Tikrit Journal For Political Sciences 2 Supplement to the issue (35)
(2024) 3-42

: https://doi.org/10.25130/tjfps.v2i35.338

TJFPS
ملحق العدد
35

IRAQI Academic Scientific Journals
العراقية المجلات الاكاديمية العلمية
ISSN: 2663-9203 (Electronic)
ISSN: 2312-6639 (print)

Contents lists available at:
http://tjfps.tu.edu.iq/index.php/poiltic
Tikrit Journal For Political Science

Tikrit Journal For Political Science
SINCE 2014

"سياسية القوة الناعمة وعلاقتها بالاستمالات الإقناعية المستخدمة في الرسوم المتحركة للأطفال "

" Soft power politics and its relationship to persuasive appeals used in children's cartoons "

Dr. Maysoon Kadhim Jasim [a]
Middle Technical University - College of Applied Arts [a]

م .د ميسون كاظم جاسم * [a]
الجامعة التقنية الوسطى / كلية الفنون التطبيقية

A r t i c l e i n f o.

Article history:
- Received 07 Mar.2024
-Received in revised form 15 Mar .2024
- Final Proofreading 30 Mar. 2024
- Accepted 29 Apr. 2024
- Available online:30. Jun. 2024

Keywords:
-children's drawings
- persuasive appeals
-soft power
-Soft War
- Change

©2024. THIS IS AN OPEN ACCESS ARTICLE UNDER THE CC BY LICENSE http://creativecommons.org/licenses/by/4.0/

Abstract: Animation is one of the artistic productions that possess an extraordinary communicative and persuasive ability to influence the upbringing of children. It simulates their world with the diverse and different stories, characters, and ideas it conjures that shape and support the child's behavior with behavioral, moral, and social information and ideas that affect their current and future upbringing alike. For this reason, international animation production companies, including the Walt Disney Company, which was founded in 1923 AD, created new methods in the year 2017 AD that set them apart from the rest of the companies through their drawings dubbed in Arabic that went beyond the humanitarian and humorous contents they carried to misleading contents It has soft and attractive capabilities by using images, colours, costumes and beloved characters to promote sex, violence, perversion, obscene verbal expressions and plastic symbols with hidden political meaning, exploiting children's love for animation as the first gateway that opens the child's horizons towards learning and fun, in addition to the absence of parental control in the company's attempt to empty animation of its content. Its well-known cultural and humanitarian content, taking social and cultural change

*Corresponding Author: Dr. Maysoon Kadhim Jasim , EMail: Maysoon.jasim@gmail.com , Tel: xxx , Affiliation: Middle Technical University - College of Applied Arts

and the clash of ideas and civilizations as its excuse for replacing strange values and customs. From our Arab-Islamic society, even a prohibition leads to a defect in the child's understanding of what is presented and spoils his imagination, especially since the child spends long hours watching cartoons, which led many Arab and foreign specialists to warn against these methods and confront them through many studies and research that confirm the existence of a direct relationship.

معلومات البحث :

تواريخ البحث:

- الاستلام: 07 اذار 2024
- الاستلام بعد التنقيح 15 أذار 2024
- التدقيق اللغوي 30 أذار 2024
- القبول: 29 نيسان 2024
- النشر المباشر: 30 حزيران 2024

الكلمات المفتاحية :

- رسوم الأطفال
- الاستمالات الاقناعية
- القوة الناعمة
- الحرب الناعمة
- التغيير

الخلاصة: تعد الرسوم المتحركة من النتاجات الفنية التي تمتلك قدرة اتصالية وإقناعيه غير اعتيادية للتأثير في تنشئة الأطفال فهي تحاكي عالمهم بما تستحضره من قصص وشخصيات وافكار متنوعة ومختلفة تشكل وتدعم سلوك الطفل بمعلومات وافكار سلوكية واخلاقية واجتماعية تؤثر في تنشئتهم الحالية والمستقبلية على حد سواء وبسبب ذلك ابتدعت شركات انتاج الرسوم المتحركة العالمية ومنها شركة والت ديزني الامريكية التي تأسست 1923م ابتدعت اساليب جديدة في سنة 2017م تنفرد بها عن بقية الشركات من خلال رسوماتها المدبلجة باللغة العربية تجاوزت ما تحمله من مضامين انسانية وفكاهية الى مضامين مضللة لها قدرات ناعمة وجذابة باستخدام الصور والألوان والازياء والشخصيات المحبوبة للترويج للجنس والعنف والشذوذ والتعبيرات اللفظية البذيئة والرموز التشكيلية ذات المغزى السياسي المبطن مستغلة حب الأطفال للرسوم المتحركة بوصفها البوابة الاولى التي تفتح افاق الطفل نحو التعلم والمرح بالإضافة الى غياب رقابة الوالدين في محاولة للشركة لإفراغ الرسوم المتحركة من محتواها الثقافي والانساني المعروف ،متخذة من التغيير الاجتماعي والثقافي وصراع الافكار والحضارات حجة لها في احلال قيم وعادات غريبة عن مجتمعنا العربي الاسلامي وحتى محرمة تقود الى خلل في فهم الطفل لما يتم تقديمه وافساد مخيلته لاسيما ان الطفل يقضي ساعات طويلة لمشاهدة الكارتون ، مما حدى بالعديد من المتخصصين العرب والاجانب في التحذير من هذه الاساليب والتصدي لها عبر الكثير من الدراسات والبحوث التي تؤكد وجود علاقة مباشرة بين هذه الاساليب.

المبحث الأول: الإطار المنهجي

المقدمة:

الرسوم المتحركة او الانيميشن هي أفلام تتكون من مجموعة من اللقطات والكادرات على شكل رسومات تعرض بشكل سريع مما ينتج وهم الحركة ، وتعد من الفنون التي يفضلها الكبار والصغار على حد سواء ،ويعتبر والت ديزني هو الاب الروحي والمخترع الاول لشخصيات الرسوم المتحركة وصاحب الفضل في ابتكارها ، كشخصية ميكي ماوس و دونالد دك وسندريلا وتوم جيري وغيرها حيث كرس جهوده بين عامي 1928م و1938م في تطوير البناء القصصي للرسوم المتحركة تاركا أثره الواضح على عملية سردها وتصميمها ، وليس هذا فقط بل ان تعدد صناعة الرسوم المتحركة بتقنيات مختلفة من التقليدية الى الثنائية والثلاثية الأبعاد والموشن كرافيك شكل طفرة نوعية في مجالات صناعتها وزيادة مشاهداتها في انحاء مختلفة من العالم ،لاسيما انها استخدمت اساليب متنوعة ومثيرة كالصور الملونة والحوار والاغاني اسهمت في تكريس الجوانب المعرفية لدى الأطفال واثرت في تحديد سلوكياتهم واتجاهاتهم .

اشكالية البحث: سعت الرسوم المتحركة لشركة والت ديزني في بداية عهدها الى تقديم افلام متنوعة وشيقة المواضيع والافكار للأطفال ذات محتوى تعليمي واجتماعي واخلاقي اتسم بمحاكاة مخيلة الطفل وحاجته الى افكار ومواضيع جديدة وبسيطة تفتح امامه افاقا واسعة للتعلم والتسلية بوصفها البوابة الرئيسية للطفل نحو رؤية العالم، ولكن في الفترة الحالية خرقت شركة والت ديزني صيغتها التقليدية لتقدم للأطفال رسوما مشحونة بالعنف والايحاءات الجنسية والالفاظ البذيئة كانت نتاجا لمفاهيم سياسة العولمة التي تريد عالما طفوليا مؤمنا بالتغيير والتحضر منسلخا عن هويته الوطنية العربية المسلمة ، مما اثار ذلك العديد من التحفظات على العديد من ا فلام الرسوم المتحركة ،لا سيما انها كانت مبطنة بأساليب ناعمة جاءت على شكل مجموعة من الاستمالات الإقناعية الجذابة والملهمة للطفل نحو عوالم بعيدة عن مخيلة الطفل وتحفزه على التفكير في قضايا محرمة لا يتقبلها مجتمعنا العربي المسلم ، وهنا تتمثل مشكلة البحث في التساؤل التالي : **ماهي الاستمالات الإقناعية التي تستخدمها القوة الناعمة في الرسوم المتحركة للأطفال (شركة والت ديزني انموذجا) ؟**

أهمية البحث: تكمن أهمية البحث في تصدية لمفهوم القوة الناعمة عبر استخدامه لمجموعة من الاستمالات الاقناعية في الرسوم المتحركة للأطفال ، وبالمقابل لا توجد له تنظيرات عديدة في النتاج الفني عامة والرسوم المتحركة بشكل خاص بالرغم من اخذه صدى واسعا في السياسة والاقتصاد ، فضلا عن كون البحث مادة جديدة تفيد الباحثين والدراسين المهتمين بمجال النتاج الفني والرسوم المتحركة.

اهداف البحث :يهدف البحث الى الكشف على الية اشتغال القوة الناعمة و الاستمالات الإقناعية التي تستخدمها في الرسوم المتحركة للأطفال.

عينة البحث:اختارت الباحثة مجموعة من افلام الرسوم المتحركة للأطفال لشركة والت ديزني كعينة قصدية للأسباب التالية:

1-لكونها تتلاءم مع متطلبات البحث وتحقق اهدافه

2-لكون شركة والت ديزني من الشركات العالمية التي لها تاريخ طويل في انتاج الرسوم المتحركة للأطفال

منهج البحث: اعتمدت الباحثة المنهج الوصفي التحليلي بوصفه المنهج المناسب الذي يتلاءم مع منهج البحث واهدافه

تحديد المصطلحات :

القوة الناعمة:

القوة :(المعنى المعجمي)بالضم والتشديد مصدر قوي جمع قوات وقوى ، متانة البنية ضد الضعف"

قُوَّة(اسم) : مصدر قَوِيَ الجمع : قُوَّاتٌ ، قُوىً ، قِوىً القُوَّة : ضدُّ الضعف، القُوَّة: الطاقة من طاقات الحبل، القُوَّة :المؤثر الذي يغيّر أو يميل إلى تغيير حالة سكون الجسم أَو حالة حركته بسرعة منتظمة في خط مستقيم، القُوَّة :مبعث النشاط والنمو والحركة، وتنقسم إلى طبيعية وحيويَّة وعقلية، كما تنقسم إلى باعثة وفاعلة"(معجم المعاني الجامع)

القوة(اصطلاحا) كما يراها الباحثون في حقل العلاقات الدولية على أنها القوة "القدرة على التحكم والتأثير في سلوك الغير من الوحدات الدولية الاخرى بما يخدم مصالحها، أو تحقيقا للأهداف التي تسعى إليها" (تريفور، 1985،217) وعرفها جوزيف ناي" بانها قدرتك على التأثير في المحصلات التي تريدها وان تغير سلوك الاخرين عند الضرورة"(ناي ،2007،ص 26)

-الناعمة

"**النَّاعِمَةُ (التعريف المعجمي):** مؤنث النَّاعم ويقال: طيرٌ ناعمة: سِمَانٌ وثياب ناعمةٌ: لَيِّنَةٌ و النَّاعِمَةُ الرَّوْضَة(معجم المعاني الجامع)

اما التعريف الاصطلاحي(للقوة الناعمة) او" الحرب الناعمة" : هي القدرة على الحصول على ما تريد عن طريق الجاذبية بدلا من الارغام او دفع الاموال " او هي " القدرة على الحصول على النتائج التي يريدها المرء او امتلاك القدرات على التأثير في اسلوب الاخرين لجعل تلك الاشياء تحدث.

