ISSN: 1817-6798 (Print)
Journal of Tikrit University for Humanities
available online at: http://www.jtuh.tu.edu.iq

Roles of Cartoons' Contents in Criticizing Iraq's Social Problems: An Analytical Study

Lect.Dr.Ali Mouloud Fadel

* *Corresponding author: E-mail* :
ali.moulod@esraa.edu.iq

Keywords:
In
fi
C
M
F

A R T I C L E I N F O

Article history:
Received 15 Sept. 2021
Accepted 29 Sept 2021
Available online 30 Nov 2021
E-mail
journal.of.tikrit.university.of.humanities@tu.edu.i
E-mail : adxxxx@tu.edu.iq

A B S T R A C T

Abstract: The study highlights the social problems of Iraqi society and the way they are projected through particular cartoons presented by Al-Sharqiya TV channel. Following analytical, statistical, and descriptive approaches, the study examines particular series of cartoons, namely Al-Atak 1, Habazbooz, and Shalash from Al-Tanak neighborhood. The study concludes that these cartoons are either satirical, or serious, or implies the two means to criticize certain problems related to family disintegration, addiction, and moral deviation. The results, furthermore, confirms that these cartoons aim at addressing mature people—a matter that is recognized in their symbolic and linguistic tendency to elaborate on social problems related to Iraqi society.

© 2021 JTUH, College of Education for Human Sciences, Tikrit University

DOI: http://dx.doi.org/10.25130/jtuh.28.11.2021.14

Journal of Tikrit University for Humanities Journal of Tikrit University for Humanities Journal of Tikrit University for Humanities Journal of Tikrit University for Humanities

مضامين سلاسل الرسوم المتحركة إزاء نقد المشكلات الاجتماعية في العراق "دراسة تحليلية"

م.د علي مولود فاضل/ قسم الإعلام/ كلية الإسراء الجامعة الأهلية

الخلاصة:

تحددت مشكلة البحث في الإجابة على تساؤل رئيس مفاده: ما مضامين سلاسل الرسوم المتحركة ازاء نقد المشكلات الاجتماعية في العراق، والذي يهدف إلى معرفة مضامين تلك الرسوم المتحركة التي قدمتها فضائية الشرقية، ونقدت من خلالها بعض المشكلات الاجتماعية في العراق. واتخذ من المنهج المسحي، وبشقيه الوصفي والتحليلي منهجا لدراسة ذلك، من خلال اداة تحليل المضمون لعينة قصدية قوامها (٨٧) تمثلت في "العتاك١، وحبزبوز، وشلش من حي التنك" بواقع (٢٩) لكل سلسلة من هذه

السلاسل، وذلك للمدة من ١ نيسان وحتى ٣١ آب ٢٠٢١. وقد توصل البحث إلى عدة نتائج من أهمها: جاءت مضامين سلاسل الرسوم المتحركة –عينة الدراسة– "ساخرة" في سلسلة "حبزبوز" بنسبة ٨٣%، بينما جاءت "بأسلوبين معا" في سلسلة "العتاك١" بنسبة ٧٢%، وحلت هذه المضامين "جادة" في سلسلة "شلش" بنسبة ١٠%، وقد استهدفت المضامين فئة "كبار السن" بنسبة ٨٦% في سلسلة "شلش"، وبنسبة ٧٢% في سلسلتي "العتاك، وحبزبوز". كذلك بينت النتائج تركيز سلسلة "شلشل" على مشكلة "التفكك الاسري" وذلك بنسبة ٢٤%، بينما اهتمت سلسلة "العتاك" بمشكلة "الادمان"، وذلك بنسبة ١٧% من مضامينها، وركزت سلسلة "حبزبوز بنسبة ٤٥% من مضامينها على مشكلة "الانحراف الاخلاقي"، كما بينت النتائج أن سلسلة "العتاك" قد اتخذت أساليب النقد "الرمزية –بالصور، والايماءات، والرسوم–" بنسبة ٥٥% في مضامينها، ولجأت سلسلة "حبزبوز" إلى الأساليب "المادية –بالفعل–" بنسبة ١٤%، بينما سلسلة "شلش" قد اتخذت أساليب "لغوية –بالقول–" بنسبة ٤١% من مضمونها. **الكلمات المفتاحية:** الرسوم المتحركة، السلاسل، مضامين، المشكلات، نقد.

المقدمة

تطورت مضامين الرسوم المتحركة وأخذت أدوارا متعددة في معالجة الواقع، ولا سيما بعد أن ظهرت لها أنواع وأغراض متعددة، يمكن أن تؤديها وتستقطب عبرها اهتمام الجمهور، وهذا ما عملت عليه فضائية الشرقية –ذات العائدية الخاصة–، والتي دأبت على انتاج رسوم متحركة للكبار، تنقد من خلال مضمونها الساخر العديد من المشكلات التي تحيط بالمجتمع العراقي وتشكّل خطرا على ابنائه.

فوظفت القدرة الرمزية للرسوم المتحركة في نقدها لعدد من الشخصيات الموجودة في المجتمع، وكذلك السلوكيات التي طرأت على المجتمع العراقي بعد ٢٠٠٣ واخذت بذلك أنموذجا من الدراما الكارتونية يستعمل الرسم ثنائي الابعاد الـ 2D لتحقيق اهدافها النقدية، وذلك من خلال سلاسل للرسوم المتحركة تدور كل حلقة من هذه السلاسل على فكرة او حدث معين، ولها مقومات التمثيلية كافة، لكنها تنتهي بحلقة واحدة، ويجسدها كادر ثابت يمتد على طول حلقات السلسلة، مستفيدة بذلك من القصص الواقعية التي تدور في المجتمع وتعترض الحياة اليومية للفرد العراقي.

كذلك استعملت –قناة الشرقية– المضامين التي تستحوذ على اهتمامات الجمهور العراقي وتشد انتباههم وتلامس مشاعرهم، وأخذت تطوّعها في معالجة الواقع من وجهة نظرها، فقدمت بذلك عدة مواسم من

الرسوم المتحركة التي كانت بمثابة "كاريكاتير متحرك" معتمدة بذلك على الخبرات الفنية التي تتمتع بها، والامكانيات المادية التي تحتاجها هكذا مواد اعلامية في الانتاج، وقد تجاوزت عدد الحلقات التي انتجتها الـ ١٥٠ حلقة، موزعة على مواسم سنوية، تُعرض خلال شهر رمضان المبارك، وتحت عنوانات مختلفة، وباجزاء متعددة في بعض الاحيان، وقد نالت هذه الرسوم الكارتونية تفاعلا كبيرا من قبل الجمهور العراقي؛ وفقا لعدد المشاهدات التي حازت عليها.

من جانب آخر احتوت هذه الرسوم على قضايا مهمة، وأساليب متعددة في معالجة الحياة الاجتماعية في العراق، كما أنها وظفت اللغة العامية في طروحاتها، وكذلك الاغاني المحوّرة ذات الغرض المقصود في مضمونها، والتي تستند إلى كلام، ولحن لأغنية ما، ويتم تحويرها لصالح غرض ساخر يقصُده المنتج في نقده المشكلات التي تحيط بالمجتمع، وتتماشى مع الشخصية التي تؤديها والفكرة والبيئة التي تقوم عليها الحلقة الواحدة من سلسلة الرسوم المتحركة.

ومما سبق وجد الباحث أهمية دراسة هذه المضامين التي قدمتها فضائية الشرقية، والمتمثلة برسوم متحركة نقدت عبرها المشكلات الاجتماعية التي تحيط بالمجتمع العراقي، وذلك من خلال دراسة تحليلية لعينة قصدية من هذه الرسوم المتحركة يتم اختيارها وفقا لحصولها على أعلى نسبة مشاهدة في تطبيق يوتيوب الخاص بقناة الشرقية، وذلك خلال مدة تمتد قاربة الـ ٤ شهور، للحصول على نتائج قد تكون مفيدة للباحثين في هذا المجال، وتنفع القائمين على هذه الاعمال مستقبلا.

وسيستعرض هذا البحث بشكل تفصيلي دراسة هذه المضامين، معتمدا على الادوات المنهجية والاجرائية التي ترافق خطواته.

- **المبحث الأول: الاطار المنهجي**
- **<u>أولا: مشكلة البحث وتساؤلاتها</u>**

عالجت الرسوم المتحركة التي قدمتها فضائية الشرقية عدة موضوعات مهمة في الواقع العراقي، وذلك من خلال تسليط الضوء على المشكلات التي يعاني منها المجتمع وبحاجة إلى تصحيحها، وجاءت مضامين تلك المعالجة بأشكال مختلفة واساليب نقدية متعددة؛ وهذا ما دفع الباحث إلى اجراء دراسة تحليلية تكمن مشكلتها في الإجابة على تساؤل رئيس مفاده: **ما مضامين سلاسل الرسوم المتحركة إزاء نقدها للمشكلات الاجتماعية في العراق؟** والذي يتفرع عنه تساؤلات عدة تتمثل في الآتي:

١- ما مضامين سلاسل الرسوم المتحركة واللهجات المستعملة في نقد المشكلات الاجتماعية العراقية؟.

٢- ما المشكلات الاجتماعية التي نقدتها سلاسل الرسوم المتحركة في المجتمع العراقي، وأسبابها؟.
٣- ما الفئات المستهدفة في سلاسل الرسوم المتحركة، والهدف من نقد المشكلات الاجتماعية في العراق؟.
٤- ما الكيفية التي عالجت من خلالها سلاسل الرسوم المتحركة المشكلات الاجتماعية في العراق وغاياتها؟
٥- ما الأساليب، والطرائق في طبيعة نقد مضامين سلاسل الرسوم المتحركة للمشكلات الاجتماعية العراقية؟.
٦- ما دور شخصيات الرسوم المتحركة في مواجهة المشكلات الاجتماعية في العراق؟.
٧- ما مدى التزام سلاسل الرسوم المتحركة بمبادئ المجتمع، عند تحقيق هدف شخصياتها في نقد المشكلات الاجتماعية في العراق؟.

- **ثانيا: أهداف البحث**

يسعى البحث إلى تحقيق هدفه الرئيس في **معرفة مضامين سلاسل الرسوم المتحركة إزاء نقدها للمشكلات الاجتماعية في العراق**، والذي تتفرع عنه الأهداف الآتية:

١- معرفة مضامين سلاسل الرسوم المتحركة، واللهجات المستعملة في نقد المشكلات الاجتماعية العراقية.
٢- تحديد المشكلات الاجتماعية التي نقدتها سلاسل الرسوم المتحركة في المجتمع العراقي، وأسبابها.
٣- الكشف عن الفئات المستهدفة في سلاسل الرسوم المتحركة، والهدف من نقد المشكلات الاجتماعية في العراق.
٤- التعرف على الكيفية التي عالجت من خلالها سلاسل الرسوم المتحركة المشكلات الاجتماعية في العراق وغاياتها.
٥- تحديد الأساليب، والطرائق في طبيعة نقد مضامين سلاسل الرسوم المتحركة للمشكلات الاجتماعية العراقية.
٦- معرفة دور شخصيات الرسوم المتحركة في مواجهة المشكلات الاجتماعية في العراق.
٧- التعرف على التزام سلاسل الرسوم المتحركة بمبادئ المجتمع، عند تحقيق هدف شخصياتها في نقد المشكلات الاجتماعية في العراق.

- **ثالثا: أهمية البحث**

أ- الأهمية العلمية:

تكمن أهمية البحث العلمية من كونها تستعرض احدى المواد الاعلامية التي نقدت مشكلات الواقع الاجتماعي بطابع هزلي ساخر، وذلك من خلال رسوم متحركة قُدِمت لفئات مختلفة في المجتمع، على عكس الرسوم المتحركة التي عادة ما تقدم للأطفال؛ لذلك فان هذا البحث يسلط الضوء على مضامين رسوم متحركة معدة للكبار، وكذلك قلة الدراسات العراقية التي بحثت في موضوع الرسوم المتحركة، ولا سيما الرسوم المتحركة ذات الانتاج المحلي، كما ان المادة عينة الدراسة نقدت الواقع عبر سلاسل من الرسوم المتحركة، وليس افلام أو مسلسلات، وهذا قلما يحصل في الدراما الكارتونية.

ب- الأهمية المجتمعية:

جاءت أهمية البحث في جانبه الاجتماعي من خلال تقديمه للنقد الواقعي لمشكلات المجتمع العراقي، والتي ربما تدفع القائمين على السلطة من الانتباه اليها، وفي الوقت ذاته نبهت وحثت المجتمع على الالتفات الى هذا الواقع ومحاولة معالجته بطرائق متعددة، كما ان البحث ربما يضيف للقائمين على انتاج الرسوم المتحركة في العراق افكار جديدة تساعدهم في الانتاج المستقبلي.

- **رابعا: الدراسات السابقة**

١- دراسة زينة سعد نوشي ٢٠٢٠(١)(نوشي،٢٠٢٠ ، ص ٩٦)، والتي كانت بعنوان "**مضامين برامج الرسوم المتحركة في قنوات الاطفال الموجهة باللغة العربية. دراسة تحليلية لبرامج قناة ديزني جونير بالعربي**"، وقد هدفت الدراسة الى معرفة مضامين برامج الرسوم المتحركة في قنوات الاطفال الموجهة باللغة العربية، وذلك من خلال دراسة تحليلية اعتمدت على المنهج الوصفي، وطبقت على عينة من المواد الاعلامية المعروضة في قناة "ديزني جونير" الموجهة باللغة العربية. وكان من اهم نتائجها: ارتفاع نسبة الرسوم المتحركة الخاصة بالأطفال التي تناولت الموضوعات الرياضية، وذلك بنسبة ٢٢.٣%، مع انخفاض نسبة الموضوعات التاريخية والجغرافية، وظهور الانسان كشخصية كارتونية مقارنة ببقية الشخصيات الاخرى.

٢- دراسة محمد بن علي ٢٠٢٠(٢)(بن علي،٢٠٢٠، ص ٩٧)، والتي جاءت بعنوان "**القيم المتضمنة في أفلام الرسوم المتحركة وأثرها على تنشئة الطفل**" وقد هدفت الدراسة الى الكشف عن القيم المتضمنة في أفلام الرسوم المتحركة وأثرها على تنشئة الطفل، وذلك من خلال دراسة تحليلية تعتمد على المنهج المسحي، وكان من نتائجها: أن إعلام الطفل يشكل تأثيرا بالغا في وجدان الطفل وبخاصة الرسوم المتحركة التي تحقق حالة تماثل صوري، لأن الصورة المتحركة المصحوبة

بالصوت في المراحل المبكرة للطفل تتجاوب مع الوعي الحسي والحركي لديه، وتحدث استجابات معينة في إدراكه، تساهم فيما بعد في تشكيل وعيه وتصوره للأشياء من حوله.

