مجلة طبنـــة للدراسات العلمية الأكاديمية ISSN 2661-7633 / EISSN 2716-8883

السنة: 2021 المجلد: 04 العدد: 02 عدد خاص ص.ص: 559-587

القيم المتضمنة في أنمي المحقق كونان

The values included in the anime detective conan

منال رداوي[1*]، جامعة الجزائر3، (الجزائر)، maneldoctorat2015@hotmail.com

يونس عجال[2]، جامعة الجزائر3، (الجزائر)، younesunes60@gmail.com

تاريخ إرسال المقال: 16-04-2021 تاريخ قبول المقال: 29-08-2021

الملخص:

يعتبر تحليل القيم في مضامين وسائل الإعلام من الموضوعات العلمية التي حظيت باهتمام الباحثين خاصة تلك المتعلقة بتحليل البرامج الموجهة للأطفال وفي مقدمتها الرسوم المتحركة خاصة في ظل تنوع القنوات الفضائية التي باتت تعرض أشكالا مختلفة يأتي في مقدمتها الأنمي الياباني، وقد قامت الباحثة بتحليل مضمون أحد أهم الأنميات التي تحضى بمشاهدة عالية من قبل الأطفال، المراهقين، وحتى الكبار بغرض الكشف عن القيم التي يعكسها من حيث موضوعاتها، قيمها.

وقد استخدمت الباحثة منهج تحليل المضمون من خلال مسح شامل للجزء الثامن من الأنمي عينة الدراسة الذي شمل دورة تلفزيونية لسنة 2018 ممثلة في 52 حلقة على قناة Spacetoon Arabic. توصلت الدراسة إلى أن أنمي المحقق كونان يغلب عليها القيم الإيجابية.

الكلمات المفتاحية: القيم، الأنمي الياباني، المحقق كونان.

Abstract:

The analysis of the values in the contents of the media topics of interest to researchers, especially those related to the analysis of programs aimed at children, especially animation, especially in the diversity of satellite channels, which are presented in various forms at the forefront of Japanese anime, the researcher analyzed one of the most important developments Which are highly watched by children, adolescents, and even adults for the purpose of revealing values that reflect them in terms of their themes, values.

The researcher used the content analysis methodology through a comprehensive survey of the eighth part of the cartoon. The sample of the study,

* منال وداوي.

which includes a 2018 television course, is shown in 52 episodes on spacetoon Arabic and found that anime detective Conan is dominated by positive values.

Key words : Values, Japanese Anime, Detective Conan.

مقدمة:

كثيرة هي المضامين الإعلامية الموجهة لشريحة الأطفال وعبر مختلف الوسائط سواء التقليدية أم الحديثة، فإنها تلقى إقبالا عليها غير منقطع النظير وشعبيتها تتزايد رغم حقيقية كونها تحمل قيما مختلفة سلبية كانت أم إيجابية، فغالبا ما تكون تلك المضامين خصوصا ذات الصناعة الغربية تحمل طابعا مميزا لتلك الثقافات ونمط الحياة الذي تتسم به في موطن صناعتها الأصلي.

حقيقة أن تلك المضامين تعبر عن توجهات وإيديولوجيات غريبة عن مجتمعاتنا، فإنه وفي غفلة منا تترسخ أفكار غربية في نفسية وعقول المراهقين نظرا لكونها تستعمل وسائلا ناعمة لا يمكن تتبع وتقصي آثارها إلا من خلال البحث والدراسة.

يعد الأنمي الياباني من أهم البرامج التي تكتسح شبكة البرامج المعروضة في أكبر القنوات الإعلامية على مستوى العالم، وتلقى نسب مشاهدة عالية تفوق التصورات. في دراستنا هذه سنتطرق لأنمي "المحقق كونان"، هذا الأنمي الذي لاقى رواجا كبيرا واحتل مكانة مميزة لدى أوساط الأطفال المراهقين، وحتى الكبار، وأصبح من أكثر البرامج شيوعا وشهرة نتيجة لكونه يحمل عنصر الإثارة والتشويق، وصراع الخير والشر، وأبطاله يكرسون مبادئا تسعى لإحلال العدالة في المجتمع وذلك بإيقاف المجرمين عن ارتكاب جرائمهم. يعد هذا الأسلوب من الطرح من أكثر الأساليب نجاعة في جذب شريحة الأطفال والمراهقين.

ونظرا لكونه مادة إعلامية موجهة لفئة تتميز بكونها حساسة لهذا النوع من الإنتاجات، التي تحمل مظاهر العنف والقتل والجرائم أردنا دراسة الجانب القيمي في دراسة تحليلية وانطلقنا من الإشكالية التالية: ماهي طبيعة القيم التي يتضمنها أنمي المحقق كونان؟

أولا: الإطار المنهجي للدراسة

1-التساؤلات:

1-1 تساؤلات خاصة بالشكل:

- ما مدة الحلقات في أنمي المحقق كونان ؟

- ما عدد الأيام التي عرضت فيها أنمي المحقق كونان؟
- ما هي الفترات التي عُرضت فيها أنمي المحقق كونان ؟
- ما هي اللغة المستخدمة في عرض أنمي المحقق كونان ؟
- ما طبيعة أسماء الأماكن والشخصيات في أنمي المحقق كونان ؟
- ما طبيعة (الألوان، اللقطات) المستخدمة في أنمي المحقق كونان ؟

1- 2 تساؤلات خاصة بالمضمون:

- ما طبيعة المشكلات التي عالجتها أنمي المحقق كونان ؟
- ما دوافع القيام بالمشكلات في الرسوم عينة الدراسة؟
- ما القيم الايجابية والسلبية المتضمنة في أنمي المحقق كونان؟

2- أهمية الدراسة: ترجع أهمية الدراسة إلى تنامي الاهتمام الأكاديمي والاجتماعي على الصعيد العالمي بالمضامين القيمية التي تعكسها برامج التلفزيون، وخاصة تلك الموجهة للأطفال نظرا لأهمية القيم في توجيه السلوك وبناء شخصية الفرد والمحافظة على هوية المجتمع في وقت لم تعد فيه الأعمال الإعلامية محدودة العرض بالإقليم الذي أنتجت فيه فحسب، هذا ما لفت انتباه الباحثين ودفعهم لإجراء العديد من الدراسات حولها، نظرا لما تكتسبه من أهمية بالغة كونها تتوجه لفئات وشرائح متنوعة تسعى لتلبية احتياجاتها، ومن بين تلك الشرائح التي يهتم بدراستها هم فئة الأطفال الذين في الغالب يقضون ساعات طويلة في مشاهدة البرامج، خصوصا الأنمي الياباني الذي يعد ضمن قائمة البرامج المفضلة لديهم.

3-ضبط المفاهيم:

القيم: يعد موضوع القيم من الموضوعات المهمة التي شغلت اهتمام الكثير من الباحثين والعلماء منذ فترات زمنية بعيدة، وقد ظل موضوع القيم يحظى بالاهتمام والرعاية من قبل الباحثين والعلماء حتى الوقت الحاضر، كما يؤكد محمد بيومي (1981) على ازدياد أهمية دراسة القيم في العصر الحالي وذلك تماشيا مع التطور التكنولوجي وعصر تفجر المعلومات الذي يتميز بأثره الواضح على الفرد.

القيم هي: تصور واضح أو مضمر، يميز الفرد أو الجماعة، ويحدد ماهو المرغوب فيه، بحيث يسمح لنا بالاختيار من بين أساليب متغيرة من السلوك والوسائل، والأهداف الخاصة بالفعل[1].

مجلة طبنـــة للدراسات العلمية الأكاديمية ISSN 2661-7633 / EISSN 2716-8883

السنة: 2021 المجلد: 04 العدد: 02 عدد خاص ص.ص: 559-587

والقيم هي الأفكار العامة التي يشترك فيها الناس حول ما هو جيد أو غير جيد، أو خطأ أو صحيح، أو مرغوب فيه أو غير مرغوب[2]

الأنمي الياباني: في اليابان لا يشير مصطلح "الأنمي" إلى أصل معين للرسوم المتحركة أو يحدد أسلوب لها، بل إنه مصطلح شامل يشير إلى كافة أشكال الرسوم المتحركة في جميع أنحاء العالم، وفي اللغة الإنجليزية تعرف القواميس مصطلح الأنمي على أنه "الإبداع الفني الياباني لأفلام الرسوم المتحركة" أو أنه "فن الرسوم المتحركة الذي تطور في اليابان"[3]، أما الأعمال غير اليابانية التي تقتبس من فن الأنمي يُشار إليها عادةً على أنها "رسوم متحركة متأثرة بفن الأنيمي" ولكن المشاهد العادي الذي لا يعلم منشأ المادة الفنية يشير إليها ببساطة باعتبارها "أنمي".

يترك الفن الياباني مساحة كبيرة للاختلاف العمري الجنسي، بينما ينحصر الفن الأمريكي أغلب إنتاجاته للأطفال أو ما دون البالغين. إن حرص الرسوم المتحركة الأمريكية على تحقيق الانتشار في أوساط الأطفال والمراهقين لا يعود إلى طبيعة الفكرة فقط، بل إلى إصرار المؤسسات الأمريكية على الطرح المباشر والذي يناسب المراحل العمرية التي يخاطبها وإلى حصر المواضيع التي يناقشها وإلى التوحد التقريبي والنسبي في آلية الشكل والمضمون بل وحتى إلى قلة أعداد العاملين في هذا المجال مقارنة بنظرائهم في اليابان[4].