او هي الحصول على النتائج المرغوبة يتطلب خططا استراتيجية جيدة التصميم وقيادة بارعة"(ناي،2007، ص19–20) (ويعدها الكاتب حرز الله محمد لحضر "مصطلح تسويقي صاغته الأدبيات الإمبريالية الحديثة التي طورت تقنيات الحروب مستبدلة وسائلها الخشنة، بأدوات أكثر إثارة وجاذبية وفاعلية. فمن حيث الأدوات: أصبحت التكنولوجيا الحديثة والإنترنت والإعلام والمال والفن والرياضة والسينما والثقافة")/https://www.aljazeera.net

التعريف الاجرائي للقوى الناعمة: هي قدرة مضامين الأفكار والقصص المستخدمة في الرسوم المتحركة على الجذب لتحقيق تأثيرات سلوكية معينة لدى الأطفال.

الاستمالات الإقناعية :

"**الاستمالة(المعنى المعجمي):** مصدر إستمالَ)، اِستِمالة: (اسم حاوَلَ اسْتِمالَتَهُ : جَذْبُهُ وَجَعْلُهُ يَميلُ إلى) ، استمالة بَرَّرَ اسْتِمالَتَهُ : اِسْتعْطافَهُ، أَمْيَال : اسم ،جمع مِيْلُ اميال"(معجم المعاني الجامع)

الاستمالة الإقناعية (اصطلاحا): هي "العملية التي يقوم بها الاعلان للتأثير في الأخرين، عن طريق استخدام مختلف الادلة والشواهد، والأمثلة، والبراهين، والنوازع النفسية، والميول، والرغبات، لتقبل ما تقدمه لهم من أفكار وآراء، أو للقيام بعمل معين، أو تكوين اتجاهات محددة)"(محمد منير حجاب،2004، ص26)

التعريف الإجرائي للاستمالات الاقناعية: هي الكيفية التي تصاغ بها الاساليب والمثيرات صورية في الرسوم المتحركة لترفع مستوى التحفيز سلبا أو إيجابا بقبول توصيات أو توجيهات او القيام بعمل معين لدى الأطفال

المبحث الثاني: القوة الناعمة كمفهوم سياسي

برز مصطلح القوة الناعمة لأول مرة في السياسة الامريكية 1990 لارتباطها بالحرب الباردة من قبل السياسي الأمريكي "جوزيف ناي" نائب وزير الدفاع الأمريكي السابق ومدير مجلس المخابرات الوطني الأمريكي واستاذ العلاقات الدولية في كتابه «مُقدرة للقيادة: الطبيعة المتغيرة للقوة الأميركية». كما قام بتطوير المفهوم في كتابه الصادر عام 2004 بعنوان «القوة الناعمة: وسائل النجاح في السياسة الدولية»، ويرى ناي ان القوة الناعمة هي "قدرة امة معينة على التأثير في امم اخرى وتوجيه خياراتها ، وذلك استنادا الى جاذبية نظامها الاجتماعي والثقافي ومنظومة قيمها ومؤسساتها بدل الاعتماد على الاكراه والترغيب" (جوزيف ناي ، 2007،ص24) ويعتقد بعض الباحثين ان ثمة علاقة بين القوة او الحرب الناعمة ويعدونها مرادفة للعولمة الامريكية التي (تعني جعل الشيء عالمي أو جعل الشيء دولي الانتشار في مداه أو تطبيقه) اي ان "النظام العالمي الجديد والعولمة التي تحاول قوى معينة ان تجعلنا نقبلها والتي يتم فيها تجاهل العالم بأكمله تبدو كنوع من الاستعمار الجديد"(ناي ، 2007 ، ص 24) .

تأسيسا على ما سبق فان القوة الناعمة كالعولمة تستخدم طرق واساليب مختلفة لتحقق مجتمعا عالميا بثقافة واحدة تمتد لتصل " الى الحد الذي يظهر فيه العالم كثقافة عبارة عن لافتة كتب عليها "صنع في الولايات المتحدة الامريكية " وفي اشارة الى ما قاله "هنري كيسنجر" "ان التفوق الأمريكي، واضح في الاقتصاد وفي الشؤون المالية، وفي التكنولوجيا العسكرية ، اضافة الى نمط الحياة ، واللغة والمنتجات الثقافية .... وتشكل طرق التفكير وتمارس سحرا يؤثر حتى في خصوم الولايات المتحدة"(هنري كيسنجر، 2003، ص40)

بسبب ذلك ظهرت أنماط من السلوك التي ابتدعتها الشعوب لمواجهة أساليب القوة الناعمة تبدو في استعارة هوراد زن لتجربة الهنود الحمر لمواجهة اساليب السياسة الامريكية او كما سميت (ثمار الحضارة)" نحن هنودا سنحافظ على تراثنا وطريقتنا في العيش عن طريق تعليم اطفالنا ... فأمنا الارض تنتظر أصواتنا" (هوارد زن ، 2003 ص 224)مما يفرض علينا كعرب ايجاد وسائل وطرق لمواجهة القوة الناعمة حفاظا على تراثنا وقيمنا و الحل يكمن في الاستفادة من تراثنا العربي والاسلامي التي اثرت فينا وفي الغرب "كتأثير الف ليلة ولية، ورسالة الغفران للمعري ،وحي ابن يقظان لابن طفيل ، وكليلة ودمنة وغير ذلك " (عباس عبد الحليم ،2017،ص113).

على عكس ما يعتقد كثيرون فإن مفهوم "القوة الناعمة" بات يخضع لمؤشرات عدة لقياسه وتعيينه تعيينا منضبطا، وبعض هذه المؤشرات يتضمن عناصر مختلفة. ويصل عدد هذه العناصر، وفق جوزف ناي، إلى 75 عنصرا ضمن ست مجموعات، هي: الثقافة (متضمنة الإعلام)، والتكنولوجيا، والتعليم، والدبلوماسية، والاقتصاد، والسياسة وبين المحاولات الجادة التي حاولت أن ترسى معايير لقياس "القوة الناعمة" تلك المحاولة التي أثمرت "مؤشر بورتلاند"، وهو مؤشر طوّرته مؤسسة بحثية أمريكية معروفة بمساعدة عدد من الباحثين في أهم الجامعات الغربية. ويحدد المؤشر ستة عناصر لقياس "القوة الناعمة" في أي دولة، ويبرز بينها مفهوم "النفاذية الثقافية" التي تتضمن الإنتاج الإعلامي، والتواصل الرقمي للدولة

باتت القوة الناعمة الآن جزءاً من أساليب العولمة والدعاية الامريكية التي تروج لمفاهيم جديدة من ثقافة ليس لها علاقة بالفكر والقيم فهي كما يصفها ناي اي القوة الناعمة بأنها أكثر من مجرد تأثير، لأن التأثير يمكن أن يعتمد أيضًا على القوة الصلبة للتهديدات أو المدفوعات، ولكن القوة الناعمة هي أكثر من مجرد الإقناع أو القدرة على تحريك الناس بالحجة، فهي أيضًا القدرة على الجاذبية التي تقود غالبًا إلى الرضا

تأسيسا على ما سبق فالقوة الناعمة هي اول مرحلة من مراحل التخريب هي عملية "تدمير الأخلاق ونزع الروح المعنوية كما يراها الروسي "يوري بيزمينوف" عميل كي جي بي سابق صاحب مقولة "أعلى درجات فنون الحرب لن تأتي بالقتال ولكنها تأتي بالتخريب" في كتابه ((عملية التخريب... كيف تقوم بالتخريب بأحكام وتدمر امة)) وتشمل اولا: تخريب المجال الفكري: الذي يشمل على (الدين، التعليم، الأعلام، والثقافة)، ومن أهم أهداف هذا المستوى هو التركيز على الدعائم الفكرية التي ترتكز عليها الدولة المستهدفة كالدين والتعليم والإعلام والثقافة وتستغرق المرحلة ما بين ١٥ إلى ٢٠ سنة لكي تدمر أخلاق مجتمع وهي كافية ايضا لتعليم جيل واحد من الطلبة أو الأطفال.. فهذه مرحلة حياة شخص.

اما ثانيا مرحلة زعزعة الاستقرار: ويضيف "بيزمينوف في كتابة (" قائلا هنا يظهر دور للمجموعة ويطلق عليها (لقب المغفلون المفيدون) اي استمالة الكتاب والشعراء والفنانين المغمورين في الدولة المستهدفة ويدعمهم ويدعم أفكارهم المناهضة لدولتهم حتى يكبروا وخاصة الاجيال الناشئة. المرحلة الثالثة الأزمة ثم التطبيع http://www.alsbah.net/wordpress/

المبحث الثالث: القوة الناعمة والرسوم المتحركة

ادرك صانع الرسوم المتحركة الامكانات الغير المحدودة للرسوم وقدرتها على محاكاة الواقع برؤى جديدة وواقع يختلف عن الواقع الذي يعيشه الأطفال مما يجعل من الطفل حالما واحيانا اخرى مقلدا لما يظهر في الرسوم المتحركة ويعود السبب " ان حب الاستطلاع لدى الطفل يتحول احيانا الى محاكاة وتقليد الشيء الذي شاهده"(فهد بن عبد الرحمن الشميمري ، 2020 ،ص264) وبناءا على ذلك تساهم الرسوم المتحركة في " النمو الاخلاقي للأطفال ،وتكسبهم القيم المرغوب فيها ، كما تساعدهم في النمو اللغوي ..... وتحقيق الاستقرار الانفعالي للأطفال ، وتخليصهم من الخوف، والقلق والغضب كما تساعدهم في فهم البيئة الاجتماعية والاقتصادية "(سعاد محمد محمد المصري ، 2020 م ، ص1630)

ويتفق مجموعة من كتاب ثقافة الطفل ان الرسوم المتحركة تعد وسيلة تسلية ممتازة" فهي المفضلة لدى الأطفال ولهذا علينا ان نضع دوما مصلحتهم نصب اعيننا من خلال جعل منتجاتنا ملائمة لعقولهم الحساسة "(ايريك سمودن ، 2011،ص 20)

ولو تفحصنا مراحل التفكير التي يمر بها الطفل نرى انه في بداية المراحل الاولية يتعلق اهتمامه بالمادة التي تعرفه بأساسيات التفكير المنطقي ، فقد تروق له " الرسوم التخطيطية التي يرافقها قصة او حبكة بسيطة او بعضا من قصص الجن اما الطفل في الثامنة او التاسعة من عمره فيمكن ان يتجاوب مع اخبار العالم الخارجي "(روبرت هيلارد ،2014، ص225) واشار هيلارد الى رأي لوسيندا رتيلي منتجة برامج الأطفال في التلفزيون البريطاني لمجلة سبكترم "ان هناك مواصفات يجب ان تتميز بها البرامج المخصصة للأطفال وليس ان تكون مسلية او جميلة فقط " اي بمعنى اكثر دقة يجب ان تتصف البرامج بقدرتها على اثارة ردود فعل عقلية مما يؤكد وجهة نظرها " لا يمكن ان تجعل كل برامج الأطفال لطيفة وجميلة ..... الا تعمل مضامين هذه البرامج على تحفيز عقلية الطفل وتدفعه للتفكير" ويتفق معها الكاتب روبرت هيلارد معلقا على رايها فيؤكد على ضرورة المناقشة مع خبراء في شؤون الطفل قبل اي عملية كتابة للأطفال "فالنصوص يمكن ان تكون مؤذية للصغار ولتربيتهم النفسية والخلقية "(روبرت هيلارد ،2014 ص424) مما يؤكد ان الكتابة للطفل مهمة سواء على مستوى الرسوم المتحركة او البرامج او الافلام "ان الافلام السينمائية على اختلاف انواعها ، التوثيقية او التسجيلية او الروائية او التي يمثل فيها الأطفال او الكبار او الدمى او الكارتون ، يمكن

ان تخدم اهدافا تعليمية وتربوية وثقافية وترفيهية وسلوكية واجتماعية وانفعالية كثيرة، ويمكنها تزويد الأطفال بالمعلومات التثقيفية "(طارق احمد البكري ، 2001م ،ص964)