٣- دراسة سمير بو عناني ٢٠٢١(٣)(بو عناني، ٢٠٢١، ص ٣٣٥)، والتي جاءت بعنوان "**تجليات ظاهرة التنبؤ في الرسوم المتحركة الامريكية سمبسون The Simpson انموذجا**"، وقد هدفت الدراسة الى معرفة تجليات التنبؤفي الرسوم المتحركة الامريكية، وذلك من خلال دراسة تحليلية على عينة عمدية من مسلسل " سيمبسون The Simpson " الامريكي المخصص لفئة الكبار، وكان من اهم نتائجها: أن هذا المسلسل يقدم عددا من التنبؤات المستقبلية التي تخص اغلب مجالات بالحياة، وكذلك يؤثر هذا المسلسل بفئة الكبار من الجمهور، وهذا على عكس الرسوم المتحركة التي عادة ما تؤثر بفئة الاطفال، كما كان من نتائج هذه الدراسة انها قدمت تحليلا عقلانيا للتنبؤ، ورفضت الدراسات التي تقدم الموضوع من خلال التكهن.

التعقيب على الدراسات السابقة: قلة الدراسات التي تناولت الرسوم المتحركة المعدة للكبار، ودراستها بأسلوب تحليلي، وكذلك ركزت الكثير من الدراسات في جوانبها المختلفة على اجزاء معينة في معالجاتها، بالإضافة الى ان العديد من الدراسات كانت ذات طابع ميداني، او نظري؛ لذلك ربما اختلفت هذه الدراسة في المعالجة.

- **خامسا: المفاهيم والمصطلحات**

١- ***مضامين:*** يرجع مفهوم المضامين الإعلامية إلى تلك المحتويات السمعية أو السمعية البصرية أو المكتوبة التي تنتجها وتعرضها وسائل الإعلام التقليدية، بغرض تحقيق أهداف معينة(٤)(بن عميروش، ٢٠١٩، ص ١٤)، وربما يكون المضمون أو المحتوى الإعلامي ترفيهي ويقدم "تجربة مركبة"، من خلال الاسترخاء أو تحفيز المتلقين والجمهور ازاء موضوعات معينة(٥) (Voci et al., 2019, pp. 29–52). وتعرف **اجرائيا** بأنها المضامين التي يقدم في محتواها معالجات لموضوعات تهم الجمهور.

٢- ***سلاسل:*** هي خيط أو سلسلة مفاتيح تنتظم فيها مجموعة من الأحداث، كل حدث منها قائم بذاته، وان ربطتها جميعا فكرة واحدة؛ ففي كل حلقة من حلقات السلسلة تبدو الاحداث وكأن كل حلقة منها تصلح في أن تكون تمثيلية قائمة بذاتها، لها بداية وعقدة ونهاية. أي تمثيلية كاملة. وفي السلسلة لابد أن يكون هناك مايربط الحلقات ببعضها البعض، فإما أن يكون البطل واحدا في كل الحلقات، والمواقف التي يتعرض لها في كل حلقة تختلف عن الحلقات الاخرى. وهذا في الغالب ما يتم. والسلسلة لا تختلف في مجموعها عن التمثيلية الكاملة وان كانت مجزأة الى حلقات، وفق مجموعة

من العُقد والازمات التي تنتهي بها كل حلقة من الحلقات؛ بحيث يظل الملتقي متعلقا بها في ذهنه ووجدانه(٦)(عفت، ٢٠١٩، ص ٤٨). وتعرف **اجرائيا** على انها حلقة من المواد الدرامية التلفزيونية ذات قصة أو حدث معين، يتم تمثيلها من خلال كادر محدد، يقدم عددا من الحلقات بقصص متنوعة.

٣-***الرسوم المتحركة:*** هي افلام ومسلسلات من الرسوم المتحركة التي تخاطب الاطفال من خلال قصة تحرّك فيها مجموعة من الرسوم الثابتة الملونة مصحوبة بالصوت والمؤثرات البصرية الاخرى التي تجذب الانتباه وتكسب الاهتمام(٧)(ملحم، ٢٠١٤، ص ٤٢٧). وهي فن تحليل الحركة اعتمادا على نظرية بقاء الرؤية على شبكية العين لمدة ١/١٠ من الثانية بعد زوال الصورة الفعلي. فهي عرض سريع لعدد من الصور والرسوم الثابتة؛ بحيث تدرك العين أن الرسوم تتحرك، وتقوم على مبدا خداع البصر؛ حيث ان الانطباع الضوئي الذي تتلقاه العين يداوم لفترة من الزمن بعد زوال المنبه الضوئي وتختلف هذه بحسب درجة الإضاءة(٨)(سعيد، ٢٠١١، ص ٢٠٧٠). وتعرف **اجرائيا** بأنها: مجموعة من الرسوم التي يتم انتاجها يدويا او رقميا، لغرض تقديم محتوى هادف أو مقصود لتحقيق غاية ما، وربما تكون هذه الرسوم 2D ثنائية البعد بمعنى يوجد فيها طول وعرض، أو 3D ثلاثية الابعاد والتي يضاف لها بُعد العمق، او ربما تكون CGI والتي تشير الى رسوم متحركة منتجة في الكمبيوتر.

٤-***النقد:*** هو وسيط يتوسط بين العرض والطلب في ضوء نظام التصنيع الثقافي ويؤدي دورا حاسما في عملية تحديد الأعمال وغربلتها، بحيث يمكن النظر إلى النقد على أنه عملية مؤسسية يختار فيها الخبراء من بين الأعمال المعروض في ضوء نظام ترشيح منظم، يضبط تدفق الأعمال والمنتجات في سوق مشبعة بالنماذج الأولية، فإن نقد الأداء الإعلامي يفتح النقاش على بيئة العمل الإعلامي وما يستوجبه من مقتضيات وبيئة عامة، فالنقد هنا لا يقتصر على نقد الأداء الإعلامي بل نقد المعايير الأجتماعية، السياسية، الاقتصادية التي تحكمه، إنه انتقاد لهذه المعايير وللبيئة ولجملة من الفاعلين، فيتعدى بذلك النقد طابعه المهني إلى نقد المجتمع وأوضاعه المختلفة، إنه مجال أوسع من كونه موضوع، بل وسيلة لنقد المجتمع ومؤسساته(٩)(نصر الدين، ٢٠١١، ص ١٠٤).

٥-***المشكلات الاجتماعية:*** هي كل تصرف أو ظرف، أو حالة في المجتمع، تشعر مجموعة كبيرة – نسبيا– من الناس، أنها على مخاطر تهدد أمن المجتمع وعلاقاته المهمة(١٠)(كاظم، ٢٠١٠، ص ٣٠٢). وتعرف **اجرائيا** على أنها: المشكلات التي تعرضها وسائل الاعلام من خلال مضامين موادها المختلفة؛ لغرض تعريف اصحاب القرار بما يدور في المجتمع.

- **سادسا: منهج البحث ونوعه**

يعتمد هذا البحث على المنهج المسحي، بشقيه الوصفي والتحليلي، ويعد هذا المنهج من المناهج الاكثر شيوعا واستعمالا في البحوث والدراسات الاعلامية؛ وذلك لما يتمتع به من مرونة في التعبير، وامكانية الوصول الى اهداف البحث، وتحديدها ووصفها وتفسيرها بشكل وافٍ، كما ان هذا البحث يندرج ضمن انواع البحوث الوصفية الخاصة بالدراسات الاعلامية، وقد تم تحديد المنهج ونوعه بناء على مراجعة العديد من الدراسات السابقة، ومراعاة متغيرات البحث، وما يناسب اختباره.

- **سابعا: مجتمع البحث وعينته**

تحدد **مجتمع البحث** في سلاسل الرسوم المتحركة التي عرضتها فضائية الشرقية خلال شهر رمضان المبارك لستة مواسم "العتاك١، والعتاك٢، وشلش من حي التنك، وحبزبوز، الريس"، وبلغ عدد حلقات هذه الرسوم قرابة الـ (١٥٠) حلقة، موزعة على (٢٩) حلقة في كل موسم، وكل موسم كانت سلاسل الرسوم المتحركة تحمل اسما مختلفا، او تكون جزءا ثانيا لموسم سابق. اما **عينة البحث:** فقد تحددت في (٨٧) حلقة شملت ثلاث مواسم، وهي: (العتاك١، و شلش من حي التنك، وحبزبوز) وكما موضح في جدول خصائص العينة أدناه، وجاء اختيار العينة بأسلوب قصدي؛ وذلك وفقا لحصولها على أعلى نسب المشاهدة، من خلال موقع فضائية الشرقية على تطبيق يوتيوب، وكذلك تعد سلسلة "العتاك١" أول نموذج من هذه السلاسل تنتجه فضائية الشرقية، وهي بذلك تدخل لونا جديدا للدراما الكارتونية العراقية، كما أن سلسلة "شلش من حي التنك" قد عالجت موضوعات مهمة في مدة معينة وحققت نتائج مهمة ازاء طرحها، والأمر ذاته في سلسلة "حبزبوز" التي سلطت الضوء على مشكلات كبيرة في البيئة الاجتماعية الثقافية، وطرحتها بصورة انموذجية.

ت	تفاصيل	العتاك	حبزبوز	شلش
١.	عدد الحلقات	٢٩	٢٩	٢٩
٢.	مدة الحلقة	٩-١٣د	٩-١٣د	١٣-١٥د
٣.	جهة الانتاج	الشرقية	الشرقية	الشرقية
٤.	سنة الانتاج	٢٠١١	٢٠١٤	٢٠١٣

- **ثامنا: حدود البحث، وتنقسم إلى:**

١-*الحدود الزمانية:* تحددت في المدة الممتدة من ١ نيسان وحتى ٣١ آب ٢٠٢١، وهي المدة التي اجريت فيها الدراسة التحليلية للبحث.

٢-*الحدود المكانية:* تمثلت في موقع فضائية الشرقية عبر تطبيق يوتيوب.

٣-*الحدود الموضوعية:* تحددت في المضامين التي قدمتها سلاسل الرسوم المتحركة عينة الدراسة المقدمة عبر فضائية الشرقية، وكيفية نقدها للمشكلات الاجتماعية في العراق.

- **تاسعا: ادوات البحث**

استخدم الباحث في هذا البحث أداة تحليل المحتوى؛ وذلك لغرض معرفة المضمون الذي تحمله مضامين سلاسل الرسوم المتحركة –عينة الدراسة– وذلك للكشف عن الاساليب التي نُقِدت عبرها المشكلات الاجتماعية، وجاء اختيار هذه الأداة؛ كونها تُعدُّ من الأدوات الشائعة المستعملة في البحوث والدراسات الإعلامية، وهي الاداة الأنسب للوصول إلى أهداف البحث المرجوة، ووصف الظاهرة المدروسة. وقد تم اختيار فئة "ماذا قيل؟" للإجابة على تساؤل البحث الرئيس: ما مضامين سلاسل الرسوم المتحركة ازاء نقد المشكلات الاجتماعية في العراق، والذي يستهدف معرفة ما هية المحتوى الاتصالي المقدم عبر مضامين الرسوم المتحركة من خلال البحث والتحليل والتفسير، وكذلك فئة "كيف قيل؟" لغرض تحليل مضامين هذه الرسوم المتحركة، وبما تسمح به حدود البحث. أما بالنسبة لوحدة التحليل فقد اعتمد الباحث على الوحدة الطبيعية للمادة الإعلامية ويقصد بها وحدة الحلقة الواحدة من سلاسل الرسوم المتحركة عينة البحث، وكذلك وحدة المشهد، وذلك من خلال فئات: الأسلوب، والموضوع، والشخصية، والقيم.

- **عاشرا: الصدق والثبات**

عَمَلَ الباحث على التحقق من **صدق** التحليل، وذلك لمعرفة صلاحية اداة التحليل في اعطائها نتائج موضوعية ودقيقة تمثل المادة الاعلامية المدروسة، والتي يسعى الباحث من خلالها الوصول الى نتائج يمكن التعويل عليها ومن ثم تعميمها؛ لذلك اجرى الصدق الظاهري، والذي يعبِّر عن مدى اتفاق المحكمين مع فئات ووحدات استمارة تحليل المحتوى، بعد عرضها على مجموعة من الخبراء(*) في مجال التخصص، لا سيما بعد أن وُضِعت التعريفات الإجرائية. وقد أسفر التحكيم بعد ابداء الخبراء لملاحظاتهم وآرائهم المنهجية، وتعديلها من قبل الباحث عن حصول الأداة على درجة اتفاق بين المحكمين بلغت (٩٦.٦%) وأتضح إن معظم الفئات جيدة وملائمة وتحمل صدقا ظاهريا ملائما للتطبيق وتحقيق اهداف البحث، وكما مبين في الجدول رقم (١).

جدول (١) لاحتساب الصدق

ت	اسم المحكم	الفئات الموافق عليها	الفئات غير الموافقة	الفئات التي طلب حذفها	النسبة المئوية

١.	أ.د بركات عبد العزيز	٦٠	١	–	٩٨
٢.	أ.د علي صباح	٥٩	٢	–	٩٧
٣.	أ.د محسن عبود	٥٨	٢	١	٩٥
	المجموع	١٧٧	٥	–	٢٩٠

المجموع الكلي لنسبة موافقة المحكمين= ٢٩٠÷٣=٩٦.٦

أما **الثبات** فقد قام الباحث بتكرار تطبيق الأداة على المفردات نفسها في الظروف ذاتها والوصول إلى نتائج مماثلة، وهنا فأن مفهوم الثبات يتفق مع مفاهيم أخرى كالاتساق أو الدقة أو الاستقرار، وقد عمل الباحث الى استعمال طريقة " الثبات بين محلل وآخر" أي قيام باحثين بالعمل بشكل مستقل على إجراء تحليل للمضمون نفسه –عينة الدراسة–، وذلك باستعمال الفئات والوحدات نفسها التي حددها الباحث؛ فإذا ما توصلا إلى النتائج نفسها فقد تحقق الثبات، وقد قام الباحث بإجراء الاتساق بين محللين مختلفين وإعطائها إلى محلل آخر من ذوي الاختصاص، وتم تحليلها، ومن ثم إجراء نسبة الاتساق وفق معادلة ثبات هولستي والتي كانت نسبتها ٠.٩٩، وكما في المعادلة الآتية:

$$\text{معادلة هولستي} = \frac{2م}{ن١ + ن٢} = \frac{60 * 2}{60 + 61} = \frac{120}{121} = 0.99$$

حيث ان م٢: الثبات حالات الاتفاق بين الباحثين، ن١: تحليل الباحثص الاول، ن٢: تحليل الباحث الثاني.

