

تعرف على 5 مسلسلات أنيمي رياضية ملهمة

كتبه معتز حسانين | 17 يونيو 2016



يمثل الكاتب ماجد بالنسبة لجيل الثمانينات والتسعينات جرعة كبيرة من النوستالجيا، ويجعل الفرد يستعيد خيط من ذكريات الماضي، لعب الكرة ومحاولة محاكاة حركات وتقنيات ماجد وبسام ووليد ورعد الخيالية والمجنونة.

تعد شهرة كاتب ماجد أو كما نعرفه بالاسم الياباني تسوباسا منقطعة النظر على مستوى العالم ولعدة سنين. لكن بالإضافة إلى شهرته فإنه يعد أيقونة عالمية وقد تأثر به العديد من اللاعبين مثل ليونيل ميسي وزين الدين زيدان، وديل بيرو.

ولكن أهمية كاتب ماجد لا تتوقف عن هذا الحد، فقبل أن تصدر المانغا الخاصة به ويتحول إلى أنمي في اليابان، كانت تعد لعبة كرة القدم محدودة وليست ذائعة الشهرة في اليابان مثل لعبة البيسبول، بل لم يكن هناك دوري كرة القدم للمحترفين في اليابان، ولكن بسبب الشهرة التي حققها ساهم في انتشار لعبة كرة القدم على مستوى اليابان، وهو ما أدى إلى ظهور دوري المحترفين بعد عشرة سنوات. وخلال أقل من 30 عام جعل اليابان تستضيف كأس العالم لكرة القدم، بل أيضًا

استخدمته اليابان في تدعيم ملفها في استضافة أولمبياد 2020.

ويمكن وصف هذه المقدمة الطويلة بأن الأنمي يعد إحدى القوى الناعمة لليابان. فهو ليس للمتعة فقط بل أنه يحاول إلهام الأطفال ولفت أنظارهم إلى ألعاب رياضية عديدة ليجعل من اسم اليابان يظهر خلال ساحات الرياضة العالمية.

فإذا لم يكن لدينا أبطال حقيقيين في اللعبة.. لسوف نصنع أبطال خياليين محبوبين من خلال المانغا والأنمي ليلهم جيل جديد يحقق انجازات جديدة.

Slam Dunk



يعد من أشهر الانيميات الرياضية الكلاسيكية، عرض لأول مرة في مارس 1994، وهو مستوحى من سلسلة مانغا صادرة عن شونين جامب تحمل نفس الاسم. وهي تدور حول الطالب ساكوراكي هاناميتشي، وهو فتي جانح يقود مجموعة من الجانحين مثله، ويقرر أن ينضم فريق المدرسة لكرة السلة لكي يحوز على إعجاب فتاة يحبها.

وبانضمامه للفريق يبدأ يكتشف عالم كرة السلة ويتغير انطباعه الأولي بإنها لعبة للفاشلين.

تم دبلجة الأنمي إلى العربي في أواخر التسعينات عن طريق استوديو الزهرة وتم تغيير اسم ساكوراكي ليصبح مشهورًا بيننا باسم ” حسان ” ، وبحلول عام 2012 باعت سلسلة المانغا 120 مليون نسخة داخل اليابان فقط لتصبح واحدة من أكثر المانغات مبيعًا في اليابان.

Hajime No Ippo



تدور أحداث هذا الأنمي عن الفتى إيبو ماكونوتشي، وهو فتي خجول، لا يحظى بالأصدقاء، ويتعرض

وفي إحدى الأيام يتم إنقاذه من قبل لاعب ملاكمة أثناء تنمر مجموعة من الطلبة الجانحين معه في مدرسته. ويستيقظ ليجد نفسه في صالة تدريب للعبة الملاكمة. في تلك اللحظة ستتحول حياة إيبو ماكونوتشي ويقرر أن يمارس تلك اللعبة.

وتعد شهرة الأنمي والمانغا على حد سواء إنها لا تركز فقط على رحلة الفتى الضعيف إيبو ليصبح شخص قوي أو يصبح بطل اليابان في الملاكمة، ويتضح ذلك في السؤال الذي يطرحه إيبو على نفسه دومًا ” ما الذي يعنيه أن تكون قويًا؟“

ويعود ثراء عالم هاجيمي نو إيبو لكون المانغاكا جوجي موريكافا أخذ ينسج القصة ببطء وعناية شديدة، تحكمها الكثير من علاقات الصداقة والندية المتشابكة، فالأنمي لا يركز على البطل الرئيسي فحسب بل أنه يركز على رياضة الملاكمة ككل وعدد كبير من الشخصيات وأحلامهم وطموحاتهم وكيف يتعرض بعض الرياضيين لسلسلة هزائم متتالية ومحاولتهم للتغلب عليها.

تعد المانغا كذلك واحدة من أطول القصص إصدارًا في تاريخ اليابان، فقد صدر الفصل الأول منها في أكتوبر عام 1989 وإلى اللحظة الحالية مازالت مستمرة ليصبح عدد الفصول الصادرة عنها 1138 فصل في بداية يونيو 2016.