والأنمي كلمة تُستخدم داخل اليابان للإشارة إلى جميع الرسوم المتحركة اليابانية، وخارج اليابان تُستخدم كلمة أنمي للإشارة إلى الرسوم المتحركة الخاصة باليابان فقط. وقد أصبح الأنمي مُنتجاً يابانياً محلياً تعد القصة أبرز عناصره، والجدير بالذكر أن الأنمي أصبح ظاهرةً دوليةً تجذب الملايين من المشاهدين، كما تمت ترجمة أفلام الأنمي إلى لغات عالمية عديدة، ولا يقتصر الأنمي على نوع معين وإنما هو شامل، حيث يظهر في الكتب والأفلام، كما أنه يجسد الكوميديا والمغامرة والخيال العلمي والرعب وغيرها من أنواع الرسوم المتحركة.

المحقق كونان: مسلسل رسوم متحركة ياباني حظي بشعبية كبيرة في العالم الغربي والعربي، باليابانية تُنطق ميه تانتيه كونان أي المحقق العظيم كونان، وتترجم رسميا إلى المحقق كونان.

هي سلسلة مانغا للكاتب غوشو أوياما، حُولت إلى مسلسل أنمي وحلقات أوفا وأفلام أنمي وألعاب فيديو ووسائط أخرى يابانية، بدأت المانغا في 18 يونيو عام 1994 وتحولت إلى مسلسل أنيمي في 8 يناير 1996 في اليابان، يتم إنتاج حلقات الأنمي الخاصة بها بواسطة استيديو طوكيو موفي شينشا، ويخرج الحلقات كينجي كوداما وياس ويشير وياماموتو، ويعرض في اليابان على قناة نيبون تي في وقناة يوميؤوري وقناة أنيماكس.

أُذيعت الحلقة الأولى في 8 يناير 1996 وعرضت الحلقات بالتوالي إلى أن وصلت إلى أكثر من 904 حلقة، وبذلك يحتل المركز الخامس عشر في قائمة أكثر الأنميات من حيث عدد الحلقات، بالإضافة إلى الحلقات التابعة لهذه الأجزاء يعرض الأستوديو بعض الحلقات الطويلة والتي تعرف باسم الحلقات الخاصة، وهي حلقات تتبع سلسلة المحقق كونان لكنها تمتاز بطول مدة عرضها، بحيث تتراوح ما بين 45 دقيقة إلى ساعتين من الزمن، عرض حتى الآن 31 حلقة خاصة كانت آخرها في 15 أفريل 2017، كما تم إصدار 12 حلقة فيديو قصيرة (OVA) *، تبلغ مدة عرض كل حلقة 25 دقيقة[5].

يعتبر هذا العمل إعادة إحياء لشخصية المحقق تشرلوك هولمز بصورة عصرية في إطار أحداث تتسم بالجريمة والغموض المثار حولها إلى جانب القليل من الرومنسية، كما أن العمل الفني ينقل وبشكل واضح للمشاهدين الثقافة والحياة العصرية في اليابان، ويظهر ذلك بوضوح في الأفلام، تَميز المؤلف "غوشو أوياما" في سرد أحداث المسلسل وربط حلقاته دون إفراط لمدة تكثر عن العشرين سنة من خلال المانغا، كما نجح "كاتسو أونو" المؤلف الموسيقي في دعم القصة من خلال الموسيقى التصويرية والأغاني لبدايات ونهاية الحلقات والأفلام.

هي رسوم متحركة ذو إنتاج ياباني موجه للفئة العمرية 13 فما فوق مدبلج إلى اللغة العربية، يتم عرضه على قناة Spacetoon Arabic، يعرض مواضيع تدور في الغالب حول الجريمة وكيفية قيام بعض الشخصيات بحل لغز هذه الجريمة، معالجاته للقضايا والأحداث ممزوجة بين المحاكاة للواقع والخيال لإمتاع المشاهد.

4- نوع الدراسة: تندرج الدراسة ضمن الدراسات الوصفية التي تعتمد على تحليل المضمون من أجل الكشف عن القيم في أنمي المحقق كونان، تم القيام بإجراء التحليل على عينة من حلقات الجزء الثامن لهذه الرسوم، تم سحبها بالأسلوب العشوائي وذلك بهدف استخلاص الأفكار الرئيسية والفرعية التي شملتها المادة الخاضعة للتحليل، وقد بلغ قوام العينة الاستطلاعية 16 حلقة بما يعادل نسبة 31% من إجمالي حلقات الجزء الثامن (52 حلقة) خلال فترة الدراسة.

5- تحديد مجتمع البحث: فيما يتعلق بالمادة محل التحليل، فقد اتخذ الباحثان أسلوب الحصر الشامل وهو الجزء الثامن من أنمي المحقق كونان والذي عُرض في الفترة المذكورة سابقا والتي شاهدها الأطفال عينة الدراسة.

جدول رقم (01): عناوين حلقات الأنمي عينة الدراسة، عدد الأجزاء في كل حلقة وكذا زمن الحلقة

رقم الحلقة	عنوان الحلقة	عدد الأجزاء	زمن الحلقة بالدقيقة
01	لقاء الصديقتين	الجزء الأول	21.10 د
02	//	الجزء الثاني	21.10 د
03	جريمة في دار السينما	الجزء الأول	21.10 د
04	//	الجزء الثاني	21.03 د
05	سر الشجار	حلقة واحدة	21.10 د
06	جريمة في سيارة فاخرة	الجزء الأول	21.05 د
07	//	الجزء الثاني	21.10 د
08	السر المخبأ في الحمام	الجزء الأول	21.10 د
09	//	الجزء الثاني	21.10 د
10	عرس في بيت الغابة	الجزء الأول	20.04 د
11	//	الجزء الثاني	23.08 د
12	سارق بضائع المتجر	الجزء الأول	21.10 د
13	//	الجزء الثاني	21.10 د
14	دعوة من مجهول	الجزء الأول	25.47 د
15	//	الجزء الثاني	22.00 د
16	//	الجزء الثالث	23.07 د
17	//	الجزء الرابع	19.18 د
18	//	الجزء الخامس	24.18 د
19	مفتاح السيارة المفقود	الجزء الأول	21.12 د
20	//	الجزء الثاني	21.15 د
21	جريمة في القرية	الجزء الأول	21.10 د
22	//	الجزء الثاني	21.15 د
23	الهاتف المحمول	الجزء الأول	21.15 د
24	//	الجزء الثاني	21.15د

25	مسابقة الصيد	الجزء الأول	21.15 د
26	//	الجزء الثاني	21.10 د
27	الموكل الصغير	الجزء الأول	20.25 د
28	//	الجزء الثاني	21.15 د
29	خدعة المشي على الهواء	الجزء الأول	22.15 د
30	//	الجزء الثاني	27.54 د
31	خدعة الخيال	حلقة واحدة	21.10 د
32	قضية غير متوقعة	الجزء الأول	21.05 د
33	//	الجزء الثاني	24.03 د
34	خنفساء الربيع الغامضة	حلقة واحدة	24.52 د
35	طيف ثانوية تيتان	الجزء الأول	21.09 د
36	//	الجزء الثاني	21.10 د
37	غربان المدينة	حلقة واحدة	21.09 د
38	قضية المصادفة	الجزء الأول	24.03 د
39	//	الجزء الثاني	21.07 د
40	الرصيف البحري	الجزء الأول	17.54 د
41	//	الجزء الثاني	21.11 د
42	معرض الحلوى	حلقة واحدة	20.59 د
43	الانتقام الأعمى	حلقة واحدة	22.58 د
44	جريمة في لعبة	حلقة واحدة	21.08 د
45	الطريق الصامت	الجزء الأول	21.08 د
46	//	الجزء الثاني	21.08 د
47	فخ العنكبوت السام	حلقة واحدة	21.18 د
48	جريمة الدعوة الغامضة	الجزء الأول	21.10 د
49	//	الجزء الثاني	21.10 د

50	رحلة التخييم	حلقة واحدة	21.15 د
51	علب الذكريات	الجزء الأول	21.10 د
52	//	الجزء الثاني	21.07 د

يمثل الجدول رقم **(01)** عناوين الحلقات، عدد الأجزاء في كل حلقة بالإضافة إلى المدة الزمنية التي استغرقتها، حيث نلاحظ أن الجزء الثامن محل الدراسة تضمن 29 حلقة متضمنة لأجزائها من إجمالي حلقات الجزء الثامن البالغة 52 حلقة، 08 حلقات منها تضمنت جزء واحد أي حلقة واحدة، بينما باقي الحلقات تضمنت جزئين "الأول والثاني"، وقد كانت هناك حلقة استثنائية تضمنت 5 أجزاء، وهي الحلقة الثامنة التي تقابلها الحلقات التالية (14، 15، 16، 17، 18)، توحي عناوين الحلقات بمكان حدوث المشكلات "الجرائم" أو إيحاءات حول الموضوع الرئيسي الذي تتمحور حوله الجريمة مثلما هو مبين في الجدول.

ثانيا: الإطار التطبيقي للدراسة

التعريف بسلسلة المحقق كونان

مسلسل أنمي ياباني أسر قلوب الصغار والكبار، حظي بشعبية كبيرة في العالم العربي والغربي فتحول إلى ظاهرة عالمية مثيرة للجدل بين وسائط الإعلام المختلفة بين مؤيدين ومحبين له ومعارضين لغرابة أفكاره وتقديمه لحقائق مبالغ فيها من حيث حجم وشكل الجرائم، وهو من بين الأنميات التي لاقت نجاحا كبيرا، معالجاته للقضايا والأحداث ممزوجة بين المحاكاة للواقع والخيال لإمتاع المشاهد والتحليق بخيالاته**.