- **المبحث الثاني: الاطار النظري**

الرسوم المتحركة ووظيفتها النقدية للمشكلات الاجتماعية

أخذت الرسوم المتحركة تقديم وظائف عدة، وذلك طبقا لأهداف منتجوها، والاغراض التي يراد تحقيقها، ووفقا لذلك يكون شكلها ومضمونها ونوعها وحتى تكلفتها الانتاجية، فلم تعد الرسوم المتحركة مجرد مادة اعلامية تصمم لغرض تسلية الاطفال وسد اوقات الفراغ، بل تعدت ذلك الى مجال التعليم والتوجيه والنقد والكوميديا السوداء والدعاية والاعلان وغيرها من انماط الاتصال المتعددة.

وقد سعت الرسوم المتحركة بأنواعها المتعددة والتي تتمثل بـ 2D و 3D و CGI الى تغير الصورة الذهنية للرسوم المتحركة وارتباطها بالأطفال الى واقع يشمل اغلب مجالات الحياة، وهذا ما سيحاول هذا

البحث تقديمه عبر تحليله لعينة من الرسوم المتحركة التي قدمت عبر فضائية الشرقية وعالجت موضوعات اجتماعية تسبب العديد من المشكلات لدى المجتمع العراقي، وذلك من خلال سلاسل درامية كارتونية موجهة للكبار والشباب بنسبة كبيرة، وبأسلوب نقدي ساخر، يوظف الكاريكاتير المتحرك فيها؛ لغرض نقدها؛ وسيستعرض الباحث عدة جوانب نظرية تتعلق بالمجال النظري لهذا البحث، والتي تتمثل في التالي:

- **أولا: مفهوم الرسوم المتحركة**

هي شكل من الأشكال الفنية الذي تعتمد على الرسوم التي يتم رسمها باليد وتتراوح مدة عرضها ما بين (١٠– ١٥) دقيقة، وقد اشتقت هذه الكلمة من الكلمة الإيطالية "كارتون" وتعني الورق المقوّى الذي ترسم فوقه الرسوم التي يتكون منها الفيلم(١١)(معوض، يوسف، ٢٠١٤، ص ٢٩)، وغالبا ما تكون سلسلة كاملة من الرسوم يختلف كل منها اختلافا طفيفا بحيث تكوّن هذه الاختلافات في مجموعها التدرج الطبيعي للحركة المطلوبة، ثم تصوّر هذه الرسومات كلٌّ في كادر خاص به، وهي كادر واحد لكل خطوة أو وجه من أوجه الحركة، بحيث تكون هذه الكادرات متتابعة تبعث في الفلم الكامل إيهاما بالحركة عند عرضه للمشاهد، وبخاصة عندما تكون هذه المشاهد المترابطة تروي قصصا أو أحداثا معينة ينقلها أبطال ذو شخصية كارتونية، وتكون غالبا تحت موضوع محدد مرتبط بمرحلة ما يؤدي إلى هدف معين ويقدم رسالة محددة، وذلك بعد أن يضاف لها قوالب حركية ذات مؤثرات صوتية وصورية تجمع بين عنصر الجذب والتشويق لها(١٢)(العبيد، ٢٠١٦، ص ١٨١).

- **ثانيا: مراحل تطور الرسوم المتحركة وأنواعها**

مرت الرسوم المتحركة بمراحل عدة حتى وصلت الى نموذجها الحالي، إذ يرجع ظهور المحاولات المبكرة لإنتاج الرسوم المتحركة إلى بداية عام ١٨٩٩، حيث قام البريطاني "آرثر" بإنتاج السلسلة من تشكيلات أعواد الكبريت على إطارات منفصلة على سبيل الدعاية لإحدى الشركات التجارية، ثم تلاه الفرنسي "إيميل كول" بإنتاج فيلم رسوم متحركة صامت بالأسود والأبيض، وقد كان هذا الأخير من المتربعين على عرش هذا المجال؛ فقد أنتج ما بين سنة ١٩٠٨– ١٩١٨ حوالي (٢٠٠٠) فيلم، وفي سنة ١٩١١ قام الشهير "وينسور باكي" بعرض أول إنتاجه في مجال الرسوم المتحركة والمسمى "نيمو الصغير" في نيويورك. أما أشهر أعماله فهو الديناصور "جيرتي" وهو فلم قصير أنتج سنة ١٩١٤، وفي نفس السنة ابتكر "جون براندولف" وهو منتج أمريكي في عالم الرسوم المتحركة طريقة تتمثل في إدخال الأنظمة الانسيابية على عملية إنتاج الرسوم المتحركة وهذا الابتكار خفّض تكاليف الإنتاج، إضافة إلى سرعة انتاجها(١٣)(الشريف،٢٠١٩، ص٤١).

ومع تقدم التكنولوجيا وتطور اساليب الانتاج، وصلت الرسوم المتحركة الى أنواع عديدة تؤدي كل منها وظيفة وغاية معينة، وتنتج وفقا لتقنيات خاصة بكل نوع فهناك نوع من الرسوم المتحركة يسمى بـ 2D كما تمت الاشارة اليه سابقا، ويعني رسم ثاني الابعاد بمثابة تمثيل بصري ذو بعدين، لمواد ايضاحية وأشياء واقعية في حياتنا اليومية، وقد يكون هذا التمثيل البصري آلي أو يدوي. اما النوع الآخر فهو 3D ويعني ثلاثي الأبعاد وهو التسمية الشائعة التي تشير إلى الفراغ الذي يملك ثلاثة مقاييس: العرض، الطول، العمق، أو –الارتفاع–، وفي هذا النوع يمكن تحويل الصور المرسومة إلى شكل قريب من الواقع بإضافة الأبعاد إليها، وهناك برامج تحول الصور العادية إلى صور واشكال ثلاثية الأبعاد، مع إضافة الألوان وتركيز الإضاءة وإمكانية التصوير الذي يدور حول الأشكال؛ ليصبح الناتج صورا رائعة تتميز بالواقعية والجمال. أما النوع الأخير فهي رسوم متحركة قائمة على تكنولوجيا الكمبيوتر وقدراته المتزايدة والمعروفة بـ CGI والتي تمثل ايحاءً بالحركة عن طريق عرض عدد من الصور ذات اختلاف بسيط فيما بينها على شاشة بسرعة معينة مما يعطي إيحاء بالحركة وهذه الرسوم قائمة على ظاهرة بقاء أثر الصورة التي تعرف إليها، وهي تستند إلى احتفاظ شبكية العين بتأثير الصورة التي تتكون عليها لزمن مقداره عشر الثانية قبل أن تميز الأثر التالي(١٤)(الزهراني، ٢٠١٧، ص ٢٤).

- **ثالثا: الوظيفة النقدية للرسوم المتحركة**

أخذت الرسوم المتحركة تنفتح على مجالات الحياة كافة، وبخاصة بعدما صارت تعرض سلسلة من الصور الساكنة أو المرسومة أو المولدة بالكمبيوتر واحدة تلو الأخرى عرضا سريعا لخلق الإحساس بوجود حركة نتيجة للظاهرة التي تعرف بمداومة الرؤية(١٥) (ورك، حفصة، ٢٠٢١، ص ٣٩٨) فهي بذلك تعمل على بث الحياة في الكائنات المصنوعة من الكارتون، والتي صارت اداةً لنقد الواقع المعاشي في المجتمعات، لا سيما المجتمع العراقي الذي طرأت عليه تغيرات عديدة بعد عام ٢٠٠٣، فقد وظفت فضائية الشرقية جزءا من امكانياتها المادية لإنتاج دراما تلفزيونية كارتونية تسلط الضوء على عدد من المشكلات الاجتماعية والسياسية والاقتصادية وحتى الثقافية في العراق، وبخاصة عندما استعارت الرموز اللفظية وغير اللفظية وانتجت دراما الكاريكاتير المتحرك مستفيدة من هذا الفن الساخر الذي يثير السخرية في تناوله للمشاكل التي تواجهنا، والذي وُظّف في مضمار النقد الاجتماعي والسياسي؛ لقدرته على إضفاء جو من المرح والإضحاك وخلق التسلية، وأيضا يمكن اعتباره كاميرا حية وحساسة تنقل وتلتقط الأشياء حزينة كانت أم سعيدة، اجتماعية أو سياسية، عامة أو خاصة وهذا حسب منظور الفنان نفسه، وحسب الموقف المراد التعليق عليه أو الوقوف عنده مثل: الفقر، الحرب، السلام فالفنان يركز على الفكرة ويعطيها أهميتها. فالصورة الكاريكاتورية – المتحركة– هي صورة تهدف لنقل رسالة أو وجهة نظر عن أشياء وحوادث ومواقف و تتميز بالمبالغة الرمزية

بحيث يكون لها تأثير انفعالي، وهي رسالة من الفنان إلى المشاهد في سياق مشترك قائم على بنية الواقع الذي يعيشانه معا(١٦) (خمقاني، جديعي، ٢٠١٩، ص ١٨)، وبهذا يعمل الكاريكاتير على وصف أو تقليد شخص أو شيء ما، يتم فيه المبالغة ببعض الخصائص اللافتة للنظر من أجل إحداث تأثير هزلي أو سخري. ومن المفارقات أن الرسوم الكاريكاتورية هي صور ذات ملامح وجه تمثل الوجه أكثر من الوجه نفسه. مقارنة بالرسوم الكارتونية، التي هي فن بصري ثنائي الأبعاد يحاول إعادة تقديم شيء ما أو حتى مشهد بأسلوب فني مبسط عادةً، لكن الرسوم الكاريكاتورية هي صور –ثابتة أو متحركة– ذات سمات مبالغ فيها لأشخاص أو أشياء معينة. وتكمن الميزة للرسوم الكاريكاتورية في أنها حتى مع وجود قدر كبير من التشويه، لا يزال من السهل التعرف على هوية الشخص في الكاريكاتير من قبل البشر في الواقع،(١٧) (Shi, Deb, & Jain, 2019, p. 10762) وهذا ما عملت سلاسل الرسوم المتحركة –عينة الدراسة– على توظيفه في رسوماتها وطروحاتها المقصودة وغير المقصودة في مضامينها)؛ بغية نقده بالطريقة التي يراها مناسبة، وتحدث تأثيرا اكبر في نفس المتلقي، وتستدعي مداركه للوقوف عند المشكلات وفهمها والتفاعل معها.

- **رابعا: المشكلات الاجتماعية في الكوميديا السوداء**

توسعت المشكلات الاجتماعية في العراق؛ جراء ما حدث من تغيرات سياسية واجتماعية في نظام الدولة العراقية، وادى ذلك الى ظهور عدد كبير من القضايا والظواهر التي تُشكل على المواطن وتقلق امنه، ولان الدراما بأشكالها واصنافها المختلفة تعبِّر عما يدور في دواخل الانسان، فقد اخذت دورها في معالجة هذه الظواهر وتسليط الضوء عليها، وربما السخرية منها بطريقة حزينة وقد حاولت توظيف المضامين الساخرة لذات الهدف النقدي، لا سيما مع وجود النقد الهزلي في هذا المجال الذي يستند في بعض مضامينه إلى السخرية التي ترقي بالفكاهة إلى المستوى الأكثر ذكاء ولباقة فتجعل لها معنى وتعطيها قدرة خاصة في أن يكون لها هدف وأن تخدم هذا الهدف وأن تحتال لتحقيقه، وأن تكون لها أمكانية التأثير وهي لذلك تتخذ مادتها من العيوب والنقائص التي لا تطيق لها وجودا وتدق عليها دقا خفيفة أو ثقيلا حتى تنبه إليها أو تنبه فيها عوامل المقاومة وتثير الرغبة في الانتصار عليها.

لذلك يمكن تصور السخرية وهي تعني الضحك والاستهزاء والاستخفاف بالشيء والعبث الهادف به عن طريق توجيه اهتمام خاص إلى عيب ما تقوم السخرية بتجسيمه والمبالغة فيه؛ ساعية إلى ابرازه و نشره عبر مظاهر فكاهية وبوسائل اتصالية عديدة. لا يبدو عليها الانفعال في الظاهر ولا تبعث عن عاطفة من قائلها؛ لأنها تخاطب العقل وتسعى أن يكون الجو حولها مشبعا بالادراك والوعي وتثير الضحك السريع(١٨) (مصطفى، ٢٠١٤، ص ١٣٥) وتتماشى مع التطور الطبيعي للمجتمع ومع ما نتج عنه من حركات

اجتماعية اوجدت نمطا مغايرا لمفهوم الحدث الدرامي الذي صار يعد اشبه بالشبكة المتنوعة من الاحداث الكبرى والصغرى على حد سواء، تسمح للمتلقي ان يكون شريكا في فك التشابك والتناقض في الفكر والعمل(١٩) (حسن، ٢٠٢١، ص ٤٩٠) وهذا ما تسعى دائما الكوميديا السوداء السخر منه وتسليط الضوء عليه، وبخاصة مع ارتباطها ارتباطا وثيقا بفهم التناقض وإنتاجه، أي تتابع حدوث عناصر متضاربة أو تناقضات مغايرة للتوقعات، بينما يرى كثير من الباحثين أن حل التناقض ليس ضروريا لإدراك الأحداث الفكاهية التي تتشكل منها الكوميديا الحديثة، والتي كانت أغلب موضوعاتها مستمدة في العادة من الحياة الاجتماعية المعاصرة، ولعلها تكون ابرز ما اسهمت به الكوميديا الحديثة في الحبكة الدرامية التي تعتمد على النصوص المكتوبة لها المرتجلة(٢٠) (الحمامصى، ٢٠١٤، ص ٢٠١٤) والتي تكون بموازة النكتة التلفزيونية المقدمة عبر شاشة التلفاز وتحاكي موضوعا مهما بطريقة ساخرة وتؤدي غرضا معينا يطلقه القائم بالاتصال، وأحيانا يكون الهدف متعدد الاغراض لا سيما مع وجود الأحداث الدرامية التي يمكن تجسيدها بأشكال مختلفة فعندما يكون الموضوع جاداً ولكن يمكن معالجته عن طريق العبارات الهزلية في مثل هذه الحالة، يمكن لنا أن نلجأ إلى استعمال ما يسمى "بالهزل من خارج الشخصية"، بمعنى أن نتكلم عن شخص يؤدي دورا مخالفا تماما لما نتوقعه أو ننتظره منه، أو من خلال طريقة التقليل من الشأن لتوصيل ما يريد قوله، إذ تصل درجة التهكم والسخرية في ذلك الهزل مرحلة التناقض والشك(٢١) (هيلتزر، ٢٠١٠، ص ٤٥٨) ، وهذا ما يمكن ملاحظته في العديد من المضامين التي تقدم عبر الدراما الساخرة او الكوميديا السوداء التي تنتقد الواقع بأسلوب هزلي يجمع بين الضحك الظاهري والحزن الداخلي.

