الجمهورية الجزائرية الديمقراطية الشعبية
وزارة التعليم العالي و البحث العلمي

Université Abou Bekr Belkaid
Tlemcen Algérie

جامعة أبي بكر بلقايد
تلمسان الجزائر

كلية: الآداب واللغات

قسم: الفنون

مذكرة مقدّمة لنيل شهادة الماستر في: الفنون التشكيلية

الموضوع:

تأثير أفلام الرسوم المتحركة "الأنمي" على ثقافة الأطفال- دراسة نقدية

إعداد الطالبة
بوسعيدي حفيظة

إشراف الأستاذ(ة)
د. رياض بن شعيب

لجنة المناقشة		
د. بدير محمد	جامعة تلمسان	رئيسا
د.إبراهيم الهلالي	جامعة تلمسان	مناقشا
د. رياض بن شعيب	جامعة تلمسان	مشرفا ومقررا

السنة الجامعية2023/2022

بسم الله الرحمن الرحيم

إهداء

بقلب صادق .. أهدي

إلى منبع قوتي و مصدر ثقتي ، إلى من دفعا بي السفينة لأنجو في هذه الحياة ، إلى من أرشداني لطريقي خريطة لا تخيب . إلى والداي الغاليين

إلى الغالية العطوفة، صاحبة القلب المشبع حبا، إلى من أشتاق لحضنها و لمس يدها، إلى من غادرت الحياة قبل أن تحظر يومي هذا . جدتي الغالية رحمة الله عليها

إلى إخوتي، أنسي ومسرتي في حياتي، إليكم يا من بدونكم لا طعم للحياة، يا من ساندوني بالتشجيع والدعاء

إلى صديقاتي، كل واحدة منهن بمسماها، من شاركوني سنوات الدراسة وجعلوها أياما لا تنسى، يا من تقاسمنا معا حلو الحياة ومرها

إلى كل أحبني، أولئك الذين لازلت ألقاه، والذين فارقت بيني وبينهم ظروف الحياة .

إليكم جميعا .. أهدي ثمرة جهدي هذه

أطيب التمنيات والتهاني

شكر وتقدير

بعد شكر الله تعالى شكرا عظيما على توفيقه لي في كل خطوة لي في طريقي هذا ، يسرني وبفخر أن أشكر من لم تخلا علي بالغالي و النفيس في سبيل نجاحي . . والدي الكريمين

أشكر جزيل الشكر أستاذي الفاضل "رياض بن شعيب" الذي أعانني في كل مرحلة من مراحل بحثي ولم يبخل علي بالنصح و الإرشاد و قادني بتوجيهه خطوة خطوة حتى آخر نقطة في بحثي

أشكر كل من تفانو في تعليمنا و سلمونا شعلة العلم و النجاح ، أساتذتي الأفاضل الذين لا تكفي الكلمات لوصفهم ، جليل الشكر و التقدير لحضرتكم

أشكر كل من أعانني ولو بكلمة تشجيع أو دعاء حتى أتممت هذا العمل

و أشكر ختاما كل من آمن بأني سأصل لهدفي يوما ما ولازال مؤمنا ، ولم تحاول عرقلتي خلال مشوار دراستي وأنا أولهم

الشكر الجزيل لكم جميعا

دامت أيامكم عامرة بالمسرات

مقدمة

مقدمة:

تمهيد:

إن الأفلام والمسلسلات الكرتونية من أكثر البرامج التلفزيونية جذبا للأطفال كونها تجسد شخصيات ملفتة للإنتباه بقصص مسلية وحماسية، وليس الأطفال وحدهم من يشاهدون الرسوم المتحركة، فمنها ما هو موجه للكبار ومنها ما يستهدف العائلة ككل، الأمر الذي جعلها من الإنتجات الأكثر شهرة في العالم. ومن عمالقة إنتاج الرسوم المتحركة نجد أمريكا واليابان اللتان احتل انتاجهما العالم. ولكن رغم تميزها واختلافها عن باقي البرامج الأخرى، إلا أنها تؤثر كثيرا على الطفل سواء بشكل سلبي كان أم إيجابي، فهو يقدم محتوى يتضمن مجموعة من الأفكار وال قيم والسلوكيات التي تنتهجها الشخصيات خلال مشاهد المسلسل والطفل يعتقد بها ويقلدها بدافع الإعجاب بها والتي تقوده لمنحى آخر غير منحى ثقافته كونه في تلك المرحة يمتص الثقافة من محيطه والذي أصبح الكرتون في وقتنا هذا جزءا لا يتجزّأ منه، لأن الأطفال باتوا يشاهدونه بشكل كبير مع انتشار القنوات التلفزيونية والمواقع الإلكترونية التي تعرضه.

الإشكالية:

وبصدد كل هذا يتبادر لأذهاننا طرح الإشكال التالي : ما هو التأثير الذي تحدثه الرسوم المتحركة على الأطفال وثقافتهم ؟

الإشكاليات الفرعية:

من التساؤلات الفرعية التي تندرج تحته نذكر:

ما هي الرسوم المتحركة؟

كيف انتشرت؟

ما هي أبعاد تأثيرها وفلسفة صناعتها؟

وما هي الإيجابيات التي من الممكن أن يستفيد منها الطفل من خلال مشاهدتها؟

وما هي التأثيرات السلبية التي يتعرض لها نتيجة ذلك؟

الفرضيات:

ومن الفرضيات المقترحة بخصوص هذا الإشكال نذكر:

الرسوم المتحركة تؤثر على ثقافة الطفل بتغيير معتقداته وسلوكياته نتيجة عرض نسق فكري لا يشبه مثيله في ثقافة مجتمعه. كما نفترض أن يكون تأثيرها من خلال تضمّن محتوياتها لوسائل خفية و مدروسة بعناية تكون غالبا غير صريحة و ترسل أفكارا جديدة يكتسبها الطفل من خلال تكرار التعرض لها في البرامج الكرتونية.

إن إعجاب الأطفال بالشخصيات الكرتونية يدفع لتقليد تصرفاتها وتبني معتقداتها. بحيث يكتسب الطفل سلوكات ومعتقدات في الغالب تكون غريبة عن مجتمعه نظرا لأن الكرتون نفسه يكون من مصدر ثقافي مختلف فيقع الطفل في نوع من التشوش الذهني نتيجة تناقض بعض ما يشاهده في الكرتون مع ما يراه في محيطه.

أسباب اختيار الموضوع:

يعود سبب اختيارنا لهذا الموضوع لعدة أسباب. منها ما هو ذاتي كإهتمامي بموضوع الأنمي والكرتون، وكذلك تجربتي الشخصية مع هذا النوع من البرامج حيث أنها رافقت طفولتنا ومازالت ترافق إخوتنا وأطفالنا حتى الآن، إلى جانب التفات انتباهنا لما تقدمه هذه الأعمال من رسائل غريبة خاصة ونحن نشهد تغير مجرى المحتوى المقدم لمنحى آخر. ومن الأسباب الموضوعية، هي محاولة إلقاء الضوء على الموضوع الذي أصبح مشكلة العصر نتيجة تطور التكنولوجيا وانتشاره الواسع، كذلك توصيل معلومات بخصوصه ومحاولة اقتراح حلول قد تفيد في التقليل من التأثير الذي تسببه أفلام ومسلسلات الرسوم المتحركة.

المنهج المتبع :

ولدراسة هذا الموضوع اتبعنا المنهج الوصفي التحليلي نظرا لشموليته الكبيرة و أيضا لمتستدعيه الدراسة من وصف للنماذج المختارة من الرسوم المتحركة وتحليلها والبحث في هذه الظاهرة والتعرف على مسبباتها وعقد مقارنات بينها وبين الظواهر الأخرى وتقديم حلول مقترحة لها.

الدراسات السابقة :

قد استندنا في إنجاز هذا البحث على العديد من الدراسات المختلفة ونختص بالذكر كتاب "الأنمي وأثره في الجيل العربي" للكاتب "حيدر محمد الكعبي" وكتاب "قوة الصورة" للكاتب "أحمد دعدوش" وكذلك كتاب "الغزو الفكري في أفلام الكرتون" للكاتب "أحمد نتوف" إلى جانب العديد من مذكرات الماستر وأطروحات الدكتوراه والمقالات العلمية.

العينة والزمان والمكان:

العينة المستهدفة في هذه الدراسة هي فئة الأطفال في أطوار الطفولة الثلاثة المتقدمة والمتوسطة وحتى المتأخرة في زمننا الحالي بالوطن العربي عموما وأطفال الجزائر بشكل خاص.

أهمية وأهداف الموضوع:

تكمن أهمية هذا البحث في كونه سَيُلِمُّ بعدة جوانب تخص موضوع الرسوم المتحركة وبالتالي إثراء هذا النوع من الدراسات. كذلك يهدف لتقديم إقتراحات لحماية الأجيال القادمة من التأثيرات السلبية للرسوم المتحركة، وتوعية الأولياء بما تقدمه الأفلام والمسلسلات الكرتونية كي يتخذوا التدابير والحلول المناسبة لحماية أطفالهم، والإشارة لضرورة تقديم محتويات كرتونية تتماشى مع ثقافة المجتمع وعقيدته لتجنب الإنحراف والإنجراف خلف ثقافات أخرى.

تقسيم البحث:

وقد فصلنا بحثنا في خطة تضمنت ثلاث فصول ومقدمة وذيلناه بخاتمة. أما الفصل الأول فعنوناه بـ"ماهية أفلام الكرتون والأنمي" وقد تضمن مبحثين أولهما تحت عنوان "مدخل حول أفلام الأنمي والكرتون" والذي بدوره قسمناه لثلاث مطالب أولها عن "نشأة وتطور الرسوم المتحركة" وفيه درسنا "تعريف الرسوم المتحركة" وتناولنا مرحلة ما قبل إنتاج الرسوم المتحركة تحت عنوان "من الفن التشكيلي إلى تحريك الصورة" لندرس ثالثا "تاريخ الرسوم المتحركة" أما المطلب الثاني فقد كان حول "أنواع وتصنيفات الأنمي والكرتون" بدأناه أولا بتقديم "تصنيفات الأنمي" ثم "تصنيفات الكرتون" لنقدم ثالثا دور التصنيفات في تلقي

الجمهور للمحتوى المقدم" وبالنسبة المطلب الثالث فقد عنوناه بـ"الأنمي يغزو العالم" كان لنا فيه وقفة عند ثلاث محطات، ابتدأناه بـ"العناصر الجاذبة في الأنمي والكرتون" ثم تلاه تقديم "الجانب التجاري والترويجي للأنمي والكرتون" وختمناه بدراسة بعض" مظاهر تأثر الأطفال والشباب بالأنمي والكرتون". بالنسبة للمبحث الثاني فَسُطِّرَ تحت عوان "فلسفة صناعة الأنمي والكرتون" وهو الآخَرُ فُصِّلَ لثلاث مطالب، أولها بعنوان "إيديولوجية صناعة الأنمي والكرتون" وتناولنا فيه أولا "ماهية الإيديولوجيا" كذلك "الترويج للفكر والثقافة والعقائد" و"الإساءة للديانات والثقافات الأخرى". وبما يخص المطلب الثاني فقد درسنا فيه "نظرية الغرس الثقافي" فقدمنا فيه "تعريف الغرس الثقافي"،"نشأة نظرية الغرس الثقافي" وكذلك "فرضيات نظرية الغرس الثقافي" وبالنسبة للمطلب الثالث فهو تحت عنوان "علم النفس وثقافة الأطفال" وفيه تطرقنا لـ"الإدراك والخيال وعلاقتهما بثقافة الطفل" كما أننا تناولنا "بعض الحالات النفسية المتعلقة بالرسوم المتحركة (الإدمان والتوحد مع الشخصيات)" وفي الأخير قمنا بـ"تحليل بعض الأسئلة المطروحة في الإستبيانات المجراة" وهذا آخر عنوان بالفصل الأول ، لننتقل في الفصل الثاني لدراسة "تأثير أفلام الأنمي والكرتون على ثقافة الأطفال" وقد قسمناه لمبحثين أولهما بعنوان "التأثير الإيجابي" وفيه تناولنا أهم الإيجابيات في ثلاث مطالب: في الأول تطرقنا لـ"تنمية المهارات والمعارف" من "تنمية مهارات الطفل اللغوية" و"اكتساب مهارة التواصل اللفظي" و"اكتساب المعارف العلمية والتاريخية". أما الثاني فقدمنا تحت عنوان "اكتساب بعض السلوكيات الإجتماعية اللائقة" جملة من الإيجابيات هي "سلوكيات إجتماعية حسنة"، "الثقة بالنفس" و"الآداب و المبادئ الدينية" لندرس بالمطلب الثالث إيجابية "التحفيز على الإبداع" من "ترقية التذوق الجمالي" و"تنمية خيال الطفل" و"التشجيع على ممارسة الهوايات والمهارات الفنية" لننتقل بعدها للمبحث الثاني والذي عنوناه بـ"التأثير السلبي" وبه تناولنا ثلاث مطالب: الأول بعنوان "التشجيع على العنف" حيث قمنا بـ"تعريف العنف"، ذكر "أنواع العنف في الرسوم المتحركة،أسباب تقبله ونظريته" و"الرسوم المتحركة والعنف لدى الطفل"، بينما المطلب الثاني فقد عنوناه بـ"تدمير أخلاق الطفل" من تشجيع على "الإنحراف الجنسي"، " تشويه عقيدة الطفل" و"غرس الأفكار

الماسونية" ليكون آخر مطلب تحت عنوان"التأثير على صحة الطفل" كـ"التأثير على نمو الطفل العقلي"، "الصحة النفسية للطفل" وكذلك "الصحة الجسدية للطفل". بعد ذلك انتقلنا للفصل التطبيقي المسطر تحت عنوان "دراسة نماذج وطرح آليات لتفادي مخاطر الأنمي والكرتون على الأطفال بالعالم العربي" حيث فيه تناولنا مبحثين أولهما بعنوان "دراسة تحليلية لنماذج كرتونية" ومنه تفرعنا لثلاث مطالب هي "الرمزية بالرسوم المتحركة" وفيه درسنا "الرموزالماسونية" و"التشجيع على المثلية "أما المطلب الثاني فعنوناه بـ"الرسائل اللغوية" وتناولنا فيه "التحريض على الكراهية" و"الإساءة للديانات" ليختص المطلب الثالث المعنون بـ"الرسائل الحركية والبصرية" بدراسة "حركات ومشاهد تبث العنف" وكذلك "المشاهد اللاأخلاقية والممنوعات". بالنسبة للمبحث الثاني والأخير فقد عنوناه بـ"سبل تجنب الوقوع في مخاطر الأنمي والكرتون" فقسمناه هو كذلك لثلاث مطالب: الأول بعنوان "دراسة لبعض التجارب العربية" وهي " منصور"، "حمدون" و"النقيب خلفان" أنموذجا. أما المطلب الثاني فسطر تحت عنوان "الحلول المطروحة لتفادي مخاطر الانمي والكرتون" و قدمنا فيه جملة من الحلول المقترحة تحت ثلاث عناوين هي "مراقبة المحتوى المقدم" و"تقليل فترة المشاهدة" و"تنويع مصادر اكتساب الطفل لثقافته وخبراته" ليكون آخر مطلب بعنوان "أهمية الإنتاج المحلي" وتطرقنا فيه لضرورة إنتاج محتوى كرتوني محلي حيث "يساهم في تقديم محتوى مناسب لسن الطفل"، " تقديم القيم الثقافية والدينية التي تمثلنا" و"تشجيع الشباب المبدعين على إنتاج محتوى كرتوني محلي" لنختمه بخلاصة للفصل وتقديم خاتمة عامة للبحث. لنكون بهذا أنهينا دراسة هذا الموضوع.

الصعوبات:

من الصعوبات التي اعترضتنا خلال البحث هي مشكلة العثور على مراجع في المكتبة تفيد هذا الموضوع، فاستعنا بالكتب والمقالات الإلكترونية فقط. كذلك نقص المعلومات فيما يخص بعض الجزئيات الأمر الذي أطال فترة البحث عن معلومات والتغيير عدة مرات في خطة البحث.

شكر المشرف:

ورغم الصعوبات التي اعترضتنا في البحث إلا أننا تلقينا المعونة من الأستاذ المشرف لذا يسرني بأن أتقدم بالشكر الجزيل للأستاذ "رياض بن شعيب" لتقديمه العون ل نا في كل مرحلة من مراحل البحث ولم يبخل علي بوقته الثمين وبنصائحه وإرشاداته القيمة.

والآن سنتطرق للتفاصيل في مثن البحث.

إسم الطالبة : بوسعيدي حفيظة

توقيع :

تم الإنتهاء من البحث بتاريخ: 13 ماي 2023 . في تلمسان – بني سنوس

الفصل الأول

ماهية أفلام الكرتون والأنمي

➢ تاريخ أفلام الأنمي

- 1 : نشأة و تطور الأنمي والكرتون
- 2 : أنواع و تصنيفات الكرتون والأنمي
- 3 : الأنمي يغزوالعالم

➢ فلسفة صناعة أفلام الأنمي

- 1 : إيديولوجيا صناعة الأنمي والكرتون
- 2 : نظرية الغرس الثقافي
- 3: علم النفس و ثقافة الأطفال

الفصل الأول: ماهية الكرتون والأنمي (مدخل عام)

المبحث الأول : تاريخ أفلام الأنمي والكرتون

سيكون هذا المبحث بمثابة مدخل لعالم الرسوم المتحركة والانمي نتناول فيه تعريف الأنمي، تاريخه، تصنيفاته ومظاهر انتشاره

I. نشأة وتطور الرسوم المتحركة:

أولا : تعريف الرسوم المتحركة:

الأنمي لغة: "هو كلمة يابانية مشتقة من اللفظ الإنجليزي animation ويطلق هذا اللفظ على الرسوم المتحركة التي تنتجها اليابان" [1] وفي تعريف آخر لقاموس إكسفورد فقد عرف " كلمة أنمي على أنها أسلوب الرسوم المتحركة في تصوير التلفزيون الياباني وأفلامه ... وفي اليابان يستخدم هذا المصطلح ليصف جميع أنواع الرسوم المتحركة في العالم "[2]

الرسوم المتحركة لغة:

رسوم لغة : " جاء في لسان العرب لإبن المنظور مادة (رسم) أن: الأثرُ ، وقِيلَ : هوَ مَا ليْسَ لهُ شخْصٌ منَ الآثارِ، وقِيلَ: هوَ ما لَصَقَ في الأَرْضِ منهَا. ورَسَمَ الدَارِ : ما كَانَ مِنْ آثَرِهَا لَاصِقًا بِالأَرضِ ، والجمْعُ أَرْسُمَ وَرُسُومٌ " [3] ومن تعريف كلمة الرسوم يتضح أنها تعني كل أثر ترك على سطح ما.

المتحركة لغة : " جاء في لسان العرب لإبن المنظور في مادة (حَرَكَ) أَن: (الحَرَكَةُ ضِدُ السكُونْ، حَرُكَ يَحْرُكُ حَرَكَةٌ وَحَرْكًا وحَرَّكَهُ فَتَحَرَّكَ، قَالَ الأَزْهَرِي: و كذلك يتحرك، ويقول: قد أعيا فما

1 : بوملال حنان ، تأثير مشاهدة الأنمي على المراهقين ،كلية العلوم الإنسانية والاجتماعية ،جامعة محمد خيضر ، سنة

2 : المرجع نفسه ، ص 40 .

3 : فاطمة الزهراء عامر / يسرى عبابسة ، أثر الرسوم المتحركة في تنمية كفاءة الحديث لدى أطفال الرياض بولاية الوادي ، كلية الآداب واللغات ، جامعة الشهيد حمة لخضر ، سنة 2020 ، 2021 ، ص 8 .

به حراك، قال ابن سيده: و ما به حراك أي حركة: وفلان ميمون العريكة والحريكة" [1] أي أن الحركة عكس السكون وهي الإنتقال من موضع لموضع آخر. وفي تعريف مصطلح الرسوم المتحركة هو" عملية عرض لسلسلة من الصور الساكنة أو المرسومة أو المولدة بالكمبيوتر واحدة تلوى الأخرى عرضا سريعا لخلق وجود حركة نتيجة للظاهرة التي تعرف باسم مداومة الرؤية "[2].

<u>الرسوم المتحركة اصطلاحا:</u> وفي التعريف الاصطلاحي للأنمي والرسوم المتحركة عموما يقصد بها "البرامج التي تجسد أفكارا ومعاني من خلال استخدام الرسوم المتحركة والتي تقوم على تحريك الرسوم الثابتة لمخاطبة الأطفال بأسلوب محبب إليهم فتلمس مشاعرهم وأحاسيسهم... وهي مجموعة من الصور أوالرسوم المعدة مسبقا بحيث تمثل كل صورة طورا من أطوار الحركة تختلف كل منها عن الصور السابقة اختلافات طفيفة"[3]

إذن الرسوم المتحركة هو تحريك الصور ذات التسلسل الحركي في الرسم لتشكل مشهدا يبدو وكأنه يتحرك من تلقاء نفسه وبالتالي يكون هناك حرية في إضافة أي مشهد مهما كانت صعوبة تنفيذه على أرض الواقع وذلك لإضفاء التأثير والتشويق لدى المشاهد كمشاهد الوحوش والكائنات الخيالية، إضافة إلى جميع المؤثرات البصرية الغير ممكن تحقيقها في السينما على سبيل المثال.

عرفها أيضا "زهور كاظم الزعيمان " بقوله " الرسوم المتحركة مجموعة من الصور تمر بسرعة معينة لتخدع العين البشرية بأن الصورة بها حركة ، معتمدة على الخداع البصري، حيث أن الصورة تظل ثابتة على العين بمقدار (10/1) من الثانية بعد زوال الصورة

1 : فاطمة الزهراء عامر / يسرى عبابسة ، أثر الرسوم المتحركة في تنمية كفاءة الحديث لدى أطفال الرياض بولاية الوادي ، كلية الآداب واللغات ، جامعة الشهيد حمة لخضر ، سنة 2020 ، ص 9 .

[2]:نادية حميد ، تأثير الرسوم المتحركة على التنشئة الاجتماعية للطفل من وجهة نظر الأولياء ، كلية العلوم الاجتماعية والإنسانية ، جامعة الشهيد حمة لخضر ، 2019 ، ص 18.

[3]: معمري إيمان ،ألف ليلة و ليلة بين ادب الطفل والرسوم المتحركة ، جامعة الجزائر 2 ، سنة 2020 ،ص 64 .

الفعلي، وهي النظرية العلمية نفسها التي بنيت عليها صناعة الفيلم السينمائي " [1] أي أن عرض الصور بشكل سريع جدا يقدر بعشر من الثانية يخيل لعين الناظر أنها تتحرك.

كما يقول أيضا بأن الرسوم المتحركة (لها القدرة على التأثير على الأطفال من خلال جذبهم بالخيال المتضمن بها وحتى الشخصيات الملفتة مما يؤثر على عقولهم ونفسياتهم ويربطهم بها، حتى أنها قد تحفض بذاكرتهم حتى يشبون) [2] وهذا يظهر مدى قدرة الرسوم المتحركة على التأثير من خلال رسوماتها المتقنة والحبكات المشوقة. كما " تعد الرسوم المتحركة من المصادرالمعلوماتية والتثقيفية للطفل يتعلم عن طريقها أساليب اللغة ويكتسب القيم والاتجاهات كما تزوده بالأفكار والخبرات ويكون ذلك عن طريق تفاعل الطفل مع شخصيات هذه البرامج ويصل به الحد إلى تقليد تصرفاتهم وسلوكياتهم". [3] فالرسوم المتحركة لها قدرة على التأثير على الطفل من خلال إكسابه ثقافات وخبرات وحتى تصرفات جديدة وذلك نتيجة تفاعل الطفل مع ما يشاهده ويعجب به.

(في أفلام الأنمي يقوم المنتج بتجهيز مجموعة من الرسومات تجسد كل واحدة منها جزءا من حركة المشهد مسبقا بدل تصويرها بآلة التصوير وبالتالي يكون كل إطار فيلمي رسما واحدا من الرسوم يحدث حركة طفيفة في الفيلم ويجمع تلك المشاهد مع بعضها وعرضها في آلة العرض السينيمائي ستبدوالصور وكأنها تتحرك) [4]، لن يكون الأمر بالطبع سهلا فتجسيد المشهد الواحد والحركة البسيطة يتطلب عددا من الرسومات المتسلسلة كي لا يحدث تقطع في التسلسل البصري وبالتالي فالأمر يحتاج دقة في الرسم.

[1] : زهور كاظم الزعيميان ، المقاربة الحداثية الأركونية أثر الرسوم المتحركة في سلامة النطق باللغة العربية الفصحى لدى التلاميذ ، مجلة العمدة في اللسانيات و تحليل الخطاب ، العدد 2 ، بغداد / العراق ، سنة 2017 ، ص 228 / 229 .

[2] : ينظر : المرجع نفسه، ص 229 .

[3] : معمري إيمان ،ألف ليلة و ليلة بين ادب الطفل والرسوم المتحركة ، ص 64 / 65 .

[4] : ينظر : سميحة عليوات ، تأثير الرسوم المتحركة على شخصية الطفل و سلوكه ، مجلة التواصل في العلوم الإنسانية والاجتماعية ، العدد 53 ، الجزائر ، عنابة ، سنة 2018 ، ص 29 .

ثانيا : من الفن التشكيلي إلى تحريك الصورة

في هذا العنوان سنتحدث عن فن الأنمي والرسوم المتحركة قبل أن تتحرك على الأشرطة والشاشات بل جسدت المشاهد على شكل لقطات في صفحات المجلات. وبدايتنا تكون مع الكوميكس (COMICS) والتي " تعني القصص المصورة، وهي عبارة عن قصص تجمع بين التصوير السينيمائي المتتابع والحوارات المكتوبة، فهي حلقة وسيطة بين القصص المقروءة والأفلام المتحركة ، وتأثيرها كبير على الأطفال والشباب، وقد صنف الكوميكس ضمن قائمة الفنون العالمية في المرتبة التاسعة، لذا فإن الكومكس يسمى (الفن التاسع)"[1]

أما بالنسبة للأنمي الياباني فكانت بدايته مع ما يسمى بالمانجا (MANGA)" ويطلق هذا المصطلح على القصص المصورة اليابانية التي تشبه فن(الكومكس Comics) الغربي، وهي قصص تضم مشاهد مرسومة بالتتابع بشكل يوحي بوجود فاصل زمني بينها، وهذه المشاهد مدعومة بالحوارات والتعليقات المكتوبة" [2] والفرق الموجود بين كل من الكوميكس الأمريكي والمانجا هو (أن الأنمي غالبا ما ترسم بالأبيض والأسود ويركز المانجاكا فيها على الإنفعالات وتعابير الوجه ولغة الجسد كما أنها تمتد لفصول طويلة وغالبا ما يتجاوزعدد حلقاتها 100 حلقة).[3] أي أن المانجا هذه عبارة عن مشاهد مصورة على مجلات لا تتحرك وتتضمن قطعا حوارية تجعلنا نفهم موضوع المشهد وتعتبر المانجا نقطة إنطلاق للأنمي.

تعود أصول كلمة مانجا إلى (المدعو هوكوساي حيث كانت الكلمة تنقسم لقسمين (مان) والتي تعني الرسم نفسه أوالرسم غريب الأطوار و(جا) والمقصود بها في اللغة اليابانية الصورة)[4]. ولهذا الفن تاريخ يسبق الأنمي بسنين طويلة حيث (يرى المؤرخون أن تاريخه يعود إلى القرنين السادس والسابع ميلادي حيث كان الكهنة يستعملون ألواح خشبية للتأريخ تنحت عليها صور الحيوانات وهي تجسد تصرفات وأوضاع حركية بشرية، وكانت هذه الألواح جزءا

---

[1] : حيدر محمد الكعبي ، الأنمي أثره في الجيل العربي ، ط1 ، المركز الإسلامي للدراسات الإستراتيجية ، د /ب ، ص 26 .

[2] : المرجع نفسه، ص 26 .

[3] : ينظر : المرجع نفسه ، ص 26 .

[4] : ينظر : طارق الخواجي ، قلعة الأنمي ، دار الأثر ، المملكة العربية السعودية ، 2017 ، ص 31 .

من فن التصوير والتي أطلق على بعضها لاحقا إسم مانجا) [1]. بينما يعود تاريخ إنتاجه الحديث إلى (ما بعد عام 1945م، وذلك أثناء الاحتلال الأمريكي لليابان حيث كان الأمريكيون يأتون بقصص الكومكس مما ألهم الفنانين اليابانيين وجعلهم يبدعون في رسم القصص المصورة بأسلوبهم الخاص)[2] الذي تميز عن الكوميكس من عدة مناحي.

بعد (انتهاء الحرب أتى أوسامو تيزوكا وهو أب الأنمي والمانجا كما يلقب والذي قدم للعالم فنا لم يكن له مثيل من قبل بأعماله في المانجا حيث كان هو أول من قام برسم رواية مانجا طويلة على شكل إطارات متسلسلة بعنوان (جزيرة الكنز الجديدة) وذلك عام 1947م)[3] وتعتبر المانجا (المصدر الأول لصناعة الأنمي فكثير من أعمال الأنمي المشهورة كان مصدرها الأول قصص المانجا، كما أنها تخضع لنفس تصنيفات الأنمي)[4]

وبالتالي فإن رسوم المانجا والكوميكس وحتى رسوم الأنمي قبل تحريكها تعتبر فنا تشكيليا محض ولها قدرة على التأثير على مشاهديها بفضل حبكتها القصصية المرسومة من قبل فنانين تشكيليين ماهرين برسم شخصيات الأنمي والشخصيات الكرتونية. وكانت هذه بداية للأنمي والكرتون وفي ما يلي سنقدم معلومات حول تاريخ هذا الإنتاج الفني.

ثالثا : تاريخ الرسوم المتحركة

لم يبدأ إنتاج أفلام الأنمي والكرتون بهيئتها المتحركة من العدم فقد واكب تطور الأجهزة التي كانت تخترع في تلك الفترة من الزمن، فقبل إنتاج الرسوم المتحركة كان (هناك جهاز تم تطويره من قبل ويليام جورج في القرن التاسع عشر يدعى "الديداليوم" والذي هو عبارة عن شكل أسطواني يوضع عليه شريط ورقي به سلسلة من الرسومات المتتالية في الحركة وعند إدارتها والنظر من خلال الفتحة التي بسطحه فستظهر تلك الرسومات وكأنها

[1] : ينظر : طارق الخواجي ، قلعة الأنمي ، ص 28 .

[2] : حيدر محمد الكعبي ، الأنمي و أثره في الجيل العربي ، ص26

[3] : ينظر : طارق الخواجي ، قلعة الأنمي ، ص 36 / 37

[4]: حيدر محمد الكعبي ، الأنمي و أثره في الجيل العربي ، ص 27 .

تتحرك، ويعتبر هذا الجهاز المنطلق الأول لإختراع الرسوم المتحركة)[1] إذن بهذا نرى بأن فيلم الأنمي والرسوم المتحركة لم ينطلق كفكرة فيلم مباشرة بل مرت بعدة مراحل . و بتتبع نشأته نرى أن "الرسوم المتحركة سبقت التصوير الفوتوغرافي الذي تم اكتشافه سنة 1854م، في حين أن الرسوم المتحركة كانت تتحرك على أقراص منذ عام 1842 م .

تم تنظيم أول عرض للرسوم المتحركة في إكسفورد إستريت عام 1896 م ... أما أول فيلم رسوم متحركة فقد صنعه فنان مجهول يعمل لدى توماس أديسون و ذلك عام 1900 م، حيث رسم وجه متسول تطلق سيجارته دخانا يتغير تكوينها من لقطة إلى أخرى"[2] نشهد بهذا بوادر نشأة أفلام الكرتون رغم أنها لا تزال مجرد محاولات لم تؤطر تحت عنوان أفلام الكرتون التي نراها في يومنا هذا. (في أوروبا قام الفرنسي إيميل كول بصنع أول فيلم رسوم متحركة هناك عام 1908م كان إسمه الأوهام وكان هذا النوع يظهر بخلفية سوداء نتيجة رسم كل إطار على حدى ثم وضعه على الشريط السينيمائي . أما في ألمانيا فقد ظهرت محاولات لصنع الرسوم المتحركة بواسطة والتر ريتمان ولكن الرقابة النازية أوقفت تطور هذا الفن بعد عام 1923م)[3].

كانت هذه بعض من المراحل التاريخية التي أرخت بدايات صناعة الكرتون الغربي في أوروبا وأمريكا. وبالنسبة للأنمي الياباني فـ"يعود تاريخ إنتاجه إلى عام 1917م حينما بدأ اليابانيون بمحاولات بدائية - تتمثل بتقطيع الصور و لصقها يدويا – لصناعة أفلام الرسوم المتحركة القصيرة، متأثرين في هذا المجال بالصناعة الأمريكية والفرنسية الرائدة في صناعة الكارتون"[4] وكانت هذه محاولات أولية فقط، (ولكن لم يستطع الأنمي الياباني منافسة أعمال الشركات الكبرى للكرتون أمثال شركة ديزني بسبب غلاء كلفة إنتاجها وبقي في ركود إلى غاية

---

[1]: ينظر : نادية حميد ، تأثير الرسوم المتحركة على التنشئة الاجتماعية للطفل من وجهة نظر الأولياء ، ص46 .

[2]: بن حاج أسماء / دحو صفاء ، تأثير الرسوم المتحركة على لغة و سلوك الطفل، كلية الآداب و اللغات، جامعة أحمد دراية-أدرار، 2022/2021 ، ص 19 .

[3]: ينظر : تاريخ الرسوم المتحركة منذ بدايتها و حتى الآن ، قناة LTD ، https://youtu.be/hzo3SyiLwU4 ، نقل بتاريخ 2023/01/03 سا 20:10 مساءا .

[4]: حيدر محمد الكعبي ، الأنمي و أثره في الجيل العربي ، ص 10 .

أواخر الحرب العالمية الثانية حيث أنتج فيلم (موموتارو جندي البحرية) بالأبيض والأسود من طرف سلاح البحرية الياباني وذلك لرفع الروح المعنوية للجنود اليابانيين والذي كانت مدته 74 دقيقة ليكون أطول فيلم أنمي آنذاك) [1] وبهذا فإن الإرهاصات الأولى لفن الأنمي الياباني كان في فترة الحرب مما أضعف التركيز عليها .

ولكن لم يكن هذا سوى حديث عن البداية فلم تبقى الرسوم المتحركة حبيسة البدايات بل تطورت مع الوقت من عدة أصعدة عبر مراحل المتسلسلة التي مرت بها والتي نبدؤها بالكرتون الغربي الذي تطور أكثر(بافتتاح شركات لإنتاج الرسوم المتحركة وأولها شركة من تأسيس جون رادولف براي عام 1914م حيث أن أحد موظفي هذه الشركة والذي يدعى إيرل هيرد حصل على براءة إختراع لتقنية السيلوليد) [2] هذه التقنية اشتهرت كثيرا و(التي هي عبارة عن تقنية تعتمد على خلفية ثابتة بينما الصور التي تحتاج التحريك فترسم على أوراق السيلوليد الشفاف وأنتج فيلم بعنوان (كولونيل هيزا لاير) بنفس التقنية عام1915م)[3]

استمر الكرتون في التطور عقبها (فبعد عام 1923 قام والت ديزني بفتح استديو لإنتاج الرسوم المتحركة وأول أعماله كان (أليس في بلاد العجائب) ولكن كانت الإنطلاقة الحقيقية لشركة ديزني بإنتاجها لأول رسوم متحركة مرفقة بصوت بعنوان (ستين بون) ليكون هذا بداية عصر جديد للرسوم المتحركة)[4] وهذا أحدث قفزة كبيرة في عالم الكرتون فبإضافة الصوت صار تأثيره أكبر على الجمهور.

ليس هذا فقط بل (سعت الشركة لإنتاج فيلم كرتون طويل يحقق لها أرباحا أوفر وقد كان لها ذلك مع فيلم (سنوايت والأقزام السبعة) لتصبح شركة ديزني الأولى في مجالها) [5].

---

[1]: ينظر حيدر محمد الكعبي ، الأنمي و أثره في الجيل العربي، ص 10 .

[2]: ينظر : تاريخ الرسوم المتحركة منذ بدايتها و حتى الآن ، قناة LTD ، https://youtu.be/hzo3SyiLwU4 ، نقل بتاريخ 2023/01/03 سا 20:10 مساءا .

[3]: ينظر :المرجع نفسه.

[4] : ينظر : سميحة بدويرة / يسرى بوخميلة ، الرسوم المتحركة في قنوات الأطفال و تبني سلوك العنف لديهم ، كلية العلوم الإنسانية والاجتماعية ، جامعة محمد صديق بن يحي ، 2019 / 2020 ، ص 65 / 66 .

[5] : ينظر : المرجع نفسه، ص 66 .

وبالتالي صارت أفلام الكرتون أطول وأكثر جذبا للمشاهدين بعد أن أصبح هناك متسع أكبر لسرد القصص الطويلة بتفاصيل أكثر.

(وبتقديم الحرية الأوسع للرسامين في رسم الشخصيات الكرتونية من قبل شركة (وارنربرادرز) استطاعت منافسة شركة (ديزني) وأخرجت سلسلة (لوني تونز) وذلك عام 1930م. بينما كان إنتاج الأفلام الكرتونية الملونة لأول مرة من إنتاج شركة ديزني وهو فيلم بعنوان "أزهار و أشجار ")[1] لتنطلق ثورة جديدة في عالم الكرتون بإدراج عنصر اللون به وبالتالي وضوح وجاذبية أكبر.

استمرت الشركات في التناسف على طريقة إنتاج وحتى عرض الأأفلام الكرتونية حيث "مع بداية الستينات وظهور التلفزيون أصبحت أفلام الرسوم المتحركة تعرض عليه بدل السينما "[2] و تم بعدها (إفتتاح العديد من القنوات التلفزيونية الشهيرة من أمثال: (ABC , NBC , CBS))[3].

تطورت تقنيات رسم الكرتون مع الوقت (بدخول الحاسوب في صناعته سواءا عن طريق الرسم اليدوي الرقمي أو بواسطة تقنية CGI والتي تعمل على صناعة شخصيات الفيلم بطريقة ثلاثية الأبعاد ومن ثم تحريكها، هذا ما أدى إلى إحداث تطور سريع ومستمر لهذه الصناعة وتسهيل إنتاج أفلام الكرتون أكثر من السابق.)[4] وهذه دراسة لبعض مراحل تطور الشكل رسم الأنيميشن.

وبالنسبة لليابان فقد بدأ الأمر (بسعي مجموعة من الفنانين لإبتكار رسوم متحركة تحمل تراث و طابع البلاد الثقافي ويبدو ذلك جليا في ما تبقى من أعمال بعد زلزال 1823م

[1]: ينظر : تاريخ الرسوم المتحركة منذ بدايتها و حتى الآن ، قناة LTD ، https://youtu.be/hzo3SyiLwU4 ، نقل بتاريخ 2023/01/03 سا 20:10 مساءا .

[2]: ينظر : سميحة بدويرة / يسرى بوخميلة ، الرسوم المتحركة في قنوات الأطفال و تبني سلوك العنف لديهم ، ص68

[3]: المرجع نفسه ، ص 68 .

[4]: ينظر : تاريخ الرسوم المتحركة من بدايتها و حتى الآن ، قناة LTD ، https://youtu.be/hzo3SyiLwU4 .

الذي ضرب إقليم كانتوفي اليابان، وتوالت المحاولات بعدها لإنتاج أعمال كرتونية.) [1] فلم يتوقف إنتاج الرسوم المتحركة الياباني عند أول تعثر بل ثابر في إنتاج العديد من المحاولات الجادة. (وفي الستينات برز الأنمي كفن يسعى ليرص لنفسه مكانة في الواجهة وقد كان عمل "ولد الذرة" لأوسامو تيزوكا * هوالشرارة التي أشعلت فتيل نجاح الأنمي وذلك سنة 1963م. تعددت الشركات والأستديوهات المنتجة للأنمي بعدها، كما ساهمت كثرة الفنانين والمخرجين والمصممين وغيرها من المهن المرتبطة بإنتاج الرسوم المتحركة في وفرة الإنتاج وجودته مما دفع بالأنمي نحوالقمة وبسرعة كبيرة وذلك داخل اليابان لأن الإنتشار الفعلي للأنمي خارج حدود البلد الأم بدأ على يد بدعة أوتومو "أكيرا" وذلك عام 1988م.)[2]

من هنا بدأ عالم جديد من البرامج يسير جنبا إلى جنب وفي تنافس كبير مع العديد من البرامج ذات الأبعاد والتأثيرات المتنوعة على مختلف الشرائح الاجتماعية، والرسوم المتحركة بشكل خاص ومن بين كل تلك البرامج استطاعت أن تضفي تأثيرا خاصا على أهم فئة إجتماعية وهم الأطفال أي البذرة الأولى لأفراد المجتمع.

I. أنواع وتصنيفات الأنمي والكرتون

ما يغفل عنه الكثيرون وربما يتجاهلونه هو أن لبرامج الرسوم المتحركة عموما والأنمي بشكل خاص تصنيفات تحدد أي شريحة وأي جنس وأي سن يتناسب مع ما يقدمه محتوى الفيلم أوالمسلسل الكرتوني وفي ما يلي سنعدد بشرح موجز تلك التصنيفات والهدف المراد منها.

---

[1] : ينظر : بهجة النفوس خنفوف ، القيم الثقافية المتضمنة في الرسوم المتحركة اليابانية ،كلية العلوم الإجتماعية و العلوم الإنسانية، جامعة العربي بن مهيدي –أم البواقي ، سنة 2021/2020 ، ص 57 .

* : أوسامو تيزوكا . ولد في 3 نوفمبر 1928. 9 فبراير 1989 ، عمل كمنتج أفلام و رسام مانغا و كما يعد الياباني أوسامو تيزوكا من أهم مطوري الرسوم المتحركة اليابانية المعروفة بإسم الأنمي ... من أشهر أعماله الشخصية تتسوان أتومو ... المعروف باسم الفتى أسترو و شخصية كيمبا الأسد الأبيض ، و يرجع تطوير المانجا له و لعائلته و هو أيضا مؤسس قواعد فن الرسوم المتحركة اليابانية . كما أنه استوحى فكرة رسم الأنمي من شخصيات ديزني الشهيرة حيث قام برسم عيون كبيرة للأنمي والمبالغ فيها كشخصيات ديزني (أوسامو تيزوكا ، نقل عن الرابط https://www.noor-book.com/tag/أوسامو-تيزوكا بتاريخ : 2023/03/02 سا 20:07 .)

[2] : ينظر : بهجة النفوس خنفوف ، القيم الثقافية المتضمنة في الرسوم المتحركة اليابانية ، ص 58 .

أولا : تصنيفات الأنمي :

نبتدؤها بتصنيفات الأنمي فهي الأكثر تعدادا والأدق تخصيصا فعلى عكس ما هو شائع أن الأنمي للأطفال فهذه التصنيفات تؤكد عكس ذلك تنقسم هذه التصنيفات لتصنيفات رئيسية وأخرى فرعية ، أما الأساسية فهي تتضمن 5 تصنيفات هي:

(شونن(shonen) : وهي كلمة يابانية تعني الفتى وهو يمثل الأنمي الذي يستهدف الفئة الذكورية من الشباب وذلك ... من عمر 13 إلى 18 سنة يحتوي في العادة على مشاهد الأكشن والمغامرة وما وراء الطبيعة ويعتبر الأشهر من بين التصنيفات من أمثلته المعروفة ' ناروتو ')[1] . وهوالصنف المفضل لدى الكثيرين و تشاهده حتى الفتيات .

(الشوجو(shojo) : وهي كلمة يابانية تعني الفتاة أوالصبية، يستهدف فئة الإناث اللواتي تتراوح أعمارهم بين 7 و17 سنة)[2] وهناك نوعان آخران يختصان بفئة الكبار وهما:

" جوسي (josei): وهوالأنمي الخاص بفئة النساء .

سيانين (seinen): هوالأنمي الخاص بفئة الرجال . "[3] وبالنسبة لكل من (الجوسي وسيانين فهما يقدمان مشاهد أجرأ وعلاقات وأفكار أعمق من غيرهم من التصنيفات)[4] ويعود ذلك بلا شك إلى عمر الفئة التي يوجه لها هذا المحتوى . أما الصنف الخامس فهو:

(الكودوم و(kodomo) : ويقصد بها الطفل أوالطفولة وتدورفي الغالب مواضيع هذا التصنيف في الحيز الأخلاقي والحياة الصحيحة والإيجابية، وغالبا تمتاز حلقاتها بالإنفصال عن بعضها)[5] هذا فيما يخص التصنيفات الرئيسية التي تحدد الفئة المستهدفة من المحتوى أما بالنسبة التصنيفات الثانوية التي تصنف حسب طبيعة المحتوى (فهي خمس عشرون تصنيف والتي سنذكرها بإيجاز وهي:

---

[1] : ينظر : حيدر محمد الكعبي ، الأنمي و أثره في الجيل العربي ، ص 22 .

[2] : ينظر : بهجة النفوس خنفوف ، القيم الثقافية المتضمنة في الرسوم المتحركة اليابانية ، ص58 .

[3]: أمل مصلح حاسن السالمي، أفلام الأنمي هل هي العدو المجهول ،ثانوية عشرون مقررات التطوير، طائف/سعودية، ص8.

