وزارة التعليم العالي والبحث العلمي
مستغانم

كلية العلوم الإنسانية و الاجتماعية

قسم: الإعلام

مذكرة نهاية الدراسة للحصول على شهادة ماستر تخصص: السمعي البصري

بعنـــوان :

تأثير الأنمي على الشباب والمراهقين

إعداد الطالب :

- عثمان عبدالنور

تحت إشراف الدكتور:

الدكتور العربي بوعمامة

السنة الجامعية : 2023/2022

شكر وعرفان

نشكر الله الذي عز وجل الذي وفقني وأعانني على إنجاز هذا العمل وهداني إلى طريق العلم وبعد.

نشكر الأستاذ المشرف على مساعدته لي في إتمام هذا البحث.

كذلك أشكر كل من ساهم في هذا البحث من قريب أو بعيد .

إهداء

أهدي هذا العمل إلى الوالدين لولاهما لما وصلت إلى هذه المرحلة وإلى أخواتي الأعزاء.

إلى نبع الحنان والمحبة إلى من دفعتني إلى نجاح والعمل إلى أمي الغالية أهديها ثمرة جهدي المتواضع.

إلى أصحاب الضمائر الحبيبة الذين عاهدوا أنفسهم على الإخلاص فكانوا خير مثالا للصدق والوفاء.

إلى كل الأصدقاء والأهل والأحبة وزملاء الدراسة، لا يفوتني أن أشكر كل من ساعدني في هذا العمل من إدارة.

خطة البحث

مقدمة

- الإشكالية
- أهمية الموضوع
- أسباب اختيار الموضوع
- أهداف الموضوع
- تحديد المفاهيم

I. الإطار النظري

1. تمهيد
2. تعريف الأنمي
3. تعريف الشباب والمراهقين
4. تصنيفات الأنمي
5. خلاصة حول الموضوع

II. الإطار التطبيقي

1. تعريف الربورتاج
2. مراحل إعداد الربورتاج
3. مرحلة ما قبل التصوير

4. مرحلة التصوير
5. مرحلة ما بعد التصوير
6. المشاهدة
7. المونتاج
8. التعليق
9. التركيب

- **بطاقة فنية خاصة بالربورتاج**

1. إشراف الأستاذ
2. الإعداد والتقديم
3. أماكن التصوير
4. الجمهور المستهدف
5. تاريخ الإنتاج
6. شارة البداية
7. شارة النهاية

خاتمة .

ملخص الموضوع :

تتناول هذه الدراسة تأثير أفلام الأنمي على الشباب والمراهقين، حيث يتم تحليل مضامين هذه الأفلام وكيفية تأثيرها على السلوك والعقائد والشخصية للمتابعين. وتشير الدراسة إلى أن بعض مضامين الأفلام الأنمي يمكن أن تكون ضارة وتؤثر سلباً على المتابعين، وتحذر من التعرض لهذه المضامين. ومن الجدير بالذكر أن هذه الأفلام تحظى بشعبية كبيرة بين الشباب والمراهقين، ويمكن استخدام هذه الشعبية في نشر رسائل إيجابية وتحسين تأثيرها على المتابعين.

وبالإضافة إلى ذلك، تشير الدراسات إلى أن أفلام الأنمي يمكن أن تساعد في تطوير الإبداع والخيال لدى المتابعين، وتحفيزهم على التفكير النقدي والابتكار. كما أنها تعرض المتابعين لثقافات وأفكار جديدة، وتساعدهم على توسيع آفاقهم وفهم العالم بشكل أفضل. ومن المهم التأكيد على ضرورة توجيه المتابعين للاستمتاع بأفلام الأنمي بطريقة صحيحة ومراقبة ما يشاهدونه، وتحديد الحدود اللازمة لتفادي التأثير السلبي عليهم.

وتشير بعض الدراسات إلى أن أفلام الأنمي يمكن أن تساعد في تعزيز القيم الإنسانية والأخلاقية لدى المتابعين، مثل الصداقة والتعاون والإيثار والتسامح. وتعتبر هذه القيم أساسية في بناء المجتمعات الصحية والمتماسكة. ومن المهم أيضاً التأكيد على ضرورة توفير بدائل لأفلام الأنمي التي تحتوي على مضامين ضارة، مثل الأفلام التعليمية والوثائقية والأفلام الرياضية والموسيقية وغيرها، وذلك لتحقيق التنوع والتوازن في تجربة المتابعين. وفي النهاية، يمكن القول أن دراسة تأثير أفلام الأنمي على الشباب والمراهقين تعتبر موضوعاً مهماً يستحق الاهتمام والتحليل الدقيق.

الترجمة بالإنجليزية :

. This study examines the impact of anime films on young people and adolescents, where the contents of these films are analyzed and how they affect the behaviour, beliefs and personality of followers. The study indicates that some content of anime films can be harmful and adversely affect followers, and warns against exposure to these contents. It is worth noting that these films are very popular among young people and adolescents and can be used to spread positive messages and improve their impact on followers.

In addition, studies suggest that anime films can help develop followers' creativity and imagination and motivate them to think critically and innovate. It also exposes followers to new cultures and ideas, and helps them expand their horizons and better understand the world. It is important to emphasize the need for followers to be guided to enjoy the anime films correctly and to monitor what they are watching, and to identify the limits necessary to avoid negative impact on them.

