لغة الجسد في فيلم الكارتون الأجنبي القصير على موقع اليوتيوب وعلاقتها بالاغتراب الثقافي في السير الذاتية الدينية

"قصة سيدنا آدم نموذجًا"

بحث تحليلي على فيلم الكارتون الفرنسي القصير "Edam"

إعداد

هشام فتحي عيد مبروك

الملخص:

يهدف البحث إلى استكشاف تمرير ظاهرة الاغتراب الثقافي المرئي؛ من خلال لغة الجسد في فيلم الكارتون الأجنبي القصير، فقد أدى الانتشار المتزايد لثقافات الدول المنتجة للكارتون الأجنبي، إلى اهتمام مضاعف لتحليل أفلام الكارتون القصيرة الأجنبية المقدمة من خلال السير الذاتية الدينية، وذلك لرصد وتفسير وتحليل رموز الثقافات المجسدة في شخصية سيدنا أدم أبو البشر كنموذج، باعتبار أن الثقافة والبناء الثقافي من المكونات الأساسية في أي مجتمع.

كما يسعى البحث في الكشف عن الدوافع الخاصة باستخدام تصميم شخصيات أفلام الرسوم المتحركة، في عملية ترسيخ ثقافة صنّاع الكارتون الأجنبي بالاعتماد على لغة الجسد التي تعتمد على الإشارات والإيماءات الجسدية من أجل ترويج ثقافات الجنس، العنف، الرومانسية، وغيرها.

اعتمد الباحث على استمارة تحليل المضمون وذلك بتحليل وتفسير الإيحاءات والدلالات الاتصالية غير المباشرة المعتمدة على لغة الجسد. قد حث الباحث على ضرورة إنتاج أفلام كارتون قصيرة ونشرها على الإنترنت تنتمي للبيئة المصرية.

ضرورة رقابة أفلام الكارتون الأجنبية القصيرة ورسائلها الإيمانية والإيحائية تحديدا من قبل هيئات معنية مؤلفة من القائمين على الإعلام، وصنّاع الرسوم المتحركة، ومتخصصي الشريعة والتربية وعلم
النفس والاجتماع.

ABSTRACT:

A research entitled: Body language in the short foreign cartoon film on YouTube and its relationship to cultural alienation in religious biographies "The story of our master Adam as a model"

The growing proliferation of the cultures of the countries producing foreign cartoons has led to a heightened interest in analyzing foreign short cartoons presented through religious biography, to monitor, interpret, and analyze the symbols of cultures embodied in the character of Adam the Father of Man as a model, given that culture and cultural construction are essential components of any society.

Research also seeks to uncover the specific motivations of using cartoon character design, in the process of establishing foreign cartoonists' culture based on body language that uses bodily gestures to promote cultures of sexuality, violence, romance, and others.

The researcher relied on the content analysis form by analyzing and interpreting the indirect communicative connotations and meanings based on body language. The researcher urged the necessity of.

The researcher relied on a content analysis form and the necessity of monitoring foreign short cartoon films and their religious and suggestive messages in particular by concerned bodies composed of.

المقدمة:

يعتبر الإنترنت وسيلة اتصالية لم تعرف البشرية مثلها من قبل، سواء من حيث تطبيقاتها واستخدامها، أو من حيث تأثيراتها وانعكاساتها، فهي وسيلة قامت باختزال كل الوسائل الاتصالية التي سبقتها أو على الأقل قامت باحتوائها؛ فمع انتشار القنوات الإلكترونية على موقع اليوتيوب عبر الإنترنت، نقلت لنا ظاهرة الإنتاج الكارتوني الأجنبي القصير؛ فزاد حجم المعروض للصغار والكبار لها، والتي تعد من القوالب التي جذبت انتباههم.

فبات الأطفال والشباب المصريين أمام أعداد كبيرة من نماذج أشخاص أفلام الكارتون الأجنبية القصيرة، وتلك الأفلام لها ثقافتها الخاصة التي تعبر عنها، لذا من الضروري العمل على تحليل تلك الظاهرة لتحديد مظاهر الاغتراب الثقافي المقدمة من خلالها بأسلوب الاتصال غير اللفظي المعتمد على بلاغة وقدرة لغة الجسد في نقل وترسيخ وتعزيز مفاهيم وثقافات الآخر لمشاهديها.

وقد تكون تلك الثقافات غير ملائمة لثقافتنا الأصلية، مما قد يجعل متابعيها يذوبون في إرهاصات أخلاقية وعقائدية وتربوية ونفسية تختلف في جوهرها وشكلها عن حضارتنا المصرية والعربية؛ لذا تُتهم نماذج الكارتون الأجنبي بأنها قد تؤدي للقطيعة مع أشكال الماضي كافة، وقلبها الهويات الخاصة أو المحلية لدى الأجيال الصغيرة والشباب، وذلك من واقع الملاحظة الأولية لأفكار أبطالها ومُنتجيها.

ونلاحظ في هذا الجانب أن الخصوصية الثقافية حق من حقوق الفرد تدافع عنه الدول المختلفة، فهناك بعض الدول مثل أستراليا انتقدت المادة الإعلامية الأجنبية، ولاسيما الأمريكية الموجهة للأطفال والشباب لخطورتها على فقدان الانتماء، وقد عبرت وزيرة الثقافة الكندية عن انزعاجها من الهيمنة الثقافية الأجنبية على مضامين النشء بالتليفزيون الكندي موضحة أن مُعظم الأخلاق ليست كندية.

كذلك استاءت فرنسا من هيمنة اللغة الإنجليزية والتأثير على الهوية الفرنسية للصغار والكبار بشتى السُبل، ولاسيما القوة الناعمة للمواد التجارية الترفيهية الكارتونية الأجنبية عنهم، على العكس نجد أن الصينيين واليابانيين لم يهملوا لغتهم الأم ولم يجعلوا الثقافة الأمريكية تؤثر في حياتهم الاجتماعية والثقافية، بل احتفظوا بثقافتهم من عادات ولغة وتقاليد، وبذلك ظلوا محافظين على هويتهم الثقافية.

إن التواصل مع ثقافات أفلام الكارتون الأجنبية القصيرة الإيجابية أمرٌ لابد منه في إنماء ثقافة أطفالنا وشبابنا، وللتواصل الإيجابي الفعّال بين الحضارات المختلفة يجب أن تتمتع عقول الأطفال والشباب المصريين بالحصانة الثقافية والعلمية المطلوبة أمام الكم الهائل من أفلام الكارتون الأجنبية القصيرة المُقدمة عبر القنوات الأجنبية التليفزيونية الإلكترونية؛ الحاملة لثقافتها وشخصيتها الاعتبارية والتي تعود إلى ثقافة الدولة المُنتجة دون النظر لثقافة الأطفال أو الشباب المستقبلين للرسالة الكارتونية الأجنبية، فالدولة القادرة على الإنتاج الكارتوني القصير الموجه لأطفال العالم؛ هي من تصل ثقافتها للعالمية؛ فيتأثرون بثقافتها وأسلوب حياتها.

وسيعرض الباحث في هذا البحث الصور والنماذج الثقافية المقدمة من خلال لغة الجسد والمحمّلة بقيم صانع الكارتون من خلال شخصية نبي الله أدم أبو البشر والسيدة حواء زوجته والعمل على تحليلها وتفسير نتائجها الثقافية المحتملة على هوية الصغار والكبار الثقافية باعتبار أن الهوية الثقافية هي النظم السلوكية والفكرية التي تميز فريقًا من الناس عن آخر.

أولاً:ــ مشكلة الدراسة:

تتحدد المشكلة البحثية في توصيف العلاقة بين فيلم الكارتون الأجنبي القصير على موقع اليوتيوب والاغتراب الثقافي في السير الذاتية الدينية المحتمل ظهوره في مواطن أبطالها ونماذجها الكارتونية الأجنبية عن ثقافتنا، وذلك من خلال تحليل وتفسير لغة الجسد الحاملة للإيحاءات والدلالات الاتصالية غير المباشرة والتي

يستقبلها العقل اللاواعي لمتابعيها، ومدى فاعلية هذا الدور في تقديم ثقافات مخالفة لمجال المكوّن الثقافي الحامل للقيم والمعتقدات والأفكار والسلوكيات لدى الأطفال والشباب، وعلى جانب آخر بات من الضروري الكشف عن وظائف لغة الجسد المستخدمة باعتبارها عاملاً محفزًا لعملية الاغتراب الثقافي، وذلك كما اشارت إليه ملاحظة الباحث الأولية لبعض الأفلام الكارتونية الأجنبية القصيرة الحاملة لثقافات مغايرة لثقافتنا الأصلية.

وسيكون تحليل المضمون في هذا الإطار حول الفيلم الكارتوني الفرنسي أدم، لرصد وتفسير وتحليل رموز الثقافات المجسدة في شخصية سيدنا أدم أبو البشر، باعتبار أن الثقافة والبناء الثقافي من المكونات الأساسية في أي مجتمع؛ خاصة إن تأثر الصغار والكبار بتغيير ملامح المجتمع الذي نعيش فيه، والعمل على تفسير نتائج تلك المضمون الكارتوني المحبب والذي يعمل على إفراغ الهوية الثقافية من كل محتوى، وتحويل المجتمع إلى عالم من الشبكات العالمية؛ ويتحول معه أفراد المجتمع إلى تابعين أو بالأحرى مستهلكين للسلع والصور المعلومات بشكل عام والسلع الثقافية المجسدة في قدوة دينية بل أصل البشرية من جهة أخرى.

وتتبلور مشكلة الدراسة في تساؤل رئيس هو:

ما علاقة لغة الجسد في فيلم الكارتون الأجنبي القصير على موقع اليوتيوب بالاغتراب الثقافي في السير الذاتية الدينية؟ بالتطبيق على الفيلم الكارتوني الفرنسي القصير أدم.

ثانيًا:ــ أهمية الدراسة:

تنبع أهمية الدراسة من أن ظاهرة الاغتراب الثقافي من الظواهر التي أصبحنا نلاحظها في مجتمعنا في ضوء الغزو الثقافي الفكري الذي حملته العولمة بين طياتها مما أدى إلى فقدان الانتماء وإلى أزمة أخلاقية وغربة ثقافية والخوف على الهوية

الثقافية فجاءت هذه الدراسة للتركيز على دور الكارتون الأجنبي القصير على موقع اليوتيوب في احتمالية انماء هذه الظاهرة من مختلف جوانبها؛ وتقديم بعض الحلول لمعالجتها.

أـ الأهمية العلمية:ـ

١ـ الربط بين المواد الترفيهية المتمثلة في فيلم الكارتون الأجنبي القصير على موقع اليوتيوب وظاهرة الاغتراب الثقافي المقدمة في السير الذاتية الدينية من خلال لغة الجسد لأبطالها ونماذجها الكارتونية الحاملة للإيحاءات والدلالات الاتصالية المخالفة لثقافة مجتمعنا.

ب ـ الأهمية التطبيقية:ـ

١ـ ما يمكن أن تقدمه الدراسة من مقترحات لترشيد مشاهدة أفلام الكارتون الأجنبية القصيرة على موقع اليوتيوب وبما يساعد على تنمية الإنتاج الوطني للكارتون.

بالتطبيق على الفيلم الكارتوني الفرنسي أدم والعمل على تحليل عناصره الثقافية المقدمة من خلال شخصية نبي الله أدم تجسيدا ورؤيا ومصدرة لثقافات ليس من شعائرنا الدينية الصحيحة ولا من بيئتنا الأصلية

ثالثًا:ـ أهداف الدراسة:

عندما نفحص واقع أفلام الكارتون الأجنبية المقدمة عبر اليوتيوب، نجد أغلبها كارتون مستورد من إنتاج الولايات المتحدة واليابان وأوروبا، وأن هذه الأفلام في معظمها غير مناسبة للبيئة والثقافة العربية والإسلامية، بل هي في بعض الأحيان تعتبر عامل مساعد على هدم قيم وأخلاق مجتمعنا؛ لذى رأى الباحث ضرورة رصد مظاهر الاغتراب الثقافي والتعرف على نوعية الشخصيات المقدمة لها والكشف عن الأدوات والوظائف المستخدمة من خلال الشخصية الكارتونية وقام الباحث في

محاولة بحثية للتأكد من خطورة هذه الثقافات المختلفة المقدمة من خلال لغة الجسد غير المنطوقة بالتطبيق على فيلم أدم الذي ينتمي للمدرسة الأوروبية وبالتحديد فرنسا في محاولة للتوصل إلى دقة الأهداف التالية:

١ــ رصد مظاهر الاغتراب الثقافي المقدمة من خلال لغة جسد نماذج أشخاص أفلام الكارتون الأجنبية القصيرة.

٢ــ التعرف على نوع الشخصيات الكارتونية الأجنبية المقدمة لصور الاغتراب الثقافي المعتمدة على لغة الجسد.

٣ــ الكشف عن الأدوات والوظائف المختلفة التي تعتمد عليها النماذج الكارتونية الأجنبية في تقديم مظاهر الاغتراب الثقافي المعتمدة على لغة الجسد.

رابعاً / الدراسات السابقة:

تعددت الدراسات حول موضوع الأثر الثقافي للكارتون الأجنبي على الأطفال والشباب الجامعي وبمراجعة التراث العلمي لهذا المجال ترصد الدراسة الحالية بعضاً من أهم تلك الدراسات التي عاونت الباحث في مراحل إعداد دراسته.

١ــ اتجاهات الشباب الجامعي نحو مقاطع الرسوم المتحركة بالفيس بوك ٢٠٢٤ (١)

[١]– غادة يحيى، "اتجاهات الشباب الجامعي نحو مقاطع الرسوم المتحركة بالفيس بوك، بحث منشور، (بني سويف، مجلة جامعة بني سويف الأهلية لدراسات الفنون والإنسانيات، دورية علمية محكمة، مجلد ١، عدد ١، ٢٠٢٤)، سحبت الثلاثاء ٢٠ أغسطس ٢٠٢٤ في تمام الساعة ٥:٣٠ ص من موقع:

Https://Searchmandumahcom.Mplbi.Ekb.Eg/Search/Results?Lookfor=المتحركة+الرسوم&Type=Allfeld& Page=2

تتمثل مشكلة الدراسة في التعرف على اتجاهات الشباب الجامعي للقيم المتضمنة بمقاطع الرسوم المتحركة بالفيس بوك، وتهدف الدراسة لتحقيق هدفنا رئيسيا يتمثل في التعرف على اتجاهات الشباب الجامعي نحو مقاطع الرسوم المتحركة بالفيس بوك.

يتمثل مجتمع الدراسة في جميع الشباب الجامعي في الجامعات المصرية وطبق الباحث العينة العشوائية البسيطة متمثلة في ٤٥٠ مفردة مقسمة عل ثلاث جامعات ... القاهرة، كفر الشيخ، بني سويف.

أهم نتائج الدراسة:

١ــ ارتفاع متوسط معدلات مشاهدة الشباب لمقاطع الرسوم المتحركة بالفيس بوك حيث جاءت فئة أحيانا بنسبة ٥٧,١%.

٢ــ توجد فروق ذات دلالة إحصائية بين المبحوثين من الشباب الجامعي في درجة اتجاهاتهم نحو مقاطع الرسوم المتحركة بشبكات التواصل الاجتماعي وفقا للمتغيرات الديموغرافية.

٣ــ بينت الدراسة أن الإعجاب هو أكثر طرق تفاعل الشباب مع مقاطع الرسوم المتحركة بنسبة ٩٤,٤% وتشير نتائج الدراسة إلى وجود علاقة ارتباط دالة إحصائية بين تعرض المبحوثين من الشباب الجامعي لمقاطع الرسوم المتحركة بشبكات التواصل الاجتماعي وإدراكهم للقيم المتضمنة بها.

