الموضوعات المجتمعية كما تعكسها اسكتشات الرسوم المتحركة على قنوات اليوتيوب " دراسة تحليلية "*

إعداد

أحمد حمدي راشد عبد الواحد

أخصائي شئون الوافدين

بالإدارة العامة لجامعة المنصورة

تحت اشراف

أ.د. محمود أحمد مزيد

أستاذ الإعلام بكلية التربية

جامعة حلوان

د. سماح محمد الزمزمي

مدرس الإعلام بكلية التربية النوعية

جامعة المنصورة

مجلة بحوث التربية النوعية ـ جامعة المنصورة

عدد (٥١) ـ يوليو ٢٠١٨

* بحث مستل من رسالة ماجستير

الموضوعات المجتمعية كما تعكسها اسكتشات الرسوم المتحركة على قنوات اليوتيوب " دراسة تحليلية "

إعداد

أ.د. محمود أحمد مزيد *

د. سماح محمد الزمزمي **

أحمد حمدي راشد عبد الواحد ***

الملخص

تسعى هذه الدراسة إلى التعرف على أهم وأبرز القوالب الفنية والدرامية، وأبرز الموضوعات المثارة، وكذلك الكشف عن الأساليب الإقناعية وطرق العرض المستخدمة باسكتشات الرسوم المتحركة على قنوات اليوتيوب، وتُعد من الدراسات التي تستخدم منهج المسح الوصفي التحليلي، واعتمد الباحث على عينة تحليلية من اسكتشات الرسوم المتحركة المُقدمة على قنوات اليوتيوب والمتمثلة في قناتي Egyptoon و Kharabeesh في الفترة من ٢٠١٧/٨م حتى ٢٠١٨/٤م بواقع عدد (٤٤) اسكتش والتي تعكس عدداً من الموضوعات المجتمعية بإجمالي ٢ ساعة و ٤٥ دقيقة و ٩ ثانية، وجاءت أبرز نتائج الدراسة كالتالي: عدم وجود فروق ذات دلالة إحصائية بين كل من القناتين في كل من "القوالب الفنية"، و"القوالب الدرامية" حيث كانت قيم كا٢ غير دالة عند مستوى دلالة ٠,٠٥، عدم وجود فروق ذات دلالة إحصائية بين كل من القناتين في الوسائل المُستخدمة في "تقديم الموضوعات" حيث كانت قيم كا٢ غير دالة فيما عدا "الفيديوهات والمواد المرئية" لصالح قناة "خرابيش"، عدم وجود فروق ذات دلالة إحصائية بين كل من القناتين من حيث "أهداف المضمون" حيث كانت قيم كا٢ غير دالة، فيما عدا "توجيه المشاهدين" و"تشكيل اتجاهات إيجابية" لصالح قناة "خرابيش"، عدم وجود فروق ذات دلالة إحصائية بين كل من القناتين في "الأساليب الإقناعية" حيث كانت قيم كا٢ غير دالة فيما عدا "الاستشهاد بما يحدُث في الواقع" كان هناك فروق ذات دلالة إحصائية لصالح قناة "خرابيش" أيضاً.

مقدمة:

يُعد اليوتيوب من أشهر وسائل الإعلام الجديد وتقوم فكرته على إمكانية قيام مستخدميه برفع ملفات الفيديو ومشاهدتها، ويقوم كذلك بدور كبير في التأثير على الرأي العام في الوقت الحالي وسبق استخدامه أثناء الإنتخابات الرئاسية الأمريكية حيث اعتمد عليه المرشحون في بث

* أستاذ الإعلام بكلية التربية جامعة حلوان

** مدرس الإعلام بكلية التربية النوعية جامعة المنصورة

*** أخصائي شئون الوافدين بالإدارة العامة لجامعة المنصورة

الخطابات للناخبين واستخدمه الرئيس الأمريكى السابق في بث عدة خطابات وأفلام قصيرة مع عدد من مؤيديه، وسبق استخدامه أيضاً في جمهورية مصر العربية أثناء انتخابات مجلس الشعب لعام ٢٠١٠ م.

وفي الآونة الأخيرة ظهرت عدد من قنوات الفيديو على موقع اليوتيوب والمتخصصة في إنتاج اسكتشات الرسوم المتحركة القصيرة الموجهة إلى الشباب والتى يتم من خلالها تناول بعض الموضوعات المجتمعية بالمجتمع المصري، وتعد الرسوم المتحركة *Animated Cartoon* أحد الوسائل الترفيهية التى يُقبل عليها الكبار والصغار بالإضافة إلى أنها إحدى أدوات بناء الوعي ولم تعد قاصرة على التسلية والترفيه بل أصبحت من أهم روافد تنمية الفكر وخاصة في وجود عدد من التقنيات الجديدة التي ساعدت على ذلك [١]، وتكمن قوة الرسوم المتحركة في اعتمادها على حاستي السمع والبصر وإمتلاكها إمكانيات الحركة واللون والصوت وهذا يجعل الموضوعات المُقدمة من خلالها أكثر مُتعة وتشويقاً وفاعلية [٢].

ولاسكتشات الرسوم المتحركة تأثيرات متعددة على الجوانب المعرفية وتأتي أهميتها من خلال مخاطبتها للخيال بشكل أساسي ولذلك سعت بعض المؤسسات إلى استخدامها كوسيلة لتحقيق عدد من الأهداف التربوية، علماً بأن الاسكتشات كلما كانت قصيرة كلما كان تأثيرها أقوى [٣]، ولوسائل الإعلام المرئية بصفة عامة تأثير في حياتنا حيث أنها تؤثر على توقعات الأفراد وتوجههم الذهني وبالتالي تؤثر على كيفية ادراكهم للواقع الاجتماعي حيث أن الادراك هو عملية يقوم بها العقل من خلال المعرفة المختزنة وتفسيرها في إطار التفاعل بين الرموز التى تم إستقبالها وبين المعرفة ذات العلاقة بها [٤].

مشكلة الدراسة وتساؤلاتها:

تكمن مشكلة الدراسة فى محاولة التعرف على كل من المؤثرات الصوتية المُستخدمة في اسكتشات الرسوم المتحركة على قنوات اليوتيوب، وكذلك القوالب الفنية والدرامية وطرق العرض المُستخدمة في تقديمها، والتعرف على مدى وضوح الفكرة المُقدمة بها، ومدى التفاعل معها، والتعرف على مدى حداثة الموضوعات التي يتم تقديمها، وكذلك الأساليب الإقناعية المُستخدمة بها، ويمكن تحديد مشكلة الدراسة في التساؤلات التالية:

١. ما القوالب الفنية والدرامية المستخدمة في اسكتشات الرسوم المتحركة ؟
٢. ما مدى وضوح الفكرة في اسكتشات الرسوم المتحركة ؟
٣. ما المؤثرات الصوتية المستخدمة في اسكتشات الرسوم المتحركة؟
٤. ما الوسائل المستخدمة في تقديم الموضوعات بالرسوم المتحركة؟
٥. ما أهم أنواع الموضوعات المُقدمة باسكتشات الرسوم المتحركة؟
٦. ما أهداف مضمون اسكتشات الرسوم المتحركة؟
٧. ما مدى حداثة الموضوعات المجتمعية التى يتم تقديمها؟

٨. ما الأساليب الإقناعية المستخدمة في اسكتشات الرسوم المتحركة؟

أهمية الدراسة:

تستمد هذه الدراسة أهميتها من ندرة الدراسات السابقة التي تناولت اسكتشات الرسوم المتحركة على قنوات اليوتيوب والموجهة إلى فئة الشباب لذا هناك حاجة لدراسة تتناول تلك الاسكتشات للتعرف على طرق العرض المُستخدمة بها وكذلك الكشف عن الأساليب الإقناعية المستخدمة، وبناءً على ما سبق فإن أهمية الدراسة تتمثل فيما يلي:-

١. نُدرة الدراسات والبحوث المتعلقة بالرسوم المتحركة على اليوتيوب الموجهة إلى فئة الشباب.

٢. يمكن أن تسهم نتائج الدراسة في تقديم توصيات تتعلق بشكل ومضمون الرسوم المتحركة.

٣. يمكن أن تسهم نتائج الدراسة في تطوير الرسوم المتحركة على قنوات اليوتيوب بحيث يكون لها تأثير أكثر فاعلية على الشباب الجامعي.

٤. يمكن أن تُسهم في الكشف عن طرق تقديم أكثر جاذبية وفاعليه في تقديم الموضوعات المجتمعية.

أهداف الدراسة:

تسعى هذه الدراسة إلى تحقيق عدد من الأهداف تتمثل في:-

١. التعرف على أهم وأبرز القوالب الفنية والدرامية المُستخدمة في اسكتشات الرسوم المتحركة.

٢. التعرف على أبرز أنواع الموضوعات التي تم تناولها بالاسكتشات.

٣. الكشف عن الأساليب الإقناعية المستخدمة باسكتشات الرسوم المتحركة.

٤. التعرف على طرق العرض المستخدمة في تقديم الموضوعات.

٥. التعرف على مدى التفاعل مع اسكتشات الرسوم المتحركة.

مصطلحات الدراسة:

(أ) الرسوم المتحركة *Animated Cartoons*:

تعرفها ليلى سعيد بأنها أفلام ومسلسلات من الرسوم المتحركة والتى تعتمد على قصة تُحَرَك فيها مجموعة من الرسوم الثابتة الملونة والمصحوبة بعدد من المؤثرات الصوتية والبصرية [٥]، وعرفتها منال أبو الحسن بأنها مجموعة من الصور الساكنة ذات التتابع الحركي من خلال رسومات مستقلة ينتج عنها الإيهام بالحركة [٦].

ويعرفها الباحث إجرائيا بأنها إحدى الفنون والتى يتم فيها تحويل الأفكار إلى رسم متحرك وتمر بثلاث مراحل رئيسية تتمثل في مرحلة ما قبل الإنتاج، ومرحلة الإنتاج، ومرحلة ما بعد الإنتاج وتحتوى كل مرحلة من هذه المراحل على عدد من المراحل الفرعية تبدأ بتحديد الفكرة وكتابة

السيناريو وإختيار الموسيقى وتصميم الشخصيات وتحديد الخلفيات المناسبة للعمل الفني، ثم تلوين الشخصيات وتحريكها وتركيبها على الخلفيات التى سبق إختيارها ثم مرحلة المونتاج والنشر.