Some studies suggest that anime films can help promote followers' human and moral values, such as friendship, cooperation, altruism and tolerance. These values are essential in building healthy and coherent societies. It is also important to emphasize the need to provide alternatives to anime films with harmful content, such as educational films, documentaries, sports and music films, etc., in order to achieve diversity and balance in the followers' experience. Finally, it can be said that studying the impact of anime films on young people and adolescents is an important topic that deserves attention and careful analysis.

مقدمة :

نظرا للتطور التكنولوجي الذي شهده العالم في مختلف ا الات، وخاصة في مجال الإعلام والاتصال، حيث تطورت تقنيات الإنتاج وتنوعت المحتويات الإعلامية التي اكتسحت حياتنا اليومية من برامج ومسلسلات و أفلام وأشرطة فيديو.....والتي تحمل في طيا ا مضامين موجهة حسب ميول الجمهور وحسب الفئات العمرية

و تعد الرسوم المتحركة احد الأشكال الإعلامية الموجهة لفئة الأطفال بصفة خاصة، لكن مع التطور التكنولوجي الذي استغلته اليابان في إنتاج الرسوم المتحركة اليابانية والمعروفة باسم الانمي والذي ساهم بشكل كبير في زيادة اقتصادها فهو يعكس الثقافة اليابانية، حيث يتميز فن الانمي بجودة عالية في الإنتاج ودقة في الرسم و الحركة فتبدو وكأنها حقيقة، إضافة إلى تنوع مضامينه حسب الفئات العمرية فمنها ما هو موجه للأطفال و المراهقين و الشباب.... ومن بين الفئات التي وجدت إقبالا على متابعة الانمي بشكل ملحوظ فئة المراهقة التي تعد من أهم المراحل العمرية التي يمر ا الإنسان، فهي مرحلة حرجة تتميز بجملة من التغيرات الجسمية و النفسية، ينتقل فيها المراهق من عالم الطفولة إلى عالم الرشد

اكتسح الأنمي في الفترة الأخيرة حياتنا اليومية بشكل ملحوظ، ووجد المراهقين طريقا إليه وإلى التأثر به ومتابعته، وأصبح من جزءا من حديثهم وحياتهم, وهذا ما دفعنا إلى القيام بتسليط الضوء على هذه الظاهرة أو المشكلة البحثية.

الإشكالية :

إنّ الصورة النمطية المتداولة عن الرسوم المتحركة كو ا تعتبر من أحد البرامج الموجهة لفئة الأطفال أصبحت تضمحل تدريجيا بسبب التطور التكنولوجي الذي يشهده العالم ، فقد تطورت تقنيات الرسم وأصبحت عالية الدقة إضافة إلى الحبكة في القصة وتعقد الأحداث الذي جعل من الصعب على الطفل أن يفهمها ، فقد تعددت تصنيفا وأصبحت تستهدف جميع الفئات العمرية من أطفال ومراهقين وشباب

الرسوم اليابانية أصبح لديها إتجاهات جديدة مما جعل المراهقين و الشباب ينجذبون اليها بشكل ملحوظ و أصبح يطلق عليها مصطلح " الأنمي " إذ لا تخلوا من الأحداث المعقدة التفاصيل والقصص الخيالية و المقاطع المنحرفة ،إضافة إلى الطقوس والرموز النسبية وكثرة الدماء التي لا يمكن لشخص بالغ أن يشاهدها

فمثلا في شبكات التواصل الأجتماعي وجدنا العديد من الحسابات المفتوحة بأسماء شخصيات الانمي وا موعات والصفحات التي يتم فيها تبادل المعلومات المتعلقة بالانمي من إصدارات جديدة وصور و فيديوهات معدلة وتبادل الآراء حول كل صغيرة وكبيرة عن الانمي كأسماء مقلدين الصوت و صور منتجي انمي معين ..... وغيرها من التفاصيل التي جعلتنا نلاحظ هذا التأثير على فئة المراهقين و الشباب .

وهو الأمر الذي أردنا البحث فيه من خلال دراستا التي تنطلق من التساؤل الرئيسي التالي:

- كيف تأثر أفلام الأنمي على المراهقين والشباب؟
- ماهي أنماط وعادات مشاهدي الأنمي؟
- ما سبب اللجوء إلى الأنمي؟
- ماهي مظاهر تأثير الأنمي على المراهقين؟
- ماهي المضامين التي تحملها الأنمي؟

1. أهمية الموضوع:

- تكمن أهمية دراستنا في أنها ستفيد متابعي الأنمي وغيرهم في معرفة ما تبثه هذه الأفلام من مضامين قد تسبب بتأثير يؤدي إلى تغيير في السلوك وحتى في العقائد.
- إلقاء الضوء على ظاهرة انتشار الأنمي وسبب إقبال المراهقين والشباب على مشاهدتها.

2. أسباب اختيار الموضوع:

تعد فترة المراهقة من المراحل الحرجة والحساسة إذ يتصف المراهقون فيها بمجموعة من الخصائص والسمات فيكون عقلهم منفتحا لتقبل كل ما يشاهدونه والتأثر به لذلك ما لذي يدفع المراهقين لمشاهدة الأنمي وهل يؤدي هذا الأخير لإدمان مشاهدته والتعلق به.

