الجمهورية الجزائرية الديموقراطية الشعبية

وزارة التعليم العالي والبحث العلمي

جامعة صالح بوبنيدر – قسنطينة 03-

كلية علوم الاعلام والاتصال والسمعي البصري

قسم السمعي البصري

القيم المتضمنة في المسلسلات الكورية

– دراسة تحليلية لحلقات مسلسل لعبة الحبار –

مذكرة مقدمة لنيل شهادة الماستر في علوم الاعلام والاتصال

تخصص سمعي بصري

من اعداد الطالبتين:

معاوي رحيـــل

لمعـادي خولـــة

الأستاذ المشرف:

د/ غدار نـور الإسلام

لجنة المناقشة

د/ عمري توفيق	جامعة قسنطينة 3	رئيسا
د/ غدار نور الإسلام	جامعة قسنطينة 3	مشرفا
د/ مساهل محمد	جامعة قسنطينة 3	مناقشا

دورة جوان 2022

بسم الله الرحمن الرحيم

اهـــــــــــداء

الحمد لله الذي ما تم جهد ولا ختم سعي الا بفضله، وما تخطيت هذه العقبات والصعوبات الا بتوفيقه.

الى من هي أولى بـــــــــــــــي

الى من كان لها أعمق الجهود، التي كانت ومازالت وستظل رمزا للصمود، الى من أضناها الشوق من أجل هذه اللحظة، الى من كانت تضطرب جوانحها كي أصبو الى ما وصلت اليه، الى من قال عنها المصطفى الحبيب حين سئل: " من أحق الناس بحسن الصحبة؟ قال: أمك ثم أمك ثم أمك ".

أبـــــــــــــــي

الى درعي الذي به احتميت، والذي شق لي بحر العلم والتعلم، ركيزة عمري، وصدر أماني وكبريائي وكرامتي.

الى نعيم الحياة وأمانها ورياحين قلبـــــــي

الى عضيدي، وعزوتي وغنائي، الى خليلي وخليفة أبي، وضلعي الثابت الذي لا يميل " **خليل**"

الى ذلك الجبل الذي أشد عليه نفسي عند الشدائد، الى عزتي وأماني، من قال فيه رب العزة: " سنشد عضدك بأخيك "، " **المعز لديــن الله** "

الى صغيرة البيت وآخر العنقود، الى من كانت الداعمة لي في أغلب مراحل حياتي، الى التي أؤمن بأنها ستصبح كاتبة عظيمة يوما ما، اختي حبيبتي ' **سيرين** '

الى من قاسموني حلو الحياة ومرها، الى من شاركوني دموع الحزن قبل دموع الفرح، تحت السقف الواحد، إلى **عائلتـــــــــــــي** وأخص بالذكر ابنة عمتي "**حنـــــــــان**".

الى أحسن من عرفني بهم القدر وجمعتني بهم الصدفة، الى " **فيروز**"، " **روميساء**"، " **أسماء**"، " **شمس** "

الى من عشت معهم أفضل فترات عمري، الى **صديقـــــات الثانوية**، أقول لكم بعدتم ولم يبعد عن القلب حبكم، وأنتم في القلب حضور، وفقكن الله في مشوار حياتكـــــن.

الـــــــى كل من لم يدركهم قلمي، الى كل من شارك من قريب أو بعيد في انجاز هذه المذكرة، جزاكم الله كل خير.

رحيـــــــــل معـــــــاوي

اهـــــــــــــــداء

أهدي ثمرة جهدي الـــــــــــــــى:

الحنونة والمحبة، الى التي شجعتني، الى الداعمة في كل وقت، الى من سهرت الليالي الطوال تدعوا لي بالتوفيق والنجاح، الى التي وفرت لي كل شيء، ولم ترفض لي طلبا، الى أمـــــــي رمز الحب والحنان.

الى أبـــــــــي الذي لم يبخل علي بشيء والذي كافح ليوفر لي كل احتياجاتي.

الى اخوتـــــــي محمد وعبد الله، نعم السند ونعم الأخوة.

الى أختـــــــي ملاك الجميلة، الى الصديقة الوفية، والأخت العطوف، الى من ساعدتني وشجعتني ورفيقة دربي.

خـولـــة لمعـــــادي

فهرس المحتويات

قائمة المحتويات	
شكر وتقدير	
اهداء	
قائمة الجداول	
مقدمة	8
الفصل الأول: إشكالية الدراسة واطارها المنهجي	
1-1 تحديد المشكلة	11
1-2 أسباب اختيار الموضوع	14
1-3 أهمية الدراسة	14
1-4 أهداف الدراسة	15
1-5 تحديد المفاهيم	15
1-6 الدراسات السابقة	17
1-7 منظور الدراسة	20
1-8 منهج الدراسة	24
1-9 مجتمع وعينة الدراسة	25
1-10 أدوات الدراسة	26
الفصل الثاني: القيم والدراما الكورية	
2-1 القيم	
2-1-1 تصنيفات القيم	30
2-1-2 مكونات القيم	31
2-1-3 خصائص القيم	32
2-1-4 وظائف القيم	35
2-1-5 مصادر القيم	35
2-1-6 أهمية القيم	38

2-2 الدراما الكورية	
2-2-1 نشأة وتطور الدراما الكورية	40
2-2-2 أشكال الدراما الكورية	45
2-2-3 أسباب شعبية الدراما الكورية	47
2-2-4 تداعيات شعبية الدراما الكورية	50
الفصل الثالث: الدراسة التحليلية	
3-1 التعريف بمسلسل لعبة الحبار	
3-1-1 بطاقة تقنية للمسلسل	53
3-1-2 ملخص المسلسل	54
3-2 عرض البيانات وتحليلها	
3-2-1 تحليل فئات الشكل	56
3-2-2 تحليل فئات المضمون	76
3-3 عرض نتائج الدراسة	
3-3-1 في ضوء تساؤلات الدراسة	85
3-3-2 في ضوء النظرية	87
خاتمة	89
التوصيات	91
قائمة المصادر والمراجع	93
الملاحق	99
الملخص	107

قائمة الجداول:

رقم الجداول	عنوان الجداول	رقم الصفحة
1	توزيع حلقات مسلسل لعبة الحبار	26
2	فئة اللغة المستخدمة في مسلسل لعبة الحبار	55
3	فئة الصوت في مسلسل لعبة الحبار	57
4	فئة أماكن تصوير مسلسل لعبة الحبار	59
5	فئة الديكور في مسلسل لعبة الحبار	60
6	فئة الألوان الموظفة في مسلسل لعبة الحبار	62
7	فئة الإضاءة المستخدمة في مسلسل لعبة الحبار	64
8	فئة الاكسسوارت المعتمدة في مسلسل لعبة الحبار	66
9	فئة اللقطات المعتمدة في مسلسل لعبة الحبار	68
10	فئة القوالب الفنية في مسلسل لعبة الحبار	71
11	فئة الاستمالات الاقناعية الموظفة في مسلسل لعبة الحبار	73
12	فئة الشخصيات الفاعلة في مسلسل لعبة الحبار	75
13	فئة جنس الشخصيات الفاعلة في مسلسل لعبة الحبار	77
14	فئة القيم المتضمنة في مسلسل لعبة الحبار	78
15	فئة مصادر القيم المتضمنة في مسلسل لعبة الحبار	80
16	فئة اتجاه القيم المتضمنة في مسلسل لعبة الحبار	82

مقدمة

تعد المسلسلات من أبرز المضامين المحببة لدى مختلف شرائح المجتمع كل حسب نوعه المفضل، فهناك من يحبب المسلسلات الكوميدية وهناك من تستهويه التاريخية منها، وآخرون يفضلون المسلسلات الدرامية الاجتماعية وغيرها من الأنواع المختلفة، كما انها تحظى باهتمام كبير من قبل الاشخاص بمختلف أعمراهم وجنسياتهم لما تحتويه من عناصر جذب واستمتاع يتوجهون إليها للترفيه أو قضاء الوقت أو متابعة الشخصيات او الممثلين المفضلين لهم.

شهدت السنوات الأخيرة ظهور وانتشار للمسلسلات الأجنبية كـ: التركية والمكسيكية والكورية خاصة هذه الأخيرة التي لاقت رواجا كبيرا في دول العالم العربي وأصبحت تنافس الدراما التركية وأخذت حيزا كبيرا لدى المشاهد العربي.

حققت الدراما الكورية (الجنوبية) الكثير من الشعبية، ولاقت مسلسلاتها نجاحا كبيرا في جميع انحاء آسيا والبلدان العربية، وقد بدأت كوريا الجنوبية في بث مسلسلاتها التلفزيونية في الستينات، ولكن الدراما الكورية في شكلها الحالي بدأت في اواخر التسعينات من خلال المسلسلات التاريخية التي تعكس الطابع الاجتماعي القديم من عادات و تقاليد ولباس واطعمه تتميز بها كوريا الجنوبية، ومثال هذا النوع من المسلسلات مسلسل " جوهره القصر أو داي جانغ غم " فهو من النوع التاريخي الذي يحكي قصة فتاة طاهية في قصر ملكي كوري، جرى عرضه في سبتمبر 2003 على قناة mbc وحقق نجاحا جماهيريا ونسبة مشاهدات متوسطة وكان المنطلق لشهرة المسلسلات الدرامية الكورية وبعدها ظهرت المسلسلات الدرامية المدرسية التي تحكي واقع حياة الطلبة الكورية وما يتعرضون له من تنمر وتمييز عنصري وانتحارات كثيرة وغيرها تجسيد للواقع الاجتماعي الكوري، الامر الذي جعل المسلسلات الكورية تتصف بالموجة الكورية الجديدة وهذا جعل القنوات تتنافس من اجل شراء مسلسلات وعرضها على قنواتها، ومع ظهور منصات المشاهدة الرقمية التي أصبحت تبث عدد كبيرا من الأفلام والمسلسلات، فيكفي الاشتراك فيها بمبلغ من المال واختيار ما تشاء من الأشكال الدرامية أو الأعمال الفنية و السنيمائية المتنوعة، و زاد الاقبال على هذه المنصات مؤخرا لما تتمتع به من خصائص لا يملكها التلفاز كـ: التحميل والخصوصية وإمكانية الاعادة للمشاهد والحلقات وغيرها، حيث قدمت منصة نتفلكس مؤخرا مسلسل لعبة الحبار الكوري المصنف من نوع

الجريمة والغموض والصراع على البقاء ضمن ألعاب كورية قديمة تحولت إلى العاب مميتة لمجموعة من الاشخاص الذين يملكون ديون دفعتهم للعب من أجل تسديدها محققا نسبة مشاهدة عالية في وقت قياسي.

تحتوي المسلسلات الدرامية المقدمة على منصات المشاهدة أفكارا ورسائل وقيما من خلال الاستخدام التقني المتطور بالحركة والصورة والصوت والجودة العالية، فالمسلسلات تنقل للمشاهد المعلومات والاتجاهات والعادات وأنماط الحياة المختلفة ويتم تعزيز القيم الظاهرة او قد تقوم بتغيرها و استحداث قيم جديدة مغايرة في المجتمعات وتعد دراسة القيم من الدراسات المهمة جدا انطلاقا من كونها تشكل محددا رئيسيا و منبعا للسلوك الانساني وأساسا لتماسك المجتمعات وتعتبر القيم وسيطا تربويا هاما يساعد في تشكيل شخصية الأفراد في مختلف مراحل حياتهم لاسيما مع تنامي موجات العولمة وما رافقها من تطورات هائلة في مجال المعلوماتيات. ومن خلال ما تبثه المسلسلات من قيم دخيلة تطرح عدة تساؤلات حول مدى ملائمتها مع قيم الأسرة و المجتمع العربي، وهو الامر الذي يجعل الأشخاص أمام أنماط مختلفة من سلوكيات وقيم ومرجعيات اجتماعية وقيمة متباينة قد تعمل إما على تدعيم قيمنا السائدة في مجتمعاتنا العربية وتطوره أو تضعفه وتنحيه لصالح قيم وسلوكيات غريبة لا تراعي خصوصية البيئة الاجتماعية الاسلامية والعربية التي نعيش فيها فهذه المسلسلات أجنبية بالدرجة الأولى وما تبثه من قيم سلبية أو إيجابية يعكس المجتمع الذي جاءت منه بدرجة أخرى، لهذا فهي قد تحمل أفعال وسلوكيات لم يعهدها المشاهد العربي خصوصا مع عدم وجود رقابة على مضامين مكتبات المشاهدة الرقمية.

وانطلاقا من هذا الطرح، جاءت هذه الدراسة لتحليل مجموعة حلقات المسلسل الكوري لعبة الحبار الذي بث عبر منصة نتفلكس الرقمية حيث أشتهر في الاوساط العربية والعالمية وحصل على نسب مشاهدة عالية، ثم الكشف عن أهم القيم المتضمنة فيه. انقسمت الدراسة الى ثلاثة فصول، تناول الفصل الأول إشكالية الدراسة وتساؤلاتها وإطارها المنهجي الذي احتوى على أسباب اختيار الموضوع وأهداف وأهمية الدراسة ومفاهيم الدراسة، المنهج المتبع والعينة ثم منظور الدراسة المعتمد، أما في الفصل الثاني، الفصل النظري فقد احتوى على: القيم، مصادرها، وظائفها، خصائصها، وأهميتها.... والدراما الكورية، الفصل الثالث والأخير، وهو الفصل التطبيقي، فاشتمل على تحليل عينة الدراسة (جميع حلقات مسلسل لعبة الحبار) وعرض النتائج التي كانت عبارة عن أجوبة لتساؤلات الدراسة، أيضا نتائج عامة في ضوء النظرية. ثم تضمنت الخاتمة تلخيصا وتوصيات التي يرجى الأخذ بها بالإضافة الى قائمة المصادر والمراجع والملاحق، وملخص الدراسة.

الفصل الأول

الإجراءات المنهجية للدراسة

1 الإجراءات المنهجية للدراسة

1-1 تحديد المشكلة

عرف المجال الاعلامي منذ نشأته ازدهارا كبيرا و تغييرات جد ملحوظة على جميع المستويات، و ما لبث في التطور حتى أخذ بعدا آخر مع ظهور الانترنت و تطور تقنيات الاعلام و الاتصال التي ساهمت في بروز ما يعرف بالمنصات الرقمية و هي عبارة عن مكتبات مرئية تحتوي على أفلام و مسلسلات و عروض متعددة الجنسيات، و التي انتشرت انتشارا عالميا واسعا[1] و سرعان ما نافست التلفزيون على مكانته و جذبت انتباه الجمهور لها، حيث وجد فيها بديلا للقنوات التلفزيونية التي تلزم متابعيها بوقت محدد و ساعات قد تكون قليلة لعرض برامجها أو اعادتها في أوقات لا تسمح لهم بالمشاهدة، عكس المنصات الرقمية التي تقدم خدمة بث تعتمد على الاشتراك و تتيح للأعضاء مشاهدة العروض التلفزيونية و الأفلام دون أي اعلانات على أي جهاز ذكي متصل بالأنترنت، و تمكن أيضا المشترك من تنزيل العروض التي يود مشاهدتها على جهازه الخاص ليعيد رؤيتها متى شاء موفرة له بذلك جوا من الأريحية و الخصوصية في المشاهدة،[2] إلا أنها من جهة أخرى طرحت العديد من الإشكالات المرتبطة أساسا بما تبثه من مضامين التي قد تكون غير أخلاقية و منافية للأعراف المتفق عليها في مختلف المجتمعات و خاصة في ظل غياب رقابة عليها و سلطة تضبط ممارستها، مما يفتح المجال لما يعرف بالهيمنة الثقافية الناتجة عن العولمة ، اذ لم تعد هذه الأخيرة تمثل تحديا اقتصاديا ، سياسيا و تقنيا فحسب و لكنها بالإضافة إلى ذلك أصبحت بمثابة تهديد للفكر الإنساني عامة .

و في هذا الشأن نخص بالذكر شبكة نتفلكس الأمريكية التي تعرضت في الآونة الأخيرة لموجة غضب و هجوم كبير من قبل العديد من رواد مواقع التواصل الاجتماعي و ذلك لاتهامها بالترويج لأنماط قيم و أساليب حياة لا تتماشى مع غالبية المجتمعات التي لا تزال تقيم وزنا و اهتماما بالغا بالقيم و المبادئ الصحيحة، فقد طالت بعض الأعمال التي عرضتها مؤخرا حملة انتقادات حادة و واسعة نذكر من بينها مسلسل لعبة الحبار أو كما يطلق عليه بالإنجليزية تسمية Squid Game ، و هو مسلسل كوري من

---

[1] لطفي محمود حمدان ديمة، **المثلية الجنسية على شبكة نتفلكس العالمية: عينة مختارة من المسلسلات نموذجا**، أطروحة ماجستير، تخصص إعلام، كلية الإعلام، جامعة الشرق الأوسط، عمان، الأردن، 2021، ص3.

[2] اطلع عليه بتاريخ 05/03/2022، https://help.netflix.com/ar/node/412 .

انتاج شبكة نتفلكس تم عرضه في السابع عشر من شهر سبتمبر لسنة 2021 ويقوم على فكرة أساسها المنافسة الشرسة عن طريق ألعاب دموية مميتة والتضحية في سبيل الحصول على مبلغ مالي ضخم باتخاذ عدم تكافئ الفرص ذريعة لذلك وتحت غطاء منح المشاركين فيها فرصة الاختيار التي حرموا منها في عالمهم الحقيقي واللعب بكل عدل ومساواة. و قد تصدر هذا المسلسل قائمة أفضل العروض على الشبكة و سجل أعلى نسبة مشاهدة حيث حقق 142 مليون مشاهدة خلال الأربع أسابيع الأولى من اطلاقه، و أضحى المسلسل رقم واحد الأكثر مشاهدة في 90 دولة حسب احصائيات موقع نتفلكس، و يعود ذلك للضجة الكبيرة التي أثارها في مواقع التواصل الاجتماعي مما جعله يجذب اهتمام و اعجاب كافة الشرائح العمرية بمختلف جنسياتها لدرجة أن تم تقليد ما تضمنه المسلسل من ألعاب و رموز و لباس... على أرض الواقع ، مما يثير قلقا كبيرا حول جدية الوضع و مدى خطورته على المجتمعات و خاصة العربية منها على أساس أنه لا يوجد أي قاسم مشترك بينها و بين المجتمعات الغربية التي تسعى جاهدة منذ الأزل إلى طمس هويتها الثقافية و إقصاء خصوصيتها من خلال دفعها إلى استهلاك مختلف منتجاتها الثقافية الجديدة و الدخيلة عليها التي تؤدي بها إلى الانبهار بها و منه محاكاتها و تقليدها و بالتالي احكام هيمنتها عليها، مما يستدعي النظر بجدية إلى خطورة العولمة الثقافية التي اصبحت تشكل تهديدا حقيقيا لمنظومة القيم العربية الاسلامية بشكل خاص ، إذ تعد القيم الركيزة الأساسية للمجتمعات التي تعمل على تماسكها و استقرارها و تساعدها على مواجهة مختلف التغيرات التي قد تطرأ عليها من خلال الدور الفعال الذي تلعبه في إطار التنشئة الاجتماعية من حيث تكوين شخصية الأفراد و توجيه و ضبط سلوكياتهم . و هنا تجدر الإشارة الى الاختلاف القائم بين القيم الغربية و القيم الاسلامية ، ففي حين يرى الغرب القيم من منظور انساني فان القيم في الاسلام ذات مرجعية دينية بحتة حيث قام الاسلام بضبط القيم التي يجب على الفرد المسلم التحلي بها و كذا تلك التي يجب التخلي عنها ليكون فردا سويا و فعالا في المجتمع .

و على ضوء ما سبق ذكره فان القيم المتضمنة في المسلسل الكوري ' لعبة الحبار ' و بغض النظر عن طبيعتها يمكن ان تحدث تأثير على الفرد المسلم و لا تتناسب مع القيم التي يحملها ، كونه مسلسل مستورد من الغرب و يعبر عن أفكاره و ثقافته المغايرة لثقافة المجتمعات الاسلامية و هو ما يحيلنا الى طرح التساؤل الرئيسي التالي : **ما هي القيم المتضمنة في المسلسل الكوري لعبة الحبار ؟**

والذي يتفرع عنه السؤالين الفرعيين التاليين:

– ما طبيعة القيم المتضمنة في المسلسل الكوري لعبة الحبار من حيث الشكل؟

مؤشرات التساؤل (1):

اللغة المستخدمة

العناصر الفنية والاخراجية

القوالب الفنية

الاستمالات الإقناعية

– ما طبيعة القيم المتضمنة في المسلسل الكوري لعبة الحبار من حيث المضمون؟

مؤشرات التساؤل (2):

الشخصيات الفاعلة

جنس الشخصيات الفاعلة

القيم

مصادر القيم

اتجاه القيم

1- 2 أسباب اختيار الموضوع:

الأسباب الذاتية:

1- الاهتمام الشخصي بفن السينما والشغف بالأفلام والمسلسلات الأجنبية.
2- الفضول لمعرفة السبب وراء الضجة التي أحدثها مسلسل لعبة الحبار.
3- امكانية مشاهدة وتحميل المسلسل من مواقع أخرى دون الاضطرار الى الاشتراك في منصة نتفلكس.
4- التدرب على انجاز بحث علمي واكتساب خبرات جديدة في منهجية البحث.

الأسباب الموضوعية:

1- النجاح الساحق الذي حققه المسلسل دون قيام شبكة نتفلكس بالترويج له حسب ما صرحت به الشبكة للصحافة.
2- تحطيم المسلسل للرقم القياسي لأعلى نسبة مشاهدة يحققها الجزء الاول من اي مسلسل على شبكة نتفلكس حسب احصائيات موقع نتفلكس.
3- الشعبية التي حظي بها المسلسل في اوساط الجمهور والتي جعلتهم يقدمون على تقليد ما تضمنه المسلسل من العاب.
4- التحذيرات التي أطلقها بعض الخبراء حول خطورة مشاهدة المسلسل خصوصا من قبل فئة الاطفال والمراهقين.

1-3 أهمية الدراسة:

تتجلى اهمية هذه الدراسة في اهمية الموضوع المراد معالجته بحد ذاته الا و هو المسلسل الكوري لعبة الحبار الذي بثته شبكة نتفلكس الامريكية و ماله من انعكاسات على قيم المجتمعات، فبعد ان تهافت على مشاهدته العديد من الناس باختلاف اعمارهم الذين استهوتهم فكرته و كذا الطرح الشيق و المعاصر له، بدا هوسهم بتقليد و محاكاة مشاهده بتجسيدها على ارض الواقع في كل انحاء العالم مما حوله الى ظاهرة عالمية تستدعي الدراسة خاصة في وقت اصبح يثير قلقا كبيرا حول ضعف الجمهور و الامكانية المقلقة للفساد الاخلاقي و تحديدا فئة الشباب و المراهقين، اذ تعد المرحلة العمرية التي يعيشونها مرحلة جد حساسة لنقص خبرتهم و تجاربهم الحياتية مما يجعلهم الاكثر عرضة لاستقطاب الافكار الجديدة و التي يمكن ان تخلق لهم ازدواجية في القيم او ما يعرف بالصراع القيمي بين كل ما هو اصيل في المجتمعات ووافد (قيم

جديدة دخيلة)، و هذا ما ينطبق على المجتمع العربي على وجه الخصوص الذي تحكمه ثوابت دينية ومنظومة قيم ومبادئ حميدة قد تتعارض ولا تنسجم دائما مع ما تنقله وتبثه مثل هذه المسلسلات المستوردة من الغرب من مفاهيم وقيم قد تساهم في احداث فجوة بين قيم الاسلام وتعاليمه القويمة وبين ثقافة الغرب المغاير له. وهذا ما يؤكد على الضرورة الملحة للبحث في هذا الامر واهمية دراسته التي يمكن ان تكون مرجعا للدراسات اللاحقة او تأخذ نتائجها بعين الاعتبار لتوظف لاحقا في خدمة المجتمع ولما لا حل المشكلة موضوع الدراسة.

1-4 أهداف الدراسة:

- إلقاء الضوء على القيم المتضمنة في المسلسل الكوري لعبة الحبار، وكذا مصادرها واتجاهها.
- التعرف على الشخصيات الفاعلة في المسلسل والادوار التي تقمصتها لتجسيد هذه القيم.
- ابراز مختلف اشكال عرض القيم المتضمنة في المسلسل الكوري لعبة الحبار.
- تحديد العلاقة بين مصدر انتاج المسلسل الكوري لعبة الحبار والقيم المروج لها من خلاله.
- الكشف عن مدى ملائمة هذه القيم لمنظومة القيم الاسلامية.

1-5 تحديد المفاهيم:

تعريف القيم:

لغة: القيمة، جمع قيم: الثمن الذي يعادل المتاع " نقول ذو قيمة ولا قيمة له "، قيمة الانسان اي قامته،[3] والقيم: هي الفضائل الدينية والخلقية والاجتماعية التي تقوم عليها حياة المجتمع الإنساني.[4]

أما اصطلاحا فقد اختلفت وتنوعت الآراء حول مفهوم القيم، وتعددت التعريفات التي تناولت هذا الموضوع من مجال الى آخر، حيث تشير في معناها الاقتصادي الى " الخاصية غير المرئية التي يضيفها المنتج

[3] **المنجد الأبجدي**، دار المشرق، ط5، بيروت، 1987، ص 823.