وقد عالجت فضائية الشرقية، –ذات الملكية الخاصة لرجال الاعمال العراقي (سعد البزاز)– من خلال مجموعة من الرسوم المتحركة التي قدمتها بسلاسل متعددة، ظواهر تسبب مشكلات كبيرة لدى المجتمع العراقي، وذلك عبر رسوم متحركة ساخرة موجهة للكبار، وتُصمم كرسوم كارتونية تُنتج خصيصا للكبار من فئات المجتمع، وهي في محتواها تحمل موضوعات معقدة، قد تكون سياسية أو اجتماعية وفلسفية، تعتمد على المباشرة في طرح موضوعاتها(٢٢) (بو عناني، ٢٠٢١، ص ٣٣٧) وتستعمل –نزعة لفظية– والمقصود بذلك كثرة الصياغات اللغوية الموظّفة في هذه الرسوم التي تعوزها الدلالة الواضحة، بحيث تجد غالبية الرسوم المتحركة تعتمد على توظيف اللهجات العامية المحلية الخاصة بالبلد التي أشرف على انتاجها(٢٣) (الزعبي،٢٠١٦، ص٣٥)، وأيضا توظيف الشخصيات والاماكن والاسماء وما تحويه هذه الرموز من – ثنائية– (الدال والمدلول)، الدال يمثل الرمز المكتوب وهو الصورة الصوتية، اما المدلول فهو المنطوق، اي هو الصورة المفهومية، (المعنى، الفكرة) التي تعبر عن التصور الذهني لذلك الدال، ويتم المعنى باقتران الصورتين الصوتية والذهنية وبحصولهم يتم الفهم، وبذلك تترك الانطباع على حواسنا لإدراك افاق التوقعات

للعلامة والرمز داخل المعاني والمضامين(٢٤) (اليمة، ٢٠٢١،ص ٤٩١)، وبخاصة في الدراما التلفزيونية التي تحاكي الكثير من المفاهيم والمشاعر داخل الذات الفردية للمتلقي، وهذا ما تجسّد في السلاسل –عينة الدراسة–، عبر توظيف "الشخصنة" تجاه بعض الاشخاص والمواقف والاحداث والمشكلات التي تجري في المجتمع العراقي، وانتاج مجموعة من السلاسل الساخرة الكارتاونية التي تحاكي تلك المشكلات، وجاءت كل حلقة من حلقات السلسلة فيها لتبدو أحداثها تصلح كل حلقة منها أن تكون تمثيلية قائمة بذاتها لها بداية وعقدة ونهاية، أي تمثيلية كاملة(٢٥) (وافية، قاوز، ٢٠٢٠، ص ٦٣)، تسلط الضوء بطريقة نقدية كوميدية ازاء ما يجري من احداث في البيئة الاجتماعية العراقية؛ من اجل تنبيه المجتمع والحكومات وربما حتى المجتمع الدولي عليها، والعمل على تصويبها او التقليل من مظاهرها.

- **المبحث الثالث: الاطار التطبيقي**

جدول (٢) مضامين سلاسل الرسوم المتحركة

ت	الفئات	العتاك		حبزبوز		شلش	
		ك	%	ك	%	ك	%
1	ساخرة	٦	٢١	٢٤	٨٣	٢٠	٦٩
2	الأسلوبان معا	٢١	٧٢	٣	١٠	٦	٢١
3	جادة	٢	٧	٢	٧	٣	١٠
المجموع		29	100	29	100	29	100

- توضح النتائج الواردة في الجدول أعلاه، أن مضامين سلاسل الرسوم المتحركة –عينة الدراسة– وفقا لاعتمادها على فئة "الأسلوب" في التحليل قد كانت "ساخرة" بنسبة ٨٣% في سلسلة "حبزبوز"، وبنسبة ٦٩% في سلسلة "شلش"، وجاءت في المرتبة الاخيرة سلسلة "العتاك١ بنسبة ٢١%، وتشير هذه النتائج الى حيازة سلسلة "حبزبوز" على أعلى نسبة في مضمون حلقاتها ذات الطابع الساخر، وهو أمر يتماشى مع فكرة هذه السلسلة والبيئة التي تحتويها المشاهد، وكذلك المشكلات التي تعالجها، بينما الأمر أقل نسبيا في سلسلة "شلش" والتي ركزت على جوانب اخرى في سخرية طرحها للمضامين التي تعالج المشكلات الاجتماعية في العراق، وبخاصة الموضوعات الشعبية، بينما في سلسلة "حبزبوز" كانت التركيز على الموضوعات الاجتماعية ذات الطابع الثقافي، اما سلسلة "العتاك١" فكانت سخرية مضامينها اقل بكثير عن سابقاتها من السلاسل؛ وربما يرجع ذلك الى

طبيعة الموضوع الذي تطرحه هذه السلسلة، والمعالجات التي جاءت فيه، وكذلك الابعاد الاخرى في شخية البطل.

- بينت النتائج الواردة في الجدول اعلاه أن مضامين السلاسل كانت بـ "اسلوبين معا" بنسبة ٧٢% في سلسلة "العتاك١"، وبنسبة ٢١% في سلسلة "شلش"، وفي المرتبة الاخيرة كانت سلسلة "حبزبوز" بنسبة ١٠%، وتوضح هذه النتائج تفوقا ملحوضا لمضمون الأسلوبين معا في سلسلة "العتاك١" وهو أمر يتوافق مع الفكرة الرئيسة من هذا العمل، والغاية التي أنتج من اجلها؛ لا سيما وأنه طرح موضوعات تُشكِل على الموطن العراقي وتسبب له عددا من المشكلات كما يرى المؤلف؛ لذلك فمن الطبيعي ان تحوز هذه الفئة على نسبة اعلى مقارنة بالسلاسل الأخرى، أما سلسلة "شلش" فكانت الحياة التي يعيشها المجتمع داخل هذا العمل والعشوائية التي تتمتع بها ظروف أبطالها تستوجب شيئا من النقد ازاء المسببات وراء ذلك، بينما قلت نسبة المضمون النقدي في سلسلة "حبزبوز" بنسبة كبيرة مقارنة بمثيلاتها من السلاسل، وهو أمر لا يختلف عن الفكرة التي طرحتها هذه السلسلة، والتي كانت تسخر أكثر مما تنقد السلوكيات التي تعترض تفاصيل الحياة داخل بيئة هذا العمل.
- أكدت النتائج أن ما نسبته ١٠% من مضامين سلسلة "شلش" كانت "جادة"، بينما تساوت سلسلتا "العتاك١، وحبزبوز" فيما نسبته ٧% من مضامينهما في جدية طرحهما، وهذا يبين أن الطابع الهزلي كان هو السائد في مضامين سلاسل الرسوم المتحركة –عينة الدراسة–، وان الجدية كانت حاضرة بنسبة ضئيلة جدا مقارنة بالسخرية والنقد، وهذا يتوافق مع الأفكار الرئيسة لمضامين السلاسل، وفي الوقت نفسه يسعى الى تحقيق الأهداف التي أُنتجت من اجلها.

جدول (٣) اللهجة المستعملة في سلاسل الرسوم المتحركة

ت	الفئات	العتاك		حبزبوز		شلش	
		ك	%	ك	%	ك	%
1	لهجة الفاظ بذيئة	5	17	5	17	4	١٤
2	لهجة عامية	24	٨٣	22	٧٦	25	86
3	لهجة فصيحة	–	–	2	٧	–	–
المجموع		29	100	29	100	29	100

- توضح بيانات الجدول اعلاه، والتي تم تحليلها وفقا لوحدة "العبارة" حصول سلسلة "العتاك" على ما نسبته ١٧% في استعمالها "للالفاظ البذيئة"، متساوية مع سلسلة "حبزبوز" بالنسبة نفسها، في حين

حصلت سلسلة "شلش" على ما نسبته ١٤% في استعمالها للألفاظ البذيئة. وتشير هذه النتائج الى التقارب في توظيف الالفاظ البذيئة لغرض النقد للمشكلات الاجتماعية، والذي ربما يعود الى تشابه جهة الانتاج، وايضا المؤلف والشخصيات التي نفذت السلاسل.

- تشير النتائج الواردة في الجدول اعلاه الى تقدم سلسلة "شلش" بنسبة ٨٦% في استعمالها "للهجة العامية"، تليها سلسلة "العتاك" بنسبة ٨٣%، وفي المرتبة الثالثة جاءت سلسلة "حبزبوز" بنسبة ٧٦%. وتوضح هذه النتائج اعتمادا كبيرا على "اللهجة العامية" في سلاسل الرسوم المتحركة عينة الدراسة، وهذا يعود الى قرب اللهجة العامية من جمهور المتلقين، وأيضا امكانيتها في توظيف المفردات الشعبية الاكثر مرونة في التعبير عما يراد نقده أو تشخيصه.
- بينت النتائج تراجعا كبيرا في استعمال "اللهجة الفصحى"، اذ لم تستخدم سلاسل "العتاك" و "شلش" اللهجة الفصحى في مضامين نقدها للمشكلات الاجتماعية، واكتفت سلسلة "حبزبوز" باستعمال اللهجة الفصحى بنسبة ٧%، وهي نسبة ضعيفة اما اللهجة العامية؛ وهذا يعود الى ضعف اقبال الجمهور العراقي على اللهجة العربية الفصيحة، وضعف التأثر به من خلالها.

جدول (٤) الفئات المستهدفة في سلاسل الرسوم المتحركة

ت	الفئات	العتاك		حبزبوز		شلش	
		ك	%	ك	%	ك	%
1	الاطفال والناشئة	–	–	2	٧	–	–
2	كبار السن	21	٧٢	21	72	25	86
3	الشباب	8	٢٨	6	٢١	4	١٤
المجموع		29	100	29	100	29	100

- توضح نتائج الجدول اعلاه، إلى أن الفئات المستهدفة من سلاسل الرسوم المتحركة عينة الدراسة، وفقا لوحدة "الشخصية" قد حظيت بعدم اهتمام من قبل فئة "الاطفال والناشئة"؛ اذ حصلت سلسلة "حبزبوز" على ما نسبته ٧% من استهدافها للأطفال، بينما كانت سلسلتا "العتاك، وشلش" لا يوجد بهما أي استهداف لفئة الاطفال، وهذا ما كان واضحا في مضامين تلك السلاسل التي وُجّهت بشكل كبير الى الفئات الاخرى.

- تؤكد النتائج إلى تفوق سلسلة "شلش" في استهداف مضامينها لـ "كبار السن"، وذلك بنسبة ٨٦% بينما تساوت سلسلتا "العتاك، وحبزبوز" بحصولهما على ما نسبته ٧٢% في استهداف الفئة ذاتها. وهذا يؤشر اهتمام سلاسل الرسوم المتحركة في فئة كبار السن، وهي محاولة جديرة بالاهتمام في أن تستهدف الرسوم المتحركة هذه الفئة وبالطريقة النقدية الساخرة، لا سيما وأن هذه السلاسل –عينة الدراسة– حققت حضورا ونسب مشاهدة عالية من قبل الجمهور؛ ما يعني أن الرسوم المتحركة يمكن أن تؤدي مضامين وأغراض مختلفة وتحقق تأثيرا كبيرا.
- تؤشر النتائج الى حصول فئة "الشباب" على ما نسبته ٢٨% من استهداف سلسلة "العتاك" لهم، بينما استهدفت سلسلة "حبزبوز" فئة "الشباب" بنسبة ٢١%، وكانت سلسلة "شلش" قد استهدفتهم بنسبة ١٤%. وهذا يبين تركيز سلاسل الرسوم المتحركة عينة الدراسة على فئة "كبار السن" بالمرتبة الأولى، تليها الشباب في المرتبة الثانية، وهم الفئة المنتجة التي تحتاج الى توجيه وفهم للمشكلات الاجتماعية بشكل اوسع وتحليلها وبناء موقف بعدها، بينما كبار السن يمكنهم ان يأخذوا الموقف ازاءها بصورة اصوب.

جدول (٥) المشكلات الاجتماعية التي ركزت عليها سلاسل الرسوم المتحركة

ت	الفئات	العتاك		حبزبوز		شلش	
		ك	%	ك	%	ك	%
1	التفكك الأسري	2	7	5	17	7	24
2	الإدمان	5	17	–	–	2	7
3	العادات العشائرية	7	24	4	١٤	5	17
4	السحر والشعوذة	4	14	1	3	9	31
5	الاعتداء على الآخرين	9	31	6	٢١	4	14
6	الانحراف الأخلاقي	2	7	13	٤٥	2	7
المجموع		29	100	29	100	29	100

- توضح نتائج الجدول اعلاه، وفقا لفئة "الموضوع" تركيز سلسلة "شلش" على مشكلة "التفكك الاسري" وذلك بنسبة ٢٤%، تلتها في المرتبة الثانية سلسلة "حبزبوز" وذلك بنسبة ١٧%، بينما جاءت في

المرتبة الاخيرة سلسلة "العتاك" بنسبة ٧% في التركيز على هذه المشكلة، وهذا يبين التفاوت النسبي بين كل سلسلة، واهتمامها بمشكلة دون اخرى، اذ تعالج كل سلسة من الرسوم المتحركة –عينة الدراسة– المشكلات العراقية بصورة مغايرة عما معهود في المعالجات الدرامية، وبخاصة مع توظيفها للرسوم المتحركة الـ 2D التي تقترب من شخوص النماذج المستهدفة نقديا وصورهم الذهنية المرسومة في المخيال الاجتماعي.

