توظيف عناصر الإبهار البصرى فى المحتوى المقدم بقنوات الكارتون الفضائية العربية والأجنبية الموجه للطفل " دراسة تحليلية مقارنة "

إعداد

د.إسراء أحمد محمد

مدرس الإذاعة والتلفزيون بكلية الإعلام جامعة جنوب الوادي

ملخص البحث باللغة العربية :

هدفت الدراسة إلى تحليل وتقييم كيفية توظيف عناصر الإبهار البصرى فى المحتوى المقدم بالقنوات الفضائية العربية والأجنبية الموجهة للأطفال من خلال الرسوم المتحركة ، و قد تناولت الدراسة قنوات عربية مثل كراميش ووناسة ، وقنوات أجنبية مثل Baby TV , Cartoon Network من خلال تحليل محتوى بصرى مختار من خمس صور تمثيلية لكل قناة ، إضافة إلى ربط النتائج بالدراسات ذات الصلة .اعتمدت الدراسة على المنهج الوصفى التحليلى مستندة إلى أدوات التحليل البصرى ، شملت عناصر : الألوان ، الإضاءة ، الحركة ، الخلفيات ، الشخصيات ، الدمج بين الصوت والصورة الرموز. وقد توصلت الدراسة إلى أن القنوات الفضائية الأجنبية تتميز بقدرات عالية فى توظيف عناصر الإبهار البصرى بشكل يجذب الطفل ويدمج بين الترفية والتسلية والتعليم ، بينما تميل القنوات العربية إلى استخدام أساليب أكثر بساطة وتوجهاً تربوياً مباشراً . كما بينت النتائج أن الإبهار البصرى حين يوظف بشكل متوازن يرفع من مستوى الانتباه لدى الأطفال ويعزز إدراكه للمفاهيم التربوية والسلوكية ، خصوصاً عندما يقترن بالصوت والحركة والرمز. وانتهت الدراسة بمجموعة من التوصيات أبرزها ، ضرورة تطوير أدوات الإبهار البصرى فى القنوات العربية ، وتحقيق التوازن بين الشكل والمضمون ، مع اعتماد الرموز البصرية المؤثرة ، والاهتمام بالدراسات النفسية والتربوية فى إعداد المحتوى .

الكلمات المفتاحية: عناصر الإبهار البصرى، القنوات الفضائية العربية والأجنبية.

Abstract:

Employing visual spectacle elements in the content of Arab and foreign satellite cartoon channels aimed at “comparison-comparison” The study aimed to analyze and evaluate the use of visual spectacle elements in animated content presented by Arab and foreign satellite channels for children. The study examined Arab channels such as Karameesh and Wanasah, and foreign channels such as Cartoon Network and Baby TV, by analyzing selected visual content from five representative images for each channel, in addition to linking the results to related studies The study adopted a descriptive-analytical approach based on visual analysis tools, including elements such as colors, lighting, movement, backgrounds, characters, and the integration of sound, image, and symbols. The study concluded that foreign satellite channels are highly capable of employing visual dazzle elements in a way that attracts children and combines entertainment, amusement, and education, while Arab channels tend to use simpler methods and a direct educational approach. The results also showed that visual dazzle, when employed in a balanced manner, raises children's attention levels and enhances their understanding of educational and behavioral concepts, especially when combined with sound, movement, and symbols. The study concluded with a set of recommendations, most notably the need to develop visual stunners on Arab channels, achieve a balance between form and content, adopt influential visual symbols, and pay attention to psychological and educational studies in content developmen.

Keywords: Visual stunner elements, Arab and foreign satellite channels

مقدمة البحث:

إنطلاقاً من أهمية القنوات الفضائية للأطفال فى تقديم ثقافة بصرية للطفل ، يجب معرفة عناصر الإبهار البصرى المرتبطة شكلاً ومضموناً بمحتويات القنوات الفضائية.وبعد التطور السريع فى تقنيات وسائل الإتصال الحديثة والتى شملت أحد العناصر الإتصالية الهامة فى العملية الإتصالية آلا وهو (تصميم وإخراج القنوات الفضائية المتخصصة للأطفال) , فمحتويات القنوات الفضائية والرسوم المتحركة هو أول ما يجذب إنتباه الأطفال ، ولتحقيق تفاعل ذهنى لدى المشاهد عن طريق توظيف عناصر الإبهار البصرى غير المألوف وبشكل مختلف.يمكن مخاطبة عقل الطفل وخياله عبر الشكل الصورى لبناء وحدات الحدث والموضوع للتشكيلات البصرية شكلاً ومضموناً عبر عناصر الإبهار البصرى من (ألوان ، حركة ، إضاءة ، موسيقى ، صوت ، .... وغيرها). ومن أجل صنع المثير البصرى لابد من تحقيق الرؤية البصرية فى الشد والجذب والإنتباه والإثارة لمضامين القنوات الفضائية لعناصر الإبهار البصرى ونظراً لأهمية هذه الدراسة سعت الباحثة إلى دراسة وتحليل عينة من القنوات الفضائية للأطفال وتحديد أهمية توظيف عناصر الإبهار البصرى فى القنوات الفضائية للأطفال ومما تسببه فى جذب إنتباه الطفل وإثارة تشويقه لمشاهدتها.

أولاً: الإطار المعرفى للدراسة :

يعتمد الإبهار البصرى على استخدام عناصر اللامعقول والخيال وتوظيفها بطريقة جذابة وشيقة فى المحتوى المقدم للأطفال، ولجذب انتباه الطفل بطريقة غير مباشرة وذلك لتحقيق الجذب والإبهار ؛ لأن توظيف عناصر الإبهار البصرى فى قنوات الأطفال يعد من العوامل الأساسية لنجاح المحتوى وجذب انتباه الصغار، وتتمثل عناصر الإبهار البصرى فى قنوات الأطفال الفضائية(الرسوم المتحركة) فى الآتى :

١- **الألوان الزاهية والمبهجة** : تستخدم الألوان الساطعة مثل الأحمر، الأخضر ، الأصفر والأزرق الفاتح لجذب انتباه الأطفال وتحفيزهم بصرياً . هذه الألوان تساعد على إثارة الحواس والإنتباه لديهم[١].

٢- **تصميم الشخصيات الكرتونية الجذابة :** تلعب الشخصيات الكرتونية ذات الملامح المبالغ فيها (العيون الكبيرة والألوان الزاهية) دوراً كبيراً فى جذب الطفل نفسياً ووجدانياً ، مما يزيد من تفاعله مع المحتوى [٢].

٣- **الحركة البصرية السريعة والمؤثرات البصرية :**

يساعد التقطيع السريع للمشاهد ، الانتقالات الحركية الديناميكية ، والضوء والمؤثرات الخاصة ، فى الحفاظ على تركيز الطفل ومنع شعوره بالملل [٣].

٤- **الرسوم التحركة (Animation) :**

تعد الرسوم المتحركة من أهم وسائل الإبهار البصرى ، حيث تضيف الحركة والحياة إلى الشخصيات والقصص ، مما يسهل إيصال الرسائل التعليمية والتربوية [٤].

٥- **التكامل بين الصورة والصوت :**

يعد الدمج بين المؤثرات البصرية والموسيقية عاملاً مهماً لخلق تجربة حسية متكاملة تعزز من إدراك الطفل وفهمه للمحتوى [٥].

٦- **الخلفيات الجذابة والتصميم الجرافيكى :**

تشمل الخلفيات المبهجة والمليئة بالألوان والحركة البصرية، مما يخلف بيئة محفزة بصرياً للطفل [٦].

أولاً: الدراسات السابقة :- تنقسم الدراسات الخاصة بالدراسة إلى محورين أساسين ، الأول تناول الدراسات الخاصة بعناصر الإبهار البصرى وتوظيفها فى مختلف الفنون ، والثانى تناول الدراسات الخاصة بقنوات الكارتون للأطفال .

المحور الأول : الدراسات الخاصة بالإبهار البصرى :

١- دراسة محمد حسين محمد عيسى (٢٠٢١) " فن الخداع البصرى opt ART وتوظيفه فى إعلانات التسويق العقارى" [٧]:

سعت الدراسة إلى الوصول لمرحلة الإبهار البصرى فى المشاهد عن طريق استخدام تقنية التصوير التجسيمى (الهولوجرام) ومعرفة بناء وتكوين تلك الصور التجسيمية ، وتوظيفها فيما يحتاجه المشاهد للرجوع بالذكريات ، التى يفتقدها معظم المهتمون بالحفلات الغنائية ، استخدم الباحث الدراسية الوصفية التحليلية لواقع توظيف التصوير التجسيمى .(الهولوجرام) لبيان مدى انبهار المشاهد لتلك التقنية وتوظيفها فى الحفلات الغنائية ، وقام الباحث بعمل استطلاع لعينات مختلفة فى مجال التصوير وتتراوح أعمارهم مابين ٢٠ و ٦٥ عام من محافظات مختلفة لضمان اختلاف الآراء من خلال الإستبيان، لقياس مدى إبهار المشاهد لتوظيف تقنية الهولوجرام ، وتوصلت الدراسة إلى أن استخدام التقنيات التكنولوجية الحديثة فى الحفلات الغنائية والإعلانات التليفزيونية وخاصة تقنية الهولوجرام يزيد من إبهار المشاهد ، ويرجعه إلى استعادة ذكريات الماضى ، كما أن استخدام تقنية الهولوجرام تثرى العمل الفنى بتطوير عنصرى الضوء والحركة الفاعلين فى خلفيات المسرح ، تعمل تقنية الهولوجرام على زيادة نسب المشاهدة للمشاهد المتحركة المستخدمة لهذه التقنية ، كذلك تستخدم فى تجسيد شخصيات ومشاهيرقد رحلت عن عالمنا؛ مما يتيح للأجيال الحديثة رؤيتهم مباشرة دون وسائط تليفزيونية.

٢- دراسة محمد محفوظ الزهرى وشيماء عبد العاطى (٢٠٢١) " فن الخداع البصرى وتوظيفه فى إعلانات التسويق العقارى [٨]:

سعت الدراسة إلى التعرف على فن الخداع البصرى وتوظيفه فى إعلانات التسويق العقارى ، من خلال دراسة مسحية لخمسة إعلانات مختلفة لخمسة شركات عقارية . وتوصلت الدراسة إلى مجموعة من النتائج منها : إعلانات التسويق العقارى تستخدم العديد من فنون الخداع البصرى لجذب اهتمام المتلقى ؛ من خلال المعالجة الفنية والتركيز على جمال الألوان وتداخلها ، والراحة النفسية فى التصميم وخدعة الإضاءة المركزة على الوحدة العقارية لإبراز جمال العقار ، كذلك الخدع المتعلقة بفضاء الصورة معتمدة على الفراغ الإيجابى ، وهو فراغ متولد من توزيع العناصر الجرافيكية فى مساحة العمل . فقد

استخدم العديد من الصور والرموز والألوان والكلمات التى تخدم التصميم وتجذب المشاهد ، كما تم استخدام الخدع البصرية المتعلقة بالأشكال ، من خلال مجسم بتقنية ال 3 D لإظهار العمق والواقعية والفاعلية .كذلك استخدام الأشكال الدائرية والمستطيلة فى تعميق الخداع البصرى ؛ حيث يشير استخدام الدائرة فى منتصف المساحة التصميمية إلى الأبدية لتوحى إلى الكمال والأمان ، أما دلالة استخدام المستطيل يشير إلى الأمان والصلابة والسكينة .

٣- دراسة سامى الشيخ (٢٠٢١)." الإبهار البصرى فى الإعلام الرقمى الموجه للطفل"[٩]:

تناولت الدراسة أثر استخدام المؤثرات البصرية السريعة والألوان الزاهية فى البرامج التليفزيونية على انتباه الأطفال فى الفئة العمرية (٤-٨) سنوات ، وتوصلت الدراسة إلى أن الإبهار البصرى يرفع من درجة التركيز والانجذاب للمحتوى ، لكنه قد يضعف فى بعض الأحيان القدرة على الفهم إذا لم يكن متوازناً.

٤- دراسة شهريار عبد القادر(٢٠٢١) " تقنيات الوهم البصرى وأثرها فى الإبهار البصرى بالتصميم الداخلى المعاصر " [١٠]:

تلخصت الدراسة فى مدى استخدام الوهم البصرى فى تطوير حلول الفراغ ، وتطبيقاتها فى تقنيات الوهم البصرى ، وكذلك توظيف فن الوهم البصرى وخصائصه والقيم الجمالية والوظيفية فى التصميم الداخلى المعاصر ، من خلال تطويرها لتصميمات جديدة للمساحات الداخلية ، وأهم ما توصلت إليه الدراسة أن الوهم البصرى هو امتداد وتطور للعديد من الأساليب الفنية التى ظهرت فى فترات زمنية مختلفة ، توظيف العلوم الرياضية والفنون التشكيلية وخلف رؤية جديدة فى التصميم الداخلى ، من خلال استخدامات تكنولوجيا رقمية ، أخيراً حققت تطبيقات الوهم البصرى منظر جمالى للتصميم الداخلى وكذلك إبهار بصرى داخل التصميم.

٥- دراسة أمنية عز الدين (٢٠٢٠)" الفراغ الإيجابى : منظور جديد لتطبيق فن الخداع البصرى فى تصميم الإعلان [١١]:

حاولت الدراسة وضع مفهوماً لفن الخداع البصرى والمعروف بمصطلح (OPT ART) هو إحدى الحركات الفنية ، التى ظهرت فى أواخر القرن العشرين وهو يتميز بعلاقة بصرية خالصة بين المتلقى والعمل الفنى ، ويهدف غلى إحداث تغيير فى الإدراك البصرى للمشاهد عن طريق التباين أو تداخل الألوان والأشكال .فقد مزج الفنانون قواعد علم الرياضيات والهندسة وعلم الفسيولوجيا وعلم النفس ، وابتدعوا أعمالاً فنية مميزة تقوم على الخداع البصرى وما تتركه من أثر فى عين المتلقى وإيهامه بوجود بروز وعمق أو حركة أو تناقض بصرى على اختلاف رؤى قوانينها الفنية . وتوصلت الدراسة إلى أن

فنون الخداع البصرى يمكن استثمارها عن طريق توظيف الفراغ بشكل إيجابى ، لوضع رؤية تصميمية جديدة يمكن تطبيقها فى مجال الإعلان المعاصر الموجه إلى الجمهور المصرى وكذلك العالمى . استناداً غلى أن القدرات الذهنية الاستيعابية للجمهور قد شهدت طفرة غير مسبوقة ، مع الثورة التكنولوجية وخاصة فى المجال البصرى . وأصبح المتلقى يتعرض لمثيرات بصرية متنوعة مما يجعله مؤهلاً لاستيعاب إعلاناً يقوم فى تصميمه على إحدى قواعد الخداع البصرى .

