

بسم الله الرحمن الرحيم

الجامعة الإسلامية - غزة
كلية التربية

القيم المتضمنة في أفلام الرسوم المتحركة "دراسة تحليلية"

اعداد الدكتور

عليان عبد الله الحولي

أستاذ أصول التربية المشارك

كلية التربية - الجامعة الإسلامية

بحث مقدمة للمؤتمر التربوي الأول بعنوان "التربية في فلسطين ومتغيرات العصر"
والذي تعقده كلية التربية بالجامعة الإسلامية في الفترة من ٢٣-٢٤/١١/٢٠٠٤

فلسطين

٢٠٠٤

القيم المتضمنة في أفلام الرسوم المتحركة

"دراسة تحليلية"

د. عليان عبد الله الحولي

الجامعة الإسلامية – كلية التربية

الملخص

هدفت الدراسة إلى التعرف على القيم المتضمنة في أفلام الرسوم المتحركة من خلال تحليل محتوى (٤٠) فلماً واستطلاع رأى عينة عشوائية شملت (١٠٠) أم من محافظة غزة، مستخدماً المنهج الوصفي التحليلي ومنهج تحليل المحتوى، واستخدم الباحث الإحصاءات الوصفية من تكرارات ونسب مئوية، وكانت أهم النتائج بالنسبة لرأى الأمهات: أهم إيجابيات الرسوم المتحركة وجود قيم مثل "التعاون والصدق والأمانة" بنسبة (١٣.٣%)، و"الطلاقة اللفظية" بنسبة (١٢.٦%)، و"الخيال الواسع" بنسبة (١٢.٦%)، و"القدرة العقلية" بنسبة (١٠%)، و"مساعدة الآخرين" بنسبة (١٠%)، وكانت أهم السلبيات "العنف والجريمة" بنسبة (١٨.٨%)، "إضاعة الوقت" بنسبة (١٧.٥%)، و"العدوان" بنسبة (١٠%). وبالنسبة لتحليل الأفلام فقد بينت النتائج أن أهم القيم الإيجابية هي التعاون بنسبة (١٤.٧%)، ثم الصبر والاحتمال (١١.٧%)، "المفردات اللغوية" بنسبة (٩.٨%) يليها "أنماط سلوكية إيجابية" بنسبة (٩.٣%)، وكانت أهم القيم السلبية "العنف والعدوان" بنسبة (١٦.٦%) ثم "الأنماط السلوكية السلبية" بنسبة (١٢.٧%) يليها "القيم السلبية" بنسبة (١١.٧%)، يليها الطقوس المختلفة بنسبة (٨.٨%). ولوحظ اتفاق كبير بين كلا النتائج (رأى الأمهات وتحليل الأفلام). وأوصت الدراسة على ضرورة إنشاء قناة فضائية عربية إسلامية متخصصة في برامج الأطفال عموماً والرسوم المتحركة على وجهه الخصوص، مع وجوب قيام الأسرة بدورها في الاستخدام السليم للتلفزيون، وتضمين القيم الإسلامية في برامج الأطفال وخاصة أفلام الرسوم المتحركة.

Abstract

The study aimed at identifying values that exist in children cartoons through doing content analysis for (40) films, and taking the opinion of a random sample of (100) mother from Gaza Governate. Analytical descriptive analysis & content analysis were used in this study. Descriptive statistics techniques were used. Results showed that the most important values that were identified were as follows: cooperation (13.3%), linguistic ability (12.6%), imagination (12.6%), mental ability (10%), helping others (10%). Identified negative values were as follows: violence and crime (18.8%), wasting time (17.5%) and aggression (10%).

Content analysis' results showed that cooperation was one of the positive values that were identified (14.7%), in addition to patience and bravery (.11,7%), language terms (9,8%), positive behavior patterns (9,3%). The negative values that were identified included: aggression and violence (16.6%), negative behavioral patterns (12.7%), negative values (11.7%), different traditions (8.8%). Results showed that there is congruence between mother's opinions and content analysis results. The study recommended the establishment of an Islamic Arabic channel specialized in doing children programs in general, and children cartoons in specific. Family role is important in relation to use of TV channels and cartoons.

مقدمة:

يتفق الباحثون في مجال الإعلام والاجتماع والترفيه أن لوسائل الإعلام خاصة التلفزيون تأثيراً قوياً ومتنوعاً ومتعدد الجوانب على الأطفال، فهذا التأثير يشمل العادات، والسلوك، والمزاج والعقائد والقيم والمبادئ والأفكار والمفاهيم إلى جانب تأثير التلفزيون على علاقة الأطفال بأسرهم ومدارسهم ومعارفهم... ومن هنا فإننا نتحدث عن جميع نواحي الحياة (عواض، ١٩٩٥، ٤٧).

ويضطلع التلفزيون بمجموعة من الوظائف الرئيسية التي يمكن إيجازها فيما يلي:

١. الإعلام.

٢. **التثقيف وتعزيز الهوية الثقافية:** إذ يستهدف التلفزيون تنمية الرصيد الثقافي للفرد والنهوض بالإنتاج الفكري للمجتمع، عبر ما ينشره من معارف ومعلومات ومن خلال إلقاء الضوء على المنتج البشري فكرياً وفنياً ومادياً والعمل بالطرق والأساليب المباشرة وغير المباشرة على تنمية الثقافة وتعزيز الهوية الثقافية في المجتمع، وتدعيم القيم الايجابية التي تقوم عليها بما يحفظ للأمة أصالتها وللمجتمع ثوابته الثقافية.

٣. **التسلية والترفيه:** يعتبر عنصر التسلية والترفيه من أهم مستهدفات البث التلفزيوني وذلك من خلال ما يعرض على جمهور المشاهدين من تمثيلات روائية ومسلسلات ومسرحيات وأفلام وموسيقى، ورياضة، وألعاب.. وهناك الكثير من الترفيه الموجه الذي يقدم بطريقة مقصودة بغرض اكتساب وتنمية اتجاهات وقيم معينة لدى جمهور المستقبلين وبما يساعد في توجيه العقل البشري نحو سياسة وفلسفة مجتمعية بعينها. ولا شك أن التحليل الواعي للبعد الترفيهي ومادة التسلية التي تتناقلها الشاشات الفضائية اليوم يكشف لنا الكثير عن الأهداف الخفية والقيم المضمرة فالخيال والتسلية ليسا منعزلين عن قيم المجتمع، فثمة إشارة إلى وجود أيديولوجيا مضمرة بالفعل في كل أنواع القصص الخيالية إلى جانب التأكيد على أن عنصر الخيال يفوق العنصر الواقعي في تشكيل آراء الناس... وأن الطرف الذي يسعى للتأثير لا يصرح عادة عن مقصده ونواياه وغالباً ما تأخذ عملية الإقناع طابعاً خفياً (طعيمه، ٢٠٠٢، ١٩٤).

وقد شبه احدهم التلفزيون في إحدى الأساطير بمارد له قوة خرافية وطاقات فوق مستوى التصور البشري، نزل إلى قرية فعمل فيها هدماً وتحطيماً وتخريباً. فاجتمع حكام القرية ليتشاوروا في أمر هذا المارد الجبار، وانتهى بهم الرأي إلى الشيء الوحيد الذي ينقذهم من شروره وهو أن يقوموا بتركيب عقل في رأسه.. وانتهزوا بالفعل فرصة نوم المارد، ونجحوا في أن يركبوا عقلا في رأسه. فلما أصبح الصباح كان المارد بقدراته الهائلة قد اخذ على عاتقه مساعدة كل أهل القرية في أعمالهم. إن هذه الأسطورة - والتي تلفت انتباهنا إلى ضرورة التخطيط بالنسبة للنشاط التلفزيوني - تعبر عن القدرات الهائلة للتلفزيون في التأثير على الفرد والمجتمع ومما يدعم أهمية التلفزيون كوسيلة اتصال ثقافية وعلامية فضلا عما ذكر في الأسطورة،

الاستبيان الذي أجراه احد المهتمين عن دور التلفزيون وأثره في حياة الطفل العراقي، والذي جاء فيه أن (٣٦.٠٥%) من الأطفال الذين شملهم الاستبيان يفضلون مشاهدة التلفزيون في أوقات الفراغ.. بينما يفضل (٦.٤٤%) منهم سماع الراديو، ويفضل (١٣.٣٠%) منهم الذهاب إلى السينما. و(٥.٥٨%) يفضلون الذهاب إلى المسرح و(١١.١٦%) منهم يفضلون الذهاب إلى المنتزه و(١٧.٦٠%) يفضلون ممارسة الرياضة. (١.٧٢%) يفضلون اللعب في الشارع. ويفضل (٨.١٥%) منهم أكثر من وسيلة.. وهكذا نلاحظ أن أعلى نسبة من الأطفال الذين شملهم الاستبيان يفضلون مشاهدة التلفزيون، لكونه وسيلة متاحة وسهلة الاستخدام وتحتوي على الصورة والصوت معا (عبد الحسن، ٢٠٠١)

وكانت أهم توصيات المنتدى الإعلامي الخليجي حول التلفزيون وحقوق الطفل (١١ - ٢٠٠٢/٢/١٣) تفعيل دور المؤسسات الإعلامية الخليجية ودعمها بشريا وماديا من أجل إنتاج برامج تلبي احتياجات أطفال الخليج الثقافية والعلمية والاجتماعية والعمل على إنشاء قناة خليجية متخصصة للأطفال، وشركة خليجية عربية لإنتاج الرسوم المتحركة والأفلام الموجهة للأطفال والمراهقين التي تعكس الحياة المعاصرة التي تتناسب مع عاداتنا وتقاليدنا (المجلس العربي للطفولة والتنمية، ٢٠٠٢)