- بينت النتائج اهتمام سلسلة "العتاك" بمشكلة "الادمان"، وذلك بنسبة ١٧% من مضماينها، بينما جاءت نسبة اهتمام سلسلة "شلش" بـ ٧%، وغابت عن سلسلة "حبزبوز" الاهتمام بهذه المشكلة. ويؤشر ذلك الى ان مشكلة الادمان باشكالها المتعددة، قد حظيت بمعالجة من قبل سلسلة "العتاك" والتي بُثت في حقبة معينة، وكان المجتمع يعاني من هذه المشكلة؛ لذلك سلطت الضوء عليها، وهذا يؤكد ان الرسوم المتحركة قد عُدت للكبار وعالجت موضوعات مهمة، بينما غابت هذه المشكلة عن سلسلة "حزبوز" التي ركزت على مشاكل اخرى داخل المجتمع العراقي.
- اشارت النتائج الى حصول مشكلة "العادات العشائرية" على ما نسبته ٢٤% من تركيز سلسلة " العتاك" عليها، بينما حصلت الفئة نفسها على ما نسبته ١٧% من اهتمام سلسلة "شلش" بها، وفي المترتبة الثالثة والاخيرة كانت سلسلة "حبزبوز" بنسبة ١٤%، وهذا يوضح مدى اهتمام سلاسل الرسوم المتحركة –عينة الدراسة– بهذه المشكلة، وفي الوقت ذاته تحوّل نموذج الرسوم المتحركة من تعليمية أو ترفيهية إلى نقدية تخوض بموضوعات مهمة وذات تاثير بالمجتمع، وهي بذلك تؤسس لدراما كارتاونية تعد وفق أسس وقوالب خاصة بها، وتكتب باسلوب قد يكون جديد عن سابقاته من الانواع الاخرى .
- تؤكد النتائج أن مشكلة "السحر والشعوذة" قد حظيت باهتمام سلسلة "شلش"، وذلك بنسبة ٣١%، بينما كانت سلسلة "العتاك" قد اهتمت بنسبة اقل تمثلت بـ ١٤%، وفي المرتبة الثالثة كانت سلسلة "حبزبوز" وذلك بنسبة ٣%، وهذا يوضح ان سلسلة "شلش" بمضمونها المنتج ضمن ازقة وشوارع شعبية، يمكن ان تظهر فيها هكذا مشكلة، وتطغي وتسبب العديد من المشكلات الاجتماعية، والموضوع ذاته ولكنه بنسبة اقل في "العتاك"، الذي ركز في امور اخرى وفقا لزمن انتاجه وظرفه.
- اعطت النتائج الواردة في الجدول اعلاه ما نسبته ٣١% من مضامين سلسلة "العتاك" قد ركزت على مشكلة "الاعتداء على الاخرين"، بينما جاءت في المرتبة الثانية وبنسبة ٢١% سلسلة "حبزبوز"، وحلت في المرتبة الاخيرة سلسلة "شلش" وبنسبة ١٤%، وتوضح هذه النتائج ان سلسلة "العتاك" التي أُنتِجت بما يشبه الكاريكاتير الدرامي المتحرك، واستهدفت اشخاصا معينين، عبر مفهوم (الشخصنة)،

الذي يعد رديف (الانسنة) في الرسوم المتحركة المتعارف عليها، كانت تركز بنسبة كبيرة من مضمونها على مشكلة "الاعتداء على الاخرين" والتي سببت العديد من الخلافات والمشكلات داخل النسيج الاجتماعي العراقي، وهذا الامر جاء بنسبة اقل في سلسلة "حبزبوز" التي كما اشرنا ركزت على المشكلات ذات البعد الاجتماعي الثقافي، وكذلك دور وسائل الاعلام في دعم المشكلات داخل المجتمع.

- وضحت نتائج الجدول اعلاه أن ما نسبته ٤٥% من مضامين سلسلة "حبزبوز" قد ركزت على مشكلة "الانحراف الاخلاقي" في مضمون حلقاتها، تلتها في المرتبة الثانية السلسلتين الاخريتين "العتاك، و شلش" متساويتين بنسبة ٧%، وهذه النتائج تبين أن سلسلة "حبزبوز" اهتمت بتسليط الضوء على "الانحرافات الاخلاقية" التي تحدث داخل المجتمع بصور واشكال متخلفة، وتعمل على تفكيك بنيته الاجتماعية، وادخال سلوكيات مغايرة لما نشأ عليه المجتمع، وهي بهذا التفوق النسبي تشير الى فارق ضمني للموضوعات التي تهتم بها اذما قورنت بالسلسلتين الاخريتين عينة الدراسة.

جدول (٦) اسباب المشكلات الاجتماعية كما عرضتها سلاسل الرسوم المتحركة

ت	الفئات	العتاك		حبزبوز		شلش	
		ك	%	ك	%	ك	%
1	عدم تطبيق القوانين	12	41	11	٣٨	9	٣١
2	المحيط الاجتماعي	8	28	14	48	12	41
3	الفرد	9	31	4	١٤	8	٢٨
المجموع		29	100	29	100	29	100

- توضح نتائج الجدول اعلاه، وفقا لفئة "الموضوع" ان اسباب المشكلات الاجتماعية في العراق كما عرضتها مضامين سلاسل الرسوم المتحركة –عينة الدراسة– تعود إلى "عدم تطبيق القوانين"، وذلك كما جاء في سلسلة "العتاك" التي حازت على المرتبة الاولى بنسبة ٤١%، تلتها في المرتبة الثانية سلسلة "حبزبوز" بنسبة ٣٨%، وفي المرتبة الثالثة والاخيرة جاءت سلسلة "شلش" بنسبة ٣١%، وهذه النتائج تبين أن سلسلة "العتاك" قد نقدت الحكومة في عدم تطبيقها للقوانين التي تحد من المشكلات الاجتماعية، وركزت على ذلك خلال مضامينها التي شخصت اخفاقات حكومية في عدم تطبيقها للقوانين، اما سلسلة "حبزبوز" فقد نقدت الظاهرة ذاتها في المجتمع، وعزّت اسباب المشكلات ايضا الى عدم تطبيق القوانين، والامر ذاته في سلسلة "شلش" التي كانت نسبتها اقل، وربما يعود الاهتمام

في التركيز على هذا السبب الى رغبة المؤلف والمنتج على حد سواء في تطبيق القوانين داخل المجتمع العراقي للحد من تنامي المشكلات الاجتماعية فيه.

- تبين النتائج الواردة، أن سبب المشكلات الاجتماعية يرجع الى "المحيط الاجتماعي" كما عرضته مضامين سلسلة "حبزبوز" وبنسبة ٤٨%، وبنسبة ٤١% في سلسلة "شلش"، وفي المرتبة الاخيرة جاءت سلسلة "العتاك" بنسبة ٢٨%، وتوضح هذه النتائج أن سلسلة "حبزبوز" قد ارجعت اسباب المشكلات الى المحيط الاجتماعي الذي يعمد الى اثارة المشكلات وتغذيتها بالفتن والضغينة التي تحدث فيه، وهو امر يتسق مع ما جاء في شروحات الجداول السابقة من اهتمام سلسلة "حبزبوز" في تركيزها على الجوانب الاجتماعية الثقافية، والامر ذاته ربما يكون في سلسلة "شلش" التي تهتم بالجوانب الشعبية داخل المجتمع العراقي، وما تفرزه الحياة في هذه التجمعات من مشكلات وهموم لدى المواطن العراقي، في حين كانت النسبة اقل لدى سلسلة "العتاك" والذي يوجه نقده الى المجتمع كمسبب رئيس في العملية السياسة وافرازاتها.
- أرجعت نتائج الجدول اعلاه أسباب المشكلات الاجتماعية في العراق إلى "الفرد" وذلك وفقا لمضامين سلسلة "العتاك" التي جاءت بنسبة ٣١%، بينما جاءت في المرتبة الثانية وبشكل مقارب سلسلة "شلش" بنسبة ٢٨%، وفي المرتبة الاخيرة وبنسبة ١٤% كانت سلسلة "حبزبوز" وتدل هذه النتائج الى ان الفرد هو جزء رئيس في مشكلات المجتمع كما يراها المنتج في سلسلة "العتاك" الذي دعى – ضمنيا– الى تحميل الفرد المشكلات وفقا لاختياراته، وهذا الامر اقتربت منه سلسلة "شلش" التي حملت الفرد جزءا كبيرا من مسؤولية المشكلات الاجتماعية، اما سلسلة "حبزبوز" فهي سبق وحمّلت "المحيط الاجتماعي" مسؤولية ما يحدث من مشكلات كما ورد في الفقرة السابقة؛ فمن الطبيعي ان تكون نسبتها في هذا الفقرة هي الاقل ورودا في مضامين الرسوم المتحركة.

جدول (٧) كيفية معالجة سلاسل الرسوم المتحركة للمشكلات الاجتماعية

ت	الفئات	العتاك		حبزبوز		شلش	
		ك	%	ك	%	ك	%
1	مجرد تنويه عن المشكلة	20	69	9	31	13	45
2	الاكتفاء بعرض الأسباب والنتائج	6	21	7	24	5	17
3	اقتراح وعرض الحلول	3	10	13	٤٥	11	38
المجموع		29	100	29	100	29	100

- توضح نتائج الجدول اعلاه أن سلاسل الرسوم المتحركة –عينة الدراسة– قد عالجت المشكلات الاجتماعية، وفقا لفئة "الأساليب" من خلال "مجرد التنويه عن المشكلة" وفقا لما جاء في مضامين سلسلة "العتاك" وبنسبة ٦٩%، بينما جاء سلسلة "شلش" بنسبة ٤٥%، وفي المرتبة الاخيرة حلت سلسلة "حبزبوز" بنسبة ٣١%، وهذا يشير الى ان نقد الرسوم المتحركة –عينة الدراسة– قد ركز في سلسلة "العتاك"على تنويه المشاهد واصحاب القرار عما يدور في المجتمع من مشكلات، واعطى هذا الموضوع اهتماما ملحوظا في مضمونه؛ وذلك من اجل ايجاد حلولا لها، بينما سلسلة "شلش" نوهت بشكل اقل، وربما يرجع ذلك الى الفكرة الاساسية التي يقوم عليها كل عمل من الاعمال عينة الدراسة، وكذلك بيئة العمل المقدم في كل سلسلة، وهذا الامر ينطبق تماما على سلسة "حبزبوز"التي كانت ذو اهتمام اقل في ذلك .
- تشير النتائج الواردة في الجدول ان سلسلة "حبزبوز" قد ركزت على "الاكتفاء بعرض الأسباب والنتائج" بنسبة ٢٤%، بينما جاءت في المرتبة الثانية سلسلة "العتاك" بنسبة ٢١%، وفي المرتبة الثالثة كانت سلسلة "شلش" بنسبة ١٧%، وتعطي هذه النتائج مؤشرا الى ان سلسلة "حبزبوز" سعت وبنسبة عالية الى عرض الاسباب التي ادت الى نشوء المشكلات والآلية التي يمكن ان تعالج بها، وهذا يتفق مع ماهية السلسلة ومضمونها، والامر كذلك بالنسبة لسلسة "العتاك" التي حرصت على الموضوع ذاته، وبخاصة انها كانت الموسم الاول لهذا النوع من الرسوم المتحركة التي وظفت العديد من التقنيات الدرامية فيها، والامر اقل نسبيا بالنسبة لسلسلة "شلش".
- أكدت النتائج حصول سلسلة "حبزبوز" على المرتبة الأولى في معالجة المشكلات الاجتماعية من خلال "اقتراح وعرض الحلول"، وذلك بنسبة ٤٥%، تلتها في المرتبة الثانية سلسلة "شلش" بنسبة ٣٨%، وفي المرتبة الاخيرة حلت سلسلة "العتاك" بنسبة ١٠%، وتدل هذه النتائج على أن سلسلة "حبزبوز" قد قدمت حلولا وحاولت ان تعرف القائمين على الحكم بالكيفية التي يمكن حل المشكلات التي تعترض الجمهور العراقي، وهذه النتيجة تتفق مع الفقرة السابقة، وجاء الامر بنسبة اقل في سلسلة "شلش" في تقديمها للحلول، والتي ربما ترجع الى الفكرة بشكل عام لهذا العمل واجزاء معالجاته وبنيته الدرامية، والامر ربما يكون اقل مع سلسلة "العتاك" التي ابتعدت عن تقديم الحلول بنسبة كبيرة، وهذا يتماشى مع مضمونها، ويتسق مع مؤشرات النتائج السابقة.

جدول (٨) طرائق حل المشكلات الاجتماعية

ت	الفئات	العتاك		حبزبوز		شلش	
		ك	%	ك	%	ك	%
1	بالطرق القانونية	11	٣٨	14	48	15	٥٢
2	عن طريق استخدام العنف	3	10	4	١٤	5	17
3	لم يتم حل المشكلة	15	٥٢	11	٣٨	9	31
المجموع		29	100	29	100	29	100

- توضح النتائج الواردة في الجدول اعلاه، وفقا لفئة "الاساليب المستخدمة في تحليل الموضوعات" الى حصول سلسلة "شلش" على المرتبة الأولى في ايجاد طرائق لحل المشكلات الاجتماعية في العراق من خلال مضامينها، وذلك "بالطرق القانونية" التي حازت على ما نسبته ٥٢%، تلتها سلسلة "حبزبوز" بنسبة ٤٨%، وفي المرتبة الاخيرة جاءت سلسلة "العتاك" بنسبة ٣٨، وتبين هذه النتائج ان سلسلة "شلش" تقدمت على السلاسل –عينة الدراسة– في سلكها الطرق القانونية للمشكلات الاجتماعية، على الرغم من أن بيئة هذه السلسة تنتمي الى المجتمعات الشعبية، وهو ربما تناقض قصده المنتج، في كون هذه المناطق تلجأ للقانون لفض المشاكل التي تعترضها، بينما كان الامر متوقعا في سلسلة "حبزبوز" في ان تيجة "العتاك" كانت متوقعة الطرائق التي وضعتها سلاسل الرسوم المتحركة –عينة الدراسة– في مضامينها.
- تبين النتائج التي وردت في الجدول اعلاه الى انها اخذت طرائق لحل مشكلاتها "عن طريق استخدام العنف"، وقد حصلت عليها سلسلة "شلش" بنسبة ١٧%، بينما في المرتبة الثانية قد جاءت سلسلة "حبزبوز" وبنسبة ١٤%، وفي المرتبة الاخيرة حلت سلسلة "العتاك" بنسبة ١٠%، وتدل هذه النتائج على ان سلسلة "شلش" قد وجدت الحلول للمشكلات الاجتماعية، "عن طريق العنف" وهو امر يتماشى مع مضمون هذه السلسة والبيئة التي تم انتاجها فيها، والتي ركزت على العشوائيات السكنية والاحياء الشعبية والسلوكيات غير القانونية، في حين كانت كانت النسبة اقل مع سلسلة "حبزبوز" التي عالجت في جوهرها العام الموضوعات بطرق سلية اكثر؛ لذلك كانت النسبة هنا اقل عما سبقها، وكانت سلسلة "العتاك" قد استخدمت العنف في حل المشكلات بنسبة اقل في مضمونها، والتي غالبا ما يكون نقدها يحمل التورية والكوميديا السوداء بين طروحاته.