[4] : ينظر ، حيدر محمد الكعبي ، الأنمي و أثره في الجيل العربي ، ص22 .

[5] : ينظر : بهجة النفوس خنفوف ، القيم الثقافية المتضمنة في الرسوم المتحركة اليابانية ، ص 59 .

1 : الأكشن(action): و تضم الفنون القتالية والمغامرات وكذا الحروب والمعارك القتالية.

2 :الخيال العلمي (sience fiction): تحتوي على أحداث في المستقبل والتطور التكنولوجي والخيال العلمي عموما.

3 : الرعب (horror) : تحتوي على مشاهد الرعب والخوارق والغموض.

4 : أنمي يعتمد على لعبة (game based): ويدور حول القصص التي تتناول لعبة ما مثل YU-GI-OH.

5 : ميكا (micha) : وتعبر عن الرجال الآليين المتحولين.

6 :صديقة سحرية (magical girlfriend):تدور حول علاقة بين رجل بشري وفتاة غير بشرية ذات قوى خارقة.

7 :حريم (harem) : ويدور حول علاقة بين رجل واحد ومجموعة من النساء.

8 : ريفرس حريم (reverse harem) : وهو عكس سابقه فهو يتحدث حول علاقة فتاة واحدة ومجموعة من الرجال.

9 : ماهوشوجو(mahoshojo) : ويدور حول فتاة تمتلك قوى خارقة.

10 : ماهو شونن (mahoshonen) :و تدور حول فتى يمتلك قوى خارقة

11 : ساموراي(samurai) : و يتحدث عن مقاتلي الساموراي اليابانيين

12 : موي(moe) : و تدور حول شخصيات لطيفة تتسم بالضعف

13 : بيشوجو(bishojo) : و هي أفلام شخصياتها الأنثوية تتسم بالجمال

14 : بيشونن(bishonen) : و هي التي شخصياتها الذكورية جميلة جدا

15 : رومانس (romance) : و هي قصص تتمحور حول الحب والعلاقات العاطفية

16 : حياة مدرسية (school life) : و هي قصص الطلاب والقصص المدرسية

17 :شريحة من الحياة (slice of life) : تتناول مشاكل شريحة من حياتنا الواقعية

18 : كوميدي (comedy) : تحتوي على مشاهد مضحكة و قصص فكاهية

19 : فانتازيا (fantasy) :تحتوي على مخلوقات أسطورية ومواقع وأحداث خيالية).[1]

[1] : ينظر : أمل مصلح حاسن السالمي ، أفلام الأنمي هل هي العدو المجهول ، ص 9 .

20 :(نضج (mature) : تحتوي مشاهد عنف وقتال للفتيان.

21 :رياضة (sport) : تضم مختلف أنواع الرياضات ككرة السلة وكرة القدم.

22 : تاريخية (historical) : تضم أحداث وقصص تاريخية.

23 : (genderbander) : تدور حول شخصية تحاول إخفاء جنسها الأصلي.

24 :فنون قتالية (martial art): تدور حول مختلف أنواع الفنون القتالية.

25 :دراما(drama): غلبا ما تدور حول الرومنسية والتقدم بالعمر والعثور على الذات)[1]

وفي مرجع آخر وجدت تصنيفات أخرى وهي:

26 : نفسي (psychological): تدور حول التلاعب بالعقول والإضطراب العقلي والإنحراف النفسي الذي لا علاج له .

27 : شياطين ومصاصوالدماء (demon-vampire): تدور حول عوالم خيالية وشخصياتها عادة تكون من الوحوش ومصاصي الدماء والشياطين.[2]

هناك تصنيفات أخرى تنتمي للتصنيفات الفرعية ولكنها تمتاز بالإنحراف وهي:

" **28 : ياوي (yaoi) / يوري (yuri) :** تتناول الفئة الأولى العلاقات الشاذة ((المثلية)) بين الفتيان، في حين أن الفئة الثانية تتناول الشذوذ ((المثلية)) بين الفتيات، مع جرأة في إظهار العلاقات الرومانسية." [3]

29 : " إيتشي (Ecchi): تحت هذا التصنيف الفرعي تكثر لقطات التعري والتلميحات والألفاظ الجنسية، ومشاهد الإغراء الجسدي بشكل عام.

30 : هنتاي (Hentai) : هذا النوع من الأنمي يصنف ضمن الأعمال الإباحية، إذ يعرض الممارسات الجنسية كاملة بشتى صنوفها، وبخاصة الممارسات الشاذة والمنحرفة"[4]

وبهذا نكون قد قدمنا كل تصنيفات الأنمي الياباني بإختصار ووضوح بحيث توضح بأن أفلام ومسلسلات الأنمي لا تستهدف فئة واحدة إنما لكل صنف جمهورا وشريحة معينة

---

[1] : ينظر : أمل مصلح حاسن السالمي ، أفلام الأنمي هل هي العدو المجهول ، ص9/ 10 .

[2] : ينظر : حيدر محمد الكعبي ، الأنمي و أثره في الجيل العربي ، ص23 / 24 .

[3] : المرجع نفسه ، ص 25

[4] : حيدر محمد الكعبي ، الأنمي و أثره في الجيل العربي ، ص25 .

يستهدفونها. وفيما يلي سنتطرق لأنواع الكرتون الغربي التي ستكون نوعا ما عامة أكثر من الأنمي الياباني الذي يتعرض لتصنيفات دقيقة جدا سواءا من حيث الفئة أوالمحتوى المقدم.

ثانيا : تصنيفات الكرتون :

بالنسبة لتصنيفات الكرتون الغربي فهو ينتهج أسلوبا مغايرا بعض الشيء وفيما يلي سنذكر بعضها ، ونبدأ بـ

(التصنيف على أساس الصوت: وهما نوعان:

أفلام صامتة : والتي تعتمد على الصورة دون الحوار تناسب الأطفال وتفهم من قبيل جميع الناس وتستعمل الموسيقى التصويرية فيه للتعبير عن المشاهد مثل توم وجيري

أفلام ناطقة: تعتمد على الحركة والكلام وتستعمل فيها الدبلجة والترجمة ليفهمه الغير ناطقين بلغة الفيلم وهي كثيرة جدا من أمثلتها ريبانزل لديزني)[1]

في هذا التصنيف اعتمد على تقسيم الأفلام حسب طبيعة الصوت فالأفلام الصامتة يكون التركيز فيها على الحركات فنفهم من خلالها الأحداث أما الأفلام الناطقة فهي تعتمد على المشاهد والأداء الصوتي وتكون الأفكار بهذا النوع أكثر عمقا من سابقها. والآن سنرى تصنيفا آخر يعتمد على أساس الموضوع.

(على أساس موضوع المحتوى: والتي يفصل فيها أنواع وطبيعة المحتوي ومنها:

- ***رسوم كوميدية :*** والتي تعرض قصص طريفة ومضحكة وتتميز الشخصيات فيها بالسذاجة والغباء مثل سلسلة "الأرنب باغز"
- ***رسوم ثقافية :*** تقدم مضامين معلوماتية وتقدم معلومات تثقف الطفل بطريقة غير مملة مثل رسوم الفرسان الثلاثة وأميرة مصر.

[1] : ينظر : سميحة بودويرة / يسرى بوخميلة ، الرسوم المتحركة في قنوات الأطفال و تبني سلوك العنف لديهم ، ص71 .

- ***رسوم خيالية :*** تكون من نسج الخيال كالأساطير والأبطال الخارقين والخيال العلمي مثل باتمان.
- ***رسوم رياضية :*** تتناول مختلف الرياضات نظرا لكونها تحمل طابع النشاط والحركة وهذا مايلفت الأطفال.
- ***رسوم دينية :*** هدفها الأساسي ترسيخ العقائد الدينية في أذهان الأطفال كقصص الأنبياء والأحداث الدينية
- ***رسوم إجتماعية :*** والتي تتضمن قصص من الواقع المعيش والمشاكل الاجتماعية و تصاغ في قالب درامي يؤثر في نفس المشاهد و تدفعه لا شعوريا للتعاطف مع الشخصية).[1]

هذه بعض من تصنيفات الكرتون الغربي يعتمد في تصنيفه أكثر على الموضوع بدل سن أو جنس المشاهد نظرا لأنه غالبا ما يوجه للأطفال أو للعائلة.

ثالثا : دور التصنيفات في تلقي الجمهور للمحتوى :

مما سبق تبين لنا أن الرسوم المتحركة وبالأخص اليابانية لها تصنيفات مختلفة وهي لها دور أساسي في تلقي كل فئة المحتوى الذي يناسبها. فالأمر ليس كما هو شائع بأن الأنمي للأطفال بل يوجه بعضه للشباب والبعض الآخر للكبار كما رأينا سابقا وفي ما يلي سنرى لما كل هذه التصنيفات وما دورها ؟.

نرى في مقابلة على (قناة العربية في برنامج صباح العربية مع محمد النعماني وهو مختص في أخبار الأنمي ، وذلك عن الجدل القائم حول أن الأنمي موجه للأطفال، وقد أكد محمد النعماني أن هذا الجدل سببه غياب التصنيف والرقابة على التصنيفات وتعميم الصورة على كل الأنمي بشكل عام للأطفال، فالأنمي كغيره من البرامج والأفلام منه ما يوجه للأطفال ومنه ما يوجه للكبار فقط وأيضا للأسرة، وكثرة عرض الأنمي على قنوات الأسرة طبع عليه أنه

[1] : ينظر : سميحة بودويرة / يسرى بوخميلة ، الرسوم المتحركة في قنوات الأطفال و تبني سلوك العنف لديهم ، ص74 / 75.

للأطفال ولكن بالعودة للتصنيفات سنجد أنه منه ما يوجه لما فوق سن 18 وبه أفكار أكبر من أن تعتبر موجهة للأطفال).[1]

ونرى أن هذا مشكل تسببت به قنوات عرض أفلام ومسلسلات الأنمي إذ أن تقديم المحتوى بشكل عشوائي سيسبب بطبيعة الحال تأثيرات أخطر. فمثلا تقديم محتوى عنيف أو دموي لأطفال صغار بالطبع سيؤثر على نفسيتهم وشخصيتهم أيضا، ولكن يبدو أن قناة "سبايستون spacetoon " قد تطرقت نوعا ما لبعض تلك التصنيفات من خلال كواكبها فمثلا "الشوجو" يمثلها كوكب "زمردة" بينما كوكب "أكشن" فيمثل "شونن". أما "الكودومو" فيختص بها كوكب "بون بون" لتجعل قناة "سبايس باور" إختصاصها المسلسلات الأكثر عنفا. وإن كانت تحرف كثيرا في دبلجة الحلقات ومشاهدها للتناسب غالب أعمال التي تعرضها الأطفال وثقافة العرب عموما سعيا منها للحفاظ قدر الإمكان على القيم العربية.

(كما ذكر محمد النعماني بنفس المقابلة أن الأنمي هو طريقة عرض فنية على الشاشة تناسب مقومات القصة ذلك لأن الخيال بالأنمي قوي جدا ويصعب تحقيقه على أرض الواقع فتستعمل الرسوم المتحركة لإيصال فكرة القصة) [2] أي أن الأنمي يأتي بأفكار تصلح أن تكون أفلام أكشن ورعب وغيرها من التصنيفات في الواقع ولكن نظرا لصعوبة تنفيذ تلك التأثيرات أو تشكيل تلك الكائنات يتم اللجوء للرسوم لتحقيق ذلك، وليس بالضرورة استعمال الرسوم لتتناسب مع الأطفال كما يعتقد الجميع وهذا رأي اليابانيين أيضا ففي مقابلة (أجرتها يابانية مع أشخاص يابانيين في شوارع كيهابارا طرحت عليهم سؤال عما إن كانو يرون بأن الأنمي للأطفال وقد أكدو جميعا أن الأنمي به الكثير من الأفلام والمسلسلات التي لا تتناسب مع الأطفال وأن البالغين هم من يشاهدون الأنمي كثيرا وأشارو بأن هناك ما يناسب الأطفال وهناك ما يناسب الكبار فقط)[3]

---

[1] : ينظر : العربية ، أعمال الأنمي ليست للأطفال ، نقل عن الرابط https://youtu.be/c_B14UNqNuA بتاريخ 2023/02/11 سا 21:17 .

[2] : ينظر : المرجع نفسه .

[3] : هنا اليابان ، أنمي وجهة نظر يابانية / ما هي نظرة اليابانيين والأوتاكو للأنمي في اليابان ، نقل عن رابط https://youtu.be/raOihz8jRQA ، بتاريخ 11 فبراير 2023 سا 21:12.

ومن هنا نتوصل إلى أن هذه التصنيفات لها دور في تحديد الفئة التي يجب أن تتلقى المحتوى المعروض وفي حال عدم مراقبة المحتوى الذي يتلقاه الأطفال سيتسبب ذلك في إلحاق تأثيرات أخطر على الطفل ونفسيته وحتى على شخصيته المستقبلية.

II. الأنمي يغزو العالم .

أفلام الكرتون والأنمي اجتاحت العالم بأسره بل وأيضا اعتمدته بعض الدول كاليابان وأمريكا كركيزة إقتصادية أساسية، كما أن غزوه للعالم أفرز العديد من الظواهر والتأثيرات منها المقبول ومنها الغير ذلك على المشاهدين عموما وعلى الأطفال بشكل خاص وخلال هذا المطلب سنتناول أسباب ومظاهر الإنتشار الواسع للأنمي والكرتون.

أولا : العناصر الجاذبة في الأنمي:

مما لا شك فيه ان إقبال الأطفال وحتى الشباب على مشاهدة أفلام الكرتون والأنمي راجع لجملة من العناصر التي تلفت إنتباه المشاهدين وتدفعهم لإنتظار الحلقة القادمة بشوق ومن بين هذه العناصر نذكر ما يلي:

- ***حبكة القصة:*** (وهي أكثر ما يشد المتابعين ذلك لأن أغلب أفلام ومسلسلات الأنمي لها حبكات وقصص شيقة، وتعتمد أغلبها على تتويه المشاهد خلال مشاهدته للحلقة ودفعه للتساؤل ليتم بحل و ذتوضيح كل تلك التساؤلات خلال الحلقة القادمة وهذا ما يدفع المشاهد لمتابعتها)[1] حتى النهاية ليصل لحل العقدة التي أبقته قيد المتابعة إلى آخر دقيقة من فيلم أوالمسلسل. (كما توظف في حبكات القصص أبعاد عقلية ونفسية كثيرة كتوظيف نقاط الضعف والقوة والمطلق النسبي للخير والشر والبحث في عمق النفس البشرية والطاقات الكامنة بها وغيرها من الأبعاد) [2] التي تحرك حماس المشاهدين
- ***الخيال :*** حيث أن الرسوم المتحركة (تعتمد على إضفاء الخيال لشخصياتها ومشاهدها أكثر من إعتمادها على الواقع، وبالتالي فهي تؤثر على الأطفال وتجعلهم

[1] : ينظر : بوملال حنان ، تأثير مشاهدة الأنمي على المراهقين ، ص45 .

[2] : ينظر : حيدر محمد الكعبي ، الأنمي و أثره في الجيل العربي، ص18 .

يندمجون مع الشخصيات ويتفاعلون معها وهذا ما تعجز وسائل أخرى عن تحقيقه).[1] فالطفل يجد في الخيال مادة دسمة تشبع حماسه وهذا ما تتوفر عليه أفلام الأنمي والكرتون الغربي. لذا نجده ينجذب لها أكثر من غيرها من البرامج التلفزيونية الأخرى التي يشاهدها.

ولكن نجد أنه "مهما حاولت استوديوهات الرسوم المتحركة الغربية أن تنتج خيالا خارج حدود المألوف فإنها لن تتمكن من مجارات الخيال الذي يحتويه الأنمي" [2] وهذا ما يجعل الإنتاج الياباني يتخطى حدود الواقع والمنطق أكثر من غيره.

- ***إدراج العاطفة وتجسيدها:*** إظهار العاطفة يزيد من تفاعل المشاهد مع أحداث الفيلم (وذلك من خلال تعابير الوجه وحركات الجسد التي تعبر عن مشاعر وأحاسيس الشخصيات في الفيلم)[3] ويتعاطف المشاهد مع الأحداث نفسها (فنرى أنه يحتوي على مشاهد مؤثرة جدا كموت إحدى شخصيات الفيلم المفضلة مثلا) [4] وليس الحزن فقط، بل هناك أفلام تمزج جميع العواطف في حبكة واحدة فتقحم المشاهد في شعور مختلف تماما. ولا تقتصر العاطفة في رسم التعابير والإنفعالات بل يدخل في حيزها أيضا (الأدء الصوتي للشخصيات الذي ينسجم والتعبيرات المرسومة ويعبر عنها بنبرات صوت مؤثرة وجاذبة، كما أن لتوظيف مفاهيم الصداقة والتعاون والخير والتضحيات في قوالب بالغة التأثير له دور فعال في كسب تعاطف المشاهدين)[5] وبالتالي يندمج المشاهد عاطفيا مع الأحداث والشخصيات
- ***OST:*** "وهو إختصار لجملة (Original soundtrack) ويطلق على الموسيقى التصويرية التي يسمعها المشاهد في حلقة من حلقات الأنمي" [6]. وهي ليست مجرد موسيقى مرفقة بشكل عشوائي بل (تعتبر الموسيقى التصويرية عنصر أساسي في الفيلم حيث أنها تجعل المشاهد

---

[1] : ينظر : غادة محمود إبراهيم عوف ، دراسة تحليلية عن تأثير الرسوم المتحركة على طفل الروضة إيجابيا و سلبيا ، مجلة التصميم الدولية ، المجلد 7 ، العدد 2 ، مصر ، 30. 04. 2017 ، ص 117 .

[2] : محمد حيدر الكعبي ، الأنمي و أثره في الجيل العربي ، ص 17 .

[3] : ينظر : المرجع نفسه ، ص 18 .

[4] : ينظر : بوملال حنان ، تأثير مشاهدة الأنمي على المراهقين ، ص 45 .

[5] : حيدر محمد الكعبي ، الأنمي و أثره في الجيل العربي ، المرجع السابق ، ص 19

[6] : المرجع نفسه ، ص 32

قادرا على التفاعل مع الأحاسيس والإنفعالات النفسية للشخصيات، وقد أُعِدت لتُرفق مع الصور المتحركة. وهي عبارة عن مقطوعة موسيقية غالبا ما تكون غير مرفوقة بغناء وهي تختلف حسب طبيعة المشهد سواءا كان حزين، سعيد أو مشهد مطاردة... إلخ) [1] ويتميز كل فيلم أنمي أو كرتون بموسيقاه التصويرية. وحتى شارة البداية والنهاية الخاصة به والتي تكون كبصمة تميزه عن غيره وبمجرد سماعها في مكان ما يتبادر لذهن من تابعها أحداث الفيلم وكأنه يشاهده..

- ***أشكال الرسومات المحببة:*** بالنظر للأنمي الياباني (فإن رسوماته تتسم بتقنية خاصة تتميز بها عن غيرها فالشخصيات تعتمد على أسس جمالية مثالية كالعيون الواسعة والأنف والفم الصغير إضافة إلى الشعر الناعم المنسدل والجسد الرشيق المثالي وذلك يشمل كل من الشخصيات الشريرة والصالحة) [2] كما نرى ذلك يشمل حتى الخلفيات التي تتسم بروعة ودقة التصميم فلا يركز فقط على الشخصيات بل وحتى على أدق التفاصيل بالخلفية. (أما بالنسبة للكرتون الغربي فنرى أن الفنان يجسد عوالم غير متوقعة وغريبة كما يوظف الألوان والأشكال الجذابة وتستمد شخصياتها من الواقع كالحيوانات والجماد ويستنطقها بشكل غير مؤلوف ليضفي عليها سحرا خاصا) [3] ويجسدون الشخصيات بأشكال لطيفة ومحببة تلفت الأطفال لمشاهدتها والتفاعل معها.

ثانيا: الجانب التجاري والترويجي للكرتون والأنمي:

إن عالم الأنمي والكرتون عالم مربح يدر على عمالقة إنتاجه بالمال الوفير حتى صار جزءا من إقتصادهم وبنفس الوقت ينفق على إنتاجه الكثير من المال، وفيما يلي سندرس إلى أي مدى بلغت مبيعات الأنمي والأسباب التي تقف خلف ذلك .

---

[1] : ينظر : هدى محمود محمد زيد ، أثر برنامج تدريبي لتنمية إبتكار موسيقى تصويرية للمشاهد الكرتونية لدى معلمات رياض الأطفال ، مجلة الطفولة ، العدد 32 ، د .ب مايو 2019 ، ص 971 .

[2] : ينظر : حيدر محمد الكعبي ، الأنمي و أثره في الجيل العربي ، ص 17 .

[3] : ينظر : غادة محمود إبراهيم عوف ، دراسة تحليلية عن تأثير الرسوم المتحركة على طفل الروضة إيجابيا و سلبيا ، ص 117 .

نبتدئ بأنمي اليابان الذي (بدأت صناعته تلقى مبيعات عالية خلال عقد الألفين وذلك منذ أن بدأت وكالة الشؤون الثقافية اليابانية بدعم المعارض التي تصدر أعمال الأنمي لترتفع ثلاث أضعاف سنة 2014 بمساعدة من شركات البث الإلكتروني كشركة نتفلكس وأمازون، واستمر حجم المبيعات بالنمو حتى بلغ سنة 2017 ما يفوق 18 مليار و 300 مليون دولار أمريكي)[1].

لا نستغرب عند رؤية هذه الأرقام كيف صار الأنمي الياباني معروفا في العالم ، فقد أقرت وزارة الشؤون الداخلية والاتصالات اليابانية أنه "حسب التوزيع الإقليمي، كان تقسيم مستوردي محتوى البث الياباني على النحوالتالي: 58,7% صدرت لآسيا و 27,2% لأمريكا الشمالية و8% لأوروبا و1,6% لأمريكا الجنوبية و4,6% لأقاليم أخرى"[2] وهذا يوضح أن النطاق الذي بلغه الأنمي الياباني نطاق واسع جدا وعلى قدر الإنتشار الواسع سيكون التأثير بنفس القدر أو أكثر .

أما بالنسبة للكرتون الغربي فهوالآخر كان له سيط واسع فحسب (تقرير عرضته قناة العربية يظهر حجم الأرباح التي تصل إلى 362 مليار دولار وذلك خلال عام 2021 ويتوقع أن يصل حجم السوق العالمي إلى 642,5 مليار دولار وذلك بحلول عام 2030 بمعدل زيادة تقدر تكلفتها بـ 230 مليون دولار أي 5,2% والذي كان كلفة إنتاج أفاتار الذي كان الأعلى إناجيا في كلفة السينما ويعتبر فيلم فروزن الجزء الثاني أكثر فيلم حقق إيرادات في أمريكا الشمالية بأرباح تقدر بـ 1,45 مليار دولار.)[3]

ليس حديثا فقط بل نرى أيضا أنه (في العرض الأول لفيلم بياض الثلج عام 1937م فقد فاقت إيرادات الفيلم تكلفته والتي قدرت بـ 8,5 مليون دولار، ونظرا لأنه ترجم لـ 10 لغات

[1] : ينظر : حيدر محمد الكعبي ، الأنمي و أثره في الجيل العربي ، ص 32 / 33 / 34 .

[2] : أبو سليمان ، تقرير : الأنمي يشكل أكثر من 77 % من صادرات التلفاز اليابياني ، نقل عن الرابط https://animetherapy.net/1865 ، نقل بتاريخ السبت 2023/02/04 ، سا 19:55 .

[3] : ينظر : شيرين عادل ، أرقام مذهلة عن أرباح أفلام الأنيميشن تصل ل 362 مليار دولار ، نقل عن الرابط https://www.elbalad.news/5349021 نقل بتاريخ : الأحد 2023/02/05 ، سا 19:55 .

وتم توزيعه في 46 دولة فقد بلغت إيراداته 100 مليون دولار.)[1] كل هذا يؤكد أن إنتاج الرسوم المتحركة أصبح مدرا رئيسيا للأرباح

لكن إنتاجه طبعا ليس بالبساطة التي نتوقعها ففي الأنمي الياباني مثلا نرى أنه (يقف خلف هذا كله انتشار الشركات الصغيرة والمتوسطة والتي تشكل نسبة 60% من مجموع الشركات، ونتيجة لكل هذا صارت اليابان تنتج حوالي 200 مسلسل أنمي جديد إضافة إلى متابعة عرض المسلسلات القديمة. ولا ننسى دور كثرة العرض ووفرة المنتج، وأيضا تحالف الشركات الكبرى العالمية مع شركات إنتاج الأنمي أمثال شركة نتفلكس التي شكلت تحالفا تجاري بينها و بين شركتي GI و Bones لإنتاج أنمي يعرض على منصاتها حصريا في 190 دولة وبميزانية ضخمة)[2] أي أن الأنمي له أهداف تجارية تسبق الأهداف الترفيهية.

لا يختلف الأمر كثيرا بالنسبة للكرتون الغربي حيث أنه (يركز على تنويع وتجديد المحتوى المقدم فهم مثلا يغيرون من طبيعة تكوين الشخصيات لإحداث تجديد وغرابة تلفت الجمهور فقد أشار الناقد الفني إيهاب التركي إلى أن الشق التجاري يتحكم بتكوين الشخصيات، كما ينوه إلى أن شركات الإنتاج لم تعد تبحث عن البساطة في الأفكار وذلك بهدف الحصول على أكبر شريحة من الجمهور حيث لا توجه أعمالهم للأطفال فقط بل للعائلة ككل لتحقيق مزيد من النجاح والإنتشار)[3]

ما لا شك في أن العرض الأول لأشهر هذه الأفلام يكون على شاشات السينما فهي الوجهة الأولى صناع الأفلام الكرتونية ولكن لا ننسى بالذكر المنصات الإلكترونية أمثال نتفلكس وحتى اليوتيوب، (حيث أن العديد من الأعمال الكرتونية لاقت نجاحات ساحقة على منصة اليوتيوب ذلك لكونه عمليا ومجاني الإستعمال كذلك ولا ننسى وفرة المحتوى فيه

---

[1] : ينظر : دانيال جروس ، تر عن عبد الجليل محمد مصطفى،فوربس : أعظم قصص الأعمال على مر العصور، ناشر العبيكان للنشر ، الرياض / السعودية ، ط 1 ، سنة 2017 ، ص 152.

[2] : ينظر : حيدر محمد الكعبي ، الأنمي و أثره في الجيل العربي ، ص 33 / 34 / 36 / 37 .

[3] : ينظر :حميدة أبو هميلة ، عالم الرسوم المتحركة بغادر العادية إلى الغرابة ، نقل عن الرابط https://www.independentarabia.com/node/401691/ثقافة/فنون/عالم-الرسوم-المتحركة-يغادر-العادية-إلى-الغرابة 2023/02/04 سا 16:21 .

وبالنسبة للكرتون في محتواه فإن الطفل خاصة يمكنه اختيار ما يريده من برامجه المفضلة ، فبمجرد كتابة مصطلح الرسوم المتحركة سيظهر لنا 453000 نتيجة بينما يظهر لنا من خلال كتابة كلمة كرتون 1670000 نتيجة)[1] وبالتالي فالخيارات غير محدودة ومن بين الأعمال التي لاقت رواجا كبيرا على اليوتيوب هوالرسوم المتحركة الروسي ماشا والدب" حيث أن لديها أكثر من سبعين مليون متابع بين قنواتها على اليوتيوب باللغات الروسية والإنجليزية والإسبانية والبرتغالية "[2]. وبالتالي نرى أن للمنصات الإلكترونية دورا بارزا في النشر والترويج لأفلام الرسوم المتحركة سواءا اليابانية أو غيرها من مختلف أقطار العالم.

ثالثا: مظاهر تأثر الأطفال والشباب بالأنمي والكرتون:

مما لا شك فيه أن تأثر الأطفال والشباب بمشاهدة الأنمي سيتجلى على تصرفاتهم وحتى على مظهرهم وهذا ما نراه في عصرنا الحالي وخاصة فيما يخص الأنمي الياباني الذي بات هوس معظم الشباب والأطفال وفي ما يلي سنذكر بعضا من مظاهر تأثرهم بالأنمي.

- ***<u>الأوتاكو:</u>*** هذا المصطلح بات شائعا جدا في الفترة الحالية بين أوساط عشاق الأنمي و(يُعنى به الفئة المهووسة بالأنمي والمانجا والألعاب الإلكترونية اليابانية، أي بإختصار الهوس بكل ما تنجبه اليابان من إنتاج فني أو تقني، أما المصطلح الأدق الذي يختص به موضوعنا هو مصطلح "ويابوweeaboo" وهو يختص بعشاق الأنمي المهووسين تحديدا.)[3] ولكن المصطلح الأشهر في الأوساط الحالية هو مصطلح الاوتاكو

وإذا ما عرفناه لغويا نجد أنه "تشير كلمة أوتاكو الى حقيقة أن أفراد الأوتاكو لا يغادرون منازلهم لأن كلمة أوتاكو تعني حرفيا "منزلك" وكذلك "أنت"[4] أي أن المصطلح نفسه

---

[1] : ينظر : مهية زينب ، الطفل والرسوم المتحركة عبر اليوتيوب بين الإستخدام والتأثير ، مجلة الرسالة للدراسات والبحوث الإنسانية ، مجلد 1 ، العدد 4 ، الجزائر – تبسة ، ديسمبر 2017 ، ص 168 .

[2] : كاتيا أوفشينيكوفا ، ترجمة و تحرير نون بوست ، الرسوم المتحركة كأداة سيطرة على العدو من خلال تربية أطفاله ، نقل عن الرابط https://www.noonpost.com/content/38035 ، نقل بتاريخ 2023/02/08 ، سا 18:56

[3] : ينظر : حيدر محمد الكعبي ، الأنمي و أثره في الجيل العربي ، ص 28 .

[The word " Otaku " refers to the fact that otacu individuals rarely leave their homes since " otaku " literally means " your home " as well as " you "]

[4] : Cecilia B-Ikeguchi , the Utaku culture and its cultural ramification , Joirnalism and Mass Communication , vol 8 , no 5 , tsukuba city . Japan , May 2018 , p 247 .

كان وصفا ساخرا لمهووسي الأنمي الذين يقاطعون الحياة الاجتماعية وينطوون في حيز خاص بهم يجمعهم بشخصيات الأنمي المفضلة لهم. ولكن حاليا بات كل شخص يرى أنه محب للانمي ويداوم على متابعته يصف نفسه بهذا المصطلح. (إن ثقافة الأوتاكو تعتبر جزءا من ما بعد الحداثة اليابانية أي منذ حوالي الستينات من القرن الماضي، وقد اعتنق هذه الثقافة فيما سبق ثلاث أجيال هو:

أ. ***الجيل الأول:*** هم مواليد عام 1960م و قد تابعو "battleship yamato" و" Mobile suit candam" في فترة مراهقتهم وقد اهتمو بأفلام الخيال العلمي.

ب. ***الجيل الثاني:*** هم مواليد عام 1970م تمتعو بثقافة الأوتاكوالتي أنتجها سابقيهم.

ت. ***الجيل الثالث:*** هم مواليد عام 1980م كانو طلابا في الثانوية خلال عرض" neon genrsisevagelion" وقد اهتمو بالألغاز وألعاب الكمبيوتر) [1] من هذا يتبين أن ثقافة الأوتاكو لم تكن وليدة الفترة المعاصرة كما يعتقد الكثيرون.

(تلطخ هذا المصطلح بالعار في بداية التسعينات بعد أن تم القبض على أول قاتل متسلسل ينتمي لهذه الفئة والذي يدعى تسوتومي ميازاكي Tsutomu Miyazaki، ونتيجة لهذه القضية شاع أن جيل الأوتاكو لا يتسم بالإنضباط كما صاروا يهددون المجتمع بأسره، ويتلخص سبب هذه الوصمة في ثلاث أسباب مترابطة أولها مظهر الأوتاكوالمتسم بالغرابة بسبب هوسهم بموضوع اهتمامهم أكثر من شكلهم وثانيها هو مشاكل شخصيتهم وتواصلهم حيث أنهم يجدون معنى العلاقات مع الأشياء أكثر من البشر، أما ثالثها فهو صعوبة تكوين ارتباط إجتماعي مما يؤدي لظهور سلوك معادي للمجتمع كالجرائم في بعض الأحيان)[2]

كانت هذه نظرة المجتمع الياباني للأوتاكو أنذاك خصوصا بعد الجرائم التي حدثت حيث تسببت برهاب من هذه الفئة. (تغيرت صورة الأوتاكوالسيئة مجددا حيث بدأ "أوكاداتوشيو" في الترويج للأوتاكو بصورة إيجابية في محاضراته كما قام موراكامي تاكاشي على تمثيل ثقافة الأوتاكو على أنها فن ياباني من خلال فن الموراكامي في الخارج فانتشرت أفلام

[1] : ينظر : Cecilia B-Ikeguchi , the Utaku culture and its cultural ramification ، ص 248 .

[2] : ينظر : المرجع نفسه، ص 249 .

الرسوم المتحركة في أمريكا وأوروبا وهنا تم فصل مفهوم الأوتاكو عن معناه الأصلي.) [1] ولكن رغم ذلك نرى أن (الأوتاكو ليس مرحب بهم من قبل اليابانيين ككل، بل تم تقبلهم نظرا لدورهم في إقتصاد اليابا ن ، أما بالنسبة للأوتاكو في العالم العربي فهم على العكس تجدهم أكثر انفتاحا فهم لا يتخذون هذا المنهج المتطرف بل يتسمون بالمشاركة والمنافسة فيما بينهم)[2] و نرى أن فئة الأوتاكو نالت اهتماما كبيرا في العالم فهي لم تسد اليابان فقط بل اجتاحت العالم ككل نظرا لإنتشار الأنمي في أرجائه. وتمخض عن فئة الأوتاكو المهووسين بالأنمي فئة أخرى سنذكر بعضها تاليا

- ***الكوسبلاي:*** بالنسبة لتعريف المصطلح لغة فهو (مكون من كلمتين هما " costume" أي الزي و"play" والتي تعني اللعب. وهي عبارة عن فن استعراضي تنكري يقوم فيه محبوالأنمي بالتمثل على هيئة شخصيات الأنمي من خلال الأزياء والمكياج والأكسسوارات وفي بعض الحالات الناذرة يقومون بإجراء عمليات التجميل ليصبحو مطابقين لشخصياتهم المفضلة. ويظهر الكوسبلاي عادة في المهرجانات والمعارض والحفلات التنكرية الخاصة بالأنمي)[3] حيث نجد أنه هناك بعض الأشخاص من الأوتاكو يرتدون أزياءا لشخصياتهم المفضلة ومحاولة التشبه بها وهذا صار شائعا جدا في العالم ككل

لكن بالعودة لأصل هذه الثقافة " فقد بدأت في أسواق (مجلاة الهواة والمانجا) مثل(comic marcet أو comitek) في السبعينات، استخدم العديد من العارضين الكوسبلاي كأداة للترويج لأدوار doujinshi من خلال لعب الأدوار الميمونة من المجلة مع فنانين الحياة الواقعية لجذب انتباه الناس" [4] ومن هنا كانت البداية لهذه الثقافة و(مع

---

[1] : ينظر : Cecilia B-Ikeguchi , the Utaku culture and its cultural ramification ، ص 251 / 252 .

[2] : ينظر : حيدر محمد الكعبي ، الأنمي و أثره على الجيل العربي ، ص28 / 29 .

[3] : ينظر : المرجع نفسه، ص 29 .

[It began at the doujin-shi (amateurish magazines or manga) marketplaces (e.g. Comic Market or Comitek) in the 1970s. many exhibitionists used cosplay as a tool to promote their doujinshi_ by role-playingthe auspicious characters from the magazine with real –life performers to draw people's attention]

[4] : Osmud Rahman ,"Cosplay " imaginative self and performing identity , journal of dress body and culture, vol 16 issue 3 , p 318

تطور التكنلوجيا والعولمة أصبحت ثقافة الكوسبلاي تتزايد باستمرار في أنحاء العالم كله وأصبحت تقام لهم معارض ومهرجانات) [1] هذا نوع ربما يمكن تقبله على أساس كونه نوعا من العروض الثقافية التي تحدث بين الفترة والأخرى. و لكن هناك ما لا يمكن تقبله مثل:

- ***الوايفووالهوزباندو:*** وهذان المصطلحان كثيرا ما يستعملان بين الأوتاكو (يؤخذ المصطلح الأول من كلمة (wife الزوجة) ويطلق على شخصية الأنمي الأنثى التي يتعلق بها المشاهد عاطفيا لدرجة اعتبارها زوجة مثالية، أما هوزباندو فقد أخذ من الكلمة (husband زوج) وهو مصطلح يطلق على الشخصية الذكورية في الأنمي التي تتعلق بها المشاهدة وتتعامل معها وكأنها زوج حقيقي ومثالي لها. ويظهر هذا مدى تأثر المشاهد بأفلام الأنمي التي يتابعها)[2]

هذا ليس أمرا غريبا فقد بات شائعا جدا في العصر الحالي نظرا لأن متابعي الأنمي المهووسين يرون أن شخصيات المرسومة باليد أو بالكمبيوتر ببعدين أو بالبعد الثالث تحمل كل الصفات المثالية التي يتمناها في الشريك بينما يرفض الإرتباط أو حتى إقامة صداقات مع البشر، وفي حال ركزنا النظر بتلك الشخصيات فحتما لن تتوافق بنسبة كبيرة جدا مع الصورة البشر.

نتوصل في ختام هذا المطلب إلى أن تأثيرات الأنمي الياباني الظاهرة بلغت مختلف أقطار الأرض بعمق جد كبير في حياة الأفراد وهيئته وتصرفاته داخل المجتمع. قد تكون بعضها مقبولة نوعا ما ولكن في أحيان أخرى يصبح الأمر في غاية الخطورة على الأطفال، نحن إلى غاية هذه اللحظة نتحدث عن التأثيرات الظاهرة على شكل و سلوك الفرد بشكل ملحوظ. أما بالنسبة للرسوم المتحركة الأخرى فإن كان لها تأثير فسيتشابه وتأثير الأنمي مثلا في التمثل كالشخصيات الكرتونية أوالإعجاب الشديد بها أو سيكون أقل منه في حالة بلوغ الإرتباط العاطفي بإحدى الشخصيات، نظرا لأن الكرتون في تأثيره على هيئة متابعيه

[1] : ينظر : Osmud Rahman ,"Cosplay " imaginative self and performing identity ، ص 320 .

[2] : ينظر : حيدر محمد الكعبي ، الأنمي و أثره في الجيل العربي ، ص30 .

في الغالب لا يكون بذات تأثير الأنمي نظرا لجاذبية شخصيات الأنمي وإنما يحمل تأثيرات نفسية وخفية سيكون لنا حديث حولها لاحقا

المبحث الثاني: ما وراء صناعة أفلام الانمي والكرتون:

في هذا المبحث لنا وقفة عند ما يقف خلف الرسوم المتحركة من أفكار وتأثيرات على المشاهد

III. إيديولوجيا صناعة الأنمي والكرتون

مما لا شك فيه أن صناعة الأنمي والكرتون ليست للترفيه فقط وإن كان الجانب التجاري هوالطاغي على ذلك إلا أن الأفكار والمحتوى المقدم لا شك أنه سيستغل لنشر قيم وأفكار وترسيخها في عقل المشاهد بغية تحقيق أهداف خفية سواءا كانت إيجابية أم سلبية، وفي هذا المطلب لنا وقفة عند هذا الموضوع.

أولا: ما هي الإيديولوجيا؟:

لغة: "تعني الإديولوجيا باليونانية القديمة إيديا، ((فكرة)) ولوغوس ((علم و خطاب))؛ منطق الأفكار الأدلوجة، الفكروية، الفكرانية، العقيدة الفكرية". [1] كما يعتبر مصطلح (إيديولوجيا دخيلا على جميع اللغات فمفهومه اللغوي في لغته الأصلية الفرنسية يعني علم الأفكار ولكنه لم يحتفض بمفهومه بعد أن ضمنها الألمان معنى آخر لتصبح دخيلة حتى في لغتها واللفظة التي لعبت دورا هاما كدور كلمة إيديولوجيا هو كلمة "الدعوة" في العلوم الإسلامية ولكن لإنتشار مصطلح الإيديولوجيا بات من المستحيل إحياء المصطلح العربي)[2]

إصطلاحا: "يعد ديستوت دي تراسي (1754 – 1836) أول من صك هذا المصطلح في عصر التنوير الفرنسي في كتابه ((العناصر الإيديولوجية)) وهو يعني بإيديولوجيا علم الأفكار أوالعلم الذي يدرس مدى صحة أوالخطأ الأفكار التي يحملها الناس، أي تلك التي تبنى منها النظريات والفرضيات التي تتلاءم مع العمليات العقلية

[1] : خضر إبراهيم ، مفهوم الإيديولوجيا ، مجلة الإستغراب ، العدد6 ، د/ب ، 6 فبراير 2017 ، ص 356 .

[2] : ينظر : عبد الله سعداوي ، مفهوم الإيديولوجيا ، المركز الثقافي اللغوي ، المغرب / لبنان ، ط8، سنة 2012، ص9 .

لأعضاء المجتمع"[1] أي أن الإيديولوجيا تدرس النسق الفكري لمجتمع أو فئة ما من الناس وإلى أي مدى هي صحيحة أو خاطئة. "و قد انتشر استعمال هذا الإصطلاح حيث أصبح لا يعني علم الأفكار فحسب بل النظام الفكري والعاطفي الشامل الذي يعبر عن مواقف الأفراد من العالم والمجتمع والإنسان" [2] وهذا المصطلح له علاقة بموضوعنا حيث أن للأنمي والكرتون إيديولوجيتها الخاصة وأفكارها التي تسعى لجعلها مسلمات في الأوساط البشرية، ويعتبر الأنمي والكرتون وسيلة مثالية لنشر الأفكار والعقائد بما أنه يستهدف صفحات بيضاء وهي عقول الأطفال.

ثانيا : الترويج للفكر والثقافة والعقائد:

تزرع الشركات العملاقة لإنتاج الأفلام الكرتونية والأنمي بمحتويات أعمالها قيم ثقافية تمثل حضارتهم بمختلف عناصرها، كما تجسد تقاليدها ومعتقداتها (فنرى أنهم يقحمون في الرسوم المتحركة اليابانية أفكارهم ومعتقداتهم التي تأسست على الخرافات وتفسيرهم للظواهر الكونية بمفهوم خرافي يعتمد على الأساطير والخرافات اليابانية وإيمانهم بالتمائم والتعاويذ) [3] وهذا لا يخدم الثقافة الإسلامية بالخصوص كون الإسلام يضحد هذه الأفكار الخاطئة، وتقديمها في محتوى للأطفال سيجعلها تترسخ في فكره وكأنها قيم يمكن التصديق بها وبالتالي تقبل الأفكار الخرافية مستقبلا بصدر رحب . فـ"لا تقتصر مخاطر الأساطير على الآثار التربوية النفسية، فهي تمس غالبا الجانب العقائدي وتعمل على تطبيع نفس الطفل مع الخرافات والوثنيات وأعمال السحر الشيطانية"[4]

هذا لا يقتصر على اليابان فقط فالغرب أيضا نرى أن مسعاهم واضح من خلال أعمالهم (فالطفل عندما يشاهد برامج الرسوم المتحركة والتي معظمها من مصدر غربي، فإنه إلى جانب التسلية نجده يتشبع بقيم وثقافات غربية تشتمل على روح التربية الغربية

---

[1] : خضر إبراهيم ، مفهوم الإيديولوجيا ، ص 357

[2] : المرجع نفسه، ص 357

[3] : ينظر : بهجة النفوس خنفوف ، القيم الثقافية المتضمنة في الرسوم المتحركة اليابانية ، ص78 / 79

[4] : أحمد دعدوش ، قوة الصورة كيف نقاومها و كيف نستثمرها ، دار السبيل / ناشري للنشر الإلكتروني ، د.ب ، ط1 ، 2014 ، ص 121 .

وتروج للتقاليد الغربية والحفلات، المناسبات وكذا نمط عيش متكامل يحمل طابع غربي محض)[1] وهذا التشبع هو ما ينتج عنه الغزوالفكري والتغريب الثقافي (اللذان يرتبط بهما عاملان هما: أولا تفريغ عقول المشاهدين من هويتهم الذاتية وثانيا إشباعهم بالقيم والمفاهيم الغربية وهذا ما تسعى له الدول الغربية من خلال الكرتون حيث يوهمونهم بأن الطريق الوحيد للتمدن هوالطريق الغربي منهجا وفكرا)[2].

طبعا لن يصرح بكل هذا، (فمثلا رغم أن والت ديزني تؤكد منذ البداية على أنها تقدم التسلية فقط لمشاهديها إلا أنه لابد من معرفة أن التسلية هي التعليم والتعليم هوالإيديولوجيا)[3] فمن برامج التسلية التي يشاهدها الطفل يكتسب الكثير من المعارف والمكتسبات وكذا التأثيرات النفسية وذلك اعتمادا على ما يتضمنه ما يشاهدونه من برامج

هذا ما أكدته الأبحاث والدراسات التي أجريت على الأطفال فمثلا "يقول الباحث الأسترالي (ج. نوبل) لقد أكدت جميع الأبحاث التي قمت بها أن الأطفال يتعلمون من برامج التسلية أكثر مما يتعلمون من البرامج التعليمية"[4] وفي رأي آخر "يشير روبرت سايون محرر التلفزيون في الـ ((ساترداي ريفيو)) إلى أن ((برامج التسلية تلمح للجمهور بالطريقة التي يتعين أن يتبعها في تحديد ما هو جدير بالإحترام في مجتمعنا، والكيفية التي يتصرف بها، إنها في الواقع شكل من أشكال التعليم، من تلقين المبادئ))" [5] أي أنها تلقن المشاهدين أفكارا وقيم إجتماعية بشكل ممتع يسهل تقبلها واكتسابها.