يصنف العديد من المختصين هذا النوع من الرسوم ضمن الأدب البوليسي، الدراما، الغموض، أفلام الحركة والإثارة. يصور المسلسل الحياة اليومية في اليابان التي يطغى عليها "عالم الجرائم"، فيمدنا من خلالها بدلائل حول عالم الشرطة والتحقيق، تدور قصته حول محاربة الأشرار والمجرمين وتحقيق العدالة من قبل بطل يمتلك قوى خارقة وذكاء حاد، تبدو الجريمة كاملة وفيها يقدم الحل بطريقة مشوقة تثير فضول المشاهد وتحبس أنفاسه وتستثير ملكة حل الألغاز عنده.

تتضمن الرسوم بعض المعلومات القيمة التي تمس جوانب مختلفة: معلومات حول بعض الحيل المستخدمة، الثقافية، التاريخية، حقائق علمية...، يمر المسلسل ببعض المشاهد المخيفة والقليل من العنف إلا أنهما لا يتركان الأثر الكبير في ذهن الطفل، بل كل ما يتذكره الطفل هو ذكاء كونان، حبه، تواضعه لأصدقائه، اندفاعه لمساعدة الغير وإحقاق الحق ومحاكمة المجرمين بمساعدة الشرطة مع إضفاء نوع من الدعابة والمرح، وهذا بدوره يثير الطفل المشاهد ويحفزه لمتابعة جميع حلقات المسلسل ويضفي نوع من الرضى عنده عند مشاهدتها لأنه يجمع بين أحد العنصرين هما الدعابة والإثارة.

من جهة أخرى يُبرز المسلسل طريقة عيش كونان وسط أفراد عائلته "عائلة عمه" وأصدقائه فينقل لنا تجربة المعيشة في اليابان من خلال إبراز عادات وأنماط المعيشة مثل (الأكل، اللباس، السفر...)، تتخللها بعض المواقف المضحكة التي تتميز بها بعض الشخصيات والمعروفة بمواقف محددة.

تمت دبلجة الرسوم من قبل مركز الزهرة***، وهي حاليا متوقفة عن الدبلجة، والجدير بالذكر أن تقسيمة الأجزاء تختلف في الدبلجة العربية عن تقسيمة المواسم في اللغة اليابانية وباقي اللغات بالإضافة إلى الحلقات، وقد قام المركز بإجراء عدة تغييرات أثناء الدبلجة تماشيا وخصائص الطفل العربي.

تتميز المعالجة الفنية التي قُدّمت بها الرسوم بأنها حاولت مقاربة الواقع قدر المستطاع "رسوم تجسيدية" من حيث الشخصيات، الحركات، التحريك المتقن، وضوح الألوان...، شخصيات الأنمي مرسومة بعناية فائقة من حيث التشكيل والألوان وتعبر عن شخصيات حقيقية لهم حتى يخال للإنسان أنها تحمل صفات حقيقية تشبه بعض الأشخاص من حوله من حيث الطيبة، القوة، الذكاء والعطف. ولكل شخصية خصوصية محددة في الحضور، المهارات، السمات...، وأبعاد واضحة في الحجم وأيضا حركات مميزة ومواقف معروفة تختلف من شخصية لأخرى بالإضافة إلى جانب الإحكام في بناء السيناريو من حيث تطور الأحداث والشخصيات وغرابة الجرائم والإيقاع الموسيقي المتدفق الممتاز، وتوفر عنصر الصراع بين الشخصيات" البطل ومساعدوه والعدو، أو المجرم"، إلى جانب تنوع الأحداث في الأماكن المختلفة وقوة تحريك الشخصيات، كل ذلك جعلها جذابة إلى عالم الطفل.

أنمي المحقق كونان موجهة للفئة العمرية 13 فما فوق، ومع ذلك فإن نسبة كبيرة من الأطفال قبل هذه المرحلة العمرية يشاهدونه مثلما هو الحال عند نصف الأفراد من عينة دراستنا، ناهيك عن فئة المراهقين وحتى الكبار، وهذا يعكس بطبيعة الحال الشعبية التي يحضى بها.

فئات تحليل المضمون:

1- فئات الشكل

مدة العرض: يمثل الجدول رقم **(01)** بالإطار المنهجي للدراسة زمن الحلقات عينة الدراسة، وكانت مدة كل حلقة تتراوح تقريبا بين 19 دقيقة إلى 28 دقيقة، وهي تختلف من حلقة لأخرى ليصبح الزمن الإجمالي خلال 52 حلقة هو 1120 دقيقة، وهذا الزمن كافي لتضمين العديد من القيم في الحلقات، خصوصا وأن العينة المختارة للدراسة هي أسلوب الحصر الشامل ما يتيح إمكانية دراسة كل العناصر القيمية بالأنمي.

دورية وموعد عرض أنمي المحقق كونان

جدول رقم (02): دورية وموعد عرض أنمي المحقق كونان

موعد العرض / دورية العرض	فترة الصباح	فترة الظهيرة	فترة المساء
الأحد/الاثنين/الثلاثاء/الأربعاء	03.00سا(إعادة)	14.30سا(تاريخ العرض)	19.30سا(إعادة)
الخميس/السبت	03.00سا(إعادة)	-	16.30سا(إعادة)
الجمعة	06.30سا(إعادة)	-	-

(المصدر: قناة Spacetoon)

يوضح الجدول أعلاه الأيام التي عُرض فيها أنمي المحقق كونان، وكذا توقيت العرض وإعادة العرض، من ناحية عرض الحلقات فهي أربع أيام في الأسبوع (الأحد، الإثنين، الثلاثاء، الأربعاء) مع إعادة عرض الحلقات السابقة أيام نهاية الأسبوع (الخميس، الجمعة، السبت) حتى يتسنى للطفل مشاهدة الحلقات التي لم يسعفه الحظ لمشاهدتها أيام الدراسة، ليصبح إجمالي الأيام التي يُعرض فيها أنمي المحقق كونان سبعة أيام (العرض وإعادة العرض) ويعود ذلك إلى الخطة البرامجية التي اعتمدتها قناة العرض (Spacetoon Arabic) لتجنب شعور الطفل بالملل، حيث تغطي جميع الكواكب في اليوم الواحد مراعية بذلك جميع المراحل العمرية للطفل(قبل المدرسة وصولا إلى طفل المرحلة المتأخرة حتى سن الخامسة عشر)، ويُعتبر المحقق كونان من الرسوم التي تحضى بعرض مستمر، حيث تعرض أجزاء متواصلة على مدار السنة. أما فيما يتعلق بتوقيت العرض أيام الأسبوع، فتعرض الحلقات على الساعة 14.30 مساءً أيام الأحد، الإثنين، الثلاثاء، الأربعاء، ويعاد عرضها على الساعة 19.00 مساءا و30.00 سا صباحا، وهو ما يسمح للطفل الجزائري بمشاهدته في المساء (قبل النوم)، وفيما يخص أيام نهاية الأسبوع، فيُعاد عرضه على الساعة 03.00 سا صباحا وعلى الساعة 16.30سا مساءً يومي الخميس والسبت، أما الجمعة فيُعاد عرض الحلقات على الساعة 06.30 صباحا.

تحرص القناة على إعادة عرض الحلقات لكي يتمكن الطفل من مشاهدة واستدراك ما فاته من برامج أثناء فترة الدراسة.

اللغة المستخدمة: استخدمت اللغة العربية الفصيحة**** في جميع حلقات الأنمي، حيث ترجمت من اللغة المصدر وهي اللغة اليابانية إلى اللغة العربية نظرا لكونها تخاطب مشاهدين عرب، وكذلك ليكون بمقدور الطفل العربي مشاهدتها واستيعاب مضمونها، فهي مناسبة لهذه الفئة العمرية (11-14 سنة) ، تتميز اللغة العربية الفصيحة التي عُرض بها أنمي المحقق كونان بأنها تتناسب ومستواهم العقلي الاستيعابي، فجملها قصيرة وكاملة

وذات معاني مؤثرة، وهذه الخصائص هي الأنسب لنمو لغة الطفل في هذه المرحلة وتسهل عملية الإدراك، كما يتسم الحوار في هذا النوع من الأنمي بأنه ذا طابع تلقائي جذاب للأطفال، إذ يتميز بالسهولة والسلامة والوضوح حتى أن معظم الأطفال يستعملون بعض المفردات والعبارات التي يسمعونها في مواقف مختلفة. ومن العبارات التي يرددها الأطفال: "سوف أحل لغز هذه القضية"، "أنا المتحري الشهير...."، "تابعوني يا أصدقاء أنا صديقكم كونان المتحري الذكي"...إلخ، وهو ما من شأنه أن يسهم إلى حد كبير في التربية اللغوية للطفل الجزائري والعربي، كما لا يعني تقديم الرسوم باللغة العربية تضمينها لأفكار وقيم تنتمي إلى ثقافة وحاجة الطفل العربي.

جدول رقم (03): المعالجة الفنية للألوان في أنمي المحقق كونان

المعالجة الفنية للألوان	التكرار	النسبة المئوية
خافتة	12012	95,8
قاتمة	520	4,1
المجموع	12532	100

يوضح الجدول أعلاه طبيعة الألوان المستخدمة في أنمي المحقق كونان والتي استخدمت بدقة متناهية، حيث جاءت في أغلبها خافتة وذلك بنسبة 95,8% عكست طبيعة الموضع الذي تدور حوله "الجرائم" ورافقت المشاهد التي تضمنت "الأماكن، صور الشخصيات، الأدوات المستخدمة..."، وفي مرات قليلة قدرت بنسبة 4,1% استخدمت ألوان قاتمة تمثلت في مشاهد القتل والرعب والصراع خاصة عند إبراز صور الشخصيات الشريرة التي تمثل المجرم "يظهر المجرم دائما متنكرا في زي أسود" أو العدو "عند تصويره متخفيا بزي أسود"، وكذا صور "أفراد العصابة السوداء"، بالإضافة إلى المشاهد التي تصور الضحية مقتولا.

