الاتجاهات الحديثة فى بحوث الرسوم المتحركة وتأثيراتها المعرفية والوجدانية والسلوكية على الأطفال

أ.د. حنان محمد إسماعيل
أستاذ الإعلام بقسم الإعلام التربوى كلية التربية النوعية
وكيل كلية التربية النوعية لشؤون التعليم والطلاب
جامعة القاهرة

ملخص البحث:

تحظى الرسوم المتحركة بنسب مشاهدة مرتفعة، ويبدو تأثيرها جليا فى تمييز الأطفال للعديد من الشخصيات الكرتونية، وذلك على مستوى العالم، ويتناول البحث تأثيرات الرسوم المتحركة فى أربعة محاور، يركز المحور الأول على التأثيرات المعرفية لهذه الرسوم على الأطفال، فى حين يتناول المحور الثاني التأثيرات الوجدانية لهذه الرسوم عليهم، ويشمل المحور الثالث التأثيرات السلوكية، ويتناول المحور الرابع العديد من جوانب التأثير السابقة والتى تناولتها بعض دراسات تأثيرات الرسوم المتحركة.

اعتمدت الدراسة على منهج التحليل من المستوى الثانى Meta-Analysis، ويعتمد على مراجعة منهجية تحليلية منظمة للأدبيات والدراسات السابقة والتى شملت

البحوث العلمية المنشورة فى المجلات والدوريات العلمية ورسائل الماجستير والدكتوراه خلال الفترة من (٢٠٠٣ – ٢٠٢٠)، وبلغ عددها (١٦١) دراسة منها ٧٠ باللغة العربية، و٩١ باللغة الإنجليزية، وذلك عبر مناطق جغرافية مختلفة من أنحاء العالم.

وتوصلت الدراسة إلى عدة نتائج فيما يتعلق بالموضوعات التى تم تناولها، والأطر النظرية التى اعتمدت عليها، والتصميمات المنهجية والأساليب والأدوات المستخدمة، ثم يطرح البحث رؤية نقدية ثم يختتم برؤية مستقبلية.

الكلمات المفتاحية:

الرسوم المتحركة، الرسوم المتحركة وتأثيرها على الأطفال، الكارتون والأطفال، الأطفال والرسوم المتحركة .

Recent trends in animation research and its cognitive, emotional and behavioral effects on children

Prof. Hanan Mohamed Ismail
Professor of Radio and Television, Department of Educational Media, Faculty of Specific Education, Cairo University
And the Vice Dean for Education and Student Affairs

Abstract:

Cartoons have high viewing rates, and their impact is evident in children's distinction of many cartoon characters all over the world. The research deals with the effects of animation in four axes. The first axis focuses on the cognitive effects of these cartoons on children, while the second axis deals with the emotional effects on them; the third axis includes behavioral effects, and the fourth axis deals with many aspects of the previous influence that some studies have been dealt with.

The study relies on the Meta-Analysis methodology, which relies on a systematic and analytical review of the literature and previous studies, which included scientific research published in scientific journals and periodicals, and master's and doctoral dissertations during the period (2003-2020), and the research analyzes (161) studies, including 70 in Arabic, and 91 in English, across different geographical regions around the world.

The study reaches several results regarding the topics; theoretical frameworks; methodological designs; methods and tools used, and presents a critical vision and concludes with a future vision.

keywords:

Cartoons, cartoons and their impact on children, cartoons and children, children and animation.

مقدمة:

تشغل وسائل الاتصال وخاصة الوسائل المرئية المسموعة حيزاً كبيراً من اهتمام الأطفال وجزءاً كبيراً من وقتهم، وذلك على اختلاف مراحل الطفولة، ويأتى فى مقدمة هذه الوسائل التليفزيون كوسيلة تقليدية، ومع تنامى التطور فى تكنولوجيا الاتصال، أصبحت الوسائل الحديثة مثل الكمبيوتر والهواتف الذكية والتابلت أكثر شيوعاً واستخداماً.

وتحظى الرسوم المتحركة بنسب مشاهدة مرتفعة، ويقبل عليها الأطفال بشغف نظراً لما تقدمه من عالم خيالى يمتلئ بعناصر الجذب المختلفة كالصورة والألوان والموسيقى والأغانى والمؤثرات الصوتية والشخصيات بمختلف أشكالها، وتتميز بقدرتها على الخروج على المألوف، وذلك فى عالم لا تحده قيود الزمان والمكان.

ويتركز إنتاج الرسوم المتحركة فى الولايات المتحدة الأمريكية بشكل أساسى من خلال عديد من شركات الإنتاج العملاقة يأتى فى مقدمتها ديزنى والعديد من شركات الإنتاج الأخرى مثل DreamWorks, Pixar إلا أن إنتاج هذه الشركات يمتد ليغطى العالم بأكمله، حيث تحظى الرسوم المتحركة بشهرة عالمية تتخطى حدود القارات والدول، ويعرفها الجميع فى أنحاء العالم، "وحالياً أصبحت الرسوم المتحركة اليابانية مألوفة فى مداركنا من خلال تقديمها على شاشة التليفزيون، ويقف أحد الاستديوهات اليابانية للرسوم المتحركة فى جانب وحده وهو استديو Ghibli الذى تأسس عام ١٩٨٥، ويتخصص فى أفلام الرسوم المتحركة الطويلة"(١).

وتؤثر الرسوم المتحركة فى الأطفال نظراً لأنهم يشاهدونها منذ سن مبكرة جداً قد تبدأ فى الثانية من العمر، وتمتد فترة مشاهدتها إلى مراحل الطفولة المتأخرة، مما

يزيد من تأثيرها، بالإضافة إلى إمكان إعادتها أكثر من مرة، بجانب انشغال الوالدين وترك الأطفال أمامها، اعتقاداً من بعضهم أنها ملائمة للأطفال، دون النظر إلى جوانب أخرى قد تكون سلبية.

ويتعاظم هذا التأثير فى ظل تعدد القنوات الفضائية الموجهة للأطفال والتى تذيع برامج وأفلام الرسوم المتحركة على مدار الساعة، بالإضافة إلى الرسوم الموجودة فى ألعاب الفيديو، والتى يمكن متابعتها عبر الهواتف الذكية والتابلت، وإمكانية مشاهدة أفلام الرسوم المتحركة الروائية الطويلة فى دور السينما، والتى تحقق أرباحاً طائلة، مع الأخذ فى الاعتبار أن أغلب هذه البرامج والأفلام هى صناعة أجنبية.

ويبدو تأثير الرسوم المتحركة جلياً فى تمييز الأطفال للعديد من الشخصيات الكارتونية، وذلك على مستوى العالم، فشخصيات مثل Tom and Jerry و Superman و Barbie على سبيل المثال لا الحصر، وتنتشر هذه الشخصيات بأسماءها وصفاتها المميزة، ولا يقتصر ظهورها على البرامج والأفلام فقط، وإنما تنتشر فى العديد من المنتجات كالملابس والمفروشات والألعاب وأغلفة الكراسات ومستلزمات الحفلات، لتلاحق الطفل فى كل مكان، وتشكل جزءاً كبيراً من عالمه الخاص.

ويمتد التأثير ليشمل عدة جوانب، فالأطفال قد يتوحدون مع هذه الشخصيات ويقلدونها، كما تقدم هذه الشخصيات مجالاً متسعاً من الأفكار والقيم والأدوار الاجتماعية والعواطف والسلوكيات، وذلك بما تطرحه من جوانب إيجابية وسلبية.

الرسوم المتحركة:

تعريف الرسوم المتحركة:

تتعدد تعريفات الرسوم المتحركة ومنها: تعريف معجم الفن السينمائى.

"الرسوم المتحركة هى كلمة شاملة لفن الحركة المصنفة للأشكال ذات البعدين والأشكال ذات الثلاثة أبعاد، والفيلم مؤلف من سلسلة من الرسوم كل منها يختلف اختلافاً طفيفاً عن الرسم الذى قبله والرسم الذى بعده، بمعنى آخر يمثل تتابع الرسوم مرحلة مختلفة لحركة ما مجزئة ويتم تصوير تسجيل هذه الرسوم بالتوالى على الفيلم (إطار بعد إطار) وبعد ذلك عند عرض الفيلم على الشاشة تعطى الرسوم الإيحاء بالحركة المستمرة".(٢)

تتبع كلمة التحريك والرسوم المتحركة من الفعل اللاتينى animare والذى يعنى "إعطاء الحياة لـ"، وداخل سياق أفلام الرسوم المتحركة، يشير ذلك بشكل كبير إلى الإبداع الصناعى لوهم الحركة فى خطوط وأشكال inaminate، ويرى Norman Mc Claren أن الرسوم المتحركة ليست فن الرسوم التي تتحرك، ولكن فن الحركات التي ترسم، فما يحدث بين كل كادر وآخر أكثر أهمية عما يحدث فى كل كادر(٣).

والتحريك هو فن وعلم صناعة الصور والتى تبدو وكأنها تتحرك، وتعد الأفلام المتحركة وعروض التليفزيون أشكالاً شائعة من التسلية، ويوجد نوعان رئيسيان من التحريك: التحريك التقليدى والتحريك عبر الكمبيوتر.(٤)

التحريك التقليدى Traditional Animation:

ويطلق على الأفلام وعروض التليفزيون المصنوعة بالتحريك التقليدى أيضاً "كارتون"، وتبتكر فرق من الفنانين صورة واحدة فى المرة، وتوجد حاجة لآلاف من

الرسوم من أجل دقائق قليلة فقط من التحريك، ويختلف كل رسم قليلاً عن الرسم الذى يسبقه، ولتوفير الجهد والوقت يرسم الفنانون الأجزاء المتحركة من المشهد على فرخ من البلاستيك شفاف، ويضعون رسماً للأجزاء التي لا تتحرك من هذا المشهد تحت الفيلم الشفاف، وبهذه الطريقة لا يحتاجون إلى إعادة رسم الخلفية فى كل صورة.

التحريك بالكمبيوتر Computer Animation:

تحريك الكمبيوتر، والذى يعرف أيضاً بأنها الصور التي يبتكرها الكمبيوتر Computer generated images (CGI)، ويمكن أن يستخدم التحريك بالكمبيوتر لعمل فيلم كامل، فالكثير من سفن الفضاء والوحوش والإنسان الآلى فى الأفلام هم فى الواقع صور بالكمبيوتر، وقد أدت الجهود لتقليل عمل وتكلفة التحريك التقليدى إلى الاستخدام المتزايد لتكنولوجيا التحريك بالكمبيوتر. يجعل الكمبيوتر التحريك عملية أسرع، حيث يستطيع الفنانون إنتاج آلاف الصور المطلوبة لفيلم متحرك بسرعة أكثر عن الفنانين البشريين، ويتيح استخدام الكمبيوتر للفنانين ابتكار شخصيات وأشياء وخلفيات، والتى تبدو أكثر واقعية عما تفعله الرسوم، وحالياً يستخدم الكمبيوتر تقريباً فى كل التحريك.

وعندما اخترع البشر آلات الغزل والنسيج فى (١٨٠٠)، وقدمت سلسلة من الرسوم والتى تبدو وكأنها تتحرك. ظهر فيلم الرسوم المتحركة الأول فى أوائل القرن العشرين (١٩٠٠)، وقدم والت ديزنى Walt Disney الفيلم المتحرك الأول مع الموسيقى وهو فيلم Steam Willy عام ١٩٢٨، وفى عام ١٩٣٧ قدم ديزنى الأميرة والأقزام السبعة Snow White and the Seven Dwarfs والذى أذيع كفيلم متحرك كبير فى الولايات المتحدة الأمريكية. ويعد فيلم Toy Story (١٩٩٥) أول فيلم طويل تم عمله كاملاً بالتحريك بالكمبيوتر.

ويتسم عالم الرسوم المتحركة الديجيتال بالتطور والتعقيد، فيمكنه العبور لما وراء الحركة البسيطة المستخدمة والإيماءات التي تنقل المشاعر، والوصول إلى الإرتقاء بالشخصية ليجعلها تمتلك إحساساً أعظم بالعمق. (٥)

الرسوم المتحركة والكارتون:

استخدمت الرسوم المتحركة فى أفلام الكارتون وتستخدم حالياً فى أفلام تعتمد على الممثلين أيضاً، عادة ما يتم تداول أفلام الكارتون بصفة عامة كمصطح لوصف أفلام الرسوم المتحركة القصيرة، حتى نضع خطاً فاصلاً مميزاً بينه وبين مصطلح رسوم متحركة أو أفلام رسوم متحركة طويلة. (٦)

مجتمع العرض التحليلى:

قامت الباحثة بالإطلاع على عدد من الدراسات المرتبطة بموضوع الدراسة سواء المنشورة باللغة العربية أو باللغة الإنجليزية، والتى روعى فيها أن تكون مرتبطة ارتباطاً وثيقاً بموضوع الدراسة تحقيقاً للثراء المعرفى.

وتم تحليل هذه الدراسات وبلغ عددها (١٦١) دراسة، منها (٧٠) دراسة باللغة العربية، و(٩١) دراسة باللغة الأجنبية (الإنجليزية).

وقد تم حصر الدراسات التي سحبت منها عينة التحليل طبقاً للخطوات التالية:

(أ) الكلمات المفتاحية:

اعتمد العرض التحليلى المقدم على عدد من المصطلحات العربية والأجنبية حول تأثيرات الرسوم المتحركة على الأطفال، وتتمثل هذه المصطلحات فى:

- تأثير الكارتون على الأطفال.
- الكارتون والأطفال.

- الأطفال والرسوم المتحركة.
- الرسوم المتحركة وتأثيرها على الأطفال.

- Effects of Cartoon on Children.
- Cartoon and Children.
- Animation and Children.
- Catoon effects on Children.
- Effects of aggressive cartoons.
- Effect of cartoon on Children behavior.
- Effect of cartoon on Children emotion.

(ب) محركات البحث والمصادر:

شمل الإطار الموضوعى للبحث كلا من الأبحاث العربيـــة والأجنبيـــة (باللغـــة الإنجليزية)، والتى نشرت فى دوريات علمية أو مؤتمرات أو رسائل جامعية من خلال مكتبات جامعة القاهرة، وجامعة عين شمس، وجامعة حلوان، ومن خـــلال محركـــات بحث عبر الإنترنت وشملت:

* بنك المعرفة المصرى وتضمن عدة قواعد بيانات منها:
  - دار المنظومة.

- Sage
- JSTOR
- EBSCO
- Elsevier
- ProQuest

* بالإضافة إلى:

- scholar.google.com
- allacademic.com

(جـ) الإطار الزمنى للدراسات:

شملت البحوث العلمية المنشورة فى المجلات والدوريات العلمية ورسائل الماجستير والدكتوراه خلال الفترة من (٢٠٠٣-٢٠٢٠)، وتم اختيار عينة من الدراسات التي تتوافر فيها معايير (التنوع فى الموضوعات، والمناهج المستخدمة، وأن تعبر عن مناطق جغرافية مختلفة من أنحاء العالم).

أهداف العرض التحليلى:

- مراجعة الموضوعات البحثية التي تناولتها الدراسات المعنية بتأثير الرسوم المتحركة على الأطفال.
- اكتشاف أوجه التشابه والاختلاف بين الدراسات التي قدمت فى هذا المجال، وإجراء مقارنة بين خطواتها العلمية والمنهجية، وما توصلت إليه من نتائج، وإبراز الفروق بينها حسب طبيعة المجتمع الذى طبقت فيه ووفقاً للمتغيرات التي استخدمتها.
- صياغة رؤية متكاملة لما قدمته الدراسات العربية والأجنبية فى بحوث تأثير الرسوم المتحركة على الأطفال، وتقديم صياغة للتراث البحثى تعكس مدى أهمية التراكم العلمى فى تطوير النظرة المستقبلية لبحوث الرسوم المتحركة.
- تقديم رؤية نقدية ومستقبلية لتطوير الأجندة البحثية فى موضوع تأثير الرسوم المتحركة على الأطفال، بما يؤكد على دورها الإيجابى ويحد من تأثيراتها السلبية، فى ضوء ما نشهده من تحديات والانفتاح على الثقافات العالمية.

التصميم المنهجى:

تنتمى الدراسة الحالية إلى الدراسات الوصفية التحليلية والتى تعتمد على منهج التحليل من المستوى الثانى Meta-Analysis، ويعتمد على مراجعة منهجية تحليلية منظمة للأدبيات والدراسات السابقة فى مجال معين أو موضوع معين، ويركز على أهداف هذه الدراسات ومنهجيتها والوسائل التي استخدمتها، والنتائج التي خلصت إليها، ولذلك يعد منهجا لتحليل النتائج ولتقديم خلاصة، ويستخدم على نطاق واسع لأنه يشكل مدخل مهم لتحليل الأدبيات التطبيقية الموجودة ويساهم فى تقدم العلم.(٧)

خطوات العرض التحليلى:

وتتمثل هذه الخطوات فيما يلى:

- حصر التراث العلمى عينة التحليل.
- تحديد الدراسات التي تحقق أهداف العرض.
- تصنيف الدراسات لفئات رئيسة.
- تحليل ومقارنة الأفكار والأهداف والأطر النظرية والمنهجية والنتائج المستخلصة.

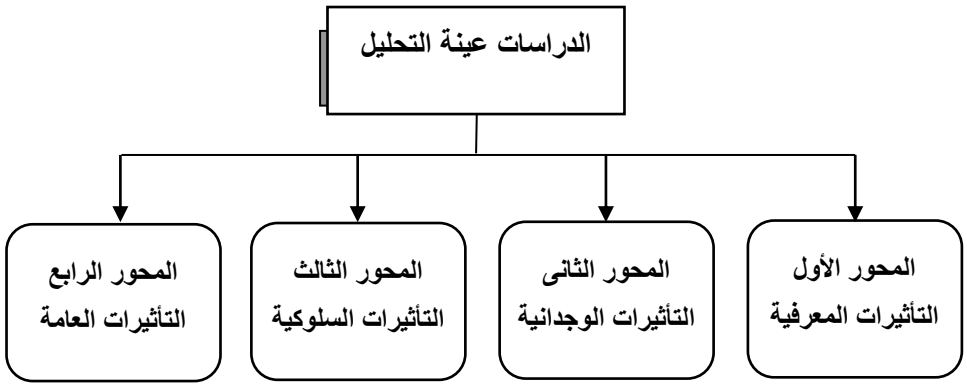
تقسيم العرض التحليل النقدى:

أولاً: عرض الدراسات محل التحليل بأسلوب منهجى يوضح موضوع الدراسة.

ثانياً: عرض تحليلى نقدى للدراسات يشمل موضوعاتها والقضايا التي تناولتها وبناؤها النظرى والمنهجى ومناقشة أهم نتائجها فى ضوء أهداف الدراسة الحالية.

ثالثاً: رؤية نقدية مستقبلية.

أولاً: عرض الدراسات عينة التحليل:



شكل رقم (١)

محاور دراسات العرض التحليلى

يتم تصنيف الدراسات التي تنتمى لهذا التراث العلمى إلى أربع محاور وفقاً للتقسيم الزمنى من الأحدث إلى الأقدم، ووفقاً لمناطق العالم المختلفة كالتالى: (الدول العربية، الولايات المتحدة الأمريكية، الدول الأوروبية، استراليا، الدول الآسيوية، الدول الأفريقية، دول أمريكا الجنوبية).

المحور الأول: ويشمل التأثيرات المعرفية للرسوم المتحركة على الأطفال فى مناطق العالم المختلفة.

المحور الثانى: يشمل التأثيرات الوجدانية للرسوم المتحركة على الأطفال فى مناطق العالم المختلفة.

المحور الثالث: يشمل التأثيرات السلوكية للرسوم المتحركة على الأطفال فى مناطق العالم المختلفة.

المحور الرابع: يشمل العديد من جوانب التأثير السابقة والتى تتناولها بعض دراسات الرسوم المتحركة، حيث تطرقت بعضها إلى الجوانب الوجدانية والسلوكية مثلاً.

عرض الدراسات محل التحليل بأسلوب منهجى

المحور الأول: التأثيرات المعرفية للرسوم المتحركة على الأطفال:

الدراسات التي تناولت التأثيرات المتعلقة بالجوانب التعليمية، والثقافية، والصور الذهنية، والصور النمطية وإدراكات الأطفال:

الدراسات العربية:

فى مصر دراسة Nermeen Singer (٢٠١٩)[٨] والتى استهدفت تحديد طبيعة وكفاءة العلاقة بين مشاهدة الرسوم المتحركة التليفزيونية وسرعة ومستوى تمثيل المعلومات لدى الأطفال فى عمر يتراوح بين ٥-٦ سنوات، استخدمت الدراسة المدخل الوصفى، بالتطبيق على عينة بلغ قوامها ٢٢٥ طفل وطفلة مصرية من حضانات عامة وخاصة فى القاهرة، بإعطاء الأطفال بعض المهام التي تقيس سرعة أداء إكمال المهام ومستويات التمثيل من خلال ٨ عمليات عقلية، بالتطبيق على ٣ مجموعات: شاهدت الأولى رسوم متحركة متلفزة والثانية رسوم متحركة على اللاب توب والثالثة كارتون رسوم متحركة من كلا النوعين، وتوصلت الدراسة لعدة نتائج منها: المجموعة التي شاهدت أفلام الرسوم المتحركة على اللاب أقل فى تمثيل المعلومات من المجموعة التي شاهدت الأفلام فى التليفزيون، والمجموعة التي شاهدت أفلام الرسوم المتحركة على أساس مستويات تمثيل معلومات عميقة مقارنة بالمجموعتين الآخريتين، وأظهرت أن الرسوم المتحركة تؤدى دوراً بارزاً فى تطوير سرعة ومستوى تمثيل المعلومات فى حالة المستوى المتوسط من ساعات المشاهدة.

فى مصر دراسة منة الله محمد (٢٠١٩)[٩] بهدف رصد صورة المرأة كما تعكسها أفلام الرسوم المتحركة، لمعرفة أبعاد هذه الصورة ومفرداتها ومكوناتها الأساسية، وذلك بالاعتماد على كل من النظرية النسوية، ونظرية التفاعلية الرمزية،

وتنتمى الدراسة لفئة البحوث الوصفية، واستخدمت منهج المسح التحليلى بالاعتماد على أداتين هما استمارة تحليل المضمون وبطاقة ملاحظة كيفية، وذلك بالتطبيق على ٢٥ شخصية نسائية محورية من ١٥ فيلماً أجنبياً و٦٥ حلقة من ثلاثة مسلسلات عربية مختلفة، وتوصلت الدراسة لعدة نتائج منها: أتت صورة بطلات الأفلام الأجنبية بشكل إيجابى حيث يتم تقديم المرأة بوصفها ناجحة وطموحة ومحبة للغير ومتعاونة وقوية وذات مهام متعددة وتعتمد على نفسها، بينما اتسمت صورة المرأة فى المسلسلات العربية بشكل عام بالنمطية والسلبية، وتعمدت تلك المسلسلات تهميش المرأة من الأساس وتقديم الرجل وحده كشخصية محورية.

وفى مصر دراسة دعاء محمد سامى سعيد (٢٠١٨)[١٠] والتى تناولت التعرف على فاعلية الرسوم المتحركة ثلاثية الأبعاد فى تنمية اللغة الاستقبالية والتعبيرية لدى الأطفال من ذوى الإعاقة الفكرية البسيطة، اعتمدت الدراسة على المنهج شبه التجريبى، بالتطبيق على عينة بلغ قوامها ١٠ أطفال من ذوى الإعاقة الفكرية البسيطة تم تقسيمهم إلى مجموعتين: تجريبية مكونة من ٥ أطفال وأخرى ضابطة مكونة من ٥ أطفال تتراوح أعمارهم بين ٥-٨ سنوات داخل غرفة الحواس بمركز أطفالنا إرادة لتأهيل قدرات الأطفال بالمهندسين، وتوصلت الدراسة لعدة نتائج منها: وجود فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى (٠.٠١) بين متوسطى رتب درجات أطفال المجموعتين التجريبية والضابطة فى القياس البعدى لمهارات اللغة الاستقبالية (التعرف – الفهم) والتعبيرية (التسمية – التعبير) والدرجة الكلية لصالح المجموعة التجريبية، وجود فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى (٠.٠٥) بين متوسطات رتب درجات أطفال المجموعة التجريبية فى القياسين القبلى والبعدى لمهارات اللغة (الاستقبالية – التعبيرية – الدرجة الكلية) لصالح القياس البعدى.

وفى المملكة العربية السعودية دراسة سعيد كمال وحسنين على (٢٠١٨) [١١] للتعرف على فعالية برنامج قائم على الرسوم المتحركة فى تنمية الانتباه البصرى والفهم اللفظى لذوى اضطراب التوحد والملتحقين ببرنامج التوحد بإحدى المدارس الإبتدائية بمدينة الطائف، باستخدام المنهج شبه التجريبى، بالتطبيق على عينة بلغ قوامها (٨) طلاب، وأكدت النتائج أن التدريب باستخدام الرسوم المتحركة له أثر واضح فى تحسين الانتباه البصرى والفهم اللفظى لدى الأطفال ذوى إضطراب التوحد فى المواقف المختلفة.

وفى الجزائر دراسة آمال على الهادفى (٢٠١٨) [١٢] للتعرف على مظاهر التعريب والتغريب فى دبلجة سلسلة الرسوم المتحركة "عالم غامبول" المدهش والذى تبثه قناة كارتون نتوورك CN، وذلك من خلال تصنيف الملفوظات الخارجة عن القاموس اللغوى العربى الفصيح المستعملة فى سلسلة الرسوم المتحركة "عالم غامبول المدهش"، ودواعى ودلالات تبنى هذه الملفوظات فى الدبلجة إلى اللغة العربية، وذلك بالاعتماد على منهج المسح باستخدام أسلوب تحليل المضمون لثمان حلقات من مواسم مختلفة، وأشارت النتائج إلى وجود كم هائل من التعابير الدخيلة على اللغة الفصحى والسليمة، حيث التوظيف المرتفع للتعابير الإنجليزية يحدث على حساب مساحة مخصصة للعربية أساساً، كما أن استعمال اللهجة بشكليها الظاهر والخفى يؤثر على قواعد الاشتقاق اللغوى.

وفى فلسطين دراسة خلود رجب أبو سهمود (٢٠١٨) [١٣] للتعرف على فاعلية برنامج بالرسوم المتحركة فى تنمية مهارات الاستماع والفهم القرائى لدى طلاب الصف الثانى الأساسى (الإبتدائى) فى مادة اللغة العربية بغزة. واعتمدت الباحثة على المنهج التجريبى، وطبقت الدراسة على ٧٦ طالباً من طلاب الصف الثانى الأساسى،

وأظهرت النتائج وجود فروق ذات دلالة إحصائية لصالح طلبة المجموعات التجريبية التي درست باستخدام الرسوم المتحركة.

فى مصر دراسة فاتن الطنبارى وعيد عبد اللطيف ومنى مغاورى (٢٠١٧)[١٤] والتى استهدفت التعرف على العلاقة بين سيميولوجيا الصورة التليفزيونية بالمسلسلات الكارتونية وأبعاد التفكير الابتكارى لدى الأطفال، وذلك بالتعرف على عناصر الشكل والمضمون (الرمز والدلالة) فى الصورة المرئية بالمسلسلات الكارتونية المصرية، والعلاقة بين مستوى الطلاقة والمرونة والأصالة لدى أطفال الروضة وكثافة التعرض لسيميولوجيا الصورة المرئية بهذه المسلسلات، بالتطبيق على ٤٨ طفل من أطفال الروضة قسموا إلى مجموعتين: تجريبية وضابطة، وتمثلت العينة التحليلية فى تحليل سيميولوجى لبعض المشاهد لثلاث حلقات كارتونية من مسلسلات مصرية، وأشارت النتائج إلى وجود علاقة ارتباطية دالة إحصائياً بين كثافة مشاهدة الأطفال لعناصر سيميولوجيا الصورة بالمسلسلات الكارتونية ومستوى التفكير الابتكارى (الطلاقة – المرونة – الأصالة).

فى العراق دراسة سالم جاسم وفاطمة عبد الكاظم (٢٠١٧) [١٥] بهدف التعرف على أثر التنميط (الجندرى، العرقى، المهنى، العمرى) فى أفلام الرسوم المتحركة "باربى" على تصورات الأطفال حيث يسوق كارتون باربى لثقافات أخرى قد لا تتلائم مع المنظومة الثقافية السائدة فى مجتمعاتنا. واعتمدت الدراسة على المنهج التجريبى، بالتطبيق على عينة بلغ قوامها ٣٠ طفلاً فى عمر خمس سنوات فى إحدى الروضات ببغداد (بواقع ١٨ ذكر و١٢ أنثى) والذين شاهدوا ثلاثين حلقة من أفلام كارتون باربى المدبلجة للعربية وباستخدام مقياس صورى، واستخدمت طريقة المجموعات البؤرية للمساعدة فى قياس تصورات الأطفال ضمن عملية الاختبار البعدى، وتوصلت لعدة نتائج منها: توجد فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسطات تصورات الأطفال قبل وبعد مشاهدتهم لأفلام كارتون باربى لصالح الاختبار البعدى، لا توجد فروق ذات

دلالة إحصائية بين متوسطات تصورات الأطفال عن المضامين المعروضة في كارتون باربى حسب النوع الاجتماعى، واحتوت على أفكار ومعانى كثيرة عززت تنميطات متباينة وبذلك تمثل مصدراً جاهزاً للتقمص والمحاكاة بغرس الكثير من الصور النمطية عن الواقع الاجتماعى لدى من يتعرضون لها.

فى مصر دراسة دعاء أحمد رمضان (٢٠١٧) [١٦] بهدف الكشف عن المضامين والدلالات والرموز الثقافية فى أفلام الرسوم المتحركة العربية والأمريكية، اعتماداً على أداة التحليل السيميائى لكشف ما وراء اللغة والرموز والعلاقات والإشارات بالتطبيق على الفيلم العربى "الملك" والأمريكى "Tangled"، وتعتمد على منهج المسح والمنهج المقارن، وخلصت الدراسة لعدة نتائج منها: قدم كلا الفيلمين المعانى والدلالات الثقافية التى تشكلت ملامحها فى الثقافة الاجتماعية، الدينية، السياسية، التعامل مع الآخر، العنف، وكلا تناول الثقافة بحسب أيديولوجية البلد المنتج له.

وفى فلسطين دراسة عبد الكريم موسى وباسم عبد الرحمن (٢٠١٧) [١٧] والتى استهدفت التعرف على فاعلية برنامج مقترح قائم على استخدام الرسوم المتحركة فى تنمية مفاهيم الأعداد لدى تلاميذ الصف الأول الأساسى من ذوى الإعاقة السمعية، واستخدمت المنهج شبه التجريبى، وطبقت على عينة بلغ قوامها ٢٦ تلميذ وتلميذة، وأظهرت النتائج تفوق البرنامج المقترح القائم على استخدام الرسوم المتحركة فى تنمية مفاهيم الأعداد لدى تلاميذ الصف الأول الأساسى من ذوى الإعاقة السمعية على الطريقة التقليدية حيث بلغت قيمة مربع إيتا (٠.٨٢٨) مما يدل على حجم تأثير كبير.

وفى المملكة العربية السعودية دراسة Samia Mohsen Al Jabri (٢٠١٧) [١٨] والتى استهدفت بحث استراتيجيات الترجمة التي تبناها المترجمين العرب فى ترجمة موضوعات ثقافية محددة بالتركيز على استراتيجيات دبلجة وترجمة كل الأسماء سواء الأشخاص والحيوانات والأماكن والمبانى والشوارع والمناطق الجغرافية

والكتب، استخدمت دراسة الحالة لـ ٣ أفلام أنتجتها Disney وهى: (٢٠٠٤) The Incredibles و(٢٠٠٣) Finding Nemo و (٢٠١٠) Toy Story 3، شاهدت الباحثة الأفلام بالإنجليزية والاسكريبت الخاص بها وكتبت اسكريبت النسخة المدبلجة والمترجمة وقارنت الأسماء العربية بالنسخة الإنجليزية لتحديد الاستراتيجيات المستخدمة، وبلغ عدد الأسماء ٩٤ إسماً فى كل الأفلام، وأشارت النتائج إلى: (٩١.٤%) من الاستراتيجيات تستخدم الترجمة من خلال Source Language (SL) باستخدام (الاحتفاظ بالأسماء، الترجمة المباشرة والتحديد) بينما (٨.٥%) تستخدم Target Language (TL) وهى اللغة المستهدفة مثل (التعميم، البديل الثقافى، والحذف)، بينما (٦٢.٧٦%) من استراتيجيات الدبلجة باللغة المستهدفة بينما (٣٧.٢%) تجاه لغة المصدر، وأظهرت أن المدبلج يتمتع بحرية أكثر من المترجم، فيستطيع أن يبدل أسماء لغة المصدر بأسماء عربية ويحملهم بمعنى مميز للثقافة العربية، بينما النسبة القليلة للاحتفاظ بالأسماء فى الدبلجة (١٨.٠٨%) تعكس تعميم المترجم واختياره لمعالجة أسماء لغة المصدر وفقاً للغويات بالإضافة إلى الأنماط الثقافية لنص اللغة المستهدفة.

فى مصر دراسة إسلام محمد عثمان (٢٠١٦)[١٩] بهدف تصميم برنامج تعليمى باستخدام الرسوم المتحركة ومعرفة تأثيره على تعليم مهارة الوثب الطويل بدرس التربية الرياضية لتلاميذ الصف الرابع الإبتدائى، واستخدم المنهج التجريبى، بالتطبيق على ٣٢ تلميذ، وتوصلت الدراسة إلى: أظهر البرنامج التعليمى باستخدام الرسوم المتحركة تأثيراً إيجابياً على تعليم مهارة الوثب الطويل لتلاميذ الصف الرابع الإبتدائى، ووجود فروق دالة إحصائياً بين متوسطى القياسين البعديين للمجموعتين التجريبية والضابطة لتعليم مهارة الوثب الطويل لصالح المجموعة التجريبية.

وفى الكويت دراسة خديجة سميح إبراهيم (٢٠١٥)[٢٠] بهدف معرفة أثر مختارات من الرسوم المتحركة على تنمية القدرات الإبداعية، وتطوير برنامج قائم على هذه الرسوم المتحركة لتنمية القدرات الإبداعية لدى الأطفال الموهوبين فى مرحلة رياض الأطفال، وقياس أثر هذا البرنامج فى تنمية القدرات الإبداعية (الطلاقة، الأصالة، المرونة). وارتكزت على نظرية التعلم الاجتماعى (النمذجة) لباندورا، واعتمدت على المنهج شبه التجريبى، وطبقت على عينة بلغ قوامها ٢٠ طفل، وخلصت الدراسة لعدة نتائج منها: ثبتت صحة الفرض الأول والقائل بوجود فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسط درجات الأطفال الموهوبين لدى المجموعة التجريبية فى القدرات الإبداعية (الطلاقة، المرونة، الأصالة) عند مستوى دلالة (٠.٠٥) بعد عرض مختارات من الرسوم المتحركة لصالح القياس البعدى.

وفى الجزائر دراسة اسمهان بوشيخاوى ومحمودى رقية (٢٠١٥)[٢١] والتى تناولت عادات مشاهدة الأطفال لأفلام الكارتون، ودرجة تأثير مشاهدة أفلام الكارتون على القيم المعرفية والاجتماعية للطفل، ودرجة تأثير مشاهدة هذه الأفلام على العنف لدى الطفل، ومدى وجود فروق بين الأطفال فى درجة اكتسابهم للقيم المدروسة باختلاف خصائصهم، باستخدام أداة الاستبيان بالمقابلة، وطبقت على عينة بلغ قوامها ١٢٠ طفل تتراوح أعمارهم بين ٩-١٣ سنة، وتوصلت الدراسة لعدة نتائج منها: ذكر أفراد العينة أنهم اكتسبوا قيماً معرفية من خلال أفلام الكرتون المشاهدة بدرجة عالية تتراوح نسبتها ما بين (٧٣.٣%) و(٤٦.٧%)، اكتسب أفراد العينة قيماً اجتماعية بدرجة عالية تراوحت ما بين (٧٧.٥%) و(٤٤.٢%)، أكد أفراد العينة أن مضمون أفلام الكارتون أسهم فى تنمية قيم معرفية كثيراً بنسبة (٥٠.٨%)، مع وجود فروق ذات دلالة إحصائية حسب متغيرى الإقامة ومعدل المشاهدة، وقيم اجتماعية لا تتعارض وتربيتهم الأسرية كثيراً بنسبة (٤٥.٨%) مع وجود فروق ذات دلالات

إحصائية حسب متغيرى الإقامة والجنس. كما أنها تسهم فى تنمية قيم العنف والعدوان نوعاً ما بنسبة (٤٩.٢%) مع وجود فروق ذات دلالات إحصائية حسب متغير الإقامة.

فى مصر دراسة عادل حسنى السيد وآخرون (٢٠١٥)[٢٢] بهدف بناء برنامج رسوم متحركة مقترح لعلاج صعوبات تنمية المهارات الحركية الأساسية للأطفال من (٤-٦) سنوات من خلال تحديد صعوبات تنمية المهارات الحركية الأساسية لهم، استخدم الباحثون المنهج الوصفى، بالتطبيق على عينة عمدية من ٥٠ طفل وطفلة فى (KG2)، وتوصلت الدراسة لعدة نتائج منها: بناء برنامج رسوم متحركة مقترح لعلاج صعوبات تنمية المهارات الحركية الأساسية للأطفال من (٤-٦) سنوات.

فى المملكة العربية السعودية دراسة إسراء عاطى محمد (٢٠١٥) [٢٣] بهدف التعرف على فاعلية الرسوم المتحركة والتفاعل المباشر فى تنمية مفاهيم الأشكال الهندسية ثنائية وثلاثية الأبعاد وفق نظرية فيجوتسكى الثقافية الاجتماعية لدى طفل ما قبل المدرسة، استخدمت الباحثة المنهج شبه التجريبى القائم على تصميم مجموعتين تجريبيتين، بالتطبيق على عينة قصدية مكونة من ٤٠ طفلاً بإحدى رياض الأطفال، باستخدام أربع أدوات هى الرسوم المتحركة التي تقدم مفاهيم الأشكال الهندسية، وأنشطة التفاعل المباشر، وملاحظة هذه الأنشطة واختبار مفاهيم الأشكال الهندسية، وتوصلت لعدة نتائج منها: وجود فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى دلالة (٠.٠٥) بين متوسطات درجات أطفال المجموعة التجريبية الثانية (التي عرضت عليها الرسوم المتحركة فقط) فى التطبيقين القبلى والبعدى لكل من بعد مفهوم الأشكال الهندسية ثنائية الأبعاد وبعد مفهوم الأشكال ثلاثية الأبعاد وإجمالى مفهوم الاشكال الهندسية ككل لصالح التطبيق البعدى، وأكدت حاجة الطفل للتفاعل مع الوسائط الحسية التعليمية خاصة عند تعرض الطفل لمفاهيم جديدة.

وفى فلسطين دراسة خليل مصباح الزيان (٢٠١٢)[٢٤] والتى سعت للتعرف على فاعلية استخدام برنامج الرسوم المتحركة فى تدريس موضوعات مختارة فى اكتساب مفاهيم السلامة المرورية لدى طلبة المرحلة الأساسية، واستخدم الباحث ثلاث مناهج: المنهج الوصفى التحليلى، والمنهج شبه التجريبى، والمنهج البنائى، وطبقت على عينة عمدية من ٦٠ طالباً وطالبة من طلبة الصف الخامس الأساسى، وأظهرت النتائج وجود فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى (٠.٠٥) بين متوسط درجات الطالبات فى التطبيقين القبلى والبعدى لاختبار مفاهيم السلامة المرورية يعزى لاستخدام البرنامج، مما يوضح الأثر الفعال لاستخدام الرسوم المتحركة فى اكتساب المفاهيم، وزيادة الدافعية للتعلم لدى الطلاب.

وفى الأردن دراسة محمد محمد غالب (٢٠١٢)[٢٥] والتى تناولت الصورة النمطية للشخصية العربية فى أفلام الرسوم المتحركة الغربية، وذلك من خلال تحليل هذه الشخصيات فى خمس أفلام ومسلسلات رسوم متحركة هى علاء الدين Aladdin (١٩٩٢)، والمسلسل التليفزيونى داد أمريكان American Dad، وحلقات (رامبو يقاوم الإرهاب) Rambo Resist Terrorism، وفيلم أمير مصر The Prince of Egypt، وخامساً مسلسل (تان تان) Tin Tin، والأرنب على بابا Ali Baba Bunny، ومجموعة حلقات منفردة وأغانى معروضة على موقع YouTube على الإنترنت، وحلقات سكوبى دو، وأشارت النتائج إلى تقديم صورة عن أرض العرب لا تخرج عن نطاق كونها مرتعاً للخوف والرعب، وتصوير الرجال العرب جميعهم على أنهم بلطجية ولصوص ومتسولون، وظهور صورة العربى والبلاد العربية بالإساءة والعنصرية نفسيهما، ووحوش مرتزقة برابرة، وأغبياء متعطشون للحروب، يركضون وراء المادة ويعشقون الجنس وإرهابيون.

فى مصر دراسة منى مغاورى حسين (٢٠١٢) [٢٦] بهدف الكشف عن مدى فاعلية استخدام الصورة التليفزيونية الكارتونية غير المدبلجة فى إدراك أطفال الروضة لمضمونها، استخدمت الدراسة المنهج شبه التجريبى بالقياس القبلى البعدى، بالتطبيق على ٦٠ طفلاً وطفلة بمرحلة الروضة (ما قبل المدرسة) من سن (٤-٦) سنوات بواقع ٣٠ طفلاً للمجموعة الضابطة و٣٠ طفلاً للمجموعة التجريبية، وتمثلت المادة التجريبية فى عرض ومشاهدة خمس حلقات من ثلاثة أفلام كارتونية مسلسلة غير مدبلجة (صامتة)، وتوصلت لعدة نتائج منها: وجود علاقة ارتباطية دالة إحصائياً بين مشاهدة أطفال الروضة (عينة الدراسة) للصورة التليفزيونية الكارتونية غير المدبلجة (الصامتة) ومستوى إدراكهم لمضمونها، ووجود فروق ذات دلالة إحصائية على مقياس الإدراك بين المجموعة التجريبية والمجموعة الضابطة لصالح المجموعة التجريبية (القياس البعدى للمقياس).

وفى مصر دراسة وائل مخيمر مخيمر (٢٠١١)[٢٧] بهدف التعرف على دور الرسوم المتحركة فى تنمية الجوانب المعرفية لدى أطفال مرحلة الطفولة المتأخرة من ٩-١٢ سنة، تنتمى الدراسة إلى الدراسات الوصفية، واستخدمت منهج المسح الإعلامى بالتطبيق على عينة بلغ قوامها خمس أفلام: البحث عن نيمو، شركة المرعبين المحدودة، حياة حشرة، الأسد الملك، مولان، و٣ مسلسلات: مدرسة الكونغوفو، الهداف، ماهر صديق البيئة وذلك على قناتى (mbc 3, spacetoon) فى دورة تليفزيونية من ٤/١ حتى ٢٠١١/٦/٣٠، وخلصت الدراسة لعدة نتائج منها: وجود درجة عالية من التوافق فيما يتعلق بفئة تقييم مدى وضوح الفكرة الدرامية أو المعلومات بالأفلام والمسلسلات، حيث نسبة (١٠٠%) من الأفلام والمسلسلات قد تميزت أحداثها ومعلوماتها الأساسية بسهولة التذكر والاستدعاء، وتميزت أحداث (٦٠%) من أفلام الرسوم المتحركة وأحداث (٦٦.٧%) من المسلسلات بعدم المنطقية.

وفى مصر دراسة أحمد سعد الدين أنور (٢٠١١)[٢٨] والتى استهدفت التعرف على فاعلية برنامج تفاعلى بالرسوم المتحركة فى مادة التربية الفنية لتنمية مهارات الإبداع الفنى لتلاميذ الحلقة الثانية من التعليم الأساسى، اتبع الباحث المنهج الوصفى والمنهج شبه التجريبى، بالتطبيق على ٣٠ تلميذاً من تلاميذ الصف الثانى الإعدادى بمدرسة الزيتون الإعدادية بنين، وذلك من خلال مجموعة واحدة مع اختبار قبلى / بعدى، وخلصت لعدة نتائج منها: وجود فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسط تقييم الأعمال الفنية القبلية والبعدية للتلاميذ المتعلقة بمهارة الطلاقة، ومهارة الأصالة، والمرونة، لصالح التطبيق البعدى، ووجود فرق ذو دلالة إحصائية بين متوسط تقييم مهارات الإبداع الفنى فى أعمال التلاميذ الفنية القبلية والبعدية عند مستوى أقل من (٠.٠٠١) لصالح التطبيق البعدى. مما يشير إلى فاعلية وتأثير البرنامج التفاعلى بالرسوم المتحركة على تنمية مهارات الإبداع الفنى فى أعمال التلاميذ الفنية البعدية.