(ب) الموضوعات المجتمعية:

يعرفها الباحث إجرائيا بأنها تلك الموضوعات الاجتماعية والدينية والسياسية التي تم تناولها من خلال اسكتشات الرسوم المتحركة على قنوات اليوتيوب خلال فترة الدراسة مثل الموضوعات الخاصة بالتحرش الجنسي، ومشكلة المياه، والانقطاع المتكرر للكهرباء، والتسول في الشارع المصري، والدجل والشعوذة ودعوات خلع الحجاب، وتصريحات المسئولين، وإرتفاع الأسعار وعودة رموز الحزب الوطني للمجال السياسي وتناول الإعلام للأحداث، والإلحاد، وغيرها من الموضوعات.

(ج) اليوتيوب: *Youtube*

يُعرفه رضا عبد الواجد بأنه أحد أشهر المواقع الإلكترونية على شبكة الإنترنت وعنوانه *Youtube.com* وتقوم فكرته على إمكانية إرفاق مقاطع الفيديو دون أى تكلفة مادية فبمجرد أن يقوم المستخدم بالتسجيل في الموقع يتمكن من إرفاق أى عدد من ملفات الفيديو ليراها ملايين الأشخاص حول العالم [٧].

ويعرفه الباحث إجرائيا بأنه أحد المواقع الإلكترونية على شبكة الإنترنت والخاصة بالمحتوى المرئي، ويحتل الترتيب رقم (٢) على مستوى العالم، والترتيب رقم (٣) على مستوى جمهورية مصر العربية وذلك تبعاً لإحصائيات موقع *Alexa* [٨]، ومن خلاله يستطيع المستخدم رفع ومشاهدة المواد المرئية دون أى تكلفة بالإضافة إلى إمكانية البث المباشر للمواد المرئية.

الدراسات السابقة:

١- **دراسة صابر محمد أحمد أبو بكر (٢٠١٦)** [٩] والتي هدفت إلى التعرف على مدى متابعة المبحوثين لمضامين ثقافة السلام على موقع اليوتيوب والتوصل إلى الآثار المترتبة على مشاهدتهم لها بالإضافة إلى التعرف على الموضوعات التي ركزت عليها مقاطع الفيديو، واستخدمت الدراسة منهج المسح الإعلامي وتم تطبيق الدراسة التحليلية على عينة عشوائية منتظمة تتمثل في مضامين ثقافة السلام بموقع اليوتيوب في الفترة من ٧/١ حتى ٢٠١٥/١٠/٣٠، وتم تطبيق الدراسة الميدانية على عينة عمدية قوامها ٤٠٠ مفردة من المراهقين المصريين بجامعتي عين شمس و ٦ أكتوبر في الفترة من ١١/٢ حتى ٢٠١٥/١٢/٣١م، وتوصلت الدراسة **إلى** وجود علاقة ارتباطية بين درجة متابعة المبحوثين لمقاطع الفيديو على موقع اليوتيوب ومقياس اتجاهاتهم نحو مضامين ثقافة السلام، كما اتضح وجود فروق دالة إحصائيا بين المبحوثين على مقياس اتجاهاتهم نحو مضامين ثقافة السلام وفقاً للمتغيرات الديموغرافية (النوع، نوعية التعليم، المستوى الاجتماعي والاقتصادي)، بالإضافة إلى أن اللغة العربية (التي تجمع ما بين الفصحى والعامية) جاءت كأكثر لغة مستخدمة في خطاب مقاطع الفيديو وقد غلبت المقاطع القصيرة (الأقل من ٤ دقائق) على الموضوعات الثلاثة.

٢- **دراسة شيرين محمد عبد المنعم (٢٠١٥)** [١٠] والتي تسعى إلى محاولة الكشف عن العلاقة بين الصورة الإعلامية المُقدمة عن الجيش المصري في الأغاني المقدمة على اليوتيوب والصورة الذهنية المتكونة لدى المراهقين عنه، وتنتمي إلى الدراسات الوصفية التي تعتمد على منهج المسح الإعلامي وقد تم تحليل مضمون ٤٨ أغنية تعكس صورة الجيش المصري على اليوتيوب بإجمالي ساعتين و ٥٣ دقيقة و ١٧ ثانية وذلك في الفترة من ٢٠١١/٢/١١ حتى ٢٠١٥/٣/١٥، وتم تطبيق الدراسة الميدانية على عينة قوامها ٤٠٠ مفردة ممن يستخدمون اليوتيوب ويدرسون بالمرحلة الجامعية الأولى بجامعتي عين شمس و ٦ أكتوبر، وتوصلت الدراسة إلى **أن** العبارات التي تعكس صورة إيجابية عن الجيش حصلت على النسب الأعلى مما يعكس إيجابية الصورة الذهنية التي يتم تكوينها، كما جاءت الأغاني التي تستهدف نقل أحداث سياسية مرتبطة بالجيش في الترتيب الأول بنسبة ٨١,٢٥٪ مقابل ١٨,٧٥٪ من الأغاني تستهدف نقل صورة الجيش بشكل عام، كما اتضح وجود ٥٨,٣٪ من الأغاني التي تحمل اتجاهاً مؤيداً نحو الجيش مقابل ٤١,٧٪ تحمل الاتجاه المعارض.

٣- **دراسة أحمد أبو الفتوح علي (٢٠١٤)** [١١] والتي تهدف إلي الكشف عن العلاقة بين الرسوم المتحركة وبعض المتغيرات النفسية لدي الأطفال متخذة من المنهج الوصفي أداة لها وطُبقت علي عينة قوامها ٢٠٤ طالب من تلاميذ المدارس الإبتدائية، وتوصلت الدراسة إلى وجود علاقة إرتباطية موجبة بين معدل مشاهدة الرسوم المتحركة والسلوك العدواني لدى الأطفال، و وجود فروق ذات دلالة في السلوك العدواني للأطفال المشاهدين للرسوم المتحركة تعزي إلي معدل المشاهدة لصالح الأطفال المشاهدين بمعدل مرتفع، كما توصلت إلى عدم وجود علاقة إرتباطية بين معدل مشاهدة الرسوم المتحركة والسلوك الإنسحابي للأطفال وكذلك عدم وجود فروق ذات دلالة إحصائية في السلوك الإنسحابي لدي الأطفال المشاهدين لأفلام الرسوم المتحركة تعزي إلي معدل المشاهدة (مرتفع، منخفض) أو متغير النوع (ذكور، إناث) أو نوع المدرسة (الخاصة - الحكومية).

٤- **دراسة شوشين سو و إلين ليانج** *Shu-chin Su & Eleen Liang* **(٢٠١٤)** [١٢] والتي استهدفت التحقق من مواقف كلا من الطلاب والمعلمين باستخدام تقنيات الرسوم المتحركة، وناقشت دوافع الطلاب لاستخدام الرسوم المتحركة في تعلم اللغة الإنجليزية، وعلاوة على ذلك تم تناول أثر استخدام الرسوم المتحركة كوسيلة بديلة لتعلم اللغة وتتضمن الدراسة مرحلتين رئيسيتين هما الدراسة التجريبية والدراسة الرسمية، وتوصلت إلى **أن** استخدام أفلام الرسوم المتحركة المترجمة أدى إلى زيادة دافعية التعلم لدى الطلاب بشكل أكبر من المواد القائمة على النص، بالإضافة إلى شعور معظم الطلاب بالتوقف المنتظم أثناء مشاهدة الرسوم المتحركة يتبعه شرح وتوضيح لفهم المحتوى المقدم وتعزيز فعالية التعلم كما أظهرت النتائج أن القدرة على الإستماع والمتابعة كانت أكبر عند استخدام الرسوم المتحركة بشكل أكبر من استخدام النص.

٥- **دراسة أمل فكرى** *Aml Fekry* **(٢٠١٣)** [١٣] والتي هدفت إلى التعرف على فعالية برنامج ترفيهي باستخدام الرسوم المتحركة في تطوير المهارات الأساسية لسباقات المضمار والميدان، وتكونت عينة الدراسة من عينة عشوائية قوامها ٦٠ مفردة وتم تقسيمهم إلى مجموعة ضابطة وأخرى تجريبية، وتعرض أفراد المجموعة التجريبية إلى برنامج ترفيهي يستخدم أفلام الرسوم المتحركة لمدة ١٢ أسبوع مشتملاً على ١٢ وحدة تدريبية وكل وحدة منها تشتمل على ٤ أنشطة، وتوصلت الدراسة إلى **أن** مشاهدة أفلام الرسوم المتحركة ذات التصميم الممتاز يؤدي إلى جذب الأطفال بشكل متدرج، بالإضافة إلى أن الإعادة والتكرار في أفلام الرسوم المتحركة تؤدي إلى تحقيق مستوى جيد من المهارة في الآداء مما يثير عامل المنافسة بين الأطفال وتحفيزهم.

٦- **دراسة طارق محمد فرج (٢٠١٢)** [١٤] والتي استهدفت التعرف على الأثر المتبادل بين السياسة وفن الرسوم المتحركة، ودراسة التأثير السياسي في تطوير فن الرسوم المتحركة للإستفادة من ذلك في تطويرها، ودراسة التأثير المتبادل بين السياسة الفكرية والرسوم المتحركة ومدى تأثير كلا الطرفين علي الآخر، ودراسة مدى الإستفادة بالرسوم المتحركة كأداة دعائية وتوجيهية، وإتبعت الدراسة المنهج التاريخي والتحليلي في تسجيل الوقائع ودراسة نتائجها على فن الرسوم المتحركة والسياسة وتأثير كلا الطرفين على الآخر، وتوصلت الدراسة إلى أن السياسة والرسوم المتحركة بينهما علاقة وثيقة كما أن الاتجاهات السياسية كان لها التأثير البارز علي الرسوم المتحركة من خلال إهتمام تلك الأنظمة بها لتحقيق أهدافها، بالإضافة إلى أن تأثيرها على الكبار لا يقل عن تأثيرها على الصغار كما أن تأثيرها على الأطفال بعيد الأثر.