من أمثلة ذلك نجد (توظيف الفتاة في الأنمي كشخصية مستقلة تعتمد على نفسها في ميادين القتال والعمل الشاق بينما تصور الرجل بهيئة أنثوية فذلك يشجع على اعتماد الفتاة على نفسها بعيدا عن الإرتباط بعلاقة زواج وبناء حياة أسرية مستقلة وهذا

---

[1] : ينظر : سميحة عليوات ، تأثير الرسوم المتحركة على شخصية الطفل و سلوكه ، ص93 .

[2] : ينظر : ناريمان يوسف سنتينا ، تلوث بيئة الطفل تلفزيونيا من خلال الرسوم المتحركة ، دار الكتب العلمية ، د.ب ، ط 1 ، سنة 2017 ، ص 51 .

[3] : ينظر : هربرت أ.شيللر ، تر عبد السلام رضوان ، المتلاعبون بالعقول ، المجلس الوطني للثقافة والفنون والآداب ، الكويت ، ط 1 ، سنة 1999 ، ص119 .

[4] : أحمد دعدوش ، قوة الصورة كيف نقاومها و كيف نستثمرها ، ص122 .

[5] : هربرت أ. شيللر / تر . عبد السلام رضوان ، المتلاعبون بالعقول ، ص119 .

يظهر جليا في ارتفاع نسبة العزاب والشيخوخة في اليابان وتراجع نسبة الولادات بشكل كبير وبالتالي نقص اليد العاملة)[1] ولو لم يكن الأنمي هوالسبب الوحيد في هذا إلا أنه من أهمها. وليست هذه هي الأفكار الوحيدة التي تغرس في محتويات الرسوم المتحركة وإنما هي أمثلة فقط

ثالثا : الإساءة للديانات والثقافات الأخرى :

تجتاح الأفكار العنصرية والصور المضللة للحقيقة والمسيئة للثقافات المختلفة ثنايا الأفلام الكرتونية ولو لم تكن هي الوحيدة المروجة لذلك لكن كان لها دور في زرع تلك الأفكار في عقول الصغار لتنمو أكثر مع الإعلام في المستقبل.

ستكون بدايتنا مع الإسلام الذي لطالما كان مستهدفا من قبل الإعلام حيث جسد له الصورة الأكثر سوءا في العالم بأسره، ولم يكتفي بذلك بل استعمل الرسوم المتحركة لبلوغ مختلف شرائح المجتمع بما فيهم الأطفال. (فنرى أن فيلم علاء الدين الذي أنتج سنة 1992م من قبل شركة ديزني قد تضمن كل المبررات التي تجعل من بلاد العرب بلادا تستحق التدمير، والذي حقق نجاحا ضخما رغم الكل العنصرية التي احتواها). [2] ولم يكن هوالفيلم الوحيد (ففي أوروبا وبالذات في فرنسا عرض فيلم الرسوم المتحركة "مغامرات الأمير أحمد" في يونيو 1926م للمخرجة الألمانية "رانغير"، وقد خفي خلف البراءة التي يتسم بها العديد من الرموز التي تخدم الصورة النمطية بصناعة واقع مزيف في عقلية الجماهير. فاعتمدت المخرجة في عملها على إقحام عناصر الطابع الشرقي كالمنمنمات الفارسية وخط العنوان الشبيه بالخط العربي ووضعه في قالب يوحي بانتماء الفيلم للحضارة الإسلامية والشرق بهدف الإقناع بواقعية ما تعكسه الصور والفيلم)[3]

---

[1] : ينظر : حيدر محمد الكعبي ، الأنمي و أثره في الجيل العربي ، ص 62 / 63 / 66 .

[2] : ينظر : أمير صوصي علوي ، خصائص الصور النمطية عن الإسلام والمسلمين في الصناعة السينيمائية بأوروبا ، المنظمة الإسلامية للتربية والعلوم والثقافة ، المملكة المغربية / الرباط ، ط 1 ، 2011 م ، ص 49 .

[3] : ينظر : المرجع نفسه ، ص 53 / 57 .

وهذا ليس محض صدفة أو اهتماما طيبا بالثقافة الشرقية إنما له أهداف أخرى (فباقتناع المشاهد أن الفيلم ينتمي إلى عالم الفرجة فستلغى القيود العقلية مما يسمح بتسلل الرسائل الإيديولوجية. وبالإلتفات بعيدا عن جانب التسلية يظهر لنا مضمون يقدم أطروحات فكرية تغذي قضية الإسلام فوبيا. وهذه الأفكار المتضمنة تتضح جليا في الشخصيات فمثلا تصوير الشخصية النسائية الخاضعة لجبروت الرجل الشرقي الذي وضعته بصورة السحر والإستغلال والسلطة، وهذا يجعل الفيلم سياسيا بالدرجة الأولى ذا مقومات إيديولوجية تطابق ما يروج له دعاة الصراع في الغرب.) [1] وهذا كله يتضح أكثر في أحداث الفيلم التي قد تبدو أنها مجرد قصص فانتازية شيقة ولكن ما خفي فيها أكثر بكثير مما ظهر، وهذا مثال من بين الكثير من الأمثلة التي تثبت مسعى الغرب لتشويه صورة العرب والإسلام في أفلامها الكرتونية.

لم يكن الإسلام والعرب هم الوحيدون المستهدفون (فقد حملت الرسوم المتحركة الأمريكية الكثير من الرسائل السياسية والإيديولوجية مثل العنصرية ضد الهنود الحمر والزنوج واليابانيين والعرب) [2] وفي ما مضى، (وخلال فترة الحروب استعملت الرسوم المتحركة للتحريض والتهييج السياسي ففي فيلم "غرق لوزيتانيا" اختار "وينسور ماكي" للقصة إغراق تلك السفينة من طرف غواصات الألمان بهدف تشويه صورة الشعب الألماني والتحريض العنصري ضده، وفي حقيقة الأمر تلك السفينة التي ادعت الولايات المتحدة الأمريكية أنها سفينة مدنية لم تكن سوى سفينة محملة بالأسلحة والقنابل) [3] هذا كله يثبت أن الرسوم المتحركة لطالما كانت تخفي خلف رسوماتها المسلية والشيقة إديولوجيات وسياسات تزرع من خلالها ما قد تعجز الكثير من الوسائل الأخرى عن تحقيقه .

[1] : ينظر : : أمير صوصي علوي ، خصائص الصور النمطية عن الإسلام والمسلمين في الصناعة السينيمائية بأوروبا ، ص 57 / 58 / 59 .

[2] : ينظر : أحمد دعدوش ، قوة الصورة كيف نقاومها و كيف نستثمرها ، ص107 .

[3] : ينظر : أمير صوصي علوي ، خصائص الصور النمطية عن الإسلام والمسلمين في الصناعة السينيمائية بأوروبا ، ص 44 / 47 .

IV. نظرية الغرس الثقافي (Cultivation Theory)

في هذا المطلب سندرس نظرية الغرس الثقافي ، نشأتها وفرضياتها .

أولا تعريف الغرس الثقافي :

في تفصيل مفاهيم المصطلح أولا نجد أن

- ***الثقافة:*** "حسب تعريف إدوارد تايلور: كل معتقد من القيم والعادات والتقاليد والأخلاقيات وأنماط السلوك...
- ***الغرس:*** يعرف أنه زرع وتنمية مكونات معرفية ونفسية تقوم بها مصادر المعلومات والخبر لدى من يتعرض لها"[1]

وفي تعريف مصطلح الغرس الثقافي نجد أنه "إحدى النظريات التي قدمت باكرا لدراسة تأثيرات وسائل الإعلام، كما تهتم بالتأثير التراكمي طويل المدى، حيث يشير الغرس إلى تقارب إدراك جمهور التلفزيون للواقع الاجتماعي" [2] أي كيف يرى المشاهد الواقع الذي يعيش فيه جراء تأثير مشاهدة التلفزيون، (فمصطلح الغرس الثقافي يدرس تأثير التلفزيون التراكمي بشأن الطريقة التي يرى الجمهور العالم المحيط به لا الآثار المستهدفة لوسائل الإعلام)[3] أي كيف سيكون تعامل الإنسان مع محيطه بعد تأثره بما يشاهده من برامج على التلفاز وليس مضمون البرامج نفسها.

" وتقع هذه النظرية ضمن النظريات التي تحدثت عن التأثير البعيد المدى الذي تقدمه وسائل الإعلام... تعتبر نظرية الغرس الثقافي تطبيقا للأفكار الخاصة بعمليات بناء المعنى وتشكيل الحقائق الاجتماعية، والتعلم من خلال الملاحظة والأدوار التي تقوم بها وسائل الإعلام في هذه المجالات" [4] وتؤكد هذه النظرية أن "وسائل الإعلام تقوم بغرس عالم

---

[1] : أحمد إبراهيم الخصاونة ، استخدام المرأة في الإعلانات التلفزيونية ، كلية الإعلام ، جامعة البتراء ،2015 ، ص26 .

[2] : مزيان نجية ، الدروس المتبقية للمحاضرة المتعلقة بمقياس نظريات الإعلام والإتصال ، كلية العلوم والإتصال ، جامعة الجزائر ، ص 15 .

[3] : ينظر : أحمد إبراهيم الخصاونة ، استخدام المرأة في الإعلانات التلفزيونية ، ص26 .

[4] : منال رداوي ، واقع الطفل من خلال برامج الأطفال التلفزيونية ، جامعة الجزائر3 ، ص 47 .

وهمي في ذهن المتلقي حيث يتقبل هذه الصورة على أنها تعبير حقيقي للواقع فهو غير واع بعملية صنع هذا الواقع لأن وعيه لا يتعدى الشعور بالتسلية أثناء مشاهدته للبرامج والأفلام عدة ساعات كل يوم"[1] أي أن نظرته للواقع ستتغير تدريجيا ولا شعوريا.

ثانيا: نشأة نظرية الغرس الثقافي:

بالنظر لتاريخ نشأة هذه النظرية نرى أنه (يُرجع "ملفين دي فلور" بدايتها إلى "والتر ليبمان" الذي يرى أن الصورة الذهنية التي تتشكل في أذهان المشاهدين من خلال وسائل الإعلام سؤاءا كان ذلك عن أنفسهم أم عن الآخرين فهي تكون أحيانا بعيدة عن الواقع نتيجة عدم وجود رقابة على ما يتم عرضه على وسائل الإعلام، فيؤدي ذلك إلى تشويه المعلومات وسوء فهم الواقع) [2] أي أن الواقع يُحَرَّفُ في أذهان المشاهدين نتيجة تشبعهم بالأفكار المعروضة على التلفاز.

(وفي أواخرالستينات، ونتيجة لانتشار مظاهر العنف بالمجتمع الأمريكي تم تشكيل لجنة قومية أمريكية للبحث عن أسباب العنف وعلاقة التلفزيون به ومنذ ذلك الحين قام الباحثون بالعديد من الأبحاث التي ركزت على برامج التلفاز التي قدمت في وقت الذروة بعطلة نهاية الأسبوع ومدى تأثيرها على إدراك الجمهور للواقع الاجتماعي. حيث أكد الباحث الأمريكي جورج جرينر أن التلفاز أصبح مصدر رئيسي لبناء تصوراتهم عن الواقع حيث أن للتلفزيون دور في القيم والتصورات المدركة للواقع الاجتماعي) [3] أي أن التلفاز يجعلنا نتصور بأن ما نشاهده هو الواقع مما قد يسبب مشكل في التعامل والتأقلم مع الواقع الحقيقي. (و قد قام جرينبر بتصنيف المشاهدين إلى ثلاث أصناف :

- ***مشاهدين بمعدل بسيط***: أي أقل من ساعتين في اليوم
- ***مشاهدين بمعدل متوسط***: أي ما بين ساعتين إلى أربع ساعات في اليوم

[1] : أحمد دعدوش ، قوة الصورة كيف نقاومها و كيف نستثمرها ، ص114 .

[2] : ينظر : أحمد إبراهيم الخصاونة ، إستخدام المرأة في الإعلانات التلفزيونية ، ص26 .

[3] : ينظر : مزيان نجية ، الدروس المتبقية للمحاضرة المتعلقة بمقياس نظريات الإعلام والإتصال ، ص16 .

- ***مشاهدين بمعدل غزير:*** أي مشاهدة التلفاز لما يفوق عن أربع ساعات في اليوم

وهذه الفئة الأخيرة تكون عادة معتقداتهم وتصوراتهم مشابهة للتي صورت على التلفزيون بدلا من الواقع الحقيقي)[1] وهذا ما يعني أن كثرة مشاهدة البرامج التلفزيونية كيفما كانت ستجعل من المشاهد يعيش حياته الواقعية بمعتقدات وتصورات وقيم صورت بتلك البرامج.

هذا الموضوع له علاقة وطيدة بموضوع دراستنا إذ أن البرامج الكرتونية التي يعرضها التلفاز تحمل من القيم والمعتقدات ما تحمله البرامج الأخرى ولا فرق بينهم ولو اختلف المنهج المعتمد.

"وضع جربنر وزملاءه من خلال هذه الدراسات مشروعه الخاص بالمؤشرات الثقافية والتي اهتمت بثلاث قضايا متداخلة هي:

- ***تحليل العملية المؤسسية:*** أي دراسة سياسة الإتصال في علاقتها بمضمون واختيار وتوزيع الرسائل الإعلامية.
- ***تحليل محتوى الرسائل الإعلامية:*** وهي عبارة عن دراسة الأنماط السائدة للصور الذهنية والسلوك الأكثر تكرارا التي تعكسها الرسالة الإعلامية...
- ***تحليل الغرس الثقافي:*** والتي تدرس العلاقة بين التعرض للرسائل التلفزيونية وإدراك الجمهور للواقع الاجتماعي"[2].

واستمرت الأبحاث حول تأثير التلفزيون على المشاهدين (ففي فترة الثمانينات والتسعينات أجريت العديد من الدراسات بشأن الغرس الثقافي أهمها دراسة "كارفث" و"ألكسند" حول الغرس الذي تسببه المسلسلات "بيرس " و" بيوركل " حول المشاهدة

[1] : ينظر : أحمد إبراهيم الخصاونة ، إستخدام المرأة في الإعلانات التلفزيونية ، ص27 .

[2] : مزيان نجية ، الدروس المتبقية للمحاضرة المتعلقة بمقياس نظريات الإعلام والإتصال ، ص16 / 17 .

النوعية أما "بوتر" فكانت دراساته حول الدراما ومشاهدة المراهقين للمسلسلات الاجتماعية)[1]

وحتى في الفترة الحالية نرى أن الدراسات لم تتوقف بل استمر الباحثون بإجراء العديد من الدراسات (التي شملت وسائل إعلامية وتكنولوجية أخرى غير التلفاز كدراسة "وليام ديميتري" عام 2006م والتي تناولت الغرس الناتج عن ألعاب الفيديو ومدى تأثرالمشاركين بها بأحداثها على واقعهم.) [2] وهذه بعض المراحل الزمنية التي مرت بها دراسات نظرية الغرس الثقافي وكل هذا بهدف التوصل لنتائج تخلص إلى التعرف على مدى التأثير الذي تحدثه وسائل الإعلام على المشاهدين.

ثالثا : فرضيات نظرية الغرس الثقافي:

وتنقسم إلى فرضيات أساسية وأخرى فرعية، فأما الأساسية فتشير إلى:

" الأفراد الذين يتعرضون لمشاهدة التلفزيون بدرجة كثيفة يكونون أكثر قدرة لتبني معتقدات عن الواقع الاجتماعي تتطابق مع الصور الذهنية والنماذج والأفكار التي يقدمها التلفزيون عن الواقع الواقعي، أكثر من ذوي المشاهدة المنخفضة "[3]

وأما الفروض الفرعية فهي خمسة فروض وهي

- (التلفاز هو أفضل وسيلة للغرس الثقافي نظرا لتواجده بكل بيت وتوفره بأي وقت وسهولة التحكم به واستخدامه، إلى جانب توفره على ميزة الصوت والصورة والحركة والألوان)[4]

هذا ما يجعل المشاهد أكثر تأثرا به خاصة الأطفال الذين نجدهم أكثر تعلقا به ولساعات طويلة.

---

[1] : ينظر : منال رداوي ، أثر مشاهدة برامج الأطفال التلفزيونية "الرسوم المتحركة " على إدراك الواقع الاجتماعي عند الطفل الجزائري ، ص 60/ 61 .

[2] : ينظر : المرجع نفسه، ص 61

[3] : المرجع نفسه، ص 17 .

[4] : ينظر : أحمد إبراهيم الخصاونة ، إستخدام المرأة في الإعلانات التلفزيونية ، ص28 .

❖ (يقدم التلفزيون عالما يحتوي على صور ورسائل وقيم متماثلة ومتكررة لدرجة أنه يجعل المشاهد الطفل يعتقد أن الواقع الاجتماعي هو نفسه العالم الذي يصوره التلفزيون)[1].

أي أن القيم والثقافات تبدو نفسها على التلفزيون على عكس الواقع الذي تختلف فيه كل منطقة عن الأخرى من حيث ثقافتها وقيمها.

❖ (أصبح الناس في الوقت الحالي يعتمدون في اكتساب خبراتهم على مصادر غير شخصية، إذ أن صناعة الثقافة الجماهيرية أصبح من صنع وسائل الإعلام.)[2]

أي أن الناس في الفترة الحالية بدل البحث والتجربة، أصبحو يكتسبون خبراتهم في قوالب جاهزة تقدمها لهم برامج التلفزيون ووسائل الإعلام عموما.

❖ (يزداد حدوث الغرس في الوقت الذي يكون فيه المشاهد معتقدا أن ما تقدمه برامج التلفزيون هو حقائق واقعية)[3].

أي أنه كلما كان المشاهد على قناعة بأن ما يشاهده على التلفاز هو حقيقة وأمر واقعي كلما زاد احتمال تعرضه للغرس الثقافي.

"تشير الباحثة "رباب عبد الرحمان هاشم" أن عملية الغرس تحدث بالإعتماد على الذاكرة الإنسانية حيث تكون الذاكرة أشبه بالملف الذي يخزن فيه الإنسان كل ما يرد إليه من التلفزيون من معلومات وأفكار، وكلما يتعرض الفرد لمضمون معين بشكل متكرر فإن هذا المضمون يصبح أكثر حضورا في الذاكرة"[4] أي أن المشاهد عند تعرضه لمحتوى ما بشكل متكرر فإن ذاكرته ستستطرده سريعا."

---

[1] : ينظر : أحمد إبراهيم الخصاونة ، إستخدام المرأة في الإعلانات التلفزيونية ، ص48 .

[2] : ينظر : منال رداوي ، واقع الطفل من خلال برامج الأطفال التلفزيونية ، ص48 .

[3] : ينظر : مزيان نجية ، الدروس المتبقية للمحاضرة المتعلقة بمقياس نظريات الإعلام والإتصال ، ص18 .

[4] : منال رداوي ، أثر مشاهدة برامج الأطفال التلفزيونية "الرسوم المتحركة " على إدراك الواقع الاجتماعي عند الطفل الجزائري ، ص 62 .

وترى الباحثة أيضا "أن أولوية التذكر تكون للموضوعات المتكررة والحديثة وحينما يطلب من الإنسان اتخاذ موقف معين في الحياة أو الإدلاء برأيه في مسألة ما فإنه يستدعي من الذاكرة المعلومات ذات الصلة بهذا الموقف حتى تساعده على اتخاذ سلوك معين، وبهذا الشكل فإن المضامين التلفزيونية تأخذ طريقها في التأثير على إعتقادات الأفراد وسلوكياتهم" [1]. وذلك نتيجة عدم فصل المشاهد بين ما هو واقع وما هو مجرد محتوى على التلفاز أو غيره من وسائل الإعلام الأخرى. وبالتالي نرى أن البرامج التلفزيونية تؤثر على تفاعل المشاهد مع الواقع والمجتمع المحيط به وذلك يتوازى طرديا مع نسبة مشاهدته لتلك البرامج التلفزيونية، والرسوم المتحركة لا تختلف عنها.

III. علم النفس وثقافة الطفل :

طبعا الطفل يكتسب ثقافته من محيطه والبرامج الكرتونية جزء من هذا المحيط الشاسع وفيما يلي سنرى كيف يكتسب الطفل ثقافته وما تأثير هذه الأخيرة على سلوكياته كما ستكون لنا وقفة عند بعض من الحالات النفسية التي قد يتسبب بها التعلق الشديد بالتلفاز والبرامج الكرتونية إضافة إلى دراسة تطبيقية بسيطة تخص مدى تأثر الأطفال بالكرتون ودور أمهاتهم في حماية أطفالهم من خلال أسئلة الإستبيان.

أولا : الإدراك والخيال وعلاقتهما بثقافة الطفل:

سنتناول الآن موضوع الإدراك والخيال لدى الطفل ومدى أهمية الثقافة في إدراك الطفل لمحيطه ولكن قبل ذلك لا بد لنا من وقفة بسيطة عند مراحل النمو عند الطفل ومميزات كل مرحلة. وهي ثلاث مراحل:

أ. ***مرحلة الطفولة المبكرة:*** (والتي تمتد من سن الولادة وحتى السادسة من العمر، تعرف كذلك بمرحلة ما قبل المدرسة، يكون الطفل فيها عاجزا عن توفير حاجياته بنفسه بينما يقوم محيطه الاجتماعي بتوفيرها له وتعليمه كيفية الإعتماد على نفسه للحصول عليها أو تقليل اعتماده على الآخرين. كما يمتاز الطفل في هذه المرحلة بنمو جسدي ونفسي

[1] : منال رداوي ، أثر مشاهدة برامج الأطفال التلفزيونية "الرسوم المتحركة " على إدراك الواقع الاجتماعي عند الطفل الجزائري ، ص 62 .

سريع يكون دور الأم هنا مهما جدا ويليه دور الأب، فالإخوة فالأسرة ويتسع تفاعله الاجتماعي تدريجيا. بحكم طبيعة تعلمه فإنه يتمتع في هذه المرحلة بتقليد كل ما يراه من من تصرفات وسلوكيات في محيطه. ويسعى لإكتساف ذاته والآخرين وتحقيق استقلاله بالإعتماد على نفسه في بعض من أعماله) [1] فلا عجب أن الطفل يكتسب سلوكيات من الرسوم المتحركة، فهو في هذه المرحلة يمتص كلما يراه في محيطه دون تفريق منه لما هو صحيح أم خاطئ.

ب. ***مرحلة الطفولة المتوسطة:*** (فهي تبدأ من سن الست سنوات وحتى سن الثانية عشر وهي المرحلة الإبتدائية، تتوسع بها دائرة معارفه وثقافته وقدراته، ويظهر له ميل شديد لتكوين صداقات، ويصبح أكثر ميلا للمشاركة والتعاون وينمو بشكل يجعله أكثر قدرة على التفريق بين الخطأ والصواب وبين الواقع والخيال، كل هذا له دور في ترسيخ قيم ومفاهيم تخص حياته وتظهر أهميته من خلال استعداده الفطري للتعلم دون التمييز بين السلوك المقبول أوالمرفوض إجتماعيا) [2] أي أن هذه المرحلة مهمة في تكوين شخصية الطفل الاجتماعية وتكوين ثقة الطفل بنفسه وقدراته.

ت. ***مرحلة الطفولة المتأخرة:*** (فهي تمتد إلى نحو 18 سنة، تعرف أيضا بالمراهقة وهي مرحلة حساسة يتعرض فيها الطفل لتغيرات على كلا المستويين الجسدي والنفسي، وتعتبر هذه المرحلة حلقة وصل بين الطفولة والشباب، تتميز بشدة الإنفعالات التي سرعان ما تتناقص وتحدث توازن داخلي مع المحيط الخارجي ويحدث توافق بينهما. يصبح الطفل في هذه المرحلة أكثر واقعية مما سبق تستهويه القصص البطولية، كما يهتم باستخدام وسائل الإعلام ومشاهدة الأفلام، ومن المهم في هذه المرحلة توفير دوافع شريفة من أجل غرس انطباعات فاضلة وإبعادهم عن التهور.) [3] لذا فإن مشاهدته لأفلام رسوم متحركة

---

[1] : ينظر : هاجر داود / عائشة رفسي ، أثر الأفلام الكرتونية في تشكيل سلوكيات الأطفال الجزائريين من منظور الأمهات ، كلية العلوم الإنسانية والاجتماعية ، جامعة أكلي محند أولحاج ،سنة 2018 / 2019 ، ص 49 .

[2] : ينظر : هاجر داود / عائشة رفسي ، أثر الأفلام الكرتونية في تشكيل سلوكيات الأطفال الجزائريين من منظور الأمهات ،ص 50 .

[3] : ينظر : المرجع نفسه ، ص 50 .

تتضمن التصرفات اللاأخلاقية ومشاهد العنف وأفكار غريبة سيجعله يتجه حتما للتصرف بعدوانية وتهور.

❖ ***<u>الإدراك وثقافة الطفل:</u>*** "الطفل يتعرض للمؤثرات الثقافية في بيئته بعد ولادته مباشرة، بأشكال مختلفة، وهو يتفاعل معها رويدا رويدا، وتعتبر حواسه هي المداخل التي تستقبل تلك المؤثرات، سواء أكانت مؤثرات بصرية أم سمعية أم شمية أم ذوقية أم لمسية" [1] فما هوالإدراك إذن؟. يعرف الإدراك بأنه "أهم العمليات العقلية التي تؤثر على نتيجة العمل الإيصالي، والإدراك يرتبط بالفرد حيث أنه حيث أنه هوالذي يحدد ما سيأخذه من منبهات موجودة في الظروف المحيطة به، وكذلك النتائج التي سيخرج بها من تلك المنبهات" [2] أي أن إدراك الإنسان يختلف من شخص لآخر وذلك حسب ما يأخذه من منبهات وكيف يؤولها.

إن "إدراك الطفل يتأثر إلى حد بعيد ببيئته مادام يكتسب خبراته عن طريق الصلة الإدراكية بينه وبين المجال الخارجي حيث تعمل الثقافة على تحديد أسس تنظيم المدركات من خلال المفاهيم وأنماط السلوك التي تؤكد عليها" [3] وبالتالي فإن الثقافة هنا دورها تنظيم مدركات الطفل اعتمادا على السلوكيات والمفاهيم.

ولكن في الوقت ذاته نجد أن " تمييز المدركات أو تنظيمها أو الإختيار من بينها هو نتيجة للإدراك أو الأساس له وهو مدخل لتثقف الطفل" [4] أي أن الطفل يكتسب ثقافته من خلال إدراكه لما حوله من مؤثرات، ففي مثال عن ذلك نجد أن (طفلا أعمى أجري له عملية في سن الثامنة عشر من العمر، وبعد عودة بصره إليه صعب عليه فهم الأشياء من حوله، وذلك بسبب عدم امتلاكه خبرةً لما يرى، فلم يفهم ما تبصره عيناه، لذلك نرى وسائل الإعلام

[1] : هادي نعمان الهيتي ، ثقافة الأطفال ، المجلس الوطني للثقافة والفنون والآداب ، الكويت، سنة1988، ص 63 / 64 .

[2] : منال رداوي ، أثر مشاهدة برامج الأطفال التلفزيونية " الرسوم المتحركة " على إدراك الواقع الاجتماعي عند الطفل الجزائري ، ص 139

[3] : هادي نعمان الهيتي ، ثقافة الأطفال ، ص 64 .

[4] : المرجع نفسه، ص 64 .

الثقافية الخاصة بالأطفال تعتمد على توفير خبرات بديلة عن الواقعية وذلك بتكوين مدركات مختلفة تعتمد على الصور والرسوم والكلمات والأصوات)[1]

ومن هنا نستخلص أن (الإدراك أساسي في حياة الطفل وذلك لكونه يقود إلى فهم وامتصاص عناصر الثقافة وفي الوقت عينه نجد الثقافة ضرورية أيضا لتحديد طرق تنظيم الإدراكات، والإدراك الصحيح يقود لفهم ثقافة مجتمعه) [2] طبعا هذا ليس كل شيء، إنما هو جانب بسيط يظهر العلاقة بين إدراك الطفل وثقافته وأما تاليا فسنتحدث عن الخيال وعلاقته بثقافة الطفل.

❖ ***الخيال وعلاقته بثقافة الطفل:"*** التخيل هو استحضار صور لم يسبق إدراكها من قبل إدراكا حسيا، كاستحضار الطفل صورة لنفسه وهو يقود مركبة فضاء، وهذا يعني أن التخيل هو تأليف صور ذهنية تحاكي ظواهر عديدة مختلفة، ولكنها في الوقت نفسه لا تعبر عن ظاهرة حقيقية "[3] أي أن المخيلة تصنع صور غير موجودة في الحقيقة لكنها تجمع بين عناصر من الواقع فمركبة الفضاء موجودة ولكن الطفل لم يقدها فعلا. ومثال آخر تخيله لكائن غريب سيكون ذلك الكائن يجمع بين صفات كائنات أخرى موجودة في الواقع

(الخيال خاصية إنسانية رافق الإنسان منذ البداية وله علاقة بعملية التفكير تتغير حسب مرحلة نموالطفل أوالراشد ، حيث مهد للإنسان الوصول إلى الحقائق التي لا تدرك بالحواس كالوقائع التاريخية مثلا وكذلك الخطط والتصميمات المبتكرة. يكون الأطفال في مرحلة ما بين 3 إلى 5 سنوات ذوي خيال حاد محدود في إطار البيئة المحيطة بهم، فمثلا نراه يتخيل عصى كأنها حصان وهو فارس يركب عليها) [4] يظهر هذا مدى أهمية الخيال في تجسيد ما قد يستحيل تجسيده على أرض الواقع من أحداث تاريخية قد مضت

[1] : ينظر : هادي نعمان الهيتي، ثقافة الأطفال ، ص 64 / 65.

[2] : ينظر : المرجع نفسه ، ص 67 / 70.

[3] : المرجع نفسه ، ص 73 .

[4] : ينظر : المرجع نفسه، ص 74 / 76 .

فنجد أنفسنا نجسدها في مخيلتنا حتى يسهل إدراكها وفهمها وكذا نرى أن كل تصميم في هذا العالم قد احتاج إلى مخيلة خصبة قبل أن يتحقق على أرض الواقع،

(كما نرى أن الأطفال يتهمون بالكذب بسبب اختلاقهم لقصص خيالية رغم أن ذلك يكون بدافع متعة وتعبير عن قدراتهم العقلية ورغباتهم المكبوتة، كما أن الخيال يساعدهم على إدراك والإستمتاع بما يتعلمونه عن طريق بعث الحياة في الأحداث والمعارف والأفكار التي يتلقونها وذلك بالإعتماد على مخيلتهم وكل هذا يدلنا إلى أن الخيال هو أهم وسيلة تساعد الطفل على إمتصاص الثقافة وذلك من خلال تجسيد عناصرها فنيا وبعث الحياة فيها.)[1]

وبهذا نرى أن ثقافة الطفل مرتبطة بخياله والبرامج الكرتونية أكثر ما تركز عليه هو خيال الطفل حيث تصنع له عالما خياليا يشبع رغبته ويعطيه المتعة التي لا يجدها في الواقع وهذا سبب تعلق الطفل بالبرامج الكرتونية ومتابعته لها بغض النظر عن تأثيره السلبي كان أم الإيجابي.

ثانيا: بعض الحالات النفسية المتعلقة بالرسوم المتحركة (الإدمان والتوحد مع الشخصيات)

من الحالات الأكثر شيوعا وانتشارا هو ظاهرة " **إدمان التلفزيون** " وهي ظاهرة لها آثارها على الطفل ومن إسمها يتضح أن المشاهد يتعلق بالبرامج التلفزيونية أكثر من الحياة الواقعية، (فمنذ فترة الثمانينات اهتم علماء النفس بهذه الظاهرة وقد أجروالعديد من الأبحاث التي أوضحت نتائجها أن مدمني التلفزيون عموما يكونون منطويين ودائمي القلق والإكتئاب أكثر من المشاهدين العاديين ويحدث هذا نتيجة قضاء الطفل وقتا طويلا أمام شاشة التلفاز بدل اللعب وممارسة النشاطات الأخرى.) [2] وهذا طبيعي فبقاء الطفل أمام

[1] : ينظر : هادي نعمان الهيتي ، ثقافة الأطفال، ص 76 / 77 / 78 .

[2] : ينظر : منال رداوي ، أثر مشاهدة برامج الأطفال التلفزيونية " الرسوم المتحركة " على إدراك الواقع الاجتماعي عند الطفل الجزائري ، ص 112

التلفاز لوقت طويل سيسبب له نقص في الحركة ويجعله يعاني عزلة إجتماعية نتيجة عدم تواصله مع مجتمعه المحيط به.

"يقول الباحث الإنجليزي "هال بيكر" المتخصص في غسيل الأدمغة عن طريق التلفزيون: "إن غسيل الأدمغة يجري عن طريق سافت باور (soft power) أي قوة الأفكار والصور والتأثيرات الإلكترونية، وفي غسل الأدمغة بواسطة التلفزيون يجري من خلال "الإيحاء" وتلعب قوة الإعتياد عليه بشكل تدريجي بعد تواصل الإدمان عليه قابلية لدى الجمهور في تقبل ما يعرض من صور وتخيله كواقع. فما يوحي به التلفزيون على أنه"الواقع" يتحول إلى واقع في أذهان المدمنين المتلقين" [1] أي أن ما يتلقاه الطفل خلال الساعات الطويلة من مشاهدة برامج الأطفال سيؤثر على ثقافته الإجتماعية وإدراكه للواقع الذي يعيشه، ويعتبر إدمان التلفاز شبيها بباقي أنواع الإدمان

وهذا ما أكده(مقال في ج ريدة (Le Monde) للعالم "آلان بتي جان" بعنوان "الحقنة المتلفزة المميتة" حيث يرى أن الطفل يصبح خلال مشاهدته للبرامج التلفزيونية كائنا سلبيا ينتظر أن يُسلى ويُعلم ويُقاد إلى التفكير وتُثار عنده الرغبات والحاجات وهذه نفسها حالة المدمن على المخدرات، كما أكدت الدراسات أن نموذج التخطيط الكهربائي لدماغ الأطفال بعد ساعة من مشاهدة التلفاز يصبح من أنموذج "ألفا" وهذا يعني دخوله في حالة من الإسترخاء الشديد، ما يؤدي إلى إنزعاجهم عند مناداتهم. هذا يظهر أن إدمان التلفاز لا يختلف عن باقي أنواع الإدمان فهو يدفع بالمدمن لمحو عالمه الحقيقي ودخول حالة عقلية سارة وسلبية،)[2]. وهذا ليس بالأمر البسيط وإن لم يشمل هذا الأفلام الكرتونية فقط إلا أنها البرامج الأكثر مشاهدة من قبل الأطفال كونها تشبع خيالهم وحماسهم وتدفع بهم لإدمانها وتجاهل نشاطات أخرى أكثر إفادة.

[1] : هادي نعمان الهيتي ، ثقافة الأطفال، ص 112.

[2] : ينظر: منال رداوي ، أثر مشاهدة برامج الأطفال التلفزيونية " الرسوم المتحركة " على إدراك الواقع الاجتماعي عند الطفل الجزائري ،، ص 113 .

سنذكر حالة أخرى ليست أقل من الإدمان خطورة ألا وهي (**التوحد**) وليس المقصود به "متلازمة طيف التوحد" وإنما (يعتبر هذا التوحد أحد أبعاد إدراك الواقع الاجتماعي والذي يقصد به مدى إدراك المشاهد لأوجه التشابه بين الشخصيات التلفزيونية وما يقابلها في الواقع من مواقف وأشخاص، واستمد هذا البعد من نظرية التعلم الاجتماعي وتنتمي جذوره لعلم التحليل النفسي – الدراسات المتعلقة بالأفلام – وعلم النفس الاجتماعي. وهو يعمل على خلق علاقة بين شخص وشخص آخر واندماجه داخل صفات وسلوكيات الشخص الآخر.) [1]
أي التعلق الشديد بالشخصية المعروضة على التلفاز ومحاولة تقمصها والتصرف مثلها كيفما كانت تلك الشخصية وكيفما كانت سلوكياتها

(يرى "كوهين" أن المشاهد يفقد هويته الشخصية أثناء المشاهدة ويتقمص هوية الشخصية المعروضة على التلفاز ويشعر بالتقرب الشديد لها والتعلق بها وحتى التفكيرالمستمر بها، ويميز الباحثون بين نوعين من التوحد هما:

- ***توحد قائم على إدراك التشابه:*** فيه يرى المشاهد أن هناك درجة من التشابه بينه وبين الشخصية التلفزيونية وبالتالي يتبنى هويتها ومعتقداتها ويصف هذا النوع استجابة المشاهد أثناء المشاهدة.
- ***التوحد المرغوب:*** وفي هذا النوع يرى المشاهد صفات بالشخصية التلفزيونية غير موجودة فيه فيتطلع ليصبح مثلها ويعتبرها قدوة يتصرف بتصرفاتها في مواقف محددة وهذا النوع يصف النتائج طويلة الأمد للتعرض للمحتوى الإعلامي)[2]

وهذا ما يتجلى على تصرفات الأطفال والمتابعين لأفلام الكرتون سواءا أثناء المشاهدة بتفاعلهم العاطفي الشديد مع الشخصية وإعجابهم بها أو حتى تقمص دورها في الحياة والتصرف بتصرفاتها في مواقف مختلفة معتبرين تلك التصرفات هي الأصح والأنسب طالما صدرت من الشخصية التي يتعلقون بها

[1] : ينظر : منال رداوي ، أثر مشاهدة برامج الأطفال التلفزيونية " الرسوم المتحركة " على إدراك الواقع الاجتماعي عند الطفل الجزائري ، ص 155 / 159 .

[2] : ينظر : المرجع نفسه ، ص 156 .

(ولا يقتصر التوحد على التقرب من الشخصيات والإنجذاب لها بل وحتى الإيمان بأن لتلك الشخصية تأثير كبير على حياته الخاصة . ولكن هذا البعد لا يعني بأن المشاهد يعاني من خلل عقلي وعدم القدرة على التفريق بين الواقع وعالم التلفزيون، إنما يقتصر الأمر على مدى شعور المشاهد بواقعية الشخصيات التفزيونية والشعور ناحيتها بنفس الطريقة التي يتعاطفون بها مع أشخاص حقيقيين)[1].

إن اعتبار شخصيات كرتونية قام بتأليفها شخص من ثقافة ودين وقيم مختلفة كقدوة لطفل لم يتشرب قيمه الثقافية على أرض الواقع بعد، سيؤثر على إدراكه لواقعه وحتى تقبله لقيمه وثقافته نظرا للتناقض الذي سيحدث بين ما تَشَربه من التلفاز وما يقابله على أرض الواقع وهذا ما يجب الحرص على تجنبه.

ثالثا: دراسة بعض الأسئلة من الإستبيانات المجراة:

أجرينا على أرض الواقع إستبيان زرنا فيه منازل العينات المختارة في ولاية تلمسان بتاريخ 27 مارس 2023 وقدمناه لعشرين طفل من سن 8 حتى 11 سنة وعشر أمهات من مختلف الأعمار من أجل معرفة مدى تأثير الرسوم المتحركة على الأطفال ومدى وعيهم بتلك التأثيرات وفيما يلي سنتناول بعض تلك العينات التي قد تفيد موضوعنا.

يظهر (الجدول1) عدد الساعات التي يشاهد فيها الأطفال الرسوم متحركة وقد أكدت أن نسبة 50 % من الأطفال يشاهدون الرسوم المتحركة لأكثر من 3 ساعات يوميا، 15% يشاهدون الكرتون لمدة 3 ساعات، 15% لمدة ساعتين و 15% لمدة ساعة مما يؤكد أن الفئة الأكبر التي تقدر بالنصف تشاهد لفترة تتجاوز الثلاث ساعات ، وفي مطلب نظرية الغرس الثقافي أظهرت الدراسات أن الطفل الذي يشاهد الرسوم المتحركة أكثر من 3 ساعات ينتمي لفئة المشاهدة الغزيرة والذين يتأثرون بما يشاهدوه أكثر من غيرهم حيث تكون معتقداتهم مبنية على ما يشاهدونه أكثر من الواقع.

[1] : ينظر : منال رداوي ، أثر مشاهدة برامج الأطفال التلفزيونية " الرسوم المتحركة " على إدراك الواقع الاجتماعي عند الطفل الجزائري ، ص 158 .

كما يظهر في (الجدول 2) يظهر لنا أن نسبة 45 % من الأطفال يشعرون بالخوف عند التعرض لمشاهد الدموية والعنيفة، ذلك ما يزرع الخوف في قلوب الأطفال مما يسبب لهم الكثير من الضغوط النفسية جراء ذلك ، بينما نسبة 30% منهم يستمتعون بها وهذا أيضا ليس هينا فذلك يجعلهم يعانون من تبلد الإحساس لديهم فيبدو لهم العنف والمناظر الدموية أمر عادي مما قد يجعلهم مستقبلا يمارسون العنف دون شعور بالرحمة أوالشفقة. بينما نسبة 25% يقولون بأنهم لا يشعرون بشيء والأمر لا يفرق كثيرا عن سابقتها.

أما بالنسبة لاستبيان الأمهات فيظهر (الجدول 3) أن السلوكيات السلبية التي يكتسبها الطفل من الرسوم المتحركة حيث 30 % من الأمهات قلن أن أطفالهم اكتسبوا سلوك العنف، 50 % منهن اخترن الحركة الزائدة والصراخ، 70% اخترن تقليد حركات الأبطال، بينما 10 % اخترن الكسل والخمول، علما أن للأمهات حق اختيار أكثر من اقتراح، وتظهر النتائج أن تقليد حركات الأبطال يغلب أكثر وذلك يظهر مدى تأثر وتقليد الأطفال للشخصيات التي يتابعها على الكرتون، ولنا أن نتخيل مدى خطورة ذلك خصوصا الحركات الخطيرة. كذلك الحركة الزائدة والصراخ التي تليها والتي قد تعرض الطفل للخطر كالحوادث الخطيرة ، العنف هو كذلك سلوك اختارته الأمهات والذي يؤثر على طبيعة تعامل الطفل مع من حوله فيجعله أكثر عدوانية وهذا سلوك لا يحبذه الأولياء في أبنائهم أبدا.

لكن نجد الأولياء يغفلون عن نقطة مهمة وهي أنه عليهم الإطلاع مسبقا على ما يحاول الإعلام توصيله من خلال برامج الأطفال حيث يوضح (الجدول 4) أن نسبة 60 % من الأمهات يملكن ثقافة حول ما تحاول برامج الكرتون تعليمه لأطفالهن، ولكن رغم ذلك نجدهم يسمحون لأطفالهم بقضاء ساعات طويلة أمام شاشات التلفاز أوالهاتف. بينما 40 % يعتقدن أن الرسوم المتحركة فعلا للأطفال ولا تتضمن أي أفكار غريبة. دون أن يتحققو من ذلك شخصيا. وهذه بعض من الأسئلة التي تطرقت لها في الإستبيان والتي تخدم الجزئية التي كنا بصددها توا.

و في ختام هذا الفصل نجد أن للرسوم المتحركة تأثيرات على الأطفال من عدة جوانب و إن لم هي البرامج الوحيدة المعنية بذلك إلا أنه و كما ذكرنا سابقا الطفل ينجذب للرسوم المتحركة أكثر من غيرها من البرامج.

الفصل الثاني

تأثير الأنمي و الكرتون على ثقافة الطفل

تمهيد

- التأثير الإيجابي

- 1 :تنمية المهارات والمعارف
- 2 :اكتساب بعض السلوكيات الاجتماعية اللائقة
- 3 :التحفيز على الإبداع

- التأثير السلبي

- 1 : التشجيع على العنف
- 2 : تدمير أخلاق الطفل
- 3 : التأثير على صحة الطفل

الفصل الثاني: تأثير الأنمي والكرتون على ثقافة الطفل

المبحث الأول: التأثير الإيجابي:

تتضمن الرسوم المتحركة التي تعرض على القنوات العربية بشكل خاص والعالمية عموما الكثير من الإيجابيات التي لا بد لنا من ذكر بعضها بهدف استثمارها لصالح الأطفال.

ا. تنمية المهارات والمعارف:

إن الطفل يكتسب المهارات والمعارف من الرسوم المتحركة بقدر ما يكتسبها من محيطه فهو يتفاعل مع ما يشاهده في الرسوم المتحركة أكثر، كونها تقدمها في قوالب تناسب طبيعته العقلية وفي ما يلي لنا بعض المحطات فيما يخص المهارات التي يكتسبها الطفل من خلال مشاهدته للرسوم المتحركة.

أولا: تنمية مهارات الطفل اللغوية.

