

عشاعة الأنمي

استثمار المستقبل



المحتويات

نشأة الأنمي

التسلسل التاريخي

مصطلحات الأنمي

تصنيف الأنمي

الفروقات بين الأنمي والكرتون
والكوميكس وألمانجا

الفروقات بين الأنميشن والأنمي

الفروقات بين الأنمي والكرتون

إنتاج الأنمي

تأثيرات الأنمي

أفضل كُتاب الأنمي

الاستثمارات العالمية

الشركات العالمية المنتجة

مواقع وتطبيقات الأنمي

المراجع

المقدمة

بدأت اليابان في إنتاج الأنمي منذ عام 1917، وكانت فترة الستينيات التوسع في الولايات المتحدة الأمريكية، وخلال الثمانينيات، بدأ الأنمي في الظهور عريباً. ومع بدايات القرن الحادي والعشرين بدأت أفلام الأنمي تنال الشهرة يأتي تقرير صناعة الأنمي استثمار المستقبل كأحد التقارير النوعية التي تصدرها أماز، حيث يتبين من التقرير أن القيمة السوقية للأنمي بلغت في عام 2022 نحو 28.61 مليار دولار ومن المتوقع أن ترتفع في 2030 إلى 48.3 مليار دولار، وقد سعت السعودية من خلال صندوق الاستثمارات العامة إلى رفع حصتها في شركة توي اليابانية للأفلام والرسوم المتحركة إلى 6.03

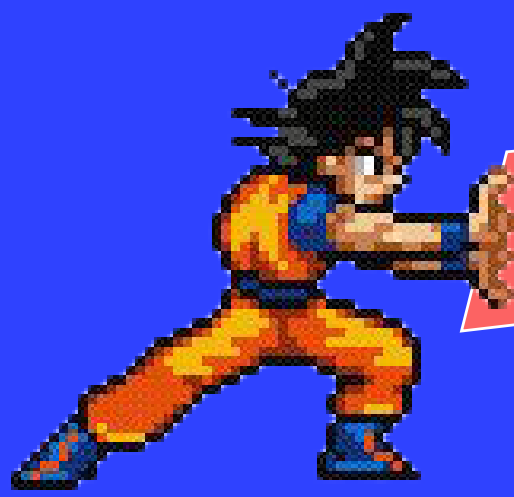
فريق العمل



نشأة الأنمي

تسمى في اليابانية "مانجا آنيغا" فلم المانجا أي "القصص المصورة"

أطلق اليابانيون "أنمي" على جميع أنواع الرسوم المتحركة الأجنبي منها



Anime

01

في الخمسينات والستينات، بدأت شركات الإذاعة والتلفزيون اليابانية إنتاج الأنمي التلفزيوني

كلمة Animation مشتقة من الرسوم المتحركة باللغة الإنجليزية

02

أنتج أول فلم أنمي تجاري 1917 مدته 120 ثانية بعنوان موموتارو

ظهرت أوائل القرن العشرين

03

من أوائل الأعمال الناجحة

استخدمت Animation لتشمل المنتجات اليابانية من

أسرار الجزيرة الزرقاء

جيتار

الرسوم المتحركة

الأفلام الكرتونية

برامج التلفزيون

مميزاتها

تعكس الثقافة اليابانية

الخيال عنصر فَعّال فيها

أسلوب فني فريد

ذات شعبية عالمية كبيرة



السلسلة التاريخية

1917

- أنطلقت صناعة الأنمي الياباني يدوياً بتقطيع الصور ولصقها
- ارتفعت تكلفة الإنتاج مقارنة بأعمال الأنمي الغربية

- فقدت الأنمي الياباني شعبيتها أمام أعمال ديزني القصيرة

1923

- انتشار الاستخدام من قبل شركات الدعاية والإعلان اليابانية
- توقفت صناعة الأنمي بسبب زلزال إقليم كانتو في العاصمة

1929

- ابتكار السينما الناطقة
- ظهرت الأفلام الملونة

1932

- أنتج نوبوروو أووفوجي من الجيل الثاني فيلم "باغودا جوو نو توزيروكو" ويعني لصوص قصر باغودا
- تم الإنتاج بطريقة قص ولصق الورق الملون
- حظي العمل بتقدير عالي
- يعتبر "نوبوروو أووفوجي" من أوائل من أوصلوا الأنمي الياباني إلى المستوى العالي



1944

- ظهر العديد من صانعي الأنمي
- شهدت اليابان نقصًا شديدًا في المواد والمؤن بسبب الحرب وسيطرة النظام العسكري
- عرض فيلم "موموتارو وجندي البحرية" أطول فيلم في تاريخ الأنمي الياباني بالأبيض والأسود ومدته 74 دقيقة

1945

- جمعت القيادة العامة لقوات الحلفاء 100 رسم أنمي
- أنشأت الشركة اليابانية الجديدة للرسوم المتحركة
- طلبت صناعة فيلم أنمي يمدح الديمقراطية
- قدم الرسامون أفكارهم بشكل فردي
- فشلت الفكرة وحُلت المجموعة

1956

- صمم هيروشي أوكاوار رئيس شركة "توي" استوديو حديث أطلق عليه اسم القصر الأبيض
- أول عمل لها أسطورة الأفعى البيضاء
- مع نجاح الفيلم وطلب الموظفين زيادة الرواتب تم الإعلان عن إفلاس الشركة

1963

- البداية الفعلية لصناعة الأنمي الياباني والانطلاقة
- عرض الفتى أسترو على محطة تلفزيون "فوجي" لمدة 30 دقيقة
- ظهرت العديد من مسلسلات الأنمي ودخلت في التنافس



1969

■ بدأ إنتاج أطول مسلسل أنمي تلفزيوني "سازايه سان"

1972

■ بداية الركود وأصبحت قضايا التعيين والإقالة والتأمين والعمل محور الاهتمام

1973

■ دخلت صناعة الأنمي مرحلة الكساد بسبب أزمة الدولار 1971، وأزمة النفط الأولى 1973

■ انتهاء مسلسلات الأنمي التلفزيونية وتسريح الموظفين، وحل بدلاً عنه عائدات نظام دفع الرواتب حسب القدرات

1974

■ تغير أسلوب الشركات لكي يتلاءم مع سياسات محطات التلفزيون

■ ظهر مسلسل تلفزيوني "بارجة الفضاء ياماتو" موجه للشباب وأصبح ظاهرة اجتماعية

1992

■ ضرب كساد اقتصادي في اليابان وانخفضت صناعة الأنمي التلفزيوني

2006

■ تضاعف عدد المحطات التجارية وزادت فيه محطات تلفزيون طوكيو

■ ضعف في القدرات الإنتاجية للشركات مقارنة بالمحطات الرئيسية



TOKUSATSU

تعني في اللغة اليابانية التصوير الفوتوغرافي الخاص

تنطبق على تأثير المعركة الحية المباشرة لبرامج التلفزيون أو الأفلام ذات المؤثرات الخاصة

أفلام جودزيلا اليابانية فقط

SENTAI

تعني في اللغة اليابانية فريق المعركة أو فريق القتال

مثل برامج التوكوساتسو التي تُظهر فرق من الأبطال

MECHA

يقصد بها الآليات العملاقة

الرجال الآليين

HEINTAI

تطلق على مسلسلات الرسوم المتحركة اليابانية لمن هم فوق 18 عاماً

مصطلحات الأنمي

MANGA

قصص يابانية مصورة

تكون على شكل مطبوعات ومخططات هزلية

تصدر في العادة في مجلات متسلسلة (دورية)