٤ــ ارتفاع متوسط ترشيح الشباب الجامعي لصفحات الرسوم المتحركة على الفيس بوك للغير لكي يشاهدوها.

٢ــ التأثير الحسي والفكري بين المشاهد والمحتوى البصري لتحقيق الاندماج مع أفلام الرسوم المتحركة ٢٠٢٤ [١]

تلقي الدراسة الضوء على المحتوى الفكري والعاطفي للعناصر البصرية لتحقيق الاندماج في أفلام الرسوم المتحركة ومدى تأثير ذلك على الإدراك الشعوري واللاشعوري للمشاهد من خلال تطبيق النظريات السينمائية، ومدى تأثير ذلك على اندماجه مع القصة والشخصيات، وكيفية تفاعل المشاهد حسيا وفكريا من خلال إثارة الغرائز والعواطف وتأثير الصور العقلية المختزنة والتوحد مع محتوى الأفلام لتحقيق التعاطف والاندماج معها.

وهدفت الدراسة إلى:

١ــ فهم كيفية تفاعل المشاهدين حسيا وفكريا مع محتوى أفلام الرسوم المتحركة.

٢ــ دراسة تأثير المحتوى الفكري والعاطفي للعناصر البصرية في أفلام الرسوم المتحركة وكيفية تعزيزها لتحقيق تفاعل واندماج المشاهد مع الفيلم.

أهم نتائج البحث:

١ــ هناك مجموعة خصائص وعناصر إيجابية سينمائية وتشكيلية، لابد أن تتوفر في الفيلم لتثير جاذبية حسية وفكرية لدى المشاهد وتعزز ارتباطهم بالفيلم.

---

[١]– صباح عبد الفتاح حافظ، "التأثير الحسي والفكري بين المشاهد والمحتوى البصري لتحقيق الاندماج مع أفلام الرسوم المتحركة، بحث منشور، ٢٠٢٤:
JOURNAL OF ARTS & HUMANITIES, JUNE, DOI: 8.24394/JAH.2024MJAS-2401 1203
سحب الخميس ٨ أغسطس في تمام الساعة ٩ ص من موقع:
HTTPS:SEARCHMANDUMAHCOM.MPLBCI.EKB.EG/SEARH/RESULTS?LOOK FOR= التأثير+الحسي+الفكري&TYPE-SORT%38-2024.

٢ــ أن العواطف والمفاهيم الفكرية التي يحملها الفيلم تؤثر على تجربة المشاهد وتفاعله العاطفي والذهني وتحقيق الاندماج مع الأحداث والشخصيات في فيلم الرسوم المتحركة.

٣ــ هناك مجموعة عوامل لتعزيز الاندماج العاطفي والعقلي للمشاهد مع فيلم الرسوم المتحركة.

٣ــ مدى الحروب وانعكاساتها على الإنتاج الثقافي: الرسوم المتحركة نموذجا ٢٠٢٤ [١]

تهدف الدراسة إلى تحليل وفهم التأثيرات المختلفة للحروب على الهويات الثقافية في المجتمعات المتضررة من النزاعات المسلحة، وذلك بهدف فحص كيف يمكن للحروب أو تغيّر أو تشكّل الهويات الثقافية في للمجتمعات، بما في ذلك اللغة، التقاليد، المعتقدات، القيم، الطقوس، الأعياد، الاحتفالات.

٢ــ تحليل تأثير الحروب على المحتوى والرسائل التي تنقلها الرسوم المتحركة بما في ذلك كيفية تصوير الصراعات، العواقب الإنسانية للحرب والتحولات الاجتماعية والثقافية المرتبطة بها.

٣ــ استكشاف التغييرات في الأساليب الفنية والتقنية للرسوم المتحركة التي تأتي كاستجابة للحروب، بما في ذلك استخدام الرموز والألوان، وتقنيات الرسم والتحريك.

---

[١]- نجوان أحمد عاصم عبد الجواد، "صدى الحروب وانعكاساتها على الإنتاج الثقافي: الرسوم المتحركة نموذجا، بحث منشور (مجلة كلية الآداب بقنا، درية أكاديمية علمية محكمة، المجلد ٣٣، العدد ٦٣، أبريل ٢٠٢٤. سحب الجمعة ٩ أغسطس في تمام الساعة ٨ م من موقع:
HTTPS.SEARCH.MANDUMAHCOM.MPLBCI.EKB.EG/RECORD1479134 .

نتائج الدراسة:

١ــ تأثير الحروب على الهويات الثقافية للمجتمعات، يتمثل في تشكيل الهوية: فالحروب يمكن أن تعمل على تشكيل الهويات الثقافية بطرق جديدة من خلال تعزيز الوعي الجمعي والشعور بالانتماء إلى مجتمع محدد أو أمة.

٢ــ تغيير اللغة والتقاليد: قد تؤدي إلى تغيرات في اللغة والتقاليد مع ظهور لهجات جديدة أو اختفاء تقاليد وطقوس معينة نتيجة للتشتت أو التغيّر الديموغرافي.

٣ــ التغييرات في الأساليب الفنية والتقنية للرسوم المتحركة يتمثل في ابتكار استخدام الرموز والألوان.

٤ــ الرسوم المتحركة والحفاظ على التراث والهوية الثقافية للشعوب "تحليل للحلقة الثانية عشرة من مسلسل مغامرات نشوان الكارتوني" ٢٠٢٢ [١]

تهدف الدراسة إلى:

١ــ ترسيخ القيم والعادات العربية وتناولها في قالب درامي مشوّق وممتع.

٢ــ إنتاج عمل درامي عربي تنافسي معتمدا على مفردات عربية كاللغة والموسيقى والبيئة العربية.

أهم نتائج الدراسة:

---

[١]- حاتم محمد أحمد محمود الهواري، الرسوم المتحركة والحفاظ على التراث والهوية الثقافية للشعوب، (تحليل للحلقة الثانية عشرة من مسلسل مغامرات نشوان الكارتوني، ٢٠٢٤، بحث منشور في:
JOURNAL OF ARTS&HUMANITIS2022, MJAS-2208-1094, ISSN: .27394/430X, 2735-4318

١ــ الرسوم المتحركة فن مبدع ومتفرد له القدرة على غزو العقول والقلوب لدى المتلقي مثله مثل فن السينما أو النحت أو التصوير.

٢ــ فن الرسوم المتحركة يمثل ركيزة هامة من ركائز نشر الثقافات والحضارات والأحداث التاريخية للشعوب.

٣ــ البيئة تؤثر تأثيرا مباشرا في تصميم مشاهد وشخصيات العمل الفني.

5ــ استخدام تقنية الرسوم المتحركة في إنتاج فيلم وثائقي درامي من خلال تناول الأسطورة المصرية القديمة (إيزيس وأوزوريس) في صياغة جديدة ٢٠٢٠. [١]

تهدف هذه الدراسة في الكشف عن أهمية الرسوم المتحركة في التعبير والتوثيق لكل ما يحيط بنا من أحداث ومستجدات، وذلك من خلال أحدث التطورات البرامجية ثنائية وثلاثية الأبعاد، ومن خلال تلك التقنية استهدفت الدراسة عمل فيلم وثائقي تعريفي عن كلية الفنون التطبيقية بأقسامها التسعة؛ على أن يشمل الفيلم الاستفادة من ما تم دراسته على مدار الأربع سنوات الدراسية للطلاب، وظهر ذلك من خلال تصميم الشخصيات والملابس والألوان والاكسسوارات واختيار الخامات المختلفة في التصميم.

---

[١] هبة همام علي شريف، "استخدام تقنية الرسوم المتحركة في إنتاج فيلم وثائقي درامي من خلال تناول الأسطورة المصرية القديمة (ايزيس وأوزوريس) في صياغة جديدة"، بحث منشور، (مصر، جامعة دمياط، كلية الفنون التطبيقية، مجلة الفنون والعلوم التطبيقية، مجلة علمية محكمة، المجلد السابع، العدد الثالث، يوليو ٢٠٢٠). سحب الإثنين ٢١ يونيه ٢٠٢١ في تمام الساعة ٥:١٢ مساءً من موقع:
https://search.mandumah.com/Record/923984

وكان للدراسة هدفًا رئيسيًا يتلخص في إلقاء الضوء على ضرورة الربط بين التخصصات المختلفة والاطلاع على كل ما هو جديد في عالمنا مع الحفاظ على الهوية المصرية.

واعتمدت الدراسة على المنهج التحليلي والوصفي التجريبي من خلال تجربة إنتاج الفيلم الكارتوني محل الدراسة.

أهم نتائج الدراسة:

١ــ ضرورة الاهتمام بالهوية المصرية والتراث المصري القديم، وإبراز جماليتها في مختلف المجالات والتخصصات لما لها أثر طيب وإحساس بالعراقة والقوة الناس.

٢ــ استخدام أحدث التقنيات والبرامج والاهتمام بكل ما هو حديث في مجال التكنولوجيا التصميمية والتنفيذية واختيار اسهلها في الإدراك للمتلقي ودعمها وتدريب الطلاب على استخدامها وخاصة الرسوم المتحركة.

٣ــ استخدام تقنية الرسوم المتحركة كوسيلة تعبيرية توثيقية وتعريفية بحدث أو مكان ما، لما لها من سرعة انتشار وسهولة ادراك وتفضيل بين المتلقين من جميع الفئات، والعمل على تطويرها وتدريب الطلاب على استخدام البرامج الداعمة لها.

٤ــ تم عمل مشروع فيلم وثائقي تعريفي يحمل طابع الهوية المصرية عن كل الفنون التطبيقية بأقسامها التسع، على أن يشمل الفيلم الاستفادة من ما تم دراسته على مدار الأربع سنوات الدراسية للطلاب، وظهر ذلك من خلال تصميم الشخصيات والملابس والألوان والاكسسوارات واختيار الخامات المختلفة.

6ــ دراسة مسحية عن الشخصيات المؤثرة في مجلات وأفلام ومسلسلات الرسوم المتحركة بالعالم العربي ٢٠١٩. [١]

تهدف الدراسة إلى تفعيل دراسة شخصيات أفلام الرسوم المتحركة ومدى تأثيرها على الشباب العربي، للاستفادة منها بما يحقق التطبيق العملي لدعم الهوية المرئية العربية في المجتمعات العربية وغيرها.

كما تسعى للكشف عن الدوافع الخاصة باستخدام تصميم شخصيات أفلام الرسوم المتحركة، في عملية ترسيخ الهوية المرئية العربية، حيث تستخدم في كل مناحي الحياة المختلفة.

واعتمدت الدراسة مسح عينة من شخصيات أفلام الرسوم المتحركة والتي كان لها تأثير على الجمهور العربي بما يحقق إضافة كمية ونوعية في عملية تدريس الإخراج السينمائي والتليفزيوني لأفلام الرسوم في مجال الإعلام والاتصال، وقد خرجت الدراسة بنتائج أهمها:

١ــ الدراسات المسحية لشخصيات أفلام الرسوم المتحركة اضافت التحقق من ضرورة تدريس الإخراج السينمائي والتليفزيوني لأفلام الرسوم المتحركة لصناعة كارتون محلي يعكس قيم المجتمع وتقاليده.

---

[١]– خالد عبد الرازق عبد التواب، "دراسة مسحية عن الشخصيات المؤثرة في مجلات وأفلام ومسلسلات الرسوم المتحركة بالعالم العربي"، بحث منشور، (الجمعية العربية للحضارة والفنون الإسلامية، مجلة العمارة والفنون والعلوم الإنسانية، دورية علمية محكمة، المجلد ٤ ، العدد ١٣ ، ٢٠١٩).

سحب الخميس ١٧ يونيه ٢٠٢١ في تمام الساعة ٥:٢٠ صباحًا. من موقع:

Https://mjat Journals.ekb.eg/issue – 4094 – 4090 - htmI.

٢ــ أوضحت الدراسة أهمية الدراسات المسحية لشخصيات أفلام الرسوم المتحركة لإكساب مهارات خاصة لطلاب كليات الإعلام والاتصال كنظرائهم من الفنون التطبيقية ومعهد السينما تخصص الرسوم المتحركة.

7ــ دراسة الأساليب الفنية الحديثة لدمج الرسوم المتحركة ثنائية الأبعاد وثلاثية الأبعاد وفقًا لمتطلبات أفلام الرسوم المتحركة ٢٠١٩. [١]

تهدف الدراسة إلى رصد الأساليب الفنية الحديثة لدمج الرسوم المتحركة ثنائية الأبعاد وثلاثية الأبعاد مع إضافة وتوافق حركات الكاميرا بين العناصر ودون أي فقد في الجودة.

واعتمدت الدراسة على المنهج الوصفي التحليلي لتفسير أثر الأساليب الفنية الحديثة في جودة العرض وعلاقته بأثر المضمون.

١ــ التحريك والرسم الرقمي هو الأكثر استخدامًا في إنتاج أفلام الرسوم المتحركة.

٢ــ استخدام كاميرا برامج التحريك هي الأفضل في جودة الإنتاج من كاميرات برامج التركيب والدمج.

٣ــ برنامج تون بوم هاموني برمييم هو الأفضل في عمليات تحريك وإخراج مشاهد ثنائية الأبعاد مدمجة بعناصر متحركة ثلاثية الأبعاد.

---

[١]- أيمن رأفت إسماعيل الجندي، "دراسة الأساليب الفنية الحديثة لدمج الرسوم المتحركة ثنائية الأبعاد وثلاثية الأبعاد وفقًا لمتطلبات أفلام الرسوم المتحركة"، بحث منشور، (مصر، الجامعة الألمانية، كلية الفنون التطبيقية، قسم الميديا والتحريك) نشرت في (مصر، الجمعية العربية للحضارة والفنون الإسلامية، مجلة العمارة والفنون والعلوم الإنسانية، ٢٠١٩)

سحب الإثنين ٢١ يونيه ٢٠٢١ في تمام الساعة ٥:٣٨ مساءً من موقع:

https://search.mandumah.com/Record/961969

8ــ الرسوم المتحركة وأثرها في توجيه الرأي العام : العالم العربي كنموذج للدراسة ٢٠١٨. [١]

تهدف الدراسة إلى كشف دور الرسوم المتحركة في خلق رأي عام عالمي تجاه أي قضية أو معتقد ثقافي، إلى جانب التأكيد على القيمة الثقافية والإبداعية لأفلام الرسوم المتحركة، والعمل على حث القائمين على الصناعة الكارتونية لإنتاج أفلام رسوم متحركة تحمل قيم وعادات وثقافة المجتمع وتكون قادرة على التوجيه الإيجابي للمجتمعات الأخرى تجاه مجتمعنا.

وقد اعتمدت الدراسة منهجي التحليل ودراسة الحالة حيث قامت بتحليل أمثلة لأفلام مختلفة زمنيًا وتقنيًا لإظهار مدى قدرة الرسوم المتحركة على توجيه الرأي العام.

أهم نتائج الدراسة:

١ــ أن الرسوم المتحركة لغة ثقافية قادرة على توجيه المجتمعات تجاه قضايا ورؤى معينة واعتبارها فن يعتمد على كل المفردات من حيث الصورة والصوت والكلمات فهي لغة جامعة تخاطب العقل والعواطف سويًا.

٢ــ أن الثقافة الأجنبية المقدمة عبر الرسوم المتحركة تحمل قيم وعادات وثقافة المجتمع المنتج للفيلم الكارتوني.