وفى مصر دراسة أحمد فؤاد هنو (٢٠١١) [٢٩] والتى تتناول تحليل فيلم الأسد الملك Lion King الذى عرض فى الولايات المتحدة الأمريكية عام ١٩٩٤، وفى مصر والشرق الأوسط عام ١٩٩٥، ويركز على أن التوجه الاجتماعى والسياسى فى قصة الفيلم يودى دوراً مهماً لتأكيد المضمون من خلال القراءات البصرية والجانب الجمالى المثالى للصورة المتحركة والذى كان له دور فعال لتأكيد المعنى الدرامى للحدث، ويتناول الفيلم كل المعضلات المعاصرة المهمة: الشجاعة، المسئولية، الضعف، التأهب، القوامة، الإيمان، العلم، أهمية التاريخ، والعائلة والبيئة، ويقدم توجيهات أخلاقية واضحة مغلفة بقيمة بصرية، ويقدم النماذج البدنية الأصلية Archetypes فى الفيلم، ويغرس عدة معتقدات فى عقول المشاهدين: العلاقة الشرطية بين الميلاد البطولى والانتصار البطولى، العداء القائم بين الشرعى وغير الشرعى، ومرور البطل بمحنة من أجل تحقيق شئ ما مما يشير لأنه ينبغى على الناس التحلى

بالصبر والمشقة، ويشير إلى تشابه الفيلم مع الأسطورة المصرية القديمة الشهيرة (إيزيس وأوزوريس).

فى مصر دراسة سمر أحمد محمد (٢٠١١)[٣٠] بهدف بحث مدى فاعلية استخدام الرسوم المتحركة فى إكساب بعض المهارات اللغوية لأطفال متلازمة داون ذوى الإعاقة العقلية البسيطة، استخدمت الباحثة المنهج التجريبى، بالتطبيق على عينة من أطفال متلازمة داون ذوى الإعاقة العقلية البسيطة من مدرستى "فيرهيفين، القديسة جان أنتيد" وتتراوح أعمارهم من ٨ إلى ١٢ سنة، وشملت عينة الدراسة التحليلية ست حلقات من مسلسل "الشبر ونص" باستخدام تحليل المضمون، وتوصلت الدراسة لعدة نتائج منها: وجود علاقة قوية دالة بين حصيلة المعارف العامة والمهارات اللغوية فى القياس البعدى لدى أطفال متلازمة داون، حيث بلغت قيمة معامل الارتباط (٠.٨٠١) وهى دالة عند مستوى (٠.٠١) وذلك بعد مشاهدة حلقات المسلسل، واكتساب أطفال متلازمة داون "المجموعة التجريبية" الكثير من المهارات اللغوية التي كانت موجودة فى حلقات الرسوم المتحركة دون معلم غير شخصيات المسلسل.

وفى الأردن دراسة مأمون المومنى وعدنان سالم دولات وسعيد نزال على (٢٠١١)[٣١] للتعرف على أثر تدريس العلوم بالرسوم المتحركة فى اكتساب طلبة الصف السادس الإبتدائى للمفاهيم العلمية بالتطبيق على جسم الإنسان وصحته من كتاب العلوم، اعتمدت الدراسة على المنهج التجريبى، بالتطبيق على ١٦٨ طالباً وطالبة بالصف السادس الإبتدائى، وأظهرت النتائج وجود فروق ذات دلالة إحصائية فى اكتساب الطلاب للمفاهيم العلمية حسب طريقة التدريس ولصالح المجموعة التجريبية مقابل المجموعة الضابطة، ووجود فروق ذات دلالة إحصائية فى اكتساب المفاهيم العلمية لدى طلبة المجموعة التجريبية حسب متغير الجنس ولصالح الإناث.

فى مصر دراسة محمد شوقى عبد الفتاح (٢٠١٠)[٣٢] والتى استهدفت التعرف على أثر اختلاف نمطى تصميم الرسوم المتحركة (ثنائى الأبعاد – ثلاثى الأبعاد) على التحصيل الدراسى وتنمية الإتجاهات نحو مادة الدراسات الاجتماعية لدى تلاميذ الصف الخامس الإبتدائى، اعتمدت الدراسة على المنهج الوصفى والمنهج شبه التجريبى، بالتطبيق على عينة بلغ قوامها (٦٠) تلميذاً من تلاميذ الصف الخامس الإبتدائى بمدرسة السادات التجريبية بمدينة نصر، وتم تقسيمهم إلى مجموعتين: مجموعة تجريبية درست بالرسوم المتحركة ثنائية الأبعاد، والمجموعة التجريبية الأخرى درست بالرسوم المتحركة ثلاثية الأبعاد، وذلك لمحتوى وحدة شخصيات من التاريخ الإسلامى "شخصية صلاح الدين الأيوبى"، وخلصت الدراسة لعدة نتائج منها: ثبتت صحة الفرض الأول والقائل بوجود فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسطات درجات المجموعة التجريبية الأولى (النمط ثنائى الأبعاد) قبلياً وبعدياً للاختبار التحصيلى لصالح التطبيق البعدى، وثبتت صحة الفرض الثالث والقائل بوجود فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسطات درجات المجموعة التجريبية الثانية (النمط ثلاثى الأبعاد) قبلياً وبعدياً للاختبار التحصيلى لصالح التطبيق البعدى. وحقق التلاميذ الذين درسوا باستخدام نمط تصميم الرسوم المتحركة ثلاثى الأبعاد اتجاهاً إيجابياً نحو المادة أعلى من التلاميذ الذين درسوا باستخدام نمط تصميم الرسوم المتحركة ثنائى الأبعاد.

فى المملكة العربية السعودية دراسة يسرى بنت محمد (٢٠٠٩)[٣٣] والتى تناولت التعرف على درجة اكتساب أطفال مرحلة رياض الأطفال مفاهيم وحدة (صحتى وسلامتى) بعد استخدام برمجية تعليمية (باستخدام الرسوم المتحركة) تناولت مفاهيم الحوادث الطبيعية وخطورتها، والتعرف على اتجاهات الطلبات/ المعلمات نحو استخدام هذه البرمجية التعليمية، اعتمدت الدراسة على المنهج شبه التجريبى، بالتطبيق على ١٨ طالبة/ معلمة من القائمات بتدريس المستوى التمهيدى و٣٠ طفلاً وطفلة من

أطفال مرحلة رياض الأطفال بالمستوى التمهيدى بين (٥-٦) سنوات بمحافظ جدة، وأشارت النتائج إلى وجود فروق دالة إحصائياً عند مستوى الدلالة ≤ ٠.٠٠٥ بين متوسطى درجات الأطفال فى الاختبار التحصيلى الصورى قبل وبعد دراسة البرمجية التعليمية لصالح الاختبار البعدى، ووجود فروق دالة إحصائياً عند مستوى الدلالة ≤ ٠.٠٥ بين متوسطى درجات الطالبات / المعلمات فى مقياس الاتجاه قبل وبعد استخدام البرمجية التعليمية للأطفال لصالح القياس البعدى، وأوصت الدراسة بالاهتمام ببرامج الرسوم المتحركة والاستفادة منها بصفتها عنصراً تعليمياً ذا قوة جذب وتأثير شديدين على الأطفال.

فى مصر دراسة Rabab Mohamed Abd El-Hammed (٢٠٠٨)[٣٤] بهدف التعرف على فاعلية برنامج قائم على الوسائط المتعددة باستخدام الرسوم المتحركة فى تنمية مهارة النطق فى مادة اللغة الإنجليزية لدى تلاميذ المرحلة الإبتدائية، استخدم البحث المنهج الوصفى والمنهج التجريبى، بالتطبيق على عينة بلغ قوامها ٣٠ فى المجموعة التجريبية و٣٠ فى المجموعة الضابطة من طلاب السنة الثانية بمدرسة حكومية فى الفيوم، وخلصت الدراسة لعدة نتائج منها: وجود فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى (٠.٠٥) بين متوسطى درجات طلاب المجموعة التجريبية وطلاب المجموعة الضابطة فى التطبيق البعدى للاختبار التحصيلى لصالح المجموعة التجريبية، ووجود فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى (٠.٠٥) بين متوسطى أداء تلاميذ المجموعة التجريبية والمجموعة الضابطة فى نتائج بطاقة الملاحظة لمهارات النطق لدى التلاميذ بعد التجريب لصالح المجموعة التجريبية.

فى مصر دراسة مروة محمود جمال الدين (٢٠٠٨) [٣٥] بهدف بحث صورة دول العالم المختلفة فى أفلام الكارتون المحلية والمستوردة المقدمة للأطفال، والتعرف على الصور الذهنية المتكونة لدى الطفل عن هذه الدول نتيجة تعرضه لأفلام الكارتون

التي قد تكون صوراً إيجابية أو سلبية، استخدمت الدراسة منهج المسح، بالتطبيق على أفلام الكارتون المعروضة فى التليفزيون المصرى، و٤٠٠ طفل فى المرحلة السنية من (٩-١٢ سنة) فى الصفوف الرابع والخامس والسادس الإبتدائى والأول الإعدادى، وتوصلت لنتائج عدة منها: اتجاه الصورة الذهنية الإيجابية المقدمة بنسبة (٦٧.٣%) والسلبية بنسبة (٣١.٧%) والمحايدة بنسبة (١%)، ويستطيع (٥٠.٨%) من الأطفال معرفة بلد كل شخصية، فى حين (٤٩.٣%) لا يستطيعون معرفة بلد الشخصية.

وفى المملكة العربية السعودية دراسة منيرة بنت صالح الغصون وعائشة بنت فهد بن يحيا (٢٠٠٨)[٣٦] لبحث مدى وجود علاقة بين النمو اللغوى لأطفال مرحلة ما قبل المدرسة ومتابعة أفلام الرسوم المتحركة، ومدى اختلاف النمو اللغوى للطفل فى هذه المرحلة تبعاً لإختلاف الجنس (ذكور وإناث) والمستوى الاقتصادى والاجتماعى والثقافى (المرتفع والمنخفض) وطول متابعة أفلام الرسوم المتحركة، واعتمدت على النظرية التفاعلية (سلوبين) Slobins والنظرية المعرفية، ونظرية بيرنشتاين، بالتطبيق على عينة طبقية عشوائية بلغت (١٥٣) طفلاً وطفلة ملتحقون برياض الأطفال فى أعمار ما بين (٤-٥) سنوات، وأشارت النتائج إلى وجود علاقة ذات دلالة إحصائية عند مستوى (٠.٠٥) بين كل من أبعاد النمو اللغوى والدرجة الكلية للمقياس وزمن متابعة الطفل لأفلام الرسوم المتحركة.

فى الأردن دراسة رشا الخطيب (٢٠٠٨)[٣٧] لمعرفة ما إذا كانت الرسوم المتحركة المعروضة على شاشات التلفزة الفضائية العربية – بما هى واقع فى حياة الأطفال – فى دعم تعليم اللغة العربية الفصيحة، وتيسير ممارستها للأطفال فى المراحل الدراسية الأولى، وكيف يمكن للمعلمين توظيفها واستعمالها فى الموقف التعليمى، واعتمدت الباحثة على الملاحظة لبرامج الرسوم المتحركة على عدة قنوات فضائية عربية مخصصة للأطفال، وأشارت إلى إمكانية الإفادة من الرسوم المتحركة

المقدمة للأطفال ومحاولة توظيفها واستعمالها فى المواقف التعليمية من خلال تنمية الميول القرائية عند الأطفال، وتشجيع الأطفال على القراءة من المشترك اللغوى بين الفصحى والعامية، وتدريبهم على إتقان مهارة الاستماع وبالتالى تنمية مهارة المحادثة لديهم من خلال هذه البرامج ومناقشتها مع المعلم.

فى مصر دراسة رامى زكى زكى (٢٠٠٧)[٣٨] حول المعايير التربوية والفنية اللازمة لإنتاج رسوم متحركة تعليمية لمرحلة ما قبل المدرسة، ومدى توافر هذه المعايير فى الرسوم المتحركة التعليمية المنتجة لهذه المرحلة، استخدمت الدراسة المنهج الوصفى التحليلى، بالاعتماد على أداتين من أدوات جمع البيانات وهما المقابلات الشخصية والاستبانة، وذلك بالتطبيق على أربعة عشر فيلماً رسوم متحركة من إنتاج قسم الرسوم المتحركة التعليمية بوزارة التربية والتعليم، وانقسمت هذه الأفلام إلى (٦) أفلام رسوم متحركة درامية بالإضافة إلى (٨) أناشيد تعليمية منتجة بالرسوم المتحركة، وأشارت النتائج أن أفلام الرسوم المتحركة التعليمية التي تنتجها الوزارة لا تتعدى نسبة مراعاتها للمعايير التربوية أكثر من (٣٦.٩%) فى فيلمين فقط من الأربعة عشر فيلماً، بينما معظم الأفلام تتراوح نسبة مراعاتها للمعايير التربوية بين (٢٠.٥%) إلى (٢٧.٤%)، بينما المعايير الفنية موجودة بنسبة (٤٧.٤%)، ونسبة وجود المعايير التربوية والفنية فى هذه الأفلام لا تتعدى (٣١.٧%).

وفى العراق دراسة Lubab Zeyad Mahmoud (٢٠٠٧)[٣٩] بهدف التعرف على الأسباب الكامنة وراء زيادة استخدام اللهجة المصرية العامية فى ترجمة أفلام الرسوم المتحركة بدل اللغة العربية الفصحى والمصطلحات التي تتكون لدى الأطفال الذين يشاهدون الرسوم المتحركة، وأشار الباحث إلى مكانة مصر فى العالم العربى سواء الثقافية والجغرافية والحضارات والثقافات التي تواجدت على أرضها، ومكانتها فى صناعة السينما والمسلسلات والكارتون، وكون اللهجة المصرية شائعة

ومفهومه لدى كل المتحدثين بالعربية، وأشار لأن استخدام اللهجات العامية سواء كانت المصرية أو السورية أو اللبنانية تؤدى إلى نسيان أو على الأقل إضعاف القواعد والقوانين وظروف استخدام اللغة العربية الفصحى وإضعاف الجوانب الإبداعية لدى الأطفال فى دروس الإنشاء بصورة خاصة والتعبير عن أنفسهم واحتياجاتهم بصورة عامة.

وفى مصر دراسة دينا شاكر محمد (٢٠٠٦)[٤٠] للتعرف على تأثير استخدام الرسوم المتحركة بألوانها وأشكالها وحركاتها فى تعليم الأطفال تذوق الموسيقى العربية، واقتراح برنامج قائم على الرسوم المتحركة لتعليم الأطفال تذوق الموسيقى العربية من مقامات وآلات عربية وقوالب أعلام، اعتمدت الدراسة على المنهج الوصفى التحليلى والتجريبى، بالتطبيق على عينة من ٢٥ طفلاً وطفلة تتراوح أعمارهم بين (٨-٩) سنوات بالصف الثالث الإبتدائى بمحافظة الغربية، وتوصلت لعدة نتائج منها: يفيد البرنامج المقترح باستخدام الرسوم المتحركة الأطفال ويساهم فى إكسابهم تذوق الموسيقى العربية.

وفى مصر دراسة رحاب أحمد لطفى (٢٠٠٥)[٤١] بهدف تحديد علاقة الطفل المصرى بالمسلسلات الكارتونية التليفزيونية المقدمة له، وتحليل واقع الأدوار المقدمة بها، ومقارنته بمدى إدراك الأطفال لواقع هذه الأدوار الكارتونية، اعتمدت الدراسة على منهج المسح، وطبقت على عينة بلغ قوامها (١٦٢) حلقة منهم (١٠٢) حلقة من مسلسل "سابق ولاحق" الصينى و(٦٠) حلقة من مسلسل بكار والمذاعين على القناتين الأولى والثانية بالتليفزيون المصرى، وعينة عشوائية بسيطة بلغ قوامها ٤٠٠ مفردة من طلاب الصف الأول الإعدادى بمحافظة القاهرة، وتوصلت الدراسة لعدة نتائج منها: اعتماد المسلسلين الكارتونيين "بكار" و"سابق ولاحق" على الأدوار الإيجابية لكل من الشخصيات الكارتونية الإنسانية (ذكوراً أو إناثاً)، بينما ارتفعت معدلات ظهور

الأدوار الإيجابية للشخصيات الكارتونية الكائنات الحية بمسلسل "بكار" مقابل لا شئ "لسابق ولاحق"، ثبتت صحة الفرض الأول والقائل بوجود علاقة ارتباطية إيجابية ذات دلالة إحصائية بين كثافة التعرض للمسلسلات الكارتونية التليفزيونية وإدراك الأطفال للواقع الاجتماعى لبعض الأدوار بما يشابه ما يعرضه الكارتون التليفزيونى بما يحقق فرض الغرس.

وفى مصر دراسة راشا صلاح الدين جمال (٢٠٠٥)[٤٢] بهدف وضع تصور مقترح لبرنامج تفاعلى للرسوم المتحركة لتنمية بعض المفاهيم الجغرافية لدى أطفال الروضة، اعتمدت الدراسة على المنهج الوصفى التحليلى والمنهج التجريبى، وطبقت على عينة مكونة من (٢٠) من أطفال المستوى الثانى من مرحلة رياض الأطفال من (٥-٦) سنوات بمدرسة بيبى جاردن بإدارة غرب القاهرة التعليمية، قسمت إلى مجموعتين: مجموعة ضابطة تدرس بالطريقة التقليدية باستخدام النماذج والصور والرسوم (١٠ أطفال)، ومجموعة تجريبية تدرس بالكمبيوتر وباستخدام الرسوم المتحركة (١٠ أطفال)، وتوصلت الدراسة لعدة نتائج منها: وجود فروق ذات دلالة إحصائية فى مستوى التحصيل بين المجموعة الضابطة التي تدرس بالطريقة التقليدية، والمجموعة التجريبية التي تدرس بالكمبيوتر وباستخدام الرسوم المتحركة لصالح المجموعة التجريبية لجميع الأنشطة، كما لاحظت الباحثة حب الأطفال لشخصية بطوط والقيام بتقليد بعض حركاته، وسرعة استيعاب الأطفال للمفاهيم موضوع الدراسة.

وفى مصر دراسة رحاب أحمد منير (٢٠٠٥)[٤٣] لمعرفة مدى فاعلية استخدام قاموس إليكترونى باستخدام الرسوم المتحركة لتعليم الأبجدية الإشارية على زيادة التحصيل الدراسى لدى ذوى الاحتياجات السمعية الخاصة، استخدمت الدراسة المنهج الوصفى التحليلى، بالتطبيق على عينة مكونة من ٢٢ تلميذ وتلميذة من تلاميذ المرحلة الأولى من التعليم الأساسى بمدرسة الأمل بالكابلات فى عمر يتراوح بين ٥-٧

سنوات، وأشارت النتائج إلى وجود فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسط درجات المجموعة التجريبية (باستخدام القاموس الإلكترونى)، للتلاميذ الصم فى الاختبارين القبلى والبعدى فى زيادة التحصيل الدراسى لصالح الاختبار البعدى.

الدراسات الأمريكية ودراسات أمريكا الشمالية:

فى الولايات المتحدة الأمريكية دراسة Jolene Teske et al. (٢٠١٧)[٤٤] بهدف تحديد تأثيرات المزاج الإيجابى لطلاب الصف الثالث الإبتدائى (من ٨-٩ سنوات) لعمل منتجات مبتكرة مقارنة بمنتجات مماثلة تم ابتكارها تحت ظروف محايدة، استخدمت الدراسة المنهج التجريبى، بالتطبيق على ١٤ طفل، وطلب من الأطفال أن يصمموا كارتون لتحديد مفهوم القيادة، وهو برنامج مطبق فى المدارس التي نفذت فيها الدراسة "The leader in Me"، وذلك باستخدام لعبة الكلمات، وخلصت لعدة نتائج منها: ثبتت صحة الفرض بأن تلاميذ الفرقة الثالثة سيقدمون منتجات أكثر إبداعاً فى ظروف التجربة حيث المزاج الإيجابى تم إثباته، وتوجد زيادة فى الثلاث سمات للكارتون المبدع بشكل ذو دلالة فى ظروف التجربة، وتطلب الكارتون المطلوب عمله استخدام المعرفة بلعبة الكلمات وأفكار القيادة للوصول إلى كارتون متماسك يتسم بروح الدعابة.

وفى الولايات المتحدة الأمريكية دراسة Danielle Van Horn, Pui Fong Kan (٢٠١٦)[٤٥] بهدف بحث مهارات التنظيم السريع لثنائية اللغة (أسبانى - إنجليزى) لدى الأطفال قبل المدرسة فى المستوى الأول L1 والثانى L2 فى اثنين من سياقات التعلم: مشاهدة الكارتون وقراءة الكتب. اعتمدت الدراسة على المنهج التجريبى، وطبقت على عينة بلغ قوامها ١٨ من أطفال ما قبل المدرسة والذين يتعلمون الأسبانية L1 من الميلاد فى المنزل ويكتسبون اللغة الإنجليزية (L2) فى مرحلة أكبر، وذلك فى ٦ فصول قرب Denver فى Colorado، وذلك من خلال ٨

كلمات غير مألوفة بالأسبانية و٨ كلمات بالإنجليزية للمزج مع ٨ أشياء غير معتادة فى الكارتون والكتاب، وتوصلت الدراسة لعدة نتائج منها: لا توجد فروق ذات دلالة فى الأداء بين سياقات التقديم فى الكارتون والقصة (الكتاب)، رغم ذلك فإن أداء الأطفال لمهارات التنظيم السريع للغة فى كل ظرف التقديم يبدو أنه على اتفاق مع التاثيرات الإيجابية للقصة والتأثيرات الإيجابية لتقديم الكارتون على أداء الأطفال لتعلم الكلمات، وتقترح النتائج أن كل من سياقات التعلم بالنسبة للقصة والكارتون تقدم وسيلة لتشجيع تعلم الأطفال مزدوجى اللغة كلمات جديدة فى المستوى الأول والثانى.

Amy D. Broemmel et al., فى الولايات المتحدة الأمريكية دراسة (٢٠١٥)[٤٦] بهدف التعرف على تأثير التعرض للكتب الإلكترونية بالرسوم المتحركة على تطور معرفة القراءة والكتابة والمفردات والفهم لنصوص محددة، اعتمدت الدراسة على التجربة وملاحظات الباحثين الميدانية ومجموعة نقاش مستهدفة للمعلمين، وطبقت على عينة طبقية بلغت ٢٤ طفل وطفلة فى مرحلة ما قبل المدرسة فى عمر يتراوح بين ٤-٥ سنوات، ودرست المجموعة التجريبية بالكتاب الإلكترونى بالإضافة لكتب مصورة تقليدية ودرست المجموعة الضابطة بكتب مصورة تقليدية فقط، وأشارت النتائج إلى أن قراءة الكتب الإلكترونية اتسمت بالانتباه المشترك والقراءة النشطة للأطفال بدلاً من موقف أكثر سلبية عند الاستماع للكتب التقليدية، وتقترح أن الكتب الإلكترونية بالرسوم المتحركة يمكنها التأثير بإيجابية على نمو معرفة القراءة والكتابة لدى الأطفال الصغار.

Yang Feng and Jiwoo Park وفى الولايات المتحدة الأمريكية دراسة (٢٠١٥)[٤٧] والتى استهدفت التعرف على صورة الخصوم الرئيسيين عبر الثقافات والمقارنة بين الاختلافات فى تصوير هؤلاء الخصوم بين والت ديزنى Walt Disney واستديو جبلى Studio Ghibli اليابانى فى نظم مختلفة من الثقافات فى أفلام الرسوم

المتحركة، اعتمدت الدراسة على تحليل المضمون للأفلام فى الفترة من ١٩٧٩ وحتى ٢٠١٢ بالنسبة لكليهما، وذلك بالتطبيق على عينة بلغت ٢٩ فيلم لديزنى فى كل منهـا خصم واحد على الأقل، و١٩ فيلم منها ٦ أفلام لا تتضمن خصوم فى استديو Ghibli، وأشارت النتائج إلى أنه فى أفلام والت ديزنى كان معظم الخصـوم الرئيسـيين مـن الذكور بنسبة (٨٢.١٤%) بينما فى استديو Ghibli فى الـ ١٣ فيلم الذى بهم خصوم ٧ من الذكور بنسبة (٥٣.٨٥%)، وثبتت صحة الفرض الأول حيث تضـمنت أفـلام استديو Ghibli سلوكيات مرغوبة اجتماعياً عند تصوير الخصوم الرئيسيين عن أفـلام والت ديزنى، حيث بلغ معدل الأفعال المرغوبة التي أداها الخصـوم (٣.٤٦) للفـيلم مقابل (١.١٤) للفيلم فى ديزنى، كما ثبتت صحة الفرض الثـانى (أ) حيـث تضـمن تصوير الخصوم الرئيسيين فى استديو Ghibli سلوكيات عنيفة أكثر تبريراً عن أفـلام والت ديزنى.

وفى المكسـيك دراسـة Elia Margarita Cornelio - Marí (٢٠١٥) [٤٨]

والتى سعت للتأكد من مدى إدراك الأطفال فى أعمار من ٨-١١ سنة على أن الرسوم المتحركة التي يشاهدونها أجنبية، وتحديد الميكانيزمات التي يستخدمها هؤلاء الأطفـال لفهم المرجعيات للثقافة الأمريكية المقدمة فـى سلسـلة "Dexter's Laboratory"، وتقييم مدى تأثر هذا الإدراك بعوامل مثل العمر، والنوع، والطبقة الاجتماعية، تنتمـى الدراسة إلى الدراسات الكيفية، وطبقت على ٤٤ طفل وطفلة، ٧ منهم فـى المقـابلات و٣٧ فى مجموعات المقابلة المتعمقة فى المرحلة العمرية من ٨-١١ عـام، وشـاهد المبحوثون حلقة من سلسلة الكارتون فى كل هذه المقابلات، وخلصت الدراسـة لعـدة نتائج منها: كان كل المبحوثين قادرين على فهم وسرد القصة الرئيسة للمسلسل بشـكل صحيح، وكان معظم المبحوثين معتادين على الشخصيات والموضوعات الرئيسة فـى السلسلة، وذكر معظم الأطفال أن الشخصية تعيش فى الولايات المتحدة وأمكنهم التفرقة

بينه وبين الكارتون اليابانى، لا توجد فروق تعزى للنوع حيث أظهر الذكور والإناث إدراك متساو، وقدم الأطفال الأكبر سناً مقارنات أكثر تعقيداً فيما يتعلق بحياتهم والعناصر التي يشاهدوها فى البرامج.

فى الولايات المتحدة الأمريكية دراسة Jobia Keys (٢٠١٤)[٤٩] والتى استهدفت بحث تمثيل الشخصيات النسائية الرئيسة التي تنتمى إلى الأقليات العرقية فى كارتون الرسوم المتحركة للأطفال، بالتركيز على اثنين فقط من هذه الشخصيات هما Doc Mc Stuffins و Dora، واكتشاف الصور النمطية والذهنية وتأثير العرق والنوع والطبقة على تمثيل هذه الشخصيات، اعتمدت الدراسة على التحليل الكيفى وتحليل النص فى الحلقات الموجهة لسن من ٢-٥ سنوات، وأشارت النتائج أن كلا الشخصيتين تمثلان مجموعات اجتماعية مهملة فى برامج كارتون الأطفال، وأدت شخصية Doc Mc عدة أدوار كالخبير والقائد والمربى، وتعد عائلتها تمثيل إيجابى للعائلة الأفريقية الأمريكية، واتسمت الفتاة بأنها مستقلة ومؤثرة وذكية ومرحة وهى سمات تدحض الصور النمطية للنوع والعرق، واتسمت شخصية Dora (المنتمية لأصول أسبانية) بمهارات حل المشكلات والذكاء لهزيمة العقبات والقيادة ومساعدة الآخرين، تتحدى الشخصيتان الصور النمطية التقليدية للنوع والطبقة والعرق وتتسم بسمات تعزى للبطل الذكر الذى يقدم على أنه ماهر وبطل وقائد ومغامر.

فى كندا دراسة Sean Brayton (٢٠١٣)[٥٠] والتى استهدفت تحليل نص سلسلة Handy Manny وهى سلسلة رسوم متحركة أطلقتها والت ديزنى Walt Disney فى ١٦ سبتمبر ٢٠٠٦، والبطل رجل لاتينى يقدم صورة "للأسبان" عبر سلسلة من العلامات اللاتينية مثل الطعام والاحتفالات والمفردات الأسبانية، وتقدم السلسلة مدخل للمجادلات السياسية والثقافية تتناول إصلاح موضوعات الهجرة و"العرق" فى العمل بالولايات المتحدة وأساليب ارتباط العرق بشكل متزايد بأنواع

محددة من العمل "غير المرغوب فيه"، وتقدم مجال من وظائف الطبقة المتوسطة لشخصيات البيض والأسبان، ويعد العمل اليدوى علامة مميزة عامة للاتينية، وتربط السلسلة ارتباط واضح بين العرق والعمل اليدوى خاصة فى مجال البناء وخدمات الصناعة والتى اعتمدت تاريخياً على الأسبان المولودين فى الولايات المتحدة والمهاجرين، ودور Manny دور رئيس لشخص يعمل بيده وحاز على جائزة البلدة، وله قيمة فى مجتمعه تنبع من عمله، ويقدم "نموذج للأقلية"، وتساهم السلسلة فى حوار عن العمل و"اللاتينية" الذى شكله يوم بدون مهاجرين "A Day without an Immigrant"، مما يشير لأن ديزنى تكيف أيديولوجيتها لاستيعاب وامتصاص بعض من ممارسات وافتراضات التحول فى السياسة الثقافية للولايات المتحدة والرأسمالية.

فى الولايات المتحدة الأمريكية دراسة Lisa A. Kort - Butler (٢٠١٢)[٥١]

بهدف التعرف على كيفية تصوير نظام العدالة والرسائل المرتبطة بالعدالة والضبط، والصور الذهنية ومعانى الضبط فى كارتون الأبطال الخارقين، اعتمدت الدراسة على التحليل الكيفى، باختيار عينة عمدية من ثلاث برامج كارتون هى: Batman السلسلة الكارتونية (١٩٩٢-١٩٩٥)، وSpiderman السلسلة الكارتونية (١٩٩٤-١٩٩٨) وJustice League of America / Justice League Unlimited (٢٠٠١-٢٠٠٦)، وذلك بالتطبيق على عينة ٤٧ حلقة بواقع من ١٥-١٦ حلقة من كل برنامج، وأشارت النتائج إلى أن الأبطال الخارقين المقدمين فى هذه البرامج كانوا نسخة من نظرائهم فى الكتب المصورة رغم أن خطوط القصة فى هذه البرامج بصفة عامة كانت أكثر تبسيطاً من الكتب مما يناسب العروض الموجهة للأطفال، تدور دوافع الأبطال لمحاربة الجريمة حول إلتزامهم نظراً لإحساسهم بالعدالة وتجاه الأبرياء غير القادرين على مواجهة الجريمة، وتقترح الدراسة أن كارتون الأبطال يقدم للأطفال دروس تمهيدية عن الجريمة والضبط المتسقين مع الأيديولوجية المسيطرة فى الولايات المتحدة.

فى الولايات المتحدة الأمريكيـــة دراســـة Karen L. Becker - Olsen and Patricia A. Norberg (٢٠١٠)[٥٢] والتى استهدفت بحث فعالية كفـــاءة معـــدلات تحديد مستويات ألعاب الفيديو العنيفة من خلال دراستين بالتركيز على معدلات إدراك الوالدين والأطفال لهذه المستويات وتصنيفها وبالأخذ فى الاعتبار إدراك الوالدين عـــن العنف وملائمة الألعاب لسن الأطفال، استهدفت الدراسة الأولى اختبار الإدراكات عن عنف ألعاب الفيديو عبر أعمار مختلفة، بالتطبيق على عينة من ١٦٠ فرد قسمت لـــــ ٤ مجموعات عمرية متساوية: الأطفال فى الصفوف ٦-٨ (١٠-١٤ عام) والصفوف من ٩-١٢ (١٤-١٨ عام) وطلاب الكليات (١٨-٢٢ عـــام)، والوالـــدين (٣٦ عـــام فأكثر) وأجابوا على استبيان بعد مشاهدتهم (٤ كليبات مدة كل منهـــا مـــن ١٠-١٥ث تسويقية لـــ ٤ ألعاب)، وتوصلت إلى عدة نتائج منها: ظهـــر أن الوالـــدين يعرضـــون حساسية أكبر للعنف بدا واضحاً فى تقييمهم لمعدلات أكثـــر تشـــدداً عـــن نظـــرائهم الأصغر، واختلفت ساعات اللعب للمجموعات العمرية حيث الأطفال من ١٠-١٤ عام يلعبون ساعات أكثر عن باقى المبحوثين، واستهدفت الدراسة الثانية فهـــم الإدراكـــات الوالدية لألعاب الفيديو العنيفة، وذلك بالتطبيق على ٢٠٠ من الوالدين، ٦٨% منهم من الإناث وذلك بإجراء تجربة حيث تعرضوا لصورتين لغلاف لعبتين إحداها كتب عليها "رسوم متحركة عنيفة"، والأخرى "عنف واقعى"، وطلب منهم وضع معـــدل ملائمـــة اللعبتين للعمر، وتوصلت الدراسة لعدة نتائج منها: عندما وصفت اللعبة بـــــ "رســـوم متحركة عنيفة" ارتفع مستوى تقييم الوالدين لملائمتها للمرحلة العمرية بشكل ذى دلالة عن العنف الواقعى، وأظهرت النتائج العامة وجود فروق ذات دلالة إحصائية فى تمثيل المعلومات بين الوالدين والأطفال.

وفى الولايات المتحدة الأمريكية دراسة Sushma Jolly (٢٠٠٣) [٥٣] والتـــى استهدفت اكتشاف فعالية الرسوم المتحركة المصحوبة بنص والجرافيـــك المصـــحوب

بنص تعليمى على تعليم تلاميذ الصفوف الرابع والخامس والسادس الإبتدائى، استخدمت الدراسة المنهج التجريبى، بالتطبيق على عينة بلغ قوامها ٦٠ تلميذ وتلميذة من ٩-١١ عام، وقسموا بالتساوى إلى مجموعتين، إحداها تدرس باستخدام الرسوم المتحركة مع النص، والأخرى تدرس باستخدام الجرافيك مع النص وذلك فى موضوع دورة حياة ملكة الفراشات، وتوصلت الدراسة لعدة نتائج منها: توجد فروق ذات دلالة إحصائية بين الاختبار القبلى والبعدى فى كلا المجموعتين حيث تزيد الرسوم المتحركة والجرافيك التعلم، لا توجد فروق ذات دلالة إحصائية بين أداء المبحوثين فى مجموعتى الرسوم المتحركة والجرافيك.

الدراسات الأوروبية:

فى صربيا دراسة Danijela Prosic – Santovac (٢٠١٧) [٥٤] بهدف التعرف على تأثير التعرض اليومى لسلسلة الكارتون التليفزيونية الإنجليزية الشائعة Peppa Pig – وهى سلسلة تليفزيونية كارتونية إنجليزية لأطفال ما قبل المدرسة وشائعة على المستوى الدولى – واستخدام منتجات مرتبطة بها واللعب بألعاب الماركات الخاصة بها، وتأثير ذلك على مستوى المعرفة باللغة الإنجليزية (كلغة ثانية) على مستوى اكتساب الكلمات، وقواعد النحو، والنطق، والطلاقة، اعتمدت على منهج دراسة الحالة لطفلة فى الرابعة خلال فترة ١٨ شهراً، فى بداية الدراسة كان التعرض اليومى لـ ٤ حلقات لمدة ٢٠ق من جلسات الكارتون، وبعد ٦ شهور ارتفعت لـ ٢٥ق، وبعد عام ارتفع وقت المشاهدة لـ ٣٠ق، وأشارت النتائج إلى أن تركيز التدريس على الكارتون المشهور يؤثر بإيجابية على مستوى الدافعية للتعلم ونتائج التعلم للمشارك، وكان للتعرض اليومى لسلسلة الكارتون مع اللعب بألعاب الماركات الخاصة بها تأثير إيجابى على مستوى المعرفة فى اكتساب المفردات والنحو والنطق والطلاقة.

وفى تركيا دراسة Deniz Özer, Ikbal Bozkurt Avci (٢٠١٥) [٥٥] بهدف بحث الإنعكاسات الثقافية للمضامين التي تقدم للأطفال فى أفلام الكارتون ومدى اختلافها وفقاً لبلد المنشأ، بالتركيز على مقارنة القيم الثقافية لدولة المنشأ فى سلسلة حلقات من مسلسلين إحداها تركى "Pepee" والآخر كندى "Caillou"، وكيفية تقديم هذه العناصر، اعتمدت الدراسة على أسلوب تحليل المضمون، بالتطبيق على ٦٠ حلقة من البرنامجين بواقع ٣٠ حلقة لكل منهما، وأشارت النتائج إلى: قدم البرنامجان روابط عائلية قوية فى إطار الروابط الثقافية وأنماط الحياة، رغم ذلك فإن الروابط المصورة فى البرنامج التركى أقوى بكثير عنها فى البرنامج الكندى، وبصفة عامة قدم البرنامجان معرفة قيمة بتحمل المسئوليات فى العائلة وقدما أداء الأطفال للمهام مثل المساعدة فى تحضير الطعام مما يعزز شعور الأطفال بالإحساس بالمسئولية.

وفى قبرص دراسة Burcu Turan (٢٠١٤)[٥٦] بهدف التعرف على تأثير استخدام شخصية كارتونية هى جيرى Jerry فى مادة الرياضيات لأطفال المدرسة الإبتدائية، وذلك بالتركيز على التعليم بمساعدة الكمبيوتر من خلال السبورة الذكية، اعتمدت الدراسة على المنهج التجريبى، وطبقت على مجموعتين: المجموعة التجريبية (٤٣) طالب فى الصف الرابع الإبتدائى باستخدام الشخصية الكارتونية من خلال السبورة التفاعلية، والمجموعة الضابطة ٢٤ طالب فى الصف الرابع التي درست بالطريقة التقليدية، وأشارت النتائج إلى وجود فروق ذات دلالة لصالح المجموعة التجريبية، وكانت اتجاهات الأطفال أكثر إيجابية نحو الرياضيات وزادت دافعيتهم مع السبورة التفاعلية.

وفى قبرص دراسة Burcu Turan (٢٠١٤) [٥٧] للتعرف على إدراكات المعلمين عن استخدام الشخصيات الكارتونية لتعليم الرياضيات فى المدارس الإبتدائية، وإمكانية زيادة إنجاز الأطفال فى دروس الرياضيات عبر هذه الشخصيات، وباستخدام

الاستبيان طبقت الدراسة على عينة بلغ قوامها ١٢ معلم فى المدرسة الابتدائية، وأظهرت النتائج أن تدعيم المقررات الدراسية بتأثيرات مسموعة مرئية واستخدام الشخصيات الكارتونية فى تعليم الرياضيات يعد ضرورياً للتلاميذ، حيث عبر المعلمون عن أن الشخصيات الكارتونية (التي لا تستخدم العنف) يجب أن تستخدم فى تصميم البرامج التعليمية، بالاعتماد على الشخصيات التي يحبها الأطفال كثيراً، وأن المقررات الدراسية كانت مشوقة ومتناغمة للتلاميذ.

وفى أسبانيا دراسة Cristina Cambra et al., (٢٠١٣)[٥٨] والتى استهدفت تحليل فهم الأطفال ضعاف السمع لقصة كارتونية مترجمة بالتركيز على العناصر التي يتجاهلها المبحوثون والذين يضمونها فى تفسيراتهم الشخصية والتعرف على الانتباه المرئى لهؤلاء الأطفال عن مشاهدة الكارتون المترجم عبر متابعة العين، بالتطبيق على عينة من ١١ طفل (٧ بنات و٤ أولاد) تتراوح أعمارهم بين ٧-١١ عام فى الصفوف الثانى والثالث والخامس الإبتدائى فى ٣ مدارس إبتدائية فى برشلونة Barcelona يرتدون سماعات أذن ويدرسون مع أطفال عاديين ولا يستخدمون لغة الإشارة، وبعد مشاهدتهم لكارتون مدته ١٠٥ ثانية احتوى على ٥٢ كلمة مترجمة، طلب منهم إعادة حكى القصة مع التركيز على أن هؤلاء الأطفال غير معتادين على مشاهدة التليفزيون مع الترجمة، وتوصلت لنتائج عدة منها: حصل الأطفال على فهم أكثر كمالاً للقصة عندما كان التتابع بدون ترجمة مما أتاح الفرصة لمشاهدة الكارتون، حيث فهم الأطفال لتتابع القصة الذى تم استخلاصه من الصور بشكل أفضل وأن الترجمة المطلوبة للقراءة فهمها أغلبية المبحوثين، ولذلك يجب توزيع الترجمة عبر القصة الكارتونية فقط عندما لا يمكن فهم المعلومات الشفهية من الصور، وذلك لتحسين ترجمة برامج الكارتون للأطفال ضعاف السمع.

وفى انجلترا دراسة Stuart Naylor, Brenda Keogh (٢٠١٣) [٥٩] والتى تناولت عرض التطورات الأساسية فى طبيعة وشكل مفهوم الكارتون Concept Cartoons فى التعليم، وتحديد بعض التطبيقات الأساسية للتدريس والتعلم، بالتركيز على استخدام المفهوم فى تشجيع الجدال المعرفى وزيادة الدافع وتحدى الأفكار الخاطئة، وتحديد بعض أوجه التعليم المحترف للمعلمين، وتطوير المعرفة التربوية الذاتية، وأشارت إلى التطورات المستقبلية حيث أدركت العديد من وزارات التعليم حول العالم نتائج الأبحاث والتى تشير لأن هذا النمط من التدريس أكثر فعالية عن البدائل الأخرى.

وفى بولندا دراسة Werona Król (٢٠١٣) [٦٠] للتعرف على فعالية استخدام كارتون الرسوم المتحركة فى تدريس الإنجليزية لصغار المتعلمين فى المدارس الإبتدائية البولندية، وتأثير ذلك على اكتساب مفردات اللغة الإنجليزية لدى الأطفال العاديين والأطفال ذوى الاحتياجات التعليمية الخاصة، تنتمى الدراسة إلى الدراسات شبه التجريبية، وطبقت على ٢٨ طالب بالصف الثانى الإبتدائى، منهم ١٠ طلاب من ذوى الاحتياجات الخاصة للتعلم SEN، وشاهد المبحوثون مقاطع من برنامج تعليمى شائع Magic English على DVD، وأظهرت النتائج أن مشاهدة الفيديو لها تأثيرات إيجابية على فهم الأطفال لمفردات اللغة.

وفى أسبانيا دراسة Xavier Fuster Burguera (٢٠١١) [٦١] لإجراء مراجعة نقدية لمسح الصور النمطية لأدوار الإناث وأدوار العرق المصور فى الكارتون الأكثر تمثيلاً للقرن العشرين، وذلك فى حلقات Tiny Toons وذلك فى "Fields of Honey"، وهى سلسلة كارتونية أنتجت فى التسعينيات، وذلك لتحديد التغيرات الحاسمة الجارية فى مفهوم الكارتون فى القرن القادم، وأشارت إلى أن الكارتون لا يعيد إنتاج الصور النمطية السلبية للنساء والسود فقط ولكنه يركبها

ويجعلها طبيعية فى عقول الأطفال بدون اللجوء للنقد، ويبدو واضحاً أنه عبر الرسوم المتحركة مازال الحديث المسيطر يلقى تدعيماً.