من المتعارف عليه ان نشأت الرسوم المتحركة ارتبطت بوالت ديزني الاب المؤسس لها1923، حيث انتجت شركته اول فلم لها (بياض الثلج) و منذ ذاك التاريخ1937 ولغاية 2023 بلغت الافلام المنتجة بأكثر من58 فلما ، وشهدت مرحلة السبعينيات 1979 تأسيسا لشركة اخرى بيكسار الامريكية للرسوم المتحركة والمنتجة باستخدام برامج الحاسوب والتي شهدت تعاونا بين الشركة ووالت ديزني ، كان اولها فلم قصة لعبة 1995ثم توالت انتاجها للأفلام مثل فلم سيارات 2006 وخلطبيطة 2007 وفوق 2009 واسطورة مريدا 2011 وصولا الى الجميلة والوحش و (ترنينغ رد)2022م ولاقت هذه الأفلام استحسان الأطفال وإقبالهم بسبب الجاذبية القوية للرسوم المتحركة في استقطاب الأطفال وتتخذ الشركات هذه الافلام كوسيلة في تعليم "النمو الاخلاقي للأطفال، تكسبهم القيم المرغوب فيها ، تساعدهم في النمو اللغوي ،تحقيق الاستقرار الانفعالي، تساعد في فهم البيئة الاجتماعية للطفل والاقتصادية "(سعاد محمد محمد المصري،2020،ص1630)

في ضوء استذكار الباحثة لبرامج وافلام الرسوم المتحركة للأطفال نستذكر برنامج افتح يا سمسم برنامج ثقافي تعليمي ، انتاج مجلس التعاون الخليجي 1979 وفلم الاميرة والنهر1982 ويعد اول فلم عراقي طويل للرسوم المتحركة عن الملك لكيش وبناته الثلاثة للمخرج العراقي فيصل الياسري وكذلك كارتون باباي والرسوم الروسية وكارتون الرجل الحديدي وعدنان ولينا وساسكوكي بالإضافة الى العديد من كارتون قصص الشعوب والتي مثلت مرحلة فترة السبعينيات والثمانينيات وحتى التسعينيات والتي عاشها جيلنا ورسمت بيئة الطفل الاجتماعية والثقافية وشكلت محورا اساسيا من تعليم الطفل وتسليته مستخدمة اساليب ناعمة في التعليم لتحقيق (الاخوة وحب الوطن واحترام الجيران والوالدين..... الخ)وكانت اساليبها جاذبة ومشوقة لأنها محصلة " ابتدع الكتاب وصانعي الفنون أساليب عديدة لتعليم الأطفال من قصص مستوحاة من التراث والبيئة والحكايات" (هادي نعمان الهيتي، 1988،ص226)

من الامثلة المعروفة بنفس السياق القصصي للرسوم المتحركة في الفترة التي اعقبت الالفية الثانية ظهور محاولات عربية ناجحة لإنتاج الرسوم المتحركة اذا استعرضنا ابرزها تجربة جمهورية مصر العربية في محاولات للرسوم ثلاثية الابعاد طغى عليها الطابع الشعبي البسيط مثل المخبر كرومو وكذلك الأسلوب التعليمي الديني

مثل سلسلة قصص الحيوان في القران ونساء في القران وقصص الانسان في القران وكذلك تجربة دولة الأمارات العربية مثل كابتن ماجد لاعب كرة القدم او منصور الطفل الذي يخوص مغامراته الصغيرة برفقة اصدقائه وليس بالوسع اغفال ما تؤديه هذه الافلام من دور تعليمي ومسلي للأطفال .

بالرغم من الايجابيات التي تحملها الرسوم المتحركة للأطفال مثل الحث على الخيال والتأمل وتقديم المعلومات الا انها من جهة اخرى مغايرة تطمح سلبيا الى تغيير الكثير من العادات والتقاليد لدى الأطفال لكونها انبثقت عن ثقافات مغايرة عن مجتمعنا العربي وتعاليم الاسلام ،قد ترتبط اسبابها بصانع المحتوى دون شك الذي يروج لغزو ثقافي غربي فظهر كم هائل من الدراسات التي تحذر من عواقب هذه الرسوم وتأثيراتها السلبية على القيم الاجتماعية للأطفال ، فقد اشارت احدى الدراسات بعنوان "القيم في برامج الرسوم المتحركة المدبلجة للعربية ومدى توافقها مع قيم المجتمع العربي مسلسل "حكايات جنجر" أنموذجاً "ص53 داليا معن الشريف 2019 رسالة ماجستير غير منشورة الاردن جامعة الشرق الاوسط ان هناك قيما مخالفة لقيم المجتمع العربي مثل (التصرفات الغريبة والمقرفة وبلغت اكثر من 13% والسخرية والتنمر 12%والعنف الجسدي10% والشعوذة واسقاط هيبة الوالدين وانكار الدين والالفاظ البذيئة .... الخ) وتتوافق هذه الدراسة مع اخرى بعنوان دراسة تحليلية عن تأثر الرسوم المتحركة على طفل الروضة ايجابياً وسلبيا ، لغادة محمود ابراهيم عوف ،ان هناك انماط سلوكية سلبية مثل " الاتكالية، الكذب، الغيرة ، الغرور، الأنانية ،وليس هذا فقط تجاوز ذلك الى مرحلة خطيرة جدا ففي دراسة علا العملة (الرموز والأفكار الماسونية في برنامج الرسوم المتحركة الأنمى الياباني 2015)،حذرت من ظهور الرموز الماسونية على الشاشة في حلقات عينة الدراسة، وظهرت الرموز المرتبطة بالماسونية : مثل طربوش "الشراينرز" التي تضم اكثر من حصل على درجة " الاستاذ الماسوني ورمز الجمجمة والعظام أحد أشهر الجمعيات الماسونية التي تضم معظم النخب السياسية في امريكا وراس الهرم والنجمة الخماسية والكف وتعددت طرق التعبير عن هذه الرموز فجاءت من خلال لغة الجسد والملابس والإكسسوار والأبنية والاشكال المعمارية التي يتمنى الطفل ان يزورها وتأتى الزخارف والرسومات والمنحوتات والتماثيل تحت صور العين التي ترى كل شيء(ان اراقبك) شعار الماسونية وعليها تاج الملك (الدجال) عين الإله الذي ينتظرون قدومه ليحمي العالم ويوحده تحت رايته .

وفي ضوء ما سبق نلاحظ ثمة اختلافاً وتباينا واضحا في الماضي عما عليه الان في أساليب وأشكال الرسوم المتحركة المنتجة من قبل شركات العالمية ومنها شركة والت ديزني واختلاف أساليب المواجهة والتأثير واصبحت الرسوم المتحركة في جانب منها كفن معلن هو تسلية ومحاكاة للأطفال الا انها من ناحية اخرى تستخدم كقوى ناعمة لإشاعة ثقافة سلبية كوسيلة للتغيير والتأثير وان كانت " لها قيمة ترفيهية في الغالب للجماهير، وفي نفس الوقت يتم استخدامها أيضا كمرسل للمعلومات"(Ulo pikkov, 2017 ,p40)

هذا الاستنتاج البديهي باعتبار الرسوم المتحركة منتجا فنيا يحمل اساليب ناعمة مؤثرة سلبيا وايجابيا يعود الى تسمية اطلقها جوزف ناي ودعاها بموارد القوة الغير الملموسة مثل الثقافة والأيديولوجيا والتي تعد الرسوم المتحركة واحدة منها لكونها رسالة الزامية تصدر عن صانع المحتوى لتحقيق اهداف مقصودة وتتمثل الحقيقة في قراءة الرسوم الكاريكاتورية للأبطال الخارقين الغربيين ، مثل سوبرمان و سبايدرمان ، على أنها قصة رمزية للهيمنة الغربية ، حيث تظهر الشخصية مدفوعة بسياسات القوة من موقعها المتميز بشكل خارق للطبيعة ، بل وتدعم الولايات المتحدة بشكل مباشر في صور خيالية للحرب العالمية الثانية. يشبه إلى حد كبير الوجود العسكري الكلي لأمريكا عبر القرنين العشرين والحادي والعشرين.

في اليابان ظهر أسلوب جديد من الرسوم المتحركة بعد الحرب العالمية الثانية عرف بالانمي والمانكا خلال أعمال الفنان الياباني هاياو ميازاكي"و أن الحكومة اليابانية نفسها تتبنى الرسوم المتحركة كنهج لتعزيز مكانتها العالمية من خلال ابتكار شخصيات كارتونية محبوبة مثل بيكاشيو وموروكو نافست شخصيات والت ديزني بل و أثرت على جميع الأطفال بالعالم بضمنهم الولايات الامريكية المتحدة بل*("نجحت شعبية الأنيمي اليابانية في غرس صور أكثر إنسانية لليابان" بخلاف الصورة النمطية لليابان المتعلقة بمعارك الساموراي وصناعة السيارت وبسبب رسوم الانمي و كثرة الطلب عليها تصاعدات ايرادات اليابان مسجلة رقما قياسيا في المبيعات ليعلق تاكاكو ماسومي، أمين المتحف الوطني للفنون في طوكيو"كانت تباع بسعر رخيص ولكن بما أن المحتويات جذابة للغاية، فقد استحوذت على قلوب الأطفال") ."

*https://arabic.cnn.com/style/article/2019/08/01/japan-anime-global-identity-hnk-intl

لقد استوعبت هذه السياسات في صناعة الرسوم المتحركة بشكل واضح طروحات السياسي الامريكي ناي ، حيث نظرت إلى المنتجات الثقافية على أنها جزء لا يتجزأ من علاقات القوة اليابانية وسلطت الضوء على الحاجة إلى نشر أكبر للثقافة اليابانية نظرًا لأن القوة الناعمة احتلت اهمية كبيرة في الدبلوماسية السياسية

المبحث الرابع: الاستمالات الإقناعية والرسوم المتحركة

تعد الرسوم المتحركة احد الوسائل الاتصالية المؤثرة على الأطفال والمستندة الى مجموعة من الاستمالات الإقناعية لتحقيق اهدافها وهناك" ثلاثة انواع من الاستمالات الإقناعية المستخدمة في الرسالة الاقناعية "(برغوت علي ،2005،ص 65) وهي :

اولا: الاستمالة الاخلاقية

سمى ارسطو كل اقناع يأتي من شخص صادق" بالإقناع الاخلاقي" (روبرت هيلارد، 2014 ،ص 115)" حيث ترتبط عملية الاقناع بمدى مصداقية الشخص الذي تصدر عنه الرسالة مما يدفع ذلك الأطفال الى التصديق والاهتمام بالرسوم المتحركة التي تصنعها شركة والت ديزني والتأثر بشخصياتها .