٦- دراسة بورباناياكون وودهاوس M&Wodehouse,A, Pooripanyakun (2020) " استخدام الخداع البصرى لإيجاد شكل إبداعى "[١٢]:

هدفت الدراسة إلى تقديم رؤى جديدة حول كيفية تسخير الأوهام البصرية ، لإيجاد شكل إبداعى بناء على نيه المصمم من خلال فحص ٢٤ زجاجة مختلفة من خلال تصنيف مجموعة من الخصائص ، تم استخدام خمس زجاجات تمثيلية لاستكشاف تصورات المستخدم عن الشكل ، وربطها بميزات التصميم الهندسى . وأشارت النتائج الرئيسية المستندة إلى اختبارات الملاحظة وتعليقات المستخدمين إلى المبالغة فى تقدير الأحجام فى الزجاجات الأطول أو ذات الأنماط الأقل . علاوة على ذلك يتم النظر فى عدد من السمات السائدة فيما يتعلق بالخداع البصرى التى يمكن أن تؤثر على الإدراك . وفى ضوء النتائج التى تم الوصول إليها تم اقتراح استراتيجات التصميم والمبادئ التوجيهية لتطوير الشكل الإبداعى واستخدام الأوهام البصرية على نطاق واسع .

٧- دراسة تامر عبد اللطيف عبد الرازق (٢٠٢٠) " استثمار اللامعقولية لاستحداث أفكار إعلانية مبتكرة [١٣]:

هدف البحث إلى استثمار عناصر اللامعقول والخيال فى ابتكار أفكار تصميمية ، تعتمد على الابهار البصرى والمفاجأة والوصول إلى استجابة تفاعلية مؤثرة لدى المتلقى ، يكون لها الأثر البالغ فى إحداث تغيير شامل لمضمون الفكر التصميمى من خلال استخدامه المنهج الاستقرائى لجمع المعلومات والبيانات لاستحداث أفكار إعلانية سيطر عليها اللامعقولية ، معتمدة علي المنهج الوصفى التحليلى لنماذج من وسائل الإعلام المختلفة التى تعتمد على اللامعقولية فى التفرد ، بعرض الفكرة بصورة ذهنية مختلفة من خلال اللامعقول ، وقد أظهرت الدراسة مدى تأثير اللامعقولية فى الفكر الإعلانى الحديث ، على تفاعل المتلقين تجاه الإعلان بشكل غير مألوف ، مما أدى إلى استكشاف تصميمات غير مألوفة بصرياً لتوظيف القدرات التشكلية المعتمدة على الخيال فى مجال الإعلان ، وخلق حالة جديدة هدفها الوصول إلى لغة بصرية مختلفة .

٨- دراسة أولينا بيريزكو(2020)Olena Berezko" مفاهيم الخداع البصرى فى تصميم الديكورات الداخلية السكنية الحديثة "[١٤]:

تناولت الدراسة تصنيف الأوهام البصرية وخصائص استخدامها فى الديكورات الداخلية السكنية الحديثة ، كما هدفت للوصول لتوصيات لاستخدام الاوهام البصرية فى التصميم الداخلى السكنى الحديث . استخدم البحث طرق تحليل وتنظيم الأدبيات والرسوم التوضيحية والمنهج المقارن للنظر فى تفاعل الخداع البصرى مع الفضاء المعيشى . فرقت الدراسة بين مكونات إدراك الأوهام البصرية فى الفضاء إلى عنصر نفسى– عاطفى – فنى – جمالى . والمواقف الرئيسية التى تلفت انتباه الشخص أو عنصر تعديل تصور الفضاء وبحسب نتائج تحليل تصنيفات الخداع البصرى فقد تم دراسة قصورهم الفنى والنفسى فى الفضاء الداخلى ، والأساليب الفنية لخلق أوهام بصرية ، تساهم فى تحقيق المؤثرات البصرية فى الداخل السكنى ويجب أن تشتمل على تركيبات ثلاثية الأبعاد وعناصر متكررة وصور ورسومات فائقة.

٩- دراسة صلاح الدين الفيتورى الورفلى (٢٠٢٠) " معايير استخدام الخداع البصرى فى التصميم الداخلى "[١٥]:

تهدف هذه الدراسة إلى دراسة فن الخداع البصرى ومعاييره وتوظيفه فى حل مشكلات التصميم للفضاء الداخلى للمسكن مع وضع معايير مناسبة لتوظيف الخداع البصرى فى التصميم للفضاء الداخلى وللأثاث والتعرف على دو المصمم فى الاستفادة من الخداع البصرى للتحكم فى الفضاء الداخلى ن واستنباط أفكار لتصميم أثاث يلائم هذا الاتجاه من الفن بشكل يتلاءم مع التصميم الداخلى للمسكن ، اعتمدت الدراسة على المنهج الوصفى التحليلى للوصول إلى معرفة الأساليب المتعددة والمعايير المستخدمة لتطبيق الخداع البصرى بتطبيقاته المتنوعة ؛ لتحقيق الإبداع التصميمى للفضاء الداخلى بشكل فنى ووظيفى معاً.أظهرت الدراسة مجموعة من النتائج منها : لابد من إتقان المصمم الداخلى للعديد من الأساليب والحيل المستخدمة فى تحقيق الخداع البصرى وتوظيفه لحل المشكلات ، استخدام المصمم الداخلى لتطبيقات الخداع البصرى المتنوعة لا تقوم فقط بحل المشكلات الوظيفية للفضاء ، ولكن تحقق رؤية جمالية أيضاً، الخداع البصرى له عدة معايير لابد للمصمم أن يبدأ فى اللجوء لاستخدامه بدون وعيه الكامل بها حتى لا يفسد التصميم وأن يبدأ باستخدام أنماط بطرق مدروسة وفقاً لقواعد محددة ، يمكن للمصمم أن يصل إلى درجة الإبداع التصميمى من خلال تطبيقات الخداع البصرى .

١٠- دراسة نرمين حسين صالح(٢٠٢٠) " استراتيجية تصميم الإعلان المعاصر بالإستفادة من الوسائط الرقمية الحديثة" [١٦]:

سعت الدراسة إلى إبراز الوسائط الرقمية الحديثة فى تصميم الإعلان المعاصر للحدث الثقافى الحضارى لتحقيق نوع من الإبهار يناسب الحدث ، وذلك من خلال طرح عدد من المداخل لتحديد استراتيجية إدارة الخطة التصميمية والتقنيات التكنولوجية المستخدمة فى معالجة الصور والفيديوهات حتى يمكن الإرتقاء بمستوى الإبداع والفكر التصميمى المستحدث لتصميم الإعلان الرقمى التى يستند على جماليات وقوة وأهمية الحدث الإعلانى للمتحف المصرى الكبير من أجل الحفاظ على الهوية ، وتأكيدها من خلال إبراز جماليات الصورة التراثية الحضارية فى ظل الحداثة والعالمية ، وتوصلت الدراسة إلى أن استخدام الوسائط الرقمية الحديثة ، تساهم فى تصميم الإعلان المعاصر بما تحتويه من برامج ومعالجات رقمية ذات سمات وخصائص تقنية وجمالية مثيرة ومتميزة فى رفع جودة وتقنية الإعلان ، مما يثير ويجذب المتلقى وبناء صورة بصرية مبهرة عن الحدث ومؤثرة فى نفس الوقت .

١١- دراسة تامر عبد اللطيف ، سمر هانى السعيد وإيمان محمد على (٢٠١٩) " الإبهار البصرى فى تصميم أساليب العرض الإعلانية "[١٧]:

يهدف البحث إلى استثمار اللامعقولية والخيال فى ابتكار أفكار جديدة تعتمد على عناصر الإبهارالبصرى لتحقيق الأهداف الاتصالية والوصول إلى استجابة ديناميكية تسويقية مبتكرة لدى المتلقى واعتمدت الدراسة على المنهج الاستقرائى فى جمع المعلومات والبيانات لأساليب العرض الإعلانية باستخدام الخيال التفاعلى واللامعقولية ، واعتمدت الدراسة على المنهج الوصفى التحليلى لنماذج من أساليب العرض الإعلانية وتم اعتمادها على الابهار البصرى للمتلقى فى ضوء الإبتكار واحداث عنصر المفاجأة ، وقد توصلت الدراسة إلى مدى تأثير التقنيات الحديثة فى أساليب العرض التى اعتمدت على اللامعقولية والخيال فى تقديم الفكرة المبتكرة من خلال الإبهار البصرى الغير مألوف والقدرة على توظيفها بأسلوب تصميمى مبتكر لأساليب العرض الإعلانية.

المحور الثانى : الدراسات التى تناولت قنوات الأطفال الفضائية.

١- دراسة سارة سالم خليل وأخرون (٢٠٢٥) " الرموز البصرية فى الرسوم المتحركة ودورها على تشكيل الأطفال وسلوكهم : دراسة تحليلية للفئة العمرية (٧-١٢) سنة "[١٨]:

تهدف هذه الدراسة إلى تسليط الضوء على الرموز البصرية فى الرسوم المتحركة ، مما يساهم فى توعية الآباء والمعلمين والمجتمع بأهمية مراقبة المحتوى الذى يشاهده الأطفال ويهدف أيضاً إلى التعرف على الرموز البصرية المستخدمة فى الرسوم المتحركة الموجهة للأطفال فى الفئة العمرية المستهدفه فى هذا البحث ، وتحليل الرموز فى محتوى أفلام الرسوم المتحركة ، وتم استخدام المنهج الوصفى التحليلى لتحليل الرموز المستخدمة فى هذه الأفلام ؛ حيث تعد الصورة البصرية أداة قوية للطفل ، فهى تستحوذ على حواسه وتجذب انتباه الطفل وتثير عواطفه بشكل غير مباشر ، بسب قدرتها على تجسيد الأفكار المعقدة بشكل بسيط بالإضافة إلى تعزيز فهمه للعالم من خلال الخيال المضاف إلى الرسوم المتحركة ، لأنها تتضمن رموزاً بصرية ودلالات خفية قد تؤثر على اللاوعى وتكوين المفاهيم وتشكيل إدراك الأطفال وتوجيه سلوكهم .

٢- دراسة Ledesma , J.R.C.M& Manalastas,A.E. (2024) [١٩]: الرسوم الكاريكاتورية والمعتقدات الاستبدادية لصناعة الثقافة وآثار العنف فى مجال ترفيه الطفل":

أكدت هذه الدراسة على وجود أنماط العنف فى أفلام الرسوم المتحركة ومن المفترض أن يستمع الأطفال بمشاهدتهم لأفلام الرسوم المتحركة إلا أن وجود العنف فيها يمكن أن يترك أثر فى عقول الأطفال سريعة الإستجابة منها أفلام توم وجيرى لهانا باربيرا والأسم الرمزى لتوماس إدوارد ومن خلال تحليل الرسوم الكاريكاتورية قدم تصنيفاً للعنف يؤكد أن الترفيه المنظم يصبح محتوى ملئ بالعنف المنظم أيضاً ، العنف ليس موحداً ولكنه يوجد بأشكال مختلفة (العنف العائلى ، العنف الجسدى ، العنف الناجم عن الاختلافات والتوترات)، ويظهر ذلك بشكل غير مباشر من خلال إضافة مظهر جمالى على العنف ؛ حيث أن يطلق عليها السعادة الزائفة ، يمكن أن تكون الرسوم المتحركة تخترق سلوكيات ومواقف الجمهور من خلال الضحك وهى تشمل العدوان ، فإن الخطابات حول العنف

والسعادة الزائفة مدعومة بالادعاءات النقدية حول صناعة الثقافة وفروع الإنغماس فى القنوات المخصصة للأطفال .

٣- دراسة Choi, Y.J & Kim,C (2024)"[٢٠]: تحليل محتوى التطور المعرفى والعاطفى والإجتماعى فى مقاطع الفيديو الشهيرة على يوتيوب للأطفال "

سعت هذه الدراسة إلى تحليل محتوى على You Tube الذى يشاهده الأطفال بشكل أساسى وتم تحليله فى ثلاثة مجالات مختلفة : الإدراك ، العاطفة والتنشئة الإجتماعية ، وخاصة تم تحليل اللغة للمجال المعرفى ، العنف العاطفى ، والجسدى والعنف اللفظى ، وفهم العواطف تجاه الأخرين ، والتحكم العاطفى وتم تحليل السلوك المعادى للمجتمع والتعبير الاجتماعى من أجل التنشئة الإجتماعية ، وتوصلت الدراسة إلى أن مؤشر العنف الجسدى منخفضاً جداً على عكس المؤشر العاطفى كان مرتفعاً جداً ، وبشكل عام كان التعبير العاطفى وفهم عواطف الآخرين والسلوك الاجتماعى الايجابى كان له تأثير إيجابى على نمو الطفولة المبكرة أعلى من التدمير اللغوى ، والعنف اللفظى والجسدى الذى كان له تأثير سلبى فى التنشئة الاجتماعية .