فى اليونان دراسة Konstadina Dalacosta et al., (٢٠١١)[٦٢] والتى تناولت استخدام الرسوم المتحركة كأداة تقييم فى تدريس العلوم لتلاميذ المرحلة الإبتدائية، وقدمت استراتيجيات تعليمية مختلفة بمساعدة سلسلتين من الأسئلة مع كارتون الرسوم المتحركة، يكون المعلم قادراً على تقييم ما يعرفه التلاميذ بالفعل من مفاهيم علمية، وتقييم معرفة الطلاب وفهمهم لمفاهيم العلوم التي تعد صعبة الفهم بالنسبة لهم، صممم الباحثون شخصية كارتونية لمادة العلوم للصف الخامس الإبتدائى، وحددوا أوجه استخدامه، وأشارت النتائج إلى أن الكارتون يقدم بيئة تعلم حيث يشعر الأطفال بالراحة للمشاركة فى عملية التعلم، ومساعدة المعلم فى توصيل الرسالة عبر جذب انتباه الطالب واستخدامه كأداة فعالة فى التقييم، ويعطى المعلم الفرصة لتحديد فهم الطلاب.

وفى اليونان دراسة K. Dalacosta et al., (٢٠٠٩) [٦٣] بهدف التعرف على إمكانية استخدام كارتون الرسوم المتحركة كأداة تعليمية تكميلية لتدعيم تدريس وتعلم العلوم فى المرحلة الإبتدائية فى تطبيق متعدد الوسائط، وما إذا كان يستدعى المعلومات السابقة بشكل أكثر كفاءة لدى تلاميذ الصف الخامس الإبتدائى، اعتمدت الدراسة على المنهج التجريبى، بالتطبيق على عينة بلغ قوامها ١٧٩ تلميذ من ١٨ مدرسة إبتدائية عامة فى منطقة أثينا بمتوسط عمر ١١ عام، وخلصت الدراسة إلى عدة نتائج منها: يوجد فرق ذا دلالة إحصائية بين المجموعة التجريبية (باستخدام التطبيق المتعدد الوسائط بالرسوم المتحركة) فى الإجابات الصحيحة بنسبة (٨٠.٣%) مقابل الطريقة التقليدية بنسبة (٦١.٣%)، مما يشير لأن كارتون الرسوم المتحركة يساعد فى عملية التعلم.

وفى إنجلترا دراسة M. Madden et al., (٢٠٠٨) [٦٤] والتى استهدفت التعرف على تأثير استخدام الكارتون عبر الكمبيوتر على تكنيكات كتابة القصة لدى الأطفال مقارنة بالعمليات الأخرى عند كتابة القصة بالورقة والقلم، ومدى الإندماج الذى يظهره المبحوثون مع البرمجيات، والذى يسمح بابتكار نتائج لصور ثابتة تصف أحداث القصة، انقسمت الدراسة إلى دراستين الأولى بين سبتمبر وأكتوبر ٢٠٠٥ فى مدرسة إبتدائية فى Nottinghamshire والثانية من نوفمبر – ديسمبر ٢٠٠٥ فى Leicestershire فى مدرسة إبتدائية، واعتمدت الدراسة على المنهج التجريبى بالتطبيق على أطفال الفرقتين الخامسة والسادسة الإبتدائى (٩-١١ عام)، بالتطبيق على مجموعتين تجريبية باستخدام الكمبيوتر، والأخرى باستخدام الورقة والقلم، وتوصلت الدراسة لعدة نتائج منها: وجود تأثير مشابه لرسم الكارتون الخاص بالقصة من خلال البرمجيات ورسم وكتابة القصة بالطريقة التقليدية (على الورق)، رغم ذلك أظهرت المجموعة التجريبية اندماج أكبر مع المهمة وأظهروا حركات شخصيات أكثر وتفاعلات بين شخصيات القصة، مما يشير إلى اكتساب إنتاجية محددة مرتبطة باستخدام البرمجيات.

وفى شمال أيرلندا دراسة Paul Connolly et al., (٢٠٠٦)[٦٥] بهدف تقييم مبادرة جديدة متطورة فى شمال أيرلندا تهدف لتشجيع الأطفال الصغار على تقييم التنوع الثقافى واحترام الفروق، وهى مبادرة وسائل الإعلام Media Initiative for Children - Northern Ireland (MIFC-NI) ، وتستهدف الأطفال من ٣-٥ سنوات بصفة أساسية، وتتضمن ٣ أجزاء من الكارتون مدة كل منها دقيقة واحدة صممت لتذاع فى التليفزيون، ونطاق من المواد المنهجية المطورة لاستكمال الرسالة المتضمنة فى الكارتون للاستخدام فى رياض الأطفال وقبل المدرسة، وذلك بالتركيز على ثلاث أبعاد للاختلاف: الإعاقة، والعرق، والفروق الثقافية، وتم تقييم البرنامج من

خلال عنصرين: تضمن الأول استخدام مدخل شبه تجريبى يهدف إلى التحقق من التأثيرات الفعلية للبرنامج على اتجاهات ووعى الأطفال، بالتطبيق على ٩٥ طفل فى المجموعة التجريبية و٧٠ طفل فى المجموعة الضابطة، بينما تضمن الثانى سيمنار مع قادة مجموعات اللعب لمعرفة رد فعلهم، وتوصلت لنتائج عدة منها: حقق البرنامج نجاح قابل للقياس فى تشجيع الأطفال الصغار على أن يكونوا أكثر تضميناً للآخرين فى العلاقة بالنسبة لبعدى الإعاقة والعرق بينما لم يكن له تأثير بالنسبة للفروق الثقافية، وأشار قادة مجموعات اللعب إلى انجذاب الأطفال الشديد للكارتون وقدرتهم على إدراك وتذكر خطوط القصة والنغمة المرتبطة بالكارتون.

الدراسات الاسترالية:

وفى استراليا دراسة Béatrice Susanne Hasler et al., (٢٠٠٧) [٦٦]

بهدف بحث تأثير نمطين مختلفين من سرعة التحكم لدى الأطفال المتعلمين أثناء عرض رسم متحرك مرئى مسموع على الكمبيوتر على كفاءة التعليم لديهم، اعتمدت الدراسة على المنهج التجريبى، وطبقت على ٧٢ طفلاً فى مدرسة إبتدائية للذكور تراوحت أعمارهم من ٩ – ١١ عاماً وقسموا إلى ٤ مجموعات كل منها ١٨ طفلاً، واستخدمت الرسوم المتحركة إما بسرعة النظام أو باستخدام رسوم متحركة مستمرة أو سرعة المتعلم باستخدام مقاطع منفصلة أو سرعة المتعلم باستخدام أزرار "التوقف" و"التشغيل"، وأشارت النتائج إلى أن مجموعتى سرعة – المتعلم أظهرتا أداء أعلى فى الاختبار مع جهد إدراكى أقل مقارنة مع مجموعتى سرعة النظام رغم حقيقة ندرة استخدام أزرار "التوقف" و"التشغيل".

الدراسات الآسيوية:

وفى الصين دراسة Mimi Li et al., (٢٠٢٠)[٦٧] للتعرف على فعالية تكتيكات الكارتون على الصور السياحية فى إثارة انتباه الأطفال وتفضيلاتهم، وذلك فيما يتعلق بفعالية إعلانات الأماكن السياحية لدى الأطفال، واعتمدت على المنهج التجريبى والمقابلات المقننة، بالتطبيق على عينة من ٥١ طفل تتراوح أعمارهم من (١٠-١٣) عام فى إحدى المدارس الإبتدائية، وتوصلت الدراسة لعدة نتائج منها: أشارت نتائج المقابلات المقننة إلى أن ٤٩٪ من الأطفال فضلوا تأثير الكارتون فى صور الترفيه و٢٠٪ منهم فى الصور الثقافية و٤٪ فى صور الطبيعة، حيث اختلفت تفضيلات الأطفال للكارتون اعتمادا على أنواع الإنجذاب للسياحة، وتم تحديد الصور الكارتونية كاستراتيجية فعالة فى زيادة انتباه الأطفال للصور السياحية خاصة صور السياحة الترفيهية والثقافية، كما أظهرت النتائج أن سيطرة الكارتون على الصور تأسر الانتباه بشكل ذو دلالة على الصور الثقافية والترفيهية، ويزيد انتباه الأطفال كما تشير إليه عدد مرات ثبات النظر واستمراريته ووقت امعان النظر.

فى تايلاند دراسة Anon Sukstrienwong (٢٠١٨)[٦٨] والتى استهدفت تطوير لعبة كمبيوتر للأطفال فى عمر من ٥-٧ سنوات لتسهيل تعليم الرياضيات باستخدام رسوم متحركة ثنائية الأبعاد لجذب انتباه الأطفال، وذلك بتبنى لعب ألعاب الدور Role – playing game اعتماداً على الذكاء الاصطناعى Artificial intelligence (AI)، وتتضمن اللعبة مجالين فقط هما الجمع والطرح كموضوعات أساسية فى الرياضيات، واستخدمت منهج المسح بالتطبيق على آباء وأمهات ٢٠ طفلاً، تركوا أطفالهم يلعبون Animo Maths، وتابعوا ذلك، وتوصلت الدراسة لعدة نتائج منها: يمكن استخدام اللعبة كأداة تعليمية نظراً لرد الفعل الإيجابى الذى أشار إليه الوالدين، وفضل معظم المبحوثين أن يلعب أطفالهم ألعاب رقمية إذا كان ذلك سيساعد

الأطفال على التعليم أثناء اللعب، وأكد بعضهم أنهم يقدرون الألعاب التي تعتمد على الكمبيوتر والتى تقدم خبرة تعلم كبيرة لأطفالهم.

وفى الصين دراسة Xuya Wang, Xiaorui Li (٢٠١٨)[٦٩] والتى استهدفت مناقشة مشكلات المضمون العنيف فى أفلام الرسوم المتحركة، وأسبابها، وتأثيراتها على الأطفال، ومحاولة وضع استراتيجية مقبولة للحل، أشار الباحثان لإطلاق ٦٢ فيلم رسوم متحركة فى ٢٠١٧ تضمنوا مشاهد دموية وحبكات عنيفة ومرعبة، وقدموا تحليل لأعلى ٨ أفلام بناء على أرباحهم فى Box Office، ومن خلال الفروق بين الدول قدم الكارتون المحلى والمستورد عدد من مشاهد العنف غير المناسبة للأطفال، وكان أقل الأفلام من حيث عدد مشاهد العنف فيلم Doraemon اليابانى بـ ١٥ مشهد، وأكثرهم الفيلم الأمريكى "Despicable Me3" بـ ٤٨ مشهد، وبلغ مجموع المشاهد فى ٨ أفلام ٢٢٠ مشهد بمتوسط ٢٧.٥ مشهد فى الفيلم، وإذا كانت مدة الفيلم حوالى ٩٠ق يكون هناك مشهد كل ٣.٣ دقائق، وأشارا إلى وجوب تحلى سوق الرسوم المتحركة بالمسئولية لنشر ثقافة متقدمة، وابتكار أعمال تركز على المعنى التعليمى وتشجع تطوير الصحة البدنية والعقلية للأطفال.

فى روسيا دراسة Margarita N. Martynenko (٢٠١٦)[٧٠] بهدف دراسة قيمة عامل الاندماج فى ثقافة سينما الرسوم المتحركة وسمات بعض الوظائف العقلية العليا لدى الأطفال الصغار، والارتباط بين سمات نمو التوسط الرمزى وفهم الأطفال للرسوم المتحركة، اعتمدت الدراسة على نظرية النشاط Activity Theory، بالتطبيق على ٥٠ طفل بمرحلة رياض الأطفال فى أعمار تتراوح من ٦-٧ سنوات، شاهد الأطفال فيلم رسوم متحركة قصير غير معتاد بالنسبة لهم، وبعد ذلك اختبروا الأطفال بين مجموعة صور عن الفيلم وطلبوا منهم اختيار الصور التي تعبر عن معنى الفيلم، وسئل الأطفال عن تفسير اختياراتهم، وأجرى استبيان من جزئين كمى

وكيفى، وخلصت الدراسة لعدة نتائج منها: تم إثبات فرض الدراسة حيث التحليل الكيفى لتفسير الطفل واختياره (من خلال مشاهدته لفيلم الرسوم المتحركة) يرتبط إيجابياً مع أ) مستوى مرتفع من القدرة على التوسط الرمزى و ب) مستوى السلوك التلقائى، وبذلك يرتبط تمثيل مكونات ثقافة أفلام الرسوم المتحركة فى عقول الأطفال (المؤشرات الكمية والكيفية) ومستوى نمو القدرة على التوسط الرمزى.

فى تايلاند دراسة Rachanon Nguanjairak et al., (٢٠١٦)[٧١] لتقييم فعالية برنامج تعليمى مبتكر متعدد الوسائط باستخدام الرسوم المتحركة لتدعيم المعرفة والاتجاهات وممارسات العناية الصحية بنظافة الفم والأسنان لدى الأطفال، واعتمدت على المنهج التجريبى، وطبقت على عينة بلغ قوامها ٢٤٤ طفل فى المدارس الإبتدائية فى المرحلة العمرية من ٧-٩ سنوات، وأشارت النتائج إلى أن البرنامج التعليمى متعدد الوسائط أثبت أنه أداة قوية لتدعيم المعرفة الصحية الفمية، والاتجاهات الإيجابية تجاه العناية بالأسنان، وذكروا الممارسات الصحية الفمية للسيطرة على الترسبات.

وفى الهند دراسة M. Shreesha, Sanjay Kumar Tyagi (٢٠١٦) [٧٢] بهدف بحث فعالية استخدام مادة رسوم متحركة تعليمية فى تسهيل تعليم طلاب المرحلة الإبتدائية ثلاث مواد مختلفة: الرياضيات والعلوم واللغة، ومقارنة الأداء الأكاديمى للطلاب باستخدام الرسوم المتحركة بالكمبيوتر، اعتمدت الدراسة على المنهج التجريبى والملاحظة، بالتطبيق على عينة بلغ قوامها ٢٥ طالب فى الصفوف الثانى والرابع والسادس، قسموا إلى مجموعتين: تجريبية تدرس باستخدام الرسوم المتحركة وضابطة تدرس بالطريقة التقليدية، أشارت النتائج إلى تحسن أداء الطلاب فى الثلاثة مواد عند الدراسة بالرسوم المتحركة، فبلغ التحسن (٨٨%) فى الرياضيات و(٩٦%) فى العلوم و(٨٨%) فى اللغة، ولم تثبت صحة الفرض القائل بأن الرسوم المتحركة ستسهل أداء الطلاب بشكل متساو عندما تستخدم لتدريس المواد المختلفة، حيث بلغ متوسط

الاختلاف بين الاختبارين القبلى والبعدى (٤) فى العلوم و(٣.٠٨) فى اللغة و(٢.١٦) فى الرياضيات، مما يشير لأعلى تأثير إيجابى على أداء الطلاب عند دراسة مادة العلوم باستخدام الرسوم المتحركة.

وفى الهند دراسة Ruchi Jaggi (٢٠١٥) [٧٣] والتى استهدفت بحث تمثيل النوع الاجتماعى فى برامج الرسوم المتحركة المقدمة للأطفال عبر قنوات التليفزيون الهندى، بالتركيز على دراسة تمثيل الشخصيات الأساسية للذكور والإناث فى هذه البرامج، وتحليل خطاب النوع الاجتماعى لنصوص هذه البرامج، واعتمدت الدراسة على تحليل النص فى سياق الدراسات الثقافية وذلك بالتركيز على (١٠٧) حلقات أذيعت فى عطلة نهاية الأسبوع فى الفترة من مارس – مايو ٢٠١٤، وتضمنت حلقات من أربع برامج هى: Chhota Bheem, Doraemon, Ninja Hattori, Oggy and the Cockroaches، وخلصت الدراسة لعدة نتائج منها: يركز معظم السرد فى البرامج حول الذكور، وتعمل الإناث فى مجموعات بينما الذكور أكثر نشاطاً فى المجال العام حتى لو كانوا منكمشين على أنفسهم، ولا توجد أى بطلة أنثى فى هذه النصوص، وحتى لو كان هناك شخصيات نسائية رئيسة، يتم تحديد أنشطتهم وتمثيلهم من خلال البطل الرئيس.

وفى ماليزيا دراسة Shumaila Ahmed & Juliana Abdul Wahab (٢٠١٤)[٧٤] بهدف بحث صورة النوع الاجتماعى لشخصيات الذكور والإناث فى الرسوم المتحركة والكارتون المذاع عبر قناة كارتون نتورك Cartoon Network خلال الفترة من ١ يناير – ٣١ يونيو ٢٠١٣، اعتمدت الدراسة على تحليل المضمون، باستخدام العينة العمدية بالتركيز على البرامج المذاعة أيام الإثنين، وبلغت ٢٤ يوم، وأشارت النتائج إلى ظهور ٨٦ شخصية رئيسية منها ٦٧.٤% شخصية ذكورية و٣٢.٦% شخصية نسائية، وبصفة عامة ارتبطت شخصيات الذكور بصور

نمطية إيجابية بينما ظهرت شخصيات الإناث بصورة نمطية سلبية، وظهر الذكور أقوياء، وشجعان، وأذكياء، ومسيطرين، وظهرت الإناث ضعيفات بدنياً وعاطفيات وجذابات ومعتمدات على الآخرين جسدياً وفكرياً، ورغم أن تقديم شخصيات الإناث كبطلات فى الرسوم المتحركة كان قليلاً فقد ظهرن تحت سيطرة شخصيات الذكور معظم الوقت، ويعتبر الذكور أكثر نفوذ وقوة ليس فقط بدنياً ولكن ذهنياً، بينما تقدم النساء كعضو سلبى فى المجتمع بالتركيز على الجمال.

فى تايوان دراسة Shu-Chin Su, Eleen Liang (٢٠١٤)[٧٥] والتى استهدفت التعرف على تأثير كارتون الرسوم المتحركة على دافعية طلاب المدارس الإبتدائية لتعليم الإنجليزية واتجاهات طلاب ومعلمى مدارس Cram – (وهى نوعية مدارس منتشرة فى دول شرق آسيا ويحضرها الطلاب بعد التعليم المدرسى وتدرس مواد مختلفة لتحسين الأداء الأكاديمى للطلاب) – تجاه كارتون الرسوم المتحركة فى تعليم الإنجليزية، أجرى الباحثان دراسة استطلاعية، اعتمدت على الدراسات الكمية والكيفية، وطبقت على ٦٠ طالب (٢٣ ولد و٣٧ فتاة) تتراوح أعمارهم من ١٠-١١ عام من المدارس الإبتدائية جنوب تايوان، قسموا إلى مجموعتين: تجريبية والتى شاهدت فيلمين "The Wrong Trousers", "Madagascar: Escape 2 Africa"، وتوصلت لعدة نتائج منها: طلاب المجموعة التجريبية لديهم دافع أعلى من المجموعة الضابطة (متوسط ١٢ و٢٤ مقابل ٢٧ و٢١)، وأشار الطلاب إلى أن مشاهدة كارتون الرسوم المتحركة الإنجليزية يساعد فى تنمية قدرتهم على القراءة، وأشار المعلمون أن الطلاب أحبوا مشاهدة الكارتون، وأثمر استخدامها عن فوائد عظيمة لاكتساب القراءة، والمفردات، ومهارات الاستماع والتحدث فى تعليم الطلاب.

وفى بنجلاديش دراسة Md. Baharul Islam et al., (٢٠١٤)[٧٦] لبحث استجابات الأطفال فى المرحلة الإبتدائية من (٤-٩ سنوات) للمضامين التعليمية عبر

الوسائط المتعددة باستخدام نماذج الرسوم المتحركة، وذلك بالنسبة لتعليم (النظام الشمسى) فى الجغرافيا، وتأثير ذلك على قدرات التلاميذ فى اكتساب معلومات جديدة، واعتمدت على المنهج التجريبى، وطبقت على عينة من ٥٠ تلميذاً وتلميذة، وأشارت النتائج إلى أن تأثير مواد التعليم التفاعلى كانت مرتفعة بشكل خاص لتحسين مهارات التعليم والتكيف مع نظام التعليم المختلط، وشعر الأطفال بالحماس أثناء مشاهدة الفيديو وأرادوا مشاهدته أكثر، وأدرك الأطفال أن الفيديو جعل أفكارهم واضحة عن الكواكب ومداراتها.

وفى ماليزيا دراسة Mohd Zulkarnain Sinor (٢٠١١)[٧٧] بهدف تقييم فعالية كارتون الرسوم المتحركة كوسيلة لتقديم رسائل تعليم صحى لأطفال ما قبل المدرسة، بالتركيز على تحديد فعاليته كوسيلة لزيادة المعرفة والاتجاه والممارسة Knowledge attitude and practice (KAP) تجاه صحة أسنان هؤلاء الأطفال، اعتمدت على دراسة تجريبية، واستبيان مقنن، بالتطبيق على عينة من ٦٦ طفل وطفلة تتراوح أعمارهم من (من ٥-٦ سنوات)، وأظهرت النتائج أن زيادة مستوى (KAP) بين المجموعة التجريبية والمجموعة الضابطة، مما يؤكد أهمية الرسوم المتحركة فى زيادة قبول الأطفال للرسائل، وتعليم الصحة الفمية لأطفال ما قبل المدرسة.

وفى اليابان دراسة Yuko Yamana, Tomoyoshi Inoue (٢٠٠٦) [٧٨] والتى تناولت بحث تأثير الرسوم المتحركة على أداءات أطفال ما قبل المدرسة فى استراتيجيات التوزيع (الاستراتيجيات التي يستخدمها الأطفال عند توزيع رقائق متنوعة فى عدد متساو من الأطباق)، وذلك من خلال تجربتين تهدف الأولى لدراسة إمكانية زيادة أداءات التوزيع عند مشاهدة رسوم متحركة تقدم واحدة من استراتيجيات التوزيع الأكثر كفاءة، وتهدف الثانية لبحث مدى تغير استراتيجيات التوزيع التي يوظفها الأطفال عند الاستماع لتفسير لفظى أثناء مشاهدة الرسوم المتحركة وثيقة الصلة،

والعلاقة بين عمر الأطفال ومشاهدة الرسوم، وكيفية ربط الأطفال هذه المهام بالرسوم المتحركة، واعتمدت على المنهج التجريبى، بالتطبيق على عينة بلغت ٩٦ من الأطفال تتراوح أعمارهم بين ٣ سنوات و٦ شهور و٦ سنوات و٣ شهور قسموا إلى ثلاث مجموعات عمرية بالنسبة للتجربة الأولى، وطبقت التجربة الثانية على ١٦ طفلاً تراوحت أعمارهم من ٥ سنوات و٦ شهور و٦ سنوات و٣ شهور، وخلصت الدراسة لعدة نتائج منها: فى التجربة الأولى كان أداء الأطفال – الأكبر سناً – أفضل بصرف النظر عن نوع الرسوم المتحركة التي شاهدوها، وفى التجربة الثانية، كان أداء المجموعة التي استمعت لوصف لفظى أثناء مشاهدة الكارتون – كاستراتيجية فعالة تم استخدامها – أفضل عند عدم وجود وصف لفظى.

الدراسات الأفريقية:

وفى تنزانيا دراسة Dina L.G. Borzekowski (٢٠١٨)[٧٩] والتى تناولت تأثير مشاهدة برنامج كارتون تليفزيونى تعليمى – منتج محلياً فى تنزانيا – على الأطفال فى سن ٣-٦ سنوات، وذلك بالتركيز على معرفة الأشكال الهندسية والأرقام، والعد، ومهارات الهجاء، مما يمهد للمدرسة، اعتمدت الدراسة على المنهج التجريبى، بالتطبيق على عينة بلغت ٥٦٨ طفل فى المرحلة العمرية من ٣-٦ سنوات فى مرحلة قبل الإبتدائى ولم يحضروا أى مدرسة رسمية، باستخدام برنامج Akili and Me المنتج محلياً فى تنزانيا بكل من اللغتين السواحيلية والإنجليزية، وتوصلت الدراسة إلى عدة نتائج منها: أثبت التعرض للبرنامج تحسين درجات أطفال المجموعة التجريبية مقارنة بالمجموعة الضابطة وذلك بالنسبة لـ ٥ من سبع مهارات هى: مهارات الرسم، الأشكال الهندسية، معرفة الأرقام، مهارات العد واللغة الإنجليزية.

وفى نيجيريا دراسة Sofowora Olaniyi Alaba (٢٠٠٧)[٨٠] بهدف بحث مدى استخدام الاستراتيجيات المبدعة فى التدريس لأطفال المدارس الإبتدائية فى ولاية

Osun State فى نيجيريا، ومدى رضا الطلاب عن استراتيجيات التدريس المستخدمة، ومدى تأثير استخدام الكارتون التليفزيونى كاستراتيجية تدريس مبتكرة على الأطفال، اعتمدت الدراسة على المنهج التجريبى بالتطبيق على عينة بلغت ٢٠٠ تلميذ (أقل من عشر سنوات) قسموا إلى مجموعتين: تجريبية درست باستخدام الكارتون التليفزيونى قصة درامية قصيرة، والعد، والمفردات والفهم، ومجموعة ضابطة درست باستخدام الطريقة التقليدية، واستبيان طبق على عينة بلغت (٤٢٠) معلم فى المدارس الإبتدائية، وتوصلت الدراسة لعدة نتائج منها: استخدم المعلمون وسيلة العرض التقليدية فى المقام الأول بنسبة (٥٧%) وغالباً بنسبة (٣٣%)، وكان أقل الطرق استخداماً حل المشكلات بنسبة (١٣%) ثم ألعاب المجموعة الصغيرة (١٠%) ثم الدراما بنسبة (٩%) ويزيد استخدام الكارتون التعليمى ابتكار التلاميذ بشكل ذو دلالة عند المقارنة بين استخدام استراتيجيات التدريس المبتكرة مقابل الطريقة التقليدية (متوسط المجموعة التجريبية ١٨.١٩ بينما المجموعة الضابطة ١٥.٥٩).

المحور الثانى: التأثيرات الوجدانية للرسوم المتحركة على الأطفال:

يشمل هذا المحور الدراسات التي تناولت التأثيرات المتعلقة بالقيم والتذوق الجمالى وتذوق الفنون **والتعبير** الفنى (الرسم)، وتدعيم الهوية، والتوحد مع الشخصيات الكارتونية، بالتركيز على التأثيرات على الجوانب العاطفية والنفسية لدى الأطفال.

الدراسات العربية:

فى مصر دراسة آيات على محمد (٢٠١٨)[٨١] والتى تناولت مدى وجود علاقة بين تعرض الأطفال لأفلام الرسوم المتحركة المدبلجة والمصرية ومستوى الخيال لديهم، **وعلاقة** ذلك بالمتغيرات الديموجرافية لدى الأطفال، اعتمدت الدراسة على منهج المسح، بالتطبيق على عينة بلغ قوامها ٤٠٠ من أطفال الصف الثالث الإبتدائى موزعين بالتساوى "١٠٠ ذكور و١٠٠ إناث" فى المدارس الحكومية و١٠٠ ذكور و١٠٠ إناث فى المدارس الخاصة بمحافظة المنوفية، وتوصلت الدراسة لعدة نتائج منها: جاءت أفلام ومسلسلات الكارتون فى الترتيب الأول بنسبة (٩٢.٥٠%) كأهم المواد التليفزيونية التي يفضل المبحوثون مشاهدتها، من أهم الشخصيات الكارتونية التي تمنى المبحوثون أن يكونوا مكانها بعد مشاهدة المسلسل أو الفيلم الكارتونى جاء ماجد فى الترتيب الأول بنسبة (٤٢.٥٠%)، وبكار فى الترتيب الثانى بنسبة (٢٧.٠٠%)، ثم سوبر هنيدى فى الترتيب الثالث بنسبة (١٧.٥٠%).

فى فلسطين دراسة مصطفى أكرم مصطفى (٢٠١٨)[٨٢] والتى تناولت قياس مدى احتواء برامج الأطفال المعروضة على قناة كارتون نتوورك CN بالعربية على المضامين المخلة بالقيم الأخلاقية للطفل وسلوكه، ومدى عرض القناة لهذه المضامين، اعتمدت الدراسة على المنهج الوصفى، باستخدام أسلوب تحليل المضمون، وطبقت على عينة من ١٨ حلقة من ٦ برامج تعرض على قناة كارتون نتوورك بالعربية،

وأشارت النتائج إلى تنوع القيم التي تشوهها البرامج المعروضة على القناة، ومن أكثر هذه القيم التي يتم تشويهها "الصدق" حيث تكرر ١٩ مشهداً بما نسبته (١٠.٥٨%) من مجموع مشاهد العينة، يليها قيمة "الحفاظ على الممتلكات الخاصة والعامة" بوجود ١٦ مشهداً بما نسبته (٨.٩١%) من مجموع المشاهد، وجاءت مشاهد العنف في مقدمة المضامين المشوهة للقيم الأخلاقية بنسبة (٢٤.٦٣%)، يليها الغذاء غير الصحى بنسبة (١٥.٦٧%).

وفى الجزائر دراسة رزيقة حيزير (٢٠١٨)[٨٣] للتعرف على القيم التي تتضمنها برامج الرسوم المتحركة فى قناة "سبيستون"، والقيم الأكثر بروزاً وتكراراً فى برامج الرسوم المتحركة بهذه القناة، اعتمدت الدراسة على المنهج الوصفى التحليلى، باستخدام استمارة تحليل المضمون، واشتملت العينة على ٤ حلقات رسوم متحركة من "المحقق كونان" من كوكب أكشن و"ينبوع الأحلام" من كوكب مغامرات، وأظهرت النتائج أن البعد اللسانى (استخدام كلمات إيجابية فى الحديث) جاء فى المقدمة بنسبة (٢٢.٢٨%)، يليه البعد التربوى (حب المطالعة، حب الدراسة، تقبل العقاب، طرح الأسئلة، حب الاكتشاف، تعلم الحساب، دقة الملاحظة) بنسبة (٢١.٤٦%)، والبعد الاجتماعى فى المرتبة الثالثة بنسبة (٢٠.٦٣%) وتم إهمال العلاقات الأسرية.

وفى مصر دراسة عنايات أحمد حجاب (٢٠١٧)[٨٤] لبيان العلاقة بين عنف الشخصيات الكرتونية ببرامج الأطفال التليفزيونية وتعبير الأطفال عنها من خلال التعبير الفنى "الرسم"، وأنواع وأشكال العنف الذى تمارسه شخصيات الكارتون، ومدى وجود فروق بين الذكور والإناث فى التعبير عن هذا العنف من خلال التعبير الفنى "الرسم"، اعتمدت الدراسة على المنهج الوصفى التحليلى بالتطبيق على عينة عشوائية من الأطفال بلغت ١٠٠ طفل وطفلة بواقع خمسين من الإناث وخمسين من الذكور تتراوح أعمارهم من (١٤-١٥) سنة بالصف الثانى الإعدادى، باستخدام استمارة تحليل

الرسوم، وأظهرت النتائج تحقق صحة الفرض الأول والقائل بوجود علاقة إيجابية بين عنف الشخصيات الكارتونية ببرامج الأطفال التليفزيونية والتعبير عنها من خلال التعبير الفنى "الرسم".

وفى مصر دراسة ماريانا محفوظ نبيه بسطا (٢٠١٧)[٨٥] بهدف التعرف على صور البطولة المقدمة بالمسلسلات الكارتونية بالقنوات الفضائية Cartoon Network, MBC3، ومستوى الخيال لدى الطفل المصرى، والعلاقة بين مشاهدة الطفل لصور البطولة بالمسلسلات الكارتونية ومستوى الخيال لديه، اعتمدت الدراسة على منهج المسح، وطبقت على ٦٠ حلقة من صور البطولة من المسلسلات الكارتونية (العم جدو – سبونج بوب) المقدمة بالقنوات الفضائية MBC3 – Cartoon Network، وتمثل مجتمع الدراسة الميدانية فى عينة عمدية تضم ٣٠٠ طفل فى مرحلة الطفولة المبكرة من ٦–٩ سنوات من المدارس الإبتدائية بمحافظة القاهرة.

فى المملكة العربية السعودية دراسة بثينة محمد سعيد (٢٠١٦)[٨٦] للتعرف على أثر استخدام الرسوم المتحركة فى تنمية بعض القيم الاجتماعية لدى أطفال الروضة فى مدينة مكة المكرمة، وذلك بالتطبيق على وحدة (صحتى وسلامتى) لتدريسها للأطفال باستخدام الرسوم المتحركة، اعتمدت الدراسة على المنهج شبه التجريبى، بالتطبيق على عينة عمدية من (٥٠) طفلاً، وأشارت النتائج إلى ثبات صحة الفرض الأول والقائل بوجود فرق ذو دلالة إحصائية عند مستوى دلالة (٠.٠٥) بين متوسطات درجات أطفال المجموعتين الضابطة والتجريبية فى القياس البعدى لاختبار القيم الاجتماعية المصورة، لصالح أطفال المجموعة التجريبية الذين درسوا باستخدام الرسوم المتحركة، كما أشارت إلى فاعلية استخدام الرسوم المتحركة فى تنمية القيم الاجتماعية لدى أطفال المجموعة التجريبية.

فى المملكة العربية السعودية دراسة نوره بنت ناصر العويد (٢٠١٦) [٨٧] بهدف بحث القيم العلمية والاجتماعية والاقتصادية والجمالية التي تعززها برامج الرسوم المتحركة الموجهة لطفل ما قبل المدرسة، استخدمت الدراسة المنهج الوصفى التحليلى بأسلوب تحليل المضمون، بالتطبيق على عينة عمدية تمثل برنامجاً من الفترات الأربع التي تقدمها القناة من خلال دورة برامجية لقناة براعم لمدة ثلاث شهور من (١٤٣٤/٢/١هـ حتى ١٤٣٥/٢/٣٠هـ)، وخلصت الدراسة لعدة نتائج منها: احتلت القيم الاجتماعية المرتبة الأولى فى محتوى برامج الرسوم المتحركة بنسبة (٣٩.٣%)، تليها القيم العلمية بنسبة (٢٦.٢%)، ثم القيم الجمالية فى المرتبة الثالثة بنسبة (٢٣.٢%)، وأخيراً القيم الاقتصادية بنسبة (١١.٠%).

فى السعودية دراسة منى بنت دهيش (٢٠١٥) [٨٨] والتى تناولت دور الرسوم المتحركة فى القنوات الفضائية فى التأثير على التذوق الجمالى للأطفال فى مرحلة الطفولة المبكرة، استخدمت الدراسة المنهج الوصفى المسحى، بالتطبيق على عينة (٥٠ طفلاً) تراوحت أعمارهم من (٥-٦) سنوات برياض الأطفال، وأشارت النتائج إلى أن تصويت الأطفال للصور ذات المدرك غير الحقيقى (شخصيات الرسوم المتحركة) كأنها الأكثر جمالاً كان يمثل ثلاث أضعاف تصويت الأطفال للصور ذات المدرك الحقيقى بأنها الأجمل، كما أشارت إلى تذوق الأطفال للجمال فى غالبية البطاقات المطبقة عليهم فى المدرك غير الحقيقى.

وفى سوريا دراسة إبراهيم خضر ملحم (٢٠١٤) [٨٩] والتى تناولت أثر مشاهد العنف فى الرسوم المتحركة على رسوم الأطفال من (٩-١١ سنة)، اعتمدت الدراسة على المنهج الوصفى التحليلى باستخدام أداتى الاستبيان وتحليل المضمون، بالتطبيق على عينة بلغت ٧٨ تلميذ وتلميذة من طلاب الصفوف الثالث والرابع والخامس الإبتدائى بواقع ٢٦ تلميذاً من كل صف، و٧٨ من أولياء أمور التلاميذ، وأشارت

النتائج إلى وجود علاقة ذات دلالة إحصائية بين مشاهد العنف فى الرسوم المتحركة ورسوم الأطفال (٩-١١) سنة عند مستوى الدلالة ٥% لصالح الذكور، وتوجد فروق ذات دلالة إحصائية بين تأثير مشاهد العنف فى الرسوم المتحركة على رسوم الأطفال تبعاً لمتغير الجنس عند مستوى الدلالة ٥% لصالح الذكور.

وفى السعودية والسودان دراسة عبد الحليم موسى وعبد الإله محمد (٢٠١٣) [٩٠] للتعرف على أثر أفلام الكارتون على القيم الأخلاقية للأطفال فى كل من السودان والمملكة العربية السعودية، ومقارنة مدى تأثير هذه الأفلام فى جوانب القيم العقائدية، ومدى الرقابة الأسرية لما يشاهده الأطفال من الأفلام والمسلسلات فى قنوات الأطفال، اعتمدت الدراسة على المنهج الوصفى التحليلى والمنهج المقارن والمنهج التاريخى، تم اختيار قناتى (MBC3 والجزيرة للأطفال) كميدان للدراسة التحليلية، بالإضافة لأداة الاستبيان، وطبقت على عينة بلغ قوامها (٤٨٩) من أطفال محافظة الإحساء بالمملكة العربية السعودية ومنطقة أم درمان بالسودان، وذلك فى مرحلة الطفولة المتوسطة والمتأخرة، وخلصت الدراسة إلى عدة نتائج منها: اشتمال بعض الأفلام على السحر، التأثير فى التحصيل الدراسى، استخدام العنف والقوة كوسائل رئيسة لحل المشكلات، وجود تأثير سلبى للأفلام الكارتونية على القيم الأخلاقية فى السودان والسعودية، غير أن أطفال السودان كانوا أكثر تأثراً من أطفال السعودية، وكانت الفئة العمرية الأكثر تأثراً فى محور الأخلاق هم الأطفال من سن (١٢-١٤) سنة فى الدولتين.

فى مصر دراسة مى إبراهيم عبد السلام (٢٠١٣) [٩١] والتى استهدفت التعرف على القيم التي تعكسها أفلام الرسوم المتحركة بقنوات الأطفال العربية وتأثير هذه القيم المقدمة على النسق القيمى للأطفال ومدى تأثر نسق القيم لديهم بتكرار أو مشاهدة هذه الأفلام والارتباط بها والشخصيات التي تقدمها، والقيم التى تقدم من خلالها، اعتمدت الدراسة على منهج المسح، وطبقت على عينة من الرسوم المتحركة المقدمة فى قنوات

"Spacetoon" و"MBC3" باستخدام أسلوب الأسبوع الصناعى، وعلى عينة من ٤٠٠ مفردة من الأطفال طلاب المدارس الإبتدائية والذين تتراوح أعمارهم بين (٩-١٢) سنة، وأشارت النتائج إلى أن قيم مساعدة الآخرين (١٤.٨%) والتعاون (١١.٤%) والشجاعة (١١.١%) جاءت فى مقدمة القيم الاجتماعية الإيجابية المقدمة على كل من القناتين وجاء العنف بنسبة (٢٥.١%)، والأنانية (٢٤.٨%)، والكراهية (٢٣.٣%) فى مقدمة القيم الاجتماعية السلبية لكل من القناتين، ولم تثبت صحة الفرض القائل بوجود علاقة بين معدل تعرض الأطفال لأفلام الرسوم المتحركة ومعدل اكتسابهم للقيم المقدمة من خلال هذه الأفلام.

فى مصر دراسة مى محمود عبد الحميد (٢٠١٢)[٩٢] والتى تناولت اختبار طبيعة العلاقة بين حجم تعرض الأطفال لأفلام الكارتون المقدمة فى القنوات التليفزيونية الفضائية ومستوى التوحد مع النماذج والشخصيات الكارتونية المقدمة، وتحديد العوامل والمتغيرات النفسية والاتصالية المحددة لطبيعة هذه العلاقة والمؤثرة فيها، وذلك إنطلاقاً من نظريتى النموذج Model Theory والتوقع – القيمة Expectancy – Value Theory، استخدمت الدراسة منهج المسح، وطبقت باستخدام أداة الاستبيان على عينة عمدية قوامها (٢٠٧) مفردة تتراوح أعمارهم من (٦-٨ سنوات) ومن (٩-١٢ سنة)، وأشارت النتائج إلى ارتفاع مستوى التوحد مع الشخصيات والنماذج الكارتونية بنسبة (٨١.٦%)، بينما جاء متوسط بنسبة (١٤%)، ومنخفض بنسبة (٤.٣%)، وثبتت صحة الفرض الأول والقائل بوجود علاقة ارتباطية إيجابية بين حجم تعرض الطفل المصرى لأفلام الكارتون ومستوى التوحد مع الشخصيات والنماذج الكارتونية المقدمة.

فى مصر دراسة منة الله محمد (٢٠١٢)[٩٣] للتعرف على تأثير الشخصيات الكارتونية بما تحمله من قيم ومضامين وسلوكيات فى تشكيل اتجاهات الطفل فى

مرحلة الطفولة المتأخرة عند تفاعله مع الأحداث والمواقف المختلفة فى الواقع الفعلى الذى قد يتشابه مع الواقع الرمزى الذى يشاهده فى المسلسل الكارتونى المذاع على المواقع الإلكترونية، اعتمدت الدراسة على المنهج التجريبى، بالتطبيق على عينة عمدية من ١٠٠ مفردة من أطفال المرحلة العمرية من (٩-١٢) عاماً، قسموا إلى مجموعة ضابطة عددها ٥٠ مفردة، وأخرى تجريبية تضم ٥٠ مفردة، وتوصلت لعدة نتائج منها: ثبتت صحة الفرض القائل بوجود علاقة ارتباطية دالة إحصائياً بين القيم الإيجابية المكتسبة لدى الأطفال – والتى تمثلت فى بعض الأمور المتعلقة بالإنتماء للوطن والقيم الأخلاقية والاجتماعية وكانت من أهمها التعاون وحب العمل الجماعى – وبين تقليدهم للشخصيات الكارتونية، قبول الفرض القائل بوجود علاقة ارتباطية دالة إحصائياً بين مشاهدة الأطفال للكارتون وتأثرهم بالشخصية الكارتونية، ووجود علاقة ارتباطية بين تأثير الشخصيات الكارتونية واختلاف أعمارهم، واتضح أنه كلما ارتفع سن الطفل كلما قل تأثير الشخصيات الكارتونية عليه.

فى الأردن دراسة منال المزاهرة (٢٠١٢)[٩٤] بهدف دراسة الموضوعات والقيم التي تحتويها البرامج المعربة التي تعرضها القنوات الفضائية العربية الخاصة بالأطفال من خلال دراسة تحليلية مقارنة لمضمون مسلسلى: شامان كينج، والجاسوسات، الذين يعرضان على قناتى Nickelodeon وMBC3، تنتمى هذه الدراسة إلى الدراسات الوصفية، باستخدام منهج المسح، باستخدام أسلوب تحليل المضمون بالتطبيق على برنامج الجاسوسات الذى بث على MBC3 وبرنامج شامان كينج على Nickelodeon Arabia فى الفترة من ٨/١٠ – ٢٠١١/١١/١٠، وأظهرت النتائج احتواء هذه البرامج على عدد من القيم الإيجابية التي تمثلت فى القيم التي تعمل على تنمية الحس الجمالى للأطفال، وقيم انتصار الخير على الشر، واحتوت

هذه البرامج بشكل مفرط على موضوعات العنف، وعالم الأرواح والأشباح، والانتقام، والاختطاف والتجسس، ووجود قوى خيالية خارقة.

وفى فلسطين دراسة أحمد محمد مغارى (٢٠٠٩)[٩٥] لوضع تصور مقترح يشمل التخطيط والشكل والمضمون لبرامج الرسوم المتحركة التي يجب أن يقدمها التليفزيون الفلسطينى لدعم الهوية الوطنية لدى الطفل فى المرحلة العمرية من ست إلى أثنتى عشرة سنة، اعتمدت الدراسة على منهج المسح، باستخدام أداة الاستقصاء، وذلك بالتطبيق على عينة بلغ قوامها (١٦٣) منهم (٧٣) عضو هيئة تدريس بكليات وأقسام التربية والإعلام بجامعات قطاع غزة (الجامعة الإسلامية، جامعة الأقصى، وجامعة الأزهر) بالإضافة إلى (٩٠) قائم بالاتصال فى التليفزيون الفلسطينى، وأشارت النتائج إلى ترتيب العينة للقيم السياسية بالشكل التالى حيث جاء حب الوطن فى المقدمة يليه احترام القانون ثم الحرية، ويمكن الاعتماد على عدة مصادر لإنتاج برامج الرسوم المتحركة: إنتاج التليفزيون الفلسطينى ومؤسسات عامة محلية، ثم إنتاج فلسطينى عربى مشترك، ثم إنتاج محلى خاص، على أن يكون الإنتاج وفق ما يتعلق بتقديم الهوية الفلسطينية.