[4] عمر أحمد مختار، **معجم اللغة العربية المعاصرة**، عالم الكتب، القاهرة، 2008، ص 1878.

إلى مادة أولية والذي يقوم بعمل لتحويلها، ومن المستهلك الذي يعمل للحصول عليها "[5] أي أن قيمة أي سلعة أو خدمة تقاس بكميتها التي سوف تقايض او تبادل بها.

في حين ينظر إليها في مجال علم النفس على أنها " مجموعة قوانين ومقاييس تنبثق من جماعة ما وتتخذها معايير للحكم على الأعمال والأفعال والتصرفات ويكون لها من القوة والتأثير على الجماعة بحيث يصبح لها صفة الإلزام والضرورة والعمومية وأي خروج عليها او انحراف عن اتجاهاتها يصبح خروجا عن مبادئ الجماعة وأهدافها ومثلها العليا ".[6]

أما في مجال علم الاجتماع فتشكل القيم " محطات ومقاييس يحكم بها على الأفكار والأشخاص والأشياء والأعمال والموضوعات والمواقف الفردية والجماعية من حيث حسنها وقيمتها والرغبة بها، أو من حيث سوؤها وعدم قيمتها وكراهيتها، أو في منزلة معينة ما بين هذين الحدين ".[7]

كما يقصد بها في المجال السياسي " المقاييس أو المبادئ التي يمكن الاختيار من خلالها بين البدائل في مجرى العقل، بمعنى آخر أنها العامل المعياري في تحديد الفعل.[8]

التعريف الإجرائي للقيم:

القيم هي مجموعة من المفاهيم والمقاييس التي نحكم من خلالها على الأمور التي يجب التحلي بها أو التخلي عنها والتي من شأنها أن تحدد أنماط سلوك الأفراد وتوجهها داخل مجتمع معين، وبالتالي تعمل على الحفاظ على نظامه وتماسكه.

---

[5] وعد إبراهيم الأمير، **دور التلفزيون في قيم الأسرة**، دار غيداء للنشر والتوزيع، عمان، 2013، ص 57.

[6] مساعد بن عبد الله المحيا، **القيم في المسلسلات التلفازية: دراسة تحليلية وصفية مقارنة لعينة من المسلسلات التلفازية العربية**، دار العاصمة للنشر والتوزيع، الرياض، 1993، ص 39.

[7] مانع بن محمد علي المانع، **القيم بين الإسلام والغرب: دراسة تأصيلية مقارنة**، دار الفضيلة للنشر والتوزيع، الرياض، 2005، ص22.

[8] مرجع سابق، ص 20.

ويجدر الإشارة أيضا إلى أنه توجد بعض التعريفات التي خلطت بين مفهوم القيم ومفاهيم أخرى مشابهة لها كمفهوم المعايير، الاتجاهات، الأعراف... ومما لا شك فيه أن هناك فرق بينهم لذلك وجب إيضاح ذلك الفرق من خلال تقديم تعريف لكل مفهوم على حدة.

فالاتجاه على سبيل المثال لا الحصر هو " عبارة عن نزعة أو ميل إلى القيام، أو رد فعل إيجابي أو سلبي أو محايد نحو الأشخاص أو القيم أو الأفكار أو المعلومات أو الأحداث أو الأوضاع ".[9] وعليه فهو يتعلق بالخبرة الشخصية للفرد والمواقف الخاصة التي يتبناها اتجاه مختلف الامور عكس القيم التي تعد مفهوم اجتماعي عام.

أما العرف فيتمثل في " مجموعة القواعد القانونية التي لم يتدخل المشرع لصياغتها ووضعها، وإنما ترسخت بفعل الاعتياد عليها. فالقواعد العرفية تنشأ نتيجة لاتباع هيئة من الهيئات الحاكمة في دولة معينة لعادة ما، دون أن توجد هيئة أخرى تعارض مضمون تلك العادة، وذلك حتى يستقر في أذهان أفراد المجتمع بأن تلك القواعد أصبحت ملزمة شأنها شأن القواعد المكتوبة وبأن كل مخالفة لها يترتب عليها جزاء".[10]

1-6 الدراسات السابقة:

1- دراسة نوال سهيلي بعنوان ' القيم في مسلسلات الدراما التركية '

وهي دراسة تحليلية قامت بها الباحثة على عينة من حلقات مسلسل العشق الاسود وتم نشرها في مجلة المعيار (ع 42 سنة 2017) لكلية اصول الدين بجامعة الامير عبد القادر للعلوم الاسلامية، حيث انطلقت الباحثة من التساؤل الرئيسي التالي: **ما هي القيم المتضمنة في المسلسل التركي العشق الاسود؟** وقد اعتمدت الدراسة على المنهج المسحي وهدفت إلى التعرف على أبرز القيم المتضمنة في مسلسل العشق الاسود التي يتلقاها المشاهد الجزائري بجميع شرائحه وفئاته، كما اعتمدت الباحثة على العينة العشوائية المنتظمة حيث اجرت دراستها على 6 حلقات مثلت نسبة 10% من المجموع الكلي لحلقات المسلسل وتمثلت النتائج المتوصل اليها فيما يلي:

---

[9] جبريل بن حسن العريشي وسلمى بنت عبد الرحمن محمد الدوسري، **الشبكات الاجتماعية والقيم: رؤية تحليلية**، الدار المنهجية للنشر والتوزيع، عمان، 2015، ص 91.

[10] محمد سبيلا ونوح الهرموزي، **موسوعة المفاهيم الأساسية في العلوم الإنسانية والفلسفة**، منشورات المتوسط، العراق، 2017، ص337.

– بينت الدراسة غلبة القيم السلبية على القيم الايجابية بالمسلسل التركي العشق الأسود.

– جاءت القيم الأخلاقية في المسلسل محل الدراسة في المقام الاول تليها القيم الاجتماعية من اجمالي القيم المقدمة.

– أشارت الدراسة الى غلبة القيم الأخلاقية السلبية على القيم الاخلاقية الايجابية، وقد تصدرتها قيمة الخلاعة والسفور والتي تدعو الى الانحلال الاخلاقي والاجتماعي.

– تم التركيز في هذه الدراما على القيم التي تحملها الشخصيات الرئيسية، أكثر من التي تحملها الشخصيات الثانوية.

– تم التركيز على القيم المدعمة بالسلوك أكثر من القيم المدعمة بالقول في هذا المسلسل.

– تم التركيز على الموسيقى فقط (دون كلمات) لمرافقة القيم الاخلاقية بالدرجة الاولى، ثم الجمالية في الدرجة الثانية.

2– دراسة سلمى حميدان المعنونة بـ ' القيم الجمالية في مسلسل باب الحارة السوري الجزء الاول '

وهي عبارة عن دراسة سيميولوجية قامت بها الباحثة لنيل شهادة الماجستير في الاعلام الثقافي بجامعة الامير عبد القادر سنة 2012. وقد استهلت الباحثة دراستها بطرح التساؤل الرئيسي التالي: **ما هي القيم الجمالية التي تضمنها الجزء الاول من المسلسل السوري باب الحارة؟** والتي هدفت من خلاله الى معرفة القيم الجمالية المتضمنة في العمل الدرامي باب الحارة والمتمثلة في جمال المكان، الالوان والاضاءة، اللباس، الموسيقى والعلاقات الانسانية، بالإضافة الى هدف تعليمي يكمن في اكتساب خبرة في التحليل السيميولوجي للمنتوج السمعي البصري، كما اعتمدت الباحثة على المنهج الوصفي والعينة العشوائية المنتظمة وتوصلت الى جملة من النتائج أهمها:

– ركز مسلسل باب الحارة على ابراز القيم الجمالية المتعددة والفاعلة في الحياة العربية التقليدية، كما دعا الى استنهاض معاني الكرم والنبل والصدق، والتصدي لحالات الخيانة والرذيلة المعنوية والمادية.

– استطاع مسلسل باب الحارة من خلال ابراز الجانب العمراني ان يستشعر الروح الاسلامية كسمة من سمات العمران في فترة الثلاثينات.

– تميزت ازياء الرجال والنساء على حد السواء بالأناقة والجاذبية الى جانب السترة والاحتشام.

– يقوم المسلسل على خطاب ضمني يدعو فيه المخرج الى التمسك بقيم فقدت في المجتمعات المعاصرة، الى جانب توجيه رسالة مفادها ان قوة العرب في توحدهم وضعفهم في تفرقهم مؤسسا بذلك لمشروع رؤية قومية عربية استحال تحقيقها واقعيا.

– عرض مسلسل باب الحارة نماذج متعددة لعلاقات انسانية متينة سادت بين افراد الحارة أبرزها روح الجماعة، التعاضد، الرحمة واللحمة الوطنية بينهم.

– يلاحظ من خلال هذا المسلسل ان المخرج اختزل دور المرأة في الطبخ والاعمال المنزلية والنميمة متناسيا دورها الايجابي في قضايا مختلفة برزت فيها اثناء تلك الحقبة كالمشاركة السياسية والنضالية الى جانب الرجل.

– عرض باب الحارة ايضا نموذجا للمرأة التابعة والخاضعة للرجل والمهددة دوما بكلمة طالق.

– غابت في المسلسل قيم الثقافة والعلم، فلا أثر للمكتبات والمدارس، بل الطاغي قيم النخوة والبنية الجسدية والتلويح بالخناجر والسكاكين.

3– دراسة جمال قواس تحت عنوان ' القيم الاجتماعية في المسلسلات السورية التاريخية '

دراسة تحليلية مقدمة لنيل شهادة الماجستير في الاعلام الاسلامي بجامعة الامير عبد القادر للسنة الجامعية 2006/2005. حيث انطلق الباحث فيها من التساؤل التالي: **ما هي طبيعة القيم الاجتماعية المتضمنة في المسلسلات السورية التاريخية؟** وهدفت الدراسة الى معرفة انواع القيم الاجتماعية الايجابية او السلبية المتضمنة في العينة المدروسة من المسلسلات، بالإضافة الى معرفة انواع الموضوعات المطروحة فيها وكذا سمات الشخصيات الرئيسية فيها، وقد اعتمد الباحث ايضا على المنهج المسحي الوصفي والعينة العشوائية البسيطة المتعددة المراحل التي تتيح لجميع مفردات مجتمع البحث نفس فرص الظهور. وخرجت الدراسة بنتائج اهمها:

– تفوق القيم الاجتماعية الايجابية التي تعكسها الحلقات المدروسة على القيم السلبية، وتمثلت القيم الايجابية التي تم التركيز عليها بشكل خاص في قيمة التسامح وقيمة الميل الى السلم، اما القيم السلبية فتمثلت في قيم الميل الى الحرب والثأر والاستبداد.

– بينت ان هذه المسلسلات تميل وتركز أكثر على موضوعات دون غيرها، حيث جاء موضوع الحرب في المرتبة الاولى من حيث الاهتمام والظهور، اما باقي الموضوعات فقد جاءت بنسب قليلة ومتقاربة.

– كما لاحظ الباحث وجود اسقاطات كثيرة على الواقع المعاصر، ولعل من اهم هذه الاسقاطات التي جاءت بكثرة قيمة الاستبداد في المسلسل الاول وآثاره المدمرة على الافراد والدول.

أوجه التشابه والاستفادة من الدراسات السابقة:

يجدر الاشارة قبل التعقيب على الدراسات الى انه لاحظنا وجود ندرة في الدراسات السابقة المشابهة لدراستنا، اذ لا توجد اي دراسة بنفس متغيرات دراستنا و خصوصا متغير المسلسلات الكورية سوى مقالات قليلة تحدثت عنها، و عليه قمنا بالاعتماد على بعض الدراسات القريبة منها التي تدور إشكالياتها حول نفس موضوع دراستنا ألا و هو القيم في المسلسلات، إلا أن هذه الدراسات التي سبق عرضها قامت بتخصيص نوع واحد من القيم للدراسة (القيم الجمالية و القيم الاجتماعية) باستثناء الدراسة الاولى التي استهدفت القيم بصفة عامة مثل دراستنا. أما عن نقطة الاختلاف الرئيسية فتكمن في مجتمع البحث وعينة الدراسة، حيث اعتمدت كل هذه الدراسات على العينة العشوائية في حين أننا اعتمدنا على أسلوب المسح الشامل في دراستنا وذلك لصغر حجم مجتمع بحثنا مقارنة بالمجتمعات الاخرى، ضف الى ذلك وجود اختلاف من حيث المنهج المستخدم، وتشابه من حيث الاداة المستخدمة لجمع البيانات اذ استخدمت كل من دراستنا والدراسات الاخرى اداة تحليل المضمون باستثناء الدراسة الثانية التي اعتمدت على تقنية التحليل السيميولوجي.

1-7 منظور الدراسة:

– التعريف بصاحب النظرية:

عبد الرحمن عزي أكاديمي، باحث وإعلامي جزائري من مواليد 1954 بقرية بني ورثيلان (الجزائر)، متحصل على شهادة الليسانس في الصحافة والإعلام من جامعة الجزائر عام 1977 وعلى شهادة الماجستير في الصحافة 1980 وعلى شهادة الدكتوراه في سوسيولوجيا الإعلام عام 1985 من جامعة نورث تكساس بأمريكا. وقبل ذلك عمل محررا لتغطية الأخبار المحلية في جريدة الشعب اليومية الجزائرية لمدة سنتين، كما تتجاوز خبرته في التدريس والبحث والإشراف 24 سنة.

– نشأة النظرية:

قبل التطرق الى نشأة نظرية الحتمية القيمية في الاعلام، يجب الاشارة الى المفاهيم الاساسية لها اولا:

– **الحتمية:** ويقصد بها اعتبار متغير واحد اساسا في تفسير وفهم اي ظاهرة، حيث يرتبط المتغير بـالقيمة والظاهرة بـالإعلام والاتصال.

- **القيمية:** اي القيمة وهي معنوية ومصدرها الدين، حيث يسعى الانسان الى تجسيدها كلما ارتفع بفعله وعقله الى منزلة اعلى.

- **الاعلام:** ويقصد به الرسالة ومحتوى وسائل الاعلام التقليدية والجديدة.[11]

يعود ظهور نظرية الحتمية القيمية في حقل الاعلام والاتصال لصاحبها المفكر الاعلامي الجزائري (عزي عبد الرحمن) الى عشرين سنة مع اول كتاب له " الفكر الاجتماعي المعاصر والظاهرة الاعلامية الاتصالية بعض الابعاد الحضارية " سنة 1985، وهي نظرية قيمية معيارية ذات عمق فلسفي اجتماعي تتميز بالصرامة المنهجية والعلمية، تأسست من خلال منظور معرفي قائم على التراكم والتوليف بين القراءات التأملية في التراث العربي والاسلامي والاطلاع الواسع على النظريات الاتصالية والنظر في مخرجات المدارس الفكرية الغربية. اذ يقدمها الدكتور عبد الرحمن عزي على اساس انها ليست نظرية بديلة عن بقية النظريات الكلاسيكية المعروفة المفسرة للظاهرة الاعلامية، وانما هي استدراك علمي ومعرفي ممنهج له خلفيته ومرجعيته الفكرية والايديولوجية، حيث جاءت مقابل نظرية الحتمية التقنية التي تأسست في بيئة تتميز بخصوصيات ثقافية، وفق منظور حداثي أفرط في تصوره التقني التكنولوجي الالكتروني وفرط في القيمة والمعنى والرمز. كل هذه الروافد مجتمعة اسست لنظرية فلسفية اجتماعية اعلامية جعلت القيمة المحور الذي يدور حوله المنظور والرؤية والانطلاق منها في تفسير الظاهرة الاعلامية، مع جعل الرسالة المتغير الاساسي في الدراسة باعتبارها محتوى القيمة والرمز والمعنى.[12]

- **فرضيات النظرية:**

تنطلق نظرية الحتمية القيمية من افتراض أساسي يراه الدكتور عزي عبد الرحمن اساس الاعلام ومرتكزه، حيث يعتبر الاعلام رسالة واهم معيار في تقييمها هو القيمة التي تنبع أساسا من المعتقد والدين ولذلك فان تأثير وسائل الاعلام يكون إيجابيا إذا كانت محتوياتها وثيقة الارتباط بالقيم وكلما كانت الوثائق أشد كان

[11] نسيبة فريجات وليلى سليماني، **نظرية الحتمية القيمية في البحوث الإعلامية: قراءة في المفهوم والاسس**، مجلة اسهامات للبحوث والدراسات، كلية العلوم الاجتماعية والإنسانية جامعة غرداية، ع1، 2019، ص 136.

[12] سمية هادفي، **قراءة في نظرية الحتمية القيمية في الاعلام لعبد الرحمن عزي: رؤية نظرية تحليلية**، المجلة الاجتماعية للأبحاث والدراسات، جامعة جيجل – الجزائر، ع3، 2021، ص–ص 85–86.

التأثير ايجابيا أكثر، وبالمقابل يكون التأثير سلبيا إذا كانت المحتويات لا تتقيد بأي قيمة او تتناقض معها وكلما كان الابتعاد عن القيمة أكبر كان التأثير السلبي أكثر.[13]

وفي هذا الشأن قام بصياغة ووضع مجموعة من الفرضيات حول تأثيرات سوء استخدام وسائل الاعلام والتي تسهل على الباحثين وتساهم في فهمهم للعلاقة بين الاعلام والمجتمع قيميا، والتي سنكتفي منها بذكر فرضيات تأثيرات المضمون فقط بما ان دراستنا تستهدف تحليل مضمون حلقات مسلسل لعبة الحبار لمعرفة القيم المروج لها من خلاله.

أ- فرضيات التأثيرات الموجبة

- ان حسن استخدام وسائل الاعلام " التقليدية والجديدة " يسهم في توسيع دائرة الاستفادة من الثقافة والعلوم.

- ان حسن استخدام وسائل الاعلام ينمي الاحساس بان الفرد جزء من العالم، اي يحدث الوعي بالعالم الخارجي ويوسع المحيط الضيق.

- ان حسن استخدام وسائل الاعلام قد يعمل على تعزيز القيم وقد يولد ايضا الاحساس بالذنب إذا اساء الفرد استخدام تلك الوسائل.

- ان حسن استخدام وسائل الاعلام قد ينمي رمزيا بعض المهارات الاجتماعية كما قد يؤدي دور التنشئة الاجتماعية ويحقق الترابط الاجتماعي.

- ان حسن استخدام وسائل الاعلام يمكِن من النظر الى الذات والمجتمع من زاوية خارجية نقدية ومعايشة عوالم متعددة تحمل الانسان الى آفاق واسعة في الزمان والمكان.

- ان حسن استخدام وسائل الاعلام يحقق الاشباع والترفيه كما انه يلعب دور التحويل عندما يلجا الفرد لوسائل الاعلام للتنفيس عن قلق نفسي او نزعات عدوانية.[14]

---

[13] نسيبة فريجات وليلى سليماني، مرجع سابق، ص 138.

[14] عزي عبد الرحمن، **منهجية الحتمية القيمية في الاعلام**، الدار المتوسطية للنشر، تونس، 2013، ص 34.

ب- فرضيات التأثيرات السلبية

- ان سوء استخدام وسائل الاعلام (المضمون) يؤدي الى اهدار القيم وتحييدها.

- ان سوء استخدام وسائل الاعلام يؤدي الى اضعاف الحساسية القيمية واضمحلال الاستحياء تجاه الممنوعات الثقافية.

- ان سوء استخدام وسائل الاعلام يؤدي الى اضعاف دور قادة الراي والفكر وتقمص ادوار النجوم السينمائية والرياضية ... الخ.

- ان سوء استخدام وسائل الاعلام قد يكون وسيلة للتهرب والافلات من الواقع الاجتماعي ويكون تعويض تعويضا رمزي لعلاقات اجتماعية مفقودة.

- ان سوء استخدام وسائل الاعلام يؤدي الى تقليص المحلي وتوسيع العالمي.

- ان سوء استخدام وسائل الاعلام يؤدي الى تنمية النزعة الاستهلاكية وتعزيزها.

- ان سوء استخدام وسائل الاعلام قد يؤدي الى المزج بين الحقيقي والرمزي.[15]

و قد قمنا باختيار نظرية الحتمية القيمية لنفس الاعتبار الذي تقوم عليه هذه النظرية و التي تتخذ من القيم متغيرا اساسا في فهم و تفسير اي ظاهرة في مجال الاعلام و الاتصال، و ذلك من خلال محاولة اسقاط فرضياتها السابقة الذكر على دراستنا التي تبحث عن القيم المتضمنة في حلقات مسلسل لعبة الحبار المعروض على المنصة الرقمية نتفلكس لمعرفة العلاقة بين هذه الوسيلة و القيم المروج لها من خلال محتوى هذا المسلسل باعتبار ان الاعلام سلاح ذو حدين يحمل السالب و الموجب، و عليه فإننا نسعى الى الكشف عن مدى ارتباط هذا المحتوى بالقيم و التأثير الذي يمكن ان يحدثه، فاذا ما ارتبط بالقيم (علاقة ترابطية) كان التأثير ايجابيا على الفرد و منه على المجتمع، اما اذا لم يقترن بالقيم و ابتعد عنها (علاقة غير ترابطية) اعطى تأثيرا سلبيا عليه.

[15] عزي عبد الرحمن، مرجع سابق، ص-ص 32-33.

1-8 منهج الدراسة:

ينظر الى المنهج على انه: " مجموعة من التقنيات والطرق المصممة لفحص الظواهر والمعارف المكتشفة او المراقبة حديثا، او لتصحيح وتكميل معلومات او نظريات قديمة".[16]

كما يرى (فرانسيس بيكون) واخرون انه: "الطريق المؤدي الى الكشف عن الحقيقة في العلوم بواسطة مجموعة من القواعد التي تهيمن على سير العقل وتحدد عملياته حتى يصل الى نتيجة معينة و بما ان دراستنا تندرج ضمن الدراسات الوصفية التي تهتم بدراسة الظواهر في وضعها الراهن للوصول الى وصف دقيق و موضوعي لها، فان المنهج الوصفي التحليلي يعد الانسب لذلك حيث يقوم على اساس جمع بيانات وصفية حول الظاهرة المدروسة من خلال تحديد طبيعتها و خصائصها و يتعدى ذلك الى محاولة تحليلها لإبراز العلاقة بين متغيراتها و عليه تفسيرها و استخلاص النتائج منها، فهو يعتبر " اسلوب من اساليب التحليل المركز على معلومات كافية و دقيقة عن ظاهرة او موضوع محدد ، او فترة او فترات زمنية معينة، و ذلك من اجل الحصول على نتائج علمية، ثم تفسيرها بطريقة موضوعية ، بما ينسجم مع المعطيات الفعلية للظاهرة ".[17]

وخدمة لمتطلبات بحثنا واهدافه المتمثلة في الكشف عن طبيعة القيم المتضمنة في مسلسل لعبة الحبار، وكذا معرفة مدى ملائمتها لمنظومة القيم الاسلامية سنقوم بوصف مضامين حلقات المسلسل من خلال جمع البيانات بالاعتماد على استمارة تحليل المضمون، تحليلها باستخدام التكرارات والنسب المئوية، وتقديم تفسيرات لها لاستخراج النتائج المطلوبة للإجابة عن الاشكالية المطروحة.

---

[16] العبد الله مي وشين عبد الكريم، **المعجم في المفاهيم الحديثة للإعلام والاتصال: المشروع العربي لتوحيد المصطلحات**، دار النهضة العربية، بيروت، 2014، ص267.

[17] مرجع سابق، ص53.

1-9 مجتمع وعينة الدراسة:

يعد تحديد مجتمع البحث المستهدف وعينة الدراسة – ان تطلب الامر ذلك – من بين اهم المراحل التي يمر بها الباحث قبل الوصول الى وضع النتائج، مما يستلزم الدقة في التحديد لكي يكون البحث قابلا للإنجاز.

مجتمع البحث:

يعرف مجتمع البحث على انه: " مجموعة عناصر لها خاصية او عدة خصائص مشتركة تميزها عن غيرها من العناصر الاخرى والتي يجرى عليها البحث او التقصي ".[18]

يتمثل مجتمع دراستنا في المسلسلات الكورية المعروضة على شبكة نتفلكس الأمريكية، ولكونه من الصعب القيام بتحليلها كلها قمنا باختيار مسلسل لعبة الحبار الذي بثته الشبكة يوم الجمعة 17 سبتمبر 2021 كنموذج للدراسة كونه مسلسل جديد حديث العرض بالإضافة الى اكتسابه شهرة واسعة وتحقيقه نسبة مشاهدة عالية مقارنة بغيره من المسلسلات الكورية الأخرى، وعليه فان مادة التحليل الأساسية في هذه الدراسة هي مجموع حلقات هذا المسلسل والمقدرة ب 9 حلقات.

أما بالنسبة للأسلوب المختار لجمع البيانات الإحصائية فقد اعتمدنا على **أسلوب المسح الشامل** والذي يقصد به " دراسة كافة مفردات أو وحدات أو حالات المجتمع محل الدراسة دون استثناء ".[19] وذلك لعدة اعتبارات من أبرزها قابلية دراسة وتحليل كل حلقات مجتمع الدراسة مما يعطي لنتائج البحث مصداقية وموضوعية أكثر، كما أننا قمنا باختياره لتفادي الوقوع في أخطاء المعاينة بأنواعها المختلفة. والجدول رقم (1) أسفله يبين توزيع عينة الدراسة.