---

[١]– تهامي محمود تهامي سيد، "الرسوم المتحركة وأثرها في توجيه الرأي العام : العالم العربي كنموذج للدراسة"، بحث منشور، (مصر، جامعة المنيا، كلية الفنون الجميلة، قسم الرسوم المتحركة) نشرت في (مصر، الجمعية العربية للحضارة والفنون الإسلامية، مجلة العمارة والفنون والعلوم الإنسانية، العدد ١٢ ، الجزء الثاني، ٢٠١٨) سحب الإثنين ٢١ يونيه ٢٠٢١ في تمام الساعة ٥:١٢ مساءً من موقع:

https://search.mandumah.com/Record/923984

٣ــ يوجد العديد من أفلام ومسلسلات الرسوم المتحركة التي صنعت خصيصًا لتوجيه الرأي العام والتأثير على معتقدات وقيم وتاريخ الجمهور كأمير مصر وعائلة سيمبسون.

9-Mulan and Moana : Embedded Coloniality and the search for Authenticity in Disney Animated film, 2018 [1]

تهدف هذه الدراسة إلى:

رصد وتحليل أدوات الرسوم المتحركة في التناقل الثقافي من خلال مقارنة بحثية توضح توظيف الأماكن الجغرافية في أفلام الرسوم المتحركة لتناقل الثقافة الوطنية بين أفراد المجتمعات المختلفة.

واعتمدت الدراسة على أداة تحليل المضمون لثلاثة أفلام رسوم متحركة تمثل ثلاث مدارس هي : أستراليا، اليابان، أوروبا. وبالتحديد الفيلم الأسترالي Dot and kangaroo والفيلم الياباني Racoon wars pom poko والفيلم الأوروبي Song of the Miraculous Doe .

أهم نتائج الدراسة :

١ــ اظهر الفيلم الأسترالي معالم حياة الأدغال الأسترالية في نهاية القرن التاسع عشر، كما اظهر رسومات الكهوف وبعض الحيوانات في ذلك الوقت.

---

[1] -Michelle Anya Anjirbag , Mulan and moana: Embedded coloniality and the search for Authenticity in Disney Animated film, (published research) , (centre of research in children's literature at Cambridge, faculty of Education, university of Cambridge, UK, 2018).Retrieved from: https:// www.mdpi.com/2076-0760/7/11/ 230/ pdf

سحبت يوم الإثنين الموافق ٣٠ ــ ٩ ــ ٢٠١٩ في تمام الساعة ٦:١٥ مساءً.

٢ــ اظهر الفيلم الياباني عناصر الفن الياباني القديم من خلال تمثيل تاريخ منطقة تاما في تكتل طوكيو، بالإضافة إلى تناقل تاريخ هجرة القبائل في آسيا الوسطى وهويتها المتغيرة والمناطق الطبيعية التي تميزها إلى جانب المناخ المتغير بالتركيز على القبائل الهنغارية والهنونية في سهول آسيا الوسطى، كما تحدث عن حيوان الكونغر باعتباره من أهم حيوانات تلك البيئة وأشهرها.

٣ــ أن أفلام الرسوم المتحركة استطاعت أن تكون أداة قوية لتناقل الثقافة بين أفراد المجتمعات الثلاثة من جانب ومن جانب آخر استطاعت أن تكون أداة مروجة لثقافتها بين مجتمعات العالم المختلفة؛ مما يضفي نوع من العالمية لثقافتها على غرار مفهوم تلاشي الحدود الثقافية الحديث.

10- Hayao Miyazaki and studio Ghibli: Reimagining the portrayal of women in Japanese Anime, 2018. [1]

تهدف هذه الدراسة إلى تفسير دور الإناث في كسر الصورة النمطية في أفلام الرسوم المتحركة اليابانية التي تغيّر عقلية صناعة الرسوم المتحركة تجاه المرأة فأظهرتها أكثر قوة واستقلالية عن الرجل، بل وأكثر جرأة في الوصول إلى أهدافها وغايتها.

واعتمدت الدراسة على منهج دراسة الحالة على عدد من أفلام ستديو جيبلي باليابان وبالتحديد إنتاجه للشخصيات النسائية الكارتونية.

[1] --Ongzhen, Jieh, "Hayao Miyazaki and studio Ghibli: Reimagining the portrayal of women in Japanese anime, Research project submitted in partial fulfillment of the requirement of the subject, Research project, (Malaysia, sun wayuniversity,2018)Retrievedfrom:
https://www.coursehero.com/file/66819057/Hayao Miyazaki-and-studio-Reimagidocx سحبت الجمعة ١٨ يونيه الساعة ٢ م

إلى جانب تفسير كيف يمكن أن يؤثر تصوير المرأة في أفلام استديو جبيلي على تمثيل النساء في صناعة الرسوم المتحركة في اليابان. ومن هذه الصور الآتي:

ــ يمتلك تصوير الإناث في عالم الرسوم المتحركة Ghibli القدرة على التأثير في الصورة المستقبلية للمرأة في الرسوم المتحركة اليابانية.

ــ معرفة كيف تساعد المعاملة المتساوية للرجال والنساء في الرسوم المتحركة اليابانية في الدفاع عن المساواة بين الجنسين في الرسوم المتحركة.

ــ العمل على تحديد أوجه عدم المساواة المفروضة على النساء في الرسوم المتحركة اليابانية.

أهم نتائج دراسة الحالة:

١ــ تعيش الشخصيات في Studio Ghibili في عالم لا يتعرضون فيه للتمييز بين الجنسين ويحظون بتقدير كبير لقدراتهم.

٢ــ تحظى Nausicaa بإعجاب شعبها بسبب قيامها بمسؤولياتها كأميرة، وليس لطفها.

٣ــ أن أفلام استديو جيبلي Studio Ghibili غالبًا ما يتم تصنيعها على أنها نسوية وتقدمية بسبب تصوير المرأة القوية.

٤ــ تمثيل النساء إلى الواقعية ويديرون حياتهن اليومية بشكل جيد للغاية، من ناحية أخرى يميل الرجال إلى أن يكونوا أكثر مثالية.

11- Anime and Japanese uniqueness: The cultural Authen Ticity of Japanese Animation,2018. [1]

تهدف هذه الدراسة إلى تفسير مفهوم الرسوم المتحركة اليابانية كمنتج ثقافي ياباني على وجه التحديد.

واعتمدت الدراسة على تحليل مجموعة من الأفلام اليابانية الكارتونية، إلى جانب استطلاع ميداني للشباب في النوادي وإجراء مقابلات مع القائمين على صناعة الكارتون وأسفرت أهم النتائج إلى:

١ــ يتم إنتاج أفلام الرسوم المتحركة اليابانية بشكل مشابه للأفلام والبرامج التليفزيونية فلها ميزانيتها الخاصة التي تجعلها قادرة على التنافس العالمي.

٢ــ أن الرسوم المتحركة اليابانية لها تأثيرات خارجية في تصميمها.

٣ــ أن الثقافة اليابانية ظاهرة على مستوى تقنيات الرسوم المتحركة والقصة والسياقات الاجتماعية والتاريخية.

٤ــ تعتمد بعض أفلام الرسوم المتحركة اليابانية بالاعتماد على قصص الأساطير اليابانية التاريخية كتصدير ثقافي عن تاريخ اليابان.

---

1 - David Tyler Crump, "Anime and Japanese uniqueness: the cultural Authen Ticity of Japanese Animation, A Thesis submitted to the Graduate Faculty in partial fulfillment of the Requirements for the Degree of master of Arts Anthropology, (United States, Virginia, George mason university,2018) Retrieved from:
https://www.semanticscholar.org/paper/anime-and-Japanese-unigueness%3A-the-cultural-of-crump/3ef8512c2745cb52ac12bf65d668473f52eb4a6 سحبت الجمعة ١٨ يونيه ٢٠٢١ في تمام الساعة ٩:٣٥ مساءً

٥ــ كشف أنظمة الصناعة الثقافية المستهدفة لتوضيح أنظمة الإنتاج العالمية ولإظهار الإمكانات التعبيرية للمنتجات الثقافية.

12ــ دبلجة الرسوم المتحركة بين ضرورات التعريب واشكالات التغريب: دراسة تحليلية من عالم غامبول المدهش ٢٠١٨.[١]

تهدف هذه الدراسة إلى تحليل عينة من حلقات الرسوم المتحركة "عالم غامبول المدهش" للكشف عن طبيعة عمليات الدبلجة المطبقة فيه ومدى مساهمتها في تعريب المضمون الغربي أو تغريبها للغة العربية في اطار التعريب ذاته.

واعتمدت الدراسة على تحليل المحتوى بأسلوبي الكمي والكيفي يتوقفا عند الصياغات التعبيرية المعتمدة في دبلجة هذا الكارتون لأجل أن يتيح لنا الإلمام بالحالات المرصودة وقراءة أبعادها المختلفة.

وقد اشتمل التحليل ٨ حلقات من مواسم مختلفة من الرسوم المتحركة "عالم غامبول المدهش" بمعدل ١٠ إلى ١١ دقيقة لكل حلقة أي بمجموع ٨٠ دقيقة.

وقد اعتمدت الدراسة على عينة الصدفة وهي عينة غير احتمالية.

أهم نتائج الدراسة:

١ــ تواتر استعمال التعابير والصياغات والكلمات الإنجليزية والفرنسية، وهذا يرجع إلى طبيعة الفيلم الكارتوني المنتج في بيئة إنجلوسكسونية أولاً (بريطاني ــ أمريكي) وإلى طبيعة البيئة المترجمة له (شرق أوسطية) المعروفة باتجاهها الأنجلوسكسوني.

---

[١]- آمال علي الهادفي، "دبلجة الرسوم المتحركة بين ضرورات التعريب واشكالات التغريب: دراسة تحليلية من عالم غامبول المدهش" بحث منشور، (الجزائر، الأغواط، جامعة عمار ثليجي بالأغواط، مجلة دراسات لجامعة عمار ثليجي بالأغواط، مجلة دولية محكمة، العدد ٦٧ ، ٢٠١٨).

٢ــ بينت عملية التحليل التي تم القيام بها أنه حتى عند استعمال الفصحى خالية من التعابير الدخيلة للغات الأجنبية أو العامية، فإن ذلك لا يمنع من وجود مظاهر الخلل فيها كالأخطاء الأسلوبية.

٣ــ توظيف الأمثال والحكم والتعابير الشعرية والغنائية، لم يتضح هذا السبيل في استعمال اللغة إلا في مواضع قليلة ما عدا الغناء، الذي برز في أسلوب الروك والرول والراب وهي أنواع موسيقية غربية تكون ربما فرضتها ضرورات الاتساق بين الصوت والصورة لمؤدي هذه الأغاني في الكارتون.

١٣ــ صورة الطفل في الرسوم المتحركة ٢٠١٨[١]

تهدف هذه الدراسة إلى:

التعرف على الصورة التي تنقلها الرسوم المتحركة عن الطفل.

ـــــ الكشف عن مدى خطورة الرسوم المتحركة المبحوثة باعتبارها منتج غربي يحتوي على عادات وقيم وثقافات أجنبية مختلفة عن مجتمعاتنا.

ـــــ التعرف على نوع الصورة التي يتم محاكاتها وتشكيلها عن الطفل لإدراك السبل الممكنة لردعها.

ـــــ التعرف على الرموز والدلالات التي يتم استخدامها في الرسوم المتحركة والتي تؤدي إلى تشكيل هذه الصورة.

---

[1] – فريدة مرابط، "صورة الطفل في الرسوم المتحركة" دراسة سيميولوجية لسلسلتي غامبل وسبونج بوب، رسالة ماجستير منشورة،)الجزائر، باتنة، جامعة باتنة ١ الحاج لخضر، كلية العلوم الإنسانية والاجتماعية، قسم علوم الإعلام والاتصال والمكتبات، ٢٠١٨ (نشرت بمجلة الدراسات الإعلامية، (ألمانيا، برلين، المركز الديمقراطي العربي، دورية علمية فصلية محكمة، العدد الثاني، أبريل،٢٠١٨)، تم سحب الدراسة من موقع:

https://www.democratic.de/wp-content/uploads/2018/04/2018-سنة--نيسان-أبريل-الثاني-العدد-الإعلامية-الدراسات-مجلة.pdf

اعتمدت هذه الدراسة السيميائية على منهج التحليل السيميائي الذي يهتم بالكشف عن العلاقات الداخلية لعناصر الخطاب وبإعادة تشكيل نظام الدلالة، كما قامت الدراسة بتحليل ٥% من سلسلتي غامبل وسبونج بوب أي بمعدل ٩ حلقات من سلسلة سبونج بوب التي يبلغ حلقاتها ١٩٠ حلقة، و٦ حلقات من سلسلة غامبل التي يبلغ مجموع حلقاتها ١٢٠ حلقة، واعتمدت الدراسة على اختيار العينة القصدية (العمدية).

أهم نتائج الدراسة:

١ــ سلسلة سبونج بوب تعمل على نقل المثلية الجنسية والثقافة الجنسية والتي ظهرت في معظم حلقاتها في حين تعمل سلسلة غامبل على نقل الغباء والبلاهة والسذاجة.

٢ــ تم تركيب الأبعاد العاطفية والمعرفية والسلوكية في السلستين بطريقة متسلسلة مترابطة ومتشابكة؛ لتؤدي المعنى وتوصل الفكرة المطلوبة وترسخها في الأذهان بكل سلاسة.

٣ــ تعمل سلسلة سبونج بوب وغامبل على نقل لغة البلد الذي أنشأت فيه حيث يظهر في الكثير من مقاطع حلقاتها بروز اللغة الإنجليزية خاصة في سلسلة غامبل التي استخدمت فيها وبكثرة.

٤ــ معظم السلوكيات والتصرفات والحركات التي تنقلها لنا سلسلة سبونج بوب وغامبل تتميز بالسذاجة الناتجة عن طريقة التفكير التي من خلالها يتم تجسيد كل فكرة من أفكار الحلقات التي يحاول القائمون على إنتاجها إيصالها وترسيخها في ذهن الطفل.

١٤ــ أثر مشاهدة الرسوم المتحركة في مرحلة الطفولة على العنف الطلابي الجامعي في الجامعات الأردنية في إقليم الشمال ٢٠١٧.[١]

تهدف الدراسة إلى الكشف عن أثر مشاهدة الرسوم المتحركة في مرحلة الطفولة على العنف الطلابي الجامعي في الجامعات الأردنية.

---

[١]- محمد يوسف الزعبي، روزانا جورج نجيب سايس، "أثر مشاهدة الرسوم المتحركة في مرحلة الطفولة على العنف الطلابي الجامعي في الجامعات الأردنية في إقليم الشمال"، بحث منشور ــ مشترك بين (السعودية / الأردن: السعودية، حفر الباطن، كليات الخليج للعلوم الإدارية والإنسانية / الأردن، وزارة التربية والتعليم، المجلة الدولية للبحوث النوعية المتخصصة IJSSR ، مجلة علمية محكمة، العدد الأول ، مايو ، ٢٠١٧).

وقد تكونت عينة الدراسة من ١٤٩٤ طالبًا وطالبة من طلبة الجامعات الحكومية والخاصة في إقليم الشمال من الطلبة المسجلين للفصل الدراسي الأول.

واستخدمت الدراسة أداتين: مقياس العنف الطلابي، ومقياس أثر مشاهدة الرسوم المتحركة على العنف.

أهم نتائج الدراسة:

١ــ وجود مستوى منخفض للعنف اللفظي لدى طلبة الجامعات الأردنية في إقليم الشمال.

