

الرّسوم المتحركة النّاطقة بالّلغة العربيّة - دراسة تحليلية للمضامين اللّغوية لقناة الأطفال المتخصّصة كرتون نتورك بالعربيّة

ARABIC-SPEAKING ANIMATIONS
AN ANALYTICAL STUDY OF THE LINGUISTIC CONTENTS OF THE SPECIALIZED
CHILDREN'S CHANNEL ARABIC CARTOON NETWORK

الدكتور: يسري صيحي

جامعة حسية بن بوعلي الشلف

البريد الإلكتروني: sichi@univ-chlef.dz

تاريخ النشر: 2019/12/12

تاريخ القبول: 2019/09/23

تاريخ الإرسال: 2019/09/05

ملخص:

تعتبر الرّسوم المتحركة من بين البرامج الأكثر قربا وجذبا للأطفال، خاصة بعد استفادتها من أدوات الإنتاج الحديثة، من تصوير عالي الجودة وتوظيف لبرامج التصميم والتّركيب، التي تقدّم موادا مغرية من حيث الصّوت والصّورة وقوّة الخيال، وتتسابق قنوات الأطفال المتخصّصة في تشكيل قوائم برامجية متنوعة، وفي هذا الاتجاه ظهرت قنوات للأطفال متخصّصة في المضمون تقدم الرسوم المتحركة فقط، ومن هذه القنوات نجد قناة - كرتون نتورك بالعربية Cartoon Network Arabic - التي تعرض الرسوم المتحركة باللّغة العربيّة، ما يزيد من تأثيرها الفوري والتّراكمي على الأطفال، فهي من ناحية تعتبر مصدرا أساسيا لاستقبال الفصحى خاصة لأطفال ما دون سن المدرسة، ومن ناحية أخرى هي مصدر لمنظومة من القيم الوافدة من خلال هذه الرّسوم، من هنا جاءت هذه الدراسة كمحاولة لرصد مختلف الرسوم المتحركة في قناة - كرتون نتورك بالعربية - وتتبع مضامينها اللّغوية، من حيث المفردات والمعاني والجانب القيمي، وذلك عن طريق تحليل مضمون عينة من الرّسوم المتحركة المعروضة فيها، خاصة وأنها تحظى بنسب متابعة عالية من طرف الأطفال عربيا ووطنيا.

الكلمات المفتاحية: الرّسوم المتحركة؛ اللّغة العربيّة؛ قنوات الأطفال المتخصّصة؛ المضامين اللّغوية ; القيم

ABSTRACT :

Animations are among the most close and attractive programs for children, especially after taking advantage of modern production tools, from high-quality imaging and employment to design and installation programs, which provide attractive materials in terms of sound and image and the power of imagination. Specialized children's channels compete in the formation of various program lists, including these channels we find Cartoon Network Arabic - Cartoon Network Arabic - which displays animations in Arabic, which increases their immediate and cumulative impact on children, on the one hand is a key source of learning Arabic, especially for children. This study came as an attempt to monitor the various animations in the channel - Cartoon Network in Arabic - and analyze its linguistic content, in terms of vocabulary, meanings and values, by analyzing the content of a sample of Fees Moving, especially that has a high rate of follow-up by Arab and national children

Keywords: Animations ; Arabic ; Specialized children's channels ; Language Contents ; Values

1. مقدمة:

إن الرسوم المتحركة بالنسبة للطفل ليست مجرد تسلية كما ينظر إليها الراشدون، بل هي عالم بذاته يندمج الطفل معه ويولع بتقليد شخصياته، كما أنها تساهم في تلقين الطفل كما هائلا من المعلومات مع الأخذ بعين الاعتبار قدرة الطفل على التعلم والتفاعل بسرعة كبيرة، فالرسوم المتحركة من القوالب الفنية التي يتم الاعتماد عليها بشكل رئيسي في برامج الأطفال، كما تتمتع بدرجة تفضيل عالية من الأطفال ما يعزز قدرتها الكبيرة في التأثير على الجوانب المعرفية للطفل، ولذا كان اهتمام هذا البحث بموضوع الرسوم المتحركة في