لا ننكر دور الرسوم المتحركة المدبلجة في ترسيخ اللغة العربية في نفوسنا فقد فاقت بذلك الأثر الذي حققته سنوات من تدريس اللغة العربية بالأسلوب التقليدي فـ"في كون الدوبلاج اعتمد على اللغة العربية الفصحى، ومع الإنتشار الواسع لتلك الأفلام، سمح للعربية الفصحى أن تنتشر معه، وقد اختارت معظم شركات الدوبلاج اللغة العربية الفصحى" [1] وهذا له دور في تمرين الطفل على تعلم اللغة الفصيحة خلال استمتاعه بمشاهدة أفلامه الكرتونية المفضلة (ومن القنوات التي شجعت على اللغة الأم وحرصت على تلقينها للأطفال نذكر قناة "كارتون نت وورك بالعربي" و"سبايستون" التي تعرض معظم برامجها باللغة العربية الفصحى)[2]

تساعد كثرة الإستماع إلى اللغة العربية على إتقان الطفل لها والرسوم المتحركة توفر له ذلك حيث تعمل على "تنمية الثروة اللفظية للطفل مما يمنحه قدرة على التعبير وفهم العربية الفصحى أكثر، وقد قال أحد التربويين في سوريا: إن أفلام الرسوم المتحركة تعلم

[1] : غادة محمود إبراهيم عوف ، دراسة تحليلية عن تأثير الرسوم المتحركة على طفل الروضة إيجابيا و سلبيا ، ص119 .

[2] : ينظر : بن حاج أسماء / دحو صفاء ، تأثير الرسوم المتحركة على لغة و سلوك الطفل ، ص36 .

الأطفال العربية أكثر مما تفعله الكتب المتخصصة في القواعد والنحو" [1] ذلك لأن الرسوم المتحركة تقدم اللغة بأسلوب قصصي يناسب الأطفال. (فهو يتلقى لغة عربية فصيحة من مشاهدتها مما يساعده على تدريب لسانه على النطق بها وهذا ما قد لا يتوفر في محيطه الأسري)[2] الذي يكتسب منه اللهجة العامية أكثر لأنها تستعمل من قبل أفراد محيطه. (خاصة في مرحلة ما قبل المدرسة حيث يكتسب رصيدا لغويا كبيرا يساعده في تركيب الجمل بطريقة صحيحة)[3] فيصبح تعلم اللغة أسهل بالنسبة له عند دخوله للمدرسة.

"يشير الدكتور السوري عماد الدين الرشيد إلى دور الأعمال الكرتونية في خدمة اللغة العربية قائلا ((سألت بعض الأصدقاء الجزائريين السؤال التالي: كيف ترسخت العربية عندكم على الرغم من الإستعمار الفرنسي الطويل لبلدكم والتشويش على اللغة العربية؟

فقالوالسبب في ترسيخ اللغة كان أفلام الكرتون)) وبالفعل فإنا نجد النطق لدى الناشئ الصغير في الجزائر أصح من نطق الكبار" [4] وهذا واضح نظرا لترعرع الطفل في وسط برامج القنوات العربية. فنجده يتعلم الكثير منها،" حيث تبدو الكلمات المستخدمة منتقاة، فصيحة وذات مستوى عال نسبيا، مثل <<الغابة الموحلة، الظلام الحالك، يحدق...>> كما لاحظنا استخدامهم للأمثال والحكم، والتي عادة ما توظف في الرسوم المتحركة ذات الطابع القصصي والدرامي"[5].

---

[1] : أحمد نتوف ، الغزوالفكري في أفلام الكرتون ، ط 1 ، نحو القمة للطباعة والنشر ، دمشق / سوريا ، سنة 2007، ص16.

[2] : ينظر : نادية حميد ، تأثير الرسوم المتحركة على التنشئة الاجتماعية للطفل من وجهة نظر الأولياء ، ص60 .

[3] : ينظر : سميحة عليوات ، تأثير الرسوم المتحركة على شخصية الطفل و سلوكه ، ص29 .

[4] : حيدر محمد الكعبي ، الأنمي و أثره في الجيل العربي ، ص 79 .

[5] : أمال ورك / فقاص حفصة ، دور البرامج التلفزيونية الموجهة للطفل في تنمية مهارة التواصل اللفظي ،مجلة ألف ، المجلد 8 ، العدد 2 ، سنة 2021 ، ص 406 .

Prior studies have confirmed the apperent connection between interest in japanese animation (anime) and interest in learning japenese language … suggested that , " by using materials in which students are already interested , language teatchers can expect that students will = enhance and improve their language compet encies "

وبالنسبة للإستبيان الذي أجريناه على الأمهات فيظهر(الجدول 5) أن 60 % من الأمهات اخترن اللغة العربية الفصيحة كسلوك إيجابي اكتسبه أطفالهم من مشاهدة الكرتون. وليس فقط العربية فحتى محبي الأنمي ومتابعي الكرتون الغربي فإنهم يكتسبون رصيدا لغويا من لغات الرسوم المتحركة الأصلية وقد " أكدت الدراسات السابقة العلاقة الظاهرة بين الاهتمام بالرسوم المتحركة اليابانية (الأنمي) والاهتمام بتعلم اللغة اليابانية... اقتُرح أنه باستخدام المواد التي يهتم بها الطلاب بالفعل يمكن لمعلمي اللغة أن يتوقعو أن الطلاب سيعززون ويحسنون كفاءاتهم اللغوية" [1] وهذا يظهر مدى قدرة الكرتون على تعليم اللغات للأطفال ليس اليابانية والعربية فقط بل أي لغة أخرى كانت.

ثانيا: إكتساب مهارة التواصل اللفظي:

من طريقة حوار الشخصيات في الرسوم المتحركة نجد الطفل بفعل التقليد يكتسب منهم مهارة التواصل اللفظي وهي مهارة جد مهمة في التواصل مع المجتمع وهو عبارة عن "قدرة الطفل على إيصال أفكاره ومشاعره للآخرين وفي الوقت نفسه الإصغاء للآخرين وفهم ما يطرحونه من أفكار" [2] أي قدرة الطفل على التواصل بأسلوب سليم مع الآخرين سواءا كمتحدث أو كمستمع.

في تعريف التواصل اللفظي نرى أنه " عملية نقل وتبادل الأفكار أوالمعلومات أو المشاعر، بالكلام أو بالكتابة بين مرسل ومستقبل. وهي ليست مجرد ظاهرة حركية صوتية. فهي دالة على قدرة الطفل على الإدراك السمعي، والإدراك البصري، وإدراك التفاصيل، والفروق بين الأصوات، وإدراك العلاقة بين الإسم ومسماه، وبين الكلمة والفعل، والحدث والزمان. فتنشط ذاكرة الأحداث من خلال إقتران الرمز اللغوي بالحدث" [3] أي أن مهارة التواصل اللفظي لا تقترن بالحديث فقط بل وحتى الإستماع والتركيز على التفاصيل الكثيرة في عملية التواصل بين طرف وطرف آخر.

---

[1] =: Chan yee Han , wong Ngan Ling ,The Use of anime in teaching japanese as a foreign Language, MOJET, Malaysia, Volume 5 , Issue 2 , P68.

[2] : أمال ورك / فقاص حفصة ، دور البرامج التلفزيونية الموجهة للطفل في تنمية مهارة التواصل اللفظي، ص 397 .

[3] : المرجع نفسه ، الصفحة نفسها .

والرسوم المتحركة تقدم للطفل تلك المهارة من خلال الحوار الذي يدور بين الشخصيات، فنجد الطفل المتابع للرسوم المتحركة يتسم بعدة صفات ظاهرة على لغته فإلى جانب (الرصيد اللغوي الفصيح الذي يكتسبه ويمكنه من التواصل بشكل فعال وإيجابي، نرى تحسن نطقه للكلمات واستخدامه للغة الجسد من تعابير الوجه وحركة اليدين والرأس)[1]. وهذا يكون لهم ثقة أكبر أثناء التواصل مع الآخرين.

من السمات التي تظهر على لغته نجد سمات صوتية (من تنوين وإدغام ونبر كما يستخدم التنغيم الذي هو أكثر وأهم ظاهرة صوتية تأثر بها الطفل جراء متابعته للرسوم المتحركة، فيستعمله بما يتناسب مع سياق الحديث، فمثلا يستعمل نغمة عالية مرفوقة بإنفعال في قول "سوف أقضي عليك" ونغمة فوق عالية للتعبير عن إعجابه كقول" لذيذة جدا يا أمي")[2] وباستعمال التنغيم يصبح الطفل متمكنا أكثر من الحديث الشفهي وتوصيل أفكاره ومشاعره بالطريقة الصحيحة فمثلا تنغيم كلمة "مرحى" ليس كقراءتها بنبرة صوت خفيفة.

كما نرى الطفل يستعمل (ما يسمى بالخوالف [*] والتي اكتسبها من الرسوم المتحركة نظرا لأنها تركز على المؤثرات الصوتية، فتجده يقلدها بقصد أو بدون قصد، وتبدو واضحة في سياق حديثه ومن أكثر الخوالف الملاحظ استعمالها هي: آه ويليها باقي السياق مثل، "آه تذكرت" ورغم تواجد بعض هذه الخوالف في اللهجة العامية إلا أنه يكتسب معظمها من الرسوم المتحركة)[3] وهذا يجعل الطفل أكثر ثقة بنفسه أثناء الحديث نظرا لتمتعه بقدرة التعبير الصوتي فتعلم اللغة الفصيحة شيء وتعلم كيفية التحدث والتعبير الشفهي شيء آخر، فالكثيرون يجيدون التكلم باللغة العربية لكن أسلوب التكلم بها لا يتلقاه في محيطه وأحيانا حتى المعلم في الفصل الدراسي لا يلقنهم إياها، فتجد الطفل يتلقاها من الرسوم

[1] : ينظر : أمال ورك / فقاص حفصة ، دور البرامج التلفزيونية الموجهة للطفل في تنمية مهارة التواصل اللفظي، ص 406 .

[2] : ينظر : المرجع نفسه ، ص 407/ 408 .

[*] الخالفة هي كلمة يطلقها المتكلم للإفصاح عن موقف انفعالي أو تأثيري ، كقولنا آه من الألم ، و هي أربعة أنواع : خالفة الصوت ، خالفة الإخالة ، خالفة المدح والذم ، و خالفة التعجب (أمال ورك / فقاص حفصة ، دور البرامج التلفزيونية الموجهة للطفل في تنمية مهارة التواصل اللفظي ، ص 408) .

[3] : ينظر : المرجع نفسه ، ص 408 .

المتحركة ويستعملها حتى قبل دخوله للمدرسة. وليس التأثير الصوتي فقط بل حتى لغة الجسد كما ذكرنا سابقا، فإنه يتلقاها من الرسوم المتحركة نتيجة تقليد الحركات التي تقوم بها الشخصيات الكرتونية كمثال يرفع يديه أمام كتفيه مع جملة "لا أعلم".

ثالثا: إكتساب المعارف العلمية والتاريخية:

إن أفلام الكرتون والأنمي تقدم محتويات مختلفة تشمل حتى المواضيع العلمية والتاريخية، فنجد الطفل يتعلم منها الكثير فهي "تعطي الطفل معلومات جديدة في قالب جميل جذاب فتساهم في إثراء معرفته"[1] فحسب التصنيفات الذي ذكرناها في الفصل السابق نرى أن هناك أنواعا خصصت لتزويد الطفل بمعلومات علمية جديدة (من أمثالتها الأنمي الشهير "الدكتور ستون" والذي يروي قصة شاب عبقري يدعى "سينكو" الذي يجري اختراعات مذهلة بأسلوب علمي بسيط حيث يقدم معلومات فيزيائية وكيميائية للطفل بأسلوب ممتع) [2] فلا يشعر الطفل بالملل أثناء تلقي تلك المعارف الجديدة بالنسبة له كما يحدث غالبا في المدرسة.

فالرسوم المتحركة منها ما "يسلط الضوء على قضايا علمية معقدة كعمل أجهزة جسم الإنسان بأسلوب سهل جذاب، الأمر الذي يكسب الطفل معارف متقدمة في مرحلة مبكرة"[3] فنحن أيضا تعرضنا لذلك النوع من الرسوم المتحركة ولا ننكر أننا إستفدنا منها ويسرت تقبل المعلومات عند التعرض لها في المدرسة، خاصة فيما يخص جسم الإنسان وكيفية عمله، من عملية الهضم، التنفس، مكونات جسم الإنسان، معلومات عن الفضاء والفيزياء" (فنجد أن أنمي "ألدانوا زيرو" يقدم حقائق ونظريات علمية كـ "تأثير ليدين فورست"* بينما أنمي "بوابة أستاينز" فنراه يقدم معلومات عن ظاهرة الثقوب السوداء) [1] هي

---

[1] : نادية حميد ، تأثير الرسوم المتحركة على التنشئة الاجتماعية للطفل من وجهة نظر الأولياء ، ص60 .

[2] : ينظر : حيدر محمد الكعبي ، الأنمي و أثره في الجيل العربي ، ص 77 .

[3] : نادية حميد ، تأثير الرسوم المتحركة على التنشئة الاجتماعية للطفل من وجهة نظر الأولياء ، ص59 .

* : تأثير ليدين فورست هو ظاهرة فيزيائية تحدق بسبب ملامسة سائل ما لسطح درجة حرارته أعلى من نقطة غليان السائل الملامس ، مكونا طبقة عازلة من البخار تمنع السائل من الغليان بسرعة ، و بسبب هذه (القوة الطاردة) تحوم قطرة السائل فوق السطح الساخن دون أي تلامس معه. (حيدر محمد الكعبي، الأنمي و أثره في الجيل العربي ، ص78).

بهذا تشجع الطفل على الإطلاع على الجانب العلمي والتكنلوجي أيضا حيث أنها "تساعد على غرس التفكير العلمي وتشجعه على الاهتمام بالتكنولوجيا التي أصبحت من سمات العصر" [2] ومن برامج الرسوم المتحركة التي أذكرها كان "مغامرات الحاسوب" على سبايستون وكذلك "أتومو الذرة العجيبة" والتي كانت تقدم معلومات حول الكمبيوتر بأسلوب جميل.

وليس في المجال العلمي فقط، بل حتى التاريخ الذي يعتبر أحداثا مضت ولا يمكن إدراكه حسيا، نجد الرسوم المتحركة تقدمه للطفل في قالب سمعي بصري وبطابع قصصي ممتع (أمثلتها أنمي YU.GI.OH الذي استوحي الكثير منه من الحضارة الفرعونية بأسلوب أدرجت فيه التكنولوجيا المعاصرة، وأنمي صقور الأرض الذي يتناول قصة من تاريخ الصين لشخصيتي "ليو باي" و"تساو تساو")[3]

وخلال البحث عن عناوين لأفلام كرتون تسرد قصص تاريخية تصادفت مع مسلسل ("نور بوابة التاريخ" وهو كرتون عربي يعرض أبرز العلماء العرب وإسهاماتهم في تطور البشرية، وذلك من خلال سفر البطل "نور" عبر الزمن من خلال بوابة التاريخ) [4] وبهذا يكتسب الأطفال معلومات مهمة حول التاريخ بأسلوب شيق فإن (إطلاع الطفل على أحداث من تاريخ عن أمته المجيد ومن أمثاله أفلام "محمد الفاتح، صلاح الدين وفيلم فتح الأندلس، وإطلاعه على تاريخ شعوب العالم الأخرى)[5] وكذلك حول الحقب الزمنية والمراحل الجيولوجية التي مرت بها الأرض كعصر الديناصورات والعصر الجليدي وفترة ما قبل التاريخ والعصر الحجري كل هذه أمثلة عما تقدمه الرسوم المتحركة من أحداث تاريخية تثري بها الحصيلة المعرفية للطفل.

---

[1] : ينظر : حيدر محمد الكعبي ، الأنمي و أثره في الجيل العربي ، ص 78 .

[2] : خياري رضواني ، سلبيات الرسوم المتحركة على الطفل ، مجلة المجتمع والرياضة ، الجزائر ، المجلد2 / العدد 2، ص 16 .

[3] : ينظر : حيدر محمد الكعبي ، الأنمي و أثره في الجيل العربي ، ص 79 .

[4] : ينظر : ريم علي ، " نور و بوابة التاريخ " عنوان مسلسل رسوم متحركة عربي يعرض في شهر رمضان ، نقل عن الرابط https://www.crunchyroll.com/ar/anime-news/2018/05/25-1--- بتاريخ 2023/03/02 سا 17:23 .

[5] : ينظر : أحمد نتوف ، الغزوالفكري في أفلام الكرتون ، ص 17 .

II. إكتساب بعض السلوكيات اللائقة :

يتعلم الطفل من محيطه العديد من السلوكيات منها الحسنة ومنها غير ذلك، و يعود ذلك لطبيعة محيطه وكيف يكسبه إياها. والرسوم المتحركة التي يشاهدها الطفل هي الأخرى تقدم له العديد من السلوكيات، وفي هذا المطلب سنذكر الإيجابي منها:

أولا : سلوكيات إجتماعية حسنة:

وهذا النوع من السلوكيات" تكاد تغلب في نتاجات الأنمي من صنف (كودومو) الموجه للأطفال، إذ يحرص منتجو هذا الصنف على غرس السلوكيات الصالحة في نفوس الأطفال مثل الصدق والأمانة والوفاء وحب الخير والتعاون والصبر وغيرها بطرائق رائعة لا تخلو من الطرافة والذكاء"[1] فبتفاعل الطفل مع ما يشاهده من أحداث تتناول هذه السلوكيات سيسعى ليتصف بها خاصة عندما تبذر من الشخصية الصالحة ورفقاؤها في الرسوم المتحركة كونها هي الأكثر تأثيرا. فتجده يتعامل مع الآخرين بنفس الصفات التي أحبها في برامجه المفضلة . (وهي تعمل على غرس القيم التربوية عند الأطفال كتقديم العون للفقراء وحب الوالدين وإحترام الكبار)[2] والتي نجدها في الكثير من الإنتاجات العربية والغربية واليابانية أيضا،

كما تظهر الأفلام الكرتونية (أن الخير هوالمنتصر دائما وأن الأشرار دائما يلقون العقاب في الأخير، ورغم إيجابية هذا إلا أنه قد يتصادم مع حقيقة الواقع لذا يجب على الأولياء والمعلمين أن يقدمو تعليقات مناسبة حسب كل موقف يشاهده ، كي لا يفقد الثقة بما تقدمه الأنميات من مفاهيم إيجابية)[3] فالأسرة هي أيضا لها دور في تثبيت تلك المفاهيم في نفس الطفل كونها هي مصدر ثقة الطفل، ولكن (نجد في بعض الرسوم المتحركة الموجهة للمراهقين يجعلون بالشخصيات الحسنة بعض الصفات السيئة ما يسبب تشويها للصورة الجيدة لها، فمثلا يكون البطل شجاعا ولكن بالوقت عينه نجده سِكِّيرا، يكون ذلك لغرض البناء الدرامي

[1] : حيدر محمد الكعبي ، الأنمي و أثره في الجيل العربي ، ص 80 .

[2] : ينظر : أحمد نتوف ، الغزو الفكري في أفلام الكرتون ، ص 18 .

[3] : ينظر : حيدر محمد الكعبي ، الأنمي و أثره في الجيل العربي ، ص 81 .

المعقد، ولكن ذلك قد يحدث إلتباسا لدى المشاهد)[1] ولكن في النهاية تكون مواقف الشخصية في المشاهد المؤثرة ذات صفات مثالية. كما أنها تعمل (على تعليمه سلوكيات مرغوبة كتعليم الطفل كيفية العناية الشخصية والعادات الصحية)[2] فمثلا يتعلم غسل يديه وتنظيف أسنانه والحفاظ عليها وتجنب المأكولات الغير صحية.

و(ومن المفاهيم الإيجابية التي وردت بمسلسلات الكرتون على قناة "سبايستون" نذكر على سبيل المثال لا الحصر: التشجيع على تناول وجبات غذائية متوازنة، الحرص على غسل الخصروات والفواكه، تجنب تناول الكثير من الأطعمة المعلبة، والتشجيع على تناول الحليب يوميا وتجنب تناول الأطعمة التي تباع في الشارع)[3]. هذا فيما يخص الطعام، أما بالنسبة للنظافة الشخصية نجدها تشجع على (العناية بنظافة الملبس والشعر والأنف والأذن ، تقليم الأظافر، الإستحمام بالماء والصابون وتغطية الفم والأنف عند العطس، كما شجعت على ممارسة الرياضة وإظهار أهميتها في الحفاظ على صحة الجسم والتمتع بالحيوية والشباب والنوم العميق.)[4] لا يعني هذا أن كل ما يتعلمه الطفل يعود للرسوم المتحركة ولكن يعود الكثير من الفضل لها في تعليمه ذلك في سن مبكرة.

ثانيا : الثقة بالنفس :

الثقة بالنفس من أهم الأعمدة التي تقوم عليها شخصية الطفل حيث تكون الداعم الأساسي له في تحقيق أهدافه والسعي للنجاح (ومعظم أفلام الأنمي تحتوي على هذه الصفة الإيجابية، حيث يظهر دائما البطل أنه بعدما يواجه مصاعب عديدة توصله لمرحلة من اليأس والعجز، سرعان ما يستجمع قواه ويواجه كل العقبات التي تعترضه ليحقق الإنتصار في

---

[1] : ينظر : حيدر محمد الكعبي ، الأنمي و أثره في الجيل العربي ، ص 82 .

[2] : ينظر : نادية حميد ، تأثير الرسوم المتحركة على التنشئة الاجتماعية من وجهة نظر الأولياء ، ص60 .

[3] : ينظر : سعاد محمد محمد المصري ، الرسوم المتحركة و دورها في تنمية المفاهيم الصحية لدى الأطفال من4 – 6 سنوات ، مجلة البحوث الإعلامية ، القاهرة / مصر ، العدد 55 ، ص 1637 .

[4] : ينظر : مرجع نفسه ، ص 1637 / 1638 .

الأخير)[1] وهذا يغرس الثقة بالنفس في الطفل فلا يستسلم عند أول عقبة ويسعى جاهدا ليحقق أهدافه كيفما كانت حيث" يتحول الأنمي بالنسبة للمشاهدين مثل جلسة للتنمية البشرية التي تحفز فيهم الشعور بالتفاؤل وعدم اليأس من النجاح" [2] فالطفل في فترة طفولته تجده يحاول بخطوات بسيطة تحقيق أهداف صغيرة وتعلمه للإصرار سيجعله يصبر ويثابر حتى يحقق تلك الأهداف الصغيرة التي ستعطيه شعورا بالقدرة على الإنجاز، ذلك ما سيكبر معه مع الوقت ومثلما حقق أهداف طفولته البسيطة سيحقق طموحات أكبر.

إن ما يصطلح عليه بمصطلح "(تقدير الذات) هو حاجة نفسية وضعها عالم النفس إبراهام ماسلو Abraham Maslow ضمن هرم الحاجات الأساسية للبشر، وتعني مقدار تقييم الإنسان لنفسه من حيث كفاءته وقدرته على حل المشاكل وتحقيق الإنجازات لكسب إحترامه لذاته واحترام الآخرين له وفي حالة إشباع هذه الحالة سيكون الإنسان إيجابيا في سلوكه ويتعاطى مع محيطه بشكل بناء" [3] أي أن الإنسان الذي يثق بقدراته ويسعى لتحقيق ذاته يكون إنسانا أكثر إيجابية وتفاعلا مع محيطه. وتعتبر الأعمال الكرتونية جرعة يشبع بها الطفل هذه الحاجة. (فالمراهق في الغالب لا يستطيع إشباع تقديره لذاته لعدة أسباب يقف على رأسها محيطه الأسري الذي لا يحسن معاملته خاصة في البيئة العربية نظرا لإفتقارهم للوعي بالأساليب الصحيحة للتعامل مع الأبناء فيتلقون التحفيز من الأنمي الذي غالبا نجد شخصياته تكون في مرحلة المراهقة وتصارع الشعور بالفشل وكل ذلك بأساليب عاطفية مقنعة للمشاهدين)[4]

ليس فقط الرسوم المتحركة بل حتى شارات البداية الخاصة بها تحث على الثقة بالنفس فتجد الطفل يحفظها عن ظهر قلب ويكررها بحماس حتى الموسيقى الحماسية تشجع الطفل على أن يتحفز ويكون أكثر ثقة بقدراته على تحقيق أحلامه.

---

[1] : ينظر : حيدر محمد الكعبي ، الأنمي و أثره في الجيل العربي ، ص 72 .

[2] : حيدر محمد الكعبي ، الأنمي و أثره في الجيل العربي ، ص 72 .

[3] : المرجع نفسه، ص 72 / 73 .

[4] : ينظر : المرجع نفسه، ص 73 .

ثالثا: الآداب والمبادئ الدينية:

إن الإسلام هو دين الفطرة فالإنسان يولد مسلما بفطرته، "وقد روى البخاري و مسلم عن أبي هريرة ﷺ، قال: قال النبي ﷺ: **{ ما من مولود إلا يولد على الفطرة فأبواه يهودانه أو ينصرانه أو يمجسانه }** "[1] ولكن مع ذلك وخلال مراحل نموالفرد لابد له من اكتساب المبادئ والآداب والأخلاقيات التي يقوم عليها الدين والتي من المفروض أن يكتسبها من محيطه، ولكن أحيانا لا يوفرها له كلها والرسوم المتحركة التي يكون لها رسالة دينية تساهم في توصيل تلك المبادئ بأسلوب جميل ومؤثر،

في هذا الجانب سنختص بالرسوم المتحركة الإسلامية أوالمنتجة في العالم العربي إن صح التعبير (فهناك بعض شركات الإنتاج الفني العربية كشركة "النجم للإنتاج الفني"وشركة "آلاء" وشركة "الزهرة" وغيرها والتي قامت بإنتاج أفلام تحمل قيم عربية إسلامية منها فيلم "محمد خاتم الأنبياء" والذي أنتج بأفضل التقنيات والذي يعرف الطفل بسيرة النبي صلى الله عليه وسلم وبطولات الصحابة رضي الله عنهم خلال فترة الدعوة وبداياتها، وهذا يعمل على تعزيز الوازع الديني في الطفل العربي.) [2]. توظيف قصص الأنبياء في الأفلام الكرتون يجعلها سهلة التعلم وأكثر تأثيرا على الأطفال من خلال لمس الجانب العاطفي لهم. فهي تعمل على "تبسيط المفاهيم الدينية، حيث أنها تعرض بطريقة بسيطة ومحببة لقلب الطفل، وبتقديم قصص الحيوان في القرآن الكريم بالرسوم المتحركة، وغرس القيمة الدينية في الطفل، وتعليمه أهم ما في الديانة بصورة لا ينساها مدى الحياة" [3] إذن هو بهذا سيكتسب الكثير من القيم الدينية.

---

[1] : إسلام ويب ، كل مولود يولد على الفطرة ، نقل عن الرابط https://www.islamweb.net/ar/article/235537/كل-مولود-يولد-على-الفطرة ،بتاريخ 2023/03/04 ، سا 23:02.

[2] : ينظر : أحمد نتوف ، الغزوالفكري في أفلام الكرتون ، ص 16 .

[3] : غادة أحمد بعلوشة ، أثر توظيف الرسوم المتحركة في تدريس وحدة السيرة النبوية على تحصيل طالبات الصف السادس الأساسي و إتجاهاتهن نحوالمادة ، كلية التربية ، الجامعة الإسلامية – غزة ، سنة2013 ، ص 24 .

في دراسة تطبيقية بمذكرة ماستر والتي (درست القيم التي يتعلمها من خلال مشاهدته للرسوم المتحركة) [1]. وسأذكر بعض النتائج التي توصلت لها حيث لاحظت الباحثة أن "القيمة الإسلامية الأكثر تعلما من خلال مشاهدته للرسوم المتحركة هي ذكر الله وقدرت نسبتها ب 18,07%، وتليها مباشرة قيمة العفو عند المقدرة بنسبة 13,25%... أما قيمتي النهي عن الفحشاء والمنكر والتسامح قدرت نسبتهما ب 8,43%، أما قيمة الحث على آداء العبادات فكانت نسبتها 7,22%"[2]. فإذا استعملت الرسوم المتحركة في تقديم الدروس الدينية فحتما ستكون هناك نتيجة إيجابية حيث أن "استخدام الرسوم المتحركة في شرح دروس مادة التربية الإسلامية يعتبر تغييرا نوعيا، حيث يجذب انتباه الطالبات لفترات طويلة خلال العرض، ويطغي أجواء من الإثارة والتشويق لموضوع الدرس، كما أنها تعمل على الإحتفاظ بالمعلومات لفترات أطول من الطريقة التقليدية"[3]

من هنا يتبين لنا مدى دور الرسوم المتحركة الدينية في تلقين المبادئ الإسلامية للأطفال ونرى أن حتى رسوم الأنمي المدبلجة والتي يحرف في بعض مشاهدها والحوار تقدم بعضا من تلك القيم فمثلا (في صنف "الكودومو" من الناذر جدا إيجاد مشاهد وألفاظ وسلوكيات لا تناسب البيئة العربية الإسلامية) [4] حتى أننا نجد في الدوبلاج على سبيل المثال تضاف الكثير من العبارات الإسلامية مثل: بسم الله قبل تناول الطعام، الحمد لله عن الفروغ من تناول الطعام وفي عدة مواقف تستدعي ذلك والسلام عليكم... إلخ. وهذا يُعَوِّدُ الطفل على ذكر الله كثيرا.

من هذا نستنتج أن الطفل يكتسب الكثير من السلوكيات الصالحة من الرسوم المتحركة التي يتابعها، وبالطبع تلك التي تناسب سنه، والتي تساعده في التأقلم مع محيطه

[1] : ينظر : بن سالم سعدية ، أثر الرسوم المتحركة في ترسيخ القيم الدينية عند الطفل الجزائري ، كلية العلوم الاجتماعية ،جامعة عبد الحميد ابن باديس – مستغانم، سنة 2017 / 2018 ، ص 178 .

[2] : بن سالم سعدية ، أثر الرسوم المتحركة في ترسيخ القيم الدينية عند الطفل الجزائري، ص 179

[3] : غادة أحمد بعلوشة ، أثر توظيف الرسوم المتحركة في تدريس وحدة السيرة النبوية على تحصيل طالبات الصف السادس الأساسي و إتجاهاتهن نحوالمادة ، ص 24 .

[4] : ينظر : حيدر محمد الكعبي ، الأنمي و أثره في الجيل العربي ، ص80 .

بشكل إيجابي وتزوده بالسلوكيات التي تمهد له كيفية التعامل مع من حوله بشكل إيجابي وأخلاقي لا يتجاوز المبادئ الإسلامية.

III. التحفيز على الإبداع:

اكتساب الطفل قدرات على الإبداع وتحفيزه لتوظيف قدراته وخياله للخروج بأفكار وإنتاجات إبداعية أمر غاية في الأهمية فذلك سيهيؤه ليكون راشدا مبدعا في المستقبل. بالنسبة للرسوم المتحركة لا ننكر أن لها دورا في تلقين الطفل هذه القدرة بوسائل مختلفة والتي نذكر منها:

أولا: ترقية التذوق الجمالي:

وهو يعتبر أحد أهم القدرات التي يجب على أفراد المجتمع التحلي بها، فهي صلة الوصل بين الفرد وما يحيط به من مظاهر جمالية بغض النظر عن اختلافها. "ويعرف (محمود البيسيوني...) التذوق الجمالي "أنه استجابة الفرد استجابة جمالية للمؤثرات الخارجية، فالذوق هو قدرة الإنسان على الإستجابة للجمال، واستهجان القبيح في مواقف الحياة المختلفة والشخص الذواق يستجيب بحساسية في تصرفاته، ويدرك من خلالها الجمال وينشره، وينقله إلى غيره"[1] أي يسترتقبل ما حوله من عوامل و مظاهر باستجابة جمالية حساسة يستطيع من خلالها إدراك القبح والجمال فيها، أما فيما يخص تذوق الجمال عند الطفل فـ"تعرف (فاطمة أبوالنوارج...) التذوق الجمالي عند الأطفال على أنه نمو حساسية الطفل بحيث يستطيع أن يستجيب لأنواع مختلفة من العلاقات الجمالية في الأشكال الماثلة أمامه، وتنمية قدرته على التمييز والمفاضلة بين الأشياء الجميلة والأقل جمالا" [2] أي أن الطفل يصبح أكثر قدرة على التمييز بين ما هو جميل وما هو غير ذلك في الأشياء التي يراها من حوله.

---

[1] : منى بنت دهيش القرشي ، دور الرسوم المتحركة في تنمية التذوق الجمالي في مرحلة الطفولة المبكرة ، مجلة كلية التربية – جامعة الأزهر ، العدد 163 ج1 ، د.ب ، أبريل 2015 ، ص 111 .

[2] : منى بنت دهيش القرشي ، دور الرسوم المتحركة في تنمية التذوق الجمالي في مرحلة الطفولة المبكرة ،ص 111 .

كما أن (الإحساس بالجمال يخلق مع الإنسان ويستشعره من خلال وظائف الدماغ وينموالإحساس الجمالي معه عند احتكاكه مع مجتمعه وبيئته) [1] والرسوم المتحركة هي جزء من البيئة المحيطة به والتي تساهم بشكل كبير في تنمية التذوق الجمالي لديه ويظهر أثرها في الحس الجمالي من خلال (اللون والكلمة فبالنسبة للون فيكون من خلال انتقاء الألوان الزاهية للملابس والإبداع في رسم الشخصيات والخلفيات الداخلية كالأثاث والتصميم الداخلي للبيوت، والخارجي كالشوارع والطبيعة ولا ننسى دور الظلال. أما بالنسبة للكلمة فتتمثل في الكلمات المميزة وفي الأنشودات والتي تكسب الطفل أذنا سماعة خاصة بالأداء الجيد مما يثري الذوق الجمالي للطفل) [2]. أي أن الطفل حينما يتعرض بشكل دائم للخصائص الجمالية بالرسوم المتحركة فإنه يصبح أكثر تذوقا لها" إذ تعطي الطفل إحساسا باللون والشكل والموسيقى وتناسق الحركة ملاءمة أجزاء الصورة ببعضها البعض"[3]

الرسوم المتحركة عبارة عن فن يتضمن العديد من الفنون من رسم وموسيقى وحتى حبكة قصصية تنمي قدرة الطفل على تذوق الفنون بأنواعها، والأنمي الياباني بشكل خاص يمتاز عن غيره من الرسوم المتحركة الأخرى بتنمية الذائقة الجمالية للطفل نظرا لعدة أسباب ومنها (اعتماده على مبادئ نظرية الجيشتالت * فنجد مثلا أن وجه شخصية الأنمي عبارة عن نقاط وخطوط كالأنف عبارة عن نقطة والفم مجرد خط منحني متقطع والعين شبه دائرة غير مغلقة، ولكن هذه الأشكال تجعل الدماغ ينظمها ذهنيا ليدركها كملامح البشر وذلك على أساس الإغلاق* والإستمرا* وهذا ما يجعلها قريبة من نفسه بما أن دماغه شارك في إنشائها) [1].

---

[1] : ينظر : منى بنت دهيش القرشي ، دور الرسوم المتحركة في تنمية التذوق الجمالي في مرحلة الطفولة المبكرة ،ص 111.

[2] : غادة محمود إبراهيم عوف ، دراسة تحليلية عن تاثير الرسوم المتحركة على طفل الروضة إيجابيا و سلبيا، ص119.

[3] : أحمد نتوف ، الغزوالفكري في أفلام الكرتون ، ص 14 .

* : الجيشتالت : تعني " الوحدة " و هي طريقة الدماغ في ربط مجموعة أشكال متفرقة ليظهر شكل متكامل موحد ... عندما تكون هذه الأشكال منظمة بطريقة معينة (حيدر محمد الكعبي ، الأنمي و أثره في الجيل العربي ، ص75 ، 76) .

* : تميل المساحات المغلقة إلى تكوين وحدات معرفية بشكل أيسر من المساحات المفتوحة لذا يسعى الشخص إلى إغلاق الأشكال غير الكاملة ، ذلك للوصول إلى حالة من الاستقرار الإدراكي (حيدر محمد الكعبي ، الأنمي و أثره في الجيل العربي ، ص 76) .

وهذا ما نلاحظه حين مشاهدتنا للأنمي الياباني حيث نشعر حقا بأن تلك الشخصيات قريبة جدا للحقيقة. بالتالي فإن الرسوم المتحركة لها دور في تنمية إحساس الطفل بالجمال من حوله وتذوقه في مختلف العناصر المحيطة به من طبيعة وبشر بغض النظر عن اختلافهم.

ثانيا: تنمية خيال الطفل:

خيال الطفل يسهل على الطفل إدراك والتعلم مما حوله وقد درسنا في مطالب سابقة دور الخيال في اكتساب الطفل لثقافته . والرسوم المتحركة تعطي للطفل قصصا مشبعة بالخيال تنمي مخيلته التي هي أساس الإبداع، حيث " تأتي أهمية الرسوم المتحركة من خلال مخاطبتها للخيال بشكل أساسي، وهو ما يعشقه الأطفال" [2] حيث تعمل على "تنمية الخيال بأنواعه: القصصي والدرامي والخروج عن الواقع إلى شخصيات لا نجدها في عالمنا، وأحداث لا يمكن أن تقع"[3] وهذا ما يميز الرسوم المتحركة فهي توظف الكثير من الكائنات والعوالم الغير واقعية وذلك (من خلال قصصها ومغامرات أبطالها وكل هذا يدفع الطفل لإطلاق العنان لخياله ليندمج مع الأحداث والشخصيات) [4] فيبني الطفل تلك العوالم في مخيلته و يعيش أحداثها بدور البطولة حتى بعد انتهاء حلقة الرسوم المتحركة.

"إن الخيال الذي نصادفه في أفلام الرسوم المتحركة هوالذي يعطي الطفل الرؤية البعيدة المدى، وهوالذي يجعله يحلل ما يدور حوله من أحداث ومواقف ويفعل عمليات التفكير العليا لديه، كالإستدلال والمقارنة والإستنتاج والتحليل والتركيب مما نفتقده في المدارس غالبا، بسبب أننا نستبدل ذلك كله بمهارة واحدة فقط تجعل الطفل كالببغاء، وهي مهارة التذكر."[5] فلابد للطفل من تنمية قدراته العقلية بدل تركها محصورة في حدود ضيقة،

---

[*] : يميل الإدراك إلى جعل الخط المستقيم يستمر كخط مستقيم والجزء من الدائرة يستمر كدائرة (حيدر محمد الكعبي ، الأنمي و أثره في الجيل العربي ، ص 76) .

[1] : ينظر : حيدر محمد الكعبي ، الأنمي و أثره في الجيل العربي ، ص 76 .

[2] : غادة محمود إبراهيم عوف ، دراسة تحليلية عن تاثير الرسوم المتحركة على طفل الروضة إيجابيا و سلبيا، ص116.

[3] : أحمد نتوف ، الغزوالفكري في أفلام الكرتون ، ص 14 .

[4] : سميحة عليوات ، تأثير الرسوم المتحركة على شخصية الطفل و سلوكه ، ص 29 .

[5] : سمير عجم ، الإعلام سلاح العصر ، المركز الوطني للمتميزين ، سنة 2016/2015 ، ص 3 نقل عن الرابط http://ncd.sy/uploads/projects/project_file_672.pdf بتاريخ 2023/03/13 ، سا 15:14.

حيث" يرى "لوفينفلد" و"بريتين" أن الإبداع يكتشف أو يظهر لدى الأفراد الذين تتوفر لديهم الدافعية وحب الإستطلاع والخيال... وهذا يدل على أن الخيال ينمي الإبداع وهذا ما ذهب إليه الكثير من علماء النفس" [1] لذا نرى أن الرسوم المتحركة لها دور في تنمية هذا الجانب في الطفل. فخيال الطفل ضروري لجعله يتفاعل مع محيطه ويبدع في تفكيره.

ثالثا: التشجيع على ممارسة الهوايات ومهارات الفنية:

إن تعلم وتنمية المهارات والهوايات لدى الأطفال تساعده على الإبداع فيها والرسوم المتحركة لطالما كانت تشجع على ممارسة الهوايات بمختلف أنواعها وتعلم المهارات الفنية.

على سبيل المثال (ظهر في العالم العربي شريحة من مشاهدي الأنمي الذين تعلمو كيفية رسم الأنمي لدرجة إتقان تقارب إبداع المانجاكا اليابانيين) [2] فنرى أن مشاهدي الأنمي يفضلون رسم شخصياتهم المفضلة وقد يصل ببعضهم الأمر لتأليف قصص مصورة من إبداعهم الخاص، وهذا تشجيع لهم على ممارسة هوايتهم وتطويرها. و هذا بالنسبة للرسم أما بالنظر للموسيقى فنرى أنه إلى جانب الفنانين الكبار الذين كبرنا على سماع أغاني الأنمي بأصواتهم أمثال "رشا رزق" و "طارق العربي الطرقان" نرى أن الكثير من الشباب باتو يمارسون هواية الغناء و تأليف الموسيقى أمثال ("إيمي هيتاري" صاحبة 1.03 مليون متابع على اليوتيوب والتي تنزل أغاني بأسلوب الأنمي منها الأصلية ومنها نسخ لأغاني يابانية باللغة العربية مثل أغنية سوف أحلم وأغنية فجر جديد)[3]

و لها مقابلات تلفزيونية من بينها مقابلة على برنامج "صباح العربية" صرحت فيه على أنها (محبة للأنمي والمانجا والثقافة اليابانية بشكل عام وأنها تحب الغناء والدوبلاج. كما أنها صرحت بسبب إختيارها لهذا المجال ألا وهو انجذابها للألحان بالأنمي، أما بخصوص الأغاني

---

[1] : منور عدنان نجم ، دور التلفاز في تنمية خيال الطفل ، الجامعة الإسلامية – غزة ، ص2 . نقل عن الرابط https://site.iugaza.edu.ps/mnajim/files/2010/02/دور-التلفاز-في-تنمية-خيال-الطفل1.pdf بتاريخ 2023/03/13 ، سا 15:25.

[2] : ينظر : حيدر محمد الكعبي ، الأنمي و أثره في الجيل العربي ، ص 77 .

[3] : ينظر: إيمي هيتاري، نظرة عامة لقناتها، نقل عن الرابط: https://www.youtube.com/@emyhetari/playlists ، بتاريخ 13/03/ 2023 سا 15:34 .

التي تغنيها فصرحت بأنها تبحث في الموضوع العام للأغنية التي تختارها من ثم تكتب كلمات الأغنية في ذات الموضوع من إبتكارها) [1] هذا يظهر مدى أن الأنمي يدفع أصحاب المواهب لممارسة هواياتهم من مغنيين ورسامين وحتى مؤدي الأصوات.

كما شاهدت فيلما كرتونيا على اليوتيوب يظهر أهمية القراءة والكتابة في حياة الفرد وهو فعلا جد مؤثر ويوصل فكرة أهمية القراءة بقوة دون استعمال أي جمل حوارية في قالب جميل جدا (الفيلم بعنوان the fantastic flying books of Mr.morris lessmore " من تأليف "ويليام جويس William Joyce" وهو يظهر مدى تأثير القراءة في حياة الناس وكيف تعيد الألوان للحياة وكل هذا من خلال قصة الرجل الذي كان يسعى لتأليف كتاب له وتعرضه للعديد من المواقف التي أثبتت دور قراءة والاهتمام بالكتب)[2]

وهناك الكثير والكثير من الرسوم المتحركة التي تشجع على ممارسة الهوايات كمسلسل "أبطال الكرة" كان يشجع على ممارسة هواية كرة القدم وكذلك "سلام دانك" الذي يشجع على الممارسة كرة السلة و"إيميلي" على هواية كتابة الشعر والخواطر من خلال إصرارها على تحقيق حلمها بأن تصبح كاتبة مشهورة ومحاولاتها الكثيرة في نشر وكتابة خواطرها.

كل هذا والكثير غيرها يثبت بأن الهناك الكثير من التشجيع الذي يتغذى منه الطفل من خلال الرسوم المتحركة من أجل ممارسة هواياته التي يحبها وتطويرها بدل إبقائها خامدة لا تحيا إلا ناذرا.

[1] : ينظر : إيمي هيتاري ، مقابلة مع إيمي هيتاري في برنامج صباح العربية ، نقل عن الرابط https://youtu.be/dsWczbnI2Gk بتاريخ 2023/03/13 سا 16:06 .

[2] : ينظر : فيلم أنيميشن قصير عن الكتب والقراءة، bbara adel، نقل عن الرابط https://youtu.be/VQclfYwYIWk ، بتاريخ 2023/03/20 : سا 23:43

المبحث الثاني: التأثير السلبي

تمتلك الرسوم المتحركة سلبيات لا تقل عن محاسنها وفي المبحث السابق تطرقنا للجانب الإيجابي منها وأما الآن فلنا وقفة عند الجانب السلبي والذي سنتناول جملة منها في بضع نقاط فيما يلي .

I. التشجيع على العنف:

الطفل كما ذكرنا فيما سبق يمتص من محيطه العديد من السلوكيات دون التمييز بين ما هو صائب وما هو غير ذلك، وذكرنا كذلك أن الرسوم المتحركة باتت جزءا من محيطه وبعض الأفلام الكرتونية باتت تتضمن الكثير من مشاهد العنف الذي سيؤثر على سلوكه.