واعلام الطفل يتشكل بوجه عام من الرسوم المتحركة وأفلام الكرتون والعرائس والأشكال الفنية الأخرى ذات المضامين والمحتويات التي يقصد بها الأطفال وفتات الشباب. وتعتبر هذه الفنون رافداً أساسياً من روافد تربية الطفل وتنشئته اجتماعياً ونفسياً وعقلياً، وتطوير ملكاته وتهذيبها، وغرس القيم المستهدفة من وراء عملية التنشئة الاجتماعية، وتنمية مهاراته الذهنية كما أنها تعطي للطفل فرصة الاستمتاع بطفولته وتفتح مواهبه ونسج علاقاته بالعالم من حوله، وتؤثر مسلسلات وأفلام الكرتون والرسوم المتحركة وغيرها تأثيراً بالغاً في وجدان الطفل إلى الحد الذي يحقق معها حالة تماثل قصوى، لأن الصورة المتحركة المصحوبة بالصوت في المراحل المبكرة للطفل تتجاوب مع الوعي الحسي والحركي لديه وتحت استجابات معينة في إدراكه تساهم فيما بعد في تشكيل وعيه وتصوره للأشياء من حوله، لأنه يختزنها وتصبح رصيده الثقافي والوجداني والشعوري.. لكن الصورة والرسوم ليست مستقلة عن الأبعاد الثقافية وعن الهوية الحضارية فالصورة في نهاية الأمر وسيلة تبليغ وأداة توصيل وجسر بين الطفل والرسالة المحمولة إليه (الكبتوري، ٢٠٠١)

ومن المعروف أن معدل مشاهدة الطفل للتلفزيون تتراوح ما بين ساعتين وثلاث ساعات يومياً تبعاً للبلوغ، وإن سبب المشاهدة متنوع ويمكن حصره في ثلاثة أسباب أكدها (ولبرشرام وزملاؤه) في أوائل التسعينات وهي: التسلية، والهروب من الواقع، وتقوية العلاقات الاجتماعية (العلی، ٢٠٠٢، ٨٣)

الإطار النظري

أولاً : التلفزيون وأثره على الطفل :

يعتبر التلفزيون وسيلة مهمة للطفل من أجل إشباع حاجاته ورغباته فهو يري عالماً مبهراً من الصور المتحركة والمناظر المختلفة وتعد هذه الوسيلة من أهم مصادر الخبرة (العلي، ٢٠٠٢، ٨٠).

وتصبح للطفل برامجه المفضلة والتي يرغب في مشاهدتها بل ويحرص في أحيان كثيرة على متابعتها باستمرار، وتتميز مشاهدة التلفزيون دون وسائل الإعلام الأخرى بأنها نشاط أسرى، حيث لاحظنا في إحدى دراساتنا الميدانية أن هناك جماعات مشاهدة تنشأ في البيوت. ويصبح التلفزيون كجهاز إعلامي ليس أقل أهمية من الدروس التي تقدمها المدرسة (معوض، ١٩٩٨، ١١٢).

" ومن أهم الآثار الايجابية للتلفزيون على الطفل : مشاركته في تنشئة الطفل الاجتماعية بجانب الأسرة والمدرسة حيث إن التنشئة الاجتماعية تؤثر على التفكير في المجتمع بصورة حقيقية، أو هي الطريقة التي يري بها الإنسان المجتمع الذي هو فيه، والتنشئة الاجتماعية هي الطريقة التي يستقي منها الناس معلوماتهم عن ثقافتهم والتي يتأتى من خلالها لشخص أن يتبنى سلوك الجماعة وقيمتها، وهي عملية مستمرة مدى الحياة. ويمكن تحديد الآثار الايجابية للتلفزيون (العلي، ٢٠٠٢، ٨٤ - ٨٥) على الطفل كالتالي:

- يعمل التلفزيون على تكييف الجانب الاجتماعي في الطفل عبر تفاعله مع الآخرين والحديث معهم.
- يصفق التلفزيون وجدان الطفل وأحاسيسه بما يتناسب ورغباته من ترفيه وتسلية، ويدرب حواسه منذ صغره على الإصغاء والربط والتخيل.
- يوسع التلفزيون خبرات الطفل بوصفه مصدراً للمعرفة يمدده بالقيم المعرفية والسلوكية وينقل له الثقافة والمعرفة من خلال الوظائف التي يقوم بها.
- ينمي التلفزيون الملكات العقلية والفكرية لدى الطفل ويشبع لديه حب الاستطلاع من خلال برامجه الثقافية.
- يثير التلفزيون الخيال الواسع للطفل ويفتح أمامه من خلال ما يقدم من صور وموسيقا وألوان زاهية جذابة آفاقاً رحبة من الخيال تنقله خارج حدود البيت والشارع والمدينة.
- يزود التلفزيون الطفل بالخبرات والمهارات التي تدفعه إلى إتباع العادات الصحية في كل نواحي سلوكه اليومي.

" من جانب آخر يتهم التلفزيون بشكل أساسي في العديد من البلدان بعدد كبير من الجرائم التي تتضمن تدمير وتحطيم القيم الاجتماعية ونشر وتكريس النفاهة وسلب الحساسية وقتل الإبداع، وتشكيل عقبة كأداء أمام التربية والتعليم، ونسف ومسح المكتسبات والمنجزات الاجتماعية والتربوية والتعليمية التي تم الحصول عليها وإيجازها بصعوبة (عواض، ١٩٩٥، ٤٨).

ومن الآثار السلبية لمشاهدة التلفزيون على الأطفال :

- أحداً ث تبديلات عميقة في حياة العائلة وإضعاف عملية نقل الأفكار عن القيم الثقافية من الآباء إلى الأطفال.
- أظهرت الدراسات أن معظم برامج الأطفال توجه لسد حاجة التسلية لدى الطفل دون الاهتمام الجاد بتطوير قدراته وإحداث تراكم خبرات لديه تساعده على فهم الكون والمجتمع.
- التركيز على دور البطل رغم أهمية إبراز قيمة التعاون الجماعي والبطولة الجماعية التي يحتاجها المجتمع.
- التأثير على وقت النوم عند الأطفال والمدة التي ينامونها، فقد أثبتت الدراسات أن ظاهرة السهر المتأخر أصبحت (سمة اجتماعية) يمتاز بها جميع أفراد الأسرة بما في ذلك الأطفال، مما يترتب عليه تبعات جسمانية متوقعة حتى غدت شائعة بين المدرسين الشكوى من أن التلاميذ ينامون أثناء الدرس نظراً للسهر الطويل الليلة السابقة.
- يربط الكثير من الباحثين الاجتماعيين بين أفلام العنف والرعب وبين الممارسات الإجرامية التي شاعت في العقود الأخيرة.
- تشير بعض الدراسات إلى الآثار السلبية للمشاهدة التلفزيونية الطويلة على البصر، ويؤكد أخصائيو أمراض العيون أن المشاهدة غير المدروسة والجلوس على مسافة قريبة من الشاشة يرهق العين (عواض، ٥٢، ١٩٩٥).

ثانياً : الرسوم المتحركة :

ترجع أولى محاولات تحريك الرسوم إلى ثلاثمائة قرن مضت، حين كان الإنسان البدائي يرسم الحيوانات في أوضاع تعبر عن استعدادها للهجوم على الخصم، والثيران وهي تجرى في فرار جماعي، أما بداية الرسم المتحرك بالمفهوم الذي نعرفه فكان عبارة عن رسوم لطواحين هواء في حالة دوران (لبيترفان موشنبروك Pieter van Musschenbroek) عام ١٧٣٦، وكان سابقاً لزمناه إلى حد بعيد، حيث تم عرض أول فيلم سينمائي بعدها بأكثر من مائتي وخمسين عاماً. أما أول فيلم رسوم متحركة فقد صنعه فنان مجهول يعمل لدى (توماس اديسون Thomas Edison) وذلك عام ١٩٠٠ حيث رسم وجه متسول تطلق سيارته سحائب دخان يتغير تكوينها من لقطة إلى أخرى. ومن ناحية أخرى فإن أول فيلم سينمائي يضاف إليه شريط صوت ضوئي كان فيلم رسوم متحركة تم إنتاجه في عام ١٩٢٢ بواسطة مهندسو معمل شركة " جنرال إلكتريك" لذا يمكن القول بأن فيلم الرسوم المتحركة هو أصل الشكل الحديث للفيلم السينمائي (المدرسة العربية للسينما والتلفزيون، ٢٠٠٤).

وفن الرسوم المتحركة هو فن تحليل الحركة اعتماداً على نظرية بقاء الرؤية على شبكية العين لمدة ١٠/١ من الثانية بعد زوال الصورة الفعلي. وهي نفس النظرية العلمية التي بنيت عليها صناعة الفيلم

السينمائي، وإن كان فن التحريك يسبق صناعة السينما بمعناها التقني بحوالي قرنين من الزمان... ولعل أبسط أنواع الخداع البصري الذي يمكن أن يوضح لنا فكرة الإيهام بوجود صورة ليس لها وجود فعلي تتمثل في الورقة المرسوم على أحد أوجهها طائر وعلى الوجه الآخر قفص، فإذا تمت إدارة الصورة على محورها الأفقي فسوف نرى صورة مركبة للطائر داخل القفص وإذا أخذنا مثلاً أكثر تعقيداً فيمكن أن نكون منظرًا متحركاً على طرف أي كتاب وذلك برسم أي حركة بالتتابع على صفحات الكتاب، وبالمرور السريع على الصفحات يمكن أن نرى هذا المنظر المرسوم يتحرك. بدأت الرسوم المتحركة بشكلها الراهن مع بداية فن السينما، ولعل والت ديزني هو أول من حول ذلك الفن إلى صناعة متكاملة.. أما في مصر على وجه التحديد وبما أنها صاحبة التجربة الأقدم في ذلك الفن فلعل الكثيرين قد يصابون بالدهشة عند العلم بأن هذا الفن قد بدأ في مصر منذ ١٩٣٥ على يد إخوان فرانكل، واللذين تمكنوا رغم محدودية إمكانياتهم التقنية من إنتاج العديد من الأعمال وترسيخ شخصية كرتونية مصرية باسم " ممش أفندي " كما أنهم نفذوا العديد من الخدع السينمائية التي تعد متقدمة للغاية مثل دمج الحركة الحية مع الرسوم المتحركة (المرسوم، ٢٠٠٤).

أشكال الرسوم المتحركة:

هناك عدد لا نهائي من الأشكال والتنوعات التي يمكن أن يتناولها (المدرسة العربية للسينما والتلفزيون، ٢٠٠٤) فيلم الرسوم المتحركة منها:

- ✓ تحريك الأشياء Animation of objects
- ✓ تحريك العرائس puppet animation .
- ✓ الملصقات المتحركة collage animation.
- ✓ فيلموجراف filmograph.
- ✓ الضغط البصري visual squeeze.
- ✓ تحريك النقاط pixilation.
- ✓ التحريك بالأشعة فوق البنفسجية Ultraviolet animation.
- ✓ التلوين على الفيلم painted animation.
- ✓ الرسم بالدبابيس pinhead shadow animation.
- ✓ التلوين بالباستيل Pastel animation.