والواقع أن استخدام الألوان هو ضرورة استدعتها طبيعة الأنمي وموضوعاتها لتكون أكثر دلالة ونقلا للفكرة فيستوعبها المشاهد إلى جانب المؤثرات الأخرى، كما كان لسرعة بث الصور والإضاءة القوية دور كبير في جذب انتباه المشاهد وتركيزه.

جدول رقم (04): نوعية اللقطات المستخدمة في أنمي المحقق كونان

نوعية اللقطات	التكرار	النسبة المئوية
قريبة	9516	75,9
متوسطة	1716	13,6
طويلة	1300	10,3
المجموع	12532	100

يوضح الجدول أعلاه نوعية اللقطات التي استخدمت بالأنمي عينة الدراسة التحليلية، حيث تنوعت بين القريبة بنسبة 75,9 % والمتوسطة بنسبة 13,6% والطويلة بنسبة 10,3%، استخدمت اللقطات القريبة لإبراز ملامح الغضب، الدهشة، الخجل، الفرح، الغباء، الذكاء، الفزع الذي تتميز به بعض الشخصيات، وكذا من أجل التركيز على مصادر محددة أو لإخفاء تأثيرات محددة أثناء ارتكاب الجرائم، أو القيام بأشياء محددة يودّ المخرج تأكيدها ولفت انتباه المشاهدين لها مثل علامات تشير إلى المجرم، أو طريقة ارتكاب الجريمة، كخدوش، كدمات... معينة، أو بقع على الجسم توحي بموته مختنقا وغيرها، كما استخدمت أيضا اللقطات المتوسطة التي تسمح للمشاهدين بمتابعة تفاصيل الموضوع والأصوات العادية التي تسمح بمتابعة المعلومات التفصيلية التي يحويها العمل المقدم، فيما استخدمت اللقطات الطويلة لإبراز الأماكن المختلفة التي تنتقل إليها الشخصيات، صور الشخصيات وكذا المناظر الطبيعية المختلفة.

2- فئات المضمون

جول رقم (05): طبيعة المشكلات التي تضمنها أنمي المحقق كونان

طبيعة المشكلات	التكرار	النسبة المئوية
ارتكاب جرائم قتل	31	55,3
كشف سر غامض	10	17,8
محاولة قتل	08	14,2
سرقة	06	10,7
اختطاف	02	3,5
المجموع	**56**	**100**

تكشف بيانات الجدول أعلاه أن المشكلات التي تناولت قضية تتعلق بارتكاب جرائم تصدرت قائمة المشكلات التي تضمنها الأنمي، حيث جاءت في المرتبة الأولى بنسبة قدرت بـ 55,3%، ثم جاءت في المرتبة الثانية وبنسبة قليلة المشكلات التي تناولت سر غامض بنسبة قدرت بـ 17,8%، ثم حلّت في المرتبة الثالثة المشكلات التي تتناول قضايا تتعلق بمحاولة قتل بنسبة قدرت بـ 14,2%، وفي المرتبة الرابعة وبنسبة أقل قدرت بـ 10,7% جاءت المشكلات التي تتضمن سرقة كما في الحلقات التالية (10، 11، 12، 13، 21، 22)، وفي المرتبة الخامسة جاءت المشكلات المتعلقة بقضايا الاختطاف بنسبة قدرت بـ 3,5% مثلما جاء في الحلقتين (18، 50).

المُلاَحظ من خلال الجدول أعلاه أن بعض الحلقات تضمنت أكثر من مشكلة*****، كما أن هناك حلقة في الأنمي لم تتضمن أي مشكلة مثلما ورد في (الحلقة 14) وقد كانت بمثابة حلقة تمهيدية للحلقة اللاحقة. رَكّز الأنمي على مشكلات تتناول جرائم قتل نظرا لكون المسلسل مستوحى من الواقع لترصد الاختلالات الهيكلية والقيمية وما يصاحبها من جرائم على مستوى المجتمع الياباني في ظل تزايد وانتشار الفساد، وكذا المشكلات العائلية، العاطفية، علاقات العمل... التي كانت السبب وراء حدوث الجرائم المختلفة والتي تُلخّص في الأخير فكرة الانتقام، ومن ثم حاولت الرسوم المتحركة تقديم المشاكل والظواهر الاجتماعية السلبية وظواهر الجريمة في المجتمع لتكون مرآة تعكس آلام الجماهير.

جدول رقم (06): دوافع القيام بالمشكلات في أنمي المحقق كونان

دوافع القيام بالمشكلات	التكرار	النسبة المئوية
الانتقام (بدافع التهديد، علاقات في العمل..	26	46,4
الطموح في الثراء	15	26,7
مشاكل عائلية	08	14,2
الدفاع عن النفس	03	5,3
دوافع سياسية	04	7,1
المجموع	**56**	**100**

تكشف بيانات الجدول أعلاه أن دوافع القيام بالمشكلات بالأنمي تمثلت في دافع الانتقام في الترتيب الأول بنسبة 46,4%، تلاها دافع الطموح في الثراء بنسبة 26,7%، ثم جاءت الدوافع التي تتعلق بالمشكلات العائلية بنسبة 14,2%، وبفارق أقل جاءت الدوافع السياسية بنسبة 7,1%، وفي الأخير حل دافع الدفاع عن النفس بنسبة 5,3%.

يُلاَحظ من خلال الجدول أعلاه تنوع ارتكاب الجرائم، وتصدر دافع الانتقام أولوية الدوافع، وهو ما انتهت إليه دراسة الباحث "**عصام نصر حسين**"[6] أن دوافع ارتكاب الجرائم في أفلام الرسوم المتحركة يتمثل بالدرجة الأولى في دافع الانتقام.

الجدول رقم (07): القيم المعرفية والثقافية الإيجابية للشخصيات المحورية

القيم المعرفية والثقافية	التكرار	النسبة المئوية
حب المعرفة والاستطلاع	48	54,5
المعارف الطبيعية (النبات، الحيوان، الكون...الخ).	24	27,2
حب المطالعة	12	13,6
العلم (أهميته، محبته، ضرورته)	02	2,2
البحث العلمي (الابتكار تشجيع التفكير، الإبداع)	02	2,2
المجموع	88	100

تكشف بيانات الجدول أعلاه أن قيمة حب المعرفة والاستطلاع قد احتلت المرتبة الأولى بنسبة قُدّرت بـ 54,5%، وهي ميزة يحملها المحقق كونان في غالب المرات، كما تظهر بصفة أقل عند العم توغو، ران وكذا فريق المتحرين الصغار، حيث يتميز كونان بكثرة أسئلته البسيطة والصعبة من خلال محاولة معرفة أدق التفاصيل التي تحيط بالضحية والتي يمكن أن تساعده في معرفة المجرم وهي تظهر تقريبا في كل الحلقات، كما تظهر في بعض الحلقات بأنها تحمل نوعا من الفضول، وقد برزت هذه القيمة بشكل كبير في الحلقة (03) حينما ذهب كونان والأطفال الصغار إلى السينما ومحاولة معرفتهم أدق التفاصيل عن السينما "معرفة ماذا يعني الرقم 5 بالسينما، طرح أسئلة باستمرار عن طريقة تشغيل الأزرار والأصوات التي تصدرها، وماذا تعنيه لعبة المخطط الذكي...إلخ."، وفي المرتبة الثانية حلّت قيمة المعارف الطبيعية بنسبة قدرت بـ 27,2%، وقد شهدت الحلقة (40، 51) أكبر تكرار لهذه القيمة حيث برزت في الحلقة (40) المعارف التي يمتلكها كونان عن مهنة الصيد "تكون الرؤية واضحة عندما يكون الجو صافيا مما يسهل عملية الصيد، سمك الشقّار لا يسبح إلا في عمق يتراوح بين 37م في البحر، وعدم تحمل الأسماك لحرارة جسم الإنسان..."، وفي المرتبة الثالثة حلّت قيمة حب المطالعة بنسبة 13,6%، وتبرز في مواقف مختلفة من قبل كونان وأصدقائه وشهدت الحقلة (47) أكبر تكرار لها برز من خلالها أن كونان قد قرأ بحثا علميا عن اكتشاف الحشرات "العنكبوت السام" وكذلك ذهابه للمكتبة من أجل الاطلاع على الكتب الجديدة بها، وفي المرتبة الأخيرة وبنفس النسبة المقدرة بـ 2,2% وردت قيمة العلم (أهميته، محبته، ضرورته) وكذا قيمة البحث العلمي (الابتكار وتشجيع التفكير، الإبداع) وهي نسبة ضئيلة، ويعود ذلك لكون الأنمي يركز على موضوع متعلق بالجريمة، وقصته بوليسية بعيدة الاهتمام بموضوع البحث العلمي وترقية الثقافة.

