ISSN : 2543-3938 - EISSN : 2602-7771

أسس بناء مضامين الترفيه التربوي الموجهة للطفل بين البعد القيمي والجمالي: السلاسل الكارتونية نموذجا

Foundations of "edutainment" contents construction intended for child between the value and aesthetic dimension: Animated series as a model

حفيظة بوخاري [1] *، نادية شرابي لعبيدي [2]

[1] كلية علوم الإعلام والاتصال، جامعة الجزائر 3 (boukhari.hafida@gmail.com)

[2] كلية علوم الإعلام والاتصال، جامعة الجزائر 3 (n.cherabi@gmail.com)

تاريخ الإستلام: 18/ 10/ 2022 **تاريخ القبول**: 15/ 02/ 2022 **تاريخ النشر**: 18/ 02/ 2023

ملخص:

يتمحور موضوع الدراسة حول أسس بناء مضامين الترفيه التربوي الموجهة للأطفال عبر الشاشة التلفزيونية، وبشكل خاص "السلاسل الكارتونية"، بما أنها تتضمن في العادة (1) "جانبا ترفيهيا" يكون الهدف منه الترفيه عن جمهور الصغار من خلال القصة أو الحبكة بعناصرها السمعية البصرية؛ علما بأن هذه العناصر هي أيضا أداة من أدوات التعبير الفني الجمالي الذي يظهر في تصميم الشخصية، الخلفية الزمكانية، الإضاءة، الألوان، الموسيقى، إلخ؛ و(2) "جانبا تربويا" يكون الهدف منه نقل القيم الإنسانية، الاجتماعية، الدينية والوطنية، والمساهمة في تحقيق تنشئة اجتماعية سليمة للأجيال الصاعدة، مع الأخذ بعين الاعتبار خصائص البيئة السوسيو ثقافية.

الكلمات المفتاحية: الأطفال، الترفيه التربوي، السلاسل الكارتونية، التعبير الجمالي، القيم.

***

Abstract

The subject of this study centers on the foundations of educational entertainment contents construction, which directed to children via TV screen, especially "animated series", because it usually includes (1) an "entertaining aspect" that aims to entertain the young audience, through story or plot with its audiovisual elements; knowing that these elements are also a tool of artistic and aesthetic expression that appears in character design, spatio-temporal background, lighting, colors, music, etc; and (2) an "educational aspect" that aims to transmit human, social, religious and national values; and contributes to achieve a good socialization for the younger generations; taking into account the socio-cultural environment characteristics.

Keywords: children, edutainment, animated series, aesthetic expression, values.

* المؤلف المرسل.

مقدمة

يحيل الحديث عن المضامين الترفيهية التربوية الموجهة للبث عبر شاشة التلفزيون، إلى ذلك الكم من المعلومات التي يمكن للطفل أن يتحصل عليها عن طريق الترفيه، وإلى الأفكار والقيم التي يتزود بها خلال عملية المشاهدة وبشكل عرضي في الكثير من الأحيان؛ ويبدو الأمر مفيدا ما لم تتعارض هذه الأفكار والقيم مع خصائص الطفل السوسيو ثقافية ، بما أن لفظ "تربوي" يشتمل على منظومة كلية من القيم تعبر في أبرز جوانبها عن هوية الأفراد؛ ومع تعدد مصادر هذا المحتوى –أغلبه أجنبي- ينبغي في البداية تحديد المعنى المقصود بالترفيه حتى يتم تحديد المحتوى الأنسب لعملية التلقين المعرفي والقيمي للطفل، ويتحقق ذلك بالإجابة على الأسئلة المحورية: هل كل ما يتضمن الترفيه هو تربوي؟ وما علاقته بالتعلم العرضي؟ وهل وجود قيمة تربوية يعني امتدادا لنسق القيم؟

I-مفهوم الترفيه التربوي وعلاقته بالتعلّم العرضي ونسق القيم:

1-1-مفهوم الترفيه التربوي:

يشير الحديث عن الترفيه التربوي -وكما تدل عليه التسمية- إلى وجود شكل من أشكال الترفيه الذي يحمل بعدا تربويا تعليميا، أين يتقاطع مفهوم "التربية" كعملية قاعدية ممنهجة لبناء الإنسان، مع مفهوم "الترفيه" كعملية أو نشاط ثانوي يلبي حاجته إلى التسلية والإمتاع خلال أوقات الفراغ ، وبالدمج بين هذين العمليتين تتحقق غاية التعلّم والترفيه وبالمعنى الواسع الذي يحمله المفهومان؛ «فلا يمكن اعتبار الترفيه التربوي مجرد تعلُّم وترفيه فحسب، لأن الترفيه بحد ذاته يُفهم بطرق مختلفة من طرف الباحثين، فهو: لعبة، و/ أو محتوى رقمي، و/ أو إبداع، و/ أو مواقف حياتية، ولذلك تعتبر التربية مفهوما أكثر تكاملا، فهي تتضمن إلى جانب الترفيه كل من الجاذبية والشغف؛ إن الهدف الرئيسي للترفيه التربوي هو المساعدة على تنويع أساليب التحصيل المعرفي، وتقوم هذه العملية نظريا على دمج الأهداف التربوية ووسائلها مع قيم الحياة الأساسية حتى يكون بالإمكان تقديم التجربة والترفيه عن طريق الإبداع؛ ومع ذلك تجدر الإشارة إلى أن الترفيه التربوي يغطي جانبا صغيرا فقط من العملية التربوية، دون الحاجة إلى استبدال نموذج التعليم التقليدي.»
(Kamo Chilingaryan and Ekaterina Zvereva, 2020, p341)

والترفيه التربو ي (Educational entertainment (edutainment، أو كما يترجمه البعض إلى الترفيه التعليمي (التعليم بمفهومه ال شامل)، يمثل امتدادا لمفهوم التربية أو التعلم عن طريق اللع ب

Learning through play، والذي تم استخدامه في مجال علوم التربية وعلم النفس للدلالة على الدور المهم الذي يؤديه اللعب في تنمية مهارات الطفل وتمكينه من فهم العالم المحيط به، خصوصا في مرحلة الطفولة المبكرة؛ مع التركيز أيضا على ذلك النوع من الألعاب التربوية أو البيداغوجية التي تحقق المتعة والإفادة في بيئة التمدرس، وتشمل ما يلي:

«- **الألعاب الحركية (ألعاب المهارات):** كألعاب البناء والتركيب، وألعاب الرمي والقذف، وألعاب السباق والمطاردات، وألعاب المصارعة والملاكمة والقفز والتوازن.

- **ألعاب الذكاء:** كحل المشكلات والفوازير والكلمات المتقاطعة والطلاقة اللفظية أو الفكرية.

- **الألعاب التمثيلية:** كالتمثيل المسرحي ولعب الأدوار.

- **الألعاب الثقافية:** كالمسابقات الشعرية وصحف الأعمال.

- **ألعاب الغناء والرقص:** كالغناء التمثيلي والأناشيد الوطنية والرقص الإيقاعي التعبيري.

- **ألعاب الحظ:** كألعاب التخمين والثعابين والسلالم.

- **الدمى:** كألعاب الزينة والدمى (العرائس) وأشكال الحيوانات.» (منى سمير حسن الحسيني، 2014، ص669)

هذا بالنسبة للمجال التعليمي، أما فيما يتعلق بالمجال الإعلامي وخاصة الإعلام السمعي البصري، فقد تم خلال مرحلة تاريخية مبكرة إنتاج عدد من الأفلام الترفيهية القصيرة التي حققت وظيفة تعليمية توعوية لصالح جمهورها؛ وتزايدت شعبية هذا النوع من الأفلام بعد التحاق الولايات المتحدة الأمريكية بالحرب العالمية الثانية سنة 1941م، حيث كَلَّفت مؤسساتها للإنتاج السمعي البصري -وفي مقدمتها مؤسسة والت ديزني- بإنتاج مجموعة من الأفلام القصيرة من أجل جنودها، حملت طابعا دعائيا توعويا؛ «ففي بداية سنة 1943م، تم إنتاج الكثير من أفلام الكارتون القصيرة الفكاهية، وكانت مصممة خصيصا لتقديم خدمة تعليمية تتعلق بالأمن والعادات الصحية للجنود وبعض الموضوعات العسكرية، وذلك لإنعاش القوات المتحاربة والترفيه عنها؛ وبعد انتهاء الحرب انتقلت الأفلام الترفيهية ذات الرسائل التعليمية إلى التلفزيون الذي أنتج العديد من البرامج المماثلة بعد تقسيمها إلى ثلاثة أنواع: نوع بأغراض تعليمية رئيسية، ونوع يتمتع بدرجة عالية من التعليم والترفيه، ونوع ثالث يقدم عروضا ترفيهية ذات قيمة تعليمية عرضية.» (بتصرف: خيرية البشلاوي، 2017)

وعقب الحرب أيضا، توجهت كبريات مؤسسات الإنتاج السمعي البصري لإنتاج عدد من الأفلام الوثائقية القصيرة ذات المضمون الترفيهي التعليمي، وهي الأولى من نوعها التي تتناول موضوع الحياة البرية Wildlife ضمن قالب قصصي ممتع من حيث الشكل والمضمون ، يكون الهدف منها إكساب الجمهور بشكل عام والأطفال بشكل خاص معلومات قاعدية حول عالم الحيوان؛ «وهو ما ظهر مع بداية عام 1948م عندما قامت شركة والت ديزني بإنتاج سلسلة "مغامرات الحياة الحقيقية True life adventures" التي تحتوي على درجة كبيرة من الطرافة والتسلية، وتتضمن في نفس الوقت موادا تعليمية.» (بتصرف: خيرية البشلاوي، 2017)