التلفزيون والتي تعرض ضمن فقرات برامج أو من خلال المسلسلات الكرتونية أو في مقدمات ومؤخرات برامج الأطفال، وذلك بغرض بيان علاقة الرسوم المتحركة بالجوانب المعرفية التي تساعد الطفل على استقبال ومعالجة المعلومات من انتباه وإدراك وتذكر ولغة وغير ذلك، وتحديد الدور الذي يمكن أن تلعبه الرسوم المتحركة في تنمية الجوانب المعرفية لطفل والكشف عن مدى ملاءمتها له.

تتناول هذه الدراسة تحليلاً لعينة من أبرز الرسوم المتحركة المعروضة على قناة كرتون نتورك بالعربية، والتي تعتبر بالأغلب رسوماً تم ترجمتها ودبلجتها إلى العربية وليست إنتاجاً عربياً صرفاً، ومحاولة تبين أوجه تأثيرها على لغة الطفل العربي بداية من حصيلة المفردات وصولاً إلى المنظومة القيمية والمفاهيمية له، خاصة وأن هذه القناة توجه برامجها إلى الأطفال والمراهقين، ويشارك في إنتاج برامجها شركات إنتاج عديدة عربية وعربية، أين بدأت بثها في شهر أكتوبر من العام 2010 ولقد فرضت نفسها كمنافسة قوية ضمن قنوات الأطفال الموجودة في الساحة، وتعتبر الوحيدة التي تبث كل برامجها باللغة العربية الفصحى، ومن بين الأمور الأكثر دافعا لنا لخوض هذه الدراسة هو ملاحظتنا الميدانية للأطفال وذويهم، أين كثر الحديث عن ولع الأطفال بهذه القناة وإدماهم عليها، إضافة إلى بروز علامات التأثير باللغة العربية على كثير من الأطفال الذين بدؤوا يتحدثون في أسرهم بكلمات وجمل وحوارات باللغة العربية الفصحى مستمدة من البرامج التي تقدمها هذه القناة.

2. مدخل إلى الكلام واللغة لدى الأطفال

يعتبر الكلام من أهم المهارات اللغوية الأربعة بعد الاستماع وهو ترجمة اللسان عما تعلمه الإنسان عن طريق الاستماع والقراءة والكتابة¹، وتأتي أهمية تعليم الكلام في اللغة الأجنبية من أهمية الكلام ذاته في اللغة²، كما أنه في تعليم اللغة العربية أو اللغة الأجنبية هناك طرق عامة وخاصة ووسائل متنوعة يتم الاستعانة بها في تحقيق أهداف تربوية معينة في اللغة العربية كما ينبغي اختيار الطريقة المناسبة وفق الظروف الملائمة لكل مجتمع³. إن الكلام في أصل اللغة عبارة عن الأصوات المفيدة، وعند المتكلمين هو المعنى القائم بالنفس الذي يعبر عنه بألفاظ، ويقال: في نفسي كلام، وفي اصطلاح النحاة هو الجملة المركبة المفيدة نحو (جاء الشتاء)⁴، فالكلام ليس عملية بسيطة، بل تمثل مفهوماً متسقاً لا يقل في مفهومه عن عملية الاستماع والكلام عبارة عن مزيج من العناصر التالية⁵:

- تفكير كونه نشاط عقلي
- لغة من جهة صياغة الأفكار والمشاعر في كلمات
- صوت كعملية حمل الأفكار والكلمات عن طريق أصوات تنطق ويسمعها الآخرون.
- فعل في حد ذاته كهيئة جسمية واستجابة استماع

3. أهداف الكلام

يمكن توضيح بعضها فيما يلي⁶:

1- الانسجام مع المجتمع انطلاقاً من النشاط اللغوي والتعود على النطق السليم للغة وتعلم الفرد فن اللغة وقواعدها حيث يستخدم ألفاظاً للدلالة على المعاني المتنوعة التي ترد أثناء الكلام، كما يكتسب مهارة صياغة الكلام في عبارات صحيحة خاصة إذا تعلق الأمر بالتعبير عن أنفسهم أو عما يشاهدونه .