---

[18] موريس انجرس، **منهجية البحث العلمي في العلوم الانسانية**، ترجمة بوزيد صحراوي، ط2، دار القصبة للنشر، الجزائر، 2008، ص298.

[19] مسعود حسين التايب، **البحث العلمي: قواعده اجراءاته مناهجه**، المكتب العربي للمعارف، القاهرة، 2018، ص178.

عدد الحلقات		عنوان الحلقة	مدة الحلقة	تاريخ العرض
الحلقة	1	اشارة حمراء، إشارة خضراء	59 د	17 سبتمبر 2021
الحلقة	2	الجحيم	1 سا 2 د	
الحلقة	3	الرجل ذو المظلة	54 د	
الحلقة	4	تمسك بالفريق	54 د	
الحلقة	5	عالم عادل	51 د	
الحلقة	6	غانبو	1 سا 1 د	
الحلقة	7	شخصيات عامة	57 د	
الحلقة	8	القائد	32 د	
الحلقة 9		يوم حظ	55 د	
المجموع		/	7 سا 23 د	

الجدول رقم 1: يبين توزيع حلقات مسلسل لعبة الحبار

1-10 أدوات الدراسة:

تفرض نوعية الدراسة وطبيعة المنهج المستخدم فيها على الباحث اختيار الاداة او الادوات المناسبة لجمع البيانات والمعلومات المطلوبة والتي من شانها خدمة اغراض البحث واهدافه. و عليه فقد وقع اختيارنا في هذه الدراسة على اداة تحليل المضمون التي تستخدم اساسا في تحليل محتوى المواد التي تقدمها وسائل الاتصال الجماهيري بمختلف انواعها، من خلال فصل و تصنيف خصائص و سمات محتوى مادة التحليل محل الدراسة ليتم وصفها بطريقة واضحة و موضوعية تمكن من اكتشاف العلاقة بين متغيراتها، مما يجعلها الاداة الاكثر ملائمة لنوع دراستنا التي ترنو الى تحليل مضمون حلقات المسلسل الكوري لعبة الحبار و ذلك للكشف عن القيم المتضمنة فيه حيث سنعتمد على الأداة لوصف المحتوى الظاهر و المضمون الصريح للمسلسل من حيث الشكل و المضمون تلبية للاحتياجات البحثية المصاغة في تساؤلات البحث.

كما يرى (بيرلسون Brelson) ان " تحليل المحتوى هو أحد اساليب البحث العلمي التي تهدف الى الوصف الموضوعي والمنظم والكمي للمضمون الظاهر لمادة من مواد الاتصال ".[20]

[20] يوسف تمار، **تحليل المحتوى للباحثين والطلبة الجامعيين**، كوم للدراسات والنشر والتوزيع، الجزائر، 2007، ص9.

وعند القيام بتحليل مضمون مادة ما يجب تحديد مجموعة من الفئات الخاصة بالتحليل والتي يقصد بها تحويل الكل الى اجزاء او تضمينات مشتركة للتمكن من جمع معطيات دالة عن مشكلة البحث، بالإضافة الى الوحدات التي يتم اخضاعها للقياس والعد.

وتأسيسا على ذلك فقد اعتمدنا على مجموعة من الفئات التي تندرج ضمن الفئتين الرئيسيتين لتحليل المضمون المتمثلتين في: فئات الشكل وفئات المضمون.

تحديد فئات الشكل:

1- **فئة اللغة:** ونقصد من خلالها معرفة اللغة او اللغات المستخدمة في التعبير عن القيم المتضمنة في المسلسل وكذا الكشف عن اللغة السائدة فيه.
2- **فئة العناصر الفنية والإخراجية:** والتي تقوم على ابراز مختلف العناصر الفنية الموظفة لعرض القيم في المسلسل والمتمثلة في: الصوت، أماكن التصوير، الديكور، الألوان، الإضاءة، الأكسسوارات واللقطات.
3- **فئة القوالب الفنية:** ونقصد بها الطرق التي تم من خلالها عرض القيم المتضمنة في المسلسل والتي تتمثل على سبيل المثال لا الحصر في الدراما، الكوميديا، الجريمة ...
4- **فئة الاستمالات الاقناعية:** وهي فئة تكشف عن الاستمالات التي تم استخدامها في المسلسل لعرض القيم المتضمنة فيه وكذا تلك التي تم التركيز عليها لجذب واستمالة الجمهور اليه، حيث قمنا بتصنيفها الى: استمالات عاطفية، استمالات تخويفية ومزيج بينهما.

تحديد فئات المضمون:

1- **فئة الشخصيات:** تستهدف هذه الفئة ابراز الشخصيات الفاعلة في المسلسل والتي قامت بتجسيد القيم المتضمنة فيه من خلال تقسيمها الى فئتين: فئة الشخصيات الرئيسية وفئة الشخصيات الثانوية.
2- **فئة جنس الشخصيات:** وهي فئة قمنا باعتمادها للكشف عن جنس الشخصيات الفاعلة في المسلسل ' ذكر او انثى ' كمصدر للقيم المتضمنة فيه.
3- **فئة القيم:** تمثل الفئة الأساسية في التحليل والتي من خلالها يتم استخراج القيم المتضمنة في المسلسل وتصنيفها الى قيم: عقائدية، علمية، سياسية، اقتصادية، إجتماعية وجمالية.
4- **فئة مصادر القيم:** وهي فئة تقوم على تحديد المرجعية والمنابع التي استمدت منهم القيم المتضمنة في المسلسل ونذكر منها: المعتقد، المجتمع ووسائل الإعلام ...

5- **فئة اتجاه القيم:** وهي فئة تبرز ان صح التعبير السمة الغالبة على القيم المتضمنة في المسلسل، أي معرفة ما إذا كانت سلبية ام إيجابية.

أما عن وحدات العد والقياس فاعتمدنا على وحدتين هما:

وحدة الفكرة: وهي من أكبر وحدات التحليل واكثرها استخداما، حيث يتم من خلالها دراسة الآراء والإتجاهات والقيم السائدة في مضمون مادة اعلامية ما،[21] وعليه فقد قمنا باعتمادها لمعرفة مضمون حلقات مسلسل لعبة الحبار وبالتالي الكشف عن القيم المتضمنة فيه واتجاهها.

وحدة الزمن: تستخدم هذه الوحدة للتعرف على حجم الاهتمام بالمضمون المراد تحليله في وسيلة اتصال معينة من خلال استخدام مقاييس معينة تبعا لنوعية كل وسيلة.[22] وقد اعتمدنا هذه الوحدة لإبراز حجم الاهتمام الذي اعطي للقيم المتضمنة في مسلسل لعبة الحبار من خلال المساحة الزمنية التي خصصت للتعبير عنها وكذا للكشف عن القيم التي تم التركيز عليها أكثر دون غيرها والتي شغلت أكبر مساحة زمنية في المسلسل. وبعد تحديد الحلقات المراد تحليلها المتمثلة في المجموع الكلي لحلقات المسلسل، وتحديد كل من فئات ووحدات التحليل، قمنا بتصميم استمارة تحليل المضمون تتضمن محورين الأول خاص بفئات الشكل والثاني بفئات المضمون، ثم عرضها على الأستاذ المشرف وأربعة أساتذة آخرين لتحكيمها وللتأكد من صلاحيتها ومدى ملاءمتها لموضوع دراستنا، ومن خلال الملاحظات والنصائح المقدمة من طرفهم قمنا بتعديلها وإعادة تصميمها في شكلها النهائي. (أنظر الملحق رقم 1)

[21] مسعود حسين التايب، مرجع سابق، ص376.

[22] مرجع سابق، ص378.

الفصل الثاني

القيم والمواقف الكورية

2 القيم والدراما الكورية

2-1 القيم

2-1-1 تصنيفات القيم:

اختلف جمهور العلماء في تصنيف القيم كل حسب دراسته وأفكاره واختلفت القيم باختلاف الاغراض الدراسية والبحوث العلمية فكان تصنيفها على عدة اسس كالمحتوى، الشدة والقصد ... إلا ان التصنيف الذي وضعه عالم النفس الألماني **(سبرانجر)** يعد الأنسب، حيث قسم في كتابه **' أنماط الرجال '** الناس بناء على القيم الرئيسية التي تسيطر على أذهانهم وتحركهم في أفعالهم، وهي كالتالي:

-**القيم الاقتصادية:** ويعبر عنها اهتمام الفرد وميله الى ما هو نافع ماديا.

- **القيم الجمالية:** ويعبر عنها اهتمام الفرد وميله الى ما هو جميل من ناحية الشكل أو التوافق والتنسيق.

- **القيم الاجتماعية:** ويعبر عنه اهتمام الفرد وميله الى غيره من الناس، فهو يحبهم ويميل الى مساعدتهم ويجد في ذلك اشباعا له.[1]

- **القيم النظرية:** هي مجموعة القيم التي يعبر عنها اهتمام الفرد بالعلم والمعرفة والسعي وراء القوانين التي تحكم الاشياء بقصد معرفتها.

- **القيم السياسية:** هي مجموعة القيم التي تميز الفرد باهتماماته بالبحث عن الشهرة والنفوذ في مجالات الحياة المختلفة وليس بالضرورة في مجال السياسة، حيث يتميز الفرد الذي تسود لديه هذه القيم بدوافع القوة والمنافسة والقدرة على توجيه الآخرين والتحكم في مستقبلهم.

- **القيم الدينية:** هي مجموعة القيم التي تميز الفرد بإدراكه للكون، ويعبر عنها اهتمام الفرد وميله الى معرفة ما وراء الطبيعة، فهو يرغب في معرفة أصل الانسان ومصيره ويؤمن بان هناك قوة تسيطر على العالم الذي يعيش فيه ويحاول ان يربط نفسه بهذه القوة.[2]

---

[1] جبريل بن حسن العريشي وسلمى بنت عبد الرحمن محمد الدوسري، مرجع سابق، ص 88.

[2] رضوان زيادة وكيفن جيه أوتول، **صراع القيم بين الاسلام والغرب**، ترجمة هبة الباشا، دار الفكر، دمشق، 2010، ص 34.

2-1-2 مكونات القيم:

يمكن رصد القيم من خلال تجسداتها في سلوكيات أو نتائج سلوكيات، ولأنها من مكونات الوعي فهي تعتبر انعكاساً لواقع اجتماعي واقتصادي معين وفترة تاريخية بعينها، ولأن نوعية القيم التي تظهر في مجتمع ما لصيقة بخصوصية هذا المجتمع لذلك لا يمكن دراستها بعيداً عن شروط الوجود الاجتماعي ولمكونات هذه القيم علاقة ترابطية لا يمكن فصل مكون عن الاخر[3] وهذه المكونات هي:

- **المكون المعرفي:** ومعياره الاختيار أي انتقاء القيمة من بدائل مختلفة بحرية كاملة بحيث يظهر الفرد في عواقب انتقاء كل بديل ويتحمل مسؤولية انتقائه بكاملها وهذا يعني ان الانعكاس اللاإرادي لا يشكل اختيارا يرتبط بالقيم، ويعتبر الاختيار المستوى الاول في سلم الدرجات المؤدي الى القيم ويتكون من ثلاث درجات او خطوات متتالية وهي استكشاف البدائل الممكنة والنظر في عواقب كل بديل ثم الاختيار الحر.

- **المكون السلوكي:** ومعاييره الممارسة والعمل او الفعل ويشمل الممارسة الفعلية للقيمة او الممارسة على نحو يتسق مع القيمة المنتقاة على ان تتكرر الممارسة بصورة مستمرة في اوضاع مختلفة كلما سنحت الفرصة لذلك، وتعتبر الممارسة المستوى الثالث في سلم الدرجات المؤدية الى القيم وتتكون من خطوتين متتاليتين هما ترجمة القيمة الى ممارسة.

- **المكون الوجداني:** ومعاييره التقدير الذي ينعكس في التعلق بالقيمة والاعتزاز بها والشعور بالسعادة لاختيارها والرغبة في اعلانها على الملأ، ويعتبر التقدير المستوى الثاني في سلم الدرجات المؤدية الى القيم ويتكون من خطوتين متتاليتين هما الشعور بالسعادة لاختيار القيمة والاعلان والتمسك بالقيمة على الملأ.[4]

---

[3] سماح عبد الله عبد الحميد، **القيم الاجتماعية في الدراما التلفزيونية**، دار الناشر للنشر والتوزيع، القاهرة، 2018، ص7.

[4] جبريل بن حسن العريشي وسلمى بنت عبد الرحمن محمد الدوسري، مرجع سابق، ص 82.

2-1-3 خصائص القيم:

- **وفق المنظور الاسلامي:** وتتمثل في مجموعة من العناصر هي كالتالي:

الربانية والوضوح والوسطية:

وهي أعظم مزايا القيم على الاطلاق وذلك أن الوحي الالهي هو الذي وضع أصلها وحدد معالمها، فهي ربانية المصدر وربانية المنهج وكذلك ربانية الهدف والغاية، والهدف الأسمى للبعثة النبوية المحمدية انما هو احياء مكارم الاخلاق كما جاء في الحديث النبوي الشريف «إنما بعثت لأتمم مكارم الاخلاق».

ويدل الوضوح على وصف القرآن وهو مصدرها الاول كما ذكرنا بانه كتاب مبين ونور وهدى للناس وتبيان وفرقان وبرهان وما ذلك الا بوضوحه قال تعالى { قد جاءكم من الله نور وكتاب مبين} المائدة 15.

الوسطية وهي تعني الاعتدال وعدم التطرف او التطلع في الدين وان القيم الخلقية التي حث الله تعالى عباده على التمسك بها والتي مصدرها القران الكريم ليس فيها افراط ولا تفريط وانما تقف موقف الوسطية فهي تتعامل مع الانسان كما خلقه الله تعالى وعرفه قدرته وامكانيته قال تعالى { وكذلك جعلناكم أمة وسطا لتكونوا شهداء على الناس ويكون الرسول عليكم شهيدا } البقرة 143.[5]

الواقعية والشمول والتكامل:

يمكن تطبيقها بلا تكلف أو مشقة ودون إغراق في المثالية التي تقعد بالناس عن الامتثال، العبادات واقعية والاخلاق واقعية وكل القيم واقعية راعت الطاقات المحدودة للناس قال تعالى في سورة البقرة الآية 286 [لا يكلف الله نفسا إلا وسعها].

فهي لم تدع جانبا من جوانب الحياة الانسانية بجميع مجالاتها روحية كانت أو جسمية، دينية او دنيوية قلبية أو عاطفية، فردية أو جماعية الا رسمت له الطريق الامثل والسلوك الرفيع فالفكر قيم، والاعتقاد قيم وللنفس قيم وللسلوك الظاهر قيم، سواء كان هذا السلوك ينظم علاقة الفرد بنفسه ام بالناس ام بالخالق ام بالكائنات الحية غير الانسان، ومن هنا تصبح الحياة في الإسلام ميدانا للعمل الأخلاقي القيمي الذي يتربى عليه الإنسان ليحسن التعامل في الميادين المذكورة.

يقصد بالتكامل أن التوجهات الدينية في مجال العقيدة والعبادة والسلوك الفردي والاجتماعي ترتد كلها في وحدة محكمة وصورة شاملة للحياة، كلها إلى وحدة المصدر وهو الله تعالى خالق الكون بما فيه ومن فيه،

[5] مهدي رزق الله أحمد، **القيم التربوية في السيرة النبوية**، الرياض، المملكة العربية السعودية، 2012، ص-ص 16-17.

ولعل مزج الامور الاعتقادية بالتشريعية والاخلاقية في الآية القرآنية الواحدة يراد به بيان التكامل والارتباط بين هذه الجوانب جميعها مثل آية البر {ليس البر أن تولوا وجوهكم قبل المشرق والمغرب ولكن البر من آمن بالله واليوم الاخر والملائكة والكتاب والنبيين وآتى المال على حبه ذوي القربى واليتامى والمساكين وابن السبيل والسائلين وفي الرقاب واقام الصلاة وآتى الزكاة والموفون بعهدهم إذا عهدوا والصابرين في البأساء والضراء وحين الباس أولئك الذين صدقوا وأولئك هم المتقون} البقرة 177.[6]

جامعة للاستمرارية والعمومية والثبات والمرونة:

تتميز بالاستمرارية والعمومية لكل الناس في كل زمان ومكان ويدل على ذلك الآيات الكثيرة من القران الكريم وفي السنة، ولا تأتي تلك الاستمرارية الا إذا كانت هذه القيم موضوعية أي من عند الله سبحانه وتعالى فالإنسان لا يمكنه من تلقاء نفسه ودون معونة إلاهية أن يبني نظاما حياتيا صالحا ولا يمكنه أن يقيم منظومة قيمية تساعده على أداء دوره في الارض، بسبب ما يطرأ عليه من ميل للهوى وما جبل عليه من ضعف، ولذا فإن الوحي هو الذي يستطيع ذلك وهذا ما حدث فعلا فقد جاء الوحي بقيم خالدة تحافظ على الانسان و حياته ولكي ترتفع به للمستوى اللائق كخليفة الله في الارض، لتأتي تلك القيم في استمراريتها وفي موضوعيتها لا يطرأ عليها أي تغيير أو تبديل بسبب تغيير الظروف والازمان وهي ليست نتائج البشر بل هي وحي من الله تعالى لنبيه ولهذا تكون الاستمرارية في مفاصل بين قيام الرب وقيام البشر.

هناك قيم عليا ثابتة ولا تقبل الاجتهاد أو التغيير أو التبديل كالقيم العقائدية وقيم العبادات وقيم الأمر بالمعروف والنهي عن المنكر أما القيم الأخرى فهي نسبية بمعنى آخر ان القيم التي تستند الى نص قطعي الدلالة يجوز فيها التغيير أو التبديل أما تلك التي تعتمد على ظن الدلالة فإن مجال الاختيار فيها واسع، وهي مرنة مرونة كافية لمواجهة ما يتولد في حياة الناس من مواقف وحوادث، وما تصير إليه الأمور في المجتمعات وهي مما يحتاج إلى نظر وتأمل و استنباط ، فالقيم و القواعد القطعية الواجبة لا يجوز فيها

[6] مهدي رزق الله أحمد، مرجع سابق، ص-ص 19-20.

التبديل، و للقيم المرونة الكافية التي تتميز بها عن غيرها فهي بهذه الميزة استطاعت القيم الاسلامية الحفاظ على المجتمع الإسلامي بالرغم من التغيرات التي أصابته و التي واجهته على مر الزمان. [7]

وفق المنظور الغربي: اما خصائص القيم من هذا المنظور فتنطوي على:

تحقيق اللذة (المنفعة) واشباع الرغبة:

يقول مذهب اللذة بان المنفعة أفضل مطاليب الحياة ويعتقد هؤلاء انه يجب على الناس ان يبحثوا عن منفعتهم ولهذا المذهب نوعان:

– **مذهب اللذة الأناني:** يرى أن الفرد يبحث عن أقصى قدر من اللذة لنفسه وان يبتعد عن الألم.

– **مذهب اللذة العام:** وهو ما يعرف بالمنفعة الذي يستهدف تحقيقه لا للفرد فقط وانما لأكبر عدد من الناس.[8]

تلبية الحاجات المادية:

يقوم الفكر الغربي المعاصر على المادية فهو يفسر النشاط الإنساني بأنه نابع من الجسد ولا مجال للجوانب الخلقية و الروحية، وجعل التجريب هو القاعدة والأساس حيث أن المثل العليا الإنسانية لم يكتشفها المعمل فهي إذن لا وجود لها و بهذا أصبحت تلبية الحاجات المادية خاصة بالغرب و المجتمع و الدين و الأخلاق كلها سخافات لا وجود لها لأن لا وجود لها في الإنسان لهذا يسعى الغربيون إلى متعة الجسد المادية وانطلقوا من ايحاءات داروين و فرويد و المادية المتغلغلة في النفوس وفطرتهم الهابطة التي جعلتهم ينكرون الجوانب الروحية والخلقية حيث سيطرت المادية على الفكر الغربي وصارت المحرك للإنسان في جميع تصرفاته والقوة الفاعلة التي هدمت وحطمت جميع القيم.[9]

---

[7] سهام صكو، **واقع القيم لدى المراهقين في المؤسسة: دراسة ميدانية بثانوية بو خفنة مسعود فرجيوة**، أطروحة ماجستير، تخصص تنمية وتسيير الموارد البشرية، كلية العلوم الإنسانية والعلوم الاجتماعية، جامعة قسنطينة 2، 2009، ص 46.

[8] مانع بن محمد بن علي المانع، مرجع سابق، ص169.

[9] مرجع سابق، ص 172.

2-1-4 وظائف القيم:

تقوم القيم بعدة وظائف يمكن تلخيصها فيما يلي:

- الوصول الى التكامل او التضامن في المجتمع من خلال نسق القيمة العامة التي تعطي شرعية الاهداف الجمعية وتحدد المسؤولية.
- للقيم دور كبير في بناء الشخصية.
- تعمل القيم على اعطاء توجيه وتنظيم للفعل، فعندما يتطلب الاختيار سواء على المستوى الفردي او الجمعي تعمل القيم كمعايير للاختيار في الافعال والاهداف.
- تعمل القيم على استمرار المجتمع وتنظيمه وضبطه اجتماعيا وتجعل انماط الافعال المتصلة بها دائمة وعامة بين اعضائها.
- المحافظة على بناء النظام الاجتماعي.
- المساعدة على التكيف مع الاوضاع المستجدة للفرد.[10]

2-1-5 مصادر القيم:

يتم اكتساب القيم عن طريق التنشئة الاجتماعية والتي يشترك في تكوينها مجموعة من العوامل الرئيسية وهي: الدين، المجتمع، الأسرة، المؤسسات التعليمية، الأصدقاء ووسائل الاعلام.

- **الدين:**

من المعروف ان ظهور اي دين سماوي يؤدي الى تغيرات كبيرة في المجتمع الذي يظهر فيه حيث يقوم بتغيير كل القيم السلبية وإحلال القيم الايجابية محلها والتي تتمثل بالنماذج الخيرة والقواعد الاخلاقية التي تعكس القيم الموجودة في الاديان الرئيسية الثلاث والتي كان لها الاثر الكبير في تغيير المجتمع الانساني منذ بدء الخلق وحتى الان والتي توجت بخاتم الاديان وهو الدين الاسلامي الذي ألغى القيم الجاهلية الفاسدة، ظلمات الشرك والعبودية {كتاب أنزلنا اليك لنخرج الناس من الظلمات الى النور}.

فالدين له أثر كبير في توجيه الانسان وتهيئة طاقته لمواجهة متغيرات الحياة والتقدم نحو المثل العليا وقد اعترف علماء الاجتماع بأثر الدين والعبادة في تغيير المجتمع نحو الافضل ويعدونه اداة مهمة لضبط المجتمع، لهذا فالمجتمعات تستمد قيمها الرئيسية من الدين الذي تعتنقه وتتخذ القيم الدينية قاعدة رئيسية

[10] عبد الرزاق محمد الدليمي، **مدخل إلى وسائل الاعلام الجديد**، دار المسيرة للنشر والتوزيع، عمان، 2012، ص213.

لها وللأنساق التي يتضمنها بناؤها الاجتماعي وهي ايضا ترتبط بصورة لا تقبل التناقض مع القيم المجتمعية المتوارثة عبر الاجيال، فالقيم الدينية ليست مطلقة فحسب بل هي قيم انسانية تهدف الى السمو بمكانة الناس افرادا وجماعات وان الدين هو حصن من الاخلاق وانه المصدر الاساسي لأمن الجماعة.[11]

- المجتمع:

ان ثقافة المجتمع هي مصدر حيوي لقيم أفراده الذين ينشئون ويعيشون فيه، ومصدر القيم هو تاريخ الجماعة الذي تنقله عن طريق التربية من جيل الى آخر، فكل جيل يعلم الذي يليه اساسيات القيم بما يكون قد نالها على يديه من تعديل نتيجة لظروفه وخبراته الخاصة.

ويرى العديد من علماء الاجتماع ان المجتمع هو المنبع الرئيسي للقيم وعلى رأس أصحاب هذا الاتجاه (دوركايم) حيث يرفض كلا من الاعتقاد بان القيمة خاصية باطنية في الشيء تؤثر في الذات والقول بان الذات هي التي تخلع القيمة على الشيء، ويرد القيمة الى الفكر الجمعي الذي يغير كل شيء يمسه ويتصل به، وهكذا يحل (دوركايم) هذا التعارض برد القيم الى المجتمعات الإنسانية فما دامت المثل العليا ونسقات القيم المطابقة لها تتباين في المجتمعات البشرية لذا لابد ان يكون ثمة أصل جمعي للاثنين معا.[12]

- وسائل الاعلام:

تعمل وسائل الاعلام على اختلاف أنواعها مع باقي مؤسسات المجتمع في عملية التنشئة الاجتماعية للأفراد، إذ يعنى المضمون الاجتماعي لوسائل الاعلام بتنشئة الفرد تنشئة متسقة مع أهداف المجتمع ومثله وقيمه حيث تنقل المعارف والقيم والمعايير والتقاليد الاجتماعية من جيل الى جيل والتعريف بها يجسد الهدف التعليمي والاجتماعي والتربوي لوسائل الاعلام. كما ان لها دور مهم في نقل الثقافة الى الافراد عن مجتمعاتهم والمجتمعات الأخرى، ويكون للإعلام دور أخطر في البلدان النامية والدول التي تتحدد ثقافتها بحدودها الجغرافية.