الملاحظ أنه تتوجه أفلام الرسوم المتحركة إلى خيال الطفل وتداعب حبه للألوان والحركة والمفارقات المدهشة، فهي له عالماً سحرياً يجعله في آفاق رائعة وممتعة، وتقدم الرسوم المتحركة الأكثر شهرة مثل رسوم " والت ديزني " وسواها للطفل في دول العالم النامي قيم المجتمعات الغربية التي تركز على التفوق والإنجاز الفردي على حساب قيمة الجماعة، كما أنها تقدم مجتمعات مثالية تقوم على منطق الاستهلاك. فالبطل دائماً

فردى في أفلام الرسوم المتحركة وهو طفل " سوبرمان " من نوع ما مخلص دائماً من الشر وعليه يجري الاعتماد باستمرار لحل المشكلة التي قد تؤدي لكارثة وهناك نموذج من الرسوم المتحركة المحببة للأطفال مثل مسلسل " توم وجيري " الشهير أو " وودي وود بيكر " وسواهما يقدم قيمة " انتصار الشر " بفضل الذكاء وخفة الدم والقدرة على سبك مقالب طريفة (خليل، ١٩٩٦، ٤٢)

وتعتبر أفلام الكرتون احدي أدوات بناء الوعي لدي الطفل فهي لم تعد فقط مجالاً للتسلية بل أصبحت من أهم روافد تنمية أجيال الصغار، خاصة في وجود تقنيات جديدة ساعدت على توسيع هذا الخيال، وأفلام الكرتون من الصعب أن تخلو من قيمة ما يراد توصيله للطفل لصقل عقله ووجدانه، لكن هذه النوعية من الأفلام لها تاريخ تراكمت على إحساسه الأدوات الفنية وتطورها (المرسم، ٢٠٠٤).

وأشارت (النعمي، ٢٠٠٠، ٣١) إلى "إن للرسوم المتحركة أثراً كبيراً في شخصية الطفل بإعتبارها من أهم العناصر البيئية المنظمة التي تنقل المعلومات والمفاهيم والقيم بصورة متسلسلة وقصصية، علماً بأن الأفلام المتحركة كلما كانت قصيرة كلما كان تأثيرها أشد وأقوى، حيث تشير الدراسات العلمية أن من بين كل عشرة آلاف طفل هناك خمس حالات لأطفال يقومون بتقمص شخصيات الكرتون وما يشاهدونه، وهم يأتون من أسر لا تهتم بأبنائها ولا تحرص على متابعتهم أو معرفة ما يدور في أذهانهم، إذ أن مناقشة الأطفال حول ما يشاهدونه وسيلة جيدة لإكسابهم المعلومة الصحيحة

إن اختيار أفلام رسوم متحركة بعيدة كل البعد عن مفاهيم وقيم الطفل العربي قد يساهم بشكل كبير في تشويه معرفته بحيث تصبح تلك القيم جزءاً لا يتجزأ من وجدان وسلوك وشخصية أطفالنا، فهناك دائماً في هذه الأفلام الرجل القوي " قصص سوبرمان " هذه القصص التي تصور العنف أمام الأطفال بشكل مبهر، هذا الرجل الذي يحل المشاكل بقبضته وهناك الأمريكي الذكي الذي يحل كل المعضلات، حيث تحل القوة البدنية محل العقل مما يدفع الأطفال لإسقاط من سلوكهم وجوب استخدام العقل في حل المشكلات التي تواجههم بدلاً من القوة مما يتنافى مع أهداف التربية السلوكية السليمة للأطفال " (فهيم، ١٩٨٥، ٢٦٣).

إيجابيات الرسوم المتحركة:

تعتبر الرسوم المتحركة قريبة إلى قلب الطفل لما فيها من خيال وتحريك لكل ما هو جامد وثابت... فبهذا يمكننا من خلالها تقديم كل ما هو قيم بالنسبة للطفل. فتقدم له مثلاً:

١- المفاهيم الدينية بصورة مبسطة محببة إلى قلبه بتقديم قصص الحيوان في القرآن الكريم بالرسوم المتحركة، وكما قدمت أيضاً هجرة الرسول صلي الله عليه وسلم عن طريق قصة الحمامتين

والعنكبوت فبهذا يمكننا غرس القيمة الدينية في الطفل وتعليمه أهم ما في الديانة بصورة لا ينساها الطفل مدى الحياة.

٢- الناحية التعليمية فيمكن من خلال فيلم الرسوم المتحركة أن نعلم الأطفال الحروف الابجدية والأرقام وكيفية استخدامها في جمل فبذلك نساعد الطفل على تعلم اللغة، وقد قدمت الأفلام بالفعل رسوم متحركة وقدمت هذه الأفلام مستخدمة الحركة المنظورة بالنسبة للطفل وكذلك استخدام الفن السمعي البصري "Audis Visual" أي مخاطبة كل من حاسة السمع والبصر وإبهاره بالحركة (حنفي، ١٩٨٢)، وتزود الطفل بمعلومات ثقافية منتقاه، فبعض أفلام الرسوم المتحركة تسلط الضوء على بيئات جغرافية معينة، الأمر الذي يعطي الطفل معرفة طيبة.. ومعلومات وافية، والبعض الآخر يسلط الضوء على قضايا علمية معقدة - كعمل أجهزة جسم الإنسان المختلفة - بأسلوب سهل جذاب، الأمر الذي يكسب الطفل معارف متقدمة في مرحلة مبكرة (مارديني، ١٩٩٥، ٤٧).

٣- القيم الوطنية : يساهم فلم الرسوم المتحركة في تعليم الطفل مع الأسرة والمدرسة قيم الوطنية فباستطاعته أن يقدم الأفلام التاريخية بصورة محببة.. فيبرز البطل الوطني وكيف أن يعيش من أجل بلده ومن أجل الحرية والنمو والتطور.

٤- تعلم الأخلاق والقيم للأطفال نظرات خاصة تجاه توازن قوى الخير والشر في العالم فهم يسمعون لكي يحققوا لأنفسهم الشعور بالأمن الذي يتوقون إليه دائماً .

٥- تلبي بعض احتياجات الطفل النفسية وتشبع - له - غرائز عديدة مثل: غريزة حب الاستطلاع، فتجعله يستكشف في كل يوم جديداً ، وغريزة المنافسة والمسابقة فتجعله يطمح للنجاح ويسعى للفوز .

٦- الجانب الترفيهي فنحن لا ننسى ضحكة الأطفال التي لا تضاهيها ضحكة وهو يشاهد فيلم الرسوم المتحركة.. فهو أحب متعة لدي الأطفال في كل بلاد العالم، وهو المنشط لخياله، وهو تفرغ الشحنة المدخرة لدى الطفل. إن فلم الرسوم المتحركة يساهم في بناء وتعليم وترفيه طفلنا. (حنفي، ١٩٨٢).

٧- تقدم للطفل لغة عربية فصيحة - غالباً - لا يجدها في محيطه الأسري، مما يبسر له تصحيح النطق وتقويم اللسان وتجويد اللغة، وبما أن اللغة هي الأداة الأولى للنمو المعرفي فيمكن القول بأن الرسوم المتحركة - من هذا الجانب - تساهم إسهاماً مقدراً غير مباشر في نمو الطفل المعرفي.

٨- تنمي خيال الطفل، وتغذي قدراته إذ ينتقل به إلى عوالم جديدة لم تكن لتخطر له ببال، وتجعله يتسلق الجبال ويصعد الفضاء ويقتحم الأحراش ويسامر الوحوش، كما تعرفه بأساليب مبتكرة متعددة في التفكير والسلوك (عثمان، ٢٠٠٤، ٢).

وكمثال على الرسوم المتحركة الموجهة نعرض فيلم (الملك الأسد) Lion king إن هذا الفيلم يعرض الصراع بين الخير والشر، يحفز الإنسان على المقاتلة من أجل حقوقه وعدم الاستسلام، يحفزه على مواجهة

ماضيه بشجاعة مهما كان هذا الماضي وذلك من أجل التقدم نحو المستقبل كما أنه ليس بعيد عن الواقع الإنساني الذي يعيشه كل فرد ولا نلمس فيه المواضيع العنيفة "القتل لمجرد القتل". ومثال آخر مسلسل علمي بشكل رسوم متحركة (كان يا مكان) كان له حضور جداً مميز و كان يقدم المادة العلمية عن جسم الإنسان بشكل سلس ومفيد بحيث ترسخ في ذهن الطفل

سلبيات الرسوم المتحركة:

١- سلبيات التلفاز: بما أن التلفاز هو وسيلة عرض الرسوم المتحركة، فمن الطبيعي أن تشارك الرسوم المتحركة التلفاز سلبياته والتي من أهمها (عثمان، ٣، ٢٠٠٤-٤)

أ- التلقي لا المشاركة: ذلك أن التلفاز يجعل الطفل يفضل مشاهدة الأحداث والأعمال على المشاركة فيها، خلافاً للكمبيوتر الذي يجعل الطفل يفضل صناعة الأحداث لا المشاركة فيها فقط.

ب- إعاقة النمو المعرفي الطبيعي: ذلك أن المعرفة الطبيعية هي أن يتحرك طالب المعرفة مستخدماً حواسه كلها، لكن التلفاز - في غالبه - يقدم المعرفة دون اختيار ولا حركة، كما انه يكتفي من حواس الطفل بالسمع والرؤية، ولا يعمل على شحذ هذه الحواس وترقيتها عند الطفل، فلا يعلمه كيف ينتقل من السماع المباشر للسماع الفعال، من الكلمات والعبارات إلى الإيماءات والحركات، ثم إلى الأحاسيس والخلاجات.

ت- الإضرار بالصحة: فمن المعلوم أن الجلوس لفترات طويلة واستدامة النظر لشاشة التلفاز لها أضرارها على جهاز الدوران والعينين.

ث- تقليص درجة التفاعل بين أفراد الأسرة: إن أفراد الأسرة كثيراً ما ينغمسون في برامج التلفزيون المخصصة للتسلية لدرجة أنهم يتوقفون حتى عن التخاطب معاً

٢- تقديم مفاهيم عقديّة وفكرية مخالفة للإسلام: إن كون الرسوم المتحركة موجهة للأطفال لم يمنع دعاة الباطل أن يستخدموها في بث أفكارهم، ربما يقول للبعض أن هذه مجرد رسوم متحركة للأطفال.. تسلية غير مؤذية، لكن تأثيرها على المستمعين كبير مما يجعلها حملة إعلامية ناجحة.