3- القدرة على تنسيق عناصر الفكرة المعبر عنها بما يضيف عليها جمالا وقوة تأثيرا في السامع وتمكينهم من نقل وجهة نظرهم إلى غيرهم من الناس والإبانة عما في النفس بتعبير سهل مفهوم.

4- تدريب الأفراد على التفكير المنطقي والسرعة في التفكير والتعبير، ومواجهة المواقف الطارئة والمفاجئة وتعويدهم على تنظيم تعبيرهم عن طريق تدريبهم على جمع الأفكار واستيفائها وترتيبها ترتيباً منطقياً وربط بعضها ببعض.

5- تنمية الثقة بالنفس والاستعداد لمواجهة الآخرين الأمر الذي يتطلب فصاحة في اللسان والقدرة على الارتجال و الانطلاق في الحديث والطلاقة في التعبير.

6- اتقان الملاحظة السليمة خاصة عند وصف الأشياء والأحداث، فالفرد يدقق فيما يكتب ولكنه في كلامه لا يكون مدققاً بصورة جيدة.

7- تهذيب الوجدان والشعور وممارسة التخيل والتعبير بأسلوب راق ومؤثر واختيار لفظ على لفظ، وأسلوب على أسلوب.

4. الرسوم المتحركة والأطفال:

تعتبر الرسوم المتحركة بمثابة وسائط في التأثيرات البصرية لبرامج التكنولوجيا مثل: المسح والظهور والاختفاء التدريجي (Fade in-out) والتقريب والابتعاد (zoom in-out) والإذابة Dissolve وهي بمثابة سلسلة من الصور والرسوم الثابتة والمعدة مسبقاً لعرضها على شاشة الكمبيوتر في تتالٍ وتتابع وسرعة منتظمة ينتج عنه إحياء بالحركة⁷، كما تساعد الرسوم المتحركة في توضيح الحركات غير المرئية والعلاقات والعمليات المجردة في المفاهيم العلمية وتوفير الخبرات البديلة للخبرات الواقعية، كما تعرض الحركة كاملة، كما يحدث في الواقع فعلاً الأمر الذي يجعلها تسهم في اكتساب المعرفة وتنمية المهارات العملية وتعلمها لدى الأطفال⁸.

لقد أثبتت إحدى الدراسات أن نسبة 30 % من أطفال أحد أكبر المدن الإسلامية من حيث عدد السكان يتفرون التلفزيون وقتاً أطول مما يقضونه في مدارسهم "عندما يكمل الطفل دراسته الثانوية يكون قد قضى 22 ألف ساعة من وقته أمام شاشة التلفزيون و 11 ألف ساعة فقط في غرف الدراسة" كما لا بينت الدراسة أن الرسوم المتحركة تمثل نسبة 88 % مما يشاهده الأطفال⁹، كما أن استخدام اللغة العربية في الرسوم المتحركة يجعل عملية تعلم الكلام أكثر فعالية، كما تعمل على زيادة احتمال تأثر النطق والتكلم باللغة العربية لدى الأطفال، ولقد أثبتت دراسة ارتفاع كفاءة عينة أطفال وفق اختبارات قبلية وبعدية، بما ثبتت قدرة الرسوم المتحركة باللغة العربية على التأثير في المستوى اللغوي للطفل¹⁰.