وبوجه عام لا يمكن اغفال الجانب الاخلاقي والصراع بين الخير والشر في قصص الرسوم المتحركة والتي لها دور كبير في تنشئة الطفل كما" ان المعايير التي يتلقاها الطفل في تربيته، ما يتعلق بالمعايير الاخلاقية والنماذج المثالية هي التي تمكن الذات لاحقا من الاندماج بشكل متناغم مع مجموعتها " (بيرنارد كاتولا ، 2016ص 219)

تأسيسا على ذلك سعى كتاب ادب الأطفال الى تضمين القصص والحكايات الكثير من الافكار "لذا نجد تقسيمات حسب الموضوع ،او حسب الشخصيات ،او حسب علاقتها بالواقع او بالخيال " (هادي نعمان الهيتي،1988،ص174)، وعليه نرى في ادب الأطفال وقصص الرسوم المتحركة الكثير من الحكايات المقتبسة من القران والتراث والقصص الشعبية سواء كانت عربية ام اجنبية والتي تتحدث عن ابطال خرافيين او واقعيين مثل حكايات السندباد البحري من حكايات الف ليلة وليلة وكارتون النسر الذهبي بطله طفل ياباني اسمه ببيرو يبحث عن ابيه المفقود وكذلك الرجل الحديدي وموروكو الياباني وباباي وتعد هذه القصص بمثابة استمالات أخلاقية للتأثير على الأطفال وبنفس الوقت خطوات تدريجية لمواجهة القصص التي ستتناول موضوع المثلية أمام عقول أطفال في الأعوام الأولى لتشكيل هويتهم. وبعيدًا عن الأحكام الأخلاقية ونظرية المؤامرة، ولكن من المهم أن نتفق على أنه من غير المنصف زرع أفكار كتلك في عقل جيل لم يُكوِّن هويته بعد، لأنه قد يتبناها فقط بدافع التأثر وليس الاختيار فقد أشار البحث المنشور للرسوم المتحركة بعنوان: «تأثير أفلام الكارتون على تغيير الاستجابة العقلية والسلوك للأطفال»، "إلى أن أفلام الكرتون تُخلِّف بصمة على نمو الطفل

من حيث المشاعر والإدراك والشخصية، ويظهر أثر ذلك مع التقدم في العمر وظهور ملامح شخصيته" Khaled Habib & Tarek Soliman 2015,p,256

ثانيا: الاستمالة العقلانية

وتسمى ايضا بالمنطقية ويعتمد هذا النوع على اقناع الأطفال بالتفكير المنطقي لذا تتميز بالمحتوى والمضمون المرتبط بالعديد من الوسائل لتنفيذ ذلك فهي ترتبط بما يأتي:-

"الاستشهاد بالمعلومات والأحداث الواقعية

-تنفيذ وجهة النظر الأخرى

-تقديم الارقام والاحصاءات

-بناء النتائج على المقدمات"(مكاوي حسن عماد ،2001 ،ص 190)

يتضح مما سبق ان تأثير الاستمالات العقلانية يعتمد على طبيعة الطفل العقلية ومستوى تفكيره الشخصي او التعليمي والاجتماعي، فأسلوب القوة الناعمة في الرسوم المتحركة طبقا للاستمالة العقلانية تعد (انها اكثر الاساليب المؤثرة في العملية التعليمية ،خاصة بالنسبة للأطفال، وذلك لامتلاكه عاملا مهما جدا ، الا وهو جذب الانتباه فالرسوم المتحركة التعليمية من شانها توجيه الأطفال للعديد من الآداب الاجتماعية والاخلاق الحميدة والتي ربما يعجز الاباء عن توصيلها"(سلام جبار ، 2021،ص256-257)

بالرغم من ان حياتنا اليوم تواجه تداعيات معقدة بسبب "الثقافة المفتوحة، وتتميز بمستوى عال من التبادل الخارجي والداخلي للأفكار والاشياء واللغات والاشخاص ..... وفيها يكون المتلقون اقوياء لكي يتجنبوا الاستثارة المدمرة (بيرنارد كاتولا، 2016، ص109) وعليه من الواجب علينا وبما لا يبعث عن الشك وفي اطار نظرتنا لدور واهمية الرسوم المتحركة واساليبها الناعمة "ان من واجب المؤسسات الاكاديمية والبحثية والثقافية بذل مزيد من الجهود في اطار التعريف بثقافتها بنفسها " وليس هذا فقط بل "ان يضمن لنا الاستمرارية المنشودة لهويتنا الخاصة من جهة ، وان يصلنا من جهة اخرى بالمناخ العالمي "(عباس عبد الحليم،2017 م، ص 163).

ثالثا: الاستمالة العاطفية

تعد من الأساليب المهمة اذ تؤثر في الجوانب غير المنطقية وغير العقلانية في شخصية الطفل وهو اسلوب يستهدف ملامسة الحاجات والمتطلبات الاساسية للأطفال" من خلال "إثارة حاجاته النفسية والاجتماعية ومخاطبة حواسه. استخدام الشعارات والرموز استخدام الاساليب اللغوية، دلالة الالفاظ وصيغ التفضيل والاستشهاد بالمصادر معني التوكيد واستخدام غريزة القطيع اي العدوى النفسية التي تجعلنا نتوافق مع راي المرجعية التي ننتمي اليها"(مكاوي حسن عماد 2001م ،ص192)

وتأسيسا على ما سبق وبالرغم من تعدد الاستمالات وخواصها الا انها تلتقي في سمة مشتركة فهي تعتمد جميعها على التجسيد الفني للقصص من ناحية الشكل والالوان و والصوت والملابس والإكسسوارات ..الخ

مؤشرات الاطار النظري

خرجت الباحثة بمجموعة من المؤشرات المستخلصة من الاطار النظري بخصوص القوة الناعمة وعلاقتها بالاستمالات الاقناعية التي تستخدمها الرسوم المتحركة للتأثير على الأطفال ولغرض استخدامها في تحليل عينات البحث وهي:-

1-القوة الناعمة كالعولمة تستخدم طرق واساليب مختلفة من خلال الرسوم المتحركة لتحقق مجتمعا عالميا بثقافة واحدة يبدا من مرحلة الطفولة

2-القوة الناعمة تستخدم الرسوم المتحركة أكثر من مجرد الإقناع أو القدرة على تحريك الناس بالحجة، فهي أيضًا القدرة على الجاذبية التي تستخدمها في الرسوم المتحركة بما تقود إلى الرضا

3- استخدام القوة الناعمة في رسوم الأطفال بشكل سلبي في الرسوم المتحركة يخلق عملية "تدمير للأخلاق ونزع الروح المعنوية للأطفال

4- الاستمالة العاطفية تستخدم كقوة ناعمة في الرسوم المتحركة بإثارة حاجاته الطفل النفسية والاجتماعية ومخاطبة حواسه لذلك تتميز بتوظيف الشعارات والرموز والاساليب اللغوية والالفاظ لكي تكون مقبولة ومؤثرة على الأطفال

5–تؤثر القوة الناعمة باستخدام الاستمالة الاخلاقية في الرسوم المتحركة بالإقناع بمدى مصداقية الشخص الذي تصدر عنه الرسالة سواء الكاتب او الممثل او الشركة المنتجة مما يدفع ذلك الأطفال الى التصديق والاهتمام بالرسوم المتحركة وتبني الافكار والمعتقدات الموجودة فيها ولهذا يعد هذا النوع الاخطر لكنه يرتبط مباشرة بأهداف صانع العمل

6– تستخدم الاستمالة المنطقية كقوة ناعمة في الرسوم المتحركة على مستوى الشكل والمضمون من خلال الاستشهاد بالمعلومات والاحداث الواقعية و وجهات النظر المختلفة وتقديم الارقام واعتماد النتائج بناء على المعلومات المقدمة لذا فهي تعيد تشكيل تفكير الطفل.

المبحث الخامس/ إجراءات البحث

اولاً/ منهج البحث

استخدمت الباحثة المنهج الوصفي في تحليل المحتوى في عينة البحث الحالي، كونه انسب المناهج لتحقيق هدف البحث

ثانياً: مجتمع البحث:

بعد اطلاع الباحثة على الرسوم المتحركة لمجموعة من شركات انتاج الرسوم المتحركة مثل (والت دزني وبيكسار وفوكس وبارامونت نيكولودين الامريكية عبر مواقع شبكة الانترنت، استطاعت الباحثة جمع مجتمع بحثها.

ثالثا: عينة البحث:.

حددت الباحثة عينة قصدية من مجتمع البحث لأسباب تحقيقها لهدف البحث والكشف على الية اشتغال القوة الناعمة و الأستمالات الاقناعية التي تستخدمها في الرسوم المتحركة للأطفال.

رابعا: تحليل العينة

اولا: الاستمالة الاخلاقية وترتبط بالمرسل وهو الكاتب والمخرج والمنتج والممثلين المؤدين لشخصيات الرسوم المتحركة

عينة 1-كارتون سبونج بوب انتاج 2004(شركة بارامونت وأفلام نيكولودين الامريكية)

يعرض المسلسل في احدى الحلقات شخصيتين أحدهما شخصية الإسفنجة وصديقها ويمثل الاثنان بينهما شذوذا جنسيا ثم يقومان بتبني قوقعة بحر لغرض الحصول على طفل، و يقومان بتربيته ويأخذ سبونج بوب بدور الأم، وبالرغم من ان المسلسل تمت إدانته من قبل المواقع الأجنبية، الا ان ثمة إهمال من الفضائيات العربية للموضوع. بلهذا المسلسل يتم عرضه يومياً على بعض قنوات الخاصة بالأطفال وهذا التحدي أكدته بعض الشبكات التلفزيونية ومنها شبكة كارتون نيتورك الأمريكية والناطقة باللغة العربية وقناة ام بي سي ثري

منذ عدة سنوات، المتخصصة للأطفال بترويجها لمثل هذه الافكار المروجة للمثلية كما في شكل (1) و(2) (وقد طالب موقع الشرق، أن سياسة القناة تدعم المثلية وتروّج لها عبر مجموعة من البرامج بما يخالف الدين والفطرة والعادات والتقاليد، لافتين إلى أن القناة تسعى للتوسع في العام القادم للوصول لشريحة أكبر من المشاهدين عبر تقديم محتوى داعم للمثلية (https://www.e3lam.com/464712/)

والمثير للمفارقة والكارثة الكبرى أن شخصياته لاقت استحسان كبير من الأطفال وعليه قامت الشركة المنتجة بالترويج لشخصيات "سبونج بوب" وطرحت شخصياته كدمى في المحلات والأسواق، وطبعتها على دفاتر وكتب الأطفال وملابسهم وحقائبهم. لذا حاز كارتون سبونج بوب على إعجاب الكثيرين ومنهم الأطفال بشكل خاص وشكل مصداقية وإعجاب لديهم فيقلدها مما يفرز تصرفات غريبة على مجتمعنا.

شكل -1-

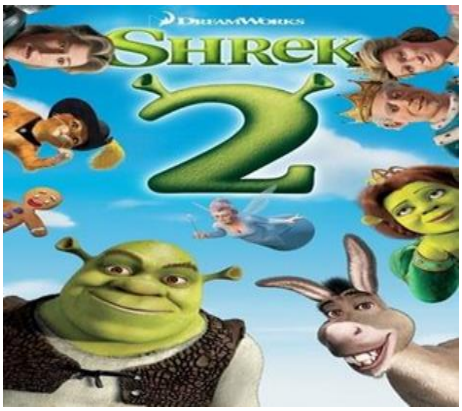
شكل -2-

عينة 2-كارتون شيرك إنتاج 2001(والت دزني)

يحكي الفلم قصة حب ما بين وحش وأميرة، وبالرغم ان هذا الأمر لا يتناسب مع تعاليم ديننا الإسلامي إلا انه من وجهة نظر إضافية يتضمن الكثير من الألفاظ البذيئة المبطنة بعبارات جنسية تدور بين شريك وصديقه الحمار وتتجاوز هذه العبارات الى حد المساس بالذات الإلهية الشكل 3 و4.