٣- إشباع الشعور الباطن للطفل بمفاهيم الثقافة الغربية: حيث أشار (المسيري، ١٩٩٩) إلى أن إنتاج الحضارة الغربية، ينقل للطفل نسقاً ثقافياً متكاملًا يشمل على:

أ- أفكار الغرب: إن الرسوم المتحركة المنتجة في الغرب مهما بدت بريئة ولا تخالف الإسلام، إلا أنها لا تخلو من تحيزهم مثل قصص توم وجيري التي تبدو بريئة ولكنها تحوي دائماً صراعاً بين الذكاء والغباء، أما الخير والشر فلا مكان لهما وهذا انعكاس لمنظومة قيم كامنة للثقافة الغربية.

ب-رود التربية الغربية: إننا إن تجاوزنا عن ترويح الرسوم المتحركة للأفكار الغربية، فلا مجال للتجاوز عن نقلها لروح التربية الغربية ذلك أنها لا تكتفي بنقلها للمتعة والضحك والإثارة بل تنقل عادات اللباس من ألوان وطريقة تفصيل وعري وتبرج، وعادات الزينة من قصة شعر وربطة عنق، ومساحيق تجميل، وعادات المعيشة وديكور وزخرفة وطريقة أكل وشرب، وثمل ونوم وحديث وتسوق ونزهة وعادات التعامل من عبارات مجاملة واختلاط وعناق وقبلات ومخاصمة وسباب وشتائم ونحو ذلك من بقية مفردات النسق الثقافي الغربي (المسيري، ١٩٩٩). وهذا الأمر في مجمله يؤثر على الطفل سلباً ويجعله رهناً للتقليد الأعمى لهذه الأنماط السلوكية.

٤- العنف والجريمة: إن من أكثر الموضوعات تناولاً في الرسوم المتحركة الموضوعات المتعلقة بالعنف والجريمة، ذلك أنها توفر عنصري الإثارة والتشويق الذين يضمنان نجاح الرسوم المتحركة في سوق التوزيع ومن ثم يرفع أرباح القائمين عليها غير أن مشاهدة العنف والجريمة لا تشد الأطفال فحسب بل تروعهم، إلا أنهم يعتادون عليها تدريجياً ومن ثم يأخذون في الاستمتاع بها وتقليدها، ويؤثر ذلك على نفسياتهم واتجاهاتهم التي تبدأ في الظهور بوضوح في سلوكهم حتى سن الطفولة، الأمر الذي يزداد استحواداً عليهم عندما يصبح لهم نفوذ في الأسرة والمجتمع، وقد أكدت دراسات عديدة أن هناك ارتباطاً بين العنف التلفزيوني والسلوك العدواني والدليل على ذلك ما عانته المجتمعات الغربية من نقشي ظاهرة العنف (صادق، ٢٠٠٤، ٥).

ولم يكن في البداية انتباهاً إلى مدى العنف الذي تعرضه الرسوم المتحركة ولكن بعد فترة من انتشار هذا الفن نتوقف للحظات لنستعرض التالي: اعتماد الرسوم المتحركة و بشكل كبير على المواضيع القتالية: فإن أول فلم قتالي للرسوم المتحركة لاقى نجاحاً كبيراً وكان يعتمد على الخيال العلمي وشد جميع الناس هو معروف باسم "غراندإيزر" وعلى الرغم من أن بعض الأطفال حاولوا تقليده بالفقز إلا أنها كانت حالات استثنائية ونادرة، وانتهت الظاهرة.

بعد ذلك لم نعد نشاهد إلا أفلام قتالية وحروب فضاء ومواضيع لا معنى لها سوى القتال بين سكان الكواكب ولم يعد هناك من موضوع سواه ونعود هنا لنركز على موضوع الهواة والشركات الصغيرة مع احترامنا للجميع فالذي يحدث أن هذه الشركات تسعى للربح وهذه الأفلام لها شعبية واسعة لذلك تعتمد على تكثيف إنتاجها دون العمل على موضوعها وللايتيان بالجديد تزيد المؤثرات الصوتية وتزيد حدة النيران المتصاعدة واللهب وعدد الأشخاص الذين يموتون في كل حلقة (حتى ولو كانوا أشراراً نعود لفكرتنا في التعود على القتل وعدم الإحساس بالآخر). ولكن مع غمرة هذه الأفلام لا يجب أن نهمل أن بعضاً منها إيجابي فمسلسل "ساسوكي" مثلاً كانت كل حلقة فيه تحمل قيمة إنسانية معينة كما أن أغنية الشارة كانت ذات معنى وطني و إنساني رائع.

أمام هذه الظاهرة نؤكد على أنه لا ضابط سوى الوعي والتوجيه ونريد هنا أن نوضح نقطة هامة إن الرسوم المتحركة شأنها شأن ألعاب الكومبيوتر تنوع الصورة والكلام لا حدود له وهي تعرض على شاشات التلفاز لذلك فإن لها أوسع جمهور وإضافة إلى ذلك فإن الكثير من الكبار يشاهدونها أيضاً نظراً لأنها تروح عنهم أعباء النهار بطرافتها ويفرح الصغار جداً عندما يشاركونهم الأهل لهوهم والرسوم المتحركة من عالمهم لذلك من المهم جداً الانتباه إلى المواضيع و توجيهها. " فلنضع في اعتبارنا ما الذي يفقده الطفل خلال (١٥٠٠٠) ساعة منذ الميلاد وحتى سن ١٧ سنة، التي يقضيها أمام شاشة التلفاز إن الكثير من الأنشطة المفيدة مثل معاونة الأب والأم في أعمال المنزل، أو أعمال الزراعة أو القراءة أو جمع الطوابع لن يتمكن من القيام بها. كذلك لن يقوم بتنظيف غرفته أو غسل الصحون، لن يستمع إلى مناقشة بين أبويه أو أصدقاء الأسرة حول سياسة مجتمعه، لن يتمكن من لعب الكرة أو الذهاب للصيد أو رسم صورة (خليل، ٢٠٠١، ٣٧-٣٨).

ولأهمية الرسوم المتحركة ودورها الكبير في تنشئة الأطفال وتنمية شخصياتهم، وإكسابهم القيم بادر ت الجامعة الإسلامية بغزة بتأسيس وحدة الرسوم المتحركة في ٢٠٠٢/٨ كوحدة منضوية تحت مظلة عمادة خدمة المجتمع والتعليم المستمر في الجامعة الإسلامية بغزة بهدف: إنتاج أفلام رسوم متحركة عالية الجودة بالإمكانيات المحلية، وتأسيس وتدريب فريق عمل متكامل في مجال صناعة الرسوم المتحركة، وترسيخ القيم الحضارية والوطنية والدينية لدى فئة الأطفال. يدير الوحدة خبراء في تخصصات عدة منها (هندسة حاسوب، تربية، أدب وسيناريو، مخرج، عالم شريعة)، ويعمل بالوحدة فريق عمل يتكون من مجموعة في مجالات (الرسم، كتابة السيناريو، جرافيكس، مخرج، فني تحريك،...) وقد تمكنت الوحدة وبجهد محلي صرف وبالامكانات المتوفرة من إنتاج العديد من الأعمال الفنية منها أفلام: ثوب من قوس قزح، عودة غزالة، بحيرة الطمع، والقلم والممحاة (وحدة الرسوم المتحركة، ٢٠٠٤).

الدراسات السابقة:

تعددت الدراسات التي تناولت موضوع الإعلام والطفل وبشكل أكثر تحديداً أفلام الرسوم المتحركة، وقد أمكن جمع بعض هذه الدراسات وكانت على النحو التالي:-

- دراسة (العلی، ٢٠٠٢) بهدف التعرف إلى دوافع اهتمام برامج التلفزيون بالطفل في دولة الإمارات ومدينة ملواكي في الولايات المتحدة الأمريكية، ودراسة اتجاهات الطفل الإماراتي والأمريكي نحو برامج التلفزيون، وقد شملت التساؤلات ما يتعلق بدورية برامج التلفزيون وعادات المشاهدة وما يختص بالمصادر الإعلامية الأخرى وكانت أهم النتائج: وجد أن زمن المشاهدة ثلاث ساعات فأكثر يومياً يمثل الزمن الأكثر شيوعاً في كلتا العينتين، وبالنسبة للعينة التي تفضل ان يقدم البرامج أطفالاً فقد

احتلت أفلام الكرتون المركز الأول في العينة، وتليه المسلسلات والأفلام والعرائس والأغاني والفوازير والمسابقات.

- وأشارت دراسة (خليل، ٢٠٠٢) لأهم الآثار السلبية للتلفزيون على الأطفال كالتالي :
 - التلفزيون يحجب ويشوش على أهم دروس اللغة في حياة الطفل ألا وهي المحادثات العائلية. فاللغة تكتسب من خلال الممارسة، لا من خلال الاستماع السلبي.
 - إن معظم حالات المشاهدة للتلفزيون بالنسبة للأطفال الصغار تعتبر مشاهدة دون أعمال للعقل فهي لا تتطلب إلا القليل من التفكير، أو أنها لا تتطلب التفكير على الإطلاق.
 - التلفزيون لا يمكنه أن يجسد أكثر الأفعال ذكاء لدى الإنسان ألا وهو التفكير.
 - التلفزيون يقلل من حساسية الأطفال وتعاطفهم مع معاناة الآخرين، فمشاهدة الطفل لمشاهد العنف بكثرة مع الوضع في الاعتبار الإيقاع السريع للأحداث، لا يتيح للأطفال التوقف والتأمل في نواتج الأحداث، ومعاناة الأشخاص نتيجة لذلك.
- دراسة (مصطفى، ٢٠٠١) تعرضت لمشكلة عدم صنع فيلم رسوم متحركة طويل في مصر حتى الآن فأشار إلى خصائص وتاريخ ومعالم وميزانية وإنتاج فيلم الرسوم المتحركة الطويل، ثم تناول فيلمًا طويلًا يمثل الاتجاهات الجديدة في فيلم التحريك، وخلص الباحث إلى وجود أزمة حقيقية في صنع فيلم الرسوم المتحركة الطويل في مصر فكان من الضروري البحث عن حلول لها وضعها الباحث في شكل توصيات أملاً منه في إمكان مساهمتها في حل مشكلة صنع فيلم الرسوم المتحركة منها: تكوين رابطة تضم فناني الرسوم المتحركة في مصر من كافة التخصصات تتولى تقديم المشروعات الفنية الخاصة بأفلام الرسوم المتحركة.
- دراسة (عبد الكافي، ١٩٩٩) أشارت في نتائجها إلى أن: الدراسات التي عنيت بتحليل بحوث الطفل أجمعت على أن الحاجات الثقافية للطفل العربي لم تتل الاهتمام المتوقع من البحث في مجال الطفولة وأن ثقافة الطفل لا تزال تحتاج إلى مزيد من العناية، وأن أغلب البحوث التي اهتمت بتحليل أدب الأطفال اهتمت بوسائط ثقافة الطفل أكثر من اهتمامها بمضامين هذه الثقافة، أن الدراسات الخاصة بتحليل ثقافة الطفل العربي قليلة للغاية وبلغت نسبة (٨,١%) من الدراسات الخاصة بالطفل في مصر، وجاءت هذه النقطة بنسبة (٨,٢%) من قاعدة معلومات المجلس العربي للطفولة والتنمية.
- دراسة أبو الحسن (١٩٩٨) بهدف تحديد الدور الذي يمكن أن تلعبه الرسوم المتحركة في تنمية الجوانب المعرفية للطفل، والكشف عن مدى ملاءمتها للطفل في مرحلة الطفولة الوسطى من الناحية المعرفية واستخدمت الدراسة منهج المسح للعينة في اختيار العينة التحليلية والميدانية، وقد تم تحليل