تُجمع حلقات المسلسل وتصدر في مجلد أو عدة مجلدات متسلسلة

نادراً ما يكون ضمن قصص المانجا كلمات

تصدر كتب المانجا عن مؤسسات كبيرة ذات طابع تجاري

المحقق كونان

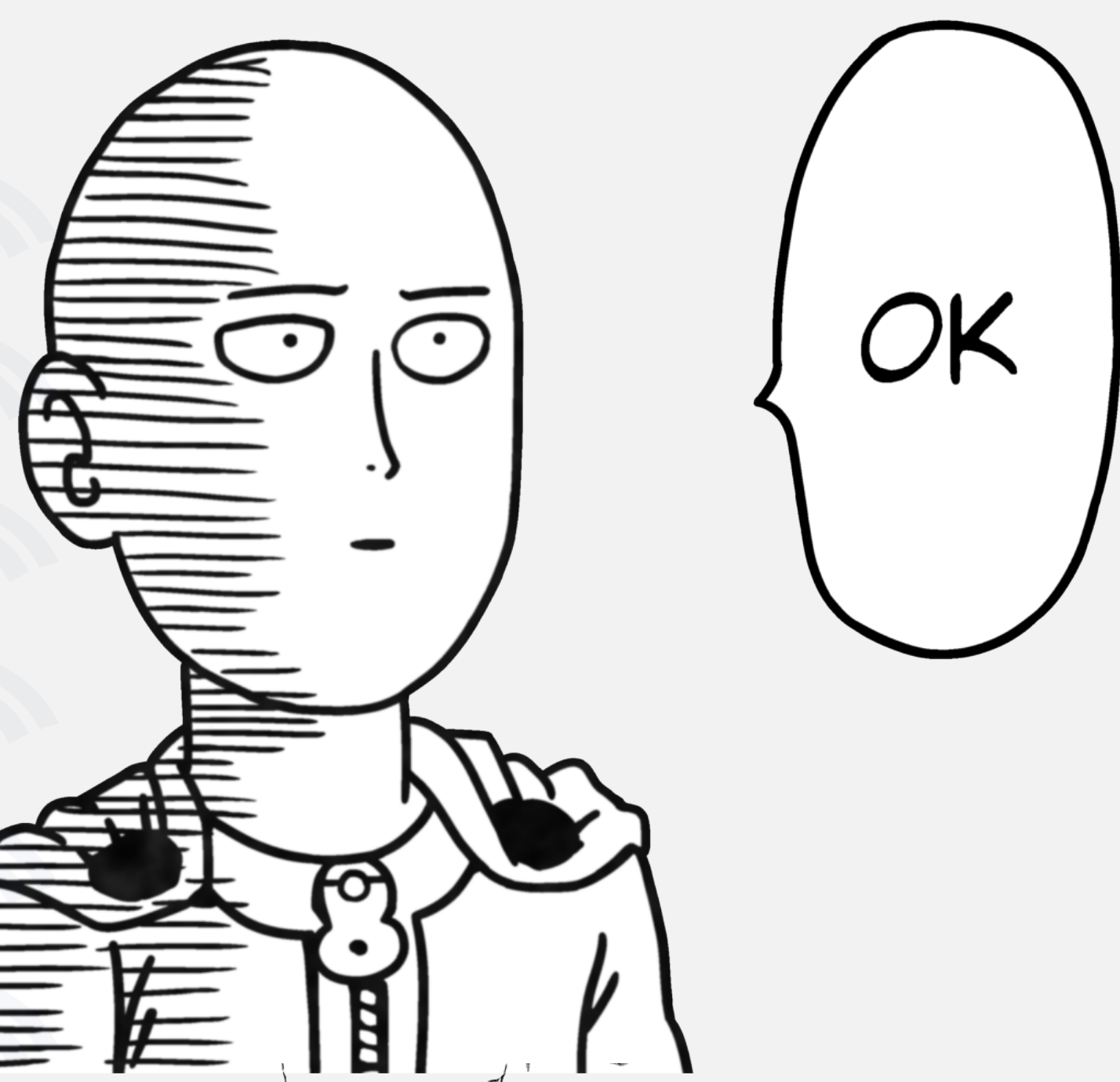
ANIME

الاختصار الياباني للرسوم المتحركة

تطلق أحياناً على كل شيء مرسوم في اليابان

تطلق في الغرب على مسلسلات الرسوم المتحركة اليابانية على وجه الخصوص

جوجوستو كايسن





COSPLAY

الكلمة اليابانية لمصطلح Costume Play وتعني لباس الشخصيات واختيار ملابسها تشمل شخصيات الرسوم المتحركة وشخصيات ألعاب الفيديو

CHARA

(CHARACTER) الكلمة المختصرة لكلمة أي شخصية مصطلح يستخدم لأي شخصية من شخصيات الرسوم المتحركة اليابانية

DOUJIN

المانجا التي رسمت على يدي معجب أو مبتدئ في الرسوم المتحركة اليابانية

CIRCLE

النادي أو المجموعة التي ترسم (DOUJINSHI)

OVA/OAV

اختصار لكلمة (Original Animation Video) أو (Original Video Animation) تعني الأفلام الموجودة وغير معروضة على التلفزيون تكون في العادة مسلسل طوله 6 أو 13 حلقة أو أقل بعد (O.V.A) غالباً ما يأتي مسلسل المسلسل التلفازي وبرسم أفضل نوعاً ما وقصة أقصر

SHOJEN

تدل على مسلسلات الرسوم المتحركة اليابانية الخاصة بالشباب تطلق على مسلسلات الرسوم المتحركة اليابانية لمن هم فوق 18 عاماً

SHOJO

تدل على مسلسلات الرسوم المتحركة اليابانية الخاصة للفتيات تعتمد على الرومانسية وعلاقات الصداقة