٤- دراسة حسنى ورحاب عصام (٢٠٢٤)" تقييم الوالدين لأثر الرسوم المتحركة على سلوك أطفال الخرطوم "[٢١]:

استهدفت الدراسة التعرف على تقييم الوالدين لأثر الرسوم المتحركة على سلوك الأطفال فى الخرطوم من خلال دراسة ميدانية على عينة من الوالدين وكان عددها ١٠٠ مفردة واستخدمت الدراسة أداة الاستبيان ، واعتمدت الدراسة على نظرية الغرس الثقافى والتى تسعى إلى تكوين المعتقدات وغرس السلوكيات والمفاهيم بالأفراد عن العالم الخارجى نتيجة تعرضه لوسائل الإعلام وتم استخدام المنهج الوصفى والأنثروبولوجى . من أهم النتائج التى توصلت إليها الدراسة أن القيم والسلوك التى تعلمها الأطفال من (مغامرات سعيد وأمل) كانت تتماشى مع قيم وعادات مجتمعهم بشكل إيجابى ، وأن الأطفال يتاثروا بالرسوم المتحركة ويقوموا بتقليدهم للشخصيات الكرتونية التى يشاهدونها على القنوات الفضائية المخصصة للأطفال .

٥- دراسة فاطمة الزهراء أحمد (٢٠٢٤) " دور القنوات التلفزيونية المفضلة لدى الأطفال فى تنمية الطلاقة التعبيرية لديهم "[٢٢]:

تهدف هذه الدراسة إلى فهم تأثير القنوات الفضائية المفضلة على تنمية الطلاقة التعبيرية لدى أطفال مرحلة الروضة حيث تستند الدراسة إلى ملاحظة تفاعل الأطفال مع البرامج التليفزيونية وتأثيرها على قدرتهم على التعبير عن الأفكار والمشاعر بطرق مختلفة ، سواء بشكل لفظى، أو من خلال الإيماءات والحركات ، اعتمدت الدراسة على المنهج الوصفى التحليلى لدراسة العلاقة بين مشاهدة الأطفال للبرامج التليفزيونية المفضلة لديهيم وتأثير ذلك على تنمية الطلاقة التعبيرية، وتوصلت الدراسة إلى وجود تاثير إيجابى ملحوظ للقنوات التليفزيونية المفضلة على الطلاقة التعبيرية المصممة خصيصاً لهم، مثل الرسوم المتحركة والبرامج التعليمية ؛ أصبح لديهم القدرة على التعبير عن أفكارهم ومشاعرهم بشكل أكثر وضوحاً وسرعة .

٦- دراسة محمد عبد السلام (٢٠٢٤) " الآثار السلبية لأفلام الرسوم المتحركة على الأطفال : رؤية سوسيولوجية"[٢٣]:

هدفت الدراسة الحالية غلى التعرف على التأثير السلبى للرسوم المتحركة على الطفل ، ومعرفة القيم السلبية والمكتسبات الإجتماعية التى يكتسبها الطفل من خلال الرسوم المتحركة فى القنوات الفضائية والتعرف على دور الأسرة فى حماية الطفل من مخاطر أفلام الرسوم المتحركة، اعتمدت الدراسة على المنهج الوصفى ، وتم استخدام أداة الاستبيان على عينة من الأطفال فى المرحلة الإبتدائية ؛ وقد بلغ إجمالى العينة (١٥١) طفلاً عن أداة تحليل المضمون واتضح من النتائج تقليد الأطفال وممارسة مشاهد العنف على أخوتهم أو زملائهم ، كما اتضح من التحليل أن أكثر من نصف العينة تقبل على مشاهدة المشاهد الملئية بالعنف والقتل ، كما تبين وجود خلل من جانب الأسر فى تحديد وقت المشاهدة لأطفالهم لأفلام الرسوم المتحركة أو مراقبتهم أثناء المشاهدة ، وأوصت الدراسة غلى ضرورة حماية الأطفال من هذه الهجمة الشرسة والتى تتطلب تعاملاً يحفظ القيم الإنسانية .

٧- دراسة لبنى ماهر وأخرون (٢٠٢٣) " البرامج الطبية المقدمة فى القنوات الفضائية ودورها فى التوعية بمبادئ الإسعافات الأولية لدى معلمات رياض الأطفال"[٢٤]:

استهدفت الدراسة التعرف على شكل ومضمون البرامج الطبية المقدمة فى القنوات الفضائية (DMC ، الصحة والجمال ،النيل) مع وضح تصور مقترح لتنمية وعى معلمات رياض الأطفال بالإسعافات الأولية للطفل فى ضوء البرامج الطبية المقدمة بتلك القنوات ، تم استخدام المنهج الوصفى التحليلى وتم إعداد استمارة تحليل شكل ومضمون البرامج الطبيبة عينة الدراسة ، وتوصلت الدراسة إلى أن اسنخدام قالب الحديث المباشر هو القالب الفنى الأكثر استخداماً فى البرامج التليفزيونية حيث جاء فى المقدمة بنسبة ٣٨.١٪ ، يليه القالب الحوارى فى المرتبة الثانية بنسبة ٢٣.٨٪، ثم قالب المشهد التمثيلى وقالب الجمع بين أكثر من قالب فى المرتبة الثالثة بنسبة ١٤.٣٪ لكل قالب .بينما غاب القالب السردى وقالب الرسوم المتحركة وقالب الرسوم الثابتة ، والقالب الدرامى وقالب التحقيق الصحفى عن البرامج التليفزيونية فى القنوات محل الدراسة ، جاءت المساحة الزمنية (ساعة فأكثر) فى مقدمة المساحة الزمنية المستخدمة فى البرامج التليفزيونية حيث بلغت نسبتها ٣٨.١٪ بينما جاءت المساحة الزمنية (٣٠) دقيقية فى المؤخرة بنسبة ٢٨.٦٪.

٨- دراسة (2023) Viddini,T.A" تحليل القيم التربوية فى فيلم الرسوم المتحركة كوكو"[٢٥]:

هدفت الدراسة الحالية إلى التعرف على أنواع القيم التربوية السائدة فى فيلم كوكو للرسوم المتحركة ، حيث تهتم قيم التعلم بتنمية شخصية الفرد الشاملة الاجتماعية والعاطفية والاخلاقية ، اعتمدت الدراسة على الوصفى النوعى ، استخدم الباحث أسلوب وصفى نوعى لوصف انواع القيمة التعليمية التى تستخدمها الشخصية الرئيسيةوهوميغل الموجود في فيلم الرسوم المتحركة ، Coco ، وتم الاعتماد على تقنية مشاهدة الأفلام بشكل متكرر لجمع البيانات وتحديد وقراءة السيناريو في فيلم الرسوم المتحركة عينة الدراسة لمعرفة القيم التربوية التى تستخدمها الشخصية الرئيسية فى الفيلم ، وللتحقق من صحة البيانات استخدم الباحث التثليث المحقق ومن خلال تحليل البيانات للقيم التربوية وجد ٧ أنواع من القيم التعليمية فى فيلم كوكو ، هناك ٢٠ بيانات صدق ، ٤ بيانات شجاعة ، ٢ بيانات ثقة ، ٩ بيانات وفاء و٥ بيانات احترام و٢٥ بيانات الحب والود ومن أنواع القيم السائدة فى هذه العينة قيم الحب والمودة .

٩- دراسة ماهيتاب محمد أحمد (٢٠٢٣) " القيم والمعلومات الدينية كما تعكسها الرسوم الكرتونية وإدراك الطفل المصرى لها "[٢٦]:

هدفت الدراسة إلى التعرف على المعلومات والقيم السلوكية التى تعكسها المسلسلات الكرتونية وتأثيرها على الطفل المصرى ؛ حيث قامت الباحثة بغجراء دراسة تحليلية على عينة قوامها (١٠) ساعات من مسلسل قصص الإنسان فى القرآن الكريم بالإضافة إلى دراسة ميدانية على عينة من الأطفال قوامها (١٥٠) مفردة ، وتوصلت الدراسة إلى ارتفاع معدل تعرض الطفل المصرى للرسوم الكرتونية الدينية ، ارتفاع معدل الإشباعات الطقوسية ؛ وهذا طبيعى نظراً لإرتفاع الدوافع الطقوسية وارتفاع معدل القيم الإيجابية المتحققة لدى الطفل المصرى، وارتفاع معدل مصداقية الرسوم الكرتونية وارتفاع معدل الإيجابيات فى سلوك الطفل بناء على وجهة نظر الأمهات ؛ حيث وافق المهات على مشاهدة أطفالهن الرسوم الكرتونية لأنها تساعدهم على الإيجابية وخصوصاً الرسوم الكرتونية الدينية المصرية ، كما أن هناك بعض السلبيات أهمها قلة عناصر الإبهار البصرى وبدائية التحريك.

التعليق على الدراسات السابقة :

تبين من الدراسات السابقة:

- قلة الدراسات التى تناولت عناصر الإبهار البصرى وتوظيفها فى المحتوى المقدم بالقنوات الفضائية العربية والأجنبية المخصصة للأطفال.
- لم تتطرق معظم الدراسات السابقة إلى تحليل العناصر المستخدمة فى القنوات الفضائية مثل الحركة واللون والموسيقى والإضاءة وركزت فقط على الخداع البصرى بشكل عام .
- ساعدت الدراسات السابقة الباحثة فى التعرف على عناصر الإبهار البصرى لتحديد النموذج الأمثل لتلك العناصر، وتحديد النظرية الملائمة لهذه الدراسة .
- كما ساعدت المناهج والأدوات والعينات التى قدمتها الدراسات السابقة فى تحديد المنهج التحليلى والعينة التى تناسب الدراسة الحالية .

ثالثاً: مشكلة الدراسة

تعد قنوات الأطفال الفضائية من أبرز الوسائط الإعلامية تأثيراً فى تشكيل وعى الطفل وسلوكه ؛ وذلك لما تقدمه من محتوى ترفيهى وتعليمي بأساليب بصرية جذابة ، ومع التطور السريع فى تقنيات الرسوم المتحركة والمؤثرات البصرية باتت عناصر الإبهار البصرى (مثل الألوان الزاهية الحركة ، الإضاءة ، التكوين البصرى ، الموسيقى ، الصورة) تستخدم بشكل مكثف بهدف جذب انتباه الأطفال وزيادة معدلات المشاهدة ، لذلك لابد من استحداث أفكار تعتمد على عناصر الإبهار البصرى فى التصميم مما يجعل الأطفال تتأثر وتتفاعل ذهنياً معها ، هل عناصر الإبهار البصرى لها دور فى جذب انتباه الطفل للمحتوى المقدم أم لا ؟ ولمعرفة ذلك سوف يظهر من خلال إجراء الدراسة الحالية ، ومن هنا تتحدد المشكلة البحثية فى الإجابة على التساؤل الآتى : **ما مدى توظيف قنوات الأطفال الفضائية العربية والأجنبية لعناصر الإبهار البصرى فى المحتوى المقدم من خلالها للأطفال ؟ وإيجابيات وسلبيات تطبيقها فى قنوات الأطفال ؟**

رابعاً: أهمية الدراسة :

تسهم هذه الدراسة فى إثراء الأدبيات النظرية المتعلقة بالإدراك البصرى والإعلام الطفولى ، من خلال الربط بين مفاهيم علم النفس الإدراكى (كالإبهار البصرى) ، ونظريات الإتصال والإعلام ، وتحليل المحتوى البصرى فى القنوات الفضائية، وتأتى أهمية الدراسة النظرية من خلال الإعتماد على نظرية الإدراك البصرى وتعد هذه الدراسة إضافة علمية جديدة نظراً لقلة البحوث التى تناولت الإبهار البصرى فى القنوات المخصصة للأطفال ضمن إطار علمى منهجى ، خصوصاً عند المقارنة بين الإنتاج العلمى العربى ونظيره الأجنبى. وتبرز الأهمية التطبيقية فى إمكانية الاستفادة من نتائج الدراسة فى إرشاد القائمين على إعداد المحتوى البصرى للأطفال نحو أساليب توظيف عناصر الإبهار بطريقة تربوية فعالة وتحسين الإنتاج البرامجى فى القنوات الفضائية العربية لتكون قادرة على المنافسة مع القنوات الأجنبية التى توظف الإبهار البصرى بطريقة احترافية ومدروسة.

خامساً: الإطار النظرى للدراسة

اعتمدت الدراسة على الإدراك البصرى (Visual Perception Theory) الإدراك مصطلح يطلق على العملية العقلية التى يتم معرفة العالم الخارجى بواسطتها، وذلك من خلال المثيرات الحسية المختلفة التى تسقط على الحواس من هذا العالم الخارجى، ولا يقتصر الإدراك على مجرد إدراك الخصائص الفيزيقية للأشياء المدركة ، ولكن أيضاً الإدراك البصرى للبيئة واكتساب الخبرات والمهارات لا يتم عن طريق الرؤية فقط ، بل يتم ذلك من خلال العين والعقل والذاكرة للطفل، ولعل هذا يساعد فى تفسير وتأويل المثيرات المختلفة التى يتعرض لها الطفل فى البيئة المحيطة به وما يتعرض له من مشاهد فى القنوات الفضائية العربية والأجنبية، وأن عملية الإدراك بصفه عامة والإدراك البصرى بصفة خاصة ليست منعزلة عن باقى القدرات العقلية المختلفة (الانتباه ، الإحساس ، الذاكرة ، التفكير)، ولكنها تعتبر الأساس الذى يساعد على تكامل تلك القدرات ويصبح وعى الطفل سليماً وعياً سليماً فى كافة الجوانب[٢٧].

تعد نظرية الإدراك البصرى من ابرز النظريات التى يمكن الاستناد إليها فى دراسة توظيف عناصر الإبهار البصرى فى قنوات الأطفال الفضائية؛ حيث تهتم هذه النظرية بكيفية تفسير المنبهات البصرية التى تستقبلها العين وتحويلها إلى مفاهيم ذات معنى. ويرى منظرو هذه النظرية أن الإدراك لا يتم بشكل سلبى بل يتأثر بخبرات المتلقى وسياق العرض ومستوى الانتباه والتركيز[٢٨]. وقد أكد العالم "رودلف أرنهايم (Arnhemi1974) أن عملية الإدراك البصرى ليست ميكانيكية، بل نشاط عقلى نشط ، يرتب فيه الفرد المعطيات البصرية وفق أنماط ومبادئ جمالية ومعرفية، مثل التكرار، والتوازن والتباين، وتستخدم هذه المبادئ بكثرة فى البرامج الموجهة للطفل، مثل الرسوم المتحركة، الأغانى المصورة والبرامج التعليمية[٢٩].

