولية ومقر وزارة الدفاع الأمريكية البنتاغون، ينظر: موقع الأمم المتحدة https://news.un.org/ar/story/2021/09/1082932 بمناسبة مرور عشرين عامًا على الهجوم الإرهابي الذي استهدف برجي مركز التجارة العالمي. تمت الزيارة ٢٠٢٣/٤/٢ الساعة١:٢٠٠ صباحًا.

(١١) ينظر: الأنمي وأثره في الجيل العربي: ص١٣، وقلعة الأنمي: ص١٥.

(١٢) ينظر: بناء السلام والحوار بين الأديان والثقافات وجهة نظر يابانية، سمير عبد الحميد إبراهيم نوح، دراسات يابانية وشرقية، ط/ ٥، يوليو (٢٠١١م): ص ٥، وأفلام الأنمي هل هي العدو المجهول: ص ٨.

(١٣) ينظر: أفلام الأنمي هل هي العدو المجهول: ص ٩، و https://youtu.be/pDEx4lylh9Q أنواع الأنمي وتصنيفاته وشرح معناها تمت الزيارة ٢٠٢٣/٤/٢ الساعة ٣:٢٣ مساءً.

(١٤) ينظر: المصدر نفسه: ص ٨.

(١٥) ينظر: الأنمي وأثره في الجيل العربي: ص ٩، و https://youtu.be/-3QJ_BdfIwM كيف ساهمت الأنمي في تلويث براءة، تمت الزيارة ٢٠٢٣/٤/٢ الساعة ٣:٢٧ مساءً.

(١٦) ينظر: الأنمي وأثره في الجيل العربي: ص ٩، و https://youtu.be/0d9QzosrHwQ مراجعة الأفكار والعقائد في أنمي ٢٠٢٣/٤/٢ الساعة٣:٢٠ مساءً.

(١٧) الدراما: هي فن مسرحيّ يُؤدّى على المسرح، أو التلفزيون، أو الراديو، وهي مصطلح يُطلق على المسرحيات والتمثيل بشكل عام، تُعرف أدبياً على أنّها تركيب من الشعر أو النثر يهدف إلى تصوير الحياة، أو الشخصية، أو سرد القصة التي عادةً ما تنطوي على الصراعات والعواطف من خلال الحدث والحوار المُصمّم عادةً للأداء المسرحيّ، ينظر: السيناريو الدراما، كمال الحاج ، الجامعة الافتراضية السورية (٢٠٢٠م): ص١٧.

(١٨) ينظر: الأنمي وأثره في الجيل العربي: ص ٩، و https://youtu.be/0d9QzosrHwQ مراجعة الأفكار والعقائد في أنمي ٢٠٢٣/٤/٢ الساعة٣:٢٠ مساءً.

(١٩) ينظر: أفلام الأنمي هل هي العدو المجهول: ص ٩، والأنمي وأثره في الجيل العربي: ص ٩، و https://youtu.be/0d9QzosrHwQ مراجعة الأفكار والعقائد في أنمي، تمت الزيارة ٢٠٢٣/٤/٢ الساعة٣:٢٠ مساءً.

(٢٠) ينظر: قلعة الأنمي: ص١٣٩، وأفلام الأنمي هل هي العدو المجهول: ص ٨

(٢١) ينظر: قلعة الأنمي: ص ١٣٩، وأفلام الأنمي هل هي العدو المجهول: ص ٨ .

(٢٢) الأكشن: هي أفلام الإثارة والحركة، والجريمة، والرعب، والخيال العلمي، عادة ما تُدمج أفلام الإثارة مع أنواع أخرى فائقة. تشترك في إثارة التوتر. في الحبكات حول الجريمة، تركز أفلام الإثارة بشكل أقل على المجرم أو المخبر وأكثر على توليد الإثارة، والتآمر السياسي والمطاردة التي تؤدي إلى القتل ، ينظر: https://www.almayadeen.net/news/art/. أفلام أكشن.. دليلك إلى أفضل أفلام الإثارة والتشويق تمت الزيارة ٢٠٢٣/٤/٢، الساعة ٤مساءً.

(٢٣) الكوميديا: هو نوع من أنواع التمثيل، يجسد شخوص معينة في صور وقوالب مرحة وتكون عروضا مسرحية ذات طابع خفيف تكتب بقصد التسلية، ينظر: السيناريو الدراما: ص٧.

(٢٤) ينظر: قلعة الأنمي: ص ١٣٩.

(٢٥) ينظر: مبادئ علم النفس، صابر خليفة أسامة، عمان– الأردن (٢٠٠٩ م): ص ٤٠ وما بعدها.