٧- **دراسة وائل مخيمر (٢٠١٢)** [١٥] والتي استهدفت التعرف على تأثير الرسوم المتحركة في تنمية الجوانب المعرفية لدى أطفال مرحلة الطفولة المتأخرة، واستخدمت منهج المسح الإعلامي بالعينة التحليلية والمنهج التجريبي، وتم تطبيق تحليل المضمون على عينة من الرسوم المتحركة التي تُبث على قناتي Spacetoon و MBC3، وعينة بشرية عشوائية قوامها ٤٠ تلميذاً من تلاميذ مرحلة الطفولة المتأخرة من ٩ إلى ١٢ سنة بمحافظة الدقهلية، وتوصلت الدراسة إلى وضوح الفكرة الدرامية من حيث سهولة التذكر والاستدعاء بنسبة ١٠٠٪، وجاءت "العامية" في الترتيب الأول بنسبة ٦٠٪، في حين جاءت "الفصحى المبسطة" في الترتيب الثاني بنسبة ٤٠٪، وتوصلت أيضا إلى عدم وجود فروق ذات دلالة بين تلاميذ المجموعة التجريبية على مقياس الجوانب المعرفية، بالإضافة إلى عدم وجود فروق ذات دلالة بين متوسطي درجات تلاميذ الصف الرابع (الأصغر سناً) وتلاميذ الصف السادس (الأكبر سناً) في الجوانب المعرفية (التذكر – الانتباه – الإدراك) بعد التعرض للبرنامج.

٨- **دراسة شيرين حسين عبد المجيد غيث (٢٠١١)** [١٦] والتي هدفت إلى التعرف على الأثر النفسي والإنفعالي للمؤثرات الصوتية في دعم ما يرمي مشهد الحركة إلى التأثير به على المشاهد ودراسة العلاقة بين المؤثرات الصوتية كعُنصر جمالي مع بقية العناصر الجمالية الأخرى،

وتوصلت الدراسة إلى أن المؤثرات الصوتية تؤثر في انفعالات وعواطف المُشاهد حيث أنها تتبع المشهد المرئي على الشاشة من حيث أن تتفق معه فيما يرسمه لدى المشاهد من جو عام لهذه المشهد، بالإضافة إلى أن أهميتها تكمن في وظيفتها المتمثلة في التأثير الذي تحدثه وليس في الصوت المسموع في حد ذاته، كما اتضح أنها تساعد المشاهد على التكيف سيكولوجياً مع تدفق الصور على الشاشة.

٩- **دراسة سيربين إياموراى** *Siripen Iamurai* **(٢٠٠٩)** [١٧] والتي استهدفت التعرف على كيفية استخدام وتطوير أفلام الرسوم المتحركة في تغيير السلوك السلبى لدى الأطفال بالمدارس الإبتدائية وتحويله إلى سلوك إيجابى، كما هدفت الدراسة إلى التركيز على أن المحتوى المقدم من خلال وسائل الإعلام (أفلام الرسوم المتحركة) يؤثر إيجابياً على السلوك، وتكونت عينة الدراسة من عينة عشوائية مكونة من ٢٠٠ مفردة من (٤) مدارس إبتدائية (حكومية وخاصة)، وتوصلت الدراسة إلى أن أفراد العينة المحبين لأفلام الرسوم المتحركة والمتابعين لها بإستمرار القدرة على الإستجابة لتغيير السلوك بشكل أكبر من غيرهم، بالإضافة إلى أن أفلام الرسوم المتحركة ذات المضمون الإيجابى تؤدي إلى التقليل من السلوك العدواني وخلق السلوك الصحيح.

١٠- **دراسة هيوج كلين و كينيث شيفمان** *Hugh Klein & Kenneth Shiffman* **(٢٠٠٨)** [١٨] والتي اعتمدت على تحليل مضمون عينة عشوائية من أفلام الرسوم المتحركة والتى يتعرض لها الشباب في سن مبكر وبشكل منتظم، وتبحث هذه الدراسة عن أنواع الرسائل التى تقدم لنا من خلال الرسوم المتحركة عن العنف، وتشير النتائج إلى أن الإعتداء والعنف منتشر إلى حد ما في أفلام الرسوم المتحركة لكن تتضاءل مع مرور الوقت، ونادراً ما يؤدي العنف إلى نتائج عكسية على الجناة، وتوصلت الدراسة إلى عدد من النتائج أهمها أن الإناث هم الأكثر تعرضاً لأعمال العنف بشكل أكبر من الذكور وكذلك بالنسبة للأطفال والمراهقين كانوا أيضاً الأكثر تأثراً بالمحتوى العنيف في الرسوم المتحركة والأكثر استخداما له، وكان (الإنتقام والدفاع عن النفس) أحد الأسباب والمبررات الرئيسية التى تؤدي إلى اللجوء إلى إرتكاب أعمال العنف ضد الآخرين.

نوع ومنهج الدراسة:

تُعد هذه الدراسة من الدراسات التي تستخدم منهج المسح الوصفي التحليلي والراصدة لأهم القوالب الفنية والدرامية المُستخدمة في تقديم اسكتشات الرسوم المتحركة، وكذلك المؤثرات الصوتية المُستخدمة بها، والتعرف على مدى وضوح الفكرة ومدى التفاعل معها، والتعرف أيضاً على مدى حداثة الموضوعات التي يتم تقديمها.

مجتمع وعينة الدراسة:

يتمثل مجتمع الدراسة التحليلية في عينة من اسكتشات الرسوم المتحركة المُقدمة على قنوات اليوتيوب والموجهة إلى الشباب الجامعي والمتمثلة في قناة *Egyptoon* وقناة *Kharabeesh*، وقام الباحث بتحليل عدد (٤٤) اسكتش خلال الفترة من أغسطس ٢٠١٧م حتى أبريل ٢٠١٨م.

الإجراءات المنهجية للدراسة

أولاً: اختيار العينة:

توصل الباحث من خلال المتابعة المستمرة لعدد من قنوات اليوتيوب التي تُذاع اسكتشات الرسوم المتحركة من خلالها إلى اختيار كل من قناة *Egyptoon* وقناة *Kharabeesh* حيث أن كلتاهما كانتا الأكثر مشاهدة، وتم اختيار ثلاث دورات تليفزيونية بدأت خلال الفترة من ٢٠١٧/٨م إلى ٢٠١٨/٤م، وقام الباحث بتجميع وتحميل اسكتشات الرسوم المتحركة من القنوات محل الدراسة لسهولة العرض والإيقاف، وقد تم تحليل مضمون عدد (٤٤) اسكتش تعكس عدداً من الموضوعات المجتمعية بإجمالي ٢ ساعة و ٤٥ دقيقة و ٩ ثانية.

ثانياً: تصميم صحيفة تحليل المضمون:

قام الباحث بتصميم صحيفة تحليل مضمون لتحليل عينة من اسكتشات الرسوم المتحركة على قنوات اليوتيوب، بحيث تحقق الهدف منها.

ثالثاً: اختبارات الصدق والثبات:

(أ) صدق صحيفة تحليل المضمون:

بعد إعداد الباحث استمارة تحليل المضمون في صورتها الأولية تم الاعتماد على الصدق الظاهري للتأكد من قياسها لما وُضعت من أجله، وتم عرض الاستمارة على مجموعة من المحكمين للتعرف على مدى مناسبتها لجمع البيانات المُراد تحقيقها، ووفقا لأراء المحكمين تم إجراء بعض التعديلات لتصبح الاستمارة في صورتها الحالية والتي طُبقت على عينة الدراسة.

(ب) ثبات صحيفة تحليل المضمون:

قام الباحث بإجراء اختبار الثبات مع عدد (٢) محكم خارجي[*] بعد اطلاعهما على أهداف وأهمية الدراسة مع توضيح متغيراتها والتعريفات الإجرائية لفئات ووحدات التحليل ثم إجراء التحليل خلال الفترة الزمنية للدراسة وحساب معامل الثبات بين إجابة المُحكمين للتأكد من قدرة الأداه على القياس، وقد قام الباحث باستخدام معادلة هولستي لقياس معامل الثبات وقد بلغت نسبة الثبات المتوسطة لكل الفئات ٨٧,٥٪ وهى نسبة عالية تدل على وضوح وثبات الصحيفة وصلاحيتها للتطبيق.

[*] آية صلاح السيد أحمد – باحثة دكتوراه بكلية التربية النوعية – قسم الإعلام التربوي – جامعة المنصورة، و أحمد محمد إبراهيم الشحات – باحث ماجستير بكلية الإعلام – جامعة القاهرة.

رابعاً: الأساليب الإحصائية المستخدمة في الدراسة:

بعد الانتهاء من جمع بيانات الدراسة التحليلية، تم ترميز البيانات وإدخالها إلي جهاز الكمبيوتر عبر برنامج Excel ثم معالجتها واستخراج النتائج الإحصائية باستخدام برنامج "الحزمة الإحصائية للعلوم الاجتماعية والمعروف اختصاراً باسم SPSS".

وتم اللجوء الي المعاملات والاختبارات الإحصائية التالية في تحليل بيانات الدراسة:

- التكرارات البسيطة والنسب المئوية.
- اختبار كا٢ (Chi Square Test) لدراسة الدلالة الإحصائية للعلاقة بين متغيرين من المتغيرات الاسمية (Nominal).

الإطار المعرفي للدراسة:

أولاً: عناصر اسكتشات الرسوم المتحركة:

(١) السيناريو:-

يعد السيناريو اللبنة الأساسية للعناصر المكونة للرسوم المتحركة وهو المحور الأساسي لها، وهو عبارة عن سرد للأحداث في شكل صور وحوار يتضمن الوصف الأساسي للديكور والمشاهد وتفصيل للأحداث والحوار وحركة الممثلين والمؤثرات الصوتية [١٩]، ويعد السيناريو المرسوم بمثابة العرض الأول لاسكتشات الرسوم المتحركة وعن طريقه يتم معالجة نقاط الضعف بالسيناريو.

(٢) الصوت:-

هو ذلك الصوت المصاحب للصورة المعروضة والمسموع عند مشاهدة اسكتشات الرسوم المتحركة ومن أهم مكوناته (الحوار بين الشخصيات، والمؤثرات الصوتية والموسيقى، والتعليق على الأحداث)، وللصوت أهمية في إكمال وظيفة الصورة وذلك من خلال استخدام مكوناته وهي كما يلي:-

أ- الحوار:-

هو أصوات الشخصيات التي تظهر على الشاشة عند عرض اسكتشات الرسوم المتحركة ويساعد على جذب انتباه المشاهد إلى العمل الفني بالإضافة إلى أن طريقة الحوار تساعد على معرفة الشخصيات وصفاتها وأفعالها والطريقة التي تشعر بها [٢٠]، فإختيار الصوت يؤثر على سمات الشخصية لذلك يجب أن يتم تحديد درجة و وزن الصوت، ويجب أن يكون هناك توافق ومزامنة *Synchronization* بين الكلمة المنطوقة والصورة [٢١].