SD

تطلق على مسلسلات الرسوم المتحركة اليابانية لمن هم فوق 18 عاماً

ED

وهي الأغنية (ENDING SONG) تعني
الختامية بعد انتهاء الحلقة من المسلسل

SEIYU

تعني ممثل صوت شخصية الرسوم
المتحركة اليابانية

DST

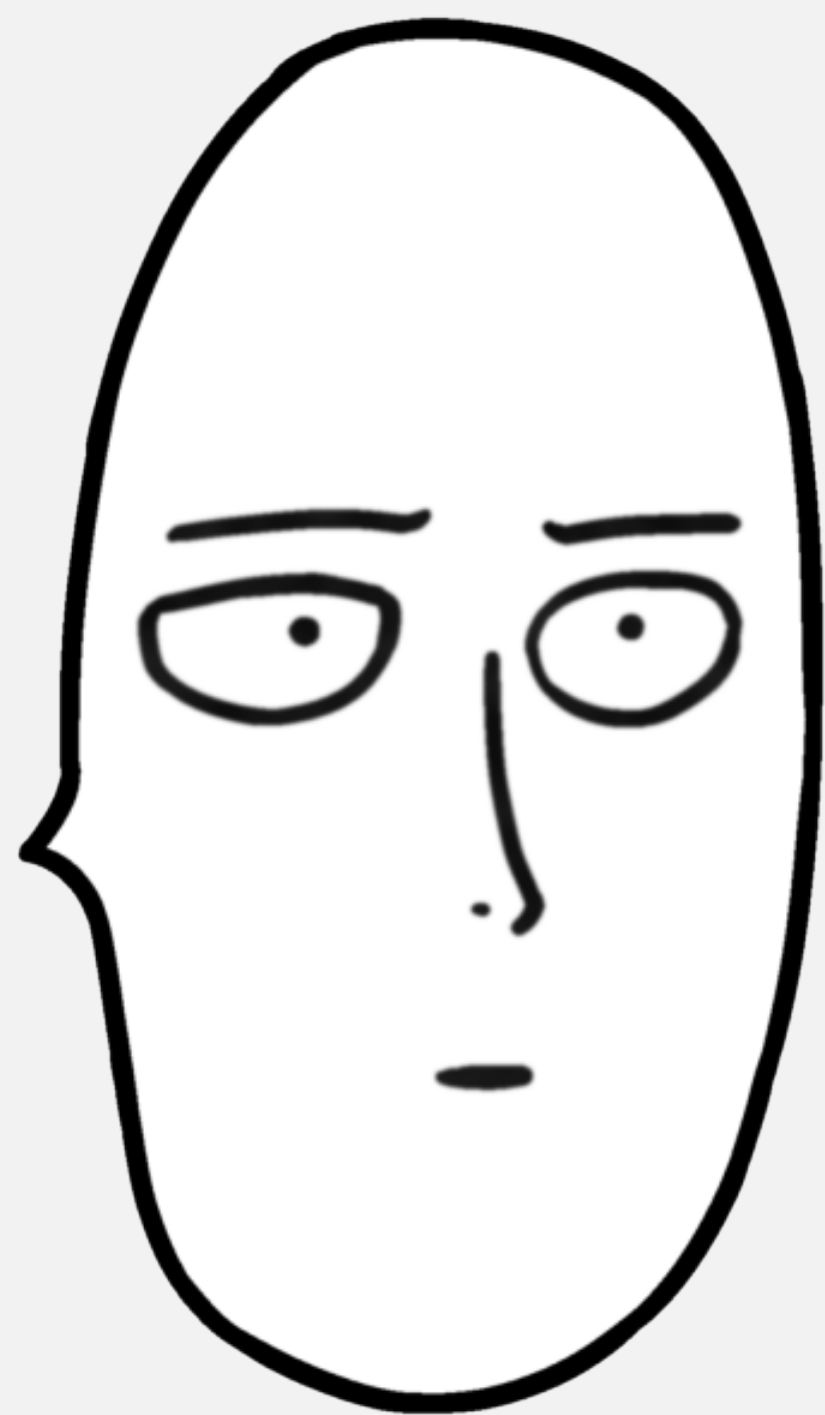
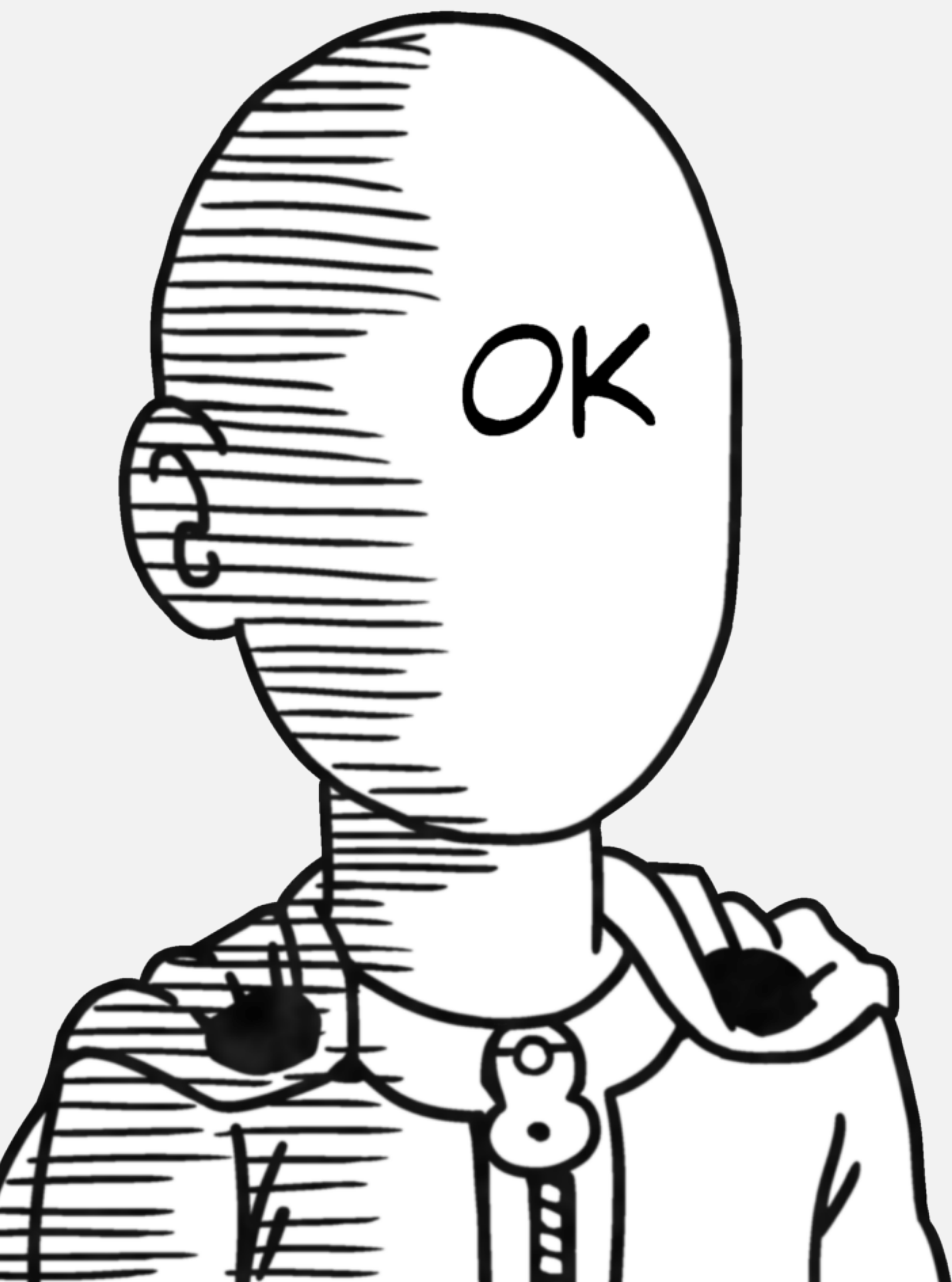
تضم جميع أغاني المسلسل التي استخدمت
في المسلسل

تصدر غالباً بعد انتهاء عرض المسلسل
في التلفزيون

ينتج دعاية لإشهار المسلسل

OP

(OPENING SONG) تعني أغنية
البداية أو أغنية افتتاح المسلسل و
(BACKGROUND MUSIC) وتعني
الموسيقى الخلفية



الشوجو

- كلمة يابانية تعني الفتاة
- يستهدف الفتيات المراهقات
- تتميز أن البطلة الرئيسية فتاة
- الليدي أوسكار " مترجم بالعربية"

السينين

- تستهدف الشباب الجامعيين وما فوق
- أكثر واقعية وتركيزاً على وجود الشر والخبث
- "الوحش"

ميكسيد ميديا

- يجمع بين عدة أنواع من الأنمي وغالبًا
- يتميز بأسلوب فني فريد وفريد

ميكا

- يتميز بالروبوتات العملاقة والحركة والقتال

فانتازيا

- يتميز بالعناصر الخيالية والسحر والمخلوقات الخيالية

إياعة

- يتميز بالرياضات المختلفة والتنافس الرياضي
- " كابتن تسوباسا"