٢ــ مستوى منخفض للعنف الجسدي لدى طلبة الجامعات الأردنية في إقليم الشمال.

٣ــ العنف الأبرز الذي تم استخدامه من قبل الجامعات الأردنية في إقليم الشمال هو العنف (اللفظي) بنسبة ٥٥,٤%.

٤ــ عدم وجود فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى الدلالة ٠,٠٥ في مجال الدراسة (العنف اللفظي) تبعًا لمتغير (الجنس)؛ حيث لم تصل قيمة ch^2 إلى مستوى الدلالة الإحصائية 0.05.

١٥- Cultural identity construction in Pakistani Animation , 2017 (1)

تهدف هذه الدراسة إلى:

ــ رصد الدور الذي تقوم به الرسوم المتحركة الباكستانية في تعزيز مفهوم الخصوصية الثقافية لدى الصغار والكبار في المجتمع الباكستاني.

---

[1] - Madiha Jamil, ‘’Cultural identity construction in Pakistani Animation’’ (published research) ijaedu literntional E, journal of advances in Education, vol. 3, issue 7, April 2017, (Saudi Arabia, Dar Al Hekma University, 2017), retrieved from: https://www.ijaedu.ocerintjournals.org/download/article-file/311144

وقامت الدراسة على تحليل عينة من الإنتاج الباكستاني للكارتون متمثلة في مسلسل الرسوم المتحركة Burka Avengr والفيلم الكارتوني Bahadur3 على قناة Nickelodeon الفضائية لمدة شهرين تقريباً لاستكمال تحليل المسلسل الكارتوني الذي تصل حلقاته إلى ٥٢ حلقة وذلك لتحليل المفردات اللغوية ورصد القضايا العرقية وكافة ملامح البيئة الثقافية الباكستانية من خلال تحليل تصميم الشخصيات البطولية في الفيلم المبحوث وخصومها والشخصيات الداعمة لها.

أهم نتائج الدراسة:

١ــ أن الرسوم المتحركة الباكستانية تعمل على تطوير الهوية الثقافية المحلية لمواكبة مستحدثات العصر في مجالات التقدم العلمي والاهتمام ببعض القضايا المهمة كتعليم الفتيات في الخارج.

٢ــ أن الإنتاج الكارتوني الباكستاني يشوبه بعض التأثيرات الغربية نظراً لحداثة عهد الإنتاج المحلي للكارتون.

٣ــ أن هناك بعض الصراعات الثقافية الداخلية بباكستان كظاهرة الطوائف الباكستانية مثل Sindhis و Blochis (الخلاف الثقافي بينهما) كاختلاف تلك الطوائف في عدد من المقاييس الثقافية كاللغة، والعادات، قد يعوق انفراد هوية ثقافية محددة المعالم لباكستان مثل الخصوصية الثقافية التي نجحت فيها كلٌّ من إيران، اليابان من خلال الرسوم المتحركة المحلية لديهما.

٤ــ أن الرسوم المتحركة تعكس ملامح الثقافة من خلال ارتداء الملابس والمواقع الجغرافية واللغة وغيرها من مفردات ثقافة الجهة المنتجة للكارتون.

٥ــ هناك بعض المقومات الثقافية التي احتواتها الرسوم المتحركة الباكستانية كعرض بعض القضايا المهمة في مسلسل Burka Avenger • و فيلم Bahadur 3• بما يجعل الرسوم المتحركة الباكستانية أداة قوية لتعلّم الأجيال القادمة هويتهم الخاصة وملامح تاريخهم القديم.

وقد أوضحت الدراسة بأنه يمكن الاستفادة من الإنتاج المحلي من الرسوم المتحركة بمخاطبة عقول الصغار والكبار لصناعة مستقبل أفضل للكيان الباكستاني ولبناء وغرس المزيد من القيم الثقافية التي تنتمي لخصوصية الثقافة الباكستانية.

١٦- Research on the cartoon culture and national image construction, 2017[1]

تهدف هذه الدراسة إلى:

ــ الكشف عن كيفية توظيف الرسوم المتحركة لبناء الصور الوطنية الإيجابية لأطفال جمهورية الصين الشعبية .

• هو مسلسل رسوم متحركة باكستاني من ٥٢ حلقة تدور قصته الأساسية حول أهمية تعليم الفتيات في باكستان والخارج وعمل أيضاً على مناقشة قضايا مختلفة تهم المجتمع الباكستاني كالمساواة والتمييز، المسلسل تم إذاعته لأول مرة في ٢٠١٣ وهو من إخراج وإنتاج هارون ــ مخرج باكستاني مقيم في لندن ــ وهو مؤسس شركة يونيكورن بلاك لإنتاج الرسوم المتحركة.

• هو فيلم مغامرات متحركة باكستاني تم إنتاجه وإخراجه من Shareen Obaid Chinoy عام ٢٠١٥ ، ويعد أول فيلم روائي طويل للرسوم المتحركة الباكستانية، حقق ربحاً قدره ٦,٦٣ كرو روبية أي ٦٣٠ ألف دولار، وتدور قصته الرئيسة على تحفيز الأطفال الباكستانيين على النضال ضد الصعاب والتصدي للظلم لاستعادة السلام في مجتمعهم في يوم من الأيام.

[1] - Liu Yuehua, Liujin, ‘’Research on the cartoon culture and national image construction’’ (Published research), (China, Nanchang, Nanchang Institute of science & Technology, 2017). Retrieved from: https://www.Scholar.creativecommons.org/licenes/6y.nc/4.0

سحبت في ٦: فبراير ٠٣٠٣ في تمام الساعة ٥١٣٣ مساءً

ــ التعرف على آثار الرسوم الكارتونية الإيجابية والسلبية على الطفل الصيني.

وطبقت الدراسة على عينة من الأطفال الصينيين قوامها ١٠٠ مفردة للتعرف على مدى مساهمة الكارتون في نقل الصورة الثقافية الوطنية للطفل الصيني، كما أجريت على عينة من الخبراء في مجال صناعة الرسوم المتحركة وعلم النفس والاجتماع.

أهم نتائج الدراسة:

١ــ أن نسبة مشاهدة الأطفال للكارتون جاءت بنسبة ١٠٠%.

٢ــ تُعمّق الرسوم المتحركة لدى الأطفال عملية غرس القيم الأخلاقية والاجتماعية والثقافية المختلفة وتكوين الصور الذهنية حول الثقافة الشعبية الصينية.

٣ــ تستطيع الرسوم المتحركة أن تكون بمثابة الناقل الرئيس لتواصل الحضارات المختلفة ثقافيًّا.

٤ــ تؤثر الرسوم المتحركة على النمو الصحي لدى الأطفال، كما تشعرهم أحياناً بالنقص، جنون العظمة، القلق.

٥ــ أن الرسوم المتحركة سلاح ذو حدين، فمن الممكن أن تكون عاملاً رئيسيًّا في ثراء الثقافة الوطنية، أو أن تكون سبباً في اكتساب الصغار لبعض المفاهيم الثقافية المتأثرة بثقافات أخرى لندرة الإنتاج السنوي الصيني من الكارتون مقابل الإنتاج الأمريكي على سبيل المثال.

١٧-Japanese anime's impact on Chinese youths, 2017[1]

الرسوم المتحركة اليابانية وآثارها على الشباب الصيني.

---

[1] - Francesca Zhang, Japanese anime's impact on Chinese youths, ''A look at Chinese youths attitudes towards japan, (BA thesis in Chinese studies), (Iceland, university of Iceland school of Humanities Chinese studies, 2017). Retrieved from:

https://www.skemman.is/bitstream/1946/27298/1/BA%20Ritgero-francesca%20zhang.pdf.

سحبت في يوم السبت الموافق ٠ ٢٠ في تمام الساعة ٠١٦٣ صباحًا.

تهدف الدراسة إلى:

ــ رصد مدى تفضيل الشباب الصيني للرسوم المتحركة اليابانية.

ــ التعرف على دور الرسوم المتحركة اليابانية في بناء صورة ذهنية إيجابية عن اليابان وسياستها لدى الشباب الصيني.

اعتمدت الدراسة الميدانية بتطبيق استبانة بحثية على ثلاثة آلاف شاب صيني بجامعة رنمين الصينية، إلى جانب قيام جمعيتان صينيتان على الإنترنت عن طريق المسح الإلكتروني، للتعرف على صورة اليابان في عقول الشباب الصيني الجامعي، وقد تم اشراك ٨٧٤٢ شخصًا في الاستبيان الإلكتروني، وتم تطبيق الاستبيانات من سن ١٩ إلى ٢٥ عامًا.

كما اعتمدت الدراسة على العينات العمدية وسبب اختياره لها سهولة وصولهم وقربهم من الباحث وبالتحديد مدينة شنغهاي، وتم اختيار أداة جمع المعلومات الاستبيان لقدرتها على جمع العديد من البيانات مستخلصًا نتائجه من خلال الأسلوبين الكمي والكيفي، ولتعميم نتائج البحث كان مطلوبًا ١٢٩١ استبانة وفقًا لسكان مدينة شنغهاي.

أهم نتائج الدراسة:

١ــ أن الشباب الصيني يُفضل مشاهدة الرسوم المتحركة اليابانية بنسبة ٦٦%.

٢ــ ٩٦% من الشباب الصيني الذين يفضلون مشاهدة الرسوم المتحركة اليابانية يستهلكون منتجات مرتبطة بالشخصيات الكارتونية المفضلة لديهم.

٣ــ أن ٤٧،٢٩% من الشباب الصيني يرون اليابان بصورة جيدة كدولة.

٤ ــ أن معظم عينة الدراسة يتأثرون بسلوكيات شخصيات الرسوم المتحركة اليابانية نفسيًا وقد اعترفوا أنهم أحياناً يتأثرون بها دون وعي مسبق منهم.

٥ــ أن ٣٦% من العينة المبحوثة أن الرسوم المتحركة الصينية تتحسن مقارنة بالرسوم المتحركة اليابانية.

٦ــ أن ٦١% يفضلون ويهتمون بالثقافة المقدمة عبر أفلام الرسوم المتحركة، و١٠% يهتمون بالشخصيات الكارتونية ذاتها، و٢٩% لا يهتمون بشئ بعينه ومشاهدتهم لمجرد التسلية من وجهة نظرهم.

٧ــ أن معظم أفراد العينة يفضلون طعام السوشي الياباني والشعرية سريعة التحضير، إلى جانب تفضيلهم إلى المنتجات اليابانية الصنع ويرجع ذلك إلى الجودة العالية والسعر الجيد من وجهة نظرهم وأن الشخصيات اليابانية الكارتونية كانت بمثابة المروّج لسلع ممتازة في الأساس من وجهة نظرهم.

١٨-Disney's Influence on children's cultural Development and – communication in the Czech Republic, 2016[1]

هدفت هذه الدراسة إلى:

ــ الكشف عن مدى تأثير أفلام ديزني على التنمية الثقافية لدى الأطفال في جمهورية التشيك.

ــ الكشف عن مدى إمكانية منتجات ديزني في تطوير التواصل لدى الأطفال من عدمه.

ــ التعرف على دور الآباء في شرح ونقد أفلام ديزني المتعرض لها أبناؤهم.

طبقت الدراسة على عينة قوامها ٥٠ عائلة مما لديهم أطفال بين السادسة والحادية عشر من خلال الاعتماد على أداتي المقابلة مع الأطفال والاستبيانات للآباء.

---

[1] - Danai Baouraki, Disney's Influence on children's cultural Development and – communication in the Czech Republic, A thesis Submitted in partal fulfillment of the Requirements for the Degree of Bachelor of Arts, in Communication and Mass Media, (United States, state University of New York, Empire state College, 2016), Retrieved from:
https://www.elearning.unyp.cz/pluginfile.php/58141/mod/data/content/1147/-Baouraki%252c%2520Danai-509502-Senior%2520project%2520
سحبت في ٨٩ يناير ٨١٨١ في تمام الساعة ٦:٥٧ مساءً.

أهم نتائج الدراسة:

١ــ أن الآباء يسمحون لأبنائهم بمشاهدة أفلام ديزني.

٢ــ يعتقد الآباء بأن ديزني لها دور في مساعدة الأطفال على تطوير المعرفة الثقافية وتحسين التواصل الاجتماعي بأسلوب يعتمد على التسلية والترفيه.

٣ــ أن معظم الآباء يعتقدون أنهم في حاجة إلى لعب دورٍ أكبر في تربية أطفالهم خاصة عندما يتعلق الأمر بمشاهدة أفلام الرسوم المتحركة المعقدة التي قد تحتاج بعض مشاهدها إلى تفسيرات لمساعدة النشء على فهمها بشكل صحيح.

٤ــ أن ديزني يفعل ما يفعله العديد من منتجي الأفلام الآخرين وأن الأمر متروك للأسر الفردية لتحمّل مسؤوليتها ومساعدة الأطفال على الابتعاد عمّا هو سئ فيها بالاقتراب ممن يقدم معلومات مفيدة ومعرفة كيفية تصنيفها بشكل مناسب.

١٩-Study on anime and I'ts impacts among university students, 2016 [1]

دراسة عن الرسوم المتحركة وآثارها بين طلاب الجامعات.

تهدف الدراسة إلى:

ــ التعرف على مواقف الشباب الماليزي تجاه الرسوم المتحركة اليابانية ومدى تفضيلهم لشخصياتها.

ــ رصد مدى دور الرسوم المتحركة اليابانية في بناء تصور الشباب الجامعي الماليزي حول القضايا المجتمعية والثقافية في اليابان.

---

1 - Nor Azlili Abdul Hassan, Izasharina Sellehuddin, and Nik Norazira Abdulaziz, ''Study on anime and I'ts impacts among university students'', (published research) , (Malaysia, Perak, Kuala lumpur, university Tunku Abdul Rahman, April, 2016). Retrieved from: https://www.resarchgate.net/publication/319494624_students_on_Anime_and_Its_Impacts_Among_uneversity_students

سحبت الأحد الموافق ٥ فبراير ٠٣٠٣ في تمام الساعة ٣١٠٠ : صباحًا

اعتمدت الدراسة على عينة ميدانية قوامها ٢٤٧ طالبًا جامعيًا في ماليزيا وتم تطبيقها على الشباب من سن ١٩ إلى ٢٨ عامًا في جامعات (مالايا، ماليزيا ترينجانو)، كما اعتمدت الدراسة على الأسلوب الكمي في استخلاص النتائج.

أهم نتائج الدراسة:

١ــ 43,3% يشاهدون الرسوم المتحركة اليابانية ساعتين يوميًا و 29,1% حوالي ثلاث ساعات إلى أربع ساعات يوميًا وأن نسبة مشاهدة الإناث لها أكثر.

٢ ــ أن 41,7% يشاهدون الرسوم المتحركة مع عائلاتهم و 36,8% يشاهدونها بمفردهم و 2% يشاهدونها مع آخرين.

٣ ــ أن 51% من المبحوثين الذكور يشاهدون الرسوم المتحركة اليابانية من أجل المتعة و 37% من الإناث يشاهدونها لنفس السبب.

4 ــ أن 65% من المبحوثين الشباب لا يوافقون على أنهم مهوسون بالرسوم المتحركة اليابانية.

5 ــ أن 68% من الذكور و 70% من الإناث لا ينفقون أموالهم على شراء وجمع سلع الرسوم المتحركة اليابانية.

6 ــ أثبتت النتائج بأن الرسوم المتحركة اليابانية لم تؤثر على حياة الشباب الجامعي الماليزي عينة الدراسة ولم يكن لديهم ميول لتخزين مجموعة من الأفكار والسلوكيات الخاصة بهم، إلا أنهم لازالوا بحاجة إلى تثقيف حول إمكانيات ومخاطر الرسوم المتحركة اليابانية من وجهة نظر باحث الدراسة.