ب- المؤثرات الصوتية والموسيقى:-

هي تلك الأصوات التي توجد بشكل طبيعي أو مصطنعة وتختلف عن الكلام والموسيقى وتصبح جزءاً من شريط الصوت في الرسوم المتحركة وتعمل على إضافة معنى وعمق للمشهد [٢٢]،

وتعتبر من العوامل المساعدة في عملية المونتاج ويمكن من خلالها تعميق المواقف والأحداث، أما الموسيقى فتساعد في إندماج المشاهدين مع الأصوات والأحداث والتأثير عليهم [٢٣].

ج- التعليق:-

تتضح أهمية التعليق في توضيح الشخصيات سواء كانت شخصيات خيرة أم شريرة [٢٤]، بالإضافة إلى أهمية استخدامه بدلاً من استخدام النصوص حيث تعمل النصوص المكتوبة على تشتيت عين المشاهد ما بين متابعة الرسوم المتحركة وبين قراءة النص المكتوب [٢٥].

(٣) الخلفيات والألوان:-

تؤدي الخلفيات دوراً مهماً في الرسوم المتحركة فهي الواقع التي تدور فيه الأحداث، كما أنها تتيح الجو النفسي العام للمشهد و تعبر عن الدلالات النفسية [٢٦]، ويعتبر اللون من أهم العناصر التي تساعد على تطوير الأحداث وصولاً بها إلى الذروة بكل ما يحمله المشهد من دلالات نفسية [٢٧].

(٤) الحركة:-

يجب على مصمم المناظر في اسكتشات الرسوم المتحركة مراعاة الحركة في تصميماته وتصور أين ستدور الأحداث داخل كل منظر حتى يستطيع كشف ما يعرف بآلية الحركة [٢٨].

(٥) الإخراج:-

يعد الإخراج من أهم العناصر التي يسعى مبدعو اسكتشات الرسوم المتحركة إلى الإهتمام بها والعمل على تطويرها وذلك لأن الإخراج الجيد من أهم العناصر المؤدية إلى نجاحها حيث يقوم مخرج الرسوم المتحركة بترتيب الرسوم في مشاهد متتالية والإشراف على الشكل النهائي لكل لقطة [٢٩].

ثانياً: مراحل إنتاج الرسوم المتحركة:

١- مرحلة ما قبل الإنتاج *Pre Production* :-

وهي مرحلة التخطيط والإعداد وتبدأ هذه المرحلة بوضع فكرة العمل الفني وكتابتها على الورق، وتتكون هذه المرحلة من عدة عناصر وهي كالتالي:-

أ- الفكرة *Idea*: هي أساس أي عمل فني، ويجب أن تتميز بالبساطة وسرعة تلقي الجمهور لها وتأثيرها عليهم وتُعد الفكرة هي الخطة التي تُبنى عليها القصة قبل الشروع في كتابة السيناريو [٣٠].

ب- القصة *Story*: يتم في هذه المرحلة كتابة القصة المراد تحويلها إلى رسوم متحركة من خلال تطوير الفكرة ومعالجة النص وصولاً إلى النص النهائي.

ج- السيناريو *Script*: يكتب السيناريو لكي يترجم إلى صورة متحركة لكي يشاهدها الجمهور ويدخل في تكوينه عدة عناصر هي الصورة والصوت والحوار والموسيقى والمؤثرات الصوتية والمرئية [٣١].

د- لوحة القصة المرسوم *Storyboard*: بدأ استخدام لوحة القصة المرسوم نتيجة لظهور بعض المشاكل في السيناريو الخاص بالعمل الفني لذلك لجأ الكاتب إلى رسم بعض المشاهد على شكل رسوم تخطيطية وتدريجياً تم رسم القصة كاملة مما ساعد على رؤية أكثر شمولية للرسوم المتحركة [٣٢].

هـ- تسجيل تراك الصوت *Voice Recording*: يساعد حجم الصوت (درجته - مقامه - نغمته - سرعته) على ترجمة الحالة الانفعالية والنوايا الفعلية للشخصية الكارتونية [٣٣]، ويتم في هذه المرحلة تسجيل أصوات الممثلين بما يتناسب مع الشخصيات الكارتونية الخاصة بهم.

و- *Conceptual Art*: ويتم فيه رسم لوحات تعطي لنا صورة أوضح عن شكل العمل الفني على الشاشة والألوان وطريقة الرسم.

ز- تصميم الشخصيات *Characters Design*: يتم تصميم وبناء الشخصية ثلاثية الأبعاد من خلال رسم عدة رسومات سريعة لأوجه زوايا رؤية الشخصية كنماذج لها مع مراعاة تحديد عُمر الشخصية حيث أنه يؤثر في ملامح وتصرفات وإهتمامات وصفات وملابس الشخصية [٣٤]، وغالباً ما يتم تشكيل الشخصيات في مرحلة الأفكار مع الكاتب والمخرج لتتناسق مع السيناريو.

٢- مرحلة الإنتاج Production :-

ويقصد بها تلك المرحلة التي يتم فيها تحويل النص المكتوب إلى عمل مرئي ومسموع، وتشمل هذه المرحلة ما يلي:-

أ- التحريك: ويتم في هذه المرحلة الإستعانة بالـ *Storyboard* وتسجيل الصوت ويقوم المحركون بمهام التحريك كاملة وفقاً لطبيعة العمل الكارتوني.

ب- رسم وتلوين الخلفيات: تبين الخلفيات نوعية اسكتشات الرسوم المتحركة كما تساهم في تحديد زمن وقوع الأحداث وتعمل على إبراز الشخصيات وجذب إنتباه المشاهد نحو العمل الفني [٣٥].

ج- التركيب: في هذه المرحلة يتم تركيب الشخصيات المتحركة مع الخلفيات والمؤثرات البصرية وتنفيذ حركة الكاميرا وضبط توقيت تسجيل الصوت لتصبح مجموعة لقطات جاهزة للمونتاج.

٣- مرحلة ما بعد الإنتاج Post Production :-

وهي المرحلة الأخيرة التي يكون بعدها العمل الفني جاهزاً للعرض وتشتمل على عملية مونتاج العمل الفني ثم تسليمه وعرضه على الشاشات:-

أ- المونتاج: وهي عملية يقوم من خلالها المونتير *Montair* (الشخص المسئول عن عملية المونتاج للعمل الفني) بترتيب مشاهد الرسوم المتحركة وتجميع لقطاته وترتيبها حسب السيناريو المكتوب وحذف اللقطات غير المرغوب بها، مع مراعاة أن يكون لكل لقطة ومشهد من المشاهد سبب وظيفي مع مراعاة استخدام العناصر الأخرى كالمؤثرات المرئية وأساليب الإنتقال بين المشاهد [٣٦].

ب- التسليم / العرض: يتم في هذه المرحلة حفظ وتصدير العمل الفني بصيغة محددة بما لا يؤثر على جودته بعد موافقة المخرج على النتيجة النهائية للعمل الفني تمهيداً لإتاحته للعرض على المشاهدين.

نتائج الدراسة:

أولاً: المدة الزمنية لاسكتشات الرسوم المتحركة:

يوضح الجدول التالي حساب التكرارات والنسب للمدة الزمنية لاسكتشات الرسوم المتحركة، كما تم حساب قيمة كا٢، وذلك كما يلي:

جدول رقم (١) يبين المدة الزمنية لاسكتشات الرسوم المتحركة

المدة الزمنية للاسكتشات	قنوات اليوتيوب				كا٢	الدلالة
	Egyptoon		Kharabeesh			
	ك	٪	ك	٪		
أقل من دقيقتين	٢	٦,٧	١	٧,١	٠,١٥٧	٠,٩٢٤
من دقيقتان حتى خمس دقائق	٢٣	٧٦,٧	١٠	٧١,٤		
خمس دقائق فأكثر	٥	١٦,٧	٣	٢١,٤		

يتضح من بيانات الجدول رقم (١) أن المدة الزمنية "من دقيقتان حتى خمس دقائق" جاءت في الترتيب الأول بنسبة ٧٦,٧٪ باسكتشات الرسوم المتحركة بقناة "Egyptoon "، وكذلك في المرتبة الأولى بقناة "Kharabeesh" بنسبة ٧١,٤٪، وتلاها الاسكتشات التي "تزيد مدتها عن خمس دقائق" في كل من قناة "Egyptoon" بنسبة ١٦,٧٪ وقناة "Kharabeesh" بنسبة ٢١,٤٪، وجاء في المرتبة الأخيرة المدة الزمنية" أقل من دقيقتين" في كل من قناة "Egyptoon" بنسبة ٦,٧٪ وقناة "Kharabeesh" بنسبة ٧,١٪، وهذا ما يتفق مع دراسة صابر محمد [٣٧] والتي توصل فيها إلى أن أغلب المقاطع على موقع اليوتيوب والخاصة بالمضامين التي تم تحليلها بالدراسة كانت مدتها الزمنية "أقل من ٤ دقائق".

ومن خلال ما سبق يتضح أن المدة الزمنية "من دقيقتان حتى خمس دقائق" جاءت في الترتيب الأول حيث أن اسكتشات الرسوم المتحركة تحتاج إلى وقت ومجهود كبير لإعداد السيناريو وتنفيذ الرسومات وتسجيل الصوت ودمجه مع الرسوم، وبالتالي كلما كانت المدة الزمنية أقل كلما

كانت الأخطاء قليلة وكلما كان العمل الفني متقناً، ويجب على فنان الرسوم المتحركة مراعاة المدة الزمنية ومراعاة تخصيص وقت كافٍ لعرض الموضوعات بدون الإخلال بمحتواها.

ويتضح كذلك عدم وجود فروق ذات دلالة إحصائية بين كل من قناة "Egyptoon" و "Kharabeesh" في المدة الزمنية لاسكتشات الرسوم المتحركة حيث كانت قيمة كا٢ = ٠,١٥٧ غير دالة عن مستوى دلالة ٠,٠٥.