نظرية الإدراك البصرى تقسم إلى عدة فئات أساسية تفسر كيف يستقبل الطفل الصورة ويفهمها وهى كالآتى[٣٠] :

١- **الإدراك الشكلى (From Perception)** : هو قدرة الطفل على تميز الأشكال والحدود والخطوط ، مثل إدراك الفرق بين الدائرة والمربع أو ملامح الشخصية الكرتونية .

٢- **إدراك اللون (Color Perception)** : يعنى كيفية تميز الألوان واستيعابها ، وتأثيرها العاطفى على الطفل.

٣- **إدراك الحركة (Motion Perception)** : هو قدرة الطفل على تتبع الأشياء المتحركة بصرياً.

٤- **الإدراك الرمزى (Symbolic Perception)** : وهو تفسير الرموز البصرية التى تشير إلى معانٍ معينة وعلاقتها بالدلالة الاجتماعية أو التربوية .

٥- **الإدراك السياقى (Contextual Perception** : هو فهم الصورة أو الحدث ضمن السياق العام للمشهد (الخلفية ، الأحداث) .

٦- **الإدراك الصوتى البصرى المتكامل (Audiovisual Intergration)** : وهو تفاعل الصورة مع الصوت (الأغانى ، الحوار ، الموسيقى) لتحقيق فهم كامل للمحتوى المقدم.

فبالتالى يتم إدراك العناصر الغير مألوفه بصرياً فى القنوات الفضائية بواسطة الاتى :

- المستقبلات الحسية : استقبال المنبهات البصرية عبر العين ؛ حيث تبدأ العملية بأن ترسل العين إشارات ضوئية إلى العقل تحتوى على الألوان والأشكال والحركة الموجودة على الشاشة .
- تحليل العناصر وتفسيرها عن طريق وصول المستقبلات إلى المخ لتفسيره الرموز والإشارات من خلال الرؤية والسمع[٣١].
- تركيز الانتباه والتفاعل مع السياق والمعنى عبر الإبهار البصرى : يستخدم الإبهار كأداة لتركيز انتباه الطفل والإبهار هنا لا يعنى التجميل فقط ، بل هو طريقة لتثبيت الإدراك ولفت الانتباه ثم نقل المعنى وتكوينه من المشهد والإدراك السياقى والمعنوى الذى يتحقق عندما يكون الإبهار البصرى موظفاً فى خدمة المحتوى المقدم وليس مجرد جذب عشوائى[٣٢].

ومن هنا تم تحديد الفئات فى الإدراك البصرى التى يتم توظيفها وتفسيرها فى المحتوى المقدم عبر القنوات الفضائية العربية منها والأجنبية .

سادساً: أهداف الدراسة

سعت الدراسة لتحقيق هدف رئيسى يتمثل فى التعرف على عناصر الإبهار البصرى المستخدمة فى القنوات الفضائية العربية والأجنبية بالمحتوى المقدم من خلال الرسوم المتحركة وفى ضوء ذلك ينقسم الهدف الرئيسى إلى أهداف فرعية :

١- تحليل العناصر البصرية المستخدمة فى قنوات الأطفال الفضائية العربية والأجنبية ، مثل الألوان ، الحركة ، الإيقاع ، الرموز والتكوين البصرى .

٢- التعرف على الفروق بين القنوات الفضائية العربية والأجنبية فى توظيف عناصر الإبهار البصرى.

٣- تقديم توصيات لإنتاج محتوى بصرى اكثر فاعلية وتناسباً مع خصائص الأطفال.

٤- تقييم مدى توظيف القنوات لعناصر الإبهار البصرى بطريقة سهلة تفسر بها القيم والسلوكيات الإيجابية للطفل.

سابعاً: تساؤلات الدراسة

تحاول الدراسة الإجابة على التساؤلات الآتية :

١- ما أبرز عناصر الإبهار البصرى المستخدمة فى القنوات الفضائية العربية والأجنبية الموجهة للأطفال؟

٢- هل يحقق الإستخدام الحالى للإبهار البصرى توازناً بين الترفيه والتعليم؟

٣- ماأوجه التشابه والاختلاف بين القنوات الفضائية العربية والأجنبية فى توظيف عناصر الإبهار فى المحتوى المقدم؟

٤- ما المعايير التى يمكن استخلاصها من خلال المقارنة لتطوير المحتوى البصرى فى القنوات العربية بما يتناسب مع الطفل العربى؟

ثامناً: المفاهيم الإجرائية للدراسة

- **عناصر الإبهار البصرى (Elementsof Visual Appeal)** : هى مكونات التصميم البصرى التى يتم توظيفه فى مشاهد الكرتون أو الأغانى أو الفقرات التعليمية مثل (اللون الحركة ، الايقاع البصرى ، الشخصيات والخلفيات والمؤثرات).

تاسعاً : نوع الدراسة ومنهجها

- **نوع الدراسة** : تندرج هذ الدراسة ضمن الدراسات الوصفية التحليلية التى تعتمد على المنهج الوصفى التحليلى ، تهدف هذه الدراسة إلى وصف خصائص الظاهرة الإعلامية (الإبهار البصرى) ، وتحليل مضمونها فى عينة مختارة من القنوات الفضائية الموجهة للأطفال بهدف الكشف عن مدى توظيف هذه العناصر تعليمياً وتربوياً.
- **منهج الدراسة** : المنهج الوصفى التحليلى (Descriptive Analytical Method) : يعتمد على جمع البيانات من الواقع (عبر القنوات الفضائية) ، ثم تحليل مشاهد مختارة بإستخدام أدوات منهجية منضبطة ، ويستخدم هذا المنهج لأنه الأنسب لدراسة الظواهر الاتصالية والبصرية فى وسائل الإعلام وتحليل الرموز والرسائل.

عاشراً: مجتمع وعينة الدراسة

- يتكون مجتمع الدراسة من (المجتمع الإعلامى البرامجى) وهو يشمل القنوات الفضائية الموجهة للأطفال التى تبث باللغة العربية أو اللغة الأجنبية وتنتج محتوى مرئياً (رسوم متحركة ، أغانى تعليمية ، قصص مصورة) يعتمد بدرجة كبيرة على الإبهار البصرى.
- تم اختيار القنوات العربية التالية (قناة كراميش ، وناسة للأطفال) ، القنوات الأجنبية (Cartoon Network , Baby TV) ، تم اختيار هذه القنوات لأنها الأكثر شهرة ومتابعة من قبل الأطفال فى العالم العربى ، ولأنها تتضمن محتوى بصرى غنى يمكن تحليله.
- وسيتم تحليل عدد من المقاطع أو الحلقات التى تمثل كل قناة (خمس مشاهد من كل قناة) وتم اختيارها بناءً على أعلى مشاهدة من قبل الأطفال باستخدام أدوات تحليل منهجية .

- **نبذة مختصرة عن عينة البحث :**

أولاً : القنوات العربية :

١ – قناة كراميش للأطفال :[٣٣]

قناة كراميش هى قناة فضائية عربية موجه للأطفال ، انطلقت فى ١٥ فبراير ٢٠٠٩، ويقع مقرها الرئيسى فى الأردن . تأسست بهدف تقديم محتوى ترفيهى وتربوى يراعى القيم الدينية والاجتماعية فى البئية العربية , تركز القناة على أناشيد دينية وتربوية ، برامج تعليمية بسيطة مثل تعليم الحروف والأرقام والسلوكيات الإيجابية ، رسوم متحركة ذات طابع توجيهى .تخاطب القناة الأطفال من سن ٣ إلى ١٠ سنوات ، مع التركيز على غرس القيم الإسلامية والاجتماعية مثل الصدق ، الأمانة ، بر الوالدين والنظافة والتعاون.

قناة وناسة للأطفال: [٣٤]

قناة وناسة انطلقت بداية من عام ٢٠٠٩ ، وتبث من دولة الإمارات (دبى) وهى مخصصة للأطفال الصغار حتى سن ١٠ سنوات، هى قناة تليفزيونية عربية مخصصة للأطفال تعرض برامج ومسلسلات ورسوم متحركة ، تتميز قناة وناسه إنها تعرض برامج ترفيهيه وتعليمية تهدف إلى تنمية مهارات الطفل وتعليمه الأشياء الجديدة والمفيدة ، وتتضمن البرامج الخاصة بالأطفال فى القناة مثل برامج الرسوم المتحركة الشهيرة ، برامج المسابقات والألعاب التفاعلية والتى تحفز الأطفال على المشاركة والتفاعل ، تعد شخصية " لولو الشطورة" من أبرز الشخصيات على القناة ، وتستخدم فى تعليم الحروف الأرقام ، والعادات السليمة بطريقة جذابة.

ثانياً : القنوات الأجنبية :

- **قناة Carton Network :**[٣٥]

قناة كرتونية ترفيهية موجه للأطفال ، أطلقت فى أكتوبر عام ٢٠١٠ ، وتبث مجاناً فى الشرق الأوسط وشمال إفريقيا عبر الأقمار الصناعية (نايل سات وعرب سات) . تتبع القناة شبكة Warner

Bros Discovery ، وتقدم برامج رسوم متحركة عالمية مدبلجة للعربية ، مثل وقت المغامرة ، بن10 ، غامبول ، فتيات القوة وغيرها.

- **قناة (Baby TV):**[٣٦]

قناة تعليمية مخصصة للأطفال الرضع حتى سن٤ سنوات ، أطلقت عام ٢٠٠٣، وتبث على مدار الساعة بعدة لغات منها العربية . تتبع مجموعة (Fox Network) المملوكة حالياً ل (Disney) . تركز القناة على تقديم محتوى بسيط وبألوان زاهية ومشرقة ، يساعد على تحفيز النمو العقلى والمعرفى لدى الأطفال الصغار، عبر الأغانى التفاعلية ، الحركات البصرية البطئية ، الشخصيات اللطيفة .

حادى عشر :أدوات جمع البيانات وفئات التحليل للدراسة

سوف تستخدم الباحثة الأدوات التالية لتحقيق أهداف الدراسة :

١- اعتمدت الدراسة على استمارة تحليل مضمون (Content Analysis Form) :

تم تصميم استمارة تحليل مضمون لتحليل المحتوى المعروض فى قنوات الأطفال الفضائية المختارة ؛ وذلك بهدف رصد وتحديد عناصر الإبهار ومعرفة مدى تكرارها وتوظيفها فى المحتوى مثل :

- الألوان ، الإضاءة ، الحركة المؤثرات البصرية ، تصميم الشخصيات الخلفيات الدمج بين الصورة ، الصوت الرموز.

٢- مقارنة نوعية (Qualitative Comparison) : بين القنوات العربية (كراميش ، وناسة) والقنوات الأجنبية (Cartoon Network, Baby TV) من حيث : كثافة الإبهار البصرى ، الربط بين الجاذبية والمضمون التربوى ، تنوع الشخصيات والأساليب البصرية .

- تم تطوير وتعديل الاستمارة بالاعتماد على الدراسات السابقة والإطار النظرى ، ثم عرضها على مجموعة من المحكمين المتخصصين[٣٧] فى الإعلام والطفولة للتحقق من صدقها الظاهرى ومناسبتها لأهداف الدراسة .

ثانى عشر: حدود الدراسة

١- **الحدود الموضوعية** :تقتصر الدراسة على تحليل عناصر الإبهار البصرى فى المحتوى المرئى ، ولا تشمل الجوانب الصوتية أو السلوكية بشكل تفصيلى . كما تركز على البرامج الموجه للأطفال فقط ، دون غيرها من الفئات العمرية.

٢- **الحدود المكانية** :تطبق الدراسة على عينة من قنوات الأطفال الفضائية والعربية والعالمية ، التى تبث فى المنطقة العربية : مثل (قناة كراميش ، وناسة للأطفال) ، القنوات الأجنبية مثل (Baby TV, Carton Network). وتم اختيار هذه القنوات بناءً على معايير الانتشار، الشعبية ، والتنوع فى استخدام العناصر البصرية.

٣- **الحدود الزمنية** : يغطى التحليل عينة من المحتوى المعروض على القنوات الفضائية العربية والأجنبية خلال الفترة من يناير ٢٠٢٥ حتى أبريل ٢٠٢٥؛ حيث تم اختيار هذه الفترة لكونها تمثل موسماً نشطاً لبث البرامج الجديدة (عطلة نصف العام) ، لتبث فى وقت فراغ الأطفال .

ثالث عشر : نتائج الدراسة وتحليلها

أولاً : تحليل عناصر الإبهار البصرى لقناة كراميش للأطفال :

الصورة الأولى : المشهد من نصائح "البنت الشطورة" تظهر الشخصية الرئيسة بداخل غرفتها ترتب السرير الخاص بها ، وبنافذة مفتوحة لتدخل الإضاءة الطبعية داخل الغرفة ، وتمسك بيدها فستان مرتب على عالقة الملابس وتذهب به إلى الخزانة الخاصة بالملابس وشكل الخزانة مفتوحة ومرتبة بشكل جميل ، الخلفيات بألوان زاهية والفرش باللون الأبيض الناصح على السرير ومن الأعلى اللون الأزرق الهادى ، الأرض نظيفة جداً .**الألوان والإضاءة** : زرقاء وبيضاء مع إضاءة تشبه ضوء النهار

.**الشخصيات** : أدوات ومحتويات الغرفة النظيفة.**الخلفية** : سجاد وأسطح بسيطة برسوم هادئة ولطيفة .**الحركة** : حركة ديناميكية فى حركة البنت الرقيقة تتحرك بهدوء داخل الغرفة.**المؤثرات** : لمعان يظهر على حواف الغرفة وعلى جدران الغرفة لتدل على النظافة.**الصوت** : صوت أنثوى وموسيقى أثناء غناء البنت أغنية " أرتب غرفتى" .**الرموز**: اللمعان فى الغرفة يدل على النظافة .