أما عن التوظيف الفعلي لمفهوم الترفيه التربوي فيعود تاريخه إلى مطلع السبعينيات من القرن العشرين، «فهذه التسمية اشتقها لغويا روبرت هايمان Robert Heyman عام 1973م، عندما قام بإنتاج أفلام وثائقية لحساب منظمة ناشيونال جيوغرافيك، واستخدمها بقوة الكثيرون للإشارة إلى نوع ترفيهي تعليمي يظهر كيفية استخدام الموسيقى والفيديو لتعليم مواد الرياضة والعلوم والتاريخ... إلخ.» (خيرية البشلاوي، 2017)

وهكذا تطور مفهوم الترفيه التربوي ليشمل أشكالا متباينة من الم ضامين الترفيهية التي تم توجيهها لبث قيم تربوية، معرفية وتثقيفية في مجالات حياتية متنوعة، والتي يتباين جمهورها أيضا حسب المجال أو الموضوع المعالج؛ «وتتضمن الأشكال الحديثة للترفيه التربوي عروض المتاحف وبرامج الكمبيوتر التي تصلح كوسيلة لجذب الجمهور وضمان استمرار متابعته، وفي نفس الوقت استقبال الرسالة التعليمية المتضمنة عمدا في ثنايا المادة الترفيهية؛ ومنذ سبعينيات القرن الماضي استخدمت العديد من المؤسسات في أمريكا والمملكة المتحدة وأمريكا اللاتينية هذا النوع من الترفيه لطرح موضوعات ومواد تعليمية تتعلق بصحة الإنسان، وتلقي الضوء على القضايا الاجتماعية، وتحذر من إساءة استخدام وسائل الوقاية من الأمراض.» (خيرية البشلاوي، 2017)

ويفيد التعرض للتطور التاريخي الذي عرفه الترفيه التربوي في الدلالة على شمولية هذا المفهوم وتعدد مجالات تطبيقه (خاصة المجال البيداغوجي والإعلامي)، إلى جانب تعدد الوسائل والتقنيات التي يعتمد عليها لأداء وظيفته؛ ومن أبرز التعريفات المقدمة حوله:

«- الترفيه التربوي هو تشجيع على التعلم بالترفيه، من خلال التواصل، التفاعل والاستكشاف.

- الترفيه التربوي هو توظيف أساليب وتعليمات محددة تجذب انتباه المتعلمين، مما يساعد على تحقيق التنمية الذاتية في بيئة التعلم.

- الترفيه التربوي هو مجال يتشكل من عدة عناصر تمتزج فيما بينها لتحقيق المتعة والتعلم بآن واحد، مثل: الصوت، التحريك، الفيديو، الكتابة والصورة.

- الترفيه التربوي هو نوع من الترفيه المعدّ لتحقيق هدف تربوي من خلال: برامج الوسائط المتعددة، مواقع الانترنت، الموسيقى، الأفلام، ألعاب الكمبيوتر، برامج التلفزيون.» (Nalan Aksakal, 2015, p1233)

وينبغي التنويه إلى أن مضامين الترفيه التربوي الموجهة للأطفال يكون الهدف منها المشاركة في تثقيفهم وتزويدهم بالقيم والمعارف التي تساعدهم على تنمية مهاراتهم داخل بيئة التعليم وخارجها؛ وتشمل هذه المضامين نوعية خاصة من الأفلام الدرامية، الوثائقيات، البرامج التلفزيونية، الرسوم المتحركة، ألعاب الكمبيوتر، إلى جانب المنصات الإلكترونية التي تدعم أسلوب التعلم من خلال الترفيه؛ «فالترفيه التربوي هو وسيلة لمشاركة التعلم، كما أنه فعال عند تطبيقه على برنامج تلفزيوني للأطفال أو على برنامج تدريبي للشركات قائم على هذا المبدأ؛ بمعنى آخر، يتغير السياق الذي يطبق فيه هذا الأسلوب ومع ذلك تظل النتيجة واحدة.» (ELM learning, 2021)

1-2-المضمون الترفيهي التربوي عبر شاشة التلفزيون:

- **البعد الترفيهي:** كما ذكر سابقا، فعادة ما يرتبط مفهوم الترفيه بذلك النشاط الثانوي الذي يسمح بالتنفيس عن الذات أمام ضغوطات الحياة اليومية، غير أنه مفهوم شامل يدل على وجود عنصر تشويقي أو عامل تحفيزي غير اعتيادي يحيط بموضوع أو وسيلة معينة؛ وهو ما يعبر عن السمات المميزة لمحتوى وسائل الإعلام السمعية البصرية تحديدا ومدى قدرتها على جذب انتباه الجمهور؛ وعليه «فإن التعريف الأكثر ملائمة للترفيه: "شيء يريد الناس مشاهدته"، إنّه ليس مقتصرا على الرقص والأغنية فحسب، بل إنّه قد يفيد، يفاجئ، يسلّي، يصدم، يحفّز أو يحرّض الجمهور بشرط أن يدفعهم إلى المشاهدة، وهذا هو أساس الترفيه.» (Harris Watts, 1984, p16)

استنادا لهذا المفهوم، تحول الترفيه عبر وسائل الإعلام السمعية البصرية تدريجيا إلى ثقافة قائمة بذاتها، يتم الترويج لها عبر مضامين وأشكال برامجية تتسم بالتعدّد وقابلية التجدد في نفس الوقت؛ وبالنسبة للترفيه التربوي فقد تطور كمفهوم وكممارسة بنفس وتيرة المتغيّرات الاجتماعية، الثقافية والتكنولوجية التي

ساهمت في بلورته بالشكل الذي يظهر عليه اليوم، مما ربط الترفيه والتعليم بالوسائل والغايات ذاتها؛ وهو ما اعتبره المختصون التربويون تهديدا لسيروة العملية التربوية من المؤسسة الأسرية إلى المؤسسة التعليمية، فلا يمكن من وجهة نظرهم لهذين القيمتين المتعارضتين أن تحققا نتائج فعالة فيما يخص بناء فكر الطفل وشخصيته، منطلقين في ذلك من فكرتين محوريتين تتصلان بما أفرزته نتائج الدراسات حول التأثير السلبي للثقافة الترفيهية:

- ✓ **تلعيب الثقافة:** يعمل التلفزيون على تعبئة خطابه الثقافي بأدوات فنية تحقّق الإمتاع البصري أكثر مما تحقق الفائدة والتعلم، فالبرامج الثقافية الجادّة (الثقافة السامية) لا تلقى صدى جماهيريا مثلما تحقّقه برامج المنافسة الثقافية التي تعتمد على اللعب، ويرى الباحثون في هذا المجال أن تنامي تقديم المادة الثقافية في قالب لهوي ترفيهي يؤدي تدريجيا إلى تذويبها في اللعب؛ «ومفهوم التذويب هنا لا يوحي بأيّ عداء للعب أو تجريمه، ولا يضع الثقافة واللعب في خطين متوازيين، بل يترجم ما أصبح يعرف في اللغة الانجليزية بتلعيب (Gamification) الثقافة أو تحويلها إلى لعبة، والتلعيب في هذا المقام يحمل خوفا مزدوجا: الخوف على الثقافة، والخوف من اللعب.» (نصر الدين لعياضي ، 2015، ص202)
- ✓ **التأثير على مفهوم العمل وقيمته:** يذكر بهذا الشأن ما قدمه عالم الاجتماع الألماني أولريش بك Ulrich Beck في كتابه: "هذا العالم الجديد: رؤية مجتمع المواطنة العالمية" من تصورات مستقبلية ورؤى نقدية تتعلق ببيئة العمل؛ فبالنسبة إليه تقوم ثقافة الترفي ه أو ثقافة اللعب السريعة والواسعة الإنتشار بتحويل مجتمع العمل إلى مجتمع الراحة أو "مجتمع وقت الفراغ" على حد وصفه، فهو يرى أن تقديم اللعب كقيمة أساسية في الحياة لم يعد مقتصرا على ما ت نقله وسائل الإعلام فحسب، بل إنّه ينتقل أيضا إلى الواقع الاجتماعي للأفراد وبيئة عملهم ممّا يؤثر على مفهوم العمل وقيمته؛ فيقول بهذا الخصوص: «قد يقول المرء إنّه لمن المؤكد أنّ مفهوم الراحة، مفهوم الإنسان اللاعب Ludens homo يحمل في طيّاته مناقضة لمجتمع العمل؛ أليس صحيحا أنّ اللعب يستعيد مكانته في كلّ مكان؟ (...) ألا يتحوّل اللعب مع اتساع الصناعات الإعلامية إلى نشاط يومي؟» (أولريش بك، تر: أبو العيد دودو، 2001، ص71)

وامتدادا لذلك، تستمر توقعات الطفل للترفيه في النمو من المحيط المدرسي إلى المحيط العملي مستقبلا، فيتحول الترفيه من مجرد وسيلة إلى ضرورة في قلب الغايات الإنسانية؛ «فالأمر الحاسم في الراحة واللعب هو أنّ الأشياء يتمّ عملها من أجل ذاتها، ويُفهم من اللعب في المأثورات ما ليس له صلة بالفعالية والنجاح، وهو يعطّل العقلنة الهادفة ويتمّ من أجل التسلية المحضة.» (أولريش بك، تر: أبو العيد دودو، 2001، ص71)

في المقابل، ظهرت توجهات تربوية تدعم توظيف الترفيه كمدخل لنقل رسائل تربوية وتعليمية هادفة للأطفال، من منطلق مخاطبته بالأسلوب الأكثر ملائمة له والأكثر جذبا بالنسبة إليه؛ مع الأخذ بعين الاعتبار أن الترفيه الموجه له عبر التلفزيون أو وسائل الإعلام عموما ، ليس في معظمه تربوي، فهناك ترفيه سطحي، ترفيه تحريضي وآخر ايديولوجي، ولذلك يجب التقيد بمجموعة من المعايير التربوية والفنية التي تمنح للترفيه قيمة إيجابية.