Baby Steps



إذا كنت من محبي رياضة التنس، فهذا الأنمي لا شك وسيصبح مفضل لديك. على عكس الأنميات التي تناولت رياضة التنس من قبل مثل The Prince of tennis يتميز هذا الأنمي

بالطابع الواقعي، فلا تجد تقنيات أو قدرات خارقة يتميز بها الشخصيات. وكذلك تبتعد عن أروقة المنافسات المدرسية التي تمتاز بها الانيميات الرياضية في معظم الأحيان.

ترصد أحداث الأنمي مارو إيتشيروا وهو فتي مجتهد دراسياً وصاحب علامات ممتازة، ويساعد بقية زملاءه في ما يخص أمور الدراسة. لكن بالإضافة إلى ذلك لا يتميز مارو بأي شيء. وفي يوم يسأله صديقه المقرب سؤال فلسفي بعض الشيء ” هل تستمتع بما تقوم به؟ هل تجد المتعة فيما تقوم به؟” فمارو يبدو له أشبه بإنسان آلي لا يفعل شيء غير الدراسة وأن يكون طالب مجتهد وابن مطيع. ويطرح عليه صديقه بأن يجرب إحدى الألعاب الرياضية على سبيل التغيير.

ويذهب مارو لأحد الأندية المخصصة لرياضة التنس ويحاول تجربتها ليكتشف إنه لا يملك طاقة بدنية على الإطلاق.

وفي إحدى المحاولات يكتشف شعور الإمساك بالضرب وضرب الكرة إلى خصمه المقابل ليجد أنه أكثر شعور ممتع أحس به من قبل. وبمرور الوقت يجد مارو نفسه يعشق اللعبة وتتغير حالته من الفقي الألي إلى فتي يملك حلم أن يصبح لاعب محترفاً.

Haikyu!!



إذا كنت تود لعبة الكرة الطائرة أو كرة السلة فأنا أول شيء تسأل عنه هو: كم يبلغ طولك؟. صحيح، فالطول أمر أساسي لهذا النوع من الألعاب. لكن هيناتا شويو لا يعترف بذلك، فبالرغم من قصر قامته للدرجة التي تجعله قزمًا مقارنة باللاعبين المنافسين له إلا أنه يحاول منافستهم وجهًا لوجه. ويعود الفضل في ذلك إلى لاعب يدعى بالعملاق الصغير رآه هيناتا في صغره عبر شاشة التلفاز جعله يتأكد بأن الطول ليس عامل حاسمًا كما يعتقد.

ويقرر هيناتا أن ينضم إلى المدرسة التي كان يلعب بها العملاق الصغير حينما كان طالبًا. ولكن في وقت انضمامه يجد أن فريق كرة الطائرة قد فقد شهرته ولم يعد قوي مثلما كان في السابق، وفي نفس الوقت ينضم طالب آخر للفريق وهو كاغياما تويو، كان يراه هيناتا نذًا له. لكن بمرور الأيام يكونا ثنائيًا معًا ويضعوا كراهيتهم جانبًا لكي يقودا فريقهما معًا لكي يصبح الأفضل في اليابان مجددًا مثلما كان في عهد العملاق الصغير.

Giant Killing



بالطبع لا يمكن إغفال اللعبة الأكثر شهرة في العالم.. نعم أنها كرة القدم، ولكن على عكس كابتن ماجد، فهذا الأنمي لا يركز على حلم أو رحلة صعود شخصية رياضية ليحقق إنجازات في اللعبة. ولا

يعول علي تقنيات خيالية ومجنونة مثل الركلة الصاروخية. بل أنه أقرب إلي الواقع بكثير، فأحداث الأنمي تدور حول فريق ETU، وهو إحدى فرق الدوري الياباني ويعاني لعدة سنوات خلال مسابقة الدوري وكذلك يعاني من خطر الهبوط ، بالإضافة إلي أنه بدأ يفقد شعبيته بين مشعبيه بسبب سجل الخسائر الدائم.

وفي محاولة من إدارة الفريق لتحسين إداءه يقرروا أن يعينوا مدرب جديد وهو تاتسومي تاكيشي الذي كان يعد واحد من أفضل لاعبي اليابان ولاعب سابق بالفريق، والذي سافر لأنجلترا ليحاول تحقيق ذاته كمدرّب لفريق من درجة منخفضة ويحقق معاهم مكسب في الصعود درجة أخرى.

ويرصد الأنمي محاولة المدرب تاتسومي في كيفية إنقاذه لفريقه السابق ETU.



بالطبع هناك المزيد والمزيد من الانيمات الرياضية الممتعة والملهمة ولا يمكن لنا أن نغفلها مثل Kuroko no Basket وهو الأنمي الأكثر شهرة في السنوات الماضية ليسير على خطى أنمي سلام دانك ورياضة كرة السلة، وكذلك Yowamushi Pedal الذي يدور عن رياضة سباق الدراجات والبطل خفيف الظل أونودا. وكلاً من Diamond no Ace و Major اللذين يتناولوا رياضة البيسبول. ربما نتحدث عنهم في وقت لاحق.

رابط المقال : <https://www.noonpost.com/12375>