٢٠-Disney female gender roles: the change of modern culture, 2015[1]

[1] - Mckenzie Barber, ‘’Disney’s Female Gender Roles: The Chang of Modern culture’’ (Published Ph.D.dissertation)(united States, Indiana, Terre Haute, Indiana state University, 24 November, 2015), Retrieved https://

الهدف من الدراسة:

ــ رصد وتحليل ظهور صورة المرأة في أفلام الرسوم المتحركة الأمريكية وبالتحديد أميرات ديزني، وذلك من أجل التعرّف على المداخل النفسية والاجتماعية والاقتصادية المقدمة في شخصياتهن باختلاف عصوراً ثلاثة واسقاطها على أفكار المشاهدين وفقًا لمتطلبات كل حقبة.

اعتمدت الدراسة التحليلية على تحليل نماذج مختلفة من أفلام ديزني مقسّمة على ثلاث حقب مختلفة وهي أفلام Snow white وسندريلا و Sleping Beauty كحقبة أولى، وآرييل ومولان وروبانزل كحقبة ثانية، وميريدا وآنا وإليسا كحقبة ثالثة.

وقد اعتمدت الدراسة على على الأسلوب الكيفي في رصد واستخلاص النتائج ومناقشتها.

أهم نتائج الدراسة :

١ــ ظهرت المرأة في الحقبة الأولى تتصف بالطيبة المفرطة وغير الطموحة التي تتلخص طموحاتها في أن تنتظر فارس الأحلام وتعطيه عمرها نظير عاطفته وحمايته لها وتلك الحقبة كانت منذ الثلاثينيات إلى بداية السبعينيات.

٢ــ أن المرأة في الحقبة الثانية لأميرات ديزني ظهرت تلك المرأة المتمردة على قيودها المجتمعية في سبيل بناء مستقبل تختاره هي مهما كانت الصعوبات والتحديات والتضحيات وتلك الحقبة كانت منتصف السبعينيات إلى نهاية التسعينيات.

٣ــ أما المرأة منذ بداية الألفية الثالثة إلى عام إجراء الباحث لدراسة عام ٢٠١٥ فقد ظهرت بثوب جديد تفاصيله تتكون من الحريات المجتمعية الجديدة والاستقلالية عن العائلة والمشاركات في صنع القرار لإعلان كيان جديد في حياتها هي صاحبة الأمر فيه كما جاءت نتائج الباحث.

وتلك الثقافات قد غزت العديد من المجتمعات على حد تعبير الباحث حين وصف تتطور المرأة بأنه يتغير بأداة مشوقة للمشاهدين تجعل للمرأة القدرة على تخطي القيم المحلية الواقعية على غرار أميرات ديزني.

٢١-Animation, Globalization, and cultural Identity with special Reference to American and Japanese madia culture, 2013[1]

تهدف هذه الدراسة إلى رصد استخدام أداة وأسلوب الرسوم المتحركة اليابانية في نشر الثقافات المُهجنة بين الشباب الأمريكيين لبناء هوية ثقافية مشتركة بين الولايات المتحدة واليابان من خلال دمج وصهر الأحداث والقصص الأمريكية في ملامح شخصيات الرسوم المتحركة الأمريكية.

اعتمدت الدراسة على تحليل فيلمين للرسوم المتحركة الأمريكية the boondocks وفيلم first flight.

أهم نتائج الدراسة:

١ــ أن دمج الثقافات في فيلم the boondocks الأمريكي الإنتاج والأحداث اضافت على شخصياته الملامح اليابانية والمتأثرة أيضا بالجوانب النفسية الداخلية للمواطن الياباني لا الأمريكي.

---

[1] – William Alex Harris, Animation, Globalization, and cultural Identity with special Reference to American and Japanese madia culture, (published M.A dissertation) , submitted in partial fulfillment of the Requirement's for the Degree of master of fine arts in animation, at the savannah college of art and Design, (United states, Georgia, savannah, March, 2013) , Retrieved from: https://ecollections.scad.edu/iiii/cpro/app?eng&service=blob&suite=de.

سحبت يوم الثلاثاء الموافق ١ يناير ٨١٨١ في تمام الساعة ٧:١٧ صباحًا.

٢ــ أن مثل هذه الأفلام الكارتونية أنتجت نوع جديد من الثقافات المنتمي إلى مبادئ عالمية جديدة تعمل على تلاشي الحدود الثقافية بين البلدان المختلفة وهذا ما أثبتته نتائج الباحث في عينة بحثه.

٣ــ أن العولمة أصبحت تقود شخصيات الرسوم المتحركة الأمريكية في ملابسها وتقاليعها وعاداتها وتقاليدها وأساليب تفكيرها والجديد في ذلك أن الدولة المنتجة للكارتون تنتجه بثقافات مشتركة مع ثقافتها الوطنية مما قد يفيد أو يضر المشاهدين خاصة أن الفيلمين عينة الدراسة انتجوا خصيصاً لفئتي المراهقين والشباب الجامعي.

٤ ــ أن أسلوب الرسوم المتحركة المشوّق في العرض قد يتيح الفرصة لانتشار مبادئ العولمة بسرعة فائقة عن أي وسيلة أخرى خاصة أن الفيلمين قد استخداما كل الأساليب المباشرة في ذلك إضافة إلى الأساليب الرمزية الضمنية في تقديم الرسائل المقدمة للمشاهدين المستهدفين.

٢٢-New Hungarian Mythology Animated self portraits of the Nation, 2013[1]

تهدف هذه الدراسة إلى رصد الدور الذي تقوم به الرسوم المتحركة الهنغارية في تعزيز ثقافات القبيلة من خلال عرض تاريخ العبادات والعادات والتقاليد المقدمة عن عبادات الآلهة الهنغارية المجرية الأصل.

اعتمدت الدراسة على المنهج المقارن بين فيلمين للرسوم المتحركة لرصد الاختلافات في تقديم الحياة الدينية الهنغارية مقدمة كسيرة تاريخية للأوثان المعبودة لديهم أو النار والماء وغيرها من المعتقدات المتواجدة لديهم.

[1] - Laszlo Attila hubbes, New Hungarian Mythology Animated self portraits of the Nation, (published research), Sapientia Hungarian university of Transylvania faculty of technical and social sciences, miercurea ciuc semeistos research group for web- semiotics and on line communication, (Romania, Transylvania, Sapientia Hungarian university, 2013), Retrieved from: https://www.acta.spaientia.ro/actaphilo/c5-2/philo52-8.pdf

أهم نتائج الدراسة:

١ــ أن الرسوم المتحركة التاريخية عموماً كوسيلة قوية لنقل الأفكار تلعب دوراً مهماً في بناء الهوية الوطنية من خلال تعزيز أو إعادة تقييم الصور النمطية للذات وليست فقط سبباً للامتاع والترفيه.

٢ــ أن الرسوم المتحركة استطاعت ترويج فكرة التدين عند Bellouh عند الهنغارية أثناء تقديم عصور ما قبل التاريخ الاثني باعتباره رمز لتقديس الأمة والعمل على تفسير الآثار القديمة لتكون أداة قوية لإعادة ميثولوجيا الوعي الوطني

٣ــ قدمت الرسوم المتحركة عينة الدراسة نوعان من التولّد العرقي الهنغاري أولهما الفنلوجي وثانيهما التورياني، وذلك من خلال فيلم Song of the miraculous Hind وهو فيلم حكومي وطني، والفيلم الثاني هو Az egfiai .

٤ ــ قدمت الرسوم المتحركة الهنغارية التاريخ الاثني المجري الأصل بداع الحفاظ على الهوية الوطنية للمجتمع الهنغاري.

خامسًا:ــ التعليق على الدراسات السابقة :

من خلال الاطلاع على الدراسات السابقة توصل الباحث إلى العديد من المستخلصات، والتي يمكن أن تساعده أثناء تطبيق الدراسة الحالية وهي :

1ــ اتفقت الدراسات السابقة في أهدافها بالكشف عن مدى خطورة الرسوم المتحركة المبحوثة باعتبارها

منتج أجنبي يحتوي على عادات وتقاليد وثقافات أجنبية.

2ــ أن معظم السلوكيات والتصرفات التي تنقلها الرسوم المتحركة الأجنبية حاملة لثقافات سلبية كالمثلية

الجنسية و السذاجة كدراسة فريدة مرابط، الاستهلاك الدائم للسلع المرتبطة بالشخصيات الكارتونية

والصورة الذهنية الإيجابية عن دولة الكارتون كدراسة Frances Zhang كما أن الأطعمة المقدمة

في الكارتون الأجنبي يتأثر بها المشاهدين كما أظهرت دراسة Frances Zhang بأن الشباب الصيني يفضلون طعام السوشي الياباني أسوة بأبطال الكارتون كما يفضلون أيضا الشعرية سريعة

التحضير، كما خرجت الدراسات السابقة اجمالاً بأن الرسوم المتحركة تعد ناقلاً رئيسا لتواصل الثقافات والحضارات.

3ــ اتفقت بعض الدراسات على قدرة الرسوم المتحركة أيضا على تكوين صورة ذهنية عن كيان أو فئة ما أو دولة وغير ذلك كما جاءت دراسة Mckenzie Barberبعرض تطور كيان المرأة عبر الحقب المختلفة ففي الستينيات كانت المرأة مطيعة لا طموح واضح لها، وفي السبعينيات أصبحت

راغبة في العمل ولديها أهداف ترغب في تحقيقها، وفي الثمانينات والتسعينيات أصبحت متمردة تقود الأمور في كثير من الأحيان.

4ــ أن الوالدين لم يشاهدون الرسوم المتحركة مع أبنائهم سواء كانوا أطفالاً أم شباب بالشكل الكافي كما جاءت دراسة Nor Azlili Abul Hassan بأن 41.4 % فقط هم من يشاهدون الكارتون مع عائلاتهم وهذه النسبة بالبيئة الماليزية، كما أثبتت نفس الدراسة أن نسبة مشاهدة العينة المبحوثة للكارتون يوميا كبيرة فنسبة 43.3 %من العينة يشاهدونه ساعتين يوميا و 29.1 % حوالي ثلاث ساعات إلى أربع ساعات.

5ــ لم تختلف أي دراسة من الدراسات السابقة مع غيرها في أن الرسوم المتحركة الأجنبية تعتبر ناقلاً مهما للثقافة إلى الأطفال والمراهقين والشباب أيضا.

6ــ معظم الدراسات السابقة اعتمدت على أداة تحليل المضمون لأهمية تحديد الأدوات التي تستخدمها الرسوم المتحركة الأجنبية في تناقل الثقافات من ملابس وأطعمة ومواقع جغرافية وغيرها؛ وبذلك اتفقت الدراسات السابقة مع الدراسة الحالية في

ضرورة تحليل المضمون الكارتوني للتأكد من مدى اسهامه في نقل ملامح الاغتراب الثقافي للمجتمع المصري والمتمثل هنا في الأطفال والشباب.

٧ــ ما يساعد على تكامل البحث الحالي مع الدراسات السابقة أنه يهتم بدراسة أفلام الكارتون الأجنبية القصيرة على موقع اليوتيوب وهي ظاهرة مستحدثة على الإنترنت ولها عناصرها الخاصة الناقلة
لثقافات دولة الإنتاج وصنّاعها إلى مجتمعنا المحلي.

سادسًا:ــ حدود الاستفادة من الدراسات السابقة:

١- بلورة وتحديد المشكلة البحثية الخاصة بالدراسة والمساعدة في صياغتها.

٢- المعاونة في تصميم أداة العمل الميداني.

٣- مقارنة النتائج التي توصلت لها الدراسات السابقة بنتائج الدراسة الحالية، ومعرفة مدى الاتفاق والاختلاف بينهم، والذي يفسره اختلاف الإطار المجتمعي، واختلاف نوعية التناول لإشكالية علاقة الكارتون الأجنبي باغتراب الأطفال ثقافياً.

سابعًا / الإطار النظري للدراسة:

١- نظرية التعلّم بالملاحظة:

توصل العالم ألبرت باندورا **Albert Bandura** إلى نظرية أكثر تخصصاً في مجال الإعلام أُطلق عليها نظرية النمذجة **Modeling theory** كجزء من نظرية التعلم الاجتماعي (التعلّم بالملاحظة)، وتؤكد أن الفرد يكتسب نماذج، جديدة من السلوك نتيجة تعرضه لوسائل الإعلام التي تعتبر مصدرًا خصباً لنماذج رمزية لكل سلوك مقدم للجمهور سلبياً كان أم ايجابياً.[١]

[١]- عصام أنيس عبدالحميد، مبادئ وتطبيقات في نظريات الاتصال، ط١، (القاهرة، الدار المصرية اللبنانية، ٢٠٠٥) ص ص١٣٦ ، ١٣٧.

وأهم فروضها الرئيسة:

١- عمليات الاحتفاظ بسلوكيات النموذج أو تخزينها في الذاكرة بعيدة المدى واستيعابها وتمثيلها وترميزها إلى صيغ رمزية تشكّل إحدى الفرضيات الأساسية المهمة في التعلم بالملاحظة، وذلك من خلال عمليات الاحتفاظ الصورية واللفظية، ويقوم الفرد هنا بترميز الأنماط السلوكية التي تصدر عن النموذج ويتم تحويلها إلى صيغ رمزية(كلمات – صور) يمكن استرجاعها في وقت لاحق مصحوبة بأداء الفرد لها.[١]

٢ــ يكتسب الكثير من السلوك الإنساني عن طريق مراقبة النموذج ويمكن تفسيرعدد من أكثر أشكال الاكتساب أهمية "كاللغة، القواعد الثقافية الرئيسة ، الاتجاهات، الانفعالات" عن طريق التعلم بالملاحظة.

وبذلك تعد الملاحظة هي المصدر الرئيس للتعلم في الثقافة المعاصرة.[٢]

٤- يرتبط نجاح وسائل الإعلام باستخدامها للرموز اللفظية وغير اللفظية في تقديم المعلومات عن الاستجابات المختلفة في عملية التعلّم بالملاحظة.[٣]

ثامناً:ــ حدود الاستفادة من نظرية التعلّم بالملاحظة:

يتضح للباحث أن نظرية التعلّم بالملاحظة تقوم في الأساس على فرضين رئيسين وهما:

---

[١]- جورج إم غازدا، ريموند كورسيني، نظريات التعلّم)الجزء الثاني(، ترجمة على حسين حجاج، مراجعة عطية محمود هنا)الكويت، المجلس الوطني للثقافة والفنون والآداب، عالم المعرفة، سلسلة كتب ثقافية شهرية" ١١٢، ٢٠١٧) ص ١٤٢

سحبت نسخة الكتاب كاملة في ١ فبراير ٨١٨١ في تمام الساعة ٣:٨٨ مساءً من موقع:

https://www.dr.banderalotaibi.com/new/admin/uploads/4/30520106.pdf

[٢]- حسن عماد مكاوي، ليلى حسين السيد، الاتصال ونظرياته المعاصرة، ط ٢ ،)القاهرة، الدار المصرية اللبنانية،٢٠١٢) ص ص ٣٢١.

[٣]- سامي طايع، بحوث الإعلام، ط١،)القاهرة، دار النهضة العربية، ٢٠٠١) ص ١٦٤.

١ــ أن الملاحظة مصدر رئيس لتعلّم الثقافة المعاصرة.