3. أهداف الدراسة:

- معرفة أنماط وعادات المراهقين المشاهدين للأنمي.
- أسباب لجوء المراهقين للأنمي.
- ما هي الإشاعات المحققة للمراهقين من خلال المشاهدة؟
- التعرف على المضامين التي تبثها الأنمي.

4. تحديد المفاهيم:

التأثير: لغة: إبقاء الأثر في الشيء، وأثر في الشيء أي ترك فيه أثر، وأثرت فيه تأثيرا بمعنى جعلت فيه أثرا وعلامة، فتأثر أي قبل وانفعل.

اصطلاحا: التأثير هو إضافة حالة نفسية ناتجة عن أفكار جديدة لدى المتلقي، تجعله عند حركته مدفوعا ذه الحالة النفسية وبمجموعة الأفكار والمعلومات التي لديه، ولهذه الحالة النفسية دور كبير جدا، بل أساسي في تغيير سلوك إنسان أو مجموعة من الناس لفترة معينة في اتجاه معين.

التأثير هو نتيجة تفاعل اجتماعي بين عاملين وهما المؤثر والمتأثر بحيث يخلق لدى المؤثر عليه رد فعل معين.

ونقصد بالأثر الإعلامي للرسالة الإعلامية هو ما يحدث من تغيرات على المتلقي وتعلمه شيئا من محتوى الرسالة، أو تبنيه اتجاها جديدا، أو تخليه عن اتجاهات كانت موجودة لديه سابقا أو تعديل اتجاه معين.

❖ الرسوم المتحركة:

نوع من المناظر السينمائية تجمع فيها رسوم كل منها مختلف اختلافا طفيفا عن الرسم الذي قبله ثم تصور وتوفق لها الأصوات المناسبة عند عرضها بسرعة معينة فتبدو الصور وكأنها تتحرك الرسوم المتحرك ة Cartoon -Animation نوع من البرامج التي تستخدم الرسوم ذات الطابع الحركي لإيصال رسالة معينة بأسلوب الرسوم مشوق، وقد تعتمد على المبالغة في الملامح. الرسوم المتحركة هي مجموعة من الصور تمر بسرعة معينة لتخدع العين البشرية بان الصورة ا حركة معتمدة على الخداع البصري حيث أن الصورة تظل ثابتة على العين بمقدار 20/1 من الثانية، وهو كذلك أسلوب فني لإنتاج أفلام سينمائية يقوم فيه منتج الفيلم بإعداد رسوم متحركة بدلا من تسجيلها بآلة التصوير، فتبدو الأشياء وكأنها تتحرك.

الرسوم المتحركة هي نوع من البرامج التي تعرضها وسائل الإعلام وتستهدف الأطفال بشكل كبير، وتعتمد على تقنية الصور المتتابعة لإعطاء الحركة للرسوم.

❖ المراهقة:

لغة: مراهق: فاعل من راهق، وشاب مراهق؛ أي قارب الرشد، راهق يراهق مراهقة فهو مراهق، وراهق الغلام؛ أي قارب الحلم. أرهق فلانا أي حمله مالا يطيقه، ومنه قوله تعالى: {لَا تُؤاخِذنِي بما نسِيتُ ولَا ترهِقنِي مِن أمريّ عسرَا}، وأرهقه ظلما؛ أي ألحقه به، رِهِق الشيء. الشخص ونحوه غشيه ولحقه وركبه، كقوله تعالى: {ولاَ يرهِقُ وجُهَهُم قَتَرٌ ولاَ ذِلة}؛ بمعنى لا يغطي وجوههم قتام أو سواد.

اصطلاحا: تعني المراهقة Adolescence في المعاجم الغربية الانتقال من مرحلة الطفولة إلى مرحلة الرجولة، ومن ثم فهي مسافة زمنية فاصلة بين عهدين أو بين فترتين 12 و18 سنة. وعلى أي حال فالمراهقة فترة زمنية يمر ا الفتى أو الفتاة ما بين 12 و24 أو بين 14 و

25، أو بين 10 و 25 سنة ، بالانتقال من مرحلة الطفولة إلى مرحلة الرشد ،

وتتميز هذه الفترة الانتقالية بمجموعة من التغيرات النمائية والنفسية والانفعالية والاجتماعية، قد تترك آثارا سلبية أو إيجابية في نفسية المراهق أو المراهقة على حد سواء.

التعريف الإجرائي:

المراهقة هي مرحلة من مراحل نمو الإنسان تحدها فترة زمنية بين مرحلة الطفولة ومرحلة الرشد، وتتميز بخصائص معينة. وهي من أخطر المراحل التي يمر ا الإنسان تتسم بالتجدد المستمر نتيجة التغيرات الجسمية والعقلية والنفسية والاجتماعية.

❖ الأنمي:

ملاحظة: نظرا لعدم وجود مراجع باللغة العربية عن الأنمي استعنت بالمواقع الإلكترونية.

الأنمي كلمة يابانية مشتقة من اللفظ الإنجليزي ANIMATION، يطلق هذا اللفظ على الرسوم المتحركة التي تنتجها اليابان، ويعتبر الأنمي نوعا فريدا من الرسوم المتحركة ومشهورا عالميا، وسبب هذه الشهرة الكبيرة التي حققها هذا النوع من الفن الياباني هو الجودة العالية في رسم الصور ومناسبة قصصه لجميع الأعمار، وبذلك يختلف عن الكرتون الذي تنتجه الدول الأخرى والذي يستهدف طبقة الأطفال.