أولا: ما هو العنف؟

تعريف العنف لغة: تم تعريف العنف في لسان العرب: "عنف، العنف: الخرق بالأمر وقلة الرفق به وهو ضد الرفق. عنف به وعليه يعنف عنفا وعنافة وعنفه تعنيفا، وهو عنيف إذا لم يكن رفيقا في أمره واعتنف الأمر: أخذ بعنف، وفي الحديث:"ان الله يعطي على الرفق مالا يعطي على العنف" وهو بضم الشدة والمشقة "[1] أي أن العنف هو عكس الرفق.

تعريف العنف إصطلاحا: "هو ظاهرة وشكل من أشكال العدوانية التي تحل بمجتمعات مختلفة، وكذلك هو سلوك يتم من خلاله استخدام القوة والتسبب بأضرار جسدية أو نفسية للآخر، بشكل دائم ومستمر أو لمرة واحدة...

إجرائيا يعرف العنف بأنه: عبارة عن إلحاق الضرر بشكل مقصود أو غير مقصود لإنسان أو حيوان أو ممتلكات" [2] وفي تعريف آخر نجد أنه" كل سلوك، أو فعل يتسم بالعدوانية، يأتي من مصادر مختلفة، قد يكون فردا أوجماعة أوطبقة إجتماعية أودولة، بهدف استغلال الطرف الآخر وإخضاعه في إطار علاقة قوة غير متكافئة إقتصاديا وإجتماعيا

[1] : هاجر حميلي / لطيفة بغيل ، العنف في التلفزيون و تأثيره على سلوك الطفل ، كلية العلوم الاجتماعية والإنسانية ، جامعة العربي بن مهيدي – أم البواقي ، سنة 2015 / 2016 ، ص 19

[2] : حلا قاسم الزعبي ، تأثير مشاهد العنف في برامج الأطفال التلفزيونية (الرسوم المتحركة) على الأطفال من وجهة نظر أولياء الأمور (الأمهات) والمدرسات ، كلية الإعلام ، جامعة الشرق الأوسط ، سنة 2016 ، ص 7 .

وسياسيا، ما يتسبب في إحداث أضرار مادية أو معنوية أو نفسية لفرد أو جماعة أو طبقة إجتماعية أو دولة أخرى"[1] وتجد في تعريف آخر قدمه أدلر ADLER أنه " استجابة تعويضية عن الإحساس بالنقص أوالضعف"[2]

و من التعريفات السابقة نخلص لإستنتاج يفضي إلى أن العنف هو كل أذى مادي كان أم معنوي يُلحق بطرف آخر كيف ما كان (فردا أم جماعة) من قبل طرف كيف ما كان (فردا أم جماعة) يسعى للإستعلاء وفرض سيطرته لأسباب وأهداف مختلفة.

ثانيا: أنواع العنف في الرسوم المتحركة، أسباب تقبله ونظريته.

العنف الذي يكتسبه الطفل من محيطه يظهر في سلوكه غالبا في حالتين وهما العنف الجسدي واللفظي.

بالنسبة للعنف الجسدي "نجد أن مظاهره أشبه بتلك التي تتضمنها الأفلام الموجهة للكبار كأفلام "الأكشن"... فإذا تتبعنا مشاهدة بعض الرسوم المتحركة يمكننا استخلاص أن غالبية أشكال العنف الجسدي أوالمادي تتركز على عنصر إظهار القوة البدنية إما عن طريق استخدام أعضاء الجسم أو استخدام الأسلحة" [3] والأمثلة لا تعد ولا تحصى كمسلسل "دراغون بول Dragon Ball" ومسلسل "هجوم العمالقة" اللذان تكاد لا تخلو حلقاته من مشاهد العنف والمشاهد الدموية "حيث يمكننا تصنيف أشكال العنف الجسدي من حيث نسبة تكرارها في مضمون الرسوم المتحركة بداية من تبادل إطلاق النار بالدرجة الأولى وتليها الدفع والعرقلة والتهديد بالآلة الحادة واللكم والإلقاء من أماكن مرتفعة، التفجيرات والمعارك والمشاجرات والتعذيب، واستعمال وسائل الإيقاع بالآخرين مثل الفخ والمصيدة" [4]. وتبني هذه السلوكيات حتما سيجعل سلوك الطفل أكثر عدوانية، وهذا فيما يخص العنف البدني

---

[1] : هاجر حميلي / لطيفة بغيل ، العنف في التلفزيون و تأثيره على سلوك الطفل ، ص 20 .

[2] : المرجع نفسه، ص 21 .

[3] : حلا قاسم الزعبي ، تأثير مشاهد العنف في برامج الأطفال التلفزيونية (الرسوم المتحركة) على الأطفال من وجهة نظر أولياء الأمور (الأمهات) والمدرسات ، ص 41 .

[4] : المرجع نفسه، ص41 .

أما بالنسبة للعنف اللفظي (فنلاحظ أن حوارات الرسوم المتحركة تتضمن الكثير من العبارات التي لا تناسب الصغار من تهديدات لفظية، شتم ومصطلحات غير لائقة نذكر منها الأكثر شيوعا كـ: "سأنتقم منك، سوف تموتون أيها المجرمون، أيها الأحمق" وبالنسبة لأسلوب الأمر فنجد:" أقتله فجره، أطلق النار عليه" والكثير مما يحرض على العنف) [1]. تعلم هذه المصطلحات واستعمالها من قبل الطفل في حديثه قد يلحق الأذى المعنوي بالطرف أو حتى لنفسه. كما أن الطفل ينجذب للرسوم المتحركة ذات المشاهد العنيفة كونها تصور بأسلوب محبب منها تصويره على أنه (عمل بطولي يقوم البطل به وينال الثناء عليه، وبالرغم من أن ذلك النوع من البرامج يدعو للخير والقضاء على الشر إلا أن العنف يكون هوالعنصر البارز في تلك الأعمال الكرتونية.

كما يصور العنف بأسلوب فكاهي يضحك الطفل خلال عمليات الضرب ومشاهد العنف، كما نرى أن المجرم يفلت من العقاب غالبا وهذا ما بينته دراسة شركة "ميديا سكوب" الأمريكية والتي بينت أن 73% من مشاهد العنف التلفزيوني تتجاهل عقاب المجرم"[2]

و من نظريات العنف التي تفيد بأن برامج وسائل الإعلام والتي من ضمنها الرسوم المتحركة لها دور في تلقين العنف للطفل نجد (**نظرية التعلم من خلال الملاحظة**، والتي هي من تأسيس (ألبرت باندورا Albert bandura) والذي يرى أنه بإمكان الفرد أن يتعلم سلوكيات من خلال ملاحظة سلوكيات أشخاص آخرين، وبالتالي بإمكان الفرد أن يتعلم سلوكيات العنف من خلال ملاحظتها على وسائل الإعلام، كما تؤكد هذه النظرية أهمية العوامل الاجتماعية في التعلم منها القدرة على الملاحظة) [3]. وهذا يظهر أن الطفل يكتسب السلوكيات العنيفة من برامج الكرتون التي يتابعها من خلال ملاحظته لها حيث "يرى باندورا أن التعلم الاجتماعي يحدث عندما يلاحظ الطفل طفلا آخر أو نموذجا ثم يقلد أفعال الطفل أوالنموذج... وهناك عوامل تزيد من احتمال أداء السلوك العنيف الذي تعلمه الفرد مثل توقع المكافأة من الآخرين

[1] : ينظر : حلا قاسم الزعبي ، تأثير مشاهد العنف في برامج الأطفال التلفزيونية (الرسوم المتحركة) على الأطفال من وجهة نظر أولياء الأمور (الأمهات) والمدرسات ، ص 41

[2] : ينظر : المرجع نفسه، ص 41/ 42 .

[3] : ينظر : هاجر حميلي / لطيفة بغيل ، العنف في التلفزيون و تأثيره على سلوك الطفل ، ص30 .

لقاء هذا السلوك، والتشابه بين الموقف كما يظهر في التلفزيون وبين الموقف الاجتماعي الذي يواجهه المشاهدون بعد التعرض للموقف التلفزيوني" [1] تماما كما يتلقى البطل في الرسوم المتحركة الثناء على ما قام به من سلوك عنيف مهما كان السبب القابع خلف ذلك.

ثالث: الرسوم المتحركة و سلوك العنف لدى الطفل :

في موضوع العنف (اختلفت نتائج الدراسات التي تناولت موضوعه فمنها ما يرى أن برامج العنف التي يشاهدها الأطفال ليس لها تأثير على سلوكهم، بل على العكس نجد أن الأطفال العدوانيين يجدون في تلك البرامج متنفسا يشبع نزعتهم العدوانية بدل ممارسة العنف في الواقع، بينما هناك دراسات أخرى أكدت أن هناك علاقة مباشرة بين هذه الأفلام وبين الإنحراف، نظرا لأن الطفل يقلد الشخصيات التي تقوم بالأعمال الإجرامية أوالعنيفة) [2] ولكن رغم هذا الإختلاف نجد أن الكثيرين ممن يرجحون الكفة التي تؤكد على مدى تأثير الرسوم المتحركة على السلوك العدواني حيث نجد "في دراسة لجامعة "جلاسكو" البريطانية على 11 ألف طفل أن الأطفال الذين يشاهدون التلفزيون لمدة ثلاث ساعات أو يزيد في اليوم وهم في الخامسة من العمر أصبحو وهم في السابعة أكثر عرضة للشجار والعراك"[3].

لم تكن هذه الدراسة الوحيدة (فقد أكدت عشرات الدراسات التي أجريت على آلاف الأطفال على مدى 30 سنة، أن العنف على التفاز يزيد من الإستجابة العدوانية بنسبة 10% بغض النظر عن طبيعة الوسط الاجتماعي والتعليمي، ولا نستغرب ذلك كون عدد الجرائم التي يشاهدها الطفل على التلفاز حتى إنتهاء المرحلة الإبتدائية هي 8000 جريمة) [4] مشاهدة

---

[1] : هاجر حميلي / لطيفة بغيل ، العنف في التلفزيون و تأثيره على سلوك الطفل ، ص30

[2] : ينظر : هادي نعمان الهيتي ، ثقافة الأطفال ، ص 129 / 130 .

[3] : ربى ناصر المصري الشعراني ، الرسوم المتحركة والطفل العربي ، ص 13 ، نقل عن الرابط https://tanwair.com/wp-content/uploads/2016/11/الرسوم-المتحركة-و-الطفل-العربي.pdf ، بتاريخ 2023/03/14 ، سا 20:58 .

[4] : ربى ناصر المصري الشعراني ، الرسوم المتحركة والطفل العربي ، ص 13 ، نقل عن الرابط https://tanwair.com/wp-content/uploads/2016/11/الرسوم-المتحركة-و-الطفل-العربي.pdf ، بتاريخ 2023/03/14 ، سا 20:58 .

الطفل لهذا العدد الهائل من مشاهد العنف يجعله ذلك يتقبل سلوك العنف على أنه سلوك عادي وقد يتبناه في حياته اليومية

"أن العنف الموجود في أفلام الأطفال والرسوم المتحركة يتضمن الخداع والميل والسخرية والإستهزاء، العنف البدني واللفظي من ضرب وصراخ وشتم وتهديد، كل هذه المضامين تقدم العنف في شكل فكاهي أو ترفيهي يشجع على تبنيه لا النفور منه" [1] فبطبيعة الحال يرى الطفل أبطاله المفضلين يمارسون العنف على أساس أنه سلوك ضروري لهزيمة العدو، و بالتالي ستتكون له فكرة أن العنف هوالحل الوحيد للمشكلات. "الأمر الذي من شأنه أن يؤثر على اتجاهات الطفل وتجعله يتقبل العنف، وبأنه سلوك جيد خاصة بالنسبة للأطفال الذين لا يميزون بين الواقع والخيال فيكون التأثير عليهم أشد"[2].

إذا ما نظرنا لسبب انتشار العنف في الأفلام الكرتونية نجد أن (العنف والجريمة من أكثر المواضيع التي تضمن نجاح العمل الكرتوني في السوق نظرا لما تتضمنه من إثارة وتشويق، فيعتاد الأطفال عليها تدريجيا ما يؤثر على نفسياتهم واتجاهاتهم، وذلك يظهر من خلال سلوكياتهم منذ الطفولة لتكبر معهم كلما زاد نفوذهم في الأسرة والمجتمع)[3] أي أن تشبع الطفل بالأفكار العدوانية في الطفولة يكسبه سلوك العنف "الأمر الذي يجعله يمارس العنف مع زملائه في المدرسة وأصدقائه في الشارع ويمكن أن يتعدى إلى الأسرة مع إخوته أو مع والديه إن تطورت الفكرة في باله" [4] كما أنها قد تستمر معه حتى كبره ليعنف أبناءه أو زوجه أو حتى والديه بأي نوع كان من العنف سواءا اللفظي أم البدني.

في الأنمي نرى أنه (رغم أن المشاهد الدموية تتواجد بالتصنيفات الموجهة للبالغين، إلا أن تصنيفات المراهقين لا تخلو منها، ومن أمثلتها أنمي "طوكيو غول" هو من تصنيف شونن الموجه للمراهقين إلا أن المشاهد الدموية والعنيفة فيه لا تناسب هذه الفئة، كما يظهر الأنمي عادة البطل دائما ما يستعمل القوة الجسدية لحل المشكلات بدل عقل والحكمة، كما تشير

[1] : هاجر حميلي / لطيفة بغيل ، العنف في التلفزيون و تأثيره على سلوك الطفل ، ص58 .

[2] : هاجر داود ، عائشة رفسي ،أثر الأفلام الكرتونية في تشكيل سلوكيات الأطفال الجزائريين من منظور الأمهات، ص38.

[3] : ينظر : بن حاج أسماء / دحو صفاء ، تأثير الرسوم المتحركة على لغة و سلوك الطفل ، ص23 .

[4] : هاجر داود ، عائشة رفسي ،أثر الأفلام الكرتونية في تشكيل سلوكيات الأطفال الجزائريين من منظور الأمهات ، ص39 .

دراسات قدرت بـ67 دراسة أجريت في فترة ما بين 1956 و1976م إلى وجود علاقة واضحة تبين أن 75% من الحالات أظهرت علاقة بين العنف في برامج الأطفال التلفزيونية وبين ظهور النزعة العدوانية في أوساطهم، 20% لم يتضح فيها ذلك و 3% أظهرت أن برامج العنف قللت من السلوك العدواني لدى الأطفال)[1] هذه النسب ترجح الكفة التي تؤكد أن لبرامج العنف دور في اكتساب السلوك العدواني.

والعنف من أكثر السلوكيات التي تدمر المجتمعات الصغيرة كالأسر وصولا للمجتمعات الكبرى كالدول، ولهذا اتخذت بعض الدول إجراءات بهدف منع ذلك (ففي روسيا مثلا تم حظر مسلسل "مفكرة الموت"، الذي طالب الآباء بذلك منذ سنة 2013 بعد انتحار فتاة في 15 من عمرها بإلقاء نفسها من شقتها بالطابق 13و قد كان بحوزتها 4 مجلدات من مانجا هذا الأنمي، وقد تسبب هذا المسلسل بالعديد من حالات العنف الخطيرة فمثلا في بلجيكا ارتكبت جريمة قتل من قبل 3 أشخاص ووضعو عليها ملاحظات مستوحات من المسلسل. كما أن الصين هي الأخرى أعلنت عن حظر حوالي 38 عمل ياباني بهدف إبعاد مشاهد العنف والمشاهد الغير لائقة عن المجتمع الصيني)[2]. وهذه مبادرة من الدول لحماية أطفال مجتمعها من تبني مظاهر العنف فالفرد الذي يمارس العنف سيؤثر بشكل من الأشكال على المجتمع فماذا لو تبنى المجتمع ككل ذلك في حياتهم علما أن مجتمع الغد هم أطفال اليوم.

II. تدمير أخلاق الطفل.

لابد من تلقين الطفل الأخلاق الحسنة منذ صغره كي يشب عليها وهذا الدور الأساسي للأسرة على تعليم أطفالها المبادئ والأخلاق الصالحة، ولكن أصبح التلفاز هو أيضا شريكا في ذلك وكما يقدم للطفل مبادئ أخلاقية صالحة نجد أنواعا أخرى تقدم الإنحراف والمشاهد اللاأخلاقية لطفل كان من المفترض أن لا يتعرض لها في ذلك السن الصغير.

[1] : ينظر : حيدر محمد الكعبي ، الأنمي و أثره في الجيل العربي ، ص 104 / 105 .

[2] : ينظر : المرجع نفسه ، ص 105 / 106 .

أولا: الإنحراف الجنسي:

لطالما كانت تبدو لنا أفلام الكرتون بريئة المحتوى فنقدمها للطفل وكأنها الملجأ الوحيد الآمن الذي يبعد الطفل عن برامج أخرى ذات محتوى لا يناسبه، ولكن الأمر ليس كذلك في الحقيقة فقد تسللت الكثير من المشاهد المنحرفة لها سواءا علنية أم رمزية وهنا لنا وقفة بسيطة نتناول فيها بعضا من هذه الحالات.

عادة القنوات العربية تقوم بحذف المشاهد المنحرفة والتعديل بالحوار ليتناسب مع ثقافتنا ولكن الطفل لم يعد يستعمل التلفاز فقط في مشاهدة برامجه المفضلة، بل هناك مواقع إلكترونية وتطبيقات تقدم الرسوم المتحركة والأنمي على وجه الخصوص فـ"عندما يشاهد الطفل الرسوم المتحركة التي هي في غالبها من إنتاج الحضارة الغربية، لا يشاهد عرضا مسليا يضحكه ويفرحه فحسب بل يشاهد عرضا ينقل له أفكارا إنحرافية أو نسقا ثقافيا قيميا مشبعا بمشاهد تثير لديه الغرائز بشكل فوضوي واستعجالي" [1] أي يصبح الطفل مطلعا على أفكار لا تناسب سنه أبدا، فينجرف لها دون وعي منه لما سيترتب عليها من خطر لاحقا.

الأمر الأكثر خطورة هو " بشاعة المؤامرة الكامنة في الرسائل الموجهة للأطفال ولعل شركة والت ديزني " الأمريكية هي أكثر شركات الإنتاج تورطا في تلويث عقول الأطفال كما يقول ناشطون كثيرون داخل أمريكا نفسها"[2] وقد تم ضبط العديد من المشاهد الغير لائقة والتي تم فضحها على الإنترنت كثيرا من المرات فمثلا (تظهر صورة لإمرأة غير محتشمة بشكل واضح في خلفية أحد مشاهد فيلم "المنقذون The rescuers" بشكل سريع لا يلتفت لها غالبا إذ يقتصر التركيز على الفأرين في الشاشة رغم أن الصورة واضحة.

يؤكد العديد من الناشطين المهتمين بكشف هذه الرسائل أن شركة ديزني تسارع لحذف تلك المشاهد فورما يتم كشف أمرها، ولكن الكثير من تلك المشاهد كان قد تم تسريبها

[1] : سميحة عليوات ، تأثير الرسوم المتحركة على شخصية الطفل و سلوكه ، ص33 .

[2] : أحمد دعدوش ، قوة الصورة كيف نقاومها و كيف نستثمرها ، ص18 .

مسبقا على موقع يوتيوب) [1] إدخال صور مخلة وذات إيحاءات جنسية في برامج الأطفال حتما ليس بمحض الصدفة أوالغفلة إنما يكمن وراءه أهداف خفية.

(في الأنمي غالبا ما تقدم صورة نمطية عن المرأة على أساس أنها سلعة لأغراض جنسية يسوق بها، كما نرى أن العلاقات الرومانسية بين الجنسين والمشاهد الحميمية والإيحاءات الجنسية لا يكاد يخلو منها أي عمل أنمي. أما في الأنمي الخاص بالمراهقين فيبرز بوضوح تصنيف "الإيتشي" وذلك بهدف جذب المراهقين لمشاهدة عمل الأنمي وما يليه من إنتاجات لاحقة) [2] ليس فقط التلميح أو استعمال رموز خفية إنما وصل الحد لعرض ما هو أكثر جرأة بكثير (فلكسب المزيد من الأرباح يجذب المشاهد من خلال ما سبق لمشاهدة الأنمي من تصنيف "هنتاي" الذي يعتبر إنحرافا صريحا دون أي تحفظ يضع المَشاهد الإباحية في قصص ذات أبعاد إنحرافية خطيرة) [3] وتعرض الطفل لمحتوى كهذا سيجعل الأفكار الجنسية الغريبة تجتاح عقله خاصة في مرحلة الطفولة المتأخرة نظرا لحالة الطفل السيكولوجية والفيزيولوجية، أفكار حتما لا تخدم البيئة العربية ولا العقيدة الإسلامية.

نرى كذلك التشجيع على المثلية الجنسية، الظاهرة التي باتت شائعة جدا، وفي الرسوم المتحركة نرى الكثير من الحالات الغريبة التي بها إيحاءات للشذوذ فمثلا نجد أن (بعض الناشطين يتهمون برنامج "تيلي تبيز teletubbeies" على أنه يدعم الأفكار المثلية، حيث نجد شخصية "تنكي ونكي" دورا محيرا بين الذكر والأنثى) [4] كما أن في الأنمي نجد هناك "تصنيفات (ياوي) و(يوري) التي تقدم العلاقات الحميمية بين المثليين والمثليات على أنها علاقات طبيعية ومقبولة داخل مجتمع الأنمي" [5] هذا ما يجعل في إعتقاد الطفل أن العلاقات المثلية أمر طبيعي فيتقبلها وقد يصل به الأمر لأن يمارسها في حياته. والطفل يجب أن لا يتعرض لمحتويات تسبب له الإنحراف الجنسي الأمر الذي يسبب الكثير من جرائم الإغتصاب

[1] : ينظر : أحمد دعدوش ، قوة الصورة كيف نقاومها و كيف نستثمرها ، ص 169 .

[2] : ينظر : حيدر محمد الكعبي ، الأنمي و أثره في الجيل العربي ، ص 94 / 95 .

[3] : ينظر : المرجع نفسه ، ص 95 .

[4] : ينظر : أحمد دعدوش ، قوة الصورة كيف نقاومها و كيف نستثمرها ، ص 173 .

[5] : حيدر محمد الكعبي ، الأنمي و أثره في الجيل العربي ، ص 95 .

والتحرش الجنسي في المجتمع وحتى العلاقات الغير شرعية التي يتمخض عنها الكثير من النتائج التي لا يحمد عقباها.

ثانيا: تشويه عقيدة الطفل:

ذكرنا في إيجابيات الرسوم المتحركة أن هناك أنواع من الرسوم المتحركة ترسخ العقيدة الإسلامية في نفوس الأطفال ولكن هناك أنواع أخرى تقوم بعكس ذلك، حيث تعمل على "زعزعة قيم العقيدة الإسلامية والترويج للنظريات الباطلة فهناك مشاهد عديدة تحوي مخالفات تشوه عقيدة الطفل السليمة.. . نشر السلوكيات والعادات الغربية مثل سندريلا فتاة تتعرف على شاب ولا تجد حرجا في معانقته والرقص معه" [1] فالطفل يكتسب الكثير من القيم الدينية من محيطه وحتى من أفلام كرتونية لها هدف تربوي ديني لكن تتصادم مع ما يشاهده في أفلام كرتون أخرى مما يسبب له تشوشا في عقيدته.

الإسلام له ضوابط ينظم بها المجتمع ويحميه من الفساد والإنحراف الخلقي فثلا نجده يشرع الزواج لحماية النسل من الإختلاط والأمراض ولكن (في مسلسل سيمبا نجد الأسد سيمبا لا تروقه فكرة الزواج ويتعهد بإلغائها عندما يصبح ملكا) [2]. أي أنه بهذا يجعل الطفل يعتقد أن الزواج أمر لا ضرورة منه إنما هو حمل مسؤولية لا حاجة لحملها طالما هناك بدائل لها كالعلاقات الغير شرعية. (ولا ننسى قضية "الوايفو" و"الهوزباندو" حيث نجد الكثير من الشباب اليابانيين والكوريين مهووسي الأنمي يفضلون الزواج من وسائد مرسوم عليها شخصياتهم المفضلة لعيش علاقة حب مع شخصية أنمي، ورغم أن الجيل العربي لم يبلغ هذا المستوى إلا أن هذا لا يعني أنه من المستحيل بلوغه خصوصا بالنظر لأساليب التنشئة الاجتماعية الخاطئة التي تتبعها بعض الأسر العربية)[3].

---

[1] : نادية حميد ، تأثير الرسوم المتحركة على التنشئة الاجتماعية للطفل من وجهة نظر الأولياء ، ص61 .

[2] : ينظر : أحمد نتوف ، الغزوالفكري في أفلام الكرتون ، ص 26 .

[3] : ينظر : حيدر محمد الكعبي ، الأنمي و أثره في الجيل العربي ، ص100 / 101 .

كما يحرم الإسلام شرب الخمر لما له من ضرر على الصحة وعلى المجتمع ككل ولكن "تسوق هذه الأفلام لشرب الخمور المحرمة في ديننا بالرغم من أنها مصنوعة من أجل الأبناء"[1].

كما لا ننسى مدى تقدير الإسلام للأسرة والعائلة وصلة الرحم وبر الوالدين، تلك العلاقات الأسرية المتينة التي تبني مجتمعا متماسكا ولكن برامج الكرتون (تبعد الطفل عن التفاعل مع أفراد أسرته نظرا لقضائه لساعات طويلة في مشاهدة الرسوم المتحركة)[2] فنجد الطفل يرفض زيارة أقاربه أو تلبية طلبات والديه خشية ضياع أي مشهد من مسلسله الكرتوني المفضل، ولو أن الطفل ليس المذنب الوحيد في غياب التفاعل الأسري إذ نلاحظ أن معظم " أفراد الأسرة كثيرا ما ينغمسون في برامج التلفزيون المخصصة للتسلية والأجهزة الذكية لدرجة أنهم يتوقفون حتى عن التخاطب معا" [3] مما يجرف الأسرة لمجرى غير المجرى الذي ينبغي أن تسير فيه ألا وهوالتواصل والتقارب الذي يقوي صلة الرحم والمحبة بين أفرادها.

من أصول المجتمع العربي الإسلامي أنه يقوم على الإحتشام في اللباس وغض البصر لكن ما نلاحظه في الرسوم المتحركة الغربي والأنمي أن (العري أصبح سمة طاغية فيه، وتعود الطفل على رؤية العري سيفسد خلقه ويعود بصره على عدم الإستحياء من النظر لما هو محرم، ولا ننسى بالذكر التقاليع الغريبة التي تلبسها الشخصيات البطلة فتحبب الطفل فيها وتدفعه لتقليدها والتي تتماثل مع طقوس ديانات وثنية) [4] فالفتاة تحبذ تقليد الفتيات في أسلوب اللباس والفتيان ذات الشيء وحتى الأوشام التي يضعها البطل غالبا تحبب للطفل تجربتها، وإن جربها في طفولته بمجرد رسمها بالقلم قد يضعها في المستقبل كوشم حقيقي متجاهلا تحريم الإسلام لها.

هناك الكثير من الأمور اللاأخلاقية التي تروج لها أفلام الكرتون كونها من مصدر غير إسلامي لا يحمل لا أخلاقنا ولا عقيدتنا، والطفل هوالمستهلك الأكبر لتلك الأفكار، مما يؤثر على عقيدته وأخلاقه التي من المفترض أن يكتسبها من دينه.

---

[1] : أمل مصلح حسن السالمي ، أفلام الأنمي هل هي العدوالمجهول ، ص24 .

[2] : ينظر : نادية حميد ، تأثير الرسوم المتحركة على التنشئة الاجتماعية للطفل من وجهة نظر الأولياء ، ص61 .

[3] : أمل مصلح حسن السالمي ، أفلام الأنمي هل هي العدوالمجهول ، ص11 .

[4] : ينظر : المرجع نفسه، ص 23 / 25 .

ثالثا: غرس الأفكار الماسونية:

أمر الذي دفعنا لتناول موضوع الماسونية كونها منظمة تدعو لعبادة الشيطان بأساليب جد مغرية ونشرها لمعتقدات لا تناسب قيمنا الأخلاقية في المجتمع العربي، وكثيرا ما نصادف رموزها في العديد من الإنتاجات التلفزيونية، والرسوم المتحركة والأنمي هي الأخرى لم تسلم منها. (تدعي الماسونية من خلال شعارها الذي يبدو للوهلة الأولى لطيفا ألا وهو "حرية، مساواة، إخاء" أنها تسعى لبناء مجتمع جديد يقوم على هذه العناصر الثلاث، ولكن ما تدعو له من خلال هذا الشعارفعليا هوالمصلحة الشخصية بدل المصلحة العامة والمسؤولية الاجتماعية من خلال الحرية التي تزعمها، وبالنسبة للمساواة فتخص إلغاء الفروق بين الجنسين أوالتفاضل في القدرات المعنوية والمادية التي تضمن دوام التعاون الاجتماعي، أما الإخاء فيقصد به إلغاء التفاضل بين الأديان والثقافات والأفكار) [1] وهذا بالطبع سيكون له أثر على الأخلاق العامة في المجتمع فبدل الشعور بالمسؤولية الإجتماعية يصبح الفرد أنانيا لا يفكر إلا بمصلحته، كما تدعو للمساوات بدل العدل وجعل جميع الثقافات والأديان كلها على كفة ميزان واحدة وبنفس القيمة.

في الرسوم المتحركة تظهر الكثير من الرموز والأفكار التي تشجع على تبني المعتقدات الماسونية، حيث "يلاحظ التربويون أيضا حضور الرمزية الخفية ذات البعد الوثني والماسوني في مسلسل الأطفال الأمريكي"سبونج بوب SpongeBob" مثل إله البحر " نبتون " وعين حورس، والرموز الماسونية المعروفة داخل محفل هرمي الشكل" [2] وليس هو الوحيد فنجد الكثير من الرموز تظهر في العديد من الأعمال الأخرى، حيث "تتعدد طرق التعبير عن هذه الرموز فتأتي من خلال لغة الجسد والملابس والأكسسوارات والأبنية والأشكال المعمارية و... تأتي الزخارف والرسومات والمنحوتات والتماثيل"[3]

---

[1] : ينظر : حيدر محمد الكعبي ، الأنمي و أثره في الجيل العربي ، ص 85 .

[2] : أحمد دعدوش ، قوة الصورة كيف نقاومها و كيف نستثمرها ، ص 173 .

[3] : غادة محمود إبراهيم عوف ، دراسة تحليلية عن تأثير الرسوم المتحركة على طفل الروضة إيجابيا و سلبيا ، ص120 .

الطفل بطبيعته يقلد تلك الرموز خاصة التي تأتي من خلال لغة الجسد فمثلا نجدهم يقلدون حركة يد "سبايدر مان spider man" دون علم لما ترمز تلك الحركة.

(في دراسة برسالة الماجستير "لعلا العملة" بعنوان "الرموز والأفكار الماسونية في برامج الرسوم المتحركة الأنمي الياباني YO-GI-OH وبرنامج الرسوم المتحركة gravity fall نموذجا / دراسة تحليلية" توصلت لعدة نتائج في ختام رسالتها) [1] حيث أشارت إلى أن" أفلام الكرتون المنتجة من قبل شركة "ديزني" تركز على الرموز الماسونية وتحديدا الرموز المرتبطة بدرجات الماسونية، إضافة إلى التركيز على خطط الماسونية الحالية التي تمكنهم من السيطرة على العالم مثل الثورات الاجتماعية والنظام العالمي الجديد مضيفة أن الأفكار والرموز تعرض بشكل واضح وصريح من غير أي غموض" [2]. وكل هذا في محتوى للأطفال الذين سيمتصون كل تلك الأفكار وتصبح أفكارا مقبولة بالنسبة لهم.

هناك فرضية تسمى "(تأثير التعرض المحض Mere exposure effect) التي يطلق عليها أيضا (مبدأ الألفة)، وهي فرضية تبحث في علم النفس الاجتماعي وتنص على أنه كلما زاد تعرض الأشخاص إلى فكرة أو صورة معينة ستتحول هذه الفكرة أوالصورة بالنسبة لهم إلى قضية مألوفة ومحببة حتى لو كانت تمثل قضية يرفضونها سابقا" [3] أي أن تلقيه لتلك الأفكار والرموز بشكل متكرر سيجعلها مع الوقت أفكارا مسلم بها.

بالنسبة للتفسير العلمي لتلك الرموز "المرسومة على الورق لها أساس ثلاثي الأبعاد ، حيث تم تحديد نماذج الترددات الدماغية لعدة حالات فكرية وجسدية، لكن هذه النماذج من الترددات الدماغية لو تم تسليطها على دماغ أي شخص من الأشخاص يمكنها استنهاض ذات الحالة التي يمثلها كل نموذج... وهذه النماذج لو تم تسجيلها على الأوراق ستظهر بشكل ثنائي الأبعاد، وبالتالي فالنماذج الهندسية المرسومة على الورق كالطلاسم السحرية لها أساس ثلاثي

[1] : ينظر : غادة محمود إبراهيم عوف ، دراسة تحليلية عن تأثير الرسوم المتحركة على طفل الروضة إيجابيا و سلبيا ، ص 120 .

[2] : المرجع نفسه، ص120.

[3] : حيدر محمد الكعبي ، الأنمي و أثره في الجيل العربي ، ص88 .

الأبعاد، حيث تتجسد في الدماغ على شكل مجسمات ثلاثية الأبعاد، وبالتالي يصبح لها تأثير بالغ على الدماغ"[1]

وخلاصة القول أن الرسوم المتحركة تتضمن الكثير من الأفكار ذات القيم الأخلاقية الغريبة عن بيئتنا العربية وعقيدتنا الإسلامية، ذلك ما يؤثر على الطفل الذي يتلقى ذلك المحتوى. ولا نقصد بالطفل فقط ذوي الفئة العمرية ما قبل المدرسة، بل يصل الأمر إلى الطفل في مرحلة المراهقة فهو لا يزال في مرحلة تشكل ثقافته، وتشربه لثقافات وقيم أخلاقية غريبة سيؤثر على أخلاقه التي من المفترض أن تتبع العقيدة الإسلامية والقيم الاجتماعية العربية.

III. التأثير على صحة الطفل:

مما لا شك فيه أن أي أبوين تكون صحة أطفالهم هي من أولوياتهم ولكن هناك أمور كثيرة تؤثر على صحة أطفالهم لا ينتبهون لها كالألعاب الإلكترونية والإنترنت والرسوم المتحركة التي هي موضوعنا. يشمل هذا التأثير أبعادا مختلفة والتي سنتناول منها الآن.

أولا: التأثير على نمو الطفل العقلي:

يتأثر نمو الطفل العقلي حسب طبيعة محيطه، فنرى المحيط الذي يشجع الطفل على اكتساب خبرات جديدة واكتشاف محيطه وثقافته بنفسه وممارسة النشاطات الصحية يساهم في تكوين الطفل عقليا بشكل صحي والعكس صحيح. فالطفل الذي يتبع نظام حياة غير صحي من قلة البحث والإكتشاف والمطالعة يؤدي إلى نمو الطفل بشكل غير سليم.

التعرض للبرامج التلفزيونية لفترات طويلة تضعف نمو الطفل عقليا لأن "نمو الدماغ لا يعتمد فقط على الجينات فمن أكثر العوامل المهمة التي تؤثر على نمو أدمغتنا هي تجاربنا المبكرة، وتفاعلاتنا مع بيئتنا المحيطة... فالعلاقة بين الدماغ والخلايا العصبية غالبا ما تتحدد بعد الولادة وتحفزها هذه التجارب" [2] أي أنه كلما كان الطفل متفاعلا مع عناصر محيطه

[1] : علا خالد العملة ، " الرموز والأفكار الماسونية في برامج الرسوم المتحركة الأنمي الياباني "YO-GI-OH"و برنامج الرسوم المتحركة gravity fall نموذجا ، كلية الإعلام ، جامعة الشرق الأوسط ، 2015 ، ص 27 .

[2] : بوملال حنان ، تأثير مشاهدة الأنمي على المراهقين ، ص 47 / 48 .

وسعى لإكتشافها واكتشاف ذاته كان لذلك دور في نموه العقلي وبرامج الكرتون تعرقل ذلك من جانب إلهاء الطفل عن التعلم والتجربة حيث أن "هذا العقل الجديد يبحث عن تجارب جديدة وعلاقات جديدة، وبالنسبة للأطفال الصغار فالمكان المناسب ليجدها هوالرسوم المتحركة بسبب استغراق الإباء والأمهات في أعمالهم أو تعبهم منهم فيوافقون طواعية على السماح لهؤلاء الأطفال بمشاهدة أي شيء يبقيهم ملتصقين بمقاعدهم بهدوء" [1] متجاهلين ما يحتاجه أطفالهم في هذه المرحلة كي تتطور قدراتهم العقلية.

من جانب آخر يعمل على "إعاقة النمو المعرفي الطبيعي فالأصل أن يتحرك طالبا للمعرفة نحو غايته باحثا مجربا، إلا أن التلفاز يقدم له المعرفة دون تفاعل أو حركة ويجعل الطفل أداة للتلقي بعيدا عن المشاركة" [2] فلا يسعى للتعلم إنما تقدم له المعلومات جاهزة بغض النظر عما إن كانت تلك المعلومات إيجابية أم سلبية فهو يستهلكها دون تمييز لما ينفعه أو يضره.

(يؤدي التلفاز إلى التأثير على وعي الطفل حيث يدخل الأطفال في حالة شبيهة بالغشية حيث تتغير ملامح الطفل فنلاحظ ارتخاء الفك مما يجعل الفم مفتوحا لحد ما مع استقرار اللسان فوق الأسنان الأمامية ويحتل عينيه نظرة زجاجية لا تحمل أي معنى، ولا يسترد الطفل حالته الطبيعية إلا عند إنقطاع ذلك التأثير كظهور إعلان على الشاشة أو انتهاء البرنامج أو حاجته لدخول الحمام)[3] هذا يظهر مدى تأثير التلفاز على مدى وعي الطفل بما يحيط به

(كما أن الطفل في المرحلة المبكرة عندما يقضي وقتا طويلا في مشاهدة البرامج التلفزيونية يؤدي به إلى تخلف في قدراته على التصور والتخيل وحتى الإبداع والإبتكار عكس المطالعة التي تكسب الطفل النظر للصور المقروءة التي تجسدها الحروف. فالرسوم المتحركة تقدم للطفل الصور الجاهزة والمعدة مسبقامن قبل خبراء وتقنيين بارعين فيستقبلها دون

[1] : بوملال حنان ، تأثير مشاهدة الأنمي على المراهقين ص 48 .

[2] : نادية حميد ، تأثير الرسوم المتحركة على التنشئة الاجتماعية للطفل من وجهة نظر الأولياء ، ص 61 .

[3] : ينظر : ماري وين ، تر عبد الفتاح الصبحي ، الأطفال والإدمان التلفزيوني ، المجلس الوطني للثقافة والفنون والآداب ،الكويت ، سنة 1999، ص 26 .

الحاجة لإعمال مخيلته وتصوراته)[1] كل هذا يؤدي لإبطاء نموالقدرات العقلية للطفل كونه لا يسعى لتفعيلها بل يأخذ تقافته بأسلوب التلقي بدل التجريب والمحاولة العملية في إكتساب الخبرات الجديدة.

ثانيا: الصحة النفسية للطفل:

صحة الطفل النفسية هي حجر الأساس لبناء فرد سوي يعي ما يفعله ويتفاعل مع محيطه بإيجابية، يكون فردا إيجابيا منتجا وطموحا وهذا ما على الأولياء الإلتفات له وعدم التغافل عنه فهو لا يقل أهمية عن صحة الطفل الجسدية.

تتأثر نفسية الطفل جراء عدة أشياء يراها ببرامجه المفضلة التي تتضمن مشاهد تخيفه "حيث أن الطفل من سنتين إلى خمس سنوات يخاف من الوحدة ومن النار ومن بعض الحيوانات ومن الأشياء الخيالية مثل الأشباح والعفاريت... هذه المشاهد التي لن تخرج لنا إلا أطفالا مضطربين نفسيا، يعتريهم الخوف الذي قد يصل بهم إلى المرض والعياذ بالله" [2] حيث تنمو مخاوف الطفل بداخله ذلك ما قد يسبب له إمتلاك نوع من الفوبيا اتجاه شيء ما قد يبدو للآخرين أمرا عاديا.

من جانب آخر نجد ظاهرة أخرى تظهر مدى تأثر الطفل نفسيا بسبب الرسوم المتحركة والأنمي وهي (ظاهرة التماهي مع شخصية الأنمي حيث يحاكي الطفل تصرفات وسلوكيات شخصياتهالمفضلة ومن أمثلتها بروز إضطراب يدعى "متلازمة الصف الثامن" وهو إضطراب معروف في اليابان ويعاني منه فئة من المراهقين البالغين من العمر 13 سنة حيث يتوهمون بأنهم يتميزون عن غيرهم بقوى خفية وخارقة نتيجة تأثرهم بما يشاهدونه بالأنمي، ومن مميزات المصابين بهذا الإضطراب عدم إنتمائهم للمجتمع وعزلتهم، وقد يؤدي التماهي إلى

[1] : ينظر : بن عمر سامية ، تأثير البرامج التلفزيونية الموجهة للأطفال على التنشئة الأسرية في المجتمع الجزائري ، كلية العلوم الإنسانية والاجتماعية ، جامعة محمد خيضر – بسكرة ، سنة 2012 / 2013 ، ص 148 .

[2] : غادة محمود إبراهيم عوف ، دراسة تحليلية عن تأثير الرسوم المتحركة على طفل الروضة إيجابيا و سلبيا، ص122.

أخطر من ذلك كالإنتحار مثلا)[1] ومن الأمثلة الصادمة التي حدثت نجد (ما حدث في الجزائر إذ انتحر 3 تلاميذ لم يتجاوزو الثانية عشر من عمرهم نتيجة تأثرهم بإحدى حلقات مسلسل (المحقق كونان) حيث إحدى الشخصيات انتحرت شنقا بسبب سأمها من الحياة لتحيا من جديد بسعادة وهناء، وفي روسيا أيضا انتحر مراهق يبلغ 14 عام وذلك بإلقاء نفسه من عمارة ترتفع أكثر من 1000 قدم بسبب موت الشخصية المفضلة له (ايتاتشي أوتشيها) من أنمي (ناروتو) وقد صرح والده قائلا "كنت أخبره دائما أن يقضي وقتا طويلا في مشاهدة التلفزيون... بسبب ذلك لم يعد يعرف ما هوالواقع وما هوالخيال" [2] ويعود التماهي المتطرف هذا إلى غياب القدوة حيث الطفل يرتبط بشخصية كرتونية كقدوة نتيجة غياب الروابط الأسرية التي أدت به بالبحث عن قدوة خارج أسرته)[3].

من النظريات التي تؤكد حدوث تأثير نفسي بسبب التلفاز نجد " نظرية الإستثارة: يعد "اليونارد بيركو ويتز" عالم النفس الاجتماعي أول من قدم الإطار العام لنظرية الإستثارة، وترى هذه النظرية أن هناك دراسات عديدة تشير إلى أن الأطفال تحدث لهم تغيرات سيكولوجية حيث تتم استثارتهم عاطفيا وربما من خلال محتوى الإتصال الجماهيري الذي يتسم بالإثارة "كارتفاع نبضات القلب، ويحدِث احمرار البشرة وذرف الدموع" [4]. وطالما الطفل يتفاعل عاطفيا مع ما يشاهده قد يؤدي به للخروج عن السيطرة في حال التعلق التام بالكرتون وغياب قدرته على التفرقة بين الواقع والخيال.

في النهاية نتجه بالقول إلى أن غالبا ما يأتي التشجيع على مشاهدة التلفاز بكثرة من قبل الأولياء دون إدراك للأخطار النفسية التي قد يتعرض لها، فحسب ما يشاهده قد يؤدي به لدخول حالة إكتئاب أو خوف أو هلع وبلوغه أخطر من ذلك كالإنتحار وذلك كله نتيجة لما يسببه التلفاز عموما والرسوم المتحركة بشكل خاص من تأثيرات نفسية سلبية على الطفل في حال المبالغة في مشاهدتها .

[1] : ينظر : حيدر محمد الكعبي ، الأنمي و أثره في الجيل العربي ، ص106 .

[2] : حيدر محمد الكعبي ، الأنمي و أثره في الجيل العربي ، ص107 .

[3] : ينظر : المرجع نفسه، ص 107 /108 .

[4] : بن عمر سامية ، تأثير البرامج التلفزيونية الموجهة للأطفال على التنشئة الأسرية في المجتمع الجزائري ، ص161 .