شكل -3-

شكل -4-



وبالرغم من ذلك لاقى الفلم رواجا واسعا حيث قامت شركة والت ديزني بعمل دعاية كبيرة للفلم لاسيما لكونها استخدمت ممثلين معروفين مثل (جورج كلوني بدور القط، ادي مرفي بدور الحمار، كاميرون دياز بدور زوجة شيرك ومايك مايرز بدور شريك) ويعد هذا من الاسباب المهمة في نجاح الفلم لاعتماده على ممثلين عالميين ومحبوبين يضاف الى ذلك ان شخصية شريك كما في الشكل رقم (5،6) مستوحاة من شخصية حقيقة وربما يعود هذا الاستخدام لمنح الشخصيات واقعية كبيرة للأقناع والتصديق

شكل رقم 5-6

عينة 3–فلم ماك ملك السيارات إنتاج 2006(شركة بيكسار مع والت دزني)

بالرغم من أن الفلم يتحدث عن سباق للسيارات الا ان السيارات ظهرت على انها محاكاة لأجسام انثوية وذكرية بإيحاءات جنسية لا تخلو من الغرابة ايضا ووفقا لشبكة (يورو نيوز) شكل رقم 7

شكل رقم 7

في 2022 ظهر فلم سوبرمان الجديد – ويدور حول جون ابن كلارك كينت شكل (رقم 8)،الذي يقع في حب صديقه الصحفي جاي ناكامورا، لتتخذ علاقتهما مسارا رومانسيا، ويجاهر سوبرمان بثنائية ميوله الجنسية بدلا من ان يكون البطل الخارق الذى يتمتع بقدرات ومهارات خارقه لمواجهة الكوارث والمشاكل وحده فقط كما عهده الجمهور.

شكل رقم 8

وبذلك انتزعت شركة والت ديزني شخصية سوبرمان من محتواها التربوي الاخلاقي لتلعب دورا خطير في التضليل والكذب وهيمنة نفس المحتوى ايضا على شخصية الأميرة في فلم بياض الثلج كما في الشكل رقم (9)، كذلك في فلم فروزن بشخصية «أوكين»، التي تقابله «آنا» خلال رحلة بحثها عن شقيقتها «إيلسا»،

ويتصرف «أوكين» بطريقة تشبه كثيرا الشواذ جنسيا، وتتضح مثليته عندما يلوح لعائلته في الساونا، التي كانت تتكون من رجل آخر وبعض الأطفال. وتتكرر نفس الايحاءات الجنسية في قصة الدببة الثلاثة شكل رقم (10)

شكل رقم 9

شكل رقم 10

عينة 3 : نبضة قلب 2017

يعد فلم الرسوم المتحركة (نبضة قلب) شكل رقم (11)هو أول فيلم رسوم متحركة بموضوع مثلي الجنس، هذا الفيلم القصير لمدة 4 دقائق انتج في عام 2017، وتدور قصته حول اهتمام تلميذ في المدرسة بصبي آخر وتمت مشاهدته اكثر من 100 مليون مرة في إحدى منشوراته على موقع يوتيوب ولاقى الفلم رواجا كبيرا.

عينة 4: الجميلة والوحش2017 (والت ديزني)

ولم تكن تلك المرة الأولى التي يتحدث فيها مسؤولي شركة ديزني عن المثلية الجنسية وتثير الجدل، بل كان ذلك من الاساليب التي عكفت عليها الشركة ففي الفلم السينمائي الجميلة والوحش عام 2017، والفيلم يدور حول علاقة الحب الاسطورية بين أمير في هيئة وحش(بطولة دان ستيفنز) وامرأة جميلة تقع في غرامه (الممثلة إيما واتسون) مجسدة نسخة جديدة من فيلم الرسوم المتحركة بنفس الاسم فقد أثار الفيلم الجدل بسبب مشاهد المثلية الجنسية بين شخصية ليفو التي يقدمها الممثل جوش جاد وشخصية جاستون ، التي يجسدها الممثل لوك إيفانز كما في الشكل (رقم 12)

شكل -12-

من المؤسف حقا أن هناك نيةً لدى شركة والت ديزني لتحويل وإنتاج نحو 50% من الشخصيات الكارتونية التي تظهر في أفلام ومسلسلات الكارتون الخاصة بـ«ديزني» بنهاية عام 2022 إلى شخصيات مثلية الجنس، كمحاولة لدعم مجتمع المثليين وقد اعادة الشركة انتاج كارتون (بيتر بان) بنسخة جديدة ولكن بشخصية شاذة الجنس تثير علامات الاستغراب بوضوح كوسيلة للترويج وتوطيد مجتمع الميم واستغلال ما يسمى بالاختراق الثقافي والعولمة لتغيير نمط الحياة في المجتمعات وتنزع عنهم قيم العفة وهذا كله يحدث بسبب "ما بعد الحداثة المترعة بالاستخفاف وعدم احترام الشعوب ولم تعد هناك كرامة او احترام لاحد "(محمد حسام الدين،2008،ص117) وقدمت «كيلى» الصحفية الأمريكية والمعلقة السياسية والمحامية المدافعة عن حقوق الإنسان والمرأة، خلال برنامجها الشهير «ميجان كيلى شو»؛ مقطعًا مصوّرًا نشر عبر منتدى «رى إيماجن فيوتشر»، التابعة لشركة والت ديزني.

ظهرت في المقطع كيري بورك رئيسة ديزني، وهى تقول: "أنا أم لطفلين مثليين.. وأحد مسئولينا التنفيذيين قال لي: أنه لدينا في ديزني عدد قليل من الأبطال المثليين في أفلامنا، فقلت له: هذا لا يعقل، ثم أدركت أن ذلك صحيح بالفعل، ثم أعلنت كيري بيرك أن الشركة ستنتج أفلامًا أبطالها مثليين وتحمل أفكارًا مثلية وتبث قيم هؤلاء."(https://arabicpost.net/)

كما حذرت المذيعة الامريكية ميجان كيلى الصحفيّة الأمريكية والمُعلقة السياسية والمحامية المُدافعة عن حقوق الإنسان والمرأة معلقة على المقطع سالف الذكر والمنشور على المواقع الالكترونية: "احذروا.. أفلام ديزني ستعلّم أطفالكم المثلية الجنسية، مؤكدة أن هذه الأفلام تستهدف الأطفال أو الجيل الجديد ما بعد الألفية، وأوضحت من خلال برنامجها (ميجان كيلى شو)، أن السياسية التي تنتهجها «والت ديزنى» بشأن دعم «مجتمع الميم»، أصبحت الآن واضحة، بعد تصريح كيري يورك رئيسة شركة والت ديزني كيرى من" إنهم سوف يصنعون من الآن فصاعدًا محتوى متعلقًا بمجتمع الميم في أكبر عدد من أفلام ديزني، وأنهم يريدون أن تصبح هذه الشخصيات المثلية منتشرة في كل أفلام ديزني وتابعت ميجان كيلي "أعتقد أن تقديم محتوى متعلق بالمثليين غير ضروري على الإطلاق، وهذه الدعوات تعدت الحدود، وأقول لديزني والقائمين عليها: لا أريدكم أن تمارسوا نشاطكم على أطفالي.. أنتجوا أفلامًا تعلمنا التسامح مع الآخرين، تعلمنا اللطف في التعامل، وتقديم الدعم والمساندة لإخواننا من البشر https://www.almawq3.com "

وبناءا على ما سبق فان لشركة والت ديزني دور خطير في إشاعة مجتمع الميم وتغيير وعي و تفكير الأطفال وابداله بنماذج جديدة تناهض المجتمع العربي المسلم وفق غزو ثقافي فكري مستهدفا القيم الاجتماعية والدينية للمجتمعات ولاسيما الأطفال باستخدام استمالات أخلاقية هي الأخطر وتؤدي الى اضعاف الاستحياء من الممنوع والتعود على قيم مخالفة للسلوك لتكون مقبولة لدى الأطفال لأنها معدة بطريقة مشوقة وجذابة

ثانيا: الاستمالة العاطفية

تستخدمها كقوة ناعمة في الرسوم المتحركة بإثارة حاجات الطفل النفسية والاجتماعية ومخاطبة حواسه لذلك تتميز بتوظيف الشعارات والرموز والاساليب اللغوية والالفاظ لكي تكون مقبولة ومؤثرة على الأطفال

عينة 1-كارتون باربي انتاج2001(شركة ماتيل الأمريكية للألعاب)

باربي الدمية شكل رقم (13) التي أحبتها الفتيات والمراهقات تحولت عبر الكثير من القصص والأفلام الى حلم لأغلبية الفتيات للعيش بسعادة واقتناء ملابسها وإكسسواراتها ووظفتها كمشروع تجاري للمنتجات مستغلة حب الفتيات للدمى فاق حب دمى القماش المحشوة ، مما أدى إلى تعالي أصوات المعارضة ضد هذه الدمية، بسبب اعتبار أنها غير متوافقة مع مبادئ وثقافات بعض الدول وبسبب الترويج والتسويق الغير اعتيادي لهذه اللعبة التي استحوذت على تفكير الأطفال ، وخوفًا من اتخاذ شخصية «باربي» نموذجًا تسعى الفتيات لتقليده .

شكل رقم 13 الدمية باربي الأميركية

شكل رقم 14 شخصية فلة السورية الصنع

قامت المملكة العربية السعودية بمنع بيعها، بينما في سوريا تم صنع دمية فلة كما في الشكل رقم (14)، تلك الدمية التي بدأت في الأسواق السورية، ومنها بتوزيعها شركة الى البلاد العربية. والاسم كان فلة الذي تم اختياره لأن الفل لا ينمو إلا في الأراضي العربية، وكذلك الملابس التي تم تصميمها لتناسب الثقافة والعادات، مرورًا بالملامح وأبرزها العيون البنية والبشرة خفيفة السمار، بالإضافة إلى مجلة «فلة» الموجهة للفتيات من سن 8 إلى 16 عامًا والتي تصوِّر حياة تلك الدمية بقصص تناسب الهوية العربية، وكأنه تم صنع هذه الدمية لتكون سفيرة للثقافة العربية في وجدان فتيات المستقبل، ولأخذ مكانة الدمية باربي https://www.marefa.org/%D9%81%D9%84%D8%A9_(%D8%AF%D9%85

وتقدمت جمهورية مصر العربية بتجربة مشابهة في انتاج كارتون (بكار...المحارب الوحيد) شكل رقم (15)، من إخراج منى أبو نصر، قصة طفل اسمر اسمه بكار بجلباب ابيض يسكن مدينة النوبة في صعيد مصر الذي يعيش مع والدته في إحدى قرى النوبة وفي كل حلقة يخوض مغامرة جديدة مع أصدقائه في المدرسة سواء داخل قريته أو خارجها.

شكل رقم 15

يعد مسلسل الكارتون "بكار" من أشهر الأعمال المصرية التي ارتبطت في ذاكرة الشعب المصري بشهر رمضان الكريم، إذ بدأ عرضه للمرة الأولى عام 1998، أي منذ 24 عاما. وكذلك كارتون (المحمية) مسلسل ثلاثي الأبعاد تدور أحداثه حول شخصيتين (فرح وحمزة)حفيدي الجد وهو حارس المحمية سكان المحمية، وتتعرض المحمية للخطر وتستطيع فرح وحمزة أن يتغلبا عليه بطرق ذكية ابتكارية وهذه الشخصيات كانت بمثابة رد فعل عربي لمواجهة تأثير الاستمالات العاطفية التي تعتمد على اثارة حواس الطفل بشخصيات باربي و*بكيمون والبطاقات التجارية، الذي أصبح عرضا أساسيا على القنوات الأمريكية التلفزيونية، محققا

ارباح من 31 مليون نسخة من لعبة "البكيمون" لشركة "نينتندو" عام1996 بالإضافة الى بث المسلسل التلفزيوني في أكثر من 100 دولة https://ar.wikipedia.org/wiki/ .