ويرتبط "المعيار التربوي" بالقيم التي ينبغي للطفل أن يتزود بها، المعارف التي يحتاج إلى إكتسابها والمهارات التي يحتاج إلى تطويرها، بينما يرتبط "المعيار الفني"بأساليب بناء قصة ذات مغزى قيمي، تثقيفي أو تعليمي معين، فوجود حبكة وشخصيات تتحرك أمامه هو بحد ذاته مصدر ترفيه بالنسبة إليه، تدعمها عناصر اللغة السمعية البصرية من جهة، ونظام الرموز الاجتماعية والثقافية من جهة أخرى ، وبذلك يصبح الترفيه عملية خاضعة للتخطيط ضمن مجموعة أطر تربوية وتعليمية متكاملة فيما بينها؛ «وإن مجرد التصنيف إلى تعليم وتربية وتسلية لوحده لم يعد كافيا، هناك عامل إضافي يمكن تطبيقه على جميع العناصر الثلاثة لهذا الالتزام: "الذهنية الديمقراطية" و"المسؤولية الثقافية"، وهذا ينطبق بدوره على البرامج الترفيهية؛ فالإنسانية، الموضوعية، السمات الخاصة المحلية، الخصائص المميزة والتجربة الحياتية في المحيط، هي عناصر حيوية يتعين على تلك البرامج نقلها والتعبير عنها.» (بتصرف: مانفريد ماير، تر: أديب خضور، 2007، ص ص13-14)

- **البعد التربوي القيمي:** عادة ما يتم إنتاج مضامين الترفيه التربوي الموجهة للبث عبر التلفزيون بطريقة قصدية ومدروسة ، لتحقيق أهداف تربوية وتعليمية محددة بالنسبة لمرحلتي الطفولة المتوسطة والمتأخرة؛ فيما يكتسب الطفل المعارف والقيم التي تبثها هذه المضامين بطريقة غير مقصودة في معظم المرات، فهو يتعرض لها ويستمر في مشاهدة البعض منها لإعجابه بالحبكة أو الشخصيات التي تعالجها، أو حتى

لإهتمامه -قصديا- بنوع المعلومات التي تقدمها، فيما يستقطب خلال ذلك أفكارا ومعلومات أخرى لم تشكل موضع اهتمام بالنسبة إليه ، ولكنه مع ذلك استمدها عرضيا أثناء عملية التلقي؛ وهو تحديدا ما يعرف بالتعلم التصادفي أو "التعلم العرضي Incedental learning" الذي يشكل مصدرا مهما لإمداد الأطفال بالمعلومات التي يحتاجونها في بيئة التعلم الرسمي أو النظامي، ولتوجيههم نحو القيم الإيجابية ونماذج السلوك الحسن التي يبثها المحتوى الترفيهي التربوي.

مع ذلك فقد أشارت العديد من الدراسات إلى وجود نوعية خاصة من البرامج التلفزيونية الموجهة للطفل (ذات الطابع القصصي الدرامي خاصة) التي تبث أفكارا وقيما يتم إدراجها تحت مسمى القيمة التربوية التعليمية، ولكنها على العكس تشجع أو تحرض الطفل على تبني قيم ومعتقدات وسلوكات لا تخدم بناءه الفكري والثقافي، ليتحول التعلم العرضي من أداة لتعزيز القيم إلى أداة لبث قيم غير ملائمة له أو حتى دخيلة على بيئته الثقافية.

وتمثل الرسوم المتحركة التي تنتجها مؤسسة والت ديزني Walt Disney الأمريكية نموذجا رئيسيا لهذه البرامج، إذ أن لها طابع خاص في تقديم الرسائل التعليمية بالإعتماد على عنصر الخيال "الجامح" الذي يفصل الطفل عن واقعه أو بيئته الاجتماعية، إلى جانب ما تبثه من قيم ذات منحى ايديولوجي لا يتماشى مع سمات هويته الثقافية؛ «فالطفيلية الخيالية التي تختص فيها ديزني تمثل اليوتوبيا السياسية لطبقة ما، ففي كل الهزليات تستخدم الحيوانية والصبيانية والبراءة لتغطية النسيج المتشابك من المصالح الذي يؤلف نظاما محتويا من الوجهة الاجتماعية والتاريخية، متجسدا في الواقع الملموس، أي امبريالية أمريكا الشمالية.» (أسامة ظافر كبارة، 2003، ص163)

إلى جانب ذلك، فغالبا ما يعبر المضمون الترفيهي التربوي عن ثقافة البيئة التي أنتج فيها وفلسفتها التربوية التي تختلف بالضرورة من مجتمع إلى آخر، وهو ما لا يحتمل الإسقاط العام؛ «فتوظيف وسائل الإعلام ضمن استراتيجية ترفيهية تربوية لخدمة المجتمعات ، يطرح معضلة أخلاقية تنبثق من السؤال المركزي: "من سيحدد ما هو مناسب لمن؟" وفي مجتمعات تتسم بتعدد الثقافات سيكون من الصعب تحديد القيم والمعتقدات والممارسات التي تعتبر مؤيدة للمجتمع؛ وهذه المعضلة تفرز مشكلا هيكليا لأن البنية الاجتماعية لكل نظام اجتماعي، وأولئك الذين يتحكمون في المعلومات هو ما سيحدد القيم الاجتماعية أو المعتقدات التي يجب أن تروج لها وسائل الإعلام.» (David Demers and K. Viswanath, 1999, p275)

وعليه، فإن الإشكال الحقيقي يتجاوز البحث عن مدى جودة المضمون إلى البحث عن مدى وجود بدائل بالنسبة للأطفال من ثقافات مختلفة يتلقون المضمون ذاته؛ وهذا البديل تمثله الإنتاجات التلفزيونية المحلية الخاصة بكل ثقافة، بما في ذلك الإنتاجات العربية حتى تكون القيمة التربوية الموجهة ل لهث امتدادا للنسق القيمي الخاص ببيئة الطفل والمعبر عن ثقافته وانتماءه.

II-السلاسل الكارتونية في مجال الترفيه التربوي: منطلقات ونماذج:

تتصدر السلاسل الكارتونية Animated series أشكال المحتوى الترفيهي التربوي الموجه للطفل عبر شاشة التلفزيون، بما أنها الأكثر استقطابا من طرفه على اختلاف الفئة أو المرحلة العمرية المستهدفة، إذ تعتبر أداة فنية حيوية لتلقينه المعارف والمعايير المطلوبة لبناء الذات؛ «وكوَكِيلين على عملية التنشئة الاجتماعية، فإن الأسرة والمدرسة لم تعودا الناقل الوحيد لرأس المال الاجتماعي والثقافي، حيث تتشاطران حاليا مع التلفزيون والانترنت وظيفة تربية الطفل وتنمية هويته؛ فيما تمثل السلاسل الكارتونية آلية مؤسسية مهمة لتنشئته الاجتماعية، وعلى الرغم من أن صورها ذات طبيعة خيالية وقيمة ترفيهية عالية، إلا أنها تنقل أيضا رسالة اكسيولوجية Dina Kabdullinovna Tanatova and others,) «An axiological message. (2018, p551)

والمعلوم أن الاكسيولوجيا Axiology هي علم القيمة أو نظرية القيمة، التي تدرس طبيعة القيم وأصنافها ومعاييرها، وتهتم بمشكلة الخير والشر من خلال المقاربات التحليلية المختلفة لقضايا الحق والخير والجمال.

ولفهم الأسلوب أو الكيفية التي تؤدي بها السلاسل الكارتونية رسالتها الاكسيولوجية (القيمية)، وعلاقتها أيضا بعملية التلقين المعرفي لجمهور الأطفال، لابد من فهم الأساس أو المنطلق النظري الذي تقوم عليه هذه العلاقة، وتقديم نماذج عن تلك السلاسل التي تنقل المعرفة والقيم السامية لهذا الجمهور:

2-1-المنطلقات النظرية:

في إطار ال دراسات الخاصة بدور الوسائل السمعية البصرية في دعم العملية التعليمية، أشار الباحثون إلى أهمية توظيف نظامي الصوت والصورة المرتبطَين بالرسوم المتحركة في تبسيط محتوى الدروس الموجهة للطفل داخل البيئة التعليمية، ومساعدته على إكتساب المعرفة بشكل ذاتي وبطريقة أكثر مرونة وتفاعلية.