ثالثا: الصحة الجسدية للطفل :

في الصحة الجسدية لنا بعض الوقفات فيما يخص تأثير الجلوس المطول أمام شاشات التلفاز على صحة الطفل الجسدية فمثلا "الجلوس لفترات طويلة دون حركة واستدامة النظر لشاشة التلفاز لها أضرارها على جهاز الدوران والعينين" أي تضعف الدورة الدموية نتيجة نقص الحركة بينما تؤثر الأشعة الصادرة من التلفاز على قوة بصر الطفل فقد يدخل الطفل حالة اندماج مع ما يشاهده لدرجة أنه يتوقف عن الرمش ما يسبب جفاف واحمرارا للعين "زيادة على ذلك فإن الطفل المواضب على متابعة التلفزيون يعطي الوضع الجسمي الذي يتبناه لساعات مطولة فرصة إضافية للسمنة وخمول الأعضاء" [1] خصوصا إذا ألحق مشاهدته للرسوم المتحركة تناوله للطعام كثيرا وخاصة الغير صحية منها كالمشروبات السكرية والوجبات الخفيفة المشبعة بالدهون، فلا يستطيع الجسم حرق السعرات الزائدة بسبب نقص الحركة فتخزن الدهون وتسبب السمنة ويشعر بالوهن والتعب نتيجة خمول أعضائه الحيوية. فالطفل من الطبيعي أن يلعب ويتحرك بنشاط

"مشاهدة التلفزيون لا تؤدي إلى تقليل وقت اللعب فحسب، بل ثمة دليل يوحي بأنها أثرت في طبيعة لعب الأطفال ذاتها، وبخاصة اللعب الداخلي في المنزل أوفي المدرسة" [2] وذلك الدليل عبارة عن تصريحات من قبل (أساتذة حضروا المرحلة الإنتقالية بين ما قبل وما بعد ظهور التلفزيون والذين شهدوالتغير الحاصل في لعب الأطفال، ونذكر منها تصريح مدرس بخبرة تدريس قدرها 35 عاما)[3] والذي قال "إن في لعبهم سلبية أكبر، فهم قد يهتمون بأمر ما، إلا أنهم إذا ما وجدو أن ذلك يعني أن عليهم أن يعملوا شيئا بأنفسهم سرعان ما يفقدون الاهتمام"[4] هذا يثبت أن التلفاز أدخل جيل الأطفال المتعلق به في حالة من الكسل الدائم

---

[1] : مقبال مولودة هديبل يمينة ، تأثير البرامج التلفزيونية على نموالطفل ، الأكاديمية للدراسات الاجتماعية والإنسانية ، العدد 21 ، بليدة / الجزائر ، جانفي 2019 ، ص 227 .

[2] : ماري وين ، تر عبد الفتاح الصبحي ، الأطفال والإدمان التلفزيوني ، ص126 .

[3] : ينظر : المرجع نفسه، ص 127 / 128 .

[4] : المرجع نفسه ، ص 128 .

لايقتصر فقط على فترة المشاهدة بل مس حتى الفترات التي يقوم فيها بنشاطات أخرى. والكسل يعود بالضررعلى نموالطفل الجسدي، كونه يصبح قليل الحركة والتفاعل.

من الأمور الأخرى التي يسببها كثرة مشاهدة البرامج الكرتونية على التلفاز أوالهاتف هو مشكلة الأرق والذي هو" نوع من إضطرابات النوم والذي يمكن أن يحدث للرضع والأطفال والصغار والمراهقين، ويحدث معه صعوبة في النوم أوالإستيقاظ مبكرا جدا أو تقطع النوم خلال فترة الليل"[1] ويؤثر هذا على نموالطفل الجسدي ونشاطه خلال اليوم وصحته الجسدية بشكل عام. ومن العوامل التي تؤثر على نوم الطفل في الحالة العادية بعيدا عن الأسباب المرضية نجد أن (مشاهدة التلفاز واستخدام أجهزة الكمبيوتر أوالهواتف الذكية أوالشاشات الأخرى قبل النوم مباشرة)[2] وهذا ما يعود على جهاز الطفل المناعي ونموالطفل بالسلب بسبب أن الأطفال يفضلون مشاهدة التلفاز أو استعمال الهاتف لمشاهدة الرسوم المتحركة قبل الخلوذ للنوم للإستمتاع أكثر في ظل الهدوء الذي يكون سائدا حينها. في خلاصة هذا المبحث نرى أن الرسوم المتحركة ووسائل مشاهدتها عموما لها آثار سلبية على سلوكيات الطفل وأخلاقه وحتى صحة الطفل، وذلك حتما له عواقب كثيرة في المستقبل.

و نتوصل من خلال هذا الفصل إلى ان الرسوم المتحركة لها إيجابيات و سلبيات لابد من أخذها بعين الإعتبار لحماية الطفل من أي آثار سلبية مستقبلا و في نفس الوقت استغلال الإيجابي منها لفائدته.

[1] : نهلة النجار ، أسباب الأرق عند الأطفال و أعراضه و طرق علاجه ، نقل عن الرابط : https://dailymedicalinfo.com/view-article/380853-الارق-عند-الاطفال/ ، بتاريخ 2023/03/20 سا22:02 .

[2] : مايو كلينيك ، لماذا يقاوم طفلك النوم ؟ إليك الأسباب والحلول ، نقل عن الرابط : https://www.mayoclinic.org/ar/diseases-conditions/insomnia/symptoms-causes/syc-20355167 ، بتاريخ 2023/03/20 سا 22:28 .

الفصل التطبيقي

دراسة نماذج وطرح آليات لتفادي مخاطر الأنمي والكرتون على الأطفال بالعالم العربي

- دراسة تحليلية لنماذج أفلام كرتونية
  - 1 : الرمزية بأفلام الأنمي "سبونج بوب" أنموذجا
  - 2 : الرسائل اللغوية "Family guy" و "The Simpsons" أنموذجا
  - 3 : الرسائل الحركية والبصرية "هجوم العمالقة" و "American Dad" أنموذجا

- سبل تجنب الوقوع في خطر الأنمي والكرتون
  - 1 : دراسة لبعض التجارب العربية
  - 2 : الحلول المطروحة لتفادي مخاطر الانمي والكرتون
  - 3 : أهمية الإنتاج المحلي لأفلام الكرتون

الفصل الثالث: دراسة نماذج وطرح آليات لتفادي مخاطر الأنمي والكرتون على الأطفال بالعالم العربي

المبحث الأول: دراسة تحليلية لبعض نماذج الرسوم المتحركة والأنمي

في هذا المبحث سنجري دراسة تحليلية لجملة من النماذج الكرتونية والانمي ونتناول عدة جوانب منها، حيث نتعرض لبعض من المضامين والأفكار والرموز التي تحملها تلك البرامج.

I. الرمزية في أفلام الكرتون

تتضمن أفلام الانمي والكرتون العديد من الرموز الظاهرة علنا أوالخفية في الخلفية والتي تحمل معاني مختلفة يسعى المنتج لإيصالها أوالتلميح لها وفيما يلي سنتناول بعضا من تلك الرموز المعروضة في جملة مختارة من النماذج.

أولا: الرموز الماسونية (سبونج بوب sponge bob أنموذجا)

بطاقة تقنية:

- **(الإسم:** "سبونج بوب سكوير بانتس" يالإنجليزي "sponge bob square pants"
- **عدد المواسم:** 13 موسم
- **عدد الحلقات:** 268 حلقة
- **مدة الحلقة:** من 15 إلى 20 دقيقة
- **الشخصيات:** سبونج بوب: الشخصية الرئيسية/ مستر سلطع: مدير بوب في العمل/ شفيق حبار: جار بوب وزميله في العمل/ بسيط نجم: صديق سبونج بوب/[1]

[1] : ينظر : ويكيبيديا ، سبونج بوب سكوير بانتس ، نقلا عن الرابط :
https://ar.wikipedia.org/wiki/سبونج_بوب_سكوير_بانتس#:~:text=سبونج%20بوب%20سكوير%20بانتس%20(بالإنجليزية:الهادئ%20اسمها%20«قاع%20الهامور» ، بتاريخ: 2023/04/15 سا 14:44 .

(شمشون: مدير مطعم دلوالصداقة وعدو مستر سلطع/ كارين: كومبيوتر ذكي وزوجة شمشون ساندي أمور : سنجابة تعيش في البحر مخترعة و صديقة سبونج بوب/ مدام نفيخة : أستاذة سبونج بوب في مدرسة تعليم القيادة / لؤلؤة : حوت إبنة مستر سلطع/سريع: حلزون وحيوان سبونج بوب الأليف/ عضلات: بطل قاع الهامور في رفع الأثقال/ عريس البحر والحلزون الصغير: محاربا الشر العجوزان.)[1]

- ***ملخص العمل*** : (هو مسلسل كرتوني أمريكي من تأليف "ستيفن هيلنبرو" هو مذيع وعالم أحياء بحري. عرض لأول مرة في 1 مايو 1999م. ويروي قصة الإسفنجة الحرية سبونج بوب ومغامراته مع أصدقائه في مدينة خيالية في قاع المحيط الهادئ والتي تدعى بقاع الهامور)[2].

<u>تحليل النموذج :</u> هذا العمل الكرتوني نال شهرة واسعة في العالم ومعظمنا شاهدنا حلقاته واستمتعنا بها ولكن لطالما كان هذا العمل اللطيف يتضمن العديد من الرموز الخفية والحلقات والمشاهد الغريبة وسنتناوله نموذجا في هذا الجزء كونه يحمل الكثير من الرموز الماسونية سواءا بشكل خفي في الخلفية أم بشكل واضح مثل حلقة "نادي متعددي الأرجل" التي انضم لها "شفيق" والذي كان يظهر في الحلقة سعيدا جدا بإنضمامه لها وقد استغرب "سبونج بوب" و"مستر سلطع" ذلك لأن "شفيق" عادة ما يكون عابسا وغاضبا ويقرر "سبونج بوب" أن يراقبه رفقة "بسيط" ويكتشفان أنه منضم لنادي يدعى "نادي متعددي الأرجل" قد يبدوالأمر عاديا لكن ذلك النادي كان غريبا نوعا ما كونه كان يجسد المحفل الماسوني ويحمل العديد من الرموز الماسونية بداية من شكل المبنى الهرمي والذي يج سد الهرم

[1] : ينظر : ويكيبيديا ، سبونج بوب سكوير بانتس ، نقلا عن الرابط :
https://ar.wikipedia.org/wiki/سبونج_بوب_سكوير_بانتس#:~:text=سبونج%20بوب%20سكوير%20بانتس%20(بالإنجليزية:الهادئ%20اسمها%20«قاع%20الهامور» ، بتاريخ: 2023/04/15 سا 14:44 .

[2] : ينظر : المرجع نفسه.

لماسوني* وهو واحد من أشهر الرموز الماسونية والتي تظهر بشكل واضح إضافة إلى الزي الذي يرتدونه والذي يحمل رمز العين والشعاع حولها*[1]

(الشكل1) لقطة شاشة من كرتون "سبونج بوب" يظهرزي ومبنى يحمل الرموز

كما يظهر في الحلقة اتباع المنظمين للنادي وهم يمارسون طقوس انضمام غريبة ولهم مصافحة سرية كما يوضحون كما أن ذلك المحفل سري ولا يجب فضح أسراره لذا نجد المنظمة قد طردت "شفيق" بعدما اكتشفو أن "سبونج بوب" و"بسيط" صديقاه الدخيلان. وليس هذا فقط فنجد في كرتون سبونج بوب استعمالهم للحركات الماسونية

* الهرم الماسوني : مأخوذ من الحضارة الفرعونية، و هو هرم غير مكتمل لا يكتمل إلا بظهور المسيح الدجال حسب اعتقادهم و يتكون من 13 طبقة ترمز لرتب الماسونية و كذلك لعدد قبائل اليهود المؤسسة لبني إسرائيل 12 سبطا هم أبناء النبي يعقول عليه السلام والسبط 13 هم يهود من غير الأسباط الإثني عشر. (ينظر: علا خالد العملة، الرموز= =والأفكار الماسونية في برامج الرسوم المتحركة الأنمي الياباني"YO-GI-OH" وبرنامج الرسوم المتحركة "grivity falls" أنموذجا، ص 126.)

* : العين الواحدة ترمز لعين المسيح الدجال وهي رمز مشترك بين الماسونيين وعبدة الشيطان ويقصد به العين التي ترى كل شيء ومشتقة من الحضارة الفرعونية، كذلك ترمز العين المشعة في أعلى الهرم إلى وكالات التجسس الإرهاب (ينظر: علا خالد العملة ، الرموز والأفكار الماسونية في برامج الرسوم المتحركة الأنمي الياباني"YO-GI-OH" و برنامج الرسوموالمتحركة "grivity falls" أنموذجا ، ص 125 / 126) .

[1] : تمت المشاهدة من خلال اليوتيوب ، سبونج بوب (حلقة الماسونية) HD الجزء 1، نقلا عن الرابط https://youtu.be/fDub0-QW5L4 ، بتاريخ 2023/04/01 سا 18:06 .

بلغة الجسد كرمز قرني الشيطان [*] باليد كما نرى الرموز الماسونية تظهر في الخلفية بشكل خفي وطبعا هذا ليس محظ صدفة فمن المستحيل أن تحدث صدف كهذه في برامج مخطط لها مسبقا.

وليس سبونج بوب الوحيد فلا يكاد يخلو أي عمل كرتوني من تلك الرموز أمثال "YO-GI-OH"[1] الذي هوالآخر لا يكاد يخلو من الرموز الماسونية . و غيرها الكثير .

(شكل2) لقطة شاشة من أنمي يوغي يو مجسد فيها التنانين الآلهة بأحد الرموز الماسونية

(شكل3) لقطة شاشة من أنمي يوغي يو مجسد فيها عين حورس أحد الرموز الماسونية

ثانيا : التشجيع على المثلية (سبونج بوب sponge bob أنموذجا)

المثلية الجنسية ظاهرة باتت تنتشر كثيرا في العالم لدرجة أنه بات لهم حقوق وقانون يدافع عنهم، ولم يتوقف الامر عند هذا الحد بل حتى برامج الكرتون باتت تروج له وتحاول جعل العالم يتقبله كجنس ثالث وهذه البرامج الكرتونية لا تعد ولا تحصى وسنتناول برنامج سبونج بوب كنموذج كونه مشهور جدا بين الأطفال وحتى الكبار.

في حلقة 18 الموسم الثالث بعنوان "rock-a bye bivalve" [1] يظهر سبونج بوب وبسيط عندما يقرران تربية صدفة صغيرة فيأخذ "سبونج بوب" دور الأم وبسيط دور الأب

[*] : قرني الشيطان هي حركات تستخدم لاستحضار الجن ، كما يرمز للإله (الشيطان إن صح القول) بافوميت (ينظر: علا خالد العملة ، الرموز والأفكار الماسونية في برامج الرسوم المتحركة الأنمي الياباني"YO-GI-OH" و برنامج الرسوموالمتحركة "grivity falls" أنموذجا ،ص 132).

[1] : تمت المشاهدة من خلال اليوتيوب ، يوغي يوغ القضاء على الوحش الهائل و إنقاذ البشرية ، نقلا عن الرابط

https://youtu.be/3F80EwXWvTo ، بتاريخ 2023/04/01 سا 17:32 .

ومن المعروف أن كلا من سبونج بوب وبسيط ذكران فنجد "سبونج بوب" يرتدي ملابس نسائية ويخرج في نزهة مع بسيط والصَّدَفَة ويستغرب الناس من حولهم علاقتهم وكيف لهم أن ينجبا صدفة . أي أنه من الواضح أن علاقتهما تبدوا كعلاقة زوجين

(الشكل4) لقطة شاشة من كرتون "سبونج بوب" وهو في نزهة مع بسيط والصدفة ، مرتدي زي أنثوي في مشهد يوحي بعلاقة زوجية بينهما

(شكل5) لقطة من كرتون "سبونج بوب" يظهر استغراب الآخرين من أنه كيف ينجب إسفنجة ونجمة بحر صدفة.

كما يظهر "سبونج بوب" وهو يهتم بالأمور المنزلية والإعتناء بالصدفة بينما "بسيط" يهتم بالعمل والمصاريف المنزل، كما نرى "سبونج بوب" يشتكي من أن "بسيط" لا يشاركه في الإعتناء بالصدفة الصغيرة. قد يبدو الأمر عفويا ولكن يعلم الطفل أن العلاقة بين شخصين من النفس الجنس هو أمر طبيعي.

وليست الحلقة الوحيدة فهناك حلقة أخرى يخرج فيها "سبونج بوب" و"شفيق" في موعد تجريبي وفيه يظهر "سبونج بوب" وهو يرتدي ملابس نسائية و"شفيق" يحظر له ورودا ويذهبان لتناول الطعام سويا في مطعم والذي هو منزل "سبونج بوب" نفسه ويكون "بسيط" هو الناذل هناك وينظر "لسبونج بوب" بإعجاب على أساس أنه فتاة . يظهر كذلك "سبونج بوب" وهو يضع أحمر الشفاه[2]

[1] : تمت المشاهدة من خلال : Top Cartoons ، Rock-a-Bye Bivalve ، نقلا عن الرابط :
https://www.topcartoons.tv/play/rock-a-bye-bivalve/ ، بتاريخ 2023/04/10 ، سا 00:14 .

[2] تمت المشاهدى من خلال اليوتيوب ، سبونج بوب يذهب في موعد، نقلا عن الرابط نقلا عن الرابط
https://youtu.be/1o6oCspe1SU بتاريخ 2023/04/15 سا 18:24.

(الشكل6) لقطة شاشة من كرتون "سبونج بوب" تظهر شفيق و هو يحظر ورودا لسبونج بوب الذي يرتدي ملابس نسائية.

(الشكل7) لقطة شاشة من كرتون "سبونج بوب" تظهر سبونج بوب و هو يضع أحمر الشفاه

كل هذا يعلم الطفل أن التعامل بغير الجنس الذي خلقنا به أمر طبيعي كأن يتصرف الولد كالبنات والعكس كذلك. في حلقة أخرى يظهر سبونج بوب وهو يضع طلاء الأظافر ويظهر مدى سروره بما يفعله . وفي حلقة أخرى يظهر "مستر سلطع" وهو يخبر "سبونج بوب" أنه يبدو أمام "بسيط" كفتاة و الذي يسر بذلك.

كذلك نجد العديد من الأفلام الكرتونية الأخرى أمثال "عالم المغامرة" وفيلم ديزني بعنوان " Lightyear" والذي يروج للعلاقات المثلية وذلك بين شخصيتين أنثويتين في العمل، ويظهر ترحيب باقي الشخصيات بتلك العلاقة ومباركتها. وكل هذا له أثر كبير على المعتقدات التي سيتبناها الطفل حيث سيعتقد أن كل هذا أمر طبيعي ويتقبله في مجتمعه.

II. *الرسائل اللغوية*

أولا: التحريض على الكراهية والعنصرية (Family guy أنموذجا):

بطاقة تقنية :

- **(الإسم:** Family guy
- **عدد المواسم:** 21 موسم
- **عدد الحلقات:** 404 حلقة
- **مدة الحلقة:** 25/20 دقيقة

- **الشخصيات الرئيسية:** بيتر غريفين: أب العائلة/ لويس: أم العائلة ومعلمة بيانو/[1] (ميغ: ابنتهما المراهقة يتجاهلها أفراد أسرتها ويسخرون منها/ كريس: إبنهما المراهق غبي ويعاني من الوزن الزائد/ ستيوي: طفلهما الرضيع شرير وذو توجه جنسي غامض/ براين غريفين: كلب العائلة، مجسم ويناقش مواضيع الدين والسياسة.
- **ملخص القصة:** هو مسلسل كرتوني أمريكي من إنشاء "سيث ماكفارلن Seth Macfarlan" سنة 1999م ويحكي قصة عائلة غريفين التي تعيش في بلدة خيالية تدعى "كوهوق".)[2]
- **تحليل النموذج:** استُغلت الرسوم المتحركة لإثارة الكراهية بين الشعوب والأفراد ونجد أن العرب هم أيضا كانوا مستهدفين من طرف صناع الكرتون، ففي مسلسل كرتون Family guy" نجد حلقة كاملة تتضمن الكثير من الأفكار المغالطة للحقيقة والتي تشوه صورة العرب والمسلمين عموما وهي حلقة بعنوان " Turben cowboy"و هي الحلقة رقم 15 من الموسم 11[3] والتي يظهر فيها "بيتر" الذي أدمن هواية القفز بالمظلات ليتعرض لحادث يؤدي به للمكوث بالمشفى وهناك يتعرف برجل عربي يدعى بـ"محمود". يظهر "بيتر" خوفه من قبعة "محمود" لكنه يطمئنه بأنه قبعة صلاة إسلامية. تنشأ صداقة بينهما ويقرر "بيتر" اعتناق الإسلام ويظهر محمود إعجابه بتمسك "بيتر"بالإسلام وهنا يظهر مشهد عنصري

[1] : ينظر : ويكيبيديا ، فاميلي غاي ، نقل عن الرابط : https://ar.wikipedia.org/wiki/فاميلي_غاي ، بتاريخ 2023/04/24 سا 21:26 .

[2] : ينظر : المرجع نفسه، 21:26 .

[3] : تمت مشاهدة الحلقة من خلال: فوستا ، أنمي Family guy الموسم الحادي عشر الحلقة 15 مترجمة ، نقلا عن الرابط:

https://aj.gaflh.com/fosta.php?post=eyJpbmZvIjp7ImhvbWUiOiJodHRwczpcL1wvYzMyLmZvc3RhLXR2LnNob3AiLCJiYWNrIjoiaHR0cHM6XC9cL2MzMi5mb3N0YS10di5zaG9wXC93YXRjaC5waHA/dmlkPWQ4MjhlMGI0OSJ9LCJzZXJ2ZXJzIjp7IlZhZGJhbSI6Imh0dHBzOlwvXC92YWRiYW0uY29tXC9lbWJlZC15MWp2bGsweGRsOTAuaHRtbCIsIlZpZHNoYXIiOiJodHRwczpcL1wvdmlkc2hhci5vcmdcL2VtYmVkLTZtNXA0bWFrZWVqei5odG1sIn19/n19 ، بتاريخ 2023/04/02 ، سا 00:28.

بحيث يؤكد "بيتر" على ذلك بكونه أصبح يلبس صنادل جلدية بأظافر طويلة، ثم يرفع رجله على الطاولة ليظهر أظافره الطويلة المصفرة لمحمود الذي بدوره يسر بالأمر.

(الشكل8) لقطة شاشة من كرتون "Family guy " يظهر فيها "بيتر" يظهر أظافره "لمحمود" إشارة على أنها أصبحت طويلة اتباعا للمسلمين ومحمود مسرور بذلك

مقصدهم من هذا أن الإسلام يفرض إطالة الأظافر وهذه بالتأكيد مغالطة الهدف منها الإستهزاء بالمسلمين وزي العرب التقليدي في حين أن الحقيقة غير ذلك بالتأكيد فالإسلام أوصانا بقص الأظافر والدليل ورد عن أبي هريرة ﷺ أنّه قال: (**خمسٌ من الفِطرةِ الختانُ والاستِحدادُ وقَصُّ الشَّاربِ وتَقليمُ الأظافرِ ونَتفُ الإبطِ**) [صحيح الجامع إخلاصة حكم المحدث صحيح.][1] وفي ذات المشهد يظهر موقف آخر يشوه صورة ال عرب و المسلمين في معاملة النساء والذي نرى فيه محمود يأمر زوجته بالقيام ببعض المهمات بدل "بيتر" والتي توافق موافقة العبيد وهنا يستغرب "بيتر" ذلك ويخبره "محمود" بأن النساء في الإسلام مطيعات جدا

(شكل9) لقطة شاشة من كرتون"Family guy"يظهر محمود وهو يأمر زوجته بالقيام بمهمات بيتر بدلا عنه.

(الشكل10) لقطة شاشة من كرتون "Family guy " وتظهر فيها الزوجة وهي تقبل كأنها عبدة له

[1] : حياتك ، حديث عن قص الأظافر ، نقلا عن الرابط : https://hyatoky.com/حديث_عن_قص_الاظافر ،بتاريخ : 2023/04/26 ، سا 19:11

والمقصود هنا أن النساء في الإسلام يعاملن معاملة العبيد لا أكثر ولا أقل وفي الحقيقة الإسلام هو أكثر ديانة تحفظ حقوق المرأة ورسولنا الكريم أوصى بالنساء في خطبة الوداع والأدلة لا تعد ولا تحصى، ففي القرآن نجد سورة كاملة سميت بسورة النساء كما جاء في العديد من المواضع حذر الله من حزن النساء كقوله تعالى ﴿وأَوْحَيْنَا إِلَى أُمِّ مُوسَى أَنْ أَرْضِعِيهِ فَإِذَا خِفْتِ عَلَيْهِ فَأَلْقِيهِ فِي الْيَمِّ وَلَا تَخَافِي وَلَا تَحْزَنِي إِنَّا رَادُّوهُ إِلَيْكِ وَجَاعِلُوهُ مِنَ الْمُرْسَلِينَ﴾[1] كما أعطاها حقها من الميراث كقوله تعالى ﴿لِلرِّجَالِ نَصِيبٌ مِمَّا تَرَكَ الْوَالِدَانِ وَالْأَقْرَبُونَ وَلِلنِّسَاءِ نَصِيبٌ مِمَّا تَرَكَ الْوَالِدَانِ وَالْأَقْرَبُونَ مِمَّا قَلَّ مِنْهُ أَوْ كَثُرَ نَصِيباً مَفْرُوضاً ﴾[2] وأمرها بالحجاب الذي يظنون أن النساء مكرهات على ارتدائه وهو في الحقيقة كي لا يتعرضن للأذية كقوله تعالى ﴿يَا أَيُّهَا النَّبِيُّ قُل لِّأَزْوَاجِكَ وَبَنَاتِكَ وَنِسَاءِ الْمُؤْمِنِينَ يُدْنِينَ عَلَيْهِنَّ مِن جَلَابِيبِهِنَّ ذَٰلِكَ أَدْنَىٰ أَن يُعْرَفْنَ فَلَا يُؤْذَيْنَ وَكَانَ اللَّهُ غَفُورًا رَّحِيمًا ﴾[3] ولا ننسى وصاية الرسول ﷺ في خطبة الوداع بقوله "{استوصوا بالنساء خيرا} رواه البخاري.."[4]. لم يتوقف الأمر عند هذا الحد فنجد الأكثر سوءا عندما يظهر محمود وهو يقنع بيتر بالإنضمام لمنظمة إرهابية.

(الشكل11) لقطة شاشة من كرتون "Family guy " ويظهر فيها محمود يخبر أصدقاءه بضرورة انضمام بيتر لهم

[1] : سورة القصص ، الأية 7.

[2] : سورة النساء ، الآية 7 .

[3] : سورة الأحزاب ، الآية 59 .

[4] : إسلام ويب ، اهتمام النبي صلى الله عليه و سلم بالمرأة ، نقلا عن الرابط :
https://www.islamweb.net/ar/article/181335/اهتمام-النبي-صلى-الله-عليه-وسلم-بالمرأة ، بتاريخ 2023/04/26 ، سا 16:09

فيخبر محمود أصدقاءه بأن "بيتر سيساعدهم في تفجير جسر بأمريكا. كما أن بيتر يخبر أصدقاءه الأمريكيين بالأمر بشكل عفوي وكأنه لا يعلم هدف تلك المنظمة والذين يشكون بأمرها. من ثم يطلبان من بيتر أن يتجسس على المنظمة ليعلموا ما هو هدفها التالي، وخلال اجتماع المنظمة يتم كشف أمر فيجبر على قيادة السيارة ليظهر هنا مشهد عنصري حيث يسمح فقط لذوي البشرة البيضاء بالعبور من خلال ذلك الجسر وبعد عبوره يأمره محمود بالتوقف ليجهز المتفجرات ولكن في النهاية يتم القبض عليه وهنا يتلقى "بيتر" الشكر من قِبَلِ صديقه الشرطي ويخبره بأنه بفضله تم القبض على ثلاثين إرهابي وأن كل العرب من الطبقة المتوسطة في المدينة سيكونون تحت الإشتباه مظهرين بهذا أن الإسلام والعرب هم عبارة عن إرهابيين، متخلفين همجيين، يعاملون المرأة بتحقير واستغلال فقط.

(الشكل12) لقطة شاشة من كرتون "Family guy " ويظهرالشرطي وهو يحدد لون بشرة "بيتر" إن كان ضمن الألوان التي يسمح لها بالعبور

(الشكل13) لقطة شاشة من كرتون "Family guy " ويظهر صديق بيتر الشرطي وهو يبلغه بأنه بفضله قبض على الإرهابيين وكل العرب في المدينة تحت الإشتباه

وكل هذه الأفكار إذا غرست بعقل طفل أمريكي أو غربي عموما لنا أن نتخيل مدى الكره والعنصرية التي سيحملها اتجاه العرب. وبالوقت ذاته إذا شاهدها طفل عربي فإما سيحتقر ثقافته أو سيظن أن كل الأمريكيين هم أشخاص سيئون يظنون بالعرب ظن السوء ويأخذ صورة سيئة عن كل شخص أجنبي غير مسلم. وهذا أخير أمر سيء رغم أنه ناذر الحدوث فالإسلام أمرنا باحترام جميع الناس مادامو لا يسعون لإلحاق الأذى بنا وذلك لتوصيل صورة جيدة عن الإسلام.

ونجد كذلك العديد من البرامج الأخرى أمثال "توم وجيري" الذي حمل العديد من المشاهد العنصرية اتجاه السود والهنود الحمر وكرتون "لوني تونز" الذي هو الأيضا أساء للسود بشكل واضح. وكل هذه المظاهر العنصرية تحرض على الكراهية وتضليل الحقيقة.

ثانيا: الإساءة للديانات (عائلة سيمبسونز The Simpsons أنموذجا)

<u>بطاقة تقنية</u>

- **(الإسم:** The Simpsons
- **عدد المواسم:** 34 موسم
- **عدد الحلقات:** 740 حلقة
- **مدة الحلقة:** من21 إلى 24 دقيقة
- **الشخصيات الرئيسية:** هومر: أب العائلة ويعمل كمسؤول سلامة في محطة سبرينغفيلد للطاقة النووية/ مارج بوفيه: الأم وربة بيت أمريكية/ بارت: صبي في العاشرة من العمر، يحب المقالب ويسبب المتاعب/ ليزا: فتاة عمرها ثمان سنوات ناضجة و ناشطة/ ماغي: طفلة رضيعة)[1]
- **ملخص القصة:** (هو مسلسل كرتون أمريكي، أنتجته شركة "فوكس FOX"، موجه للكبار عرض لأول مرة في 17 ديسمبر 1989م حصد العديد من الجوائز من بينها "جائزة نيكولودين لاختيار الأطفال للكرتون المفضل" سنة 2002م وجائزة "اختيار المراهقين لأفضل مسلسل رسوم متحركة" عدة مرات والقائمة طويلة. وهو يدور حول قصة عائلة تقيم في مدينة سبرينغفيلد وهي مدينة خيالية والتي تمثل العائلة الأمريكية بمحاسنها ومساوئها، وتناول مواضيع مختلفة تؤثر عليها كل هذا في قالب كوميدي).[2]

---

[1] : ينظر: ويكيبيديا ، ذا سيمبسونز ، نقلا عن الرابط: https://ar.wikipedia.org/wiki/ذا_سيمبسونز ، بتاريخ: 2023/04/14، سا 23:20.

[2] : ينظر: المرجع نفسه.

تحليل النموذج: رغم أن هذا العمل من المفترض أنه موجه للكبار فكما يبدوا من الجوائز التي نالها أنه كان المفضل لدى الأطفال والمراهقين. هذا العمل تضمن العديد من الحلقات المسيئة للديانات.

في حلقة 16 من الموسم 21 بعنوان "The Greatest Story Ever D'ohed"[1] والتي تدعو لتوحيد الديانات جميعها، حيث يظهر "هومر" الذي يبدو كشخص لا ينوي أن يتدين فيقرر صديق له أن يصطحبه وعائلته لفلسطين والتي دعوها خلال الحلقة بغير مسماها وهو إسرائيل ولكنه يرفض ذلك بحجة أن المكان عبارة عن بؤرة حرب وليس فيها كازينوهات أو لحم خنزير ولكن زوجته تقنعه بالذهاب فيزورو فلسطين .

(الشكل14) لقطة شاشة من كرتون "The simpsons" ويظهر رفض هومر زيارة فلسطين

(الشكل15) لقطة شاشة من كرتون "The simpsons" يسمون فيها فلسطين بإسرائيل

يظهر أن هومر وأطفاله لا يهتمون بقداسة المكان حتى أن أطفالهم يعبرون من خلال المصلين المسلمين دون أي احترام لهم، وصوت الآذان يكون نوعا ما أشبه بالغناء استهزاءا به. وفي لقطة يكون فيها هومر تائها في الصحراء ينزل عليه كائنات من السماء من المفترض أن تكون الملائكة والتي تبلغه بأنه المسيح المختار لتوحيد الديانات ولكن المهين في الأمر أنهم شبهوا الملائكة بالخضار استهزاءا بهم. وبالعودة لنقطة توحيد الديانات نجد أن

[1] : تمت مشاهدة الحلقة من خلال: Cima4U ، مشاهدة أنمي The Simpsons موسم 16- الحلقة رقم 19، نقلا عن الرابط : https://tv.cima4u4.online/Episode/16527-%D9%85%D8%B4%D8%A7%D9%87%D8%AF%D8%A9+%D8%A7%D9%86%D9%85%D9%8A+The+Simpsons+%D9%85%D9%88%D8%B3%D9%8521-68234.html ، بتاريخ 2023/04/26 ، سا 17:45.

هومر السكير أصبح المسيح المبعوث ليوحد الديانات تحت مسمى ديانة "كرستيسوهود" حيث تتوحد الديانات على شيء مشترك،والدجاج هو الطعام المفضل لدى جميع الديانات.

(الشكل16): لقطة شاشة من كرتون "The simpsons" ويظهر الملائكة على شكل خضار تبلغ هومر بأنه المختار

(الشكل17): لقطة شاشة من كرتون "The simpsons" ويظهر هومر وهو يحدث الناس بالمسجد الأقصى

في هذا تحقير للديانات حيث يظهر أن الأكل هو الفارق الوحيد بين الديانات. رغم أن هذه الحلقة منعت من العرض في التلفاز إلا أنني تمكنت من مشاهدتها بسهولة على الإنترنت وبالترجمة أيضا، أي أن أي شخص يمكنه مشاهدتها في أي وقت كان فلا نسميها ممنوعة من العرض كليا.

ليست الحلقة الوحيدة حيث نجد حلقة أخرى بعنوان" Thenx God , It's dooms day" وهي الحلقة 19 من الموسم 16[1]، والتي تتحدث عن يوم القيامة وفيها مشاهد جد مسيئة للديانات. حيث تبدأ الأحداث عندما يخاف "هومر" من يوم البعث بعد أن شاهد فيلم في السينما يتحدث عن أن الأخيار قبل يوم القيامة يرفعون للسماء ليبقى فقط المذنبين ليعيشوا أهوال يوم القيامة. يبدأ في البحث في الكتب التي تتحدث عن يوم القيامة ويقوم بعدة حسابات ليتوصل في الأخير لموعد يوم الحساب المحدد والذي هوفي الحقيقة

[1]: تمت مشاهدة الحلقة من خلال:Cima4U ، مشاهدة أنمي The Simpsons موسم 16- الحلقة رقم 19، نقلا عن الرابط: https://tv.cima4u3.shop/Episode/16523-%D9%85%D8%B4%D8%A7%D9%87%D8%AF%D8%A9+%D8%A7%D9%86%D9%85%D9%8A+The+Simpsons+%D9%85%D9%88%D8%B3%D9%85+16-68153.html ، بتاريخ 2023/04/26 ، ساعة 18:45.

(الشكل18): لقطة شاشة من كرتون "The simpsons"
ويظهر فيها هومر وهو خائف من يوم البعث

(الشكل19): لقطة شاشة من كرتون "The simpsons"
ويظهر فيها هومر وهو يحدد موعد يوم القيامة

من الغيبيات التي لا يعلم أجلها إلا الله سبحانه وتعالى و ذلك في قوله ﴿يَسْأَلُونَكَ عَنِ السَّاعَةِ أَيَّانَ مُرْسَاهَا قُلْ إِنَّمَا عِلْمُهَا عِنْدَ رَبِّي لَا يُجَلِّيهَا لِوَقْتِهَا إِلَّا هُوَ ثَقُلَتْ فِي السَّمَاوَاتِ وَالْأَرْضِ لَا تَأْتِيكُمْ إِلَّا بَغْتَةً يَسْأَلُونَكَ كَأَنَّكَ حَفِيٌّ عَنْهَا قُلْ إِنَّمَا عِلْمُهَا عِنْدَ اللَّهِ وَلَكِنَّ أَكْثَرَ النَّاسِ لَا يَعْلَمُونَ﴾[1]. يحاول "بيتر" أن يقنع الناس بذلك لكنهم يتجاهلونه ولكن حينما تتحقق بعض علامات القيامة الغريبة نوعا ما كتساقط النجوم والذين هم فنانين نجوم وقعوا من أعلى منطاد، فيصدقه الناس ويتفقون معه على صعود جبل من المفترض أنهم سيرفعون منه للسماء، ولكن لا يحدث شيء فيبدأ الناس بالسخرية منه وإهانته. بعد فترة يدرك بأنه أخطأ في الحسابات وأن يوم القيامة سيكون بعد نصف ساعة. يحاول إقناع عائلته لكنهم لا يصدقونه ويعودون للنوم بينما هو يغادر للجبل ثانية وفعلا يرفع للسماء ويدخل الجنة. ولكنه يود أن يحظر عائلته التي تكون في الأرض تواجه أهوال يوم القيامة. وهنا يظهر أكثر مشهد مهين والذي يصور الذات الإلهية والعياذ بالله ويظهر وهو يكلمه بطريقة حقيرة ويهدده أيضا كي يسمح له بالنزول لعائلته وتأجيل يوم القيامة. كما يظهر مشهد يقول فيه تجسيد الإله بأنه أنزل ابنه للأرض وأنه جن بعد ذلك والذي يقصد به المسيح عيسى عليه السلام.

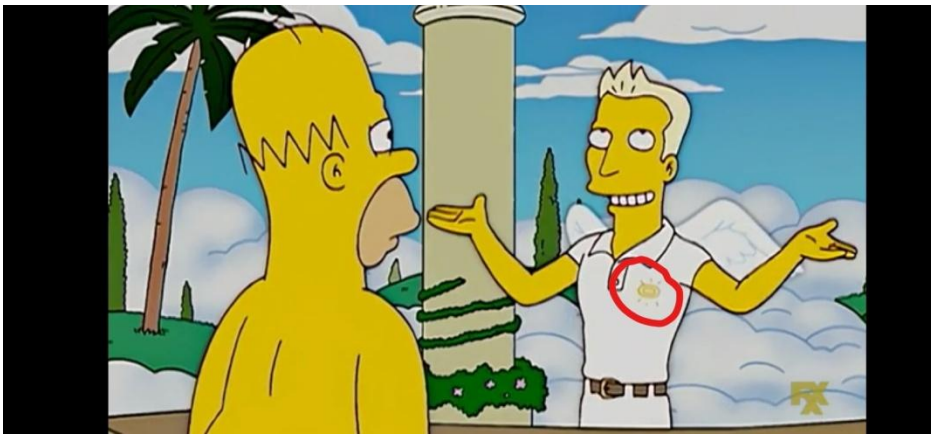
(الشكل20): لقطة شاشة من كرتون "The simpsons" ويظهرهومر وهو يتحدث لله والعياذ بالله

(الشكل21): لقطة شاشة من كرتون "The simpsons" يجسد فيه النبي عيسى على أنه ابن الله

[1]: سورة الأعراف ، الآية 187 .

بعد ذلك يخرب "هومر" الجنة بسبب غضبه لهدور بعدها بينه وبين ما يصورونه على أنه الله حوار ليصل إلى اتفاق معه بأن يعود "هومر" للأرض ويؤجَّل يوم البعث وتعود الحانة التي تحولت سابقا لمحل بيع سوشي بسبب ادعائه الأول وخوف صاحب الحانة من الحساب ليقوم ببيعها. فيتناول الخمر ويقول بأن هذه هي الجنة.

كل الديانات السماوية تؤمن بيوم البعث ولو اختلفت الإعتقادات بشأنه، وهذه الحلقة أهانت هذا اليوم العظيم وأهانت الملائكة وصورت الذات الإلهية الجليلة والعظيمة كهيئة البشر. وكل هذا فيه تحقير وإساءة للديانات وجعلها محط سخرية وفكاهة. بغض النظر عن الرمز الماسوني الذي نجده حاضرا في ملابس أهل الجنة.



(الشكل22): لقطة شاشة من كرتون "The simpsons" ويظهر رمز العين الواحدة الماسوني

وبالطبع نجد العديد من أفلام الكرتون الأخرى التي مست العقائد الدينية كـ"توم وجيري" الذي هو الآخر صور يوم البعث وجسد الملائكة بصورة الكلب والعياذ بالله. دون احترام للأديان ومعتقداتها ومقدساتها.

III. الرسائل الحركية والبصرية

أولا: حركات ومشاهد تبث العنف (هجوم العمالقة أنموذجا).

بطاقة تقنية

- **الإسم:** ("هجوم العمالقة" بالإنجليزي "Attack on Titan
- **عدد المواسم:** 3 مواسم والموسم الرابع قيد العرض إضافة إلى الأفلام والأوفا* المتعلقة به
- **عدد الحلقات:** الموسم الأول 25ح /الموسم الثاني 12ح /الموسم الثالث 22ح/ الموسم الرابع28 حلقة و لا يزال مستمرا حتى سنة 2023)[1]
- **مدة الحلقة:(** 24 دقيقة
- **الشخصيات الرئيسية:** إيرين ييغر: الشخصية الرئيسية في الأنمي يملك قدرة التحول لعملاق/ ميكاسا أكرمان: أخت إيرين بالتبني/ أرمين أرلر: صديق إيرين وميكاسا/ ليفاي: من أقوى شخصيات قوى الإستطلاع ضمن الأنمي/إيروين سميث: القائد الثالث عشر لفيلق الإستطلاع /هانجي: القائدة الرابعة عشر ضمن فيلق الإستطلاع/آني ليونهارت: عضو سابق ضمن الشرطة العسكرية / راينر براون:البطل الرئيسي لمارلي ضمن الأنمي/ ساشا:كانت عضوا ضمن فريق الإستطلاع / غابي: ابنة عم راينر وتخدم ضمن جيش المارلي/بيك: تمتلك قوة عملاق العربة/ زيك: أخ إيرين: يمتلك قدرة التحول للعملاق الوحش والسيطرة على العمالقة الآخرين).[2]

---

* : الأوفا : حلقات الأنمي التي تباع على هيأة أشرطة فيديو أو أقراص مدمجة للمشاهدة المنزلية ولا تذاع على التلفاز أوالسينما، وعادة ما تكون حلقات (الأوفا) قليلة وتحكي قصصا جانبية من أنميات أصلية، وقد تقدم قصصاجديدة تنتج على غرارها مسلسلات أنمي كاملة فيما بعد. (حيدر محمد الكعبي، الأنمي وأثره في الجيل العربي، ص31.)

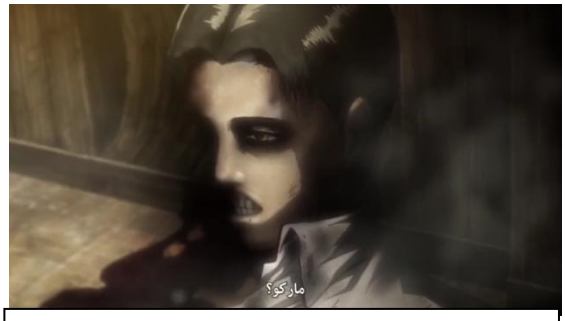
[1] : ينظر: أطروحة ، تقرير أنمي هجوم العمالقة ، نقلا عن الرابط :https://utruha.com/تقرير-أنمي-هجوم-العمالقة/ . بتايخ: 2023/04/27 . سا21:17

[2] : ينظر : أطروحة، قصة أنمي هجوم العمالقة Attack on Titan و شخصياته ، نقلا عن الرابط : https://utruha.com/قصة-انمي-هجوم-العمالقة-attack-on-titan/ ، بتاريخ 2023/04/26 سا 23:35

- **ملخص القصة:** (هو أنمي تم استخلاصه من المانجا التي ألفها هاجيمي إيسايا ما، وهو قصة خيالية حيث الناس يعيشون خلف 3 أسوار ليحتمو من العمالقة خلف الأسوار إلى أن دمر عملاق ضخم الجدار الأول وهو جدار ماليه ومن هنا تبدأ القصة حيث قرر إيرين ومن معه أن ينتقمو من العمالقة بانضمامهم لفيلق الاإستطلاع الذي يختص بالقضاء على العمالقة. وهذا الأنمي من تصنيف أكشن، دراما، خارق للطبيعة، رعب)[1]

تحليل النموذج: نظرا لكثرة الحلقات وتوفر أفلام تلخص مضمون المواسم فقد أخذت كنموذج فيلم ينتمي للأنمي وهو عبارة عن ملخص للمواسم التي تسبقه [2]. هذا الأنمي بالفعل قادر على التأثير بشكل رهيب، ويتفوق بطبيعة الحال من عدة نواحي على الكرتون الأمريكي. حتى أن هناك فرق بين مشاهد العنف في الكرتون الأمريكي وفي الأنمي الياباني

(الشكل23): لقطة شاشة من كرتون "Family guy " ويظهرمشهد عنيف و دموي



(الشكل24): لقطة شاشة من أنمي "هجوم العمالقة" يظهر شكل جثة مأكول نصفها.