شكل رقم 16

عينة 2 –كارتون بوكيمون 1997/نينتندو اليابانية

يقول "ما سومي" معلقا على كارتون بوكيمون: "كانت رخيصة للبيع و لكن بما أن محتوياتها كانت جذابة للغاية، فقد أسر قلوب الأطفال، ولقد التقط الصحفي الأمريكي "دوغلاس ماكغراي" هذا التحول في صناعة الانمي الياباني ويسمى"Cool Japan" (https://ar.wiki5.ru/wiki/Cool_Japan) وهو مصطلح تسويقي معناه اليابان الهادئة او الناعمة تبنته حكومة اليابان وكذلك الهيئات التجارية اليابانية التي تسعى لاستغلال صناعة الثقافة في البلاد. وقد وُصف بأنه شكل من أشكال القوة الناعمة، أي القدرة على التأثير بشكل غير مباشر في السلوك أو المصالح من خلال الوسائل الثقافية أو الأيديولوجي، وذلك في مؤتمر السياسة الخارجية عام 2005، حيث صاغ مصطلح اطلق عليه "الهدوء القومي الإجمالي لليابان. ووصفها "ماكغراي" بأنها "فكرة ، وتذكير بأن الاتجاهات والمنتجات التجارية ، وموهبة الدولة في إنتاجها ، يمكن أن تخدم غايات سياسية واقتصادية "https://ar.wiki5.ru/wiki/Cool_Japan) مما يؤكد ان الرسوم المتحركة هي فن خلاق بالرغم من اعظم الإحباطات التي تواجهها صناعة الرسوم المتحركة في الوقت الحاضر لشركة والت ديزني هو المحتوى الهابط بمشاهد العنف والجنس والأكلات السريعة والأغاني الصاخبة وفي أحيان كثيرة يكون الفلم عبارة عن تسويق وإعلان حول لعبة "يرغب المعلن في بيعها للأطفال" (هربرت شلير، 2005 ص 424)،

وأشار شيلر ايضا الى قيم الاستهلاك والتسلية التجارية في كتابه المتلاعبون بالعقول ووصف ثقافة مجتمعنا المعاصر "على انها من الادوات الرئيسية لتعميم القيم الرأسمالية الامريكية عن طريق الشركات العابرة للقارات "(هربرت شلير، 2005 ص171) اي من وجهة نظر كلود لفي ستروس ما أسماه " بالثقافة العالمية وما دعاه بالثقافة المتوحشة"(سماح الحمامي،2007،ص12)، وفي اطار الثقافة المتوحشة سعت العولمة الى استخدام القوة الناعمة بأساليبها وتطبيقاتها في الرسوم المتحركة لتكمل الدور الذي بداته الاولى في اشاعة ثقافة استهلاكية وسلوكية واذا توقفنا عند الأطفال في الوطن العربي والعراق نجد هذه الثقافة تمثل تهديدا للأطفال وللمجتمع وعلى هذا الاساس لابد من خلق ثقافة مضادة قادرة على خلق جيل واعي وهي وظيفة ليست بالسهلة ولكنها في الوقت نفسه أيضا ليست مستحيلة.

عينة 3-كارتون كلارنس إنتاج 2013 شركة نتورك

بالرغم من ان الفلم يتحدث عن علاقة بين اصدقاء ثلاثة تجمعهم علاقات المغامرة والتسلية الا اننا نرى في بعض حلقات المسلسل مواجهة ثقافة مشبعة بأشكال ورموز غريبة ماسونية و رسومات سريالية كما في الاشكال18 و19 و20 من كارتون كلارنس إنتاج قناة نيويورك الأمريكية ويعلل البعض سبب ذلك بان "عملية تحويل الشكل الى شكل جديد هي ليست عملية اضفاء معنى جديد للشكل وانما هي مسالة تتعلق بالإدراك، ان الشكل حينما يستهلك نكون بحاجة الى اعادة صياغته وازالة تآلفه حتى ندركه بشكل جمالي وليس آلي "(كامل محمد عويضه، 1996م،ص105) وهذا الراي نراه معكوسا عندما نسلط الضوء على تداعيات استخدام الرسوم المتحركة بهذه الاشكال الغريبة وغير المألوفة المليئة بالدم على الأطفال والمقترنة بالرعب والوحشية بحجة

شكل رقم 17

خلق فنا متجدد يضعنا بمقارنة وحشية ودموية هذا الفن مقابل تفكير الطفل الساذج، بسبب ان شركة والت ديزني قد غيرت من استراتيجية اساليبها وظهورها باطار جديد يعتمد مبدا التغريب وكسر الايهام اي" تحطيم كل ما يوحي بالتقليدية "(رونالد جراي، 1982م ص16) تضر بالأطفال وتدميرهم فكريا كما اشار الى ذلك الروسي يوري بيزمينوف عميل كي جي بي سابق صاحب مقولة أعلى درجات فنون الحرب لن تأتي بالقتال ولكنها تأتي بالتخريب ، ولا يمكن مقارنة ردود أفعال الأطفال تجاه ذلك بردود افعال الكبار عندما يشاهدون افلام الرعب والخيال العلمي من خلال" معالجات فنية سردية تجريبية معاصرة تنبع من الواقع وتحاكيه، ويبتكر اشكالا وموضوعات فذة جديدة تبهر المتلقين وتنقلهم الى عوالم غريبة وهمية غير واقعية وابنية سردية غير واقعية او خطية تتداخل فيها عوالم الوعي والخيال " (هاني عبد علي الركابي، 2010 م ،ص4).

شكل رقم 18

شكل رقم 20

شكل رقم 19

عينة 3:كارتون سمبسون 1987(شركة فوكس الامريكية)

هنا تحققت المشكلة الأكبر في المفارقات التي وقعت فيها شركة والت ديزني بتقديم أفلام تروج لأفكار غريبة مثل كارتون "اونر سمبسون" تأليف "ماثيو أبرام غرينينغ" *1987 ، بالرغم انه غير مخصص فعليا للأطفال ولكن ليس بإمكان منع الأطفال من مشاهدته فهو يعرض على قنوات التلفزيون الخاص بالأطفال بالإضافة الى استخدام الألفاظ البذيئة، الإيحاءات الجنسية، والأفكار التربوية الخاطئة والمخاطبة بشخصيات محبوبة طريفة فهو يتنبأ بأحداث وقعت فعلا مثل تفجير برجي التجارة في 11 كما في الشكل رقم (21) من أيلول وفوز الرئيس الأمريكي "ترامب" بالانتخابات وحادثة الغواصة «تيتان» فتحول الكارتون الى منتجا سياسيا يثير مخاوف الكثيرينhttps://ar.wikipedia.org/wiki / *

شكل رقم 21

ثالثا/الاستمالة المنطقية

عينة 1 : الدببة الثلاثة 2015

ترتبط هذه الاستمالات شكلا ومضمونا بالاستشهاد بالمعلومات والاحداث الواقعية و وجهات النظر المختلفة وتقديم الأرقام واعتماد نتائج بناءاً على معلومات مقدمة يتم تشكيلها وصياغتها بمهارة لكي تثير الاهتمام كما في الشكل(رقم 22)كارتون الدببة الثلاث الذي يستهتر بالإسلام و بالقران الكريم المقدس وكانه كتاب عادي وليس هذا فقط بل الاساءة الى الحجاب والمرأة في ارتدائها زي خالي من القيم والحياء وتصاعدات هذه الصيحات ضد الاسلام وبلغت اوجها بعد احداث الحادي عشر من ايلول 2001 بسبب هذا(من الواجب على المؤسسات الاكاديمية والبحثية والثقافية بذل المزيد من الجهود في اطار التعريف بثقافاتها (بنفسها) دون اعتماد على الثقافات الواسطة او لعل هذا التقصير في هذا الجانب هو المسؤول عن تعزيز الصورة النمطية للعرب والمسلمين في المجتمعات الغربية وعدم زعزعتها)(عباس عبد الحليم،2017 م،ص164).

شكل رقم 22

كما وتتضح هذه الاستمالات من خلال الكارتون سمبسون الامريكي المثير للجدل صاحب التنبؤات والتوقعات "مهما كانت الحقيقة وراء هذه التنبؤات، فإنها تثير الجدل وتثير اهتمام الناس حول العالم. وسواء كانت مجرد صدف أم لا، فإن مسلسل «عائلة سمبسون» يبقى أحد الأعمال الفنية التلفزيونية التي تعكس وتتناول بشكل ساخر وعبقري العديد من الجوانب الاجتماعية والسياسية" https://www.elaosboa.com/.

عينة 2: كارتون كامبول انتاج 2011

يعد افضل مثال ينطبق عليه استخدام الاستمالات المنطقية لشركة والت ديزني بشكل دقيق كما تتخذ بعض الأشكال في هذا النوع رسائل إيحائية تلجا الى الإسقاط كأسلوب في المخاطبة كما في الشكل(رقم 23) ورقم 24) الذي يجمع بين شخصية كارتون "غامبول المدهش" وهو كارتون أمريكي بريطاني يعرض على قناة كارتون نتورك ويشير بأصابعه بنفس الطريقة التي يشير اليها رئيس الولايات المتحدة السابق جورج بوش الابن وهي إشارة الى الماسونية او شخصية بلون اخضر بعين واحدة (شكل رقم 25)، ويقول الصحفي الأمريكي "كارل ساند بيرغ " عن الرسوم المتحركة أنها "اقدر من هارفارد على الوصول الى أمد ابعد " (جوزيف ناي،2007، 28)

شكل رقم 23

شكل رقم 24

شكل رقم 25

ترجع اهمية استخدام هذه النوع من الاستمالات الى تجربة الاتحاد السوفيتي السابق في كارتون (الولد ساموید) إنتاج 1928 واخراج نيكولاي خودا ، تأليف "زيندا برومبرج" مثال جيد على كيفية التعليم الايدلوجي من خلال الرسوم المتحركة " إنها قصة صبي ينحدر من قبائل الشومان التي تسكن الشمال ويحارب الفساد في قريته، ثم يذهب للدراسة في موسكو، حيث تظهر صور لينين وستالين معلقة على حائط غرفته بنفس الوقت الذي يظهر فيه ساموید مستغرقا بقراءة كم هائل من الكتب ولا يخفى علينا ان الفلم يروج لأفكار الثورة البلشفية التي قادها الشيوعيون وهذا ما يساعد الاستمالات المنطقية على تغيير وجهات النظر وتبديل القناعات رغم اختلاف الزمان والمكان.

خامسا/ النتائج والاستنتاجات:

توصلت الباحثة الى مجموعة من النتائج المتعلقة بما يأتي

1-القوة الناعمة وعلاقتها بالاستمالات الأخلاقية وتتعلق بدور صانع العمل الفني(المخرج ،الكاتب، المنتج)

أ-سيطرة المضامين الاباحية والشذوذ الجنسي بين شخصيات افلام الرسوم المتحركة عينة البحث والمنتجة من قبل الشركات العالمية المعروفة مثل "والت دزني وبيكسار وبارامونت ونيكولدين" كاستمالة أخلاقية لتحقيق هدف القوة الناعمة باستخدام محتوى مثير وجذاب سواء بالألفاظ البذيئة او الأفكار الإيحاءات وهي استمالات أخلاقية سلبية تتعلق من جهة برغبة هذه الشركات للترويج وتوطيد مجتمع الميم والشذوذ ومن جهة اخرى اعادة تشكيل مخيلة الطفل بقيم وعادات غريبة وخادشه للحياء من اجل ترسيخ العقيدة الصهيونية والأمريكية في عقلية الأطفال والترويج لها منذ الصغر.

ب-بالرغم من وضوح المضامين الاباحية واستخدام الاستمالة الاخلاقية يحقق هدف قوة ناعمة للتأثير في الأطفال وخطورتها عليهم، إلا أن هناك غيابا واضحا وكبيرا للدور الرقابي للقنوات العربية والمتخصصين ولاسيما انها هي التي تروج لهذه الرسوم وتعرضها على قنواتها الفضائية مثل ام بي سي ثري قناة نتورك الامريكية والناطقة باللغة العربية، فضلاً الى مشاهدة هذه الرسومات على ملابس ومقتنيات الأطفال واتخاذها شعار لهم مما يؤكد عدم وجود متابعة لما يحدث من تسويق للأفكار.