ثانياً: القالب الفني المُستخدم:

يوضح الجدول التالي حساب التكرارات والنسب للقوالب الفنية المُستخدمة في اسكتشات الرسوم المتحركة، كما تم حساب قيمة كا٢، وذلك كما يلي:

جدول رقم (٢) يبين القوالب الفنية المُستخدمة

القالب الفني المُستخدم	قنوات اليوتيوب				كا٢	الدلالة
	Egyptoon		Kharabeesh			
	ك	٪	ك	٪		
الحديث المباشر	١١	٣٦,٧	٥	٣٥,٧	٠,٠٠٤	٠,٩٥١
الحوار	١١	٣٦,٧	٤	٢٨,٦	٠,٢٧٨	٠,٥٩٨
القصصي	٤	١٣,٣	٢	١٤,٣	٠,٠٠٧	٠,٩٣٢
أكثر من قالب	٣	١٠	٢	١٤,٣	٠,١٧٤	٠,٦٧٧
قوالب أخرى	١	٣,٣	١	٧,١	٠,٣١٩	٠,٥٧٢

يتضح من بيانات الجدول (٢) أن كل من قالب "الحديث المباشر" و "الحوار" قد جاءا في المرتبة الأولى من حيث الاستخدام باسكتشات الرسوم المتحركة بقناة "Egyptoon" وذلك بنسبة ٣٦,٧٪ تلاهما القالب "القصصي" بنسبة ١٣,٣٪ ثم "أكثر من قالب" بنسبة ١٠٪، أما قناة "Kharabeesh" فقد جاء أيضاً قالب "الحديث المباشر" في المرتبة الأولى بنسبة ٣٥,٧٪ ثم قالب "الحوار" في المرتبة الثانية ثم في المرتبة الثالثة كل من القالب "القصصي" واستخدام "أكثر من قالب" بنسبة ١٤,٣٪.

ويتضح من خلال ما سبق استخدام "أكثر من قالب" في بعض الاسكتشات مثل استخدام كل من قالب "الحوار" و "القصصي" في اسكتش بعنوان "الزواج المُبكر"، و "العنف ضد المرأة"، ويتضح كذلك عدم وجود فروق ذات دلالة إحصائية بين كل من قناة "Egyptoon" و "Kharabeesh" في القوالب الفنية المستخدمة حيث كانت قيم كا٢ غير دالة عند مستوى دلالة ٠,٠٥.

ثالثاً: القالب الدرامي المُستخدم:

يوضح الجدول التالي حساب التكرارات والنسب للقوالب الدرامية المُستخدمة في اسكتشات الرسوم المتحركة، كما تم حساب قيمة كا٢، وذلك كما يلي:

جدول رقم (٣) يبين القوالب الدرامية المُستخدمة

القالب الدرامي المُستخدم	قنوات اليوتيوب				كا٢	الدلالة
	Egyptoon		Kharabeesh			
	ك	٪	ك	٪		
التراجيدي	٦	٢٠	٠	٠	٦,٣٥٣	٠,٠٩٦
الكوميدي	١٧	٥٦,٧	٨	٥٧,١		
الاستعراضي	٢	٦,٧	٠	٠		
قوالب أخرى	٥	١٦,٧	٦	٤٢,٩		

يتضح من بيانات الجدول رقم (٣) أن القالب "الكوميدي" جاء في الترتيب الأول من حيث أكثر القوالب الدرامية استخداماً باسكتشات الرسوم المتحركة وذلك بنسبة ٥٦,٧٪ بقناة "Egyptoon" وبنسبة ٥٧,١٪ بقناة "Kharabeesh" ثم "القالب التراجيدي" بالمرتبة الثانية بقناة "Egyptoon" بنسبة ٢٠٪ بينما لم يتم استخدامه مطلقاً خلال فترة الدراسة بقناة "Kharabeesh".

ويتضح أيضاً استخدام فناني الرسوم المتحركة لـ "قوالب أخرى" مثل "القالب الغنائي" والذي تم استخدامه في اسكتش بعنوان "قاهر الفيروسات – Virus Buster"، ويتضح كذلك عدم وجود فروق ذات دلالة إحصائية بين كل من قناة "Egyptoon" و "Kharabeesh" في القوالب الدرامية المستخدمة باسكتشات الرسوم المتحركة حيث كانت قيمة كا^{٢} = ٦,٣٥٣ غير دالة عند مستوى دلالة ٠,٠٥.

رابعاً: الوسائل المُستخدمة في تقديم الموضوعات بالرسوم المُتحركة:

يوضح الجدول التالي حساب التكرارات والنسب للوسائل المُستخدمة في تقديم الموضوعات باسكتشات الرسوم المتحركة، كما تم حساب قيمة كا^{٢}،وذلك كما يلي:

جدول رقم (٤) يبين الوسائل المُستخدمة في تقديم الموضوعات

وسائل التقديم		قنوات اليوتيوب				كا٢	الدلالة
		Egyptoon		Kharabeesh			
		ك	٪	ك	٪		
صور ثابتة	صور شخصية	٤	١٣,٣	٤	٢٨,٦	١,٤٩٠	٠,٢٢٢
	رسوم وخرائط	٤	١٣,٣	٢	١٤,٣	٠,٠٠٧	٠,٩٣٢
	كاريكاتير	٣	١٠	٠	٠	١,٥٠٢	٠,٢٢٠
الرسوم ثلاثية الأبعاد		٢٨	٩٣,٣	١٤	١٠٠	٠,٩٧٨	٠,٣٢٣
العناوين المكتوبة		٦	٢٠	٠	٠	٣,٢٤٢	٠,٠٧٢
فيديوهات ومواد مرئية		٠	٠	٢	١٤,٣	٤,٤٩٠	٠,٠٣٤
المؤثرات الصوتية والبصرية		١٩	٦٣,٣	١١	٧٨,٦	١,٠٢٢	٠,٣١٢

يتضح من بيانات الجدول (٤) أن جميع اسكتشات الرسوم المتحركة بكل من قناة "Egyptoon" و "Kharabeesh" قد اعتمدتا على الرسوم ثلاثية الأبعاد، ويرجع ذلك من وجهة نظر الباحث إلى أن الرسوم الثلاثية الأبعاد هي الأحدث في الوقت الحالي ولم يعد فناني الرسوم المتحركة يعتمدون على الرسم الثنائي الأبعاد نظراً لما تتمتع به الرسوم الثلاثية الأبعاد من مميزات ولتفضيل المُشاهد لها، واعتمدت الاسكتشات أيضاً على المؤثرات الصوتية والبصرية بنسبة ٦٣,٣٪ بقناة "Egyptoon" وبنسبة ٧٨,٦٪ بقناة "Kharabeesh"، واعتمدت كلا القناتين على الصور الثابتة وخاصة الصور الشخصية وغيرهم من الأفراد لتوظيفها في خدمة مضمون الاسكتشات.

ويتضح كذلك عدم وجود فروق ذات دلالة إحصائية بين كل من قناة "Egyptoon" و "Kharabeesh" في الوسائل المُستخدمة في تقديم الموضوعات باسكتشات الرسوم المتحركة حيث كانت قيم كا^{2} غير دالة عند مستوى دلالة ٠,٥ فيما عدا "الفيديوهات والمواد المرئية" كان هناك فروق ذات دلالة إحصائية حيث كانت قيمة كا^{2} = ٤,٤٩٠ عند مستوى دلالة أقل من ٠,٠٥.

خامساً: المستوى اللغوي المُستخدم لتقديم الاسكتشات:

يوضح الجدول التالي حساب التكرارات والنسب للمستوى اللغوي المُستخدم لتقديم اسكتشات الرسوم المتحركة، كما تم حساب قيمة كا^{2}، وذلك كما يلي:

جدول رقم (٥) يبين المستوى اللغوي المُستخدم

المستوى اللغوي	قنوات اليوتيوب				كا٢	الدلالة
	Egyptoon		Kharabeesh			
	ك	٪	ك	٪		
العامية	٢٥	٨٣,٣	١٣	٩٢,٩	٠,٧٣٥	٠,٣٩١
الفُصحى المُبسطة	٥	١٦,٧	٥	٣٥,٧	١,٩٧٢	٠,١٦٠
الفُصحى	٠	٠	٠	٠	-	-

يتضح من بيانات الجدول رقم (٥) أن "العامية" كمستوى لغوي قد استخدمت في اسكتشات الرسوم المتحركة بقناة "Egyptoon" بنسبة ٨٣,٣٪ وذلك في المرتبة الأولى، وكذلك في المرتبة الأولى بقناة "Kharabeesh" بنسبة ٩٢,٩٪، أما "الفصحى المُبسطة" فقد جاءت في المرتبة الثانية بكل من القناتين بنسبة ١٦,٧٪ بقناة "Egyptoon" وبنسبة ٣٥,٧٪ بقناة "Kharabeesh"، وهذا ما يتفق مع دراسة وائل مخيمر [٣٩] والتي توصل فيها إلى أن الرسوم المتحركة تستخدم "العامية" في المرتبة الأولى بنسبة ٦٠٪ في حين جاءت "الفصحى المُبسطة" في الترتيب الثاني بنسبة ٤٠٪، ولم تعتمد أي من القناتين في اسكتشاتها على "اللغة العربية الفصحى" وربما يرجع ذلك إلى حاجة فنان الرسوم المتحركة إلى تسهيل تناول وعرض الموضوعات بالاسكتشات وحتى تتناسب مع جميع الفئات المستهدفة، ولاحظ الباحث أثناء التحليل أن بعض الاسكتشات قد تم الجمع فيها بين

استخدام كل من "الفصحى المُبسطة" و "العامية" مثل اسكتش "الدراسة في الخارج"، "العنف ضد المرأة"، "التحرش".

ويتضح كذلك عدم وجود فروق ذات دلالة إحصائية بين كل من قناة "Egyptoon" و "Kharabeesh" في المستوى اللغوي المُستخدم لتقديم اسكتشات الرسوم المتحركة حيث كانت قيم كا٢ غير دالة عند مستوى دلالة ٠,٠٥.

سادساً: التفاعل مع الاسكتشات ـ اتجاه التعليق على الاسكتشات:

يوضح الجدول التالي حساب التكرارات والنسب لاتجاه التعليق على اسكتشات الرسوم المتحركة، كما تم حساب قيمة كا٢،وذلك كما يلي:

جدول رقم (٦) يبين اتجاه التعليق على اسكتشات الرسوم المتحركة

اتجاه التعليق	قنوات اليوتيوب				كا٢	الدلالة
	Egyptoon		Kharabeesh			
	ك	٪	ك	٪		
إيجابي	٢٣	٧٦,٧	١٠	٧١,٤	٠,١٩٦	٠,٩٠٧
سلبي	٣	١٠	٢	١٤,٣		
محايد	٤	١٣,٣	٢	١٤,٣		

يتضح من بيانات الجدول رقم (٦) أن اتجاه التعليق "الإيجابي" قد جاء في المرتبة الأولى بكل من قناة "Egyptoon" و "Kharabeesh" بنسبة ٧٦,٧٪ و ٧١,٤٪ على التوالي حيث كانت معظم التعليقات أسفل الفيديوهات الخاصة باسكتشات الرسوم المتحركة تؤيد ما جاء بمضمون هذه الاسكتشات، في حين جاء "الاتجاه السلبي" بنسبة ١٠٪ في المرتبة الثالثة بقناة "Egyptoon" وفي المرتبة الثانية بنسبة ١٤,٣٪ بقناة "Kharabeesh" ولعل من أبرز الأمثلة على "اتجاه التعليقات السلبي" هو ما كتبه بعض المُشاهدين على اسكتش "الدراسة في الخارج" حيث هاجم البعض مُنتج اسكتش الرسوم المتحركة لحثه على تشجيع الأهل للسماح للإناث بالدراسة في الخارج.