---

[11] وعد ابراهيم الأمير، مرجع سابق، ص-ص 68-69.

[12] مرجع سابق، ص70.

أما في المجتمع الحديث فتقوم وسائل الاعلام بعملية التنشئة الاجتماعية بصورة موازية لما تقوم به المؤسسات الأخرى ان لم تتفوق عليها ولا سيما في عالم متغير كعالمنا الذي تكثر فيه الاحداث وتتسارع. ومما يزيد فعالية دور وسائل الاعلام في التنشئة الاجتماعية هو الوقت المتزايد الذي يكرسه المرء لها.[13]

- الأسرة:

تعد الأسرة هي المصدر الأول في تكوين قيم الفرد واتجاهاته، وعاداته الاجتماعية، فهي التي تمده بالرصيد الأول من القيم والعادات الاجتماعية، وهي بذلك تمده بالضوء الأخضر الذي يرشده في سلوكه وتصرفاته، ففي الاسرة يتلقى الطفل أول درس عن الحق والواجب، والسلوكيات الصائبة والخاطئة، والحسنة والقبيحة، وما يجوز عمله وما لا يجوز ...[14]

- المؤسسات التعليمية:

تمثل المؤسسات التعليمية والتربوية الذراع المساند لدور الاسرة في تشكيل وغرس القيم لدى الناشئة، وخصوصا المدرسة التي تعتبر من أهم المؤسسات التربوية عناية بالقيم، حيث تهتم المناهج بما فيها من دروس وأنشطة متعددة بإيصال وتوصيل القيم الى التلاميذ، ويكون التأثير أقوى كلما كانت الأساليب ناجحة وطرق التدريس قائمة على أسس سليمة وحديثة.

كما ان هناك أهمية للجامعة في تشكيل وإعادة صياغة القيم باعتبارها ترتبط ارتباطا وثيقا بقضايا الشباب في أبعادها المتعددة، وبالتالي يتعدى دورها الجانب التعليمي ليشمل الجوانب المختلفة لاحتياجات الشباب واتاحة الفرصة لتربيتهم التربية الإنسانية التي تساعدهم على إعادة صياغة قيمهم التي استمدوها من الثقافة السائدة ذات الجذور العميقة بحيث تصل بهم الى القيم الجديدة التي تتلاءم مع متطلبات العصر.[15]

---

[13] وعد ابراهيم الأمير، مرجع سابق، ص-ص 76-77.

[14] رضوان زيادة وكيفن جيه أوتول، مرجع سابق، ص 32.

[15] عبد الرزاق محمد الدليمي، مرجع سابق، ص214.

- الأصدقاء :

تعتبر جماعة الأقران أحد الأوساط الاجتماعية للفرد وهي بحق إحدى الوسائط المهمة والفاعلة في تنشئة الفرد ولها تأثير بالغ الأهمية، كونها تعطي الفرد مساحة كبيرة من الحرية وتشعره بالثقة بنفسه وبمكانته. وتلعب مجموعة الأصدقاء دورا فعالا في تشكيل وغرس القيم الجديدة لدى رفقائهم وخصوصا في مرحلة الشباب، حيث يبدئون في الابتعاد عن أسرهم والانتماء بشكل أكبر إلى أكبر رفقائهم والاشتراك معهم في قيمهم.[16]

2-1-6 أهمية القيم:

تحظى القيم بأهمية بالغة لأنها ضرورية للفرد والمجتمع على حد سواء فهي ضرورية للفرد في تعامله مع الأشخاص والمواقف ليتخذ من نسق المعايير والقيم موجها لسلوكه ونشاطه، وهي ضرورية للمجتمع في تنظيم أهدافه ومثله الأعلى كي لا تتضارب قيمه وبالتالي ينتابه صراع مما يؤدي الى التفكك والانهيار، كما تحفظ القيم تماسك المجتمع وتحدد له اهدافه ومثله العليا ومبادئه الثابتة التي توفر له التماسك لممارسة حياة اجتماعية سليمة لذلك، حرص الاسلام على بناء مجتمع تسوده القيم الفاضلة من تضحية واثار وتكافل وحب التعاون وتعمل القيم على ربط أجزاء الثقافة ببعضها البعض حتى تبدو متناسقة وتخدم هدفا محددا كما تعمل على توجيه الفكر نحو غايات محددة فأي فكر مهما كان علميا وتقدميا لا يستطيع الارتقاء بالأمة ما لم يكن مرتبطا بمنظومة القيم، فهذه القيم تقوم في نفس الانسان بالدور الذي يقوم به الربان في قيادة السفينة الى هدف معلوم وتلعب دورا في اتخاذ القرار الصحيح، كما تعمل القيم كموجهات لسلوك الافراد والجماعات وتقي المجتمع من الانحرافات الاجتماعية ولا يستقيم مجتمع بدونها، ولعل مبعث الاهتمام الجدي بدراسة القيم دراسة عملية يرجع الى ما يناط به من أهمية تربوية تتجلى في بعض مظاهرها في ما يلي:

- تساعد القيم على التنبؤ بسلوك الفرد في المواقف المختلفة، فإذا كان الفرد يتحلى بالقيم الامانة وكتمان السر والتعاون والقدرة على تحمل المسؤولية فإننا نستطيع التنبؤ بسلوكه في المواقف التي تستدعي امانته والمحافظة على أسرار الغير.

- إن استجابة الفرد لموقف معين او إصداره حكما على قضية معيارية ينبع اساسا من القيم التي يؤمن بها. فالقيم هي المسؤولة عن الاحكام التي يصدرها الإنسان على اي موضوع او موقف يواجهه في الحياة.

[16] عبد الرزاق محمد الدليمي، مرجع سابق، ص 215.

- القيم معايير عامة ومحل اتفاق ورضا من الجميع.

- القيم مواجهات للسلوك ومعايير يزن بها الانسان نشاطه وفكره ودوره في الحياة، لذلك فالقيم تحكم سلوك الفرد وتجعله يتسم بالتوحد والتناسق وعدم التناقض في كل ما يصدر عنه من تصرفات وكل ما يقوم به من نشاط.

- القيم تمثل قوة دافعة للعمل وادائه على أحسن وجه وبذل كل جهد ووقت لإنجازه.

- تعمل القيم على اصلاح الفرد خلقيا وتوجيهه نحو الخير والاحسان الواجب.

- تعطي الفرد امكانية وأداء ما هو مطلوب منه وتمنحه التكيف والتوافق الايجابيين وتحقق الرضا عن نفسه لتجاوبه مع الجماعة في مبادئها وعقائدها.

- تعمل على ضبط الفرد لشهواته كي لا يتغلب على عقله ووجدانه لأنها تربط سلوكه وتصرفاته بمعيار واحكام يتصرف في ضوئها.

- تحقق للفرد الاحساس بالأمان.

- تحفظ للمجتمع تماسكه فتحدد له اهداف حياته ومثله العليا ومبادئه الثابتة التي تحفظ له هذا التماسك والثبات اللازمين لممارسة الحياة الاجتماعية السليمة.

- تساعد المجتمع على مواجهة التغيرات التي تحدث فيه بتجديد الاختيارات الصحيحة التي تسهل على الناس حياتهم وتحفظ المجتمع استقراره.[17]

[17] محمود عبد الفتاح الجعافرة، **القيم المتضمنة في كتابي التربية الاجتماعية والوطنية للصفين الرابع والخامس الأساسيين في الأردن**، مذكرة ماجستير، قسم المناهج والتدريس جامعة مؤتة، الأردن، 2011، ص، ص 12،15.

2-2 الدراما الكورية:

2-2-1 نشأة وتطور الدراما الكورية:

- في كوريا

وفقا لـ " تاريخ الدراما الكورية " الذي قامت بنشره " منظمة مهرجان الدراما الكورية "، سجلت The Gate To Heaven كأول دراما تلفزيونية في كوريا، وهي عبارة عن دراما مدتها 15 دقيقة قامت بإنتاجها وبثها قناة HLTZ عام 1956.

بدا المذيعون الكوريون بإنتاج الأعمال الدرامية الخاصة بهم في المراحل الأولى من البث، مع افتتاح قناة KBS عام 1961، حيث قامت القناة ببث أول عمل درامي لها " The Friday Stage " والذي كان عبارة عن مسلسل درامي يعرض كل ليلة جمعة. وفي العام الموالي، قامت القناة بإنتاج تسع أعمال درامية بما في ذلك دراما موجهة للأطفال، وذلك تزامنا مع ما اكتسبته الدراما التلفزيونية من شعبية بين المشاهدين الكوريين في ذلك الوقت، حيث شجع استقبالها الحماسي محطات التلفزيون الأخرى على انتاج الأعمال الدرامية الخاصة بهم، فقامت TBC ببث أول عمل درامي لها " The First Snow " في السابع من ديسمبر عام 1964، يوم افتتاح المحطة.

ومنذ ذاك الحين، ذاع صيت المسلسلات الدرامية اليومية لدى المذيعين الكوريين، ذلك لأنها استقطبت وبسهولة العديد من المشاهدين الاوفياء وخاصة فئة النساء في منتصف العمر. ففي عام 1968، ووفقا لدراسة استقصائية أجرتها احدى الصحف الكورية، بينت النتائج ان 18.6% ممن تمت مقابلتهم يفضلون المسلسلات الدرامية على سائر البرامج الأخرى، فقامت كل المحطات الثلاث بإنتاج أعمال درامية. كما تم انتاج حوالي ما يقارب الواحد والعشرين عمل درامي وفقا لما افادته التقارير عام 1971.

وطوال ستينيات وسبعينيات القرن الماضي، كان الاقتصاد الكوري في تحسن دائم بفضل قوة نجاحه في التصدير، ومع تحسن مستويات المعيشة زاد عدد مالكي التلفزيون بشكل كبير، مما أدى الى زيادة شعبية الأعمال الدرامية التي تجسد اساسا حياة العامة لا الطبقة العليا الخاصة. الا ان الافتقار الى تقنيات التسجيل

والتشغيل كشريط الفيديو مثلا لدى محطات التلفزيون أسفر عن هيمنة الأعمال الدرامية التي تم انتاجها على الهواء مباشرة.[18] وبحلول أوائل السبعينيات، شهدت هذه الظروف السيئة تحسنا تدريجيا.

وأصبح بقدرة كل محطة تلفزيونية توفير بعض التمويل والتكنولوجيا لإنتاج أعمال درامية أفضل، حيث لم يكن مفهوم الانتاج الدرامي المستقل شائعا آنذاك، أي أن محطات البث الأرضية الثلاثة كانت وحدها القادرة على إنتاج أعمالها الدرامية الخاصة، بالاستعانة بطاقم الإنتاج والممثلين الذين كانوا إما موظفين أو متعاقدين مع كل محطة بث. الى غاية التسعينيات، أين قامت شركات الانتاج المستقلة بإنتاج أقل من 5% من مجموع البرامج التلفزيونية عام 1995، والتي كان معظمها عبارة عن أفلام وثائقية أو برامج واقعية لا أعمالا درامية.

وطوال فترة السبعينيات، اكتسبت الاعمال الدرامية اليومية شعبية متزايدة بين الجماهير النسائية في منتصف العمر، اذ تعرف هذه الأعمال الدرامية اليومية على أنها مسلسلات تعرض في أوقات الذروة، مع طاقم عمل متناسق وسلسلة من الحبكات الفرعية مثل المسلسلات، لكنها تستمر من خمسة أشهر الى اثنا عشر شهرا. ورغم تركيزها على الموضوعات الرومنسية، الا أنها تصور أيضا العلاقات والخلافات الأسرية، حيث تعرض الحبكات الرئيسية لهذه الأعمال الدرامية اليومية البنية العمودية للأسرة الكورية، والتي تتطلب من النساء التضحية بأنفسهن من أجل ان تحظى عائلاتهن بالعيش الهنيء، الا أن هذه الأعمال الدرامية، ورغم وصفها الوضع المتدني للمرأة الكورية استطاعت ان تجذب بسهولة المشاهدات الوفيات لها.

وعلى الرغم من انتاج الكثير من الاعمال الدرامية اليومية في السبعينيات، الا أن أنواع الدراما الأخرى – على خلاف الميلودراما و الدراما التاريخية – كانت نادرة جدا لسببين: الاول، حظر التدخل الصارم لنظام (بارك) الاستبدادي محطات البث من انتاج الأعمال الدرامية التي تمس الجوانب السياسية او الاجتماعية، اما السبب الثاني، فتمثل في عدم توفر التكنولوجيا أو التمويل ولا الخبرة الكافية لدى الصناعة الدرامية الكورية لإنتاج انواع أخرى من الأعمال الدرامية مثل الخيال العلمي أو الأكشن.[19]

[18] Jeon Won Kyung, **The Korean Wave and Television Drama Exports 1995-2005,** PhD thesis, College of Arts, University of Glasgow, UK, 2013, p-p 69-70.

[19] Jeon Won Kyung, idem, p 71.

وبشكل عام، كان هناك اعتماد كبير على الأعمال الدرامية المستوردة، حيث حظت أفلام الأكشن الأمريكية على وجه الخصوص بشعبية كبيرة، لكن ومع هذا تم عرض هذه الأخيرة في غير أوقات الذروة، فقد كان وقت الذروة للقنوات التلفزيونية الأرضية الثلاث حكرا على الاعمال الدرامية اليومية المنتجة محليا و الميلودراما الأسبوعية، فارتفعت بهذا نسبة بث البرامج المحلية الكورية في اوقات الذروة من 73% عام 1962 الى 80% عام 1972 لتبلغ ذروتها أخيرا عام 1992 بنسبة 89%، في حين انخفضت نسبة برامج الولايات المتحدة الأمريكية من 27% عام 1962 الى 5% فقط عام 1992.

وبغض النظر عن العديد من الاضطرابات السياسية التي شهدتها كوريا آنذاك، كاغتيال (بارك) و انقلاب الجنرال (تشون)، الا أن الاقتصاد المحلي للبلاد استمر في التحسن طوال فترة السبعينيات و الثمانينيات، مكتسبا بذلك كل الفضل في توسع نطاق الاعلانات الدولية و المحلية على شاشات التلفزيون، والذي أدى بدوره الى ارتفاع القدرات في الصناعة التلفزيونية، مما جعل المعلنين يفضلون الأعمال الدرامية نظرا لشعبيتها الكبيرة، حيث فتح هذا التفضيل باب المنافسة بين المحطات التلفزيونية للحصول على معدلات مشاهدة أعلى للأعمال الدرامية. في التسعينيات، أصبحت هذه الاخيرة مصدر قلق رئيسي لمحطات التلفزيون، اضافة الى تركيزها على التسويق للأعمال الدرامية أيضا.

وبعد سقوط الحكومة العسكرية الثانية عام 1992، اختفت الرقابة الحكومية تقريبا، ونتيجة لذلك تمكنت الأعمال الدرامية من تغطية مواضيع كانت من المحظورات سابقا مثل مجزرة غوانغجو والانقلاب العسكري الثاني بقيادة (تشون) عام 1980. بالإضافة إلى ذلك، تم تصوير البعض منها في مواقع دول أجنبية، مما لم يعد بالنفع فقط على التقليل من أوقات الإنتاج، ولكن أيضًا في التحسين من جودة القصص مع سيناريوهات أفضل. وفي المقابل، تمت إزالة الأعمال الدرامية المناهضة للشيوعية أخيرًا من جدول البث التلفزيوني التي تم بثها باستمرار بشكل أساسي على KBS على الرغم من قلة اهتمام الجمهور بها.

وفي ظل هذه العملية، أصبحت المسلسلات المصغرة المكونة من 12 إلى 24 حلقة هي قاعدة الدراما الكورية التي ساهمت في تحسين جودتها، وفي الوقت نفسه، زاد إنتاج المسلسلات ذات الميزانية العالية تدريجيا.[20]

[20] Jeon Won Kyung, idem, p 72.

عموما، يمكن تقسيم الدراما التلفزيونية في كوريا إلى ثلاثة أصناف رئيسية، الصنف الأول هو الدراما الصباحية، والتي كانت تستهدف ربات البيوت وتبث معظمها على الهواء من 7.50 – 9:00 صباحا، من الاثنين إلى الجمعة. الصنف الثاني هو الدراما المسائية، والتي تم عرضها حوالي الساعة 16.05 – 20.55 مساءا واستهدفت ربات البيوت والأسرة، لذلك تم عرض الأفلام الكوميدية والدراما العائلية خلال هذا الوقت. اما الصنف الأخير فهو الدراما في أوقات الذروة، والتي تم بثها حوالي الساعة 21,55 – 22,55 مساءً. وقد اكتسب هذا النوع من الأعمال الدرامية أعلى شعبية بين الجماهير وكان أيضًا المورد الكبير للدراما التلفزيونية الكورية التي تم تصديرها إلى عالم السوق.[21]

– في العالم

خلال الفترة الممتدة من التسعينيات الى غاية العقد الأول من القرن الحادي والعشرين، أصبحت الأعمال الدرامية الكورية منتجات قابلة للتصدير بما يتماشى مع المستوى العام المطلوب في جودة الترفيه. حيث بدأت صادرات الدراما الأولى في أوائل التسعينات، وخاصة إلى قنوات الكابل في تايوان وهونغ كونغ، لكن الصادرات المبكرة لم تحقق النتائج المرجوة بشكل خاص. ثم بدأ تدفق الأعمال الدرامية الكورية إلى سوق شرق آسيا بعد شعبية What is Love All About ? الذي تم بثه على قناة CCTV الصينية عام[22]1997 خلال فترة الاضطرابات الاقتصادية، حيث صرح لي مون وون، الناقد الثقافي الكوري الشهير ان ذيوعها في آسيا لم يكن صدفة بل كان نتيجة للأزمة المالية التي ضربت الأسواق الآسيوية في تلك السنة. وعندما تأثرت القطاعات الرئيسية للاقتصاد الكوري بالأعباء المالية، اضطر الكوريون إلى تجربة مصادر دخل اخرى، وقد كانت المنتجات الثقافية واحدة من هذه المصادر سالكين بذلك منحى آخر لتجاوز هذه الازمة، حيث بلغت إيرادات التلفزيون الكوري في عام 1998 أقل من 8 بلايين دولار، ولكنها ارتفعت إلى 132 بليون دولار في عام 2001، ثم ارتفعت إلى 172 بليون دولار في عام 2010.[23] ومنذ ذلك

[21] Metaveevinij Veluree, **Key success factors of Korean TV industry structure that leads to the popularity of Korean TV dramas in a global market,** the Thai journal of East Asian studies, vol.12, no.2, 2008, p-p 106-107.

[22] Jeon won Kyung, idem, p 72.

[23] Elaskary Mohamed, **The Korean wave in the Middle East: Past and Present,** Journal of Open Innovation: Technology, Market and Complexity, Basel, Switzerland, Vol.4, 2018, p 3.

الحين، تركزت شعبية الأعمال الدرامية الكورية في تايوان والصين واليابان، وتزايدت بشكل ملحوظ كل عام.[24]

ولم يقتصر الاهتمام بالدراما الكورية على آسيا فقط، بل بدأت أمريكا اللاتينية والشرق الأوسط بترخيص بث الأعمال الدرامية الكورية في عامي 2002 و2005 على التوالي، وكانت اتفاقيات الترخيص هذه مؤشرات مبكرة على الاهتمام العالمي الواسع بالمنتجات الثقافية الكورية. كما تغلغلت الثقافة الكورية الجنوبية في الولايات المتحدة الامريكية بدءاً بخدمات الكابلات والأقمار الصناعية، حيث كانت تستهدف الجالية الكورية التي تعيش في الخارج، ولكن الترجمة باللغة الإنجليزية جعلتها في متناول الآخرين.

وازدادت إمكانية الوصول الى الدراما الكورية من خلال الاعتماد العالمي على الإنترنت، وبالتزامن مع ظهور تقنيات بث حديثة،[25] حاولت جميع الشبكات الكورية إنشاء منافذ جديدة للدراما الكورية (وحتى عروض من أنواع أخرى)، وسرعان ما تبنت صيغة للتجارة والمبيعات خاصة بحقوق بث الدراما الكورية لمنصات البث الرقمية من أجل توسيع نطاق الجماهير الدولية. وبصفتها الرائدة في هذه الصناعة، أبرمت MBC صفقة لإرسال أعمالها الدرامية إلى DramaFever في عام 2001 تسمح بدورة قصيرة أو حتى جدول زمني متزامن مع أول عرض محلي للدراما. كما تم توزيع اعمال SBS الدرامية على مشاهدي الانترنت من كل انحاء العالم عبر DramaFaver وخدمات البث المتعاقد معها، بما فيها Hulu وNetflix (2017).

اضافة الى ذلك قامت KBS ببث دراما احفاد الشمس من خلال قناتها KBS-2، وموقعين صينيين للبث IQiyi وYouKu في آن واحد في عام 2016. وقد كانت كل من تقييمات التلفزيون الكوري ومشاهدات البث الصيني عبر الانترنت ضخمة، واستطاعت الدراما الكورية بيع حقوقها في البث إلى 27 دولة، بما في ذلك المملكة المتحدة، فرنسا، إيطاليا، ألمانيا، رومانيا، السويد، إسبانيا ودول أوروبية أخرى بالاضافة الى دول الشرق الأوسط، وكان ذلك تزامنا مع عرضها لاول مرة في كوريا.[26]

---

[24] Jeon won Kyung, ibid, p 72.

[25] Kathryn Grace Hartzell, **Melodramatic and Formulaic: The Global Appeal of Korean Television Dramas,** master in arts, Faculty of the graduate School of arts and sciences, Georgetown university, Washington, D.C, 2019, p 24.

[26] Hyejung Ju, **The Korean Wave and Korean Dramas,** Oxford Research Encyclopedia of Communication, oxford university press, USA, 2018, p 10.

2-2-2 أشكال الدراما الكورية:

تستند تعريفات أنواع الدراما الكورية الى الأوصاف التي قدمها المشرفون على موقع Dramabeans، Javabeansو Girlfriday، في كتابهم' لماذا تفعل الدراما ذلك ' لعام 2013. كما أخذت هذه التعريفات من الإرشادات التي يوفرها موقع IMDb التابع لشركة معروفة ببيانات الإنتاج السينمائي والتلفزيوني.[27]

أ – الأكشن/ المغامرة

يحتوي هذا النوع على العديد من المشاهد التي تقوم على الاثارة والتدمير في غالب الأحيان، بالإضافة إلى مشاهد مرتبطة بالشخصيات المشاركة في تجارب خطرة أو مثيرة لهدف معين.

ب – الكوميديا

في هذا النوع يجب أن تحتوي جميع المشاهد تقريبًا على شخصيات تشارك في تجارب فكاهية او كوميدية.

ج- الجريمة/ الغموض/ الإثارة

يحتوي هذا النوع على مشاهد مرتبطة بشخصيات تشارك، تساعد، تحرض أو تخطط لسلوك أو تجارب إجرامية عادة من أجل هدف غير مشروع، وشخصيات تسعى إلى توسيع معرفتها بأي شيء يتعلق بها أو بغيرها. تكون طريقة سرد القصة في هذا النوع مشوقة ومثيرة.

د- الدراما

يحتوي هذا النوع على شخصيات يتم توظيفها لتجسيد أحداث القصة بجدية.

هـ- الفنتازيا / الخيال العلمي

يحتوي هذا النوع على مشاهد لشخصيات تقوم بتجسيد ادوار خيالية وأحداث غامضة، كما يجب ان تستند الخلفية الكاملة لإعداد النص الدرامي إلى الاكتشافات أو التطورات العلمية التخمينية، أو التغيرات البيئية، أو السفر إلى الفضاء، أو الحياة على كواكب أخرى.

---

[27] Kathryn Grace Hartzell, ibid, p 101.

و- التاريخية

يركز هذا النوع أساسا على الأحداث الحقيقة ذات الدلالة التاريخية التي تبرز شخصيات واقعية، وتعتبر **الدراما الملحمية** النوع التاريخي الاكثر شهرة في الدراما الكورية والتي تقوم على استكشاف فترات زمنية تعود الى بضعة آلاف من السنين... وقد كانت بداية هذه الدراما في اواخر حكم سلالة (جوسون) 1910.[28]

ز- الرعب

يحتوي هذا النوع على مشاهد لشخصيات تجسد ادوار مرعبة أو بغيضة.

ح- الميلودراما

عبارة عن قصص مصممة لإبراز الشفقة، العاطفة والاحساس وسرد الاحداث الجادة بأسلوب مفرط.

ط- الرومانسية

يحتوي هذا النوع على مشاهد لشخصية ما وحياتها الشخصية مع التركيز على الارتباط العاطفي أو علاقتها مع الشخصيات الأخرى، خاصة تلك التي تتسم بمستوى عالٍ من النقاء والإخلاص. في الدراما الكورية، غالبًا ما تكون الرومانسية مرتبطة بأفكار القدر والأرواح المقدرة لتكون معًا.