وفى مصر دراسة أسماء إبراهيم أبو طالب (٢٠٠٧) [٩٦] للتعرف على شخصية الطفل اليتيم (الشخصية المحورية)، والعقبات التي يواجهها خلال الصراع من قبل "الخصم"، والوقوف على سمات الطفل "اليتيم" البطل وهى الطفلة Zuzia فى العاشرة من عمرها فى الفيلم البولندى Twelve months، والبطلة الأخرى سندريللا فى السادسة عشر من عمرها فى الفيلم الأمريكى Cinderella، كأفلام رسوم متحركة موجهة للأطفال، وتعرض الباحثة لأحداث الفيلمين والصراع والإخراج وسمات البطلتين فى الفيلم، وخلصت لعدة نتائج منها: السمات الطيبة التي تتمتع بها البطلة اليتيمة – بالإضافة إلى أنها فى نفس عمر جمهور المشاهدين من الأطفال – تعمل على

توحدهم وتعاطفهم معها خلال مواجهتها للعقبات مقابل النفور من زوجة الأب التي تتمتع بسمات شريرة قاسية، تضافر الشكل مع المضمون يعمل على تأكيد السمات الخاصة بالشخصية توحداً (Cinderella و Zuzia بملامحهما الإنسيابية الجميلة التي تتفق وسماتهما الطيبة) أو نفوراً (الشخصيات الشريرة بملامحها الشرسة الحادة والتى تتفق أيضاً وسماتها طوال الأحداث).

فى مصر دراسة محمود أحمد محمود مزيد (٢٠٠٤)[٩٧] بهدف التعرف على ما يعكسه الكارتون المصرى (مسلسل بكار) من الأبعاد والسلوكيات المدعمة للهوية الوطنية لدى الأطفال، ومدى ارتباط المضامين التي يقدمها بالواقع الاجتماعى والسياسى والثقافى والعلمى والدينى، التي قد يتأثر بها الأطفال وتدعم الهوية لديهم، تعد الدراسة من الدراسات الوصفية، واستخدمت منهج المسح، بأسلوب المسح الإعلامى الشامل لحلقات مسلسل بكار (٣٠) حلقة أذيعت فى شهر رمضان (١٤٢٤)، وعينة قوامها ٢٨٠ مفردة من تلاميذ المرحلة الإبتدائية، باستخدام أداتى صحيفة تحليل المضمون وصحيفة الاستبيان، وأشارت النتائج إلى أن البعد الاجتماعى جاء فى الترتيب الأول بين أبعاد الهوية التي يعكسها مسلسل بكار بنسبة (٤٠%) يليه الأبعاد السياسية فى الترتيب الثانى بنسبة (٣٤%)، وجاء البعد الثقافى والعلمى فى الترتيب الثالث بنسبة (١٩.٢%)، وتعلم (٥٧.٩%) من الأطفال بعد حب الوطن من مسلسل بكار كأول أبعاد الهوية التي يعكسها المسلسل، وأن (٤٥.٧%) تعلموا منه احترام القانون، و(٤٣.٢%) عرفوا منه المحافظة على الممتلكات العامة، وتعلم (٣٦.٨%) التعاون.

وفى فلسطين دراسة عليان عبد الله الحولى (٢٠٠٤) [٩٨] للتعرف على القيم المتضمنة فى أفلام الرسوم المتحركة وكل من إيجابياتها وسلبياتها بالنسبة للأفراد عموماً، وعلى الطفل على وجه الخصوص وذلك من وجهة نظر عينة من الأمهات فى

محافظة غزة، وأوجه الشبه والاختلاف بين نتائج رأى الأمهات وتحليل محتوى أفلام الرسوم المتحركة، استخدم الباحث المنهج الوصفى التحليلى، بالتطبيق على ٤٠ حلقة من أفلام الرسوم المتحركة باستخدام تحليل المضمون، و١٠٠ من الأمهات فى محافظة غزة لديهن أطفال، وأشارت النتائج إلى أنه جاء التعاون فى مقدمة إيجابيات أفلام الرسوم المتحركة التي تم تحليلها بنسبة (١٤.٧%)، ثم تلتها قيم إيجابية مثل "الشجاعة، والصدق، والصبر والاحتمال، والمنافسة الشريفة بنسبة (١١.٧%)، وبالنسبة للسلبيات جاء العنف والعدوان فى المقدمة بنسبة (١٦.٦%)، بمقارنة نتائج آراء الأمهات ونتائج تحليل محتوى أفلام الرسوم المتحركة ظهر الاتفاق الكبير فى إيجابيات أفلام الرسوم المتحركة فكانت أهمها (غرس قيم التعاون، والصداقة، والأمانة)، تلتها (المفردات اللغوية والطلاقة فى الكلام) ثم مساعدة الآخرين، وجاءت أهم السلبيات العنف والجريمة، والعدوان، والقيم والأنماط السلوكية السلبية.

وفى لبنان دراسة باسمة بسام العسيلى (٢٠٠٤)[٩٩] والتى تناولت عرض نماذج تطبيقية لأنواع أفلام الرسوم المتحركة التي تركز على قصص الحيوان وهو النوع الأدبى الأكثر انتشاراً بين موضوعات أفلام الرسوم المتحركة، وذلك من خلال دراسة ثلاثة فئات من هذا النوع: وهو فيلم البحث عن نيمو كنموذج للحيوانات التي تسلك سلوك الكائنات البشرية، وفيلم الولد الصالح كنموذج للحيوانات كحيوانات ناطقة، وفيلم فلاش كنموذج للنوع الثالث للحيوانات كما هى فى الطبيعة، وحكايات التحول أى تحول الإنسان إلى حيوان ومثاله فى أفلام الرسوم المتحركة (الأخ الدب) Brother Bear، وتهدف هذه الأفلام إلى عرض الحياة من وجهة نظر الآخر وهو الحيوان هنا، مما يركز على الاعتماد على شخصيات أليفة محبوبة من حيوانات برية وطيور وأسماك تتسم بالمرح والذكاء والقدرة على تجاوز المعقول إلى غير المعقول.

فى مصر دراسة أمل صلاح الدين محمد (٢٠٠٣) [١٠٠] والتى حاولت التعرف على القيم التربوية التي تقدمها الشخصية الكارتونية بكار وعددها والمساحة الزمنية التي تحتلها كل قيمة ومدى تقبل الأطفال للشخصية، اعتمدت الدراسة على المنهج الوصفى، باستخدام أداة استمارة تحليل المضمون لعدد ٢٤ حلقة من الحلقات الكارتونية بكار من إجمالى (٦٤) حلقة من أعوام ١٩٩٩، ٢٠٠٠، ٢٠٠١ كعينة ممثلة للحلقات، وأداة استمارة الاستبيان بالتطبيق على عينة عمدية بلغت ٢٠٠ طفل فى المرحلة العمرية من (٥-٩) سنوات، أظهرت النتائج أن كل عينة الدراسة تشاهد كارتون بكار ومعجبة بشخصيته بنسبة (١٠٠%)، وافقت نسبة (٩٣.٥%) على صفات أعجبت الأطفال بالشخصية مثل (اسمه – شكله – ملابسه – طريقة كلامه – أسلوب تعامله مع الناس – حله للمشكلات)، وأكدت نسبة (٩٩.٥%) رغبتها فى مصادقة شخصية لها صفات بكار.

الدراسات الأمريكية ودراسات أمريكا الشمالية:

فى الولايات المتحدة الأمريكية دراسة Eric Rasmussen (٢٠١٤)[١٠١] بهدف بحث فعالية تقديم التوسط النشط فى تعرض الأطفال للعنف التليفزيونى وكيفية ارتباطه بتوقيت تقديم التوسط، وبحث تأثير عمر الأطفال على استجاباتهم لتوقيت التوسط النشط، اعتمدت الدراسة على المنهج التجريبى، وطبقت على ١٤٤ طفل منهم ٩١ طفل تتراوح أعمارهم بين ٥-٧ سنوات (المجموعة الأصغر) و٥٩ طفل تتراوح أعمارهم بين ١٠-١٢ عام (المجموعة الأكبر)، وقسموا إلى ٤ مجموعات توسط قبلى (٣٦ طفل)، أثناء (٣٦)، بعد (٣٧) ومجموعة أخيرة لم تتعرض لأى توسط (٣٥)، وذلك بالتركيز على تقييم توسط التفاعل السلبى negatively-valenced evaluative mediation، ويركز على عدم التشجيع على تبنى الاتجاهات والمعتقدات والسلوكيات، وذلك بمشاهدة مقطع من Sponge Bob Squarepants

يتضمن عنف ضد صديقه، وتوصلت الدراسة لعدة نتائج منها: توجد فروق ذات دلالة بين الأطفال فى مجموعة التوسط قبل التعرض حيث لديهم اتجاهات إيجابية أقل تجاه الشخصيات العنيفة (متوسط ١.٥٧ مقابل ١.٨١) لهؤلاء الذين لم يتعرضوا للتوسط، وبصفة خاصة الأطفال الأصغر لديهم اتجاهات إيجابية أكثر تجاه الشخصيات العنيفة فى حالة التوسط قبل التعرض بمتوسط (١.٦٧ مقابل الأكبر ١.٤٦)، حيث اختلفت ردود أفعال الأطفال للعنف التليفزيونى اعتماداً على توقيت تلقى التوسط، كما أن توقيت التوسط يؤثر على الأطفال الأكبر والأصغر بطرق مختلفة.

فى الولايات المتحدة الأمريكية دراسة Eric Rasmussen and David Ewoldsen (٢٠١٤)[١٠٢] بهدف بحث التأثير المعتدل للتوسط النشط للعنف التليفزيونى على العلاقة بين إمكانية فهم الاتجاهات السلبية عن العنف التليفزيونى وردود أفعال الأطفال للتعرض لبرامج العنف التليفزيونى، اعتمدت الدراسة على منهجين: التجريبى والمسح، وذلك بالتطبيق على عينة بلغ قوامها ١٤٤ طفل فى عمر يتراوح بين ٥-١٢ عام فى سبع مدارس إبتدائية عامة وواحدة خاصة، كما طبق الاستبيان على أحد والدى الأطفال، وكانت الأم هى المشاركة بنسبة ٨٤% من والدى الأطفال، وشاهد الأطفال ٦ق من حلقات Sponge Bob Squarepants تتضمن عنف الشخصية مع صديقها، وخلصت الدراسة لعدة نتائج منها: يرتبط التوسط النشط بإمكانية فهم اتجاهات الأطفال السلبية عن العنف التليفزيونى، أى أنه كلما قدم الآباء توسط نشط أكثر للعنف التليفزيونى (وسيكون تقييم سلبى فى طبيعته) كان فهم اتجاهات الأطفال أن العنف التليفزيونى غير مرغوب فيه، وفشل القدر القليل من التوسط النشط فى تقديم حماية لتعزيز الاتجاه ضد تأثير مشاهدة العنف التليفزيونى على تفضيل الأطفال للشخصيات العنيفة.

فى كندا دراسة Ian Colman et al., (٢٠١٤)[١٠٣] والتى تناولت بحث وفاة الشخصيات المهمة المقدمة على الشاشة فى أفلام الرسوم المتحركة للأطفال مقابل الأفلام الدرامية للكبار، بالتركيز على الشخصيات الرئيسة فى الأفلام، وبالتطبيق على ٤٥ فيلم رسوم متحركة مقارنة بـ ٩٠ فيلم درامى، وبلغ إجمالى حجم العينة ١٣٥ فيلماً، بداية من فيلم Snow White (١٩٣٧) حتى Frozen (٢٠١٣)، واعتمدت أفلام المقارنة على نفس عام إنتاج أفلام الرسوم المتحركة وتم استبعاد أفلام المغامرات أو الأكشن واقتصرت أفلام الكبار على الدراما، واقتصر التحليل على الشخصيات الرئيسة فى أفلام الرسوم المتحركة على الإنسان والحيوان، وخلصت الدراسة لعدة نتائج منها: تضمنت ثلثى أفلام الرسوم المتحركة وفاة شخصية مهمة على الشاشة مقارنة بنصف أفلام الكبار، مخاطرة وفاة الوالدين كانت أعلى ٥ مرات فى أفلام الرسوم المتحركة عنه فى أفلام الكبار، قتل الشخصيات المهمة على الشاشة أعلى فى أفلام الرسوم المتحركة عن أفلام المقارنة (١.٠٢ مقابل ٧.٥٨)، وتضمنت الأسباب الشائعة للوفاة فى أفلام الرسوم المتحركة هجوم الحيوانات والسقوط (سواء عمداً أو لا) بينما فى أفلام المقارنة كانت إطلاق النيران، حوادث السيارات والمرض.

وفى الولايات المتحدة الأمريكية دراسة Kim Bissell and Scott Parrott (٢٠١٢) [١٠٤] التي حاولت تحديد ما إذا كان التعرض لأنواع محددة من برامج الترفيه – الرسوم المتحركة أو العروض الحية – يرتبط بمستويات التحيز ضد البدانة أو النحافة لدى الأطفال فى المدارس الإبتدائية والإعدادية، اعتمدت الدراسة على نظرية الغرس والنظريات الاجتماعية والثقافية، واستخدمت المنهج التجريبى بالتطبيق على ٢٢٤ طفل وطفلة فى الصف الأول الإبتدائى وحتى الصف الثامن من ٦-١٤ عام فى مدرسة إبتدائية ومتوسطة فى الجنوب، وقسموا إلى ٥ مجموعات مجموعة شاهدت صورة لفتاة بدينة، وأخرى شاهدت نفس الصورة لفتاة أرفع، ومجموعة شاهدت صور

لصبى بدين، والأخرى شاهدت نفس الصورة لولد أرفع، والخامسة لم تشاهد أى صور، أشارت النتائج إلى ثبات صحة الفرض بأن التعرض الأكبر للتليفزيون سيؤدى إلى تحيز أكبر ضد البدانة وتقييم أكثر سلبية لموضوع زيادة الوزن، وارتبط التعرض لبرامج الكارتون بشكل ذى دلالة بمقاييس التحيز ضد البدانة، حيث الذين لا يشاهدون برامج الكارتون لديهم أقل مقاييس للتحيز ضد البدانة Anti-fat bias (AFB) (١٠.٧٥) مقابل الأعلى تعرض لبرامج الكارتون (١٢.٨١).

فى الولايات المتحدة الأمريكية دراسة Phillip Jordan, Maria Hernandez-Reif (٢٠٠٩)[١٠٥] للتعرف على تفضيلات أطفال ما قبل المدرسة السود والبيض للشخصيات الكارتونية (باستخدام الكمبيوتر) لألوان بشرة مختلفة (الأبيض، بشرة سوداء خفيفة، متوسطة، بشرة سوداء)، وذلك على خلاف الأبحاث السابقة عن تفضيلات لون البشرة لدى الأطفال، اعتمدت الدراسة على المنهج التجريبى، بالتطبيق على ٤٠ طفل وطفلة من أطفال ما قبل المدرسة من ٣-٥ سنوات، تكونت من (١٠ ذكور و١٠ إناث سود، و٩ ذكور و١١ من الإناث البيض)، وقسموا إلى مجموعتين: مجموعة تجريبية تعرضت لقصة قصيرة عن طفل صغير أسود ينقذ طائر، ومجموعة ضابطة تعرضت لقصة عن طفل وطائر بصرف النظر عن بشرة الطفل، واختلفت الشخصيات الكارتونية فى لون البشرة فقط، وأشارت النتائج إلى أن تصوير أطفال سود (شخصيات كارتونية) فى موقف إيجابى يغير وجهة نظر الأطفال السود – وليس البيض – عن البشرة السوداء، وأصبح الأطفال البيض أفضل فى اختيار أى كارتون أبيض أو أسود بعد رواية القصة، بما يشير لأن القصة قد تساعد الأطفال البيض أن يكونوا أكثر وعياً بلون البشرة، وخلصت لأن معرفة الأطفال للعرق لا تؤثر بشكل سلبى على تفضيلات الأطفال للون البشرة.

وفـــى الولايـــات المتحـــدة الأمريكيـــة دراســـة P. Gayle Nadorff et al., (٢٠٠٧)[١٠٦] بهدف اختبار استجابات الأطفال النفس اجتماعية المستنبطة من الوجـــوه الكارتونية الإيجابية والسلبية والمحايدة سواء كانـــت بشـــرية (إنســـانية) أو حيوانيـــة، واستخدام هذه المقاييس النفس اجتماعية كمؤشرات لتنشيط الحافز والتجربة العاطفيـــة، اعتمدت الدراسة على المنهج التجريبى، وذلك بالتطبيق على عينـــة بلـــغ قوامهـــا ٩٨ مبحوث منهم ٥٠ إناث و٤٨ ذكور فى عمر يتراوح بين ١١-١٧ عام، للاستجابة لـــــ ٢٤ صورة (١٢) صورة وجه إنسانى و(١٢) وجه حيوانى، وأشـــارت النتـــائج إلـــى إدراك الأطفال واستجابتهم عاطفياً بشكل أسرع للوجوه البشرية عن وجوه الحيوانـــات وتتعاظم هذه الاتجاهات مع التقدم فى العمر، وأظهر المبحوثون عبوس أكثر وابتســـام أقل ومعدلات نبض أقل أثناء الرسائل السلبية مقارنة بالإيجابية مـــع كـــون الرســـائل المحايدة فى المنتصف، وبشكل خاص يبدو أن وجوه الحيوانات المحايدة تتلقى اهتمـــام أكثر وتثير نشاط وجنتين أكثر من الوجوه الإيجابية أو السلبية.

فى الولايات المتحدة الأمريكية دراسة Jeff T. Larsen et al., (٢٠٠٧)[١٠٧] والتى تناولت إعادة تقديم مفاهيم الدراسات السابقة التي تبحث فهم الأطفـــال للمشـــاعر المختلطة لديهم ولدى الأشخاص الآخرين، وخبرات الأطفال الواقعيـــة فـــى المشـــاعر المختلطة، بالتطبيق على ١٠٥ طفل وطفلة من تلاميذ ثلاث مدارس عامة فى Texas بواقع ٣٤ من عمر ٥-٦ سنوات، و٣٦ من ٨-٩ سنوات و٣٥ مـــن ١١-١٢ ســـنة، وشاهد المبحوثون ٨ق من فيلم الرسوم المتحركة The little Mermaid، باســـتخدام الاستبيان، وخلصت الدراسة لعدة نتائج منها: الأطفال الأكبر لديهم فهم أفضل لمفـــاهيم المشاعر المختلطة، وأن الأطفال الأكبر أكثر احتمالاً لتجربة الخبرة الفعلية للمشـــاعر المختلطة أثناء المواقف المعقدة عاطفياً مثل وداع الأب والإبنة فـــى الفـــيلم، وتقتـــرح النتائج أن قدرة الطفل على فهم المشاعر المختلطة تسبق القدرة على تجربة المشـــاعر

المختلطة، ولكى يجرب الأطفال التعاطف مع المشاعر المختلطة يجب عليهم أولاً أن يدركوا هذه المشاعر لدى الأفراد الآخرين.

فى الولايات المتحدة الأمريكية دراسة Hugh Klein, Kenneth S. Shiffman (٢٠٠٦)[١٠٨] والتى استهدفت بحث أنواع الرسائل المقدمة عن مدى جاذبية الشخصيات (كون الشخصية جذابة جسدياً أو غير جذابة جسدياً أو عادية المظهر) فى كارتون الرسوم المتحركة المقدمة للأطفال، وتحديد السمات المرتبطة بمدى جاذبية الشخصيات، استخدمت الدراسة أسلوب تحليل المضمون، بالتطبيق على عينة طبقية تم اختيارها من كل الكارتون المنتج بين أعوام ١٩٣٠ ومنتصف التسعينيات (لتمثيل كل العقود)، ثم عينة عشوائية من كل هذا الكارتون، وذلك بالنسبة للكارتون السلوليد Cel فقط، وتم تحليل (٤٣١٣) شخصية رئيسية أياً كان مظهرها (بشر – حيوانات– أشياء)، وأشارت النتائج إلى: وجود ارتباط عكسى بين العمر والجاذبية الجسدية، ووجود علاقة قوية بين الجاذبية الجسدية والذكاء، فكانت الشخصيات الجذابة أكثر احتمالاً للظهور كأذكياء بينما الشخصيات غير الجذابة أكثر احتمالاً لتظهر بشكل غير ذكى، وارتبطت الإناث بالجاذبية الجسدية عن الذكور، وكلما كانت الشخصية أكثر جاذبية كانت أكثر سعادة، وارتبطت جاذبية الشخصيات الكارتونية الجسدية بكيفية قضاء الوقت، فكلما كانت الشخصية أكثر جاذبية زاد عدد الأنشطة التي تندمج فيها، ووجدت فروق ذات دلالة إحصائية لأنواع محددة من الأنشطة مثل الرقص ورعاية الحيوانات الأليفة والأجازات، أظهرت الشخصيات الجذابة فعل واحد غير مرغوب فيه اجتماعياً على الأقل بنسبة (٤٨.٩%)، وبنسبة (٥٩.٨%) للشخصيات عادية المظهر، و(٧٩.٩%) للشخصيات غير الجذابة.

الدراسات الأوروبية:

فى تركيا دراسة Müge Yurtsever Kiliçgün (٢٠١٥)[١٠٩] للتعرف على سمات الكارتون الذى يشاهده الأطفال فى عمر ٣-٦ سنوات، وتحليل الموضوعات وملامح الشخصيات فى الكارتون الذى يشاهدونه، ومدى الارتباط بين هذه الموضوعات من حيث (الوضع الواقعى، المضامين، وأنواع الرسائل)، وملامح الشخصيات الكارتونية من حيث (النوع الاجتماعى، طبيعة الشخصية، أعداد الشخصيات وأسباب تفضيلها)، وارتباط ذلك بالعمر والنوع الاجتماعى للأطفال، وطبقت على عينة بلغ قوامها ٣١٢ طفلاً منهم (٤٧.٧%) من الفتيات و(٥٢.٦%) من الأولاد فى مرحلة رياض الأطفال من سن ٣ – ٦ سنوات وذلك من خلال المقابلات مع الأطفال بمفردهم ثم سؤالهم أن يرسموا صورة عن الكارتون المفضل لديهم وتحليل الشخصيات التي رسمها الأطفال، وخلصت الدراسة لعدة نتائج منها: ترتبط الأسباب الثلاث الأولى لحب الأطفال (الذكور والإناث) للشخصيات الكارتونية مع عمر الأطفال حيث السبب الرئيسى لتفضيل الشخصية فى سن من ٣-٤ سنوات هى الملامح الجسدية، بينما تعد سمات الشخصية السبب فى التفضيل فى سن من ٤-٥ سنوات، ويعد امتلاك الشخصيات الكارتونية لنفس أهداف الأطفال سبب التفضيل فى سن ٦ سنوات، ويبدو جلياً أن موضوعات وملامح الشخصيات فى الكارتون الذى يفضله الأطفال من ٣-٦ سنوت قد تتغير وفقاً للعمر والنوع الاجتماعى، وتشير لأهمية التربية الإعلامية للأطفال من مراحل مبكرة للاستفادة الإيجابية من الكارتون.

الدراسات الآسيوية:

وفى الصين دراسة Jing Huang (٢٠١٦) [١١٠] بهدف التعرف على تأثيرات فيلم الرسوم المتحركة Finding Dory على تنشئة الأطفال فى سن الخامسة حتى السادسة، حيث يركز الفيلم على كيفية مواجهة الفشل وكيفية الموازنة بين تحقيق الفائدة

الذاتية وتدعيم الأصدقاء، استخدمت الدراسة نظرية التعلم الاجتماعى لباندورا، واعتمدت على المنهج التجريبى بالتطبيق على ١٠ أطفال فى سن الـ ٥ سنوات و١٠ أطفال فى سن الـ ٦ سنوات بواقع ٥ أولاد و٥ فتيات فى كل مجموعة عمرية على التوالى فى رياض الأطفال، وبعد مشاهدة الفيلم سُئل الأطفال من خلال الصور، وأشارت النتائج إلى أن الأطفال فى هذه السن لديهم معايير للقيم ليست واضحة بشكل كامل ويحترمون أفكارهم الخاصة لذلك يعد تعليم الأطفال مع التسلية أكثر فعالية، ويعد الكارتون وسيلة محتملة لمساعدة الأطفال فى بناء قيمهم الاجتماعية ومعاييرهم الأخلاقية.

وفى الصين دراسة Yi Song (٢٠٠٨)[١١١] والتى حاولت التعرف على القيم الثقافية الأساسية والمسيطرة فى الإنتاج الكارتونى المحلى الصينى الأكثر شهرة فى الصين The Legend of Nezha، وكيفية ارتباط القيم بالصورة الذهنية للشخصيات الإيجابية والسلبية، وكيفية ارتباط هذه القيم بنوع الشخصيات، وذلك لتعميق الفهم ما إذا كان إنتاج الكارتون المحلى للأطفال يحمى ميزات القيم الصينية الأساسية، اعتمدت الدراسة على أسلوب تحليل المضمون بالتطبيق على ٥٢ حلقة من البرنامج، وتم تحليل ٩٦٣ مشهد، وأشارت النتائج إلى أن البرنامج تضمن عدد من موضوعات القيم: التسلسل الهرمى بنسبة (١٤.٣%)، المصلحة الشخصية (١٤.٢%) والصداقة (١١.٨%)، والحكمة (١١.٣%)، وتم تصوير (٦٣.١%) من الشخصيات بشكل إيجابى، و(٢٤.٩%) تم تصويرهم سلبياً و(١٢%) تم تصويرهم بسمات محايدة، وكان الذكور العمود الفقرى للتقاليد، وتم تصوير الإناث على أنهن أكثر توجهاً نحو العائلة والحداثة، ووجدت الدراسة أنه فى هذا البرنامج يتم تقديم القيم الأساسية التقليدية الصينية بنسبة (٧٢.٦%).

أمريكا الجنوبية:

فى كولومبيا دراسة Luis Fernando Cuervo et al., (٢٠١٣)[١١٢] والتى استهدفت اكتشاف عمليات التوحد لدى المشاهدين الأطفال مع برامجهم التليفزيونية الكارتونية المفضلة، تنتمى الدراسة للدراسات الكيفية، واستخدمت دراسة الحالة، وذلك بالتطبيق على ٤ أطفال تتراوح أعمارهم بين ٦-١٠ سنوات، و٨٠ حلقة من برامجهم الكارتونية التليفزيونية المفضلة، كما أجرى الباحثون مقابلات متعمقة مع والدى الأطفال، وتصميم عدة جلسات للعب مع الأطفال، وأشاروا إلى أن عملية التوحد تتوسطها ثلاث عناصر: الطفل (الشخص المتوحد)، الشخصية التليفزيونية التي تحفز التوحد، وعملية التوحد نفسها، وخلصت الدراسة لعدة نتائج منها: أظهر التحليل أن العوامل الوجدانية لتاريخ شخصية الطفل يشكل مصدر مهم للتوسط على الكارتون المفضل، وأن عناصر السرد فى البرامج تصبح دافع أساسى لخيالات الأطفال، وأن البرامج المفضلة للأطفال تنشط عمليات التجسيد وتطور صراعاتهم العاطفية، وأن الأطفال ليسوا فقط مشاهدين عاديين يستهلكون التليفزيون بسلبية ولكنهم فاعلين ويندمجون بقوة، ويحكم المواجهة بين الرسوم المتحركة التليفزيونية وجماهير الأطفال كل من توقعات الأطفال العاطفية والمضمون الصريح للبرامج.

المحور الثالث: التأثيرات السلوكية للرسوم المتحركة على الأطفال:

تشتمل دراسات هذا المحور على تأثير الرسوم المتحركة على سلوكيات العنف لدى الأطفال، والسلوكيات المرغوبة وسلوك اختيار الطعام الصحى، والسلوكيات السلبية.

الدراسات العربية:

فى المملكة العربية السعودية دراسة كريمان بدير ومنيرة بنت ناصر (٢٠١٨) [١١٣] بهدف التعرف على تأثير مشاهدة برامج الرسوم المتحركة فى تشكيل سلوك أطفال الروضة من وجهة نظر الأمهات، استخدمت الدراسة المنهج الوصفى الارتباطى، وذلك بالتطبيق على عينة عشوائية بلغ حجمها (٢١) أماً لأطفال الروضة، وخلصت الدراسة لعدة نتائج منها: لا توجد علاقة ذات دلالة إحصائية بين عدد الساعات التي يقضيها الطفل فى مشاهدة الرسوم المتحركة والسلوك الإيجابى، حيث بلغت قيم معاملات الارتباط (٠.٠٦٥) عند مستوى دلالة (٠.٧٧٨) وهى أعلى من ٠.٠٥ مما يدل على عدم وجود علاقة دالة إحصائياً، وثبتت صحة الفرض الرابع والقائل بوجود علاقة طردية ذات دلالة إحصائية بين عدد الساعات التي يقضيها الطفل فى مشاهدة الرسوم المتحركة والسلوك السلبى.

وفى ليبيا دراسة دليلة مصباح حامد (٢٠١٧) [١١٤] بهدف بحث تأثير مشاهد العنف فى الرسوم المتحركة على الأطفال من وجهة نظر الوالدين، تنتمى الدراسة إلى الدراسات الوصفية، واعتمدت على منهج المسح، وباستخدام أداة الإستبيان طبقت على عينة بلغ حجمها ٣٠٠ من أرباب وربات الأسر الليبية ممن لديهم أطفال، وأشارت النتائج إلى أن مسلسلات الأكشن احتلت المرتبة الأولى بنسبة (٤٠%) من تفضيل الأطفال، وأن نسبة (٧٩.٩%) من أفراد العينة يعجب أطفالهم بالرسوم المتحركة التي

فيها قتال ومعارك، وذكرت نسبة (٥٥.٦%) منهم أن أطفالهم يقلدون مظاهر العنف فى الرسوم المتحركة.

فى الجزائر دراسة ابن حمودة كريمة (٢٠١٧)[١١٥] بهدف التعرف على مظاهر العنف التي تتجسد فى الأفلام الكرتونية من خلال المسلسل الكرتونى (وان بيس) فى قناة سبيس تون، وسمات ومظاهر العنف التي تقدمها الشخصيات الرئيسة فى المسلسل، اعتمدت الدراسة على نظرية الغرس الثقافى، تنتمى الدراسة للدراسات الوصفية التحليلية، وباستخدام تحليل المضمون تم تطبيقه على عينة بلغت ٨ حلقات من المسلسل، وخلصت الدراسة لعدة نتائج منها: جاء العنف الجسدى فى مقدمة أشكال العنف بنسبة (٤٠%) يليه العنف اللفظى بنسبة (٣٤.٦٧%) ثم العنف الرمزى بنسبة (٢٥.٣٣%)، وجاءت الأدوات الحادة فى المقدمة بنسبة (٦٧.٣٥%) يليها العصا (٢٠.٤١%) ثم المسدسات بنسبة (٨.١٦%) وأخيراً المدافع (٤.٠٨%)، وجاءت الإخافة والترهيب فى مقدمة المظاهر السلوكية بنسبة (٤٧.٠٦%) يليها الإعتداء بنسبة (٣٥.٢٩%) ثم القتل والتدمير بنسبة (١٧.٦٥%).

فى مصر دراسة Lina Nada (٢٠١٦) [١١٦] والتى حاولت التعرف على السمات المختلفة والأوجه ومظاهر السلوك المرغوب اجتماعياً المقدم فى الكارتون الشائع المشاهد فى مصر وسمات الشخصيات الكارتونية التي تقدم هذا السلوك، وسياق الفعل المرغوب اجتماعياً المقدم فى الكارتون، اعتمدت الدراسة على نظريتى التعلم الاجتماعى والتعلم الاجتماعى المعرفى، وتنتمى إلى البحوث الوصفية، واستخدمت أسلوب تحليل المضمون بالاعتماد على عينة عشوائية بسيطة من الكارتون المذاع فى الفترة من ١/١٥ – ٢٠١٦/٢/٥ خلال وقت الذروة على ٣ قنوات هى Cartoon Network Arabic, Spacetoon and MBC3 باستخدام الأسبوع الصناعى، وذلك بالنسبة للكارتون الذى يستهدف الفئة العمرية من ٧–١٢ عاماً، وتوصلت الدراسة لعدة

نتائج منها: تم تصنيف أكثر من نصف السلوك المرغوب اجتماعياً على أنه جسدى بنسبة (٦٥.٦٩%) ولفظى بنسبة (٣٤.٣١%)، قدم الذكور حوالى (٧٥%) من السلوكيات المرغوبة اجتماعياً والإناث بنسبة (٢٠%) و(٣.٦%) من الجنسين، وجاء الإيثار فى مقدمة هذه السلوكيات بنسبة (٥٢.٣٧%) والتفاعل الإيجابى فى المرتبة الثانية بنسبة (٣٢.٢٨%).

وفى الجزائر دراسة سمية دهامنة (٢٠١٦) [١١٧] حول كيفية تأثير الرسوم المتحركة فى سلوك الطفل الجزائرى من منظور أولياء الأمور، والسلوكيات التي يكتسبها الطفل من هذه الرسوم، وموقف أولياء الأمور من هذا التأثير، والضوابط التي يتخذوها لمراقبة سلوك الأطفال بعد تعرضهم للرسوم المتحركة، ودرجة وعيهم بمضامين هذه الرسوم التي يشاهدها أطفالهم، بالاعتماد على المنهج الوصفى، بالتطبيق على عينة بلغت (١٠٠) مبحوث منهم ٥٤ أم و٤٦ أب باستخدام أداة الاستبيان، وأشارت النتائج إلى أن نسبة رضى أولياء الأمور عن مضامين الرسوم المتحركة بلغت (٥٢%) أما نسبة عدم رضاهم فكانت (٤٨%)، وكانت التأثيرات الإيجابية لهذه الرسوم (٦٤%) من وجهة نظرهم، وقدرت التأثيرات السلبية بنسبة (٣٦%)، وأشار أولياء الأمور إلى القضاء على السلوكيات السلبية التي يكتسبها الطفل عند إقباله على الرسوم المتحركة من خلال عدم تركه أمام التلفاز لمدة طويلة (٢٢%)، ومراقبة ما يشاهده الطفل وعدم استيراد وإنتاج رسوم تتماشى مع مجتمعنا بنسبة (١٧%) لكل منها.

وفى الأردن دراسة حلا قاسم الزعبى (٢٠١٦) [١١٨] والتى استهدفت التعرف على تأثير مشاهد العنف فى الرسوم المتحركة فى البرامج التليفزيونية على سلوك الأطفال وذلك من وجهة نظر أولياء الأمور (الأمهات) والمدرسات، والتأثيرات الإيجابية والسلبية لهذه المشاهد على الأطفال فى عمر من ٤-٧ سنوات، واستخدمت

منهج المسح، بالتطبيق على عينة قصدية بلغ قوامها ٢٠٠ مفردة بالتوزيع المتساوى بين (١٠٠) أم و(١٠٠) معلمة باستخدام الاستبيان، وأشارت النتائج لأن مشاهدة الأطفال للرسوم المتحركة وتقليدهم لها قد ساهم فى إكسابهم سلوكيات عنيفة يمارسونها على أقرانهم، وكان التشبه بأبطال الرسوم المتحركة هى أكثر المظاهر التي تتجلى فى سلوك الأطفال فى تقليدهم لمشاهد العنف، وجود فروق ذات دلالة إحصائية لملاحظات الأمهات والمدرسات من كون الذكور أكثر تقليداً لما تتم مشاهدته من مشاهد العنف فى الرسوم المتحركة.

فى مصر دراسة منى سامح أبو هشيمة (٢٠١٥) [١١٩] للتعرف على التأثير السلبى الناتج عن جلوس الأطفال لمدة طويلة أمام جهاز التليفزيون لمشاهدة الأفلام الكارتونية على قلة حركة أطفال مرحلة ما قبل المدرسة من وجهة نظر أولياء أمورهم، والفرق بين تأثير الأفلام الكارتونية التليفزيونية على حركة البنين والبنات فى هذه المرحلة من وجهة نظر أولياء أمورهم، استخدمت الدراسة منهج المسح، بالتطبيق على عينة بلغ قوامها (١٥٠) ولى أمر، وأثبتت النتائج أن الأفلام الكارتونية تؤثر بالسلب على حركة الطفل حيث أن الأطفال فى سن ما قبل المدرسة (٤-٦) سنوات يشاهدون الأفلام الكارتونية التليفزيونية لفترات طويلة تتراوح ما بين ثلاث ساعات فأكثر وهذا عكس الخصائص البدنية المفروض توافرها عند الأطفال فى هذه المرحلة العمرية، كما يمكن أن يؤثر على النمو الحركى الطبيعى لديهم.

وفى الجزائر دراسة برجم سمية وعمارى سميحة (٢٠١٥) [١٢٠] للتعرف على مدى اكتساب الطفل للسلوك العدوانى من خلال برامج الرسوم المتحركة، والآثار التي تعكسها الرسوم المتحركة على سلوك الطفل، ودور الأسرة فى تسيير ومراقبة كل ما يشاهده الطفل، استخدمت الدراسة المنهج الوصفى، بالتطبيق على عينة بلغ قوامها (٤٠) مبحوث من أولياء أمور الأطفال باستخدام أداة الاستبيان، وأكد المبحوثون على

أن تكرار مشاهدة الطفل للرسوم المتحركة التي تتضمن المشاهد القتالية والتي يكثر فيها الضرب إذ تنعكس بطريقة غير مباشرة على سلوك الطفل عن طريق تقليده لهذه الحركات وتطبيقها فى الواقع، ويرى أولياء الأمور أن القيم التي تحتويها الأفلام لها تأثير سلبى على سلوك الطفل بالدرجة الأولى.

وفى الجزائر دراسة لبصير سفيان (٢٠١٥) [١٢١] بهدف التعرف على مدى وجود علاقة بين معدلات مشاهدة سلسلة سبونج بوب وشدة قيم الاستهلاك لدى الطفل الجزائرى، اعتمدت على المنهج الوصفى التحليلى، بالتطبيق على عينة بلغ قوامها عشرين طفلاً بين ٨ و١٠ سنوات من الجنسين، وأشارت النتائج إلى ثبات صحة الفرض حيث وجود علاقة ارتباطية قوية جداً لدى الأطفال عينة الدراسة بين معدلات المشاهدة لسلسلة سبونج بوب وشدة قيم الإستهلاك لديهم.

وفى مصر دراسة منال زيادة عبد الفضيل (٢٠١٣)[١٢٢] لمعرفة مدى فاعلية برنامج كمبيوتر بالرسوم المتحركة فى تنمية بعض السلوكيات المرغوبة لدى أطفال الروضة، تنتمى الدراسة إلى الدراسات شبه التجريبية، وطبقت على عينة بلغ قوامها (٦٠) طفل وطفلة بالمستوى الثانى من مرحلة رياض الأطفال من عمر (٥-٦) سنوات، قسمت إلى مجموعتين: تجريبية (٣٠) طفل وطفلة بروضة مدرسة النصر الإبتدائية بإدارة العجوزة التعليمية، ومجموعة ضابطة (٣٠) طفل وطفلة بمدرسة روضة الإمام على الإبتدائية بإدارة الدقى التعليمية، واعتمدت على برنامج كمبيوتر بالرسوم المتحركة ثنائية الأبعاد، وأشارت النتائج إلى وجود فاعلية للبرنامج المقترح لتنمية السلوكيات المرغوبة لدى أطفال المجموعة التجريبية، ووجود فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسط درجات الأطفال فى المجموعة التجريبية بين التطبيقين القبلى والبعدى لاختبار المواقف السلوكية المصور لصالح التطبيق البعدى.

فى الأردن دراسة هيثم منصور عبد القادر (٢٠١٣) [١٢٣] بهدف الكشف عن المضامين والدلالات الإيحائية المتضمنة فى أفلام الرسوم المتحركة، بالتركيز على لغة الجسد والسلوكيات فى برنامج الرسوم المتحركة (مغامرات عدنان) النسخة العربية، والإيحاءات التي تدل على العنف والأصوات المؤثرة والرموز الاتصالية، وطبيعة الرموز المستخدمة فى البرنامج، اعتمدت الدراسة على المنهج الوصفى التحليلى، بالاعتماد على نظرية الغرس الثقافى، وباستخدام تحليل المضمون، طبقت على عينة بلغ قوامها ٢٦ حلقة من (مغامرات عدنان)، وتوصلت لعدة نتائج منها: جاء العناق فى مقدمة السلوكيات الحميمية المستخدمة فى البرنامج بنسبة (٣٠%)، يليها المصافحة باليد بنسبة (٢٥%)، وبالنسبة للإيحاءات التي تدل على العنف الإيحائى المباشر كانت لافتعال الحريق والغضب بنسبة (٢٨.٥% و٢٨%) على التوالى، والضرب فى المرتبة الثالثة بنسبة (٢٢.٥%)، وبالنسبة للأسلحة المستخدمة كانت نسبة (٣٣.٣%) لأخرى ثم الرمح (١٨.٩٣%) ثم المسدسات (١٦.٦٥%).

وفى الجزائر دراسة شعبان مهدية وبن عيسى آمال (٢٠١١) [١٢٤] والتى استهدفت التعرف على تأثير الرسوم المتحركة على تنمية السلوك العدوانى لدى الطفل الجزائرى، ومدى تفضيل الطفل الجزائرى للرسوم المتحركة العنيفة التي تؤدى إلى تنمية السلوك العدوانى لديه، وغياب الرقابة الوالدية فى اختيار الرسوم المتحركة كسبب فى تنمية هذا السلوك، اعتمدت على المنهج الوصفى التحليلى، باستخدام أداة الاستبيان، بالتطبيق على عينة بلغ قوامها ١٢٠ مبحوث من الأطفال تتراوح أعمارهم من ٦-١٢ سنة، وأجرى الباحثان تحليل محتوى حلقات من سلسلة "دار غوبول" و"توم وجيرى"، وأشارت النتائج إلى أن تفضيل الطفل الجزائرى للرسوم الأكثر حركة وعنفاً أدى إلى تنمية السلوك العدوانى لديه، وأن العنف الجسدى هو الغالب فى الرسوم المتحركة.

فى فلسطين دراسة عايدة شعبان صالح (٢٠٠٥) [١٢٥] لبحث مدى وجود علاقة بين الرسوم المتحركة بالفضائيات والمشاكل السلوكية لدى أطفال الرياض بمحافظة غزة، اعتمدت على المنهج الوصفى التحليلى، بالتطبيق على عينة بلغت (١٠٠) ولى أمر، وأشارت النتائج إلى ثبات صحة الفرض الأول حيث توجد فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى دلالة (٠.٠٥) بين الرسوم المتحركة بالفضائيات وبعض المشاكل السلوكية (الحركة الزائدة – الخوف – السلوك العدوانى) لدى أطفال الرياض بمحافظة غزة.

الدراسات الأمريكية ودراسات أمريكا الشمالية:

فى الولايات المتحدة الأمريكية دراسة Priscilla Miranda et al., **(٢٠٠٩)**[١٢٦] والتى استهدفت التعرف على تأثير وجود شخص ناضج يبدى عدم موافقته على مشاهد العنف التي يتضمنها الكارتون aggression-disapproving adult (ADA) على سلوك الطفل أثناء اللعب، وذلك بالتركيز على أربع أنواع من السلوك العنيف: العنف اللفظى، والعنف البدنى، والعنف مع اللعبة، والعنف تجاه اللعبة، اعتمدت الدراسة على المنهج التجريبى، كما استخدم الباحثون الملاحظة، وذلك بالتطبيق على ١٦ مبحوث من الصفوف الثانى والثالث الإبتدائى (٦ أولاد و١٠ فتيات)، وقسموا إلى مجموعتين: تجريبية شاهدت الكارتون مع شخص ناضج يبدى عدم الموافقة، ومجموعة ضابطة شاهدت نفس الكارتون مع نفس الشخص وكان صامتاً، أشارت النتائج إلى وجود فروق ذات دلالة إحصائية بين المجموعة التجريبية (ADA) والمجموعة الضابطة فى فئتين هما العنف اللفظى والعنف مع اللعبة، حيث أظهرت المجموعة التجريبية حالات عنف أقل بشكل ذى دلالة عن المجموعة الضابطة.