ويتضح كذلك عدم وجود فروق ذات دلالة إحصائية بين كل من قناة "Egyptoon" و "Kharabeesh" حيث كانت قيمة كا٢ = ٠,١٩٦ غير دالة عند مستوى دلالة ٠,٠٥.

سابعاً: الصوت المُصاحب لاسكتشات الرسوم المتحركة:

يوضح الجدول التالي حساب التكرارات والنسب لنوع الصوت المُصاحب لاسكتشات الرسوم المتحركة، كما تم حساب قيمة كا٢،وذلك كما يلي:

جدول رقم (٨) يبين نوع الصوت المُصاحب لاسكتشات الرسوم المتحركة

الصوت المصاحب	قنوات اليوتيوب				كا٢	الدلالة
	Egyptoon		Kharabeesh			
	ك	٪	ك	٪		
صوت بشري	٢٨	٩٣,٣	١٣	٩٢,٨	٠,٠٠٣	٠,٩٥٣
مؤثرات صوتية وموسيقى	٢٠	٦٦,٧	١٢	٨٥,٧	١,٧٤٦	٠,١٨٦
أغاني	٣	١٠	٠	٠	١,٥٠٢	٠,٢٢٠

يتضح من بيانات الجدول (٨) أن "الصوت البشري" جاء في المرتبة الأولى كصوت مُصاحب لاسكتشات الرسوم المتحركة في كل من قناة "Egyptoon" و "Kharabeesh" بنسبة ٩٣,٣٪ و ٩٢,٨٪ على التوالي، تلاه في المرتبة الثانية "المؤثرات الصوتية والموسيقى" بنسبة ٦٦,٧٪ بقناة "Egyptoon" و ٨٥,٢٪ بقناة "Kharabeesh"، ويتضح كذلك عدم وجود فروق ذات دلالة إحصائية بين كل من قناة "Egyptoon" و "Kharabeesh" حيث كانت قيم كا٢ غير دالة عند مستوى دلاله ٠,٠٥.

ثامناً: نوع الموضوعات المُثارة باسكتشات الرسوم المتحركة:

يوضح الجدول التالي حساب التكرارات والنسب لنوع الموضوعات المُثارة باسكتشات الرسوم المتحركة، كما تم حساب قيمة كا٢،وذلك كما يلي:

جدول رقم (٩) يبين نوعية الموضوعات المُثارة باسكتشات الرسوم المتحركة

نوع الموضوعات *	قنوات اليوتيوب				كا٢	الدلالة
	Egyptoon		Kharabeesh			
	ك	٪	ك	٪		
سياسية	٩	٣٠	٤	٢٨,٦	٠,٥٠٥	٠,٧٧٧
اجتماعية	٢٠	٦٦,٧	١٠	٧١,٤		
دينية	١	٣,٣	٠	٠		

يتضح من بيانات الجدول (٩) أن الموضوعات المُثارة تنوعت ما بين الموضوعات السياسية والاجتماعية والدينية وذلك خلال فترة الدراسة، واحتلت الموضوعات الاجتماعية المرتبة الأولى في قناتي "Egyptoon" و "Kharabeesh" وذلك بنسبة ٦٦,٧٪ بقناة "Egyptoon" وبنسبة ٧١,٤٪ بقناة "Kharabeesh"، ثم تلاها الموضوعات السياسية بنسبة ٣٠٪ بقناة "Egyptoon" وبنسبة ٢٨,٦٪ بقناة "Kharabeesh"، واحتلت الموضوعات الدينية المرتبة الأخيرة بقناة "Egyptoon" وبنسبة ٣,٣٪ حيث تم تناول موضوع ديني واحد خلال فترة الدراسة وكان بعنوان "أنا مُلحد".

* تم حذف فئة الموضوعات الفنية، والرياضية، و اهتمامات إنسانية، وأخرى نظراً لعدم حصولهم على أي تكرارات على الإطلاق.

ويتضح كذلك عدم وجود فروق ذات دلالة إحصائية بين كل من قناة "Egyptoon" و "Kharabeesh" حيث كانت قيمة كا٢ = ٠,٥٠٥ غير دالة عند مستوى دلالة ٠,٠٥.

تاسعاً: حالية الموضوعات بالاسكتشات:

يوضح الجدول التالي حساب التكرارات والنسب لمدى حالية الموضوعات باسكتشات الرسوم المتحركة، كما تم حساب قيمة كا٢،وذلك كما يلي:

جدول (١٠) يبين حالية الموضوعات المُثارة

حالية الموضوعات	قنوات اليوتيوب				كا٢	الدلالة
	Egyptoon		Kharabeesh			
	ك	٪	ك	٪		
سابقة	٨	٢٦,٧	٦	٤٢,٨	١,٨٥٦	٠,٣٩٥
حالية	٢٠	٦٦,٧	٨	٥٧,١		
متوقعة	٢	٦,٧	٠	٠		

يتضح من بيانات الجدول (١٠) أن الموضوعات الحديثة والحالية في المرتبة الأولى من حيث "حالية الموضوعات" وذلك بنسبة ٦٦,٧٪ بقناة "Egyptoon" وبنسبة ٥٧,١٪ بقناة "Kharabeesh" ثم تلاها الموضوعات السابقة بنسبة ٢٦,٧٪ بقناة "Egyptoon" و وبنسبة ٤٢,٨٪ بقناة "Kharabeesh"، ويتضح كذلك عدم وجود فروق ذات دلالة إحصائية بين قناة "Egyptoon" و قناة "Kharabeesh" في "حالية الموضوعات المُثارة" حيث كانت قيم كا٢ = ١,٨٥٦ غير دالة عند مستوى دلالة ٠,٠٥.

عاشراً: أهداف مضمون اسكتشات الرسوم المتحركة:

يوضح الجدول التالي حساب التكرارات والنسب لأهداف مضمون اسكتشات الرسوم المتحركة، كما تم حساب قيمة كا٢،وذلك كما يلي:

جدول (١١) يبين أهداف مضمون اسكتشات الرسوم المتحركة

أهداف المضمون		قنوات اليوتيوب				كا٢	الدلالة
		Egyptoon		Kharabeesh			
		ك	٪	ك	٪		
توجيه المشاهدين		١٢	٤٠	١١	٧٨,٦	٥,٦٩٢	٠,٠١٧
تثقيف المشاهدين		٩	٣٠	٦	٤٢,٩	٠,٧٠٢	٠,٤٠٢
تشكيل اتجاهات	إيجابية	١	٣,٣	٣	٢١,٤	٣,٧٨٢	٠,٠٥٠
	سلبية	١٣	٤٣,٣	٥	٣٥,٧	٠,٢٢٩	٠,٦٣٢
عرض الموضوعات بحيادية		٦	٢٠	٢	١٤,٣	٠,٢١٠	٠,٦٤٧

يتضح من بيانات الجدول (١١) أن تشكيل الاتجاهات السلبية كهدف من أهداف مضمون اسكتشات الرسوم المتحركة جاء في المرتبة الأولى بقناة "Egyptoon" وذلك بنسبة ٤٣,٣٪ بينما جاء في المرتبة الثالثة بنسبة ٣٥,٧٪ بقناة "Kharabeesh"، ومثال على تشكيل الاتجاهات السلبية لدى المُشاهدين هو ما جاء باسكتش "الحقيقة وراء لحية توت عنخ آمون" وما أبرزه فنان الرسوم المتحركة من خلال رسوماته والحوار بالاسكتش من إهمال المسئولين في صيانة التماثيل الفرعونية وعدم توظيفهم لمتخصصين يقدرون قيمتها التاريخية، وجاء في المرتبة الثانية "توجيه المشاهدين" بقناة "Egyptoon" بنسبة ٤٠٪ وفي المرتبة الأولى بقناة "Kharabeesh" بنسبة ٧٨,٦٪ مما يبرز أهمية اسكتشات الرسوم المتحركة في توجيه المشاهدين لها وهذا ما يتفق مع دراسة طارق محمد فرج [٣٩] والتي توصل فيها إلى أهمية الرسوم المتحركة كأداة لتوجيه الرأي العام والتعليم والتوعية لما لها من شعبية وإقبال بين الجمهور على اختلاف طبقاته ووعيه ، وتلاها في المرتبة الثالثة "تثقيف المشاهدين" بنسبة ٣٠٪ بقناة "Egyptoon" وفي المرتبة الثانية بقناة "Kharabeesh" بنسبة ٤٢,٩٪.

ويتضح كذلك عدم وجود فروق ذات دلالة إحصائية بين كل من قناة "Egyptoon" و "Kharabeesh" حيث كانت قيم كا٢ غير دالة عند مستوى دلالة ٠,٠٥، فيما عدا "توجيه المشاهدين" و"تشكيل اتجاهات إيجابية" كان هناك فروق ذات دلالة إحصائية حيث كانت قيم كا٢ دالة عند مستوى دلالة ٠,٠٥.