ي- الكوميديا الرومانسية

يحتوي هذا النوع على مشاهد كوميدية طريفة للرومانسية. في الدراما الكورية، يضع اللقاء اللطيف الثنائي في موقف مشؤوم، ويحفز على العديد من المشاحنات، ليتطور إلى مغازلة تؤدي إلى الاحساس بالذنب والانفصال المحتمل، ثم لم الشمل في نهاية المطاف.[29]

[28] Kathryn Grace Hartzell, idem, p 102.

[29] Kathryn Grace Hartzell, idem, p 103.

2-2-3 أسباب شعبية الدراما الكورية:

أ- المكان المناسب والوقت المناسب:

كانت اليابان تعد الدولة الرائدة في انتاج الثقافة الشعبية في آسيا وبقية العالم، ونظرًا لسوء العلاقة السياسية بينها وبين الصين في التسعينيات، بدأ الصينيون في التنصل من اليابان وثقافتها. ضف الى ذلك، منذ ان اصبحت الثقافة اليابانية غربية للغاية، لم يعد الجمهور يشعر أن هناك علاقة تربطه بالمنتجات الثقافية اليابانية. لهذا السبب كان ظهور الدراما التلفزيونية الكورية في المكان المناسب والوقت المناسب حيث كان الجمهور متعطشا للعثور على شيء مختلف عن الثقافة اليابانية والثقافة الغربية.

ب- الموازنة بين الحداثة والثقافة التقليدية:

يعود أصل العديد من الأعمال الدرامية التلفزيونية الشعبية الكورية الى الدراما التلفزيونية اليابانية المسماة بـ **"الدراما العصرية"**، حيث ظهرت هذه الأعمال الدرامية لتلبية احتياجات جيل الشباب خلال أواخر الثمانينيات إلى أوائل التسعينيات. ومع ذلك حاول المخرجون الكوريون صناعة أعمالهم الدرامية التلفزيونية في مشهد اجتماعي ثقافي كوري من خلال الموازنة بين كل ما هو حديث وتقليدي. على سبيل المثال، بالمقارنة بين الدراما التلفزيونية اليابانية Tokyo Love Story (Fuji TV, 1991) والدراما التلفزيونية الكورية Jealousy (MBC، 1992)، كلاهما متشابهان في المواضيع و الشخصيات الرئيسية، الا انه في Tokyo Love Story ينام العشاق الصغار أو يعيشون معا، في حين يتم الحفاظ على النقاء الجنسي قبل الزواج في Jealousy، حيث يقوم العشاق فقط بالتقبيل والمعانقة.[30]

بالإضافة الى ذلك، فيTokyo Love Story ، تغيب الأسرة عن مشهد الحب بين المرأة والرجل، بينما تظهر العلاقة بين الأم وابنتها والحرص على المسائل العائلية في محتوى Jealousy. وعليه فان الدراما التلفزيونية الكورية تحاول الموازنة بين أسلوب الحياة العصري وقيمة الثقافة القديمة، لهذا السبب يمكنها تلبية احتياجات الجماهير الآسيوية التي تعيش في المجتمعات الحديثة مع المحافظة على تقاليدها الخاصة.

[30] Metaveevinij Veluree, Idem, P-P 110-111.

ج- قصة سندريلا

تعتبر القصة الجذابة للدراما التلفزيونية الكورية السبب الرئيسي في شعبيتها، حيث صرح السيد (بوسونغ) المدير العام لقسم التسويق لشركة أوليف ناين المحدودة بأن قصة الدراما التلفزيونية الكورية تشبه قصة سندريلا، بسيطة ولكن عادة، ما تكون هناك شخصيات رئيسية يشفق عليها الجمهور ويريدون رؤية نهايتهم السعيدة. بالإضافة إلى ذلك، ونظرًا لأن الجماهير المستهدفة من الدراما التلفزيونية هم من النساء، فإن رؤية شخصية أنثوية تفوز بالنضال بأكمله وتعيش بسعادة مع رجلها أيضًا تلبي حاجتهن، حيث تتعلق البعض منهن بالقصة وفي احيان اخرى تتمنى ان تكون حياتهن مماثلة لها في الواقع.

د- القيمة الأخلاقية الآسيوية

يقوم المجتمع الكوري على الكونفوشيوسية (وهي نظام معتقدات صيني قديم، يركز على أهمية الأخلاق والسلوك الشخصي للفرد) ونتيجة لذلك، فان الدراما التلفزيونية الكورية مثل **' جوهرة القصر'** التي تعرض الأخلاق والقيم المأخوذة من الكونفوشيوسية، استطاعت ملئ الشعور بالفراغ لدى الناس في عصر طغت عليه المادة.

هـ- المظهر الحسن للممثلات والممثلين مع التمثيل الحساس والمعبر

تعتقد السيدة (هايوون تشين)، كبيرة مسؤولي التسويق في محطة إم بي سي التلفزيونية أن المظهر الرائع للممثلين والممثلات الكوريات هو السبب الرئيسي لشعبية الدراما التلفزيونية الكورية. بالإضافة إلى ذلك، قدرة نجوم التلفزيون الكوريين على التمثيل بشكل جيد للغاية مع التعبير بإحساس كبير، اذ يمكن لكل من الممثلين والممثلات البكاء في مشهد مأساوي للتعبير عن شعورهم المؤلم. يمكن القول ان هذا النوع من التمثيل مبالغ فيه. ولكن، يمكنه أن يتوافق مع قصة ميلودراما كاملة التي تحتاج إلى الكثير من العاطفة والاحساس.[31]

[31] Metaveevinij Veluree, idem, p-p 111-112

و- جودة إنتاج عالية

أصبحت الصناعة الكورية للبث التلفزيوني مجهزة بتكنولوجيات التلفزيون الحديثة في أواخر الثمانينات وأوائل التسعينات، حيث جذب نجاح الدراما التلفزيونية المستثمرين وميزانيات أعلى حتى الشركات ذات التوجه التكنولوجي مثل شركة KT مما جعل شركات الإنتاج الكورية ذات الميزانية المرتفعة تنتج أعمال درامية تلفزيونية كورية ذات جودة عالية، وهذا ما ادى بها الى اقتحام السوق العالمية بكفاءة عالية.

ز- التكلفة المنخفضة

بالمقارنة مع تكلفة الدراما اليابانية، تعد الدراما التلفزيونية الكورية أفضل خيار لمحطات التلفزيون المحلية، حيث تتراوح تكلفتها ما بين 1000 و 20000 دولار أمريكي لكل حلقة حسب البلد المستورد. ففي العديد من البلدان، يكون سعر الدراما التلفزيونية الكورية أقل تكلفة من البرامج التلفزيونية المحلية، ويمكن أن يضمن مستوى تصنيف الشعبية أيضًا. لهذا فلا عجب في استمرار الطلب على الدراما التلفزيونية الكورية في السوق العالمية.

ح- صناعة تلفزيونية جيدة التنظيم

قد يكون نجاح إحدى الأعمال الدرامية التلفزيونية نتيجة لمخرج أو منتج أو كاتب سيناريو جيد. لكن نجاح الصناعة بأكملها كما فعلت الصناعة التلفزيونية الكورية، يجب أن يكون سببها كفاءة وفعالية كل قسم في هذه الصناعة.[32]

[32] Metaveevinij Veluree ,idem, p-p 113-114.

2-2-4 تداعيات شعبية الدراما الكورية على البلدان الآسيوية

على الرغم من أن العديد من البلدان الآسيوية دعمت الموجة الكورية من أجل موازنتها مع الثقافة الشعبية اليابانية، إلا ان برامجهم التلفزيونية الوطنية طغت عليها الدراما التلفزيونية الكورية، مما جعل الجمهور يدرك أن هذه الاخيرة ليست مجرد وسيلة ترفيه. حيث قال الممثل الصيني تشانغ جولين أن الصين أصبحت عملاقة في استيراد الثقافة الأجنبية وان مشاهدة الدراما التلفزيونية الكورية هي بمثابة بيع للأمة، فأصبحت الهيمنة الثقافية اتهامًا مثيرًا للجدل للدراما التلفزيونية الكورية، وبدأت بوادر رد فعل عنيفة ضد الموجة الكورية في عام 2005.[33]

ورغم نجاحها الهائل، إلا أن مستقبل شعبية الدراما التلفزيونية الكورية على المدى الطويل لا يزال موضع تساؤل، حيث كان هناك علامة تحذير من أنه في غضون العامين أو الثلاثة أعوام القادمة، سيواجه تصدير الأعمال الدرامية التلفزيونية الكورية إلى دول آسيوية أخرى عقبة. على سبيل المثال، بدءًا من عام 2005، تم عرض مانغا او مانغا كينكانريو (أنيمي ياباني) في اليابان مع عنوان يترجم عادة إلى كره الموجة الكورية.

كما قالت إدارة الدولة الصينية للإذاعة والسينما والتلفزيون (SARFT) أن الصين كانت سخية للغاية مع استيراد الدراما التلفزيونية الكورية وفرضت عرضًا أكثر صرامة، حيث قالت أن الصين قد تحد من وقت بث الدراما الكورية إلى 50 بالمئة. بعد فترة وجيزة، قال تلفزيون الصين المركزي (CCTV) إنه سيقلل تدريجياً من مقدار الوقت المخصص للمسلسلات التلفزيونية الكورية، ويفكر تلفزيون بكين ايضا في خطوة مماثلة وصرح أنه سيبدأ في عرض المزيد من المسلسلات التلفزيونية المصنوعة في هونغ كونغ وتايوان.

في غضون ذلك، أشارت صحيفة وين ويبو في هونغ كونغ أيضًا إلى أن تايوان تسير على خطى تقدم الصين في حملة الحد من وقت بث الدراما الكورية أيضًا. ونقلت الصحيفة اليومية عن رئيس مكتب الإعلام الحكومي في تايبيه (باسويا ياو) تصريحه لبرلمان الجزيرة، الذي تضمن اقتراحًا لحظر أو تقييد الدراما التلفزيونية الأجنبية في فترة الذروة من الساعة 8:00 مساءً. حتى 10:00 مساءً.[34]

[33] Metaveevinij Veluree, ibid, p 127.

[34] idem, p 127.

بالنسبة لتايوان، قد لا يكون السبب الرئيسي للحد من وقت بث الدراما التلفزيونية الكورية هو القومية أو الحفاظ على الثقافة، حيث اعتقد المسؤولون الكوريون أن هذا الإجراء جاء لحماية الدراما التايوانية ودعم صناعة الأفلام والتلفزيون الخاصة بهم. أما في جنوب شرق آسيا، فقد كانت المواجهة الثقافية أقل من شرق آسيا.

لسوء الحظ، كانت هناك علامة على موجة مناهضة لكوريا أيضًا، إذ هدد مسؤول حكومي فيتنامي رفيع المستوى بوقف بث الدراما التلفزيونية الكورية الجنوبية ما لم تقدم شبكات التلفزيون الكورية الجنوبية عروضًا فيتنامية بصفة أكثر مساواة لهذه الاخيرة.[35]

كما ان الدراما الكورية – في بعض المواقف النادرة – انتهكت العلاقات التي كانت تبدو جيدة بين كوريا والشرق الاوسط (العالم العربي والإسلامي)، والتي اضطرتها احيانا الى ضرورة ايقاف عرضها. ففي عام 2017 تضمنت الدراما التلفزيونية Man Who Dies to Live، من بطولة Chio Min-Soo، الذي يلعب دور رجل الأعمال العربي الثري سعيد فهيد علي، بعض الموضوعات التي اعتبرها العديد من المسلمين مسيئة للغاية للثقافة الإسلامية، حيث تم عرض فتيات يرتدين الحجاب والبكيني في نفس الوقت والبعض الآخر يشربن الكحول.[36]

كل هذه العلامات التحذيرية تبرز مدى جدية الوضع وتستدعي اهتمام وتصرف الحكومة الكورية والصناعة التلفزيونية الكورية، وإلا فستكون الموجة الكورية مثل الألعاب النارية، تتألق وتختفي لبضع دقائق فقط.[37]

[35] Metaveevinij Veluree, ibid, p128.

[36] Elaskary Mohamed, idem, p 4.

[37] Metaveevinij Veluree, idem, p 128.

الفصل الثالث

الدراسة التحليلية

3- الدراسة التحليلية

3-1 التعريف بمسلسل لعبة الحبار:

3-1-1 بطاقة تقنية للمسلسل:

الاسم بالإنجليزية: SQUID GAME

الاسم بالعربية: لعبة الحبار

النوع: مسلسل من نوع البقاء على قيد الحياة

سيناريو واخراج: هوانغ دونغ هيوك

البلد المنتج: كوريا الجنوبية

انتاج:

NETFLIX / SIREN PICTURES

شبكة العرض: NETFLIX

تاريخ العرض: 17 سبتمبر 2021

ابطال المسلسل:

نبذة عن مخرج مسلسل لعبة الحبار:

هوانغ دونغ هيوك هو مخرج سينمائي وكاتب كوري ولد في 26 مايو 1971 بالعاصمة الكورية سيول ويبلغ من العمر واحد وخمسون سنة. له العديد من الاعمال الفنية المميزة والأفلام القصير[1] حيث اخرج فيلم Miracle Mile عام 2004، وعرض في أكثر من 40 مهرجانا سينمائيا دوليا، وفاز بالعديد من الجوائز منها:

DGA Student Film Award و Student Emmy Award.

كما عمل أيضا في فيلم My Father في 2007، وهو اول فيلم روائي طويل له، وأصبح فيلمه الثاني The Crucible الذي صدر عام 2011 أحد أكبر القصص في السينما الكورية، وحصد نجاحا كبيرا في شباك التذاكر محققا 4.7 ملايين مشاهدة.

ويعتبر Miss Granny فيلمه الثالث، وهو فيلم كوميدي له على عكس أفلامه السابقة الدرامية وباع 8.65 ملايين تذكرة.[2]

3-1-2 ملخص المسلسل:

تدور أحداث المسلسل حول مجموعة من الأشخاص اليائسين الذين فشلوا في الحياة لأسباب مختلفة، لكنهم يتلقون فجأة دعوة غامضة للمشاركة في لعبة البقاء على قيد الحياة للفوز بأكثر من 38 مليون دولار أمريكي. تقام اللعبة في جزيرة معزولة ويتم حبس المشاركين فيها حتى يكون هناك فائز نهائي. تتضمن القصة ألعاب الأطفال الشهيرة من سبعينيات وثمانينيات القرن الماضي في كوريا.[3]

---

[1] محمد صبري، من هو مخرج مسلسل لعبة الحبار، بتاريخ 2021/10/14، https://almrj3.com/who-is-the-director-of-the-squid-game-series/ .

[2] مؤلف مسلسل لعبة الحبار.. من الفقر الى تصدر المواقع العالمية، بتاريخ 2021/10/20، https://www.zahratalkhaleej.ae.

[3] https://www.imdb.com/title/tt10919420/?ref_=fn_al_tt_1 ، اطلع عليه بتاريخ: 2022/04/24، 19:56.

تبدأ القصة برجل متوسط العمر، غارق في الديون، ويعيش تحت خط الفقر مع والدته، بعدما فقد عمله في إحدى الشركات الكبيرة نتيجة للتقلبات الاقتصادية الدائمة الحدوث في كوريا، وينفصل نتيجة ذلك عن زوجته وابنته. يقضي أيامه البائسة في محاولة الحصول على أي مبلغ من النقود ليقامر به علّه يحقق الثراء السريع الذي ينقذ عائلته، ولكن بدلا من ذلك لا يقابل سوى المشاكل والدائنين، وبالمصادفة يتعرف على رجل يلعب معه لعبة أطفال لكن على مبلغ كبير من المال، ثم يدعوه إلى ما يمكن أن يعدّه فرصة العمر، وتضغط عليه ظروفه القاسية حتى يقبل هذه المغامرة التي تقلب حياته رأسا على عقب. ليجد نفسه أحد أبطال لعبة عملاقة غامضة، حيث يصبح آخر أفراد مجموعة من البائسين المدينين الذين قد يقبلون القيام بأي شيء فقط من أجل الفوز في هذه اللعبة المميتة، والحصول على ما يكفي من المال لإنهاء مشاكلهم، ويصبح عليه خوض العديد من المغامرات المرعبة لينجو بحياته ومستقبله. [4]

في البداية، لا يحصل المشاركون على شرح مفصل لماهية اللعبة او كيفية اللعب فيها، حيث يتم اعلامهم ببساطة أنه من خلال الفوز باللعبة، يمكنهم الحصول على جائزة قيمة للغاية، والتي ستكون كافية لتغطية معيشتهم وغيرها من الاحتياجات الفورية. لكن بعد معرفتهم لحقيقة اللعبة، يرغب العديد من المشاركين في التوقف في منتصفها والمغادرة، وهذا مسموح به بشرط إذا وافق غالبية اللاعبين على إنهاء اللعبة. ولسوء الحظ، بعد عودتهم إلى حياتهم الواقعية يشعر بعضهم بأن المشاركة في اللعبة أفضل من العودة لحياتهم الطبيعية البائسة. وبالتالي، يجد المشاركون أنفسهم مجبرين على العودة والاستمرار في اللعبة، على أمل أن يصبحوا الفائز الوحيد والمشارك الوحيد الذي نجا وحصل على الجائزة المالية لمحاربة الضائقة المالية التي مروا بها.[5]

مع بداية الألعاب، يتم الكشف تدريجياً عن خلفية الشخصيات الرئيسية ودوافعهم للمشاركة في اللعبة، فبالرغم من كونها من خلفيات مختلفة إلى حد كبير، إلا أن معظمها لديه بعض الأشياء الأساسية المشتركة

---

[4] **رأفت لمياء**، مسلسل لعبة الحبار.. هل أصبح الفقر الكوري هو الصيحة الرائجة الآن ؟، **الجزيرة نت، بتاريخ 2021/10/06.**

[5] Bakdiyatul Mukarromah et al, **Axiological Analysis on NETFLIX Series "SquidGame" as an effort to increase awareness of social issues among generation Z,** https://asf.io/preprints/kgnju/ , 25/04/2022, 08:01.

(فهم مفلسون أو لديهم ديون لا يمكن التغلب عليها، او دائنون أو رجال عصابات أو شرطة يهددون حياتهم)، وليس هناك أمل تقريبًا في أن تتحسن أوضاعهم في أي وقت قريب. ليتضح في الاخير ان الرجل العجوز أحد المشاركين في اللعبة هو صاحب الفكرة والمسؤول عنها.[6]

3-2 عرض البيانات وتحليلها:

3-2-1 تحليل فئات الشكل ' ماذا قيل؟ '

الجدول رقم (1) يمثل فئة اللغة المستخدمة في مسلسل لعبة الحبار

اللغات	التكرار	النسبة
اللغة الكورية	307	%90.83
اللغة الإنجليزية	25	%7.39
اللغة الاردية	03	%0.89
لغات أخرى	03	%0.89
المجموع	338	%100

يبين الجدول رقم (1) اللغات المستخدمة في المسلسل الكوري لعبة الحبار والذي يظهر من خلاله وجود تباين في النسب المتوصل اليها، حيث احتلت اللغة الكورية المرتبة الأولى بأعلى نسبة قدرت بـ 90.83% وذلك راجع لطبيعة المسلسل الكوري الأصل، تلتها اللغة الإنجليزية بنسبة 7.39% كون المسلسل من صناعة منصة نتفلكس الامريكية، بينما جاءت نسبة استخدام كل من اللغة الاردية وهي اللغة الام لإحدى الشخصيات الفاعلة في المسلسل، ولغات أخرى تمثلت في اللغة اليابانية وكذا لغة مشفرة (شيفرة مورس) متساوية وقدرت بـ 0.89%.

ومما لا شك فيه ان اللغة تمثل أحد اهم المقومات الأساسية والثابتة لأي مجتمع فهي تعمل على تماسكه وتقوم بالحفاظ على قيمه وتراثه ونقلها من جيل الى جيل، وهو ما أكد عليه (كونفشيوس) حكيم

[6] Steve Sternberg, **Squid Game Yes, Squid Game No: Discuss,** https://www.sternbergreport.com , 25/04/2022, 07:45.

الصين عندما قال أن"... اللغة هي روح الامة، وعنوان هويتها، ووعاء ثقافتها، ورمز وجودها، ومصدر اشعاعه ".[7]

ولما كان لها من أهمية وجب على المجتمعات التمسك و النهوض بها خاصة في عصر العولمة الذي أثار العديد من المشكلات كان من أبرزها مشكلة الهويات القومية و الخصوصية الثقافية لكل مجتمع، أين أصبحت الثقافة تستخدم كأداة بيد الدول القوية المتطورة لفرض سيطرتها على الأمم والشعوب وتقوية مرتكزاتها من خلال صهر ثقافتها وانهاء دورها في انتاج القيم المادية والفكرية مقابل تشجيع الثقافة المستوردة وتعميم النمط الاستهلاكي ومنه دمجهم في هوية قومية موحدة من مظاهرها تحريك العالم باتجاه لغة مشتركة هي لغتها على حساب لغات أخرى، وهو ما يفسر التفاوت الملاحظ في النتائج المتوصل لها في الجدول رقم (1).

[7] فلوح احمد، **اللغة والتعليم والتنمية**، مجلة السراج في التربية وقضايا المجتمع، الجزائر، المجل د4، ع1، 2020، ص 40.

الجدول (2) يمثل فئة الصوت في مسلسل لعبة الحبار

الصوت	التكرار	النسبة
المؤثرات الصوتية	270	%56.60
الموسيقى	204	%42.77
الأغاني	03	%0.63
المجموع	477	%100

تظهر النتائج وجود تنوع في فئة الصوت الموظفة في مسلسل لعبة الحبار حيث بلغت نسبة المؤثرات الصوتية 56.60%، وقدرت نسبة الموسيقى بـ42.77%، وهي نسبة تكاد تكون قريبة الى حد ما من سابقتها أما الأغاني فشكلت أدنى نسبة بينهما وهي 0.63%.

وبطبيعة الحال يعد الصوت عنصر مهم للغاية في لغة التعبير السمعي البصري و لا يمكن الاستغناء عنه لما له من قدرة في عملية الاقناع، الشرح و حتى الايهام[8] و هو ما يفسر النتائج المتوصل اليها اذ ركز المخرج على محاكاة و تجسيد الواقعية و جعل المشاهد يعايش الأجواء الدرامية في مسلسل لعبة الحبار من خلال التركيز أكثر على توظيف المؤثرات الصوتية الطبيعية (أصوات الأمطار، الرعود، أمواج البحر ...) و الاصطناعية منها (أصوات اغلاق الأبواب، اطلاق النار، خطوات الأرجل، الأشياء ...) التي عملت على زيادة معنى الأشياء المصورة و التعبير عن مختلف أوجه الحياة و المواقف و المشاعر الإنسانية (البكاء، الصراخ، الضحك ...) و كذا الإيحاء و تصوير أشياء خارج حدود الشاشة أي غير موجودة في مشهد ما (صوت عواء الكلب، ضجيج السيارات ...) كما هو الحال بالنسبة للموسيقى التي لا تقل أهميتها عن أهمية هذه الأخيرة، حيث قام المخرج بالتنويع في استخدامها حسب القالب الفني الذي تعرضه كل حلقة من حلقات المسلسل في سبيل مخاطبة الجوارح الداخلية للمشاهد تارة وجذب انتباهه وتشويقه تارة أخرى من خلال توظيفها للتعبير عن عواطف الشخصيات الفاعلة في المسلسل وحالتهم النفسية

[8] بوزيدي محمد، **جماليات الصوت والموسيقى التصويرية في السينما: الدلالة الفنية والتأثير السينمائي، مجلة آفاق سينمائية**، ع1، المجلد 6، 2019، ص 77.

في مختلف المواقف (الفرح، الحزن، استرجاع الذكريات ...) وكذا خلق جو من الإثارة لتشويق المشاهد للأحداث القادمة وجعله يشعر بأن شيئا ما على وشك الحدوث.

أما الأغاني فتمثلت في أغنيتين الأولى عبارة عن أغنية اللعبة الأولى (إشارة حمراء، إشارة خضراء) والثانية أغنية جاز Fly me to The Moon اختتم بها المخرج كل من الحلقة الأولى والثامنة من المسلسل والتي يعتبرها البعض متنفس الروح والقلب المثقل بالهموم والمواجع.

الجدول رقم (3) يمثل فئة أماكن تصوير مسلسل لعبة الحبار

أماكن التصوير	التكرار	النسبة
أماكن داخلية	186	82.30%
أماكن خارجية	40	17.70%
المجموع	226	100%

أظهرت النتائج المبينة في الجدول رقم (3) ارتفاع في نسبة الأماكن الداخلية التي صور فيها مسلسل لعبة الحبار والتي قدرت بـ 82.30%، وهي نسبة مرتفعة جدا مقارنة بمثيلتها التي تخص الأماكن الخارجية للتصوير التي بلغت نسبة 17.70%.