الصورة الثانية :المشهد عائلة أثناء أداء فريضة الصلاة والعائلة كلها بوجود الأب والأم والأطفال .**الشخصيات** : طفلين (بنت ، وولد) ، الأب فى الأمام لقيام الصلاة ، والأم من الخلف ، البنت تقلد الأم وترتدى فى الزى ، وكذلك الأبن يقلد الأب فى نفس الزى . **الإضاءة** : ناعمة وموزعة بشكل موحد على كامل المشهد .**الخلفية** : خلفية بيضاء عليها أسماء من أسماء الله الحسنى .**المؤثرات** : تظهر قلوب صغيرة بيضاء أثناء الأغنية توضح مدى حب وترابط العائلة.**الصوت التزامنى** : تزامن بين حركات الأب والأم والأطفال أثناء الصلاة وبين كلامات الأنشودة.**الرموز البصرية** : مسند المصحف الكريم ، ومكتبة كبيرة الحجم تحتوى على العديد من الكتب عليها علامة القرآن وعلامة الكتب الدينية لتدل على مدى حب العائلة لدينهم وتربية أولادهم على حب العقيدة الإسلامية .

الصورة الثالثة :المشهد من مشهد تعليمى عن النظافة الشخصية ، حمام ، حيث يظهر حنفية ومنشفة وصابون وفرشاة ومعجون ومرآة نظيفة لامعة .**الألوان والإضاءة** : خضراء وبيضاء .**الشخصيات** : بنت تقف على كرسى الحمام وتنظر فى المرآة وتبتسم .**الخلفية** : بلاط أرضية وأسطح لامعة من النظافة ، أداة معلقة على الحائط لوضع المنشفة عليها.**الحركة** : حركة استاتيكية "هدوء تام مع صوت الماء أثناء الإستخدام .**المؤثرات** : لمعان يظهر على جوانب الحنفية وبلاط الحمام

والمرآة.**الصوت** : صوت الماء وصوت البنت تغنى "أهتم بنظافتى كى أبدو نظيفاً مع أصحابى".**الرموز** : الفقاعات تعبر عن التفاعل ، واللمعان يدل علي الاهتمام بالنظافة ، والابتسامة تدل على سعادة البنت بنظافتها.

الصورة الرابعة :المشهد مجموعة من الرسوم المتحركة كل رسمة بلون من الألوان وكل لون يعبر عن كلمة معينة مرتبطة بشكل ولون الرسمة .**الألوان** : فى الصورة هى البطل الأساسى : الأحمر ، الأصفر ، الأخضر ، الأزرق ، الأبيض ، الأسود ، البرتقالى .**الخلفية** : مجموعة من الألوان مدمجة بشكل متناسق لتوضح الألوان جميعاً.**الإضاءة** : ناعمة وموزعة بالتساوى ، بدون تعتيم أو تأثير بصرى مربك على عيون الأطفال .**المؤثرات** : تظهر الرسومات ألوان وهى تتحرك وتلمع عند الإنتقال من لون إلى أخر، عند سماع الشكل اسمه يتحرك إلى أعلى ويلمع ويضاء بلون خلفيته**الرموز**: الألوان الزاهية تجذب انتباه الطفل خاصة إنها أغنية مخصصة للألوان ، وتضيف عنصر التشويق والانتباه دون تشويش بصرى زائد.

الصورة الخامسة : المشهد تجمع من الأطفال داخل بناء مدرسى ، تصفيق وابتسامات

الألوان والإضاءة : خلفية بلون الكريمى (البيج) مع ضوء شمس خافت وزى مدرسى يوحى بالإحتفال داخل المدرسة بالأنشودة الدينية .**الشخصيات** : أطفال بزى مدرسى موحد ، من نفس العمر ، جميع ملامحهم توحى بالفرح والسعادة .**الخلفية** : بناء عالى للمدرسة بسور لحماية وأمان الأطفال.**الحركة** :

صوت صفيق وموسيقى ترتفع عند ذكر أسم النبى عليه الصلاة والسلام **المؤثرات** : ظهور عبارة عليه الصلاة والسلام وصفيق ، نهاية المشهد.**الرموز** : الضوء الخامت المشع من الشمس (أمل ونشاط) ، الجماعة يدل (الحب ،التعاون والفخر).

ثانياً: نتائج تحليل عناصر الإبهار البصرى لقناة وناسة للأطفال

الصورة الأولى : المشهد من أغنية" أيش بيقولوا الحيوانات يالولو" ، مشهد غنى بالألوان البراقة والفرح الطفولى ، الحركات الدائرية مع الإيقاع الموسيقى .**الحركة ديناميكية** : الشخصيات تتحرك بحرية على الشاشة (لولو وأصدقائها) يتنقلوا بين الحيوات فى الحديقة، **الحركة ستاتيكية (ثابتة)** : بعض اللقطات تعرض الحيوانات فى وضعيات ثابتة لتمييز اصواتها؛ حيث تتحرك لولو بطريقة موجهة ومتزنة بين مشهد وآخر بشكل متزامن مع الكلمات ، والحيوانات تتحرك بطريقة واقعية (الأسد يهز رأسه – البطة ترفرف بجناحيها) ، هناك تكرار حركى (مثل القفز أو التمويه) يساعد ذلك على تثبيت الصورة الذهنية عند الطفل.**الألوان** : ألوان الأغنية زاهية ، مشبعة ، وموجهة بصرياً لتناسب الإدراك البصرى للأطفال الصغار ، كل حيوان يعرض بلونه الطبيعى لتدعيم الواقعية البصرية ، لولو ترتدى ملابس بألوان مبهجة وزاهية (أحمر ، وردى ، أصفر) تعزز جاذبيتها للطفل .**الخلفية** : الخلفيات ملونة بلون أزرق فاتح وأخضر لون الطبيعة ، مما يعطى راحة بصرية وانسجاماً للطفل ليركز على المحتوى المعروض على القناة أثناء الأغنية **الإضاءة** : تتغير قليلاً لتناسب تغير المكان (الحقل ، المزرعة ، الغابة ، الطريق) ، **المؤثرات البصرية** : تم استخدام مؤثرات بسيطة مثل (كلام مكتوب مع صوت الحيوانات مثل " مياو" ليظهر صوت القطة ، نقيق " صوت الضفادع " ، وهالات ضوء عند سماع كل صوت لتأكيد الاستجابة البصرية لدى الطفل ، كل المؤثرات حفيفة ومدروسة لتساعد وتعزز الإدراك السمعى والبصرى المشترك للأطفال .**الرموز**: كل حيوان يمثل رمزاً مألوفاً لدى الطفل (القط ن الكلب ، البطة ، الأسد ، القرد ..) ،

لولو تقدم كرمز للطفل الفضولى والمتعلم ، الحيوانات تقف فى وسط الشاشة لتأكد على أهميتها فى المشهد والرسالة.**الدلالة والمعنى** : تعليم الطفل أسماء الحيوانات بطريقة شيقة وممتعة بطريقة تكرارية ، مرئية ومسموعة، ربط الصوت بالصورة ينمى الإدراك البصرى والسمعى لدى الطفل ، الدلالة الاجتماعية توصيل قيم مثل حب الحيوانات ، الرفق بها ، والاندماج مع الطبيعة، والتعلم عبر اللعب مع أغنية متماثلة للمحتوى المقدم.

الصورة الثانية :المشهد : من أغنية " ألو يا شرطة " الحرامى فى داخل السجن وأمامه المسروقات. **الحركة** : ديناميكية الحرامى يتحرك بشكل سريع ومراوغ ينظر حوله بخوف ، يمسك الأشياء المسروقة ويتحرك بها ، تنقل الكاميرا حركته داخل المكان بشكل متكرر ؛ وذلك دليل على خوف الحرامى وتوحى بالخطر والقلق ، حركة استاتيكية : تظهر لحظة سكون حين يجلس أمام المسروقات ، مشهد يستخدم لإبراز المسروقات قبل تدخل الشرطة ؛ وذلك للتشويق قبل حدوث الفاجأة (دخول الشرطة). **اللون** : ألوان المشهد متباينة الحرامى يرتدى أسود ورمادى للدلالة على الشر أو الفعل السئ والمسروقات تكون بألوان زاهية (المجوهرات ، النقود) مما يظهر هدف السرقة ويجذب انتباه الطفل ، الخلفية داكنة نوعاً ما لإبراز الحدث والتركيز على الشخصية .**الإضاءة** : تركيز ضوئى Spotlight على الحرامى والمسروقات ، مع تظليل خفيف حول الأطراف لخلق جو من القلق والتوتر ، تستخدم الإضاءة للتوجيه البصرى Highliting مثلاً يضاء وجه الحرامى عند نظره بخوف ؛ ليدل على أن الحرامى فى لحظة توتر وقلق ، بينما الضوء يكشف فعلته كما تفعل الشرطة .

المؤثرات البصرية : مؤثرات بسيطة لكن فعالة ، مثل خطوط حركة حول الحرامى للدلالة على السرعة أو الارتباك، وميض ضوء أو تأثير اهتزاز عند اقتراب الشرطة ، مؤثرات صوتية غير مرئية لإبراز التوتر السمعى والبصرى . **الرموز** : الحرامى هو رمز تقليدى "للشر" ، يوضع فى هذا السياق لمقارنته بالشرطة رمز "النظام" ، المسروقات رمز للملكية الخاصة بالشخص ذاته، ملابس

الحرامى (مثل القناع والقبعة) هى رموز سيمائية مألوفة تساعد الطفل على تميز الشخصية فوراً.**الدلالة أو المعنى** : تعزيز قيمة النظام واحترام القانون ، توضيح الفرق بين السلوك الخاطئ (السرقة) والصحيح (رجال الشرطة يعيدون الحق) ، المشهد يستخدم لبناء إدراك بصرى بأن الخطأ يكتشف والشرطة تحمى المجتمع ، هنا توجد دلالة تربوية تغرس فى ذهن الطفل أن الحرامى شر ،

والشرطة حماية وعدل .

الصورة الثالثة :المشهد من أغنية " بطاطا" لتعليم أسماء الخضروات بطريقة مرحة وغنائية للأطفال.**الحركة ديناميكية:** ال لولو تتحرك باستمرار وتقدم البطاطا بحركات راقصة مع أصداقائها، الخضروات تظهر وهى تتحرك ، تدور ، تقفز أو تلوح كأنها كائنات حية ، الطفال ينظروا بعيوان واسعة على البطاطا لتوضح مدى حب الأطفال لها. **الحركةاستاتيكية** لحظات يتم فيها تثبيت الكاميرا على البطاطا أو الطبق ، لتأكيد التركيز البصرى على المحتوى الغذائى ؛ ليشجع الطفل على التفاعل وتشجيعه على التكرار الحركى كجزء من التعلم الممتع. **اللون** : ألوان زاهية ومبهجة ، مع استخدام ذكى ل : اللون الأصفر الذهبى الفاتح لتمثيل البطاطا بشكل جذاب ؛ ليثير شهية الطفل وتربط بين الطعام الصحى ، والمرح وتعزز الإدراك الحسى .**الخلفية** : تكون غالباً بلون أزرق أو أخضر فاتح لخلق جو مريح بصرياً لدى الطفل .**الإضاءة** : إضاءة موحدة وساطعة ، تخلق جواً دافئاً ومليئاً بالحيوية ، لا توجد ظلال حادة ، والإضاءة تركز دائماً على وجه لولو أو على طبق البطاطا المقدم ؛ الإضاءة بتعطى إحساساً بالراحة والأمان ، وتناسب البيئة الطفولية الآمنة.

المؤثرات البصرية : مؤثرات متحركة ممتعة : البطاطا تخرج منها قلوب أو دوائر ضوئية عند قول " سو بنحب بطاطا"؟ ، لمعان حول الأطباق مع خطوط حركية خفيفة لزيادة التركيز، المؤثرات تعزز الربط بين الصوت والصورى وتثبت المعلومات من خلال الانتباه المتكرر.**الرموز البصرية** : البطاطا هنا ليست مجرد طعام ، بل رمز للبساطة والحب والعادات الغذائية المحببة للأطفال ، لولو

تمثل الطفلة المرشدة أو الموجهة فى اختيار الطعام الصحى .**الدلالة الرمزية** : الأغنية تعيد تقديم البطاطا كخيار محبب وصحى ، وتربطة بالبهجة والسرور والمشاركة بين أغلبية الأطفال .**الدلالة التربوية والبصرية** : الغذاء الصحى مثل البطاطا يمكن أن يكون لذيذاً وممتعاً ومصدراً للفرح ، القيمة التربوية ربط المعرفة بالغذاء بأسلوب غنائى يرسخ المعلومة عن طريق التكرار والانفعال الحسى ، الجانب السيميولوجى الطعام لم يعرض كشئ جامد ، بل شئ جاهز للأكل كمصدر للحب والمشاركة العائلية ، وهذا يعزز التعلق به سلوكياً.

الصورة الرابعة : المشهد من أغنية " راح نعمل كيكة زكية" الهدف من الأغنية تعليم خطوات تحضير الكيكة بطريقة مرحة وتفاعلية ، مع تعزيز مهارات الترتيب ، التذوق ، العمل الجماعى .

الحركة : نوع الحركة ديناميكية : لولو وعائلتها يتحركون فى المطبخ ، يضيفون المكونات ، يخلطون ، يزينون الكيكة، تظهر حركات لولو وأخوها ميدو والأب والأم يساعدهم فى تحضير الكيكة ، حركة استاتيكية : لحظات سكون تظهر بعد اكتمالها ، وتستخدم تكبير المشهد وإبراز النتيجة ؛ لتحفيز الطفل على المشاركة ، وتشجع على النشاط العملى.

اللون : ألوان الطعام : بنى لون الكيكة ، أبيض لون الدقيق ، أصفر البيض ، أحمر ، الكرز والفراولة ، وردى وزخارف ملونة للتزين ، **الخلفية** :(المطبخ) غالباً باللون الأخضر الفاتح مع لمسات بيضاء فاتحة تضفى أجواء نظيفة وآمنة ، ملابس لولو والعائلة ترتدى ملابس المطبخ باللون الأبيض الزاهى مما يجعلها محور الانتباه البصرى، لتدل على النظافة والألوان (المكونات) تثير الشهية البصرية وتربط بين الغذاء وبين المتعة وتشجع على حب الطهى بشكل متكرر، **الإضاءة** : تظهر بعض الإضاءة ساطعة وطبيعية " تشبه ضوء المطبخ الحقيقى" ، تظهر بعض الإضاءة الموجهة على الكيكة أو على تعبيرات وجه لولو والعائلة عند الإنتهاء من تحضير الكيكة ، خالية من الظلال القوية ، مما

يحافظ على الصفاء والوضوح البصرى ؛ لتعزز الاحساس بالراحة والواقعية وتناسب الفئة العمرية الصغيرة عبر الإضاءة الدافئة المطمئنة.