تصنيفات الأنمي

الكودومو

- تعني في اللغة اليابانية الطفل
- غالباً ما يكون مسلياً وتعليمياً
- أنمي "عبقور" مترجم للعربية
- يخضع لرقابة صارمة

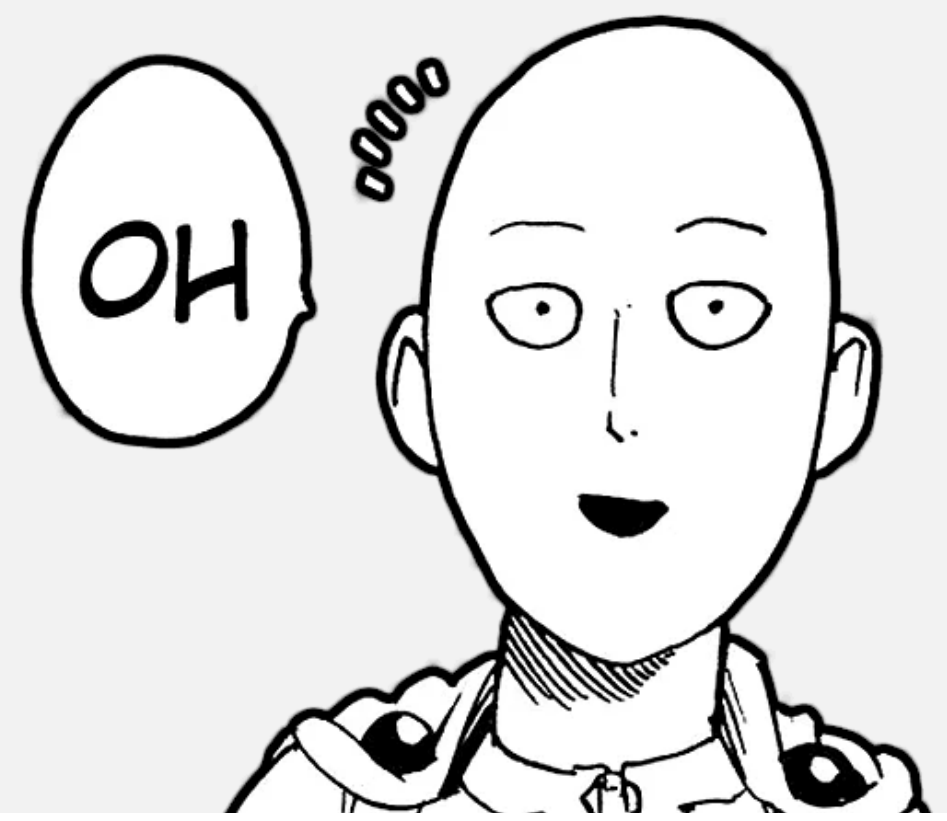
الشونين

- للدلالة على السنوات القصيرة
- تستهدف الذكور المراهقين
- يحتوي على قيم تحفيزية كالصداقة والإرادة، وانتصار الخير على الشر بعد صراع طويل

- "ناروتو"، "ون بيس"، "مذكرة الموت"
- يُعرف بسرعة أحداثه

جواي

- تتميز بالقصص الرومانسية والدراما والشخصيات الجذابة
- يستهدف الفتيات الكبار



الفروقات بين الأنمي والكرتون والكوميكس والمانجا

جميعها أعمال رسومية، ولكنها
تختلف في العديد من الجوانب،
ومن الاختلافات

الفن الرسومي

يتميز الأنمي والمانجا بأسلوب
فني فريد يختلف عن
الكرتون والكوميكس الغربية

المنشأة

المانجا والأنمي من اليابان
الكرتون والكوميكس تأتي
من الغرب

الهدف الجماهيري

الأنمي والمانجا موجهة
للجماهير اليابانية وللعالم
العربي والغربي

الكرتون والكوميكس موجه
للجماهير الغربية بشكل
أساسي

العرض

يعرض الأنمي كمسلسلات
تلفزيونية أو أفلام يتم
عرض الكرتون على القنوات
التلفزيونية وفي السينما

يتم نشر الكوميكس والمانجا
على شكل كتب مصورة

العمر المستهدف

الأنمي والمانجا لجميع
الأعمار

الكرتون والكوميكس
للأطفال بشكل أساسي

المحتوى

يعرض الأنمي والمانجا
قصص وشخصيات أكثر
تعقيدًا وعمقًا

يتميز الكرتون والكوميكس
بالمزيد من الفكاهة والمرح

الفروقات بين الأنمي والأنيميشن

عالمياً تم إطلاق اسم أنمي على الرسوم المتحركة اليابانية، لاختلافها عن الرسوم المتحركة الغربية في بعض الخواص

الشخصيات

- تتميز الأنمي بعيون واسعة وتصنيفات شعر كبيرة
- استخدام تعبيرات وجه شبه ثابتة في مواقف محددة

الإنتاج

- يلجأ صنّاع الأنمي إلى استخدام نفس المشهد أكثر من مرة بدلا من رسمه مجدداً، للتحكم في تكلفة العمل

الانمي والكرتون هما صيغتان تصويريتان مختلفتان، وهما يشيران إلى أنواع مختلفة من الأنيميشن (الرسوم المتحركة)

- الكرتون هو الأنيميشن الذي يصدر في عدد من الدول

يتميز بخصائص أساسية مثل

- الشخصيات الغامضة الخاصة بالأطفال
- الأزياء الغربية

التسمية

- الأنمي مصطلح ياباني
- أنميشن يقصد بها أفلام الرسوم المتحركة الغربية

القصص

- تتناول قصص الأنمي مختلف أنواع الموضوعات، وتميل إلى الدراما والتراجيديا ونادراً الكوميديا
- الرسوم المتحركة الغربية تدور في إطار كوميدي

الفروقات

بين الأنمي والكرتون

- الأنمي هو الأنيميشن الشعبي الذي يصدر في اليابان فقط

يتميز بالعديد من الخصائص الأساسية مثل

- الشخصيات الثلاثية الأبعاد ورسومات بالغة الدقة
- الصور المتحركة التي تعمل عليها شركات الإنتاج اليابانية
- الدراما والقصص الموجهة للبالغين

الفرقَات

بين الكوميكس والمانجا

لا توجد فروق أساسية بين الكوميكس
والمانغا، فكلاهما قصص لرسوم مصوّرة

الرسومات

- الكوميكس تتسم جملها
الحوارية بالطول النسبي
ورسومها بالتفاصيل
- المانغا تتسم بالبساطة في الحوار
والرسوم