(٢٦) القيم المتضمنة في الرسوم المتحركة، عليان عبدالله الحولي، بحث مقدم للمؤتمر التربوي الأول بعنوان التربية في فلسطين ومتغيرات العصر، عقده كلية التربية بالجامعة الإسلامية –غزة من ٢٣-٢٤\٢٠٠٤: ص ٣.

(٢٧) ينظر: سيكولوجية الطفل (علم نفس الطولة)، الفت حقي/مركز الإسكندرية(١٩٩٦م): ص ١٦٧.

(٢٨) ينظر: مشكلات الأطفال، عبد الكريم بكار، الإسلام اليوم، ط/٣ (٢٠١١م): ٦٤، وتربية الطفل دينيا

وأخلاقيا، علي القائمي، فخراوي، ط/١(١٩٩٥م): ص٤٤.

(٢٩) ينظر: علم نفس النمو الطفولة والمراهقة، حامد عبد السلام زهران، المعارف (١٩٨٦م): ص٢٦١.

(٣٠) الفسلجة: هو علم وظائف الكائنات الحية أو دراسة وظائف جميع أعضاء الجسم، ينظر: علم الفسلجة (علم الوظائف) Physiology ، الفسلجة ـ المحاضرة (١) ندى سعد الطائي، كلية التربية الأساسية قسم العلوم العامة: ص١.

(٣١) ينظر: مبادئ علم النفس: ص ١٤٣-١٤٤.

(٣٢) ينظر: https://www.nippon.com/ar/features/h00279/ اليابان بالعربي إيرادات الأنمي تصل إلى ٢ مليار ين للمرة الأولى في تاريخ اليابان تمت الزيارة ٢٠٢٣/٤/٢، الساعة ٣٦ : ٧ مساءً.

(٣٣) جوزيف صموئيل إس ناي، ولد ١٩٣٧ أمريكي وأستاذ العلوم السياسية وعميد سابق في جامعة هارفارد، وتولى عدة مناصب رسمية منها مساعد وزير الدفاع للشؤون الأمنية الدولية في حكومة بل كلينتون ورئيس مجلس الاستخبارات الوطني، اشتهر بابتكاره مصطلحي القوة الناعمة والقوة الذكية وشكلت مؤلفاته مصدراً رئيسياً لتطوير السياسة الخارجية الأمريكية، ينظر: https://dubaipolicyreview.ae/ar/person/%D كلية محمد بن راشد للإدارة الحكومية / جوزيف صموئيل ناي تمت الزيارة ٢٠٢٣/٤/٢، الساعة ٣٦ : ٧ مساءً.

(٣٤) القوة الناعمة وسيلة النجاح في السياسة الدولية، جوزيف إس- ناي ، ترجمة: محمد توفيق البجيرمي، ط/١ (٢٠٠٧م)، العبيكان: ص ١٣١.

(٣٥) ينظر: سيكولوجيا أدب وتربية الأطفال، حنين فريد فاخوري، اليازوري (٢٠١٦م): ص ١٠٣.

(٣٦) العولمة: تعني جعل الشيء عالمي أو جعل الشيء دولي الانتشار والسعي بقصد أو بدون قصد إلى دمج سكان العالم في مجتمع عالمي واحد، ينظر: العولمة وأثرها على المجتمعات العربية، برهان غليون، جامعة السوربون باريس، فرنسا. (٢٠٠٥م): ص٣.

(٣٧) الماسونية أو البناؤون الأحرار: هي منظمة سرية عالمية يتشارك أفرادها عقائد وأفكار واحدة فيما يخص الأخلاق، الماورائيات، تتصف هذه المنظمة بالسرية والغموض الشديدين خاصةً في شعائرها مما جعلها محط كثير من الأخبار حول حقيقة أهدافها، تسعى للسيطرة على العالم ينظر: الحقائق الأصلية في تاريخ الماسونية العملية، شاهين مكاريوس، القاهرة، جمهورية مصر العربية ٢٠١٢: ص ٣٥.

(٣٨) ينظر: الملحق الصوري الصور رقم (١) و(٢) (٣) (٤) ص (٢١٣) وما بعدها من الرسالة، والرموز والأفكار الماسونية في برامج الرسوم المتحركة الأنمي الياباني yo-ci-oh وبرامج gravity falls، علا خالد العملة: ص٤٠ وما بعدها .

(٣٩) سلبيات الرسوم المتحركة على الأطفال، خياري رضواني، المجتمع والرياضة، (٢٠١٩م): ص١٣.