الجدول رقم (08): القيم العقلية الإيجابية للشخصيات المحورية

القيم العقلية	التكرار	النسبة المئوية
الذكاء	57	26,5
البحث والتحري	52	24,1
الانتباه ودقة الملاحظة	42	19,5
المهارة في التحليل والاستنتاج	35	16,2
المراوغة	21	9,7
الإقناع	06	2,7
التفاوض	02	0,9
المجموع	215	100

تكشف بيانات الجدول أعلاه أن قيمة الذكاء تصدرت قائمة القيم العقلية بنسبة قُدّرت بـ 26,5%، وقد ظهرت بشكل متكرر في الحلقة الواحدة، تميزت به بعض الشخصيات ولو أن كونان كان أكثرها على الإطلاق من خلال ذكائه الخارق الذي يخالف جميع التوقعات وقدرته على حل الجرائم في كل مرة تظهر فيها جريمة "قتل، سرقة، اختطاف..."، حيث سجلنا أكبر تكرار لهذه القيمة في الحلقة (16)، والتي ظهر فيها كونان متنكرا بشخصية هيجي هاتوري وأبرز ذكاؤه الخارق أين عجز الجميع عن فك لغز مقتل الربان في لعبة تخمين الجاني، كما برز ذكاء سوكو من خلال معرفتها أن القاتل استخدم مسجل الصوت بدل أن يستخدم صوته لمراوغة الحاضرين، كما أظهرت يوكيكو "أم كونان" هي الأخرى ذكاءها أيضا من خلال حلها اللغز الذي قدمه ربان السفينة، وفي المرتبة الثانية حلّت قيمة البحث والتحري بنسبة 24,1%، حيث يلازم كل جريمة عملية البحث والتحري في أسباب حدوثها والبحث عن الدلائل التي توصلهم لمعرفة المجرم من خلال استجواب المعنيين أو المشتبه فيهم بالإضافة إلى جمع معلومات عن الضحية (اسمه، تاريخ ميلاده، مكان سكنه، مكان عمله، تاريخ الوفاة، سبب الوفاة، أداة الجريمة،...) وكذا البحث في الظروف المحيطة بالجريمة وهي العملية التي كان يقوم بها فريق الشرطة بمساعدة من المحقق كونان في أغلب المرات، بينما وفي مرات عديدة يقوم بها المحقق كونان وبعض مساعديه لوحدهم دون استدعاء الشرطة لأنهم كانوا في موقع الجريمة "يختلف مساعدوه، أو مرافقوه من حلقة لأخرى"، وفي المرتبة الثالثة حلّت قيمة الانتباه ودقة الملاحظة بنسبة 19,5% وتجسدت في ملاحظة كونان الدقيقة وخاصة للأمور الصغيرة التي لا نعتبرها مهمة، والتي نعجز كمشاهدين أو أي شخص آخر عن

ملاحظتها في الواقع، وقد تكررت لأكثر من مرة في العديد من الحلقات وقد سجلنا أكبر تكرار لهذه القيمة في الحلقة (03)، وفي المرتبة الرابعة حلّت قيمة مهارة التحليل والاستنتاج بنسبة 16,2%، وقد برزت من خلال تقرير مفصل كان يقدمه كونان يمثل مجموعة من الخطوات التي كان يقوم المجرم بها من أجل تنفيذ جريمته مع تقديم دليل واضح في كل مرة يثبت صحة قوله، أما قيمة المراوغة فحلّت في المرتبة الخامسة بنسبة 9,7%، من خلال مشاهد تبرز طريقة كونان حين يتصرف بمراوغة من أجل الإطاحة بالمجرم، وقد شهدت الحلقة (49) أكبر تكرار من خلال التحايل على أحد الخدم وتفتيش غرفته دون علمه، وكذا التحايل على الحاضرين من خلال إيهامهم بأن هيبارا مريضة حيث سقطت في الأرض وأخذت تبكي وتشكو من أنها تعاني من الزائدة الدودية لكل يقوم المجرم بإلصاق خيط الهاتف والاتصال بالمستشفى والذي كان يشكل الدليل على إدانة المجرم في تلك الحلقة، كما برزت هذه القيمة أيضا في مراوغة كونان للشرطة لكي يكتشف بعض التفاصيل التي تحيله فيما بعد إلى معرفة القاتل، وفي مرات أخرى لكي يكتشف بعض الأسرار التي لا يريد للشرطة أن تعرفها مثل: معرفة بعض الأسرار التي تتعلق بهيبارا وعائلتها كما في الحلقة (08)، أما عن قيمتي الإقناع والتفاوض فقد وردتا بنسبة ضئيلة، حيث بلغت الأولى "الإقناع" نسبة 2,7%، حيث يقوم كونان في هذه الحالات بتمثيل كيفية قيام الضحية بارتكاب الجريمة، حيث يحل محله ويمثل دوره لكي يقنع الشرطة والحاضرين بإثبات فعلة المجرم وهذا طبعا يتم بإتباع الإجراءات السابقة القائمة على الذكاء، دقة الملاحظة، المهارة في التحليل...، أما قيمة التفاوض فقد بلغت 0,9% وبمعدل تكرارين فقط كما وردت في الحلقة (18، 19).

ويعود تصدر قيم الذكاء، البحث والتحري، الانتباه ودقة الملاحظة، المهارة في التحليل والاستنتاج مقدمة العقلية نظرا لكون موضوع الأنمي ينتمي لنوع الغموض والإثارة، وبالتالي من الطبيعي أن تظهر هذه القيم لكونها ترتبط بمهنة التحقيق والجرائم، مع أن التفاوت في هذه القيم لا يشير إلى التركيز على قيمة دون أخرى لأن بعض القيم ترتبط بالجزء الثاني من الحلقة في الحلقات التي تحتوي على جزئين مثل قيمة الانتباه ودقة الملاحظة، المهارة في التحليل والاستنتاج، أما عن قيمة التفاوض، المراوغة، الإقناع فهي ضرورة استدعتها طبيعة الجريمة وكيفية حلها.

الجدول رقم (09): القيم الجسمية الإيجابية للشخصيات المحورية

القيم الجسمية	التكرار	النسبة
القوة	10	34,4
الحماية	10	34,4
الجمال	05	17,2

التضحية	04	13,7
المجموع	**29**	**100**

تكشف بيانات الجدول أعلاه أن قيمتي القوة والحماية قد جاءت في مقدمة القيم العقلية بنسبة 34,4% لكل منهما، حيث تجسدت الأولى في لقطات يبرز فيها كونان قويا باستخدام أدواته من أجل الإطاحة بالمجرم أو العدو "الإمساك به"، وقد شهدت الحلقة (44) أكبر تكرار لهذه القيمة، استخدم في اللقطة الأولى قوّته من أجل ضرب المجرم الذي كان يلاحق أصدقاءه الصغار، والثانية في قوة الآنسة ساتو وركلها للمجرم، أما عن قيمة الحماية فظهرت في حلقات متفرقة وفي مواقف مختلفة تبرز فيها محاولة كونان وران حماية هيبارا من أفراد العصابة السوداء الذين يلاحقونها كما حاولت يوكيكو أم كونان حمايته من قبل أفراد العصابة السوداء وتنكرها في زي المرأة الأفعى في الحفلة التنكرية كما في الحلقة (17)، وفي المرتبة الثانية والثالثة وبنسب متقاربة بلغت 17,2%، 13,7% على التوالي حلّت قيمتي الجمال والتضحية، حيث أظهرت الأولى مواقف تعبر عن الجمال مثل التزيين ورش العطور سواء كان بغرض إظهار الجمال كما فعلته كيساكي في الحلقة الأولى أو الضرورة التي تستدعي ذلك كما حاول العم توغو وكونان فعله في الحفلة التنكرية الحلقة (14) ووضع مساحيق التجميل، أما قيمة التضحية فلم تظهر كثيرا وبرزت أكثر في الحلقة (18) وفي موقفين مختلفين الأول حاولت فيه هيبارا التضحية من خلال تقديم نفسها لأحد أعضاء المنظمة السوداء مقابل إطلاق سراح كونان والثانية في تضحية ران بنفسها مقابل حماية هيبارا.

الجدول رقم (10): القيم النفسية الإيجابية للشخصيات المحورية

القيم النفسية	التكرار	النسبة المئوية
الثقة بالنفس	30	34
التنكر (انتحال شخصية)	18	20,4
المرح	14	15,9
التحدي	10	11,3
الصبر	06	6,8
الشجاعة	04	4,5
التنافس	04	4,5
الجدية	02	2,2

المجموع	88	100

تكشف بيانات الجدول أعلاه أن قيمة الثقة بالنفس جاءت في المرتبة الأولى بنسبة 34%، وتبرز في ثقة كونان بقدراته على حل لغز الجريمة وقوة شخصيته، وهي تظهر تقريبا عندما يقدم الحلول، وقد شهدت الحلقة (22) أكبر تكرار لهذه القيمة، حيث ظهرت ثلاث مرات، وقد تميزت شخصيته بأنه إنسان فريد ومميز من خلال ترديده المستمر لعبارة "أنا المحقق كونان المتحري الذكي"، تليها قيمة التنكر بنسبة 20,4% وتظهر عندما يقوم المحقق كونان بانتحال شخصية أحدهم سواء عن طريق التنويم واستخدام مغير الصوت، أو باستخدام الهاتف أين يتصل بهم ويستخدم صوت العم توغو لكي يقدم حلول للألغاز المرتبطة بالجرائم المختلفة، ففي الغالب يتنكّر بشخصية عمه توغوموري وهي الحالة التي تكون فيها الشرطة حاضرة سواء كان ذلك من أجل مساعدة عمه الذي يفشل في حل القضية، أو من أجل مساعدة الشرطة دون علم منهم، كما تنكر عدة مرات بشخصية سوكو صديقة ران ومرات بشخصيات مختلفة مثل هيجي، هيبارا، ونونيميا أحد الشخصيات الطارئة في إحدى الحلقات، وفي المرتبة الثالثة جاءت قيمة المرح بنسبة 15,9% وتبرز هذه القيمة في الشعور الذي ينتاب كونان وأصدقائه وكذا ران عند خروجهم للتنزه أو من أجل الترويح عن أنفسهم واستمتاعهم بالوقت الذي قضوه. وفي المرتبة الرابعة حلّت قيمة التحدي بنسبة 11,3%، وتتجلى في إسرار كونان لمعرفة المجرم، حيث يردد عبارة "لكنني لا أزال أملك دليلا ضده، كيف سأثبت أنه القاتل، كيف؟"، وأكثر اللقطات دلالة على قيمة التحدي والإسرار كانت في الاتفاق الذي عقده كونان مع بلموت أحد أفراد العصابة السوداء وأيهما سيستفيق الأول بعد تعرضهما لاستنشاق الغاز المخدر كما في الحلقة (18)، وبنسب قليلة حلت في المراتب الأخيرة كل من قيمة الصبر 6,8%، الشجاعة، التنافس بنسبة 4,5% والجدية 2,2% نظرا لكون هذا النوع من الأنمي يركز على فكرة الجرائم والتخلص من المجرمين ويعتمد على العقل أكثر من اعتماده على إبراز الجوانب الشخصية المرتبطة بالشجاعة والتنافس والصبر.