5. تحليل نتائج

1.5 مظاهر اللغة العربية في قناة كرتون نتورك بالعربية¹¹

لقد تم إجراء هذه الدراسة التحليلية في الفترة بين 1-30 ماي 2019، وقد أفاضت بوجود تمظهرات عديدة للغة العربية في قناة كرتون نتورك بالعربية، وقد حاولنا تقسيمها على حسب أنماط ظهورها تسهيلا للتناول، حيث أغلب برامج الرسوم المتحركة المعروضة على قناة كرتون نتورك هي في الأصل برامج غير عربية، تقوم شركات إنتاج عربية وأجنبية على دبلجتها إلى اللغة العربية وتنقيحها من حيث نص الحوار والموسيقى وأغنية الشارة، أيضا تحويل عناوين هذه البرامج، وسوف نبين لاحقا أن عملية التحويل هذه لم تراعى البيئة العربية الإسلامية إطلاقا وأنها مجرد عملية تصدير للقيم الغربية بلغة عربية.

بالحديث عن استخدام اللغة العربية في القناة فقد وجدنا أن كل البرامج تعتمد اللغة العربية الفصحى باستثناء برنامج رسوم متحركة واحد بالعامية " منصور " وهو ذات إنتاج إماراتي وبلهجة إماراتية ويعتبر البرنامج الوحيد ذات إنتاج عربي ضمن القناة، إلا أن الفصحى المستخدمة يتخللها الكثير من المفردات التي تم ترجمتها حرفيا كأسماء الأماكن والشخصيات وغيرها من المفردات التي حافظت القناة عليها كما هي في النسخ الأصلية للبرامج الكرتونية.

1.1.5 اللغة العربية في اسم القناة وعناوين الرسوم المتحركة¹²

رغم التوجه الظاهري لقناة نتورك بالعربية لمخاطبة الأطفال العرب بالشرق الأوسط باللغة العربية، إلا أن الملاحظ بداية أن اسم القناة في حد ذاته لا يحمل من اللغة العربية إلا كلمة " بالعربية " أما باقي الاسم وهو كرتون نتورك فهو بلغة أجنبية وترجمة حرفية لاسم القناة الأصلي **Cartoon Network** وبذا ينطق الأطفال لغة أجنبية بحروف عربية وإذا ما أخذنا بعين الحسبان تكرار الاسم في الإعلانات الترويجية للقناة وفي مختلف وسائل الإعلام الأخرى، سنشير إلى بداية ترسبات خاطئة في المنظومة اللغوية للطفل الذي لازل في مراحل معينة لا يفرق بين الكلمة العربية والأجنبية سوى برسم الكلمات وينطبق الأمر على شعار القناة الذي يحمل حرفي CN مضافا لهما كلمة بالعربية مكتوبة برسمها العربي، وبعض الكلمات البسيطة التي تظهر أثناء البرامج كإعلانات أو إشارات تكتب باللغة العربية.

تعتبر عناوين برامج الرسوم المتحركة بمثابة شيفرة التعرف لدى الأطفال وهي التي تشكل الصورة الذهنية والانطباع الأولي للرسوم المتحركة في أذهانهم، ومن خلال تحليل عناوين برامج الرسوم المتحركة عينة الدراسة والتي بلغ عددها أربعة عشر برنامج رسوم متحركة، وجدنا أن هناك ثلاثة أصناف من العنونة وهم كالتالي:

أ- يكتب بالأحرف اللاتينية وينطق بالأصوات العربية دون ترجمة:

من بين الرسوم المتحركة المعروضة في القناة وجدنا ثلاثة رسوم فقط هي التي تم كتابتها باللغة الأجنبية ويتعلق الأمر بالرسوم المتحركة **Clarence** الذي ينطق كلارنس، إضافة إلى الرسوم المتحركة **Ben 10** الذي ينطق بن تن، وفي الأخير الرسوم المتحركة **Mr Bean** الذي يتم نطقه مستربين.