التعريف الإجرائي:

الأنمي هو مصطلح يطلق على الرسوم المتحركة الخاصة باليابان، وهي تتميز عن أفلام الكرتون الموجهة للأطفال وتستهدف كل الشرائح العمرية من أطفال ومراهقين وشباب ...، ويتميز هذا النوع من الرسوم المتحركة بجودة الصورة والرسم وأيضا تنوع القصص التي تتناولها.

I. الاطار النظري :

1. تمهيد:

يشهد العالم تطورا رهيبا في كل المجالات وتوسعا في الإنتاجات بكل أنواعها، وخاصة في مجال الإعلام والاتصال والسمعي بصري، إذ تنوعت المحتويات الإعلامية من برامج وأفلام وأشرطة فيديو .... والتي تحمل في باطنها مضامين موجهة حسب ميولات الجمهور والفئات العمرية.

تعد أفلام الأنمي جزءًا مهمًا من صناعة الأفلام في اليابان، حيث تعتبر واحدة من أكثر الصناعات السينمائية نجاحًا في العالم. تتميز هذه الأفلام بالتقنيات المتقدمة في الرسوم المتحركة، والقصص المثيرة والمؤثرة، والشخصيات الشهيرة التي أصبحت جزءًا من ثقافة الشباب العالمية.

تشمل أفلام الأنمي مجموعة متنوعة من الأنواع، بما في ذلك الأكشن والمغامرات والدراما والخيال العلمي والرومانسية والكوميديا، وتقدم تجارب سينمائية مختلفة تلبي مختلف الأذواق.

بالإضافة إلى ذلك، يتميز الأنمي بأسلوب فريد في السرد والتصوير، حيث يتم استخدام تقنيات متقدمة في الرسوم المتحركة والتحكم في حركة الشخصيات والخلفيات والتأثيرات الخاصة. وهذا يجعل من مشاهدة الأنمي تجربة ممتعة ومثيرة للإعجاب للجمهور.

ومن بين أهم المزايا التي يتمتع بها الأنمي هي قدرته على نقل رسائل وقيم إيجابية للجمهور من خلال قصصه وشخصياته المختلفة. فقد يتم التركيز في بعض الأعمال الأنمي على الصداقة والتعاون والحب والتسامح، في حين يتناول آخرين موضوعات مثل العدالة والمساواة والحرية.

وفي بلداننا العربية صار الأنمي شبيها باللغة العالمية التي باتت أجيالنا تتقنها في القرن الحادي والعشرين، بل إن الأنمي تجاوز ذلك ليتحول لواحدة من أنجح الوسائل التي تتخذها اليابان لتلميع صورتها في العالم العربي، حتى أصبح كثير من العرب ينظرون إلى اليابان على أنها كوكب آخر، وباتو مولعين بكل ما هو ياباني بما في ذلك اللغة اليابانية على الرغم من صعوبتها في الوقت الذي لا يتقنون فيه لغتهم الفصحى.

2. تعريف الأنمي:

عرف قاموس أكسفورد كلمة أنمي على أنها أسلوب الرسوم المتحركة في تصوير التلفزيون الياباني وأفلامه، والذي يستهدف البالغين والأطفال.

وفي اليابان يستخدم هذا المصطلح ليصف جميع أنواع الرسوم المتحركة في العالم، ويقضي الشاب ماً معدله 16 –17 ساعة مشاهدة للتلفزيون في الأسبوع تقريبا حيث يبدأ من عمر مبكر كعامين.

الأنمي مصدره رسومات الجرافيك الحاسوبية أو الرسم اليدوي، وهو من الفنون التي تحتاج إلى استثمارات كبيرة حتى تصل إلى الجودة المقصودة وأصبحت صناعة قائمة، حتى بلغ حد إنتاج حلقة الأنمي الواحدة ما بين 100.000إلى 300.000دولار أمريكي، حتى أن قيم الأنمي في الولايات المتحدة بلغ 2.74 بليون دولار أمريكي في عام 2009 فبالنظر إلى هذه الأرقام لا يمكننا 2أن مل الفوائد الاقتصادية وحجم المنافسة في المنطقة.

3. تعريف الشباب والمراهقين:

المراهقة:

ظهر مصطلح المراهقة والمراهق في اللغة الفرنسية خلال القرن الثاني عشر، فهو مشتق من الفعل اللاتيني "راهق" aldoliserوأكثر دقة اشتقاق مت اسم الفاعل الذي يعني: المراهق، ذلك الذي هو يكبر، وقولنا راهق الفتى وراهقت الفتاة بمعنى أما نميا نمو ا مستطرد.

ويعتقد الكثير ممن درسوا موضوع المراهقة على أنها وقفة، أو موعد يمنحه للمراهق ليعطيه فرصةّ حتى يتمكن من اختيار طريق شخصي، أو هوية أو مهنة. ز بتحولات وتغيرات متنوعة، تقلب تتمي رأسا على عقب التوازن الداخلي للأفراد، وتؤدي إلى إعادة بناء الأنا، وتمنح أساليب جديدة للتواجد في الحياة.