ففعالية التحصيل العلمي تزداد كلما زاد عدد المثيرات الموظفة خلاله، وكلما كانت هذه المثيرات أكثر ترابطا فيما بينها؛ وحسب آلان بيفيو Allan Paivio «يمكن تفسير تأثير الرسوم المتحركة في التعلم باستخدم نظرية الترميز الثنائي والتي تفترض أن الذاكرة طويلة الأمد تتألف من مسارين منفصلين ولكن معتمدين على بعضهما البعض، وهما : المسار البصري (Visual) والمسار اللغوي (verbal) اللذان يعملان كمسارين لنقل المعلومات، وفي أثناء سير هذه المعلومات فإن العديد من الارتباطات تتكون أثناء عملية الإدراك؛ فعند استقبال المعلومات يقوم المتعلم بعمل ارتباطات بين المعلومات التي استقبلها لغويا أو بصريا، وتعمل هذه الارتباطات على تنشيط التجارب والخبرات السابقة التي مر بها المتعلم حول ما يتم تعلمه، فيتم ربط الكلمات بكلمات أخرى والصور بصور أخرى، كما يتم أيضا ربط المسارين اللغوي والبصري عن طريق ارتباطات مرجعية.» (أمل مسفر صالح الزهراني، 2017، ص19)

في ذات السياق ، حلّلت بعض الدراسات علاقة السلاسل الكارتونية بمكتسبات الطفل على ضوء "النظرية المعرفية للتعلم بالوسائط المتعددة" للباحث الأمريكي ريتشارد ماير Richard Mayer، وهذا من خلال المماثلة بين المحتوى المتعدد الوسائط الذي يمكن توجيهه للتلاميذ، والمحتوى الكارتوني الموجه للأطفال عبر الشاشة التلفزيونية، بما أن المحتوى الثاني مُتضمَّن في الأول ، ومُشتَمِل على نفس عناصره تقريبا: التحريك Animation الذي يتم استقبال معلوماته عبر القناة المرئية المصوَّرة Visuel pictorial channel، والسرد Narration الذي يتم استقبال معلوماته عبر القناة السمعية اللفظية Auditory verbal channel، حيث تخزن هذه المعلومات في الذاكرة الحسية لتتم معالجتها بطريقة نشطة في الذاكرة العاملة؛ «ومنطلق المعالجة النشطة أن التعلّم الهادف يحدث عندما يشارك المتعلم في العمليات المعرفية مثل اختيار المعلومات ذات الصلة، تنظيمها في شكل تمثُّلات مترابطة فيما بينها، ودمجها مع المعارف السابقة.» (Richard E. Mayer and Roxana Moreno, 2002, p91)

على غرار ذلك، تم تحديد مجموعة من الخصائص المميزة للرسوم المتحركة بصفة عامة والتي تسمح بتوظيفها كأداة تلقين معرفي وقيمي بالنسبة لجمهور الأطفال؛ ومن أهمها:

«- تتميز الرسوم المتحركة بإمكانية تمثيل الواقع المجرد الذي قد يصعب إدراكه بالحواس تمثيلا حيا ملموسا، كما تتميز بسعة الخيال الذي لا تقيّده قوانين الطبيعة المألوفة.

- تتميز الرسوم المتحركة بالقدرة على التغلب على بعض مشكلات إخراج التمثيل الحي، فيمكن أن تهدم مدينة كاملة ثم يعاد بناؤها بالرسوم، بينما يصعب تصوير ذلك بالحيل السينمائية التي تأخذ وقتا وجهدا كبيرين.

- تنبع القيمة الإستثنائية للرسوم المتحركة من قدرتها على تمثيل غني بالمعلومات والتفاصيل القابلة للتصديق، لأحداث أو مشاهد تفصل عنها موانع زمانية أو مكانية لا سبيل لتجاوزها.

- يمكن الجمع بين الرسوم المتحركة والتمثيل الحي في مشهد واحد، وبذلك تجمع بين الواقعية وسعة الخيال بأسلوب يساعد على نقل المعنى بوضوح يجذب الانتباه.» (لؤي الزعبي، 2020، ص50)

من جهة أخرى، فغالبا ما يتم تصميم الرسوم المتحركة (أفلام أو سلاسل) المعتمدة على التكولوجيا الرقمية بأحد هذه الصيغتين: تحريك ثنائي الأبعاد 2D animation أو تحريك ثلاثي الأبعاد 3D animation، أو بالدمج بينهما للاستفادة من المزايا الفنية للصيغتين؛ «ويعتبر النوع الأول أي الرسوم المتحركة ثنائية الأبعاد من الأنواع الأكثر شيوعا في عالم الرسوم المتحركة والأنمايشن، وإن كان يعاب عليها أنها تتطلب وقتا طويلا من أجل تصميمها وإخراجها، إلا أنها تلقى رواجا وإقبالا كبيرا خصوصا عند المصممين والمخرجين والمبدعين؛ وأما النوع الآخر أي الرسوم المتحركة ثلاثية الأبعاد فمن أشهر برامج تصميمها وهيكلتها البرنامج الشهير 3D studio max، وتسمى كذلك بالرسوم المتحركة المعتمدة على الإطارات، ما يعني التحريك بالأبعاد الثلاثة.» (ياسين طهراوي، 2021، ص38)

وفيما يضفي التحريك ثنائي الأبعاد طابعا كارتونيا Cartoon-like على عناصر المشهد المعروض ع بر شاشة التلفزيون، فإن التحريك ثلاثي الأبعاد يضفي عليها طابعا واقعيا Realistic، فيجد الطفل في النوع الأول ما يحاكي عالم الخيال بالنسبة إليه، ويجد في النوع الثاني ما يحاكي عناصر البيئة الحقيقية التي يميزها العمق (البعد الثالث)؛ ومن خلال هذين النوعين تكون الرسوم المتحركة شكلا متميزا من أشكال التعبير الفني الذي يساهم في تنمية التذوق الجمالي لديه؛ «وإن التدعيم الدائم للتشكيلات المكونة من الكيفيات الجمالية الخمسة: اللون، الضوء، الصوت، الحركة والإيقاع وتكرارها سيؤدي إلى نوع من التثبيت لهذه الكيفيات وما بينها من علاقات في وعي الطفل؛ لأن الطفل ليس لديه انتقاء جمالي، ومن خلال التكرار والتثبيت تبدأ أولى مراحل حفظ الأبجدية الجمالية؛ ومن خلالهما أيضا يحدث ما يمكن أن نسميه أفقا نوعيا في تذوق الطفل

لهذه الأشياء، والذي سيؤثر مع ازدياد نموه وقدراته الإدراكية في كل خبراته الجمالية. " (بتصرف: صليحة العابد، 2022، ص667)

كما أن تعوّد الطفل على رؤية "الجميل The beautiful" وفهم معانيه يمثل منطلقا أساسيا نحو فهم "الجليل The sublime" وإدراك معانيه أيضا؛ «وكلما كان هناك ترابط لمعاني الجميل والجليل كلما كان ذلك أفضل لخبرات الطفل ومكتسباته الجمالية، فلا بأس أن يلبس الجميل لباس القبح ظاهريا أو شكليا من أجل معنى جليل، ولكن لا يمكن أن ترسخ في مخيلة الطفل معنى وقيمة سيئة من خلال إلباس القبيح لبوسا جميلا؛ هذا الفعل من شأنه أن يحدث تشويشا لقدرات الطفل الذوقية وخبرته وحُكمه الجمالي وهو في مراحل تشكله الأولى، ومن ثم سلوكه وإدراكه الفكري العام.» (صليحة العابد، 2022، ص671)

وبذلك تتضح علاقة الجمالية الشكلية للرسوم المتحركة بالجمالية المعنوية لموضوع أو شخصية محددة تعالجها، وهو ما يحقق ترابطا في ذهن الطفل بين مفهومي ن: "الجميل" و"الصائب" اللَّذَان يندرجان بدورهما تحت مفهوم الجيد (أي القيمة)؛ «فالعقلانية القيمية تتفرع إلى عقلانية أخلاقية وعقلانية جمالية، ويكون الانتقال المتبادل فيها بين الأخلاق والجمال استكمالا للقيم الإنسانية الكبرى.» (صليحة العابد، 2022، ص665)

2-2-نماذج السلاسل الكارتونية (العلمية، التاريخية والدينية):

أولا: النماذج العالمية: شكّلت فترة الخمسينيات من القرن العشرين انطلاقة حقيقية للسلاسل الكارتونية الموجهة للبث التلفزيوني، دون أن يكون لها هدف تربوي أو تعليمي م عين؛ بينما عرفت فترة الستينيات إنتاج عدد من السلاسل الكارتونية التي صنفت تحت مسمى : "سلسلة كارتونية تربوية"؛ ومن أولى نماذجها: «سلسلة "مغامرات مجهرية Micro ventures" من إنتاج أستوديوهات هانا بربرا Hanna Barbara الأمريكية سنة 1968م، وتناولت خلال أربع حلقات فقط (مدة كل حلقة 4 دقائق) مغامرات الأستاذ كارتر Carter رفقة ابنه وابنته المراهقَين: مايك وجيل، حيث يستخدمون آلة تقليص لاستكشاف المحيط من زاوية نظر الحشرة، ولكن سرعان ما يتعرضون للمطاردة من طرف أحد الحيوانات.» (https://hanna-barbera.fandom.com/wiki/Micro_Ventures)

وبالتوازي مع تطور تقنيات الإنتاج الكارتوني في أواخر القر ن 20م، تطور المضمون الترفيهي التربوي ليكون أكثر قدرة على تجسيد خبرات الطفل الحياتية، وتبسيط المعلومات التي يتلقاها في المؤسسة التعليمية؛

ومن أبرز نماذجه: سلسلة "باص المدرسة العجيب The magic school bus" (4 مواسم ما بين 1994 و1997م) وهي سلسلة أمريكية كندية موجهة للمتمدرسين، تترواح مدة كل حلقة منها حوالي 26 دقيقة ، «وخلال هذه السلسلة ترافق السيدة فريزيل Frizzle معلمة بالمدرسة الإبتدائية تلاميذها على متن الحافلة السحرية في مغامرات مدهشة لاكتشاف الفضاء الخارجي، الظواهر الطبيعية وجسم الإنسان .»