جميع أشكال الرسوم المتحركة... وذلك باستخدام صحيفة تحليل المضمون . وأظهرت النتائج أن الموضوعات البوليسية والحربية تحتوي على كثير من السلوكيات التي يمكن أن تؤثر سلباً على الطفل، وتستخدم طرقاً جافة لعرض وتصوير القيم الجيدة، كما أنها تزيد من العدوان على المدى الطويل فتؤدي إلى الفهم غير الصحيح للواقع الاجتماعي الخاص بالطفل.

• دراسة (المتينى، ١٩٩٨) بهدف تحليل أربعة أفلام روائية طويلة وهي (سنوهوايت والأقزام السبعة، باسبي، فانازيا، وكتاب الأدغال) محاولاً اكتشاف ما تحمل تلك الأفلام من قيم رمزية في طياتها من خلال عناصر المكونة لها متمثلة في طريقة المعالجة وتصميم الخلفيات وألوانها وكذلك اختيار نوعية الأداء الحركي للشخصيات والتي تكسبها من المعاني والإيحاءات الكثير. وحاول الباحث إبراز أهمية الرمز ودوره الهام في إبراز مضمون العمل الفني في قالب فني راقي بعيداً عن المباشرة التي تجنح بالعمل الفني إلى السطحية وضعف البناء.

• دراسة الفليني (١٩٩٧) بهدف التعرف على الآثار النفسية والسلوكية لتعرض الأطفال للعنف في أفلام الكرتون التي تعرض بالتلفزيون المصري وتقديم مجموعة من الاقتراحات حول الضوابط التي يجب أن تحكم أفلام الكرتون الموجهة للطفل خصيصاً والتي يعرضها التلفزيون، وقد استخدمت الدراسة أسلوب تحليل المضمون لمسح محتوى الرسالة الإعلامية الموجهة للطفل في أفلام الكرتون بالتلفزيون المصري وقد تبين من نتائج الدراسة أن الأطفال يفضلون أفلام العنف ، وان نسبة (٥١%) يحاكون أشكال العنف المختلفة، مقابل (٤١%) يقلدون هذه المشاهد بشكل مكثف بالترتيب في الأسرة، المدرسة، النوادي، الحدائق، وقد تبين أن نسبة (٧٤%) من مشاهد العنف في أفلام الكرتون لتدعيم قيم سلبية، بينما (٢٦%) منها فقط موظف لتدعيم قيم ايجابية. وقد شملت القيم السلبية الانتصار للأكثر دهاءً ومكراً بنسبة (٣٦%)، السيادة للقوة الجسدية بنسبة (٢٤%)، الاستيلاء على ممتلكات الآخرين بنسبة (١٢%)، العنف لذات العنف بنسبة (٨%) ، كما إتضح أن التلفزيون المصري يركز في أفلام الكرتون التي يعرضها على الأفلام المستوردة من أمريكا واليابان التي تزداد فيها مشاهد العنف وبصفة عامة تبين أن الطفل يتأثر سلوكياً بمشاهدة العنف في أفلام الكرتون أكثر من تأثره نفسياً .

• دراسة رضا (١٩٩٤) بهدف التعرف على القيم الايجابية التي تقدمها برامج التلفزيون للطفل واستخدمت أسلوب المسح بالعينة، وأجريت على عينة من برامج الأطفال التلفزيونية، التي عرضتها القناة الأولى والثانية في الفترة بين ٢٠-٢٦ نوفمبر ١٩٩٣، واستخدمت الدراسة استمارة تحليل المضمون ، وأسفرت الدراسة عن نتائج عديدة منها : أن القيم الايجابية التي تضمنتها برامج الأطفال التلفزيونية بلغت (١٢) قيمة وهي بالترتيب : احترام العلم والعلماء، الإيمان بالله واحترام الرسل،

الإحساس بالولاء للوطن والاعتزاز بتاريخه، التضحية من أجل الوطن، طاعة الوالدين، الصدق، احترام الصغير للكبير، الصبر وقوة التحمل، احترام العمل، أهمية الوقت، حب السلام، الادخار .

• دراسة (حنفي، ١٩٩٤) بهدف توضيح دور المخرج من خلال استعراض دور ديزني لتصوير الحركة الحية لبعض الحيوانات لتحليل حركتها لتخدم فناني الرسوم المتحركة في تحريك شخصياتهم وكان من أهم النتائج: أن فن الرسوم المتحركة يبدأ بإمكانياته حيث تتوقف إمكانيات فن الحركة الحية عن التعبير، أن الشخصية الكرتونية بإمكانياتها البشرية المحدودة كأداة في يد مخرج الحركة الحية في توصيل الفكرة التي يطمح المخرج في تقديمها إلى المشاهد، أن فيلم الرسوم المتحركة بعالمه الخيالي يمكنه طرح قضية أو فكرة من خلال فيلم لا تتعدى فترة عرضه عن دقائق معدودة بينما يلزمها أكثر من ساعة ل طرحها بأسلوب الحركة الحية بعالمها المحدد الطبيعي والممكن.

• وأشار (السيد، ١٩٩٥) إلى أن أولياء الأمور يرون أن الأطفال يكتسبون مجموعة معارف ومعلومات من مشاهدتهم للتلفزة منها: زيادة الثقافة وتوسيع المعلومات والمدارك بنسبة (٢٦%)، واكتساب معلومات عامة بنسبة (٢١%)، ومعلومات علمية مبسطة بنسبة (٨%)، وحسن الأسلوب بنسبة (٧%)، ومعرفة الحياة وإخصاب الخيال بنسبة (٦%). ويرى (٢٥%) من أولياء الأمور أن الطفل يكتسب بعض العادات السيئة من التلفزة منها الألفاظ والإشارات غير المهذبة بنسبة (٢٩%)، والتقاليد لبعض الشخصيات بنسبة (٢٦%)، والعنف بنسبة (١٧%)، والتأثير السيئ لمشاهدة الجنس بنسبة (٨%)، والرقص الخليع بنسبة (٦%)، والأفلام الخيالية بنسبة (٢%). كما أشارت أن أهم وسائل شغل الفراغ لدي الطفل هي: التلفزيون (٤٥,٦%)، فالراديو (١٣,٢%)، فاللعب (١١%) (السيد، ١٩٩٥، ٢٢).

• وبينت دراسة ذكرتها (شبكة النبا الإسلامية) اعتمد فيها على تحليل ١٦٨ مسلسلاً وتعرض ١٧٦ طفلاً لها أنه :

- كلما زاد تحكم الأبوين فيما يشاهده الصغار قل تعرضهم للدراما العربية المعدة للكبار وأنه كلما زاد تعرض الأطفال للدراما العربية تشوهت لديهم الأدوار الاجتماعية للرجل والمرأة واهتز البناء القيمي لدى هؤلاء الأطفال.

- إن هناك تأثيرات سلبية على قيم الأطفال الذين يشاهدون دراما الكبار فقد ظهرت سيطرة القيم المادية على الأطفال وأيضاً سيطرة الكراهية وحب الذات والأنانية والحقدهم عليهم بينما تراجعت قيم إيجابية أخرى مثل القيمة الدينية والثقافية والعلمية.

- تأثير الدراما على قيام الأطفال بتقليد الشخصية التي تقدمها الدراما مثل رغبة بعض الأطفال في تقليد شخص يقفز من مكان مرتفع مما يشكل خطورة على حياة هؤلاء الأطفال. (شبكة النبا المعلوماتية، ٢٠٠٤).

التعليق على الدراسات السابقة:

- أشارت بعض الدراسات السابقة (العلي، ٢٠٠٢)، (السيد، ٢٠٠١) إلى اعتبار التلفزيون من أكثر وسائل الإعلام مشاهدة بالنسبة للطفل خاصة أفلام الرسوم المتحركة.
- هناك ضعف شديد في الإنتاج العربي والإسلامي في مجال الرسوم المتحركة، وبرامج الطفولة عموماً كما أشارت دراسات (مصطفي، ٢٠٠١)، (عبد الكافي، ١٩٩٩)، (خليل، ٢٠٠١).
- لأفلام الرسوم المتحركة سلبيات تتمثل في: مضيعة للوقت، العنف والجريمة، المشكلات الصحية. وأشارت إليها دراسات (السيد، ١٩٩٥)، (خليل، ٢٠٠٢)، (القليني، ١٩٩٧).
- لأفلام الرسوم المتحركة ايجابيات تتمثل في (المعلومات والمعارف والعلوم، عادات وقيم ايجابية، الخيال الخصب) وأشارت إليها دراسة (السيد، ١٩٩٥)، (رضا، ١٩٩٤).
- وعليه تصبح أفلام الكرتون والرسوم المتحركة الموجهة للأطفال خطراً حقيقياً حينما تخرج عن سياقها الحضاري الذي نشأت فيه، وتتحول إلى سموم قاتلة ووجه الخطر في هذا الأمر أن المرسل والرسالة يحافظان على جوهرهما، ويتغير المرسل إليه وهو هنا الطفل ليكون ابن حضارة مغايرة يتلقى رسالة غريبة من مرسل غريب عنه، ويحاول هضمها في إطار خصوصيته وهويته، فتصبح الرسالة في هذه الحالة مثل الدواء الذي صنع لداء معين، ويتم تناولة لدفع داء آخر فتصبح النتيجة داءً جديداً.

