# القيم المقدمة للأطفال فى أفلام الكارتون الأمريكية بمنصات المشاهدة الرقمية

**د / مروة محمود جمال الدين عبد الغفار خلف***

**ملخص البحث :**

شهدت صناعة أفلام الكارتون الأجنبية تطوراً كبيراً فى الآونة الأخيرة من الناحية الفنية والتقنية، ولقد تمكنت هذه الأفلام أن تنتشر وتوزع على مستوى الدولى، وأن تتجاوز حاجز اللغة من خلال الترجمة و الدبلجة، وتكثف عرضها ومشاهداتها من خلال **المنصات الرقمية،** وتحمل هذه الأفلام سلوكيات ومعارف تساهم فى بناء القيم والإتجاهات، لما تعرضه من مشاهد ومواقف تتسم بالسحر والجمال، تجعل المشاهد يتعايش مع أحداثها ويندمج معها، مما يزيد من قدرتها على جذب الأطفال، ومن ثم التأثير على أفكارهم وقيمهم الذى قد يؤدى إلى إحداث أشكال من التغيرات فى مظاهر الحياة الفكرية والسلوكيات والقيم الاجتماعية.

وانطلق البحث لدراسة بعض من أفلام **الكارتون الأمريكية** المعروضة على منصات المشاهدة الرقمية Netflix- Prime Video- OSN والتى تحتل **الصدارة** من حيث الدول **المنتجة لأفلام الكارتون الأجنبية،** لتحليل محتوى تلك الأفلام المعروضة ومعرفة الصور الذهنية والقيم التى أحتوت عليها هذه الأفلام تجاه الدول المختلفة وثقافاتها.

ويأتى هذا البحث للتعرف على محتوى أفلام **الكارتون الأمريكية** وما يتضمنه من صور ذهنية وقيم ودراسة أنواعها وتحديد إتجاهاتها وأسلوب معالجتها وتقييم مدى سلبياتها وإيجابياتها، حتى يمكن التنبؤ بتأثيراها المحتملة على فئات الجمهور وخاصة الأطفال بالمجتمعات العربية وخاصة المجتمع المصرى، معتمدة على **الإسترشاد** بنظرية الغرس الثقافى فى تصميمها المنهجى لقياس بناء القيم و صور الدول المختلفة الواردة فى أفلام **الكارتون الأمريكية** من خلال تحليل كيفى لعدد من أفلام الكارتون الأمريكية على منصات -Netflix Prime Video-OSN لمعرفة تلك الصور الذهنية والقيم وكيفية تناولها داخل تلك الأفلام محل الدراسة.

**<u>أهم النتائج:</u>**

- أن جميع أفلام الكارتون الأمريكية عينة الدراسة عبر المنصات الثلاثة محل الدراسة تُقدم بلغتها الأصلية وهى اللغة الإنجليزية (الأمريكية) وتمت ترجمتها إلى اللغة العربية .

* المعهد الكندى العالى لتكنولوجيا الإعلام الحديث CIC

- حالة الإزدهار التى شهدها إنتاج أفلام الكارتون الأمريكية وخصوصاً الأحد عشر عاماً الأخيرة منذ عام ٢٠١١ وحتى الآن ويأتى العامين **٢٠٢١ والعام الحالى ٢٠٢٢ الأكثر إنتاجاً.**
- جاءت الشخصيات الرئيسية فى الأفلام عينة الدراسة لأثنين وهو ما يفسر صراع التنافس أو التعاون والذى ظهر بشكل أساسى فى جميع الأفلام عينة الدراسة ضمن أحداث الفيلم.
- إعتماد أفلام الكارتون على شخصيات من فئة **إنسان** فى أدوار البطولة يزيد من إحتمالية توحد المشاهدين من الأطفال مع أبطال الأفلام من فئة إنسان مثلهم.
- جاءت الشخصية الرئيسية أعلى نسبة داخل الفيلم فى تقديم القيم فهى الأنسب لتقديم القيم وغرسها فى عقول المشاهدين من الأطفال.
- بالنسبة للدول الواردة فى أفلام الكارتون الأمريكية محل الدراسة فنجد فى فئة الدول العربية (مصر الفرعونية ) وفئة دول أوروبية وأجنبية (فرنسا / إيطاليا / بريطانيا) و(أمريكا) وفئة الدول الآسيوية (الصين – موسكو- الهند) .

**الكلمات المفتاحية :** القيم – الصور الذهنية - أفلام الكارتون الأمريكية - منصات المشاهدة الرقمية

# Values presented For Children in American cartoon Movies on Visual Steaming platforms

**Dr / Marwa Mahmoud Gamal Eldin Abdl Ghafar***

**Abstract:**

The foreign cartoon Movies industry has witnessed a great development recently in terms of art and technology, and these movies have been able to spread and distribute internationally, overcoming the language barrier through **translation** and **dubbing**, and intensify their values and image through video streaming platforms, and these movies carry behaviors and knowledge that contribute in building values and image about country cultures, because of the attractive scenes and situations characterized in magic way , which makes the viewer coexist

* Lecturer at the Department of Radio and Television, Mass Communication School, Canadian International College CIC

with their events and merge with them, which increases their ability to attract audience especially children.

The research went on to study some of the American cartoon movies displayed on the visual streaming platforms **Netflix - Prime Video - OSN**, which occupies the forefront in terms of countries producing foreign cartoon movies, to analyze the content of those films displayed and to know images and values that these movies presented about different countries and their cultures.

This research comes to identify the content of American cartoon movies and the images and values they present, studying their types, determine their trends and treatment method, and evaluate the extent of their negatives and positives, so that their potential effects on audience groups, especially children, in Arab societies, specifically Egyptian society, can be predicted.

Based on the **guidance** of **cultivation theory** in its systematic design to **measure** the construction of values and images about different countries presented in American cartoon movies through a qualitative analysis for a number of American cartoon movies presented on Netflix-Prime Video-OSN platforms to know those images and values and how and how it takes part through those movies under study.

**Conclusion**:

- All American cartoon films in the study sample across the three platforms under study are submitted in their original language, which is English (American) and have been translated into Arabic.
- The state of prosperity witnessed in the production of American cartoon movies, especially the last eleven years since 2011 until now, and the years 2021 and the current year 2022 come the most prolific.
- The main characters in the films came in the study sample for **two**, which explains the conflict of **competition** or **cooperation**, appeared

mainly in all the movies of the study sample within the events of the film.

- The reliance of cartoon movies on human characters in the starring roles increases the likelihood that child viewers will unite with the heroes (human) like them.
- The main character came with the highest percentage within the movie in providing values, as they are the most appropriate to present values and instill them in the minds of child viewers.
- For the countries included in the American cartoon films under study, we find in the category of Arab countries (Pharaonic Egypt), the category of European and foreign countries (France / Italy / Britain) and (America) and the category of Asian countries (China - Moscow - India).

**Keywords**: Values - Images - American Cartoons Movies – Visual Streaming Platforms

**مقدمة:**

تعتبر **القيم** من العناصر الأساسية التى تُشكل ثقافة المجتمع، حيث يكتسب الفرد القيم من المحيط الإجتماعى له وأيضاً عن طريق تعرضه لوسائل الإتصال الجماهيرى المتعددة والمختلفة . وجاء الإهتمام بدراسة **القيم** نظراً للثورة العلمية والتكنولوجية منذ بداية القرن العشرين وحتى يومنا هذا وما تبعها من عوامل ومتغيرات فى كافة المجالات وفى قيم الأفراد، الأمر الذى أدى إلى صراع ما بين القيم الموروثة والمكتسبة والقيم التى يتلقاها الفرد من خلال وسائل الإتصال الجماهيرية .

ويُعد **الأطفال** غير قادرين على التمييز بين القيم الموجودة فى المجتمع الذى نشأوا به وبين القيم الوافدة إليهم من ثقافات الدول الآخرى المختلفة نتيجة للمحاولات العديدة للتغيير فى التركيب البنائى للمجتمع . و بما أن **أفلام الكارتون الأمريكية** هى الأبرز والأكثر إنتشاراً حول العالم حيث تميل **الشخصيات الكارتونية الأمريكية** إلى أن تكون طبيعية دون إفتعال وتفاصيل كثيرة بعكس المدرسة **اليابانية** [١]. ويعود الفضل لظهور أفلام الكارتون للفنان الأمريكى **"ستيورت بلاكتون"** عام ١٩٠٦ وتُعد التجارب الأكثر شهرة **للمدرسة الأمريكية** هى (**ديزنى** و **إستديوهات وارنر برذر**).

ومع التطور التكنولوجي الكبير فى الأونة الأخيرة وبالتحديد فى فن الجرافيكس ثنائي وثلاثي الأبعاد أزدهر مجال صناعة الأفلام الكارتونية بصورة كبيرة، وأهتمت العديد من شركات الإنتاج العالمية بهذه الصناعة، وحققت بعض هذه الأفلام إيرادات فاقت بعض الأفلام السينمائية الواقعية مما دفع الجهات الإنتاجية **اليابانية والأوروبية والأمريكية**[٢]، إلي ضرورة إستهداف العالم العربي بشكل عام بصورة أكثر عن طريق الترجمة و الدوبلاج الصوتي وباللهجات المختلفة لكل منطقة مستهدفة، الأمر الذي قد يضفي مشاهدة أكثر حميمية بين المشاهدين من الأطفال وبين الفيلم.

كما شهدت صناعة أفلام الكارتون الأجنبية تطوراً كبيراً فى الأونه الأخيرة من الناحية الفنية والتقنية، ولقد تمكنت هذه الأفلام أن تنتشر وتوزع على مستوى الدولى، وأن تتجاوز حاجز اللغة من خلال الترجمة و الدبلجة، وتكثف عرضها ومشاهداتها من خلال **المنصات الرقمية**، وتحمل هذه الأفلام العديد من السلوكيات والمعارف التى تساهم فى بشكلاً كبير فى بناء القيم والإتجاهات، لما تعرضه من مشاهد ومواقف تتسم بالسحر والجمال، تجعل المشاهدين من الأطفال يتعايشون مع أحداثها ويندمجون معها، مما يزيد من قدرتها على جذب الأطفال، ومن ثم التأثير على أفكارهم وقيمهم الأمر الذى يتوقع أن يؤدى إلى إحداث أشكال من التغيرات فى مظاهر الحياة الفكرية والسلوكيات والقيم الاجتماعية.

ونظراً لكون أفلام الكارتون تُعد واحدة من أكثر المواد المحببة التى تقدم للطفل وتحاصرة من خلال الوسائل المختلفة سواء من خلال القنوات الإلكترونية YouTube أو منصات المشاهدة الرقمية Video Streaming Platforms والتى يُقبل عليها بشغف حيث أصبحت واحدة من مصادرة لإكتساب القيم مستمتعاً بما تعرضه من شخصيات وأحداث تتيح له عمليات التقمص والتقليد ومشاهد تتسم بالجمال والإثارة تُشبع لديه رغبات الخيال والانطلاق، فهى غير واقعية مُعدة فى عالم خيالى تجذب المتعرض لها مهما كانت ثقافته ومهما كان سنه فتفتح له مجالاً للتعبير عما يحدث داخل عقله حتى وإن كانت الأفكار التى تحملها بعيدة عن الواقع، وتمثل أفلام الكارتون مكانا مهما إذا ما حاولنا قياسها بالمقاييس نفسها التى نقيس بها غيرها من الأفلام، وبالرغم من أنها تشكل أوضح إنسلاخ عن الواقع إلا إنها تستطيع أن تخلق واقعها الخاص .

وبالرغم من الدور الذي تقوم به أفلام الكارتون الأجنبية المختلفة والعمل على زيادة تأثيرها وترسيخ قيمها وأفكارها إلا أن هذه الأفلام قد لا تتناسب مع قيم ومعتقدات وإتجاهات وعادات وتقاليد المجتمعات العربية، نظراً إلى أن هذه الأفلام غير موجهة إلي العالم العربي، وقد تحمل في طياتها رسائل ذات مدلول سواء ثقافي أو عقائدي أو إجتماعي أو سياسي، فقد تعمل علي ترسيخ قيم مغايرة مع قيم المجتمعات العربية.

وإيماناً بهذه الخطورة، انطلق البحث لدراسة بعض من أفلام **الكارتون الأمريكية** المعروضة على منصات المشاهدة الرقمية Netflix- Prime Video- OSN والتى تحتل **الصدارة** من حيث الدول **المنتجة لأفلام الكارتون الأجنبية**[٣]، لتحليل محتوى تلك الأفلام المعروضة ومعرفة الصور الذهنية والقيم التى أحتوت عليها هذه الأفلام تجاة الدول المختلفة وثقفاتها.

ويأتى هذا البحث للتعرف على محتوى أفلام **الكارتون الأمريكية** وما يتضمنه من صور ذهنية وقيم ودراسة أنواعها وتحديد إتجاهاتها وأسلوب معالجتها وتقييم مدى سلبياتها وإيجابياتها، حتى يمكن التنبؤ بتأثيراها المحتملة على فئات الجمهور وخاصة الأطفال بالمجتمعات العربية وخاصة المجتمع المصرى.، معتمدة على **الإسترشاد** بنظرية الغرس الثقافى فى تصميمها المنهجى لقياس بناء القيم و صور الدول المختلفة الواردة فى أفلام **الكارتون الأمريكية** من خلال تحليل كيفى لعدد من أفلام الكارتون الأمريكية على منصات Netflix-Prime Video-OSN لمعرفة تلك الصور الذهنية والقيم وكيفية تناولها داخل تلك الأفلام محل الدراسة.

**مشكلة الدراسة :**

مع زيادة أفلام الكارتون الأمريكية المُترجمة والمُدبلجة إلى اللغة العربية، والتى تحظى بإهتمام المشاهدين وزيادت تعلق الفئات المختلفة من الجمهور خاصة من الأطفال بها مما أدى إلى التساؤل حول خطورة ما تقدمه هذه الأفلام من محتوى وما تعكسه من قيم قد تتعارض مع القيم السائدة فى المجتمعات العربية وخاصة المجتمع المصرى، حيث يزداد التنبؤ بتأثيرها على الأطفال وعلى أفكارهم وقيمهم مما قد يُحدث شكل من أشكال التغيير فى سلوكياتهم وقيمهم الإجتماعية ومن هنا **تتحدد مشكلة الدراسة** فى التعرف على القيم و الصور الذهنية المختلفة داخل أفلام الكارتون الأمريكية وتقييم مدى إيجابية أو سلبية هذه القيم وتحليل محتوى هذه الأفلام تحليلاً كمياً بأسلوب نقدى حتى يمكن التنبؤ بتأثيراتها المحتملة على فئات الجمهور وخصوصاً الأطفال فى المجتمعات العربية وخاصة المجتمع المصرى لصور وثقافات الدول المختلفة من خلال الشخصيات التى قدمتها هذه الأفلام وإلى أى مدى تم تناولها داخل الأفلام عينة الدراسة.

**أهمية الدراسة :**

تعتبر القيم و الصور التى تُشكل عن الوطن أو عن الدول والثقافات الأخرى تنمى الشعور بالإنتماء لدى الطفل أو العكس، ويجعلها فى مجال مقارنة فى نفس الطفل وعقله، ولذلك تتحدد **أهمية الدراسة** من خلال:

١- الصور والقيم الموجودة فى أفلام الكارتون الأمريكية عن ثقافات الدول المختلفة.

٢- خطورة ما تقدمه هذه الأفلام من محتوى وما تعكسه من قيم قد تتعارض مع القيم السائدة فى المجتمعات العربية وخاصة المجتمع المصرى .

٣- إنتشار الإنتاج الكارتونى الأمريكى المعروض على منصات المشاهدة الرقمية، والتى تحظى بإهتمام المشاهدين فى المنطقة العربية .

٤- إنتشار المنصات الرقمية فى ظل الإنفتاح العالمى وتزايد الإنتاج الغربى بشكل عام مما زاد تعلق الأطفال بها .

٥- زيادة التنبؤات بتأثيرها على الأطفال وعلى أفكارهم وقيمهم المكتسبة والصور الذهنية المنطبعة لديهم عن ملامح وثقافات الدول المختلفة.

**أهداف الدراسة :**

١- **رصد** الصور الذهنية التى تعكسها أفلام الكارتون الأمريكية (صور حربية، صور تاريخية، صور حضارية ...) والقيم المختلفة ( قيم سلوكيه، قيم إجتماعية ... ) وتفسير مدى إيجابية أو سلبية هذه القيم والصور.

٢- معرفة صور الدول وثقافتها المطروحة فى أفلام الكارتون الأمريكية وتحليل كيفية ظهورها داخل الفيلم .

٣- التعرف على الشخصيات المقدمة لأفلام الكارتون وتفسير دورها فى تكوين الصورة الذهنية وتقديم القيم داخل الأفلام محل الدراسة.

**المدخل النظرى للدراسة:**

تم الإسترشاد بنظرية "الغرس الثقافى" **بمفهومها،** ونظراً إلى أنها النظرية الأنسب لموضوع البحث، ففى حالة أفلام الكارتون يتم غرس القيم والصور فى نفوس المشاهدين لها من الأطفال وطرحت النظرية رغم الانتقادات التى تعرضت لها الكثير من المفاهيم والأبعاد التى جعلت منها إطاراً نظرياً **إسترشادياً** لموضوع البحث لما يمكن من خلالها **التنبؤ** بالدور الذى تقوم به أفلام الكارتون من غرس لقيم وصور ذهنية لدى الأطفال، وبالنسبة لأسلوب تحليل المضمون الذي تنتهجه نظرية الغرس **فقد تم تطبيق النظرية من خلال :**

١- تحليل مضمون الرسالة المقدمة فى أفلام الكارتون الأمريكية محل الدراسة والمشاهد والأفكار المُقدمة للقيم والصور المختلفة بها.

٢- استعراض عينة من الأفلام لقياس المعتقدات والآراء والاتجاهات حول ثقافات الدول المختلفة ومدى إيجابية وسلبية القيم الواردة بها.

٣- معرفة مدى تماثل أو ترابط الصور والرسائل فى الأفلام الكارتونية الأمريكية كعامل هاما في تحديد مدى الغرس خاصة في مجتمع يتمتع بالتعددية الثقافية.