وتفسيرا لذلك نذكر أن محتوى المسلسل يدور حول مجموعة من الألعاب التي قام المخرج بتجسيدها واقعيا لخدمة الفكرة الأساسية لمسلسله والمتمثلة في ابراز الصراع على البقاء بين الشخصيات الفاعلة فيه من أجل الفوز بالجائزة المالية التي وعدو بها. لهذا استلزم الامر التصوير داخل استوديوهات أين تم بناء وتجسيد ديكورات خاصة بالألعاب، كما تم التصوير في أماكن داخلية أخرى لكن خارج الاستوديوهات تمثلت في البيت الذي يقطن فيه البطل هو ووالدته، صالة القمار أين ظهر البطل وهو يراهن على سباق الخيل مع صديقه، مركز الشرطة الذي قصده البطل لتقديم شكواه بعد العودة من اللعبة الاولى والمستشفى التي برز من خلالها البطل في حالة حزن وحسرة على تدهور وضع أمه الصحي الذي لم يكن له علم به ... أما الأماكن الخارجية فكان من أبرزها باحة دار الرعاية التي كشف من خلالها عن قصة البطلة الهاربة من كوريا الشمالية وعلاقتها بأخيها، الجزيرة التي صورت فيها مشاهد مطاردة الشرطي المتخفي (الدخيل) من طرف المنظرين للعبة، بالإضافة الى الشوارع، مدينة الملاهي، الشاطئ و الميناء... ويتضح لنا من ذلك ان المخرج قام باختيار أماكن تصوير مسلسله بعناية، حيث استطاع من خلالها إلقاء الضوء على البيئة الاجتماعية لبعض الشخصيات البارزة في المسلسل لإظهار الحالة المأساوية التي يعيشونها أو بالأحرى للكشف عن الأسباب التي دفعتهم للمشاركة في هذه اللعبة من جهة، وكذا تقديم تبريرات مسبقة لما بدر عنهم من تصرفات غير لائقة كالتبرير للعنف والقتل المجسد في المسلسل.

الجدول رقم (4) يمثل فئة الديكور في مسلسل لعبة الحبار

الديكور	التكرار	النسبة
ديكور طبيعي	60	%26.20
ديكور اصطناعي	169	%73.80
المجموع	229	%100

يمثل الجدول رقم (4) اجمالي نسب وتكرارات فئة الديكور المعتمد في مسلسل لعبة الحبار، وتظهر النتائج الديكور الاصطناعي كأكثر فئة استخداما وبنسبة قدرها 73.80% مقارنة بفئة الديكور الطبيعي التي قدرت بـ 26.20%.

ان مسلسل لعبة الحبار ومن خلال هذه النسب لا يختلف عن كل المسلسلات الدرامية أو الاعمال السينمائية التي تحتوي على عناصر الجذب و الابهار المتمثلة في الديكور الذي لا يمكن الاستغناء عنه ابدا، وهو ما لمسناه في هذا المسلسل حيث اهتم المخرج بجانب الديكور ونخص بالذكر الديكور الاصطناعي الأكثر اعتمادا فيه والذي شد به انتباه ونظر المشاهد خصوصا ما تعلق بالتصاميم الفريدة من نوعها للألعاب و التي ابرزت الجانب الجمالي والإبداعي لفريق العمل، حيث تم تصميمها بطريقة مبتكرة لم نعهدها ابدا في المسلسلات التي تنتمي الى صنف الدراما والجريمة.

ومن الديكورات التي تلفت الانتباه أيضا في هذا المسلسل الدمية الضخمة التي استخدمها المخرج في اول لعبة، وهي دمية تقوم باستشعار الحركة حيث تترصد حركة اللاعبين أثناء اللعبة وتطلق النار عليهم عند أي تحرك مشبوه لهم. كما اسرت هذه الدمية الجمهور وأثارت اعجابه لدرجة ان تم تقليدها وصنع نسخ منها في بعض الدول.

بالإضافة الى ذلك نذكر الجسر الزجاجي في الحلقة السابعة أين وجد اللاعبون أنفسهم مجبرين على التمييز بين الصفائح الزجاجية لمعرفة الصلبة من الهشة منها للوصول للجهة الثانية، فبالرغم من انه اصطناعي غير حقيقي الا انه استطاع خلق التوتر والرعب في نفوس المشاهدين كما لو انهم في مكان اللاعبين. والشيء الملاحظ أيضا في هذه الحلقة نوع آخر من الديكور الذي يعد غريب وغير مألوف اذ تم الاعتماد فيه على أجساد البشر العارية (رجال ونساء) المزخرفة بالألوان، مما يعكس الجرأة في الطرح التي

وصل لها القائمون على هذا العمل من جهة، والإشارة الى العودة مجددا – ربما – الى استعباد البشر من جهة أخرى، وهو ما يثير الحفيظة والاشمئزاز خاصة بالنسبة لنا كمسلمين، حيث أعز الإسلام الانسان وجعل لجسده حرمة وحفظ كرامته بدليل حديث أمير المؤمنين عمر بن الخطاب: (متى استعبدتم الناس وقد ولدتهم أمهاتهم أحرارا). كما جسد الديكور الاصطناعي البسيط في بعض المشاهد التي عكست طبيعة المكان الذي صورت فيه احداث المسلسل كالسوق الشعبية ومركز الشرطة الذي ميزته المكاتب، الرفوف والسجلات... أما الديكور الطبيعي فتجسد في بعض الأماكن الخارجية كالشوارع والجزيرة. ومن هنا يمكننا القول ان الديكور استطاع ان يعبر عن مقاصد المخرج ويبرز بعض القيم الضمنية التي لم يصرح بها قولا او فعلا.

الجدول رقم (5) يمثل فئة الألوان في مسلسل لعبة الحبار

الألوان	التكرار	النسبة
ألوان ساخنة	64	%32.49
ألوان باردة	45	%22.84
ألوان حيادية	88	%44.67
المجموع	197	%100

يتضح لنا من خلال الجدول رقم (5) أن الألوان الحيادية أخذت حصة الأسد من اجمالي الألوان الموظفة في مسلسل لعبة الحبار بنسبة بلغت 44.67%، تلتها الألوان الساخنة بنسبة 32.49%، ثم الألوان الباردة في آخر مرتبة بنسبة 22.84%.

وكما هو الحال بالنسبة للألوان فهي الأخرى ذات قيمة بالغة في الأعمال المرئية (التلفزيونية والسينمائية) اذ أن توظيفها يضفي على الصورة البصرية بعدا جماليا وفكريا، والذي من شأنه لفت انتباه المشاهد والتأثير عليه لا شعوريا الا أن هذا التأثير قد يختلف من شخص الى آخر كل حسب ثقافته ودلالة الألوان في بلده، فالألوان تستقي معانيها من المنظومة التي تتواجد فيها ... وتبقى أداة تعبيرية شخصية خاصة بكل مخرج تعكس رؤيته للواقع الذي يعالجه سينمائيا.[9]

وبناء على هذا وما تمت ملاحظته فان المخرج الكوري (هوانغ دونغ هيوك) تعمد التركيز على بعض الألوان دون غيرها، حيث وظفها بكثرة في جميع حلقات المسلسل وقد ظهرت بشكل واضح في كل من ملابس الشخصيات الفاعلة، الاكسسوارات وكذا ديكورات المسلسل وهي كالتالي: الأصفر، الأزرق، الأخضر، الأبيض، الأسود والوردي.

واذا تعمقنا في التحليل أكثر فنجد أن هذا التوظيف لم يكن عشوائيا و انما وفقا لنظرية الألوان الخمسة أو كما تعرف بالـ أو بنغ سيك حيث يدل كل لون على معنى معين في الثقافة الكورية، فالأصفر مثلا دلالة

[9] أحمد شريكي، **تعبيرية اللون في السينما**، https://www.asjp.cerist.dz/en/article/77250 ، 2022/05/27.

على الملك و يرمز عادة للنبلاء أيضا، الأزرق يمثل فصل الربيع بما يشتمل على تغيرات الحياة و طلب الرحمة الإلهية، الأبيض يرمز للأجداد كما يعد رمزا للنقاء، البراءة و الحياة أما الأسود فيمثل السيطرة و الحكمة البشرية.

الجدول رقم (6) يمثل فئة الإضاءة في مسلسل لعبة الحبار

الاضاءة	التكرار	النسبة
إضاءة طبيعية	17	%7.80
إضاءة اصطناعية	169	%77.52
إضاءة مختلطة	32	%14.68
المجموع	218	%100

تمثلت الإضاءة المستخدمة في حلقات مسلسل لعبة الحبار في الإضاءة الاصطناعية حيث جاءت في المرتبة الأولى وبأعلى نسبة قدرت بـ 77.52%، ثم تليها الإضاءة المختلطة بنسبة 14.68%، وأخيرا الإضاءة الطبيعية بنسبة 7.80%.

أخذت الإضاءة الاصطناعية النسبة الأعلى من بين نسب الإضاءة المستخدمة في مسلسل لعبة الحبار لأنها أتاحت لنا رؤية الأشياء والأشخاص بوضوح خصوصا الأماكن الداخلية كالقاعات والغرف التي لا تحتوي على أي منفذ من الضوء الطبيعي، وكيف ان الإضاءة تبين لنا الاتجاهات والمسافات الفاصلة بين الأشياء تبعا للحالة الدرامية. كما أنها تساهم في إيصال الرسالة المقصودة للمشاهد وباستخدام الضوء بطريقة إبداعية مميزة لتظهر لنا الصورة بشكل واضح على الشاشة، فالإضاءة اما تسيء للمشهد أو تظهره بشكل جيد ففي المشهد المتشائم او الذي يعبر عن حالة الفقر يجب ان تكون الإضاءة باهتة أما في حالة الغنى فيجب أن تكون الإضاءة مبهجة.[10] ومما اشتهرت به استعمالات الإضاءة في تاريخ السينما هو اثارة المعاني كالخوف والعواطف والرعب وحالات الاقصاء الفردي الهادف الى اشعار الآخر بالخطر.[11]

وقد جسدت مختلف المناظر في حلقات مسلسل لعبة الحبار عن طريق الإضاءة الاصطناعية لان أغلب مشاهد الحلقات صورت في أماكن داخلية مغلقة كغرفة نوم اللاعبين، أماكن مكوث الشخصيات الهامة

[10] اطلع عليه بتاريخ: 2022/05/26، 19:37، Doc.aljazeera.net.

[11] قدور عبد الله الثاني، **سيميائية الصورة: مغامرة سيميائية في أشهر الارساليات البصرية في العالم**، مؤسسة الوراق للنشر والتوزيع، الأردن، 2008، ص 204.

وقائد اللعبة، قاعات اجراء الألعاب وممرات داخلية ... حيث خلقت الإضاءة الاصطناعية إحساسا بالعمق المكاني وكذا النفسي للاعبين فتنوعت بين الرئيسية التي استخدمت في القاعات الكبيرة والواسعة، اذ أبرزت شكلها وجسدت التكوين الأساسي للموضوع.

أما الإضاءة الخلفية فلمسناها عند قيام اللاعبين بالصراع مع الوقت والمنافسة لبلوغ خط النهاية قبل نفاذ الوقت اللازم للألعاب وكيف أظهرت قيمة كل ثانية. أما الإضاءة الجانبية فاستخدمت للتركيز على جانب واحد من اللاعبين اللذين اختاروا العزلة وإبداء الحزن من خلال عمق الظل الذي تحدثه الاجسام.

أما الإضاءة الامامية فاستخدمت للتركيز وتسليط الضوء على الشخصيات الفاعلة أو الرئيسية في اللعبة لإعطائهم وضوحا في الملامح وتفاصيل أكثر للموضوع الذي يجسده هؤلاء الممثلين، فأول ما يلفت انتباهنا في معظم المشاهد ذات الإضاءة المباشرة الامامية الموضوع فالغاية من هذه الإضاءة جعل المشاهد يركز عليه منذ البداية وبهذا يحتل الموضوع المصور مركز الانتباه.

كما جاءت الإضاءة المختلطة لتدعم بعض مشاهد المسلسل التي صورت في أماكن مغلقة لكنها تحتوي على مصدر ضوء طبيعي لم يكن كافيا لإظهار الشخصيات والأماكن نذكر من بينها المشاهد التي صورت في مركز الشرطة ودار الرعاية حيث دعم هذا المزيج هذه المشاهد وأظهرها بوضوح أكثر، واستخدمها المخرج غالبا لإظهار الأحداث الجارية وضمان تسجيل مشاهد واضحة المعالم.

اعتمد المخرج على الإضاءة الطبيعية في مشاهد قليلة من حلقات المسلسل (بنسبة قدرت بـ 7.80%) التي صورت في الأماكن المفتوحة (الخارجية) كالجزيرة، على متن القارب وفي عرض البحر حيث كانت الشمس مصدر ضوء كاف، كما أعطت السحب اضاءة ناعمة ومتوازنة ساعدت على ظهور الأشخاص بوضوح وبشكل طبيعي. أما في الليل فقد اعتمد المخرج على ضوء القمر المنعكس على سطح البحر، حيث أعطى إضاءة واسعة للمكان مما سمح برؤية أوضح كان الهدف منها غالبا اظهار المكان والأشخاص لا المواضيع. وكل هذا لبث الشعور بالمصداقية لدى المشاهد وجعله يقتنع بما يراه من مشاهد على الشاشة.

الجدول رقم (7) يمثل فئة الإكسسوارات في مسلسل لعبة الحبار

الاكسسوارات	التكرار	النسبة
إكسسوارات بسيطة	73	%58.87
إكسسوارات فخمة	51	%41.13
المجموع	124	%100

تشير بيانات الجدول أعلاه رقم (7) الى نسب الاكسسوارات التي ظهرت في مسلسل لعبة الحبار، حيث شكلت نسبة الاكسسوارات البسيطة فيه أكبر نسبة 58.87% مقارنة بالاكسسوارات الفخمة التي شكلت نسبة 41.13% من مجموع الاكسسوارات.

ومن خلال الجدول نلاحظ انه تم الاعتماد على الاكسسوارات البسيطة في المسلسل وذلك راجع الى نوع المسلسل في حد ذاته، فهو من النوع الذي يطرح المشاكل الاجتماعية والاقتصادية التي يعيشها المجتمع الكوري فالممثلين في هذا المسلسل جسدوا دور اللاعبين الذين يمرون بظروف صعبة جدا وهم مدينين بشكل كارثي وبمبالغ هائلة لا يستطيعون سد حاجياتهم فكيف يستطيعون اقتناء اكسسوارات غالية وفخمة؟ في حين أن أوضاعهم الاقتصادية على الحافة لان التهديد الكبير في هذا المسلسل هو الدين، حيث ان 456 لاعبا مثقلا بالدين الذي أرغمهم على التنافس المميت للفوز بالمال وتحسين أوضاعهم المعيشية، لهذا كانت نسبة الاكسسوارات البسيطة كربطات الشعر، الدبابيس و بعض الحلي مرتفعة لكي تعكس وضعهم المادي، فمن خلال الاكسسوارات يمكن خلق حتى و لو بالإيحاء وجعل الصورة مطابقة للواقع حينما يستخدم الممثل نفس الاكسسوارات التي يستخدمها في حياته الاعتيادية الحقيقية،[12] فهو يعكس بهذا خلفية تحاكي المشهد العام أو الحياة الواقعية أو الحالة الاجتماعية للناس في الأساس و يجعل المشاهد يصدق حقيقة الموضوع الذي تعكسه الحلقات، اذ تشكل الاكسسوارات و لأسباب متعددة منظومة مستقلة من العلامات يستعملها الممثل لتحقيق شيء من الألفة و الارتباط الطبيعي حيث يشعرنا بشيء من الصدق في الأداء.[13]

[12] جوليان هيلتون، **نظرية العرض المسرحي**، ترجمة نهاد صليحة، مركز الشارقة للإبداع الفكري، دائرة الثقافة والاعلام، الشارقة، 1995، ص178.

[13] مرجع سابق، ص178.

فحين تمسك الفتاة الصغيرة بالمظلة مثلا و تتجه بها نحو ابيها و هي تمسكها بقوة لتجعله يحتمي بها من المطر يصبح المشهد دافئا يحمل معنى الروابط الاسرية القوية رغم تفكك الاسرة (الطلاق) ومدى تعلق الفتاة بابيها. فالاكسسوارات على الرف او في الدرج لا تعدوا كونها جمادا لا روح فيها لكنها ما ان تعتلي جسد الممثل حتى تصبح جزءا حيا من شخصيته، فهي تتحكم في حركته وتعبيراته وتؤثر في سلوكه العام بصورة مباشرة.

وللاكسسوارات أيضا وظيفة جمالية تساهم في تشكيل الصورة النهائية العامة للعرض، هذا بالإضافة الى طاقاتها الاشارية التي تساهم في الإفصاح عن معاني الاحداث ودلالات الشخصيات، ومن الناحية العملية البحتية فهي تساهم مع الملابس والمكياج في تحقيق عدد من الأهداف العامة الواضحة فهي تقوم بدور المؤثر الشامل الذي يحدد عمر الشخصية وجنسها ومزاجها الخاص وملامحها المميزة، وانتمائاتها الاجتماعية وكأنها فهرس كامل يلخصها مستوى الصورة طبع الشخصية وطبيعتها.[14]

من مشاهد حلقات المسلسل يظهر لنا ان الاكسسوارات الفخمة كانت من نصيب الشخصيات الغنية التي مثلت الحلقة الأقوى ذات السلطة وتمثلت في ساعات ثمينة، أحذية جلدية فخمة، أطقم غالية وربطات عنق أنيقة وقد لمسنا الفخامة حتى في أماكن مكوث هذه الشخصيات حيث ابرزت الطابع الراقي، المكانة العالية و الرفيعة لهؤلاء و ليس هذا فقط بل وصل الامر الى البذخ كارتداء الأقنعة المرصعة بالجواهر وتدخين السيجارة ذات اللفائف الكثيرة باهظة الثمن المعروفة عنها انها تجسد مدى القوة و المكانة المرموقة و الطبقة المخملية الغنية في المجتمع كرجال الاعمال و أصحاب الشركات و النقود و عكس ما كان يدخن اللاعبين من سجائر عادية تبدو في متناول الجميع و بهذا فان الاكسسوارات الفخمة تحمل دلالات كثيرة كالطبقة الارستقراطية و ترمز الى الدرجة الرفيعة و الفرق بين الشخصيات العامة و اللاعبين البسطاء و تظهر الطبقات الاجتماعية و الفوارق الاجتماعية في المجتمع .

[14] جوليان هيلتون، مرجع سابق، ص–ص 142–143.

الجدول رقم (8) يمثل فئة اللقطات المستخدمة في مسلسل لعبة الحبار

اللقطات	التكرار	النسبة
اللقطة العامة	45	%3.28
اللقطة الشاملة	189	%13.76
اللقطة المتوسطة	131	%9.53
اللقطة الامريكية	72	%5.24
اللقطة الإيطالية	40	%2.91
اللقطة الصدرية	436	%31.73
اللقطة الحزامية	126	%9.17
اللقطة الكبيرة	289	%21.03
اللقطة الكبيرة جدا	46	%3.35
المجموع	1374	%100

تبين بيانات الجدول رقم (8) اجمالي نسب وتكرارات لقطات الكاميرا المستخدمة في تصوير مضامين العينة الخاضعة للتحليل وتظهر النتائج مبدئيا التنويع في استخدام لقطات الكاميرا، كما توضح أن اللقطة الصدرية طغت على مجمل لقطات الكاميرا المعتمدة في عينة الدراسة وتمثل نسبة 31.73% لتاتي في المرتبة الأولى، تليها اللقطة التصويرية الكبيرة في المرتبة الثانية مسجلة نسبة 21.03% هذا المستوى من التصوير له دلالة في ابراز تفاصيل الأشياء الصغيرة ولفت النظر الى أشياء محددة في بيئة التصوير.

جاءت في المرتبة الثالثة اللقطة الشاملة بنسبة 13.76%، التي تظهر البنايات والحشود من الناس ولا تظهر فيها التفاصيل بوضوح تام، في حين كانت المرتبة الرابعة لكل من اللقطة المتوسطة بنسبة 9.53% واللقطة الحزامية بنسبة 9.17%، فاللقطة المتوسطة هنا استخدمت في تقديم الشخصيات من رؤوسهم الى اخمس قدميها اما اللقطة الحزامية فاستخدمت في اظهار الشخصيات من اعلى الراس الى الخصر او الحزام.

وفي المرتبة الخامسة نجد اللقطة الامريكية بنسبة 5.24% وهذه اللقطة تغطي من أعلى الراس الى الركبة، وفي المرتبة السادسة تأتي اللقطة الكبيرة جدا بنسبة 3.35% واللقطة العامة بنسبة 3.28% وهي لقطة

تأسيسية تغطي المحيط العام بمعنى الجو العام للمسلسل. أخيرا وفي المرتبة السابعة نجد اللقطة الإيطالية بنسبة 2.91% والتي تستخدم لإظهار الشخصية من اعلى الرأس إلى تحت الركبتين أي الى الساق.

لكل لقطة كاميرا معنى معين تعبر عنه كما انها تزيد من عمق المضمون عن طريق دلالاتها المتنوعة والمتعددة ولذلك مجموعة اللقطات تبني تأثيرا كاملا وتعطي معنا واضحا لا يمكن ان تبلغه لقطة واحدة.[15] فاللقطة تبدأ من لحظة إدارة الكاميرا في وضع معين الى ان تتوقف أو يتم الانتقال الى منظر آخر، وتجمع اللقطات مع بعضها لتكون مشهد أو مشاهد ثم بعدها يكون لنا حلقة واضحة المعالم.

وتتميز الصورة المتحركة أو الفيلمية كمفردة من مقومات اللغة المرئية وبانها صورة مركبة ذات رموز تكنولوجية أو إنسانية تحمل شيء من المعاني والمستويات الدلالية التي يعبر عنها النص المكتوب وتخلق المعنى الكامن لشيء المادة الحقيقي بواسطة فكر الانسان وفق عملية فنية إبداعية.[16]

وتظهر نتائج الجدول (8) ان المخرج استعان بمختلف لقطات الكاميرا والتي ساعدت في تحقيق الوظيفة التعبيرية والجمالية للصورة وتساهم بشكل فعال في ان تكون اللقطات المصورة جمالية تجذب المشاهد وتثير انتباهه، كما تبرز النتائج أعلاه أهميتها في المساعدة على تقفي المعاني الحقيقية التي تنقلها مضامين حلقات مسلسل لعبة الحبار الخاضع للتحليل لمعرفة الواقع وتوضيحه لهذا تعتبر الصورة إعادة تشكيل للواقع.

ان اللقطات المستخدمة في مسلسل لعبة الحبار تظهر اهتماما ملحوظا بالموضوع والقضية التي يعالجها المسلسل، حيث عرفت الاحداث بطريقة جذابة فهي وسيلة للتنوع البصري التي من خلالها يتم دفع المشاهد الى الاندماج مع الاحداث بإثارة عواطفه حيث ان كل نوع من أنواع اللقطات يختلف عن الآخر في نوع الرسائل التي يقوم بتوصيلها فكل نوع يجسد معنى معين وأثر معين لدى المشاهد.

---

[15] وهيبة مسامح، **المعالجة الإعلامية للقضايا الاجتماعية في البرامج التفاعلية في الفضائيات العربية: دراسة تحليلية لبرنامج قمرة2 على قناة MBC1**، أطروحة دكتوراه، تخصص اشهار وعلاقات عامة، جامعة محمد لمين دباغين، سطيف، 2021، ص 346.

[16] نسيمة البطريق وعادل عبد الفقار، **الكتابة للإذاعة والتلفزيون**، المركز المصري للكتاب، مصر، 2005، ص-ص 90-91.

نجد ان اللقطة الصدرية او القريبة من الصدر ابرزت ملامح الشخصيات ولغة جسدها من اشارات وحركات كما عكست ردة افعالهم، وغالبا ما ركزت على تقاسيم الوجه خصوصا عند وقت القيام بالألعاب، حيث كان الممثلون في حركة دائمة مع مشاعر مختلفة كل مرة لهذا ركز المخرج على استخدامها بكثرة للتعبير عن روح شخصية معينة ومزاجها ومواقفها الذهنية التي تجعل المشاهد يركز عليها خصوصا وان المسلسل احتوى على مشاهد امتزج فيها الرعب مع الدهشة والإحباط ... وبالتالي كثرة الانفعالات وتنوعها.

وتظهر اللقطة الكبيرة في المسلسل بنسبة تتقارب واللقطة الصدرية، كون المسلسل يحتوي على الكثير من الألعاب والتفاصيل التي سعى المخرج الى تقريبها للمشاهد خصوصا شكل الألعاب وتعابير الوجه. كما تمتاز هذه اللقطة بالعمق وتستخدم لإبراز صفة او منح المشاهد الإحساس بالمشاركة.

وعليه تعد الصورة كافية للإقناع فهي ابلغ من الكلام ومن خلالها يمكن للمشاهد فهم كل المعاني فلها فاعلية وقدرة كبيرة في التأثير على عواطف المشاهد.