فى الولايات المتحدة الأمريكيـــة دراســـة Hugh Klein and Kenneth S. Shiffman (٢٠١٢)[١٢٧] بهدف التعرف على أنواع الرســـائل المرتبطـــة بـــالعنف اللفظى ومدى وجوده وإنتشاره فى كارتون الرسوم المتحركـــة والســـمات المرتبطـــة بالشخصيات التي تقدم العنف اللفظى، وأسباب اندماج الشخصيات الكارتونية فى هـــذا العنف ونوع الشخصيات ضحية العنف، اعتمدت الدراسة علـــى تحليـــل المضـــمون، بالتطبيق على عينة طبقية من الكارتون المنتج بـــين ١٩٣٠-١٩٩٠ والـــذى أنتجتـــه استوديوهات الكارتون الكبرى لتمثيل كل العقود بشكل متساو، وركز التحليـــل علـــى الشخصيات الرئيسة فقط، واقتصرت العينة على الكارتون السلوليد واستبعاد الأنـــواع الأخرى، وبلغ عدد أفعال العنف اللفظى ١٤٦٢ فعل، وتوصلت الدراسة لعـــدة نتـــائج منها: جاء العنف اللفظى فى المرتبة الثانية لأفعال العنف بنســـبة (١٤.١%) وازدادت نسبته عبر العقود من حوالى (٧%) من كل الأفعال غير المرغوبـــة اجتماعيـــاً فـــى الثلاثينيات والأربعينيات حتى أكثر مـــن (٣٣%) فـــى التســـعينيات، تســـاوى قيـــام الشخصيات من كل الأنواع بالاندماج فى العنف اللفظى فلا فروق من حيـــث النـــوع والعمر والعرق والجاذبية الجسدية، كان الغضب أبرز أسباب العنف اللفظـــى بنســـبة (٢٧%)، توجد فروق ذات دلالة بين الشخصيات ضحايا للعنف اللفظى فكانت النســـاء أكثر احتمالاً كضحايا بنسبة ٥٠% عن الذكور، والشباب أكثر بضعفين كضحايا عـــن نظرائهم الناضجين والكبار.

فـــى الولايـــات المتحـــدة الأمريكيـــة دراســـة Allison Karpyn et al., (٢٠١٧)[١٢٨] والتى استهدفت بحث تأثير المـــزج الفعـــال باســـتخدام الشخصـــيات الكارتونية لحيوانات فى تشجيع وتحفيز اختيار الأطفال للفاكهة والخضر بين الوجبـــات وتطوير سياق صحى جديد للعامة والذى يركز على دمج أفضل بين مداخل التســـويق واهتمامات الصحة العامة، اعتمدت الدراسة على المنهج التجريبى، وطبقت على عينة

من الأطفال من ٨-٩ سنوات باستخدام مجموعتين إحداها تجريبية بها الوجبات الخفيفة مع وجود صور كارتونية للحيوانات، والمجموعة الضابطة وجبات خفيفة بدون وجود صور كارتونية للحيوانات وذلك فى يونيو ويوليو ٢٠١٥، وتوصلت الدراسة لنتائج عدة منها: كان (٦٦%) من الأطفال أكثر احتمالاً لاختيار هذه الوجبات عندما تقترن مع الصورة الكارتونية للحيوان حيث كانت الفروق ذات دلالة بين المجموعة التجريبية (٤٧١ إختيار مقابل ٢٨٤) للمجموعة الضابطة مما يثبت فرض الدراسة باختيار الأطفال لقطع الفاكهة والخضر إذا اقترنت مع صورة كارتونية للحيوان.

فى الولايات المتحدة الأمريكية دراسة Hugh Klein, Kenneth S. Shiffman (٢٠٠٨)[١٢٩] والتى حاولت التعرف على طبيعة العنف المرتبط باستخدام اليد دون الأسلحة (على سبيل المثال الهجوم المرتبط بالضرب والصفع واللكم) فى الرسوم المتحركة، اعتمدت الدراسة على أسلوب تحليل المضمون، بالتطبيق على عينة عنقودية (عبر عقود الإنتاج) فى الفترة منذ عام ١٩٣٠ حتى منتصف التسعينيات حيث يتم تمثيل كل العقود بتساو، ويقتصر على الكارتون لمدة ٢٠ ق أو أقل وعلى الرسوم المتحركة السلوليد، وأشارت النتائج إلى: يعد الهجوم البسيط النوع الأكثر شيوعاً فى العنف المصور فى الكارتون بنسبة (٢١.٤%)، ووصل إلى (١٧%) بمنتصف التسعينيات، وتستخدم شخصيات الكارتون أيديها لارتكاب العنف بسبب الغضب (٤٠.٥%)، والانتقام (٢١.٩%)، والدفاع عن النفس (٢١.٣%)، وكانت النساء أكثر احتمالاً عن الذكور لارتكاب العنف (الضرب) بنسبة (٣٢.٠% مقابل ٢٠.١%)، رغم أن (٧٨%) من الضرب أو اللكم يصيب الضحية، لا ينتج أى تأثير أو نتائج عن هذه الأفعال.

وفى الولايات المتحدة الأمريكية دراسة Fran C. Blumberg et al., (٢٠٠٨) [١٣٠] بهدف إجراء مراجعة نقدية للأبحاث الحالية التي تتناول تأثيرات العنف

المقدم فى الكارتون على فهم الأطفال للأخلاق وسلوكهم، وذلك لمساعدة معلمى مرحلة الطفولة المبكرة والآباء على اتخاذ قرارات عن مشاهدة الأطفال للتليفزيون، وخلصت الدراسة إلى وجود دعم علمى لأن السياق الكوميدى المتكرر للعنف والذى يرتبط مع المخزون المعرفى للأطفال وقدرتهم على التمييز بوضوح بين الخطأ والصواب، والحقيقة من الخيال يمكن أن يخفف من احتمالية ارتكاب الأطفال للأحداث العنيفة – المقدمة فى الكارتون – على الآخرين فى الحياة الحقيقية.

وفى كندا دراسة Gregory Fouts et al., (٢٠٠٦) [١٣١] بهدف تحديد مدى انتشار الشخصيات الكارتونية الشريرة النموذجية لاثنين من الوسائل التي يستخدمها الأطفال وهى أفلام الرسوم المتحركة الروائية لشركة والت ديزنى، والكارتون التليفزيونى بعد المدرسة والمتاح فى أمريكا الشمالية، اعتمدت الدراسة على أسلوب تحليل المضمون، وطبقت على عينة بلغت ٣٤ فيلم من أفلام ديزنى و٤١ حلقة كارتون، وأشارت النتائج إلى أن (٧٤%) من أفلام ديزنى احتوت على إشارات لفظية أو نمذجة للشر بمتوسط ٥.٦٠ إشارة فى الفيلم، وبين ١٣٦ شخصية رئيسية قدم (١٨%) منهم كنموذج للشر، بينما تضمن الكارتون (٤٤%) نموذج للشر بمتوسط إشارة للشر عبر كل نصف ساعة من البرامج، وفى كلا النوعين توجد فروق غير دالة إحصائياً بين نوع الشخصية (ذكور – إناث) وكونها نموذج للشر.

الدراسات الأوربية:

وفى النمسا دراسة Alice Binder et al., (٢٠١٩) [١٣٢] والتى تناولت تأثير تلميحات الشخصيات الكارتونية المشابهة للأطفال على اختيارات الأطفال للطعام، اعتمدت الدراسة على المنهج التجريبى بالتطبيق على ١٠٨ طفل تتراوح أعمارهم من ٦–١٠ سنوات فى المدرسة الإبتدائية قسموا إلى ثلاث مجموعات شاهدت المجموعة الضابطة (كارتون لا يقدم طعام)، ومجموعة الأقلية (طفل واحد يأكل توت)،

ومجموعة الأغلبية (كل الأطفال تأكل توت)، ثم أجريت مقابلات مفردة مع الأطفال، وأكمل ١٠٨ من الآباء استبياناً، وتوصلت لعدة نتائج منها: ثبت جزئياً صحة الفرض الأول (أ) حيث أظهر الأطفال فى حالة الأغلبية وعى أعلى مقارنة بالأطفال فى حالتى الأقلية والضابطة، وثبتت جزئياً صحة الفرض الثانى (أ) الأطفال فى حالة الأغلبية أكثر احتمالاً لاختيار طعام صحى مقارنة بحالة الضبط والأقلية، وذلك عند التدخل عبر وعى الأغلبية المرتفع.

وفى أسبانيا دراسة Francisco Sánchez Ferrer et al., (٢٠١٧) [١٣٣] والتى استهدفت تحليل تأثيرات التسلية التليفزيونية للأطفال قبل المدرسة والأصغر تحت ٣ أعوام ونصف أثناء رسم القلب، وذلك بالتطبيق على ٥٨ مريض بمتوسط عمر ٢٦.٠٣ شهر منهم ٣٠ مريض فى المجموعة التجريبية و٢٨ مريض فى المجموعة الضابطة، شاهدت المجموعة التجريبية الكارتون أثناء الفحص وذلك للحلقة ١٢٥ من Dora the Explorer وBaby Winky Goes Home ووضع تليفزيون معلق فى السقف للرؤية، وتلقت المجموعة الضابطة الرعاية المعتادة مثل الألعاب والموسيقى والأغانى.

ويستلزم الفحص وضع الاستلقاء على الظهر، وسئل أولياء أمور الأطفال بعض الأسئلة، وتوصلت لعدة نتائج منها: الوقت المطلوب لاكمال رسم القلب كان أقل بشكل ذى دلالة فى المجموعة التجريبية عنه فى المجموعة الضابطة (٧.٩١ مقابل ١٠.٢٧) وانخفض زمن الفحص بمتوسط ٢.٤ق، كانت جودة رسم القلب أعلى بشكل ذو دلالة فى المجموعة التجريبية، وأظهرت المجموعة التجريبية قيم ضغط دم أقل ومقاييس سلوك أفضل مع الأطباء والوالدين، ولم يرغب بعض الأطفال فى ترك الغرفة بعد انتهاء الفحص بما يشير لانخفاض مستوى توتر المريض حتى اقترب من الصفر، وبذلك فإن مشاهدة الكارتون عامل مفيد.

وفى أسبانيا دراسة Sandra Gans - Segrera et al., (٢٠١٨) [١٣٤] بهدف تحليل مجالات سلوك النشاط البدنى Physical activity التي يتم تقديمها فى برامج الكارتون المقدمة للأطفال، وعلاقة ذلك بالنوع الاجتماعى، ومدى تمثيل وجود الإعاقة، بالتطبيق على تحليل ٥ برامج كارتون أكثر مشاهدة فى أسبانيا، وتم اختيار عينة من ٥٠ حلقة من هذه البرامج، ثم اختيار عشوائى لـ ١٣٣ مشهد من إجمالى العينة وذلك ضمن الفترة من ٢٠١٣ حتى ٢٠١٤، وتوصلت الدراسة لعدة نتائج منها: وجود فجوة كبيرة بين التمثيل المتواضع لمجالات النشاط البدنى المختلفة مقارنة بالتمثيل الساحق لأنشطة الجلوس، ووجود فجوة كبيرة فى علاقة النوع بهذه الأنشطة، فلم يشارك الذكور والإناث بشكل متساو فى عديد من مجالات النشاط البدنى، حيث (٦٢%) من المشاهد تقدم ذكور فقط مقارنة بـ (٩%) تقدم نساء فقط و(٢٩%) تظهر مجموعة مختلطة النوع، وحازت أنشطة التنقل على المركز الثانى الأكثر تمثيلاً فى المشاهد بتمثيل متساو بين الذكور والإناث، عدم وجود أى شخصية تعانى من الإعاقة فى هذه البرامج.

فى البرتغال دراسة Sónia Gonçalves et al., (٢٠١٨) [١٣٥] بهدف تقييم تأثير رسائل الطعام الصحى التي تقدمها الشخصيات الكارتونية على اختيار الطعام وتفضيله لدى الأطفال فى عمر الـ ٤-٨ سنوات بالمدارس الإبتدائية، اعتمدت الدراسة على المنهج التجريبى، بالتطبيق على عينة بلغت ١٤٢ طفل من أربع مدارس إبتدائية مختلفة فى المنطقة الشمالية من البرتغال، أكمل الأطفال استبياناً قبل تقسيمهم إلى مجموعتين: تجريبية (٦٩) شاهدت كارتون قدم مضمون طعام صحى ورسائل تشجع الطعام الصحى، ومجموعة ضابطة (٧٣) شاهدت كارتون بدون طعام، وأشارت النتائج إلى أن الأطفال فى المجموعة التجريبية اختاروا عناصر طعام أكثر صحة بشكل ذو دلالة عن هؤلاء فى المجموعة المقارنة.

الدراسات الآسيوية:

وفى باكستان دراسة Attia Zulfiqar (٢٠١٨)[١٣٦] بهدف التعرف على مدى حدوث العنف فى برامج الكارتون المقدمة للأطفال، ووصف علاقة النوع الاجتماعى بأحداث العنف فى هذه البرامج، اعتمدت الدراسة على تحليل مضمون عروض الكارتون المذاعة فى ثلاثة قنوات هى Disney, Cartoon Network and Nickelodeon بإجمالى ٣٠ عرض بواقع ١٠ عروض لكل قناة و١٥٠ حلقة من البرامج، وخلصت النتائج إلى: جاء العنف اللفظى فى المقدمة بنسبة (٣٧%) يليه العنف البدنى بنسبة (٣٥%)، ثم العنف المدمر بنسبة (٢٧%)، وبصفة عامة أظهرت شخصيات الذكور مستويات أعلى من العنف فى كل الفئات، وبلغ العنف اللفظى للذكور (٥٣% مقابل ٤٦%) للإناث، رغم عدم وجود فروق ذات دلالة إحصائية بينهما، وجود فروق ذات دلالة إحصائية بين الذكور والإناث فى سلوك العنف البدنى والفارق لصالح الذكور، ووجود فروق ذات دلالة إحصائية بين الذكور والإناث فى سلوك العنف المدمر والفارق لصالح الذكور.

وفى الهند دراسة Kiransinh Rajput, Ruchika Jain (٢٠١٧) [١٣٧] والتى تناولت دراسة الارتباط بين التأثير المدرك للكارتون لدى الأمهات والنمط الوالدى للأم على سلوك الطفل، ومدى اختلاف تأثير نوع الطفل على إدراك الأمهات للتأثير (الإيجابى والسلبى) للكارتون على سلوك الطفل، وطبقت الدراسة باستخدام أداة الاستبيان على عينة بلغ قوامها ١٤٠ أم لأطفال المدرسة الذين تتراوح أعمارهم بين ٦-١١ عام، وخلصت الدراسة لعدة نتائج منها: ثبتت صحة الفرض الأول حيث يوجد ارتباط إيجابى ذا دلالة بين التأثيرات الإيجابية المدركة للكارتون وسيطرة الأم بوضع قواعد لمشاهدة الكارتون حيث تدرك هؤلاء الأمهات التأثير الإيجابى، بينما تدرك الأمهات اللاتى لا يضعن قواعد للمشاهدة التأثير السلبى للكارتون على سلوك الطفل،

لا توجد فروق ذات دلالة إحصائية بين نوع الطفل (ذكر – أنثى) من حيث التأثير الإيجابى والسلبى المدرك للكارتون على سلوك الطفل.

وفى باكستان دراسة Zhazia Akbar Ghilzai, Zubair Ahmad (٢٠١٧) [١٣٨] والتى استهدفت التعرف على تأثير الكارتون بين الثقافات على تغير اللغة والنمو السلوكى لدى الأطفال فى العمر من ٥-١٢ عام، وذلك من وجهة نظر أمهات الأطفال، استخدمت الدراسة أداة الاستبيان وطبقت على ٣٠ من أمهات وأقارب الأطفال فى عمر ٥-١٢ عام فى مدينة إسلام أباد، وأشارت النتائج إلى أن الكارتون لا يؤثر فقط على اللغة والسلوك الاجتماعى ولكن يشمل عدة تأثيرات: فروق النوع بنسبة (٩٤.١%)، (٧٦.٥%) اكتساب اللغة خاصة الكلمات، (٧٦.٥%) مهارات معرفية، (٧٦.٥%) شراء اكسسوارات الكارتون، ويظهر الأطفال العنف مع أقربائهم فوراً عقب مشاهدة التليفزيون ولكن التأثير يتناقص مع الوقت، ويقلد الأطفال الشخصيات المفضلة لديهم مثل Tom & Jerry.

وفى باكستان دراسة Hulba Aziz, Syed Kazim Shah (٢٠١٧)[١٣٩] والتى تناولت تأثير كارتون الرسوم المتحركة على السلوك اللغوى للأطفال الصغار فى باكستان، طبقت الدراسة على الأطفال من سن ٣-٦ سنوات من ٦ مدارس مختلفة، ثلاثة منها مدارس لطبقة الصفوة و٣ مدارس للطبقة المتوسطة، وبعد مشاهدة الأطفال لصور وبوسترات Chota Bheem and Doraemon على الشاشة، وأشارت النتائج إلى معرفة الأطفال من كلا الطبقتين الكثير عن المصطلحات الهندية التي يستخدموها، واهتمامهم بمشاهدة كارتون الرسوم المتحركة الهندى وتأثيره على سلوكياتهم اللغوية، حيث استجاب الأطفال فى مدارس الطبقة العليا من خلال لغة (٥٠% هندى و٢٠% أردو Urdu و٣٠% بالإنجليزية) وهو أقل من استجابة أطفال الطبقة المتوسطة، وهو (٧٠% هندى و٢٠% أردو و١٠% بالإنجليزية)، وأكثر من ٦٠% من الأطفال

الباكستانيين يشاهدون الكارتون الهندى أو المدبلج بالهندية، بينما ٤٠% من الأطفال يشاهدون الكارتون بالإنجليزية.

فى الهند دراسة Shailesh Rai et al., (٢٠١٦) [١٤٠] بهدف التعرف على تأثير مشاهدة برامج الكارتون على سلوك وعنف وإدمان الأطفال، وطبقت الدراسة باستخدام استمارة الاستبيان على عينة عشوائية بسيطة من ٢٠٠ طفل تتراوح أعمارهم من ٥-١٥ عام، وعبر ملاحظات الوالدين، وتوصلت الدراسة لعدة نتائج منها: بدأ (٣١%) من الأطفال التصرف بشكل غير لائق عقب مشاهدة برامج الكارتون، وأظهر (٣٣%) من الأطفال زيادة فى السلوك العنيف، وأظهر (٦٢%) منهم تحسن فى مفرداتهم اللغوية منذ بداية مشاهدة الكارتون، وأصبح (٧٣%) منهم أكثر حساسية تجاه الآخرين، ويلقى (٤٥%) من الأطفال الأشياء أو يصبحوا عنفاء عندما يطفئ الآباء التليفزيون أو يطلبوا منهم أداء عمل آخر.

وفى باكستان دراسة Zahid Yousaf et al., (٢٠١٥) [١٤١] بهدف التعرف على تأثير كارتون (Ben Ten & Doremon) على أنشطة الأطفال اليومية، وكمية الوقت المهدر، والصحة البدنية للأطفال، ومستوى العدوان لدى أطفال المدرسة بعد مشاهدة هذا الكارتون، اعتمدت الدراسة على منهج المسح، بالتطبيق على عينة عشوائية من ١٠٠ طفل من الذكور والإناث من أطفال المدارس من ٧-١٢ عام فى مدينة Gujrat، باستخدام أداة الاستبيان، وأشارت النتائج إلى أن (٥٩%) من الأطفال يفضلون مشاهدة كارتون Ben Ten، يتغير سلوك (٦٢%) من الأطفال بعد مشاهدة الكارتون ويظهرون سلوك عنيف ويستخدمون نفس التكنيكات التي يلاحظونها فى الكارتون أثناء العراك مع بعضهم البعض، ويفضل (٥٩%) من الأطفال مشاهدة الكارتون على اللعب أو تناول الغذاء فى الخارج.

وفى الهند دراسة T. C. Thankachan (٢٠١٤)[١٤٢] والتى استهدفت التعرف على السلوك العدوانى والتفاعل الاجتماعى الضعيف لمشاهدى الكارتون التليفزيونى من الأطفال فى المدارس الإعدادية، واستخدمت الدراسة منهج المسح بالتطبيق على عينة بلغ قوامها ٣١٥ من أطفال المدارس الإعدادية بولاية Kerala بالهند، وأشارت إلى عدة نتائج منها: جاء Tom and Jerry فى مقدمة البرامج الكارتونية التي يفضل الأطفال مشاهدتها بنسبة (٩٣.١٠%) يليه Chota Bheem بنسبة (٩٢.٦%) ثم Danny and Daddy بنسبة (٨١.٧٢%)، وجود فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسطات السلوك العدوانى والتفاعل الاجتماعى الضعيف لمشاهدى الكارتون بين الأولاد والبنات حيث أظهر مشاهدو الكارتون الأولاد سلوك عنيف وتفاعل اجتماعى ضعيف أكثر من الفتيات، عدم وجود فروق ذات دلالة إحصائية فى متوسطات السلوك العدوانى والتفاعل الاجتماعى الضعيف لمشاهدى الكارتون بين أطفال المدينة والقرية، وأظهر الأطفال مشاهدى الكارتون سلوك عدوانى وتفاعل اجتماعى ضعيف أكثر عن غير المشاهدين.

وفى باكستان دراسة Ali Hassan, Muhammad Daniyal (٢٠١٣) [١٤٣] والتى حاولت معرفة تأثير مشاهدة برامج الكارتون على سلوك الأطفال، اعتمدت الدراسة على منهج المسح، وطبقت باستخدام أداة الاستبيان على عينة عشوائية بسيطة بلغ قوامها ٣٠٠ طفل فى عمر من ٦-١٣ عام، وذلك فى مدينة Bahawalpur، وتوصلت الدراسة لعدة نتائج منها: يحب (٥٧.٨%) من الأطفال العراك مع زملائهم فى الفصل والأطفال الآخرين بعد مشاهدة العراك الكوميدى بين الشخصيات مثل Tom and Jerry، وثبتت صحة الفرض الثانى حيث يرتبط العنف المقدم فى الكارتون ارتباط قوى بسلوك الأطفال.

فى روسيا دراسة M. V. Sokolova (٢٠١١) [١٤٤] بهدف التعرف على تأثير ثقافة الوسائل على الطفل، وذلك بالتركيز على بحث الأفلام والشخصيات الكارتونية الأكثر شهرة بين الأطفال فى عمر ما قبل المدرسة، وكيفية انعكاس أفلام الكارتون فى مضمون الألعاب، وطريقة لعب الأطفال مع شخصيات الألعاب المستقاة من أفلام الكارتون المشهورة، اعتمد البحث على مقابلة الآباء، وملاحظة طريقة مشاهدة الأطفال لأفلام الكارتون (لمدة أسبوع)، وأحاديث مع الأطفال وملاحظة اللعب الحر للأطفال، وملاحظة لعب الأطفال فى موقفين تجريبيين، وتحليل لرسوم الأطفال عن شخصيات الفيلم، وذلك بالتطبيق على ٤٠ عائلة لديها أطفال فى مرحلة ما قبل المدرسة فى المرحلة الأولى و٣٥ طفل من رياض الأطفال فى موسكو فى المرحلة الثانية، وتوصلت لعدة نتائج منها: أشار الآباء أن حوالى (٧٥%) من الأطفال يقضون كل أوقات فراغهم أمام الشاشة، أظهر (٧٨%) من الأطفال التحدث بإسم شخصيات الكارتون فى ألعابهم، ويرتدون مثلهم، ويقلدون تسريحات الشعر ويأخذون أدوار شخصيات الكارتون فى ألعاب الدور.

فى تايلاند دراسة Siripen Lamurai (٢٠٠٩)[١٤٥] والتى تناولت التعرف على تأثير كارتون الرسوم المتحركة على تغيير السلوك السلبى لدى الأطفال وابتكار سلوك إيجابى وصحيح، واستخدامه كاستجابة لجذب الانتباه قبل التعلم لتأكيد الفاعلية، اعتمدت الدراسة على المنهج التجريبى ومنهج المسح بالتطبيق على عينة عشوائية بسيطة قوامها ٢٠٠ تلميذ وتلميذة فى الصفوف من الأول حتى الساس الإبتدائى فى ٤ مدارس، وقسمت العينة إلى ثلاث مجموعات: المجموعة الأصغر (الصف الأول والثانى) والمجموعة الوسط (الصف الثالث والرابع) والمجموعة الأكبر (الصف الخامس والسادس)، وشاهدت المجموعات الكارتون، وأشارت النتائج إلى تغير سلوك المجموعة الأصغر بنسبة أكبر عن باقى المجموعات (٩٣.١%) والمجموعة الوسط

(٧٨.٣%) والمجموعة الأكبر (٨٧.٨%)، وثبتت صحة الفرض القائل بأن السلوك تغير أكثر بعد مشاهدة عينة المعالجة، ويمكن لكارتون الرسوم المتحركة أن يجعلهم يتخلون عن سلوكهم العدوانى ويؤدون السلوك الصحيح.

فى تايلاند دراسة K. Laeheem et al., (٢٠٠٩)[١٤٦] بهدف بحث العوامل التي تؤثر على احتمالية التنمر بين تلاميذ المدارس الإبتدائية، وتتمثل هذه العوامل فى: نوع الكارتون التليفزيونى المفضل الذى يشاهده التلاميذ، والعمر، والنوع، وموقع المدرسة: مدينة / ريف، والإساءة الجسدية داخل العائلة، وطبقت على عينة بلغ قوامها ١٤٤٠ من أطفال المدارس الإبتدائية بمقاطعة Pattani من ٥ مدارس إبتدائية بأعداد متماثلة بين ٣ فئات عمرية (٨ سنوات أو أقل، ٩-١٠ سنوات، ١١ عاماً أو أكثر)، وذلك من خلال استبيان بالمقابلة، وتوصلت لعدة نتائج منها: ذكر الأولاد أكثر من الفتيات أنهم تنمروا بالآخرين، الطلاب الأكبر ذكروا أنهم تنمروا بالآخرين عن الطلاب الأصغر، وفيما يتعلق بنوع الكارتون المفضل، التلاميذ الذين يفضلون كارتون الأكشن كانوا أكثر ميلاً للتنمر عن الذين فضلوا الكارتون الكوميدى (٢.٥١ مقابل ١.٣٢)، حيث يوجد ارتباط ذا دلالة إحصائية بين نوع الكارتون التليفزيونى المفضل والتنمر.

الدراسات الأفريقية:

فى نيجيريا دراسة Chinenye Nwabueze, Ebere Okonkwo (٢٠١٥)[١٤٧] بهدف التعرف على إدراك الأمهات لمستوى تأثير أفلام الرسوم المتحركة Ben 10 على أطفالهم وذلك فى ضوء الجدال الذى أثاره كتاب سيدة كولومبية (Zambrano) ٢٠٠٩ والذى يشير لخطورة هذه السلسلة على الأطفال، ودراسة هذا التأثير من حيث تذكر المضمون والسلوك الإيجابى والسلبى وتأثيره على التنشئة الاجتماعية، اعتمدت الدراسة على منهج المسح، وطبقت باستخدام الاستبيان

على ٣٨٠ أم ومقابلات متعمقة عمدية مع ٢٠ أم من أمهات الأطفال الذين يشاهدون Ben 10، وذلك فى ضوء نظريتى التعلم الاجتماعى والغرس، وخلصت لعدة نتائج منها: ذكرت الأمهات أن (٦٩.٢%) من الأطفال يشاهدون البرنامج بانتظام و(٢٠.٣%) يدمنون مشاهدته، وأن (٧٤%) أشرن إلى أن مشاهدة البرنامج تؤثر على سلوك الطفل، حيث يقلد الطفل السلوك السئ للشخصيات مثل بن تن فى محاربته لأعدائه (٢١.٨%)، ويرتدى مثل ملابسه (١٩.٥%)، ويتكلم مثله (١٨.٤%) ويحاول تقليد السلوك العنيف (١٥.٣%)، وذكرت الأمهات أنه يؤثر على التنشئة بنسبة (٧٣.٢%)، حيث يناقش الأطفال أدوات بن تن التي يمكن استخدامها مثل حقائب المدارس، والألعاب، والقمصان بنسبة (٣٨.٢%).

وفى نيجيريا دراسة Olusola Samuel Oyero, Kehinde Opeyemi Oyesomi (٢٠١٤) [١٤٨] بهدف التعرف على تأثير الكارتون على السلوك الاجتماعى للأطفال فى نيجيريا من وجهة نظر الوالدين والأطفال، ومدى وعى وإدراك الوالدين بمضمون الكارتون التليفزيونى الذى يشاهده الأطفال، ومدى كون هذا الكارتون مقبول المشاهدة، اعتمدت الدراسة على منهج المسح، بالتطبيق على عينة بلغت ١٠٠ من الأطفال فى مدرستين إبتدائيتين فى عمر من ٨-١٢ عام فى الصفوف من الرابع إلى السادس الإبتدائى، و٥٠ من الوالدين باستخدام الاستبيان، وجلستين مع مجموعة نقاش مستهدفة أجريت على ١٠ تلاميذ من المبحوثين فى كل جلسة فى كلا المدرستين، وأشارت النتائج إلى أن الغالبية العظمى بنسبة (٨٤.٤%) يرون أن الكارتون له تأثير إيجابى على أطفالهم بينما أشار (١٥.٦%) بوجود تأثير سلبى، ويرى الأطفال أنهم يتعلمون القيم والأخلاقيات بنسبة (٣٦.٤%)، والابتكار بنسبة (٢٧.٣%) و(١٣.٦%) يتعلمون الحديث الجيد، وتوجد علاقة ذات دلالة بين تعرض المبحوثين للكارتون التليفزيونى وعنف الأطفال.

وفى نيجيريا دراسة Elizabeth Ibukunoluwa Odukomaiya (٢٠١٤) [١٤٩] بهدف اكتشاف مدى تأثير العنف والعدوان فى الكارتون على الأطفال فى سن المدرسة من عمر ٤-١٢ عاماً، وأنماط مشاهدة الأطفال للكارتون ومدى تقليد ما يشاهدونه، ومدى وجود فروق بين الأطفال الذكور والإناث فى التأثر بالكارتون التليفزيونى، اعتمدت الدراسة على نظرية الغرس الثقافى، وطبق الاستبيان على ٢١٥ من الأطفال فى عمر من ٤-١٢ عاماً فى مدرستين احداها خاصة (مرتفعة المستوى) والأخرى حكومية (منخفضة المستوى)، وعلى الوالدين، وأشارت النتائج إلى أن معظم الأطفال يحبون كارتون الأكشن، والذى يحتوى على درجة من العنف والعدوان، ويتأثر به الأطفال، وإحصائياً أشارت النتائج إلى أن الأطفال الإناث أكثر احتمالاً بتقديم دليل على العنف والعدوان عن الأطفال الذكور فى نيجيريا.

المحور الرابع: التأثيرات العامة:

يشتمل هذا المحور على الدراسات التي تناولت أكثر من جانب من جوانب التأثير:

الدراسات العربية:

فى مصر دراسة هشام سعيد فتحى (٢٠١٩) [١٥٠] بهدف رصد السلوكيات والقيم التي يعكسها المضمون الذى يقدم من خلال قناتى MBC3 الفضائية و Cartoon Network بالعربية، ورصد نوع وحجم العنف المقدم، بالإضافة إلى رصد دور "الرقابة الأبوية" فى عملية مشاهدة الأطفال لمحتوى الرسوم المتحركة المقدم على القناتين، ودور المستوى الاجتماعى الاقتصادى فى التأثير على مشاهدة الطفل لمختلف القنوات المتخصصة، والتعرف من خلال الآباء على أهم الإيجابيات والسلبيات الناتجة

عن مشاهدة أبنائهم للمحتوى المقدم من خلال مختلف قنوات الأطفال المتخصصة، استخدمت الدراسة نظرية الغرس الثقافى، وبالاعتماد على منهج المسح بشقيه الميدانى والتحليلى، بالتطبيق على ١٧٥ حلقة من سلاسل الرسوم المتحركة من المسلسلات الكارتونية من القناتين طبقاً لأكبر عدد من اشتراكات المشاهدات عبر قنواتها الرسمية على موقع اليوتيوب، و٤٥٠ مفردة من أفراد الأسر المصرية مقسمة بين ٢٢٥ مفردة من الآباء والأمهات، ٢٢٥ مفردة من الأبناء (من سن ٩ إلى ١٢ عام)، وخلصت لعدة نتائج منها: حصلت فئة تنمية روح الفريق من حيث "السلوكيات الإيجابية" فى المسلسلات الكارتونية التي عرضت فى قناة MBC3 على أعلى نسبة بإجمالى (٩٧.٤%) فيما حصلت فئة "مساعدة الآخرين" فى المسلسلات الكارتونية التي عرضت فى قناة Cartoon Network بالعربية على أعلى نسبة بإجمالى (٧٣%)، وحازت فئة "العنف" على المركز الأول من حيث "السلوكيات السلبية" فى المسلسلات الكارتونية فى قناة MBC3 بنسبة (٧٤.٦%) وبنسبة (٩٠.٦%) فى قناة Cartoon Network بالعربية، يراقب الآباء أحياناً المحتوى الذى يشاهده أبنائهم بنسبة (٧١.٥%)، وحصلت النسبة الأكبر من مدى اعتقاد الآباء "الدائم" أن رقابة الوالدين لها دوراً فى الحد من سلبيات الرسوم المتحركة المقدمة لأبنائهن عبر القنوات المتخصصة للأطفال بنسبة (٦٢.٢%).

فى مصر دراسة شيماء خيرى عبد البديع (٢٠١٨) [١٥١] بهدف بحث دور الإعلانات البيئية الكارتونية فى تنمية المفاهيم البيئية والسلوك البيئى الإيجابى لدى الأطفال، ومدى تذكر الأطفال للمفاهيم والسلوكيات البيئية المقدمة فى هذه الإعلانات، تنتمى الدراسة إلى الدراسات الوصفية التحليلية، واستخدمت منهج المسح بشقيه التحليلى والميدانى، والمنهج شبه التجريبى، وذلك بالتطبيق على عينة من الإعلانات البيئية الكارتونية التي أُذيعت على قنوات مصر MBC وMBC3 والقناة الأولى فى

شهر رمضان، و١٢٠ تلميذاً وتلميذة من المدارس الإبتدائية بالقاهرة من سن ٨-١٠ سنوات، احداها حكومية والأخرى لغات بواقع ٦٠ مبحوث لكل منها، وتوصلت الدراسة لعدة نتائج منها: جاء مفهوم الحفاظ على الصحة والوقاية من الأمراض فى صدارة المفاهيم البيئية فى الإعلانات بنسبة (٢٤.٢%)، ثم مفهوم عدم الإسراف فى الكهرباء فى المرتبة الثانية بنسبة (١٨.٢%) يليه المحافظة على المياه فى المرتبة الثالثة بنسبة (١٥.١%)، ووجود فروق دالة إحصائياً بين متوسطات درجات أطفال المجموعة التجريبية قبل التعرض لإعلانات البيئة فى المفاهيم البيئية لصالح التطبيق البعدى، ووجود فروق دالة إحصائياً بين درجات أطفال المجموعة التجريبية قبل التعرض للإعلانات ومتوسطات درجات نفس المجموعة بعد التعرض على مقياس السلوك البيئى المصور لصالح التطبيق البعدى.

فى الأردن دراسة هديل زين الدين أبو دلو (٢٠١٨)[١٥٢] بهدف التعرف على كيفية معالجة الموضوعات والأساليب الفنية المتبعة فى عرض أفلام الكارتون على قناة (كرتون نتوورك بالعربية)، تنتمى الدراسة إلى الدراسات الوصفية، واعتمدت على منهج المسح باستخدام تحليل المضمون، بالتطبيق على عينة بلغ قوامها (٢١٠) حلقة من ١٨ فيلم كرتون فى الفترة من ٣/٢٩ حتى ٢٠١٨/٥/١٦، وخلصت إلى عدة نتائج منها: جاء سلوك التعاون بنسبة (١١.٨%) فى مقدمة السلوكيات الإيجابية يليه سلوك الصداقة بنسبة (١١.٥%) وسلوك مساعدة الآخرين بنسبة (١٠.٦%)، بينما جاء سلوك (تمجيد الغباء) فى مقدمة السلوكيات السلبية بنسبة (١٩.٤%)، يليه السخرية من الآخرين بنسبة (١٣.٩%) يليه الكذب بنسبة (١٣.٣%)، وجاءت المثابرة من أجل الوصول فى مقدمة مدى الاهتمام بالعلم والمعرفة بنسبة (٣١.٩%) يليها حب الاستكشاف بنسبة (٢٦.٧%) ثم تقديم معلومات مفيدة بنسبة (٢٠.١%)، وجاء

الاعتماد على النفس بنسبة (٣٥.٣%) فى مقدمة العادات اليومية الحسنة يليها العناية بالمظهر الشخصى بنسبة (١٦.٢%)، ثم المساعدة فى أعمال المنزل بنسبة (١٢%).

وفى مصر دراسة حنان محمد إسماعيل (٢٠١٧) [١٥٣] والتى سعت للتعرف على أدوار الذكور والإناث فى أفلام الرسوم المتحركة الروائية الطويلة المقدمة للأطفال، وذلك بالتعرف على عدد شخصيات الذكور والإناث الرئيسة فى هذه الأفلام، وشكل الشخصيات وعمرها، ودورها الاجتماعى، وأهدافها الشخصية ومشكلاتها، والسلوك الذى تؤديه الشخصيات والمكان الذى ظهرت فيه، ينتمى البحث لنوعية البحوث الوصفية، واستخدمت الدراسة منهج المسح، واعتمدت على أسلوب تحليل المضمون وطبقت على عينة من أفلام الرسوم المتحركة الروائية الطويلة بلغ عددها ٣١ فيلم، تم تقسيمها إلى ثلاث مراحل زمنية: الأولى (١٩٣٧-١٩٥٩) بواقع فيلمين، والمرحلة الثانية (١٩٦٠-١٩٩٩) بواقع ٦ أفلام، والمرحلة الثالثة (٢٠٠٠-٢٠١٦) بواقع ٢٣ فيلم، وبلغ إجمالى عدد الشخصيات التي تم تحليلها ٨٤ شخصية رئيسة منها ٤٩ شخصية ذكورية بنسبة (٥٨.٣%) و٣٥ شخصية أنثوية بنسبة (٤١.٧%)، وتوصلت الدراسة لعدة نتائج منها: جاءت السمة العامة للشخصية إيجابية فى المرتبة الأولى بنسبة (٩٧.٦%) وسلبية فى المرتبة الثانية بنسبة (٢.٤%)، ووجود علاقات دالة إحصائياً بين نوع الشخصية وسلوك مساعدة الآخرين لصالح الإناث (١٩.٠%) مقابل الذكور (١٠.٧%)، والعلاقة بين نوع الشخصية وسلوك أداء العمل لصالح الذكور (٥.١%) مقابل الإناث (١.٩%)، وأظهرت الأفلام العديد من الملامح الإيجابية فى تعاملات الشخصيات مع الآخرين، وكما أظهرت العديد من ملامح تمييز النوع الاجتماعى بالشكل النمطى التقليدى مع وجود بعض المؤشرات على خلاف الصورة النمطية.

وفى الجزائر دراسة Zakia Lamraoui (٢٠١٦)[١٥٤] والتى تناولت الكشف عن التأثير السلبى لأفلام الكرتون على الأطفال من سن ٥ – ١٠ سنوات خاصة على طريقة تفكيرهم وسلوكياتهم وقيمهم الاجتماعية، تنتمى الدراسة إلى الدراسات الوصفية، بالتطبيق على عينة بلغت ١٢٠ طفلاً وطفلة من ثلاثة مدارس إبتدائية، وباستخدام المقابلات، وتوصلت لعدة نتائج منها: شغلت قناة MBC 3 مقدمة القنوات المفضلة تليها قناة CN بالعربية بنسبة (٢٠%) ثم قناة SpaceToon بنسبة (٥%)، وأشار الأطفال أن "العنف الجسدى" باستخدام الأسلحة فى مقدمة مظاهر العنف، واستخدموا لغة تعكس الإساءة اللفظية واللغة العدائية، وموضوعات السحر والخيال ومثلته القوى فوق الخارقة (ما وراء الطبيعة) وعالم الخيال، وأعجب معظم الأطفال بالحيل التي يقدمها الأبطال.

فى مصر دراسة محمد كرم كمال الدين (٢٠١٤) [١٥٥] والتى استهدفت التعرف على أهمية الدراما فى أفلام الرسوم المتحركة، ووصف عناصر تكوين البعد الدرامى (المؤثرات الصوتية – الشخصية – الخلفية – اللون – الملابس – حركات الكاميرا) للأفلام، وتحليل مدى تأثيرها فى بعض هذه الأفلام، وذلك بتحليل هذه العناصر فى أفلام سنووايت والأقزام السبعة، الجميلة والوحش، الأسد الملك، البحث عن نيمو، وخلصت الدراسة لعدة نتائج منها: تميزت الأفلام بتحقيق البعد الدرامى، واعتمدت أغلب حبكات الأفلام على شخصية المرأة التي تسعى جاهدة لتحقيق الذات، إما عن طريق الزواج أو الأبوة أو الرضا أو الحب فى عالم الرجال.

فى مصر دراسة أحمد أبو الفتوح على (٢٠١٤) [١٥٦] والتى استهدفت الكشف عن العلاقة بين أفلام الرسوم المتحركة وبعض المتغيرات النفسية كالعدوان والإنسحاب الاجتماعى والخيال لدى الأطفال، استخدمت الدراسة المنهج الوصفى، وطبقت علىعينة قوامها ٢٠٤تلميذ وتلميذة فى المدارس الإبتدائية الخاصة والحكومية،

وخلصت الدراسة للعديد من النتائج منها: وجود علاقة ارتباطية موجبة بين معدل مشاهدة أفلام الرسوم المتحركة والسلوك العدوانى للأطفال تعزى إلى معدل المشاهدة المرتفعة، وجود فروق ذات دلالة إحصائية فى السلوك العدوانى للأطفال وفقاً لمتغير النوع لصالح الذكور فى كل من العدوان المباشر واللفظى والكلى، وعدم وجود فروق بين النوعين فى العدوان غير المباشر، وعدم وجود علاقة ارتباطية بين معدل مشاهدة أفلام الرسوم المتحركة والسلوك الإنسحابى للأطفال، ووجود علاقة إرتباطية موجبة بين معدل مشاهدة أفلام الرسوم المتحركة والخيال الكلى لدى الأطفال.

الولايات المتحدة الأمريكية وأمريكا الشمالية:

وفى الولايات المتحدة الأمريكية دراسة J. M. Marx et al., (٢٠١٩)[١٥٧] والتى تناولت بحث تحيز الأطفال تجاه الوزن بالنسبة للشخصيات الكارتونية الإنسانية وغير الإنسانية (مثل الحيوانات، الشخصيات الخيالية)، وعلاقة ذلك بالسمات الإيجابية والسلبية لهذه الشخصيات، اعتمدت الدراسة على المنهج التجريبى، وطبقت على ٦٠ طفل وطفلة من أطفال ما قبل المدرسة بين ٤-٦ سنوات، وذلك باستخدام ثلاث أنواع من المثيرات (رسوم بخطوط اليد، وصور فوتوغرافية، وشخصيات كارتونية لكائنات فضائية) سواء كانت لأولاد أو فتيات، وتوصلت الدراسة لعدة نتائج منها: تدعيم فرض الدراسة حيث أظهر الأطفال تحيز تجاه الوزن فى أشكال الكارتون غير الإنسانية، كما ثبت وجود تحيز تجاه الوزن (الزائد أو المعتدل) بالنسبة للأشكال البشرية وغير البشرية، ونسب الأطفال سمات إيجابية أقل لكارتون الكائنات الفضائية عن الرسوم أو الصور بصرف النظر عن حالة الوزن أو النوع الاجتماعى، وبصفة عامة نسب الأطفال سمات إيجابية أقل للأشكال ذات الوزن الزائد عن الأشكال الرفيعة بصرف النظر عن نوع المثير الذى قدم به النوع الاجتماعى.

فى الولايات المتحدة الأمريكية دراسة Vanessa Fernandes Davies et al., (٢٠١٦)[١٥٨] والتى تناولت بحث الاستجابات المعرفية والعاطفية لكارتون به سرد وكارتون بدون سرد ليستخدم كخلفية درامية لألعاب الفيديو التفاعلية Active Videogames (AVGs)، وطبقت الدراسة على ٢٠ طفلاً (١٠ أولاد و١٠ بنات) فى عمر يتراوح بين ٨-١١ عام، حيث شاهد الأطفال كلا البرنامجين، وأجابوا على الأسئلة بعد المشاهدة، وتوصلت الدراسة لعدة نتائج منها: فضل الأطفال الكارتون الذى به السرد بشكل طفيف (١١) بينما فضل (٩) أطفال الكارتون بدون السرد، انتقد الأطفال تصميم الشخصيات والرسوم المتحركة نظراً لتعرض أطفال اليوم ومنذ سن مبكر لمستويات مرتفعة من الرسوم المتحركة، واقترحوا تطوير وتحسين حركة الشخصيات رغم حبهم لمظهر وطبيعة هذه الشخصيات.