المؤثرات البصرية : مؤثرات حركية ولونية : نجوم لامعة أو قلوب صغيرة تظهر عندما تزين الكيكة ، خطوط حركة حول أدوات الطبخ لإبراز الفعل (خلط – سكب – خبز) ، تأثير بريق على الكيكة عند ظهورها كاملة مزينة وجميلة ، ونظرات الفرح تظهر على وجه لولو وأخيها والأب والأم ؛ لتدل على السعادة بتجهيز الكيكة اللذيذة ، لتزيد من تشويق الأطفال والعائلات على مشاركة الأبناء فى العمل داخل المطبخ ، **الرموز** : تعزيز فكرة العمل الجماعى ، التنظيم ، ومهارة اتباع الخطوات ، ووجود الأب والم مع الأطفال أثناء دخولهم المطبخ لحمايتهم وإرشادهم بالخطوات ، **الدلالة البصرية والتربوية** : تعلم الطفل خطوات بسيطة للطبخ بطريقة آمنة وممتعة، غرس مفاهيم التنظيم ، النظافة ، الترتيب ، الإنجاز.

الصورة الخامسة : **المشهد** من أغنية " الروضة" لولو تلعب لعبة الأرقام ومن خلفها ألعاب كثيرة بألوان زاهية وجميلة .

الحركة : **ديناميكية** لولو تتحرك بخفة وسعادة ، تتفاعل مع الأرقام أو القفز فوقها ، الأرقام تظهر وتختفى بحركات بهلوانية (دوران ، قفز ، اهتزاز) ، ألعاب الملاهى بالخلف (كالمرجيحة

والميزان ، والبطة ، والزحليقة) تدور ببطء فى تزامن جميل مع موسيقى الاغنية ؛ لتحفز الطفل على التعلم الحركى ورغبة التقليد ، **استاتيكية** : لحظة وقوف لولو أمام رقم معين أورسم على اللوحة وتقف أثناء اختيار اللون المناسب مع حركة يدها للإشارة إليه ، مشهد سكونى يستخدم لتركيز والإنتباه البصرى وترسيخ المعلومة ،**اللون** : كل رقم بلون مختلف ومشرق (أصفر ، أخضر ، أحمر) مما يساعد على التمييز البصرى بينها ،والأرقام ملونة بألوان مشرقة وزاهية لتزيد من جاذبيتها ، **الخلفية** : (

ألعاب الملاهى) زاهية جداً مع ألوان مبهجة ومضئية ، تستخدم ألوان الصيف والمرح (الأخضر الفاتح ، الأزرق ، الوردى ، البرتقالى ، البنفسجى) ، ملابس لولو فستان ملوم بدرجات وردية؛ لخلق تناغم بصرى بينها وبين محيطها، الألوان لا تزين المشهد فقط ، بل تخدم وظيفة تربوية وهى الفصل بين الأرقام بصرياً وربط البيئة بالمرح والتعلم .

الإضاءة : إضاءة ناعمة وموزعة بالتساوى ، تشبه ضوء النهار الطبيعى ، يستخدم تأثير الوهج أحياناً عند ظهرو رقم جديد لإبراز لحظة التعلم ؛ لتدل الإضاءة تضيف جواً من الراحة والبهجة ، وتسهل على الطفل ملاحظة التفاصيل ،**المؤثرات البصرية** : مؤثرات حركة الأرقام تظهر الأرقام مع حركة قفز أو دوران مصحوبة بخطوط سريعة أو وميض ، لتأكيد الرسالة السمعية والبصرية .

الخلفية : جاءت الخلفية المتحركة فى دوران الملاهى بلطف وببطء ن كأن المشهد ينبض بالحياة ؛ لتعزز مؤثرات الفهم والتفاعل ، وتزيد من جذب الانتباه للاطفال فى سن ما قبل المدرسة ،**الرموز** : الأرقام رموز معرفية تمثل مفاهيم رياضية أولية ، لولو: ترمز إلى الطفلة المرشدة المتعلمة ، ألعاب الملاهى : رمز للبئية الآمنة والمرحلة التى تحفز الطفل على التعلم باللعب ،**الدلالة التربوية والبصرية** : التعلم من خلال اللعب وهو أسلوب فعال مع الأطفال ، ويمكن للأرقام أن تكون ممتعة إن قدمت بطريقة إبداعية ، الهدف المعرفى : تعليم العد – التعرف البصرى على شكل الرقم – الربط بين اللفظ والشكل ، اللعب مع الأرقام يقدمها كأصدقاء وليس كرموز جامدة ، وهذا يخفف من الرهبة ويزيد من الألفة بين التعليم والطفل، ليدل على توظيف الإبهار البصرى المدروس فى التعليم المبكر .

ثالثاً: تحليل عناصر الإبهار البصرى فى قناة (Cartoon Network) :

الصورة الأولى : المشهد من عالم غامبول المدهش " The Amazing World of Gumball " على قناة كرتون نيتورك ، صورة من مشاهد غامبول .

الحركة : نوع الحركة فى الصورة ديناميكية : الخطوط المحيطة بالحركة تعزز الإحساس بالانفعالية ، استاتيكية تركز على ملامح الوجه والتفاصيل الخاصة بجامبول ، لحركة تعزز الواقع الكوميدى والمغامرة ، وتربط الطفل بالشخصية من خلال الطاقة والحيوية .

اللون : جامبول باللون الأزرق الفاتح مميز ، ويعكس الهدوء والبراءة ، لكنه يظهر فى مواقف ساخرة .
الخلفية : خضراء لتخلق بيئة مرحة غير واقعية ؛ لتجذب انتباه الطفل وتزيد من متعة المشاهدة تميز بصرى واضح بين الشخصية والخلفية يسهل الإدراك .

الإضاءة : فى الصورة غالباً طبيعية بأسلوب كرتونى ، دون ظلال حادة ، الإضاءة خلف الشخصية لإبرازها ، خاصة فى لحظات كوميدية درامية .ثرات ضوئية خفيفة حول الشخصية (إذا كان فى حاله حركة أو دهشة) ، خلفيات مشوشة أو رمزية تبرز الانفعال ، لتدل على المعنى الكوميدى وتثير الحواس .**الرموز** : جامبول رمز لطفل زكى ، ساخر ، متفاعل مع العالم حوله ، البيئة التى يظهر فيها (المدرسة ، الحديقة ، الشارع) تحمل رموزاً للواقع المعاصر.

العيون الكبيرة وتعبيرات الوجه الكاريكتيرية ترمز إلى الإنفعال والمبالغة المرحة ، الشخصيات رموز مشفرة لسلوكيات الطفل ،والواقع فى صورة كرتونية هزلية .

الدلالة البصرية والتربوية : الصورة تركز على المغامرة والتجريب ، العلاقات الاجتماعية بين الأصدقاء والأسرة ، تستخدم الكوميديا البصرية لإيصال رسائل غير مباشرة : مثل الصدق ، الأمانة ، حل المشكلات.

الصورة الثانية :المشهد من لقطة : "Ben 10 " إلى أحد الكائنات الفضائية باستخدام ساعة الأومنتركس " .**الحركة** : فى لحظة التحول ، تتحرك الكاميرا بشكل سريع ، وتستخدم تأثيرات مثل الاهتزاز والدوران ، جسد بن تن يتغير ويتحول تدريجياً ، مع حركة شعاعية متدفقة من الساعة .

دلالة الحركة : تثير الانتباه وتخلق حالة من التشويق والانبهار ، وتبرز القوة والتحول كقيمتين مثيرتين للطفل .**اللون** : الساعة أومنتركس :تضئ إلى طاقة غير واقعية (مثل أشعة ، دوائر ، ترددات بصرية) لتعزل الشخصية بصرياً ، جسم " بن" يتغير لونه حسب الكائن الجديد (أحمر أزرق ، نارى ، معدنى) ، دلالة الألوان توظف اللون لتحديد شخصية كل كائن خارق يربط الطفل بصرياً بين اللون والقدرة . **الإضاءة** : إضاءة قوية جداً حول اليد أو الجسم ، وميض فورى عند الضغط على الساعة ، خلفية مضئية مشعة تتبع لحظة التحول ؛ لتدل على عنصر المفاجأة وتشير إلى الانتقال من الطفل العادى إلى الطفل الخارق".**المؤثرات البصرية** :

استخدام الدوائر الرقمية ، الأشعة ، الشرارات ، الصدى البصرى ، المؤثرات الصوتية أيضاً تتزامن مع المؤثرات البصرية لإكمال تجربة الإبهار ؛ لتدل على تطور التكنولوجيل بأسلوب قريب من ألعاب الفيديو والخيال العلمى .

الرموز: الساعة (رمز التحكم ، تحمل المسؤولية ، النضج) ، تربط الطفل بالتحول والقوة ، الكائنات الفضائية : كل كائن يرمز إلى قدرة خاصة (السرعة – القوة – الذكاء – النار) ؛ لتعزز فكرة أن الطفل يمكن أن يكون قوياً ومميزاً ، وهى قيمة تربوية معاصرة (تمكين الطفل).

الدلالة البصرية والتربوية :الطفل يمكن أن يكون بطلاً، بشرط أن يستخدم قدراته للخير ، تعلم القيم من خلال التجربة والخطأ وتحمل المسؤولية

الصورة الثالثة : المشهد الصورة مأخوذة من مشاعد "عالم أوجى" حيث تظهر البيئة الغريبة المميزة للمسلسل ، مثل مطبخ ضخم وألوانه زاهية ، شخصيات بحركات غير واقعية أوجى فى وضعية اندهاش .**الألوان** : ألوان فائقة التشبع ، الخلفية والجدران تظهر بألوان جذابة وحادة ، غياب التدرجات الواقعية ؛ لأنها تستخدم لأغراض درامية وجمالية ، لا واقعية.**الإضاءة** : ثابتة لكنها ساطعة ، تعطى طابعاً نظيفاً ومرئياً بوضوح للأطفال، تستخدم بشكل درامى أحياناً فى مواقف الانفجار أو المفاجأة .**الحركة** : الشخصية دائماً فى وضعية ديناميكية : القفز ، الركض ، الالتفات بسرعة .الملامح المبالغ فيها، مثل اتساع العيون ، الفك المفتوح للدهشة ، أو تشوه الوجه بسبب اصطدام، الحركة متسارعة ومتصلة ، ما يحفز الانتباه البصرى لدى الطفل .**الخلفية** : وتفاصيل المشهد (البيئة داخل عالم أوجى تشبه الواقع مثل المنزل لكنها مشوهة بطريقة كرتونية، الأثاث كبير ، صغير بشكل غير منطقى ، التفاصيل غنية لكن غير معقدة بسيطة ليفهمها الطفل ، لكنها مليئة بالحركات.

المؤثرات البصرية : مؤثرات بصرية موظفة بشكل كوميدى مثل النجوم التى تدور حول الرأس.

المشهد : الصورة مأخوذة من " وقت المغامرة" ، مشهد يظهر فى " فين" الولد المغامر والكلب السحرى " جيك" ، فى موقف مغامر والدخول إلى بئية غريبة مهجورة.

الألوان : ألوان مشبعة وزاهية جداً ، وتستخدم بطريقة رمزية لتحديد الأماكن مثل اللون الأزرق وقت الليل ، والألوان الوردية الفاقعة فى مملكة الحلوى ، التنويع فى الألوان حسب الحالة النفسية أو الحدث : اللون الأحمر عند الخطر ، الأخضر فى لحظات الهدوء ، والأزرق الفاتح فى السماء لإعطاء شعور بالحلم ، استخدام تدرجات لونية بسيطة بدون ظلال معقدة ، مما يسهل على الطفل متابعة الصورة.

الإضاءة : تستخدم كأداة سردية : الضوء الذهبى عند لحظات الاكتشاف ، الإضاءة الباردة فى مشاهد الغموض أو الحزن ، وجود هالات ضوئية خيالية حول الشخصيات عند استخدام السحر أو عند التحول .**الحركة** : ديناميكية وغير تقليدية ، حيث تتغير أشكال الشخصيات بشكل مرن ومفاجئ (خاصة جيك الذى يغير شكله باستمرار) ، السرعة متقطعة وموجهة : الحركة تتصاعد بسرعة فى اللحظات الحاسمة ، ثم تهدأ فجأة لإبراز التوتر أو الترقب، الأسلوب الانسيابى فى الحركة يخدم حس التشويق والفكاهة مع الاعتماد على الحركات الغريبة والمبالغ فيها، **المؤثرات البصرية** : مؤثرات خيالية وغريبة الصوت ، مثل أصوات الأجسام الطائرة ، الأبواب السحرية والتحولات ، تستخدم لإثارة خيال الطفل ، أصوات تفاعلية مرحة تضاف إلى الحركات الجسدية ، مثل التمدد أو القفز، ما يعزز التأثير الكوميدى، موسيقى الخلفية متغيرة باستمرار حسب الموقف (موسيقى إلكترونية فى المعارك أنغام ناعمة فى المشاهد العاطفية) ، الصمت أحياناً يستخدم كأداة درامية ، لتوجيه تركيز الطفل إلى حركة أو مشهد معين.

الصورة الخامسة :المشهد الصورة مأخوذة من مسلسل فتيات القوة The Powerpuff Girls تظهر الصورة ثلاث فتيات (فتيات القوة) أثناء طيرانهن من الأشرار فى خلفية ملئية بالحركة ، تعبيرات الوجه تعكس الشجاعة والحماس والغضب ، فيما تظهر تأثيرات بصرية مثل خطوط السرعة أو الانفجارات، **الألوان** : ألوان مشبعة وواضحة ، تستخدم لتميز الشخصيات ، بلوسوم : وردى ، بابلز : أزرق سماوى ، باتركب : أخضر ليمونى .