- أشارت النتائج التي وردت في الجدول اعلاه، ان الطرائق التي حلت بها سلاسل الرسوم المتحركة المشكلات الاجتماعية، تمثلت في أن سلسلة "العتاك"، "لم يتم حل المشكلة" في مضمونها، وذلك بنسبة ٥٢%، وفي المرتبة الثانية جاءت سلسلة "حبزبوز" وبنسبة ٣٨%، وفي المرتبة الاخيرة كانت سلسلة "شلش" بنسبة ٣١%، وهذه النتائج توضح ان سلسلة "العتاك" لم تكترث لحل المشكلات الاجتماعية في العراق؛ لانها كانت "مجرد تسلط الضوء عليها" كما ورد في النتائج السابقة، وهذه النتيجة تتفق مع مضمون تلك السلسلة، وفي سلسلة "حبزبوز" كانت النسبة واقعية، وبخاصة ان هذه السلسلة من الرسوم المتحركة قد عرضت المشاكل الحقيقية والتي قلما تجد لها حلا الا بتدخل الجهات المعنية، وفي سلسلة "شلش" كان عدم حل المشكلات واردا لا سيما وان هذه السلسة ربما تلجأ للعنف في حل بعض المشكلات التي تعترضها.

جدول (٩) دور شخصيات سلاسل الرسوم المتحركة في مواجهة المشكلات الاجتماعية

ت	الفئات	العتاك		حبزبوز		شلش	
		ك	%	ك	%	ك	%
1	دور يجمع بين الاثنين	13	45	22	٧٦	26	٩٠
2	دور سلبي	5	17	4	١٤	2	٧
3	دور ايجابي	11	38	٣	10	1	3
المجموع		29	100	29	100	29	100

- تبين نتائج الجدول اعلاه أن شخصيات الرسوم المتحركة –عينة الدراسة– وفقا لفئة "الشخصية" عند التحليل كان دورها في مواجهة المشكلات الاجتماعية لسلسلة "شلش" هو "دور يجمع بين الاثنين" بمعنى يجمع بين الدور السلبي والايجابي، وذلك بنسبة ٩٠%، تلته في المرتبة الثانية سلسلة "حبزبوز" بنسبة ٧٦%، وفي المرتبة الثالثة جاءت سلسلة "العتاك"بنسبة ٤٥%، وتوضح هذه النتائج أن الشخصيات في سلسلة "شلش" عملت على مواجهة المشاكل بالطرق المشروعة وغير المشروعة، وهي بذلك تنقل واقع الحياة التي يعيشها الاشخاص في بيئة العمل الفني، الذي يعكس الزمان والمكان والبيئة التي صُوّرت فيه، بينما الامر اقل نسبيا في سلسلة "حبزبوز" التي كان مضمونها يميل الى السلوك شبه الحضاري نسبيا، وفقا لظروف انتاج العمل، بينما الأمر ينحسر قليلا في سلسلة "العتاك" التي لجأت شخصيتها لهذا الاسلوب في المواجهة وفقا لمعطيات العمل وحيثياته.

- تؤكد النتائج أن شخصيات سلاسل الرسوم المتحركة قد واجهت المشكلات وكان لها "دور سلبي" في سلسلة "العتاك" بنسبة ١٧%، وفي سلسلة "حبزبوز" بنسبة ١٤%، وكان في المرتبة الاخيرة سلسلة "شلش" بنسبة ٧%، وهذه النتائج تؤشر ان سلسلة "العتاك" كان لها دورا سلبيا في مواجهة شخصياتها للمشكلات التي تعترض المجتمع، وهذا يتسق مع بعض النتائج الواردة سابقا، ومع مضمون هذه السلسلة والتفصيلات الموجودة في حلقاتها. وقد كان الدور السلبي اقل في سلسلة "حبزبوز" التي ركزت على مواجهة المشكلات بالطريقة السلبية وبخاصة في الموضوعات الثقافية التي كانت تهدد المجتمع، وتنحسر النسبة في الدور السلبي عند سلسلة "شلش" والتي اهتمت بالمواجهة عبر الادوار السلبية والايجابية معا.
- توضح النتائج الواردة في الجدول اعلاه أن الشخصيات في سلاسل الرسوم المتحركة قد واجهت المشكلات الاجتماعية عبر "دور ايجابي" بنسبة ٣٨% من قبل سلسلة "العتاك"، وبنسبة ١٠% لسلسة "حبزبوز"، وكانت سلسلة "شلش" قد واجهت المشكلات بنسبة ٣%، وتدل هذه النتائج أن سلسلة "العتاك" اتجهت نحو دور ايجابي لمواجهة المشكلات التي تعترض المجتمع؛ معربة عن اهمية ان يأخذ الاشخاص دورهم في حل المشكلات، بينما الامر اقل بدرجة كبيرة مع سلسلة "حبزبوز" التي لم يكن لها دورا ايجابيا كبيرا في مواجهة المشكلات، لا سيما عند مقارنتها مع الدور السلبي، اما سلسلة "شلش" فمن الطبيعي ان يكون الدور الايجابي ضعيفا فيها؛ لانها ركزت على الجمع بين الدورين.

جدول (١٠) التزام سلاسل الرسوم المتحركة بمبادئ المجتمع

ت	الفئات	العتاك		حبزبوز		شلش	
		ك	%	ك	%	ك	%
1	التزام تام	6	٢١	6	٢١	5	17
2	الالتزام الى حد ما	12	41	14	48	17	٥٩
3	عدم الالتزام	11	٣٨	9	31	7	24
المجموع		29	100	29	100	29	100

- توضح نتائج الجدول اعلاه أن الرسوم المتحركة –عينة الدراسة– وفقا لفئة "القيم" قد التزمت بمبادئ المجتمع بنسبة ٢١% في سلسلتي "العتاك" و "حبزبوز" وكان ذلك "التزام تام"، بينما في سلسلة "شلش" كانت النسبة ١٧%، وهذه تؤشر التزام الرسوم المتحركة بشكل تام ضمن المبادئ الموجودة

في المجتمع، وبخاصة في سلسلتي "العتاك، وحبزبوز"، والتي أُنتِجت خصيصا للبيئة العراقية ولنقد العديد من المشكلات والظواهر التي تحيط به، ما يعني أن النقد الدرامي مهما كانت له مساحة من الحرية، فيجب أن يضع في كاتبه ذهنه قيم المجتمع ومبادئه، بينما الامر كان اقل التزاما في سلسلة "شلش"؛ والتي التزمت بشكل تام بنسبة اقل عن السلاسل الاخرى، وهذا ربما يعود كما اسلفنا الى البيئة التي تدور فيها احداث هذه السلسلة، وشخوصها.

- تبين النتائج أن سلسلة "شلش" "التزمت الى حد ما" في مبادئ المجتمع، وذلك بنسبة ٥٩%، وسلسلة "حبزبوز" بنسبة ٤٨%، وسلسلة "العتاك" بنسبة ٤١%، وهذه النتائج تدل على أن سلسلة "شلش" برغم الظروف المحيطة في حياتها المعيشية إلا انها التزمت الى حد ما بمادئ المجتمع عند تقديمها مضمون شخصياتها، وبخاصة عندما حاولت معالجة المشكلات التي تهدد امن وحياة المجتمع، والامر ذاته تقريبا في سلسلة "حبزبوز" والتي ايضا سعت وبنسبة جيدة الى الالتزام بمبادئ المجتمع، وهذا الامر يتماشى مع مضمون هذه السلسلة التي تعالج موضوعات بفحوى اجتماعية–ثقافية، وكان الالتزام اقل نسبيا في سلسلة "العتاك" التي نقدت عدة موضوعات في المجتمع والحكومة والقضايا الاخرى التي يعاني منها المجتمع العراقي.
- اكدت النتائج أن سلسة "العتاك" كان لها "عدم الاتزام" بمبادئ المجتمع وذلك بنسبة ٣٨%، تلتها سلسلة "حبزبوز" بنسبة ٣١%، وفي المرتبة الاخيرة كانت سلسلة "شلش" بنسبة ٢٤%، وتوضح هذه النتائج أن سلسلة "العتاك" كانت بعيدة عن الالتزام بمبادئ المجتمع، وبخاصة ان بعض المضامين التي عرضتها هذه السلسلة اتسمت بشيء من الجرأة في الطرح، سواء على المستوى الاجتماعي او الاخلاقي او الديني، والمتتبع لهذه السلسة والتي تعد التجربة الاولى لفضائية الشرقية في انتاجاها هكذا نوع من المواد الاعلامية والتي تمثلت في رسوم متحركة معدة للكبار، وتحمل طابع النكتة التلفزيونية الساخرة التي تنقد الواقع بطريقة ساخرة؛ يرى أنه من الطبيعي ان يكون ضعف بالالتزام في هذه السلسلة، وكذلك الامر في سلسلة "حبزبوز" التي كان لها عدم التزام نسبي في مبادئ المجتمع، وبخاصة ان مضمون حلقاتها يستوجب احيانا عدم الالتزام؛ لان الموضوعات التي تطرح تستوجب ذلك، وربما يتعمّد المؤلف ذلك، اما في سلسلة "شلش" فالامر اقل نسبيا من حيث الالتزام، وربما للقيم والعادات الاجتماعية والعشائرية التي تحيط بالعمل الدرامي الكارتوني هذا يتطلب ان تكون النتائج معه هكذا.

جدول (١١) هدف معالجة سلاسل الرسوم المتحركة للمشكلات الاجتماعية

ت	الفئات	العتاك		حبزبوز		شلش	
		ك	%	ك	%	ك	%
1	تغير سلوك سلبي	10	34	13	٤٥	16	55
2	تدعيم سلوك إيجابي	15	٥٢	11	٣٨	11	٣٨
3	تدعيم سلوك سلبي	4	١٤	5	17	2	٧
المجموع		29	100	29	100	29	100

- توضح نتائج الجدول اعلاه أن الهدف لسلاسل الرسوم المتحركة –عينة الدراسة– وفقا لفئة "الاسلوب المتبع في عرض المضمون" وراء معالجة المشكلات الاجتماعية يسعى الى "تغير سلوك سلبي" وجاء ذلك بنسبة ٥٥% في سلسلة "شلش"، وفي المرتبة الثانية وبنسبة ٤٥% في سلسلة "حبزبوز" وفي المرتبة الاخيرة وبنسبة ٣٤% في سلسلة "العتاك"، وهذه النتائج تؤشر اهتمام مضامين سلسلة "شلش" في تغير السلوكيات السلبية الموجودة داخل بيئة السلسلة، وهو أمر يتماشى مع السلوكيات التي تم تسليط الضوء عليها، وكذلك سلسلة "حبزبوز" التي عالجت موضوعات تُشكِل على المجتمع وحثت على تغيرها؛ لما لها من سلبية على المجتمع وابنائه، فيما قل نسبيا هدف سلسلة "العتاك" في تغير السلوكيات السلبية داخل مضامين حلقاته.
- أشارت النتائج الواردة في الجدول اعلاه ان سلاسل الرسوم المتحركة قد هدفت الى "تدعيم سلوك ايجابي" بنسبة ٥٢% في سلسلة "العتاك"، وفي سلسلتي "حبزبوز وشلش" تساوت النسبة بحصولها على ٣٨% من المضامين التي تدعم سلوكا ايجابيا، وهذا يؤشر ان سلسلة "العتاك" قد تفوقت في تدعيم السلوكيات الايجابية داخل المجتمع، والعمل على جعلها سبيلا لحلول المشكلات التي تحيط بالمجتمع العراقي، وذلك يتفق نسبيا مع شخصيات وظروف العمل الدرامي وبيئته، بينما الامر كان موازيا في سلسلتي "حبزبوز، وشلش" واللتين عملتا بشكل اقل على تدعيم السلوكيات الايجابية، بل نوهت على السلبيات اكثر من ذلك.
- تبين النتائج الواردة أن السلاسل –عينة الدراسة– قد هدفت الى "تدعيم سلوك سلبي" من خلال سلسلة "حبزبوز" وبنسبة ١٧%، بينما جاءت سلسلة "العتاك" بنسبة ١٤%، وفي المرتبة الاخيرة جاءت سلسلة "شلش" بنسبة ٧%، وتؤكد هذه النتائج حذو سلسلة "حبزبوز" الى تدعيمها لبعض السلوكيات السلبية التي تحدث في المجتمع وتؤدي الى مشكلات داخله، وهو امر توافر باشكال مختلفة داخل

هذه السلسلة، بينما كان اقل بقليل في سلسلة "العتاك" والتي دعمت السلوك الايجابي اكثر، وانحسر الامر بنسبة قليلة جدا في سلسلة "شلش" والتي كان لديها مجرد تلويح ازاء ذلك.

جدول (١٢) أساليب تحقيق شخصيات سلاسل الرسوم المتحركة لاهدافها

ت	الفئات	العتاك		حبزبوز		شلش	
		ك	%	ك	%	ك	%
1	مشروعة	2	7	10	34	9	31
2	غير مشروعة	5	17	6	٢١	8	28
3	تجمع بين الاثنين	22	76	13	٤٥	12	41
المجموع		29	100	29	100	29	100

- توضح النتائج الواردة في الجدول اعلاه أن شخصيات الرسوم المتحركة قد اتعبت اساليبا لتحقيق اهدافها، وكانت هذه الأساليب "مشروعة" بنسبة ٣٤% في سلسلة "حبزبوز"، وفي المرتبة الثانية وبنسبة ٣١% كانت سلسلة "شلش"، وجاءت في المرتبة الاخيرة سلسلة "العتاك" وبنسبة ٧%، وتدل هذه النتائج على أن سلسلة "حبزبوز" قد عملت على استعمال الاساليب المشروعة لسلوك شخصيتها في تحقيق الاهداف التي يسعى مضمون الحلقات اليها، وهو ما يتفق مع الاطار العام لفكرة هذه السلسلة، بينما في سلسلة "شلش" كانت النسبة اقل مشروعية في اساليب شخصياتها، وهذا ايضا يتماشى مع الجو العام لفكرة السلسلة وشخصيتها والطروحات التي وردت فيها، اما في سلسلة "العتاك" فكان التراجع واضحا في تقديم الأساليب المشروعة لتحقيق أهداف الشخصيات المؤدية للسلسلة، وهو ما يؤشر خطابا مقصودا في البيئة الدرامية لهذه السلسلة، والتي أُنتجت لظروف سياسية اجتماعية خاصة.
- تؤكد النتائج أن سلسلة "شلش" انتهجت شخصياتها أساليب "غير مشروعة" في تحقيق اهدافها، وذلك بنسبة ٢٨% من مضامينها، وجاءت سلسلة "حبزبوز" بالمرتبة الثانية بنسبة ٢١%، وفي المرتبة الاخيرة حلت سلسلة "العتاك" بنسبة ١٧%، وهذا يوضح أن سلسلة "شلش" والتي كانت بيئتها ذات طابع شعبي وفي زمن الفوضى والاعتداء على الاخرين، قد سلكت شخصيتها هذه الاساليب لتحقيق غايتها، وكذلك الامر وبنسبة اقل في سلسلة "حبزبوز" التي ايضا يوجد سلوك غير مشروع في سعي شخصياتها ضمن البيئة الاجتماعية الثقافية لتحقيق ما يصبون اليه من اهداف، والامر اقل كان في

سلسلة "العتاك" التي ربما تلجأ الى اساليب اخرى لتحقيق اهدفها المرجوة، وهذا ما يتفق ربما مع مضمون كل سلسلة وأبعاده في شخصنة الرسائل المراد بثها بين سطور الكوميديا السوداء ازاء المشكلات المطروحة.