(https://www.imdb.com/title/tt0108847/)

أما الجزء الثاني من هذه السلسلة فجاء بعنوان: "باص المدرسة العجيب يعود مجددا The magic school bus rides again" (موسمين: 2017 و2018م) ليشكل امتدادا لقصة الجزء الأول؛ «فبعد حصول السيدة فريزيل على درجة الدكتواره وتوقفها عن التدريس في المدرسة الإبتدائية، تكلف شقيقتها فيونا فريزل Fiona Frizzle بمرافقة التلاميذ في رحلات تعليمية جديدة حول: النظام البيئي، المغناطيسية، الدماغ البشري، الحمض النووي، الأقمار الصناعية و رموز الكمبيوتر... إلخ .»

(https://www.imdb.com/title/tt3869122/)

كما انتشر مع بداية القرن 21م عدد من السلاسل التي تعتمد على الأسلوب شبه التفاعلي في مخاطبة أطفال مرحلة ما قبل التمدرس، أين تطرح الشخصية الكارتونية سؤالا معينا ، ثم تصمت لبرهة من الزمن حتى تتيح للطفل خلف الشاشة فرصة للرد قبل تقديمها الإجابة الصحيحة؛ «وإن الشعبية الضخمة لبعض السلاسل الكارتونية مثل: "بلوز كلوز Blue's clues" أو "القرائن الزرقاء" (6 مواسم بين 1996 و2006م) و"دورا المستكشفة Dora the explorer" (8 مواسم بين 2000 و2019م) تدل على أن الأطفال يستمتعون بما تتميز به هذه التفاعلية الزائفة ويندمجون بشكل كبير مع عروضها وشخصياتها؛ علاوة على ذلك فقد ثبت أن لهذا النمط التفاعلي تأثيرات إيجابية ساعدته على الإستمرارية لعقدين من الزمن.»

(Elizabeth J. Carter and Jennifer Hyde, 2017, p97)

وخلال العقدين الأول والثاني من القرن 21م، تزايد اهتمام دول العالم بإنتاج سلاسل كارتونية تسرد تاريخها وتعبر عن هويتها، ما يعني بأنها موجهة لجمهور محدد من الأطفال وفي بيئة جغرافية محدّدة أيضا؛ ومن نماذجها: سلسلة "Liberty's kids" ترجمت إلى "أبناء الوطن" (موسم واحد ما بين 2002م و2003م) وتسرد أحداثا بارزة في التاريخ الأمريكي ما بين 1773 و1789م؛ سلسلة "هَلْفَتِيكوس Helveticus" أو "هَلْفَتِيك Helvetic/ سويسري" (موسمين ما بين 2013 و2015م) التي تسرد جانبا من الأساطير، التراث الشعبي،

الحضارة والتاريخ السويسري؛ وسلسلة "العطلة الطويلة جدا The long long holiday" (2015م) التي تروي قص ة طفلين يعايشان أحداث المواجهة الفرنسية الألمانية خلال الحرب العالمية الثانية (www.filmspourenfants.net).

ثانيا: النماذج العربية: قبل عرض هذه النماذج، تجدر الإشارة أولا إلى أن تاريخ الرسوم المتحركة العربية يعود إلى عقود سابقة وليس وليد فترة زمنية وجيزة كما هو الإعتقاد السائد، حيث أنتجت بعض البلدان في مرحلة مبكرة عددا من الأعمال الكارتونية (الأفلام القصيرة) التي طبعت هذا التاريخ، وبشكل خاص مصر التي كانت –وما تزال- سبّاقة في هذا المجال؛ «وعلى الرغم من أن المرحلة الأولى لإنتاج هذه الرسوم يعود إلى ثلاثينيات القرن العشرين، إلا أنها لم تستطع الحصول على مكانة لها في أسواق التلفزيون المحلي والإقليمي إلى غاية العقد الأول من القرن الحادي والعشرين» (Naomi Sakr, Jeanette Steemers, 2017, p91)؛ فخلال هذه الفترة عرف العالم العربي تطورا غير مسبوق في إنتاج السلاسل الكارتونية وبثها عبر مختلف القنوات الفضائية العربية: العامة والمتخصصة في برامج الأطفال، كما تزايدت شعبية هذه السلاسل مع الإنتشار الواسع لوسائل البث الرقمي والشبكي التي أضفت عليها طابعا اقليميا، ويعود ذلك لأن العديد منها يحمل سمات ثقافية مشتركة بين البلدان التي أنتجتها.

وإن الهدف الحقيقي من إنتاجها هو التعبير عن هوية المجتمعات العربية ونقلها للأطفال أو الأجيال الصاعدة في جميع تمظهراتها الاجتماعية والثقافية (أي تمظهرات الهوية) ؛ وفيما يلي نماذج عن هذه السلاسل الكارتونية التي تم ترتيبها وفقا للموضوع أو المجال الذي تختص بمعالجته:

أ- التوجيه القيمي والسلوكي في إطار الثقافة المحلية: وهو ما تركز عليه عادة السلاسل الكارتونية العربية، حيث توظف سمات الثقافة المحلية: اللهجة، اللباس، العمران، العادات والتقاليد في بث القيم وتوجيه الأطفال نحو السلوك الإيجابي؛ ومن نماذجها: السلسلة المصرية "بكّار" (9 مواسم من 1998 إلى 2006م، وموسمين جديدين ما بين 2015 و2016م)، «و"بكّار" طفل ينتمي إلى قرية من قرى "النوبة" في صعيد مصر، ويعيش مع والدته وأصدقائه، ولا تتوقف مغامراتهم الثرية وحكاياتهم النابضة بالوطنية والقيم المصرية الأصيلة.» (محمد أبو القاسم، 2022)

ب- الإكتشافات والإختراعات العربية: ومن النماذج الرائدة في هذا المجال: السلسلة الثلاثية الأبعاد "نور وبوابة التاريخ" من إنتاج أكاديمية البحث العلمي والتكنولوجيا في مصر بالشراكة مع الأزهر الشريف سنة

2018م؛ «وتستعرض هذه السلسلة على مدار ثلاثين حلقة المعلومات الإثرائية والقصص الملهمة لعلماء العرب والمسلمين الذين أَثْرَوا العلم وساهموا في النواة الأولى لمختلف العلوم الحديثة باختراعاتهم وأفكارهم ونظرياتهم التي كانت منبر علم وإشعاع مضاء للعالم أجمع، والتي بنى عليها علماء الغرب كل ما توصلوا إليه حديثا.» (أحمد عمران، 2021)

ج- ا لتاريخ والسير الذاتية: تركز أغلب الرسوم المتحركة العربية التي تتناول الموضوع التاريخي على عنصر "الشخصية" كمنطلق لبث قيم الإنتماء للأرض والعقيدة لدى الطفل وتنمية الاعتزاز به ؛ ومن أبرزها: المسلسل الكارتوني ثلاثي الأبعاد "شيخ المجاهدين" الذي أنتجته قناة الأقصى الفلسطينية سنة 2013م، وتعرضت خلاله لسيرة الشيخ أحمد ياسين مؤسس حركة المقاومة الإسلامية "حماس"؛ «وركّز المسلسل على الفترة الواقعة بين تأسيس حركة حماس عام 1987م وحتى يوم استشهاد الشيخ عام 2004م، حيث لهذه الفترة خصوصية لدى المجتمع الفلسطيني لوقوع الانتفاضتين خلالها؛ كما ساهم هذا المسلسل في إماطة اللثام عن جوانب مهمة في شخصية الإمام الشهيد أحمد ياسين لا يعرفها جيل اليوم، لتعزيز مبدأ التربية بالقدوة لدى الجيل الفلسطيني والأجيال العربية والإسلامية، في ظل غياب أعمال تربوية رائدة في هذا المجال.» (https://seraj.tv/post/11918)

د- القصة الدينية: تزايد إنتاج السلاسل الكارتونية الدينية في العالم العربي مع بداية العقد الثاني من القرن 21م، لتشكّل المادة التلفزيونية الرئيسية التي يتم توجيهها للطفل خلال شهر رمضان من كل سنة؛ وقد أخذت هذه السلاسل طابعا تاريخيا دينيا بما أنها تعالج أقاصيص الأولين كما ورد ذكرهم في القرآن الكريم، وسير الأنبياء والمرسلين، خاصة السيرة النبوية، وتبث في قالب قصصي ممتع مكارم الأخلاق التي يدعو إليها الدين الإسلامي.