خلفية المشهد : تميل إلى ألوان محايدة أو داكنة لزيادة التباين ولفت الانتباه للفتيات، ألوان التأثيرات البصرية مثل الانفجارات أو أشعة الطاقة تكون زاهية (أصفر ، أحمر ، بنفسجى) ما يضيف عنصراً حركياً بصرياً جذاباً.**الإضاءة** : إضاءة درامية موجهة : تركز على وجوه

الشخصيات فى لحظات التوتر أو المواجهة ، وميض مفاجئ فى لحظات الانفجار أو إطلاق قوى خارق ، تباين قوى بين الإضاءة والخلفية لتعزيز الإبهار وتوجيه الانتباه.

الحركة : حركة عالية السرعة جداً تظهر من خلال خطوط الحركة خلف الشخصيات عند الطيران ، تكرار اللقطات السريعة عند القتال لإعطاء إحساس بالقوة والسرعة ، الحركة انسابية وبسيطة فى المشاهد وتتحول إلى مبالغة كرتونية وقت القتال والمطاردة ، الشخصيات تغير تعبيراتها بشكل لحظى ومضخم (عيون تتسع – وجوه تنفجر غضباً) ؛ مما يزيد من التأثير الحركى البصرى.

المؤثرات الصوتية : أصوات اصطدام ، انفجارات ، ووميض سريع تصاحب الحركة ، وتعمل على تأكيد الحدث بصرياً وسمعياً فى نفس اللحظة ، صوت الطيران له طابع خاص لكل فتاة يميزها ويسهم فى التعرف عليها حتى بدون رؤيتها ، موسيقى حماسية إلكترونية ترافق مشاهد الحركة والقتال ، تساعد فى رفع وتيرة التوتر البصرى والانفعالى ، مؤثرات صوتية فكاهية أحياناً تستعمل المواقف الكوميدية ، مما يخلق توازناً بين الحركة والعاطفة.

رابعاً: نتائج تحليل عناصر الإبهار البصرى فى قناة (Baby TV):

الصورة الأولى :المشهد من أغنية الأرقام(LearnNumbers) ، حيث تظهر كائنات كرتونية ملونة (وعلى كل واحد منهم يحمل شمسية وعليها الرقم) مثل (١، ٢، ٣) هذه المشاهد تستخدم لتعليم الأرقام من خلال الغناء ، التكرار ، الحركة البصرية .

الألوان : الكائنات عادة ما تكون بثلاثة ألوان مثل (البرتقالى ، الأصفر ، وردى) ، الألوان زاهية لتجذب انتباه الطفل ، الخلفية غالباً ما تكون بلون فاتح مثل سماء زرقاء ، خلفية بيضاء) ؛ لتبرز الكائنات والأرقام ، استخدام التباين العالى يجعل كل كائن مميزاً وسهل التميز ، خاصة مع وجود

رقم واضح فوقه.**الإضاءة** : الأضاءة ناعمة وموزعة بالتساوى ، لا توجد ظلال مزعجة ، مما يجعل الصورة مريحة للنظر ، تركز على وسط الشاشة حيث يظهر الكائنات والأرقام ؛ لتبرز الأرقام وتجعلها واضحة مع تقليل التشويش البصرى.الأرقام مكتوبة بخط كبير وواضح ، الرقام تقرأ أثناء الغناء بصوت واضح ومكرر (One Two,Three) ؛ لتدعم تعلم العد من خلال الدمج بين السمع والبصر .**الحركة:** الكائنات تتحرك بتناسق مع الموسيقى (تهتز ، تقفز ، تدور) ، كل كائن يظهر على حدة ثم يظهر الثلاثة معاً ، مما يدعم التركيز الفردى والجماعى، تجعل العد ممتعاً وتحفز الطفل على التقليد الحركى .**المؤثرات الصوتية** : صوت الكائنات تغنى الأرقام ، مؤثر صوتى عند كل رقم ، خلفية موسيقية مرحة وإيقاعها بطئ نسبياً لتتناسب مع عمر الطفل .

دمج الشخصيات مع الأرقام : تتفاعل الكائنات مع الأرقام وتحمله وتحركه ، هذا يحول التعلم إلى قصة مرئية صغيرة حيث كل رقم يصبح "حدثاً" ، تعزز المشاركة العاطفية والانتباه وتجعل الأرقام جزءًا من سياق حركى وقصصى.

الصورة الثانية :المشهد من أغنية (Old MacDonald Had afarm) مزرعة خضراء فى خلفية مفتوحة تتوسطها حافلة فى المزرعة والحيوانات تظهر من حولها واحدة تلو الأخرى مع أصواتها.**الألوان** : زاهية ومشبعة : الخلفية الخضراء (عشب) ، السماء زرقاء صافية ، الشمس صفراء لامعة ، كل حيوان بلون واضح ومميز (البقرة بالأبيض والأسود) ، الخروف أبيض البطة صفراء ، لا توجد تفاصيل مزدحمة أو مظلمة ؛ مما يسهل على الطفل التركيز على العناصر الرئيسية ، الألوان الزاهية تزيد من جاذبية المشهد وتسهل التمييز بين الحيوانات ، وهو مهم فى التعليم البصرى .**الإضاءة** : الإضاءة مشمسة ناعمة ، تحاكى أجواء الطبيعة ، يتم تسليط الضوء بشكل خفيف على الحيوان عند ظهوره ليجذب الانتباه ، لا توجد مناطق ظل معقدة ، مما

يعطى للمشهد طابعاً مبهجاً وآمناً بصرياً، إضاءة توجيهيه خفيفة تركز على الحيوان المراد تعلمه ، مما يدعم التعلم بالتركيز البصرى.

الحركة : الحيوانات تتحرك بطريقة مرحة ، تمشى أو تلوح بذيلها عند إصدار صوتها ، يتم استخدام الحركة الإيقاعية بالتزامن مع الموسيقى مثل البطة ترفرف كلما قيل quack quack here، لتنشط حاسة التتبع البصرى ، وزيادة التفاعل الحركى عند الأطفال (يرغب الطفل فى تقليد الحيوان أو الغناء).**المؤثرات الصوتية** : كل حيوان يصدر صوته الحقيقى ممزوجاً مع الداء الغنائى ، نغمة الأغنية مرحة ، ثابتة الإيقاع ؛ مما يسهل حفظها ، الصوت يعزز الفهم ويربط الصورة بالحركة والصوت معاً ، وهى تقنية فعالة فى التعليم المبكر.**التكرار والتناغم البصرى** : كل مقطع يتبع نفس النمط البصرى (المزارع + حيوان جديد + حركة + صوت) ، هذا التكرار يوضح للطفل النمط ، مما يسهل التعلم ، التكرار البصرى المدعوم بالحركة والصوت يسرع فى ترسيخ المفاهيم.

الصورة الثالثة :**المشهد** من أغنية الحشرات الكبيرة Big Bugs Bugs هى واحدة من الأغانى التعليمية المسلية التى تقد للطفل الصغير لتعرفه على أنواع الحشرات بطريقة لطيفة وغيرمخيفة ، باستخدام رسوم متحركة مرحة ، ألوان زاهية ، وحركات مدروسة .

الألوان : الحشرات ترسم بألوان زاهية جداً ، الخنفساء بالأحمر والأسود ، النحلة بالأصفر والأسود ، الفراشة بألوان قوس قزح ، الخلفية خضراء زاهية ، السماء زرقاء والزهور ملونة .

الأثر البصرى : تخلق الألوان بيئة ممتعة وآمنة بصرياً ، وتجذب انتباه الطفل لتميز كل حشرة على حدة .**الإضاءة** : ساطعة وناعمة (تحاكى ضوء النهار فى الحديقة) ، تظهر الحشرة مع هالة ضوئية ناعمة عند ظهورها على الشاشة ؛ لتركز الانتباه نحو الحشرة أثناء الغناء ؛ مما يفعل

تركيز الطفل البصرى على الكائن.**الحركة** : كل حشرة تتحرك بأسلوبها الخاص ، النحلة ترفرف وتصدر صوت " زززز" ، الخنفساء تزحف ببطء، الفراشة تطير فى دوائر رشيقة ، الحركة تتزامن مع الكلمات ؛ الهدف منها تعلم الطفل الفرق بين أنواع الحركة وتدعوه لتقليدها جسدياً ، مما يعزز الفهم الحركى.**المؤثرات الصوتية** : أصوات الحشرات تقلد بشكل لطيف وغير مخيف (مث صوت طنين النحلة ، أو نقر أقدام النملة)، الأغنية تؤدى بصوت ناعم بنغمة مرحة ، مؤثرات خاصة تستخدم عند ظهور Whoosh, POP؛ تدعم لذاكرة السمعية ، وتعزز الترابط بين الصوت والشكل .التكرار والتناغم فى الأغنية وتكرار الكلمات يسهم فى حفظ الكلمة والنغمة ، اللجن سهل وبسيط مما يسمح للطفل بترديده وتقليده التكرار المصاحب للإيقاع يساعد الطفل على الربط بين الصورة والكلمة والحركة.

الصورة الرابعة :المشهد من أغنية الحروف ABC الحروف تظهر واحدة تلو الآخر مع صوت إيقاعى يغنى الحروف ABC ، لتعليم الحروف الأبجدية الإنجليزية من A إلى Z ، لتعزيز التميز البصرى للحروف ، وربطها بالصوت الصحيح ، تحفيز الطفل على الإنصات والتكرار .**الألوان** : كل حرف يظهر بلون مميز (أحمر ، أخضر ، أزرق ....) ، الخلفية تكون بسيطة ، لتبرز الحروف وتقلل التشتت ، الحروف مزخرفة برسوم صغيرة مثلاً A عليها تفاحة، يجعل كل حرف عنصر بصرى مستقل يمكن تميزه ، يساعد فى ربط الشكل اللونى بالحرف الصوتى .**الإضاءة** : تستخدم إضاءة ناعمة وساطعة فى الخلفية ، مع تركيز ضوء ناعم على الحرف عند ظهوره ، بعض الحروف تلمع أو تصدر وميضاً خفيفاً عند نطقها ؛ ليزيد من وضوح الحرف ويساعد على تركيز العين عليه .**الحركة** : الحروف لا تظهر ثابتة بل تنط ، تدور ، تطير أو تقفز عند ظهورها ، أحياناً تتحرك بشكل متزامن مع غناء الصوت ABCD ....ن فى نهاية الأغنية تظهر الحروف كلها فى صفوف مع حركة راقصة خفيفة.المؤثرات الصوتية : صوت الغناء يكون عادة ناعماً ،

يستخدم مؤثر صوتى خفيف مع كل حرف عند ظهوره ، الإيقاع متدرج فى السرعة : بطئ فى البداية ثم أسرع قليلاً مع التكرار، يساعد الطفل على ربط شكل الحرف بصوته ، يجعل التعلم ممتعاً من خلال النغمة والإيقاع.

الصورة الخامسة :المشهد من أغنية The Wheels On The Bus هى أغنية كلاسكية باللغة الأجنبية تستخدم لتعلم الطفل من خلال التكرار ، الحركة ، الموسيقى ، وتقدم بأسلوب بصرى مبهر .**الألوان** : الحافلة مرسومة باللون الأصفر الزاهى ، وهو لون يجذب الأطفال ويرتبط بالحافلات المدرسية ن الخلفية غالباً زرقاء (سماء) وخضراء (أشجار أو مدينة) الشخصيات داخل الحافلة متنوعة الألوان .**الإضاءة** : تستخدم إضاءة ساطعة تحاكى النهار وكل عنصر يظهر مع "توهج" خفيف (العجلات تدور مع لمعة ، العجلات تدور فى نمط دائرى واضح عند تردد go round and round ، الأبواب تفتح وتغلق مع كلمات open and shut. **المؤثرات الصوتية** : كل مقطع مطابق للفعل ، صوت دوران العجلات ن صوت بوق الحافلة beep beep ، صوت فتح الأبواب ، كل الأصوات تعزز الربط بين السمع والبصر وتنمى إدراك الأصوات الحركية. **التكرار والتناغم** : تعتمد الأغنية على التكرار كل مقطع يعيد نفس اللحن مع كلمات جديدة ، تستخدم نفس الترتيب (العجلات ، البوق ، الابواب ، .....). التكرار والتناغم يساعد الطفل على حفظ المفردات وربطها بالحركات والصور.

مناقشة النتائج العامة للدراسة :

- وفقاً لنتائج الدراسة يمكن القول أن القنوات الفضائية الأجنبية تفوقت من حيث تنوع واحترافية الإبهار البصرى ؛ حيث أظهرت القنوات الأجنبية عينة الدراسة (Cartoon Network, Baby TV) قدرة عالية على دمج الحركة ، الألوان ، الإضاءة والمؤثرات الصوتية والبصرية بشكل متناغم وجذاب ، ما يزيد من شدة انتباه الطفل .
- توظف تقنيات ثلاثية الأبعاد ومؤثرات ديناميكية تضفى طابعاً سينمائياً للمحتوى ، وهو ما يلاحظ فى برامج مثل Adventure Time . Gumbull.
- القنوات العربية مثل وناسة ، كراميش تركز على الإبهار البصرى التربوى البسيط ، تميل إلى استخدام الألوان الزاهية ، الرسوم البسيطة ، المؤثرات المحدودة ، بما يتناسب مع قيم تربوية وثقافية ، لا تعتمد على تقنيات بصرية عالية ، بل تكتفى بالحد الأدنى لتوصيل الرسالة.
- الرسوم المتحركة فى القنوات الأجنبية تستخدم كأداة مركبة (تعليم + ترفيه+ خيال) بينما فى العربية تستخدم غالباً فى التوجيه الأخلاقى أو السلوك البسيط كما اتفقت هذه النتيجة مع دراسة(محمد السيد ٢٠١٨)[٣٨] أشارت إلى أن الرسوم المتحركة وسيلة فعالة فى تشكيل وعى الطفل بقضايا السلوك من خلال دور الإبهار البصرى فى تعزيز الانتباه للرسائل .
- عنصر التكامل بين الصوت والصورة والحركة يساعد فى تعزيز الفهم والانطباع طويل المدى.
- الرموز البصرية تلعب دوراً رئيسياً فى إدراك المفاهيم ، عند ربط اللون أو الشكل بمعنى (الشمس = النشاط ، الشجرة = النمو) يصبح الطفل أكثر قدرة على تفسير العالم المحيط به بصرياً كما جاء فى دراسة (إيمان عبد الرحيم ٢٠٢٠)[٣٩] ؛ حيث أكدت أن الرموز واللون يسهمان فى بناء الفهم البصرى والمعرفى.
- الحركة والموسيقى المتزامنة تحفز الطفل على المشاركة والتكرار، مما يدعم التعلم النشط.
- كشفت الدراسة أن الإدراك السمعى البصرى المشترك أهم من الإدراك الصوتى أو البصرى وحده ، وهو ما يظهر بوضوح فى برامج القنوات الأجنبية المدروسة واتفقت معها دراسة (Huston & Wright 2009)[٤٠] .