قصة الأنمي تدور حول مجموعة من الوحوش العملاقة التي تهجم على البشر وتلتهمهم وتلك المشاهد تصور بطريقة جد مؤثرة دون تمويه كما تصور الجثث وكأنها فعلا حقيقية، حتى لون الدماء يبدو كلون الدم الحقيقي . ولا ننسى بالذكر العنف اللفظي كالتهديد بالقتل

[1] : ينظر : أطروحة ، تقرير أنمي هجوم العمالقة ، نقلا عن الرابط :https://utruha.com/تقرير-أنمي-هجوم-العمالقة/ . بتاريخ : 2023/04/27 . سا21:17.

[2] : تمت المشاهدة من خلال ، أنمي سلاير ، أنمي فيلم shingeki no kyojin كاملة ، نقلا عن الرابط : https://o.anime-slayer.com/episode/انمي-فيلم-shingeki-no-kyojin-chronicle-كاملة ، بتاريخ 2023/04/27 ، سا 04:53.

(الشكل25): لقطة شاشة من أنمي "هجوم العمالقة" تظهر تمزيق "إيرين" بعد تحوله لوحش لحم وحش آخر

(الشكل26): لقطة شاشة من أنمي "هجوم العمالقة" تظهر "ايرين" وهو يتوعد بقتل أحد الوحوش

المشاهد فيه حتما لا تناسب الأطفال وحتى المراهقين بالرغم من أن به صفات أخرى جيدة كالحث على التعاون والدفاع عن الأرض والسعي لتحقيق السلام وغيرها الكثير. ولكن نحن نختص في بحثنا هذا تأثيره على الأطفال في مراحل الطفولة المختلفة. المتابعين للأنمي يشهدون بأن الأنمي ليس للأطفال وفئة كبيرة من هؤلاء المتابعين هم مراهقين باعتقادهم أن الأنمي لا يناسب الأطفال بمعنى الأقل من عشر سنوات تقريبا بينما نجد في التصنيف العمري هذه الأنواع تكون لما فوق سن 17 سنة. كما نرى الحركات الصعبة التي ينفذها الأبطال واستعمالهم السلاح. وليس فقط هجوم العمالقة فهناك أنميات أخرى كثير تحمل الكثير من مشاهد العنف كفيلم "The witcher: Nightmare_of_the_wolf"[1] والذي يظهر فيه وحش بهيئة نبات الراتان وهو يقضي على عائلة كاملة بطريقة وحشية

(الشكل26) لقطة شاشة من فيلم :The witcher Nightmare_of_the_wolf يظهر هجوم وحش الراتان على أب الأطفال أمام أعينهم في مشهد دموي

(الشكل27)) لقطة شاشة من فيلم :The witcher Nightmare_of_the_wolf يظهر جثة مخيفة تخرج عينها من رأسها

[1] : تمت المشاهدة من خلال ، أنمي سلاير ، فيلم: The witcher Nightmare_of_the_wolf ، نقلا عن الرابط https://o.anime-slayer.com/episode/فيلم-the-witcher-nightmare-of-the-wolf ، بتاريخ 2023/05/01 ، سا 11:24

ورغم أن هذه الفئة من الأفلام مصنفة ضمن تصنيفات لا تناسب الأطفال إلا أنها تتوفر على تطبيقات الأنمي التي يشاهدها جميع الفئات العمرية وخاصة المراهقين الصغار.

ثانيا : المشاهد اللاأخلاقية والممنوعات

<u>بطاقة تقنية :</u>

- **(الإسم:** American dad
- **عدد المواسم:** 19 موسم
- **عدد الحلقات:** 342 حلقة (حتى 6 ديسمبر 2022)
- **مدة الحلقة:** حوالي 21 دقيقة) [1]
- **الشخصيات الرئيسية:** (ستان سميث: بطل العمل وعميل في وكالة المخابرات الأمريكية / فرانسيس سميث: هي زوجة ستان / هايلي سميث: إبنة ستان وتبلغ من العمر 18 سنة / ستيفن أنيتا سميث: هو إبن ستان ويبلغ من العمر 14 سنة / روجر: كائن فضائي / كلاوس هيسلر: سمكة ذهبية / جيف فيشر: صديق وزوج هايلي ابنة ستان .
- **ملخص العمل:** هو مسلسل كرتوني كوميدي للكبار من تأليف "مايك باركر Mike Barker" ، "سيث ماكفرلان Seth Macfarlane " و"مات ويتزمان Matt Weitzman " ويتحدث عن عائلة سميث غريبة الأطوار)[2].

<u>تحليل النموذج:</u> هذا النموذج يحمل كل ما هو مرفوض في ثقافتنا ورغم أنه أيضا موجه للكبار إلا أن الأطفال يشاهدونه أيضا. فنجده في الكثير من الحلقات يتناولون الخمور بأنواعها كبيرا وصغيراوالذي هو محرم عندنا نظرا لقوله تعالى ﴿ **يَا أَيُّهَا الَّذِينَ آمَنُوا إِنَّمَا الْخَمْرُ وَالْمَيْسِرُ وَالْأَنصَابُ**

---

[1] : ينظر : ويكيبيديا، American Dad ، نقلا عن الرابط: https://fr.wikipedia.org/wiki/American_Dad ، بتاريخ 2023/04/26 ، سا 16:14 .

[2] : ينظر : ينظر : ويكيبيديا، American Dad ، نقلا عن الرابط:
https://fr.wikipedia.org/wiki/American_Dad، بتاريخ 2023/04/26 ، سا 16:14 .

وَالْأَزْلَامُ رِجْسٌ مِّنْ عَمَلِ الشَّيْطَانِ فَاجْتَنِبُوهُ لَعَلَّكُمْ تُفْلِحُونَ ﴾ [1] والطفل سيشاهد الخمر على طاولات الطعام فمثلا في إحدى الحلقات نرى "فرانسيس" تتناول الخمر مع صديقتها وابنتها "هايلي" التي تبلغ 18 سنة فقط . هنا سيستغرب الطفل وتتصادم قيمه الدينية بالقيم التي يراها على الكرتون. اللباس الغير محتشم هو أيضا نراه كثيرا في هذا العمل سواءا كانو رجالا أم نساء ففي مشهد نجد "ستان" يرتدي ملابس داخلية في المنزل أمام أم زوجته

(الشكل28) لقطة شاشة من كرتون "American dad" فيها تشرب فرانسيس الخمرمع صديقتها

(الشكل29) لقطة شاشة من كرتون "American dad" فيها يلبس"ستان ملابس داخلية أمام أم

وهو يخالف ما ينص عليه الإسلام الذي يحثنا على الإحتشام فنجد في هذا الكرتون تكثر مشاهد العري التي من المفترض ألا يتعرض لها الطفل. ولا ننسى بالذكر المشاهد المخلة بالحياء والتي تستعمل بشكل كبير جدا والإيحاءات الجنسية. هذه الأمور التي تثير غرائز الطفل وتشوش معتقداته الذي سيتصادم مع الثقافة الإسلامية في مجتمعنا وهذا سيسبب له مشاكل نفسية كبيرة نتيجة الكبت أو سينحرف دون أي اكتراث للقيم الدينية خصوصا إذا لم يُلَقِّنْهَا إياه محيطه بالشكل الصحيح. وكذلك الكلام الخادش للحياء ففي مشهد بالحلقة 8 من الموسم 18 تقول "هايلي" كلام غير محترم لأبيها[2]

[1] : سورة المائدة، الآية 90 .

[2] : تمت المشاهدة بواسطة اليوتيوب : نقلا عن الرابط https://youtu.be/9lVkh1FjHHI بتاريخ 2023/04/29 سا 18:03 .

(الشكل30): لقطة شاشة من كرتون "American dad" فيها يتناول ستان رفقة عائلة الخمر وابنته تقول له كلاما خادشا للحياء .

بعيدا عن شخصية الفضائي التي تتخذ عدة شخصيات بين الذكورة والأنوثة، الأمر الذي به نوع من التشجيع على المثلية والتخنث. وطبعا ليس هو الوحيد. بل خلال بحثي صادفت العديد من النماذج منها الأنمي الياباني والكرتون الأمريكي ولكن لا يمكننا إدراجها في البحث ولكن هناك العديد من التصنيفات في الانمي الياباني كالرومنسي والحريم تتضمن مشاهد جد فاضحة كالعري والمشاهد المخلة بالحياء ونظرا لأسلوب الرسم الياباني فستكون أكثر واقعية من الكرتون الغربي ذو الطابع الهزلي. وهذه الأنميات ببساطة تتوفر على الإنترنت وبتطبيقات عرض مسلسلات وأفلام الأنمي كـ"Anime Slayer"

من أمثلة الانمي الذي يحمل مشاهد غير لائقة فيلم بعنوان " The Witcher:Nightmare of the wolf" رغم أنه ليس من فئة "حريم" أو "رومنسي" أو غيرها من التصنيفات التي تتضمن المشاهد الخادشة للحياء بل هو من تصنيف "أكشن" إلا أنه يحمل الكثير من المشاهد الغير لائقة والألفاظ البذيئة وحتى الكحول والتدخين وهذا من

(الشكل31) لقطة شاشة من فيلم :The witcher Nightmare_of_the_wolf يظهر فيه البطل يدخن و يشرب الخمر

(الشكل32) لقطة شاشة من فيلم :The witcher Nightmare_of_the_wolf يظهر فيه البطل و هو يدعو أصدقائه ليتناول الخمر

شأنه أن يكون طفلا ذو تفكير منحرف الأمر الذي يتمخض عنه الكثير من المشاكل مستقبلا كالإبتعاد عن العقيدة الدينية واتباع الشباب لغرائز هم فقط. ولا ننسى جرائم الإعتداء الجنسي والعلاقات الغير شرعية المحرمة في الإسلام.

طبعا نحن لا نعمم هذا على كل الأعمال الكرتونية الغربية إلا أنه بالنظر لاختلاف الثقافات سيكون هناك نوع من الغزو الفكري و غرس للأفكار الغريبة عن ثقافتنا من بينها ما درسناه في هذا المبحث.

المبحث الثاني: سبل تجنب الوقوع في إيديولوجيا أفلام الأنمي والكرتون

من خلال هذا المبحث سنحلل بعض النماذج العربية كما سنقدم إقتراحات تساهم في حماية الطفل من الوقوع في أخطار مشاهدة الرسوم المتحركة وذلك استنادا على ما تم دراسته في الفصول السابقة لنوضح أهمية الإنتاج المحلي للرسوم المتحركة في الأخير.

I. دراسة لبعض التجارب العربية

رغم أن الإنتاج العربي يكاد يكون شبه منعدم، إلا أننا نجد بعض الأعمال العربية التي يمكن أخذها كنموذج. هذا أمر جيد نوعا ما حيث أن الإنتاجات العربية تكون أقرب لثقافة الطفل وقيمه ومبادئه لذا من المريح تقديمها للطفل. ومن خلال ما يلي سنتناول بعض النماذج من الرسوم المتحركة العربية التي تعرض على قناة "ماجد".

أولا: منصور أنموذجا:

بطاقة تقنية

- **(الإسم:** منصور
- **عدد المواسم:** 05 مواسم.
- **عدد الحلقات:** 93 حلقة.
- **مدة الحلقة:** 15 دقيقة.

- **الشخصيات:** منصور: الشخصية الرئيسية في المسلسل/ سالم: صديق منصورو عبيد المقرب/ عبيد: صديق سالم ومنصور المقرب وهو من يسبب المشاكل عادة/ خالد: هو والد منصور/ مريم: والدة منصو/ سارة: شقيقة منصور الصغرى/ صقر: هو جد منصور/ ناصر: الأخ الأكبر لمنصور/ تركي: صديق منصور وهو ابن خالة سالم من أصل سعودي/ شما: ابنة عم منصور/ طارق: زميل منصور في الصف يغار منه كثيرا لكنه أحيانا يصبح طيبا معه.)[1]
- **ملخص القصة:** (مسلسل منصور هو مسلسل رسوم متحركة إماراتي من تأليف "راشد الهرمودي" وإنتاج شركتي "أيس أنيميشين ice animation" و"يوزا ديجيتال yowza animation" باللهجة الإماراتية عرض لأول مرة سنة 2013 على قناة "سما دبي " 2019. وهو يتناول مغامرات الفتى منصور البالغ من العمر عشر سنوات مع أصدقائه وعائلته، فيعلم منصور المشاهدين أخلاقا ودروسا مهمة خلال مشواره.)[2]

تحليل النموذج: في تحليل هذا النموذج سنتناول بضع مقاطع من حلقاته والتي تتضمن بعض من العبر ومنها الحلقة الأولى من الموسم الثاني والتي هي بعنوان "واجه خوفك" حيث يتجه الأطفال للمنتزه المائي لتجربة الألعاب المائية لكن "سالم" يخاف من تجربة إحدى الألعاب هناك ويرضى بالألعاب البسيطة فقط، لكنه في الأخير يواجه خوفه ويجرب تلك اللعبة ليكتشف أنها ممتعة وليست مخيفة كما كان يعتقد. وهنا يتعلم الأطفال أن عليهم مواجهة مخاوفهم وعدم العيش معها وكأنها أمر لا مفر منه.[3]

---

[1] : ينظر : منصور (مسلسل كرتوني) ، ويكيبيديا ، نقلا عن الرابط :
https://ar.wikipedia.org/wiki/منصور_(مسلسل_كرتوني) بتاريخ 2023/04/03 سا 23:38 .

[2] : ينظر: المرجع نفسه.

[3] : تمت المشاهدة من خلال : اليوتيوب ، منصور / واجه خوفك S2 E1 ، نقلا عن الرابط:
https://youtu.be/fXaE1WvcF88 ، بتاريخ 2023/04/07 سا 18:47.

(الشكل33) لقطة شاشة من كرتون "منصور" تظهر "سالم" يحاول أن يتخطى خوفه من تجربة الألعاب المائية

كذلك في الحلقة الثامنة من الموسم الثاني والتي بعنوان "طعم الشهرة" والتي يشارك فيها كل من "سالم" و"تركي" في مسابقة ليكونا الوجه الإعلاني لمشروب "بينغو بوب" وبالتالي يكونان متنافسين على اللقب. لكن سالم يرى مدى لهفة صديقه تركي على الفوز فيساعده سرا ويفوز تركي لكنه يتعرض لآلام في بطنه بسبب ضغطهم عليه ليشرب الكثير من العصير من أجل الإعلان، وفي الأخير في مقابلة له يعترف بأن سالم ساعده في كتابة المقال وأنه لا يريد المشاركة أكثر في ذلك.

من هذا يتعلم الطفل كيف أن تحقيق الشهرة ليس أهم ممن حولك من أصدقاء وأن ثمن السعي بشدة للشهرة قد يكون غال نوعا ما كما أنه لا يجب ان يتعالى المرء على صديقه بسبب أنه يتفوق عليه في شيء ما.[1]

(الشكل34) لقطة شاشة من كرتون "منصور" يعتذر فيها "تركي" على تعاليه على صديقه

(الشكل35) لقطة شاشة من كرتون "منصور" يشكر فيها "تركي" صديقه "ساله" على مساعدته

[1] : تمت المشاهدة من خلال : اليوتيوب ، مسلسل منصور/ طعم الشهرة ، نقلا عن الرابط https://youtu.be/RRBKLsX6iHM بتاريخ 2023/04/05 سا 14:15 .

وفي الحلقة رقم 3 الموسم الثاني بعنوان "الصديق الصدوق" اتجه الأصدقاء الثلاثة "منصور" و"سالم" و"عبيد" ليشاهدو فيلم كانو ينتظر ون عرضه على السينما بشوق ولكن قبل ذلك اضطر عبيد لزيارة طبيب الأسنان وتوجب على أصدقائه انتظاره، وبينما هم كذلك رأو شخصا يشبه عبيد يخرج من قاعة السينما وظنو أنه هو فشعرو بالإنزعاج منه لأنه شاهد الفيلم بدونهم، وبعد التقائهم بـ"عبيد" الحقيقي واجهوه بالأمر وأبدو انزعاجهم منه رغم محاولته لإقناعهم بأنه لم يفعل ذلك. بعد ذلك يتعرف "عبيد" على الفتى الذي يشبهه ويقرر بمساعدة "شما" أن يجريا تحدي سباق بين "عبيد" وصديقيه "سالم" و"منصور". يستهزئ الولدين بالأمر كون "عبيد" سمين و يتعب بسرعة فيعتقدان أنهما سيفوزان ولكن يكون شبيه عبيد عند نقطة النهاية فيتفاجآ بوصوله سريعا. ونفس الأمر يحدث في تحدي صعود الدرج ليعلما في النهاية الحقيقة ويعتذران من صديقهم على عدم الوثوق به. هنا يتعلم الطفل عدم التسرع في الحكم على الناس وخاصة الأصدقاء دون أن نسمع القصة من جانبهم، فليس كل ما نعتقد أن صحيح هو فعلا كذلك [1]

(الشكل36) لقطة شاشة من كرتون "منصور" فيها شما تعرف "منصور" و"سالم بخطئهما

(الشكل37) لقطة شاشة من كرتون منصور يعتذر فيها "سالم" و"منصور" من "عبيد"

[1] : تمت المشاهدة من خلال : يوتيوب، منصور / الصديق الصدوق S2 E3 ، نقلا عن الرابط https://youtu.be/PixLCpqoXRk ، بتاريخ 2023/04/07 سا 18:33.

ثانيا: حمدون أنموذجا

- **(الإسم :** حمدون... مرحبا الساع
- **عدد المواسم:** 1
- **عدد الحلقات:** 15
- **مدة الحلقة:** 22 دقيقة بحلقات منفصلة)[1]
- **(الشخصيات:** حمدون: الشخصية الرئيسية والتي تدور حولها أحداث المسلسل/ حمدة: شقيقة حمدون التوأم/ أم هلال: جدة حمدون/ أبو هلال: جد حمدون/ هلال: خال حمدون/ مها: خالة حمدون/ ياقوت: صديق حمدون و جاره/ ياسمين: أخت ياقوت الصغرى
- **ملخص القصة :** هو مسلسل كرتوني إماراتي من تأليف "عبد الله محمد الشرهان" (مؤلف ومبتكر الشخصيات) و"علي المهيري"(مؤلف) وإخراج "عبد الله محمد الشرهان" أيضا. وإنتاج "هيئة أبوظبي للسياحة والثقافة". باللهجة الإماراتية، وهو يعتبر أول مسلسل كرتوني كوميدي إماراتي موجه للأطفال. تتحدث القصة عن طفل إماراتي ولد ونشأ ببريطانيا بسبب عمل والده، ليعود إلى الإمارات لقضاء عطلة الصيف مع جديه، فيتعرض للعديد من المواقف التي تعرفه على عادات وتقاليد وقيم وطنه. وتعتبر شخصيته رمزا للتمسك والإعتزاز بالهوية الإماراتية.)[2]

<u>تحليل النموذج :</u> سنتناول في هذا الجزء بعضا من حلقات مسلسل حمدون ونستخلص الفوائد التي يكتسبها الطفل من البرنامج . ففي الحلقة 13 والتي بعنوان "ماثيو من بريطانيا" يظهر بأن "حمدون" كان ينتظر صديقه القادم من بريطانيا وكيف أخبر كل أصدقاءه في الحي بذلك ولكنهم لم يبدو أي سرور بذلك، وعند وصوله عرفه "حمدون" وأخته "حمدة"

[1] : ينظر : عبد الله الشرهان "حمدون"إلى مسلسل كرتوني بكلفة 2,5 مليون درهم ، نقلا عن الرابط : https://www.emaratalyoum.com/life/life-style/2008-11-08-1.180668 بتاريخ : 2023/03/26 سا 23:01

[2] : ينظر : المعرفة ، حمدون ، نقلا عن الرابط : https://www.marefa.org/حمدون . بتاريخ: 2023/04/03 سا 23:55

على جده وكذلك على الدجاجات التي يربونها والماعز والجمل وقد أعجب صديقهم بذلك، بعد ذلك زارو بيت صديقه "ياقوت" والذي بدى في البداية غير سعيد برؤية "ماثيو" ولكن بعد أن عرض عليه المساعدة في غسل السيارة اكتشف أن ماثيو شاب طيب. بينما باقي الأطفال في الحي فرفضو تماما أن يلعبو معه وقد شعر الأطفال بالحزن ولكن ابتكر "ماثيو" لعبة جديدة وبفضل "هلال" خال "حمدون" اقترب جميع أطفال الحي لتجربتها وهنا عرفو أن "ماثيو" طفل لطيف. من هذه الحلقة يتعلم الطفل أنه لا يجب الحكم على الإنسان من شكله أو جنسه أو بلده بل لابد من منحه فرصة ليعرف بنفسه وأخلاقه وكيفية تعامله والتي ستظهر معدن ذلك الشخص.[1]

(الشكل38): لقطة شاشة من كرتون "حمدون" تظهر نفور أصدقاء "حمدون" من صديقه الأجنبي "ماثيو"

(الشكل39): لقطة شاشة من كرتون "حمدون" يظهر فيها تصالح الأصدقاء مع "ماثيو" بعد تعرفهم عليه

كذلك نجد الحلقة الثانية بعنوان "أول يوم في الإمارات" يستيقظ الطفل حمدون مع آذان الفجر ويتجه مع جده وخاله للمسجد لأداء صلاة الفجر بينما أخته "حمدة" فتصلي مع خالتها في البيت، تعلمها خالتها كيفية الصلاة وكذلك تنظيم ثوب الصلاة بعد الإنتهاء. كما تساعد جدتها في تحظير الخبز، بينما "حمدون" فيتعلم كيف يطعم الدجاجات لكنه يحدث مشكلة بترك الدجاج يغادر الخم ، و من ذلك يتعلم درسا من جده . كذلك على العشاء يتعلم أن تناول الطعام بسرعة وشراهة أمر خاطئ. الحلقة هذه مليئة بالقيم والمبادئ الحسنة التي

[1] : تمت المشاهدة من خلال : اليوتيوب ، كرتون حمدون الحلقة 13 نقلا عن الرابط:
https://youtu.be/0DvJfzSi6es ، بتاريخ 2023/04/12 سا 17:56 .

يكتسبها الطفل من خلال مشاهدة الكرتون فعندما عطس "حمدون" علمته جدته أن يقول الحمد لله وكذلك عندما نجى من الدجاج الذي كان يلحق به. حتى وضع صوت الآذان بالمسلسل أمر محبب كونه يضم إحدى الرموز الدينية التي تميز الإسلام. وهذه كلها سلوكيات جيدة يكتسبها الطفل من خلال مشاهدة كرتون حمدون [1]

(الشكل40) لقطة شاشة من كرتون "حمدون" يظهر فيها "حمدة" وهي تتعلم الصلاة من خالتها

في حلقة التاسعة بعنوان "الصراحة راحة" وبينما "حمدون" يلعب مع صديقه "ياقوت" بالسيارة يفرغ شحنها فيبحثان عن مكان لشحنها ولا يجدان سوى مقبس خارج البيت فينزعان القابس هناك ثم يركبان شاحن السيارة وينسيا أن يعيداه مجددا ويسبب ذلك فساد الطعام بالثلاجة التي فصلاها عن التيار، يلوم جده وجدته الخادمة بدون ذنب. أما "حمدون" فيخاف أن يعترف بفعلته خشية أن يعاقباه ويرسلاه لوالديه خارج البلاد ولكن يقرر في الأخير أن يعترف ويجهز نفسه للعقاب لكن لم يكن العقاب كما توقع ويسر جداه لأنه قال الحقيقة بينما يتلقى عقوبة بسيطة كي لا يعيد فعلته ثانية. يتعلم الطفل من خلال هذه الحلقة كيف ان الكذب قد يؤذي الناس ومدى أهمية قول الحقيقة مهما كان.[2]

[1] تمت المشاهدة من خلال : يوتيوب ، كرتون حمدون الحلقة 2 ، نقلا عن الرابط: https://youtu.be/nIQQFknkm-M ، بتاريخ 2023/04/12 سا 16:46.

[2] : تمت المشاهدة من خلال : يوتيوب ، كرتون حمدون الحلقة 9 ، نفلا عن الرابط : https://youtu.be/pBhTcxhLJeM ، بتاريخ 2023/04/12 سا 17:30 .

(الشكل41): لقطة شاشة من كرتون "حمدون" لحظة نزع قايس الثلاجة ليشحن سيارته

(الشكل42) لقطة شاشة من كرتون "حمدون" يظهر فيها وهو يعترف بحقيقة ما فعل رغم خوفه من العقاب

ثالثا: النقيب خلفان أنموذجا

بطاقة تقنية:

- **الإسم:** النقيب خلفان
- **عدد المواسم :** 3 مواسم
- **عدد الحلقات:** 26 حلقة بالموسم 1/ 30 حلقة بالموسم 2/ 30 حلقة بالموسم 3
- **مدة الحلقة:** 20 دقيقة بحلقات منفصلة (كل حلقة لها موضوع جديد)[1]
- **الشخصيات:** النقيب خلفان: بطل المسلسل وهو نقيب حاد الذكاء/ المساعد فهمان: مساعد النقيب خلفان غبي ولكن طيب القلب/ الملازم مريم: هي وفانتومي يشكلان فريقا واحدا وهي ذكية جدا /فانتومي: روبوت ذكي يساعد مريم. وهناك شخصيات أخرى تظهر في مواسم أخرى: اللواء راشد/ العميد/ المساعد عامر/ النقيب فهد/ الزعيم/ الزعيم شهاب/ الدكتور كلاوس/ سارق الدمى/ المهندس طارق/ أنطوان ليستر.[2]
- **ملخص القصة :** هو مسلسل كرتوني من تأليف "المنتصر الشلبي" و"عمار دجا" وإنتاج "آي برودكشن ستوديو iPRODUCTION studios " وهو باللغة العربية الفصحى.

[1] : ينظر : مسلسل كرتون النقيب خلفان وفريق البحث الجنائي ، مجلة المحب للأطفال ، نقلا عن الرابط : https://www.kids.almo7eb.com/play-29525.html بتاريخ 2023/03/26 سا 18:38

[2] : ينظر : ويكيبيديا ، النقيب خلفان ، نقلا عن الرابط : https://ar.wikipedia.org/wiki/النقيب_خلفان#:~:text=النقيب%20خلفان%20%3Aبطل%20المسلسل%20وهو ,غبائه%20وشخصية%20في%20جميع%20المواسم. بتاريخ 2023/04/13 ، سا 16:43 .

يروي مغامرات النقيب خلفان وزملاؤه في القضاء على الشر في عالم أصبح فيه المجرمون أكثر دهاءا واحتيالا.[1]

- **تحليل النموذج :**

كرتون "النقيب خلفان" مختلف عن سابقيه فهو يحمل الكثير من الأحداث الشيقة التي تعلم الشجاعة ومواجهة المخاطر لكنه من الواضح أنه لا يناسب أطفال لما فيه من مشاهد خطيرة كالقفز من السطح واستعمال السلاح والحركات الخطيرة وهذا ما لا يجب أن يشاهده الأطفال في مرحلة الطفولة المتقدمة والمتوسطة ، حتى الأفكار التي يتضمنها أعمق من أن يفهمها الطفل. يستعمل اللغة العربية الفصحى في حلقاته وهذه نقطة إيجابية كونه يعلم الطفل اللغة العربية. ويثير تفكير وتحليل المشاهد لألغاز المخططات التي يقوم بها الأشرار مما يقوي القدرات التحليلية للطفل في ظل ثقافة لا تبتعد عن ثقافتنا ودون أي تشويهات للثقافة العربية أو إقحام أفكار غربية مضللة.

في حلقة الأولى من الموسم الثالث بعنوان "لغز الحفل" يظهر النقيب خلفان وقد وزع مهمات على كل من مريم وفهمان من أجل الحفل الذي سيقام في الفندق. ويظهر النقيب خلفان انزعاجه من الإستعمال المفرط للتكنلوجيا وتهميش الرقابة البشرية على جهاز الأمن وخلال الحفل يظهر أن هناك متسللا يخطط لفعل شيء ما، وبالفعل أثناء إلقاء النقيب خلفان لكلمته على الحضور انقطع التيار الكهربائي للحظات ثم عاد وقد شك النقيب خلفان بأن هناك خطب ما خاصة وأن اللواء راشد أحس بألم في عينيه عقب ذلك مباشرة ولكن هذا الأخير لم يصدق الأمر وأمره بالتوقف عما يفعله، بينما النقيب خلفان لم يهتم واستمر في البحث عن المتسلل حتى تم القبض عليه وهو يحاول أن يدمر المدينة بالصواريخ بعد أن أخذ بصمة عين اللواء راشد التي تعتبر هي وسيلة المرور لمنظومة الصواريخ الدفاعية.

[1] : ينظر : مسلسل كرتون النقيب خلفان و فريق البحث الجنائي الموسم الأول ، مجلة المحب الأطفال ، نقلا عن الرابط https://www.kids.almo7eb.com/play-29525.html بتاريخ : 2023/03/26 ، سا 18:30

في هذه الحلقة يمكن أن يستفيد الطفل من أن الشجاعة والإستمرارفي البحث عن الحقيقة بغض النظر عن العراقيل تحقق النجاح، كما أن الثقة بأعضاء الفريق والإيمان بقدراتهم أمر ضروري لتحقيق الأهداف المروجة.[1]

(الشكل43) لقطة شاشة من كرتون "النقيب خلفان تظهر لحظة محاولة سيطرة المتسلسل على النظام الآلي

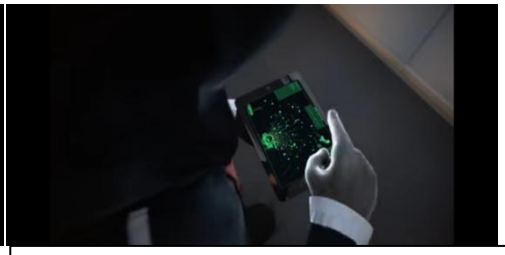
(الشكل44) لقطة شاشة من كرتون "النقيب خلفان" يظهر اعتراف اللواء راشد بأهمية ما قام به "النقيب

أما في الحلقة الرابعة من الموسم الثالث بعنوان "الرنين" يسعى أحد المخترقين لتشفير هواتف سكان المدينة جميعا من خلال إتصالات احتيالية ويسعى النقيب "خلفان" والملازم "مريم" والمساعد "فهمان" للقبض عليه وذلك من خلال التواصل مع صاحب شركة الإتصالات الذي بدى أنه لم يتأثر هاتفه بالقرصنة لكنه أبلغهم بأنه اتخذ الإجراءات اللازمة عند انتشار ظاهرة الرنين. وبعد فترة أبلغهم بأن نظام الشركة تعرض للقرصنة ويوجه أصابع الإتهام للمهندس "عاصم" الذي يستعمل يدا صناعية بسبب حادث أدى إلى بتر يده. وأكد أنه هو الذي قام بفحص وتحديث الأنظمة منذ فترة وجيزة وخلال تدقيق الملازم خلفان في فيديو كاميرة لمراقبة وفيديوالتهديد الذي أرسله المخترق للجميع في بادئ الأمر اكتشف أمرا ما فاتصلو بالمهندس "طارق" صاحب شركة الإتصالات ليستكملوالإجراءات المتبقية وهناك يدخل فهمان ويبلغ الملازم خلفان بأن هناك رسالة صوتية وصلت من نفس المخترق ولكن ذلك ما كان سوى خطة منهم للقبض على المجرم الخقيقي ألا وهوالمهندس طارق وكشف النقيب خلفان أمامه كيف أنهم اكتشفو أمره.

[1] تمت المشاهدة من خلال: يوتيوب ، النقيب خلفان 3 الحلقة 1 لغز الحفل-مدبلج فصحى، نقلا عن الرابط : https://youtu.be/lTlLKs3mEtA ، بتاريخ 2023/04/03 سا 01:59 .

وكيف أنه أخطأ حين حاول أن يوجه أصابع الإتهام للمهندس عاصم باستعمال يد صناعية خلال فيديو التهديد الذي أرسله للجميع لأن هذا الأخير يستعمل يدا صناعية متطورة يحركها بسهولة.

في هذه الحلقة وضحو كيف ان الهواتف تستحوذ على عقولنا وكيف أن هذا الحادث أدى إلى الإبتعاد عن الهواتف والإستمتاع بالواقع أكثر، كما أظهرو أن لكل خطة محكمة للمجرمين ثغرة يمكن كشف الجريمة من خلالها[1]



(الشكل45) لقطة شاشة من كرتون"النقيب خلفان" يظهر فيه المجرم وهو يهكر هواتف سكان المدينة

(الشكل46) لقطة شاشة من كرتون "النقيب خلفان" لحظة القبض على المجرم وفضح خطته

وفي الحلقة 13 من الجزء الثالث بعنوان "ملك الشطرنج" نجد أن عمدة المدينة قد تم اختطافه وقد أُرسل للنقيب "خلفان" ورفيقيه ظرفا به رقم وحجر من أحجار الشطرنج كلغز يجب حله لإيجاد مكان العمدة . يبدؤون التحقيق في الأمر و يعثرون على العديد من الإحداثيات المتسلسلة . ويتوصلون في النهاية لمكانه فينقله المساعد "فهمان" والملازم "مريم" للمشفى ولكن يلتقي "خلفان" بروبوت هناك يفرض عليه تحديا في لعبة الشطرنج، وأن عليه الفوز وإلا سيموت صديقيه والعمدة بسبب القنبلة الموقوتة التي زرعت بالسيارة التي غادرو بها. وهنا يقع النقيب خلفان في تحدي حاسم يتوجب عليه أن يعمل بذكاء لإنقاذ صديقيه والعمدة وفعلا يفوز في النهاية لهتوقف مؤقت القنبلة ويتوعد

[1] : تمت المشاهدة من خلال : يوتيوب ، النقيب خلفان 3 الحلقة 4 الرنين – مدبلج عربي ، نقلا عن الرابط https://youtu.be/6Fh2qKVaD-o ، بتاريخ 2023/04/04 سا 02:05 .

الروبوت بإيقاع الثعلب "خلفان" في تحد آخر بعد أن سجل أسلوب تفكيره في لعب الشطرنج. وينفجر المكان هناك لينجو النقيب خلفان في آخر لحظة.

في هذه الحلقة تظهر أهمية استخدام العقل والذكاء لحل المشكلات وأن التفكير الحكيم يصل لحلول حكيمة بدل استخدام القوة بتهور واستعجال دون إعمال العقل[1]

(الشكل47)لقطة شاشة من كرتون "النقيب خلفان" يظهر لحظة محاولة فك لغز حجر الشطرنج والأرقام

(الشكل48) لقطة شاشة من كرتون "النقيب خلفان" لحظة لعب مباراة شطرنج مع الآلي لإنقاذ

في ختام هذا المطلب نستخلص أن الرسوم المتحركة المحلية منافعها تفوق مضارها ومهما كان ستكون هي الخيار الأفضل بدل الرسوم المتحركة الغربية، فهي لا تحمل أي رموز أو أفكار مضللة أو مشوهة للعقيدة الإسلامية والعربية بالعموم عكس الغربية منها التي وضحنا سابقا كم الرسائل الغريبة التي تتضمنها، ولكن رغم ذلك هذا لا يعني أن يبقى الطفل لصيق مقعده لا يبتعد عنها وننتظر النتائج الإيجابية فقط. كما يجب التفريق بين ما يناسب الأطفال الصغار وبين ما لا يناسبهم، كما وضحنا في نموذج "النقيب خلفان".

II. *الحلول المطروحة لتفادي مخاطر الأنمي والكرتون*

وضحنا في فصول سابقة مدى الضرر الذي قد تلحقه الرسوم المتحركة والأنمي بالطفل حتى أننا درسنا في المبحث السابق جوانب مختلفة من عينات للرسوم المتحركة، ولذا

[1] : تمت المشاهدة من خلال : يوتيوب ، النقيب خلفان 3 حلقة 13 – ملك الشطرنج – مدبلج فصحى ، نقلا عن الرابط : https://youtu.be/iFon2q6W-mY ، بتاريخ 2023/04/12 سا 19:09 .

لابد لنا من اتباع جملة من الإجراءات لتجنب الوقوع في تلك السلبيات وهذا ما سنحاول تقديم حلول بشأنه.

أولا: مراقبة المحتوى المقدم للأطفال

مما لابد منه هو مراقبة محتوى البرامج التي يشاهدها الأطفال سواءا على التلفاز أم على الهاتف وبالأخص هذا الأخير. فالطفل يفضل أن يشاهد البرامج ذات الأحداث الشيقة أكثر من تلك الهادئة إشباعا لخياله، ولكن هو لا يدرك مدى تأثير ذلك على نفسيته، لذا لابد من القيام بجملة من الإجراءات الضرورية منها:

- ❖ تحديد برامج الأطفال المناسبة لسنه ليشاهدها الطفل على التلفاز، ويستحسن اختيار البرامج الكرتونية ذات المحتوى التعليمي الهادف
- ❖ لا بأس ببرامج تتضمن الخيال لكن في حدود المعقول ويجب أن يكون خيالا يناسب المراحل العمرية للطفل ولا يتضمن العنف.
- ❖ حظر جميع القنوات التي تبث برامج العنف والمشاهد اللاأخلاقية حتى فيما يخص برامج الكرتون اللطيفة التي لا يظهر أنها تقدم محتوى لاأخلاقي خفي، لذا يجب حظر أي شيء قد يشوه عقيدة الطفل وأخلاقه.
- ❖ يستحسن الجلوس مع الأطفال أثناء مشاهدتهم لبرامج الكرتون والإطلاع على ما يشاهدونه ومناقشتهم بشأنه، مثلا نشجعهم على فعل السلوكيات الإيجابية ونوضح لهم أهمية التحلي بها، وفي الوقت ذاته ننهاهم على السلوكيات السلبية ونشير لمدى شناعة ممارستها وكيف تضره وتضر من حوله أيضا. ذلك حتى يستقبل المعلومات التي يتلقاها من البرامج الكرتونية بشكل صحيح.
- ❖ الطفل الذي يستعمل الهاتف واللوحات الإلكترنية في الغالب نجده يشاهد برامج الكرتون من خلالها لذا ينصح بمراقبة ما يشاهدوونه على الهاتف، ومنعهم من مشاهدة البرامج الدموية والعنيفة وحتى المواضيع اللاأخلاقية.
- ❖ يستحسن أيضا حظر الإعلانات لما فيها من ترويج لأفكار ومنتجات لا تناسب الأطفال

- هناك تطبيقات للرقابة الأبوية وكذلك روابط تحظر المحتوى الإباحي من الهاتف ولا ننسى الرقابة الأبوية على "اليوتيوب Youtube" و"جوجل Google "، لذا يرجى استعمال هذه الخاصيات لحماية الطفل من التعرض لأي محتوى لا يناسبه.
- كذلك لابد للأولياء من الإطلاع على الخلفية والأفكار التي تروج لها أفلام الكرتون من خلال محتوياتها من تشجيع على العنف والعادات الإستهلاكية وكذلك الشذوذ والإباحية والتحريض السياسي والعنصرية وغيرها الكثير مما تم ذكره فيما سبق.

واكتساب ثقافة حول ذلك كي لا يكون الطفل هو المتعرض والمواجه الأول لتلك الأفكار، فمن واجب الأولياء معرفتها مسبقا لاتخاذ التدابير اللازمة لإبعادها عن فكر أطفالهم.

أي باختصار على الأولياء أن يكونو أكثر انتباها لما يشاهده أطفالهم ويكونو أقرب لهم، فالطفل في مراحل طفولته الثلاث يكون في حالة استكشاف وامتصاص لما حوله من ثقافة وفي حال تعرض لأي محتوى غير مناسب له سيؤثر ذلك عليه على سلوكياته.

ثانيا: تقليل فترة مشاهدة الرسوم المتحركة.

درسنا في الفصلين السابقين ان كثرة مشاهدة البرامج الكرتونية تغرس بعقل المشاهد الأفكار التي يتلقاها منها، وتناولنا العديد من النظريات التي تؤكد ذلك. لذا وجب على الأولياء منع أطفالم من قضاء أوقات طويلة أمام شاشة التلفاز أوالهاتف أو أي وسيلة مشاهدة أخرى وذلك من خلال:

- إن كان الطفل رضيعا يستحسن عدم تعويده على التعرض للهاتف أوالتلفاز منذ البداية وقد ذكرنا في الفصل السابق التأثير السلبي لذلك.
- إذا كان الطفل معتادا على مشاهدة التلفاز بكثرة يرجى التقليل تدريجيا من ساعات مشاهدة التلفاز والهاتف، قد يفيد تشفير وحظر بعض القنوات في ذلك كون ذلك يمنعه من مشاهدة البرامج التي اعتاد على مشاهدتها.
- يجب تعويض تلك الساعات بممارسة نشاطات أخرى كاللعب والتجول خارجا

- ❖ شراء الألعاب للأطفال قد يلهيه عن استعمال الهاتف، ويفضَل أن تكون الألعاب مناسبة كألعاب السيارات والدمى والعاب " الليجو lego " وتركيب القطع puzzle "و الألعاب الرياضية ، وتجنب شراء ألعاب الأسلحة للطفل الصغير كالمسدسات البلاستيكية التي تعود الطفل على ممارسة الأذى على من حوله.
- ❖ مشاركة الأولياء أطفالهم في اللعب من حين لآخر يجعل الأطفال يستمتعون أكثر فينسون أمر التلفاز والهاتف.
- ❖ تعويد الطفل على النوم الباكر يفيد صحته ونموه وكذلك يخلصه من عادة مشاهدة التلفاز لساعات متأخرة من الليل.
- ❖ يستحسن عدم ترك أجهزة الحاسوب والهاتف في غرف الأطفال فقد يستعملونها خلسة بعد خلود الأولياء للنوم مساءا، وكذلك لا يفضل وضع تلفاز خاص في غرف الأطفال لنفس السبب.
- ❖ التحاور مع الطفل والإستماع لقصصه وحديثه والتفاعل معه يشعره بالمتعة والألفة فيعتاد على الحديث مع أهله بدل قضاء الوقت كله في مشاهدة التلفاز دون حراك، وبنفس الوقت توطد علاقة الطفل بأسرته. ويشعر بأن أهله يولنه أهمية
- ❖ ذكرنا سابقا أن الطفل يتخذ من الشخصيات الكرتونية قدوة نظرا لغيابها في الأسرة، لذا يفضل أن يكون الوالدان والإخوة الأكبر سنا قدوة حسنة للأطفال الصغار في تصرفاتهم وتعاملاتهم وأسلوب عيشهم وذلك من خلال حسن التعامل مع الطفل حتى يشعر بالتودد والتقرب لهم والإحساس بمدى عظمة أفراد عائلته فيقتدي بهم بدل أن يبحث عن قدوته بين شخصيات كرتونية.
- ❖ يحدث إدمان برامج التلفاز الكرتونية لدى الطفل بنفس طريقة باقي أنواع الإدمان الأخرى وذلك من خلال (تحفيز الدماغ على إفراز الدوبامين حيث كلما كان إفراز الدوبامين كبيرا زاد الشعور بالمتعة في القيام بشيء ما والعكس صحيح، وعادة ما يفرز

الدوبامين عند القيام بنشاطات سهلة كتصفح الهاتف مثلا) [1] لذا نجد الطفل يقظي ساعات طويلة أمام التلفاز يشاهد الكرتون حيث أن إفراز الدوبامين لديه يرتفع عند قيامه بذلك، لذا لابد من تنظيم إفراز الدوبامين في الدماغ وذلك (بتحديد يوم على الأقل في الأسبوع، نبعد فيه عن مشاهدة التلفاز أو استعمال الهاتف اوالحاسوب وجميع محفزات الدوبامين كليا حتى ينتظم إفرازه ونسمح لمستقبلات الدوبامين بالتعافي) [2] وبالتالي يصبح للطفل رغبة في فعل أشياء أخرى غير مشاهدة التلفاز.

- تشجيع الطفل على تكوين صداقات مع أطفال آخرين (ويفضل أن تكون أخلاقهم جيدة لكي لا يكتسب ما نسعى لتجنبه في الكرتون من أصدقائه) والخروج معهم للعب في المتنزه أوالحديقة قرب المنزل بدل قضائه كل الوقت في البيت فيتخلص من الشعور بالملل الذي يدفعه لمشاهدة التلفاز.

خلاصة القول اجعل يوم الطفل ممتعا منوعا لا يقتصر على مشاهدة التلفاز فقط، وليجرب أشياء مختلفة وليعش خياله في واقعه لا يشبعه فقط من خلال مشاهدة الكرتون، ففي فترة طفولته يجب ان يكون أكثر نشاطا ويجرب العديد من النشاطات ليستفيد صحيا ونفسيا

ثالثا : تنويع مصادر اكتساب الطفل لثقافته وخبراته

الطفل يكتسب ثقافته من مجتمعه لذا نجد أن لكل مجتمع ثقافة تميزه كون أفراده يكبرون ويتعلمون من بعضهم البعض. كذلك المعلومات المختلفة فإلى جانب المحيط المدرسي نجد التلفاز يعلم الطفل الكثير من الأشياء التي قد لا تتلاءم مع معتقدات وقيم وتقاليد وحتى أخلاقيات مجتمعه لذا يجبد تنويع مصادر اكتساب الطفل لثقافته ومنها.

[1]: ينظر : محمد غنايم ، كيف تقنع دماغك أن يحب الدراسة أكثر من اللعب ! (طريقة فعالة) نقل عن الرابط https://youtu.be/ss7QOAuGn7c ، بتاريخ 2023/03/25 سا 17:53 .

[2]: ينظر : محمد غنايم ، كيف تقنع دماغك أن يحب الدراسة أكثر من اللعب ! (طريقة فعالة) نقل عن الرابط https://youtu.be/ss7QOAuGn7c ، بتاريخ 2023/03/25 سا 17:53 .