ومن أبرز نماذجها: سلسلة "قصص القرآن الكريم" المصرية بأجزائها الخمسة: قصص الحيوان في القرآن (2011م)، قصص الإنسان في القرآن (2012م)، قصص النساء في القرآن (2013م)، عجائب القصص في القرآن (2014م)، قصص الآيات في القرآن (2015م)؛ ويذكر أيضا من الإنتاجات المصرية بما أنها الرائدة في هذا المجال: مسلسل "خليل الله" عن سيرة سيدنا إبراهيم عليه السلام (2015م)، مسلسل "حبيب الله" عن سيرة خاتم الأنبياء سيدنا محمد صلى الله عليه وسلم (3 مواسم ما بين 2016 و2018م)، مسلسل "صدق رسول الله" عن سيرة الإمام البخاري (2018م)، سلسلة "هذا هو الإسلام" (2019م) التي تعرف بأخلاق الإسلام

للتأكيد على عظمته وسموه، وأخيرا سلسلة "الأمثال في القرآن" في موسمها الأول لسنة 2022م (https://www.kids.almo7eb.com/)

III-أسس بناء السلاسل الكارتونية في مجال الترفيه التربوي:

يخضع بناء م ضمون الرسوم المتحركة عموماً ، وم ضمون السلاسل الكارتونية "الترفيهية التربوية" بشكل خاص لجملة من الأسس التي تسمح بقياس مدى نجاعتها في هذا المجال ، فقبل الانطلاق في عملية الإنتاج يجب معرفة الجمهور الذي ستوجه له السلسلة (لمن to whom)، والمقصود بذلك معرفة احتياجاته، ميولاته، متطلبات نموه (النفسي، الاجتماعي، اللغوي والفكري)، وخصائص مجتمعه الثقافية ؛ وهو ما يعبر عن الأسس النفسية والسوسيو ثقافية لإنتاج المضمون، ليتم في مرحلة ثانية إعداد وتصميم هذا الم ضمون وفق معايير فنية خاصة:

3-1-الأسس النفسية (ذات الصلة بنمو الطفل):

إن التّصورات الأوّلية التي عادة ما يحملها القائم بالاتصال (كاتب النص والمخرج تحديدا) حول فئة الطفولة غير كافية لخوض تجربة الإنتاج، فلابد من فهم المنطلقات النظرية المتعلقة بمراحل النمو وخصائصه، مما يساعد على إكتساب مهارة التواصل مع الطفل والإنتقال من مستوى التجربة الإنتاجية إلى مستوى الإنتاج الاحترافي، وبالتالي المساهمة في تحقيق التوازن النفسي والاجتماعي ل ه انطلاقا من المحتوى الهادف؛ ويتحقق ذلك من خلال:

- **مراعاة نمو الطفل النفسي الانفعالي:** بما أن النمو النفسي السليم للطفل هو أداة قاعدية لبناء شخصيته، فعلى القائم بالاتصال أن يهتم ببناء حبكة ذات أهداف تربوية واضحة، أبطالها شخصيات بسيطة تحاكي خبرات الطفل الحياتية، وتملك درجة من الفضول، الانضباط الانفعالي والقدرة على التعامل مع المواقف التي تعيشها ؛ وهو ما يمثل نموذجا مثاليا لتعزيز ثقة الطفل بنفسه وتنمية صورة الذات، «فالرسوم المتحركة تلبي بعض احتياجات الطفل النفسية وتشبع له غرائز عديدة مثل غريزة حب الاستطلاع، فتجعله يستكشف في كل يوم أمرا جديدا، وتنمي لديه غريزة المنافسة فتجعله يطمح للنجاح ويسعى للفوز.» (نوال زايد، 2016، ص114)

- **مراعاة نمو الطفل الاجتماعي:** خلال كل مرحلة من مراحل الطفولة تتسع دائرة الطفل الاتصالية أكثر مما كانت عليه سابقا، ونتيجة لعامل التنشئة الاجتماعية تنطلق شخصيته وسلوكه الاجتماعيَين في

التشكّل بصفة تدريجية، لذا يجب أن تعكس البيئة الزمكانية للسلاسل الكارتونية وشخصياتها عناصرَ بيئته الحقيقية، وأن تعمل أيضا على تنمية حس التواصل مع الآخر لديه بدل الانطوائية ؛ «فمن إيجابيات الرسوم المتحركة أنها تنمي الاستقلال في التفكير والتحرر من التبعية وعدم التمحور الضيق حول الذات.» (محمد بن علي، 2020، ص106)

- **مراعاة نمو الطفل اللغوي:** فلكل فئة عمرية حصيلة لغوية معينة، وكلما كان القائم بالاتصال أكثر وعيا بالمستوى اللغوي للفئة المستهدفة وبمستلزمات تطويره، كلما كانت الرسوم المتحركة أداة حيوية للتنمية اللغوية: من حيث عدد المفردات المكتسبة والقدرة على فهم معانيها وتوظيفها في جمل صحيحة؛ سيما بالنسبة لأطفال العالم العربي، «فالرسوم المتحركة تقدم للطفل لغة عربية فصيحة لا يجدها غالبا في محيطه الأسري، مما ييسر له تصحيح النطق وتقويم اللسان وتجويد اللغة، وبما أن اللغة هي الأداة الأولى للنمو المعرفي فيمكن القول بأن الرسوم المتحركة، من هذا الجانب، تسهم إسهاما غير مباشر في نمو الطفل المعرفي.» (نوال زايد، 2016، ص114)

- **مراعاة نمو الطفل الفكري (العقلي المعرفي):** بغض النظر عن الفروق الفردية الموجودة بين الأطفال، فإن لكل فئة عمرية مستوى معين من الانتباه، التركيز، الفهم، التفكير، التحليل والاستنتاج؛ كما أن للتحصيل المدرسي دور رئيسي في نمو هذه الوظائف العقلية وتنوير فكر الطفل بمعارف ومهارات جديدة، ولذلك فعلى القائم بالاتصال أن يحققا ترابطا وانسجاما بين هذه الخصائص وبين المضمون الكارتوني الذي يُنتجه لأغراض تعليمية؛ «فالرسوم المتحركة تعد من أبرز المصادر التي تسهم في التعلم عن طريق الحواس، لكونها تجمع بين الصوت، الصورة، الحركة واللون، فتستخدم أكثر من وسيط تعليمي، وتخاطب أكثر من حاسة، وتتسم في نفس الوقت بالإثارة والحركة والتشويق بما يسهم في بناء المعلومة وترسيخها وفاعليتها في ذهن الطفل.» (محمد بن علي، 2020، ص106)

وفي إطار تفعيل الدور التربوي للرسوم المتحركة، حدّد المختصون عددا من المعايير التي يجب أخذها بعين الاعتبار عند عملية الإنتاج، مفادها أن جودة المحتوى الكارتوني مرهونة بوظيفته القيمية؛ ومن أبرزها:

«1. تصميم وتنفيذ برامج خاصة تعليمية وتربوية ومعرفية موجهة للأطفال في جميع مراحلهم العمرية (ما قبل المدرسة، 6-9 سنوات، 10-13 سنة).

2. عدم احتواء البرامج على مشاهد أو حوارات أو تعليقات تخدش الحياء العام أو تتضمن عبارات غير مهذبة أو غير محتشمة أو توحي بذلك.

3. التزام الرسوم المتحركة بالتحذير والتنبيه من خطر الانحراف على الأطفال والناشئة.

4. عدم مساس الرسوم المتحركة المُعدَّة بالحقائق التاريخية وتحويرها لأي غرض كان، وخاصة فيما يتعلق بتاريخ الأمة الإسلامية وبلدان الوطن العربي.

5. عدم إظهار الرسوم المتحركة للمسكّرات والمخدرات والعلاقات المحرّمة دينيا وأخلاقيا.

6. تهتم برامج الرسوم المتحركة بإبراز حقوق المرأة والطفل وذوي الاحتياجات الخاصة.

7. تبتعد الرسوم المتحركة عن التشجيع على الفساد الاجتماعي والأخلاقي وابراز مساوئ استباحة المال العام والرشوة والسرقة والاحتيال.

8. عدم تضمين برامج الرسوم المتحركة ما يدعو إلى تصديق الخرافات والشعوذة والسحر ومحاربة هذه المظاهر بالمنطق العلمي السليم.» (خديجة سميح إبراهيم القلاف، 2015، ص169)

3-2-الأسس السوسيو ثقافية (ذات الصلة بثقافة المجتمع):

وتنطلق هذه الأسس من فكرة محورية، وهو أنه لا يمكن للسلاسل الكارتونية تحقيق هدفها التربوي بمعزل عن ثقافة المجتمع، بما أن الطفل يستنبط القيم والسلوكات التي تبثها دون إمكانية الفصل بين ما يمثل تجسيدا ليئته المحلية، وما يمثل تجسيدا لبيئة أخرى لا ينتمي إليها؛ «فالرسوم المتحركة تقدم للأطفال حمولة كبيرة من الأفكار الجديدة التي تسمح لهم بإثراء عالم أحلامهم، تحسين مفرداتهم اللغوية وتعلُّم نشاطات جديدة، لتظهر هذه المكتسبات في شكل سلوكات دائمة؛ في هذه الحالة ستكون السلوكات انعكاسا للقيم الثقافية والأخلاقية الخاصة بالبلد أو البيئة المجسَّدة عبر تلك الرسوم، وهو ما سيؤدي بهم إلى إمتصاص العادات اللغوية والسلوكية لهذه البيئة أو الثقافة.» (Deniz Ozer and Ikbal Bozkurt Avci, 2015, p418)