.أشار العديد من الباحثين إلى أن المراهقة هي الفترة الانتقالية من سن الطفولة إلى سن الرشد والتي تتميز بعدد من التغيرات الجسمية والمعرفية والوجدانية والاجتماعية، وغالبا ما تبدأ من سن 12 إلى 21عاما لدى الإناث ومن سن 13 إلى 23 لدى الذكور.

ومن خلال قراءتنا تبين أن المراهقة عبارة عن مرحلة حرجة يقف فيها المراهق ما بين عالم الطفولة والدخول في عالم الرشد، ويمكن تمييز هذه المرحلة من خلال تغيرات جسمية ونفسية واجتماعية، فهي مرحلة يبحث فيها المراهق عن الاستقلالية والاعتماد عن النفس والبحث عن علاقات جديدة خارج محيط العائلة، فهي مرحلة اكتشاف الذات والوعي ا، لذا وجب الاهتمام بمعاملة المراهقين في هذه الفترة.

يقسم الدارسون مراحل المراهقة إلى ثلاث مراحل فرعية تقابلها المراحل التعليمية المتتالية:

- مرحلة المراهقة المبكرة: سن 12 ،13 ،14وتقابل المرحلة المتوسطة.
- مرحلة المراهقة الوسطى: سن 15 ،16 ،17 وتقابل المرحلة الثانوية.
- مرحلة المراهقة المتأخرة: سن 18 ،19 ،20 ،21 وتقابل المرحلة الجامعية.

الشباب:

رغم عدم وجود تعريف دولي متفق عليه عالميًا للفئة العمرية للشباب، إلا أن الأمم المتحدة – ولأغراض إحصائية ودون المساس بأي تعاريف أخرى تضعها الدول الأعضاء – تعرّف "الشباب" على انهم الأشخاص ممن تتراوح أعمارهم بين 15 و24 عاما. ونشأ هذا التعريف في سياق الأعمال التحضيرية للسنة الدولية للشباب (1985) (انظر A 36/215)، وأقرته الجمعية العامة في قرارها 28/36 لعام 1981. وتستند جميع إحصاءات الأمم المتحدة بشأن الشباب إلى هذا التعريف، كما توضح الحولية السنوية للإحصاءات التي تنشرها منظومة الأمم المتحدة حول الديموغرافيا والتعليم والعمل والصحة.

ويستلزم هذا التعريف الموجه إحصائياً للشباب، بدوره، اعتبار الأشخاص دون سن الرابعة عشرة طفلا. ومع ذلك، تجدر الإشارة إلى أن المادة 1 من اتفاقية الأمم المتحدة لحقوق الطفل تعرّف الأشخاص حتى سن 18 كـ ‘‘أطفال". وكان من المأمول أن توفر الاتفاقية الحماية والحقوق لأكبر فئة عمرية قدر الإمكان في ذلك الوقت.

4. تصنيفات الأنمي:

- كدومو (ko domo) :نوع من الأنمي والمانغا الذي يستهدف الأطفال وفكرةً وتعلم الأطفال كيفية التصرف بالشكل الجيد وتكون قصصه بحلقةً تكون أخلاقية جدا قصصها غالبا واحدة وليست بمشهد عرضي حتى يلفت انتباه الأطفال.
- شوجوا (shojo) وتعني حرفيا (الفتاة الصغيرة) : وهو نوع من الأنمي والمانجا الذي ستهدف الإناث ممن تتراوح أعمارهن بين 10–18 سنة وبشكل عام الشوجوا تغطي العديد من المواضيع بمجموعة متنوعة من أساليب السرد بدأً بقصص الدراما التاريخية وقصص الخيال العلمي بمعنى أدق لا تشتمل علة نوع أو نمط في حد ذاا لكن ما يميزها هو تركيزها القوي على العلاقات 2الإنسانية والرومانسية والمشاعر .
- شونين (shonen): وتعني (بعض، سنة) وهو نوع من الأنمي والمانجا الذي يستهدف الذكور ممن تتراوح أعمارهم بين 10–18 سنة ويتميز عادة بكثرة الحماس والحركة والإثارة وروح الدعابة والأبطال الذكور وفي كثير من الأحيان على الصداقة الحميمة بين الأولاد في الرياضية والقتالية، وبالعادة على الشخصيات الأنثوية الجذابة مع ميزات مبالغ فيه.
- .سينين (seinen) وتعني حرفيا (الشباب) ممن تتراوح أعمارهم بين 18–30 وأكبر ولا يحتوي على مشاهد جنسية بل يحتوي على مجموعة من الأساليب الفنية وأكثر، من ناحية الاختلاف في الموضوع وتميل قصصه إلى أن تكون واقعية جدا ك بعضً و كثيرة التفاصيل والخيال يكون بتفسير واقعي منطقي كما أحب أن أنوه أن هنا من الأنمي و المانغا من هذا النوع قد يحتوي على مشاهد عري أو إباحية ولكن ليست جنسية .
- . جوسي (josei)وهو نوع من الأنمي والمانجا الذي يستهدف النساء ممن تتراوح أعمارهم بين 18–30 وأكبر، وهو من أندر أنواع الأنمي والمانجا، قصصها تميل إلى أن تكون حول التجارب اليومية للمرأة التي تعيش في اليابان على الرغم من أن بعضها يتكلم عن حياة الفتيات في المدرسةً و واقعية، فتصور الرومانسية الثانوية إلى أن اغلبها عن حياة النساء البالغات، و تكون أكثر تحفظا 1الواقعية بعكس الرومانسية المثالية في معظم الشوجوا.