**الدراسات السابقة :**

- **دراسات تناولت القيم كما تعرضها الأفلام والرسوم المُتحركة.**

تمحورت الدراسات حول عدد من الأهداف، فقد سعت مجموعة من الدراسات إلى التعرف على القيم التى تقدمها مسلسلات وأفلام وبرامج الرسوم المُتحركة، واهتمت دراسات أخرى بدراسة مدى تأثير الرسوم المُتحركة فى ترسيخ القيم الدينية والأخلاقية والإجتماعية والسياسية لدى الأطفال، كما هدفت دراسات أخرى الكشف عن طرق غرس التمثيل العنصري والعرقي والجنسي لدى الأطفال والمشاهدين من خلال الأفلام الكارتونية الأجنبية، بينما حاولت دراسات أخرى رصد مدى المساواة بين الجنسين فى الأفلام والمسلسلات الكارتونية الأجنبية، وذلك كما يلى:

**تناولت العديد من الدراسات القيم والسلوكيات التى تعكسها مسلسلات وبرامج وأفلام الرسوم المُتحركة فمنها** دراسة **(Rudy,2022) والتى تهدف إلى كشف السلوكيات المُكتسبة من قبل المراهقين جراء مشاهدتهم للأفلام الكارتونية الأمريكية، وتمثلت عينة الدراسة التحليلية فى ستة أفلام وهم؛** "Fantastic 4" "، Fantastic 4: Rise of Silver Surfer"، و"Frozen" و"Frozen 2" و"Black panther" و"Alaadin"، وقد توصلت النتائج إلى إحتواء الأفلام الكارتونية الأمريكية على سلوكيات إيجابية مثل التسامح والتعاون ومساعدة الآخرين والتعاطف، بالإضافة إلى محاولة تقليد المراهقين عينة الدراسة للشخصيات الكارتونية التى يرونها فى هذه الأفلام، ومن هنا أكدت الدراسة على إمكانية إستخدام الشخصيات الكارتونية فى تعليم المراهقين فى المدارس والمؤسسات التعليمية.(٤) ودراسة **( Sharik Stephanie, 2022)** والتى تهدف إلى التعرف على مدى المساواة بين الجنسين فى أفلام ديزنى الكارتونية، وعقد مقارنة تحليلية بين أفلام ديزنى فى الماضى والحاضر لمعرفة أوجه التشابه والإختلاف من حيث التغيير فى الصفات الذكورية والأنثوية، وتمثلت عينة الدراسة التحليلية فى سبعة أفلام وهم: "سندريلا" و"علاء الدين" و"مولان" و"الأميرة والضفدع" و"أسطورة مريدا" و"موانا" و"إنكانتو"، وقد توصلت النتائج إلى أن الشخصيات الذكورية أعلى تمثيلاً والأدوار الرئيسية فى تلك الأفلام وذلك بنسبة (٦٣,٣% ذكور مقابل ٣٦,٦% الإناث)، أيضاً المرأة تتعرض إلى التمييز مقارنة بالرجل؛ فالصورة التى تقدم بها خاضعة لهيمنة ذكورية، فتتصف الشخصيات الذكورية بالقوة، فى حين تتصف الشخصيات النسائية بالضعف والحاجة دائماً للذكور، كما توصلت النتائج إلى أن الأفلام القديمة تحتوى على سمات نمطية تجاه الشخصيات النسائية، فى حين حدوث تغيير فى بعض الصفات الأنثوية فى الأفلام الحديثة.(٥) و **دراسة (دينا محمد الدسوقى، ٢٠٢١)** والتى هدفت إلى دراسة وتحليل القيم التى تقدمها الأفلام الكارتونية الأجنبية المدبلجة باللغة العربية و التنبؤ بما يمكن أن تتركه من آثار على المشاهدين. وأهم ما توصلت إلية الدراسة إحتلال الولايات المتحدة الأمريكية الصدارة من حيث الدول المنتجة لأفلام

الكارتون الأجنبية وبلغت نسبتها ٧٠% من إجمالى عينة الدراسة وجاءت القيم الإجتماعية فى مقدمة القيم التى تناولتها عينة الدراسة بنسبة ٧٥% ويليها القيم الدينية بنسبة ١٣,٢ % والقيم التربوية بنسبة ١٠% أما عن الشخصيات التى قدمت القيم فسادت الشخصيات الرئيسية بنسبة ٥٦,٨% وجاءت فئة الشباب فى المرتبة الأولى فى تقديم القيم بنسبة ٦١%.[٦]

**(Sharipah Azmy, Isyaku Hassan, Noor Mansor , Siti Zanariah and Rosdi Zakaria, 2021)** والتى تهدف إلى التعرف على مدى تأثير مسلسلات الرسوم المتحركة فى ترسيخ القيم المختلفة عند الطفل الماليزى، وتمثلت عينة الدراسة التحليلية فى المسلسل الكارتونى الماليزى "عمر وهنا"، وقد توصلت النتائج إلى إحتواء مضمون المسلسل الكارتونى "عمر وهنا" على قيم إيجابية أبرزها قيمة الحب والتعاون وإحترام الغير، بالإضافة إلى قدرة المسلسل الكارتونى على ترسيخ قيم دينية عند الطفل مثل قيمة ذكر الله وشكر الله، وأيضاً أشارت النتائج إلى أن هذه القيم تنسجم مع القيم والثقافة الملاوية[٧]،

وأيضاً أتفقت معها دراسة (**رزيقة حيزير، ٢٠١٨**) التى هدفت إلى تسليط الضوء على جملة الأبعاد القيمية التى تتضمنها برامج الرسوم المتحركة فى قناة "سبيس تون"، وتمثلت عينة الدراسة التحليلية فى عينة من مسلسلات الرسوم المتحركة التى يتم عرضها على قناة "سبيس تون" وهما "المحقق كونان" و"ينبوع الأحلام" وبلغ قوامها ٨ حلقات، وتوصلت النتائج إلى أن الرسوم المُتحركة تحاصر الطفل الجزائرى ليلاً ونهاراً بمختلف اللغات والثقافات محاولة أن ترسم له أسلوباً معاصراً لنشاطاته وعلاقاته وسلوكياته وثقافته ومعلوماته الشخصية وقيمه وأفكاره، ايضاً إهمال مراقبه الطفل من حيث تحديد حجم المدة الزمنية ونوع الرسوم المتحركة التى يتعرض لها، يؤدى إلى ترسيخ قيم مختلفة عن ثقافته وقيمه وأفكاره، لذلك لابد من مراقبة سلوك مشاهدته لهذه البرامج الكارتونية وتوجيهه الوجهة الصحيحة بدلاً من منعه من متابعه ما يستهويه ويجذب اهتمامه[٨]

**كما تناولت دراسات آخرى تأثير الرسوم المُتحركة على ترسيخ القيم الدينية والأخلاقية والتربوية والسياسية والإجتماعية لدى الطفل العربى،** فمنها دراسة **(داليا الشريف ٢٠١٩)** التى تهدف إلى التعرف على القيم التى يتضمنها برنامج الرسوم المتحركة المدبلج للعربية (مسلسل حكايات جنجر)، والتى تمثلت بكل من القيم الدينية، الإجتماعية، الوطنية، السياسية، العلمية، والقيم المخالفة لقيم المجتمع العربى، إضافة إلى التعرف على الموضوعات التى يثيرها البرنامج والأساليب المستخدمة فيه، ومدى إنسجام القيم التى يتضمنها مع قيم المجتمع العربى، وتمثلت عينة الدراسة التحليلية فى مسلسل (حكايات جنجر الجزء الأول) بواقع ٢٠ حلقة لمدة ٦ اشهر فى الفترة من أكتوبر ٢٠١٨ إلى أبريل ٢٠٢٠، وقد توصلت النتائج إلى سيطرة القيم المخالفة لقيم المجتمع العربى فى مسلسل "حكايات جنجر" الجزء الأول، والتى تعنى عدم مناسبته للعرض فى القنوات العربية كونها تشكل تدنياً أخلاقياً، وخطراً حقيقياً على حاضر

ومستقبل الأطفال الذين يتابعونها، بالإضافة إلى تدنى نسبة القيم العلمية تؤشر على عدم اهتمام منتجيه بتنمية التفكير المنطقى، والإبتكار، والإبداع عبر البحث، والتحليل، والملاحظة الدقيقة، والتعلم الذاتى، ما من شأنه زيادة معارف الطفل، وخبراته، وتوسيع مداركه، وحثه على تقصى الحقائق، وتنظيم وقته، والسيطرة على انفعالاته، وتطوير قدراته الإبداعية، وغياب قيم "معلومات علمية وحقائق"، و"حب الوطن والدفاع عنه"، و"الإيمان بالله والأديان السماوية"، و"الدعاء"، "واللباس المحتشم" والتى تعد من أهم القيم فى المجتمع العربى نظراً لخصوصيته الدينية والأخلاقية، وسعيه المستمر للتطور والتقدم العلمى، إضافة إلى أزماته المتكررة التى تتطلب من كل أبناءه الدفاع عنه، وبالتالى إشغال الطفل العربى، وسلخه من محيطه، وواقعه.[٩]

كما سعت دراسة **(مصطفى بدر، ٢٠١٨)** إلى قياس مدى احتواء برامج الأطفال المعروضة على قناة كارتون نتوورك بالعربية على المضامين المُخلة بالقيم الأخلاقية للطفل، وتمثلت عينة الدراسة التحليلية فى عينة من البرامج التليفزيونية الموجهة للأطفال فى قناة كارتون نتوورك بالعربية بواقع ١٨ حلقة من ست برامج مختلفة، وهى "وقت المغامرة و عالم غمبول و مستر بين ومغامرات فلاب جاك وكلارنس و العمُ جدو"، وقد توصلت النتائج إلى أن قناة كارتون نتورك بالعربية تعرض محتوى ضمن برامجها يؤثر على القيم الأخلاقية للأطفال ويشوهها، حيث يقوم أبطال هذه البرامج الذين يعتبرهم الأطفال المشاهدون نموذجاً وقدوةً يُحتذى به العديد من السلوكيات المشوهة لهذه القيم دون أن تنقلب القصة ضدهم ودون عواقب مع التركيز على صحة قراراتهم حتى لو كانت خاطئة، بالإضافة إلى أن جميع البرامج التى تم تحليلها فى عينة الدراسة قد احتوت على مضامين مشوهة للقيم الأخلاقية للطفل[١٠]. **وأختفلت هذه النتائج مع ما توصلت إليه دراسة كل من (Seeinhat Mohamed, 2021)** والتى هدفت إلى الكشف عن القيم العلمية التى تتضمنها برامج الرسوم المتحركة فى قناة (MBC3)، وتمثلت عينة الدراسة التحليلية فى عينة من برامج الرسوم المتحركة التى يتم عرضها على قناة MBC3، وبلغ قوامها خمس برامج وهم: " دور والأصدقاء فى المدينة" و"هيا ديغو هيا" وبيلز والشاحنات العملاقة" و "اسماك الفقاعات" و"تسالى أحلى عالم"،وقد توصلت النتائج إلى تباين درجة أهمية القيم العلمية فى قناة MBC3، فكانت لقيمتى تعلم مهارات جديدة وإكتساب قيم الفهم والتفكير النسب الأعلى بين فئات القيم الأخرى، بالإضافة إلى إحتواء برامج قناة MBC3 على مضامين تعمل على زيادة ثقافة الأطفال.[١١]، **ودراسة (سعدية بن سالم،٢٠١٨)** والتى هدفت إلى التعرف على مدى تأثير الرسوم المتحركة فى ترسيخ القيم الدينية المختلفة عند الطفل الجزائرى، وتمثلت عينة الدراسة الميدانية فى ١٠٠ طفل (من سن ٩ أعوام إلى ١٢ عام)، وتوصلت النتائج إلى أن قناة (MBC3) الأكثر مشاهدة من قبل الأطفال، وأغلب أفلام الكارتون منتقاه من قبل الوالدين، وأن أكثر قيمة دينية إسلامية يتعلمها الطفل من خلال مشاهدته للرسوم المتحركة هى قيمة ذكر الله، وأيضاً الجانب اللغوى هو الجانب التى تنمية أفلام الكارتون فى الطفل[١٢]،

**كما تناولت بعض الدراسات التمثيل العنصري والعرقى والنوعى فى الأفلام الكارتونية الأجنبية، فمنها** دراسة **(Katherine, Cindy, 2016)** التى هدفت إلى التعرف على طرق غرس التمثيل الجنسي والعرقى والعنصرى لدى الأطفال من خلال أفلام شركة والت ديزنى، وتمثلت عينة الدراسة التحليلية فى ٣ أفلام من إنتاج شركة والت ديزنى وهم "الأسد الملك The Lion King" و"بوكاهونتاس Pocahontas" و"الأميرة والضفدع The Princess and the Frog"، وتوصلت النتائج إلى ظهور بعض التنميطات العرقية فى فيلم "الأسد الملك"، وظهر ذلك فى بعض المشاهد التى تركز على لون البشرة، واستخدام اللكنات المختلفة التى تظهر التباين فى التفكير ومستوى المعيشة، وايضاً تكريس فكرة التمايز الجوهرى بين الثقافة الأوروبية والعربية، وتعزيز صورة نمطية سلبية لدى الأطفال حول الأمريكيين الأفارقة، وتصوير ثقافة العرب أو الشرق بصفة عامة بأنها عجائبية وغرائبية وروحانية، بالإضافة إلى تقديم فيلم "بوكاهونتاس" لصورة نمطية سلبية عن الهنود الحمر، فدائماً يتصف الهندى الأحمر كونه كائن همجى يكره الآخرين، ويهاجمهم دون سبب موجب، لذلك فهو يعتبر البيض أعداءه، وأيضاً هو شخص يؤمن بالخرافات ويُفضل العيش فى المناطق النائية والفقيرة بعيداً عن أى شكل من أشكال الحضارة، كما أشارت النتائج إلى تغيير الصورة النمطية تجاه أصحاب البشرة السمراء من خلال فيلم "الأميرة والضفدع"، حيث اكتسبت هذه الشخصية بعض الصفات الإيجابية كالطموح والقوة والشجاعة، لذلك يُعد هذا الفيلم كسراً للعنصرية التى اتسمت بها أفلام والت ديزنى [١٣]

كما سعت دراسة **(Abed Khaoula,2016)** الكشف عن التمثيل النمطي والعنصري التى تسعى شركة والت ديزنى لنشره لتعزيز التمييز العنصرى، وتمثلت عينة الدراسة التحليلية فى ٣ أفلام من إنتاج شركة والت ديزنى وهم "دامبو" و"علاء الدين" و"الأسد الملك"، وقد توصلت هذه الدراسة إلى أن المملكة السحرية قد وظفت بشكل كبير النمطية السلبية في تصوير الناس الملونين وخصوصا العرب، الأفارقة والأفارقة الأمريكيين أو السود بشكل عام، أيضاً كشفت هذه الدراسة أن أسعد مملكة فى الأرض اعتمدت هذه الأوصاف النمطية بوعى لتزويد جماهيرها بحقائق مشوهة عن كل من ليس له انتماء غربى وبالتالى تعزيز وضمان استمرارية التمييز العنصرى [١٤]،

**وهناك بعض الدراسات التى تناولت المساواة بين الجنسين فى الأفلام والمسلسلات الكارتونية الأجنبية، فمنها** دراسة **(Katie Kline,2019)** والتى هدفت إلى التعرف على كيفية غرس أفلام والت ديزنى لقضايا الجندر والنسوية فى عقول الأطفال، وتمثلت عينة الدراسة التحليلية فى فيلم من إنتاج شركة والت ديزنى الأمريكية وهو"مولان"، وقد توصلت النتائج إلى أن فيلم "مولان" استطاع تحدى الصورة النمطية الإجتماعية السائدة فى المجتمعات عن الرجل والمرأة، كما حاول إلغاء النظرة السائدة فى المجتمعات عن أدوار الجنسين، وسعى لتحقيق وجهة نظر النسوية الليبرالية والتى تطالب بالمساواة الكاملة بين الرجل والمرأة [١٥]، **ودراسة**

**(حنان إسماعيل، ٢٠١٧)** إلى التعرف على طبيعة تمثيل أدوار النوع الإجتماعى لشخصيات الذكور والإناث الرئيسية فى أفلام الرسوم المتحركة الروائية الطويلة، وذلك من حيث السلوك الذى تؤديه هذه الشخصيات، والأماكن التى ظهرت فيها، وأهدافها، ومشكلاتها، وتمثلت عينة الدراسة الميدانية فى ٥٠ طفلاً وطفلة بمدرسة الشهيد عامر عبد المقصود الإبتدائية بإدارة الدقى التعليمية بمحافظة الجيزة، وشملت العينة ٢٢ طفلاً و٢٨ طفلة، وتوزعت بين ١٥ طفلاً فى الصف الرابع و٢٩ بالصف الخامس وستة أطفال بالصف السادس، بينما بلغت عينة الدراسة التحليلية ٣١ فيلم من أفلام شركة والت ديزني الأمريكية، وقد توصلت النتائج إلى أن تفوق الذكور على الإناث فى العدد كشخصيات رئيسية فى الأفلام، بالإضافة إلى وجود فروق دالة إحصائياً بين نوع الشخصية ومكان السكن، حيث ترتفع نسبة عدم وضوح مكان سكن الذكور مقابل الإناث، مما يوضح الإهتمام بتوضيح كثير من جوانب شخصيات الإناث، و وجود فروق دالة إحصائياً بين نوع الشخصية ومدى التماسك الأسرى للإناث مقابل الذكور، وهو نمط من الأنماط التقليدية حيث ترتبط الإناث بأسرهن أكثر من الذكور، و وجود فروق دالة إحصائياً بين نوع الشخصية والسلوك الذى تؤدية، حيث ترتفع نسبة الإناث فى فى مساعدة الأخرين، والعزف والغناء والرقص، ورعاية الحيوانات وتنظيف المنزل، وإعداد للملابس وإرتدائها، بينما ترتفع نسبة الذكور فى أداء العمل والانتقام والتدبير المؤامرات ومحاولات الخداع. أيضاً تبرز الشخصيات الذكورية الكثير من العواطف وذلك على خلاف الصورة النمطية بأن الذكور غير عاطفيين، وظهور بعض التصرفات والسلوكيات التى تشير إلى ضعف موقف الإناث فى بعض الأحيان، أيضاً ظهور بعض شخصيات الإناث شجاعة فى مواقف المواجهة، وذلك عكس الصورة التقليدية مثل شجاعة رابونزل فى فيلم Tangled وشجاعة بوكاهانتس فى فيلم Pocahontas.[16]

**وأختلفت هذه النتائج مع ما توصلت إليه دراسة كل من Mangesh Bedekar and Prachi Joshi, 2021)** والتى هدفت الى التعرف على مدى المساواة بين الجنسين فى أفلام الرسوم المتحركة الهندية التى تعرض على الطفل الهندى، وتمثلت عينة الدراسة التحليلية فى ثلاثة عشر فيلماً، وقد توصلت النتائج إلى أن المرأة تتعرض إلى التمييز مقارنة بالرجل؛ فالصورة التى تقدم بها خاضعة لهيمنة ذكورية، فتتصف الشخصيات الذكورية بالقوة والذكاء، فى حين تتصف الشخصيات النسائية بالضعف وفقدان القوة والشعور بالخوف والخجل[١٧]

**كما تناولت دراسات أخرى علاقة وتأثير أدوار النوع الاجتماعى فى أفلام الرسوم المتحركة، فمنها** دراسة **(Sarah M.Coyne,2016)** التى تهدف إلى التعرف على الإرتباطات طويلة المدى بين التعرض لوسائل إعلام تقدم أميرات ديزنى والتصوير النمطى لسلوك النوع الاجتماعى، وتقدير الجسد، والسلوك المرغوب اجتماعياً للأطفال فى عمر الحضانة وما قبل المدرسة، وركزت على توحد واندماج المبحوثين مع شخصيات أميرات ديزنى، وبلغت عينة الدراسة الميدانية ١٩٨ طفلاً منهم ٤٧% من الذكور من أطفال الحضانة وما قبل المدرسة فى

أربع مواقع مختلفة بالولايات المتحدة الأمريكية، بالإضافة إلى سؤال الآباء والمعلمين، وقد توصلت نتائج الدراسة إلى ثبوت صحة الفرض الأول والقائل بإرتباط التعرض لأميرات ديزني بالإلتزام المرتفع للصور النمطية لسلوك النوع الاجتماعى للإناث بشكل متزامن وعبر الوقت، وأظهرت النتائج أن هناك تأثير طويل المدى للاندماج مع أميرات ديزني أثناء الطفولة المبكرة، ورغم أن الاندماج مع أميرات ديزنى قد يكون محدوداً، حيث الفتيات الصغيرات بصفة خاصة أكثر إحتمالاً للإرتباط بصورة أنثوية تقليدية، سواء بشكل متزامن وعلى المدى البعيد، وعلى الرغم من ذلك توجد بعض الفوائد الإيجابية للأولاد من تقدير أفضل للجسد ومستويات مرتفعة من السلوك المرغوب اجتماعياً عندما يناقش الآباء الوسائل مع أطفالهم(١٨).