(٤٠) التأثّر والتأثير عند الأطفال، حسام الغزالي، نينوى ،(٢٠٠٩م): ص ١١٢.

(٤١) سورة **المؤمنون** الآية: ٨ .

(٤٢) ينظر: الخلق والإيمان بالآخرة في اليابان دروس إلهية مستفادة من كوارث هيروشيما وناغازاكي، كاتسوهيرو، دراسات يابانية وشرقة، ع ٥، يوليو(٢٠١١م): ص ٤٤.

(٤٣) ينظر: https://www.jortn.com/2021/11 تمت الزيارة ٨/٧ /٢٠٢٢ ساعة ١٠:٦م.

(٤٤) بلاي ستيشن هي علامة تجارية لسلسلة من أنظمة ألعاب الفيديو تم إنشاؤها وتطويرها من قبل شركة سوني أنتركتف إنترتينمنت، ١٩٩٤ في اليابان، ينظر: https://www.saudigamer.com/the-evolution-of-playstation-consoles-over- / تمت الزيارة ٢/٤/٢٠٢٣، ساعة ١٠:٢٧م.

(٤٥) ينظر: عدد جميع- حلقات- ناروتو- الجزء- الأول https://dreams-new.org/ تمت الزيارة ٨/٨/٢٠٢٢، ساعة ٣:٤٤م.

(٤٦) ينظر: بناء السلام والحوار بين الأديان والثقافات وجهة نظر يابانية، سمير: ص ٨.

(٤٧) ينظر:
https://www.facebook.com/groups/1159352134418738/?ref=share

(٤٨) ينظر: العناصر الخمسة والسوق العشرة، كيكو ماتسوموتو وستيفن بيرش، ترجمة: أحمد حربا الخيال، ط/١،(٢٠١٣م): ص ٢٣.

(٤٩) البوذية مقدمة قصيرة جدا، داميان كيون، ترجمة: صفية مختار، مؤسسة هنداوي-مصر (ط/١) (٢٠١٦م): ص٤٤.

(٥٠) فلسفة الزن، رحلة في عالم الحكمة، جان لوك تولا-بريس، ت ثريا إقبال، ، ط/١(٢٠١١م): ص ١٤٢.

(٥١) ينظر: الإلحاد الروحي وخطره على العقيدة والعقل، هيثم طلعت، تبصير، ط/١، (٢٠١٩م): ص٨٧.

(٥٢) سورة الزمر من الآية: ٦٢.

(٥٣) سورة الحديد الآية: ٣ .

(٥٤) سورة الانفطار الآيات: ١-٤ .

(٥٥)، الشاكرا كلمة أصلها هندية تعني عجلة الطاقة أو تسمى الزمر السبعة، ويراد به في فلسفة الشرقيين:" الزمر مجموعة مراكز الطاقة السبع، وهي مراكز تخزين وتفريغ الطاقة وتبع الاعتقاد بالشاكرات الاعتقاد بالطاقة على اعتبار أنّ الشاكرا هي مراكز توزيع طاقة الحياة، وهناك سبع مراكز تقع في الوسط تمامًا من قمّة الرأس إلى أسفل الجذع المعالجة بالطاقة الحيوية، سليم بيك علاء الدين، ط/١،(١٤٢٥هـ-٢٠٠٤م): ص ٤٨..

(٥٦) ينظر: عالم الطاقة الروحية، هند رشدي، مشارق، ط/١ ،(٢٠١٠م): ص ٦.

(٥٧) ينظر :https://www.youtube.com/watch?v=To_UqAk51IY مترجم أخر نينجا ياباني يشاهد ناروتو تمت الزيارة ٢/٤/٢٠٢٣، ساعة ١١:١٩مساءً.

(٥٨) ينظر: معجم الأديان، الدليل الكامل للأديان العالمية : ص ٨٧.

(٥٩) ينظر: wytyNrqDU٠٦ تمت الزيارة ٢/٤/٢٠٢٣، ساعة ١١:٣٠مساءً https://www.youtube.com/watch?v=

(٦٠) الخيمياء: تعني تحويل العناصر مثل الرصاص إلى عناصر نبيلة مثل الذهب وابتكار إكسير الحياة أي المادة التي تخلد الإنسان. ينظر: معجم الأديان: ص ١٥٥.

(٦١) ينظر: Es٩ https://www.youtube.com/watch?v=STjZwdkP. تمت الزيارة ٢/٤/٢٠٢٣، ساعة ١٢:١٢صباحًا.

(٦٢) ينظر: https://www.youtube.com/watch?v= QzosrH تمت الزيارة ٢/٤/٢٠٢٣، ساعة ١:١٩ صباحًا.