النشأة

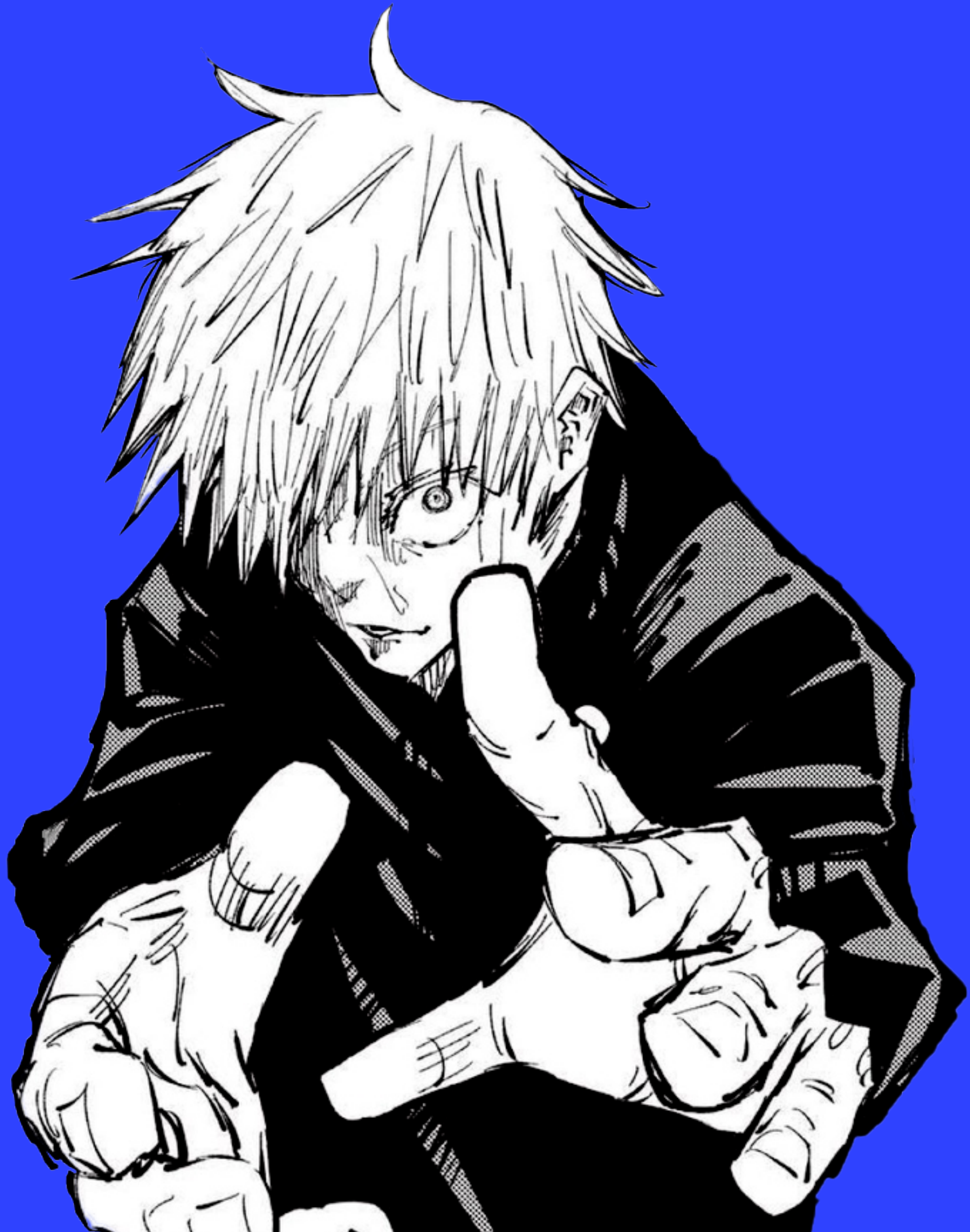
- "الكوميكس" في الولايات
المتحدة والدول الأوروبية
- المانغا اليابان

القصة

- الكوميكس قصيرة إلى حد ما
وتُنشر في المجلات أولاً ثم تُطبع
منفردة
- المانغا تكون أطول بكثير

الطباعة

- المانغا مطبوعة بالأبيض والأسود
- الكوميكس تُطبع بالألوان



التَّحْرِيكُ الْكَسُولُ

Lazy Animation

- أساليب تتبعها الأستوديوهات لتوفير الوقت والجهد والمال تعرف بالتحريك الكسول
- تتضمن إخفاء وجه الشخصية التي تتحدث وتركيز المشهد على الشخصية الأخرى المستمعة بشكل ثابت دون تحريك
- في بعض المشاهد الدرامية تتحول الخلفيات والشخصيات إلى لوحات ثابتة مرسومة بألوان مائية
- لا يتم رسم إطار لكل حركة بسيطة ويتم التعديل على الإطار الأصلي

التصميم Layouts

- ▶ بداية الإنتاج الفني، يتم رسم المشهد بالحجم المناسب
- ▶ تضمين تفاصيل وضع الأوراق
- ▶ تفاصيل حركة الكاميرا

الرسم المتحرك

Key Animation

- رسم أساس حركة الشخصيات
- الإطارات المفتاحية هي أول وآخر إطار في حركة جسم معين في الرسم

لوحة القصة
Storyboard

- المرحلة الجوهرية في تحديد
مظهر الأنمي
- ترتيب رسومات مشهد معين
بشكل مبدئي يقوم بها المخرج
- في الأنمي التلفزيوني يقوم
أكثر من شخص برسم لوحة
القصة
- تتضمن لوحة القصة البناء**
- رقم المشهد التصميم
- الحركة الحوارات
- المدة بالثواني

الرسم اليانبي In-between Animation

وهي الإطارات التي تكون بين الإطار المفتاحي الأولي حتى النهائي، ويقوم بها رسامون أقل خبرة من رسامي الإطارات المفتاحية

يتم القيام بها في دول خارج اليابان لأن الأجور أرخص

الرسم المفتاحي الثاني Second Key Animation

تتضمن شخص يقوم بتحسين الرسم وتصحيح الاختلافات بين رسام وآخر

مشرف الرسوم المحركة

تفقد جميع الإطارات المفتاحية للحلقة، وإعادة رسم إطار أو التعديل على الحركة

التركيب Compositing / Filming

يتم تحويل الإطارات إلى الصيغة الرقمية ويتم التحريك، وإضافة الخلفية، والتأثيرات



تأثيرات الأنمي

توجد أبحاث حول تأثير الأنمي
على العقل البشري، ومن بين
الآثار الملحوظة

تعزيز الإبداعية

يتضمن العديد من الشخصيات الفريدة
والعوالم الخيالية والأحداث المثيرة، مما يحفز
الإبداعية والتفكير

تحسين الصحة النفسية

يحتوي الأنمي على العديد من الرسائل
الإيجابية والتي تحفز على الثقة بالنفس
والتفاؤل

سلوك خير إجتماعي

ينظر لها بعض المسئولين اليابانيين انه غير
سوية للعنف والشراسة والجنس المعتمدة
على الصور

تحسين الذاكرة

يتضمن الكثير من الأحداث والتفاصيل التي
تتطلب من المشاهد الانتباه والتركيز

تحسين مهارات التعلم

تعلم المفردات والعبارات اليابانية، مما
يساعد على تعزيز مهارات التعلم وتحسين
اللغة

تحسين مهارات التفاعل الإجتماعي

يتضمن قصصًا وشخصيات مختلفة، مما
يساعد على توسيع دائرة الخبرات الاجتماعية



أفضل كتب الأنمي

ماساشي كيشيموتو

أشهر مؤلفاته أنمي "ناروتو" تُنشر أسبوعياً

أحد كُتاب المانغا تحقيقاً للإرادات على مدار التاريخ

أهم أعماله

2017 Boruto

1999 naruto

إيشيرو أودا

ألف ورسم الشخصية الأشهر ون بيس

أهم أعماله

ون بيس: بداية من 1997 إلى الآن

وانتيد "قصص قصيرة": 1998

جود بريزنت فور فيوتشر: 1993

أكيرا تورياما

أشهر أعماله "مانغا دراغون بول" تم إصدارها 1984

حصل على لقب الأسطورة

ما ازلت عروضه مستمرة إلى اليوم

أهم أعماله

كرة النار 1984 Dragon Ball

Dragon Ball: Curse of The Blood Rubies

مسلسل دراجون بول زد 1989

أوسامو تيزوكا

مؤسس فن الرسوم المتحركة اليابانية

أشهر مؤلفاته شخصية "تتسوان أوتومو" الذي اشتهر باسم "الفق أسترو"