ب- ترجمة العنوان نطقا ترجمة مطابقة إلى العربية مع كتابته بالأحرف اللاتينية:

وهنا يتم الإبقاء على العنوان برسمه اللاتيني في حين تتم ترجمته إلى العربية على مستوى النطق فقط فيكون الخطاب البصري أجنبيا بينما الخطاب السمعي باللغة العربية الفصحى، ومثال ذلك الرسوم المتحركة **Adventure TIME** حيث تمت ترجمته إلى "وقت المغامرة" وهي ترجمة مطابقة للمعنى ذاته حيث يتم نطقها فقط والإبقاء على كتابة العنوان باللغة الانجليزية، أيضا الرسوم المتحركة **The Powerpuff Girls** الذي تمت ترجمته إلى "فتيات القوة"، والرسوم متحركة **Dragons-Race to the Edge** والذي تُرجم إلى "تنانين سباق إلى الحافة"، وأخيرا الرسوم المتحركة **Nexo Knights** الذي تُرجم إلى فرسان نيكسو، وكلها تكتب باللغة الانجليزية وتنطق فقط ترجمتها إلى العربية.

ت- ترجمة العنوان نطقا ترجمة محرّفة إلى العربية مع كتابته بالأحرف اللاتينية:

تشارك عناوين هذه الفئة مع سابقتها في كونها تكتب باللغة الانجليزية وتنطق فقط باللغة العربية، لكن تختلف عنها في كون ترجمتها غير مطابقة للمعنى الأصلي الوارد في العنوان الأجنبي، وبيان ذلك حسب تحليلنا هو تحفظ من القناة على نقل المعنى الأصلي للعنوان كونه لا يتلاءم مع البيئة العربية، رغم أن كم الانزلاقات والقواعد المنافية فعلا للبيئة العربية ضمن مضامين هذه الرسوم كبير جدا، لكن تم التحفظ في العناوين كونها بارزة وتلفت الانتباه، وفي هذا السياق نذكر الرسوم **Teen Titans Go** الذي تمت ترجمته إلى " أبطال التيتنز انطلقوا" والواقع أن معنى العنوان ومضمون هذه الرسوم بعيد تماما عن فكرة البطولة حيث أن الترجمة القريبة هي " مراهقوا التيتنز" وهي تتطابق مع مضمون هذا الرسوم الذي يروي حكاية خمسة مراهقين لديهم قوى خارقة يسخرونها لمحاربة الأشرار وهذا حسب الفكرة التي يروج لها منتجوا هذا الرسوم، لكن حكايات الحلقات تدور أكثر حول حكايات ومشاكل مجموعة مراهقين بما تحويه حياة المراهقة من نزعات، ولقد سبق وأن تم عرض هذا الرسوم بالذات قبل سنوات على قناة **mbc3** المخصصة للأطفال وتحت عنوان "مراهقوا التيتنز" ولقد تم تسجيل العديد من التحفظات حول هذه القناة من طرف النقاد والأكاديمين، ولا تقف الملاحظات عند هذا الحد بل إذا ما أخذنا كلمة **Titans** التي تم الإبقاء عليها كما هي والاكتفاء بكتابتها بحروف عربية دونما ترجمة، فهذه الكلمة في اللغة الانجليزية تعني الجبابة وبالتالي إذا ما تمت الترجمة الصحيحة لهذا الرسوم ستستحيل إلى " المراهقوان الجبابة انطلقوا" ومن خلال تحليل وتبني مضامين الحلقات باللغتين وجدنا أن القيم المتضمنة تنطبق على هذا المسمى الأخير.

أيضا هناك الرسوم **We Bare Bear** الذي تمت ترجمته إلى "الدببة الثلاثة" وفي هذا اجتزاء كبير في الترجمة حيث تم فقط الإبقاء على المعنى العددي وهو ثلاثة دببة وتم استبعاد المعنى الكلي للعنوان باللغة الانجليزية الذي هو في الأصل "نحن الدببة العارية"، مروراً إلى الرسوم **Angelo Rules** الذي تمت ترجمته إلى "يحيا أنجلوا" يفترض أن تكون "قواعد أنجلوا" هذه الترجمة الأخيرة التي تتفق مع مضمون الرسوم الذي يروي قصة طفل شقي يسعى إلى تطبيق خطط معقدة ويفرض قواعد على المحيطين به بغية الوصول إلى تحقيق مختلف غاياته، من هنا فكل رسوم هذه الفئة يتم كتابتها باللغة الانجليزية ويتوقف استخدام العربية نطقا فقط، إضافة على ملاحظة أن أغلبها احتوى على كلمة غير عربية والإبقاء عليها كما هي والاكتفاء بنطق ترجمتها الحرفية بحروف عربية.