٢ــ نجاح الاحتفاظ الذي يعتمد على الترميز والتمرين وتكرار الاستعادة وهو يختلف من فرد لأخر.

لذا استفادت الدراسة من نظرية التعلّم بالملاحظة في أن رسائل الكارتون الأجنبية قد تُعلّم الأطفال والشباب مبادئ المُكوّن الثقافي الخاص بمنتجيها وراسميها من خلال استغلال قدرة الطفل وطاقات الشباب على تخزين الوقائع والأحداث وطرق تفكير الشخصيات الكارتونية الأجنبية، وذلك على هيئة صور ذهنية أو رموز لفظية في نظام معرفي يسمح بالتفسير والاستعادة مستقبلاً بإضافة ذاتية من قبل الطفل أو الشاب المستعيد للموقف أو الثقافة التي قُدمت له عبر الكارتون الأجنبي، كأسلوب التعامل مع الجنس الآخر مثلاً على غرار مجتمع أجنبي قدّم ثقافته المحلية من خلال مادة كارتونية محببة لديهم.

وتكون هذه العملية المنظمة ذات أثر أعلى بعامل التكرار المستمر، ووفقاً للعوامل الديموغرافية المختلفة بين الأطفال أو الشباب كعوامل السن والنوع والمستوى الاقتصادي الاجتماعي والبيئة المحيطة للطفل وخاصة دور الوالدين في بناء الارتياح النفسي والاستعداد العقلي لدى أبنائهم عند تلقي ثقافات من أجناس وأطياف مغايرة لمجتمعهم المحلي لبناء عقلية ترفض الثقافات السلبية، وتقبل الثقافات الإيجابية للتواصل مع الآخر بأسلوب فعّال وإيجابي.

تاسعًا:ــ مفاهيم الدراسة:ــ

أولاً:ــ المفاهيم الإجرائية الرئيسة للدراسة:

١ــ لغة الجسد:

هي مجموعة من الرموز والإيحاءات المقصودة والمعدة مسبقًا لاستغلال أثرها في توصيل رسائل وثقافات بصرية غير منطوقة المقصد الأساسي منها هو انتماء

المشاهد إلى أهداف بطل القصة أو صانع المحتوى لمقاصد قد تكون فكرية أو ثقافية أو سياسية أو اجتماعية تصب في مصلحة القائمين على الإنتاج أو أي جهة أخرى مستفيدة من أهدافه.

٢ــ الاغتراب الثقافي:

هو الانسلاخ مفردات المجتمع الثقافية؛ وانتماء أفراده إلى مكوّن ثقافي أخر لدولة أوعدة دول حاملة لقيم وعادات وتقاليد وأفكار وسلوكيات جديدة مغايرة لجذوره الثقافية الأصلية؛ لتتحول ثقافة المجتمع وأفكاره إلى مجرد برمجة فكرية وذهنية، لا تعطي بالاً لعادات وتقاليد وثقافات المجتمع الأصلي الذين يعيشون فيه وينتمون إليه نسبًا.

٣ ــ الكارتون التليفزيوني الأجنبي القصير:

هو أحد أنماط المواد الترفيهية التِّجارية المُقدمة ومدته قد لا تزيد عن خمسة عشرة دقيقة فقط، والقائم على صنعه دولة أو جهة أجنبية؛ تنقل من خلاله مزيجاً من العادات والتقاليد والثقافات النابعة من مجتمعها الأصلي أو مجتمعات أخرى تتشابه معها في الركائز الثقافية الرئيسة، وذلك من خلال الاعتماد على سمات الكارتون الساحرة والجذّابة وقدرات العرض التليفزيوني المُبهرة المُشوّقة؛ لكي تصل ثقافة صانعيه للعالمية، واستقطاب جمهورٍ عريضٍ من شباب الدول المستقبلة لرسائله الكارتونية المختلفة؛ إيجابية كانت أو سلبية، مُعتمداً في غايته على شخصيات كارتونية مُحببة ومُقرّبة من شخصياتهم المختلفة؛ قد يقتدون بها وبثقافتها في أسلوب حياتهم حاضراً ومستقبلاً.

ثانياً:ــ المفاهيم الإجرائية الفرعية المتعلّقة بظاهرة الدراسة والعمليات المساعدة لها:

١ ــ التنميط الثقافي:

يعبر الغزو الثقافي عن آليته أساساً بالتنميط الثقافي والذي يعني إنتاج نمط ثقافي واحد وفق إرادة المُنتج المُهيمن وذلك بوسائل السيطرة المختلفة وأهمها موقع اليوتيوب عبر شبكة الإنترنت، مما يضع المشاهد المستهدف أمام الاستبداد التقني الذي يقلل الخيال والإبداع وسرقة الوقت وهدر الطاقة الجسمية والمشاعر والأفكار ووضع هذا الجمهور في حالة عطالة ذهنية وثقافية أمام منتجات التنميط الثقافي وقوتها الهائلة.

عاشرًا:ــ تساؤلات الدراسة:

١ــ ما مظاهر الاغتراب الثقافي المقدمة من خلال لغة جسد نماذج أشخاص أفلام الكارتون الأجنبية القصيرة على موقع اليوتيوب؟

٢ــ ما الأدوات والرموز المختلفة التي تعتمد عليها النماذج الكارتونية الأجنبية في تقديم مظاهر الاغتراب الثقافي المعتمدة على لغة الجسد؟

٣ــ ما نوع الشخصيات الكارتونية الأجنبية المقدمة لصور الاغتراب الثقافي المعتمدة على لغة الجسد؟

الحادي عشر:ــ الإجراءات والجوانب المنهجية:

١ــ نوع الدراسة:

تعتبر هذه الدراسة من الدراسات الوصفية التي تستهدف تقرير خصائص ظاهرة معينة أو موقف ما تغلب عليه صفة التحديد، وعلى ذلك يقوم البحث الوصفي بوصف ما هو كائن عن طريق جمع البيانات والمعلومات حول الظاهرة وجدولتها وتبويبها، ثم تفسير تلك البيانات واستخلاص النتائج.

٢ــ منهج الدراسة:

هو عبارة عن بيانات كمية تتعلق بمجموعة المتغيرات التي يهدف الباحث لدراستها، ويعد منهج المسح الأكثر استخداماً في بحوث الإعلام، حيث يمكن استخدامه في تحقيق أهداف عديدة قد تكون وصفية أو تفسيرية أو استكشافية، وتستخدم المسوح بشكل عام في الدراسات التي تهدف إلى دراسة الأفراد.(٢٦)

منهج المسح:ــ في إطاره تم استخدام ما يلي:

أ ــ مسح عينة من أفلام الكارتون الأجنبية القصيرة على موقع اليوتيوب:

وذلك من أجل التعرف على الخصائص الثقافية للغة الجسد المقدمة من خلال أبطالها ونماذجها والحاملة للإيحاءات والدلالات الاتصالية غير المباشرة والمخالفة لمجتمعنا.

٣- عينة الدراسة:

قام الباحث بتحليل الفيلم الكارتوني الأجنبي Edam من موقع اليوتيوب والفيلم من إنتاج فرنسي، لتحليل خصوصيته الثقافية المقدمة من خلال لغة جسد نماذجه الكارتونية، والمنتمية للمدرسة الأوروبية.

٤ ــ أدوات جمع البيانات:ــ

اعتمد الباحث على استمارة تحليل المضمون وذلك من أجل تحليل محتوى فيلم كارتون السيرة الذاتية الفرنسي القصير ثقافيًا، وذلك بتحليل وتفسير الإيحاءات والدلالات الاتصالية غير المباشرة المعتمدة على لغة الجسد.

الثاني عشر:ــ نتائج الدراسة:ــ

أولاً:ــ النتائج المتعلقة بالتساؤل الأول:ــ

١ــ ما مظاهر الاغتراب الثقافي المقدمة من خلال لغة جسد نماذج أشخاص أفلام الكارتون الأجنبية القصيرة على موقع اليوتيوب؟

ــ تكرارات فيلم Edam فيلم فرنسي مدة عرضه ٦ دقائق و ٣٢ ثانية.

"مظاهر الاغتراب الثقافي من خلال لغة جسد نماذج الكارتون الأجنبي الفرنسي القصير"

جدول رقم (١)

أــ فئة السلوكيات الحميمية "الثقافات الإيحائية المباشرة"

مظاهر الاغتراب المباشر	التكرارات	النسبة
التقبيل	ــ	%٠
الحمل	ــ	%0
العناق	١	%٥,٦
السلام باليد	٢	%١١,١
الضرب الحميمي	١	%٥,٦
ملامسة الجسد	١٠	%٥٥,٦
الاغماء العاطفي	ــ	%٠
معاكسات إيحائية مباشرة	٤	%٢٢,٢
أخرى	ــ	%0
المجموع	١٨	%100

تعقيب الباحث على الجدول رقم (١):

من الملاحظة الأولى للباحث وجد أن الكارتون الأجنبي قد قام بتجسيد الذات الإلهية ثم تجسيد النبي أدم عليه السلام والسيدة حواء وذلك من خلال تقديم السير الذاتية الدينية عبر فيلم كارتوني أجنبي قصير من إنتاج فرنسي؛ وأن هذا

التجسيد الكارتوني يختلف مع مبادئ الشريعة الإسلامية أولاً ثم العادات والتقاليد والعرف لمجتمعنا المحلي؛ لأنه لا يصح لدينا التجسيد ليس فقط لله عز وجل بل وللأنبياء أيضًا خاصة إن كان الفيلم يجسد النبي أدم أبو البشر عليه السلام عاري عن ملابسه بحجة الزمن الذي لم يحتوي وقتها على الملابس، وهذا من وجهة نظر الباحث تقليل من شأن سيدنا أدم يغرس في ذهن الأطفال والشباب دلائل غير صحيحة عنه، فقد أظهره الفيلم من خلال لغة الجسد أنه شخص يميل للجنس، لا قرار له أمام السيدة حواء، عنيف، عصبي، ليس لديه رسالة هادفة غير المحافظة فقط على السيدة حواء من أي خصم، الذي تم الرمز له في البداية بالأرنب ثم الثعبان.

ومن جانب أخر وجد الباحث من واقع الأحداث أن الفيلم قد جسّد الله عز وجل على هيئة رجل عجوز ذو شعر أبيض، ذلك الرجل الذي يصف لأدم الجنة؛ فقد جاءت القصة مجردة من كافة القيود الدينية التي تمنع تجسيد الذات الإلهية، بل والملائكة والأنبياء.

ــ كما أن النتائج لم تدل فقط على تجسيد سيدنا أدم بل جسدته رجلاً شهواني؛ لا هدف له في الحياة إلا المحافظة على السيدة حواء، فهو عاري الجسد تمامًا إلا باستخدام ورق الشجر لبعض المواضع.

لم يأتي الفيلم بسيدنا أدم يسبح الله أو يتأمل في خلقه أو حتى يفكر لماذا خلقه الله، بل جسده الفيلم للعناق والحب والنظر بأسلوب يثير الغرائز.

جدول رقم (٢)

ب ــ فئة الثقافات الإيحائية غير المباشرة

مظاهر الاغتراب غير المباشر	التكرارات	النسبة
حركات اليد والأرجل	١٥	%١٨,٥
احمرار الخد	٦	%٧,٤
لغة العيون	٢٥	%٣٠,٩
تقطيب الجبين	٨	%٩,٩
ابتسامات الوجه	٥	%٦,٢
الحزن	٩	%١١,١
التكشير	٤	%٥
النظر بقوة	٣	%٣,٧
الإشارة بالأصبع للتهديد	ــ	%٠
شد الأيدي	١	%١,٢
الفرح	٢	%٢,٥
الاعجاب	٣	%٣,٧
المجموع	٨١	%100

تعقيب الباحث على الجدول رقم (٢):

أن لغة الجسد هنا اعتمدت على العديد من الإشارات والإيماءات الجسدية فقط من أجل ترويج أفكار وثقافات "الجنس ــ العنف ــ القلق ــ التوتر ــ الغضب ــ القوة الخارقة ــ الحكمة المزيفة ــ احمرار الوجه من الغضب ــ الإغراء ــ الشذوذ الجنسي".

وتفصيلاً لما سبق:

ــ أوضحت نتائج الدراسة التحليلية؛ ربط تجسيد الله عز وجل بالحث على الاستمتاع بالجمال في الظاهر هذا الجمال هو الطبيعة وفي الباطن هو جمال السيدة حواء، وبذلك قد تجرأ صانع الفيلم على الذات الإلهية حين وضع حكمة الله كتوصيف للحث على الجنس في المقام الأول والجرأة على الحياء.

وفي بعض اللقطات كانت شخصية أدم تتعامل على استحياء فيشجعها شخصية الحكيم التي ترمز "لله جل في علاه"، وعلى ذلك يجد الباحث أن الثقافات المقدمة عن الذات الإلهية في الفيلم جاءت مباشرة بالتجسيد ولم تكتفي بهذا بل قدمت الله يحث على الجنس وتفشي الجرأة وعدم الحياء.

ـ حركات اليد والأرجل وطريقة المشي كلها تنصب في الإيحاءات الجسدية والإغراء، وقد أكدت ثقافة الجنس التي قدمها الفيلم أن البداية من الممكن أن تكون من المرأة، سواء بطريقة المشي المثيرة للإغراء أو اللمس أو نظرة العين أو الابتسامة أو الاحتضان أو إثارة الغيرة من خلال اسقاط الشذوذ بينها وبين الأرنب.

ـ قد استخدم الفيلم علامات الغضب لشخصية أدم فقط من أجل الغيرة على السيدة حواء، وقد وصل إلى حد القدرات الخارقة بنزع الشجرة من جذورها ليبعد الثعبان وشواء الأرنب كما هو بجسده على النار لغيرته منه على شخصية حواء.

ـ تعاملت لغة الجسد من خلال اظهار ملامح الاعجاب بين الطرفين وذلك فقط من أجل التواصل الجنسي، فلم تأتي مفردة الاعجاب متعلقة بالعبادة أو القوة أو العدل أو الحكمة في التصرف أو أي قيمة نافعة للمتعرضين لهذا الكارتون؛ لذى ووفقًا للغة الجسد التي اظهرتها نتائج الدراسة التحليلية؛ أن هذا الفيلم القصير يصنف ضمن الأفلام الجنسية غير المباشرة.

ـ أن النتائج السابقة أثبتت أن لغة العيون هي المدخل الأساسي لغرس وبناء أي سلوك من الشخصية الرئيسة لبناء علاقة الإيحاءات الجنسية المذكورة سلفًا، وكأن الفيلم يؤكد لنا ضرورة غض البصر .

ثانياً:ــ النتائج المتعلقة بالتساؤل الثاني:ــ

٢ــ ما الأدوات والرموز المختلفة التي تعتمد عليها النماذج الكارتونية الأجنبية في تقديم مظاهر الاغتراب الثقافي المعتمدة على لغة الجسد؟

جدول رقم (٣)

فئة الرموز الاتصالية المكملة للغة جسد الشخصية

الأدوات والرموز	التكرار	النسبة
استخدام الألوان	ــ	%0
نوع الملابس	٣	%٧,٧
قصات الشعر	٣	%٧,٧
الإكسسوار	٠	%٠
معدات شخصية وإلكترونيات	ــ	%٠
طريقة المشي	١١	%٢٨,٢
رسائل على الملابس	ــ	%0
تصميم جسد الشخصية	٥	%١٢,٨
الوقفات السلوكية	١٠	%٢٥,٦
طاقات خارقة سحرية	٢	%٥,١
تحركات الشخصية	٥	%١٢,٨
المجموع	٣٩	%100

تعقيب الباحث على الجدول رقم (٣):

ـ أن الشخصيات الإنسانية المتمثلة في سيدنا أدم والسيدة حواء جاءت عارية تمامًا تقريبًا بما يثير الغرائز للمشاهدين من الأطفال أو الشباب وهذا الفيلم يبث على موقع اليوتيوب بلا تشفير وقد لاحظ الباحث تسجيل موقع اليوتيوب ٨٦ مليون ٣٩٢ ألف مشاهدة للفيلم على الموقع حول العالم منذ بثه في ٢٣ فبراير ٢٠٢٠.