**تساؤلات الدراسة :**

١- ما نوع وقالب أفلام الكارتون الأمريكية المقدمة فى منصات المشاهدة الرقمية؟
٢- ما مصادر قصص الأفلام المقدمة عبر منصات المشاهدة؟
٣- ما مستوى اللغة المستخدم فى أفلام الكارتون عينة الدراسة؟
٤- ما أنواع القيم التى تعكسها أفلام الكارتون المقدمة عبر منصات المشاهدة؟
٥- ما أسلوب عرض القيم داخل أفلام الكارتون الأمريكية محل الدراسة؟
٦- ما هى الأماكن التى تدور فيها الأحداث داخل الأفلام الكارتونية محل الدراسة؟
٧- ما المجتمعات والأزمنة التى تدور فيها أحداث الأفلام محل الدراسة؟
٨- ما هى الدول المقدمة فى أفلام الكارتون وأساليب التعرف عليها فى العينة محل الدراسة؟

**الإجراءات المنهجية للدراسة :**

**نوع الدراسة:**

تعد هذه الدراسة من البحوث **الوصفية** التى تستهدف تصوير وتحليل وتقويم خصائص مجموعة معينة أو موقف معين يغلب عليه صفة التحديد، و دراسة الحقائق الراهنة المتعلقة بطبيعة ظاهرة أو موقف، وذلك بهدف الحصول على معلومات كافية عنها. وتستهدف الدراسة هنا وصف وتحليل خصائص مضمون عينة من أفلام الكارتون الأمريكية بهدف التعرف على القيم والصور التى تعكسها هذه الأفلام.

**منهج البحث:**

منهج **المسح** حيث يقوم المنهج بوصف الظاهرة وشرح أسباب وجودها حيث يهتم المنهج المسحى بظروف مجتمع مُعين بقصد تجميع الحقائق وإستخلاص النتائج اللازمة لحل مشكلات المجتمع.

**مجتمع وعينة الدراسة:**

- **مجتمع الدراسة** : منصات المشاهدة الرقمية (Netflix, Prime Video, OSN)
- **عينة الدراسة** : أفلام الكارتون الأمريكية المقدمة على المنصات مجتمع الدراسة وتم تحديد أفلام العينة بناءً على التقييم المعتمد للأفلام على الموقع الإلكترونى IMDB[١٩] الرسمى والمختص بإعتماد وتقييم الأعمال الدرامية، بالإضافة إلى معدلات مشاهدة هذه الأفلام على منصات العرض والأفلام المشتركة فى كونها الأكثر شهرة والأكثر مشاهدة لدى الثلاث منصات مجتمع الدراسة.

**أدوات جمع البيانات :**

إستمارة تحليل مضمون[٢٠] كأداة لجمع البيانات لعينة عمدية من (٩) أفلام كارتون أمريكية مقدمة على ٣ منصات هى Netflix , Prime Video , OSN بواقع ٣ أفلام لكل منصة بهدف تحليل محتوى هذه الأفلام ورصد القيم والصور التى تعكسها، وأعتمدت الدراسة على وحدة (القيمة / الصورة ) فى العد والتحليل لمحتوى أفلام الكارتون الأمريكية محل الدراسة.

**نتائج تحليل محتوى أفلام الكارتون الأمريكية عينة الدراسة والمقدمة على منصات المشهدة الرقمية Netflix – Prime Video – OSN والإجابة على تساؤلات الدراسة:**

تم تحليل (٩) من أفلام الكارتون الأمريكية المقدمة على منصات Netflix / Prime Video / OSN وتم إستبعاد منصة Shahid لعدم توفر أفلام كارتون **أمريكية** بها **أثناء** فترة تحليل المحتوى . بلغت المدة الزمنية الكلية لأفلام الكارتون الأمريكية عينة الدراسة ١٤ ساعة و ٥ دقائق و ٧ ثوانى. ويوضح الجدول التالى **(جدول رقم ١)** عينة الأفلام محل الدراسة .

**(جدول رقم ١)**

| الفيلم / المنصة المعروض عليها / التقييم | ملخص الفيلم |
|---|---|
| **The Boss Baby (Prime Video)**<br>**تقييم الفيلم على IMDB : ٦,٣**<br>**على المنصة : ٧** | تدور أحداث الفيلم عن الصبىTim ذو الخيال الخصب وهو طفل فى سن السابعة من عمره ويعيش مع والديه وسرعان ما نذهب في رحلة نرى فيها حياة Tim اليومية في بداية الفيلم، والتي نراه فيها يستخدم خياله المفرط فيتخيل استحمامه كمغامرة تحت الماء أو يحول جلسة شواء في الفناء الخلفي إلى مواجهة ضد بعض القرود. ثم يقرأ له والداه كل ليلة ثلاث قصص قبل النوم ويغنيان له نسختهما الخاصة من أغنية "Blackbird" ثم يضعانه في السرير. هذه هي الحياة المثالية بالنسبة إلى Tim، هو ووالديه وحدهم سوياً. لذا عندما يسألونه إذا كان يريد شقيقاً له يجيب:**"No thanks, I am fine""**، ويذهب إلى النوم غير مدرك أن والدته تحمل طفلاً بالفعل وسرعان ما تتحول حياته إلى فوضى عارمة مع وصول شقيقه الجديد The Boss Baby، والذي |

| | |
|---|---|
| | يأتي بسيارة أج رة ويرتدي سترة رسمية صغيرة طيلة النهار والليل. وسرعان ما يبدأ Tim بالتساؤل ما إذا كان والداه ما عادا يحبانه، حيث أنهما يمضيان وقتاً أطول في تربية الوليد الجديد، ويبدو بأنهما قد نسيا كل شيء حوله وحول روتينه الليلي المحبوب. ويكتشف Tim أن شقيقه ليس مجرد طفل صغير، بل أنه في الواقع أحد المديرين من شركة "Baby Corp". وقد أرسله رؤساءه لإنجاز مهمة لهم، وستتم ترقيته كمكافأة له ويحصل على مكتب خاص به. ويقدم الفيلم رئيساً تنفيذياً منافساً من شركة Puppy Corp والذي يخطط لتطوير نوع جديد من الجراء سيجعل البشر يحبون الجراء عن الأطفال. |
| **Captain Underpants: The first Epic Movie (Prime Video)**<br>**حصري**<br>**تقييم الفيلم على IMDB : ٦,٢**<br>**على المنصة : ٣** | جورج وصديقه هارولد صديقان مبتكران للغاية في الصف الرابع جورج يقوم بكتابة القصص وهارولد يقوم برسمها ويصنعان معاً مجلات قصصية مصورة، يصنعون معًا البطل الخارق الخيالي Captain Underpants. لكن هارولد وجورج لم يعودوا راضين عن الوجود الخيالي Captain Underpants - يتم تنويم مدير مدرستهم غير المحبوب وتحويله إلى Captain Underpants لينطلق الثلاثة معًا في مغامرة مثيرة . **الفيلم هو فيلم رسوم متحركة أمريكي، باللغة الانجليزية يستند إلى كتاب مصور يحمل نفس الاسم** |
| **Sing (Prime Video)**<br>**تقييم الفيلم على IMDB : ٧,١**<br>**على المنصة : ٧** | تُجسِّد قصة الفيلم مجموعة من الحيوانات تعيش في مدينة، يمتلك أحد هذه الحيوانات -وهو **دبّ الكوالا** باستر موون- مسرحًا تقام عليه الحفلات الغنائية، و تضمّ قصة فيلم Sing أكثر من ٦٠ أغنية أصليّة لفنانين ومغنين مشاهير، تتلخص القصه في عالم من الحيوانات المجسّمة، في بلدة كالاتونيا، حيث يستضيف صاحب المسرح كوالا باستر موون مسابقة غنائية للترويج لمسرحه المتعثر، وذلك في أعقاب المشكلات المالية التي أثارها مُمثل البنك، حيث تأتي الحيوانات من جميع أنحاء المدينة للاختبارات، ومن ثم اختيار المشاركين في المسابقة الكبيرة، ويكشف باستر النشرات التي تعلن عن جائزة قدرها ١٠٠ ألف دولار، وفي تلك الأحداث يرتب باستر زيارة مع جدة صديقه إدي، مغنية الأوبرا السابقة والممثلة المسرحية نانا نودلمان، التي تتردد في رعاية أموال الجائزة، ولكنّها توافق على حضور معاينة خاصة للمعرض. وتبدأ المسابقة، وتبدأ معها التجارب والاختبارات والمنافسة بين الحيوانات، وعندها تقوم الدُّببة بقطع العرض، ويطالبون مايك بالمال ولكن يشير إلى باستر، الذي يدلهم على صندوق الجائزة، وبعد فتحه يكتشفون بأن الجائزة مزيفة وليست ١٠٠ ألف دولار، وتعمّ الفوضى في المكان ويتم تدمير المسرح، ويواجه باستر مصيره، ويحاول أصدقاؤه مساعدته دون فائدة، وتبدأ رحلة باستر في البحث عن عمل ومواجه الحياة والمشاكل. |
| **The Sea Beast (Netflix)**<br>**حصري**<br>**تقييم الفيلم على IMDB :** | مايسي برومبل طفلة تبلغ من العمر ١١ عامًا، تقرأ في الكتب عن عالم البحار المليئ بالمخلوقات الكبيرة والخطيرة والسفن الشاهقة، والمغامرات التي يقوم بها البحارة لاصطياد وحوش البحر، وتحديدًا قصص الكابتن **كرو** وطاقم سفينته، فكانت تحلم بمشاركتهم والانضمام إليهم، واختبار المكان الذي توفي |

| | |
|---|---|
| **٧,١**<br>**على المنصة : ٧** | فيه أبواها. لذلك تقرر الهرب من دار الأيتام بعد أن عقدت العزم على خوض التجربة، والالتحاق برحلة الكابتن **برو** المنشودة لصيد أخطر الوحوش البحرية (والذي أخذ عينه) بمساعده **جاكوب** الصياد القوي اللامع الذي يعرف كيف يواجه الوحوش ولا يخشى البحر وأعاصيره، فتقوم بالاختباء في أحد البراميل الخاصة بالسفينة. هذه الرحلة تعد الأخيرة لطاقم سفينة The Inevitable، حيث تم إصدار مرسوم ملكي من قبل الملك والملكة لقتل وحش ضخم يطلق عليه Red Bluster، ولكن من أحد بنود المرسوم هو إيقاف سفينة الكابتن **برو** عن الخدمة البحرية في حال فشل المهمة. ينطلق قبطان السفينة وطاقمه إلى عرض البحر بحيوية وحماس مفعم بالتحدي والإصرار لكن هذه المرة برفقة الطفلة **مايسي** التي صارت مسؤولية الصياد الماهر **جاكوب**.<br>في الليل تحدث معركة بين الصيادين والوحش الأحمر العملاق، على إثرها يضيع جاكوب ومايسي في البحر وينتهي بهما الأمر في داخل الوحش الكبير، لتصبح مايسي لاحقًا صديقة مع Red Bluster وتتغير نظرتها تجاه الوحش الأحمر. |
| **Hotel Transylvania (Netflix)**<br>**تقييم الفيلم على IMDB : ٧**<br>**على المنصة : ٧** | تدور الفيلم حول مصاص الدماء **كونت دراكولا** الذي يملك ويدير فندقًا اسمه فندق **ترانسيلفانيا** يستريح فيه الوحوش من البشر. يدعو **دراكولا** بعض أشهر وحوش العالم إلى الفندق للاحتفال بعيد ميلاد ابنته الشابة **مَيْفِس** ذات المائة والثمانية عشر عامًا. وعندما يدخل الفندق فجأة شاب بشري بعمر الحادية والعشرين اسمه **جوناثان**، يتوجب على دراكولا فعل كل ما بوسعه لإخراجه من الفندق قبل أن تقع **ميفس** في حبه وقبل أن يكتشف المدعوين الوحوش أن بشريًا قد دخل الفندق. |
| **The Croods (Netflix)**<br>**تقييم الفيلم على IMDB : ٧,٢**<br>**على المنصة : ٧** | تبدأ أحداث الفيلم بالفتاة **أيب** التي تتحدث عن عائلتها، وكيف أن أسرتها من الأسر القليلة التي نجت في هذا العالم، وتحيا وحدها في كهف قديم، وذلك بسبب القواعد الصارمة التي وضعها الأب **كروج**، فالأب يرفض كل ما هو جديد، حياتهم متمثلة في البحث عن الطعام طوال النهار، والاختباء في الكهف طوال الليل .**ايب** لم تستطع أن تخفي حب المغامرة، فكانت كلما نامت الأسرة، تخرج لتتنفس خارج الكهف المظلم، فهي لا تحلم بالطعام والنوم فقط، فهي تشعر أن في هذا العالم أشياء بديعة لم تراها بعد .وبالفعل تتقابل مع الفتى **جاي** وتقترب منه بحذر شديد، فقد خلق كروج لديها حاجزًا نفسيًا يجعلها تقلق من كل ما هو جديد .تتعجب كثيرًا حينما يصنع **جاي** النار باحتكاك الحجارة، وتظن أن هذا سحر أو شيء خارق، ولكن **جاي**، يطمئنها ويخبره أنه لا شيء، فقط هو العلم بالأمور، ويخبرها جاي عن قرب انهيار الجبال ويطلب منها الرحيل معه . تخبر **أيب** أسرتها عن الفتى جاي، واشتعال النار، وانهيار الجبل، ولكنهم لا يصدقوها، وفجأة ينهار الكهف ويحدث زلزال كبير يهز الجبل، تهرب الأسرة بحثا عن مكان جديد، ويحاول **كروج** جاهدًا إنقاذ أسرته التي تتكون من الأم والزوجة وثلاثة الأبناء أكبرهما **أيب.** |
| **The Addams Family (OSN)** | يسلّط الفيلم الضوء على أهمية الروابط والتواصل الأسري، إضافة إلى الحب غير المشروط بين أفراد العائلة، وذلك بأسلوب غريب وخاص بعائلة "Addams"، فلمّا لاحظ الوالد، مدى بُعد ولديه Wednesday وPugsle |

| | |
|---|---|
| **تقييم الفيلم على IMDB : ٥,٤ على المنصة : ٢ From top10** | عن كل ما هو عائلي، قرّر مع الوالدة القيام برحلة عائلية في السيارة لاستكشاف المناطق والمواقع المميزة، وقد شملت الرحلة أيضاً العم Fester والنادل Lurch.<br>"Wednesday" هي الفتاة ذات الإهتمامات العلمية الغريبة، وقد شعرت بخيبة الأمل عندما أُعلن نجاح جميع المشاريع العلمية ومن ضمنها مشروعها في المعرض العلمي، فبالنسبة لها كيف سيكون هناك رابح إذا لم يكن هناك خاسر، تتمحور قصة الفيلم في هذا الجزء حول فرضية عدم كون "Wednesday" الإبنة البيولوجية لآل "Addams"، وأن خطأً ما حصل وتم استبدال الطفلة الحقيقية عن طريق الخطأ.تتطور أحداث الفيلم عند كل محطة تتوقف عندها العائلة في هذه الرحلة، كشلالات نياغارا وشاطئ ميامي الشهير وغيرها من الأماكن. |
| **Kung fu Panda (OSN) تقييم الفيلم على IMDB : ٧,٦ على المنصة : ٣ From top10** | تدور قصة فيلم كونغ فو باندا، حول الباندا بو الذي يعمل في مطعم والده لبيع النودلز ويحلم بأن يصبح مقاتل كونغ فو عظيم، ذلك الحلم أصبح حقيقة عندما تضعه الظروف بغير قصد منه ليحقق نبوءة قديمة تتعلق بمحارب عظيم، الأمر الذي يجبره على التعامل مع خمسة من أشهر مقاتلي الكونغ فو، فيحتاج بو الكثير من الحكمة والقوة والشجاعة لتعلم أصول القتال والدفاع عن المدينة.<br>ومشكلة الباندا **بو** هو أنه غير مؤهل لأن يصبح مقاتل كونغ فو فهو سمين للغاية، حتى أنه يصعب عليه القيام من السرير، يحب الطعام بشكل لا يوصف، ويعمل مع والده في المطعم، ووالده هو السيد بينغ الذي تولى تربيته، حيث لا يعرف أحد من والده ووالدته الحقيقيين، ولا أحد يلاحظ ذلك الأمر من سكان القرية. تبدأ أحداث الفيلم عندما يشاهد الباندا بو إعلان عن اختيار محارب التنين الأسطوري، وهو الأمر الذي يدفعه للذهاب إلى قصر جيْد، وهو المكان المقرر أن يتم فيه اختيار المحارب العظيم، وعند جدار القصر يطلق بو نفسه من على كرسي مدفوع بالمفرقعات النارية، وتشاء الصدف أن يقع مباشرة عند إصبع إشارة الرئيس أوجواي، حيث يصر أوجواي أن هذا الأمر لم يكن مصادفة، وأن بو وضعه القدر ليكون محارب التنين العظيم، يدخل بو بعد ذلك عالم مقاتلي الكونغ فو، من خلال المُعلم شيفو ولان بو غير مؤهل للقتال، فإن وجوده في القصر غير مرحب به من قبل المعلم شيفو ومقاتليه، لذا يعقد شيفو العزم على تخويف بو لعله يترك المكان ويرحل، حتى يتمكن من تسمية تلميذته النجمة تايغرس باعتبارها الخصم الأكثر ملاءمة لمواجهة تاي لونغ، إذ يهرب تاي لونغ الشرير من سجنه، وينوي الهجوم على المدينة، يعلم المعلم شيفو بالأمر فيقرر إعداد العدة لصد ذلك الهجوم، ويرحل في نفس الوقت الرئيس أوجواي، تاركًا شيفو والباندا والأبطال الخمسة لمواجهة العدو تاي لونغ، يبدأ شيفو بتدريب الباندا بو على أساليب القتال، على الرغم من عدم اقتناعه الكامل به كمقاتل.خلال التدريب يكتشف المعلم شيفو طريقة للتدريب يمكن أن تجعل من بو مقاتل لا بأس به، وهي استخدام الطعام في التدريب، نقطة ضعف بو الأساسية، عندها يبدأ شيفو بالاقتناع أن بو ممكن أن يكون مقاتل كونغ فو، ويتدرب الجميع من أجل مواجهة العدو القادم، لهزمته وحماية المدينة. |

| | |
|---|---|
| **Rumble (OSN) حصري تقييم الفيلم على IMDB : ٥,٩ على المنصة : ١ From top10** | تحاول الفتاة وينى الحفاظ على ملعب المدينة التى تعيش فيها وتستكمل مسيرة والدها الرياضية وفى سبيل ذلك تذهب للبحث عن أحد الوحوش لتقوم بتدريبه لكى تنافس به فى رياضة المصارعة فى عالم تلعب فيه الوحوش كرياضيين مشهورين . |