ت- تتخذ شخصيات الرسوم المتحركة اشكالا غريبة على انها مستوحاة من الواقع مثل كارتون سبونج بوب عينة (1) وهي كائنات بحرية وكذلك كارتون شيرك عائلة الغيلان الخضراء عينة (2) لترسيخ فكرة اقامة

علاقة بين عوالم غير بشرية وهذا الاستمالة المتحققة باستخدام شخصيات من هذا النوع يمثل انتهاكا اخلاقيا للخوض في عوالم صعبة على الطفل ومحرمة على البشر ومن الخطورة الاقتراب منها او التفكير بها .

ث–تظهر الاستمالة الأخلاقية كقوة ناعمة في رسومات متضمنة محاكاة لشخصيات كارتونية بأشكال مختلفة وغريبة مثل سيارات او شخصيات بأجسام ذكرية وانثوية مثيرة كقوة ناعمة تستميل الطفل عاطفيا وجنسيا، تمثل غاية ووسيلة من قبل الشركات المنتجة لإبعاد الطفل عن المحتوى التربوي للرسوم بوصفه هدفا رئيسا للشركات كما في العينة(3) كارتون ماك ملك السيارات وكارتون شيرك عينة(2) او سبونج بوب (1)

ج–اظهر البحث ان "شركة والت دزني وبيكسار" لكي تتنجح في تحقيق القوة الناعمة، اعادة انتاج العديد من افلام الرسوم المتحركة السابقة مثل سوبرمان 2020وبيتر بان 2022وهي شخصيات معروفة بشجاعتها ونبلها وخدمتها للوطن والمجتمع ومثالا يحتذى به الأطفال واستخدمت هذه الشخصيات كاستمالة أخلاقية مستغلة حب الأطفال لهذه الشخصيات وتأثرهم بها، واعدة انتاجها في نسخة جديدة ولكنها شخصيات متحولة جنسيا او ثنائية الجنس متجاوزة عن قيمها الاخلاقية والتربوية الى محتوى مضلل وخادع يوهم الطفل بالرذيلة والكذب

ح– تمثل القوة الناعمة وعلاقتها بالاستمالة الاخلاقية التي تظهر بمحتويات وايحاءات جنسية صورية او لفظية وسيلة من قبل صانع العمل الفني لترسيخ الاختراق الثقافي والاجتماعي لبيئة الطفل الاجتماعية وقد يؤدي الى تصارع في الأفكار وتهديد توافقها الشخصي والمجتمعي

د– هناك تقاطعا كبيرا بين الشركات المنتجة للرسوم المتحركة في صناعة الاستمالات الأخلاقية فالرسوم الروسية تتجه نحو المواضيع التي تعلم الأطفال الاعتماد على النفس واحترام الحياة اي انها تحمل مغزى اخلاقي ايجابي بالعكس من ذلك الشركات الامريكية مثل والت ديزني او الانمي الياباني توجهت نحو مواضيع لا تتناسب مع الأطفال مثل الميول الجنسية والشذوذ والرموز الماسونية

ثانيا/القوة الناعمة وعلاقتها بالاستمالة العاطفية وتتعلق بتوفير الحاجات النفسية والاجتماعية للطفل

أ–تستخدم شركات الانتاج الاستمالة العاطفية بمثابة قوة ناعمة لترويج وتسويق الشخصيات الكارتونية بوصفها مشاريع تجارية مربحة، مستغلة حب الأطفال لهذه الشخصيات وعلى وجه التحديد باربي عينة(1) من انتاج شركة ماتيل الأمريكية للألعاب وبوكيمون عينة(2) انتاج شركة نينتندو اليابانية ويتم من خلالها اشاعة ثقافة التسويق والشراء وظهور حملات اعلانية ودعائية مثل (العالم يتغطى باللون الوردي) اشارة الى لون الدمية باربي ومضاعفة القدرة الشرائية لحصول الأطفال على هذه الدمى التي غزت الاسواق بشكل ملف للنظر

ب- من خلال استخدام الدمى في التسويق ظهرت مصطلحات تسويقية جديدة مثل القوة الهادئة اليابانية او القوة الناعمة اليابانية او التجارة العابرة للقارات بمثابة اشارة واضحة الى دور الرسوم المتحركة كقوة ناعمة واعتمادها على الاستمالة العاطفية لإعادة تشكيل وجهة نظر العالم و الأطفال نحو اليابان الجديدة بلد الثقافة والتطور بعد انتهاء الحرب العالمية الثانية .

ت-ارتباط استخدام الاستمالة العاطفية كقوة ناعمة بأجندات سياسية لترويج الافكار والرموز الماسونية بطرق سريالية تهدف الى تعريف الأطفال بهذه الرموز والتعود عليها ولاسيما ان هذه الرموز تظهر بصور وايقونات مجسمة وشخصيات وحشية ودموية يتعود عليها الأطفال ويدمن مشاهدتها لتصبح مألوفة بل وقدوة لهم كما في كارتون كلارنس والأشكال 18و19و20

ث-توصلت الباحثة ان بعض الرسوم يتجاوز استخدامها كاستمالة عاطفية لتكون قوة ناعمة لتمرير معلومات وتنبؤات تنذر العالم ومنهم الأطفال بكوارث وأحداث سياسية واجتماعية مجهولة طرق التنبؤ بها الى انها تجعل الطفل في حيرة من امره وتشتت انتباه بقضايا وخير مثال كارتون سمبسون عينة 3 شكل 20

ثالثا/ القوة الناعمة والاستمالة المنطقية وتهتم شكلا ومضمونا بالاستشهاد بالمعلومات والأحداث الواقعية ووجهات النظر المختلفة وتقديم الأرقام واعتماد نتائج بناءاً على معلومات مقدمة

ا- تعتمد هذه الاستمالة على تقديم معلومات مضللة من قبل صانع العمل وتعكس وجهة نظره الى القران والإسلام كما في احدى حلقات الدببة الثلاثة عينة 1 شكل رقم 22عندما يظهر احدهم يمسك بالقران الكريم ويتعامل معه على انه كتاب عادي كبقية الكتب بالإضافة الى ظهور امرأة بملابس عارية ترتدي الخمار

ب-يقترن ظهور الاستمالة المنطقية كقوة ناعمة عندما يدعم صانع العمل موقفه نحو موضوع ما بالتشبيه بين صورتين تتخذ نفس الاتجاه والشكل كما في عينة 2شكل رقم 23و24 مستخدما التشبيه بين شخصيتين لتأكيد رمزا ماسونيا عالميا مقترنا بشخصية سياسية معروفة ليمنح الرمز سمة القبول والتميز

ت- ان الاستمالة المنطقية كقوة ناعمة تظهر على شكل كائنات غريبة افتراضية بعين واحدة كما في الشكل رقم 25 فتشير الى حكاية تتكهن بمصير العالم ومنقذ البشرية من الدمار وتظهره في شخصية كارتونية بعين واحدة تتقاطع عما نعرفه نحن مما يؤكد أهمية هذا النوع في تغيير وجهات النظر كما في كارتون "الولد ساموید" كان يروج ان النجاة من التخلف والفقر في قراءة نهج الثورة البلشفية الشيوعية.

الاستنتاجات:

توصلت الباحثة الى الاستنتاجات الاتية:

1-تعد الاستمالة الأخلاقية اكثر أنواع الاستمالات الاقناعية المرتبطة بوجهة نظر صانع العمل من النواحي السياسية والاجتماعية والتسويقية، حيث يسخر صاحب العمل كل الإمكانيات لتحقيق مشروعه المناهض للعرب والاسلام.

2- غلبة الاستمالة الأخلاقية عن بقية الاستمالات الإقناعية المستخدمة في الرسوم المتحركة لكونها تستخدم المضامين ذات المحتوى الجنسي والتعابير اللفظية بشكل واضح لا يحتاج الى الكثير من التفسير مما يجعلها الأكثر خطورة على الأطفال.

3- هناك تغيير وتحول كبير في أساليب ومضامين الاستمالات الإقناعية بكل أنواعها في الرسوم المتحركة بعد الالفية الثانية عما كان يعرض من رسوم هادفة تحاكي مخيلة الطفل وتنمي لدية العادات والتقاليد الانسانية

4-تتسم الاستمالة العاطفية بانها الاكثر تحفيزا وتلبية حاجة الطفل النفسية أكثر من بقية الاستمالات مما يشجع الطفل على تقليد الشخصيات الكارتونية التي يشاهدها ويصر على اقتناءها

5-تعد الاستمالة المنطقية المقترنة بالمعلومات والرموز ووجهات النظر الغريبة من اكثر أنواع الاستمالات صعوبة والمستخدمة كقوة ناعمة لا نها تقترن بمعلومات افتراضية احيانا وايقونات سياسية غريبة تحتاج الى مزيد من التفكير والفهم لذا تحتاج من الطفل الى مدى اطول لفهمها عن بقية الانواع .

6-تحتاج الاستمالة الاخلاقية الى مهارة قصصية وفكرية في سرد وصياغة خطاب الرسوم المتحركة أكثر من غيرها بسبب اشتغالها على منظومة الاخلاق والاخلاق

7- الاستمالة المنطقية تعد أكثر أنواع الاستمالات حاجة الى المهارة الصورية والفنية لكونها تعتمد في وظيفتها كقوة ناعمة على التشبيهات والرموز

التوصيات:

1-الترويج للشخصيات الكارتونية ذات الجوانب الاخلاقية الايجابية وبالأخص العربية والعراقية وصناعتها على شكل تماثيل أو دمى يراها الأطفال ويحبها أيضا.

2-انشاء منصات تعليمية على مواقع التواصل الاجتماعي للورش والندوات وصناعة البرامج يشارك فيها الأطفال من إعدادهم وتقديمهم لاستقطاب الأطفال وحثهم على طرح مشاكلهم النفسية والاجتماعية.

3- ضرورة إقامة مسابقة لاختيار أفضل النصوص إنتاج الأطفال أنفسهم التي تعالج مشاكل للأطفال وتتبنى الموهوبين منهم في الكتابة والرسم.

4- إعطاء دور أكبر لدار ثقافة الأطفال لممارسة عملها وتوفير احتياجاتها المالية والمادية لأداء مهامها ومتابعة ذلك من قبل لجنة عليا تشرف عليها واعادة النظر في الخطط والتنفيذ بما يتوافق مع طبيعة المرحلة التي يعيشها الطفل

5-توصي الباحثة بالعمل على تبني مشروع تحت مسمى قادة الراي بفئات عمرية مختارة ليكونوا نواة للقيادة والتوجيه ويتم اختيارهم لمقومات جسمية وعقلية محسوبة بعناية من الأطفال والمراهقين ليكونوا مؤثرين في النصح والارشاد

6-نشرحملات توعية للأفكار والمعتقدات العربية والعراقية الدينية والاسلامية بصناعة برامج ثقافية واجتماعية وقيادة حملات تحت عنوان (احمي بلدي اؤمن اجل عراق امن) ويعد من قبل متخصصين في علم النفس والاجتماع

المصادر والمراجع

1. معجم المعاني الجامع

2. المعجم الوسيط.