الجدول رقم(11): القيم الاجتماعية الإيجابية للشخصيات المحورية

القيم الاجتماعية	التكرار	النسبة المئوية
الصداقة	42	23,7
التعاون	37	20,9
مساعدة الآخرين	36	20,3
العدالة	30	16,9

النظام	14	7,9
النصح والإرشاد	12	6,7
احترام الوقت	03	1,6
احترام القانون	02	1,1
الحفاظ على التراث	01	0,5
المجموع	**177**	**100**

تكشف بيانات الجدول أعلاه أن قيمة الصداقة تصدرت قائمة القيم الاجتماعية بنسبة 23,7%، ظهرت في لقطات عديدة تبرز أنماط متعددة من الصداقة التي كانت مبنية على الاهتمام المتبادل والمحبة الصادقة التي تظهر من خلال القلق على كل ما يصب في مصلحة الصديق، وقد جسّد الأنمي معاني الصداقة بين شخصيات مختلفة: الصداقة بين سوكو وران، بين كونان وأعضاء فريق المتحرين الصغار، بين هيجي وسينشي، بين كيساكي ويوكيكو...، كما تميزت بترديد ألفاظ تعبر عن مواقف لهذه الصداقة مثل قول سوكو لران "أنت صديقتي المفضلة"، "لقد اشتقت لك كثيرا يا صديقتي"... وفي المرتبة الثانية حلت قيمة التعاون بنسبة 20,9%، تليها قيمة مساعدة الآخرين بنفس النسبة تقريبا لتصل إلى 20,3%، وهما قيمتان متلازمتان تبرزان في الموقف نفسه، حيث يتطلب حل القضية التعاون بين الجميع من أجل الإحاطة والإلمام بجميع تفاصيلها، وقد برز هذا السلوك الجماعي في العديد من الحلقات مختلفا من حلقة لأخرى حيث كان في الغالب يتم بين كونان، أعضاء فريقه وكذا فريق الشرطة، حيث يسعى كونان وأصدقاؤه دائما إلى مساعدة الشرطة والآخرين في حل الجريمة. وفي المرتبة الرابعة حلّت قيمة العدالة بنسبة 16,9% التي تعبّر عن الهدف الرئيسي في نهاية كل حلقة، وقد ظهرت تقريبا في نهاية الجزء الثاني من كل حلقة، بإحقاق الحق والقبض على المجرم وتقديمه للعدالة، وفي المرتبة الخامسة جاءت قيمة النظام بنسبة 7,9%، وتتجسد في الألبسة التي كانت يرتديها كونان وأصدقاؤه في الأماكن التي يتنقّلون إليها مثل الملابس المخصصة للصيد، اللباس الموحد في المدارس، ألبسة موحدة خاصة بالحمام...، بالإضافة إلى السلوكيات الممارسة التي تدل على النظام مثل ركن السيارات في الأماكن المخصصة لها بطريقة منظمة مثلما ظهرت في الحلقة (06، 20)، وبنسبة متقاربة مع النسبة السابقة جاءت قيمة تقديم النصيحة والمقدرة بـ 6,7%، حيث عرفت أكبر تكرار لها في الحلقتين (13، 43)، حيث برزت فيها شخصية سينشي وهو يقدم النصيحة لران من أجل حل قضية السرقة التي اتُّهمت فيها إحدى صديقاتها لكي تُنقذها وتكتشف السارق من خلال ترديده لمجموعة من العبارات" يجب أن تستخدمي عقلك وأن لا تخذلي أي احتمال"،

"إذا كان هناك شيء مستحيل، فعليك أن تقضي على المستحيل الذي يقف أمامك، وعندئذ ستجدين الحقيقة جلية"، وفي مرة أخرى كان يقدم النصيحة لإحدى الضحايا التي كانت تحاول الانتقام لزوجها من خلال نصحه لها وترديده عبارة "الحزن لا يُبنى بالانتقام". وفي الأخير وبنسبة ضئيلة حلت قيمة احترام الوقت 1,6%، احترام القانون 1,1%، الحفاظ على التراث 0,5%.

والجدير بالذكر أن مثل هذه القيم تلعب دور تربوي حيث تشجع على الإيجابية وغرس وتنمية روح التعاون والصداقة والتآلف والتوافق في العمل مع الجماعة وهو ما تفتقده العديد من المجتمعات، كما أن عرض مثل هذه القيم في عمل كارتوني موجه للطفل فإنه يعكس بطبيعة الحال سمات المجتمع المنتج له وهو اليابان.

جدول رقم (12): القيم الترويجية والجمالية الإيجابية للشخصيات المحورية

القيم الترويجية والجمالية	التكرار	النسبة المئوية
حب المغامرة والاستكشاف	13	40,6
محبة الطبيعة	09	28,1
الاهتمام بالفنون وتذوقها	05	15,6
ممارسة الهويات	05	15,6
المجموع	**32**	**100**

تكشف بيانات الجدول أعلاه أن قيمة حب المغامرة والاستكشاف جاءت في المرتبة الأولى بنسبة 40,6%، تبرز في مواقف مختلفة يُبدي من خلالها كونان والأطفال رغبتهم في خوض المغامرات والاستكشاف ويظهر ذلك من خلال تنقلهم للعديد من الأماكن مثل: الذهاب إلى السينما والتمتع بالتجارب المختلفة، زيارة الأرياف، الاستمتاع برحلة الصيد، زيارة أشهر المتاجر والمعارض، زيارة الأماكن الأثرية... تليها قيمة محبة الطبيعة بنسبة 28,1% وهي نسبة متوسطة عموما من بين مجموع القيم الجمالية والترويجية، وقد عرفت الحلقة (10) أكبر تكرار لهذه القيمة برزت من خلال الإعجاب بالمناظر المختلفة (الغابة، طواحين الهواء، الجسور...) من قبل ران وسوكوا عندما ذهبوا رفقة كونان لحضور حفل زفاف أحد أقارب والد سوكو، وفي المرتبة الثالثة وبنسبة أقل حلت قيمتي الاهتمام بالفنون وتذوقها وقيمة ممارسة الهوايات، حيث وردتا بنفس النسبة وهي 15,6% لكل منهما، تمثلت الأولى في لقطات تُظهر اهتمام كونان والأطفال الصغار بالفنون المختلفة مثل (الفن السينمائي، الفن المعماري والطابع العريق الذي تتسم بعض البنايات، الاهتمام بفن الطبخ)، أما الثانية فتجلت في ممارسة كونان وفريق المتحرين الصغار للعديد من الهوايات مثل: ممارسة الصيد، ممارسة رياضة

كرة القدم، كما جاء في الحلقات التالية: (25، 29، 32)، أما العم توغو فأبدى اهتمامه بممارسة لعب كرة القاعدة وارتدائه الزي المخصص لها كما في الحلقة (32).

جدول رقم (13): القيم الأخلاقية الإيجابية للشخصيات المحورية

القيم الأخلاقية والدينية	التكرار	النسبة المئوية
الإيثار	30	30
احترام الأهل (احترام الوالدين والأقارب)	17	17
اللطف والتأدب	13	13
الطيبة والعطف	13	13
احترام الغير	10	10
الشكر	08	8
الاعتذار	04	4
حسن الظن بالناس	03	3
التحلي بالأمانة	01	1
الصدق	01	1
المجموع	**100**	**100**

تكشف بيانات الجدول أعلاه أن قيمة الإيثار قد حلت في المرتبة الأولى بنسبة 30%، وهي السمة التي تحلّى بها المحقق كونان، ففي كل مرة يفشل فيها عمه توغوموري في إيجاد حل للغز الجريمة يقوم هو بحلها ويبرز أمام الشرطة أن عمّه هو من قام بحلها، كما تبرز أيضا في كل مرّة يقوم فيها كونان بحل لغز القضية ويساعد الشرطة في ذلك على الرغم من أن لا مصلحة له في هذا الأمر، وهو بذلك يقدم مصلحة جماعية تعود على الجميع بالفائدة وهدفه هو أن تُكتَشَف الحقيقة ويلقى المجرم جزاءه، وفي المرتبة الثانية حلت قيمة احترام الأهل بنسبة قدرت بـ 17%، حيث برزت بشكل أكبر في الحلقة (01، 03)، كما تبرز في حلقات مختلفة تبدي من خلالها ران محبتها لوالديها وخاصة والدها لأنها تقيم معه في البيت فتحضر له الأكل وتهتم بصحته، كما تتصل دائما بوالدتها لتطمئن عليها لأن والديها منفصلان، كما يُكنّ كونان لعمه الحب والاحترام على الرغم من أنه لا يعامله بلطف ويستخف منه باستمرار، وفي المرتبة الثالثة حلت قيمتي اللطف والتأدب وكذا قيمة الطيبة والعطف بنسبة 13% لكل منهما، حيث تتميز أغلب الشخصيات بكونها طيبة ومحبة وتعطف على الآخرين، كما تبدوا دائما مؤدبة خلوقة متواضعة، تلتها قيمة احترام الغير بنسبة 10% وتتجلى بوضوح في

احترام شخصيات هذه الرسوم للغير سواء كانوا صغارا أم كبارا. وفي المراتب الأخيرة حلت كل من قيمة الشكر 8%، الاعتذار 4%، حسن الظن بالناس، التحلي بالأمانة 3%، الصدق بنسبة 1%.