**أولاً تحليل محتوى أفلام الكارتون الأمريكية عينة الدراسة من حيث الفئات الخاصة بالشكل:**

من خلال فئات الشكل يتم إستعراض المدة الزمنية للفيلم / اللغة المستخدمة / مصادر قصة الفيلم / المجتمع أو البيئة التى تناولها / الزمن الذى تدور فيه الأحداث / طبيعة وعدد الشخصيات الرئيسية / قالب ونوع الفيلم / عام إنتاج الفيلم.

**١- المدة الزمنية لأفلام الكارتون الأمريكية عينة الدراسة:**

**(جدول رقم ٢)**

| المدة الزمنية | ك | % |
|---|---|---|
| أقل من ٩٠ دقيقة | - | - |
| من ٩٠- ١٢٠ دقيقة | ٩ | ١٠٠ |
| أكثر من ١٢٠ دقيقة | - | - |
| **الإجمالى** | ٩ | %١٠٠ |

تراوحت المدة الزمنية لجميع الأفلام عينة الدراسة ما بين الساعة والنصف ولأقل من ساعتين فجاء فى المركز الأول فيلم **The Sea Beast** فيلم الكارتون الأمريكى الأطول فى عينة الدراسة بمدة زمنية ١ ساعة و٥٩ دقيقة و١٠ ثوانى أى ساعتين تقريباً والفيلم عُرض على منصة Netflix وهو أيضاً من إنتاج المنصة، ويعد الفيلم هو الأكثر فى المدة الزمنية لكل أفلام الكارتون الأمريكية عينة الدراسة بينما لم تتعدى الأفلام الأخرى فى الزمن الساعة والنصف .

**٢- اللغة المستخدمة فى عرض أفلام الكارتون الأمريكية عينة الدراسة:**

**(جدول رقم ٣)**

| اللغة المستخدمة | ك | % |
|---|---|---|
| الانجليزية (الأمريكية) | ٩ | ٤٢,٨ |
| مُترجم إلى اللغة العربية | ٩ | ٤٢,٨ |
| مُدبلج إلى اللغة العربية | ٣ | ١٤,٤ |
| **الإجمالى** | ٢١ | %١٠٠ |

يتضح من الجدول السابق (جدول رقم ٣) أن جميع أفلام الكارتون الأمريكية عينة الدراسة عبر المنصات الثلاثة محل الدراسة تُقدم بلغتها الأصلية وهى اللغة الإنجليزية (الأمريكية) بنسبة ١٠٠% وتتم **ترجمتها** إلى اللغة العربية بنسبة ١٠٠% تفوقت فيها منصة Netflix على منصة Prime Video حيث بلغ عدد اللغات التى تقدم بها منصة Netflix ٤١/ ٣٥ / ٣٣ لغة ومنها اللغة العربية بينما عدد اللغات التى قدمتها منصة Prime Video بلغ ٢٩ / ٢٨ لغة ومنها أيضاً اللغة العربية وجاءت فى المركز الأخير منصة OSN التى لا تتيح سوى لغتين **للترجمة** هما الإنجليزية وهى اللغة الأصلية للفيلم والعربية أما عن **دبلجة** الأفلام محل الدراسة فلم تُدبلج سوى ثلاثة أفلام من أفلام عينة الدراسة وهم The Sea Beast و فيلم Hotel Transylvania و فيلم The Croods والثلاث هم الأفلام المعروضة عبر منصة Netflix بينما نجد أن الأفلام المقدمة عبر منصة Prime Video لم تتاح بها الدبلجة إلى اللغة العربية على الرغم من طرح لغات للدبلجة ما بين ٢٦ / ٢٥ / ٢١ لغة ليس من ضمنها اللغة العربية وتفوقت فيها منصة Netflix على منصة Prime Video من حيث عدد اللغات المُتاحة سواء للترجمة أو للدبلجة، أما عن **دبلجة** الأفلام عبر منصة OSN فهى غير متاحة غير للإنجليزية والتى هى أيضاً اللغة الأصلية للفيلم فيما عدا فيلم Rumble فقدم مُدبلج إلى لغتين هما العربية والفرنسية بالإضافة إلى اللغة الإنجليزية والتى هى لغة الفيلم الأصلية ويُعد هذا نظراً لكون الفيلم قُدم بشكل حصرى على منصة OSN قبل إتاحته على باقى المناصات.

**٣- القالب المستخدم فى أفلام الكارتون الأمريكية عينة الدراسة:**

**(جدول رقم ٤)**

| القالب | ك | % |
|---|---|---|
| كوميدى | ٨ | ٩٠ |
| تراجيدى | ١ | ١٠ |
| يجمع بين أكثر من قالب | - | - |
| **الإجمالى** | **٩** | **١٠٠%** |

يتضح من الجدول السابق (جدول رقم ٤) أن جميع الأفلام عينة الدراسة أستخدمت القالب الكوميدى بشكل رئيسى بنسبة ٩٠% فيما عدا فيلم The Sea Beast الذى إعتمد على القالب التراجيدى فى خدمة الحبكة الدرامية والصراع داخل الفيلم ويلاحظ أن فيلم The Sea Beast يعد من أفلام الرسوم المتحركة على المعتمدة على قوة القصة والأحداث والصراع وتُعد الكوميديا داخل الفيلم ليست أساسية إلا أن جميع الأفلام لم تخلو من بعض المشاهد التراجيدية للفيلم نظراً لكون هذه النوعية من أفلام الرسوم المتحركة هى فى الأساس قائمة على كونها أعمال درامية تُقدم لجميع الأعمار ولذلك لا يُعد القالب التراجيدى هو القالب الأساسى لهذه النوعية من الأفلام ولكن فقط لخدمة الحبكة الدرامية .

**٤- نوع أفلام الكارتون الأمريكية عينة الدراسة:**

**(جدول رقم ٥)**

| النوع | ك | % |
|---|---|---|
| مغامرات وأكشن | ٤ | ٤٤,٤ |
| رياضى | ٢ | ٢٢,٢ |
| خيالى | ٢ | ٢٢,٢ |
| موسيقي (إستعراضى) | ١ | ١١,٢ |
| **الإجمالى** | **٩** | **%١٠٠** |

غَلب على أفلام الكارتون الأمريكية عينة الدراسة نوعية **المغامرات والأكشن** بنسبة ٤٤,٤% متمثلة فى أفلام The Boss Baby / Captain Underpants / The Sea Best / The Croods غير خالية من الطابع الخيالى لأفلام الرسوم المتحركة وجاءت نوعية الأفلام الرياضية مع الأفلام الخيالية فى المرتبة التالية بنسبة ٢٢,٢ % ومثلت الأفلام **الرياضية** كل من فيلمى Rumble / Kung fu Panda كإعتماد أساسى على المنافسة فى ألعاب **المصارعة** و**الكونغفو** ومثلت الأفلام الخيالية فيلمى Hotel Transylvania و فيلم The Addams Family وفى المركز الأخير جاءت نوعية الأفلام الموسيقية الإستعراضية بنسبة ١١,١ % متمثلة فى فيلم Sing وبالرغم من كون الفيلم الغنائى هو الأقل نوعية فى التقديم يُعد فيلم Sing من الأفلام الأكثر مشاهدة وتقيماً **(جدول رقم ١)** على الثلاث منصات عينة الدراسة، وأيضاً نجد أن جميع الأفلام عينة الدراسة لم تخلو من وجود أغنية أو إستعرض ولكن بشكل فردى لا يجعلها تصنف كأفلام غنائية إستعراضية مثل فيلم Sing.

**٥- عام إنتاج أفلام الكارتون الأمريكية عينة الدراسة :**

**(جدول رقم ٦)**

| عام الإنتاج | ك | % |
|---|---|---|
| من ٢٠٠٥-٢٠١٠ | ١ | ١١,٢ |
| من ٢٠١١-٢٠١٥ | ٢ | ٢٢,٢ |
| من ٢٠١٦-٢٠٢٠ | ٣ | ٣٣,٣ |
| ٢٠٢١ وحتى نهاية ٢٠٢٢ | ٣ | ٣٣,٣ |
| **الإجمالى** | **٩** | **%١٠٠** |

يتضح من الجدول السابق (جدول رقم ٦) حالة الإزدهار التى شهدها إنتاج أفلام الكارتون الأمريكية وخصوصاً الأحد عشر عاماً الأخيرة منذ عام ٢٠١١ وحتى الآن ويأتى العامين **٢٠٢١ والعام الحالى ٢٠٢٢ الأكثر إنتاجاً** بنسبة ٣٣,٣ % ففى عام ٢٠٢١ تم إنتاج فيلمى Rumble الفيلم الحصرى على منصة OSN وفيلم The Addams Family وبالنسبة لعام ٢٠٢٢ فيلم The Sea Beast إنتاج منصة Netflix أما الأعوام الخمس من ٢٠١٦ وحتى

٢٠٢٠ بنسبة ٣٣,٣ % وهم ٣ أفلام Sing عام ٢٠١٦ و فيلم The Boss Baby عام ٢٠١٧ و فيلم Captain Underpants عام ٢٠١٧ والأعوام الخمس من ٢٠١١ إلى ٢٠١٥ بنسبة ٢٢,٢% وهم فيلمين Hotel Transylvania عام ٢٠١٢ وفيلم The Croods عام ٢٠١٣ وتأتى الفترة من ٢٠٠٥ إلى ٢٠١٠ بفيلم واحدً فقط بنسبة ١١,٢% وهو فيلم Kung Fu Panda .

**٦- مصدر قصة أفلام الكارتون الأمريكية عينة الدراسة :**

**(جدول رقم ٧)**

| مصدر قصة الفيلم | ك | % |
|---|---|---|
| قصة مقتبسة | ٢ | ٢٢,٢ |
| قصة مُعدة خصيصاً للفيلم | ٧ | ٧٧,٨ |
| **الإجمالى** | **٩** | **%١٠٠** |

جاءت نسبة القصة المُعدة خصيصاً للفيلم فى المرتبة الأولى بنسبة ٧٧,٨ % بينما القصص المقتبسة بنسبة ٢٢,٢ % والقصص المقتبسة هى قصص كتب مصورة للأطفال وتم ذكر هذا بشكل واضح فى فيلمى The Boss Baby و فيلم Captain Underpants والذى يقدم مجموعة قصصية متعددة الأجزاء وتم تحويله لمسلسل رسوم متحركة ثم قدم كفيلم فى عام ٢٠١٧ .

**٧- المجتمع الذى تدور فيه أحداث أفلام الكارتون الأمريكية عينة الدراسة :**

**(جدول رقم ٨)**

| مجتمع أحداث الفيلم | ك | % |
|---|---|---|
| الحضر | ٥ | ٥٥,٦ |
| بحار ومحيطات | ١ | ١١,١ |
| مكان خيالى | ١ | ١١,١ |
| كهوف وجبال | ١ | ١١,١ |
| الريف | ١ | ١١,١ |
| **الإجمالى** | **٩** | **%١٠٠** |

يتضح من الجدول السابق (جدول رقم ٨) سيادة الحضر على طابع المجتمع الذى تدور فيه أحداث أفلام الكارتون الأمريكية محل الدراسة بنسبة ٥٥,٦% وذلك يتماشى مع نوعية الأفلام المعتمدة على المغامرات والأكشن والذى سبق ذكره فى نوعية أفلام الدراسة حيث غلبت نوعية المغامرات والأكشن بنسبة ٤٤,٤% (الجدول رقم ٥) جدول سابق، وتتساوى الأماكن الخيالية والكهوف والجبال والبحار والمحيطات والريف بنفس النسبة ١١,١% لباقى الأفلام عينة الدراسة.

**٨- الزمن الذى تدور فيه أحداث أفلام الكارتون الأمريكية محل الدراسة :**

**(جدول رقم ٩)**

| الزمن | ك | ١% |
|---|---|---|
| الماضى | ٢ | ٢٢,٢ |
| الحاضر | ٧ | ٧٧,٨ |
| المستقبل | - | - |
| **الإجمالى** | **٩** | **١٠٠%** |

يُعد الزمن الحاضر هو الأغلب فى جميع أفلام الكارتون عينة الدراسة بنسبة ٧٧,٨% وجاءت فى أحداث فيلم The Croods فى عصور ما قبل الميلاد وفيلم The Sea Beast فى عصور أوروبا الوسطى وبعض (الصور فوتوغرافية) لفترات زمنية تاريخية لبعض البلاد المختلفة فى نهاية فيلم The Addams Family.

**٩- عدد الشخصيات الرئيسية فى أفلام الكارتون الأمريكية محل الدراسة :**

**(جدول رقم ١٠)**

| عدد الشخصيات | ك | % |
|---|---|---|
| واحد | ١ | ١١,١ |
| أثنان | ٥ | ٥٥,٦ |
| أكثر من أثنان | ٣ | ٣٣,٣ |
| **الإجمالى** | **٩** | **١٠٠%** |

يوضح (جدول رقم ١٠) أن عدد الشخصيات الرئيسية فى أفلام الكارتون الأمريكية محل الدراسة جاءت فئة أثنان فى المرتبة الأولى بنسبة ٥٥,٦ % وهى أفلام / The Boss Baby Sing / The Sea Beast / Rumble Kung Fu Panda يليها فى المرتبة الثانية فئة أكثر من اثنان بنسبة ٣٣,٣% للأفلام Hotel Transylvania / The Croods / The Addams Family وفى المرتبة الأخيرة بنسبة ١١,١% لفيلم Captain Underpants والذى يُعد هو البطل الرئيسى الخارق الذى يقوم بالمغامرة داخل أحداث الفيلم، ويعود السبب فى غلبة أن تكون الشخصيات الرئيسية فى الفيلم لأثنين هو صراع التنافس أو التعاون والتى ظهرت بشكل أساسى فى جميع الأفلام عينة الدراسة تعاون الشخصيتين الرئيسيتين ضمن أحداث الفيلم.

**١٠- طبيعة الشخصيات الرئيسية فى أفلام الكارتون الأمريكية عينة الدراسة :**

**(جدول رقم ١١)**

| طبيعة الشخصية | | ك | % |
|---|---|---|---|
| إنسان | ذكور | ٧ | ٣٥ |
| | إناث | ٥ | ٢٥ |
| حيوان | | ٥ | ٢٥ |
| شخصية خيالية | | ٢ | ١٠ |
| خوارق | | ١ | ٥ |
| **الإجمالى** | | **٢٠** | **%١٠٠** |

يتضح من (جدول رقم ١١) أن غالبية طبيعة الشخصيات الرئيسية فى أفلام الكارتون الأمريكية عينة الدراسة هى الإنسان وجاءت نسبة الذكور فى المرتبة الأولى بنسبة ٣٥% ويليها نسبة الإناث بنسبة ٢٥% بينما أحتلت طبيعة الشخصيات الرئيسية فى الأفلام محل الدراسة فئة الحيوانات مرتبة متقدمة بنسبة ٢٥% متمثلة فى أفلام Sing / Kung Fu Panda / Rumble وهى نسبة غير قليلة من إجمالى عينة الدراسة وأحتلت الشخصيات الخيالية المرتبة الثالثة بنسبة ١٠% فى فيلم Hotel Transylvania وأخيرا شخصية الخوارق بنسبة ٥% فى فيلم Captain Underpants، وتتفق هذه النتيجة مع نتيجة دراسة (دينا الدسوقى)[٢١] فى أن إعتماد أفلام الكارتون على شخصيات من فئة إنسان فى أدوار البطولة يزيد من إحتمالية توحد المشاهدين من الأطفال مع أبطال الأفلام من فئة إنسان مثلهم.

**ثانياً: تحليل محتوى أفلام الكارتون الأمريكية عينة الدراسة من حيث الفئات الخاصة بالمضمون:**

من خلال فئات المضمون يتم إستعراض القيم و الصور الذهنية الواردة فى أفلام الكارتون الأمريكية محل الدراسة وإتجاهاتها وأنواعها وطبيعتها سواء كانت ذات إتجاه إيجابى أو ذات إتجاة سلبى وأسلوب عرضها والإنطباع عنها داخل الفيلم وأسلوب معالجتها، وأبرز الأدوات التى إستخدمت لعرض الصور الذهنية فى أفلام الكارتون الأمريكية عينة الدراسة والدول والأماكن الواردة فى هذه الأفلام.