ـ أن الملابس المستخدمة لشخصيتا أدم عليه السلام والسيدة حواء، ما هي إلا ورقتا شجرة من الأمام وقد استخدم شعر السيدة حواء للوهم بإخفاء موضع الإغراء لديها؛ وبهذا جاءت نتائج الدراسة التحليلية أن الفيلم الفرنسي القصير استخدم قصة سيدنا أدم أبو البشر والسيدة حواء أمهم باعتبار أنهما وعاء جنسي تسبب في الوجود الإنساني، وتلك الزاوية تعبر عن الثقافات الأجنبية المخالفة ليس فقط للعادات والتقاليد، بل للتأكيد على إهانة الشخصيات الدينية والمتمثلة في نبي من الأنبياء وزوجته السيدة حواء.

ـ أما عن طريقة المشي فقد كانت تنصب في الترميز للإغراء من جهة و قوة الشخصية النسائية على الرجل من جهة أخرى، فقد جاءت شخصية أدم ليست ضعيفة إلا أمام السيدة حواء، إلا في موضع الغيرة عليها فقط وسرعان ما تمتص غضبه لضعفه أمام جمالها واحتياجه لها.

ـ كما جاء الفيلم بأن أدم لديه قدرات خارقة وذلك حينما نزع الشجرة من جذورها للتخلص من الثعبان غيرة على السيدة حواء:

وهنا يعقب الباحث في هذا التصرف، الظاهر للمشاهد أن الثعبان يجسد الشيطان وأن أدم قد تخلّص منه إلا أن السيدة حواء قد اقنعته بأن يستمع إلى نصيحته ويأكل من الشجرة بعد اقتلاعها من جذورها وحرقها وهنا خمس إشكاليات كما يرى الباحث.

ـ الأولى: أن السيدة حواء سببًا جوهريًا في اقناع النبي أدم للأكل من الشجرة كما قدمت ثقافة الفيلم الخاطئة على الجانب العقائدي.

ـ الثانية: أن الفيلم اخبرنا أن الشجرة المنهي عنها تم حرقها في البداية وهذا الأمر عقائديًا غير صحيح.

ـ الثالثة: أن الفيلم اظهر لنا قدرة شخصية أدم في إلقاء بذرة الشجرة المتبقية في الأرض فتثمر في لحظة دون اللجوء لدعاء الله وهذا شرك واضح وليس فقط مجرد شرك بل أتت به ثقافات الفيلم على يد شخصية نبي.

ـ الرابعة: أن سيدنا أدم والسيدة حواء عندما أكلا من الشجرة لم يخرجا من الجنة ولم يقع عليهما عقاب.

ـ الخامسة: لماذا إذن حارب أدم الشيطان المتمثل في الثعبان فهو كان ينصحه بفعل صحيح؛ وكأن الفيلم يظهر رغبته في اطاعة أوامر الشيطان من دون الله.

ـ لذا جاءت نتائج الدراسة التحليلية بثقافات مخالفة لثقافات وتعاليم الدين الإسلامي والعادات والتقاليد المحلية في مجتمعنا المصري كالآتي:

(الشرك بالله – الجنس – اتباع الشيطان – تزييف الحقائق للسير الدينية – تجسيد الله – تجسيد الأنبياء– أن الأنبياء بشر يحرضون على الجنس – أن الأنثى وعاء جنسي – أن الغضب من أجل الغيرة تصرف غير سليم– الشذوذ الجنسي بين الإنسان والحيوان – أن الجنة الحقيقية فيما تريد وفي الحرية المطلقة – لا داعي للملابس في حياتك – أن الحياة جنس ونوم وطعام – كسر الحياء – أن الله لا يأمرك بالخير)

ثالثًا:ــ النتائج المتعلقة بالتساؤل الثالث:ــ

٣ــ ما نوع الشخصيات الكارتونية الأجنبية المقدمة لصور الاغتراب الثقافي المعتمدة على لغة الجسد؟

جدول رقم (٤)

نوع الشخصيات المروجة للثقافة عبر لغة الجسد

نوع الشخصية	التكرار	النسبة
إنسانية	٣	%٦٠
حيوانية	٢	%٤٠
نبات	ــ	%0
جماد	ــ	%0
خيالية	ــ	%0
خارقة	ــ	%٠
المجموع	٥	%١٠٠

تعقيب الباحث على الجدول رقم (٤):

جاءت نتائج بأن الشخصيات الإنسانية ترمز في الفيلم إلى:

ــ شخصية الرجل العجوز الحكيم ذو الشعر الأبيض والشارب الكبير والملابس البيضاء إلى الركبة إلى (الله عز وجل).

ــ شخصية أدم إلى سيدنا أدم عليه السلام.

ــ شخصية المرأة إلى السيدة حواء زوجة سيدنا أدم.

ــ شخصية الثعبان إلى إبليس.

ــ شخصية الأرنب إلى الذكر التي أعجبت به حواء.

الثالث عشر:ــ مستخلص نتائج البحث:

إن الاختيار الأوحد لشخصية إنسان هو سلوكياته، خصوصًا في المواقف الحرجة، والأهم من سلوكياته هو القيم والأفكار التي تحكم حياته، وتلك القيم والأفكار تحدد اختياراته وسلوكياته بشكل عام، من هنا يترتب على الباحثين في علم الرسوم المتحركة؛ دراسة الشخصية الكارتونية بشكل شامل ودقيق يشمل الأفكار والمعتقدات والسلوكيات، لاسيما إن كانت تلك الشخصية تستخدم في تشويه الرموز الدينية وأصل البشرية والعمل على خلل في توصيل الرسالة الحقيقية للأنبياء والرسل والمقصد من وحي الله عز وجل إليهم.

١ــ جاءت أولى مفردات السلوكيات الحميمية بالمرتبة الأولى بنسبة ٥٥,٦% كثقافة إيحائية مباشرة.

٢ــ جاءت لغة العيون بالمرتبة الأولى ضمن الثقافات الإيحائية غير المباشرة بنسبة ٣٠,٩%.

٣ــ قد استخدم الفيلم ثقافة الغضب فقط من أجل الغيرة على المرأة واصطحب هذا قدرات خارقة كنزع الشجرة من جذورها بنسبة ٥,١% على مدار الفيلم.

٤ــ أن طريقة المشي كرمز اتصالي جاءت في المرتبة الأولى بنسبة ٢٨,٢% معبرة عن الإغراء والتمهيد للجنس ثم الوقفات السلوكية في المرتبة الثانية بنسبة ٢٥,٦%.

٥ــ قدم الفيلم الفرنسي القصير أدم ثقافات مخالفة للشريعة حول أحداث قصة سيدنا أدم الحقيقية وكأن الفيلم يكذّب الله وكلامه في القرآن الكريم من خلال الآتي ذكره:

ــ الأولى: أن السيدة حواء سببًا جوهريًا في اقناع النبي أدم للأكل من الشجرة كما قدمت ثقافة الفيلم الخاطئة على الجانب العقائدي.

ــ الثانية: أن الفيلم اخبرنا أن الشجرة المنهي عنها تم حرقها في البداية وهذا الأمر عقائديًا غير صحيح.

ــ الثالثة: أن الفيلم اظهر لنا قدرة شخصية أدم في إلقاء بذرة الشجرة المتبقية في الأرض فتثمر في لحظة دون اللجوء لدعاء الله وهذا شرك واضح وليس فقط مجرد شرك بل أتت به ثقافات الفيلم على يد شخصية نبي.

ــ الرابعة: أن سيدنا أدم والسيدة حواء عندما أكلا من الشجرة لم يخرجا من الجنة ولم يقع عليهما عقاب.

ــ الخامسة: لماذا إذن حارب أدم الشيطان المتمثل في الثعبان فهو كان ينصحه بفعل صحيح؛ وكأن الفيلم يظهر رغبته في اطاعة أوامر الشيطان من دون الله.

الرابع عشر:ــ تعقيب الباحث على نتائج البحث:

أن الكارتون الأجنبي القصير: أداة ثقافية تستخدم لمصالح الجهة المنتجة وإن لم تخرج هذه المصلحة عن الترفيه والتسلية والمكاسب التجارية، وقد لاحظ الباحث أن أحيانًا تكون الجهة المنتجة للكارتون الأجنبي قاصدة تشويه الصور الذهنية المقدمة تجاه الشخصيات الدينية أو العربية الإسلامية على وجه التحديد، وقد حدث في كارتون أدم الأكثر من ذلك؛ فإن بعض الثقافات الأجنبية المتحررة من مبادئ الدين أو الحرية الأخلاقية المحددة المسار قد نالت هنا من الذات الإلهية من جانب وأبو البشر من جانب أخر سيدنا أدم عليه السلام، وقد نالت ليس فقط من قدر السيدة حواء أم البشر؛ بل نالت من قدر المرأة ككل التي وضعتها في حدود الاستمتاع الجنسي تارة والخروج عن أنوثتها تارة أخرى بأخذ كل القرارات لأدم، أما الجانب الرابع فقد رأى الفيلم أن يظهر أن الذات الإلهية تحرض على الجنس، بل وتتعمد إخفاء السعادة الأبدية عن أدم بالنهي عن تذوق الشجرة المقصودة، وقد اظهر الفيلم الشيطان في جسد ثعبان نفر منه أدم في البداية ولم يستمع إلى ما طلبه منه ولكن سرعان وبضغط من حواء أن قام بتجديد زراعة الشجرة وأكل منها وجاءت نهاية الفيلم مؤكدة على

صدق الشيطان وكذب الله على أدم وأخذ أدم يعيش حياته الأبدية بعد اكتشاف الأمر على يدا الشيطان وحواء.

وبهذا أن الثقافات الأجنبية المقدمة في فيلم أدم الكارتوني القصير تتنافى مع مبادئ الشريعة الإسلامية وكل الشرائع السماوية السابقة لها؛ وبهذه النتائج التي خرج بها البحث يكون الكارتون التليفزيوني الأجنبي القصير على موقع اليوتيوب من خلال نافذة CGMeetup من أكثر أسباب انتشار ثقافات أجنبية مقدمة للاغتراب الثقافي للأطفال والمراهقين والشباب والكبار أيضًا على كل النواحي (الدينية ــ الأخلاقية ــ النفسية ــ الجمالية ــ السلوكية ــ الفكرية).

ومظاهر الاغتراب تلك قد تؤدي بالفعل إلى اغتراب الأطفال والمراهقين والشباب؛ بما يصنع أفراد لا مردود ثقافي سليم لديهم ولا عقيدة تكون لهم بمثابة مرجعية حياتية واستخدامها كمصدات حماية من أي فكر منحرف لا دين ولا خلق ولا إنسانية له.

ولا يمكن هنا أن نتجاهل بأن الرسالة الأساسية لفيلم أدم ليست الجنس فقط والذي استحوذ على أغلب لقطات الفيلم بالإيحاءات والإشارات بكل أعضاء الجسد من العين واليد والقدم والتلامس الجسدي عن طريق الاحتضان؛ أن الرسالة الأساسية هي من وجهة نظر الباحث رسالة ضمنية تحوي قسمين:

القسم الأول: الإلحاد. القسم الثاني: عبادة الشيطان.

ــ سينما الرسوم المتحركة تلعب دورًا هامًا في التربية الفكرية للصغار والكبار، وينبغي أن نتذكر هنا الجانب الفكري لا ينمو مطلقًا منعزلاً عن الجانب العلمي والتجريبي الذي يمارسه المشاهد لفيلم الرسوم المتحركة، من هنا جاءت مقترحات الباحث بعد رصد وتحليل وتفسير فيلم أدم وأفكار القيمية المنسلخة عن الشريعة والعادات والتقاليد، لاسيما عند تقديم أفكاره في رمز ديني وأخلاقي كفيلم الرسوم المتحركة الفرنسي أدم.

الخامس عشر:ــ مقترحات البحث:

(أ) مقترحات البحث الخاصة بالقائمين على الإعلام وصناعة الكارتون:

1ــ ضرورة إنتاج أفلام كارتون قصيرة ونشرها على الإنترنت تنتمي للبيئة المصرية والعربية وإبراز البعد الثقافي النابع من المجتمع الأصلي بأحداثها باستمرار.

٢ــ ضرورة رقابة أفلام الكارتون الأجنبية القصيرة ورسائلها الإيمائية والإيحائية تحديدًا من قبل هيئات معنية مؤلفة من القائمين على الإعلام، وصنّاع الرسوم المتحركة، ومتخصصي الشريعة والتربية وعلم النفس والاجتماع.

3ــ تفعيل قانون رقابي إجباري على القائمين على قنوات اليوتيوب الكارتونية الأجنبية(المتخصصة) أو العامة؛ لحذف المشاهد واللقطات الساخنة سواء كانت رسائل تلك المشاهد منطوقة أو معتمدة على لغة الجسد أدراة البحث الرئيسة و التي لا تناسب الأطفال والشباب وثقافتهم الأصلية التي نرغب في تربيتهم عليها وعرض الأفلام الكارتونية الأجنبية الإيجابية التي تصلهم بحضارات الآخر دون إيذاء لهم.

(ب) مقترحات البحث الخاصة بالوالدين:

1ــ على الوالدين مشاهدة أفلام الكارتون الأجنبية القصيرة بمفردهم لانتقاء الصالح منها، واستخدام شاشات العرض المنزلية في المشاهدة من خلال مادة معدة مسبقاً، فذاك أفضل من المادة الأصلية على الإنترنت التي تفاجئنا بمشاهدها غير الصالحة كثيراً، أو المشاركة باستمرار مع الأبناء في المشاهدة على أفلام الكارتون الأجنبية لتفعيل المشاهدة الناقدة ولا نستخدمها كوسيلة للتخلص منهم.

٢ــ تربية الأبناء على مبادئ التربية الإعلامية، لصناعة مصدات عقلية ذاتية لديهم تقييهم من أضرار أفلام الكارتون الأجنبية القصيرة السلبية في حالات مشاهدتهم للكارتون بمفردهم.

3ـ لابد من توفير أنشطة بديلة للأبناء داخل المنزل، لإنماء خيالهم والتنفيس عنهم كالرسم والتلوين والفك والتركيب والألعاب التخيلية التي تنمي الإبداع لديهم واللعب مع الأقران أو الوالدين وإنماء

ثقافة الحوار بالأسرة، وممارسة الرياضة بالنادي واصطحاب الأبناء برحلات أسرية تنمي لديهم ثقافتهم نحو وطنهم، ولابد من صداقة أبنائنا حتى نعلم كيف يفكرون وإلى أين هم ذاهبون؟

(ج) مقترحات البحث الخاصة بالمؤسسات التعليمية " المدارس ــ الجامعات:"

1ـ إبراز مناهج المشاهدة الناقدة بالمدارس لمعاونة الوالدين بتفعيل دور المدرسة في بناء عقلية الطفل بناءً سليما.

٢ـ تخصيص وقت لمشاهدة أفلام الكارتون الأجنبي القصيرة بالمدرسة ومناقشتها مع الأطفال؛ لتعليمهم كيفية الاستفادة من الآخر دون تأثير على هويتهم المحلية.