حادي عشر: الأساليب الإقناعية المُستخدمة باسكتشات الرسوم المتحركة:

يوضح الجدول التالي حساب التكرارات والنسب للأساليب الإقناعية المُستخدمة باسكتشات الرسوم المتحركة، كما تم حساب قيمة كا٢،وذلك كما يلي:

جدول (١٢) يبين الأساليب الإقناعية المُستخدمة باسكتشات الرسوم المتحركة

الأساليب الإقناعية		قنوات اليوتيوب				كا٢	الدلالة
		Egyptoon		Kharabeesh			
		ك	٪	ك	٪		
عاطفية	المبالغة في المعارضة	٠	٠	٠	٠	-	-
	عرض وجهة نظر واحدة	١	٣,٣	٠	٠	٠,٤٧٨	٠,٤٩٠
منطقية	عرض وجهات نظر مختلفة	٢	٦,٧	٠	٠	٠,٩٧٨	٠,٣٢٣
	الاستشهاد بما يحدث في الواقع	٢٢	٧٣,٣	١٤	١٠٠	٤,٥٦٣	٠,٠٣٣
	الاستناد إلى أرقام وحقائق	١١	٣٦,٧	٤	٢٨,٦	٠,٢٧٨	٠,٥٩٨

يتضح من بيانات الجدول (١٢) أن اسكتشات الرسوم المتحركة اعتمدت على الأساليب الإقناعية المنطقية في كل من قناة "Egyptoon" و "Kharabeesh" حيث جاء "الاستشهاد بما يحدُث في الواقع" في المرتبة الأولى بكل من القناتين، ثم في المرتبة الثانية "الاستناد إلى حقائق وأرقام" بنسبة ٣٦,٧٪ بقناة "Egyptoon" و بنسبة ٢٨,٦٪ بقناة "Kharabeesh"، وفي المرتبة الثالثة جاء

"عرض وجهات نظر متعددة" بنسبة ٦,٧٪ بقناة "Egyptoon" ومثال على ذلك ما جاء في الحوار الذي دار بين موظف الكهرباء والمواطن المصري في اسكتش بعنوان "الفاتورة فين؟! مأساة المواطن المصري مع فاتورة الكهرباء"، ويتضح كذلك عدم وجود فروق ذات دلالة إحصائية بين كل من القناتين في الأساليب الإقناعية المُستخدمة حيث كانت قيم كا٢ غير دالة عند مستوى دلالة ٠,٠٥ فيما عدا "الاستشهاد بما يحدُث في الواقع" كان هناك فروق ذات دلالة إحصائية حيث كانت قيمة كا٢ = ٤,٥٦٣ دالة عند مستوى دلالة أقل من ٠,٠٥.

ثاني عشر: طرق عرض الموضوعات باسكتشات الرسوم المتحركة:

يوضح الجدول التالي حساب التكرارات والنسب لطرق عرض الموضوعات باسكتشات الرسوم المتحركة، كما تم حساب قيمة كا٢،وذلك كما يلي:

جدول رقم (١٣) يبين طرق عرض الموضوعات باسكتشات الرسوم المتحركة

طرق العرض	قنوات اليوتيوب				كا٢	الدلالة
	Egyptoon		Kharabeesh			
	ك	٪	ك	٪		
مجرد عرض للموضوع فقط	١٧	٥٦,٧	٣	٢١,٤	٨,١٧٩	٠,٠١٧
عرض الموضوع وتحليله	١٢	٤٠	٧	٥٠		
عرض الموضوع وتحليله مع عرض الحلول	١	٣,٣	٤	٢٨,٦		

يتضح من بيانات الجدول (١٣) أن اسكتشات الرسوم المتحركة اعتمدت في المقام الأول على "مجرد عرض للموضوع فقط" وذلك بقناة "Egyptoon" بنسبة ٥٦,٧٪، وتلاها في المرتبة الثانية "عرض الموضوع وتحليله" بنسبة ٤٠٪ بقناة "Egyptoon" بينما جاءت بالمرتبة الأولى بقناة "Kharabeesh" وذلك بنسبة ٥٠٪، أما "عرض الموضوع وتحليله مع عرض الحلول" فقد جاء بالمرتبة الثالثة بقناة "Egyptoon" وفي المرتبة الثانية بقناة "Kharabeesh" بنسبة ٢٨,٦٪، ومثال على "عرض الموضوع وتحليله مع عرض الحلول" ما جاء باسكتش بعنوان "غشاش الثانوية العامة" من عرض لما يحدث في المجتمع وقت امتحانات الثانوية العامة من غش جماعي بلجان الامتحانات وتحليل للموضوع في حالة اعتماد الطالب على الغش مثل زملائه أو رفض الغش مع عرض الحلول للقضاء على الغش بالثانوية العامة، وأيضاً ما جاء باسكتش "ليلة القبض على الراتب .. معاناة الموظف عند طلبه زيادة في الراتب" من خلال عرض فنان الرسوم المتحركة للموضوع وتحليله مع عرض الحل ضمناً من خلال التنويه عن موقع "مُستقل" وهو منصة للعمل الحُر للمستقلين في الوطن العربي.

ويتضح كذلك وجود فروق ذات دلالة إحصائية بين كل من القناتين في طرق عرض الموضوعات باسكتشات الرسوم المتحركة على قنوات اليوتيوب حيث كانت قيمة كا٢ = ٨,١٧٩ دالة عند مستوى دلالة ٠,٠١٧.

ثالث عشر: مدى وضوح فكرة اسكتشات الرسوم المتحركة:

يوضح الجدول التالي حساب التكرارات والنسب لمدى وضوح فكرة اسكتشات الرسوم المتحركة، كما تم حساب قيمة كا٢،وذلك كما يلي:

جدول (١٤) يبين مدى وضوح فكرة اسكتشات الرسوم المتحركة

وضوح الفكرة	قنوات اليوتيوب				كا٢	الدلالة
	Egyptoon		Kharabeesh			
	ك	٪	ك	٪		
واضحة وسهلة التذكر	٢٦	٨٦,٧	١٢	٨٥,٧	٠,٠٠٧	٠,٩٣٢
غير واضحة وصعبة التذكر	٤	١٣,٣	٢	١٤,٣		

يتضح من بيانات الجدول (١٤) أن فكرة الرسوم المتحركة كانت "واضحة وسهلة التذكر" وذلك بنسبة ٨٦,٧٪ باسكتشات قناة "Egyptoon" وبنسبة ٨٥,٧٪ باسكتشات قناة "Kharabeesh"، وربما يعود ذلك إلى أن اسكتشات الرسوم المتحركة تحتاج إلى وقت ومجهود كبير لتنفيذها ويتم قبل تنفيذها كتابة السيناريو الخاص بها ورسمه على لوح القصة المرسوم Storyboard وغيرها من الخطوات التي تتم بدقه لتلافي الأخطاء والعمل على أن يكون الرسم المتحرك معبراً عن الموضوع الذي رُسم من أجله وموضحاً للفكرة وسهل التذكر، وتتفق هذه النتيجة مع دراسة وائل مخيمر [٤٠] والتي توصل فيها إلى وضوح الفكرة الدرامية بالأفلام والمسلسلات من حيث سهولة التذكر والاستدعاء حيث توصلت النتائج إلى أن نسبة ١٠٠٪ من الأفلام والمسلسلات قد تميزت أحداثها ومعلوماتها الأساسية بسهولة التذكر والاسترجاع.

ويتضح كذلك عدم وجود فروق ذات دلالة إحصائية بين كل من القناتين في "مدى وضوح الفكر" حيث كانت قيمة كا٢ = ٠,٠٠٧ غير دالة عند مستوى دلالة ٠,٠٥.

النتائج العامة للدراسة:

١. عدم وجود فروق ذات دلالة إحصائية بين كل من قناة "Egyptoon" و "Kharabeesh" في كل من "المدة الزمنية لاسكتشات الرسوم المتحركة"، و"القوالب الفنية المستخدمة"، و"القوالب الدرامية المستخدمة" حيث كانت قيم كا٢ غير دالة عند مستوى دلالة ٠,٠٥.

٢. عدم وجود فروق ذات دلالة إحصائية بين كل من القناتين في الوسائل المُستخدمة في "تقديم الموضوعات" حيث كانت قيم كا٢ غير دالة عند مستوى دلالة ٠,٥ فيما عدا "الفيديوهات والمواد المرئية" كان هناك فروق ذات دلالة إحصائية حيث كانت قيمة كا٢ عند مستوى دلالة أقل من ٠,٠٥.

٣. عدم وجود فروق ذات دلالة إحصائية بين كل من القناتين في "المستوى اللغوي المُستخدم لتقديم الاسكتشات" حيث كانت قيم كا٢ غير دالة عند مستوى دلالة ٠,٠٥.

٤. عدم وجود فروق ذات دلالة إحصائية بين قناة "Egyptoon" و قناة "Kharabeesh" في "حالية الموضوعات المُثارة" حيث كانت قيم كا٢ = ١,٨٥٦ غير دالة عند مستوى دلالة ٠,٠٥.

٥. عدم وجود فروق ذات دلالة إحصائية بين كل من قناة "Egyptoon" و "Kharabeesh" حيث كانت قيم كا٢ غير دالة عند مستوى دلالة ٠,٠٥، فيما عدا "توجيه المشاهدين" و"تشكيل اتجاهات إيجابية" كان هناك فروق ذات دلالة إحصائية حيث كانت قيم كا٢ دالة عند مستوى دلالة ٠,٠٥.

٦. عدم وجود فروق ذات دلالة إحصائية بين كل من القناتين في "الأساليب الإقناعية المستخدمة" حيث كانت قيم كا٢ غير دالة عند مستوى دلالة ٠,٠٥ فيما عدا "الاستشهاد بما يحدُث في الواقع" كان هناك فروق ذات دلالة إحصائية حيث كانت قيمة كا٢ = ٤,٥٦٣ دالة عند مستوى دلالة أقل من ٠,٠٥.

٧. وجود فروق ذات دلالة إحصائية بين كل من القناتين في "طرق عرض الموضوعات باسكتشات الرسوم المتحركة" حيث كانت قيمة كا٢ دالة عند مستوى دلالة ٠,٠١٧.

٨. عدم وجود فروق ذات دلالة إحصائية بين كل من القناتين في "مدى وضوح الفكر" حيث كانت قيمة كا٢ = ٠,٠٠٧ غير دالة عند مستوى دلالة ٠,٠٥.

المراجع:

١. وائل مخيمر عبد النبى، "تأثير برنامج للرسوم المتحركة فى تنمية الجوانب المعرفية لدى أطفال مرحلة الطفولة المتأخرة"، **رسالة دكتوراه غير منشورة**، (جامعة المنصورة: كلية التربية النوعية، ٢٠١٢).

٢. بثينة محمد، "فاعلية استخدام الرسوم المتحركة في تنمية بعض المفاهيم العلمية والقيم الاجتماعية لأطفال الروضة في مدينة مكة المكرمة"، **رسالة دكتوراه غير منشورة**، (جامعة أم القرى: كلية التربية، ٢٠١٢).

٣. مصطفى فلاتة، "**المدخل إلى التقنيات الحديثة في الاتصال والتعليم**"، ط ١ ،(الرياض: مكتبة العبيكان، ٢٠٠١).

٤. محمد عبد الحميد، "**نظريات الإعلام واتجاهات التأثير**"، ط٣، (القاهرة: عالم الكتب، ٢٠١٠).

٥. ليلى سعيد الجهني، "أثر إستخدام الرسوم المتحركة فى ترسيخ بعض القيم العامة لدى أطفال المرحلة التمهيدية فى المدينة المنورة"، **رسالة ماجستير غير منشورة**، (جامعة الملك عبد العزيز: كلية التربية، ٢٠٠٠).