**أولاً القيم :**

**١١- مدى ظهور القيم داخل أفلام الكارتون الأمريكية عينة الدراسة :**

**(جدول رقم ١٢)**

| ظهور القيم | ك | % |
|---|---|---|
| واضح | ٩ | ١٠٠ |
| غير واضح | - | - |
| **الإجمالى** | **٩** | **%١٠٠** |

جاءت القيم بشكل واضح داخل جميع أفلام عينة الدراسة بنسبة ١٠٠% والنتائج التالية توضح مدى إتجاه القيم وأنواعها ومعالجتها داخل الأفلام محل الدراسة.

**١٢- إتجاه القيم داخل أفلام الكارتون الأمريكية عينة الدراسة :**

**(جدول رقم ١٣)**

| إتجاه القيم | ك | % |
|---|---|---|
| إيجابى | ٨ | ٩٠ |
| سلبى | ١ | ١٠ |
| **الإجمالى** | **٩** | **%١٠٠** |

جاءت القيم ذات **الإتجاه الإيجابى** فى أفلام الكارتون الأمريكية محل الدراسة فى المرتبة الأولى بنسبة ٩٠% ونظراً لكون أفلام الرسوم المتحركة هى واحدة من الوسائل التى تُسهم بشكل كبير فى غرس قيم وصور إيجابية فى عقول مشاهديها من الأطفال بينما لم تخلو بعض من أفلام عينة الدراسة من القيم ذات الإتجاه السلبى ولكنها لم تكن الأساس فى أفلام الكارتون محل الدراسة ولكنها متواجدة فى سياق حبكة الفيلم الدرامية فلذلك ظهرت قيم سلبية ولكنها ليست الأساس، فيما عدا فيلم واحد Captain Underpants الذى يعد فيلماً قائماً على القيم ذات **الإتجاه السلبى** فقط ففكرة الفيلم من الأساس قائمة على البطل الخارق ومُبتكرى الشخصية فى الفيلم طفلين قررا إبتكار شخصية خارقة خارجة عن المألوف فى كون ما يميزها ظهورها بالملابس الداخلية وأيضاً قيام الطفلين مبتكرى الشخصية طوال أحداث الفيلم بعدد كبير من السلوكيات الخاطئة جاءت طوال مدة عرض الفيلم سواء بالتصرفات أو بالقول مما **يُنبأ** عن إحتمالية رغبة الأطفال الصغار من مشاهدى الفيلم لتقليدها.

**١٣- دور الشخصيات التى قدمت القيم داخل أفلام الكارتون الأمريكية محل الدراسة :**

**(جدول رقم ١٤)**

| دور الشخصيات | القيم ذات الإتجاه الإيجابى | | القيم ذات الإتجاه السلبى | | الإجمالى | |
|---|---|---|---|---|---|---|
| | ك | % | ك | % | ك | % |
| شخصيات رئيسية | ١٦ | ٤٨,٥ | ٤ | ٥٠ | ٢٠ | ٤٨,٨ |
| شخصيات ثانوية | ١٧ | ٥١,٥ | ٤ | ٥٠ | ٢١ | ٥١,٢ |
| **الإجمالى** | ٣٣ | %١٠٠ | ٨ | %١٠٠ | ٤١ | %١٠٠ |

يوضح (جدول رقم ١٤) دور الشخصيات التى قدمت القيم الإيجابية فى أفلام الكارتون الأمريكية عينة الدراسة، وجاءت الشخصيات الثانوية فى المرتبة الأولى بنسبة ٥١,٥% والشخصيات الرئيسية فى المرتبة الثانية بنسبة ٤٨,٥%. بالنسبة لدور الشخصيات فى تقديم

القيم ذات الإتجاه السلبى تساوت الشخصيات الرئيسية الأولى والشخصيات الثانوية بنسبة ٥٠%.

والقيم ذات الإتجاه السلبى فجاءت الشخصيات الثانوية فى المرتبة الأولى بنسبة ٥١,٢% والشخصيات الرئيسية فى المرتبة الثانية بنسبة ٤٨,٨% .

**وتوضح هذه النتيجة هدف الدراسة الخاص بالتعرف على الشخصيات التى قدمت القيم فى أفلام الكارتون الأمريكية عينة الدراسة مؤكده على على أن الشخصية الرئيسية هى التى تستحوذ على أعلى نسبة داخل الفيلم فهى الأنسب لتقديم القيم وغرسها فى عقول المشاهدين من الأطفال.**

**١٤- أنواع القيم داخل أفلام الكارتون الأمريكية عينة الدراسة :**

**(جدول رقم ١٥) القيم الأخلاقية**

| القيم ذات الاتجاه الإيجابى | | | القيم ذات الاتجاه السلبى | | |
|---|---|---|---|---|---|
| القيم الإيجابية | ك | % | القيم السلبية | ك | % |
| التضحية | ٢ | ١٠ | الخيانة والكذب | ١ | ١,٩ |
| الإخلاص | ٣ | ١٥ | تفويض المهام | ١ | ١,٩ |
| العطف والحنان | ٢ | ١٠ | إستخدام ألفاظ غير لائقة | ٢ | ٣,٨ |
| المُناقشة والحوار | ١ | ٥ | الوشاية و التهديد | ٢ | ٣,٨ |
| الإنقاذ | ٢ | ١٠ | الإحباط والفشل | ٣ | ٥,٨ |
| المساعدة والتعاون | ٤ | ٢٠ | إيذاء الأخرين | ٢٥ | ٤٨,٢ |
| النجاح | ٢ | ١٠ | التنمر | ٥ | ٩,٦ |
| الإصرار والعزيمه والكفاح | ٤ | ٢٠ | الفظاظة | ٤ | ٧,٧ |
| | | | العدوانية | ٤ | ٧,٧ |
| | | | الخوف والترهيب | ٥ | ٩,٦ |
| **الإجمالى** | ٢٠ | %١٠٠ | الإجمالى | ٥٢ | %١٠٠ |

يتضح من الجدول السابق (جدول رقم ١٤) **القيم الأخلاقية** التى قُدمت فى أفلام الكارتون الأمريكية عينة الدراسة فبالرغم من غلبة القيم ذات الإتجاه الإيجابى على طابع الأفلام عينة الدراسة إلا أن هذه الأفلام لم تخلو من بعض اللقطات التى جاءت بها بعض القيم ذات الإتجاه السلبى بشكل عابر .

جاءت **القيم الأخلاقية ذات الإتجاه الإيجابى** فى الأفلام عينة الدراسة متمثلة فى **التضحية** بنسبة ١٠% وتمثلت فى فيلم The Croods بتضحية الأب بنصيبه من الطعام من أجل عائلته، وفى فيلم The Boss Baby بتضحية الطفل الأكبر بفرصة نجاته من لحاق الأشرار به من أجل مساعدته أخيه الرضيع من الوقوع بين أيدى الأشرار، أما عن قيمة **الإخلاص** فجاءت

بنسبة١٥% وتمثلت فى فيلم Sea Beast فى إخلاص الصياد جاكوب لكابتن السفينة وفى فيلم Kung Fu Panda من المُعلم شيفو للمحارب العظيم وفى فيلم Rumble إخلاص الشابة وينى لذكرى والدها والبحث عن بطل جديد مصارعة وحوش وإعادة تدريبه للحفاظ على ملعب المدينة من البيع. أما عن قيمة **العطف والحنان** فجاءت بنسبة١٠% وتمثلت فى فيلم The Boss Baby فى الأب والأم على أطفالهم و فى الأخ الأكبر ورعايته لأخيه الرضيع وظهرت أيضاً فى فيلم Hotel Transylvania فى مشاعر الأب تجاه ابنته بعد وفاه والدتها وهى لازالت رضيعة . وجاءت قيمة **المناقشة والحوار** بنسبة٥% فى فيلم Sea Beastعندما طلبت الطفلة مايسى من البحار جاكوب أسلوب أكثر تفهماً للمناقشة والحوار معه. تمثلت أيضاً قيمة **الإنقاذ** أكثر من مرة بنسبة١٠% فى فيلم Sea Beast سواء الإنقاذ من الغرق أو من الوحوش أو من الكابتن أو من جنود الملك والملكة، وفى فيلم The boss Baby المحاولات المستمرة للطفل الأكبر لإنقاذ الطفل الرضيع من الأشرار . أما عن قيمة **المساعدة والتعاون**.

جاءت بنسبة٢٠% وتمثلت فى مساعدة المحاربين الخمسة للباندا بو فى فيلم Kung Fu Panda وفى فيلم The Boss Baby فى تعاون الطفل الأكبر تريم مع الطفل الزعيم للكشف عن خطة التجسس المرسل بها ضد الشركة التى يعمل بها ا لأب والأم وأيضاً فى فيلم Sea Beast تعاون كل من الطفلة مايسى مع البحار جاكوب للكشف عن حقيقة وحوش البحر وكيف تم تزييف معلومات كتب التاريخ حولهم من قبل حكام المدينة من أجل فترة حكم أطول وفى فيلم Sing ظهرت متمثله فى مساعدة جده صديق "باستر" له من خلال أموال المسابقه وأيضا مساعدة اصدقائه له فى البحث عن فرصه عمل اخرى بعد تدمير مسرحه، وظهرت قيمه **النجاح** بنسبة ١٠% متمثله فى كفاح القنفذ والإصرار على النجاح فى المسابقه وبالفعل تم اختيارها دون صديقها الأقل موهبه فى فيلم Sing ونجاح الباندا بو فى التغلب على غريمة فى فيلم Kung Fu Pandaوظهرت قيمة **الإصرار والعزيمه والكفاح بنسبة ٢٠%** أيضاً فى نفس الفيلم Sing من خلال محاول حيوان الكوالا إعادة فتح المسرح اللى ورثه بعد تعرضه لازمه ماليه، المسابقه غنائية لإعادة أحياء المسرح، الاستعانه بجده صديقه لطلب منها اموال من اجل المسابقه و محاولة مواجهه الأزمه الذى تعرض لها بعد تدمير المسرح والبحث عن فرصه عمل أخرى .

جاءت **القيم الأخلاقية ذات الإتجاه السلبى** فى الأفلام عينة الدراسة متمثلة فى **الخيانة والكذب** بنسبة ١,٩% فى فيلم The Boss Baby إرسال الطفل الزعيم كمولد جديد للعائلة للتجسس لصالح مؤسسة الأطفال ضد شركة الجراء التى يعمل بها الأب والأم . ظهرت أيضاً بعض القيم الأخلاقية فى فيلم The Boss Baby فى الكثير من تصرفات الطفل الزعيم سواء بالفعل كقيمة **تفويض المهام** بنسبة ١,٩% فى إعطاءه مهام مُكلف بها إلى أخرين أو بالقول بإستخدام **ألفاظ غير لائقة** والتى لا تتناسب مع نوعية أفلام الكارتون المقدمة للأطفال بشكل عام أو لصورة طفل رضيع أو رئيس فى عمل بشكل أخر.

ويحمل فيلم Captain Underpants عدد كبير من القيم السلبية بداية من أسم العمل و صورة أفيش الفيلم وصولاً للعمل نفسه الذى يحمل قيم سلبية أخلاقية متمثلة فى **التهديد و الوشاية بنسبة ٣,٨%** ظهر فى إختراع أحد الأطفال لدمية تحمل فى داخلها كاميرا تجسس ويقوم الطفل بتهديد الآخرين بما سجلته الكاميرا لهم / **إيذاء الآخرين بأعلى بنسبة ٤٨,٢%** من خلال عدد من المشاغبات يقوم بها الطفلين جورج وهارود ضد مدرسيهم فى المدرسة وزملائهم على مدار مشاهد الفيلم / **الفظاظة بنسبة ٧,٧%** فى تعبير الطفل جورج عن حبه ليوم الأجازه ضاحكاً انه يستطيع التبول داخل ملابسة وأيضاً فى طريقة الأكل / **الخوف والترهيب** ظهر بنسبة ٩,٦% فى صور موضوعة خلف مكتب مدير المدرسة لصورة حذاء ضخم على وشك دهس نملة صغيرة وأيضاً ظهرت قيمة **الخوف** فى فيلم Sing متمثله فى خوف الفيل عند الصعود على المسرح على الرغم من تمتعها بموهبة غنائية و فى فيلم Kung FU Panda فى خوف الباندا بو فى البداية من مواجهه خصمه تاى لونغ وظهرت أيضاً قيمة **الإحباط والفشل** بنسبة ٥,٨% / **التنمر** بنسبة ٩,٦% فى نفس الفيلم ضد الباندا بو عن حجمه وشكله وأنه لا يستطيع المنافسة فى لعبة الكونغفو والفوز على غريمة الشرير الذى يستغل قوته فى الشر وتمثلت قيمة **العدوانية** بنسبة ٧,٧% فى فيلم Sing ظهرت فى قيام مجموعه من الدببه بقطع العرض الموسيقى فى المسرح كما ظهر العنف متمثل فى الفوضى التى حدثت أثناء المسابقه والتى تسببت فى تدمير المسرح وإلغاء المسابقه الغنائية.

**(جدول رقم ١٦) القيم الإجتماعية**

| القيم ذات الإتجاه الإيجابى | | | القيم ذات الإتجاه السلبى | | |
|---|---|---|---|---|---|
| **القيم الإيجابية** | **ك** | **%** | **القيم السلبية** | **ك** | **%** |
| التماسك الأسرى | ٤ | ٧,٣ | اليتم | ٢ | ٥,٤ |
| خوف الأب على أبنائه | ٤ | ٧,٣ | الإنعزال | ٢ | ٥,٤ |
| بناء أسرة/حياة كريمة | ١ | ١,٤ | الغيرة | ٢ | ٥,٤ |
| الصداقة | ٤ | ٧,٣ | العقاب | ٢ | ٥,٤ |
| المسؤلية | ٣ | ٥,٣ | غياب دور الأسرة | ٢٠ | ٥٤,٢ |
| الإعجاب والحب | ٢ | ٣,٥ | السيطرة | ٢ | ٥,٤ |
| السعادة | ٢٠ | ٣٥,٥ | السلبية | ٣ | ٨ |
| الوصول إلى الهدف | ٤ | ٧,٣ | التعجُل | ٤ | ١٠,٨ |
| الإستمرارية | ٣ | ٥,٣ | | | |
| التضامن | ٢ | ٣,٥ | | | |
| فخر الأب بأبنائه | ٤ | ٧,٣ | | | |
| الأمل والتفاؤل | ٣ | ٥,٣ | | | |
| التميز | ٢ | ٣,٥ | | | |
| **الإجمالى** | ٥٦ | %١٠٠ | **الإجمالى** | ٣٧ | %١٠٠ |

جاء فى (جدول رقم ١٦) القيم الإجتماعية المقدمة فى أفلام الكارتون عينة الدراسة وتمثلت **القيم ذات الإتجاه الإيجابى** فى قيمه **التماسك الأسرى** بنسبة٧,٣% وتمثلت بشكل أساسى فى فيلم The Croods فهو فيلم إجتماعى قائم على أسرة فى العصور ما قبل الميلاد متمثلة فى الجدة والدة الأب والزوج والزوجة وثلاثة من الأبناء وفيلم The Addams Family وفيه يحافظ الأب والأم على الترابط الأسرى بينهم وبين ابنهم وأبنتهم وأيضاً من خلال فيلم The Boss Baby من خلال محاولات الأب والأم الربط بين الطفل الأكبر والطفل الرضيع وظهر ذلك فى مدى تقبل وحب الطفل الأكبر لأخيه فى نهاية الفيلم، جاءت قيمة **خوف الأب على أبنائه** بنسبة٧,٣% وتمثلت فى فيلم Hotel Transylvania فى خوف الأب دراكولا على أبنته من البشر بعد مقتل والدتها على يديهم وفى فيلم The Croods فى حماية الأب لعائلته وخصوصاً لإبنته الكثيرة العصيان لأوامره والخروج من دون أذنه وفيلم The Addams Family حماية الأب لإبنته من محاولة أحد العلماء المهوسيين إقناعهم بأنه حدث تبديل لإبنتهم يوم ولادتها وأن أبنته المُبتكرة الصغيرة هى أبنتة وذلك لإستغلال أبحاثها. جاءت قيمة **بناء أسرة** بنسبة١,٤% فى فيلم The Sea Beast عندما طلبت الطفله مايسى من البحار جاكوب أن تعيش معه كأب وإبنته فى **حياة كريمة** لأنها فقدت والديها فى سن صغير، وتمثلت قيمة **الصداقة** بنسبة٧,٣% فى فيلم Kung Fu Panda بالصداقة التى نشأت بين الباندا بو والمحاربين الخمسة ومساعدتهم له فى التغلب على غريمة وجاءت قيمة **المسؤلية** بنسبة ٥,٣% فى فيلم The Boss Baby فى مشاهد الطفل تريم ورعاية للأخية الرضيع وإطعامه وتغير حفاضته. أما عن قيمة **الإعجاب والحب بنسبة ٣,٥%** فظهرت فى فيلم Hotel Transylvania بين الشاب جوانثان وإبنة دراكولا مافيس ثم عندما بدأ دراكولا الإعجاب بالشاب وتقبل حب إبنته لها وظهرت أيضافى قصة الحب بين دراكولا وزوجته الراحلة والدة الفتاة مافيس .

ظهرت قيمة **السعادة** بنسبة ٣٥,٥% فى جميع أفلام الكارتون الأمريكية عينة الدراسة فكانت النهاية السعيدة لصالح أبطال العمل هى نهاية جميع الأفلام. أما قيمة **الوصول إلى الهدف** فظهرت بنسبة ٧,٣% فى الفيليمن Rumble و Kung Fu Panda فالأثنين من الأفلام الرياضية المُعتمدة على النجاح والإصرار للوصول إلى الفوز وظهر أيضاً فى فيلم Sing فى مسابقة إختيار المواهب الغنائية وأيضاً ظهرت قيمة **لإستمرارية** بنسبة ٥,٣% فى نفس الأفلام السابقة وبالإضافة إلى فيلم The Boss Baby والذى كان يطمح للترقى فى عمله، وجاءت قيمة **التضامن** فى أفلام الكارتون الأمريكية عينة الدراسة بشكل أساسى فى معظم الأفلام بنسبة ٣,٥% فنجد تضامن الطفل الأكبر مع الطفل الرضيع فى فيلم The Boss Baby وظهرت بين الطفلة مايسى والبحار جاكوب فى فيلم Sea Beast وبين الباندا بو والمُعلم شيفو وأيضاً المحاربين الخمسة فى فيلم Kung Fu Panda وبين أفراد عائلة كروودز فى فيلم The Croods وبين الشابة وينى والمصارع فى فيلم Rumble.