3- ابراهيم ،غادة محمود ،تأثر الرسوم المتحركة على طفل الروضة ايجابياً وسلبيا ، مجلة التصميم الدولية ،مصر ،الجمعية العلمية للتصميم، المجلد 7العدد2، 30 نيسان ،2017

4- الشريف ،داليا معن ،القيم في برامج الرسوم المتحركة المدبلجة للعربية ومدى توافقها مع قيم المجتمع العربي مسلسل (حكايات جنجر" أنموذجاً) رسالة ماجستير غير منشورة، الاردن، جامعة الشرق الاوسط ،2019

5- الحمامي ،سماح ، القيم الفنية والتعبيرية في الاعلانات التلفزيونية ،مجلة اتحاد الاذاعات العربية ، العدد الاول ، تونس ،2007

6- العملة، علا ، الرموز والأفكار الماسونية في برنامج الرسوم المتحركة الأنمى الياباني، جامعة الشرق الاوسط ، الاردن ، ماجستير غير منشورة ، ايار 2015

7- الشميمري ، فهد بن عبد الرحمن، التربية الاعلامية ، الرياض ط1، 2020 م

8- البكري ،طارق احمد ، مجلات الأطفال ودورها في بناء شخصية الطفل العربي ، مصر ، كفر الشيخ ، العلم والايمان للنشر والتوزيع ، ط1 ، 2001م

9- اسماعيل ، محمد حسام الدين ، الصورة والجسد ، دراسات في الاعلام المعاصر، مركز دراسات الوحدة العربية ، بيروت ، 2008

10- الركابي ،هاني عبد علي ، توظيف التقنيات الحديثة لتجسيد الفعل الدرامي في الفلم السينمائي المعاصر ،الولايات المتحدة الامريكية (المجلة العربية للعلوم ونشر الابحاث العدد الرابع – المجلد الثالث 2010 م

11- الموسى، نهاد ،اللغة العربية في العصر الحديث :قيم الثبوت والتحول ، دار الشروق ، عمان ، 2007

12- امبسون ، وليم ، ترجمة فلاح رحيم ،قراءة في ملحمة كلكامش ،الثقافة الاجنبية ، السنة التاسعة – العدد الاول –وزارة الثقافة والاعلام –دار الشؤون الثقافية العامة ،1989

13- المصري ، سعاد محمد محمد ، الرسوم المتحركة ودورها في تنمية المفاهيم الصحية لدى الأطفال من 4-6 سنوات ، مجلة البحوث العالمية ، القاهرة ، جامعة الازهر ، كلية العلوم ، العدد 55 ح 3 2020

14- الهيتي، هادي نعمان ،ثقافة الأطفال ، عالم المعرفة، المجلس الوطني للثقافة والفنون والآداب ، الكويت، مارس 1988

15- تريفور، تيلر، العلاقات الدولية نظرية ومداخل، ترجمة: عبد العزيز عروس، منشورات وزارة الثقافة، سوريا، 1985

16- جراي ،رونالد، بريخت ،ترجمة نسيم عودة ،القاهرة الهيئة المصرية العامة للكتاب، 1982م

17- زن، هوارد ،التاريخ الشعبي للولايات المتحدة ترجمة شعبان مكاوي ، المجلس الاعلى للثقافة ، القاهرة 2003 ص 224

18- سمودن ، اريك ، ثقافة الرسوم المتحركة ، ترجمة حنان ضياء الدين الشافعي، ، دمشق ، منشورات وزارة الثقافة السورية، المؤسسة العامة للسينما ،2011

19- شلير، هربرت ، المتلاعبون بعقولنا ، ترجمة عبد السلام رضوان ، ضمن سلسلة عالم المعرفة ،المجلس الوطني للثقافة والفنون والآداب ، الكويت ،2005

20- علي، برغوت ، الاتصال الاقناعي ،غزة جامعة الاقصى ،2005

21- عبد الحليم ،عباس ، خطاب المثاقفة وحوار الحضارات، شركة دار الاكاديمي للنشر والتوزيع ، الاردن ، عمان ، ط1،2017م

22- عويضه ، محمد كامل ، مقدمة في علم الفن الجمال ، دار الكتب العالمية القاهرة، 1996م

23- حجاب ، محمد منير: المعجم الإعلامي(الموسوعة العالمية)، دار الفجر للنشر والتوزيع، القاهرة، المجلد الاول ،ط1،2003

24- جبار ،سلام ،دراسات وبحوث ،العدد الثاني ايار –2021 سلسلة اصدارات تجمع فنانو العراق

25- كاتولا ,ببرنارد ، الاشهار والمجتمع ، ترجمة سعيد بنكراد الاشهار ، دار الحوار للنشر والتوزيع ، سوريا ، اللاذقية ،2016

26- كيسنجر، هنري ، هل تحتاج امريكا الى سياسة خارجية ، ترجمة عمر الايوبي ،ط1، دار الكتاب العربي ، بيروت ، 2003

27- مكاوي، حسن عماد ، الاتصال ونظرياته المعاصرة، القاهرة، دار الفكر العربي ،2001

28- ناي، جوزيف ، ترجمة محمد توفيق البجيرمي، القوة الناعمة وسيلة النجاح في السياسة الدولية،المملكة العربية السعودية، مكتبة العبيكان ،2007

29- هالاس ، جون –روجر مانيل ، افلام الرسوم المتحركة ، ترجمة هادي الطائي ، دار الشؤون الثقافية لعامة ، مجلة الثقافة الاجنبية ، بغداد ، العدد 1995

30- هيلارد ،روبرت، الكتابة للتلفزيون والاذاعة ووسائل الاعلام الحديثة ،ترجمة مؤيد حسن فوزي ، دار الكتاب الجامعي، ط1، العين ،الامارت العربية المتحدة،.2014

المصادر الاجنبية

31- Tarek Soliman & Habib,Khaled

Journal of Social 'Cartoons' Effect in Changing Children Mental Response and Behavior 2015Sciences Jilam Studios PMO, Alexandria, Egypt,

32- Cavallaro ,the Anime Art of Hayao Miyazaki, London ,McFarland & Company Inc. ,Dani .2006

33-Ulo pikkov,style of Soviet Animated film ,Estonia, Academy of Arts 2007

34https://ar.wikipedia.org/wiki

35-https://nabd.ws/h/

36-https://www.sahafahh.com.

37-https://ar.wikipedia.org/wiki/

38-https://www.aljazeera.net/blogs/

39-https://www.smithsonianmag.com/history/map-shows-places-world-

40-http://www.alsbah.net/wordpress/

41-https://www.aljazeera.net

42-https://www.marefa.org

43-https://www.elaosboa.com/

44-https://arabicpost.net

https://ar.wiki5.ru/wiki/Cool_Japan45-

Sources and references

1. The comprehensive dictionary of meanings
2. Intermediate Dictionary.
3- Ibrahim, Ghada Mahmoud, The impact of animation on the kindergarten child positively and negatively, International Design Journal, Egypt, Scientific Society for Design, Volume 7, Issue 2, April 30, 2017
4- Al-Sharif, Dalia Maan, Values in animation programs dubbed into Arabic and the extent of their compatibility with the values of Arab society, the series (Ginger Tales) as a model. Unpublished master's thesis, Jordan, Middle East University, 2019
5- Al-Hamami, Samah, Artistic and Expressive Values in Television Advertisements, Arab Broadcasting Union Magazine, First Issue, Tunisia, 2007
6- Currency, Ola, Masonic symbols and ideas in the Japanese anime animation program, Middle East University, Jordan, unpublished Master's degree, May 2015
7- Al-Shamimari, Fahd bin Abdul Rahman, Media Education, Riyadh, 1st edition, 2020 AD.
8- Al-Bakri, Tariq Ahmed, Children's magazines and their role in building the personality of the Arab child, Egypt, Kafr El-Sheikh, Science and Faith for Publishing and Distribution, 1st edition, 2001 AD.
9- Ismail, Muhammad Hussam El-Din, Image and Body, Studies in Contemporary Media, Center for Arab Unity Studies, Beirut, 2008.
10- Al-Rikabi, Hani Abd Ali, Employing modern technologies to embody the dramatic action in the contemporary cinematic film, United States of America (Arab Journal of Science and Research Publishing, Issue Four - Volume Three, 2010 AD)

11- Al-Mousa, Nihad, The Arabic Language in the Modern Era: Values of Continuity and Transformation, Dar Al-Shorouk, Amman, 2007.
12- Empson, William, translated by Falah Rahim, A Reading of the Epic of Gilgamesh, Foreign Culture, Ninth Year - First Issue - Ministry of Culture and Information - House of General Cultural Affairs, 1989
13- Al-Masry, Souad Muhammad Muhammad, Animation and its Role in Developing Health Concepts in Children 4-6 Years Old, International Research Journal, Cairo, Al-Azhar University, Faculty of Science, Issue 55, Issue 3, 2020
14- Al-Hiti, Hadi Noman, Children's Culture, World of Knowledge, National Council for Culture, Arts and Literature, Kuwait, March 1988.
15- Trevor, Taylor, International Relations Theory and Approaches, Translated by: Abdel Aziz Arous, Publications of the Ministry of Culture, Syria, 1985
16- Gray, Ronald, Brecht, translated by Nassim Odeh, Cairo, Egyptian General Book Authority, 1982 AD.
17- Zinn, Howard, The Popular History of the United States, translated by Shaaban Makkawi, Supreme Council of Culture, Cairo 2003, p. 224.
18- Smoden, Eric, Animation Culture, translated by Hanan Diya al-Din al-Shafi'i, Damascus, publications of the Syrian Ministry of Culture, General Cinema Foundation, 2011.
19- Schlier, Herbert, The Manipulators of Our Minds, translated by Abdel Salam Radwan, within the World of Knowledge series, National Council for Culture, Arts and Letters, Kuwait, 2005.
20- Ali, Barghout, Persuasive Communication, Gaza, Al-Aqsa University, 2005
21- Abdel Halim, Abbas, The Discourse of Acculturation and Dialogue of Civilizations, Dar Al-Academi Publishing and Distribution Company, Jordan, Amman, 1st edition, 2017 AD.
22- Awaida, Muhammad Kamel, Introduction to the Science of Art and Beauty, International Book House, Cairo, 1996 AD.
23- Hijab, Muhammad Mounir: Media Dictionary (International Encyclopedia), Dar Al-Fajr for Publishing and Distribution, Cairo, Volume One, 1st Edition, 2003.
24- Jabbar, Salam, Studies and Research, Second Issue, May 2021, a series of publications by the Iraqi Artists Association
25- Katula, Bernard, Advertising and Society, translated by Saeed Benkarad Advertising, Dar Al-Hiwar for Publishing and Distribution, Syria, Latakia, 2016
26- Kissinger, Henry, Does America Need a Foreign Policy? Translated by Omar Al-Ayoubi, 1st edition, Dar Al-Kitab Al-Arabi, Beirut, 2003.
27- Makkawi, Hassan Imad, Communication and its Contemporary Theories, Cairo, Dar Al-Fikr Al-Arabi, 2001.
28- Nye, Joseph, translated by Muhammad Tawfiq Al-Bujairmi, Soft Power is the Means of Success in International Politics, Kingdom of Saudi Arabia, Obeikan Library, 2007
29- Halas, John-Roger Mannell, Animated Films, Translated by Hadi Al-Ta'i, General Cultural Affairs House, Foreign Culture Magazine, Baghdad, Issue 1995

30- Hillard, Robert, Writing for Television, Radio, and New Media, translated by Muayyad Hassan Fawzi, University Book House, 1st edition, Al Ain, United Arab Emirates, 2014.

Foreign sources

Khaled, Habib & Tarek Soliman-31
Cartoons' Effect in Changing Children Mental Response and Behavior' Journal of Social Sciences Jilam Studios PMO, Alexandria, Egypt, 2015
Dani, 32- Cavallaro, the Anime Art of Hayao Miyazaki, London, McFarland & Company Inc. 2006.
-Ulo pikkov, style of Soviet animated film, Estonia, Academy of Arts 2007

websites

https://ar.wikipedia.org/wiki
https://nabd.ws/h/
-https://www.sahafahh.com
-https://ar.wikipedia.org/wiki/
-https://www.aljazeera.net/blogs/
-https://www.smithsonianmag.com/history/map-shows-places-world
-http://www.alsbah.net/wordpress/
-https://www.aljazeera.net
-https://www.marefa.org
-https://www.elaosboa.com/
-https://arabicpost.net
https://ar.wiki5.ru/wiki/Cool_Japan