- . ايتشي (Ecchi)اسم مشتق من اللفظ الياباني من حرف H ،أول حرف في كلمة ( )التي تعني منحرف: وهو نوع من الأنمي والمانجا الفكاهي يلمح إلى الإباحية لكن ليست صريحة أو مباشرة ولا يحتوي على مشاهد إباحية أو جنسية.
- يوري (Yuri)وتعني حرفيا (الزنبق) :وهو مصطلح يستخدم لوصف الأنمي أو المانغا التي تتحدث بشكل مركز وأدق على المشاهد الشاذة جنسيا بين النساء بمعنى أخر اليوري هي أنمي ومانجا إباحي جنسي .

II. الإطار التطبيقي :

مراحل إعداد الربورتاج:

مرحلة ما قبل التصوير:

بعدما أعلنت الإدارة قبولها النهائي للموضوع المقترح باشرت في وضع خطة مبدئية لطريقة سير عملي ومناقشة أفكاري، أهمها تحديد الأماكن والأشخاص وأخذ بعض المعلومات اللازمة للتوجه للميدان.

مرحلة التصوير:

تحتاج هذه المرحلة إلى وسائل التصوير والتسجيل كآلة التسجيل ضبط الصوت ...الخ، لتصوير كل ما له صلة بالموضوع وكل ما يمكن أن يساعدنا من صور وتسجيل كل الاستجوابات عامة مع المسؤولين وأعضاء ومواطنين وأي شيء له علاقة بالموضوع.

أولى المشاهد التي تم تصويرها هي:

مرحلة ما بعد التصوير:

تبدأ هذه المرحلة بعد جمع المادة ومشاهدتها حيث وضعنا الهيكل الروبورتاجي المعالج للحدث وتركيب الصور والتعليق عليها ويتم ذلك بعملية المونتاج والمكساج حيث يتم في هذه المرحلة:

- **المشاهدة :**

بعد انتهاء من التصوير تبدأ عملية المشاهدة للانتقاء أحسن اللقطات التي تثري الموضوع ومن خلال هذه المرحلة قمنا بمشاهدة الصور عده م ارت حتى يتسنى لنا تحديد ما نحتاجه من مشاهد وتركيبيه بشكل يخدم الروبورتاج من أجل تسهيل عملية التحكم في المده الزمنية المخصصة للروبوتاج.

- **البحث :**

في هذه المرحلة شرعت في البحث على المواد والملحقات و الفيديوهات و الموسيقى و المشاهد من الانترنت لتعديل عليها و إضافتها في الفيديو .

- **المونتاج :**

تعد عملية المونتاج من أعقد الم ارحل وعليه يتوقف نجاح أو فشل الروبورتاج. والمونتاج عملية تقنيه يقوم بها الشخص المكلف بعملية المونتاج لأنه عمل معقد حيث يتطلب الاختبار الإلقاء الاتصال.

- **التعليق:**

التعليق في العمل المصور يساعد على توضيح الهدف الموجود من خلال استخدام الألفاظ والعبا ارت الموحية يتضح المعنى في التعليق في الروبورتاج مع وجود الصو رة يساعدنا على ايصال الرسالة الإعلامية بشكل جيد.

- **الموسيقى:**

بعد عملية تركيب اللقطات ووضع التعليق نقوم باختيار الموسيقى والتي يجب أن تكون متماثلة حسب طبيعة الموضوع.

- **التركيب:**

هو عبارة عن جمع الأصوات المختلفة في عده أشرطة ومزجها معا تشكل شريطا واحدا أو هو جمع للصوت ويتم هذا بالسيطرة على التوازن وشدة الأصوات والتعديل المناسب لها تتكون في النهاية ذات وقع على الآذان.

البطاقة التقنية :

الموضوع: روبورتاج مصور.

العنوان: تأثير الأنمي على المراهقين والشباب

المدة :13:50

الكاميرا : هاتف IPHONE XR

إشراف الأستاذ : العربي بوعمامة .

إعداد الطالب: عثمان عبدالنور.

أماكن التصوير: ولاية مستغانم.

الجمهور المستهدف: جمهور عام وبالأخص المراهقين والشباب.

- **شارة البداية:**

جامعة عبد الحميد بن باديس

كلية العلوم الاجتماعية

قسم العلوم الإنسانية

شعبة علوم الإعلام والاتصال

تقدم

ربورتاج مصور

تأثير أفلام الأنمي على المراهقين والشباب

تحت عنوان: الغزو الناعم

من إعداد: عثمان عبد النور

تحت إشراف د العربي بوعمامة

تصوير: عثمان عبد النور

نص التعليق:

كثر الحديث في السنوات الأخيرة عن تأثير مواقع التواصل الاجتماعي على حياة الأفراد لكن هناك ظواهر أخرى تعرف تناميا مخيفا في مجتمعنا ألى وهي الرسوم المتحركة وهي أحد الأشكال الإعلامية اليابانية التي غزت حياة الشباب والمراهقين بشكل ملحوظ "الأنمي" وهي كلمة مشتقة من الكلمة الأمريكية "Animation" إذ يستخدم هذا المصطلح ليصف جميع الرسوم المتحركة اليابانية.