جاءت قيمة **فخر الأب بأبنائه** فى أكثر من فيلم من أفلام عينة الدراسة بنسبة ٧,٣% فنجد فخر الأب بأبنة الباندا مصارع الكونغفو بعد هزيمة غريمة وإعادة السلام إلى أهل القرية فى فيلم Kung Fu Panda وفى فيلم The Boss Baby لدى الأب والأم بعد مقدرة طفلهم كشف مخطط مؤسسة الأطفال ضد محل عمل الأب والأم.

وظهرت قيمة **التميز** فى فيلم Kung Fu Panda بنسبة ٣,٥% حيث أستطاع الباندا أن ينال إعجاب الجميع بتميزة رغم كافة الإعتراضات حول إختيارة من البداية لدور المصارع المحارب.

أما عن **القيم الإجتماعية ذات الإتجاه السلبى** فى أفلام الكارتون الأمريكية محل الدراسة تمثلت قيمة **اليتم** بنسبة ٥,٤% فى فيلمى Sea Beast و Hotel Transylvania لكل من الطفلة مايسى والشابة مافيس وظهرت قيمة **الإنعزال** بنسبة ٥,٤% فى فيلم Hotel Transylvania عندما قام الأب دراكولا بعزل إبنته عن العالم الخارجى خوفاً عليها من البشر وأيضاً من خلال فيلم The Croods عندما قام الأب بعدم السماح لعائلتة للخروج خارج الكهف خوفاً عليهم من الموت.

وجاءت قيمة **الغيرة** بنسبة ٥,٤% وتمثلت فى فيلم The Boss Baby فى غيرة الشقيق الأكبر فى العمر من أخيه الرضيع وفى فيلم Hotel Transylvania من غيرة الأب من الشاب الذى دخل حياة أبنته وأيضا غيرة الأب فى فيلم The Croods من الشاب الذى دخل حياة إبنته أيب ليعلمها أشياء لم تعرفها نتيجة خوف الأب على أسرته .

وتمثلت قيمة **العقاب** بنسبة ٥,٤% فى فيلم The Boss Baby عندما عاقب الأب والأم طفلهم بالحبس فى غرفته لعدم قبوله لأخيه الرضيع وفى فيلم Captain Underpants فى عقاب مدير المدرسة للطفلين بفصل كل واحد عن أخر فى فصل دراسى مختلف . وجاءت قيمة **غياب دور الأسرة بنسبة ٥٤,٢%** فى فيلم Captain Underpants فنجد أن الطفلين جورج وهارولد رغم كل التصرفات السلبية الواردة منهم إلا أنه لم يظهر لأسرتهم أى دور بل على العكس ظهر طوال الفيلم أن الطفلين يلتقيان ببيت فى شجرة قاما بإعدادة للإلتقاء فيه وممارسة هوايتهم فى تأليف ورسم القصص، بينما ظهرت قيمة **السيطرة** بنسبة ٥,٤% فى فيلم Kung Fu Panda من خلال سيطرة المُعلم شيفو على المحارب تاى لونغ مما حوله لوحش محارب وليس بطل رياضى فى الكونغفو مما أستدعى البحث مرة أخرى على لاعب أخر وأيضاً ظهرت فى فيلم Sea Beast من خلال سيطرة الملك والملكة على الحكم لفترة زمنية طويلة وإختلاق قصص حول وحوش البحر وأنهم من يقوموا بجعل الصيادين يقاتلون هؤلاء الوحوش من أجل حماية المدينة وظهرت أيضاً فى فيلم Captain Underpants وفى رغبة

مدير المدرسة فى إظهار مدى سيطرته على المدرسة من خلال صورة معلقة وراء مكتبة لحذاء ضخم يوشك أن يدهس نملة صغيرة.

**السلبية** ظهرت بنسبة ٨% فى فيلم Kung Fu Panda لدى الباندا بو عندما أظهر أستسلامه أمام والده ولم يخبره عن رغبته فى ممارسة لعبة الكونغفو وأخيراً من نفس الفيلم ظهرت قيمة **التعجل** بنسبة ١٠,٨% من خلال طريقة كلام الباندا بو السريعة وتصرفاته غير المحسوبة والتى توقعه دائماً فى الأزمات .

**(جدول رقم ١٧)**

**القيم التربوية**

| القيم ذات الإتجاه الإيجابى | | | القيم ذات الإتجاه السلبى | | |
|---|---|---|---|---|---|
| **القيم الإيجابية** | **ك** | **%** | **القيم السلبية** | **ك** | **%** |
| الإهتمام بالقراءة | ١ | ٥ | الطمع والجشع | ٢ | ١٦,٧ |
| الشجاعة | ٤ | ٢٠ | إزدراء الكبير | ١٠ | ٨٣,٣ |
| العطف على الصغير | ٣ | ١٥ | | | |
| بر الوالدين | ٥ | ٢٥ | | | |
| العطف على الحيوان | ٢ | ١٠ | | | |
| طاعة المُعلم | ٣ | ١٥ | | | |
| الإيمان بمبدأ | ٢ | ١٠ | | | |
| **الإجمالى** | **٢٠** | **١٠٠%** | **الإجمالى** | **١٢** | **١٠٠%** |

(الجدول رقم ١٧) يوضح القيم التربوية فى أفلام الكارتون الأمريكية عينة الدراسة فتأتى **القيم ذات الإتجاة الإيجابى** متمثلة فى **الإهتمام بالقراءة** ويظهر ذلك بنسبة ٥% فى فيلم The Sea Beast من خلال الطفلة مايسى التى تقرأ دوماً فى كتب التاريخ من حبها فى أساطير البحار ورغبتها فى الإنضمام فى مغامرات البحارة مثل والديها، وظهرت قيمة **الشجاعة** بنسبة ٢٠% فى نفس الفيلم أيضاً للطفلة مايسى والتى بالرغم من صغر سنها إلا أنها لم تخشى مواجهه وحوش البحر وظهر أيضاً من خلال فيلم The Boss Baby من خلال الطفل تريم والذى بذل كل المحاولات لإنقاذ والدية من الإختطاف و ظهرت من خلال الباندا بو في فيلم Kung Fu Panda الذى أستطاع التغلب على مخاوفه وتحلى بالشجاعة فى مواجه المصارع المحارب . أما عن قيمة **العطف على الصغير** بنسبة ١٥% فظهرت فى فيلم The Boss Baby فى محبة الطفل تريم لأخيه الرضيع والإهتمام بشئونه وأيضاً من خلال فيلم Sea Beast من خلال البحار جاكوب مع الطفلة مايسى اليتمية الأبوين.

جاءت قيمة **بر الوالدين** فى أكثر من عمل داخل الأفلام الكارتون الأمريكية محل الدراسة فظهرت بنسبة ٢٥% فى فيلم The Boss Baby و فيلم The Croods وفيلم Hotel Transylvania و The Addams Familyو فيلم Sea Beast. وتمثلت قيمة **العطف على الحيوان** بنسبة ١٠% فى فيلم Sea Beast من الطفلة مايسة تجاه صغار وحوش البحر وفيلم The Boss Baby فى محاولة حماية شركة الجراء وأنه لا يوجد مقارنة بين تربية الجراء والأطفال عند أى أب أو أم، وجاءت قيمة **طاعة المُعلم** بنسبة ١٥% فى فيلم Kung Fu Panda من خلال إحترام المُعلم شيفو للمحارب الأعظم و المحاربين الخمسة والباندا بو للمُعلم شيفو وأخيراً ومن نفس الفيلم قيمة **الإيمان بمبدأ** بنسبة ١٠% حيث تعلم الباندا بو من والدة أن الإيمان بمبدأ يجعل أى مستحيل قابل للتحقيق.

أما عن **القيم التربوية ذات الإتجاة السلبى** فى أفلام الكارتون الأمريكية محل الدراسة فنجد فى فيلم Captain Underpants عدد من القيم التربوية السلبية مثل عدم إحترام المُعلم من خلال طفلين يقوموا بعمل مشاغبات ضد مُعلميهم فى المدرسة **وإزدراء الكبير** بنسبة ٨٣,٣% فنفس الطفلين يقوما بتنويم مدير المدرسة مغناطيسياً ليصنعا منه البطل الخارق بطل قصصهم بملابسة الداخلية.

وتمثلت قيمة **الطمع والجشع** بنسبة ١٦,٧% فى فيلم Sea Beast للملك والملكة اللذان يقومان بتشويه التاريخ من أجل البقاء فى الحكم لأطول فترة ممكنة وأيضاً جشع العالم فى فيلم The Addams Family بإستغلال الطفلة ويندزداى لأنها طفلة عبقرية فى مجال العلم والأبحاث العلمية.

**(جدول رقم ١٨)**

**القيم الوطنية**

| القيم ذات الإتجاه الإيجابى | | | القيم ذات الإتجاه السلبى | | |
|---|---|---|---|---|---|
| **القيم الإيجابية** | **ك** | **%** | **القيم السلبية** | **ك** | **%** |
| الدفاع عن الوطن | ١ | ١٠٠ | صناعة الحرب | ١ | ١٠٠ |
| **الإجمالى** | **١** | **%١٠٠** | **الإجمالى** | **١** | **%١٠٠** |

ظهرت **القيم الوطنية** فى أفلام الكارتون الأمريكية عينة الدراسة فى فيلم Sea Beast وظهرت **القيم الأيجابية بالتساوى مع القيم السلبية** أو كانت شكلاً من أشكال مواجهتها فتمثلت القيم السلبية فى فكرة قيان الملك والملكة فى جعل بلادهم فى حرباً دائمة مع وحوش البحر حتى يستطيعا البقاء فى الحكم لأطول فترة ممكنه وفى المقابل قيمة الدفاع عن الوطن عندما كشف البحار جاكوب بمساعدة الطفلة مايسى مؤامرة تشوية الحقائق التاريخية والتى يتبعها الملوك منذ فترة طويلة لنفس السبب وهو البقاء فى الحكم لأطول فترة ممكنه.

**وبالنظر لهذه النتيجة ولكون الفيلم أمريكى من إنتاج منصة Netflix نجد أن الفيلم أشار إلى الحكم الملكى وإلى الديكتاتورية التى تقع على شعوب هذه البلاد من حكام طغاه يشوهون التاريخ لصالح مطامعهم الشخصية.**

**١٥- أسلوب عرض القيم داخل أفلام الكارتون الأمريكية محل الدراسة :**

**(جدول رقم ١٩)**

| أسلوب العرض | القيم ذات الإتجاه الإيجابى | | القيم ذات الإتجاه السلبى | | الإجمالى | |
|---|---|---|---|---|---|---|
| | ك | % | ك | % | ك | % |
| بالقول فقط | ٨ | ٨٨,٩ | ٨ | ٨٨,٩ | ١٦ | ٨٨,٩ |
| بالفعل فقط | - | - | - | - | - | - |
| بالقول والفعل معاً | ١ | ١١,١ | ١ | ١١,١ | ٢ | ١١,١ |
| **الإجمالى** | **٩** | **%١٠٠** | **٩** | **%١٠٠** | **١٨** | **%١٠٠** |

بالنسبة لأسلوب عرض القيم داخل أفلام الكارتون الأمريكية محل الدراسة نجد أسلوب **العرض القول والفعل معاً** جاء فى فيلم Captain Underpants: The first epic movie والذى عرض بشكل حصرى على منصة Prime Video الأمريكية ويحمل أسم أنه أول فيلم ملحمى لهذه المجموعة القصصية مُقدم من خلاله كافة القيم السلبية والتى تم تناولها بالقول والفعل معاً داخل أحداث الفيلم وإذا قارنا هذه النتيجة مع كون المنصة حديثة الإطلاق ولم تتعدى الشهور منذ بدأ الإعلان عنها تعرض فيلم للأطفال يحمل هذا الكم من القيم السلبية، وبالبحث على تطبيق Kindle وهو تطبيق للقراءة لأجهزة لوحية تحمل نفس الأسم تم العثور على المجموعة القصصية المصورة Captain underpants والتى تم العثور عليها فى شكل مسلسل للرسوم المتحركة على منصة Netflix، فى المقابل نجد فيلم Sea Beast واحد من أفلام الكارتون الأكثر مشاهدة على المنصة ويُعرض فى مدة زمنية حوالى ساعتين يضم مجموعة من القيم سواء الإيجابية أو السلبية تم تناولها بالقول والفعل ويعتبر الفيلم والقيم الواردة من خلالى فيلم ملحمى تاريخى تم تناوله فى شكل أسطورى خيالى.

أما عن أسلوب **العرض بالقول فقط** فيمثل الأفلام الباقية من أفلام الكارتون الأمريكية محل الدراسة الحالية.

**١٦- أسلوب معالجة القيم داخل أفلام الكارتون الأمريكية عينة الدراسة :**

**(جدول رقم ٢٠)**

| أسلوب العرض | القيم ذات الإتجاه الإيجابى | | القيم ذات الإتجاه السلبى | |
|---|---|---|---|---|
| | ك | % | ك | % |
| عرضها فقط | ٩ | ١٠٠ | ٩ | ١٠٠ |
| عرضها والدعوة لتبينها | - | - | - | - |
| عرضها والدعوة لتركها | - | - | - | - |
| **الإجمالى** | ٩ | %١٠٠ | ٩ | %١٠٠ |

بالنسبة **لأسلوب معالجة القيم** داخل أفلام الكارتون الأمريكية عينة الدراسة جميع الأفلام عرضت القيم فقط سواء ذات الإتجاه الإيجابى أو ذات الإتجاه السلبى بالقول فقط ولم تشير بأى شكل من الأشكال للقيم الإيجابية بالتحلى بها أو للقيم السلبية بالبعد عنها.

**ثانياً الصور الذهنية :**

**١٧- مدى ظهور الصور داخل أفلام الكارتون الأمريكية عينة الدراسة :**

**(جدول رقم ٢١)**

| ظهور الصور | ك | % |
|---|---|---|
| واضح | ١ | ٢٠ |
| غير واضح | ٤ | ٨٠ |
| **الإجمالى** | ٥ | %١٠٠ |

يتضح من (الجدول رقم ٢١) إلى أى مدى ظهرت الصور الذهنية فى أفلام الكارتون الأمريكية محل الدراسة وتبين أن للقيم ظهوراً أكبر من الصور فنجد أن خمسة فقط من أفلام الكارتون عينة الدراسة ظهرت فيها الصور الذهنية وظهرت أيضاً بشكلاً غير واضح بنسبة ٨٠% وتعد هذه نسبة كبيرة سواء لمدى وضوح الصور الذهنية أو لنسبة الأفلام .

**١٨- إتجاه الصور داخل أفلام الكارتون الأمريكية عينة الدراسة :**

**(جدول رقم ٢٢)**

| إتجاه الصور | ك | % |
|---|---|---|
| إيجابى | ٣ | ٦٠ |
| سلبى | ٢ | ٢٠ |
| **الإجمالى** | ٥ | %١٠٠ |

يوضح (جدول رقم ٢٢) أن إتجاه الصور فى أفلام الكارتون الأمريكية عينة الدراسة والتى ظهرت بها الصور الذهنية يُعد تناول الصور بها بشكل إيجابى بنسبة ٦٠% وبشكل سلبى بنسبة ٤٠%.

**١٩- الشخصيات التى قدمت الصور داخل أفلام الكارتون الأمريكية محل الدراسة :**

**(جدول رقم ٢٣)**

| الشخصيات | | ك | % |
|---|---|---|---|
| إنسان | ذكور | ٤ | ٥٧,١ |
| | إناث | ١ | ١٤,٣ |
| حيوان | | ٢ | ٢٨,٦ |
| **الإجمالى** | | ٧ | %١٠٠ |

يتضح من (جدول رقم ٢٣) غالبية الصور الذهنية الواردة فى أفلام الكارتون الأمريكية عينة الدراسة من شخصيات فئة (إنسان) وجاءت نسبة الذكور ٥٧,١ % ممن قدموا الصور يليها الإناث بنسبة ١٤,٣% وأخيراً حيوان بنسبة ٢٨,٦% وتتماشى هذه النتيجة مع نتيجة (جدول رقم ١٣) والذى يوضح غلبة الشخصيات فئة (إنسان) على الأدوار الرئيسية لأفلام عينة الدراسة.

**٢٠- الإنطباع عن الصور الواردة فى أفلام الكارتون الأمريكية عينة الدراسة :**

**(جدول رقم ٢٤)**

| الإنطباع | الصور ذات الإتجاه الإيجابى | | الصور ذات الإتجاه السلبى | | الإجمالى | |
|---|---|---|---|---|---|---|
| | ك | % | ك | % | ك | % |
| مقبول | ٥ | | - | - | ٥ | ٧١,٤ |
| غير مقبول | - | - | ٢ | | ٢ | ٢٨,٦ |
| الإجمالى | ٥ | ١٠٠ | ٢ | ١٠٠ | ٧ | %١٠٠ |

يوضح (جدول رقم ٢٤) أن الانطباع الوارد عن الصور الذهنية الإيجابية مقبول بنسبة ٧١,٤ % والانطباع عن الصور السلبية غير مقبول بنسبة ٢٨,٦%.

**٢١-أنواع الصور داخل أفلام الكارتون الأمريكية عينة الدراسة :**

**الصور السلوكية**

**(جدول رقم ٢٥)**

| الصور ذات الإتجاه الإيجابى | | | الصور ذات الإتجاه السلبى | | |
|---|---|---|---|---|---|
| **الصور الإيجابية** | **ك** | **%** | **الصور السلبية** | **ك** | **%** |
| لعب الرياضة | ١ | ١٠٠ | التهور فى القيادة | ١ | ٥٠ |
| | | | الإفراط فى تناول الطعام | ١ | ٥٠ |
| **الإجمالى** | ١ | %١٠٠ | **الإجمالى** | ٢ | %١٠٠ |

تمثلت الصورة السلوكية الإيجابية من خلال فيلمى Rumble و Kung Fu Panda حيث ركز الفيلمين على رياضة المصارعة والكونغفو والإصرار والنجاح وصورة أن مع ممارسة الرياضة يوجد مسمى البطل ولا يوجد مستحيل. أما عن الصور السلبية فتمثلت عن التهور فى القيادة فى فيلم The Boss Baby وفكرة القيادة السريعة غير مقبولة للكبار الفيلم أظهر الطفل يقود سكوتر فى الشوارع المزدحمة بالعربيات بشكل سريع فى منتهى الخطورة، ونجد الإفراط فى تناول الطعام يظهر بشكل أساسى عند الباندا بو فى فيلم Kung Fu Panda .