ث- ترجمة العنوان كتابة ترجمة مطابقة إلى العربية نطقا وكتابة:

في هذه الفئة وجدنا رسوم واحد وهو Uncle Grandpa الذي تمت ترجمته إلى " العم جدو " وهو الوحيد الذي تم نطقه وكتابته باللغة العربية.

ج- عدم ترجمة العنوان والإبقاء عليه كتابة ونطقا باللغة الانجليزية:

لقد سجلنا رسوما واحد في هذه الفئة أيضا ويتعلق الأمر بالرسوم Ninjago: Masters of Spinjitzu الذي يتم كتابته ونطقه باللغة الانجليزية باستثناء ذكره باللغة العربية تحت مسمى " أبطال السيبنجيتسو " وهذا أثناء الفاصل الإعلاني الذي يسبق الرسوم.

ح- كتابة العنوان باللغة الانجليزية والعربية معا:

ويتعلق الأمر بالرسوم المتحركة Gumball الذي تمت ترجمته ترجمة حرفية "غامبول"، وكتابته بالحروف الانجليزية والعربية معا، وهنا نلاحظ عدم ترجمة القناة لمعنى الاسم الذي يشير إلى " كرة العلك " وهي فعلا الشخصية التي يجسدها بطل الرسوم حيث هو في حد ذاته عبارة كرة كبيرة من العلك .

2.1.5 اللغة العربية في عناوين حلقات الرسوم المتحركة والمعلومات المرافقة للشارة:

جرت العادة في الرسوم المتحركة أن يكون لكل حلقة عنوان، وفي دراستنا التحليلية هذه وجدنا أن أغلب الرسوم عينة التحليل يتم كتابة عنوان الحلقة كما هو في النسخة الأجنبية، بينما يتم نطق ترجمة العنوان باللغة العربية، ويعمل الأمر هنا كقاموس تراكمي للطفل المتابع الذي يسمع كلمة عربية بينما يشاهد حروفا إنجليزية، باستثناء رسوم العم جدو الذي تكتب عناوين حلقاته دوما باللغة العربية.

أما بالنسبة للمعلومات المرافقة للشارة من أسماء الممثلين والمخرجين وغيرها فكل الرسوم عينة التحليل تم الإبقاء فيهم على الشارة الأصلية للنسخة الأجنبية بما فيها من معلومات مكتوبة بلغة أجنبية، وفي بعض الحالات غير الثابتة يتم إدراج بعض المعلومات الإضافية بلغة عربية كمؤسسة الدبلجة وغيرها.

3.1.5 اللغة العربية في كلمات أغنية الشارة (أغنية البداية) للرسوم المتحركة

إن الحديث عن مستويات اللغة العربية في أغاني الشارات للرسوم المتحركة يعد أمرا ضروريا، لأن الأطفال طالما تستهويهم أغاني الشارات ويحفظونها وتعتبر من بين المنافذ الأولى لمعجم المفردات والمعاني لديهم ضمن البرامج التي يتابعونها، ولقد اختلفت أغاني الشارات في عينة الدراسة بين الطويلة والقصيرة وكذلك اختلفت السياقات التي وردت فيها كل أغنية، وفيما يلي سنعرض مختلف كلمات الشارات التي وردت باللغة العربية:

- كلمات أغنية شارة رسوم كلارنس: لا يهم ما تقول.....نظرتي ستكون.....نمتلك العالم.
على الرغم من قصرها من حيث عدد الكلمات إلا أنها قد تم وضعها في قالب موسيقى صاحب يتماشى مع طبيعة هذا الرسوم الذي سنورد له حيزا كبيرا ضمن الجزء المتعلق بالقيم.
- كلمات أغنية شارة رسوم وقت المغامرة: وقت المغامرة....ها قد حان.....سنسافر لأبعد مكان....مع جايك ومع فين.....يحلو وقت المغامرة.