كما أن مؤسسات الإنتاج العالمية تسعى جاهدة لبث ثقافة البلد المسيطر اقتصاديا أو البلد المسيطر على سوق الإنتاج عموما، لتنتج خلال ذلك هويات جديدة تُمثل فيها المرجعية التاريخية والدينية أساسا لكل تأثير؛ فلطالما شكّلت المواضيع ذات الصلة بثنائية التاريخ والدين بؤرة اهتمام الفن السينمائي وصولا إلى فن التحريك الكارتوني، فيما حظي موضوع التاريخ الديني بمكانة مهمة في السينما العالمية على مدار عقود طويلة

من الزمن؛ «وانتقلت مراحل الأفلام الدينية لتدخل عصرا جديدا لم يكن معهودا من قبل، لا من ناحية التقنية، ولا من ناحية السرد القصصي المحكم والذي دخل إلى عالم الأطفال وتعداه إلى الكبار من خلال أفلام الرسوم المتحركة التي تحكي القصص التاريخية الدينية؛ فهل هي مرحلة جديدة ترسم ملامحها بعض شركات الإنتاج السينمائي العملاقة لتكون "الأب الروحي" لصناعة جديدة من التاريخ والدين عبر الصورة الكارتونية؟» (منى عز الدين مصيلحي، 2016، ص251)

والقول بوجود صناعة جديدة للتاريخ والدين يتعارض مع ما يحمله هذان المفهومان من تعبير عن هوية المجتمعات، ولهذا السبب فإن التوجه لإنتاج أفلام وسلاسل كارتونية ذات طابع محلي سيشكل بديلا أنسب للرفع من مستوى الخدمات الثقافية المقدمة للجيل الصاعد والعمل على تعزيز هويته وإنتمائه، لأنها ستكون متوافقة مع خصائص بيئته التي تختلف بشكل كبير عن خصائص البيئة التي تقدمها الرسوم المتحركة ذات الإنتشار العالمي.

ويتحقق هذا الأمر ببناء حبكة تجسّد مظهرا معينا من مظاهر الهوية والموروث الحضاري للمجتمع الذي ينتمي إليه الطفل: التاريخ، اللغة، العقيدة والتراث الاجتماعي؛ حتى تتم الموازنة بين الرصيد الفكري الذي يتلقاه من خلال هذه الحبكة، وبين العناصر الفنية والقيمية التي تمكنه من رؤية ذاته ضمن صورها؛ «فالرسوم المتحركة لابد أن تحتوي على "البعد المعرفي" الذي يضم المعلومات التي يجب على الطفل معرفتها عن بيئته الاجتماعية، وعن كل ما تحتويه هذه البيئة من موارد وما تتعرض له من مشكلات؛ وعلى "البعد المهاري" الذي يشمل المهارات التي ينبغي عليه إكتسابها حتى يتمكن من التعامل الفعّال مع بيئته؛ أما "البعد الانفعالي" فيختص بالاتجاهات والاهتمامات التي ينبغي أن يكتسبها لترشيد سلوكه نحو بيئته، ويتضمن محتوى الأهداف الوجدانية: الانتباه، الإستجابة، التقييم، التنظيم وإكتساب ميراث حضاري وسمات اجتماعية وثقافية صحيحة.» (منى عز الدين مصيلحي، 2016، ص250)

3-3-الأسس الفنية (ذات الصلة بالمحتوى الكارتوني):

على غرار ما تقدم ذكره من أسس نفسية وسوسيو ثقافية لإنتاج الرسوم المتحركة بما في ذلك السلاسل الكارتونية، وضع الباحثون عددا من الأسس أو المعايير الفنية التي تمكّن القائم بالاتصال من بناء محتوى كارتوني أكثر جاذبية وتأثيرا من الناحية الجمالية، وبالتالي أكثر قدرة على تحقيق الهدف التربوي المطلوب.

وتنفرد السلاسل الكارتونية بإعتمادها على عنصرين فنيّين يشتركان في صياغة البعد الدرامي ضمنها الرسم المتحرك كأداة لتصميم الشخصيات والخلفيات، والقالب القصصي كأسلوب لبناء المعاني ، مع وجود ترابط بين هذين العنصرين ؛ ففيما يُعنى الرسم المتحرك برسم ظاهر الشخصية أو شكلها الخارجي، يُعنى القالب القصصي بتحديد نمط وخصائص هذه الشخصية والتي يتم اتخاذها كمنطلق لعملية التصميم، نفس الأمر بالنسبة لرسم أو تصميم الخلفيات والذي ي ستجيب هو الآخر لزمكانية القصة وأحداثها وطبيعة الرسائل المنقولة من خلالها.

أولا: **معايير خاصة بالإعداد لتصميم المحتوى الكارتوني:** ينطلق إنتاج الرسوم المتحركة بفكرة يتم تطويرها إلى سيناريو يمثل قاعدة هذا الإنتاج ومنطلقه، ليتم تحويل المشاهد الرئيسية في السيناريو إلى عدد من الرسوم المتسلسلة تعرف بلوحة القصة Storyborad، والتي تمثل تصويرا مبدئيا لعناصر الحبكة حتى يتمكن فريق العمل من فهمها وتنفيذها في شكلها النهائي؛ غير أن هذه المراحل تخضع لجملة من المعايير كما هو مبين في الجدول التالي:

جدول رقم 01: معايير الإعداد لتصميم المحتوى الكارتوني (بتصرف: محمد شوقي شلتوت، 2013)

معايير خاصة بالفكرة	- أن تتضمن الأهداف التربوية التعليمية وتظهر ما يريد القائم بالاتصال نقله للطفل. - أن تتسم بسهولة التنفيذ من خلال الرسوم المتحركة. - أن تقدم طرحا جديدا لموضوع معين على نحو خيالي تعليمي.
معايير خاصة بالسيناريو	- أن يقدم عرضا تفصيليا للفكرة مع سلامة اللغة ووضوح المعاني. - أن يتضمن عرضا منطقيا للأحداث والتي يُفضّل أن تكون متسلسلة زمنيا. - أن يتضمن "عُقدة "معدّة بطريقة جديدة ومبتكرة، ويمكن للطفل اكتشافها وفهمها. - أن يتضمن كل من حركة الكاميرا في المشهد والحوار والمؤثرات الصوتية. - أن تتم مناقشته مع المتخصصين والعاملين على تنفيذ الرسوم المتحركة.
معايير خاصة بلوحة	- أن تقدم فكرة مرئية واضحة عن محتوى المشاهد الرئيسية في السيناريو، وتوضح المعلومات اللازمة عن الشخصيات، الخلفية، الإضاءة والمؤثرات ضمن هذه المشاهد. - أن تراعي ح جم المنظور في الكادر قياسا لزاوية رؤية الأشياء.

القصة	- أن تحدد نوع الحركة المطلوبة ومواضعها وكيفية تنفيذها. - أن تعبر بشكل فعال عن البعد الجمالي والدرامي الذي يتضمنه السيناريو.

ثانيا: معايير خاصة بتصميم المحتوى الكارتوني: بعد إعداد لوحة القصة ومناقشة مضمونها مع فريق العمل، يتم الانطلاق في تصميم محتوى الرسوم المتحركة بتجسيد الشخصيات والخلفيات التي تظهر فيها، إضافة الحركة المناسبة لكل شخصية، والجمع بين الصوت والصورة من خلال الحوار، الموسيقى والمؤثرات الصوتية:

جدول رقم 02: معايير خاصة بتصميم المحتوى الكارتوني (بتصرف: محمد شوقي شلتوت، 2013)

معايير خاصة برسم الشخصيات	- التركيز على الجانب التشكيلي والتعبيري للشخصية، بما في ذلك الاكسسوارات. - تبسيط الخطوط المكونة للشخصية لتسهيل تحريكها بسلاسة وسرعة. - توضيح النسب الخاصة بكل شخصية، حيث يعتبر الرأس وحدة قياس لتحديدها. - رسم الشخصية في أوضاع حركية مختلفة. - رسم الحالات النفسية والمزاجية للشخصية، وتوضيح أثر الانفعالات المختلفة على حركتها.
معايير خاصة برسم الخلفيات	- أن تعبر عن لوحة القصة. - أن تعبر عن الأماكن التي تدور فيها أحداث القصة. - أن تكون مكملة للشخصية ومعبرة عن البيئة التي تنتمي إليها. - أن تكون عامل أساسي في إظهار حركة الشخصيات. - أن تتمتع بجاذبية شكلية ولونية خاصة. - عدم ازدحام الخلفيات بالتفاصيل غير المرتبطة بالموضوع المعالج.
معايير خاصة بالتحريك	- أن يراعي القائم على التحريك قوانين الحركة. - أن يجسد الحركات الطبيعية الآدمية أو الحيوانية (حسب نوع الشخصيات). - أن يجسد الحركات الإيقاعية في الموضع المناسب لها. - أن تكون الحركات الموظفة جذابة ومشوقة. - أن لا يتضمن حركات مبتذلة أو غير أخلاقية من طرف الشخصيات.

معايير خاصة بالصوت	- أن يراعي الحوار إظهار الإحساس بحركة الشخصيات وحالتها النفسية وانفعالاتها. - أن تتناسب الموسيقى مع الوظيفة التي تؤديها في المشهد. - أن تتناسب المؤثرات الصوتية مع الوظيفة التي تؤديها في المشهد.