الجدول رقم (9) يمثل فئة القوالب الفنية في مسلسل لعبة الحبار

القالب الفني	التكرار	النسبة
الاكشن / الاثارة	42	%23.33
الكوميديا	08	%4.44
الجريمة / الغموض	73	%40.56
الدراما	56	%31.11
الرومانسية	01	%0.56
المجموع	180	%100

ظهر المسلسل الكوري لعبة الحبار في قالب الجريمة والغموض بنسبة 40.56% وهي أعلى نسبة، تلاها قالب الدراما بنسبة متقاربة نوعا ما قدرت بـ 31.11%، ويعد وجود هذان القالبان معا في الصدارة امرا منطقيا لما ترويه حلقات المسلسل من احداث درامية تتخللها مشاهد الجريمة والغموض، وحتى الاثارة والاكشن التي بلغت نسبة 23.33%، كما تضمن المسلسل بعض المشاهد الكوميدية التي بلغت نسبتها 4.44% وتمثلت في التصرفات الصبيانية التي قام بها الشخصية الرئيسية (اللاعب 456)، لتأتي الرومانسية في آخر مرتبة بنسبة 0.56%.

من الملاحظ من حلقات المسلسل القصيرة انه أقرب الى كونه فيلم حيث احتوى على 9 حلقات قصيرة متتالية، منسجمة ومترابطة نجد فيها الاحداث تتسلسل وتكمل بعضها وتكشف الغموض حلقة بعد حلقة. فاذا كانت الدراما تحاول نقل صورة عن الواقع الاجتماعي فمن ضمن هذه الصور ما تقدمه عن ومن صور الجريمة والغموض القتل والمطاردات العنيفة، حيث يكون بها كم كبير من السلوكيات التي تقدمها الشخصيات بغض النظر عن دورها أو أهميتها في المسلسل. ومن سمات هذه المسلسلات ان الحركة لا تتوقف فيها ووجود الاثارة وجو المغامرة لما يوجد طرفان في النزاع البطل الذي يمثل الخير ونظيره الذي

يمثل الشر. وتتربع الدراما على قائمة الأنواع الأخرى بأكملها بل أنها تعتبر نوعا رئيسيا يقع تحتها العديد من التصنيفات الفرعية الأخرى مثل الكوميديا، الرومانسية أو دراما البطولات.[17]

وبهذا يمكن القول ان المخرج الكوري لمسلسل لعبة الحبار قدم لنا هذا العمل الدرامي في قالب مزج فيه بين الجريمة والغموض كون قصة المسلسل تدور حول العاب مميتة ومزج معها أيضا الاثارة والاكشن الذي لمسناه في عدة مشاهد من الحلقات، كما تخللتها بعض الكوميديا في مواقف مضحكة. مما مكن المسلسل من الانتشار الجماهيري. تحتل الدراما مكانة مهمة بين مختلف البرامج الأخرى لما تتمتع به من نشاط رمزي يعتمد على التوحيد بين الجمهور من ناحية، والشخصيات والأفكار والاحداث من ناحية أخرى ومن ثم يمكن الاستفادة منها في اكساب الجمهور القيم، المعارف، المدركات والاتجاهات الإيجابية والاتجاهات السلبية.[18]

حيث تقتبس الدراما مادتها من واقع الحياة مما يتيح للمشاهدين رؤية مشاكل وموضوعات تمس حياتهم اليومية، وهو ما جسده المخرج في مسلسل لعبة الحبار حيث تناول عدة مشاكل واقعية يعاني منها المجتمع الكوري كمشكلة الديون، الانتحار، القمار، الرأسمالية وآثارها السلبية، كما كشف عن معاناة العامل الأجنبي البسيط في كوريا ونظرة المجتمع له من خلال طريقة التعامل معه. مما زاد من شعبية هذا المسلسل لدى مختلف شرائح المجتمع التي لمست فيه تجسيدا لواقعهم المزري ومعاناتهم في الحياة الحقيقية.

[17] https://www.feedo.net/lifestyle/arts/cinema/cinema.htm أطلع عليه بتاريخ 2022/05/28.

[18] محمد محمد عمارة، مرجع سابق، ص 48.

الجدول رقم (10) يمثل فئة الإستمالات الإقناعية في مسلسل لعبة الحبار

الاستمالات الاقناعية	التكرار	النسبة
استمالات عاطفية	103	%52.28
استمالات عقلية	78	%39.59
مزيج بينها	16	%8.12
المجموع	197	%100

يبين الجدول رقم (10) اجمالي نسب وتكرارات أنواع الاستمالات الاقناعية الموظفة في حلقات مسلسل لعبة الحبار، حيث توضح النتائج ان الاستمالات العاطفية جاءت في المرتبة الأولى بنسبة 52.28%، تلتها الاستمالات العقلية في المرتبة الثانية بنسبة 39.59%، وهو ما يشير الى تنويع المخرج في توظيفهما معا بغض النظر عن التباين الطفيف في نسب كل منهما، اما المزج بينهما فجاء في المرتبة الاخيرة وشكل نسبة 8.12%.

ويعتبر الأسلوب العاطفي من اكثر الأساليب الإقناعية استخداما التي تضع المشاهد في سياق عاطفي ملائم لهدف الرسالة الاقناعية من خلال مخاطبة مشاعره ومحاولة لمسها ثم التأثير عليه عاطفيا ووجدانيا، وقد لاحظنا من خلال حلقات المسلسل تنويع في توظيف هذا الأسلوب الذي جمع بين التخويف في المشاهد العنيفة الدموية وتحريك المشاعر الداخلية للمشاهد التي تجعله يتعاطف مع الشخصيات في المشاهد الدرامية، حيث استطاع ابطال المسلسل خلق مجموعة من المشاعر تجسدت في الشعور بالذنب، الامتنان، الندم، الاحراج ... واظهار الغضب، الغيرة، الشفقة والخوف من المجهول ... فالإقناع عموما فن وطريقة حمل الآخرين على التفكير والسلوك في الاتجاه المرجو من خلال عملية اتصالية لإيصال الأفكار، الاتجاهات، القيم والمعلومات اما ايحاء او تصريحا عبر مراحل معينة وفي ظل حضور شروط موضوعية وذاتية مساعدة، فالإقناع بذلك يعتمد على العلاقات ذات الطابع العاطفي من جهة وعلى الحجج من جهة أخرى في الوقت ذاته.[19] لذلك فان توظيف مجموعة من الأساليب الاقناعية العاطفية يستهدف البنية النفسية

[19] صورية لعرابة، **البعد الإتصالي لاستراتيجية التسويق في المؤسسات الاقتصادية**، رسالة ماجستير، جامعة قسنطينة3، الجزائر، 2008، ص-ص 101-102.

للفرد والتي تصب في نتيجة واحدة هي التأثير الذي يتجسد في صورة تعديل سلوك أو تغيير اتجاه أو تبني قيم جديدة أو الحفاظ عليها وتعزيزها.

كما تضمن الجدول أسلوب اقناعي اخر وهو الأسلوب العقلي الذي قدرت نسبته بـ 39.59% وهو أسلوب موضوعي وفعال في صياغة الرسالة الاقناعية، اذ يقوم على مخاطبة العقل عن طريق تقديم الحجج والبراهين وكذا الأدلة والحقائق العلمية. وهو ما برز لنا في حلقات المسلسل من خلال التذكير الدائم بعدم اجبارية المشاركة في الألعاب مع إمكانية الانسحاب منها إذا توفرت بعض الشروط، تقديم شرح للألعاب لضمان العدل والمساواة بين اللاعبين، وكذا اعمال العقل لوضع استراتيجيات للعب واستخدام العمليات الحسابية لتقدير نسبة النجاح والفشل، بالإضافة الى تقديم احصائيات عن ارتفاع الديون الاسرية في كوريا عبر نشرة الاخبار في آخر حلقة وغيرها من الأدلة والبراهين التي اضفت نوع من الموضوعية والمصداقية على المسلسل.

3-2-2 تحليل فئات المضمون ' كيف قيل؟ '

الجدول رقم (11) يمثل فئة الشخصيات الفاعلة في مسلسل لعبة الحبار

الشخصيات	التكرار	النسبة
شخصيات رئيسية	494	70.27%
شخصيات ثانوية	209	29.73%
المجموع	703	100%

يتضح لنا من خلال الجدول رقم (11) بروز فئة الشخصيات الرئيسية كأعلى نسبة مسجلة حيث قدرت نسبتها بـ 70.27%، في حين بلغت نسبة فئة الشخصيات الثانوية 29.73% وهي نسبة ضئيلة مقارنة بسابقتها.

وعليه نستنتج أن المخرج ركز بدرجة كبيرة على الشخصيات الرئيسية في تجسيد مختلف القيم المتضمنة في مسلسل لعبة الحبار، ومن بين أبرز هذه الشخصيات نذكر اللاعب 001 (أوه ايل نام) الذي تقمص دور رجل مسن مصاب بورم في المخ وجسد عجز وضعف الانسان وقلة حيلته عند الكبر في أولى حلقات المسلسل، لنكتشف في آخر حلقة أنه الرأس المدبر وصاحب فكرة هذه الألعاب ليبرز الوجه الآخر له الذي اتسم بالأنانية، غياب الإنسانية واستغلال السلطة والمال في أمور غير أخلاقية وقانونية. أما الشخصية الثانية فتمثلت في اللاعب 456 (سيونغ جي هيون) وهو البطل الرئيسي للمسلسل الذي آلت به أوضاعه السيئة وفشله في حياته المهنية الى الطلاق وادمان القمار الذي جعل منه شخصا غير مسؤول يعيش على اعالة والدته المسنة له. كما صدرت عنه العديد من القيم السلبية، حيث ظهر في بعض المشاهد عاقا بوالدته من خلال اعلاء صوته عليها، بالإضافة الى سرقة أموالها للمقامرة بها، الكذب على ابنته، والاحتيال على الرجل العجوز في لعبة الكرات الزجاجية لينجو بنفسه من الموت، بالرغم من اظهاره لعكس ذلك في حلقات أخرى سبقتها، حيث جسد معنى الاحترام والتعاطف في العلاقة التي جمعته بالرجل العجوز من جهة، والاهتمام، الايثار، التعاون، الشكر والامتنان في علاقته مع الشخصيات الأخرى. وهو ما أكد لنا ان غريزة البقاء لدى الانسان تدفعه أحيانا الى التخلي عن مبادئه وفعل أي شيء للظفر بحياته.

كما ظهر اللاعب رقم 218 (تشو سانغو وو) كثالث أبرز شخصية في المسلسل، ميزه الذكاء والجشع الذي اعمى بصيرته وكان سببا في نهاية مسيرته المهنية، حيث أقدم على اختلاس أموال عملائه واستثمارها في عقود مستقبلية آلت به الى الإفلاس والمشاركة في اللعبة اين زاد جشعه أكثر مما غيب انسانيته ودفعه للغدر والاحتيال من أجل الكسب. بالإضافة الى بروز شخصيتين رئيسيتين جسدتا احدى فئات المجتمع الكوري المتمثلة في فئة الأجانب، حيث قدمت اللاعبة 067 (كانغ ساي بايوك) دور شابة هاربة من كوريا الشمالية تسعى لفعل المستحيل من اجل إعادة لم شمل عائلتها، واتسمت بالانطوائية والفظاظة في التعامل لانعدام ثقتها في الغير. أما الشخصية الثانية فجسدها اللاعب 199 (علي عبدول) بدور عامل باكستاني مهاجر يعاني من التهميش والاستغلال وسوء المعيشة فكانت المشاركة في اللعبة الحل الوحيد لتحسين أوضاعه، غير ان طيبته الزائدة وقلة حيلته ودهائه كانتا سببا في موته. وظهرت شخصيات أخرى رئيسية مثلت حثالة المجتمع في صورة رجل عصابة وغد وامرأة لعوب وطبيب شوه مهنة الطب وسمعة الأطباء. ولا يفوتنا أن ننوه أيضا الى الدور الذي لعبته الشخصيات الثانوية في تجسيد القيم هي الأخرى، رغم قلة نسبتها مقارنة بنسبة الشخصيات الرئيسية، الا انها استطاعت التعبير عن قيم الطاعة، المتاجرة بالأعضاء والتنكيل بالجثث ... من خلال حراس اللعبة، واللامبالاة، الشذوذ الجنسي، الاستعباد وغيرها من القيم السلبية التي جسدت من قبل الشخصيات الهامة V.I.P.S في المسلسل.

الجدول رقم (12) يمثل فئة جنس الشخصيات الفاعلة في مسلسل لعبة الحبار

الجنس	التكرار	النسبة
ذكر	347	%78.15
أنثى	97	%21.85
المجموع	447	%100

يبين الجدول رقم (12) جنس الشخصيات الفاعلة في مسلسل لعبة الحبار، فبالرغم من توظيف كلا الجنسين فيه الا ان جنس الذكر سجل اعلى نسبة قدرت بـ 78.15% في حين شكل جنس الانثى نسبة قليلة بلغت 21.85%.

وهذا ان دل على شيء فما يدل الا على تغليب الجنس الذكري على الانثوي وذلك راجع لطبيعة المسلسل الذي يتناول بشكل كبير العنف و الآفات الاجتماعية السلبية، و التي كانت قد صدرت أغلبها عن الرجال قولا وفعلا، باعتبار ان الرجل بطبيعته البيولوجية يميل اكثر الى استخدام العنف و القوة في التعامل، كما ان اختلاف الأدوار بين الرجل والمرأة في المجتمع تجعله الأكثر عرضة وتبني لمختلف الآفات الاجتماعية وذلك لكثرة احتكاكه بالعالم الخارجي، و هو ما ابرزه المخرج من خلال توظيف الرجال في أدوار رجال العصابات و مدمني القمار ... ليؤكد على ذلك. بينما ينظر للمرأة دائما نظرة إيجابية اذ تعد اللبنة الأساسية في صلاح المجتمع ولا تربط عادة بالعدوانية وفساد الاخلاق، الا ان هذا لا ينفي وجود نوع من الحالات الشاذة أين أصبحت بعض النساء تمارسن أعمال غير أخلاقية وقانونية مثلها مثل الرجال وهو ما عبر عنه المخرج في بعض مشاهد المسلسل أين ظهرت المرأة (شخصيات رئيسية) وهي تدخن، تسرق، تعنف وتمارس الرذيلة ... ملغيا بذلك الصورة النمطية للمرأة في المسلسلات والتي لطالما حملت عنوان التضحية والصبر على المعاملة السيئة وقسوة الحياة وكانت رمزا للخضوع للرجل وطاعته.

الجدول رقم (13) يمثل فئة القيم في مسلسل لعبة الحبار

القيم	التكرار	النسبة
القيم العقائدية	35	%6.78
القيم العلمية	58	%11.24
القيم السياسية	88	%17.05
القيم الاقتصادية	15	%2.91
القيم الاجتماعية	244	%47.29
القيم الجمالية	76	%14.73
المجموع	516	%100

يتضح من خلال الجدول رقم (13) تنوع في القيم المتضمنة في مسلسل لعبة الحبار وتباين كبير في نسبها، حيث جاءت القيم الاجتماعية في المرتبة الأولى بأعلى نسبة مسجلة وهي 47.29%، تلتها في المرتبة الثانية القيم السياسية بنسبة 17.05%، ثم القيم الجمالية في المرتبة الثالثة بنسبة 14.73%، أما المرتبة الرابعة فعادت للقيم العلمية التي بلغت نسبة 11.24%، في حين مثلت القيم العقائدية والاقتصادية أدنى المراتب، المرتبة الخامسة والسادسة على التوالي بنسب بلغت 6.78% و2.91%.

واستخلاصا لما سبق ذكره فان هذه النتائج تعد منطقية لحد ما، فلا عجب في أن تأتي القيم الاجتماعية في صادرة هذه القيم كون المسلسل يجسد قصة شخصيات من الفئات الأكثر عرضة للتهميش الاجتماعي وممن يعانون من الاغتراب في الحياة الواقعية في كوريا الجنوبية، حيث سلط المخرج الضوء على الحياة البائسة التي يعيشونها وقلة حيلتهم التي دفعتهم للمخاطرة بكل ما لديهم من اجل حصد المال فكان بذلك العنف والجشع عنوانها. كما أظهر جانبا من العلاقات الإنسانية بين شخصيات المسلسل والتي جسدت في الاحترام، التسامح مع الآخر الذي برز لنا من خلال العلاقة التي جمعت بين اللاعب الباكستاني وفريقه في اللعبة وكذا العنصرية التي تعرض لها من جهة أخرى، بالإضافة الى التعاطف وثقافة الاعتذار من الغير عند الخطأ... أما بالنسبة للقيم السياسية و الاقتصادية فجسدت السبب الرئيسي وراء تورط هؤلاء في لعبة مثل لعبة البقاء على قيد الحياة، الذين أثقلت الديون والأعباء المالية كواهلهم و التي عبرت عن الآثار

الجانبية للرأسمالية الناتجة عن التفاوت في توزيع الثروات وعدم العدالة الاجتماعية. كما تجسدت في شخصية اللاعب 218 الذي لعب دور وسيط استثمار هارب من العدالة، حيث قام باختلاس أموال عملاءه وتزوير المستندات بالإضافة الى جرائم مالية أخرى، والاستثمار فيما سماه بالعقود المستقبلية التي آلت به للإفلاس.

كما تجلت القيم الجمالية في ابراز جمال الطبيعة بالإضافة الى جمالية المحيط، حيث أظهرت بعض الأماكن نظافته كالشوارع الرئيسية ومحطة الميترو... وبالمقابل بينت أماكن أخرى نقيض ذلك كصالة القمار والمراحيض العمومية المتسخة... ليضفي المخرج على مسلسله سمة الواقعية التي من شأنها التعبير عن حقيقة البيئة التي تنتمي لها مختلف الشخصيات الفاعلة فيه.

بينما برزت القيم العلمية من خلال المنافسة بين الشخصيات أين دفعت بهم غريزة البقاء الى اعمال العقل ووضع استراتيجيات للعب والنجاة بأنفسهم فكانت الدقة وتثمين الوقت العامل الحاسم في ذلك.

وفيما يخص القيم العقائدية فبالرغم من قلة نسبتها الا انها برزت في نمطين منها ما هو مصرح به أي قيم واضحة تمثلت في التعصب الديني، قوة الايمان، التعبد والاستهزاء بالدين ... حيث جسدتها شخصيتين في المسلسل من جنس ذكر وانثى قولا وفعلا. وأخرى ضمنية عبر عنها شكل الصليب في صناديق الموتى بالإضافة الى اتخاذه كعلامة للتمييز بين هذه الصناديق، كما استهل المخرج بداية الحلقة الأخيرة من مسلسله بظهور شخص في الشارع يحمل قطعة خشبية على شكل صليب ويدعو الناس الى اتباع الديانة المسيحية من خلال التلفظ بعبارات لاذعة وترهيبية.

الجدول رقم (14) يمثل مصادر القيم في مسلسل لعبة الحبار

المصدر	التكرار	النسبة
المعتقد	07	%8.14
الأسرة	16	%18.60
المجتمع	31	%36.05
المؤسسات التعليمية	04	%4.65
الاصدقاء	27	%31.40
وسائل الاعلام	01	%1.16
المجموع	86	%100

يوضح الجدول أعلاه رقم (14) تكرارات ونسب مصادر القيم في مسلسل لعبة الحبار، وقد تبين ان نسبة القيم المأخوذة من المجتمع احتلت المرتبة الأولى بنسبة 36.05%، ثم تليها القيم المأخوذة من الأصدقاء في المرتبة الثانية وبنسبة 31.40%، أما المرتبة الثالثة فجاءت من نصيب الأسرة بنسبة 18.60%، ويأتي بعدها المعتقد في المرتبة الرابعة بنسبة 8.14%، ثم المؤسسات التعليمية في المرتبة الخامسة كمصدر للقيم بنسبة 4.65% وأخيرا وسائل الاعلام في المرتبة السادسة بنسبة 1.16%.

لكل مجتمع قواعده ونظمه المستمدة من مصادر معينة، حيث توجد تصرفات يسمح بها وتصرفات ممنوعة، تصرفات مستحبة وأخرى موضوع استهجان، كما هو الحال بالنسبة للمجتمع الكوري الذي يعتبر من المجتمعات المحافظة، اذ يقوم على مجموعة من القواعد والنظم الخاصة به التي تنظم الحياة فيه وتحفظ استقراره.

ومن خلال النتائج المتوصل اليها نلاحظ ان اغلب القيم التي تضمنها المسلسل كان مصدرها الأساسي المجتمع لان المسلسل تدور احداثه في كوريا الجنوبية وحول المجتمع الكوري بالإضافة الى ان اغلب الشخصيات الفاعلة فيه كورية الجنسية، حيث رصدنا ذلك في سلوكيات الشخصيات وكذا طريقة التعامل بينها والتي عكست معظمها العادات والتقاليد الكورية التي نشأ وترعرع عليها هؤلاء. كما يجدر الإشارة هنا الى ان بعض القيم التي ظهرت في المسلسل تعتبر دخيلة عن المجتمع الكوري ونذكر منها الإباحية التي

جسدت في احدى مشاهد الحلقة الرابعة وكذا الشذوذ الجنسي في احدى مشاهد الحلقة الثامنة، وهي أمور لم نشهدها من قبل في المسلسلات الكورية السابقة اذ يعد النقاء الجنسي أهم ما ميزها وما جعلها تحظى بشعبية كبيرة خاصة في المجتمعات العربية.

أما بالنسبة للمعتقد كمصدر للقيم فكانت نسبته منخفضة، حيث ركز المسلسل على الجوانب المادية للحياة ومختلف أشكال الترف على حساب الجوانب الجوهرية لها وهذا راجع الى طبيعة المجتمع الكوري الذي يكره الخوض في الدين.[20] عكس المجتمعات العربية التي تقيم وزنا كبيرا للدين الإسلامي وتتبع ما جاء به من تعاليم وقيم حميدة لتنظيم المجتمع وزيادة الترابط والتماسك بين أفراده.

كما يجب الوقوف على الدور الذي تلعبه جماعة الاقران او الأصدقاء في اكتساب الفرد للقيم والتي يمكن ان يكون لها تأثيرات إما سلبية أو ايجابية، حيث شكلت نسبة 31.40% و هي نسبة قريبة جدا من نسبة المصدر الأول (المجتمع) فالمحيط الذي يعيش فيه الفرد والأصدقاء الذين يعاشرهم يمكن ان تحدث فرقا في حياته اما ان ترقى به الى منزلة رفيعة او تؤدي به الى التهلكة، فكلما كانت الأوقات التي يقضيها معهم طويلة كلما زادت نسبة تأثره بهم وتقليد ما يصدر عنهم قولا وفعلا حتى و لو كان خاطئا، فأحيانا يقوم الفرد بتصرفات عمدية ليلائم المجموعة التي ينتسب لها وحتى لا يكون منبوذا من طرفهم. وهو ما جسده المسلسل من خلال العلاقة التي جمعت بين البطل وصديقه من جهة اللذان يمارسان نفس الأفعال وهي التدخين والمقامرة... وعلاقة البطلة برجل العصابة من جهة أخرى، حيث وجدت نفسها بعد الهروب من بلدها مجبرة على الدخول الى عالم العصابات أين اكتسبت مختلف القيم السلبية كالسرقة، استخدام القوة وكذا الغدر والانتقام.

ولما كانت الدراما الاجتماعية هي المرآة العاكسة لمظاهر المجتمعات، فان مضمون هذه الدراما لن يختلف عما هو كائن فيها وبالتالي بعد كلي لمضامين هذه الدراما عن الموضوعات التي تهم مجتمعاتنا العربية الإسلامية.[21]

---

[20] شمسة الظاهري، **الكوريون شعب محافظ ومتعطش للثقافة العربية**، بتاريخ 2018/05/10، https://www.alittihad.ae/articleamp/36013/2018.

[21] نوال سهيلي، **القيم في مسلسلات الدراما التركية: دراسة تحليلية لعينة من حلقات مسلسل العشق الأسود**، مجلة المعيار، قسنطينة، ع42، 2017، ص 621.

الجدول رقم (15) يمثل فئة اتجاه القيم المتضمنة في مسلسل لعبة الحبار

اتجاه القيم	التكرار	النسبة
اتجاه ايجابي	402	%40.40
اتجاه سلبي	593	%59.60
المجموع	995	%100

يظهر الجدول أعلاه رقم (15) نسب اتجاه القيم المتضمنة في مسلسل لعبة الحبار، ومن خلال النتائج يتبين لنا ان نسبة القيم ذات الاتجاه السلبي جاءت في المقدمة وفي المرتبة الأولى بنسبة 59.60%، ثم تلتها نسبة القيم ذات الاتجاه الإيجابي في المرتبة الثانية بنسبة 40.40%.