- ❖ تشجيع الطفل على المطالعة وقراءة الكتب المفيدة التي تقدم معلومات علمية وتاريخية مناسبة للطفل.
- ❖ كذلك لابد من تشجيعه على مطالعة القصص ذات العبر الإيجابية، يحبذ تقديم قصص الأنبياء وقصص الحيوان في القرآن وحتى القصص الخيالية تلك التي تحمل عبر حياتية وقيم دينية وخلقية تنتمي لثقافته ودينه.
- ❖ تحبيب الطفل في التعلم من خلال المدرسة أمر ضروري فلا يتعلم وكأنه مرغم على ذلك ويعود الدور هنا للمعلمين أيضا إذ لابد لهم من تعليم الأطفال وتدريسهم بأسلوب لطيف ومسلي يحبب الطفل في اكتساب المعلومات.
- ❖ في حال تقديم بضع ساعات قليلة في الأسبوع لمشاهدة الكرتون لابد من انتقاء برامج تقدم محتوى تعليمي أو حتى ترفيهي شرط ألا يشوش عقيدة وقيم الطفل الأخلاقية.
- ❖ تحبيب الطفل في البحث والإكتشاف من خلال تعويده على طرح الأسئلة والبحث عن أجوبة لها معتمدا على نفسه في ذلك مع مساعدة الأهل له و عدم إرهابه من طرح السؤال بلصراخ عليه أو تجاهله.
- ❖ تشجيع الطفل على التواصل مع أفراد مجتمعه والتحاور في مواضيع إيجابية وهادفة فيتكون فردا إجتماعيا يتواصل مع غيره دون حرج.
- ❖ التعامل مع الطفل بالأخلاق والقيم الدينية الصحيحة يجعله يعتنقها ويمارسها بحياته، فلما نستغرب أن الطفل يتعلم الكذب والخداع في حين يفعل أهله ذلك خلال تعاملهم معه، والأمثلة كثيرة نجد أفراد الأسرة ينادونه ويَعِدونه بقطعة حلوى وما إن يبلغهم لا يقدَّم له شيء، هنا سيكتسب الطفل عدة سلوكيات سلبية كالخداع وإخلاف الوعد والكذب.

أي باختصار لا تجعل التلفاز هو المعلم المحبوب الوحيد للطفل، فيكتسب منه الصالح والطالح. لابد من تنويع مصادر اكتساب المعلومات والخبرات والثقافة لدى الطفل وخاصة تلك التي من محيطه ويستحسن تقديم المعلومات والسلوكيات الصحيحة لأن الطفل لا يميز بين الصحيح والخطأ وسيتعلم من الكبار كل شيء من كلام وأفعال.

III. أهمية الإنتاج المحلي لأفلام الكرتون.

في هذا المطلب سنذكر أهمية الإنتاج المحلي لأفلام الكرتون من عدة أصعدة على المستوى الثقافي والديني وحتى من جانب استثمار طاقات الشباب المبدعين.

أولا: يساهم في تقديم محتوى مناسب لسن الطفل:

فيما سبق درسنا كيف أن قنوات الأطفال عادة لا تكترث للتصنيفات وتقدم المحتويات العنيفة للأطفال. وحتى مواقع الأنترنت هي الأخرى يكون للطفل حرية كبيرة في اختيار ما يشاهده بها بغض النظر عما إن كان يفيده أم لا، بينما لو كان هناك إنتاج محلي سيكون فيه حرص أكبر من قبل المنتجين والمؤلفين لإنتاج محتوى يناسب أطفالنا بحيث:

يكون المحتوى الموجه للطفل ما قبل المدرسة يتضمن معلومات بسيطة حول الآداب العامة، قصص يومية طريفة تحمل عبرة، شخصيات كرتونية لطيفة بألوان جميلة تلفت الطفل.

بينما يكون المحتوى الموجه للطفل في المدرسة تعليمي وترفيهي حيث يستمتع بالمحتوى بعد يوم طويل في المدرسة، ويكتسب منه معلومات مفيدة دون أن يشعر بالجو الدراسي. تضمين بعض المعلومات المقدمة في المنهج الدراسي كالتاريخ والعلوم في الرسوم المتحركة يساعده على تعلمها بسهولة.

الإبتعاد عن المشاهد الخطيرة والعنيفة بشدة في محتوى الأطفال لتجنب تعلم وتقليد الطفل لها.

كون المحتوى محلي فحتما سيتعرض للرقابة فيمنع أن يبث فيه أي أفكار سياسية أو عنصرية لا تناسب الطفل.

ثانيا: تقديم القيم الثقافية والدينية التي تمثلنا

طالما أصبحت البرامج الكرتونية جزءا من محيط الطفل الذي يلقنه القيم والمبادئ فلابد من استغلال الأمر في إنتاج محتويات تقدم للطفل القيم الدينية والثقافية التي تمثلنا بحيث:

ندرج بالمحتوى العادات والتقاليد المختلفة التي تزخر بها الجزائر، دون إقحام أي نوع من العنصرية أو التفرقة بين منطقة وأخرى، وتعليم الطفل أن هذا التنوع جزء من ثقافتنا الثرية.

نتمكن من تعريف الطفل بتاريخ وطنه العريق منذ سالف العصور وتحبيبه في تاريخ الجزائر، وما مرت به من فترات وحقب زمنية وكذلك ما عايشه الشعب في ظل الحروب دون تشبيع المشاهد بالعنف والدموية التي لا تناسب الطفل.

نقدم المحتوى الديني للطفل من خلال الرسوم المتحركة حيث يصبح أبسط وأسهل للتعلم مثل الصيام والصلاة والقاء التحية واحترام الوالدين والكبار وصلة الرحم وغيرها الكثير.

نبطل الأفكار الخاطئة التي تقدمها أفلام الرسوم المتحركة الغربية عن ثقافتنا العربية وديننا الإسلامي بتقديم الحقيقة التي يسعون لتشويهها في قالب لطيف ومليء بالعبر.

ندرج الزي التقليدي ضمن أزياء الشخصيات بهدف حمايته من الإندثار في ظل سيطرة الأزياء الغربية على السوق الوطني.

نزيل الأفكار العنصرية من عقل الصغير حيث نوضح لهم أنه لا فرق بين عربي وأجنبي ولا أبيض وأسود، وهذا ما يحثنا عليه الإسلام. وذلك من خلال إنشاء صداقات بين الشخصيات من مختلف الألوان والأجناس.

نظهر من خلال المحتوى المحلي أهمية الحجاب من خلال تلبيسه للأمهات والأخوات الكبيرات في الرسوم المتحركة، كي نحبب البنات الصغيرات بالحجاب والإحتشام.

نعلم الطفل القيم الخلقية الأصيلة لكي يتشربها منذ صغره فيشب عليها ونظهر أهمية التعاون والوحدة بين أفراد المجتمع وقوة العلاقات الأسرية في المجتمع العربي.

ثالثا : تشجيع الشباب المبدعين على إنتاج محتوى كرتوني محلي

إن الجزائر تزخر بالشباب المبدعين في مختلف المجالات الفنية من تصوير ورسم وإخراج وغيرها من الفنون التي تدخل ضمن إنتاج الرسوم المتحركة. فماذا لو استغلت تلك الطاقات من أجل إنتاج محتوى كرتوني محلي؟

هناك الكثير من محبين الأنمي، تعلمو بدافع حبهم له كيفية رسم الكرتون، وحلمهم الأسمى هو إنتاج عمل كرتوني يحمل رسوماتهم ومن تأليفهم، ولكن يقف حاجزا أمامهم كلفة الإنتاج. وكما رأينا فيما سبق كيف أن الإمارات بدأت تدعم إنتاجات الشباب في مجال الرسوم المتحركة فلما لا نفعل المثل ويكون هناك ميزانية تدعم هذا النوع من الإنتاج؟

يتيح ذلك للشباب المبدعين فرص عمل تذر عليهم الكثير من الأرباح كون هذا المجال مربح جدا. وباستعمال اللغة العربية الفصحى سيمكنهم من عرضها على قنوات أطفال من مختلف أقطار العالم العربي كونها اللغة التي يفهمها كل العرب.

ولإنتاج رسوم متحركة محلية يستحسن دراسة المجتمع الجزائري من عدة نواحي منها :

- دراسة السمات الظاهرية السائدة للمجتمع الجزائري : كاللباس السائد عموما واستعمال الزي التقليدي في المواقف المناسبة، كذلك الطابع العمراني في المنازل والشوارع والمواقع الهامة في الجزائر.
- دراسة القيم الثقافية الأصيلة وتقاليد الجزائر: كالطعام والمناسبات التقليدية ونمط العيش وأسلوب الحياة والتعامل.
- دراسة تاريخ الجزائر منذ سالف العصور ودراسة المعالم الأثرية التي تزخر بها الجزائر لإدراجها في الكرتون.
- حسن اختيار المواضيع والسلوكيات الدينية المناسبة لإدراجها في مضمونه.
- تهيئة شخصيات تحمل الطابع الثقافي للمجتمع الجزائري بأسلوب محبب ولطيف لا يسبب النفور أو الملل.

- إدراج القيم الثقافية الجزائرية في سيناريوهات تدمج بين التسلية والإفادة أي أن الطفل يستمتع بما يشاهده ويتعلم منه الكثير حول ثقافة وطنه فيتربى في محيط يلقنه القيم الصحيحة ولا يسبب له تشوشا بين ما يتلقاه في الواقع وبين ما يراه في الكرتون.
- تصحيح الأفكار الخاطئة وضحد الخرافات والعقليات السلبية التي تسود المجتمع الجزائري.
- إعطاء التصنيفات أهمية كبيرة في حال تنويع المحتوى ليشمل كلا من الأطفال والمراهقين والشباب، وذلك كي لا يحدث لبس أثناء تقديم المحتوى لفئة معينة. وهنا على الأولياء مهمة منع أطفالهم من مشاهدة ما لا يناسب سنهم

حتى يتوفر رسامون م حترفون في رسم الكرتون يستحسن تخصيص حصص في أقسام الفنون والفنون الجميلة لتعليم رسم الكرتون يساعد في توفير اليد المبدعة والمنتجة له.

ليس فقط الرسامين هناك كذلك مؤديي الأصوات والمخرجين ومنتجي الموسيقى التصويرية والكتاب إن توفرت لهم فرصة سيبدعون في إنتاج رسوم متحركة محلية تحمل ثقافتهم التي هم أدرى بها من غيرهم.

الرسوم المتحركة أكثر من تسلية فهي لها قدرة على تعليم وترسيخ الأفكار في عقول المشاهدين الصغار لذا لا يجب الإستهزاء بالأمر، كما أن إنتاجات من هذا الصعيد لها ثمارها على الجانب الاقتصادي والسياحي للبلاد، فهي ستكون بمثابة واجهة عرض لثقافة البلاد.

وفي نهاية هذا الفصل نستنتج أن المحتوى الكرتوني سلاح ذو حدين و قد قدمنا نماذج منه لتوضيح ذلك ، كما يجب الإنتباه لما يتلقاه الطفل من مشاهدة الكرتون كيفما كان نوعه و هذا يعود لمسؤولية الأسرة ، التي عليها انتقاء ما تقدمه لأطفالها من محتوى ولا تترك مهمة الإختيار للقنوات التلفزيونية أو حتى للطفل.

الخاتمة

الخاتمة :

في ختام دراستنا حول تأثير الرسوم المتحركة على ثقافة الأطفال، وهي دراسة غاية في الأهمية كونها تمس فئة مهمة من المجتمع من حيث أنها تمثل مستقبل الأمة. قد حاولنا قدر الإمكان الإلمام بعدة جوانب، من تاريخها وشعبيتها ومدى تأثيرها وحتى سلبياتها وإيجابياتها بهدف أن نُكَوِّنَ مفهوما واضحا لها بعيدا عن المعتقدات الشائعة بخصوصها. ومن خلال دراسة فصول ومطالب هذا الموضوع توصلنا في الختام لجملة من النتائج التي أجابت عن الإشكالية الرئيسية لهذا البحث و هي:

مبدأ أفلام الرسوم المتحركة هو تحريك الصور بشكل سريع جدا يوحي للمشاهد بأنها تتحرك بالفعل. و هذا ما يجعل الطفل يعتقد بأنها واقعية، وقد استغل ذلك في تضمين المحتوى مشاهد وعوالم وكائنات لا يمكن تجسيدها على أرض الواقع مما يجعلها ذات تأثير كبير.

قبل أن توجد الرسوم المتحركة في حالتها المتحركة، كانت تتابع على صفحات المجلات على شكل قصص مصورة تحمل مقاطع حوارية تعبر عن الحوار الذي يدور بين الشخصيات.

الرسوم المتحركة لم تنشأ كأفلام كرتونية مباشرة فقد كانت في البداية مجرد محاولة لإحداث حركة للصور بواسطة الأجهزة التي كانت تخترع أنذاك، وقد مرت بعدة مراحل قبل أن تصل للشكل الذي نراه في يومنا هذا.

لدى الرسوم المتحركة وبالأخص الأنمي عدة تصنيفات تحدد طبيعة المحتوى والفئة المستهدفة من خلال العمل الكرتوني، وغالبا المشاهدين وقنوات عرض الرسوم المتحركة لا تأخذ أمر التصنيفات بشكل جدي، ما قد يسهم في مشاهدة الطفل لأفلام لا تناسب فئته العمرية

يعود انتشار الكرتون والأنمي بشكل واسع في العالم لعدة أسباب فنية كالحبكة وطريقة الرسم وعرض الأفكار و التأثيرات الفنية الخاصة، بالإضافة لأسباب تجارية كدفع ميزانيات ضخمة لإنتاجه لتعود على منتجيها بربح أكبر .

هناك مظاهر كثيرة لتأثر المشاهدين بالرسوم المتحركة وخاصة الأنمي الياباني، منها ما يمكن تقبله ومنها ما يشكل خطرا كبيرا على الشباب والمراهقين المهووسين به.

للرسوم المتحركة أفكار ورسائل تُضَمِّنُهَا بمحتوياتها ليتناولها المشاهدون في قالب ترفيهي، والتي لها أهداف كثيرة كالترويج لثقافات ومعتقدات أو الإساءة لثقافات أخرى والتي مع الوقت تصبح أنساقا فكرية مسلما بها.

الغرس الثقافي يحدث نتيجة تعرض المشاهد لمحتويات تلفزيونية لفترات طويلة بشكل مستمر، الأمر الذي يجعل المشاهد في تنافر فكري مع محيطه غير قادر على التعايش مع الواقع أو يتعامل مع محيطه بمعتقدات اكتسبها من البرامج التي يشاهدها وهذا ما يحدث مع كثرة مشاهدة الكرتون أيضا.

إن إدراك الطفل يساعده على امتصاص عناصر ثقافته من البيئة المحيطة به. كما أن خيال الطفل يساعده في التعايش مع محيطه لذا نجده يتعلق بالرسوم المتحركة وبالتالي يكتسب منها ثقافته بغض النظر عما إذا كان ما يكتسبه منها سلبي أم إيجابي.

إن كثرة مشاهدة الأطفال للرسوم المتحركة تدخلهم في حالة إدمان للكرتون مما يبعده عن ممارسة النشاطات الأخرى، كما أن ذلك قد يسبب حالة توحد مع الشخصية وذلك معناه أن الطفل يتعلق بالشخصية، يقلدها، يقتدي بها ويشعر بوجودها وكأنها شخص حقيقي.

للرسوم المتحركة إيجابيات نجدها في بعض أصنافها من تنمية مهارات الطفل اللغوية ومعارفه العلمية والتاريخية وتعليمه المبادئ والأخلاق والثقة بالنفس، تحفزه كذلك ليكون شخصا مبدعا ذواقا في حياته. وتحثه على ممارسة هواياته وتنميتها.

وكما لها إيجابيات نجد أخرى تتضمن الكثير من السلبيات من تلقينه العنف والإنحراف الخلقي كما تشوه عقيدته ومبادئه. ولا ننسى تأثيرها على نموه و صحته النفسية والجسدية .

لابد من حماية الأطفال من الأفكار السامة والمشاهد العنيفة والمنحرفة التي تتضمنها بعض أفلام الكرتون، وتقديم ما يتماشى منها مع عقيدة و ثقافة المجتمع العربي الإسلامي واتخاد التدابير اللازمة لإبعاد تلك المحتويات الغريبة عن أطفالنا.

يجب على أولياء الأمور الإنتباه لأطفالهم وتقليل فترات نشاهدتهم للرسوم المتحركة بتخصيص بعض الوقت لهم وتنويع مصادر اكتسابهم لخبراتهم وثقافتهم بدل تركهم يواجهون ما هب ودب من ثقافات يروّج لها الكرتون

لابد من إنتاج محتوى كرتوني محلي يحمل قيمنا الدينية والحضارية والأخلاقية وإشراك الشباب المبدعين في إنتاج كرتون يحمل بصمتنا الثقافية و الحضارية. و منه يجب على أقسام و كليات الفنون إيلاء هذا الجانب القدر اللازك من الإهتمام، كاستحداث تخصص جديد لفن إنتاج أفلام الكرتون، ما يجعلنا نكون صانعين و مراقبين لمحتوى لا يستغني عنه أبناؤنا عوض أن نكون مستوردين له.

في النهاية أرجو أن أكون قد وفقت في بحثي هذا بقدر ما يجب . وكما نعلم أن الكمال لله وحده ولابد من أن يتخلل عملي هذا نقائص وزلات وأخطاء ربما أكون قد غفلت عنها فما عملي هذا إلا بحث عبد ناقص خطاء يسعى ليتعلم، ويبقى العلم لله لقوله جلّ وعلا: ﴿اللَّهُ الَّذِي خَلَقَ سَبْعَ سَمَاوَاتٍ وَمِنَ الْأَرْضِ مِثْلَهُنَّ يَتَنَزَّلُ الْأَمْرُ بَيْنَهُنَّ لِتَعْلَمُوا أَنَّ اللَّهَ عَلَى كُلِّ شَيْءٍ قَدِيرٌ وَأَنَّ اللَّهَ قَدْ أَحَاطَ بِكُلِّ شَيْءٍ عِلْمًا ﴾[1] ولا يسعني سوى أن أحمد الله وأشكره على توفيقه لي لأبلغ هذا، والذي ما كنت لأبلغه لولا توفيقه لي. ويبقى ختامنا بالصلاة على حبيبنا ورسولنا محمد ﷺ.

[1] : سورة الطلاق ، الآية 12 .

الملاحق

ملحق الجداول:

الجدول 1: عدد الساعات التي يشاهد الأطفال فيها الرسوم المتحركة

كم ساعة تشاهد الرسوم المتحركة؟	التكرار	النسبة المئوية
1 ساعة	3	% 15
2 ساعة	3	%15
3 ساعة	3	%15
أكثر	11	%55

الجدول2: شعور الطفل عند التعرض للمشاهد الدموية

ماشعورك بعد التعرض للمشاهد الدموية والعنيفة ؟	التكرار	النسبة المئوية
خوف	9	% 45
استمتاع	6	% 30
لا شيء	5	% 25

الجدول 3: السلوكيات السلبية التي يكتسبها الطفل من الكرتون حسب رأي الأمهات

ما هي السلوكيات السلبية التي اكتسبها طفلك من مشاهدةالرسوم المتحركة	التكرار	النسبة المئوية
العنف	3	% 30
الحركة الزائدة و الصراخ	5	% 50
تقليد حركات الأبطال	7	% 70
الكسل و الخمول	1	% 10

الجدول4: نسبة الأمهات اللو اتي يملكن ثقافة حول ما تحاول برامج الكرتون تعليمه للأطفال

هل لديك ثقافة حول ما تحاول برامج الكرتون تعليمه لطفلك	التكرار	النسبة المئوية
نعم	4	% 40
لا	6	% 60

الجدول5: السلوكيات الإيجابية التي يكتسبها الطفل من الكرتون حسب رأي الأمهات

ما هي السلوكيات الإيجابية التي اكتسبها طفلك من الرسوم المتحركة	التكرار	النسبة المئوية
لغة عربية فصيحة	6	% 60
أداب يومية و دينية إيجابية	4	% 40
مكتسبات علمية و تاريخية	1	% 10

الإستبيانات

إستبيـــــان الأطفـــــال				
N	الأسئلة	الإقتراحات		
1	كم ساعة تشاهد الرسوم المتحركة و الأنمي في اليوم ؟	1 ساعة	ساعتين	3ساعات	أكثر
2	لماذا تشاهد الرسوم المتحركة والأنمي ؟	التسلية	ملء وقت الفراغ	للتعلم
3	ما شعورك بعد التعرض لمشاهد دموية أو عنيفة	خوف	استمتاع	لا شيء
4	هل تحاول تطبيق المشاهد القتالية في حياتك اليومية مع الأصدقاء	نعم	أحيانا	لا

إستبيـــان الأمهـــات				
N	الأسئلة	الإقتراحات		
1	ما هي السلوكيات السلبية التي ترين أنه اكتسبها من مشاهدة الرسوم المتحركة	العنف	الصراخ و الحرة الزائدة	تقليد حركات الأبطال	الكسل و الخمول
2	هل لديك ثقافة حول ما تحاول برامج الكرتون تعليمه لطفلك	لا	نعم
3	هل تتركين طفلك يشاهد الرسوم المتحركة لفترة طويلة ؟	نعم	لا	أحيانا
4	ماهي السلوكيات الإيجابية التي يكتسبها طفلك من الكرتون	لغة عربية فصيحة	أداب يومية و دينية إيجابية	مكتسبات علمية و تاريخية

قائمة المصادر والمراجع

أ. القرآن الكريم برواية حفص

1. سورة الأحزاب ، الآية 59 .
2. سورة الأعراف ، الآية 187 .
3. سورة الطلاق ، الآية 12 .
4. سورة القصص ، الأية 7.
5. سورة المائدة، الآية 90 .
6. سورة النساء ، الآية 7 .

ب. الكتب العربية

1. أحمد دعدوش ، قوة الصورة كيف نقاومها و كيف نستثمرها ، دار السبيل / ناشري للنشر الإلكتروني ، د.ب ، ط 1 ، 2014
2. أحمد نتوف ، الغزو الفكري في أقلام الكرتون ، ط 1 ، نحو القمة للطباعة والنشر، دمشق / سوريا ، سنة 2007
3. أمير صوصي أمير صوصي علوي ، خصائص الصور النمطية عن الإسلام والمسلمين في الصناعة السينيمائية بأوروبا ، المنظمة الإسلامية للتربية والعلوم والثقافة ، المملكة المغربية /الرباط ، ط 1، 2011 م
4. حيدر محمد الكعبي ، الأنمي أثره في الجيل العربي ، ط1 ، المركز الإسلامي للدراسات الإستراتيجية، د /ب
5. خضر إبراهيم ، مفهوم الإيديولوجيا ، مجلة الإستغراب ، العدد 6 ، د/ب ، 6 فبراير 2017
6. طارق الخواجي ، قلعة الأنمي ، دار الأثر، المملكة العربية السعودية ، 2017
7. عبد الله سعداوي ، مفهوم الإيديولوجيا ، المركز الثقافي اللغوي ، المغرب / لبنان ، ط 8، سنة 2012
8. ناريمان يوسف سنتينا ، تلوث بيئة الطفل تلفزيونيا من خلال الرسوم المتحركة ، دار الكتب العلمية ، د.ب ، ط 1 ، سنة 2017
9. هادي نعمان الهيتي ، ثقافة الأطفال ، المجلس الوطني للثقافة والفنون والآداب ، الكويت، سنة1988 .

ت. الكتب المترجمة

1. دانيال جروس ، تر عن عبد الجليل محمد مصطفى،فوربس : أعظم قصص الأعمال على مر العصور، ناشر العبيكان للنشر، الرياض / السعودية ، ط 1 ، سنة 2017
2. ماري وين ، تر عبد الفتاح الصبحي ، الأطفال والإدمان التلفزيوني ، المجلس الوطني للثقافة والفنون والآداب ،الكويت ، سنة 1999
3. هربرت أ.شيللر، تر عبد السلام رضوان ، المتلاعبون بالعقول ، المجلس الوطني للثقافة والفنون والآداب ، الكويت ، ط 1 ، سنة 1999

ث. الرسائل والأطروحات

1. أمل مصلح حاسن السالمي، أفلام الأنمي هل هي العدو المجهول ،ثانوية عشرون مقررات التطوير، طائف/سعودية، ص8.
2. بن حاج أسماء / دحو صفاء ، تأثير الرسوم المتحركة على لغة و سلوك الطفل، كلية الآداب و اللغات، جامعة أحمد دراية-أدرار، 2022/2021
3. بن سالم سعدية ، أثر الرسوم المتحركة في ترسيخ القيم الدينية عند الطفل الجزائري ، كلية العلوم الاجتماعية ،جامعة عبد الحميد ابن باديس – مستغانم، سنة 2017 / 2018
4. بن عمر سامية ، تأثير البرامج التلفزيونية الموجهة للأطفال على التنشئة الأسرية في المجتمع الجزائري ، كلية العلوم الإنسانية والاجتماعية ، جامعة محمد خيضر – بسكرة ، سنة 2012 / 2013
5. بهجة النفوس خنفوف ، القيم الثقافية المتضمنة في الرسوم المتحركة اليابانية ،كلية العلوم الإجتماعية و العلوم الإنسانية، جامعة العربي بن مهيدي –أم البواقي ، سنة 2021/2020
6. بوملال حنان ، تأثير مشاهدة الأنمي على المراهقين ،كلية العلوم الإنسانية والاجتماعية ،جامعة محمد خيضر، سنة 2019 /2020
7. حلا قاسم الزعبي ، تأثير مشاهد العنف في برامج الأطفال التلفزيونية (الرسوم المتحركة) على الأطفال من وجهة نظر أولياء الأمور (الأمهات) والمدرسات ، كلية الإعلام ، جامعة الشرق الأوسط ، سنة 2016
8. سميحة بدويرة / يسرى بوخميلة ، الرسوم المتحركة في قنوات الأطفال و تبني سلوك العنف لديهم ، كلية العلوم الإنسانية والاجتماعية ، جامعة محمد صديق بن يحي ، 2019 / 2020
9. علا خالد العملة ، " الرموز والأفكار الماسونية في برامج الرسوم المتحركة الأنمي الياباني "YO-GI-OH"و برنامج الرسوم المتحركة **gravity fall** نموذجا ، كلية الإعلام ، جامعة الشرق الأوسط ، 2015
10. غادة أحمد بعلوشة ، أثر توظيف الرسوم المتحركة في تدريس وحدة السيرة النبوية على تحصيل طالبات الصف السادس الأساسي و إتجاهاتهن نحوالمادة ، كلية التربية ، الجامعة الإسلامية – غزة ، سنة 2013
11. فاطمة الزهراء عامر/ يسرى عبابسة ، أثر الرسوم المتحركة في تنمية كفاءة الحديث لدى أطفال الرياض بولاية الوادي ، كلية الآداب واللغات ، جامعة الشهيد حمة لخضر، سنة 2021/2020
12. مزيان نجية ، الدروس المتبقية للمحاضرة المتعلقة بمقياس نظريات الإعلام والإتصال ، كلية العلوم والإتصال ، جامعة الجزائر
13. معمري إيمان ،ألف ليلة و ليلة بين ادب الطفل والرسوم المتحركة ، جامعة الجزائر2 ، سنة 2020
14. منال رداوي ، و اقع الطفل من خلال برامج الأطفال التلفزيونية ، جامعة الجزائر3
15. نادية حميد ، تأثير الرسوم المتحركة على التنشئة الاجتماعية للطفل من وجهة نظر الأولياء ، كلية العلوم الاجتماعية والإنسانية ، جامعة الشهيد حمة لخضر، 2019
16. هاجر حميلي / لطيفة بغيل ، العنف في التلفزيون و تأثيره على سلوك الطفل ، كلية العلوم الاجتماعية والإنسانية ، جامعة العربي بن مهيدي – أم البواقي ، سنة 2015 / 2016

17. هاجر داود / عائشة رفسي ، أثر الأفلام الكرتونية في تشكيل سلوكيات الأطفال الجزائريين من منظور الأمهات ، كلية العلوم الإنسانية والاجتماعية ، جامعة أكلي محند أولحاج ،سنة 2019/2018

ج. المجلات

مقالات عربية

1. أمال ورك / فقاص حفصة ، دور البرامج التلفزيونية الموجهة للطفل في تنمية مهارة التواصل اللفظي ،مجلة ألف ، المجلد 8 ، العدد 2 ، سنة 2021
2. خياري رضوان ، سلبيات الرسوم المتحركة على الطفل ، مجلة المجتمع والرياضة ، الجزائر، المجلد2 / العدد 2
3. زهور كاظم الزعيميان ، المقاربة الحداثية الأركونية أثر الرسوم المتحركة في سلامة النطق باللغة العربية الفصحى لدى التلاميذ ، مجلة العمدة في اللسانيات وتحليل الخطاب ، العدد2 ، بغداد / العراق ، سنة 2017
4. سعاد محمد محمد المصري ، الرسوم المتحركة ودورها في تنمية المفاهيم الصحية لدى الأطفال من4 – 6 سنوات ، مجلة البحوث الإعلامية ، القاهرة / مصر، العدد 55
5. سميحة عليوات ، تأثير الرسوم المتحركة على شخصية الطفل وسلوكه ، مجلة التواصل في العلوم الإنسانية والاجتماعية ، العدد 53 ، الجزائر، عنابة ، سنة 2018
6. غادة محمود إبراهيم عوف ، دراسة تحليلية عن تأثير الرسوم المتحركة على طفل الروضة إيجابيا وسلبيا ، مجلة التصميم الدولية ، المجلد 7 ، العدد 2 ، مصر، 30. 04. 2017
7. مقبال مولودة هديبل يمينة ، تأثير البرامج التلفزيونية على نموالطفل ، الأكاديمية للدراسات الاجتماعية والإنسانية ، العدد 21 ، بليدة / الجزائر، جانفي 2019
8. منى بنت دهيش القرشي ، دور الرسوم المتحركة فبي تنمية التذوق الجمالي في مرحلة الطفولة المبكرة ، مجلة كلية التربية – جامعة الأزهر، العدد 163 ج1 ، د.ب ، أبريل 2015 .
9. مهية زينب ، الطفل والرسوم المتحركة عبر اليوتيوب بين الإستخدام والتأثير، مجلة الرسالة للدراسات والبحوث الإنسانية ، مجلد 1 ، العدد 4 ، الجزائر– تبسة ، ديسمبر2017
10. هدى محمود محمد زيد ، أثر برنامج تدريبي لتنمية إبتكار موسيقى تصويرية للمشاهد الكرتونية لدى معلمات رياض الأطفال ، مجلة الطفولة ، العدد 32 ، د .ب مايو 2019

المقالات أجنبية

1. Cecilia B-Ikeguchi , the Utaku culture and its cultural ramification , Joirnalism and Mass Communication , vol 8 , no 5 , tsukuba city . Japan , May 2018
2. Chan yee Han , wong Ngan Ling ,The Use of anime in teaching japanese as a foreign Language, MOJET, Malaysia, Volume 5 , Issue 2 , P68.
3. Osmud Rahman ,"Cosplay " imaginative self and performing identity , journal of dress body and culture, vol 16 issue 3

ح. المواقع الكترونية

كتب الكترونية

1. http://ncd.sy/uploads/projects/project_file_672.pdf ، بتاريخ 2023/03/13 ، سا 15:14
2. https://site.iugaza.edu.ps/mnajim/files/2010/02/دور-التلفاز-في-تنمية-خيال-الطفل1.pdf ، بتاريخ 2023/03/13 ، سا 15:25.
3. https://tanwair.com/wp-content/uploads/2016/11/الرسوم-المتحركة-والطفل-العربي.pdf ، بتاريخ 2023/03/14 ، سا 20:58 .

مقالات إنترنت

1. https://animetherapy.net/1865 ، نقل بتاريخ السبت 2023/02/04 ، سا 19:55
2. https://ar.wikipedia.org/wiki/النقيب_خلفان#:~:text=النقيب%20خلفان%203%A%بطل%20المسلسل%20و هو,غبائه%20وشخصية%20في%20جميع%20المواسم ، بتاريخ 2023/04/13 ، سا 16:43 .
3. https://ar.wikipedia.org/wiki/ذا_سيمبسونز ، بتاريخ : 2023/04/14، سا 23:20.
4. https://ar.wikipedia.org/wiki/سبونج_بوب_سكوير_بانتس#:~:text=سبونج%20بوب%20سكوير%20بانتس %20(بالإنجليزية,الهادئ%20اسمها%20«قاع%20الهامور» ،بتاريخ: 2023/04/15 سا 14:44
5. https://ar.wikipedia.org/wiki/فاميلي_غاي ، بتاريخ 2023/04/24 سا 21:26 .
6. https://ar.wikipedia.org/wiki/منصور_(مسلسل_كرتوني) ، بتاريخ 2023/04/03 سا 23:38 .
7. https://dailymedicalinfo.com/view-article/380853-الارق-عند-الاطفال/ ، بتاريخ 2023/03/20 سا22:02 .
8. https://fr.wikipedia.org/wiki/American_Dad ، بتاريخ 2023/04/26 ، سا 16:14 .
9. https://hyatoky.com/حديث_عن_قص_الاظافر ،بتاريخ : 2023/04/26 ، سا 19:11
10. https://utruha.com/تقرير-أنمي-هجوم-العمالقة/ بتايخ: 2023/04/27 . سا21:17
11. https://utruha.com/قصة-انمي-هجوم-العمالقة-attack-on-titan/ ، بتاريخ 2023/04/26 سا 23:35
12. https://www.crunchyroll.com/ar/anime-news/2018/05/25-1---/ ،بتاريخ 2023/03/02 سا 17:23 .
13. https://www.elbalad.news/5349021 ، بتاريخ : الأحد 2023/02/05 ، سا 19:55 .
14. https://www.emaratalyoum.com/life/life-style/2008-11-08-1.180668 ، بتاريخ : 2023/03/26 سا 23:01
15. https://www.independentarabia.com/node/401691/ثقافة/فنون/عالم-الرسوم-المتحركة-يغادر-العادية-إلى-الغرابة ، 2023/02/04 سا 16:21 .
16. https://www.islamweb.net/ar/article/181335/اهتمام-النبي-صلى-الله-عليه-وسلم-بالمرأة ، بتاريخ 2023/04/26 ، سا 16:09
17. https://www.islamweb.net/ar/article/235537/كل-مولود-يولد-على-الفطرة ، بتاريخ 2023/03/04 ، سا 23:02
18. https://www.kids.almo7eb.com/play-29525.html ،بتاريخ 2023/03/26 سا 18:38
19. https://www.marefa.org/حمدون بتاريخ: 2023/04/03 سا 23:55
20. https://www.mayoclinic.org/ar/diseases-conditions/insomnia/symptoms-causes/syc-20355167 ، بتاريخ 2023/03/20 سا 22:28 .
21. https://www.noonpost.com/content/38035 نقل بتاريخ 2023/02/08 ، سا 18:56

فيديوهات

1. https://aj.gaflh.com/fosta.php?post=eyJpbmZvIjp7ImhvbWUiOiJodHRwczpcL1wvYzMyLmZvc3RhLXR2LnNob3AiLCJiYWNrIjoiaHR0cHM6XC9cL2MzMi5mb3N0YS10di5zaG9

wXC93YXRjaC5waHA/dmlkPWQ4MjhlMGI0OSJ9LCJzZXJ2ZXJzIjp7IlZhZGJhbSI6Imh0dHBzOlwvXC92YWRiYW0uY29tXC9lbWJlZC15MWp2bGsweGRsOTAuaHRtbCIsIlZpZHNoYXIiOiJodHRwczpcL1wvdmlkc2hhci5vcmdcL2VtYmVkLTZtNXA0bWFrZWVqei5odG1sIn19
5odG1sIn19 ، بتاريخ 2023/04/02 ، سا 00:28.

2. https://tv.cima4u3.shop/Episode/16523-%D9%85%D8%B4%D8%A7%D9%87%D8%AF%D8%A9+%D8%A7%D9%86%D9%85%D9%8A+The+Simpsons+%D9%85%D9%88%D8%B3%D9%85+16-68153.html ، بتاريخ 2023/04/26 ، سا18:45.

3. https://tv.cima4u4.online/Episode/16527-%D9%85%D8%B4%D8%A7%D9%87%D8%AF%D8%A9+%D8%A7%D9%86%D9%85%D9%8A+The+Simpsons+%D9%85%D9%88%D8%B3%D9%8521-68234.html ، بتاريخ 2023/04/26 ، سا 17:45.

4. https://www.topcartoons.tv/play/rock-a-bye-bivalve/ ، بتاريخ 2023/04/10 ، سا 00:14 .

5. https://www.youtube.com/@emyhetari/playlists ، بتاريخ 2023 /03/13 سا 15:34 .

6. https://youtu.be/0DvJfzSi6es ، بتاريخ 2023/04/12 سا 17:56 .

7. https://youtu.be/3F80EwXWvTo ، بتاريخ 2023/04/01 سا 17:32 .

8. https://youtu.be/6Fh2qKVaD-o ، بتاريخ 2023/04/04 سا 02:05 .

9. https://youtu.be/9lVkh1FjHHI بتاريخ 2023/04/29 سا 18:03 .

10. https://youtu.be/c_B14UNqNuA ، بتاريخ 2023/02/11 سا 21:17 .

11. https://youtu.be/dsWczbnI2Gk ، بتاريخ 2023/03/13 سا 16:06 .

12. https://youtu.be/fXaE1WvcF88 ، بتاريخ 2023/04/07 سا 18:47.

13. https://youtu.be/hzo3SyiLwU4 بتاريخ 2023/01/03 سا 20:10 مساءا .

14. https://youtu.be/iFon2q6W-mY ، بتاريخ 2023/04/12 سا 19:09 .

15. https://youtu.be/lTlLKs3mEtA ، بتاريخ 2023/04/03 سا 01:59 .

16. https://youtu.be/nIQQFknkm-M ، بتاريخ 2023/04/12 سا 16:46.

17. https://youtu.be/pBhTcxhLJeM ، بتاريخ 2023/04/12 سا 17:30 .

18. https://youtu.be/PixLCpqoXRk ، بتاريخ 2023/04/07 سا 18:33.

19. https://youtu.be/raOihz8jRQA ، بتاريخ 11 فبر اير 2023 سا 21:12.

20. https://youtu.be/RRBKLsX6iHM بتاريخ 2023/04/05 سا 14:15 .

21. https://youtu.be/ss7QOAuGn7c ، بتاريخ 2023/03/25 سا 17:53 .

22. https://youtu.be/VQclfYwYIWk ، بتاريخ 2023/03/20 : سا 23:43

الفهرس

الإهداء / الشكروالتقدير

مقدمة:.....أ

تمهيد:.....أ

الفصل الأول: ماهية الكرتون والأنمي (مدخل عام).....2

المبحث الأول : تاريخ أفلام الأنمي والكرتون.....2

I. نشأة وتطورالرسوم المتحركة:.....2

أولا : تعريف الرسوم المتحركة:.....2

ثانيا : من الفن التشكيلي إلى تحريك الصورة.....5

ثالثا : تاريخ الرسوم المتحركة.....6

I. أنواع و تصنيفات الأنمي والكرتون.....10

أولا : تصنيفات الأنمي :.....11

ثانيا : تصنيفات الكرتون :.....14

ثالثا : دور التصنيفات في تلقي الجمهور للمحتوى :.....15

II. الأنمي يغزوالعالم.....17

أولا : العناصر الجاذبة في الأنمي:.....17

ثانيا: الجانب التجاري والترويجي للكرتون والأنمي:.....19

ثالثا: مظاهرتأثرالأطفال والشباب بالأنمي والكرتون:.....22

المبحث الثاني : ما وراء صناعة أفلام الانمي والكرتون:.....26

III. إيديولوجيا صناعة الأنمي والكرتون.....26

أولا: ما هي الإيديولوجيا؟:.....26

ثانيا : الترويج للفكروالثقافة والعقائد:.....27

ثالثا : الإساءة للديانات والثقافات الأخرى :.....29

IV. نظرية الغرس الثقافي (Cultivation Theory).....31

أولا تعريف الغرس الثقافي :.....31

ثانيا: نشأة نظرية الغرس الثقافي:.....32

ثالثا : فرضيات نظرية الغرس الثقافي:.....34

III. علم النفس وثقافة الطفل :.....36
أولا : الإدراك والخيال وعلاقتهما بثقافة الطفل:.....36
ثانيا: بعض الحالات النفسية المتعلقة بالرسوم المتحركة (الإدمان والتوحد مع الشخصيات).....40
ثالثا: دراسة بعض الأسئلة من الإستبيانات المجراة:.....43
الفصل الثاني: تأثير الأنمي والكرتون على ثقافة الطفل.....46
المبحث الأول: التأثير الإيجابي:.....46
I. تنمية المهارات والمعارف:.....46
أولا: تنمية مهارات الطفل اللغوية.....46
ثانيا: إكتساب مهارة التواصل اللفظي:.....48
ثالثا: إكتساب المعارف العلمية والتاريخية:.....50
II. إكتساب بعض السلوكيات اللائقة :.....52
أولا : سلوكيات إجتماعية حسنة:.....52
ثانيا : الثقة بالنفس :.....53
ثالثا: الآداب والمبادئ الدينية:.....55
III. التحفيز على الإبداع:.....57
أولا: ترقية التذوق الجمالي:.....57
ثالثا: التشجيع على ممارسة الهوايات ومهارات الفنية:.....60
المبحث الثاني : التأثير السلبي.....62
I. التشجيع على العنف:.....62
أولا: ما هو العنف؟.....62
ثانيا: أنواع العنف في الرسوم المتحركة، أسباب تقبله ونظريته.....63
ثالثا : الرسوم المتحركة و سلوك العنف لدى الطفل :.....65
II. تدمير أخلاق الطفل.....68
أولا: الإنحراف الجنسي:.....68
ثانيا: تشويه عقيدة الطفل:.....70
ثالثا: غرس الأفكار الماسونية:.....72
III. التأثير على صحة الطفل:.....74
أولا: التأثير على نمو الطفل العقلي:.....74

ثانيا: الصحة النفسية للطفل:.....76
المبحث الأول: دراسة تحليلية لبعض نماذج الرسوم المتحركة والأنمي.....81
I. الرمزية في أفلام الكرتون.....81
أولا: الرموز الماسونية (سبونج بوب sponge bob أنموذجا).....81
ثانيا : التشجيع على المثلية (سبونج بوب sponge bob أنموذجا).....84
II. الرسائل اللغوية.....86
أولا: التحريض على الكراهية والعنصرية (Family guy أنموذجا):.....86
ثانيا : الإساءة للديانات (عائلة سيمبسونز The Simpsons أنموذجا).....91
III. الرسائل الحركية والبصرية.....96
أولا: حركات ومشاهد تبث العنف (هجوم العمالقة أنموذجا).....96
ثانيا : المشاهد اللاأخلاقية والممنوعات.....99
المبحث الثاني: سبل تجنب الوقوع في إيديولوجيا أفلام الأنمي والكرتون..... 102
I. دراسة لبعض التجارب العربية..... 102
أولا: منصور أنموذجا:..... 102
ثانيا: حمدون أنموذجا..... 106
ثالثا: النقيب خلفان أنموذجا..... 109
II. الحلول المطروحة لتفادي مخاطر الأنمي والكرتون..... 113
أولا: مراقبة المحتوى المقدم للأطفال..... 114
ثانيا: تقليل فترة مشاهدة الرسوم المتحركة..... 115
ثالثا : تنويع مصادر اكتساب الطفل لثقافته وخبراته..... 117
III. أهمية الإنتاج المحلي لأفلام الكرتون..... 119
أولا: يساهم في تقديم محتوى مناسب لسن الطفل:..... 119
ثانيا : تقديم القيم الثقافية والدينية التي تمثلنا..... 119
ثالثا : تشجيع الشباب المبدعين على إنتاج محتوى كرتوني محلي..... 121
الخاتمة :..... 124
ملحق الجداول:..... 128
الفهرس..... 138

الملخص:

تهدف هذه الدراسة إلى تسليط الضوء على مدى تأثير أفلام الرسوم المتحركة على الأطفال وثقافتهم، وهذا أمر جد مهم نظرا لكونه يمس فئة أساسية في المجتمع ألا وهم الأطفال الذين هم مستقبل الأمة ، وذلك من خلال تناول الموضوع من عدة جوانب وتقديم إيجابيات وسلبيات الكرتون، و الإطلاع على جملة من نماذج كرتونية بهدف تحليلها والتعرف على ما تتضمنه من أفكار وقيم ثقافية تؤثر على الطفل العربي. للوصول في الختام لنتائج تساعد في اقتراح حلول لعلاج التأثير السلبي الحاصل نتيجة التعرض للرسوم المتحركة

الكلمات المفتاحية: أفلام الأنمي، الرسوم المتحركة، الثقافة، الطفل، التأثير.

Abstract:

This study aims to shed light on the impact of animated films on children and their culture, and this is very important because it affects a basic group in society, who are the children who are considered the future of the nation. This is done by studying the subject from several aspects and presenting the pros and cons of the cartoon, and studing cartoon models in order to analyze them and identify the cultural ideas and values they contain that affect the Arab child. To finally reach results that halp suggest solutions to treat the negative impact caused by animation.

Keywords: anime films, animation, culture, children, influence.