فى كندا دراسة Navjeet Sidhu (٢٠١٣)[١٥٩] بهدف التعرف على كيفية تصوير مفاهيم العمل والاقتصاد الرأسمالى فى أفلام الرسوم المتحركة الروائية الطويلة، اعتمدت الدراسة على التحليل الكيفى كدراسة حالة مفصلة لـ ٤ أفلام هى Bee Movie, Monster Inc., Ratatouille and Wall-E، وأشارت النتائج إلى أنه بصفة عامة تقدم هذه الأفلام تصوير متحيز وتعظم العمل، وفى نفس الوقت تشجع القيم والسمات التي تقدم نموذج الاقتصاد الرأسمالى، وتم تمثيل شباب العاملين بشكل سلبى على أنه ليس لديهم خبرة وليسوا مدربين ولا يستحقون الاحترام، وأشارت الأفلام أن السلوكيات غير القانونية أو الأخلاقية تعد نتيجة للسمات الخاطئة بدلاً من نقد بناءات إدارة أماكن العمل، كما توجد شخصيات ذكور عاملين أكثر من الإناث العاملات، وشغلت الإناث العاملات أدوار ووظائف تقليدية مثل السكرتارية، وكانت الإناث أقل احتمالاً للعمل فى وظائف القيادة أو السلطة.

وفى الولايات المتحـــدة دراســـة H. Klein and K. S. Shiffman (٢٠٠٥) [١٦٠] والتى تناولت التعرف على وجود وانتشار مضمون متعلق بالوزن فى كـــارتون الرسوم المتحركة، ومدى تغير هذا المضمون عبر الوقت، وأنماط السمات التي تميـــل للارتباط بكون الفرد أرفع أو أكثر بدانة عن الوزن الطبيعى، اعتمدت الدراســـة علـــى أسلوب تحليل المضمون، وذلك بالتطبيق على عينة عشوائية طبقية فـــى الفتـــرة مـــن ١٩٣٠ حتى منتصف ١٩٩٠ من خلال كل استديوهات الرســـوم المتحركـــة الكبـــرى واقتصر التحليل على كارتون السلوليد والذى لا تتجاوز مدتـــه ٢٠ق، كمـــا اقتصـــر التحليل على الشخصيات الرئيسة، وأظهرت النتـــائج أن أغلبيـــة الشخصـــيات بنســـبة (٨٨.٠%) كانت فى فئة الوزن الطبيعى، وفى الثلاثين عاماً الأخيرة انخفضت نســـبة الشخصيات التي ظهرت فوق الوزن بشكل حاد ولأكثر من ٥٠% أثناء هـــذه الفتـــرة، ظهرت الإناث أكثر من ٤ أضعاف كشخصيات رفيعة مقارنة بالذكور، وبلغ الـــذكور ضعفى الإناث فى الظهور كشخصيات بدينة، وكان الشـــباب أقـــل احتمـــالاً للظهـــور كشخصيات بدينة مقارنة بنظرائهم الناضجين أو الكبار، اندمجت الشخصيات البدينة فى حوالى ٥٠% فى عدوان بدنى ولفظى عن نظـــرائهم مـــن الشخصـــيات الرفيعـــة أو متوسطى الوزن، وفى كل الأبعاد التي تم بحثها، ارتبطت السمات المرغوبة اجتماعيـــاً مع كون الشخصيات رفيعة، بينما ارتبطت السمات غير المرغوبة اجتماعياً مع البدانة.

الدراسات الأوروبية:

فى تركيا دراســـة Asiye İvrendi, Atiye Adak Özdemir (٢٠١٥)[١٦١] والتى تناولت بحث أفكار الأمهات عن تأثير الكارتون على أطفالهم، اعتمدت الدراســـة على منهج المسح باستخدام الاستبيان، بالتطبيق على ٢٠٣ من أمهات أطفال ٤ مدارس عامة لمرحلة ما قبل المدرسة و١٣ روضة من رياض الأطفـــال، وأظهـــرت النتـــائج وجود فروق ذات دلالة إحصائية بين مستوى تعليم الأمهـــات ووجهـــة نظـــرهم فـــى

الكارتون، حيث الأمهات ذات المستوى التعليمى الأعلى لديهم أفكار أكثر إيجابية عن الكارتون عن الأمهات ذوى المستوى التعليمى الأقل، كما توجد فروق دالة إحصائياً بين أمهات أطفال الـ ٥ سنوات وأمهات أطفال الـ ٦ سنوات حيث أمهات أطفال الـ ٦ سنوات يعتقدون أن الكارتون يحول الأطفال عن الحياة الحقيقية أكثر من أمهات أطفال الـ ٥ سنوات، والأمهات الذين يدركون التليفزيون كضرورة وتسلية يعتقدون أن الكارتون يدعم التعلم عن الأمهات فى المجموعات الأخرى.

الدراسات الآسيوية:

وفى الهند دراسة P. Shanthipriya, A. Anish Prabha (٢٠١٧)[١٦٢] والتى استهدفت التعرف على اهتمام الأطفال بنوع الكارتون والقنوات المفضلة لديهم، وتحليل إدراك الآباء تجاه مشاهدة الأطفال للكارتون، اعتمدت الدراسة على منهج المسح، بالتطبيق على عينة بلغ قوامها ١٥٠ من الوالدين من خلال الاستبيان منهم ٤٦% من الآباء و٥٤% من الأمهات، وتراوحت أعمار أطفال العينة من ٤-١٢ عام بنسبة (٦٢.٧%)، وباقى الأطفال فوق الـ ١٢ عاماً، وخلصت الدراسة لعدة نتائج منها: وجود ارتباط إيجابى قوى بين عمر الأطفال وقنوات الأطفال المفضلة، ولا توجد علاقة ذات دلالة إحصائية بين عمر الطفل وإدراك الآباء تجاه مشاهدة الأطفال للكارتون بالنسبة للمعلومات العامة، والنشاط، والثبات العقلى، والعراك، ونقص لعب الأطفال خارج المنازل.

وفى باكستان دراسة Komal Shuja et al., (٢٠١٦) [١٦٣] والتى تناولت تحليل فعالية استخدام الشخصيات الكارتونية المتحدثة فى الإعلانات الموجهة للأطفال، وتأثير تفضيل هذه الشخصيات على تمييز وإدراك ماركة المنتج، وتفضيل الماركة، والربط بين المنتج والشخصية الكارتونية المتحدثة، استخدمت الدراسة استمارة استبيان تحتوى على صور بالتطبيق على عينة مكونة من ٣٠ طفل وطفلة من ٤-٦ سنوات

من أطفال رياض الأطفال وقبل المرحلة الإبتدائية من ٩ مدارس مختلفة من ٩ مناطق مختلفة فى Karachi، وتوصلت الدراسة لعدة نتائج منها: كان لتفضيل الشخصيات الكارتونية المتحدثة تأثير ذو دلالة على تمييز المنتج، وأن تفضيل الماركة التي تعلن عنها الشخصية الكارتونية له تأثير ذو دلالة على تفضيل المنتج، وأوصت بضرورة استخدام الشركات لمثل هذه الشخصيات الكارتونية المتحركة الجذابة والمثيرة appealing لزيادة تمييز الماركة والتذكر.

وفى باكستان دراسة Syed Hassan Raza, Sajid Mahmood Awan, Sarfraz Nawaz Gondal (٢٠١٦) [١٦٤] بهدف تحديد التأثيرات التعليمية للشخصيات الكارتونية على الأطفال، وملاحظة التغيرات النفسية فى شخصيات الأطفال من خلال مشاهدة الكارتون، وتحديد تأثيرات مشاهدة الكارتون على سلوك الطلاب فى المدرسة، وتعامل الأطفال مع زملائهم من وجهة نظر معلميهم، اعتمدت الدراسة على المنهج الوصفى التحليلى، وباستخدام منهج المسح وأداة الاستبيان طبقت على عينة عمدية بلغ قوامها ١٠٠ معلم من ٥ مدارس إبتدائية، وخلصت الدراسة لعدة نتائج منها: ذكر المعلمون العديد من التأثيرات لشخصيات الكارتون فى بناء شخصية الأطفال جاء فى مقدمتها التأثير التعليمى بنسبة (١٩%) والتأثير الدينى فى المركز الثانى بنسبة (١٨.٢%) ثم العاطفى (١٦.٧%)، يليه التأثير البدنى (١٦.٣%)، ثم النفسى (١٥.٣%)، وأخيراً التأثير السلوكى بنسبة (١٤.٥%)، مما يشير لتأثيرات الكارتون على الأوجه المختلفة لشخصية الأطفال.

وفى الهند دراسة Afsana Rashid (٢٠١٥) [١٦٥] بهدف عرض رؤية عن تأثيرات الكارتون على الأطفال من واقع الدراسات السابقة، وقدمت خلفية عن قنوات الكارتون فى الهند، وقناة كارتون نتورك CN، وأهمية الكارتون فى تسويق ماركات الألعاب والملابس، ومسئولية الآباء تجاه مشاهدة الأطفال للكارتون، وأشارت إلى نتائج

بعض الدراسات التي وجدت تغير فى سلوك الأطفال بعد مشاهدة الكارتون والتأثير التعليمى وبعض أوجه المعرفة مثل تعلم الكلمات والمعانى المختلفة، والتأثير على الأنشطة الجسدية والنفسية، وكم المشاهدة مما يؤثر على التفاعلات الاجتماعية مع المجتمع، وإمكانية مشاهدة هذه البرامج على الإنترنت.

وفى بنجلاديش دراسة Sharmin Sultana (٢٠١٤)[١٦٦] بهدف فهم تأثير الكارتون على الأطفال، اعتمد البحث على إجراء المسح والمقابلات، بالتطبيق على ٤٠ مبحوث للمسح و٢٠ للمقابلات من طبقات مختلفة فى بنجلاديش، وتوصلت الدراسة لعدة نتائج منها: يعتقد ٧٠% من المبحوثين أن الكارتون لا يحتوى على سياق سلبى يمكن أن يكون ضارا بينما ١٤% محايدين، وافق (٣٨%) أن بعض عروض الكارتون لا يجب إذاعتها لأنها تتضمن العنف بشكل متكرر فى حين لا يوافق (٥١%) على ذلك، وافق (٥٧%) أن مشاهدة الكارتون بشكل مكثف يمكن أن يؤذى العينين والمخ أيضاً، (٥١%) لا يعتقدون أن القوى الخيالية التي تمتلكها بعض الشخصيات الكارتونية يمكن أن تسبب تأثير نفسى على الأطفال، وذكر (١٩%) أنهم لا يعتقدون أن الكارتون يحتوى على ملامح ضارة لعقلية الطفل و(٢٧%) كانوا محايدين.

وفى باكستان دراسة Zahra Nayab Malik and Ayesha Usman (٢٠١٣)[١٦٧] والتى تناولت تحليل التأثيرات الواقعية للكارتون على نفسية الأطفال وتأثيره على الوالدين من خلفيات اجتماعية اقتصادية مختلفة، وطبقت الدراسة على عينة عشوائية طبقية بلغ قوامها ١٠٠ من الوالدين لـ ١٠٠ طفل تتراوح أعمارهم من ٣-١٣ عام فى Lahore، باستخدام أداة الاستبيان من خلال المقابلات، بالتركيز على والدى الأطفال الذين يشاهدون Ben 10 وDora the Explorer ومن خلفيات اجتماعية اقتصادية مختلفة، وتوصلت لعدة نتائج منها: وافق (٨٣%) من المبحوثين أن الأطفال متأثرين جداً بالكارتون، وأشار (٩٥%) أن الأطفال يطلبون أشياء مرتبطة

بالكارتون مثل الحقائب، والألعاب، والحلوى، والملابس والأحذية، والأقلام، وزجاجات المياه، بالنسبة لـ Dora ذكروا أن الأطفال يستخدمون مفردات جيدة إثر مشاهدتها ويأسر Ben 10 الأطفال خاصة الذكور ويعتقدون فى القوى الخارقة، وبالنسبة للخيال أشار المبحوثون أن الأطفال بدأوا فى عمل خطط عبر تخيل أشياء مختلفة فى حالات مختلفة مما أكسبهم ثقة أفضل بالنفس وابتكار تكنيكات لحل المشكلات، وأشار (٥٦%) أنهم لاحظوا التغيرات فى المجتمع والثقافة نتيجة للكارتون.

الدراسات الأفريقية:

وفى كينيا دراسة Mary Claire Akinyi (٢٠١٠) [١٦٨] والتى تناولت التعرف على برامج الرسوم المتحركة المتاحة للأطفال فى نيروبى، وأنماط مشاهدتهم لهذه البرامج، تحديد وجهات نظر الأطفال عن الرسوم المتحركة وأسباب مشاهدتهم لها، وتأثير الكارتون على الأطفال فيما يتعلق باللغة وأنماط الملابس والاتجاهات نحو أنماط الدور، اعتمدت الدراسة على المنهج الوصفى، وطبقت على عينة غير احتمالية من ٦ مدارس إبتدائية فى نيروبى بلغ قوامها ٤٢٦ طفلاً وطفلة، بالإضافة إلى مقابلات مقننة مع الآباء ومقابلات غير مقننة مع المسئولين فى الوسائل، ومناقشات المجموعة المستهدفة مع الأطفال بعد مشاهدتهم لأفلام الكارتون بملاحظة الباحثة، وأشارت النتائج أن (٩٥.٣%) من الأطفال يحبون مشاهدة الكارتون، ويناقش (٣٩.٧%) منهم الكارتون مع آبائهم فى حين لا يناقش (٥٥.٦%)، وأعطى الأطفال فى مجموعات النقاش عدة أسباب عن محبتهم للكارتون تمثلت فى: العراك، إنقاذ العالم، إنقاذ الأشخاص من الخطر، الاهتمام بالآخرين، والتسلية، ويوجد تأثير للنوع الاجتماعى على نوع الكارتون الذى يفضله الأطفال.

ثانياً: العرض التحليلى النقدى للدراسات

تشكل مراجعة التراث البحثى فى مجال الدراسة منطلقاً أساسياً فى دراسات التحليل من المستوى الثانى Meta-Analysis، وعقب هذه المراجعة ومن خلال ما قدمته هذه الدراسات، يتضح أنها ناقشت موضوعات مختلفة، وتنوعت فى المداخل والنظريات التي اعتمدت عليها، وتعددت الأساليب والأدوات المنهجية التي استخدمتها، وخرجت بإضافات ونتائج معرفية متعددة.

وشكلت الدراسات الأجنبية رافداً بحثياً أصيلاً فى مجال تأثير الرسوم المتحركة على الأطفال فى مختلف أنحاء ودول العالم، ومن ثم أمكن وضع رؤية لتحليل الدراسات التي قدمت من خلال عدة جوانب تتمثل فى الآتى:

١- الموضوعات والمجالات التي تطرقت إليها الدراسات.

٢- الأطر النظرية التي اعتمدت عليها.

٣- التصميمات المنهجية والأساليب والأدوات التي استخدمتها.

٤- النتائج والإضافات المعرفية والنظرية التي توصلت إليها.

أولاً: الموضوعات والمجالات التي تناولتها الدراسات:

١- بالنسبة للمحور الأول والذى تمثل فى التأثيرات المعرفية للرسوم المتحركة على الأطفال:

تعددت وتنوعت الموضوعات التي شملها هذا المحور فمنها استخدام الرسوم المتحركة فى العملية التعليمية وتأثير هذا الاستخدام على الأطفال والتحصيل الدراسى وتنمية الاتجاهات الإيجابية نحو المواد الدراسية المختلفة، وتناولت الدراسات العربية والأجنبية هذا الموضوع، مثل دراسة محمد شوقى عبد الفتاح (٢٠١٠)، وإسلام محمد

(٢٠١٦)، وإسراء عاطى محمد (٢٠١٥)، وخليل مصباح الزيان (٢٠١٢)، ورامى زكى زكى (٢٠٠٧)، وراشا صلاح الدين (٢٠٠٥)، ودراسة مأمون المومنى وعدنان سالم وسعيد نزال (٢٠١١)، وتطرقت بعض الدراسات إلى تأثير الرسوم المتحركة ومساهمتها فى تعليم الأطفال ذوى الإعاقة مثل دراسة دعاء محمد سامى (٢٠١٨)، عبد الكريم موسى وباسم عبد الرحمن (٢٠١٧)، ورحاب أحمد منير (٢٠٠٥).

ومن الدراسات الأمريكية دراسة Sushma Jolly (٢٠٠٣)، ومن الدراسات الأوربية دراسة Burcu Turan (٢٠١٤)، ودراسة Werona Król (٢٠١٣)، ودراسة K. Dolacosta et al., (٢٠١١)، ومن الدراسات الآسيوية M. Shreesha, Sanjay Kumar Tyagi (٢٠١٦)، ودراسة Md. Baharul Islam et al., (٢٠١٤)، ومن الدراسات الأفريقية Dina L. G. Borzekowski (٢٠١٨).

وركزت دراسات أخرى فى هذا المحور على الجونب الثقافية مثل مظاهر التعريب والتغريب فى دبلجة الرسوم المتحركة، والمضامين والدلالات والرموز الثقافية واستراتيجيات الترجمة فى ترجمة الموضوعات الثقافية والتوجهات الاجتماعية والسياسية لقصص الأفلام، والفروق بين الثقافات فى تقديم المضامين العنيفة فى أفلام الرسوم المتحركة، واستخدام الرسوم المتحركة فى تشجيع الأطفال على تقييم التنوع الثقافى واحترام الفروق، والإنعكاسات الثقافية للمضامين المقدمة ومدى اختلافها وفقاً للثقافات، وذلك فى الدراسات العربية مثل دراسة آمال على (٢٠١٨)، ودراسة Samia Mohsen (٢٠١٧)، ودراسة أحمد فؤاد (٢٠١١)، ومن الدراسات الأوروبية دراسة Deniz Özer, Ikbal Bozhurt (٢٠١٥)، ومن الدراسات الآسيوية دراسة Xuya Wang, Xiaorui – Li (٢٠١٨)، ومن دراسات أمريكا الشمالية دراسة Elia Margarita Cornelio – Mari (٢٠١٥).

بينما ركزت دراسات أخرى فى هذا المحور على تنمية الجوانب المعرفية مثل كفاءة العلاقة بين مشاهدة الرسوم المتحركة وسرعة تمثيل المعلومات، والصور النمطية والصور الذهنية لدى الأطفال، وإدراك الأطفال لواقع الأدوار الكارتونية والنمو اللغوى، وتمثيل الشخصيات والأقليات العرقية، والارتباط بين سمات نمو التوسط الرمزى وفهم الأطفال للرسوم، وتدعيم المعرفة والاتجاهات والممارسات الصحية، ومن الدراسات العربية دراسة Nermeen Singer (٢٠١٩)، ووائل مخيمر (٢٠١١)، ومحمد محمد غالب (٢٠١٢)، ورحاب أحمد لطفى (٢٠٠٥)، وسالم جاسم وفاطمة عبد الكاظم (٢٠١٧)، ومروة محمود جمال (٢٠٠٨)، ومنيرة بنت صالح وعائشة بنت فهد، ومن الدراسات الأمريكية لتمثيل الشخصيات دراسة Jobia Keys (٢٠١٤)، ومن الدراسات الآسيوية Shumaila Ahmed & Juliana Abdlul Wahab (٢٠١٤)، ودراسة Mimi Li et al., (٢٠٢٠)، ودراسة Mohad Zulkarnaian Sinor (٢٠١١)، ودراسة Margarita N. Martynenko (٢٠١٦).

٢- بالنسبة للمحور الثانى والذى تمثل فى التأثيرات الوجدانية للرسوم المتحركة على الأطفال:

شملت الدراسات فى هذا المحور عدة موضوعات مثل تأثير الرسوم المتحركة على قيم الأطفال الاجتماعية والعلمية والجمالية كالدراسات العربية مثل دراسة رزيقة حيزر (٢٠١٨)، ودراسة بثينة محمد سعيد (٢٠١٦)، ودراسة نورة بنت ناصر (٢٠١٦)، ودراسة مى إبراهيم عبد السلام (٢٠١٣)، كما تطرقت لتناول موضوعات تتعلق بدعم الهوية الوطنية مثل دراسة أحمد محمد مغارى (٢٠٠٩)، ودراسة محمود أحمد محمود مزيد (٢٠٠٤)، والقيم الثقافية المسيطرة فى إنتاج الكارتون الصينى مثل دراسة Yi Song (٢٠٠٨).

كما تناولت العلاقة بين تعرض الأطفال للرسوم المتحركة ومستوى الخيال لديهم مثل دراسة آيات على (٢٠١٨)، وماريانا محفوظ (٢٠١٧)، وتناول بعضها انعكاس تأثير الرسوم المتحركة فى رسوم الأطفال مثل دراسة عنايات أحمد حجاب (٢٠١٧)، وارتباط التعرض للرسوم المتحركة بمستويات التحيز ضد البدانة كدراسة Kim Bissell and Scott Parrott (٢٠١٢) فى الولايات المتحدة، والرسائل المقدمة عن مدى جاذبية الشخصيات كدراسة Hugh Klein, Kenneth S. Shiffman (٢٠٠٦) فى الولايات المتحدة، وكيفية حدوث عمليات التوحد مع شخصيات الرسوم المتحركة كدراسة Luis Fernando Cuervo et al., (٢٠١٣) فى كولومبيا.

٣- بالنسبة للمحور الثالث والذى تمثل فى التأثيرات السلوكية للرسوم المتحركة على الأطفال:

شملت الموضوعات التى تناولتها أبحاث ودراسات هذا المحور مختلف جوانب التأثير على سلوك الأطفال، وإن تركز عدد كبير من دراسات هذا المحور فى بحث تأثير الرسوم المتحركة على السلوك العنيف لدى الأطفال، ومن الدراسات العربية دراسة برجم سمية وعمارى سميحة (٢٠١٥)، وحلا قاسم الزعبى (٢٠١٦)، ودليلة مصباح (٢٠١٧)، وفى الولايات المتحدة الأمريكية دراسة Fran C. Blumberg et al., (٢٠٠٨) ومن الدراسات الأسيوية دراسة Shailesh Rai et al., (٢٠١٦)، ومن الدراسات الأفريقية دراسة Elizabeth Ibukunoluwa Odukomaiya (٢٠١٤).

وركزت دراسات أخرى على مضمون السلوك العنيف ومظاهره فى الرسوم المتحركة مثل الدراسات العربية كدراسة ابن حمودة كريمة (٢٠١٧)، وفى الولايات المتحدة دراسة Hugh Klein and Kenneth S. Shiffman (٢٠١٢)، ومن الدراسات الآسيوية دراسة Attia Zulfiqar (٢٠١٨).

وتناولت دراسات أخرى أنماط التأثير على السلوك الإيجابى مثل تنمية السلوكيات المرغوبة لدى أطفال الروضة باستخدام الرسوم المتحركة ومنها دراسة منال زيادة فى مصر (٢٠١٣)، ومظاهر السلوك المرغوب اجتماعياً المقدم فى الكارتون فى دراسة Lina Nada فى مصر (٢٠١٦)، وتشجيع اختيار الأطفال للطعام الصحى كما فى دراسة Allison Karpyn et al., (٢٠١٧) فى الولايات المتحدة، ومن الدراسات الأوروبية دراسة Alice Binder et al., فى النمسا (٢٠١٩)، وفى البرتغال دراسة Sónia Gonçalves et al., (٢٠١٨)، وكيفية إنعكاس أفلام الكارتون فى ألعاب الأطفال مثل دراسة M. V. Sokolova فى روسيا (٢٠١١).

٤- بالنسبة للمحور الرابع والذى تمثل فى التأثيرات العامة للرسوم المتحركة على الأطفال:

وشملت دراسات هذا المحور عدة جوانب مرتبطة بالتأثيرات السابقة وذلك بتناول جوانب متعددة لهذا التأثير مثل التعرف على كيفية معالجة الموضوعات والأساليب الفنية فى عروض أفلام الكارتون فى الدراسات العربية مثل دراسة هديل زين الدين (٢٠١٨)، وبحث الاستجابات المعرفية والعاطفية للكارتون على استجابات الأطفال كدراسة Vanessa Fernandes Davies (٢٠١٦) فى الولايات المتحدة الأمريكية، وكيفية تصوير مفاهيم العمل فى دراسة Navjeet Sidhu فى كندا (٢٠١٣)، والتأثيرات المعرفية والتغيرات النفسية والسلوكية كما فى دراسة Syed Hassan et al., (٢٠١٦) فى باكستان، وتأثيرات الكارتون على الأطفال فى اللغة وأنماط الملابس والاتجاهات نحو أنماط الدور كما فى دراسة Mary Claire (٢٠١٠) فى كينيا.

التحليل النقدى لموضوعات الدراسات:

تنوعت وتعددت الموضوعات التي قدمتها الدراسات سواء العربيـــة والأجنبيـــة، وإن اتفقت فى بعض الجوانب واختلفت فى البعض الآخر، وذلك فى ضـــوء اخـــتلاف طبيعة الدول التي أجريت فيها الدراسات، ومدى رؤية واهتمـــام البـــاحثين بنطاقـــات التأثير.

واتفقت الدراسات فى استخدام الرسوم المتحركة فى التعليم فى مختلـــف أنحـــاء العالم، مواكبة للتطور الحادث فى التكنولوجيا باستخدام الكمبيوتر والإنترنت، والـــذى لابد أن تنعكس آثاره فى العملية التعليمية.

ونظراً للمميزات العديدة التي تتمتع بها الرسوم المتحركة، فقد استخدمتها العديـــد من الدراسات فى العملية التعليمية فى مجالات متنوعة، وبأساليب مختلفة، وعلى فئات مختلفة كالأصحاء وذوى الإعاقة، وذلك فى كل المجتمعات.

واختلفت هذه الدراسات وقفاً للدول حيث يختلف تأثير المضامين الثقافيـــة وفقـــاً للثقافات ونظراً لسيطرة السوق الأمريكية على إنتاج الرســـوم المتحركـــة، فتناولـــت الدراسات العربية مدى تأثيرها على ثقافة الأطفال بما يوضح اختلاف الثقافات.

وركزت بعض الدراسات الأجنبية على تمثيل الشخصيات وفقاً للأقليات العرقية، ولم تتطرق الدراسات العربية لذلك نظراً لطبيعة تركيب السكان فى هذه المجتمعات.

وبالنسبة للجانب الوجدانى، فقد ركزت الدراسات العربية على تـــأثير الرســـوم المتحركة على القيم نظراً لأن أغلب إنتاج الرسوم المتحركة إنتاج غربـــى، وبالتـــالى تختلف هذه القيم بين المجتمعات لذلك يركز الباحثون على الحفاظ على القيم، فى حـــين ركزت الدراسات الأجنبية على موضوعات مختلفة تتفق مع اهتمامـــات المجتمعـــات الغربية.

وبالنسبة للجانب السلوكى ركزت كثير من الدراسات العربية والأجنبية – على حد سواء – على تأثير الرسوم المتحركة على سلوكيات العنف عند الأطفال، ومظاهر العنف فى مضمون هذه الرسوم، وإن تطرقت بعض الدراسات الأجنبية لتأثيره على السلوكيات الإيجابية مثل تناول الطعام الصحى نظراً لارتفاع الوعى فى هذه المجتمعات.

٢- الأطر النظرية التي اعتمدت عليها الدراسات:

بصفة عامة، وعلى كافة محاور التأثير التي عرضت بها هذه الدراسات، لم تتطرق أغلب الدراسات العربية والأجنبية إلى استخدام إطار نظرى محدد، وذلك إنطلاقاً من رؤية الباحثين فى تناول هذه الموضوعات ووفقاً لطبيعتها، والمقصود بالإطار النظرى النظرية التي اعتمد عليها الباحث فى دراسته وفى صياغة الفروض العلمية، وتفسير النتائج، فى حين اعتمدت كثير من الدراسات على إطار معرفى يعرض فيه الباحثون مفاهيم الدراسة ومصطلحاتها كتوضيح لموضوع البحث.

واعتمدت بعض الدراسات على إطار نظرى محدد، ففى محور التأثير المعرفى استخدمت بعض الدراسات العربية نظرية تمثيل المعلومات Information Processing كما فى دراسة Nermeen Singer (٢٠١٩) فى مصر، ونظرية الغرس الثقافى Cultivation Theory كما فى دراسة رحاب أحمد (٢٠٠٥) فى مصر، ونظرية التعلم الاجتماعى كما فى دراسة خديجة سميح (٢٠١٥) فى الكويت، ونظرية فيجوتسكى الثقافية الاجتماعية كما فى دراسة إسراء محمد (٢٠١٥)، وفى الدراسات الأجنبية نظرية النشاط Activity Theory كما فى دراسة Margarita N. Martynenko فى روسيا (٢٠١٦).

وفى محور التأثيرات الوجدانية اعتمدت بعض الدراسات على نظرية النموذج Model Theory ونظرية توقع القيمة Expectancy-Value Theory كما فى دراسة مى محمود (٢٠١٢) فى مصر، واعتمدت الدراسات الأجنبية على نظرية الغرس كدراسة Kim Bissell and Scott Parrott فى الولايات المتحدة (٢٠١٢)، ونظرية التعلم الاجتماعى Social learning Theory كما فى دراسة Jing Huang (٢٠١٦) فى الصين.

وفى محور التأثيرات السلوكية اعتمدت بعض الدراسات العربية على نظرية الغرس الثقافى كدراسة ابن حمودة كريمة (٢٠١٧) فى الجزائر، ونظريتى التعلم الاجتماعى والتعلم الاجتماعى المعرفى Social learning Theory and Social cognitive Theory كما فى دراسة Lina Nada (٢٠١٦) فى مصر، واعتمدت بعض الدراسات الأجنبية على نظرية الغرس مثل دراسة Elizabeth Ibukunoluwa (٢٠١٤) فى نيجيريا.

التحليل النقدى للأطر النظرية المستخدمة:

اتفقت الدراسات العربية والأجنبية فيما بينها – والتى استخدمت إطار نظرى محدد – على الاعتماد على نفس النظريات تقريباً، والتى تمثلت بشكل كبير فى نظريات الغرس الثقافى ، والتعلم الاجتماعى، والتعلم الاجتماعى المعرفى، والنموذج، نظراً لملائمة هذه النظريات لدراسة طبيعة التأثير الذى تحدثه الرسوم المتحركة لدى الأطفال، ومن ثم إمكانية تطبيقها فى هذه الدراسات على مستوى المجتمعات.

ويعزى هذا التشابه إلى عدم وجود أطر نظرية إعلامية عربية تنفرد بها المنطقة العربية، وتطرح منطلقاتها الثقافية المميزة وفقاً لخصائص المجتمعات العربية،

ومن ثم كان استخدام هذه النظـريات الأجـنبية على مستوى المنطقـة العـربية بصـفـة خاصـة، وعلى مسـتوى العالم بصفة عامة.

٣- التصميمات المنهجية والأساليب والأدوات المستخدمة:

استخدمت الدراسات مناهج وأدوات مختلفة وفقاً لطبيعة هذه الدراسـات، وبمـا يلائم أهدافها.

بالنسبة للدراسات فى محور التأثيرات المعرفية:

تنتمى معظم الدراسات فى هذا المحور إلى الدراسـات الوصـفية، واعتمـدت الدراسات العربية فى معظمها على المنهج التجريبى مثل دراسة إسلام محمد (٢٠١٦) ودراسة مأمون المومنى وعدنان سالم وسعيد نـزال (٢٠١١)، والمـنهج التجريبـى كدراسة سالم جاسم وفاطمة عبد الكاظم (٢٠١٧) باسـتخدام المجموعـات البؤريـة، واستخدمت دراسات أخرى المنهج شبه التجريبى كدراسة سعيد كمال وحسـنين علـى (٢٠١٨)، ودعاء محمد سامى (٢٠١٨).

واعتمدت دراسات أخرى على منهج المسح بأسلوب تحليل المضمون كدراسـة وائل مخيمر (٢٠١١)، ودراسة رحاب أحمد (٢٠٠٥) من خلال تحليـل المضـمون والاستبيان، واعتمدت دراسة واحدة على دراسة الحالـة كدراسـة Samia Mohsen (٢٠١٧).

واعتمدت بعض الدراسات الأجنبية على المـنهج التجريبـى بـالتطبيق علـى مجموعتين تجريبية وضابطة مثل دراسـة Sushma Jolly (٢٠٠٣) فـى الولايـات المتحدة، ودراسة Burcu Turan (٢٠١٤) فى قبرص، ودراسـة M. Madden et al., (٢٠٠٨) فى إنجلترا، واستخدمت دراسات أخرى التحليل الكيفى وتحليل الـنص مثل دراسة Jobia Keys فى الولايات المتحدة الأمريكية (٢٠١٤)، ودراسة الحالة كما

فى دراسة Danijela Prosic – Santovac (٢٠١٧)، والدراسات الكيفية باستخدام المقابلات المتعمقة كما فى دراسة Elia Margarita Cornelio – Marí فى المكسيك (٢٠١٥).

بالنسبة للدراسات فى محور التأثيرات الوجدانية:

اعتمدت بعض الدراسات العربية على منهج المسح مثل دراسة مى محمود (٢٠١٢) فى مصر باستخدم أداة الاستبيان، ودراسة منال المزاهرة فى الأردن (٢٠١٢) باستخدام أسلوب تحليل المضمون، واعتمد بعضها على المنهج شبه التجريبى كدراسة بثينة محمد سعيد (٢٠١٦)، ودراسة عنايات أحمد حجاب فى مصر (٢٠١٧) والتى اعتمدت على المنهج الوصفى التحليلى باستخدام استمارة تحليل الرسوم.

واعتمدت الدراسات الأجنبية على المنهج التجريبى كما فى دراسة Kim Bissell and Scott Parrott فى الولايات المتحدة الأمريكية (٢٠١٢)، وأسلوب تحليل المضمون كدراسة Yi Song فى الصين (٢٠٠٨)، ودراسة الحالة كما فى دراسة Luis Fernando Cuervo et al., فى كولومبيا (٢٠١٣).

بالنسبة للدراسات فى محور التأثيرات السلوكية:

اعتمدت بعض الدراسات العربية على منهج المسح باستخدام أداة الاستبيان مثل دراسة دليلة مصباح (٢٠١٧) فى ليبيا، واستخدمت دراسات أخرى أسلوب تحليل المضمون مثل دراسة بن حمودة كريمة (٢٠١٧) فى الجزائر، واستخدمت بعض الدراسات المنهج شبه التجريبى مثل دراسة منال زيادة فى مصر (٢٠١٣).

واعتمدت الدراسات الأجنبية على المنهج التجريبى كدراسة Allison Karpyn et al., فى الولايات المتحدة (٢٠١٧)، ودراسة Priscilla Miranda et al., (٢٠٠٩) فى الولايات المتحدة، ودراسة Alice Binder et al., فى النمسا (٢٠١٩)،

واعتمدت بعض الدراسات على أسلوب تحليل المضمون مثل Attia Zulfiqar فى باكستان (٢٠١٨)، واعتمدت بعض الدراسات على منهج المسح باستخدام أداة الاستبيان مثل دراسة Zahid Yousaf et al., فى باكستان (٢٠١٥).

بالنسبة للدراسات فى محور التأثيرات العامة:

اعتمدت الدراسات العربية على منهج المسح باستخدام تحليل المضمون مثل دراسة هديل زين الدين (٢٠١٨) فى الأردن، واعتمدت بعض الدراسات على التحليل الكيفى كدراسة حالة مفصلة كما فى دراسة Navjeet Sidhu فى كندا (٢٠١٣)، واعتمد بعضها على منهج المسح باستخدام الاستبيان كدراسة P. Shanthipriya, A. Anish Prabha فى الهند (٢٠١٧).

التحليل النقدى للتصميم المنهجى للدراسات عينة التحليل:

يتضح من خلال عرض رؤية تحليلية للمناهج والأدوات التي اعتمدت عليها الدراسات ظهور ثلاث مناهج فى مقدمة المناهج الأكثر استخداماً وهم: المنهج التجريبى، والمنهج شبه التجريبى، ومنهج المسح.

الجمهور الذى طبقت عليه الدراسات تمثل فى الأطفال فى مراحل عمرية مختلفة، بالتركيز على مرحلتى الطفولة المبكرة والطفولة المتوسطة، خاصة لأن الدراسة تبحث تأثير الرسوم المتحركة على الأطفال، وهم محور هذه الدراسة، كما امتد جمهور بعض هذه الدراسات ليشمل أولياء أمور هؤلاء الأطفال نظراً لطبيعة المرحلة العمرية، والتى قد لا يستطيع فيها الأطفال التعبير عن التأثير بما يحقق أهداف هذه الدراسات، وليشرح أولياء الأمور ويوضحون للباحثين طبيعة هذه التأثيرات من خلال ملاحظاتهم المباشرة للأبناء، ومتابعتهم لما يشاهدونه من رسوم متحركة.

واعتمدت بعض الدراسات السابقة على الجمع بين أسلوب تحليل المضمون والاستبيان فى إطار البحوث الكمية والمنهج المسحى، واستخدمت بعض الأبحاث استبيان مصور بما يتوافق مع المرحلة العمرية للأطفال، وخاصة فى مرحلة الطفولة المبكرة، وبما يتوافق مع قدراتهم الذهنية.

واعتمدت بعض الدراسات على تصميم المجموعتين (ضابطة – تجريبية) فى إطار المنهجين التجريبى وشبه التجريبى، بينما اعتمد بعضها على المجموعة الواحدة والاختبار القبلى البعدى.

استخدمت بعض الدراسات الأجنبية أدوات كيفية مثل المقابلات المتعمقة، ومنهج دراسة الحالة، فى حين قل استخدامها فى البحوث العربية.

استخدمت الأبحاث والدراسات سواء العربية أو الأجنبية عينات مختلفة الأعداد، حيث تراوحت بين أعداد صغيرة نسبياً وبما يتوافق مع المنهج التجريبى وشبه التجريبى الذى يطبق الدراسات على مجموعات صغيرة العدد، أو منهج المسح باستخدام تحليل المضمون، حيث يتسع المجال لتحليل عدد كبير نسبياً من المشاهد والشخصيات والسلوكيات، أو الاستبيان ولم يلتزم الباحثون بأعداد محددة إلا فى بعض الدراسات العربية التي طبقت على٤٠٠ مفردة.

النتائج التي توصلت إليها الدراسات عينة التحليل:

خلصت الدراسات التي تناولت تأثير الرسوم المتحركة على الأطفال إلى العديد من النتائج، ويمكن تلخيص أبرز هذه النتائج فيما يلى:

١- استخدام الرسوم المتحركة يؤثر تأثيراً إيجابياً على الأطفال فى عمليـــة التعلـــيم، وكأداة مساعدة فى المناهج الدراسية:

خلصت العديد من الدراسات سواء العربية أو الأجنبية إلى حدوث تأثير إيجـــابى لاستخدام الرسوم المتحركة فى عملية التعليم وذلك فى دراسات يســـرى بنـــت محمـــد (٢٠٠٩) فى المملكة العربية السعودية، ومحمد شوقى عبد الفتاح (٢٠١٠) فى مصر، وفـــى الولايـــات المتحـــدة دراســـة Sushma Jolly (٢٠٠٣)، ودراســـة Anon Sukstrienwong (٢٠١٨) فى تايلانـــد، ودراســـة Burcu Turan (٢٠١٤) فـــى قبرص، ودراسة Yuko Yamana, Tomoyoshi Inoue فى اليابان (٢٠٠٦)، وذلك بالنسبة للأطفال العاديين.

وبالنسبة للأطفال ذوى الإعاقات المختلفة، ساهمت الرسوم المتحركة فى زيـــادة مستويات الأداء والتحصيل مثل دراسة سعيد كمـــال وحســـنين علـــى (٢٠١٨) فـــى السعودية على الأطفال ذوى اضطراب التوحد، وعبد الكريم موسى وباسم عبد الرحمن فى فلسطين (٢٠١٧) على الأطفال ذوى الإعاقة السمعية، ودعاء محمد ســـامى علـــى الأطفال ذوى الإعاقة الفكرية البسيطة فى مصر (٢٠١٨).

٢- استخدام الرسوم المتحركة يؤثر فى رفع مستوى المعرفة والفهم وتنمية الإبتكار:

وذلك مثل دراسة Cristina Cambra et al., فى أســـبانيا (٢٠١٣)، ودراســـة Rachanon Nguanjairak et al., فى تايلاند (٢٠١٦)، ودراسة Margarita N. Martynenko فى روسيا (٢٠١٦)، ودراسة وائل مخيمـــر فـــى مصـــر (٢٠١١)، ودراسة Amy D. Broemmel et al., (٢٠١٥) فى الولايات المتحدة الأمريكية.

٣- استخدام الرسوم المتحركة يؤثر على الجوانب الثقافية لدى الطفل، وعبر اختلاف الثقافات:

ويشمل عدة جوانب منها أسر انتباه الأطفال عند استخدامه على الصور الثقافية والترفيهية كما فى دراسة Mimi Li et al., فى الصين (٢٠٢٠)، احترام الفروق بين البشر كما فى دراسة Paul Connolly et al., (٢٠٠٦) فى شمال أيرلندا، التأثيرات الثقافية للرسوم المتحركة العنيفة كما فى دراسة Xuya Wang, Xiaorui Li فى الصين (٢٠١٨)، استخدام اللهجة المصرية العامية فى ترجمة أفلام الرسوم المتحركة كما فى دراسة Lubab Zeyad Mahmoud (٢٠٠٧) فى العراق، وتفرقة الأطفال بين رسوم متحركة تنتمى لثقافات مختلفة مثل دراسة – Elia Margarita Cornelio Marí فى المكسيك (٢٠١٥).

٤- تأثير الرسوم المتحركة على طرح وتقديم الصور الذهنية والنمطية:

مثل دراسة Sean Brayton فى كندا (٢٠١٣)، ودراسة Jobia Keys فى الولايات المتحدة الأمريكية (٢٠١٤)، تقديم شخصيات كارتونية تنتمى إلى أعراق مختلفة، وصورة النوع الاجتماعى فى دراسة Shumaila Ahmed & Juliana Abdul Wahab (٢٠١٤) فى ماليزيا.

٥- تأثير الرسوم المتحركة على قيم الأطفال وتنميتها:

ركزت الدراسات على تأثير الرسوم المتحركة على قيم الأطفال، وأوضحت بعضها التأثيرات الإيجابية والسلبية لهذه الرسوم على منظومة ونسق القيم لدى الأطفال، ففى جانب التأثير الإيجابى دراسة بثينة محمد (٢٠١٦) لاستخدام الرسوم فى تنمية القيم الاجتماعية، والقيم التي تعززها هذه البرامج مثل دراسة نوره بنت ناصر (٢٠١٦) وكلاهما فى المملكة العربية السعودية، ودراسة مى إبراهيم عبد السلام (٢٠١٣) فى مصر، ودراسة Yi Song (٢٠٠٨) فى الصين، فى حين أظهرت نتائج

دراسات أخرى التأثير السلبى لما يتم عرضه فى الرسوم مثل دراسة مصطفى أكرم (٢٠١٨) فى فلسطين، فى حين أظهرت نتائج دراسات أخرى التأثير الإيجابى والسلبى كما فى دراسة منال المزاهرة فى الأردن (٢٠١٢).

٦- دور الرسوم المتحركة فى تنمية الحس والتذوق الجمالى:

وذلك مثل دراسة عنايات أحمد فى مصر (٢٠١٧) حيث التعبير عن عنف الشخصيات من خلال الرسم، ودراسة منى بنت دهيش (٢٠١٥) فى السعودية حيث تذوق الأطفال لجمال الشخصيات الكارتونية.