يعد ارتفاع نسبة الاتجاه السلبي للقيم مؤشرا خطيرا، اذ تضمن المسلسل الكوري لعبة الحبار العديد من القيم السلبية التي من الممكن أن تحدث تأثيرا سلبيا في المشاهد، الذي قد يقوم بتقليد سلوك وأفعال الشخصيات التي جسدتها خصوصا إذا لاقت اعجابا من طرفه. كما يمكن أن تكون سببا في تغذية غرائز العنف والقتل لدى بعض المرضى النفسانيين في المجتمع التي تثير نشوتهم مثل هذه المسلسلات وتدفعهم للإقدام على ارتكاب الجرائم. وقد تمثلت هذه القيم أساسا في كل ماله علاقة بالعنف والجريمة، حيث تم تجسيد العنف بكل أنواعه، اللفظي منه في مشاهد السخرية من الغير وتوجيه عبارات جارحة لهم دون اعتبار لمشاعرهم، والجسدي في مشاهد القتل، الضرب والاعتداء على الآخرين باستخدام القوة، أما الرمزي فتمثل في العنصرية، إهانة واحتقار الغير وكذا سيطرة القوي على الضعيف، التي جسدها المنظرون للعبة من خلال اخضاع اللاعبين لإشباع رغباتهم المختلفة عن طريق اغوائهم بالمال. بالإضافة الى بعض القيم السلبية الأخرى التي برزت بشكل كبير كالسرقة، التدخين، الكذب، التهديد والاحتيال .... كما يجدر الإشارة هنا الى أن هذه القيم شغلت حيزا زمنيا كبيرا مقارنة بغيرها من القيم الإيجابية، حيث عرضها المخرج بشيء من التفصيل، ونذكر على سبيل المثال ما حدث في احدى الحلقات التي تم فيها تحريض اللاعبين على الشجار والقتل، أين قام المخرج بتصوير هذا الشجار بأدق تفاصيله ليحبس أنفاس المشاهد ويجعله يعايش الحدث، حيث تعرض الدراما أنواعا معينة من الجرائم بصورة تفصيلية تقدم للمشاهد معلومات دقيقة عن أسلوب ارتكاب الجريمة مما يزود المتلقي بخبرات تساعد من لديه الاستعداد في تقليد ما يتلقاه من معلومات

وأسلوب التنفيذ. وبالرغم من ارتفاع نسبة القيم السلبية المتضمنة في المسلسل الا أنه أبرز بعض هذه القيم الإيجابية أيضا نذكر منها: الصدق، الصبر، التضامن والتعاون الذي كان عنوان المشاهد التي جمعت بين بعض الشخصيات الرئيسية في المسلسل وأبرزت مدى تلاحمهم، الطيبة والترابط الأسري الذي بين أهمية الأسرة بالنسبة للكوريين وحضورها في المشهد الدرامي من خلال اظهار التضحيات التي قدمها بعض أبطال المسلسل في سبيل عائلتهم.

3-3 عرض نتائج الدراسة

3-3-1 في ضوء تساؤلات الدراسة:

من خلال تحليلنا لمضمون حلقات المسلسل الكوري لعبة الحبار الذي بثته شبكة نتفلكس الأمريكية توصلنا الى:

نتائج خاصة بفئات الشكل:

- غلبة استخدام اللغة الكورية في جميع حلقات مسلسل لعبة الحبار، حيث مثلت أعلى نسبة قدرت بـ 90.83% من المجموع الكلي للغات المستخدمة في المسلسل كونه من انتاج كوريا الجنوبية.
- اعتماد المخرج على المؤثرات الصوتية والموسيقى بنسبة متقاربة قدرت بـ 56.60% و 42.77% على التوالي وذلك لإضفاء سمة الواقعية على المسلسل وتماشيا مع احداثه.

- تسجيل الديكور الاصطناعي لأعلى نسبة في فئة الديكور والتي بلغت 73.80% باعتبار ان أغلب الأماكن التي صور فيها المسلسل كانت داخلية.

- بروز الإضاءة الاصطناعية في المرتبة الأولى في فئة الإضاءة بنسبة 77.52% ويرجع ذلك الى طبيعة أماكن تصوير المسلسل (أغلبها داخلية) التي فرضت هذا النوع من الإضاءة.

- استعمال الاكسسوارات البسيطة والفخمة بنسب متقاربة حيث بلغت الأولى نسبة 58.87% والثانية 41.13% وهذا الفرق لإبراز التفاوت بين طبقات المجتمع.

- تسجيل اللقطات الصدرية، الكبيرة والشاملة لأعلى النسب في فئة اللقطات والتي قدرت بـ 39.73%، 21.03%، 13.76%، حيث استخدمت للتركيز على ملامح الشخصيات، ابراز عواطف وانفعالات الشخصيات في مختلف المواقف وكذا للتعبير عن أماكن الاحداث.

- اعتماد المخرج على كل من قالب الجريمة (الغموض) والدراما بنسية كبيرة حيث سجل الأول بنسبة 40.56% والثاني 31.11% بغية التعبير عن الفكرة الأساسية للمسلسل (الصراع على البقاء) وإبراز الحياة الشخصية لبعض الشخصيات الفاعلة.

– أما بالنسبة للاستمالات الاقناعية، فكانت العاطفية منها هي الأبرز بنسبة 62.28% حيث تعمد المخرج من خلالها مخاطبة الوجدان واللعب على عواطف المشاهد والتأثير فيه.

نتائج خاصة بفئات المضمون:

– اما بخصوص فئة الشخصيات الفاعلة، فمثلت الشخصيات الرئيسية أبرز فئة، جسدت القيم المتضمنة في مسلسل لعبة الحبار بنسبة بلغت 70.27%.

– غلبة الجنس الذكري على الانثوي كمصدر للقيم المجسدة في المسلسل حيث بلغت نسبته 78.15% باعتبار ان الرجال لهم القدرة والافضلية في أداء الأدوار الاجرامية والعنيفة.

– احتلال القيم الاجتماعية المرتبة الأولى في اجمالي أنواع القيم المتضمنة في مسلسل والتي سجلت نسبة 47.29%، كون المخرج طرح وعالج في مسلسله بالدرجة الأولى المشكلات الاجتماعية في كوريا الجنوبية.
– بالنسبة لمصدر القيم في المسلسل، ظهر كل من المجتمع والأصدقاء كأبرز المصادر وبنسب عالية ومتقاربة جدا بلغت الأولى نسبة 36.05% والثانية 31.40%.

– أما فئة اتجاه القيم، فأبرزت غلبة القيم السلبية على الإيجابية حيث قدرت نسبتها بـ 59.60% وهو ما يرجح إمكانية التأثير السلبي في المتلقي.

3-3-2 في ضوء فروض النظرية:

بالعودة الى الفرضية الأساسية التي تقوم عليها نظرية الحتمية القيمية لعبد الرحمان عزي، التي تعتبر ان معيار تقييم أي مضمون او رسالة إعلامية هو القيمة التي تنبع أساسا من المعتقد والدين، بحيث يكون تأثير وسائل الاعلام إيجابيا إذا كانت محتوياتها وثيقة الارتباط بالقيم، وسلبيا كلما كان الابتعاد عن القيمة أكبر. يمكننا القول بان محتوى حلقات مسلسل لعبة الحبار غير ترابطي، لان القيم المتضمنة فيه كانت نابعة من المجتمع لا المعتقد، عكس القيم في المجتمعات العربية والإسلامية التي تستمد من الدين الإسلامي بالدرجة الأولى.

ومن خلال اسقاطنا لفروض النظرية السابقة الذكر على دراستنا توصلنا الى ان مضمون حلقات هذا المسلسل يمكن ان تؤدي الى:

- اهدار القيم وتحييدها خاصة وان اغلب القيم المتضمنة فيه كانت سلبية.

- اضعاف الحساسية القيمية واضمحلال الاستحياء تجاه الممنوعات الثقافية.

- اضعاف دور قادة الرأي والفكر وتقمص أدوار النجوم السينمائية.

- تقليص المحلي وتوسيع العالمي من خلال احتكار الشركات الضخمة المنتجة للأفلام والمسلسلات ... للحياة الثقافية بقوتها المادية وبالتالي عزل الاشكال الثقافية الأخرى لصالح ما يطلق عليه بالثقافة الرفيعة.
- تنمية النزعة الاستهلاكية وتعزيزها خاصة في ظل غياب محاولات لصناعة منتجات ثقافية منافسة لتلك الغربية المستوردة.

خـاتمة

من خلال الدراسة التحليلية التي اجريناها على المسلسل الكوري لعبة الحبار للكشف عن طبيعة القيم المتضمنة فيه، والتي امتدت من شهر نوفمبر 2021 الى غاية الفاتح من شهر جوان 2022 أين تم خلال هذه الفترة الزمنية ضبط عنوان الدراسة، تحديد مشكلتها واطارها المنهجي، جمع المادة النظرية المتعلقة بمتغيرات الدراسة الا وهي القيم والمسلسلات الكورية، فرزها وترتيبها وفقا للطريقة المنهجية لإعداد الرسائل والأطروحات الجامعية، ثم الشروع في عملية تحليل حلقات مسلسل لعبة الحبار واستخلاص النتائج منها. تبين لنا أن القيم السلبية كان لها النصيب الأوفر في هذا المسلسل مقارنة بالقيم الإيجابية، كما لاحظنا من خلالها تغير جذري في الدراما الكورية من حيث الجرأة في الطرح التي تجاوزت ما كان ممنوعا ومحظورا في مضامينها سابقا وهو ما يبين لنا بشكل واضح طبيعة العلاقة بين نتفلكس وما يروج له عن طريق هذا المسلسل، الذي قد يؤدي الى اهدار القيم، اضعاف الحساسية القيمية واضمحلال الاستحياء تجاه الممنوعات الثقافية. وهو ما يؤكد خطورتها على مجتمعاتنا العربية والإسلامية وعدم ملائمتها لها خصوصا في وقت اصبحنا نشهد فيه تقليدا للغرب سواء من قبل الجمهور او فيما تبثه وسائل الاعلام العربية من مضامين خادشه للحياء والمروءة التي تتنافى مع تعاليم الدين الإسلامي.

التوصيات

– لقلة الدراسات السابقة وشح المراجع حول المسلسلات الكورية، نقترح تسليط الضوء عليها والتوجه الى دراستها واعطائها قيمة أكثر وذلك للاهتمام والشعبية التي تحظى بها من قبل الجمهور العربي.

– دعوة الباحثين الى دراسة المسلسل الكوري لعبة الحبار سيميولوجيا، لما يحمله من رموز ودلالات كثيرة تتطلب العمق في التحليل لمعرفة الهدف من وراءه وكذا الرسائل الضمنية التي يحتويها.

– رفع مستوى الوعي لدى الشباب من خلال تفعيل دور المؤسسات التعليمية المختلفة وكذا دور العبادة التي تعمل على توجيههم ودفعهم للتفريق بين كل ما هو سلبي وضار وما هو إيجابي ونافع لهم.

– أخلقة استخدام وسائل التكنولوجيا.

– الاهتمام بتطوير الاعمال السينمائية العربية من أفلام ومسلسلات، وتشجيع الإنتاج المحلي لمجابهة المنتجات المستوردة من الغرب الحاملة لأفكاره وثقافته وكذا للنهوض بالثقافة العربية والإسلامية وتعزيزها.

قائمة

المصادر والمراجع

المراجع العربية

المعاجم والموسوعات

1- العبد الله مي وشين عبد الكريم، **المعجم في المفاهيم الحديثة للإعلام والاتصال: المشروع العربي لتوحيد المصطلحات**، دار النهضة العربية، بيروت، 2014.

2- **المنجد الأبجدي**، دار المشرق، ط5، بيروت، 1987.

3- عمر أحمد مختار، **معجم اللغة العربية المعاصرة**، عالم الكتب، القاهرة، 2008.

4- محمد سبيلا ونوح الهرموزي، **موسوعة المفاهيم الأساسية في العلوم الإنسانية والفلسفة**، منشورات المتوسط، العراق، 2017.

الكتب:

1- اسماعيل ابراهيم، **مناهج البحوث الاعلامية**، دار الفجر للنشر والتوزيع، القاهرة، 2017.

2- جبريل بن حسن العريشي وسلمى بنت عبد الرحمن محمد الدوسري، **الشبكات الاجتماعية والقيم: رؤية تحليلية**، الدار المنهجية للنشر والتوزيع، عمان، 2015.

3- جوليان هيلتون، **نظرية العرض المسرحي**، ترجمة نهاد صليحة، مركز الشارقة للإبداع الفكري، دائرة الثقافة والاعلام، الشارقة، 1995.

4- وعد إبراهيم الأمير، **دور التلفزيون في قيم الأسرة**، دار غيداء للنشر والتوزيع، عمان، 2013.

5- يوسف تمار، **تحليل المحتوى للباحثين والطلبة الجامعيين**، كوم للدراسات والنشر والتوزيع، الجزائر، 2007.

6- مانع بن محمد علي المانع، **القيم بين الإسلام والغرب: دراسة تأصيلية مقارنة**، دار الفضيلة للنشر والتوزيع، الرياض، 2005.

7- مهدي رزق الله أحمد، **القيم التربوية في السيرة النبوية**، الرياض، المملكة العربية السعودية، 2012.

8- موريس انجرس، **منهجية البحث العلمي في العلوم الانسانية**، ترجمة بوزيد صحراوي، ط2، دار القصبة للنشر، الجزائر، 2008.

9- محمد محمد عمارة، **دراما الجريمة التلفزيونية: دراسة سسيوإعلامية**، دار العلوم للنشر والتوزيع، القاهرة، 2007.

10- محمد سبيلا ونوح الهرموزي، **موسوعة المفاهيم الأساسية في العلوم الإنسانية والفلسفة**، منشورات المتوسط، العراق، 2017.

11- مساعد بن عبد الله المحيا، **القيم في المسلسلات التلفازية: دراسة تحليلية وصفية مقارنة لعينة من المسلسلات التلفازية العربية**، دار العاصمة للنشر والتوزيع، الرياض، 1993.

12- مسعود حسين التايب، **البحث العلمي: قواعده اجراءاته مناهجه**، المكتب العربي للمعارف، القاهرة، 2018.

13- نسيمة البطريق وعادل عبد الفقار، **الكتابة للإذاعة والتلفزيون**، المركز المصري للكتاب، مصر، 2005.

14- سماح عبد الله عبد الحميد، **القيم الاجتماعية في الدراما التلفزيونية**، دار الناشر للنشر والتوزيع، القاهرة، 2018.

15- عبد الرزاق محمد الدليمي، **مدخل إلى وسائل الاعلام الجديد**، دار المسيرة للنشر والتوزيع، عمان، 2012.

16- قدور عبد الله الثاني، **سيميائية الصورة: مغامرة سيميائية في أشهر الارساليات البصرية في العالم**، مؤسسة الوراق للنشر والتوزيع، الأردن، 2008.

17- رضوان زيادة وكيفن جيه أوتول، **صراع القيم بين الاسلام والغرب**، ترجمة هبة الباشا، دار الفكر، دمشق، 2010.

18- عزي عبد الرحمن، **منهجية الحتمية القيمية في الاعلام**، الدار المتوسطية للنشر، تونس، 2013.

الرسائل والاطروحات

1- وهيبة مسامح، **المعالجة الإعلامية للقضايا الاجتماعية في البرامج التفاعلية في الفضائيات العربية: دراسة تحليلية لبرنامج قمرة2 على قناة MBC1**، أطروحة دكتوراه، تخصص اشهار وعلاقات عامة، جامعة محمد لمين دباغين، سطيف، 2021.

2- لطفي محمود حمدان ديمة، **المثلية الجنسية على شبكة نتفلكس العالمية: عينة مختارة من المسلسلات نموذجا**، أطروحة ماجستير، تخصص إعلام، كلية الإعلام، جامعة الشرق الأوسط، عمان، الأردن، 2021.

3- سهام صكو، **واقع القيم لدى المراهقين في المؤسسة: دراسة ميدانية بثانوية بو حفنة مسعود فرجيوة**، أطروحة ماجستير، تخصص تنمية وتسيير الموارد البشرية، كلية العلوم الإنسانية والعلوم الاجتماعية، جامعة قسنطينة 2، 2009.

المقالات

1- بوزيدي محمد، **جماليات الصوت والموسيقى التصويرية في السينما: الدلالة الفنية والتأثير السينمائي**، **مجلة آفاق سينمائية**، ع1، المجلد 6، 2019.

2- نوال سهيلي، **القيم في مسلسلات الدراما التركية: دراسة تحليلية لعينة من حلقات مسلسل العشق الأسود**، مجلة المعيار، قسنطينة، ع42، 2017.

3- نسيبة فريجات وليلى سليماني، **نظرية الحتمية القيمية في البحوث الإعلامية: قراءة في المفهوم والاسس**، مجلة اسهامات للبحوث والدراسات، كلية العلوم الاجتماعية والانسانية – جامعة غرداية، ع1، 2019.

4- سمية هادفي، **قراءة في نظرية الحتمية القيمية في الاعلام لعبد الرحمن عزي: رؤية نظرية تحليلية**، المجلة الاجتماعية للأبحاث والدراسات، جامعة جيجل – الجزائر، ع3، 2021.

5- فلوح احمد، **اللغة والتعليم والتنمية**، مجلة السراج في التربية وقضايا المجتمع، الجزائر، المجل د4، ع1، 2020.

مواقع الانترنت

https://help.netflix.com/ar/node/412 .

محمد صبري، من هو مخرج مسلسل لعبة الحبار، https://almrj3.com/who-is-the-director-of-the-squid-game-series.

مؤلف مسلسل لعبة الحبار.. من الفقر الى تصدر المواقع العالمية، https://www.zahratalkhaleej.ae.

https://www.imdb.com/title/tt10919420/?ref_=fn_al_tt_1 .

أحمد شريكي، **تعبيرية اللون في السينما**، https://www.asjp.cerist.dz/en/article/77250 .

Doc.aljazeera.net.

https://www.feedo.net/lifestyle/arts/cinema/cinema.htm

شمسة الظاهري، **الكوريون شعب محافظ ومتعطش للثقافة العربية**، https://www.alittihad.ae/articleamp/36013/2018.

References

Jeon Won Kyung, **The Korean Wave and Television Drama Exports 1995-2005**, PhD thesis, College of Arts, University of Glasgow, UK, 2013.

Kathryn Grace Hartzell, **Melodramatic and Formulaic: The Global Appeal of Korean Television Dramas,** master in arts, Faculty of the graduate School of arts and sciences, Georgetown university, Washington, D.C, 2019.

Elaskary Mohamed, **The Korean wave in the Middle East: Past and Present,** Journal of Open Innovation: Technology, Market and Complexity, Basel, Switzerland, Vol.4, 2018.

Hyejung Ju, **The Korean Wave and Korean Dramas,** Oxford Research Encyclopedia of Communication, oxford university press, USA, 2018.

Metaveevinij Veluree, **Key success factors of Korean TV industry structure that leads to the popularity of Korean TV dramas in a global market,** the Thai journal of East Asian studies, vol.12, no.2, 2008.

Bakdiyatul Mukarromah et al, **Axiological Analysis on NETFLIX Series "SquidGame" as an effort to increase awareness of social issues among generation Z,** https://asf.io/preprints/kgnju/ .

Steve Sternberg, **Squid Game Yes, Squid Game No: Discuss,** https://www.sternbergreport.com .

الملاحق

الجمهورية الجزائرية الديموقراطية الشعبية

وزارة التعليم العالي والبحث العلمي

جامعة صالح بوبنيدر – قسنطينة 03-

كلية علوم الإعلام والاتصال والسمعي البصري

القيم المتضمنة في المسلسلات الكورية

– دراسة تحليلية لحلقات مسلسل لعبة الحبار –

مذكرة مقدمة لنيل شهادة الماستر في علوم الإعلام والاتصال

تخصص سمعي بصري

نظرا لمتطلبات دراستنا التحليلية التي تستلزم تصميم استمارة لتحليل مضمون حلقات المسلسل المذكور في العنوان، نضع بين أيديكم هذه الاستمارة قصد تحكيمها للتأكد من موضوعية فئاتها وكذا تكاملها، لذلك نرجو من سيادتكم التدقيق فيها وابداء ملاحظاتكم حولها ولكم وافر الشكر والتقدير.

إعداد الطالبتين: **الأستاذ المشرف:**

معاوي رحيل غدار نور الإسلام

لمعادي خولة

السنة الجامعية: 2022/2021

استمارة تحليل المضمون

المحور الأول: فئات الشكل " كيف قيل؟ "

1- فئة اللغة المستخدمة:

- اللغة الكورية ☐
- اللغة الإنجليزية ☐
- اللغة الأردية ☐
- لغات أخرى ☐

2- فئة العناصر الفنية والاخراجية:

2-1 فئة الصوت:

- مؤثرات صوتية ☐
- موسيقى ☐
- أغاني ☐

2-2 فئة أماكن التصوير:

- مكان داخلي ☐
- مكان خارجي ☐

2-3 فئة الديكور:

- ديكور طبيعي ☐
- ديكور اصطناعي ☐

2-4 فئة الألوان:

- ألوان ساخنة ☐
- ألوان باردة ☐
- ألوان حيادية ☐

2-5 فئة الإضاءة:

- اضاءة طبيعية ☐
- اضاءة اصطناعية ☐
- اضاءة مختلطة ☐

2-6 فئة الإكسسوار:

- اكسسوارات بسيطة ☐
- اكسسوارات فخمة ☐

2-7 فئة اللقطات:

- اللقطة العامة ☐
- اللقطة الشاملة ☐
- اللقطة المتوسطة ☐
- اللقطة الأمريكية ☐
- اللقطة الإيطالية ☐
- اللقطة الصدرية ☐
- اللقطة الحزامية ☐

- اللقطة الكبيرة ☐
- اللقطة الكبيرة جدا ☐

3- فئة القوالب الفنية:

- الأكشن / الاثارة ☐
- الكوميديا ☐
- الجريمة / الغموض ☐
- الدراما ☐
- الرومانسية ☐

4- فئة الاستمالات الاقناعية:

- استمالات عاطفية ☐
- استمالات عقلية ☐
- مزيج بينهما ☐

المحور الثاني: فئات المضمون " ماذا قيل؟ "

1- الشخصيات الفاعلة:

- شخصيات رئيسية ☐
- شخصيات ثانوية ☐

2- فئة جنس الشخصيات:

- ذكر ☐
- أنثى ☐

3- فئة القيم:

- قيم عقائدية ☐
- قيم علمية ☐
- قيم سياسية ☐
- قيم اقتصادية ☐
- قيم اجتماعية ☐
- قيم جمالية ☐

4- فئة مصادر القيم:

- المعتقد ☐
- الأسرة ☐
- المجتمع ☐
- المؤسسات التعليمية ☐
- الأصدقاء ☐
- وسائل الاعلام ☐

5- فئة اتجاه القيم:

- اتجاه إيجابي ☐
- اتجاه سلبي ☐

قائمة المختصرات:

المدلول باللغة العربية	المدلول باللغة الانجليزية	المختصر
نظام البث الكوري	Korean Broadcasting System	KBS
نظام البث المروري	Traffic Broadcasting System	TBS
تلفزيون الصين المركزي	China Central Television Channel	CCTV
مؤسسة مونهوا للإذاعة والتلفزيون	Munhwa Broadcasting Corpooration	MBC
نظام بث سيول	Seoul Broadcasting System	SBS
قاعدة بيانات الأفلام على الانترنت	Internet Movie Database	IMBD
الإدارة الوطنية للإذاعة والسينما والتلفزيون	State Administration of Radio, Film and Television	SARFT
كوريا تيليكوم	Korea Telecom	KT

قائمة مواقع البث الرقمية:

اسم الموقع	طبيعته	بالعربية
DramaFever	Video Streaming Website	موقع فيديو للبث الحي
Hulu	American Subscription Streaming Service	خدمة بث اشتراك أمريكية
Netflix	American S Streaming Service	شركة أمريكية تقدم خدمات بث المواد الترفيهية على الانترنت
Youku	Video Hosting Service Streaming Service	خدمة استضافة فيديو
IQiyi	Video Streaming Service in China	منصة فيديو عبر الانترنت

الملخص

الملخص باللغة العربية:

شكلت القيم موضوعا للدراسة من قبل العديد من الحضارات والمجتمعات منذ القدم، وازداد الاهتمام بها مع التطورات التي شهدتها هذه الأخيرة على مر الزمن وخاصة في الوقت الحالي. وعليه تأتي هذه الدراسة لتسليط الضوء على موضوع القيم في المسلسلات الكورية التي عرفت رواجا كبيرا في الآونة الأخيرة ولاقت استحسانا من طرف الجمهور.

وقد هدفت الدراسة الى الكشف عن القيم المتضمنة في المسلسل الكوري لعبة الحبار وكذا معرفة مدى ملائمتها لمنظومة القيم الإسلامية. وقد اعتمدنا فيها على المنهج الوصفي التحليلي وأسلوب المسح الشامل، كما استخدمنا أداة تحليل المضمون لتحليل مضمون حلقات هذا المسلسل التسعة.

وتوصلنا في نهاية هذه الدراسة الى ان القيم المتضمنة في هذا المسلسل بعيدة عن المرجعية القيمية الاسلامية وهي بذلك لا تلائم المجتمعات الإسلامية.

الكلمات المفتاحية: القيم، المسلسلات الكورية، مسلسل لعبة الحبار.

Abstract:

Values have been a subject-study by many civilizations and societies since ancient times, and coinciding with the developments that the latter has witnessed over time, it has increased a great interest in it, especially at the present time. Therefore, we seek in this study to shed light on the values in the Korean series, which has become very popular recently, and were well received by the audience.

This study aims to identify the values included in the Korean serial, "Squid Game", as well as their fitness to the Islamic values. We have also relied on the descriptive analytical approach and the comprehensive survey method. We have been using content analysis as a tool to analyze the content of the nine episodes of the serial.

The results of the study revealed that there is a predominance of negative values compared to positive ones in the serial, thus, it doesn't match the Islamic societies.

Key Words: Values, Korean Series, Squid Game Serial.