مشكلة الدراسة:

ورغبة في التعرف على القيم المتضمنة في الرسوم المتحركة وكل من إيجابياتها وسلبياتها بالنسبة للأفراد عموماً، وعلى الطفل على وجه الخصوص جاءت هذه الدراسة لمحاولة الإجابة عن الأسئلة التالية:

١- ما ايجابيات وسلبيات الرسوم المتحركة من وجهة نظر عينة من الأمهات في محافظة غزة ؟

٢- ما بعض القيم المتضمنة في عينة من أفلام الرسوم المتحركة ؟

٣- ما أوجه الشبه والاختلاف بين نتائج رأي الأمهات، وتحليل محتوى أفلام الرسوم المتحركة ؟

أهداف الدراسة:

١- التعرف على ايجابيات وسلبيات الرسوم المتحركة من وجهة نظر عينة من الأمهات في محافظة غزة.

٢- توضيح بعض القيم المضمنة في عينة من أفلام الرسوم المتحركة.

٣- بيان أوجه الشبه والاختلاف بين نتائج رأي الأمهات، وتحليل محتوى عينة من أفلام الرسوم المتحركة

أهمية الدراسة:

- تكمن أهمية الدراسة في الدور الهام والخطير الذي تلعبه أفلام الرسوم المتحركة في حياة الناشئة عموماً ، والطفل الفلسطيني على وجه الخصوص.
- تعتبر الدراسة مساهمة أولية تضاف للمساهمات السابقة.
- يمكن أن تقيّد وسائل الإعلام ومعدّي أفلام الرسوم المتحركة محلياً وعربياً .
- يمكن أن تقيّد وحدة الرسوم المتحركة بالجامعة الإسلامية.

حدود الدراسة:

- اقتصرّت الدراسة على بيان بعض القيم المضمنة في أفلام الرسوم المتحركة التي تبث في الفترة المسائية بالفضائيات العربية التالية : (Space-Toon,ART، فلسطين، الشارقة) خلال الفترة ٧/١٠ - ٢٠٠٤/٨/١٠م.

إجراءات الدراسة:

- منهج الدراسة:

- ١- استخدم الباحث المنهج الوصفي التحليلي، والذي يعرف بأنه " دراسة أحداث وظواهر وممارسات قائمة موجودة ومناحة للدراسة والقياس كما هي دون تدخل الباحث في مجرياتها ويستطيع الباحث أن يتفاعل معها فيصفها ويحللها " (الأغا، ٢٠٠٢، ٤٣).
- ٢- استخدم الباحث منهج تحليل المحتوى والذي يعني " مجموعة الخطوات المنهجية التي تسعى إلى اكتشاف المعاني الكامنة في المحتوى، والعلاقات الإرتباطية بهذه المعاني، من خلال البحث الكمي الموضوعي والمنظم للسمات الظاهرة في هذا المحتوى " (عطيفة، ١٩٩٦، ٣٦٧).

مجتمع وعينة الدراسة:

- شمل مجتمع الدراسة جميع أفلام الرسوم المتحركة التي تبث مساءً في الفضائيات التالية -Space-Toon,ART، فلسطين، الشارقة)، والتي عرضت خلال الفترة ٧/١٠ - ٢٠٠٤/٨/١٠ ، والبالغ عددها (٢٠٠) حلقة من أفلام الرسوم المتحركة.
- تم التعامل مع عينة من أفلام الرسوم المتحركة بلغ مجموعها (٤٠) فلماً ، شكلت (٢٥%) من حجم المجتمع، وقد اختلفت فيه الفترة الزمنية لكل فيلم والجدول رقم (١) يوضح الزمن المخصص لعينة أفلام

الرسوم المتحركة،. وقد تم متابعة الأفلام من أربع قنوات فضائية هي : (Space-Toon,ART، فلسطين، الشارقة)، والجدول (٢) يوضح القنوات التي تم متابعتها ونسبتها من العينة. كما تم اختيار (١٠٠) من النساء عشوائياً من اللواتي لديهن أطفال من محافظة غزة، وذلك لتوجيه السؤال المفتوح لديهن والمتعلق بإيجابيات وسلبيات أفلام الرسوم المتحركة بالنسبة للطفل.

جدول (١)

الزمن المخصص لحلقات عينة أفلام الرسوم المتحركة

النسبة المئوية	عدد حلقات أفلام العينة	الزمن
٢٠%	٨	١٥ دقيقة
٢٢,٥%	٩	٢٠ دقيقة
١٧,٥%	٧	٢٥ دقيقة
٣٠%	١٢	٣٠ دقيقة
١٠%	٤	٤٥ دقيقة فأكثر
١٠٠%	٤٠	المجموع

جدول (٢)

قنوات بث أفلام الرسوم المتحركة ونسبتها من العينة

النسبة المئوية	عدد أفلام الرسوم المتحركة	قناة البث
٥٠%	٢٠	سببس تون
٢٠%	٨	أرتيز
١٥%	٦	فلسطين
١٥%	٦	الشارقة
١٠٠%	٤٠	المجموع

أدوات الدراسة:

١- استبانة مفتوحة تضمنت الأسئلة التالية: (من وجهة نظرك ما إيجابيات أفلام الرسوم المتحركة بالنسبة للطفل؟، من وجهة نظرك ما سلبيات أفلام الرسوم المتحركة بالنسبة للطفل؟) وذلك للإجابة عن السؤال الأول من الدراسة .

٢- بطاقة تحليل المحتوى: تضمنت مجموعة من الأسئلة حول (اسم البرنامج، عنوان الحلقة، مدة البرنامج، القناة الفضائية التي تبث البرنامج، فكرة الحلقة، فقرات الحوار في الحلقة ..)

- ٣- تم التعامل مع فقرات الحوار لكل فلم وتحليلها واستنباط القيم السلبية والايجابية باعتبار القيم فئة تحليل ويقصد بها : رصد القيم التي ضمننت في فقرات الحوار لأفلام الرسوم المتحركة سواء كانت ايجابية مثل (التعاون، الاحترام...)، أم سلبية مثل (العنف، الجريمة، السرقة..).
- ٤- صدق التحليل : تأكد الباحث من صدق التحليل بعرض بطاقة تحليل المحتوى على مجموعة من المتخصصين، وقد أبدوا ملاحظاتهم التي أخذت بعين الاعتبار .
- ٥- ثبات التحليل : للتأكد من ثبات التحليل قام الباحث بالتحليل، وقام باحث آخر بالتحليل أيضاً، وتم تفرغ ما أنفق عليه.
- ٦- وقد تمت عملية التحليل (لكل من الأفلام، وأراء الأمهات) على النحو التالي:
- قام الباحث بمشاهدة أفلام الرسوم المتحركة وتعبئة بطاقة تحليل المحتوى لكل فلم على حده.
 - قام الباحث بتحليل محتوى كل (فلم ، ورأى أم) .
 - ثم قام باحث آخر بتحليل محتوى كل (فلم، ورأى أم) .
 - رصدت نقاط الاتفاق من كلا التحليلين، وتم عدم مرات ورود كل قيمة، وحساب مجموع التكرارات، ثم حساب النسبة المئوية لتكرارات كل قيمة .

الأسلوب الإحصائي:

تم استخدام الإحصاءات الوصفية من تكرارات ونسب مئوية .

نتائج الدراسة ومناقشتها

نص السؤال الأول للدراسة على ما يلي :

ما ايجابيات وسلبيات الرسوم المتحركة من وجهة نظر عينة من الأمهات في محافظة غزة ؟

وللإجابة عليه قام الباحث بتوجيه سؤالين مفتوحين لعينة تتكون من (١٠٠) أم في محافظة غزة لديها أطفال يتعلقان بإيجابيات وسلبيات أفلام الرسوم المتحركة، وكانت التكرارات والنسب المئوية لهذا السؤال على النحو التالي:

جدول (٣)

ايجابيات أفلام الرسوم المتحركة بالنسبة للطفل من وجهة نظر الأمهات

النسبة	التكرار	البند
--------	---------	-------

غرس قيم (التعاون، الصدق، الأمانة..)	٢٠	١٣,٣%
الطلاقة اللفظية	١٩	١٢,٦%
تنمية الخيال الواسع	١٩	١٢,٦%
تنمية القدرة العقلية	١٥	١٠%
مساعدة الآخرين	١٥	١٠%
العادات الحسنة (الترتيب، النظافة، النظام..)	١٥	١٠%
التسلية وحب الاستطلاع	١٤	٩,٣%
احترام الكبار والأهل	٨	٥,٣%
التركيز والانتباه	٨	٥,٣%
المعلومات المفيدة	٦	٤%
الاعتماد على النفس	٦	٤%
دعم مفاهيم الدين الإسلامي	٥	٣,٣%
المجموع	١٥٠	١٠٠%

نلاحظ من الجدول السابق أن أعلى بند ركزت عليه الأمهات كإيجابية لأفلام الرسوم المتحركة كانت " غرس قيم التعاون والصدق والأمانة" وشكلت نسبة (١٣,٣%)، وهذه تتفق مع دراسة (السيد، ١٩٩٥)، ثم تلتها قيمة " الطلاقة اللفظية " ، " تنمية الخيال الواسع " حيث بلغت (١٢,٦%) بمعنى أن حضور الطفل لأفلام الرسوم المتحركة يساهم بشكل كبير في إثراء اللغوي للطفل، وكان بعده بند " تنمية القدرة العقلية"، و "مساعدة الآخرين" ومثل كل منها (١٠%)، وكانت أقلها " الاعتماد على النفس" و" دعم مفاهيم الدين الإسلامي " ومثل كل منها على التوالي (٤,٦%)، (٣,٣%) ، وهذه نتيجة طبيعية إذا علمنا أن أغلب ما يعرض من أفلام الرسوم المتحركة هو مستورد من خارج العالم العربي والإسلامي، كما أشارت إليه دراسة (خليل، ٢٠٠٢).