خاتمة:

بناء على ما سبق، يتضح أن مفهوم السلاسل الكارتونية في المجال الترفيهي التربوي قائم على جانبين أو بعدين أساسيين، يكمل أحدهما الآخر في إطار عملية السرد: أولا "الجانب الفكري" المعبّر عن الرسائل التي يبثها القائم بالاتصال (كاتب النص، مصمم الرسوم والمخرج) لجمهور الأطفال، وهو ما يرتبط ارتباطا وثيقا بجوانب نموهم وبأهداف ومتطلبات تنشئتهم الاجتماعية التي توكل للأسرة والمدرسة مهمة تحقيقها؛ وثانيا "الجانب الفني" الذي تتلاحم في تشكيله عناصر الصوت والصورة على حد سواء، مما يضفي معنى جماليا على مضمون السلسلة.

وإن ما تحتاج إليه المؤسسة المنتجة لتحقيق الوظيفة التربوية المرجوة من هذه السلاسل، هو إعداد مخطط قاعدي يرافق جميع مراحل الإنتاج من الفكرة الأولية إلى المعالجة النهائية للحركة والصوت، وصولا إلى الرؤية الإخراجية التي لا تنفصل بطبيعة الحال عن هذه المراحل ولكنها لا تظهر إلا كنتيجة أو محصّلة نهائية للعملية الإنتاجية؛ ولذلك فلابد أن تحقق هي الأخرى انسجاما وتقاطعا بين المنحى التعبيري الجمالي الذي يتبعه المخرج (وأحيانا يكون هو ذاته كاتب السيناريو) وبين مستوى احتياجات وحقوق الطفل الجمالية، الفكرية والقيمية؛ فمن حق الناشئة -إعلاميا- تلقّي مضامين كارتونية تستجيب لحاجاتها الأساسية في الجمالية، الثقافة والإبداع هذا من جهة، و تكون من جهة أخرى في مستوى تطلّعات مؤسسات التنشئة الاجتماعية؛ وتتحقق هذه الموازنة من خلال:

- ✓ التقاطع بين حاجات الطفل الجمالية والحس الفني للمخرج: ويظهر من خلال التوظيف الإيجابي للكلمة المسموعة في مقابل الصوت الإيقاعي، وللسرد المرئي في مقابل الصورة الجذابة.
- ✓ التقاطع بين الخلفية السوسيو ثقافية والحس الفني للمخرج: ويظهر بتعبيره عن الخصائص السوسيو ثقافية المشتركة بينه وبين الطفل المتلقي ، مما يظهر ضرورة التوجه لإنتاج سلاسل كارتونية ذات طابع محلي.

قائمة المراجع:

أولا: المراجع باللغة العربية:

- **الكتب:**

1- الزعبي لؤي، **الوسائط المتعددة**، منشورات الجامعة الافتراضية السورية، ب ط، 2020.

2- بك أولريش، تر: دودو أبو العيد، **هذا العالم الجديد: رؤية مجتمع المواطنة العالمية** ، منشورات الجمل، ألمانيا، ط1، 2001.

3- كبارة أسامة ظافر، **برامج التلفزيون والتنشئة التربوية والاجتماعية للأطفال** ، دار النهضة العربية، بيروت، ط 1، 2003.

4- لعياضي نصر الدين، **الاتصال والإعلام والثقافة: عتبات التأويل**، دائرة الثقافة والإعلام، الشارقة، ب ط، 2015.

5- مانفريد ماير ، تر: خضور أديب، **التلفزيون التعليمي: ما الذي يريده الناس وما الذي يحصلون عليه** ، المكتبة الإعلامية، دمشق، ب ط، 2007.

- **المقالات:**

6- الحسيني منى سمير حسن، **أثر ممارسة الألعاب التربوية في تنمية بعض مهارات التعلم لدى تلاميذ التعليم الإبتدائي**، مجلة كلية التربية، العدد 15، جانفي 2014.

7- الزهراني أمل مسفر صالح، **أثر استخدام الرسوم المتحركة ثنائية وثلاثية الأبعاد في اكتساب بعض المفاهيم الكيميائية لدى طالبات المرحلة الثانوية**، المجلة الدولية للعلوم التربوية والنفسية، العدد 9، أكتوبر 2017.

8- العابد صليحة، **تربية الطفل على الذوق الجمالي من خلال أفلام الكارتون: مقاربة سيميولوجية لفيلم "لوكا"** ، مجلة المعيار، المجلد 26، العدد 3، 2022.

9- القلاف خديجة سميح إبراهيم، **أثر مختارات من الرسوم المتحركة على القدرات الإبداعية لدى الأطفال الموهوبين في مرحلة رياض الأطفال في دولة الكويت** ، أعمال المؤتمر الدولي الثاني للموهوبين والمتفوقين: نحو استراتيجية وطنية لرعاية المبتكرين، كلية التربية، جامعة الإمارات العربية المتحدة، 2015.

10- بن علي محمد، **القيم المتضمنة في أفلام الرسوم المتحركة وأثرها على تنشئة الطفل** ، مجلة الرواق للدراسات الاجتماعية والإنسانية، المجلد 6، العدد 1، 2020.

11- طهراوي ياسين، **الرسوم المتحركة التعليمية وصعوبات التعلم** ، مجلة التمكين الاجتماعي، المجلد 3، العدد 4، ديسمبر 2021.

12- منى عز الدين مصيلحي، **أثر البيئة الاجتماعية والموروث الحضاري في فيلم الرسوم المتحركة** ، مجلة العمارة والفنون والعلوم الإنسانية، المجلد 1، العدد 3، جويلية 2016.

- **الرسائل الجامعية:**

13- زايد نوال، **دور التلفزيون في عملية التنشئة الاجتماعية للطفل: دراسة تحليلية ميدانية للبرامج المقدمة في القناة الأرضية**، رسالة دكتوراه علوم غير منشورة في علم الاجتماع الثقافي، كلية العلوم الاجتماعية، جامعة الجزائر 2، 2016.

- **مواقع الانترنت:**

14- أبو القاسم محم د (05-04-2022)، **بكار أول شخصية رسوم متحركة مصرية تصاحب الأطفال المصريين بمسلسل كارتون** ، مقال منشور على الرابط: https://gate.ahram.org.eg/News/3475292.aspx (تاريخ الزيارة: 08 سبتمبر 2022، الساعة: 13:23).

15- البشلاوي خيرية (11-02-2017)، **الترفيه التربوي** ، مقال منشور على الرابط: https://mkalatk.com/article/88353 (تاريخ الزيارة: 26 أوت 2022، الساعة: 01:35)

16- شلتوت محمد شوقي (ديسمبر 2013)، **معايير تصميم الرسوم المتحركة التعليمية وإنتاجها** ، تم تحميل النسخة الإلكترونية للمقال من موقع الكاتب: http://shaltot.com (تاريخ الزيارة: 18 سبتمبر 2022، الساعة: 17:38)

17- **"شيخ المجاهدين" مسلسل كارتوني من إنتاج قناة الأقصى** (22-03-2017)، مقال منشور على الرابط: https://seraj.tv/post/11918 (تاريخ الزيارة: 08 سبتمبر 2022، الساعة: 14:58).

18- عمران أحمد (08-04-2021)، **"نور وبواية التاريخ" استعراض للقصص الملهمة لعلماء العرب والمسلمين في رحاب الأزهر**، مقال منشور على الرابط: https://www.elnabaa.net/883488 (تاريخ الزيارة: 08 سبتمبر 2022، الساعة: 12:23).

19- https://www.kids.almo7eb.com/ (تاريخ الزيارة: 08 سبتمبر 2022، الساعة: 16:49).

ثانيا: المراجع باللغة الأجنبية:

- **الكتب:**

20- Demers David, Viswanath K, **mass media social control and social change: a macrosocial perspective**, Iowa state university press, 1st edition, 1999.

21- Sakr Naomi, Steemers Jeanette, **children's TV and digital media in the arab world**, Bloomsbury publishing, London, 1st edition, 2017.

22- Watts Harris, **on camera: how to produce film and video**, British Broadcasting Corporation, London, 1984.

- **المقالات:**

23- Aksakal Nalan, **theoretical view to the approach of the edutainment**, procedia social and behavioral sciences journal, N°186, 2015.

24- Carter Elizabeth J, Hyde Jennifer, Hodgins Jessica K, **investigating the effects of interactive features for preschool television programming**, proceedings of the 2017 conference on interaction design and children, june 2017.

25- Chilingaryan Kamo, Zvereva Ekaterina, **Edutainment as a new tool for development**, proceedings of the 7th international conference on education and social sciences, Dubai, January 2020.

26- Mayer Richard E, Moreno Roxana, **animation as an aid to multimedia learning**, educational psychology review, vol 14, n°1, march 2002.

27- Ozer Deniz, Avci Ikbal Bozkurt, **cartoons as educational tools and the presentation of cultural differences via cartoons**, Procedia social and behavioral sciences journal, N°191, 2015.

28- Tanatova Dina Kabdullinovna and others, **the role of animated characters in the socialization of children in the russian federation**, international journal of engineering and technology, n°7, 2018.

- مواقع الانترنت:

29- ElM learning (august 23, 2021), **edutainment: why learning while having fun works**: https://elmlearning.com/blog/edutainment-elearning/ (consulté le 28 aout 2022, à 19:18)

30- https://hanna-barbera.fandom.com/wiki/Micro_Ventures (consulté le 01 septembre 2022 à 00:31)

)22:831- https://www.imdb.com/title/tt0108847/ (consulté le 01 septembre 2022 à 1

).14:1932- https://www.imdb.com/title/tt3869122/ (consulté le 01 septembre 2022 à

).09:10 septembre 2022 à 733- www.filmspourenfants.net (consulté le 0