- تبين النتائج الواردة في الجدول أن أساليب تحقيق شخصيات سلاسل الرسوم المتحركة لاهدافها قد تم بأساليب –مشروعة، وغير مشروعة–، بمعنى "تجمع بين الاثنين"، بنسبة ٧٦% في سلسلة "العتاك"، وتلتها سلسلة "حبزبوز" بنسبة ٤٥%، وفي المرتبة الاخيرة كانت سلسلة "شلش" بنسبة ٤١%، وهذا يدل على ان سلسة "العتاك" قد سلكت اساليب عدة في تحقيق اهدافها، وكما اشارت النتائج السابقة، وأنها عمدت الى هذه الاساليب بقصد من المؤلف الذي جعل الاهداف رمادية في غاياتها، بينما الامر كان اقل بشكل اكثر في سلسلة "حبزبوز" التي لجأت الى هذه الاساليب لتحقيق اهدفها النقدية بصورة متباينة، وتراجع الامر نسبيا في سلسلة "شلش" التي اخذت هذه الاساليب في معالجة مضامينها المقدمة عبر موضوعات عدة تعالج المشكلات التي تحدث في البيئة العراقية.

جدول (١٣) غاية أهداف نقد سلاسل الرسوم المتحركة

ت	الفئات	العتاك		حبزبوز		شلش	
		ك	%	ك	%	ك	%
1	تحققت	3	10	5	17	7	24
2	لم تتحقق	13	٤٥	11	٣٨	13	45
3	غير واضحة	13	4٥	13	4٥	9	31
المجموع		29	100	29	100	29	100

- توضح نتائج الجدول اعلاه، وفقا لفئة "الموضوع" أن الغاية من أهداف نقد سلاسل الرسوم المتحركة –عينة الدراسة– قد "تحققت" بنسبة ٢٤% في سلسلة "شلش"، وبنسبة ١٧% في سلسلة "حبزبوز"، وفي المرتبة الثالثة كانت سلسلة "العتاك" بنسبة ١٠%، وتشير هذه النتائج الى أن سلسلة "شلش" سعت الى تحقيق الأهداف التي نقدت بها المشكلات الاجتماعية بنسبة ضعيفة، وهذا ما ستوضحه اكثر النتيجة القادمة، وكانت النسبة اقل في سلسلة "حبزبوز" والتي كانت غايتها في النقد اقل تحققا؛ لا سيما وأنها تعالج موضوعات مهمة في المجتمع، بينما تراجعت النسبة كثيرا في تحقيق غاية نقدها

في سلسلة "العتاك" والتي تعد أولى التجارب في الرسوم المتحركة الموجهة لكبار، والتي وظفت الدراما الكارتونية الساخرة في مضمونها.

- بينت النتائج أن الغاية من النقد في سلسلتي "العتاك، و شلش"، "لم تتحقق" وذلك بنسبة ٤٥%، بينما في سلسلة "حبزبوز" فكانت النسبة ٣٨%، وهذا يؤكد أن سلاسل الرسوم المتحركة عينة الدراسة لم توفق بنسبة كبيرة في السلسلتين المشار اليهما، ما يعني أن المضامين لم تكن بحجم المشكلات أو طريقة النقد لم تكن موفقة، بينما في سلسلة "حبزبوز" فكان الأمر اقل وقعا؛ وبخاصة أن النسبة كانت متراجعة في عدم تحقيق أهدافها النقدية والغايات التي طُرحت في مضمونها ازاء المشكلات الاجتماعية التي تحدث في المجتمع العراقي.
- تشير النتائج الواردة في الجدول اعلاه الى أن سلسلي "العتاك، وحبزبوز" كانت الغاية النقدية لاهدافهما "غير واضحة" وذلك بنسبة ٤٥%، وجاءت النسبة في سلسلة "شلش" ٣١%، وذلك يدل على أن سلسلتي "العتاك، وحبزبوز" كانت الغاية النقدية لدى كل منهما ضبابية الاداء، ولم تعالج المشكلات بشكل واضح، وربما تتفق هذه النتائج مع الفئات السابقة التي تم تفسيرها، بينما بقيت سلسلة "شلش" اكثر وضوحا في غايتها النقدية، سواء بالسلب او الايجاب، وهذا ربما يوحي أن الموضوعات المطروحة ازاء المشكلات الاجتماعية تحتاج الى معالجات اقرب الى الشعبية مما هي تجاه الحكومات أو المجتمعات الثقافية؛ وفقا للمؤشرات الواردة في الجدول اعلاه.

جدول (١٤) طبيعة النقد للمشكلات الاجتماعية العراقية

ت	الفئات	العتاك		حبزبوز		شلش	
		ك	%	ك	%	ك	%
1	نقد موضوعي	18	62	15	٥٢	15	٥٢
2	نقد غير موضوعي	11	٣٨	14	48	14	48
المجموع		29	100	29	100	29	100

- توضح نتائج الجدول اعلاه أن طبيعة نقد المشكلات الاجتماعية في سلاسل الرسوم المتحركة –عينة الدراسة– وفقا لفئة "الموضوع" كانت تحمل طابع الـ "نقد موضوعي" بنسبة ٦٢% في سلسلة "العتاك"، وفي سلسلتي "حبزبوز، وشلش" كانت بنسبة ٥٢% لكلتا المضامين، وهذه النتائج تؤشر أن سلسلة "العتاك" قد نقدت المشكلات الاجتماعية التي تحيط بالمجتمع العراقي بصورة موضوعية وواقعية، وربما شخصت مواطن الخلل، وقدمت رؤية فعلية لغرض معالجتها، والأمر ايضا ينطبق

على السلسلتين الاخريتين، واللتان نقدتا المشكلات بنسبة النصف من حلقاتها بصورة موضوعية، وهذا يؤشر أيضا أن هذه السلاسل كانت تتجه نحو النقد الموضوعي كأسلوب درامي جاد لمعالجة الواقع الذي يعيشه المجتمع.

- تبين النتائج الواردة في الجدول أن ما نسبته ٤٨% في سلسلتي "حبزبوز، وشلش" كانتا تنقد المشكلات الاجتماعية في العراقي بالـ "نقد غير موضوعي"، أما سلسلة "العتاك" فقد كانت نسبة نقدها "غير الموضوعي" هي ٣٨%، وهذا يوضح أن سلسلة "العتاك" كانت اكثر دقة وموضوعية في نقدها للواقع الاجتماعي العراقي ومشكلاته، وأنها تجنبت المضامين غير الموضوعية، بينما في سلسلتي "حبزبوز، وشلش" نجد أن النقد غير الموضوعي كان بنسبة النصف للمضامين التي حذت هذا الحذو، والذي لا يحبذ أن يكون موجودا في هكذا مواد اعلامية، على الرغم من أنها اخذت الاسلوب الساخر والكاريكاتير المتحركة كركيزة لنقدها الحياة الاجتماعية في العراق، إلا أن الموضوعية في النقد غالبا ما ترجح كفتها على الاساليب الاخرى.

جدول (١٥) طرائق نقد مضامين سلاسل الرسوم المتحركة

ت	الفئات	العتاك		حبزبوز		شلش	
		ك	%	ك	%	ك	%
1	غير مباشرة	18	62	18	62	18	٦٢
2	مباشرة	11	٣٨	11	٣٨	11	٣٨
المجموع		29	100	29	100	29	100

- توضح نتائج هذا الجدول أن طرائق نقد مضامين سلاسل الرسوم المتحركة –عينة الدراسة– وفقا لفئة "الاسلوب" قد تشابهت في الطريقة التي اتخذتها ازاء نقد المشكلات الاجتماعية في العراق، اذ أن ما نسبته ٦٢% من مضامين سلاسل "العتاك، وحبزبوز، وشلش" كانت تستعمل الطرائق "غير المباشرة" في نقدها للمشكلات الاجتماعية، وهذا يبين أن المنتج لهذه السلاسل على حد سواء قد عمد الى هذه الطرائق كأسلوب قصدي؛ لغرض عدم الوقوع في المساءلة القانونية ربما، أو أنه يوجهها لجمهور من فئة كبار السن أو الشباب الذين يفهموا الخطاب الضمني الذي يريده؛ لذلك نلاحظ هذا الارتفاع في النسبة، وفي الوقت ذاته عدم وجود تباين في النسب بين سلسلة واخرى، ويرجع ذلك الى آلية الانتاج وجهته والاغراض التي خطُطِحت من اجلها هذه السلاسل.

- بينت نتائج الجدول اعلاه أن سلاسل "العتاك، وحبزبوز، وشلش" قد استعملت الطرائق "المباشرة" بنسبة ٣٨% في نقدها المشكلات الاجتماعية العراقية، وهذا يوضح أن الطرائق المباشرة كانت اقل تواجدا في مضامين السلاسل –عينة الدراسة– وأن اللجوء إليها ربما كان من اجل ايصال رسائل معينة بصورة مباشرة والابتعاد قليلا عن التضمين وبث الرموز بين سطور الغايات المقصودة.

جدول (١٦) أساليب نقد سلاسل الرسوم المتحركة للواقع العراقي

ت	الفئات	العتاك		حبزبوز		شلش	
		ك	%	ك	%	ك	%
1	رمزية (بالصور، والايماءات والرسوم)	16	55	12	41	15	٥٢
2	مادية (بالفعل)	2	٧	4	١٤	2	٧
3	لغوية (بالقول)	11	٣٨	13	٤٥	12	41
المجموع		29	100	29	100	29	100

- توضح نتائج الجدول أعلاه وفقا لفئة "الاسلوب المتبع في التحليل أن سلسلة "العتاك" قد اتخذت أساليب النقد "الرمزية –بالصور، والايماءات، والرسوم–" بنسبة ٥٥%، اما سلسلة "شلش" فكانت نسبتها ٥٢%، وفي المرتبة الأخيرة كانت سلسلة "حبزبوز" وبنسبة ٤١%، وهذه النتائج تؤشر تطابقا ملحوظا مع مضامين وشخصيات تلك السلاسل، اذ وظفت سلسلة "العتاك" –الشخصنة– بمفهومها الاجتماعي والفلسفي النقدي لغرض نقد بعض الشخصيات التي تراها سببا في مشكلات العراق، بالإضافة الى العمل على وجود الكاريكاتير المتحركة كنوع درامي نقدي يتماشى مع غايات الرموز ودلالاتها، اما في سلسلة "شلش" فان الرمزية كانت تتوافق مع المشكلات التي تسببها البيئة الاجتماعية للواقع العراقي، لا سيما وأن حرية المنتج هنا اكثر اتساعا في قول ما يريده، وكذلك نقده بصورة لا تعرضه للمساءلة، اما سلسلة "حبزبوز" فكانت الرمزية اقل نسبيا؛ كون الموضوعات التي تعالج مشكالتها هذه السلسة ربما تحتاج اقل من بقية السلاسل الاخريات، وبخاصة عند متابعة المضامين التي تقدمها هذه السلسلة مقارنة بغيرها؛ لذلك كانت رمزيتها متراجعة.
- تشر النتائج الواردة في الجدول أن سلسلة "حبزبوز" قد لجأت للأساليب "المادية –بالفعل–" بنسبة ١٤% من مضامينها، بينما كانت نسبة سلسلتي "العتاك، وشلش" ٧% مما قدمته من مضامين، وهذا يوضح أن سلسلة "حبزبوز" قد اتجهت نحو الفعل كسلوك درامي واسلوب نقدي لغرض توضيح

مقاصدها وتحقيق اغراضها، بينما انحسر هذا الاسلوب في السلسلتين الاخريتين، واللتان ركزتا على الاساليب الاخرى؛ كونها تحقق ما تريده بشكل اكبر وفقا لما يراه المنتج.

- بينت النتائج أن سلسلة "حبزبوز" قد اتخذت أساليب "لغوية –بالقول–" بنسبة ٤٥% من مضامينها، تلتها في المرتبة الثانية سلسلة "شلش" بنسبة ٤١%، وفي المرتبة الثالثة والاخيرة جاءت سلسلة "العتاك" بنسبة ٣٨%، وهذا يدل على أن سلسلة "حبزبوز" وظفت اللغة صوتا واداء ودلالة أكثر من غيرها –سلاسل عينة الدراسة– في طرحها المضامين، ولجأت الى اللغة لمجاراة المشكلات الاجتماعية التي تعترض المجتمع العراقي، بينما سلسلة "شلش" كانت نسبتها اقل، وذلك يتطابق مع المضمون الذي قدمته هذه السلسلة والخاص بالبيئة الشعبية كما سبق ذكره، اما سلسلة "العتاك" فكانت اللغة اقل دورا فيها، وبخاصة عندما اوضحنا أن الرموز وتأويلاتها كانت اكثر حضورا في هذه السلسلة، وهذا يتماشى مع مضمون السلسة والغرض منها.

الخاتمة:

قدمت مضامين الرسوم المتحركة "العتاك١، وحبزبوز، وشلش" عدة مشكلات من الواقع العراقي الذي يعيشه ابناء هذا المجتمع، وتنوعت اساليب وطرائق وأهداف معالجة تلك المضماين لهذه المشكلات، ويرجع السبب في ذلك الى فكرة وبناء ومضمون وغايات كل عمل من المواد الدرامية الكارتونية –عينة الدراسة–، وكذلك تباينت النسب والاتجاهات الضمنية لخطاب كل مؤلف ومنتج لهذه الاعمال؛ وذلك تماشيا مع المدة التي طُرحت بها سلاسل الرسوم المتحركة –عينة الدراسة– والظروف والاوضاع التي يشهدها المجتمع العراقي.