جدول (٤)

سلبيات أفلام الرسوم المتحركة على الطفل من وجهة نظر الأمهات

النسبة المئوية	التكرار	البند
١٨,٨%	٣٠	العنف والجريمة
١٧,٥%	٢٨	إضاعة الوقت
١٠%	١٦	العدوان

العادات السيئة	١٤	٨,٨%
التقليد الأعمى	١٣	٨%
الأضرار الجسمية	١٢	٧,٥%
القيم السلبية (حب التملك، تخريب الممتلكات، الإنطوائية، حب التملك، وعدم إطاعة الوالدين).	١٢	٧,٥%
المعتقدات الخاطئة	١١	٦,٩%
إهمال الدروس	١٠	٦,٣%
الكذب والخداع	٨	٥%
الخوف والرعب	٦	٣,٨%
المجموع	١٦٠	١٠٠%

نلاحظ من الجدول رقم (٤) أن أعلى بند ركزت عليها الأمهات كسلبية لأفلام الرسوم المتحركة كان " العنف والجريمة" وشكل نسبة (١٨,٨%)، وهذا يتفق مع ما أورده تقرير نشرته الرابطة الأمريكية لعلم النفس الذي بينت أن الطفل حين ينهي المرحلة الابتدائية يكون قد شاهد على التلفزيون ثمانية آلاف جريمة قتل وحوالي مئة ألف مشهد عنف. أما ألعاب الفيديو التي أصبحت تسلية رئيسة للمراهقين والتي تعرض قصص مغامرات ذات سيناريو مستوحى في الأغلب من حروب حقيقية كحرب فيتنام، أفغانستان، نيكاراغوا، والخليج فإنها تقدم للمراهقين بطلاً يعيش حياة حافلة لا يتوقف أثناءها عن تدمير خصومه الذين يصبحون مع الزمن أكثر خطورة وقدرة على القتل والعنف والتدمير التي ينفذها المراهق بضغطة على زر (مارديني، ١٩٩٥).

• وتلا البند السابق " إضاعة الوقت " حيث شكل نسبة (١٧,٥%)، ويؤكد ذلك معوض (١٩٩٨، ١١٢) حيث أشارت الدراسات إلى أن الطفل الذي تجاوز عمره سن الثالثة يقضي سدس ساعات يقظته اليومية أمام الشاشة الصغيرة، فإذا بلغ سن السادسة تكون المدة التي يقضيها في متابعة برامج التلفزيون معادلة لتلك المدة التي يقضيها في المدرسة، وقد تفوقها حيث أشارت إحدى الدراسات إلى أن الأطفال يقضون في مشاهدة التلفزيون وقتاً أطول مما يقضونه في المدارس (معوض، ١٩٩٨، ١١٢)، وأشارت (شبكة النبا الإسلامية، ٢٠٠٤) إلى أن التلفزيون يعد هروباً من الواقع وتزييفاً له وأوضحت الدراسة أن:

- الفرد يعيش داخل خيالات مصطنعة تبعد عن الواقع من خلال البرامج التي يقدمها التلفزيون وان هناك ارتباطاً مباشراً بين ساعات المشاهدة التي يقضيها التلميذ أمام التلفزيون والدرجات التي يحققها فكلما زادت ساعات المشاهدة انخفضت هذه الدرجات، وامتد ذلك إلى تدني نموهم العقلي والمهاري والانفعالي

والاجتماعي والجسماني حيث تؤثر المشاهدة السلبية للتلفزيون على هذه المجالات بصورة واضحة. وأذ
الكثير من الأطفال يعتقدون أن القتل والخطف والاعتصاب هي الحلول العلمية لعدة مشاكل (شبكة النبا
المعلوماتية، ٢٠٠٤)، في حين كان أقل البنود سلبية من وجهة نظرهن " الخوف والرعب" وشكل
نسبة (٤%)، ولعل تعلق الطفل بهذه الأفلام واستمتاعه بها يجعله أكثر حرصاً على عدم إظهار الخوف
والرعب مما ما يبث في هذه الأفلام.

وفيما يتعلق بالسؤال الثاني والذي ينص على ما يلي :

ما بعض القيم المتضمنة في عينة من أفلام الرسوم المتحركة ؟

قام الباحث بتحليل (٤٠) حلقة من أفلام الرسوم المتحركة والتي تبث في أربع قنوات
فضائية (Space-Toon, ART، فلسطين، الشارقة) مركزاً على حصر تكرار القيم السلبية والايجابية
المضمنة في هذه الأفلام، وتم اخذ التكرارات والنسب المئوية لها وكانت النتائج كما في الجدولين (٥، ٦)
على النحو التالي:

جدول رقم (٥)

الجوانب الايجابية لعينة أفلام الرسوم المتحركة خلال تحليل المحتوى للأفلام

البند	التكرار	النسبة المئوية
التعاون	٣٠	١٤,٧%
القيم الايجابية مثل (الشجاعة، الصدق، الصبر والاحتمال، المنافسة الشريفة...)	٢٤	١١,٧%
المفردات اللغوية	٢٠	٩,٨%
أنماط سلوكية ايجابية (رد التحية، شكر الآخرين، تنظيم الوقت، الحفاظ على البيئة..)	١٩	٩,٣%
الاعتماد على النفس	١٧	٨,٣%

مساعدة الآخرين	١٦	٧,٨%
المعرفة	١٥	٧,٣%
الخيال الواسع	١٣	٦,٣%
الصدقة	١٠	٤,٩%
طاعة الوالدين	٩	٤,٤%
التفكير الجيد والسليم	٨	٤%
القدرة على حل المشكلات	٨	٤%
حب العمل	٨	٤%
عمل الفريق	٧	٣,٤%
المجموع	٢٠٤	١٠٠%

نلاحظ من الجدول السابق (٥) أن أعلى إجابيات أفلام الرسوم المتحركة التي تم تحليلها كانت " التعاون " وشكلت نسبة (١٤,٧%) وهذه تتقارب مع دراسة (السيد، ١٩٩٥)، و (المتيني، ١٩٩٨)، ثم تلتها قيم إيجابية مثل " الشجاعة، الصدق، الصبر والاحتمال، المنافسة الشريفة " وشكلت نسبة (١١,٧%)، وتلتها " المفردات اللغوية " وكانت نسبتها (٩,٨%) بمعنى أن حضور الطفل لهذه الأفلام يساهم بشكل كبير في إكساب الطفل بالمفردات اللغوية المتنوعة، وزيادة مفرداته اللغوية. وكانت أقل بنودها " عمل الفريق " بنسبة (٣,٤%)، وحب العمل وشكلت نسبتها (٤%) ولعل غلبة الفردية والتركيز فقط على البطل المخلص في أغلب الأفلام يعبر عن قيم النظام الرأسمالي السائد في الفردية والمادية.

جدول رقم (٦)

الجوانب السلبية لعينة أفلام الرسوم المتحركة من خلال تحليل محتوى أفلام

النسبة المئوية	التكرار	البند
١٦,٦%	٣٠	العنف والعدوان
١٢,٧%	٢٣	أنماط سلوكية سلبية (تدمير الأدوات، عدم المبالاة، السرقة، عدم الاحترام والتقدير، الخوف، التعامل مع الكلاب...)
١١,٧%	٢١	قيم سلبية (الاتكاليه، الغيرة، الغرور، الأنانية...)
٨,٨%	١٦	طقوس واطباع وعادات مختلفة
٦,٦%	١٢	الكذب

القسوة على الأطفال	١٢	٦,٦%
صداقة الأولاد البنات	١٠	٥,٥%
كلمات نابية	١٠	٥%
الخيانة والخداع	٩	٥%
الاختلاط	٩	٥%
الرقص	٨	٤,٤%
القتل	٨	٤,٤%
الموسيقى	٦	٣,٣%
الحب مع الجنس الآخر.	٦	٣,٣%
المجموع	١٨٠	١٠٠%

نلاحظ من الجدول السابق رقم (٦) أن أعلى سلبيات أفلام الرسوم المتحركة التي تم تحليلها كانت " العنف والعدوان " وشكلت نسبة (١٦,٦%) وهذه تتفق مع ما ذكره (مارديني، ١٩٩٥) ففي الرسوم المتحركة الأمريكية هناك (٤١) حركة عنيفة كل ساعة كما تقول إحصائية منشورة حول العنف والرسوم المتحركة. وكذلك تتفق ودراسة (السيد، ١٩٩٥)، ثم تلتها أنماط سلوكية سلبية مثل " تدمير الأدوات، عدم المبالاة، السرقة، عدم الاحترام والتقدير، الخوف، التعامل مع الكلاب... " وشكلت نسبة (١٢,٦%)، وقيم سلبية مثل " الاتكالية، الغيرة، الغرور، الأنانية... " وشكلت نسبة (١١,٧%). بينما كان أقل بنودها " الحب مع الجنس الآخر " و " الموسيقى " وكانت نسبة كل منها (٣,٣%) وهذه النتائج عموماً مرتبطة بكون أغلب ما يبث من أفلام للرسوم المتحركة مستورد ويعبر بشكل كبير عن الثقافة السائدة في مجتمعات الإنتاج. وعليه يجب استغلال أفلام الرسوم المتحركة في التواصل مع الجمهور من خلال تناول أفلام تمس واقع الحياة ومشكلاتها، وذلك لما تضيفه الرسوم المتحركة من متعة للمشاهدة ولما تتصف به من قدرة على اجتذاب أكبر عدد من المشاهدين سواء كانوا كباراً أم صغاراً وهذا يتطلب بالضرورة نشر الوعي بأهمية الرسوم المتحركة في مخاطبة الجماهير والتأثير فيهم والارتقاء بحسهم وفكرهم مثل هذا العمل يكون لدى المشاهد العربي بوجه عام مناعة ضد ما تقدمه بعض الرسوم المتحركة التي تنتجها المؤسسات الصهيونية وتبث من خلالها أفكاراً قد تكون هدامة لكل من قيم وتقاليده المجتمعات العربية والإسلامية وتقف حائلاً أمام نشر المفاهيم الخاطئة عن التاريخ الحقيقي للمنطقة (الحضري، ٢٠٠٠، ١٩).

وفيما يتعلق بالسؤال الثالث الذي ينص على ما يلي :

ما أوجه الشبه والاختلاف بين نتائج رأي الأمهات، وتحليل محتوى عينة من أفلام الرسوم المتحركة ؟

تم مقارنة نتائج آراء الأماهات ، ونتائج تحليل محتوى أفلام الرسوم المتحركة وبينت النتائج ما يلي :

(أ) الاتفاق الكبير في ايجابيات أفلام الرسوم المتحركة عند كلا المجموعتين (رأى الأماهات، تحليل محتوى الأفلام) مما أبرز أهم الايجابيات على النحو التالي (غرس قيم التعاون، الصداقة، الأمانة..)، ثلتها (المفردات اللغوية والطلاقة في الكلام)، ثم مساعدة الآخريين وتنمية الخيال الواسع وتعزيز القدرة العقلية والاعتماد على النفس..ويمكن إرجاع هذه الأمور إلى أن المضامين والقيم الايجابية السابقة ذات بعد إنساني وبالتالي نري أن معظم أفلام الرسوم المتحركة وبغض النظر عن مصدرها وبيئتها تتناول هذه القيم لغاية غرسها في الناشئة والمساهمة في تنشئة اجتماعية سليمة لهم.