وقد استطاع اقتباس فكرة رسم الأنمي من شخصيات عالم ديزني الأمريكي

أهم أعماله

تتسوان أوتومو

كيمبا الأسد الأبيض

هاجيمي إيساياما

ألف "هجوم العمالقة" 2009

أهم أعماله

تخطيم القلب 2008

هجوم العمالقة

يوشيو إيه نوغاشي

ألف ورسم مجموعة كبيرة من مسلسلات الأنمي، وأشهر مسلسلاته "Hunter X Hunter"

أهم أعماله

القناص Hunter x Hunter

تندي شوارو كيوبيد

يويو هاكوشو

هجوم العمالقة

ناوكي أورايساوا

- حصل على جائزة أوسامو تيزوكا الثقافية مرتين
- نال جائزة كودانشا للمانغا مرة واحدة
- فاز بجائزة شوغا كوكان 3 مرات

أهم أعماله

- 20th Century Boys فتيان القرن 20
- Monster مونستر
- Pluto بولوتو

هيروهيكي أراكي

- انطلاقته الفنية عام 1980 من خلال سلسلة "مغامرات جوجو العجيبة"
- نُشرت لأول مرة في مجلة شونين الأسبوعية، بيع منها أكثر من 100 مليون نسخة في اليابان

أهم أعماله

- مغامرات جوجو العجيبة
- إيرين الرائعة 1985
- باوه 1984

نوبوهيرو واتسوكي

- كان المركز الخامس في التصويت العالمي لأفضل كاتب أنمي من نصيب الكاتب نوبوهيرو واتسوكي، وهو كاتب مانغاكا ياباني ولد 26 مايو عام 1970، وقد كسب نوبو هيرو

أهم أعماله

- كتب ورسم سلسلة روروني كنشين من قصص الساموراي Rurouni Kenshin

هيرو ماشيما

- كتب فيري تيل
- رسم وألف المانغا: "مونستر سول"، "فيري ميجن"

أهم أعماله

- فيري تيل
- الرايف ماستر
- مونستر سول



الاستثمارات العالمية

الظهور العربي

- بدأ الأنمي في الظهور عربياً خلال الثمانينيات مع بداية الدوبلاج
- تأسس مركز الزهراء (فينوس) الشركة الوحيدة في الشرق الأوسط التي قدمت الأنمي عربياً، ومن برامجها 1985

دراجون بول

الكابتن تسوباسا

المحقق كونان

ون بيس

هنتر إكس هانتر

- أطلقت شبكة أوربت ميديا قناة ديزني الشرق الأوسط 1997
النسخة العربية من قناة ديزني

- انطلقت قناة Space toon عام 2000 وتخصصت في الرسوم اليابانية والبرامج الموجهة للأطفال والمراهقين

- يناير 2020 أطلقت شركة "مانجا للإنتاج" التابعة لمؤسسة محمد بن سلمان الخيرية "مسك"

تختص في صناعة المحتوى الإبداعي من خلال إنتاج الرسوم المتحركة وألعاب الفيديو والقصص المصورة ذات الرسالة الهادفة والجودة والاحترافية

تستهدف مختلف شرائح المجتمع محلياً وعالمياً



الاستثمارات السعودية

عام 2023

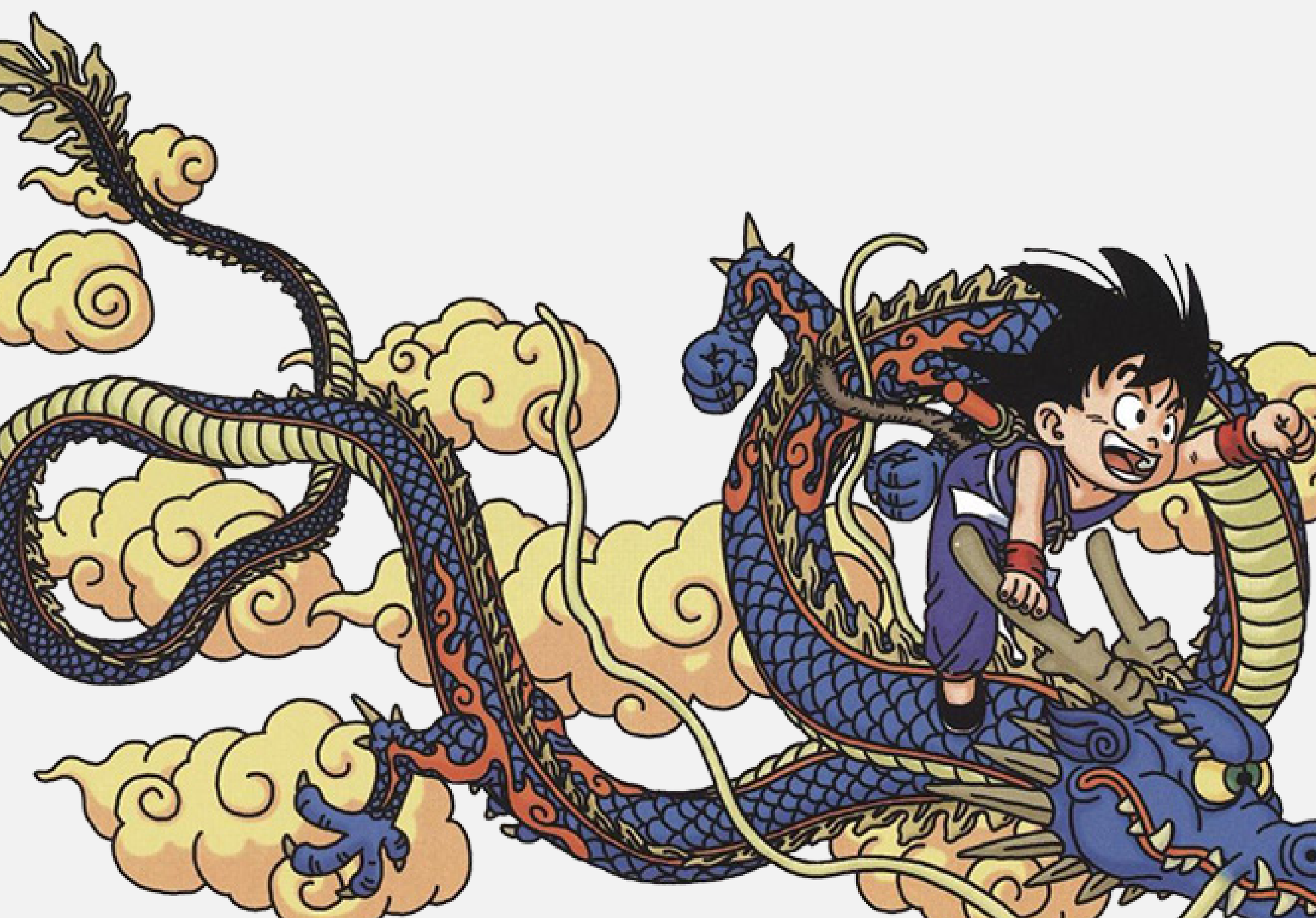
رفع صندوق الاستثمارات العامة حصته في شركة توي اليابانية
للأفلام والرسوم المتحركة إلى 6.03