- اكدت الدراسة أن القنوات الأجنبية تبالغ أحياناً فى الإبهار البصرى باستخدام المؤثرات السريعة والمكثفة ؛ قد تؤدى إلى تشتت الطفل.

توصيات الدراسة :

- من الضرورى أن تطور القنوات العربية أساليبها الفنية من خلال دمج تقنيات التصميم الحديثة (التحريك الرقمى ، الرسوم ثلاثية الأبعاد ، الواقع المعزز) ، دون الإخلال بالقيم التربوية ولتحسين جاذبية المحتوى ورفع مستوى التفاعل .
- المحتوى المقدم من خلال الرسوم المتحركة هو أداة توصيل لغوية وثقافية ، يجب فى تصميمها مراعاة الخصائص النفسية للطفل العربى .
- من الضرورى تحقيق التوازن بين الجذب البصرى والرسالة التربوية ، بحيث لا يستخدم الإبهار لأغراض التسلية فقط بل كوسيلة توعوية وتعليمية.
- على المصممين والمبرمجين ومعدى المحتوى الاعتماد على دراسات نفسية فى تصميم المشاهد الكرتونية ، لضمان توافق عناصر الإبهار مع مراحل النمو العقلى والبصرى للطفل.
- على أولياء الأمور والمربين متابعة المحتوى المقدم للطفل بشكل منتظم ، والتأكد من أن الإبهار البصرى يخدم المحتوى التعليمى والتربوى ولا يشتت الانتباه ، مرافقة الطفل أثناء المشاهدة وشرح الرموز أو المفاهيم التى قد لا يفهمها بمفرده ، مما يعزز الوعى الإدراكى لديه.
- ضرورة الاهتمام بتقديم المحتوى المقدم للأطفال يقوم على الإدراك السمعى الصوتى المشترك معاً لأنه أفضل من أن يقدم كلاً على حده.

---

[١] محمد عبد الباسط (٢٠١٨) . **سيكولوجية الألوان وتأثيرها على الأطفال** . القاهرة : دار الفكر العربى .

[٢] مني حسن (٢٠١٩) . **تصميم الشخصيات الكرتونية وتأثيرها فى تشكيل الوعى الطفولى** . مجلة الطفولة والتنيمة ، المجلد (٢) ، العدد ١٦ ، ص ٥٥- ٧٣.

[٣] سامى الشيخ (٢٠٢١) . الإبهار البصرى فى الإعلام الرقمى الموجه للطفل . **مجلة الإعلام والإتصال** ، العدد ٣٤، ص ١٠٢- ١١٧.

[٤] آمنة السيد (٢٠٢٠) . **فن الرسوم المتحركة وتعليم الأطفال** . الإسكندرية ، مكتبة الإشعاع .

[٥] فاطمة يوسف (٢٠١٧). التكامل بين الصورة والصوت فى البرامج التعليمية للأطفال . **مجلة التربية الإعلامية** ، العدد ١٢ ، ص ٨٨-٩٧.

[٦] سامى الشيخ (٢٠٢١) . الإبهار البصرى فى الإعلام الرقمى الموجه للطفل . مرجع سابق .

[٧] محمد حسين محمد عيسى (٢٠٢١) " دور التصوير التجسيمى (الهولوجرام) فى غبهار المشاهد الصورة المتحركة ، **مجلة العمارة والفنون والعلوم الانسانية – عدد خاص (٢) إبريل ٢٠٢١ المؤتمر الدولى السابع " التراث والسياحة والفنون بين الواقع والمأمول** ص.ص ١٤١٩– ١٤٣٥.

[٨] محمد محفوظ الزهرى وشيماء عبد العاطى (٢٠٢١) . فن الخداع البصرى Opt ART وتوظيفه فى إعلانات التسويق العقارى " **مجلة البحوث الإعلامية** ، جامعة الأزهر ، كلية الإعلام ، العدد ٥٩، الجزء الأول ، ص ص ٧٢– ١١٤.

[٩] سامى الشيخ (٢٠٢١) . الإبهار البصرى فى الإعلام الرقمى الموجه للطفل . **مجلة الإعلام والإتصال ، العدد ٣٤**، ص ص ١٠٢– ١١٧.

[10] Dr shahrayar abdulqader Mahmoud (March 2021) "Technique of optical illusion and their effect on Visual dazzling in contemporary interior design " **paper presented at International Design Journal** , Volume 11 ,Issue 2 , pp 231-298.

[١١] أمنية عز الدين وأخرون(٢٠٢٠). الفراغ الإيجابى : منظور جديد لتطبيق فن الخداع البصرى فى تصميم الإعلان " **مجلة العمارة والفنون والعلوم الإنسانية ، والجمعية العربية للحضارة والفنون الإسلامية** ، ع ١٩، ص ص ١٩٥– ٢٠٦.

[12] Pooripanyakun,M&Wodehouse , A.(2020) . Utilizing optical illusions for creative from finding .**International Journal of Creativy and Innovation** ,8(3) ,165- 180.

[١٣] تامر عبد اللطيف (٢٠٢٠) " استثمار اللامعقول لإستحداث أفكار إعلانية مبتكرة " **مجلة العمارة والفنون والعلوم الإنسانية ، الجمعية العربية للحضارة والفنون الإسلامية** " ع ٢٠ ، ص ص ١٣٣– ١٥٢.

[14] Olena Berezko ,Olena Cherychuk (May 2020) " Concepts of Optical illusions in the design of modern re sidential interiors " Masters Thesis polytechnic national university and Innovation , 8(3) ,165- 180.

[١٥] صلاح الدين الفيتورى الورفلى (٢٠٢٠) . معايير استخدام الخداع البصرى فى التصميم الداخلى ، **المجلة العربية للنشر العلمى** العدد ١٨ ، ص ص ٤٦٠– ٤٧٨.

[١٦] نرمين حسين صالح (٢٠٢٠) . إستراتيجية تصميم الإعلان المعاصر بالاستفادة من الوسائط الرقمية الحديثة ، **مجلة العمارة والفنون الإسلامية والعلوم الإنسانية** ، ع ١٩ ، ص ص ٦٦٤– ٦٨٩.

[١٧] تامر عبد اللطيف وأخرون(٢٠١٩) . الإبهار البصرى فى تصميم أساليب العرض الإعلانية ، **مجلة العمارة والفنون** ، العدد ١٨ ، ص ص ٤٥– ٤٧.

[١٨] سارة سالم خليل ، سوسن عامر و صفاء عفيفى (٢٠٢٥) " الرموز البصرية فى الرسوم المتحركة ودورها على تشكيل الأطفال وسلوكهم : دراسة تحليلية للفئة العمرية (٧–١٢) سنة ، **مجلة التراث والتصميم** ، كلية الفنون التطبيقية جامعة ٦ أكتوبر.

[19]Ledesma , J.R.C.M& Manalastas,A.E.(2024)Carton and The Autocratic Creeds Of The Culture Industry : Violent Affects and Effects In Childern's Entertainment . **International Journal Of Humanity Studies**, (7) 2 ,300-312.

[20] Choi, Y.J & Kim,C(2024)Acontent Analysis Of Cognitive , Emotional , And Social Development In Popular Kid's YouTube .International Journal Of Behavioral Development , Vol (48) (6) https://journals.sagepub.com /doi/pdf/10.1177/01650254241239964,pp 497-510.

[٢١] رحاب عصام حسنى وإيمان البسطاوسى وأخرون (٢٠٢٤) . تقييم الوالدين لأثر الرسوم المتحركة على سلوك أطفال الخرطوم **مجلة الداسات الأفريقية** ، المجلد الأول , عدد ٤٦ , ص ص ٢٥١–٢٩٩.

[٢٢] فاطمة الزهراء أحمد (٢٠٢٤) . دور القنوات التلفزيونية المفضلة لدى الأطفال فى تنمية الطلاقة التعبيرية لديهم , **مجلة البحوث التطبيقية فى الطفولة المبكرة** ، المجلد (١) العدد (٣) أكتوبر لسنة (٢٠٢٤) ، ص ص ٣٥– ٣٧.

[٢٣]محمد عبد السلام (٢٠٢٤) " الآثار السلبية لأفلام الرسوم المتحركة على الأطفال : رؤية سوسيولوجية ، دراسة ميدانية ، **المجلة العلمية لكلية الآداب** – جامعة دمياط (٣) ١٣ , ٢٥١–٢٩٩.

[٢٤] لبنى ماهر ، سهير عبد الحميد عثمان و وائل صلاح نجيب (٢٠٢٣) " البرامج الطبية المقدمة فى القنوات الفضائية ودورها فى التوعية بمبادئ الإسعافات الأولية لدى معلمات رياض الأطفال ، **مجلة التربية وثقافة الطفل كلية التربية للطفولة المبكرة** ، المجلد (٢٨) ع (١) ج(١) نوفمبر (٢٠٢٣) ، ص ص ١٢٩–١٣٠.

[25] Viddini , T.A.(2023) An Analysis On Educational Values In Coco Animated Movie (Doctoral Dissertation , Iain Kediri https:// etheses.iainkediri.ac.id/10404/

[٢٦] ماهيتاب محمد أحمد (٢٠٢٣) " القيم والمعلومات الدينية كما تعكسها الرسوم الكرتونية وإدراك الطفل المصرى لها ، **مجلة البحوث الإعلامية** ، جامعة الأزهر ، كلية الإعلام ، ص ص ١٨٩٠- ١٨٩١.

[٢٧] إحسان حنيشى ومنال بلخيط (٢٠٢٣). **الإدراك البصرى وعلاقته بعسر الكتابة لدى التلاميذ مرحلة التعلم الابتدائى** ، كلية العلوم الإنسانية والاجتماعية ، جامعة ابن خلدون ، تيارت ، ص ص ١٦-٢٠

[28] Goldestein,E.B(2019) **Sensation and Perception (10th ed) Cenge Learning** .

[29] Arnhemi , R (1974) .**Art and Visual Creative Eye** . Univerty of California Press.

[30] Goldestein,E.B(2019) **Sensation and Perception (10th ed) Cenge Learning**.Ibid.

[31] Takacs & Bus(2016) **Benefits of Motion in Animated Storybooks for Children's Visual Attention and Story Comprehension .An Eye** – Tracking Study,pmc .ncbi .nlm.nih.gov.

[٣٢] سارة سالم خليل ، سوسن عامر و صفاء عفيفى (٢٠٢٥) " الرموز البصرية فى الرسوم المتحركة ودورها على تشكيل الأطفال وسلوكهم : دراسة تحليلية للفئة العمرية (٧-١٢) سنة، **مرجع سابق** .

[33] رابط قناة كراميش
AVkEhgcppUlHdr9hTgQO2mbp2ITJ7&udm=2&sa=X&ved=2ahUKEwj3vbOFIlyOAxViTkEAHYGaDPoQxKsJKAZ6BQiVARAB&ictx=0&biw=1366&bih=600&dpr=1

[34]AEGLEDGEMYgwEYigXCAgQQABgDwgIEEAAYHsICBhAAGAgYHpgDAOIDBRIBMSBAkgcEMC4xMaAHgFyyBwQwLjExuAfsDMIHBjMtMS4xMMgH5wE&sclient=img رابط قناة وناسة

[35]https://www.google.com/search?q=%D8%B1%D8%A7%D8%A8%D8%B7+%D9%82%D9%86%D8%A7%D8%A9+%D9%83%D8%A7%D8%B1%D8%AA%D9%88رابط قناة كارتون نيتورك

[36]https://www.google.com/search?q=%D8%B1%D8%A7%D8%A8%D8%B7+%D9%82%D9%86%D8%A7%D8%A9+%D8%A8%D9%8A%D8%A8%D9%8A+%D8%AA%D9%89+%D9%81

رابط قناة بيبى تى فى

[٣٧] السادة المحكمين لاستمارة تحليل المضمون

- أ.د/ محمد هندى عمارة أستاذ الإذاعة والتليفزيون بمعهد الدراسات الأفرو آسيوية جامعة قناة السويس
- أ.د/ هالة كمال أحمد نوفل أستاذ وعميد سابق لكلية الاعلام وتكنولوجيا الاتصال بجامعة جنوب الوادى
- أ.د/ محمد خضر أستاذ ورئيس قسم علم الاجتماع بجامعة جنوب الوادى
- د/ دعاء المدثر محمد مدرس بقسم علم النفس بجامعة جنوب الوادى
- د/ هناء محمد عربى مدرس بقسم الاذاعة والتليفزيون جامعة جنوب الوادى

[٣٨] محمد السيد (٢٠١٨) " دور الرسوم المتحركة فى تشكيل وعى الطفل نحو القضايا الاجتماعية ، **مجلة بحوث الاعلام** (٤٥) ، ص ص ١١٢ -١٣٥.

[٣٩] إيمان عبد الرحيم (٢٠٢٠) " فاعلية استخدام الرموزوالألوان فى تنمية الفهم البصرى لدى الاطفال فى مرحلة التعليم المبكر ، **المجلة المصرية للتربية الفنية**، (٣٢) ، ص ص ٧٧-٩٣.

[40]Huston ,A.C& wright J.C (2009) Effects of Television on Children's social and emotional behavior . In Singer ,D.G& Singer , J.L (Eds) Handbook of Children and the Media (2nd ,ed,pp 218- 238.SAGE Publications.