٧- تأثير الرسوم المتحركة على الجوانب النفسية والعاطفية لدى الأطفال:

مثل دراسة مى محمود فى مصر (٢٠١٢) حيث ارتباط تعرض الطفل للرسوم المتحركة ومستوى التوحد مع الشخصيات والنماذج المقدمة، واكتشاف عمليات التوحد كما فى دراسة .Luis Fernando Cuervo et al فى كولومبيا (٢٠١٣) حيث أن هذه البرامج تنشط عمليات التجسيد لدى الأطفال وتطور صراعاتهم العاطفية، ودراسة Kim Bissell and Scott Parrott (٢٠١٢) فى الولايات المتحدة حيث التعرض لبرامج الكارتون ترتبط بمقاييس التحيز ضد البدانة، ودراسة Ian Colman et al., فى كندا (٢٠١٤) بتأثير وفاة الشخصيات الرئيسة فى أفلام الرسوم المتحركة على الأطفال.

٨- مدى تأثير مشاهدة الرسوم المتحركة على السلوك العنيف لدى الأطفال:

تناولت بعض الدراسات العلاقة بين مشاهدة الرسوم المتحركة والسلوك العنيف كدراسة برجم سمية وعمارى سميحة فى الجزائر (٢٠١٥) حيث مشاهدة الطفل لمشاهد القتال تنعكس على تقليده لهذه الحركات، ودراسة شعبان مهدية وبن عيسى آمال (٢٠١١) فى الجزائر حيث تفضيل الطفل للرسوم الأكثر حركة وعنفاً أدى إلى تنمية السلوك العدوانى لديه، ودراسة دليلة مصباح (٢٠١٧) فى ليبيا حيث يرى أولياء

الأمور أن أطفالهم يقلدون مظاهر العنف فى الرسوم المتحركة، ودراسة Zahid Yousaf et al., (٢٠١٥) فى باكستان حيث يظهر الأطفال سلوك عنيف بعد مشاهدة الكارتون، ودراسة Elizabeth Ibukunoluwa Odukomaiya فى نيجيريا (٢٠١٤) حيث يتأثر الأطفال بكارتون الأكشن الذى يحتوى على العنف.

كما ركزت بعض الدراسات على تحليل مظاهر العنف بأشكاله المختلفة – فى الرسوم المتحركة – مثل دراسة بن حمودة كريمة فى الجزائر (٢٠١٧) حيث جاء العنف الجسدى فى مقدمة أشكال العنف، ودراسة Hugh Klein, Kenneth S. Shiffman (٢٠١٢) فى الولايات المتحدة حيث العنف اللفظى فى المرتبة الثانية.

٩- التأثير الإيجابى للرسوم المتحركة على السلوكيات:

وقد تنوعت النتائج فى هذه السلوكيات حيث تنمية السلوكيات المرغوبة لدى أطفال الروضة فى دراسة منال زيادة عبد الفضيل فى مصر (٢٠١٣)، وتقديم سلوكيات مرغوبة اجتماعياً فى برامج الكارتون فى دراسة Lina Nada (٢٠١٦) فى مصر، وتأثير الكارتون على اختيار طعام صحى كما فى دراسة Allison Karpyn et al., (٢٠١٧) فى الولايات المتحدة الأمريكية، واختيار عناصر الطعام الصحى الذى تقدمه الشخصيات الكارتونية فى رسائلها كما فى دراسة Sónia Gonçalves et al., (٢٠١٨) فى البرتغال، تأثير الكارتون فى التخلى عن السلوك العدوانى وأداء السلوك الصحيح كما فى دراسة Siripen Iamurai فى تايلاند (٢٠٠٩).

١٠- التأثير السلبى للرسوم المتحركة على السلوكيات:

أظهرت بعض الدراسات وجود علاقة بين المشاهدة والسلوك السلبى كما فى دراسة كريمان بدير ومنيرة بنت ناصر (٢٠١٨) فى المملكة العربية السعودية، وجود علاقة بين المشاهدة وقيم الاستهلاك كما فى دراسة لبصير سفيان فى الجزائر (٢٠١٥)، تأثير المشاهدة على قلة حركة الأطفال فى دراسة منى سامح (٢٠١٥) فى

مصر، وجود علاقة بين الرسوم المتحركة وبعض المشاكل السلوكية فى دراسة عايدة شعبان فى فلسطين (٢٠٠٥)، وجود فجوة كبيرة بين مجالات النشاط البدنى والجلوس كما فى دراسة Sandra Gans - Segrera et al., (٢٠١٨) فى أسبانيا، الارتباط بين نوع الكارتون التليفزيونى المفضل والتنمر كما فى دراسة K. Laeheem et al., (٢٠٠٩) فى تايلاند.

التحليل النقدى للنتائج التي خرجت بها الدراسات عينة التحليل:

أجمعت الدراسات سواء العربية أو الأجنبية على وجود تأثير للرسوم المتحركة على الأطفال باختلاف مراحل الطفولة، وعلى مستوى العالم، مما يؤكد أهمية الدراسة الحالية، والذى ينبع من أهمية الموضوع الذى تتناوله.

أهمية الرسوم المتحركة وتأثيرها فى عملية التعليم كأداة مساعدة فى المناهج الدراسية المتنوعة سواء بالنسبة للأطفال الأصحاء وذوى الإعاقة على حد سواء، بالإضافة إلى تأثيرها فى رفع مستوى الفهم، وتنمية الابتكار وهو ما تتناوله بعض الدراسات الأجنبية.

نظراً لسيطرة الإنتاج الأمريكى على سوق الرسوم المتحركة، كانت دراسة نتائج التأثير على الجوانب الثقافية عنصراً مهماً فى الثقافات المختلفة، ولم يظهر بالطبع فى نتائج الدراسات الأمريكية نظراً لأنها مصدر هذه الرسوم، وإن قدمت الدراسات الأمريكية نتائج ترتبط بواقع المجتمع الأمريكى كالأعراق المختلفة.

ركزت نتائج الدراسات العربية على تأثير الرسوم المتحركة على القيم، ووضعت تصنيفات تقليدية لها، وفسرت النتائج فى ضوء هذا التصنيف وفقاً للقيم الإيجابية، والتأثيرات السلبية لهذه الرسوم فى ضوء نقلها لأنماط ثقافية قد تهدد قيم المجتمعات العربية والشرقية.

أظهرت نتائج العديد من الدراسات سواء العربيـــة أو الأجنبيـــة الأثـــر الســـلبى للرسوم المتحركة على العنف لدى الأطفال، وإن تفاوتت الفترات الزمنية بين الدراسات الأجنبية (التي بدأت مبكراً) والدراسات العربية والآسيوية والأفريقية.

تشابه نتائج بعض الدراسات العربية نظراً لتشابه الموضوعات التـــى تناولتهـــا وإطارها النظرى، إضافة إلى تشابه العينات التي اعتمدت عليها هذه الدراسات، بينمـــا تنوعت نتائج الدراسات الأجنبية وفقاً لطبيعة الموضوعات التي تناولتها، والتصـــميمات المنهجية والأدوات البحثية التي استخدمتها، وخاصة دراسات الولايات المتحدة لأنهـــا المصدر الأغلب لهذا الإنتاج.

رؤية نقدية:

تعد الرسوم المتحركة فنا واسع الإنتشار على المستوى الدولى، ويتمتع هذا الفن بالجاذبية ويقبل عليه الأفراد من كل الأعمار وخاصة الأطفال منذ المراحل المبكـــرة، وتطرح شمولية هذا الفن وتعدد جوانبه، وتأثيره منطلقات عدة يمكن مناقشـــتها علـــى النحو التالى:

الاهتمام العالمى بالرسوم المتحركة:

تأسست الرابطة الدولية لأفـــلام الرســـوم المتحركـــة ASIFA (Association Internationale du Film d'nimation) فى عام ١٩٦٠ فـــى Annecy بفرنســـا كرابطة لفنانى الرسوم المتحركة، وحالياً توصف بأنها شبكة دولية تضم العديـــد مـــن الأقسام المحلية للـــ ASIFA والتى تطور هوياتها المحلية وأنشطتها الخاصة.

حالياً يضم مجلس ASIFA المتخصصين فى الرسوم المتحركة من عدة خلفيـــات متنوعة، وهم فنانى الرسوم المتحركة، المنتجين، الصحفيين، المعلمـــين، قـــادة ورش العمل، مديرى المهرجانات، ومشجعى أفلام الرسوم المتحركة.

أنشئت وتبنت ASIFA أنشطة جديدة متعددة منذ بدايتها، وفى العقود الأولى، كانت نشيطة فى بداية إطلاق مهرجانات الرسوم المتحركة الأولى فى العالم فى عدة مدن منها (Annecy, Zagreb, Hiroshima, etc.) لتشجيع فن الرسوم المتحركة وتأسيس أول مجلة دولية مطبوعة عن الرسوم المتحركة[١٦٩].

وتدير مجموعة ورش الرسوم المتحركة العالمية The international Animation Workshop Group (AWG) ورش عمل للأطفال على المستوى الدولى.

واحتفاء بأهمية الرسوم المتحركة ومكانتها بين أنواع الفنون البصرية، أقرت الرابطة الدولية للسينما الـ ٢٨ من أكتوبر يوماً عالمياً للـ "أنيميشن" عام ٢٠٠٢، والذى يصادف الـ ٢٨ من أكتوبر ذكرى أول عرض لرسوم متحركة عام ١٨٩٢ فى مسرح البصريات فى العاصمة الفرنسية باريس[١٧٠].

ويهدف الاحتفال باليوم العالمى للرسوم المتحركة إلى تسليط الضوء على أهمية هذا الفن كوسيلة متجددة وغير اعتيادية للتواصل الثقافى والسرد القصصى المرئى وقدرتها على توصيل الرسائل المراد توصيلها متجاوزة حاجز اللغة فى كثير من الأحيان.

وتسعى الرابطة الدولية للسينما من خلال هذا الاحتفال إلى دعم التبادل والتعاون بين صناع الرسوم المتحركة والمهتمين بها إضافة إلى العمل على توفير الرسوم المتحركة للجميع، إذ تقيم فى هذه المناسبة العديد من المؤتمرات وورش العمل والمعارض حول العالم[١٧١].

وبالنسبة لـ ASIFA – Egypt فتم تأسيس هذا القسم فى عام ٢٠٠٨ بما يدعم احترام واهتمام الفنانين فى أفريقيا والعالم العربى والذين يندمجون فى كل أوجه

ومظاهر الرسوم المتحركة والصناعة وذلك بهدف تشجيع صناعة الرسوم المتحركة لابتكار هوية متفردة للمنطقة والتى سيكون لها تأثير فى السوق العالمى(١٧٢).

ويذكر والت ديزنى Walt Disney أن الرسوم المتحركة يمكن أن تفسر ما يستطيع عقل الإنسان أن يفكر فيه، وهذه الإمكانية تجعله أكثر الوسائل الواضحة ومتعددة الجوانب للاتصال السريع والمبتكر والتى تقدرها الجماهير.

ويشير ذلك إلى أهمية الرسوم المتحركة على مستوى العالم كفن محبب للجميع، ويؤكد تخصيص يوم عالمى للاحتفال به مدى الأهمية التي يحظى بها توازياً مع العديد من الأحداث العالمية المهمة التي يحتفى بها العالم.

أهمية الرسوم المتحركة فى التعليم:

ظهر مصطلح مفهوم الكارتون "Concept cartoons" لأول مرة على أيدى Brenda Keogh and Stuart Naylor فى ١٩٩١ فى المملكة المتحدة، ونُشرت الخطوط العريضة لاستراتيجية "concept cartoons" لأول مرة فى ١٩٩٣، وتستخدم الرسوم المتحركة فى تعليم العلوم والرياضيات للتلاميذ على وجه الخصوص، وتهدف لتدعيم وتطوير فهم المتعلمين، وكانت الاستجابة مشجعة وإيجابية من قبل تلاميذ المدارس الإبتدائية والثانوية والمعلمين والطلاب المعلمين.

ويتسم مفهوم الكارتون بالعديد من الملامح المميزة، حيث يتضمن الآتى:

- الاعتماد على المواقف اليومية، والتى تبدو فعالة عبر الحدود الجغرافية والثقافية، بما يمكن من استخدام هذا المفهوم بنجاح على نطاق دولى واسع.
- يقدم وجهات نظر بديلة عن الموقف تتضمن وجهات نظر مقبولة علميا مما يعطى ملامح لسياق كيفية تفسير المشكلة من خلال عدة بدائل، بما يقدم مستوى إضافى من التحدى للمتعلمين خاصة الطلاب ذوى قدرات التحصيل المرتفعة.

- يمكن أن يستخدمه المتعلمون بشكل مستقل عن المعلم، حيث النص مكتوب بلغة الطلاب.
- يقدم بدائل مقبولة ترتكز على نتائج الأبحاث عن أفكار الطلاب في أعمار مختلفة، ويشير الباحثان إلى كونه طريقة فعالة لتحدى المفاهيم الخاطئة.

وأشارت نتائج الأبحاث إلى استخدامه فى أوجه ومجالات تعلم الطلاب فى مهارات اللغة بحيث يكون مدخلا لتعلم اللغة وتنمية مهارات المتعلمين، وتحفيز ودمج مجموعات المتعلمين من كل الأعمار والخلفيات وفى حالات متنوعة بما يتضمن الطلاب الذين يعانون صعوبات سلوكية ومعرفية، وفى جلسات التعلم ومواقف التعلم غير الرسمية حيث يركز على المواقف اليومية، ومساعدة الطلاب فى بناء المناقشات وابتكار التحدى المعرفى، وإصدار الأحكام عن أفكار الآخرين، ويستطيع أن يقدم روئ فى الاستراتيجيات التي يستخدمها الطلاب عند حل المشكلات فى الرياضيات.

وقد أدركت العديد من وزارات التعليم حول العالم الدليل على أن مفهوم الكارتون أكثر كفاءة وفعالية من البدائل الآخرى(١٧٣).

بالإضافة إلى ما سبق، يتميز استخدام الرسوم المتحركة فى التعليم والتدريس بعدة مميزات منها: تكبر أو تصغر الحجم الحقيقى للأشياء كما هو الحال فى البكتيريا والكواكب الشمسية، وتعين على إدراك العلاقات والمفاهيم المجردة كما فى دراسة التفاعلات الكيماوية والذرية، تستطيع تمثيل وتوضيح بعض الحوادث والعمليات غير المرئية مثل الكهرباء والصوت وتمدد الغازات وتحولها من حالة لأخرى، تسرع أو تبطئ الحركة الطبيعية للأشياء المرئية، مما يمنحها وقعا أكبر فى مخيلة التلاميذ كما هو الأمر فى مواضيع العلوم وحركات الكواكب والزلازل والبراكين والتجارب النووية(١٧٤).

وقد أشارت أغلب الدراسات التي تناولت استخدام الرسوم المتحركة فى التعليم – التي تم تحليلها فى هذا البحث – إلى مدى فاعلية استخدامها فى التعليم سواء بالنسبة للطلاب الأصحاء أو ذوى الإعاقة، وبتأثير يشمل أغلب المواد الدراسية نظراً لكل المميزات التي تتمتع بها فى التعليم، ولتركيزها على شكل ونمط غير تقليدى حيث الشخصيات والخلفيات والألوان والموسيقى والمؤثرات الصوتية والأغانى تحدث تأثيراً فى الاستيعاب والتحصيل الدراسى وخاصة فى مرحلة الطفولة، وبما يضفى بهجة وتشويق على عملية التعليم التي عادة ما تتصف بالنمطية والجمود.

الرسوم المتحركة والتربية الإعلامية:

نظراً للانتشار غير المسبوق لتعامل الأطفال مع وسائل الاتصال الحديثة كالتابلت والهواتف الذكية، بالإضافة إلى استخدامهم للوسائل التقليدية كالتليفزيون، تبدو الحاجة ملحة الآن أكثر من أى وقت مضى للاهتمام بمفهوم وتطبيق التربية الإعلامية للتعامل الواعى مع هذه الوسائل، والتى تساهم فى تشكيل جوانب شخصيتهم منذ المراحل المبكرة للطفولة.

وترتبط عدة مفاهيم بالتربية الإعلامية منها الثقافة الرقمية Digital literacy، والثقافة المرئية Visual literacy، وثقافة وسائل الإعلام الاجتماعية Social Media literacy، وثقافة الألعاب Gaming literacy. (١٧٥)

والرسوم المتحركة كشكل فنى لها تأثير فنى وجمالى وأخلاقى وعاطفى، وتدمج فنون متنوعة، وهى عملية معقدة للتأثير على شخصية الطفل، وتأثير خاص على خياله، وتقدم أفلام الرسوم المتحركة للطفل حالة عاطفية خاصة تعطية الفرصة للتعامل عاطفياً مع الشخصيات، حيث الطفل وفقاً لعمره فى حاجة ماسة إليها. (١٧٦)

وتبدو الثقافة المرئية Visual literacy ذات أهمية خاصة بالنسبة لمشاهدة الكارتون والرسوم المتحركة، وتعرف الثقافة المرئية بأنها القدرة على فهم وتفسير وتقييم الرسائل المرئية، وتشير لمجموعة من مهارات الرؤية التي يطورها الفرد من خلال المشاهدة وفى نفس الوقت امتلاك ودمج خبرات حسية أخرى، ويعد تطوير هذه المهارات أساسياً للتعلم الإنسانى، وعندما تنمو هذه المهارات يُمكن ذلك الفرد المثقف مرئياً Visually literate person على التمييز وتفسير الأفعال والموضوعات والرموز المرئية سواء كانت طبيعية أو بشرية والتى يواجهها الفرد فى بيئته وعبر الاستخدام المبدع لذلك يكون الفرد قادراً على الاتصال مع الآخرين. (١٧٧)

ويرى Ganwer أن الفرد يصبح مثقف مرئياً عبر ممارسة الترميز المرئى (التعبير عن الأفكار بشكل مرئى) وفك الكود (ترجمة مضمون ومعنى الصورة المرئية)، ويرى أن اللغة المرئية يمكنها زيادة القدرة على الاستقبال، والفهم، وبشكل أكثر فعالية تحليل كميات كبيرة من المعلومات الجديدة، وعند امتزاج عناصر الكلمات والصورة المرئية يبتكر الأفراد شيئاً جديداً ومميزاً.

وتبتكر الصور فى عالم اليوم انطباعات قوية ومقنعة فى عقول الجماهير وترسل وسائل قوية يمكن أن يكون لها تأثير طويل الأمد على المتلقين، حيث تولد الثقافة البصرية الفعالة اتصال مرئى فعال، وتوجد عدة عوامل مسئولة عن الاتصال المرئى الناجح فى الكارتون تتمثل فى: لغة الجسد للشخصيات، حركات الأيدى، تعبيرات الوجه، الاتصال اللفظى، نغمة الصوت، الكلمات التي تستخدمها الشخصيات، مكان أو خلفية الصور، بيئة الشخصية وحضورها، والألوان المستخدمة.(١٧٨)

وتؤثر الرسوم المتحركة تأثيراً كبيراً على الأطفال فى مرحلة ما قبل المدرسة بشكل خاص نظراً لأنهم لا يمتلكون المعرفة الضرورية ولا الخبرة الحياتية، ويدركون الحقيقة المحيطة بهم عبر الصور المرئية المسموعة والحواس، والرسوم المتحركة

كلغة لهذه الصور المرئية المسموعة ومضيئة وسهلة التذكر وتؤكدها الموسيقى، يمكن أن تعطى الطفل كمية كبيرة من المعلومات، ولا يستطيع الطفل التمييز بين الخيال والحقيقة، وبالنسبة له فكل شخصيات الرسوم المتحركة حقيقية، ويتم تقديم المشاعر بشكل عاطفى مبالغ فيه.

لذلك فإن تدريس وتعليم وسائل التربية الإعلامية للرسوم المتحركة لأطفال ما قبل المدرسة بما يلائم الملامح النفسية والتربوية لهذه المرحلة يسمح بتدعيم تشكيل وتطوير عدد من الخصائص التي تشكل السمات الأكثر أهمية لحب الاستطلاع فى هذه المرحلة العمرية، والملاحظة، والرغبة فى البحث عن الإجابات للأسئلة التي تظهر فى عقل الطفل بشكل مستقل.

ولذلك فإن مهمة الآباء والمعلمين فى هذه المرحلة مساعدة الطفل أن يتعلم أن يدرك انطباعاته ويطور اتجاه نقدى تجاه ما يشاهده، ويمكن ذلك من خلال عملية عمدية ومنتظمة لتعليم الوسائل للأطفال، ويصبح تشكيل هذه التربية الإعلامية كثمرة لنمو الشخصية قادراً على أن يكون موجوداً بنشاط وكفاءة فى مجتمع المعلومات بوسائله الإعلامية الحديثة. (١٧٩)

الرسوم المتحركة بين التكنولوجيا والثقافة:

يعد نظام إنتاج الرسوم المتحركة مميزاً عن إنتاج الأفلام حيث يعتمد على تكنولوجيات ومهارات عمل مختلفة، ونمت الرسوم المتحركة مع صناعة الفيلم وعلى مدى عقود عديدة على أنها موضوعات قصيرة "قبل الأفلام الروائية الطويلة، وببطء وثبات وجدت الرسوم المتحركة طريقها جيداً فى الأفلام الروائية الطويلة، وفتح التليفزيون سوقا جديدة وجذب الطلب على الرسوم المتحركة (سواء القصيرة أو الروائية).

وتختلف صناعة الرسوم المتحركة والتى تعتمد على الفنانين والرسامين بدلاً من الممثلين البشريين، وتتميز فى عملية إنتاجها عن صناعة الأفلام الحية live-action، وتطورت بشكل مختلف من الناحية التكنولوجية من تكنيكات الرسم على السلوليد إلى استخدام الكمبيوتر Computer graphics imagery (CGI) والذى جاء بأولويات وفرص جديدة، وتستمر مهام العمل المكثفة فى كلا النوعين فى الإنتشار جغرافيا، ورغم ذلك، فإن إنتاج الأفلام الروائية الطويلة بالرسوم المتحركة يتطلب مزيجاً من الموهبة الفنية والمهارات التقنية والتى توجد فى أماكن قليلة نسبياً حول العالم.(١٨٠)

ويحفز تطور التكنولوجيا نمو الصناعات الثقافية، فأصبح الإنتاج الجماهيرى للثقافة الرقمية فى التليفزيون، والفيلم، والنشر متاحاً على نطاق واسع، من خلال التطور التكنولوجى الرقمى وتخزينه ونقله.

وجذبت الأجهزة الحديثة من iPods للتليفون المحمول مع إمكانيات الفيديو والإنترنت صيغ وأنماط ثقافية للفرد، ويتحدى ذلك سلاسل التوزيع الطويلة، ويشير الطلب المختلف لجماهير السينما والتليفزيون، حيث لا تحتاج الاستديوهات فقط للأفلام التي تعرض بشكل ضخم كهدف رئيس، ولكن أيضاً منتجات لمنصات الوسائل المتنوعة بما يتضمن التليفونات المحمولة ومواقع الويب. (١٨١)

وتعد الرسوم المتحركة مثالاً عن ثقافة "الحرفية الماهرة" فأصبحت العقود الفرعية شائعة بين الاستديوهات من دول متعددة، وتتسم بتخطى الحدود القومية والاجتماع والاقتصاد الموجودة فى المجالات الإقليمية والدولية، وحالياً تستخدم الاستديوهات فى مصر، وكينيا وجنوب أفريقيا روابط الإنتاج المشترك مع المملكة المتحدة والولايات المتحدة لدخول كل من أسواق الأفلام الروائية والمسلسلات التليفزيونية.

وتتنافس استديوهات الرسوم المتحركة لتكون مبدعة، بابتكار شخصيات جديدة وأفكار وقصص جديدة والتى يمكن أن تشكل أساس لحقوق من المنتجات.

وركزت صناعة الرسوم المتحركة – حتى وقت قريب – على سوقين هما الأفلام الروائية والتليفزيون، ويمكن إضافة سوقين آخرين لهذه الأسواق العملاقة: سوق أطفال ما قبل المدرسة ومنصات الموبايل.

ويزدهر سوق الرسوم المتحركة لأطفال ما قبل المدرسة بشكل كامل خارج المسارح فى DVDs والتليفزيون، وينقسم أطفال ما قبل المدرسة إلى أعمار سنية فرعية متعددة، ويتطلب هذا السوق ربما أكثر من أى سوق آخر قصة جيدة، وشخصيات يتم تذكرها وموسيقى جيدة. (١٨٢)

عدم التوازن فى أبحاث التأثير:

تشير نتائج البحث إلى قلة الدراسات التي تناولت التأثيرات الوجدانية مقابل التأثيرات المعرفية والسلوكية، وقد يرجع عدم إقبال الباحثين بصفة عامة على دراسة التأثير الوجدانى إلى الصعوبة النسبية فى دراسة ما يتعلق بالمشاعر والعواطف والاتجاهات وهى محور تركيز الجانب الوجدانى، وخاصة بالنسبة للأطفال فى مرحلة ما قبل المدرسة، ومراحل الطفولة المبكرة بصفة عامة.

رؤية مستقبلية:

بعد عرض الدراسات التي تناولت الموضوع، والنتائج التي خلصت إليها، يمكن طرح رؤية لمناقشة الجوانب البحثية المستقبلية بناء على جوانب النقص فى هذه الدراسات والتى تتمثل فى:

- إجراء دراسات تعتمد على المنهج التجريبى والمنهج شبه التجريبى لبحث جوانب التأثير المختلفة، وهو المجال الذى تفتقر إليه المكتبة الإعلامية العربية فى بحوث

تأثير الرسوم المتحركة، رغم تطرق دراسات تكنولوجيا التعليم لدراسة أثر الرسوم المتحركة فى الجوانب التعليمية.

- طرح موضوعات بحثية تتجاوز الموضوعات التقليدية (كالقيم)، وتركز على موضوعات غير تقليدية، مع عدم إغفال هذه الموضوعات، وبما يشكل مسارات بحثية موازية.

- التركيز على بحث ودراسة وجهات نظر الخبراء فى مجال الإعلام والطفل – على وجه التحديد – لطرح وجهات نظرهم وتفسيراتهم لتأثير الرسوم المتحركة على الأطفال، وذلك من خلال أدوات كيفية كالمقابلات المتعمقة – In depth interview، ونقاش المجموعة المستهدفة Focus group discussion، بما يعمق النتائج التي تصل إليها هذه الدراسات، ويضع رؤية شاملة تثرى الأبحاث المستقبلية.

- إجراء دراسات تتبعية، حيث تناسب هذه الدراسات طبيعة البحث فى موضوع الرسوم المتحركة، نظراً للتأثير التراكمى الذى تحدثه مشاهدة هذه الرسوم عبر فترات زمنية طويلة فى حياة الأطفال.

- إجراء دراسات وأبحاث مقارنة بين الكارتون الغربى واليابانى سواء على مستوى تحليل مضمون هذا الكارتون، أو قياس تأثيره على الأطفال، وتأصيل الاختلاف فى نتائج هذا التأثير – إن وجد – فى السياق الثقافى للدول المنتجه له.

- دراسات تركز على التحليل الكيفى وتحليل الخطاب لأفلام الرسوم المتحركة الروائية الطويلة، نظراً لطول مدة هذه الأفلام نسبياً، ولكونها تشكل سياق متكامل يمكن دراسته فى إطار الثقافة المنتجة له.

- فى إطار التربية الإعلامية، إجراء أبحاث ودراسات تتناول تأثير التوسط الوالدى أثناء وبعد مشاهدة الرسوم المتحركة مع الأطفال، وطبيعة الفروق بينهما – إن وجدت – وخاصة فى الرسوم المتحركة التي تتضمن مشاهد عنيفة.
- الاهتمام بدراسة جوانب تأثير مشاهدة الرسوم المتحركة على لغة الطفل، لأنها تشكل جزءاً من هويته، وللحفاظ على ثقافته، خاصة فى ظل العولمة.
- تكوين فرق بحثية من الباحثين فى مجال الإعلام وعلم النفس وعلم الاجتماع لدراسة جوانب التأثير المختلفة، حيث لا تقتصر دراسة التأثير على الإعلام، وإنما يمتد ليشمل الجوانب النفسية والاجتماعية كجوانب أساسية فى نمو شخصية الطفل،ويحقق تكامل دراسة التأثير.
- شمولية وتعدد المجالات التي تدرس الرسوم المتحركة، فالرسوم المتحركة كفن تهتم بدراستها مجالات التربية الفنية والفنون الجميلة والسينما، كما يهتم بدراستها مجال تكنولوجيا التعليم، ويهتم بدراستها مجال الإعلام، لذلك يمكن إجراء دراسات بينية تجمع بين هذه المجالات.
- عدم الإكتفاء بدراسة التاثير على الجمهور المستهدف وهو جمهور الأطفال على اختلاف مراحل الطفولة، ولكن يجب أن تمتد الدراسة إلى أولياء الأمور، خاصة عند دراسة تأثير الرسوم المتحركة فى المراحل العمرية المبكرة للأطفال ممثلة فى مرحلة رياض الأطفال أو ما قبل المدرسة، نظراً لملاحظتهم للطفل فى جوانب متعددة كالسلوك، ومدى تأثره بالنماذج والشخصيات المقدمة فى الرسوم المتحركة، وإجراء دراسات كيفية لتعميق النتائج الخاصة بوجهات نظر الوالدين عن تأثير الرسوم المتحركة – إيجاباً وسلباً – فى إطار التفكير الناقد لوسائل الإعلام.

- إجراء دراسات تحليل المستوى الثانى Meta-Analysis لكل مجال من مجالات دراسة الرسوم المتحركة، كمجال الإعلام، ومجال الفن وعلم النفس، وعلم الاجتماع، وبما يشكل رؤية عميقة وقاعدة بحثية يمكن أن تنطلق منها الأبحاث التالية.

- استخدام أدوات بحثية تلائم المراحل العمرية للأطفال، مثل الاستبيانات المصورة فى حالة دراسة التأثير فى مرحلة الطفولة المبكرة، وبما يساهم فى إثراء نتائج الأبحاث.

- عدم قصر الأبحاث والدراسات على تأثير الرسوم المتحركة فى التليفزيون فقط كوسيلة تقليدية، وإنما يجب أن تمتد الدراسات لتشمل تأثير الرسوم المتحركة والكارتون فى وسائل الاتصال الحديثة كالألعاب الرقمية، خاصة فى ظل انتشار الهواتف الذكية والتابلت فى أيدى الأطفال، وفى ظل التطور التكنولوجى المتسارع الذى يشهده العالم حالياً.

- إجراء دراسات كيفية تركز على أسباب جاذبية الرسوم المتحركة الأجنبية من وجهة نظر الأطفال (الجمهور المستهدف)، ومقارنة ذلك بالرسوم المتحركة المصرية.

- إجراء دراسات تحليلية عن الرموز والدلالات الثقافية فى الرسوم المتحركة الأجنبية.

- دراسة التأثير من خلال النظريات الأكثر ملائمة كنظرية الغرس الثقافى، ونظرية التعلم الاجتماعى والتعلم الاجتماعى المعرفى، وتمثيل المعلومات.

- دراسة وتحليل الأبعاد التكنولوجية المستخدمة فى الرسوم المتحركة الموجهة للأطفال، وتأثير هذه الأبعاد على اتجاهات الأطفال.

- دراسة التأثير النفسى والعاطفى للأحداث السعيدة والحزينة – وخاصة فى أفلام الرسوم المتحركة الروائية الطويلة – على مشاعر وعواطف الأطفال.
- دراسة تأثير الرسوم المتحركة على السلوك الشرائى ومدى الإقبال على المنتجات المرتبطة بالشخصيات الكارتونية المشهورة لدى الأطفال.
- إنشاء قاعدة بيانات علمية مستقلة تجمع الدراسات التي تناولت الرسوم المتحركة وتأثيراتها على الأطفال، بما يمكن الباحثين من الإطلاع على هذه الدراسات تمهيداً لطرح موضوعات علمية لم يتم بحثها حتى الآن.

قائمة مراجع البحث:

(١) سوزان هيوارد. ***دراسات سينمائية المفاهيم الرئيسية***. ترجمة: نهاد إبراهيم (القاهرة: المركز القومى للترجمة، ٢٠١٨) ص٦٧.

(٢) أحمد كامل مرسى، مجدى وهبه. ***معجم الفن السينمائى*** (القاهرة: الهيئة العامة للكتاب، ١٩٧٣)

(3) Wells, Paul. *Understanding Animation* (London: Routledge, 1998) p. 10.

(4) Animation. Britannica Academic, Encyclopedia Britannica 19 May. 2010. 08107vei2.1103.y. http://academic.eb.com.mplb.ekb.eg/levels/collegiate/article/animation/7644. Accessed on 4 nov. 2019.

(٥) سوزان هيوارد. ***مرجع سابق***. ص٦٩.

(٦) ***المرجع السابق نفسه***. ص٦٠.

(7) Card, Noel A., Applied Meta-Analysis For Social Science Research (New York: The Guilford Press, 2012) pp. 5-9.

(8) Singer, Nermeen. The Relationship Between Watching Animated Cartoon And Information Processing Speed And Level For Sample Children In Age Group [5-6] Years. ***Humanities & Social Sciences Reviews*** (Vol. 7, No. 5, 2019) pp. 1321-1337.

(٩) منة الله محمد جابر. صورة المرأة كما تعكسها أفلام الرسوم المتحركة المقدمة فى قنوات الأطفال. ***رسالة ماجستير غير منشورة*** (جامعة القاهرة: كلية الإعلام، قسم الإذاعة والتليفزيون، ٢٠١٩).

(١٠) دعاء محمد سامى سعيد السيد. برنامج تدريبى بالرسوم المتحركة ثلاثية الأبعاد لتنمية اللغة الاستقبالية والتعبيرية لدى الأطفال ذوى الإعاقة الفكرية البسيطة. ***رسالة ماجستير غير منشورة*** (جامعة القاهرة: كلية الدراسات العليا للتربية، قسم التربية الخاصة، ٢٠١٨).

(١١) سعيد كمال عبد الحميد وحسنين على يونس عطا. فعالية برنامج قائم على الرسوم المتحركة فى تنمية الانتباه البصرى والفهم اللفظى لذوى اضطراب التوحد. ***مجلة كلية التربية*** (جامعة أسيوط: كلية التربية، المجلد الرابع والثلاثون، العدد الأول، يناير ٢٠١٨) ص ص١٦١-٢١٣.

(١٢) آمال على الهادفى. دبلجة الرسوم المتحركة بين ضرورات التعريب وإشكالات التغريب: دراسة تحليلية من عالم غامبول المدهش. ***مجلة دراسات*** (الجزائر: جامعة عمار ثليجى الأغواط، العدد ٦٧، جوان ٢٠١٨) ص ص١٨٣-١٩٥.

(١٣) خلود رجب أبو سهمود. فاعلية برنامج بالرسوم المتحركة فى تنمية مهارات الاستماع والفهم القرائى لدى طلاب الصف الثانى الأساسى بغزة. ***رسالة ماجستير غير منشورة*** (فلسطين: الجامعة الإسلامية بغزة، عمادة البحث العلمى والدراسات العليا، كلية التربية، قسم المناهج وطرق التدريس، ٢٠١٨).

http://library.jugaza.edu.ps/thesis/123990.pdf. Accessed on 5/11/2019.

(١٤) فاتن عبد الرحمن الطنبارى، عيد عبد اللطيف، منى مغاورى. علاقة التفكير الابتكارى لأطفال الروضة بكثافة المشاهدة لسيميولوجيا الصورة المرئية بالمسلسلات الكارتونية المصرية. ***دراسات الطفولة*** (جامعة عين شمس: كلية الدراسات العليا للطفولة، المجلد العشرين، العدد ٧٧، ديسمبر ٢٠١٧) ص ص١٧٥-١٨٠.

(١٥) سالم جاسم محمد العزاوى وفاطمة عبد الكاظم حمد الربيعى. التنميط فى أفلام الرسوم المتحركة وأثره على تصورات الأطفال. ***المجلة المصرية لبحوث الإعلام*** (جامعة القاهرة: كلية الإعلام، العدد الثامن والخمسون، مارس ٢٠١٧) ص ص٤٩٣-٥٢٥.

(١٦) دعاء أحمد رمضان عبد الله. التحليل السيميولوجى لأفلام الرسوم المتحركة العربية والأمريكية وانعكاسها على الوعى الثقافى لدى الطفل المصرى: دراسة تحليلية مقارنة. ***المجلة العلمية لبحوث الإعلام وتكنولوجيا الاتصال*** (جامعة جنوب الوادى، كلية الإعلام وتكنولوجيا الاتصال، العدد الأول، يناير – يونيو ٢٠١٧) ص ص٢٧٠-٢٨٠.

(١٧) عبد الكريم موسى فرج الله وباسم عبد الرحمن كراز. فاعلية برنامج مقترح قائم على استخدام الرسوم المتحركة فى تنمية مفاهيم الأعداد لدى تلاميذ الصف الأول الأساسى من ذوى الإعاقة السمعية. ***مجلة جامعة الأقصى (سلسلة العلوم الإنسانية)*** (جامعة الأقصى، المجلد الحادى والعشرون، العدد الثانى، يونيو ٢٠١٧) ص ص٣٠٢-٣٢٧.

(18) Al Jabri, Samia Mohsen. Rendering of Culture-Bound References from English into Arabic: Subtitling and Dubbing of Personal Names in Children's Cartoons.

مجلة العلوم العربية والإنسانية (جامعة القصيم، المجلد العاشر، العدد الثالث، مارس / رجب ٢٠١٧) ص ص١٧-٤٢.

(١٩) إسلام محمد عثمان السيد. تأثير استخدام الرسوم المتحركة على تعلم مهارة الوثب الطويل لتلاميذ المرحلة الإبتدائية. ***مجلة بحوث التربية الرياضية*** (جامعة الزقازيق: كلية التربية الرياضية للبنين، المجلد الرابع والخمسون، العدد ١٠٠، إبريل ٢٠١٦) ص ص١٧٧-١٨٩.

(٢٠) خديجة سميح إبراهيم القلاف. أثر مختارات من الرسوم المتحركة على القدرات الإبداعية لدى الأطفال الموهوبين فى مرحلة رياض الأطفال فى دولة الكويت. المؤتمر الدولى الثانى للموهوبين والمتفوقين. "نحو استراتيجية وطنية لرعاية المبتكرين" (جامعة الإمارات العربية المتحدة: كلية التربية، قسم التربية الخاصة، ١٩-٢١ مايو ٢٠١٥) ص ص١٦٤-١٨٧.

(٢١) اسمهان بوشيخاوى ومحمودى رقية. القيم التي يعكسها المضمون الأجنبى فى برامج الأطفال "أفلام الكارتون" وأثرها على البناء المعرفى الثقافى للطفل: دراسة ميدانية عبر ولايات القطر الجزائرى: وهران، مدية، البليدة، تيبازة. ***مجلة الطفولة والتنمية*** (المجلس العربى للطفولة والتنمية، المجلد السادس، العدد الثالث والعشرين، صيف ٢٠١٥) ص ص١٢٩-١٦٦.

(٢٢) عادل حسنى السيد، أحمد يوسف محمد، شيماء ماهر أحمد. برنامج رسوم متحركة مقترح لعلاج صعوبات تنمية المهارات الحركية الأساسية للأطفال من (٤-٦) سنوات. ***المؤتمر الدولى لعلوم الرياضة والصحة*** (جامعة أسيوط: كلية التربية الرياضية، العدد الثالث، مارس ٢٠١٥) ص ص٨٧٣-٨٩٤.

(٢٣) إسراء عاطى محمد الهذلى. فاعلية الرسوم المتحركة والتفاعل المباشر فى تنمية مفاهيم الأشكال الهندسية وفق نظرية فيجوتسكى الثقافية الاجتماعية لدى طفل ما قبل المدرسة. ***مجلة الطفولة العربية*** (الجمعية الكويتية لتقدم الطفولة العربية، المجلد ١٦، العدد ٦٣، ٢٠١٥) ص ص٣٣-٦٧.

(٢٤) خليل مصباح الزيان. فاعلية برنامج بالرسوم المتحركة فى اكتساب مفاهيم السلامة المرورية لدى طلبة المرحلة الأساسية بغزة. ***رسالة ماجستير*** *غير منشورة* (فلسطين: الجامعة الإسلامية غزة، عمادة الدراسات العليا، كلية التربية، قسم المناهج وطرق التدريس، ٢٠١٢). https://www.mobt3ath.com/uplode/book/book_9825.pdf.

(٢٥) محمد محمد غالب حسان. الصورة النمطية للشخصية العربية فى أفلام الرسوم المتحركة الغربية. ***مجلة الزرقاء للبحوث والدراسات الإنسانية*** (جامعة الزرقاء: عمادة البحث العلمى، المجلد الثانى عشر، العدد الأول، ٢٠١٢) ص ص٤٢-٥٥.

(٢٦) منى مغاورى حسين. فاعلية استخدام الصورة التليفزيونية الكارتونية غير المدبلجة فى إدراك أطفال الروضة لمضمونها. ***رسالة ماجستير غير منشورة*** (جامعة عين شمس: معهد الدراسات العليا للطفولة، قسم الإعلام وثقافة الطفل، ٢٠١٢).

(٢٧) وائل مخيمر مخيمر عبد النبى. دور الرسوم المتحركة فى تنمية الجوانب المعرفية لدى أطفال مرحلة الطفولة المتأخرة: (دراسة تحليلية). ***تكنولوجيا التربية*** – *دراسات وبحوث* (الجمعية العربية لتكنولوجيا التربية، أكتوبر ٢٠١١) ص ص٤٨٧-٥٠٩.

(٢٨) أحمد سعد الدين أنور مرسى. فاعلية برنامج تفاعلى بالرسوم المتحركة فى مادة التربية الفنية لتنمية مهارات الإبداع الفنى لتلاميذ الحلقة الثانية من التعليم الأساسى. ***رسالة ماجستير غير منشورة*** (جامعة القاهرة: معهد الدراسات التربوية، قسم تكنولوجيا التعليم، ٢٠١١).

(٢٩) أحمد فؤاد هنو. البعد الأيديولوجى فى أفلام الرسوم المتحركة، فيلم الأسد الملك: دراسة تحليلية ونقدية. ***مجلة علوم وفنون – دراسات وبحوث*** (جامعة حلوان: المجلد ٢٣، العدد ٣، يوليو ٢٠١١) ص ص٢١٣-٢٣١.

(٣٠) سمر أحمد محمد الجمال. فاعلية استخدام الرسوم المتحركة التليفزيونية فى إكساب بعض المهارات اللغوية لأطفال متلازمة داون. ***رسالة ماجستير غير منشورة*** (جامعة عين شمس: معهد الدراسات العليا للطفولة، قسم الإعلام وثقافة الأطفال، ٢٠١١).

(٣١) مأمون المومنى، عدنان سالم دولات، سعيد نزال على الشلول. أثر استخدام برامج رسوم متحركة علمية فى تدريس العلوم فى اكتساب التلاميذ للمفاهيم العلمية. ***مجلة جامعة دمشق*** (سوريا: جامعة دمشق، المجلد ٢٧، العدد الثالث + الرابع، ٢٠١١) ص٦٤٧-٦٨٠.

www.demascusuniversity.edu.sy/mag/edu/images/stories/647-680.pdf. Accessed on 5/11/2019.

(٣٢) محمد شوقى عبد الفتاح شلتوت. أثر اختلاف نمطى تصميم الرسوم المتحركة على التحصيل وتنمية الاتجاهات نحو مادة الدراسات الاجتماعية لدى تلاميذ الصف الخامس الإبتدائى. ***رسالة دكتوراه غير منشورة*** (جامعة القاهرة: معهد الدراسات التربوية، قسم تكنولوجيا التعليم، ٢٠١٠).

(٣٣) يسرى بنت محمد بن مفئ بوقس. فاعلية استخدام برمجية تعليمية على اكتساب أطفال مرحلة رياض الأطفال: مفاهيم وحدة (صحتى وسلامتى) واتجاهات الطالبات / المعلمات نحوها. ***رسالة ماجستير غير منشورة*** (المملكة العربية السعودية: جامعة الملك عبدالعزيز، كلية التربية للأقسام الأدبية، قسم التربية علم النفس، ٢٠٠٩).

(34) Rabab Mohamed Abd El-Hammed El Basel. The Effectiveness of A Multimedia Program Using Animation To Develop The Speaking Skill In English For The Pupils Of The Primary Stage. ***MA Thesis*** (Cairo University: Institute Of Educational Studies, Department Of Instructional Technology, 2008).