أعلنت "مجموعة MBC" إطلاق مشروع MBC ANIME

بقيادة خير الأنمي والمانجا ستو ليفي مؤسس والرئيس التنفيذي
لشركة "توكيوبوب TOKYOPOP"

يهدف المشروع إلى

إنتاج واستثمار سلسلة من عناوين الأنمي عالية الجودة
إنشاء علاقات متينة مع كبرى استوديوهات الأنمي في اليابان
دعم العديد من المشاريع الرائدة في القطاع والاستثمار فيها



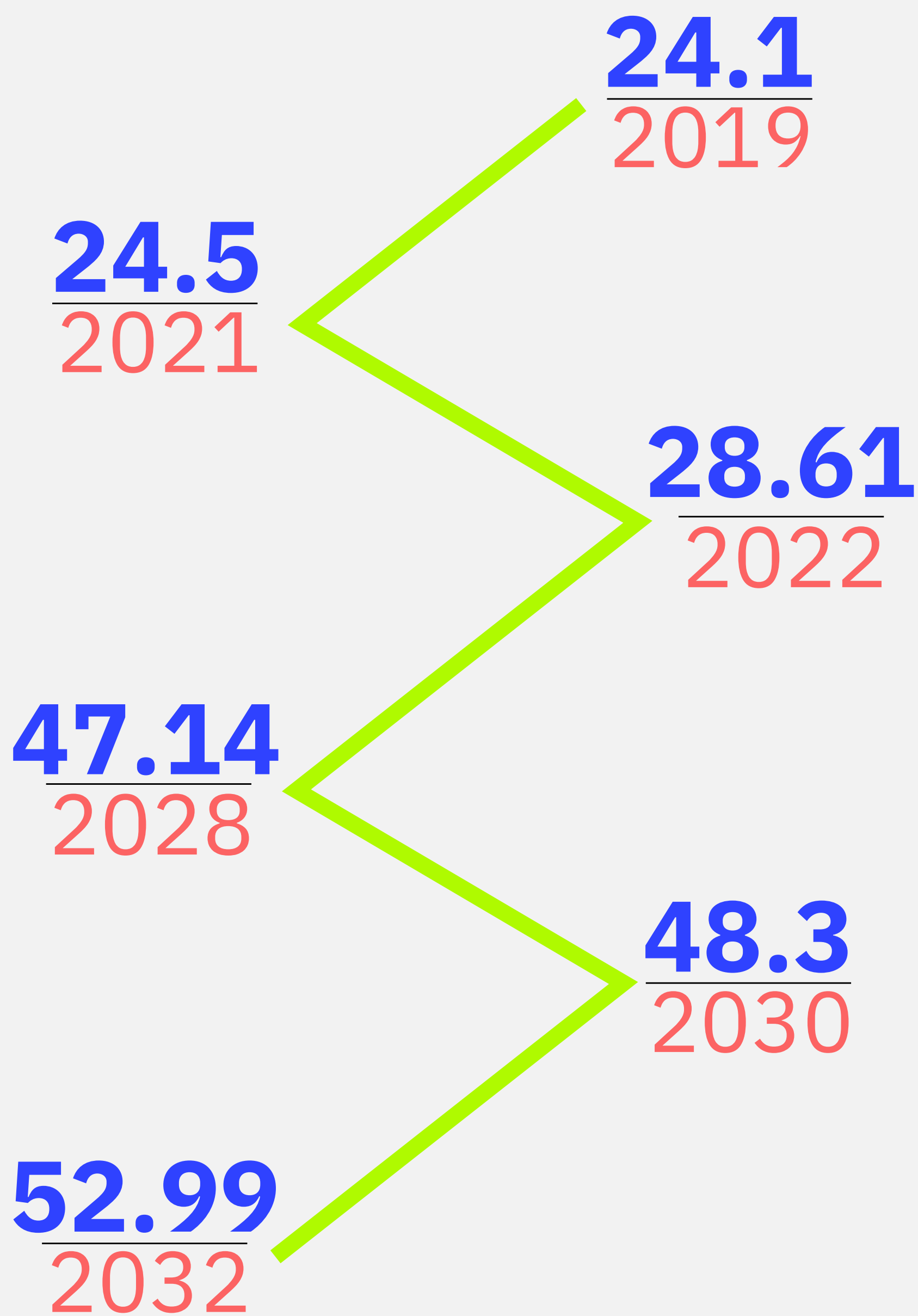
مصادر دخل الأنمي

بيع الحقوق التجارية للأعمال إلى شركات البث التلفزيوني والإنتاج السينمائي

بيع السلع المرتبطة بالأنمي

بيع الألعاب الإلكترونية

الاستثمار العالمي "مليار دولار"



الشركات العالمية المنتجة

أهم الأعمال

One Piece (1999)
Miraculous: Tales of Ladybug
& Cat Noir (2015)
Dragon Ball Z (1989–1996)

التأسيس

1948



TOEI ANIMATION

Hellsing Ultimate
(2006-2012)
Parasyte: The Maxim
(2014-2015)
Nana (2006-2007)

1972



City Hunter
Outlaw Star
Inuyasha

1972



Spirited Away (2001)
Avengers: Age of Ultron
(2015)
Howl's Moving Castle (2004)

1985



K-On!
Hyouka
Hibike! Euphonium

1985



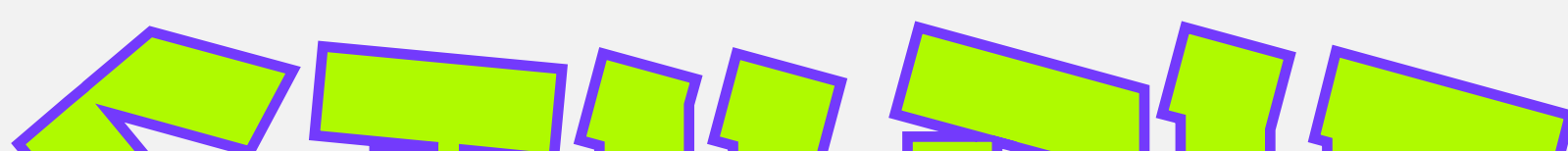
Bungo Stray Dogs (2016)
TIE: Carole & Tuesday (2019)
TIE: Noragami (2014-2016)

1998



Gakuen Utopia Manabi
Straight!
Futakoi Alternative
Coyote Ragtime Show

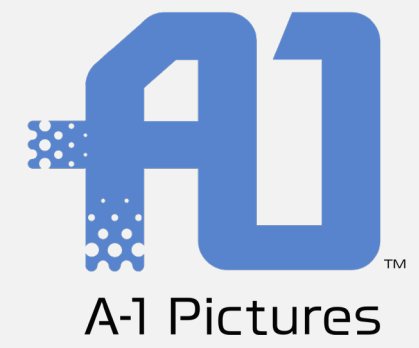
2000



STAFF

The Seven Deadly Sins
(2014–2021)
Sword Art Online (2012)
Fairy Tail (2009–2019)

2005



Kakegurui (2017 - 2019)
The God of High School
(2020)
Rage of Bahamut: Genesis
(2014)

2011



Attack on Titan (2013–2023)
Spy x Family (2022)
Vinland Saga (2019)