فقد اكتسح هذا النوع الياباني في الفترة الأخيرة حياة الشباب والمراهقين بشكل ملحوظ.

وقد بقيت اليابان تراهن على الأنمي كأحد أهم مصادر القوة لديها، لكسب ود ومحبة الأجيال الناشئة، لتكون جزءا لا يتجزأ من حياتهم.

هذا ومر الأنمي على عدة مراحل شملت الأنمي المدبلج وقناة" سباي ستون" الفضائية، إذ ارتبطت هذه الأخيرة ارتباطا وثيقا بدبلجة الأنمي، في حين أن المرحلة الموالية كانت عبر الأنترنت وما يميز هذه المرحلة أنها كانت مطلقة ولا تخضع للرقابة.

هذا وانتشر على أوسع نطاق من غير مراعاة الفئة المشاهدة ولاحتوائه على مواضيع معقدة وعميقة، ومشاهد عنف ووحشية كبيرة، مما أدى إلى رفض كلمة الكرتون عند المشاهدين إذ يرونه غير موجه للأطفال بل هو عمل فني وموجه للكبار أيضا

وبينما يواصل انتشاره دوليا وفي بلاد العرب بات له تنوعات كثيرة في أوساط الإنتاج ومراكز خارج اليابان على أن تنامي عشاق الأنمي كان له دور هام في تحقيق مزيد من الانتشار.

وأصبحنا نرى فئة المراهقين الشباب يصلون إلى أقصى درجات تعلقهم بالأنمي فيصبحون ما يسمون ب الأوتاكو وهو مصطلح يطلق على المهووسين بالأنمي.

ومع بداية القرن الواحد والعشرين قامت اليابان بالتعاون مع القطاع الخاص صندوق كول يابان لتسويق الهوية الوطنية والقوة الناعمة على الصعيد المادي والمعنوي، عبر دعم المنتجات اليابانية عالميا وفي جميع المجالات.

ولم تقتصر اليابان على تصدير أفلام ومسلسلات الأنمي فقط، بل أخذت بإقامة مهرجانات للأنمي في العالم، وأصبحت هذه المهرجانات تتحول تدريجيا إلى ظاهرة مألوفة تجمع بين الدول وتربط علاقات فيما بين الشعوب.

لم يكن من السهل الحديث عن الأنمي دون أن نخصص فقرة عن أثره الكبير على متابعيه وثقافة مشاهديه وقد يوصلهم إلى مرحلة الإدمان.

قد يجد البعض أن تأثر الأطفال بالأنمي أمر وارد ومتوقع في ظل غياب المراقبة والتوجيه، لكن الكثير يصعب عليه تصديق أن الأنمي قادر أيضا على الوصول للشباب والتأثير فيهم.

هذا وقد أثبتت دراسات بأن برامج الأنمي لها القدرة في التأثير بشكل كبير والوصول لمستويات من الوعي الفكري، والتأثير على معتقدات الكائن البشري.

جدول اللقطات:

المشهد	اللقطة	نوع اللقطة	حركة الكاميرا	زاوية التصوير	مدة التصوير	التعليق	موسيقى
01	شارة البداية	/	/	/	54 ثا	/	موسيقى مرافقة
02	مراهق يشاهد الأنمي على الكمبيوتر	مقربة	ترافلينغ	من الأمام إلى الخلف	15 ثا	/	موسيقى
03	مجموعة شباب يشاهدون الهاتف	عامة	ترافلينغ	من اليسار إلى اليمين	5 ثا	كثر الحديث...	/
04	مقطع من مسلسل بيكا تشو	/	/	/	12 ثا	لكن هناك...	/
05	صورة متحركة لشركة خاصة بصناعة الأنمي	عامة	/	من الأسفل إلى الأعلى	5 ثا	وهي....	/
06	فتاة بزي أحد شخصيات الأنمي	مقربة	ترافلينغ	من اليمين إلى اليسار	4 ثا	"الأنمي" والتي هي....	/
07	إطارات خاصة بالأنمي	مقربة	ترافلينغ	من اليسار إلى اليمين	7 ثا	إذ يستخدم ...	/
08	مقطع من مسلسل كونان	/	/	/	10 ثا	جميع أنواع...	/
09	مقطع لمسلسل وان بيس على هاتف	زووم	ثابتة	/	7 ثا	وهذه إجابات...	/
10	مقابلة	مقربة	ثابتة	/	44 ثا	/	/
11	شاب يشاهد الأنمي في الهاتف	مقربة من الخلف	ثابتة	من الخلف إلى الوراء	8 ثا	فقد اكتسح..	/