٦. منال أبو الحسن، "**الرسوم المتحركة فى التليفزيون وعلاقتها بالجوانب المعرفية للطفل**"، ط١، (القاهرة: دار النشر للجامعات، ١٩٩٨).

٧. رضا عبد الواجد أمين، "إستخدامات الشباب الجامعى لموقع يوتيوب على شبكة الإنترنت"، **المؤتمر الدولى الأول: الإعلام الجديد: تكنولوجيا جديدة لعالم جديد**، (جامعة البحرين، ٢٠٠٩).

8. Youtube, Retrieved on Jan 14, 2015, Available on the following link: http://www.alexa.com/siteinfo/youtube.com.

٩. طارق محمد فرج، "الأثر المتبادل بين السياسة وفن الرسوم المتحركة"، **رسالة ماجستير غير منشورة**، (حلوان: كلية الفنون الجميلة، ٢٠١٢).

١٠. وائل مخيمر عبد النبي، "تأثير برنامج للرسوم المتحركة في تنمية الجوانب المعرفية لدى أطفال مرحلة الطفولة المتأخرة"، **مرجع سابق**.

١١. أحمد أبو الفتوح على، "أفلام الرسوم المتحركة وعلاقتها ببعض المتغيرات النفسية لدى عينة من أطفال المدارس الإبتدائية"، **رسالة ماجستير غير منشورة**، (جامعة عين شمس: كلية التربية، ٢٠١٤).

12. Shu-chin Su., Eleen Liang, "Motivation and attitudes toward english animated cartoons at a cram school", **International journal of arts and commerce**, Vol. 3, No. 5, 2014, PP 15 - 36.

13. Aml Fekry, "The effect of recreational animated cartoon on developing the basic skills in track and field", **ovidius university annals: series physical education and sport,** Vol. 13, No. 2, 2013, PP 745 – 751.

١٤. طارق محمد فرج، "الأثر المتبادل بين السياسة وفن الرسوم المتحركة"، **رسالة ماجستير غير منشورة**، (حلوان: كلية الفنون الجميلة، ٢٠١٢).

١٥. وائل مخيمر عبد النبي، "تأثير برنامج للرسوم المتحركة في تنمية الجوانب المعرفية لدى أطفال مرحلة الطفولة المتأخرة"، **مرجع سابق**.

١٦. شيرين حسين عبد المجيد غيث، "الأثر الجمالي للمؤثرات الصوتية في أفلام الحركة"، **رسالة ماجستير غير منشورة**، (القاهرة: المعهد العالي للسينما، ٢٠١١).

17. Siripen Iamurai, "Positive cartoon animation to Change children behaviors in primary schools", **international conference on primary education**, 2009, Retrieved on Jan 2, 2015, Available on the following link: www.ied.edu.hk/eai-conference2010/download/Presentation/8.9.2.pdf.

18. Hugh Klein., Kenneth Shiffman., "What Animated Cartoons Tell Viewers About Assault", **Journal of Aggression**, Vol. 16, No. 2, PP 181 – 201.

١٩. صابر محمد أحمد أبو بكر، "المضامين المقدمة عبر موقع اليوتيوب وعلاقتها بنشر ثقافة السلام لدى المراهقين"، **رسالة دكتوراه غير منشورة**، (جامعة عين شمس: معهد الدراسات العليا للطفولة، ٢٠١٦).

٢٠. شيرين محمد عبد المنعم، "صورة الجيش المصري كما تعكسها الاغاني المقدمة على اليوتيوب وعلاقتها بصورته الذهنية لدى المراهقين"، **رسالة ماجستير غير منشورة**، (عين شمس: الدراسات العليا للطفولة، ٢٠١٥).

٢١. نفين سيد إبراهيم ياقوت، "الجانب الإبداعي والتقني للسيناريو المرسوم (لوحة القصة) في أفلام الكرتون"، **رسالة ماجستير غير منشورة**، (جامعة حلوان: كلية الفنون الجميلة، ٢٠٠٦)، ص ٢٢.

٢٢. نرمين زين العابدين محمد سعد، "القيم التي تعكسها الرسوم المتحركة في برامج الأطفال بالتليفزيون المصري"، **رسالة ماجستير غير منشورة**، (عين شمس: الدراسات العليا للطفولة، ٢٠٠٤)، ص ٩٥.

٢٣. ياسر يوسف عوض، "دور تكنولوجيا الاتصال في إنتاج البرامج التليفزيونية: دراسة تطبيقية"، **رسالة دكتوراه غير منشورة**، (جامعة أم درمان الإسلامية: كلية الإعلام، ٢٠٠٧)، ص ٣٦.

٢٤. شيرين حسين عبد المجيد غيث، "الأثر الجمالي للمؤثرات الصوتية في أفلام الحركة"، **رسالة ماجستير غير منشورة**، (القاهرة: المعهد العالي للسينما، ٢٠١١)، ص٦.

٢٥. رشا صلاح الدين عبد الحميد، "الأزياء ودورها في تأكيد البعد الدرامي للشخصية في أفلام الرسوم المتحركة الأمريكية"، **رسالة ماجستير غير منشورة**، (جامعة حلوان: كلية الفنون الجميلة، ٢٠٠٨)، ص ١٢٢.

٢٦. نرمين زين العابدين محمد سعد، "القيم التي تعكسها الرسوم المتحركة في برامج الأطفال بالتليفزيون المصري"، **مرجع سابق**، ص ٩٤.

٢٧. إسراء عمر إبراهيم إدريس، "الأسس العلمية لإنتاج الرسوم المتحركة في التليفزيون"، **رسالة ماجستير غير منشورة**، (جامعة السودان للعلوم والتكنولوجيا: كلية علوم الإتصال، ٢٠١٤)، ص ١٢٤.

٢٨. إنشراح الشال، "**رسوم الأطفال من منظور إعلامي: دراسة تحليلية اجتماعية نفسية فنية**"، ط١، (القاهرة: دار الفكر العربي، ١٩٩٤).

٢٩. لمياء رجاء محمد فؤاد، "الأداء في أفلام التحريك ومدى إرتباطه بتعبيرات الوجه والجسد"، **رسالة دكتوراه غير منشورة**، (جامعة حلوان: كلية الفنون الجميلة، ٢٠١٥)، ص ٧٣.

٣٠. شيماء بسيوني مصطفى إبراهيم، "تصميم مناظر أفلام التحريك ثلاثية الأبعاد"، **رسالة ماجستير غير منشورة**، (الاسكندرية: كلية الفنون الجميلة، ٢٠١٤)، ص ١٤.

٣١. سماح الزمزمي، "أثر مشاهدة الرسوم المتحركة في التليقزيون المصري في إكساب طفل ما قبل المدرسة مع المهارات الاجتماعية"، **رسالة دكتوراه غير منشورة**، (المنصورة: التربية النوعية، ٢٠٠٥)، ص ٧٩.

٣٢. تغريد عبد المجيد حمدنا الله إبراهيم، "الرسوم المتحركة بين أفلام الكارتون السينمائية وإعلانات التليفزيون في الولايات المتحدة الأمريكية"، **رسالة ماجستير غير منشورة**، (حلوان: الفنون الجميلة، ٢٠٠١)، ص ٢٦٠.

٣٣. ياسر يوسف عوض، "دور تكنولوجيا الاتصال في إنتاج البرامج التليفزيونية: دراسة تطبيقية"، **مرجع سابق**، ص ٢٩.

٣٤. حنان سمير عبد العظيم، "نموذج البطل في أفلام الرسوم المتحركة: دراسة تحليلية مقارنة"، **رسالة دكتوراه غير منشورة**، (القاهرة: المعهد العالي للسينما، ٢٠٠٩)، ص٢٩.

٣٥. أحمد محمد الحسيني محمد، "أثر أفلام الرسوم المتحركة على سيكولوجية الطفل المصري"، **رسالة ماجستير غير منشورة**، (جامعة حلوان: كلية الفنون الجميلة، ٢٠٠٤)، ص ٣٣.

٣٦. سماح جابر محمد نصار، "تقنيات الرسوم المتحركة ثلاثية الأبعاد وتوظيفها في الألعاب الإلكترونية بمصر"، **رسالة دكتوراه غير منشورة**، (القاهرة: المعهد العالي للسينما، ٢٠٠٩)، ص١٠٠.

٣٧. رشا صلاح الدين عبد الحميد، "الأزياء ودورها في تأكيد البعد الدرامي للشخصية في أفلام الرسوم المتحركة الأمريكية"، **مرجع سابق**، ص ص ١١٩- ١٢٠.

٣٨. ياسر يوسف عوض، "دور تكنولوجيا الاتصال في إنتاج البرامج التليفزيونية: دراسة تطبيقية"، **مرجع سابق**، ص ٣٩.

٣٩. صابر محمد أحمد أبو بكر، "المضامين المقدمة عبر موقع اليوتيوب وعلاقتها بنشر ثقافة السلام لدى المراهقين"، **رسالة دكتوراه غير منشورة**، (جامعة عين شمس: معهد الدراسات العليا للطفولة، ٢٠١٦).

٤٠. وائل مخيمر عبد النبي، "تأثير برنامج للرسوم المتحركة في تنمية الجوانب المعرفية لدى أطفال مرحلة الطفولة المتأخرة"، **مرجع سابق**.

Abstract

This study seeks to identify the most important and the most prominent artistic and dramatic stereotypes, and the most prominent issues raised, as well as the detection of persuasive techniques and methods of presentation used in animated cartoon sketches broadcasting on YouTube channels, this study used the analytical Descriptive Survey Methodology, The researcher depended on an analytical sample of animation sketches presented on YouTube channels (kharabeesh, and Egyptoon) from 8/2017 till 4/2018, with a number of (44) sketches which reflect a number of societal topics with a total of (2 hours, 45 minutes and 9 seconds). The most important results of the study were as follows: There were no statistically significant differences between the two channels in the "technical templates" and "the stereotypes" where the values of Ka2 were not significant at the level of significance 0.05. There were no statistically significant differences in the means used in the "presentation of subjects", where the values of Ka2 were not significant except for "videos and visuals" for the channel of "Kharabish". There were no statistically significant differences in terms of "content objectives" where the values of Ka2 were not significant, except for "directing viewers" and "shaping positive trends" for Kharabish channel. There were no statistically significant differences in "persuasive methods" where the values of Ka2 were not significant except for "quoting what actually happens" were statistically significant differences for the Kharabish channel as well.