(٣٥) مروة محمود جمال الدين. دور أفلام الكارتون المحلية والمستوردة فى غرس صور ذهنية عن العالم لدى الطفل المصرى: دراسة تطبيقية على أطفال المرحلة السنية من ٩-١٢. ***رسالة ماجستير غير منشورة*** (جامعة عين شمس: كلية الآداب، قسم علوم الاتصال والإعلام، ٢٠٠٨).

(٣٦) منيرة بنت صالح الغصون وعائشة بنت فهد بن يحيا. النمو اللغوى لدى أطفال مرحلة ما قبل المدرسة وعلاقته بمتابعة أفلام الرسوم المتحركة. ***مجلة دراسات الطفولة*** (جامعة عين شمس: كلية الدراسات العليا للطفولة، المجلد الحادى عشر، العدد الأربعون، يوليو – سبتمبر ٢٠٠٨) ص ص٨٧-١٠٧.

(٣٧) رشا الخطيب. استعمال الرسوم المتحركة فى تعليم مهارات العربية الفصيحة للأطفال. ***المؤتمر الدولى: اللغة العربية والتنمية البشرية: الواقع والرهانات***، الجزء الأول (مركز الدراسات والبحوث الإنسانية والاجتماعية بوجدة، ابريل ٢٠٠٨) ص ص١٩٩-٢٤١.

(٣٨) رامى زكى زكى اسكندر. تقويم الرسوم المتحركة التعليمية لمرحلة ما قبل المدرسة. ***رسالة ماجستير غير منشورة*** (جامعة القاهرة: معهد الدراسات التربوية، قسم تكنولوجيا التعليم، ٢٠٠٧).

(39) Lubab Zeyad Mahmoud. Superiority of Using Everyday Egyptian Dialect Over Standard Arabic in Translating Cartoon Series. ***مجلة أبحاث كلية التربية الأساسية*** (العراق: جامعة الموصل، كلية التربية الأساسية، المجلد السادس، العدد الرابع، ٢٠٠٧) ص ص٣٠٦-٣١٧.

(٤٠) دينا شاكر محمد عدس. برنامج مقترح لإكساب الطفل تذوق الموسيقى العربية باستخدام الرسوم المتحركة كوسيط تفاعلى. ***رسالة دكتوراه غير منشورة*** (جامعة القاهرة: كلية التربية النوعية، قسم التربية الموسيقية، ٢٠٠٦).

(٤١) رحاب أحمد لطفى. التعرض للمسلسلات الكارتونية التليفزيونية وعلاقته بإدراك الأطفال للواقع الاجتماعى لبعض الأدوار. ***رسالة دكتوراه غير منشورة*** (جامعة عين شمس: معهد الدراسات العليا للطفولة، قسم الإعلام وثقافة الطفل، ٢٠٠٥).

(٤٢) راشا صلاح الدين جمال. فعالية استخدام برنامج تفاعلى للرسوم المتحركة فى تنمية بعض المفاهيم الجغرافية لدى أطفال الروضة من (٥-٦) سنوات. ***رسالة ماجستير غير منشورة*** (جامعة القاهرة: معهد الدراسات التربوية، قسم تكنولوجيا التعليم، ٢٠٠٥).

(٤٣) رحاب أحمد منير عبد الله شومان. قاموس إليكترونى للاتصال غير اللفظى باستخدام الرسوم المتحركة لتعليم الأبجدية الإشارية فى تنمية التحصيل الدراسى للأطفال الصم فى مادة اللغة العربية. ***رسالة ماجستير غير منشورة*** (جامعة القاهرة: معهد الدراسات والبحوث التربوية، قسم تكنولوجيا التعليم، ٢٠٠٥).

(44) Teske, Jolene, Courtney K. Clausen, Phyllis Gray, Latisha L. Smith, Sukainah Al Subia, Maryam Rod Szabo, Mason Kuhn, Mindy Gordon, Audrey C. Rule. Creativity of third graders' leadership cartoons: Comparison of mood – enhanced to neutral conditions. ***Thinking Skills and Creativity*** (vol. 23, 2017) pp. 217-226.

(45) Horn, Danielle Van, Pui Fong Kan. Fast mapping by bilingual children: Storybooks and cartoons. ***Child Language Teaching and Therapy***. (Vol. 32, Issue. 1, 2016) pp. 65-77

(46) Broemmel, Amy D., Mary Jane Moran, and Deborah A. Wooten. The Impact of Animated Books on the Vocabulary and Language Development of Preschool – Aged Children in Two School Settings. ***Early Childhood Research & Practice*** (Vol. 17, No. 1, 2015).

(47) Feng, Yang and Jiwoo Park. Bad Seed or Good Seed? A Content Analysis of the Main Antagonists in Walt Disney and Studio Ghibli Animated Films. ***Paper presented at the annual meeting of the International Communication Association 65th Annual Conference***, Caribe Hilton, San Juan, Puerto Rico, May 21, 2015. <http://citation.allacademic.com/meta/p983116_index.html> Accessed on 22/10/2019.

(48) Cornelio - Marí, Elia Margarita. Mexican Children and American Cartoons: Foreign References in Animation. ***Comunicar*** (Vol. 23, Issue 45, 2015) pp. 125-132.

(49) Keys, Jobia. "The New Faces of Leading Characters in Children Animated Cartoons". ***Paper presented at the annual meeting of the International Communication Association 64th Annual Conference, Seattle. Sheraton Hotel, Seattle***, Washington, May 21, 2014 Online citation. <http://citation.allacademic.com/meta/p712360_index.html>. Accessed on 20/11/2019.

(50) Brayton, Sean. Learning to labor with Handy Manny: immigration politics and the world of work in a children's cartoon. ***Social Semiotics*** (Vol. 23, No. 3, 2013) pp. 335-351.

(51) Kort – Butler, Lisa A. Justice League? Depictions of Justice in Children's Superhero Cartoons. ***Criminal Justice Review*** (Vol. 38, No. 1, 2012) pp. 50-69.

(52) Becker – Olsen, Karen L. and Patricia A. Norberg. Caution, Animated Violence: Assessing the Efficacy of Violent Video Game Ratings. ***Journal of Advertising*** (Vol. 39, No. 4, Winter 2010) pp. 83-94.

(53) Jolly, Sushma. Studying The Effectiveness Of Animation And Graphics With Text On Fourth, Fifth And Sixth Graders. ***MA Thesis*** (USA: The Graduate College at the University of Nebraska, December 2003).

(54) Prosic – Santovac, Danijela. Popular video cartoons and associated branded toys in teaching English to very young learners: A case study. ***Language Teaching Research*** (Vol. 21, Issue 5, 2017) pp. 568-588.

(55) Özer, Deniz, Ikbal Bozkurt Avci. Cartoons As Educational Tools And The Presentation Of Cultural Differences Via Cartoons. ***Procedia - Social and Behavioral*** *Sciences* (Vol. 191, No. 2, June 2015) pp. 418-423.

(56) Turan. Burcu. Smart Board In Mathematics Education, The Use Of Cartoon Characters Impact On Student Success. ***Procedia - Social and Behavioral Sciences***. (Vol. 143, 2014) pp. 809-815.

(57) Turan. Burcu. The Opinions Of Teachers On The Use Of Cartoon Character In The Mathematics Lesson. ***Procedia - Social and Behavioral Sciences*** (Vol. 141, August 2014) pp. 1386-1391.

(58) Cambra, Cristina, Aurora Leal and Núria Silvestre. The interpretation and visual attention of hearing impaired children when watching a subtitled cartoon. *The* ***Journal of Specialised Translation*** (Issue. 20, July 2013) pp. 134-146.

(59) Naylor, Stuart, Brenda Keogh. Concept Cartoons: What Have We Learnt?. ***Journal of Turkish Science Education*** (Vol. 10, Issue 1, March 2013) pp. 3-11.

(60) Król, Werona. Research Communiqué on the Use of Animated Cartoons in Teaching English to Children with Disorders and Disabilities. ***Procedia - Social and Behavioral Sciences*** (Vol. 106, 2013) pp. 2259-2268.

(61) Burguera, Xavier Fuster. Muffled Voices In Animation. Gender Roles And Black Stereotypes In Warner Bros. Cartoon: From Honey To Babs Bunny. Bulletin of the Transilvania University of Braşov, Series IV: ***Philology and Cultural Studies*** (Vol. 4(53), No. 2, 2011) pp. 65-76.

(62) Dalacosta Konstadina, Maria Paparrigopoulou – Kamariotaki, Evagelia A. Pavlatou. Can we assess pupil's science knowledge with animated cartoons?. ***Procedia - Social and Behavioral Sciences*** (vol. 15, 2011) pp. 3272-3276.

(63) Dalacosta, K., M. Kamariotaki – Paparrigopoulou, J. A. Palyvos, N. Spyrellis. Multimedia application with animated cartoons for teaching science in elementary education. ***Computers & Education*** (Vol. 52, 2009) pp. 741-748.

(64) Madden, M., P. W. H. Chung, C.W. Dawson. The effect of a computer – based cartooning tool on children's cartoons and written stories. ***Computers & Education*** (Vol. 51, No. 2, 2008) pp. 900-925.

(65) Connolly, Paul, Siobhan Fitzpatrick, Tony Gallagher and Paul Harris. Addressing diversity and inclusion in the early years in conflict – affected societies: a case study of the Media Initiative for Children – Northern Ireland. ***Internatinal Journal of Early Years Education*** (Vol. 14, No. 3, October 2006) pp. 263-278.

(66) Hasler, Béatrice Susanne, Bernd Kersten and John Sweller. Learner Control, Cognitive load and Instructional Animation. ***Applied Cognitive Psychology*** (Vol. 21, Issue 6, Sep. 2007) pp. 713-729.

(67) Li, Mimi, Yuhao Chen, Jingqiang Wang, Tingting Liu. Children's attention toward cartoon executed photos. ***Annals of Tourism Research*** (Vol. 80, 2020) pp. 1-16.

(68) Sukstrienwong, Anon. Animo Math: the Role – Playing Game in Mathematical Learning for Children. ***TEM Journal*** (Vol. 7, Issue 1, February 2018) pp. 147-154.

(69) Wang, Xuya, Xiaorui Li. An Analysis of the Violent Transmission of Cartoons Based on Children. ***Advances in Social Science, Education and Humanities Research*** (Vol. 205, 2018) pp. 1180-1183.

(70) Martynenko, Margarita N. Comprehension of the Animated Films Culture as a Factor of Development of Capacity for Symbolic Mediation by a Senior Preschool – Age Child. *Procedia* - ***Social and Behavioral Sciences***. (Vol. 233, 2016) pp. 211-215.

(71) Nguanjairak, Rachanon, Rujira Duangsong, Piyachat Patcharanuchat, Niramon Muangsom and Peter Bradshaw. Effectiveness of multimodal dental health education with animated cartoons for improving knowledge, attitudes, oral hygiene practices and reducing dental plaque in 7-9 year-old children in Khon Kaen Province. ***Journal of Public Health and Development*** (Vol. 14, No. 3, September – December 2016) pp. 69-82.

(72) Shreesha, M., Sanjay Kumar Tyagi. Does Animation Facilitate Better Learning in Primary Education? A Comparative Study of Three Different Subjects. ***Creative Education*** (Vol. 7, 2016) pp. 1800-1809.

(73) Jaggi, Ruchi. Deconstructing Gender in Cartoon Programming on Children's Television Channels in India – A Textual Analysis. ***The Journal of innovations*** (Vol. X, No. 1, Jan – June 2015) pp, 123-130.

(74) Ahmed, Shumaila & Juliana Abdul Wahab. Aimation and Socialization Process: Gender Role Portrayal on Cartoon Network. ***Asian Social Science***. (Vol. 10, No. 3, 2014) pp. 44-53.

(75) Su, Shu-Chin, Eleen Liang. Elementary Students' Motivation and Attitudes Toward English Animated Cartoons at a Cram School. ***International Journal of Arts and Commerce*** (Vol. 3, No. 5, June 2014) pp. 15-36.

(76) Islam, Md. Baharul, Arif Ahmed, Md. Kabirul Islam and Abu Kalam Shamsuddin. Child Education Through Animation: An Experimental Study. ***International Journal of Computer Graphics & Animation*** (Vol. 4, No. 4, October 2014) pp. 43-52.

(77) Sinor, Mohd Zulkarnain. Comparison between Conventional Health Promotion and Use of Cartoon Animation in Delivering Oral Health Education. ***International Journal of Humanities and Social Science*** (Vol. 1, No. 3, March 2011) pp. 169-174.

(78) Yamana, Yuko, Tomoyoshi Inoue. How can we use animations to help preschoolers to obtain more efficient distribution strategies? ***Japanese Psychological Research***. (Vol. 48, No. 1, 2006) pp. 54-63.

(79) Borzekowski, Dina L. G. A quasi – experiment examining the impact of educational cartoons on Tanzanian children. ***Journal of Applied Developmental Psychology***, (Vol. 54, 2018) pp. 53-59.

(80) Alaba, Sofowora Olaniyi. The Use of Educational Cartoons and Comics in Enhancing Creativity in Primary School Pupils in Ile – ife, Osun State, Nigeria. *Journal of Applied Sciences Research* (Vol. 3, No. 10, 2007) pp. 913-920.

(٨١) آيات على محمد أبو مصطفى. تعرض الأطفال لأفلام الرسوم المتحركة المصرية والمدبلجة بالتليفزيون وعلاقتها بالخيال لديهم. ***رسالة ماجستير غير منشورة*** (جامعة المنوفية: كلية التربية النوعية، قسم الإعلام التربوى، ٢٠١٨).

(٨٢) مصطفى أكرم مصطفى بدر. دور برامج قنوات الأطفال التليفزيونية فى هدم القيم الأخلاقية: قناة كارتون نتوورك نموذجاً: دراسة تحليلية. ***المجلة العربية للعلوم ونشر الأبحاث*** (المركز القومى للبحوث بغزة، المجلد الرابع، العدد الثالث، سبتمبر ٢٠١٨) ص ص٨٣-١٠٢.

(٨٣) رزيقة حيزير. القيم فى برنامج الرسوم المتحركة: دراسة تحليلية لبرامج الكارتون بقناة سبيس تون. ***مجلة الحكمة للدراسات الإعلامية والاتصالية*** (مؤسسة كنوز الحكمة للنشر والتوزيع، العدد الخامس عشر، ٢٠١٨) ص ص١٠٨-١٣٧.

(٨٤) عنايات أحمد حجاب. عنف الشخصيات الكرتونية "ببرامج الأطفال التليفزيونية" كما يعبر عنها الأطفال من خلال التعبير الفنى "الرسم". ***AmSea International Journal*** (Vol. 8, October 2017) pp. 1-42.

(٨٥) ماريانا محفوظ نبيه بسطا. تعرض الطفل المصرى لصور البطولة المقدمة بالمسلسلات الكارتونية بالقنوات الفضائية العربية وعلاقته بتنمية الخيال لديه. ***رسالة ماجستير غير منشورة*** (جامعة عين شمس: كلية الدراسات العليا للطفولة، قسم الإعلام وثقافة الأطفال، ٢٠١٧).

(٨٦) بثينة محمد سعيد قربان. فاعلية استخدام الرسوم المتحركة فى تنمية بعض القيم الاجتماعية لأطفال الروضة فى مدينة مكة المكرمة. ***مجلة القراءة والمعرفة*** (جامعة عين شمس: كلية التربية، الجمعية المصرية للقراءة والمعرفة، العدد ١٧٧، يوليو ٢٠١٦) ص ص٢٣-٤٤.

(٨٧) نوره بنت ناصر العويد. التحليل القيمى لبرامج الرسوم المتحركة الموجهة لطفل ما قبل المدرسة. ***مجلة كلية التربية*** (جامعة بنها: كلية التربية، المجلد السابع والعشرون، العدد ١٠٧، يوليو ٢٠١٦) ص ص١٧٣-٢٠١.

(٨٨) منى بنت دهيش القرشى. دور الرسوم المتحركة فى تنمية التذوق الجمالى فى مرحلة الطفولة المبكرة. ***مجلة كلية التربية*** (جامعة الأزهر: كلية التربية، العدد ١٦٣، الجزء الأول، جمادى الآخر - أبريل ٢٠١٥) ص ص٩٥-١٤٤.

(٨٩) إبراهيم خضر ملحم. مشاهد العنف فى الرسوم المتحركة وأثرها على رسوم الأطفال خلال الفترة الممتدة من (٩-١١) سنة دراسة اجتماعية على عينة من تلاميذ الحلقة الأولى من التعليم الأساسى فى مدينة حماة. ***المجلة التربوية*** (جامعة دمشق: كلية الآداب والعلوم الإنسانية، المجلد الثامن والعشرون، العدد ١١٠، مارس ٢٠١٤) ص ص٤٥٥-٥٠٨.

(٩٠) عبد الحليم موسى يعقوب وعبد الإله محمد الملا. أثر أفلام الكارتون على القيم الأخلاقية للأطفال: دراسة على عينة من أطفال السعودية والسودان. ***مجلة الثقافة والتنمية*** (جمعية الثقافة من أجل التنمية، السلسلة ١٣، العدد التاسع والستون، يونيو ٢٠١٣) ص ص٣٣-٨٥.

(٩١) مى إبراهيم عبد السلام الناعى. القيم التي تعكسها الرسوم المتحركة بقنوات الأطفال العربية وتأثيرها على النسق القيمى للأطفال. ***رسالة ماجستير غير منشورة*** (جامعة القاهرة: كلية الإعلام، قسم الإذاعة والتليفزيون، ٢٠١٣).

(٩٢) مى محمود عبد الحميد على. تعرض الطفل المصرى لأفلام الكارتون فى التليفزيون وعلاقته بمستوى التوحد مع الشخصيات والنماذج الكارتونية المقدمة (دراسة مسحية فى إطار نظريتى النموذج والتوقع – القيمة) ***رسالة ماجستير غير منشورة*** (جامعة القاهرة: كلية الإعلام، قسم الإذاعة والتليفزيون، ٢٠١٢).

(٩٣) منة الله محمد على الشرقاوى. تأثير الشخصيات الكرتونية المحورية فى مواقع الأطفال الإلكترونية على قيم واتجاهات الطفل المصرى. ***رسالة ماجستير غير منشورة*** (جامعة القاهرة: كلية الإعلام، قسم الصحافة، ٢٠١٢).

(٩٤) منال المزاهرة. الموضوعات والقيم التي تحتويها البرامج المعربة، التي تعرضها القنوات الفضائية العربية الخاصة بالأطفال: دراسة تحليلية مقارنة لمضمون مسلسلى: شامان كينج، والجاسوسات، الذين يعرضان على قناتى Nickeoldeon وMBC3. ***المجلة المصرية لبحوث الإعلام*** (جامعة القاهرة: كلية الإعلام، العدد الأربعون، إبريل – يونيو ٢٠١٢) ص ص١٩٧-٢٤٧.

(٩٥) أحمد محمد مغارى. تصور لبرامج رسوم متحركة بالتليفزيون الفلسطينى لدعم الهوية الوطنية لدى الطفل: دراسة ميدانية. ***مجلة جامعة النجاح للأبحاث - العلوم الإنسانية*** (جامعة النجاح الوطنية: المجلد الثالث والعشرين، العدد الأول، ٢٠٠٩) ص ص١٢٥-١٦٥.

(٩٦) أسماء إبراهيم أبو طالب. الطفل اليتيم بطلاً فى الأفلام الموجهة للأطفال: دراسة نظرية نقدية بالتطبيق على فيلمى "شهور السنة الإثنى عشر / سندريللا". ***مجلة علوم وفنون – دراسات وبحوث*** (جامعة حلوان، المجلد ١٩، العدد الثانى، إبريل ٢٠٠٧) ص ص٢٩٣-٣٠٤.

(٩٧) محمود أحمد محمود مزيد. الكارتون المصرى فى التليفزيون وعلاقته بتدعيم الهوية لدى الأطفال: دراسة تطبيقية على مسلسل بكار. ***المؤتمر العلمى السنوى العاشر***: الإعلام المعاصر والهوية العربية، الجزء الرابع (جامعة القاهرة: كلية الإعلام، ٤-٦ مايو ٢٠٠٤) ص ص١٢٨٧-١٣٦٠.

(٩٨) عليان عبد الله الحولى. القيم المتضمنة فى أفلام الرسوم المتحركة: دراسة تحليلية. ***المؤتمر التربوى الأول*** "التربية فى فلسطين ومتغيرات العصر"، الجزء الأول (غزة: الجامعة الإسلامية، عمادة كلية التربية والبحث العلمى، ٢٣-٢٠٠٤/١١/٢٤) ص ص٢١٦-٢٤٤.

(٩٩) باسمة بسام العسيلى. أطفالنا وقصص الحيوان: نماذج تطبيقية من الرسوم المتحركة وأفلام الأطفال. ***مجلة الطفولة العربية***. (الجمعية الكويتية لتقدم الطفولة العربية، المجلد السادس، العدد الحادى والعشرون، ديسمبر ٢٠٠٤) ص ص٧١-٧٩.

(١٠٠) أمل صلاح الدين محمد السيد. القيم التربوية المتضمنة فى كارتون الأطفال بكار ومدى تقبل الأطفال لشخصيته (دراسة تحليلية). ***رسالة ماجستير غير منشورة*** (جامعة القاهرة: معهد الدراسات والبحوث التربوية، قسم رياض الأطفال والتعليم الإبتدائى، ٢٠٠٣).

(101) Rasmussen, Eric. Proactive vs. reactive media mediation: Effects of mediation's timing on children's reactions to popular cartoon violence. ***Paper presented at the annual meeting of the International Communication Association 64th Annual Conference***, Seattle Sheraton Hotel, Seattle, Washington, May 21, 2014. http://citation.allacademic.com/meta/p704102_index.html. Accessed on 22/10/2019.

(102) Rasmussen, Eric and David Ewoldsen. Explaining Parent – Child Discussion of Television: Active Mediation as a Proxy For Attitude Accessibility. ***Paper presented at the annual meeting of the International Communication Association 64th Annual Conference***, Seattle Sheraton Hotel, Seattle, Washington, May 21, 2014. http://citation.allacademic.com/meta/p704107index.html. Accessed on 20/11/2019.

(103) Colman, Ian. Mila Kingsbury, Murray Weeks, Anushka Ataullahjan, Marc - André Bélair, Jennifer Dykxhoorn, Katie Hynes, Alexandra Loro, Michael S. Martin, Kiyuri Naicker, Nathaniel Pollock, Corneliu Rusu and James B Kirkbride. Cartoons Kill: casualties in animated recreational theater in an objective observational new study of Kids' introduction to loss of life. ***BMJ: British Medical Journal*** (Vol. 349, Dec. 2014).

(104) Bissell, Kim and Scott Parrott. "Dora the Explorer or Hannah Montana? The Role of Exposure to Animated and Live - Action Entertainment Television and Children's Implicit and Explicit Weight Bias". ***Paper presented at the annual meeting of the BEA***, Las Vegas Hilton, Las Vegas, NV, Apr. 15, 2012. http://citation.allacademic.com/meta/p545829.index.html>. Accessed on 20/10/2019.

(105) Jordan, Phillip, Maria Hernandez – Reif. Reexamination of Young Children's Racial Attitudes and Skin Tone Preferences. *Jour**nal Of Black Psychology*** (Vol. 35, No. 3, August 2009) pp. 388-403.

(106) Nadorff, P. Gayle, Sungkyoung Lee, Madhuja Banerjee, Annie Lang. "The Human Face Specificity For Visual Processing of Human and Human – Like Animal Cartoon". ***Paper presented at the annual meeting of the International Communication Association***, TBA, San Francisco, CA, May 23, 2007. http://citation.allacademic.com/meta/ p173208-index.html. Accessed on 17/10/2019.

(107) Larsen, Jeff T., Yen M. To, and Gary Fireman. Children's Understanding and Experience of Mixed Emotions. ***Psychological Science*** (Vol. 18, No. 2, Feb., 2007) pp. 186-191.

(108) Klein, Hugh, Kenneth S. Shiffman. Messages about physical attractiveness in animated cartoons. ***Body Image*** (Vol. 3, No. 4, 2006) pp. 353-363.

(109) Kiliçgün, Müge Yurtsever. An examination on the quality of contents of the cartoons that children aged 3-6 years preferred to watch: "The cartoon I like most". ***Educational Research and Reviews*** (Vol. 10, Issue. 10, May 2015) pp. 1415-1423.

(110) Huang, Jing. The Effects of Animation on the Socialization of 5-6 Years Old Chinese Children – Finding Dory. ***Theory and Practice in language Studies*** (Vol. 6, No. 10, October 2016) pp. 1945-1950.

(111) Song, Yi. and Yan Bing Zhang. "Cultural Values in Chinese Children's Animation: A Content Analysis of the Legend of Nezha" ***Paper presented at the annual meeting of the NCA 94th Annual Convention***, TBA, San Diego, CA, Nov. 20, 2008, Online <PDF>. <http://citation.allacademic.com/meta/p257798_index.html> Accessed on 19-10-2019.

(112) Cuervo, Luis Fernando, Julián Andrés Burgos, Adriana Ángel – Botero. Children's Identification Processes With Television Characters: Case Studies About Colombian Children And Their Favorite Cartoon Programs. ***Perspectivas De La Comunicación*** (Vol. 6, No. 2, 2013) pp. 38-51 .

(١١٣) كريمان بدير ومنيرة بنت ناصر بن إبراهيم الصوينع. تأثير مشاهدة برامج الرسوم المتحركة على سلوك أطفال الروضة من وجهة نظر الأمهات. ***مجلة دراسات فى الطفولة والتربية*** (جامعة أسيوط: كلية رياض الأطفال، المجلد الرابع – العدد الرابع، يناير ٢٠١٨) ص ص١٠٠-١٢١.

(١١٤) دليلة مصباح حامد مصباح. تأثير مشاهد العنف فى الرسوم المتحركة على الأطفال من وجهة نظر الوالدين: دراسة ميدانية. ***مجلة كلية الفنون والإعلام*** (جامعة مصراتة: كلية الفنون والإعلام، العدد الخامس، ديسمبر ٢٠١٧) ص ص١٢٩-١٦٢.

(١١٥) ابن حمودة كريمة. العنف فى برامج الأطفال الكرتونية فى قناة سبيس تون: دراسة وصفية تحليلية للمسلسل الكرتونى وان بيس (الجزء الأول). ***رسالة ماجستير غير منشورة*** (الجزائر: جامعة قاصدى مرباح ورقلة، كلية العلوم الإنسانية والاجتماعية، قسم علوم الإعلام والاتصال، ٢٠١٧).

(116) Lina Nada. Pro - Social Content In Popular animated Cartoons Viewed By Egyptian Children. ***MA***. (The American University in Cairo: School of Global Affairs and Public Policy, Department of Journalism and Mass Communication, April. 2016).

(١١٧) سمية دهامنة. أثر الرسوم المتحركة على سلوك الطفل الجزائرى: دراسة ميدانية على عينة من أولياء مدينة أم البواقى. ***رسالة ماجستير غير منشورة*** (الجزائر: جامعة العربى بن مهيدى – أم البواقى، كلية العلوم الاجتماعية والإنسانية، قسم العلوم الإنسانية، ٢٠١٦) Bib.univ_oeb.dz8080/jspui/bitstream/123456789/3203/ Accessed on 5/11/2019..1/pdf

(١١٨) حلا قاسم الزعبى. تأثير مشاهد العنف فى برامج الأطفال التليفزيونية (الرسوم المتحركة) على الأطفال من وجهة نظر أولياء الأمور (الأمهات) والمدرسات. ***رسالة ماجستير غير منشورة*** (جامعة الشرق الأوسط، كلية الإعلام، ٢٠١٦).

(١١٩) منى سامح أبوهشيمة. علاقة الأفلام الكارتونية التليفزيونية على قلة الحركة عند أطفال ما قبل المدرسة. ***مجلة دراسات الطفولة*** (جامعة عين شمس: كلية الدراسات العليا للطفولة، المجلد الثامن عشر، العدد السادس والستين، مارس ٢٠١٥) ص ص٣١-٣٧.

(١٢٠) برجم سمية وعمارى سميحة. الرسوم المتحركة والسلوك العدوانى لدى الأطفال: دراسة ميدانية لعينة من الأطفال. ***مجلة جيل العلوم الإنسانية والاجتماعية*** (مركز جيل البحث العلمى، العدد السادس، إبريل ٢٠١٥) ص ص١٠٧-١٢٤.

(١٢١) لبصير سفيان. سلاسل الرسوم المتحركة وعلاقتها بقيم الاستهلاك لدى الطفل الجزائرى. ***مجلة الحكمة للدراسات التربوية والنفسية*** (مؤسسة كنوز الحكمة للنشر والتوزيع، العدد الثانى والثلاثون، ٢٠١٥) ص ص١٩٦-٢٠٨.

(١٢٢) منال زيادة عبد الفضيل زيادة. فاعلية برنامج كمبيوتر بالرسوم المتحركة فى تنمية بعض السلوكيات المرغوبة لدى أطفال الروضة. ***رسالة ماجستير غير منشورة*** (جامعة القاهرة: معهد الدراسات والبحوث التربوية، قسم تكنولوجيا التعليم، ٢٠١٣).

(١٢٣) هيثم منصور عبد القادر عبندة. لغة الجسد فى برامج الرسوم المتحركة (دراسة تحليلية فى النسخة العربية من برنامج (مغامرات عدنان). ***رسالة ماجستير غير منشورة*** (جامعة الشرق الأوسط: كلية الإعلام، ٢٠١٣).

(١٢٤) شعبان مهدية وبن عيسى آمال. أثر الرسوم المتحركة فى تنمية السلوك العدوانى للطفل الجزائرى: دراسة ميدانية بالمدرسة الإبتدائية آيت على خالد ببوفاريك. فعاليات الملتقى الوطنى حول دور التربية فى الحد من ظاهرة العنف. (جامعة الجزائر ٢: مخبر الوقاية والأرغنوميا، العدد الرابع، ٧-٨ ديسمبر ٢٠١١) ص ص٢٢٣-٢٤٣.

(١٢٥) عايدة شعبان صالح. الرسوم المتحركة بالتلفاز وعلاقتها بالمشاكل السلوكية لدى أطفال الرياض بمحافظة غزة. ***المؤتمر التربوى الثانى:*** الطفل الفلسطينى بين تحديات الواقع وطموحات المستقبل (غزة: الجامعة الإسلامية، كلية التربية، ٢٢-٢٣/١١/٢٠٠٥) ص ص٨٠٦-٨٤٠.

(126) Miranda, Priscilla, Nicholas McCluskey, Benjamin J. Silber, Christian M. D. Von Pohle, Charlene K. Bainum. Effect of Adult Disapproval of Cartoon Violance on Children's Aggressive Play. ***Psi Chi Journal of Undergraduate Research*** (Vol. 14, No. 2, Summer 2009) pp. 79-84.

(127) Klein, Hugh and Kenneth S. Shiffman. Verbal Aggression in Animated Cartoons. ***Int J Child Adolesc Health*** (Vol. 5, No. 1, January 2012) pp. 7-12.

(128) Karpyn, Allison, Michael Allen, Samantha Marks, Nicole Filion, Debora Humphrey, Ai Ye, Henry May and Meryl P. Gardner. Pairing Animal Cartoon Characters With Produce Stimulates Selection Among Child Zoo Vistiors. ***Health Education & Behavior*** (Vol. 44, No. 4, 2017) pp. 581-589.

(129) Klein, Hugh, Kenneth S. Shiffman. What Animated Cartoons Tell Viewers About Assault. ***Journal of Aggression, Maltreatment & Trauma*** (Vol. 16, Issue 2, 2008) pp. 181-201.

(130) Blumberg, Fran C., Kristen P. Bierwirth, Allison J. Schwartz. Does Cartoon Violence Beget Aggressive Behavior in Real Life? An Opposing View. ***Early Childhood Educational Journal*** (Vol. 36, No. 2, October 2008) pp. 101-104.

(131) Fouts, Gregory, Mitchell Callan, Kelly Piasentin, Andrea Lawson. Demonizing in Children's Television Cartoons and Disney Animated Films. ***Child Psychiatry Hum Dev*** (Vol. 37, Issue 1, 2006) pp. 15-23.

(132) Binder, Alice, Brigitte Naderer, Jörg Matthes. Do children's food choices go with the crowd? Effects of majority and minority peer cues shown within an audiovisual cartoon on children's healthy food choice. ***Social Science & Medicine*** (Vol. 225, March 2019) pp. 42-50.

(133) Ferrer, Francisco Sánchez, M. Dolores Grima Murcia, Adriana Lopez – Pineda, Mercedes Juste Ruiz, Domingo Orozco Beltran, Concepcion Carratala – Munuera and Eduardo Fernández Jover. Effects of Watching Cartoons During an Echocardiography on Infants and Preschool Children. A Prospective Randomized Study. ***Frontiers in Pediatrics***. (Vol. 7, May 2019). http//www.ncbi.nlm.nih.gov/pmc/articles/PMC6443777/pdf/fped.07.00184.pdf./2019.oo184.

(134) Gans – Segrera, Sandra, Javier Molina – García, Vladimir E. Martínez – Bello. Representation of physical activity domains and sedentary behaviors across categories of gender and disability in children's TV cartoons. ***Motricidade*** (Vol. 14, No. 4, 2018) pp. 14-23.

(135) Sónia Gonçalves, Rita Ferreira, Eva M. Conceição Cátia Silva, Paulo P. P. Machado, Emma Boyland, Ana Vaz. The Impact of Exposure to Cartoons Promoting Healthy Eating on Children's Food Preferences and Choices. ***Journal of Nutrition Education and Behavior*** (Vol. 50, No. 5, 2018) pp. 451-457.

(136) Zulfiqar, Attia. A Content Analysis of Gender Roles in Destructive, Physical, and Verbal Aggression in Children Television Cartoon Programs. ***Journal of Research in Social Sciences*** (Vol. 6, No. 1, January 2018) pp. 101-123.

(137) Rajput, Kiransinh, Ruchika Jain. Mother's Perception about Influence of Cartoons on Child's Behaviour and Parenting Style. ***International Journal of Research and Review*** (Vol. 4, Issue 6, June 2017) pp. 103-113.

(138) Ghilzai, Shazia Akbar, Rabia Alam, Zubair Ahmad, Amina Shaukat, Syeda Shahum Noor. Impact of Cartoon Programs on Children's Language and Behavior. ***Insights in Language Society and Culture*** (Vol. 2, January 2017) pp. 104-126.

(139) Aziz, Hulba, Syed Kazim Shah. The Effect of Hindi Animated Cartoons Causing the Language Change in Pakistani Children - A Socio-Cultural Approach of Ideology. ***Journal of the Punjab University Historical Society*** (Vol. 30, Issue. 2, July – December, 2017) pp. 57-64.

(140) Rai, Shailesh, Bhagwan Waskel, Salil Sakalle, Sanjay Dixit, Rajendra Mahore. Effects of cartoon programs on behavioural, habitual and communicative changes in children. ***International Journal of Community Medicine and Public Health*** (Vol. 3, Issue 6, June 2016) pp. 1375-1378.

(141) Yousaf, Zahid, Munham Shehzad, Syed Ali Hassan. Effects of Cartoon Network on the Behavior of School Going Children (A Case Study of Gujrat City). ***International Research Journal of Interdisciplinary & Multidisciplinary Studies (IRJIMS)*** (Vol. 1, Issue 1, February 2015) pp. 173-179.

(142) Thankachan T. C. Aggressive Behaviour and Impaired Social Interaction of Children Viewing TV Cartoons. ***Journal of Advanced Studies in Education and Management*** (Vol. 1, No. 1, Summer 2014) pp. 7-17.

(143) Hassan, Ali, Muhammad Daniyal. Cartoon Network and its Impact on Behavior of School Going Children: A Case Study of Bahawalpur, Pakistan. ***International Journal of Management, Economics and Social Sciences*** (Vol. 2, Issue 1, 2013) pp. 6-11.

(144) Sokolova, M. V. Modern Cartoon Characters in Children Play and Toys. ***Psychological Science and Education*** (Vol. 16, No. 2, 2011) pp. 49-54.

(145) Iamurai, Siripen. Positive Cartoon Animation to Change Children Behaviors in Primary Schools. International Conference on Primary Education 2009. 25-27, 11 2009. Hong Kong.

(146) Laeheem, K., M. Kuning, N. McNeil and V.E. Besag. Bullying in Pattani primary schools in southern Thailand. ***Child: care, health and development*** (Vol. 35, Issue. 2, March 2009) pp. 178-183.

(147) Nwabueze, Chinenye, Ebere Okonkwo. Is Ben 10 an Evil Cartoon? Selected Mothers' Perception of the Influence of Ben 10 on their Children's Behaviour. ***The Nigerian Journal of Communication*** (Vol. 12, No. 1, 2015) pp. 72-100.

(148) Oyero, Olusola Samuel, Kehinde Opeyemi Oyesomi. Perceived Influence of Television Cartoons on Nigerian Children's Social Behaviour. ***Estudos em Comunicação*** (n. 17, Dezembro de 2014) pp. 93-116.

(149) Odukomaiya, Elizabeth Ibukunoluwa. Cartoons Influence towards Violence and Aggression in School Age Children in Nigeria. ***MA*** Thesis (North Cyprus: Eastern Mediterranean University, July 2014).

(١٥٠) هشام سعيد فتحى عمر البرجى. أثر الرسوم المتحركة التي تقدمها الفضائيات العربية على قيم الطفل المصرى وسلوكه. ***رسالة دكتوراه غير منشورة*** (جامعة القاهرة: كلية الإعلام، قسم الإذاعة والتليفزيون، ٢٠١٩).

(١٥١) شيماء خيرى عبد البديع. دور الإعلانات البيئية الكارتونية فى تنمية المفاهيم والسلوك البيئى لدى عينة من الأطفال. ***رسالة ماجستير غير منشورة*** (جامعة عين شمس: معهد الدراسات والبحوث البيئية، قسم العلوم التربوية والإعلام البيئى، ٢٠١٨).

(١٥٢) هديل زين الدين أبو دلو. المعالجة الموضوعية والفنية لأفلام الكرتون بقناة كرتون نتوورك بالعربية للأطفال دراسة تحليلية. ***رسالة ماجستير غير منشورة*** (الأردن: جامعة اليرموك، كلية الإعلام، قسم الصحافة، ٢٠١٨).

(١٥٣) حنان محمد إسماعيل. أدوار الذكور والإناث فى أفلام الرسوم المتحركة الروائية الطويلة المقدمة للأطفال: دراسة تحليلية. ***المجلة المصرية لبحوث الرأى العام*** (جامعة القاهرة: كلية الإعلام، المجلد السادس عشر، العدد الثالث، يوليه / سبتمبر ٢٠١٧) ص ص١١٣-١٩١.

(154) Lamraoui, Zakia. The Negative Effect of Cartoons on Children: An Empirical Study. ***مجلة العلوم الإنسانية*** (الجزائر: جامعة العربى بن مهيدى – أم البواقى، العدد الخامس، جوان ٢٠١٦) ص ص٦٣-٧٣.

(١٥٥) محمد كرم كمال الدين الصاوى. تحقيق البعد الدرامى فى أفلام الرسوم المتحركة. ***رسالة ماجستيرغير منشورة*** (جامعة حلوان: كلية الفنون الجميلة، قسم الجرافيك، ٢٠١٤).

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

(157) Marx, J. M., A. Kiefner – Burmeister, L. T. Roberts, D. R. Musher – Eizenman. Nothing alien about it: A comparison of weight bias in preschool – aged children's ratings of non – human cartoons and human figures. ***Obesity Research & Clinical Practice*** (Vol. 13, 2019) pp. 435-439.

(158) Davies, Vanessa Fernandes, Rafaella Mafra, Alicia Beltran, Thomas Baranowski and Amy Shirong Lu. Children's Cognitive and Affective Responses About a Narrative Versus a Non-Narrative Cartoon Designed for an Active Videogame. ***Games For Health Journal: Research, Development, and Clinical Applications*** (Vol. 5, No. 2, 2016) pp. 114-119.

(159) Sidhu, Navjeet. Fantasy at Work: Representations of Labour and Economy in Children's Animated Films. (2013) Work in a Global Society. Working Paper Series, 2013 – 1 Canada: McMaster University, School of Labour Studies.

(160) Klein H. and K. S. Shiffman. Thin is "in" and stout is "out": What animated cartoons tell viewers about body weight. ***Eating and Weight Disorders*** (Vol. 10, No. 2, June 2005) pp. 107-116.

(161) İvrendi, Asiye, Atiye Adak Özdemir. Mothers' evaluation of cartoons' influence on early childhood children. ***Procedia-Social and Behavioral Sciences*** (Vol. 2, No. 2, 2010) pp. 2561-2566.

(162) Shanthipriya, P., A. Anish Prabha. A study on parent's perception towards children viewing cartoon channels. ***Journal of Applied and Advanced Research*** (Vol. 2, Issue. 1, 2017) pp. 31-36.

(163) Shuja, Komal, Mazhar Ali, Munazzah Mehak Anjum, Abdul Rahim. Effectiveness of Animated Spokes Character in Advertising Targeted to Kids. ***European Journal of Business and Management*** (Vol. 8, No. 22, 2016) pp. 16-24.

(164) Raza, Syed Hassan, Sajid Mahmood Awan, Sarfraz Nawaz Gondal. What are Your Children Watching? Teacher's Evaluation of the Educational, Emotional, Behavioral, Psychological, Physical & Religious Impacts of Cartoons on the School going Children. ***Journal of Philosophy, Culture and Religion*** (Vol. 22, 2016) pp. 39-45.

(165) Rashid, Afsana. Impact Of Television Cartoon Channels On Children In India. ***Journal of Indian Research***. (Vol. 3, No. 2, April – June 2015) pp. 64-72.

(166) Sultana, Sharmin. Role Of Cartoon: A Brief Discussion On How Cartoon Put An Impact On Children. ***ENH Community Journal*** (Vol. 1, Issue. 1, 2014) pp. 73-80.

(167) Malik, Zahra Nayab and Ayesha Usman. An Analysis of Pragmatic Effects Of Cartoons On The Psyche Of Children And Its Effect On Parents Having Different Socio-Economic Background. Islamic Countries Society Of Statistical Sciences Lahore (Pakistan). ***Proceedings 10th Int. Conference on Statistical Sciences***: Role Of Statistical Sciences in National Development and Good Governance (Vol. 24, March 7-9, 2013) pp. 281-286.

(168) Kidenda, Mary Claire Akinyi. An Investigation of the Impact of Animated Cartoons on Children in Nairobi. ***MA Thesis*** (Kenya: University of Nairobi, School of the Arts and Design, May 2010).

(169) www.asifa.net/who_we_are. Accessed on 26/10/2019.

(170) https://al.ain.com/article/word_animation_day. Accessed on 28/10/2019.

(171) https://al.ain.com/article/international_animation_day. Accessed on 28/10/2019.

(172) www.asifa.net/chapters/egypt#2. Accessed on 30/12/2019.

(173) Naylor, Stuart, Brenda Keogh. ***Op.cit***., pp. 3-11.

(١٧٤) أحمد سعد الدين. ***مرجع سابق***. ص ص٤٦-٤٧.

(١٧٥) دعاء محمد فتح الله فتوح السيد. تأثير تصميم الوسائط المتعددة على تحسين مهارات التربية الإعلامية لدى الأطفال فى التعامل مع الإعلام الرقمى (دراسة شبه تجريبية على تلاميذ المرحلة الإعدادية) ***رسالة دكتوراه غير منشورة*** (جامعة القاهرة: كلية الإعلام، قسم الصحافة، ٢٠١٩) ص ص٥٤-٥٦.

(176) Bakieva, Zukhra R., Behzod B. Mukhammadkhujaev. Modern Animation and Preschoolers: Question of Media Literacy. ***Eastern European Scientific Journal*.** (Vol. 2, April 2018).

(177) Mukherjee – Das, Mou, Mausumi Bhattacharyya. Visual Literacy Through Cartoon Characters – A Study Of The Cartoon Programmes In West Bengal. ***International Journal of Technical Research and Applications*** (Vol. 4, Issue. 2, March – April 2016) p. 50.

(178) ***Ibid***. p. 51.

(179) Bakieva, Zukhra R., Behzod B. Mukhammadkhujaev. ***Op.cit.,***

(180) Yoon, Hyejin and Edward J. Malecki. Cartoon planet: worlds of production and global production networks in the animation industry. ***Industrial and Corporate Change*** (Vol. 19, No. 1, September 2009) pp. 239-240.

(181) ***Ibid*.** pp. 241-242, p. 262.

(182) ***Ibid*.** pp. 258-259.