12	شاب يشاهد الأنمي داخل سيارة	مقربة من الأمام	ثابتة	/	5 ثا	وقد بقيت ...	/
13	شاب يشاهد الأنمي في الهاتف	مقربة من الخلف	ثابتة	زووم	6 ثا	لتكون...	/
14	مقابلة	ثابتة	ثابتة	/	57 ثا	/	محل
15	أقمصة معلقة في المحل	مقربة	ترافلينغ	من اليسار إلى اليمين	3 ثا	/	/
16	أكواب مرسوم عليها شخصيات أنمي	مقربة	ترافلينغ	من اليمين إلى اليسار	2 ثا	/	/
17	مكان لمهرجان خاص بالأنمي	عامة	ترافلينغ	من اليسار إلى اليمين	5 ثا	هذا ومر الأنمي...	/
18	مجموعة من الأطفال بجانب أجهزة تلفاز	عامة	ثابتة	/	2 ثا	إذ ارتبطت...	/
19	طفل يشاهد تلفاز قناة سباي ستون	مقربة	خلفية	من اليمين إلى اليسار	8 ثا	أصبحت...	/
20	مراهق يشاهد الأنمي في الحاسوب	مقربة	خلفية	من اليمين إلى اليسار	8 ثا	في حين ...	/
21	مقابلة	مقربة	ثابتة	/	1 د	/	/
22	شباب يقلدون ألبسة شخصيات الأنمي في مهرجان	عامة	متحركة	عادية	23 ثا	هذا ...	/
23	رسومات أنمي في إطارات التي تعلق في الحائط	مقربة	ترافلينغ	من اليمين إلى اليسار	3 ثا	مما ...	/

24	رجل يمشي للأمام في فمه سيجارة	مقربة	ثابتة	أمامية	2 ثا	إذ يرونه...	/
25	مقابلة	مقربة	ثابتة	عادية	30 ثا	/	/
26	مراهق يشاهد الأنمي في الحاسوب	مقربة	ثابتة	جانبية	9 ثا	وبينما ...	/
27	شارع	عامة	ثابتة	/	6 ثا	بات له...	/
28	مهرجان فيبدة	مقربة	ترافلينغ	أفقية	11 ثا	وأصبحنا نرى...	/
29	مقابلة	مقربة	ثابتة	/	1 دقيقة و5 ثا	/	/
30	اليابان 1971	/	/	/	8 ثا	ومع بداية ...	/
31	مقابلة	مقربة	ثابتة	/	12 ثا	/	/
32	مهرجان فيبدة	عامة	متحركة	أفقية	6 ثا	ولم تقتصر...	/
33	مهرجان اليابان	مقربة	ترافلينغ	أفقية	10 ثا	وأصبحت هذه المهرجانات..	/
34	مقابلة	مقربة	ثابتة	/	33 ثا	/	/
35	شاب يحمل هاتف	مقربة	ثابتة	خلفية	11 ثا	لم يكن من السهل ...	/
36	مقابلة	مقربة	ثابتة	/	37 ثا	/	/
37	مقابلة	مقربة	ثابتة	/	59 ثا	/	/

38	طفل يشاهد التلفاز	مقربة	ثابتة	خلفية	8 ثا	قد يجد ...	/
39	مهرجان فيبدة	عامة	متحركة	أفقية	9 ثا	إذ أنه ...	/
40	مقابلة	مقربة	ثابتة	/	26 ثا	/	/
41	مقطع أنمي	/	/	/	19 ثا	هذا وقد أثبتت ...	/
42	مقابلة	مقربة	ثابتة	/	32 ثا	/	/
43	مراهق	زووم	ثابتة	أفقية	4 ثا	إن نظرنا ...	/
44	مراهق يشاهد التلفاز	مقربة	ثابتة	أفقية	18 ثا	هل يمكننا ...	/
45	شارة الخاتمة	/	/	/	38 ثا	/	موسيقى خلفية

خاتمة:

شأنه شأن أغلب الظواهر الثقافيّة في عصر العولمة التي انتشرت بفعل الطفرة التقنية لوسائل الاتصال الحديثة، يعدّ الأنمي ظاهرة مؤثرّة بشكل كبير على الجيل العربي إذ أصبح بالنسبة إليهم وجهاً من وجوه الثقافة الفرعية التي تزاحم متطلبات الثقافة المركزية للمجتمع العربي التي يتوارثها الأبناء من آبائهم بالمُحاكاة، وذلك من أسباب اتسّاع الفجوة الثقافيّة بين الجيل القديم والجيل الجديد، وإنّ الغالبية العظمى من جيل الآباء الذين عاشو عصر ما بعد الحداثة لا يمتلكون المؤهلات الثقافيّة الكافية في التعامل مع هذه الفجوة، ما يعني أنّ كثيراً من جسور التواصل بينهم وبين أبنائهم صارت مقطوعة.

وهذا الحال يجعل من الأنمي وأمثاله ظاهرة اجتماعية تستحقّ الدراسة والمتابعة من قبل مؤسّسات البحث العلمي ومؤسّسات التبليغ الديني والمؤسّسات الثقافيّة في عالمنا العربي والإسلامي، فهذه المؤسّسات قادرة على تشخيص الموقع الدقيق الذي يحتله الأنمي من ثقافة أجيالنا، كمرحلة أولى لوضع الأساليب الصحيحة في التعامل معها، ومن ثم إعانة أولياء الأمور والمربيّن الذين هم على احتكاك مباشر بالأجيال لتقليص الفجوة بينهم وبين الجيل الجديد، للحدّ من مخاطر الأنمي ولتحقيق المنفعة القصوى منه في الوقت نفسه.

الفهرس :

مقدمة 7

الإشكالية.....8

أهمية الموضوع.....9

أهداف الموضوع.....9

تعريفات 10

الإطار النظري 12

تعريف الشباب والمراهقين 13

تصنيفات الأنمي 14

الإطار التطبيقي 15

مراحل التصوير 15.16

البطاقة التقنية 16

شارة البداية 17

نص تعليق 17

جدول اللقطات.....19

الخاتمة.....23