(ب) الاتفاق الكبير في سلبيات أفلام الرسوم المتحركة عند كلا المجموعتين (رأى الأماهات، تحليل عينة الأفلام) مما أبرز أهم السلبيات على النحو التالي (العنف والجريمة، والعدوان)، (القيم والأنماط السلوكية السلبية)، (إضاعة الوقت)، (الطقوس والأطباع والعادات المختلفة) ويمكن إرجاع تلك النقاط إلى:

- - أن نسبة كبيرة من أفلام الرسوم المتحركة هي مستوردة من دول غير إسلامية، وبالتالي هي تعبر عن ثقافة غربية لا تراعي الدين الإسلامي ومضامينه القيمة، وإن تناولت موضوع الدين فيكون من منظورهم الخاطئ ومما ينسجم مع طقوسهم وعاداتهم. وهذا ما أكدته دراسة (السيد، ١٩٩٥، ٢٢) أن ذ التلفزيون المصري يستورد (٤١%) من مواده، وتفق نسبة الأفلام المستوردة من أمريكا الأفلام المستوردة من أي دولة أخرى حيث بلغت خلال فترة التحليل (٥٧,٨%) في السينما، (٥٦,٩%) في التلفزيون.
- لم يتوفر حتى الآن جهد عربي أو إسلامي مميز ومعتبر في مجال برامج الأطفال عموماً، والرسوم المتحركة على وجه الخصوص.

التوصيات:

من خلال العرض السابق لنتائج الدراسة يوصي الباحث بالنقاط التالية:

- ضرورة إنشاء قناة فضائية إسلامية متخصصة في برامج الأطفال عموماً، وبرامج الرسوم المتحركة على وجه الخصوص.
- وجوب قيام الأسرة بدورها في الاستخدام السليم للتلفزيون من خلال " تحديد أوقات المشاهدة، مناقشة الطفل في محتوى البرامج المشاهدة، انتقاء البرامج المفيدة، الجلوس بشكل صحي أثناء المشاهدة " (هندي، ٦٩، ١٩٩٠-٧١).
- حث الأدباء والكتاب العرب والمسلمين للكتابة للطفل بما يتناسب والقيم الإسلامية، ودعم المرجعيات الأدبية والثقافية العربية والإسلامية في هذا الخصوص.
- لانتقاء الايجابي عند اختيار برامج الرسوم المتحركة للضرورة من بين أفضل ما يعرض عالمياً .

- دعم تدريب فرق ومراكز وشركات إعداد برامج الرسوم المتحركة على المستوى المحلي والعربي والإسلامي.
- دعم وحدة الرسوم المتحركة بالجامعة الإسلامية لتطوير مساهمتها في إنتاج أفلام الرسوم المتحركة محلياً، مع إمكانية تسويقها عربياً وإسلامياً.
- العناية بمضمون برامج الأطفال لتقدم لهم الإمتاع الفكري والوجداني، وتقدم لهم وجبات ثقافية مختلفة ولتحقيق الأهداف التي يجب أن تشملها أفلام الرسوم المتحركة وهي:
 - ١- أن تتضمن القيم الإسلامية.
 - ٢- أن تجعل الطفل يكتسب معرفة أشمل، وفهماً أعمق لعالمه المادي والاجتماعي.
 - ٣- أن تؤكد فيه احترامه لذاته ورضاه عنها، وإحساسه بقيمته وجداراته باحترام الآخرين.
 - ٤- أن تساعد في أن يتعلم مزيداً من المهارات.
 - ٥- أن تنمي فيه الشعور بالانتماء والحب وتقدم له الاتجاهات والميول والسلوكيات السوية .
 - ٦- أن تستخدم اللغة العربية الفصحى.

قائمة المراجع:

- الآغا، إحسان (٢٠٠٢) " البحث التربوي، عناصره، مناهجه، أدواته، ط٤، غزة، فلسطين.
- أبو الحسن، منال (١٩٩٨) " الرسوم المتحركة في التلفزيون وعلاقتها بالجوانب المعرفية "، دار النشر للجامعات، القاهرة.
- حنفي، عبد العليم (١٩٨٢) علاقة الشخصية والحدث بالمكان في فيلم الرسوم المتحركة، رسالة ماجستير غير منشورة، المعهد العالي للسينما، قسم الرسوم المتحركة، أكاديمية الفنون، وزارة الثقافة المصرية.
- حنفي، إبراهيم زكي (١٩٩٤) " دور المخرج في إبراز الشخصية الكرتونية والحية في أفلام الرسوم المتحركة "، رسالة ماجستير غير منشورة، المعهد العالي للسينما، قسم الرسوم المتحركة، أكاديمية الفنون، وزارة الثقافة المصرية.

- الحضري، أمانة معروف (٢٠٠٠) التغييرات التي طرأت على أسلوب والت ديزني بعد رحيله، رسالة دكتوراه غير منشورة، المعهد العالي للسينما، قسم الرسوم المتحركة، أكاديمية الفنون، وزارة الثقافة المصرية.
- الحسن، جواد عبد: الأطفال.. والعنف، ورقة عمل مقدمة لمؤتمر (نحو بيئة خالية من العنف ضد الأطفال العرب)، والذي نظمه مركز الأفق الثقافي للدراسات والأبحاث، الأردن، ١٥-٢٠/٤/٢٠٠١.
- خليل، محمد (١٩٩٦) " الإعلام والتنشئة الاجتماعية " بلسم، مجلة جمعية الهلال الأحمر الفلسطيني، ع ٢٤٩٦، مؤسسة سنابل للنشر والتوزيع، قبرص، ص ص ٤٠ - ٤٤.
- خليل، عزة (٢٠٠١)، اقرأ لطفلك كيف تنمي حب القراءة لدى أطفالنا، دار الفكر العربي، القاهرة.
- رضا، عدلي سيد (١٩٩٤) " دور التلفزيون في نشر القيم الايجابية لدى الأطفال " وقائع الندوة العلمية (نحو حق الطفل في إعلام رشيد)، ١٩٩٤، وزارة الشؤون الاجتماعية بالتعاون مع صندوق الأمم المتحدة للطفولة، القاهرة .
- السيد، محمود احمد (١٩٩٥) " دور التربية في مواجهة الآثار السلبية المتوقعة للبث التلفزيوني الأجنبي المباشر " الرافد، ع ٧٤، مجلة فصلية جامعة، دائرة الثقافة والإعلام، الشارقة، الإمارات العربية المتحدة، ص ص ١٨ - ٣٧.
- طعيمة، سعيد إبراهيم (٢٠٠٢) " أثر الفضائيات على القيم في ضوء العولمة الثقافية " دراسات تربوية واجتماعية، مج ٨، ع ٤٤، ٢٠٠٢، كلية التربية، جامعة حلوان، مصر، ص ص ١٧١ - ٢٢٦.
- عطيفة، حمدي أبو الفتوح (١٩٩٦) " منهجية البحث العلمي وتطبيقاتها في الدراسات التربوية والنفسية "، دار النشر للجامعات، القاهرة.
- عبد الكافي، اسماعيل عبد الفتاح (١٩٩٩) " دراسة عن تحليل المضمون في أدب الطفل العربي "، رسالة الخليج العربي، ع ٧٣، ١٩٩٩ مكتب التربية لدول الخليج، الرياض، ص ص ٦٩-١٠٧.
- عواض، على عبد الرحمن (١٩٩٥) " التلفزيون وبرامج الأطفال "، الرافد، ع ٧٤، مجلة فصلية جامعة، دائرة الثقافة والإعلام، الشارقة، الإمارات العربية المتحدة، ص ص ٤٧ - ٥٨.
- العلي، فوزية عبد الله (٢٠٠٢) " عادات وأنماط تعرض الطفل الإماراتي والأمريكي لبرامج التلفزيون " المجلة العربية للعلوم الإنسانية، ع ٧٨، ٢٠٠٢، مجلس النشر العلمي، جامعة الكويت، الكويت، ص ص ٧١-١١٨.
- فهيم، فايق (١٩٨٥) الإعلام المعاصر، دار الوطن للنشر والتوزيع، الرياض، السعودية.
- القليني، سوزان يوسف، وآخرون (١٩٩٧) " تأثير مشاهدة العنف في أفلام الكارتون في التلفزيون المصري على الأطفال "، المجلة المصرية لبحوث الإعلام، كلية الآداب، جامعة القاهرة .

- المتيني، نبيل محمود (١٩٩٨) دراسة تحليلية للقيم الرمزية في أعمال الفنان والت ديزني"، " رسالة ماجستير غير منشورة، المعهد العالي للسينما، قسم الرسوم المتحركة، أكاديمية الفنون، وزارة الثقافة المصرية.
- المسيري، عبد الوهاب (٢٠٠٤)، حوار مع د. عبد الوهاب المسيري، حاوره ممدوح الشيخ، مجلة الإسلام وفلسطين، ع٥٥.
- مارديني، محمود (١٩٩٥) " الإعلام والعنف والجريمة، بلسم، مجلة جمعية الهلال الأحمر الفلسطيني، ع٢٤٦٦، مؤسسة سنابل للنشر والتوزيع، قبرص، ص ص ٤٧ - ٤٩.
- معوض، محمد (١٩٩٨) إعلام الطفل دراسات حول صحف الأطفال وإذاعاتهم المدرسية وبرامجهم التليفزيونية، دار الفكر العربي، القاهرة.
- النعيمي، فاطمة (٢٠٠٠) أفلام جذابة تفسد وجدان الأطفال، مجلة كل الأسرة، ع٣٥٤.
- هندي، صالح ذياب (١٩٩٠)، أثر وسائل الإعلام على الطفل، جمعية عمال المطابع التعاونية، عمان.
- وحدة الرسوم المتحركة (٢٠٠٤) عمادة خدمة المجتمع والتعليم المستمر، الجامعة الإسلامية غزة، فلسطين.