2012



المواقع

MyAnimeList

animeplanet

Funimation

Crunchyroll

hulu

VRV

animelab

NETFLIX

HIDIVE

RETRO
CRUSH

مواقع وتطبيقات الأندرويد

التطبيقات

animelab

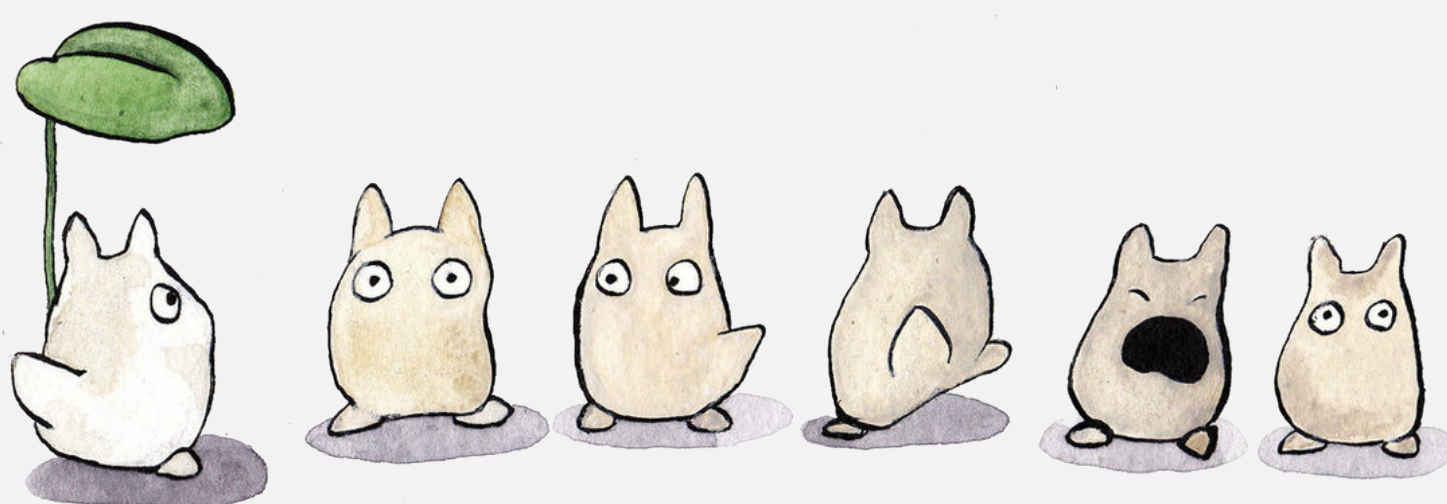
Anime Cloud

Animeify

AnimeSlayer

Funimation

Crunchyroll



المراجع

- <https://mawdoo3.com> تقرير عن الأنمي ، ريناد الصباح، 4 أكتوبر 2021
- <https://www.aljazeera.net> دليل المبتدئين.. ما الفرق بين الأنمي والمanga؟، 9 فبراير 2019
- <https://www.xotaku.com> ما هو الانمي الياباني ؟ أنواعه، تصنيفاته، أفضل الانميات
- <https://skdesu.com> أنواع وأنواع الرسوم المتحركة - قائمة كاملة مع التوصيات
- <https://www.nippon.com> تاريخ صناعة الأنمي الياباني، 5 يناير 2014
- <https://aminoapps.com> رحلة كاملة في صناعة الانمي
- <https://alholm.forumarabia.com> مصطلحات الأنمي 28 سبتمبر 2018
- <https://hsm3.yoo7.com> مصطلحات الأنمي 9 يونيو 2018
- <https://www.linearity.io> ، مايو 2022 11 The top 15 Japanese anime studios
- <https://areq.net> ماديهاوس
- <https://screenrant.com> 10 Best Studio Madhouse Anime (Ranked According to IMDb) ، يونيو 2021 23
- <https://screenrant.com> 10 Best Studio Bones Anime (Ranked by IMDb)، يونيو 2021 19
- <https://myanimelist.net> Kyoto Animation Anime
- <https://www.wikiwand.com> Wit Studio
- <https://www.imdb.com> With Wit Studio (Sorted by Popularity Ascending)
- <https://www.imdb.com> With Toei Studio (Sorted by Popularity Ascending)
- <https://myanimelist.net> Toei Animation Anime
- <https://myanimelist.net> MAPPA Anime
- <https://myanimelist.net> Bones Anime
- Global Anime Market is Anticipated to be Valued at a Revenue of US\$ 25.62 Bn in 2022 & is Expected to Grasp US\$ 52.99 Billion by 2032, at a Steady CAGR of 7.5% | Future Market Insights, Inc. <https://finance.yahoo.com>
- <https://ccci.am> Anime and Manga in the Arab World
- <https://screenrant.com> 12 Best Studio MAPPA Anime (Ranked by IMDb)
- <https://www.britannica.com> Studio Ghibli

Sunrise (company) <https://ultimatepopculture.fandom.com/>
10 Best Sunrise Inc. Anime (According to IMDb) <https://www.cbr.com/>

A-1 Pictures Anime <https://myanimelist.net/>
With A-1 Pictures (Sorted by Popularity Ascending) <https://www.imdb.com/>

إطلاق أول مسلسل «أنمي» يوثق القيم الاجتماعية والثقافية في السعودية، 22
<https://aawsat.com> يناير 2020

معرض الأنمي السعودي» ينطلق بـ30 تجربة عالمية، عمر البدوي، 28 أكتوبر»
<https://aawsat.com/> 2022

The Manga Industry Growth in 2022: Sales Skyrocketing، Julie-
enne ، 29 يوليو 2022 <https://ccci.am>

تأثير الأنمي على العقل البشري.. سلبياته وإيجابياته، 10 أغسطس 2021
<https://www.addustour.com/>

Anime Market Size, Share & Trends Analysis Report By Type
(T.V., Movie, Video, Internet Distribution, Merchandising, Music),
By Genre (Action & Adventure, Sci-Fi & Fantasy, Romance &
Drama, Sports), By Region, And Segment Forecasts, 2023 –
2030 <https://www.grandviewresearch.com/>

Anime Market Size to Worth Around US\$ 48.3 Billion by 2030 ،
22 أكتوبر 2021 <https://finance.yahoo.com/>

من هو افضل كاتب انمي ، قائمة أفضل 10 كتاب انمي حسب التصويت العالمي،
<https://almrj3.com/> أسراء إيهاب، 22 أغسطس 2023
<https://ar.wikipedia.org/> ماساشي كيشيموتو

معلومات عن الرسام العالمي أكيرا تورياما، أسماء منصور، 11 يونيو 2022
<https://mqall.org/>

من هو ” هاجيمي آيساياما ” مؤلف ” هجوم العمالقة “، ريام توفيق، 9 يناير
2022 <https://www.almrsal.com/>

<https://www.wattpad.com/> أعمال كتاب الانمي هيرو ماشيما
<https://ar.nobleorderbrewing.com/> ستار تريك: أفضل 10 أزياء رسمية لستارفليت ، مرتبة

مع الترجمة 2023 ، مُجد بوعويوش، Anime أفضل 8 تطبيقات لمشاهدة الأنمي
<https://trobweb.com/> 14 يناير 2023

10 Best Anime Streaming Apps and Websites، 21 ديسمبر 2022
<https://beebom.com/>

<https://ar.wikipedia.org/> يوشيهيرو توغاشي

***amaz* ***



info@amaz.sa



920033431