جدول رقم (14): القيم الصحية والوقائية الإيجابية للشخصيات المحورية

فئة القيم الصحية والوقائية	التكرار	النسبة المئوية
الطعام (أهميته، آدابه، نظامه)	17	56,6
العلاج والتداوي	05	16,6
الحفاظ على الجسم من الأضرار	05	16,6
الحفاظ على البيئة ونظافتها	03	10
المجموع	**30**	**100**

تكشف بيانات الجدول أعلاه أن قيمة الطعام من حيث الاهتمام بالتغذية والالتزام بالآداب ونظام الأكل حلت في المرتبة الأولى بنسبة 56,6% وقد عرفت الحلقات (06، 22، 51) أكبر تكرار لها حيث تبدي شخصيات الأنمي محبتها للأكل وتناول أنواع معينة من الطعام وكيف أنها هامة بالنسبة للجسم (السمك، المعكرونة، عجة البيض...)، كما برزت آداب الطعام من خلال طريقة الجلوس المنتظمة وتناول كل شخص لوجبته بانتظام في كل مرة، ففي الحلقة (51) قدّم كونان معلومات عن كيفية تناول الطعام وإمساك السكين باليمنى والشوكة باليسرى بطريقة تتسم بالطرافة والمزحة، وفي المرتبة الثانية حلت كل من قيمة العلاج والتداوي وكذا قيمة الحفاظ على الجسم من الأضرار بنسبة 16,6%، حيث ظهرت القيمة الأولى في حلقات متفرقة يقوم فيها كونان والدكتور أغاسا بأخذ هيبارا إلى الطبيب لأنها كانت مريضة وفي لقطة أخرى يظهر فيها كونان وهو يقدم الدواء لهيبارا، وتبرز قيمة الحفاظ على الجسم من الأمراض في الكمّامة التي كانت تضعها هيبارا على فمها خوفا من انتقال المرض لأصدقائها وكذا المحيطين بها. وفي الأخير حلت قيمة الحفاظ على البيئة ونظافتها كما في الحلقة (02، 03) ورغم انخفاض نسبة النظافة والحفاظ على البيئة بنسبة 10%، إلا أنها قيمة إيجابية تُبرز فكرة ضرورة ضرورة الحفاظ على جمال المكان.

جدول رقم (15): القيم السلبية للشخصيات المحورية

	القيم السلبية	التكرار	النسبة المئوية	النسبة المئوية حسب القيم
القيم الأخلاقية	السخرية	18	31,5	57
	العلاقات غير الشرعية	08	14	
	الصراخ	07	12,2	
	الإسراف في الأكل	05	8,7	
	شرب الخمر	05	8,7	
	السب والشتم	04	7	
	التنصت	03	5,2	
	التحريض	02	3,5	
	الطمع	02	3,5	
	الابتزاز	02	3,5	
	الألفاظ الخادشة للحياء	01	1,7	
	المجموع	57	**100**	
القيم الاجتماعية	العنف	10	50	20
	الفشل	06	30	
	التخويف	02	10	
	الكسل	02	10	
	المجموع	**20**	**100**	
القيم النفسية	الغرور	12	52,1	23
	التفاخر	11	47,8	
	المجموع	**23**	**100**	

تكشف بيانات الجدول أعلاه أن القيم الأخلاقية جاءت في مقدمة القيم السلبية للشخصيات المحورية بنسبة 57%، حيث حلّت قيمة السخرية في المرتبة الأولى بنسبة 31,5% برزت بشكل أكبر في الحلقات التالية

(25، 29، 35) وبمعدل تكرارين في كل حلقة، حيث تّبدي كل من سوكو صديقة وران وكذا توغوموري سرخيتهما واستخفافهما الدائم من كونان ومقدرته على حل الألغاز وإطلاق بعض الألقاب غير اللائقة: مثل الصعلوك الصغير، المغفل، الفتى المزعج، المتبجح، الفأر الصغير، صاحب النظارات المضحكة، كما تظهر أيضا عند كونان وسخريته من عمه عندما يتفاخر بأنه متحري ذكي ويحل المشكلات دائما. وفي المرتبة الثانية جاءت قيمة العلاقات غير الشرعية "الحب بين الجنسين" بنسبة 14% حيث ظهرت في بعض الحلقات لقطات وكلمات توحي بحب ران لابن عمها سينشي وكذا حب الشرطية ساتو للشرطي تاكاجي كما في الحلقة (32، 33)، ثم جاءت قيمة الصراخ والغضب بنسبة 12,2%. وفي المرتبة الرابعة جاءت قيمة شرب الخمر، وكذا قيمة الإسراف في الأكل بنسبة 8,7% لكل منهما، تبرز عندما يسرف العم توغوموري في تناول المشروب، حيث يظهر في بعض اللقطات على أنه متعب ومُلقى على الأريكة وهو غير قادر على الحركة، كما ظهر في عدة مرات وهو يحمل قارورة شراب كما في (الحلقة 21)، كما يظهر أيضا بأنه متلهف للأكل ويأكل كمية كبيرة من الطعام كما يطلب الكثير من المأكولات المتنوعة عندما يذهب إلى المطاعم. وبنسب قليلة حلّت قيمة السب والشتم بنسبة 7%، التنصت 5,2%، التحريض، الطمع، الابتزاز 3,5%، وأخيرا الألفاظ الخادشة للحياء بنسبة 1,7% وهي اللفظة الوحيدة التي سجلناها طول مدة عرض الحلقات رددها كونان في الحلقة (21) وهي لفظة "يا حبيبي" رغم أنه استخدمها كطابع استهزائي.

وبالنسبة للقيم النفسية فقد جاءت في الترتيب الثاني من مجموع القيم السلبية بنسبة قدرت بـ 23% ممثلة في الغرور والتفاخر بنسب متقاربة جاءت على التوالي: 52,1%، 47,8%، حيث تبرز القيمة الأولى عند العم توغوموري وتظاهره الدائم بأنه المتحري الشهير وأن اكتشاف الجاني مهمة بسيطة بالنسبة له، كما يطلب من الجميع بأن يستفيدوا من عبقريته الفضة، أما عن قيمة التفاخر فقط ارتبطت بهذه الشخصية أيضا كما ارتبطت بوالدة كونان يوكيكو في الحلقات الأولى، الحلقات (01، 02، 03) حيث تُظهر نفسها أمام الجميع بأنها ممثلة مشهورة وتجيد فن التنكر. بنسبة قُدرت بـ 20%.

وفي الأخير حلت القيم الاجتماعية بنسبة20% في مقدمتها العنف بنسبة 50%، حيث استخدمته الشخصيات الرئيسية في مواقف تعرّضت فيها لمحاولة قتل وتهديد من قبل العدو أو المجرم، وأكبر تكرار شهدته هذه القيمة كان في الحلقة (18) عندما حاول أفراد العصابة السوداء إلحاق الضرر بهيبارا وكونان ما استدعى استخدام السلاح من قبل شويتشي، المعلمة جودي لبلموت "عظوة المنظمة السوداء"، ثم جاءت قيمة الفشل بنسبة 30%، وتظهر عند العم توغوموري في بعض الحلقات التي يتولى فيها حل القضية وفي كل مرة يفشل في حل لغز الجريمة ليتدخل بعد ذلك كونان ويقدم المساعدة له ، وفي الأخير حلت قيمتي التخويف والكسل بنسبة 10% لكل منهما.

وفي الأخير حلت قيمة القيم النفسية .

جدول رقم (16): القيم الإيجابية للمجرم

	القيم الإيجابية	التكرار	النسبة المئوية	النسبة المئوية حسب نوعية القيم
القيم الأخلاقية	الاعتراف بالخطأ	23	50	63
	الندم	08	17,3	
	الطيبة والعطف	07	15,2	
	الاعتذار	04	8,6	
	اللّطف والتأدب	02	4,3	
	الوفاء	02	4,3	
	المجموع	**46**	**100**	
القيم العقلية	الذكاء	**23**	**100**	**31,5**
القيم النفسية	التحدي	02	50	5,4
	التنافس	02	50	
	المجموع	**04**	**100**	

تكشف بيانات الجدول أعلاه أن القيم الأخلاقية جاءت في الصدارة واحتلت نسبة 63%، وضمنها جاءت قيمة الاعتراف بالخطأ في المرتبة الأولى بنسبة 50%، حيث يعترف المجرم دائما بالجريمة التي ارتكبها بعد أن يقدّم كونان الدليل الذي يدينه، تلتها قيمة الندم بنسبة 17,3%، حيث يبدي المجرم ندمه عن ارتكابه الجريمة وأنه كان على خطأ، تليها قيمة الطيبة والعطف بنسبة 15,2%، تليها قيمة الاعتذار بنسبة 8,6% وفيها يطلب الاعتذار من الحاضرين لأنه أخطأ، تلتها قيمة اللّطف والتأدب وقيمة الوفاء بنفس النسبة وهي 4,3.