**الصور الحضارية / التكنولوجية**

**(جدول رقم ٢٦)**

| الصور ذات الإتجاه الإيجابى | | |
|---|---|---|
| **الصور الإيجابية** | **ك** | **%** |
| التقدم والرقى | ١ | ٢٠ |
| إكتشاف النار | ١ | ٢٠ |
| التصوير | ١ | ٢٠ |
| النظارات الشمسية | ١ | ٢٠ |
| إستخدام الأدوات الحديثة | ١ | ٢٠ |
| **الإجمالى** | **٥** | **١٠٠%** |

يوضح (جدول رقم ٢٦) أن جميع الصور الحضارية التى جاءت فى أفلام الكارتون الأمريكية عينة الدراسة وتحديداً فى فيلم The Croods جميعها صوراً إيجابية متمثلة فى أكتشاف النار من خلال أحتكاك حجرين ببعضهما البعض، التصوير (بشكل كوميدى) من خلال وضع طبقه من الطين على وجه ثم طباعه الوجه على حجر، النظارات الشمسية (أيضاً بشكل كوميدى) عن طريق إخفاء العينين بجزء من خشب الأشجار. أما صورة التقدم والرقى ظهرت فى فيلم The Boss Baby من خلال تجهيز الأطفال بشكل خيالى (كأنهم فى مصنع) حتى توصيلهم لأسرهم و أيضاً صورة إستخدام الأدوات الحديثة فى فيلم The Addams Family من خلال معامل الأبحاث والتحاليل. ولم تظهر فى الصور الحضارية أى صور ذات إتجاه سلبى فى أفلام الكارتون الأمريكية عينة الدراسة.

**الصور التاريخية**

**(جدول رقم ٢٧)**

| الصور ذات الإتجاه الإيجابى | | | الصور ذات الإتجاه السلبى | | |
|---|---|---|---|---|---|
| **الصور الإيجابية** | **ك** | **%** | **الصور السلبية** | **ك** | **%** |
| عرض معالم دولة | ١ | ١٠٠ | تغيير معلومات تاريخية | ١ | ١٠٠ |
| **الإجمالى** | **١** | **١٠٠%** | **الإجمالى** | **١** | **١٠٠%** |

جاء عرض لمعالم الدول فى أكثر من فيلم فى شكل لقطات أو صور كما جاء باليزر أسم الدولة وأهم معلم يميزها فى السماء كما فى فيلم Hotel Transylvania باريس (برج إيفل) نيويورك (تمثال الحرية) موسكو (مبنى الكريملين) وفى فيلم Captain Underpants صورة لأثنين من رواد الفضاء فوق سطح القمر مع علم الولايات المتحدة الأمريكية أثناء رحلة إنتقال البطل الخارق من كوكب السراويل الداخلية إلى كوكب الأرض، وفى فيلم The Addams Family نجد مجموعة من الصور الفوتوغرافية للبلاد التى تريد الأسرة زيارتها فى رحلاتها السياحية المقبلة متمثلة فى إيطاليا (برج بيزا المائل) مصر (أبو الهول ) الهند (تاج محل) المملكة المتحدة (قصر بكنجهام) فرنسا (متحف اللوفر / صورة الموناليزا) الولايات المتحدة الأمريكية (ديزنى لاند) ونجد أيضاً فيلم Rumble وصورة لعلم بريطانيا (المملكة المتحدة) يظهر وراء لاعب المصارعة (الملك جورج) وأن اللاعب بصدد الإحتراف فى فريق مدينة (سيزربول / على وزن ليفربول) وأيضاً جاءت أحداث فيلم Kung Fu Panda فى دولة الصين وظهر ذلك فى معالم البلد والموسيقى وتم ذكرها بشكل مباشر فى الفيلم.

اما عن الصور ذات الإتجاه السلبية فنجدة فى فيلم Sea Beast صورة تغيير معلومات تاريخية من خلال كتاب فى يديها به صور غير حقيقة ومعلومات غير صحيحة جاء على لسان أبطال العمل أن المعلومات القصد منها تشويه الحقائق.

**الصور الحربية / العسكرية**

**(جدول رقم ٢٨)**

| الصور ذات الإتجاه الإيجابى | | | الصور ذات الإتجاه السلبى | | |
|---|---|---|---|---|---|
| **الصور الإيجابية** | **ك** | **%** | **الصور السلبية** | **ك** | **%** |
| دفاع الجنود عن الوطن | ١ | ١٠٠ | الحرب | ١ | ١٠٠ |
| **الإجمالى** | **١** | **%١٠٠** | **الإجمالى** | **١** | **%١٠٠** |

وردت الصور الحربية أو العسكرية فى فيلم Sea Beast حيث أظهر الحرب وإستخدام الأسلحة بأمر الملك والملكة وأيضاً عندما تيقن قائد الجيش من المكيدة التى نصبها الملك والملك وأمر الجنود بعدم إطلاق النار والدفاع عن وطنهم بعيداً عن الحرب.

**الصور الدينية:**

وتمثلت فى صورة شجرة أسمها المعُلم شيفو فى فيلم Kung Fu Panda بالشجرة المقدسة ونهر أطلق أيضاً علية النهر المقدس غير مسموح إستخدامه أو الجلوس أمام الشجرة والأكل أمامها وقد تكون هذه أحد الصور الدينية فى دولة الصين .

**٢٢- أسلوب معالجة الصور داخل أفلام الكارتون الأمريكية عينة الدراسة :**

**(جدول رقم ٢٩)**

| أسلوب العرض | الصور ذات الإتجاه الإيجابى | | الصور ذات الإتجاه السلبى | |
|---|---|---|---|---|
| | ك | % | ك | % |
| عرضها فقط | - | | - | - |
| عرضها بطريقة إيجابية | ٤ | ١٠٠ | - | - |
| عرضها بطريقة سلبية | - | - | ١ | ١٠ |
| **الإجمالى** | ٤ | %١٠٠ | ١ | %١٠٠ |

يتضح من (جدول رقم ٢٧) أن الصور ذات الإتجاه الإيجابى عرضا بصورة إيجابية بنسبة ١٠٠% وأن الصور ذات الإتجاه السلبى عرضت بطرية سلبية بنسبة ١٠٠% متمثلة فى القيادة المتهورة لطفل فى فيلم The Boss Baby .

**٢٣- الأدوات التى أستخدمت لإبراز الصور الذهنية داخل أفلام الكارتون الأمريكية محل الدراسة :**

**(جدول رقم ٣٠)**

| الأدوات | ك | % |
|---|---|---|
| الحجارة والأخشاب | ١ | ١١,١ |
| أدوات حربية | ١ | ١١,١ |
| أدوات بحرية | ١ | ١١,١ |
| الليزر | ١ | ١١,١ |
| وسائل مواصلات | ١ | ١١,١ |
| أدوات تكنولوجية وإلكترونية | ٢ | ٢٢,٢ |
| صور فوتوغرافية | ٢ | ٢٢,٢ |
| **الإجمالى** | ٩ | %١٠٠ |

يمثل (جدول رقم ٢٨) الأدوات التى إستخدمت لإبراز الصور الذهنية فى أفلام الكارتون الأمريكية عينة الدراسة ومنها الأحجار والأخشاب فى فيلم The Croods الأدوات الحربية والبحرية فى فيلم Sea Beast الليزر فى فيلم Hotel Transylvania وسائل المواصلات فى فيلم The Boss Baby الأدوات التكنولوجية والإلكترونية فى فيلمى The Boss Baby و فيلم The Addams Family وأخيراً الصور الفوتوغرافية فى فيلم Rumble وفيلم The Addams Family وفيلم Captain Underpants .

**٢٤- أسلوب تدعيم الصور داخل أفلام الكاتون الأمريكية عينة الدراسة :**

**(جدول رقم ٣١)**

| أسلوب الدعم | الصور ذات الإتجاه الإيجابى | | الصور ذات الإتجاه السلبى | |
|---|---|---|---|---|
| | ك | % | ك | % |
| يدعمها | ٤ | ١٠٠ | - | - |
| لا يدعمها | - | - | ١ | ١٠٠ |
| **الإجمالى** | **٤** | **%١٠٠** | **١** | **%١٠٠** |

أما عن مدى دعم أفلام الكارتون الأمريكية محل الدراسة للصور الذهنية الواردة بها فنجد أن جميع الأفلام عينة الدراسة الوارد بها صور ذهنية إجانبية الفيلم يدعم الصورة فيما عدا الصورة السلبية لتشويه الحقائق فى فيلم Sea Beast فنجد الفيلم لا يدعمها.

**ثالثاً الدول الواردة فى أفلام الكارتون الأمريكية عينة الدراسة**

**٢٥- الدول فى أفلام الكارتون الأمريكية محل الدراسة :**

**(جدول رقم ٣٢)**

| الدول | ك | % |
|---|---|---|
| عربية | ١ | ١٦,٧ |
| أوروبية و أجنبية | ٢ | ٣٣,٣ |
| آسيوية | ٢ | ٣٣,٣ |
| غير واضح | ١ | ١٦,٧ |
| **الإجمالى** | **٦** | **%١٠٠** |

بالنسبة للدول الواردة فى أفلام الكارتون الأمريكية محل الدراسة فنجد فى فئة الدول العربية (مصر الفرعونية) فى فيلم The Addams Family وفئة دول أوروبية وأجنبية (فرنسا / إيطاليا / بريطانيا) و (أمريكا) وفئة الدول الآسيوية (الصين – موسكو- الهند) أما فى فئة غير واضح فظهر فى فيلم Hotel Transylvania الرسم بالليزر مع معالم الدول لدوله اسمها Haweewee بالبحث من خلال المحرك البحثى جوجل تبين أنها هاواى بلغة Vampires ولا يوجد دليل لصحة هذه المعلومة.

**٢٦- سمات التعرف على الدول الواردة فى أفلام الكارتون الأمريكية محل الدراسة :**

**(جدول رقم ٣٣)**

| سمات التعرف | ك | % |
|---|---|---|
| تم ذكرها | ١ | ١٠ |
| الملابس | ٢ | ٢٠ |
| مكان الأحداث | ١ | ١٠ |
| الموسيقى | ١ | ١٠ |

| | | |
|---|---|---|
| الأسماء | ١ | ١٠ |
| العادات والتقاليد | ٢ | ٢٠ |
| صور فوتوغرافية داخل الفيلم | ٢ | ٢٠ |
| **الإجمالى** | **١٠** | **%١٠٠** |

أما عن سمات التعرف على الدول الواردة فى أفلام الكارتون الأمريكية محل الدراسة فجاءت فئة تم ذكرها فى فيلم Kung Fu Panda حيث ذكر أن أحداث الفيلم فى الصين وفئة مكان الأحداث أيضاً لنفس الفيلم السابق فنجد شكل المنازل وطريقة فرش المنزل والمناظر الخاصة بأشكال العمارة الصينية داخل كافة مشاهد الفيلم وفئة الملابس تمثلت فى صورة الجندى الأنجليزى من أمام قصر باكنجهام فى بريطانيا فى الصورة من فيلم The Addams Family وأيضاً الملابس الهندية لصورة فى نفس الفيلم وبالنسبة لفئة الموسيقى ظهرت واضحة فى موسيقى فيلم Kung Fu Panda وفئة الأسماء أيضاً لنفس الفيلم والعادات والتقاليد أيضاً من نفس الفيلم (العلاج بالإبر الصينية) وأخيراً الصور الفوتوغرافية فى أفلام captain Underpants و Rumble و The Addams Family .

**خاتمة الدراسة ومناقشة أهم النتائج** :

تمثلت **مشكلة الدراسة** فى التعرف على القيم و الصور الذهنية المختلفة داخل أفلام الكارتون الأمريكية وتقييم مدى إيجابية أو سلبية هذه القيم وتحليل محتوى هذه الأفلام تحليلاً كمياً بأسلوب نقدى حتى يمكن التنبؤ بتأثيراتها المحتملة على فئات الجمهور وخصوصاً الأطفال فى المجتمعات العربية وخاصة المجتمع المصرى لصور وثقافات الدول المختلفة من خلال الشخصيات التى قدمتها هذه الأفلام وإلى أى مدى تم تناولها داخل الأفلام عينة الدراسة. و**هدفت الدراسة** إلى رصد الصور الذهنية التى تعكسها أفلام الكارتون الأمريكية (صور سياسية، صور اقتصادية، صور حضارية ...) والقيم المختلفة ( قيم سلوكيه، قيم إجتماعية ... )، معرفة القيم المقدمة فى فى أفلام الكارتون الأمريكية وصور الدول وثقافتها المطروحة فى تلك أفلام، و التعرف على الشخصيات المقدمة لأفلام الكارتون ودورها فى تكوين الصورة الذهنية وتقديم القيم داخل الأفلام محل الدراسة.

إعتمدت الدراسة على **الإسترشاد** بنظرية **"الغرس الثقافى"** بمفهومها كمدخل نظرى للدراسة وبالنسبة لأسلوب تحليل المضمون الذي تنتهجه نظرية الغرس فقد تم تطبيقة على الدراسة الحالية من خلال تحليل مضمون الرسالة المقدمة فى أفلام الكارتون الأمريكية محل الدراسة والمشاهد والأفكار المُقدمة للقيم والصور المختلفة بها و استعراض لعينة من الأفلام لقياس المعتقدات والآراء والاتجاهات حول ثقافات الدول المختلفة ومدى إيجابية وسلبية القيم الواردة بها وأخيراً معرفة مدى تماثل أو ترابط الصور والرسائل فى الأفلام الكارتونية الأمريكية كعامل هاما في تحديد مدى الغرس خاصة في مجتمع يتمتع بالتعددية الثقافية.

بلغت **المدة الزمنية** الكلية لأفلام الكارتون الأمريكية عينة الدراسة ١٤ ساعة و ٥ دقائق و ٧ ثوانى حيث تم تحليل (٩) من أفلام الكارتون الأمريكية المقدمة على منصات Netflix / Prime Video / OSN **وتمثلت أهم نتائج الدراسة وفقاً لأهدافها فى التالى :**

أولاً **القيم** الواردة فى أفلام الكارتون الأمريكية عينة الدراسة :

١- أن جميع أفلام الكارتون الأمريكية عينة الدراسة عبر المنصات الثلاثة محل الدراسة تُقدم بلغتها الأصلية وهى **اللغة الإنجليزية (الأمريكية)** وتمت ترجمتها إلى **اللغة العربية** ولا تتاح **دبلجة** الأفلام عينة الدراسة إلى **اللغة العربية** على جميع المنصات عينة الدراسة .

٢- غَلَب **القالب الكوميدى** بشكل رئيسى على جميع أفلام الكارتون الأمريكية محل الدراسة .

٣- جاءت نوعية **المغامرات والأكشن** فى المرتبة الأولى لأفلام الكارتون الأمريكية عينة الدراسة وجاءت نوعية الأفلام **الرياضية** مع الأفلام **الخيالية** فى المرتبة الثانية وفى المركز الأخير جاءت نوعية الأفلام **الموسيقية الإستعراضية**.

٤- شهد إنتاج أفلام الكارتون الأمريكية وخصوصاً الأحد عشر عاماً الأخيرة منذ عام ٢٠١١ وحتى الآن حالة من **الإزدهار** وتميز العامين **٢٠٢١** والعام **٢٠٢٢** بأنهما الأكثر **إنتاجاً**.

٥- جاءت القصة **المُعدة خصيصاً** للفيلم فى المرتبة الأولى بينما **القصص المقتبسة** فى المرتبة الثانية.

٦- سادت فئة **الحضر** على طابع المجتمع الذى تدور فيه أحداث أفلام الكارتون الأمريكية محل الدراسة بينما تساوت فئات **الأماكن الخيالية والكهوف والجبال والبحار والمحيطات والريف** بنفس النسبة لباقى الأفلام عينة الدراسة.

٧- يُعد **الزمن** الحاضر هو الأغلب فى جميع أفلام الكارتون عينة الدراسة.

٨- جاءت فئة الشخصيات الرئيسية **أثنان** فى المرتبة **الأولى** يليها فى المرتبة **الثانية** فئة **واحد** من **ويعود السبب فى غلبة أن تكون الشخصيات الرئيسية فى الفيلم لأثنين هو صراع التنافس أو التعاون** فيما بينهما والذى ظهر بشكل أساسى فى جميع الأفلام عينة الدراسة تعاون الشخصيتين الرئيسيتين ضمن أحداث الفيلم أو التنافس بينهما.

**٩-** جاءت **طبيعة الشخصيات الرئيسية** فى أفلام الكارتون الأمريكية عينة الدراسة هى الإنسان وجاءت نسبة **الذكور** فى المرتبة **الأولى** ويليها نسبة **الإناث** بينما أحتلت طبيعية الشخصيات الرئيسية فى الأفلام محل الدراسة فئة الحيوانات مرتبة متقدمة وهى نسبة غير قليلة من إجمالى عينة الدراسة وأحتلت الشخصيات الخيالية المرتبة الثالثة وأخيرا شخصية الخوارق، **وتتفق هذه النتيجة مع فكرة إعتماد أفلام الكارتون على شخصيات**

**من فئة إنسان فى أدوار البطولة يزيد من إحتمالية توحد المشاهدين من الأطفال مع أبطال الأفلام من فئة إنسان مثلهم.**

١٠- القيم المقدمة فى أفلام الكارتون الأمريكية عينة الدراسة فجاءت القيم ذات **الإتجاة الإيجابى** فى أفلام الكارتون الأمريكية محل الدراسة فى المرتبة الأولى ونظراً لكون أفلام الرسوم المتحركة هى واحدة من الوسائل التى تُسهم بشكل كبير فى غرس قيم وصور إيجابية فى عقول مشاهديها من الأطفال بينما لم تخلو بعض من أفلام عينة الدراسة من القيم ذات **الإتجاه السلبى** ولكنها لم تكن الأساس فى أفلام الكارتون محل الدراسة ولكنها متواجدة فى سياق حبكة الفيلم الدرامية.

١١- جاءت الشخصيات الثانوية فى المرتبة الأولى التى قدمت القيم **الإيجابية** فى أفلام الكارتون الأمريكية عينة الدراسة والشخصيات الرئيسية فى المرتبة الثانية بالنسبة لدور الشخصيات فى تقديم القيم ذات الإتجاة **السلبى** تساوت الشخصيات الرئيسية الأولى والشخصيات الثانوية فى تقديم القيم ذات الإتجاة السلبى .