3ـ إقامة تواصل مشترك بين المؤسسة التعليمية" المدرسة"، والوالدين؛ لبحث أي تغيرات طارئة على ثقافة وسلوك الطفل بفعل المواد الكارتونية الأجنبية.

4ـ تنظيم ندوات في الجامعات للحوار مع الشباب حول الكارتون الأجنبي القصير ومساوئه الثقافية.

5ـ اتاحة الفرصة للشباب في التدريب على صناعة الأفلام الكارتونية التي تنتمي للبيئة المحلية؛ للحد من ظاهرة الاغتراب الثقافي.

(د) مقترحات البحث الخاصة بالبحوث المستقبلية:

1ـ إعداد البحوث الميدانية؛ للتعرف على مدى تأثير أنماط الثقافات الأجنبية التي يقدمها الكارتون الأجنبي القصير على الأطفال والشباب بشكل أشمل، بل وإقامة دراسات شبه تجريبية؛ لرصد أثر ذلك الكارتون الأجنبي القصير على الأطفال والشباب بأسلوب علمي دقيق؛ وللتعرف على العوامل والمؤثرات المحيطة التي قد تزيد من قولبة ثقافتهم، وتهدد أصالتهم المحلية.

٢ــ رصد نقاط ضعف الكارتون المصري والعربي من وجهة نظر الأطفال والوالدين والخبراء؛ لرصد كيفية التغلب على معوقات الإنتاج من جهة، وتطوير أحداث الحلقات أو تحديث البرامج الجرافيكية التي يعتمد عليها الكارتون الحديث لشد جذب الأطفال والشباب.

3ــ دراسة الكارتون المصري ودوره في غرس القيم الثقافية النابعة من المجتمع المحلي.

قائمة المراجع

١ــ غادة يحيى، "اتجاهات الشباب الجامعي نحو مقاطع الرسوم المتحركة بالفيس بوك، بحث منشور، (بني سويف، مجلة جامعة بني سويف الأهلية لدراسات الفنون والإنسانيات، دورية علمية محكمة، مجلد ١، عدد ١، ٢٠٢٤)، سحبت الثلاثاء ٢٠ أغسطس ٢٠٢٤ في تمام الساعة ٥:٣٠ ص من موقع:
HTTPS-SEARCH-MANDUMAH-COM.MPLBI.EKB.EG/SEARCH/RESULTS?LOOK FOR= الرسوم+المتحركة&TYPE=ALLFELD& PAGE=2

٢ــ صباح عبد الفتاح حافظ، "التأثير الحسي والفكري بين المشاهد والمحتوى البصري لتحقيق الاندماج مع أفلام الرسوم المتحركة، بحث منشور، ٢٠٢٤:
JOURNAL OF ARTS & HUMANITIES, JUNE, DOI: 8.24394/JAH.2024MJAS−2401 1203 سحب الخميس ٨ أغسطس في تمام الساعة ٩ ص من موقع:
HTTPS: SEARCH-MANDUMAH-COM.MPLBCI.EKB.EG/SEARH/RESULTS?LOOK FOR= التأثير+الحسي+الفكري&TYPE−SORT%38−2024.

٣ــ نجوان أحمد عاصم عبد الجواد، "صدى الحروب وانعكاساتها على الإنتاج الثقافي: الرسوم المتحركة نموذجا، **بحث منشور** (مجلة كلية الآداب بقنا، درية أكاديمية علمية محكمة، المجلد ٣٣، العدد ٦٣، أبريل ٢٠٢٤. سحب الجمعة ٩ أغسطس في تمام الساعة ٨ م من موقع:
HTTPS.SEARCH.MANDUMAH-COM.MPLBCI.EKB.EG/RECORD1479134.

٤ــ حاتم محمد أحمد محمود الهواري، الرسوم المتحركة والحفاظ على التراث والهوية الثقافية للشعوب، (تحليل للحلقة الثانية عشرة من مسلسل مغامرات نشوان الكارتوني، ٢٠٢٤، **بحث منشور** في:
JOURNAL OF ARTS&HUMANITIS2022, MJAS-2208-1094, ISSN: 27394/430X, 2735-4318.

٥ــ هبة همام علي شريف، "استخدام تقنية الرسوم المتحركة في إنتاج فيلم وثائقي درامي من خلال تناول الأسطورة المصرية القديمة (ايزيس وأوزوريس) في صياغة جديدة"، **بحث منشور**، (مصر، جامعة دمياط، كلية الفنون التطبيقية، مجلة

الفنون والعلوم التطبيقية، مجلة علمية محكمة، المجلد السابع، العدد الثالث، يوليو ٢٠٢٠). **سحب الإثنين ٢١ يونيه ٢٠٢١ في تمام الساعة ٥:١٢ مساءً من موقع:**

https://search.mandumah.com/Record/923984

٦ــ خالد عبد الرازق عبد التواب، "دراسة مسحية عن الشخصيات المؤثرة في مجلات وأفلام ومسلسلات الرسوم المتحركة بالعالم العربي"، **بحث منشور**، (الجمعية العربية للحضارة والفنون الإسلامية، مجلة العمارة والفنون والعلوم الإنسانية، دورية علمية محكمة، المجلد ٤ ، العدد ١٣ ، ٢٠١٩).

سحب الخميس ١٧ يونيه ٢٠٢١ في تمام الساعة ٥:٢٠ صباحًا. من موقع:

Https://mjat Journals.ekb.eg/issue – 4094 – 4090 - htmI.

[٧]ــ أيمن رأفت إسماعيل الجندي، "دراسة الأساليب الفنية الحديثة لدمج الرسوم المتحركة ثنائية الأبعاد وثلاثية الأبعاد وفقًا لمتطلبات أفلام الرسوم المتحركة"، **بحث منشور**، (مصر، الجامعة الألمانية، كلية الفنون التطبيقية، قسم الميديا والتحريك) نشرت في (مصر، الجمعية العربية للحضارة والفنون الإسلامية، مجلة العمارة والفنون والعلوم الإنسانية، ٢٠١٩)

سحب الإثنين ٢١ يونيه ٢٠٢١ في تمام الساعة ٥:٣٨ مساءً من موقع:

https://search.mandumah.com/Record/961969

[٨] ــ تهامي محمود تهامي سيد، "الرسوم المتحركة وأثرها في توجيه الرأي العام : العالم العربي كنموذج للدراسة"، **بحث منشور**، (مصر، جامعة المنيا، كلية الفنون الجميلة، قسم الرسوم المتحركة) نشرت في (مصر، الجمعية العربية للحضارة والفنون الإسلامية، مجلة العمارة والفنون والعلوم الإنسانية، العدد ١٢ ، الجزء الثاني، ٢٠١٨) **سحب الإثنين ٢١ يونيه ٢٠٢١ في تمام الساعة ٥:١٢ مساءً من موقع:**

https://search.mandumah.com/Record/923984

٩-Michelle Anya Anjirbag , Mulan and moana: Embedded coloniality and the search for Authenticity in Disney Animated film, **(published research)** , (centre of research in children's literature at Cambridge, faculty of Education, university of

Cambridge, UK, 2018).**Retrieved from: https:// www.mdpi.com/2076-0760/7/11/ 230/ pdf**
سحبت يوم الإثنين الموافق ٣٠ ـ ٩ ـ ٢٠١٩ في تمام الساعة ٦:١٥ مساءً.
[١٠]-Ongzhen, Jieh, "Hayao Miyazaki and studio Ghibli: Reimagining the portrayal of women in Japanese anime, **Research project submitted in partial fulfillment of the requirement of the subject**, Research project, (Malaysia, sun way university,2018) **Retrieved from:** https://www.coursehero.com/file/66819057/Hayao Miyazaki-and-studio-Reimagidocx سحبت الجمعة ١٨ يونيه الساعة ٢ م
[١١]- David Tyler Crump, "Anime and Japanese uniqueness: the cultural Authen Ticity of Japanese Animation, **A Thesis submitted to the Graduate Faculty in partial fulfillment of the Requirements for the Degree of master of Arts Anthropology,** (United States, Virginia, George mason university,2018) **Retrieved from:** https://www.semantic scholar.org/paper/anime-and-Japanese-unigueness%3A-the-cultural-of-crump/3ef8512c2745cb52ac12bf65d668473f52eb4a6 **سحبت الجمعة ١٨ يونيه ٢٠٢١ في تمام الساعة ٩:٣٥ مساءً**

١٢ــ آمال علي الهادفي، "دبلجة الرسوم المتحركة بين ضرورات التعريب واشكالات التغريب: دراسة تحليلية من عالم غامبول المدهش" **بحث منشور**، (الجزائر، الأغواط، جامعة عمار ثليجي بالأغواط، مجلة دراسات لجامعة عمار ثليجي بالأغواط، مجلة دولية محكمة، العدد ٦٧ ، ٢٠١٨).

١٣ــ فريدة مرابط،" صورة الطفل في الرسوم المتحركة "دراسة سيميولوجية لسلسلتي غامبل وسبونج بوب، **رسالة** ماجستير **منشورة**،(الجزائر، باتنة، جامعة باتنة 1 الحاج لخضر، كلية العلوم الإنسانية والاجتماعية، قسم علوم الإعلام والاتصال والمكتبات، ٢٠١٨) نشرت **بمجلة الدراسات الإعلامية**، (ألمانيا، برلين، المركز الديمقراطي العربي، دورية علمية فصلية محكمة، العدد الثاني، أبريل،٢٠١٨)، تم سحب الدراسة من موقع:

https://www.democratic.de/wp-content/uploads/2018/04/2018-سنة--نيسان- أبريل- الثاني- العدد- الإعلامية- الدراسات- مجلةpdf.

سحبت في 1 فبراير 8181 في تمام الساعة 6:87 مساءً

١٤ــ محمد يوسف الزعبي، روزانا جورج نجيب سايس، "أثر مشاهدة الرسوم المتحركة في مرحلة الطفولة على العنف الطلابي الجامعي في الجامعات الأردنية في إقليم الشمال"، **بحث منشور** ــ مشترك بين (السعودية / الأردن: السعودية، حفر الباطن، كليات الخليج للعلوم الإدارية والإنسانية / الأردن، وزارة التربية والتعليم، المجلة الدولية للبحوث النوعية المتخصصة IJSSR ، مجلة علمية محكمة، العدد الأول ، مايو ، ٢٠١٧).

سحب الإثنين ٢١ يونيه ٢٠٢١ في تمام الساعة ٦:٠٦ صباحًا من موقع:

https://search.mandumah.com/Record/908861.

١٥- Madiha Jamil, ‘’Cultural identity construction in Pakistani Animation’’ **(published research)** ijaedu literntional E, journal of advances in Education, vol. 3, issue 7, April 2017, (Saudi Arabia, Dar Al Hekma University, 2017), retrieved from:
https://www.ijaedu.ocerintjournals.org/download/article-file/311144

صباحًا :: 103 الساعة تمام في 20 03 06 tfvhdv في سحبت.

١٦- Liu Yuehua, Liujin, ‘’Research on the cartoon culture and national image construction’’ **(Published research)**, (China, Nanchang, Nanchang Institute of science & Technology, 2017). Retrieved from:
https://www.Scholar.creativecommons.org/licenes/6y.nc/4.0

سحبت في :6 فبراير 0303 في تمام الساعة 5133 مساءً

١٧- Francesca Zhang, Japanese anime’s impact on Chinese youths, **‘’A look at Chinese youths attitudes towards japan, (BA thesis in Chinese studies),** (Iceland, university of Iceland school of Humanities Chinese studies, 2017).
Retrieved from:
https://www.skemman.is/bitstream/1946/27298/1/BA%20Ritgero-francesca%20zhang.pdf.

صباحًا 0163 الساعة تمام في 20 0 الموافق السبت يوم في سحبت.

١٨- Danai Baouraki, Disney’s Influence on children’s cultural Development and – communication in the Czech Republic, **A thesis Submitted in partal fulfillment of the Requirements**

for the Degree of Bachelor of Arts, in Communication and Mass Media, (United States, state University of New York, Empire state College, 2016), **Retrieved from: https://www.elearning.unyp.cz/pluginfile.php/58141/mod/data/content/1147/ -Baouraki%252c%2520Danai-509502-Senior%2520project%2520**

.مساءً 6:57 الساعة تمام في 8181 يناير 89 في سحبت

١٩- Nor Azlili Abdul Hassan, Izasharina Sellehuddin, and Nik Norazira Abdulaziz, ‘’Study on anime and I’ts impacts among university students’’, **(published research)** , (Malaysia, Perak, Kuala lumpur, university Tunku Abdul Rahman, April, 2016). Retrieved from: **https://www.resarchgate.net/publication/319494624_students_on_Anime_and_Its_Impacts_Among_uneversity_students**

صباحًا : 3100 الساعة تمام في 0303 فبراير 5 الموافق الأحد سحبت

٢٠- Mckenzie Barber, ‘’Disney’s Female Gender Roles: The Chang of Modern culture’’ **(Published Ph.D.dissertation)**(united States, Indiana, Terre Haute, Indiana state University, 24 November, 2015), Retrieved **https://www.Scholares.indstate/bitstream/handle/10484/12132/Barber_Mckenzie_2015_Ht.pdf?Sequence=1&isAllowed=y**

سحبت في 00 فبراير 0303 في تمام الساعة : 3103 مساءً.

٢١- William Alex Harris, Animation, Globalization, and cultural Identity with special Reference to American and Japanese madia culture, **(published M.A dissertation) ,** submitted in partial fulfillment of the Requirement’s for the Degree of master of fine arts in animation, at the savannah college of art and Design, (United states, Georgia, savannah, March, 2013) , Retrieved from: https://ecollections.scad.edu/iiii/cpro/app?eng&service=blob&suite=de.

سحبت يوم الثلاثاء الموافق 1 يناير 8181 في تمام الساعة 7:17 صباحًا.

٢٢- Laszlo Attila hubbes, New Hungarian Mythology Animated self portraits of the Nation**, (published research),** Sapientia Hungarian university of Transylvania faculty of technical and social sciences, miercurea ciuc semeistos research group for

web- semiotics and on line communication, (Romania, Transylvania, Sapientia Hungarian university, 2013), **Retrieved from: https://www.acta.spaientia.ro/actaphilo/c5-2/philo52-8.pdf**

سحبت يوم الإثنين 31 يناير 8181 الساعة 7:14 ص

٢٣- عصام أنيس عبدالحميد، **مبادئ وتطبيقات في نظريات الاتصال**، ط١، (القاهرة، الدار المصرية اللبنانية، ٢٠٠٥) ص ص١٣٦ ، ١٣٧.

٢٤- جورج إم غازدا، ريموند كورسيني، **نظريات التعلّم(الجزء الثاني)**، ترجمة على حسين حجاج، مراجعة عطية محمود هنا(الكويت، المجلس الوطني للثقافة والفنون والآداب، عالم المعرفة، سلسلة كتب ثقافية شهرية " 112، ٢٠١٧) ص 142

من مساءً 3:88 الساعة تمام في 8181 فبراير 1 في كاملة الكتاب نسخة سحبت موقع:

https://www.dr.banderalotaibi.com/new/admin/uploads/4/30520106.pdf

٢٥ــ حسن عماد مكاوي، ليلى حسين السيد، **الاتصال ونظرياته المعاصرة**، ط 2 ، (القاهرة، الدار المصرية اللبنانية،٢٠١٢) ص ص ,٣٢١

٢٦ــ سامي طايع، **بحوث الإعلام**، ط1،(القاهرة، دار النهضة العربية، ٢٠٠١) ص ١٦٤.