وبعد القيم الأخلاقية جاءت القيم العقلية بنسبة 31,5% ممثلة في قيمة الذكاء بنسبة 100%، أين يرتكب المجرم جريمته بذكاء خارق يعجز الجميع عن إيجاد تفسير لها عدا كونان في الغالب، بيد أنه وفي كل مرة يترك دلائل تساعد كونان في حل لغز القضية ومعرفة المجرم.

وبعدها جاءت القيم النفسية بنسبة 5,4%، حيث تضمنت قيمتين وبنسبتين متساويتين قُدّرتا بنسبة 50% لكل قيمة ممثلة في قيمة التحدي والتنافس.

وما تجدر الإشارة هو أن القيم الإيجابية لم ترتبط بالعدو بل ارتبطت بالمجرم فقط وقد جاءت بشكلين منها ما ظهر في بداية الحلقة لكي يبعد المجرم الشك عنه مثل: اللطف والتأدب، الطيبة والعطف، ومنها ما يظهر في نهاية الحلقة مثل الذكاء الذي يتصف به بالإضافة إلى اعترافه بالخطأ وندمه على فعلته وطلبه الاعتذار في بعض المرات. وهو الأمر الذي يجعل الطفل يدرك أن مثل هذه السلوكيات غير مرغوب فيها ويعاقب عليها القانون حتى ولو أبدى المجرم ندمه.

جدول رقم (17): القيم السلبية للمجرم والعدو

	القيم السلبية	التكرار	النسبة المئوية	النسبة المئوية حسب نوعية القيم
القيم الأخلاقية	الكذب والإنكار	23	31	48,6
	الخداع	17	22,9	
	الحقد	15	20,7	
	التجسس	08	10,8	
	الطمع	05	6,7	
	الخيانة	02	2,7	
	السخرية	02	2,7	
	السب والشتم	02	2,7	
	المجموع	**74**	**100**	
القيم الاجتماعية	العنف	29	50	38,1
	القتل	16	27,5	
	التخويف والإرعاب	06	10,3	
	السرقة	05	8,6	
	الاختطاف	02	3,4	
	المجموع	**58**	**100**	
القيم النفسية	الانتقام	15	75	13,1
	التنكر (انتحال شخصية)	05	25	
	المجموع	**20**	**100**	

تكشف بيانات الجدول أعلاه أن القيم الأخلاقية جاءت في مقدمة القيم السلبية للمجرم والعدو بنسبة 48,6%، وضمنها جاءت قيمة الكذب والإنكار بنسبة 31%، حيث يُنكر المجرم قيامه بالجريمة في بادئ الأمر بعد أن تشتبه الشرطة به لكنه يعترف لاحقا في نهاية الحلقة بفعلته، وفي المرتبة الثانية جاءت قيمة الخداع بنسبة 22,9%، وهي قيم ظهرت عند المجرم كما ظهرت أيضا عند العدو حيث يعتمدون على أسلوب المراوغة والخداع لتحقيق هدفهم، تليها قيمة الحقد بنسبة 20,7%. تليها قيمة التجسس بنسبة 10,8% من قبل أفراد العصابة السوداء. وبنسب قليلة جاءت قيمة الطمع 6,7%، الخيانة، السخرية، السب والشتم بنفس النسبة وهي 2,7%.

بعدها جاءت القيم الاجتماعية بنسبة 38,1% وفي مقدمتها العنف بنسبة 50%، وقد تضمن العنف أشكال عديدة "ضرب، تهديد بالسلاح، إقدام على القتل..." سواء من طرف المجرم كما تضمنته العديد من الحلقات وأبرزها الحلقة (44) أو العدو وأبرزها الحلقة (18). تضمنت هذه الحلقة جميع أشكال العنف والذي قامت به بلموت وصديقها بلفادوس من أعظاء المنظمة السوداء في حق كونان وهيبارا. تلتها قيمة القتل بنسبة 27,5%، وهو ما قام بارتكابه المجرم في أغلب الحلقات من جرائم قتل بطرق مختلفة "القتل بالسكين، ضرب الرأس بأداة صلبة، الخنق، التسمم...". ثم جاءت قيمة التخويف والإرعاب بنسبة 10,3% من قبل أفراد العصابة السوداء لكونان وهيبارا من خلال ملاحقتهم الدائمة لهم. وبنسب قليلة جاءت قيمة السرقة 8,6%، الاختطاف 3,4% من قبل المجرم.

وفي الأخير حلت القيم النفسية بنسبة 13,1%، حيث جاء الانتقام في المرتبة الأولى بنسبة 75% حيث يفكر المجرم دائما بالانتقام من الضحية، فيقوم بقتله بسبب ظروف مختلفة سواء كانت عائلية كما جاء في أغلب الحلقات أو بدافع الشهرة والمال، وفي المرتبة الثانية وبنسبة أقل حلت قيمة التنكر وانتحال الشخصية بنسبة 25% كما قام به أفراد العصابة السوداء في حلقات مختلفة وأبرزها تنكر بلموت في زي الطبيب أرّداي كما في الحلقة (17).

خاتمة:

في الأخير يمكن القول أن الملامح الأساسية التي تشكّل بناء أنمي المحقق كونان وعلى الرغم من أنها عرفتنا بنوعية الثقافة ونمط حياة يسود في إحدى البلدان الأجنبية وهي اليابان، والتي تختلف عن نمط حياة وتفكير الطفل الجزائري، وعلى الرغم من احتوائها لبعض العنف وجرائم قتل إلا أنها حملت أفكار ومعاني وقيم بطريقة امتزجت فيها المتعة مع التشويق والإثارة، حيث أن أغلبية المشاهد التي عُرضت في أنمي المحقق كونان كانت مشجعة على تنمية قدرات الطفل من ناحية التفكير والذكاء والإبداع واستخدام خبراته الذاتية في التعامل

مع المواقف والمشاكل التي يواجهها، بالإضافة إلى تقدير القيم الاجتماعية التي تشيد بدور الجماعة وأهميتها في حل المشاكل ومساعدة الآخرين في فعل الخير وتحقيق العدالة، كما تجسد معاني الصداقة والإيخاء.

الهوامش:

[1] غيث محمد عاطف ، قاموس علم الإجتماع، الهيئة المصرية العامة للكتاب، القاهرة، 1979م، ص202.

[2] الفار جمال محمد ، المعجم الإعلامي، ط1، دار أسامة للنشر والتوزيع ، عمان ، الأردن، 2006م، ص262.

[3] https://www.dictionary.com/browse/anime تم الإطلاع عليه بتاريخ:15-07-2018.

[4] الخواجي طارق، قلعة الأنمي، ط1، دار أثر للنشر والتوزيع، المملكة العربية السعودية، 2017، ص15.

[*] هي حلقات تحتوي على قصص لا ترتبط بسلسلة الحلقات التلفزيونية أو بأفلام الأنمي، وفي بعض الأحيان تحتوي على شخصيات خارجة عن شخصيات المسلسل المعروفة، تصل مدة عرض الحلقة لواحدة حوالي 23 إلى 25 دقيقة.

[5] المحقق كونانhttps://ar.wikipedia.org/wiki تم الإطلاع عليه بتاريخ 22-06-2018

[**] مزج المسلسل "المحقق كونان" بين المتعة وعرض الحقائق، كما تقدم الرسوم بعض الأفكار الغريبة التي تشوش عقل الطفل الصغير مثل: تناول عقار يصغّر حجم الإنسان وتنويم كونان لبعض الشخصيات والحديث بدلها، مع المبالغة في بعض التفاصيل "إبراز البعد الخيالي".

[***] قام مركز الزهرة للإنتاج الفني- دمشق بدبلجة سلسلة المحقق كونان لأكثر من 18 سنة منذ سنة 1998 إلى غاية 2014، ومن توزيع Animation International، عرض لأول مرة على تلفزيون قطر ثم تم عرضه فيما بعد على قناتي Spacetoon Arabic وSpacepower، بلغ عدد الأجزاء المدبلجة حتى الآن بمعدل 404 (378 بالنظام الياباني).

[****] تميزت اللغة التي عرضت بها الرسوم بالاعتناء الكامل بالنصوص، وبلغة قوية وبمفردات غنية، وبجمل ذات معنى عميق غير سطحي، ذلك أن اللغة ليست ترجمة للنصوص فقط بل ترجمة للمشاعر والأحاسيس والعادات والتقاليد، وقد ضمّ مركز الزهرة القائم بعملية الدبلجة العديد من الأكاديميين وهم المتخصصون بإعلام الطفل وباللغة العربية، ذلك أن الرسوم المتحركة عبارة عن فن ودراما وليست مجرد كرتون، بل هي ناقلة للعبر والدروس.

[*****] بعض الحلقات تضمنت مشكلتين في الوقت نفسه مثلما هو الحال في بعض الحلقات مثلا الحلقة (10، 11) أين تضمنت جريمة سرقة ومحاولة قتل.

[6] سليم عصام نصر، أشكال السلوك الانحرافي للشخصيات في أفلام الرسوم المتحركة، المجلة العربية للعلوم الإنسانية، الكويت، مجلس النشر العلمي بجامعة الكويت، العدد 57، 1997، ص9.