وبعد الدراسة التحليلية لمحتوى هذه المضامين، وما لحقها من شرح وتفسير للنتائج التي توصل الباحث لها، والمستندة الى المادة النظرية والمتابعة المتكررة لكل حلقة من حلقات السلاسل عينة الدراسة، فان البحث قد توصل الى نتائج عدة، يمكن أن نورد أهمها:

- **أولا: النتائج:**

- تشير نتائج البحث إلى أن سلسلة "العتاك١" كانت ذات مضامين تجمع بين السخرية والجدية، بمعنى أنها تجمع "الأسلوبين معا"، وذلك بنسبة ٧٢% من مضمون حلقاتها التي بلغت ٢٩، مستعملة بذلك "لهجة عامية" بنسبة ٨٣% مما قدمته من موضوعات، والتي تستهدف فئة "كبار السن" بنسبة ٧٢% في توجيه رسائلها إليهم؛ لغرض تحقيق غايات المُنتِج، والتي ركزت على مشكلة "الاعتداء على الاخرين" بنسبة ٣١%، تلتها في المرتبة الثانية مشكلة "العادات العشائرية" بنسبة ٢٤%، وفي

المترتبة الثالثة جاءت مشكلة "الإدمان" بنسبة ١٧%، أما المرتبة الرابعة فكانت لمشكلة "السحر والشعوذة" وفي المرتبتين الخامسة، والأخيرة جاءت مشكلتا "التفكك الأسري، والانحراف الاخلاقي" بنسبة ٧%، وهذا يؤشر التفاوت النسبي بين طرح المشكلات في هذه السلسلة وآلية معالجتها، والتي رجعت أسباب المشكلات فيها إلى "عدم تطبيق القانون وذلك بنسبة ٤١% مما عرضته من مضامين، وقد وجدت كيفية لمعالجة تلك المشكلات من خلال "مجرد التنويه عليها" وذلك بنسبة ٦٩% من المَشاهِد التي قدمتها؛ لذلك كانت الطرائق التي لجأت اليها هذه السلسلة لحل المشكلات بنسبة ٥٢% مما قدمته يتمثل في "لم يتم حل المشكلات"، وبخاصة مع استعمال شخصياتها للدورين السلبي والايجابي، بمعنى "يجمع بين الاثنين" في مواجهة المشكلات بنسبة ٤٥%، ملتزمة بذلك "الى حد ما" بمبادئ وقيم المجتمع وبنسبة ٤١%، من اجل تدعيم "سلوك ايجابي" وفقا لأهدافها، التي وظفت الاساليب المشروعة وغير المشروعة "بين الاثنين" لتحقيق اهداف شخصياتها، والتي كانت "غير واضحة" التحقق في مضامين "العتاك١" وذلك بنسبة ٤٥% من موضوعاتها، والتي كانت غاياتها "غير واضحة" في اهداف نقدها للمشكلات الاجتماعية عبر رسومها المتحركة، ذات الطبيعة "الموضوعية" في نقدها، وبطريقة "غير مباشرة" بنسبة ٦٢%، واستعملت لذلك أساليب "رمزية" من خلال الصور والايماءات، والرسوم وذلك بنسبة ٥٥% من مضامينها التي وُجهت لنقد المشكلات الاجتماعية بالعراق، وهي بذلك ركزت على هذا الاسلوب كنموذج مقصود لمعالجة الرسائل التي هدفها المؤلف .

- تبين النتائج أن سلسلة "حبزبوز" كانت مضامينها "ساخرة" بنسبة ٨٣%، وذلك وفقا لما ورد في مضمون حلقاتها التي بلغت ٢٩، والتي استعملت فيها "اللهجة العامية" بنسبة ٧٦% لمعالجة المشكلات التي طرحتها في المشاهد والتي استهدفت بنسبة ٧٢% فئة "كبار السن" من اجل تنبيههم ازاء المشكلات التي تعترض المجتمع، والتي جاءت مشكلة "الانحراف الأخلاقي" بنسبة ٤٥% فيها، تلتها مشكلة "الاعتداء على الاخرين" بنسبة ٢١%، وفي المرتبة الثالثة جاءت مشكلة "ألتفكك الأسري" بنسبة ١٧%، وفي المرتبة الرابعة جاءت مشكلة "العادات العشائرية" بنسبة ١٤%، وفي المرتبة الخامسة مشكلة "السحر والشعوذة" بنسبة ٣%، وهذا يتفق مع مضمون السلسلة وما قدمته من فكرة رئيسة في طروحاتها، والتي رجعت من خلالها أسباب المشكلات الاجتماعية إلى "المحيط الاجتماعي" وما يؤثر بالآخرين من خلاله، وقد وجدت كيفية لمعالجة تلك المشكلات بنسبة ٤٥% من خلال "الاكتفاء بعرض الاسباب والنتائج"، والتي استعملت الطرائق القانونية لحلها، وذلك بنسبة ٤٨% مما عرضته من مضامين للرسوم المتحركة، مستعملة بذلك "دورا يجمع بين الاثنين" لشخصيات هذه السلال ازاء دورها في المشكلات الاجتماعية بالعراق، والتي التزمت "الى حد ما"

وبنسبة ٤٨% بمبادئ وقيم المجتمع، من اجل "تغيير سلوك سلبي" في هدف معالجتها، والذي يسعى الى تحقيق أهداف شخصياتها عبر اسلوب "يجمع بين الاثنين" بمعنى أسلوب مشروع، وغير مشروع، وذلك بنسبة ٤٥%، وقد كانت غايتها "غير واضحة" في نقدها للمشكلات الاجتماعية وذلك بنسبة ٤٥%، مستخدمة "نقدا موضوعيا" كطبيعة في نقدها للمشكلات، بطريقة "غير مباشرة" بنسبة ٦٢% من مضامينها، وذلك عبر أساليب نقدية "لغوية" بالقول اللفظي والتي كانت بنسبة ٤٥% مما قدمته السلسلة من مشاهد؛ لغرض تحقيق غايات المنتج الذي قصد رسائله من خلال هذا العمل .

- تؤكد النتائج التي وردت بالبحث أن سلسلة "شلش من حي التنك" جاءت مضامينها "ساخرة" بنسبة ٦٩% من حلقاتها التي بلغت ٢٩، ووظفت "اللهجة العامية" بنسبة ٨٦% من الطروحات التي عالجتها في كل حلقاتها، والتي وُجِهت "لكبار السن" من المجتمع العراقي بنسبة ٨٦% وطرحت مشكلات عدة، جاءت في المرتبة الأولى مشكلة "السحر والشعوذة" بنسبة ٣١%، تلتها في المرتبة الثانية مشكلة "التفكك الأسري" بنسبة ٢٤%، وفي المرتبة الثالثة حلت مشكلة "العادات العشائرية بنسبة ١٧%، وفي المرتبة الرابعة كانت مشكلة "الاعتداء على الاخرين" وتساوت مشكلتا "الانحراف الاخلاقي، والادامان" في نسبتهما والتي بلغت ٧%، وهذا يتماشى مع مضمون السلسلة وما طرحته من حلقات أكدت عبرها ان السبب وراء المشكلات هذه يعود الى "المحيط الاجتماعي" ودوره في احداثها، وذلك بنسبة ٤١% مما عرضته السلسلة من مضامين، وقدمت "اقتراحا وعرض حلول" ككيفية لمعالجة تلك المشكلات بنسبة ٣٨% من المشاهد التي عرضتها، والتي لجأت للطرائق "القانونية" بنسبة ٥٢% لحلها، واستعملت دورا "يجمع بين الاثنين" من السلب والايجاب لشخصياتها، والتي التزمت "الى حد ما" بنسبة ٥٩% بمبادئ المجتمع وقيمه، بغية "تغيير سلوك سلبي" كهدف ترجوه من هذه المعالجة، من خلال اساليب "تجمع بين الأسلوب المشروع وغير المشروع" –بين الاثنين– بنسبة ٤١% من اجل تحقيق شخصياتها للاهداف التي أنتجت من اجلها، وذلك من خلال "نقد موضوعي" لطبيعة المشكلات التي تعترض المجتمع العراقي، وبطريقة "غير مباشرة" بنسبة ٦٢% من مضامينها، وذلك من خلال اساليب "رمزية" بالصور والايماءات والرسوم وبنسبة ٥٢% مما قدمته من مضامين تنقد المشكلات الاجتماعية في العراق وتسلط الضوء عليها، وفقا لاغراضها .

- توضح النتائج عند مقارنتها بين السلاسل الثلاث، وجود فوارق نسبية بين فئاتها التحليلية، وذلك من خلال تركيزها على الفكرة الرئيسة للعمل، والشخصيات التي أدت الأدوار النقدية في كل سلسلة، بالإضافة الى مشكلات التي سلطت الضوء عليها، متسقة مع فكرة كل عمل، وظروفه وأحداثه، والتي ترتبط بشكل وثيق بالواقع العراقي وتغيراته السياسية والاجتماعية والاقتصادية، وكذلك بالأساليب التي تقترب من الشارع، وتلبي حاجته وتحقق ذاته، كما ان السلاسل عينة الدراسة قد ركزت على الفئات الكبيرة في سنها، مستبعدة

في ذلك الاطفال من مضمونها بشكل كبير، وايضا اهتمت بالالتزام بقيم المجتمع والطرائق القانونية بنسبة كبيرة من اجل حل المشكلات العراقية.

ثانيا: التوصيات

بناء على ما جاء في البحث من نتائج وتفسيرات، ووفقا للمؤشرات البحثية، فان الباحث يوصي بما يأتي:

١- دراسة الباحثين للرسوم المتحركة الموجهة للكبار، والعمل على تحليلها سيميائيا.
٢- البحث في خطاب الرسوم المتحركة، ودلالات الانساق المتبعة في ذلك.
٣- التأصيل لمفاهيم علمية قلما تناولتها الدراسات السابقة، مثل "الدراما الكارتونية، الرسوم المتحركة للكبار، الكاريكاتير المتحرك أو المرئي".
٤- دراسة أثر الرسوم المتحركة الساخرة على الحياة المواطن.

ثالثا: المقترحات

يقترح الباحث على الجهات المنتجة للرسوم المتحركة العمل على ما يأتي:

١- انتاج مسلسلات من الرسوم المتحركة تعالج موضوعات فكرية، لطروحات تسهم في تنشئة المجتمع.
٢- انتاج رسوم متحركة عراقية بتقنية الـ CGI؛ لتعالج عددا من المشكلات العراقية التي في تزايد مستمر.
٣- انتاج رسوم متحركة عراقية بلغة عربية فصيحة، تسهم في اعادة الريادة للغة العربية في المضامين الدرامية.
٤- انتاج رسوم متحركة عراقية تعليمية في ظل الظروف الصحية التي تربك العالم.

References:

Al-Hamamsi, M. M. (2014). The use of comedy in television advertising and its effect on the child (experimental study) (1st ed.). Cairo: The Arab Knowledge Bureau.

Al-Zahrani, A. M. S. (2017). The effect of using two-dimensional and three-dimensional animation on acquiring some chemical concepts for secondary school students. International Journal of Educational and Psychological Studies IJEPS, 9 part 1, 13–45.

Al-Zobi, Hala Qassem, E. D. H. (2016). The Impact of viewing Violence in Children TV programs (Cartoon) from Parents' and Teachers' perspective. Middle East University MEU.

Ali, M. bin. (2020). The values included in the animated films and their impact on the upbringing of the child. Erriwak: Journal of Social and Human Studies, 1(6).

Amal Wark, F. H. (2021). The role of television programs aimed at children in the development of verbal communication skills. Cartoons as a model. The Algerian University Put to the Test of Reform and Realities, 8 part 2.

Bint Nasser Al-Awaid. (2016). A value analysis of animation programs directed at a pre-school child. Journal of the College of Education. Banha, 27(July 107, part 1), 175–200.

Bouanani, S. (2021). The manifestations of the phenomenon of prediction in the American animation "The Simpson" as a model. Cinematic Horizons, 8(2), 335–352.

Dalia Maen Alshareif, H. K. A.-S. (Supervisior). (2019). The Values in the animation programs dubbed Arabic and their compatibility with the values of the Arab society ("As told by Ginger" 1Series as a Model). Middle East University.

Dr. Zeena Saad Nushi. (2020). The Contents of Animation Programs in Children's Channels Directed in Arabic: An analytical study of Disney Channel programs in Arabic For the period from 1/7/2018 - 1/8/2018. Journal of Arts, Literature, Humanities and Social Sciences, (51 SE-Articles), 93–104. https://doi.org/10.33193/JALHSS.51.2020.48

Hasan, J. khamat. (2021). Dramatic event drift in yousaf AL- aany the play Too Late as model)). Journal of Tikrit University for the Humanities, 28(4 part 1), 485–502.

Heba Mohamed Effat. (2019). Tolerance and drama; Spreading a culture of tolerance among the public (First). Cairo: Al-Arabi for Publishing and Distribution.

Helitzer, M. (2010). Comedy writing secrets (translated by: S. M. Hassan, Ed.). Cairo: The National Center for Translation.

Ibrahim, M. M., & Youssef, H. H. (2014). The relationship between the Egyptian child's exposure to animation on Arab satellite channels and the values he acquires: an applied study. Childhood Studies, 17, 29–33.

Kazem., I. H. (2010). Poverty and social problems in Iraq. Journal Of Educational and Psychological Researches, 7(25), 299–316.

Khamqani, Wedad, and Jedaei, F. A.-Z. (2019). The role of the caricature image in critiquing the Algerian social reality: a semiotic analysis of a group of caricature images via Facebook. Kasdi Merbah University Ouargla, Ouargla.

Melhem, I. K. (2014). Scenes of violence in cartoons and their impact on children's drawings during the period from (11-9) years: a social study on a sample of students of the first cycle of basic education in the city of Hama. Educational Journal, (110), 455–508.

Mustafa, D. (2019). Irony in TV Shows (First). Baghdad: Dar Mesopotamia for Printing, Publishing and Distribution.

Nasreddine, B. (2021). Media Criticism: Type, Subject, or Means? Algerian Journal of Human and Social Sciences, 5(1), 94–108.

Shi, Y., Deb, D., & Jain, A. K. (2019). Warpgan: Automatic caricature generation. Proceedings of the IEEE/CVF Conference on Computer Vision and Pattern Recognition, 10762–10771.

The contribution of citizen journalism to the manufacture of media content on Facebook. (2019). Ben Amirouche, Nasr El-Din, Ahmeya, Rania, Azzouz, & Hind (supervising). Jijel University.

Voci, D., Karmasin, M., Nölleke-Przybylski, P., Altmeppen, K.-D., Möller, J., & von Rimscha, M. B. (2019). What is a media company today? Rethinking theoretical and empirical definitions. SCM Studies in Communication and Media, 8(1), 29–52.

Yemah, H. H. A. (2021). The Hypothesis of Meaning and the Concept of Nano in the Contemporary Critical Discourse: An Approach of Knowledge. Journal of Tikrit University for the Humanities, 28(5), 481–497.