**وتوضح هذه النتيجة هدف الدراسة بأن الشخصيات التى قدمت القيم فى أفلام الكارتون الأمريكية عينة الدراسة مؤكده على أن الشخصية الرئيسية هى التى تستحوذ على أعلى نسبة داخل الفيلم فهى الأنسب لتقديم القيم وغرسها فى عقول المشاهدين من الأطفال.**

١٢- جاءت **القيم الأخلاقية ذات الإتجاه الإيجابى** فى الأفلام عينة الدراسة متمثلة فى : التضحية / الإخلاص/ العطف والحنان /المناقشة والحوار /الإنقاذ /المساعدة والتعاون/ النجاح / الإصرار والعزيمه والكفاح بينما جاءت **القيم الأخلاقية ذات الإتجاه السلبى** فى الأفلام عينة الدراسة متمثلة فى : الخيانة والكذب / تفويض المهام / إستخدام ألفاظ غير لائقة / التهديد و الوشاية / إيذاء الأخرين / الفظاظة طريقة الأكل / الخوف والترهيب / الخوف / الإحباط والفشل / التنمر / العدوانية .

١٣- القيم **الإجتماعية** المقدمة فى أفلام الكارتون عينة الدراسة وتمثلت **القيم ذات الإتجاة الإيجابى** فى : التماسك الأسرى/ خوف الأب على أبنائه / بناء أسرة / الصداقة / المسؤلية الإعجاب والحب / السعادة الوصول إلى الهدف الإستمرارية / التضامن/ فخر الأب بأبنائه / التميز، أما عن **القيم الإجتماعية ذات الإتجاه السلبى** تمثلت فى قيم : اليتم / الغيرة / العقاب / غياب دور الأسرة / السيطرة / السلبية .

١٤- القيم **التربوية** فى أفلام الكارتون الأمريكية عينة الدراسة فتأتى **القيم ذات الإتجاة الإيجابى** متمثلة فى : الإهتمام بالقراءة / الشجاعة/ العطف على الصغير / بر الوالدين /العطف على الحيوان / طاعة المُعلم / الإيمان، أما عن **القيم التربوية ذات الإتجاة**

**السلبى** فى أفلام الكارتون الأمريكية محل الدراسة تمثلت فى : عدم إحترام المُعلم / وإزدراء الكبير / الطمع والجشع .

١٥- ظهرت **القيم الوطنية** فى أفلام الكارتون الأمريكية وظهرت **القيم الأيجابية بالتساوى مع القيم السلبية** أو كانت شكلاً من أشكال مواجهتها فتمثلت القيم السلبية فى البقاء فى الحكم لأطول فترة ممكنه وفى المقابل قيمة الدفاع عن الوطن.

ثانياً: **الصور الذهنية** الواردة فى أفلام الكارتون الأمريكية محل الدراسة :

١٦-**ظهرت الصور الذهنية بشكل أقل من القيم فى الأفلام عينة الدراسة** فنجد أن **خمسة** فقط من أفلام الكارتون عينة الدراسة ظهرت فيها الصور الذهنية وظهرت أيضاً بشكلاً **غير واضح** بنسبة ٨٠% وتعد هذه نسبة كبيرة سواء لمدى وضوح الصور الذهنية أو لنسبة الأفلام.

١٧-أن إتجاة الصور فى أفلام الكارتون الأمريكية عينة الدراسة والتى ظهرت بها الصور الذهنية يُعد تناول الصور بها بشكل إيجابى بنسبة ٦٠% وبشكل سلبى بنسبة ٤٠%.

١٨-جاءت الصور الذهنية الواردة فى أفلام الكارتون الأمريكية عينة الدراسة من شخصيات فئة (إنسان) وجاءت نسبة الذكور فى المرتبة الأولى ممن قدموا الصور يليها الإناث فى المرتبة الثانية لنفس الفئة وأخيراً فئة (حيوان) فى المرتبة الأخيرة **وتتماشى هذه النتيجة مع نتيجة غالبية الشخصيات فئة (إنسان) على الأدوار الرئيسية لأفلام عينة الدراسة وتعتبر هذه النتيجة خاصة بهدف الدراسة حول التعرف على الشخصيات التى قدمت الصور الذهنية فى أفلام الكارتون الأمريكية محل الدراسة.**

١٩-تمثلت **الصورة السلوكية الإيجابية** فى : الإصرار والنجاح / ممارسة الرياضة،أما عن **الصور السلوكية السلبية** فتمثلت فى : التهور فى القيادة /الإفراط فى تناول الطعام.

٢٠-تمثلت **الصور الحضارية** الإيجابية التى جاءت فى أفلام الكارتون الأمريكية عينة الدراسة متمثلة فى : أكتشاف النار / التصوير / النظارات الشمسية / التقدم والرقى إستخدام الأدوات الحديثة . ولم تظهر أى صور حضارية سلبية فى أفلام الكارتون الأمريكية عينة الدراسة.

٢١-جاءت الصور **التاريخية الإيجابية** من خلال : عرض معالم الدول، اما عن **الصور ذات الإتجاة السلبي** تمثلت فى : تغيير معلومات تاريخية.

٢٢-وردت الصور الحربية أو العسكرية السلبية تمثلت فى : الحرب وإستخدام الأسلحة بينما ظهرت الصور الإيجابية متمثلة فى : عدم إطلاق النار / الدفاع عن الوطن.

٢٣-الأدوات التى إستخدمت لإبراز الصور الذهنية فى أفلام الكارتون الأمريكية عينة الدراسة : الأحجار والأخشاب / الأدوات الحربية والبحرية / الليزر/ وسائل المواصلات / الأدوات التكنولوجية والإلكترونية / الصور الفوتوغرافية.

٢٤-بالنسبة للدول الواردة فى أفلام الكارتون الأمريكية محل الدراسة فنجد فى فئة الدول العربية (مصر الفرعونية) وفئة دول أوروبية وأجنبية (فرنسا / إيطاليا / بريطانيا ) و (أمريكا) وفئة الدول الآسيوية (الصين – موسكو- الهند) .

٢٥-أما عن سمات التعرف على الدول الواردة فى أفلام الكارتون الأمريكية محل الدراسة فجاءت فئة تم ذكرها يليها فئة الديكور ثم فئة الملابس ثم فئة الموسيقى وفئة الأسماء والعادات والتقاليد .

**مقترحات و توصيات الدراسة:**

**فى ضوء ما إنتهت إليه الدراسة من نتائج توصلت الباحثة لعدد من المقترحات وهى:**

١- زيادة الإنتاج الكارتونى العربى والمصرى وطرحة من خلال المنصات الرقمية العربية مثل Shahid و OSN و Watch it للمنافسة أمام الإنتاج المستورد وخصوصاً الأمريكى المعروض على منصات Netflix و Prime Video.

٢- ضرورة متابعة مدى تعرض الأطفال لهذه النوعية من أفلام الكارتون الأمريكية والتى قد تحمل بين طياتها عدداً من القيم والصور الذهنية السلبية التى قد تخلق لدى الطفل نوعاً من عدم الإنتماء للوطن والإغتراب والمقارنة داخل نفسة وعقله.

٣- إعادة إكتشاف مواهب مُبدعة من كتاب ومنتجى أفلام الكارتون محلياً وعربياً لإبتكار أفلام كارتون عربية ومصرية بشكل يخلق لدى الطفل الإعجاب بها لأنها تقع داخل عقل الطفل فى مجال مقارنة بالإنتاج الأمريكى والذى يلقى إستحسان دائم لدى الطفل.

**مصادر ومراجع أولية للدراسة :**

**دراسات عربية غير منشورة :**


١- حنان محمد إسماعيل، "أدوار الذكور والإناث فى أفلام الرسوم المتحركة الروائية الطويلة المقدمة للأطفال" (جامعة القاهرة،: كلية الإعلام، مركز بحوث الرأى العام، مجلد ١٦، العدد ٣، سبتمبر ٢٠١٧).

٢- داليا معن الشريف، "القيم فى برامج الرسوم المتحركة المدبلجة للعربية ومدى توافقها مع قيم المجتمع العربى: مسلسل "حكايات جنجر" أنموذج: دراسة تحليلية" **رسالة ماجستير غير منشورة** ( الأردن: جامعة الشرق الأوسط، كلية الإعلام، ٢٠١٩).

٣- دينا محمد إبراهيم الدسوقى، " القيم التى تعكسها أفلام الكرتون الأجنبية المدبلجة باللغة العربية" **رسالة ماجستير غير منشورة** (القاهرة : معهد البحوث والدراسات العربية ، ٢٠٢١ ) .

٤- رزيقة حيزير،"القيم فى برامج الرسوم المتحركة: دراسة تحليلية لبرامج الكارتون بقناة سبيس تون"، (الجزائر: مجلة الحكمة للدراسات الإعلامية والإتصالية، العدد الخامس عشر، ٢٠١٨).

٥- سعدية بن سالم، " أثر الرسوم المتحركة فى ترسيخ القيم الدينية عند الطفل الجزائرى: دراسة ميدانية على عينة من أطفال أسر مدينة مستغانم (حى السلام)" رسالة ماجستير غير منشورة (الجزائر: جامعة عبدالحميد بن باديس، كلية العلوم الاجتماعية، قسم العلوم الانسانية، شعبة علوم الاعلام والاتصال،٢٠١٨).

٦- مصطفى أكرم بدر، "دور برامج قنوات الأطفال التليفزيونية فى هدم القيم الأخلاقية: قناة كارتون نتوورك نموذجاً- دراسة تحليلية" المجلة العربية للعلوم ونشر الأبحاث ( فلسطين: جامعة فلسطين الأهلية، كلية العلوم التطبيقية، قسم تكنولوجيا الإعلام، العدد الثالث، المجلد الرابع، سبتمبر٢٠١٨).


**ثانيا : الدراسات الأجنبية :**

**الدراسات المنشورة فى دوريات أجنبية :**


1- Boyao Dai, “Investigating Visual difference between Japanese and American animation” Unpublished Dissertation, M.A (New York : Rochester Institute of technology , School of Communication , College of Liberal Arts ,2016) p.6

2- Rudy, “American films as an educational tool for character development of teenagers” (International Research Journal of Science, Technology, Education, and Management, Volume 2, No. 1,April 2022).

3- Sharik Stephanie, “The representation of women in Disney animated films”, **Unpublished Dissertation, M.A.** (United State: University of nebraska at Omaha, Department of sociology & Anthropology, 2022).

4- Sharipah Azmy, Isyaku Hassan, Noor Mansor , Siti Zanariah and Rosdi Zakaria, “Implicature Analysis of Value Elements in Omar and Hana Music Animated Cartoon” (Malaysia: Turkish Journal of Computer and Mathematics Education, Vol.12, No.6, May 2021) PP.1-12.

5- Seeinhat Mohamed, “The prevailing scientific values in children’s programs providing by MBC3” (Iraq: University of Baghdad, Faculty of Mass communication, Iraq scientific journals, Vol.12, Issue 48, 2021) PP.47-72.

6- Katherine van Wormer,Cindy Juby, “Cultural representations in Walt Disney films: “Implications for social work education” (US: journal of social work, Volume 16, No.5, 2016) PP.578-594.

7- Abed Khaoula, “Racism and Stereotypes: The image of the other in Disney’s Movies- A Special Reference to Alaadin, Dumbo and The Lion King” Unpublised Dissertation, Ph.D. (Algeria: Larbi Ben M’hidi University-Oum El Bouaghi, Faculty of letters and Languages, Department of English, 2016).

8- Katie Kline, “You Da Man”: Performing Masculinity in Disney’s Mulan” Unpublished Dissertation, Ph.d. (US: Longwood University, Spring Showcase for Research and Creative Inquiry, Spring 2019).

9- Mangesh Bedekar and Prachi Joshi, “Cartoon Films: Made in India, How do they Fare?” (India: Athens Journal of Mass Media and Communications, Volume 7, Issue 2, April 2021) PP. 79-106.

10- Coyne, Sarah M., Jennifer Ruh Linder, Eric E. Rasmussen, David A. Nelson and Victoria Birkbeck, “Pretty as a Princesses: longitudinal Effects of engagement with Disney princesses on gender stereotypes, Body Esteem, and prosocial behavior in children” (France: Child development journal, Vol.87, No.6, December 2016) PP.1909-1925.

**مواقع إلكترونية:**

- **IMDB** الموقع الإلكترونى لقواعد بيانات الأفلام على الإنترنت وتم تأسيسه أكتوبر ١٩٩٠ على يد "كول نيدام"

**الهوامش:**

(1) Boyao Dai, "Investigating Visual difference between Japanese and American animation" Unpublished Dissertation, M.A (New York : Rochester Institute of technology , School of Communication , College of Liberal Arts ,2016) p.6

(2) مراجعة البلاد المنتجة لأفلام الكارتون الأجنبية الموجودة على منصات المشاهدة الرقمية.

(3) دينا محمد إبراهيم الدسوقى : "القيم التى تعكسها أفلام الكرتون الأجنبية المدبلجة باللغة العربية" رسالة ماجستير غير منشورة (القاهرة : معهد البحوث والدراسات العربية ، ٢٠٢١)

(4) Rudy, "American films as an educational tool for character development of teenagers" (International Research Journal of Science, Technology, Education, and Management, Volume 2, No. 1,April 2022).

(5) Sharik Stephanie, "The representation of women in Disney animated films", **Unpublished Dissertation, M.A.** (United State: University of nebraska at Omaha, Department of sociology & Anthropology, 2022).

6 ) دينا محمد إبراهيم الدسوقى ، مرجع سابق.

(7) Sharipah Azmy, Isyaku Hassan, Noor Mansor , Siti Zanariah and Rosdi Zakaria, "Implicature Analysis of Value Elements in Omar and Hana Music Animated Cartoon" (Malaysia: Turkish Journal of Computer and Mathematics Education, Vol.12, No.6, May 2021) PP.1-12.

(٨) رزيقة حيزير،"القيم فى برامج الرسوم المتحركة: دراسة تحليلية لبرامج الكارتون بقناة سبيس تون"، (الجزائر: مجلة الحكمة للدراسات الإعلامية والإتصالية، العدد الخامس عشر، ٢٠١٨).

(٩) داليا معن الشريف، "القيم فى برامج الرسوم المتحركة المدبلجة للعربية ومدى توافقها مع قيم المجتمع العربى: مسلسل "حكايات جنجر" أنموذج: دراسة تحليلية" **رسالة ماجستير غير منشورة** ( الأردن: جامعة الشرق الأوسط، كلية الإعلام، ٢٠١٩).

(١٠) مصطفى أكرم بدر، "دور برامج قنوات الأطفال التليفزيونية فى هدم القيم الأخلاقية: قناة كارتون نتوورك نموذجاً- دراسة تحليلية" المجلة العربية للعلوم ونشر الأبحاث ( فلسطين: جامعة فلسطين الأهلية، كلية العلوم التطبيقية، قسم تكنولوجيا الإعلام، العدد الثالث، المجلد الرابع، سبتمبر٢٠١٨).

(11) Seeinhat Mohamed, "The prevailing scientific values in children's programs providing by MBC3" (Iraq: University of Baghdad, Faculty of Mass communication, Iraq scientific journals, Vol.12, Issue 48, 2021) PP.47-72.

(١٢) سعدية بن سالم، " أثر الرسوم المتحركة فى ترسيخ القيم الدينية عند الطفل الجزائرى: دراسة ميدانية على عينة من أطفال أسر مدينة مستغانم (حى السلام)" رسالة ماجستير غير منشورة (الجزائر: جامعة عبدالحميد بن باديس، كلية العلوم الاجتماعية، قسم العلوم الانسانية، شعبة علوم الاعلام والاتصال،٢٠١٨).

(13) Katherine van Wormer,Cindy Juby, "Cultural representations in Walt Disney films: "Implications for social work education" (US: journal of social work, Volume 16, No.5, 2016) PP.578-594.

(14) Abed Khaoula, "Racism and Stereotypes: The image of the other in Disney's Movies- A Special Reference to Alaadin, Dumbo and The Lion King" Unpublised Dissertation, Ph.D. (Algeria: Larbi Ben M'hidi University-Oum El Bouaghi, Faculty of letters and Languages, Department of English, 2016).

(15) Katie Kline, "You Da Man": Performing Masculinity in Disney's Mulan" Unpublished Dissertation, Ph.d. (US: Longwood University, Spring Showcase for Research and Creative Inquiry, Spring 2019).

(16) حنان محمد إسماعيل، "أدوار الذكور والإناث فى أفلام الرسوم المتحركة الروائية الطويلة المقدمة للأطفال" (جامعة القاهرة،: كلية الإعلام، مركز بحوث الرأى العام، مجلد ١٦، العدد ٣، سبتمبر ٢٠١٧).

(17) Mangesh Bedekar and Prachi Joshi, "Cartoon Films: Made in India, How do they Fare?" (India: Athens Journal of Mass Media and Communications, Volume 7, Issue 2, April 2021) PP. 79-106.

(18) Coyne, Sarah M., Jennifer Ruh Linder, Eric E. Rasmussen, David A. Nelson and Victoria Birkbeck, "Pretty as a Princesses: longitudinal Effects of engagement with Disney princesses on gender stereotypes, Body Esteem, and prosocial behavior in children" (France: Child development journal, Vol.87, No.6, December 2016) PP.1909-1925.

(19) IMDB الموقع الإلكترونى لقواعد بينات الأفلام على الإنترنت وتم تأسيسة أكتوبر ١٩٩٠ على يد "كول نيدام"

(20) **تم تحكيم الإستمارة من قبل الأساتذة التالى أسمائهم: (تم ترتيب الأسماء أبجدياً)**

- **أ.د / آمال الغزاوى** عميدة المعهد العالى لتكنولوجيا الإعلام الحديث CIC .
- **أ.م.د / أميرة سمير** رئيس قسم الإذاعة والتليفزيون بالمعهد العالى لتكنولوجيا الإعلام الحديث CIC .
- **أ.د / دينا أبو زيد** أستاذ الإعلام بجامعة عين شمس .

- **أ.د / ماجى الحلوانى** رئيس مجلس إدارة المعهد الكندى لتكنولوجيا الإعلام الحديث CIC وعميدة كلية الإعلام جامعة القاهرة الأسبق.
- **أ.د / ميرال مصطفى** رئيس قسم الإذاعة والتليفزيون – كلية الإعلام – الجامعة الحديثة للتكنولوجيا والمعلومات.

(21) دينا محمد إبراهيم الدسوقى ، مرجع سابق ، ص ١٣٠