أيضا تم بناء سياق الكلمات ليتناسب مع طبيعة مضمون هذا الرسوم وكان فيه تصريح مباشر لما يتضمنه الرسوم.

- كلمات أغنية شارة رسوم أبطال التنتنز: انطلقوا..... في كل مكان...نحن القوة...أبطال التانتنز انطلقوا.....

جاءت الكلمات بسيطة وسريعة الإيقاع متمشية مع النمط المتسارع لأحداث هذا الرسوم.

- كلمات أغنية شارة رسوم الدببة الثلاثة: نحن هنا...وبسمتنا على وجوهنا...هيا بنا...لنمرح مع في كل الأمكنة...ستجدنا في كل ركن كي نضحك ونحضنك في حضننا...نحن هنا.

وهي ترجمة للكلمات الأغنية باللغة الأجنبية وفيها خطاب لذات الطفل وكأن الدببة تحدثه مباشرة.

- كلمات أغنية شارة رسوم فتيات القوة: سكرهاروكل ماهولذيذ...هذه كانت المكونات التي اختيرت من أجل فتيات القوة، لكن البروفيسور بوتونيوم أضاف خطأ مكونا إضافيا...العنصر الكيميائي إكس.....هكذا تكونت قوة فتيات القوة.....أجل فتيات القوة بالمرصاد.....للأشرار وللفساد...الوقت حان للمواجهة بقوة...من لديه القوة؟؟ فتيات القوة.....نحن نتحدى بعزم نتصدى... من لديه القوة؟؟ فتيات القوة...نطير في السماء...لا نتعب لا نستاء...هيا...نلاحق الأعداء...نلعب مع الأصدقاء...الخير هدفنا...المحبة تجمعنا...بلوسوم...قائدة حكيمة...بابلز...لطيفة ظريفة...باتركاب...ضربتها رهيبة...نحن قدوة...فتيات القوة...أووووو أجل نتسلى أحيانا...ونقاتل أحيانا...هيا...الاتحاد قوة...تجمعنا محبتنا...هيا...ضربة قوية سننجم سوية...نحن نتحدى بعزم نتصدى...من لديه القوة؟ فتيات القوة...أووووو أجل.

لقد تميزت كلمات شارة هذا الرسوم بالطول مقارنة بباقي الشارات حيث بدأت بالأسلوب السردى الذي يروي قصة الفتيات وكيف وجدن وذلك على لسان الراوي وبعدها مباشرة يبدأن في الغناء بلسان حالهن وأيضا من خلال الكلمات كن يروين من هن وماذا يفعلن وما هي أهدافهن وطموحاتهن، وحتى أبسط ممارسات حياتهن اليومية، ما يخلق نمطا مع تكرار الاستماع والمشاهدة لها بالاندماج مع شخصياتهن خاصة من قبل الفتيات كونه يخاطب فمهن الفتاة المحبة للانطلاق والتي لا يقف امامها أي عائق، ما يتيح المجال إلى إسقاط حياة الفتيات على من يشاهدهن في الفتيات الصغيرات في الواقع.

- كلمات أغنية شارة رسوم بن 10: بدأت كل القصة حين اكتشف جهازا غريبا....وسارت بعدها الأمور في منحنى عصيب...تراه فتى عاديا...لكنه يخفي الأسرار...بن تن...صارت لديه قوى خارقة...أصبح يحول شكله كي يصبح وحشا وله عضلات...يفاجئك بعشرة أشكال...تهزم الأشرار...بن تن...قواه تهزم الأعداء...وحوش الأرض والفضاء...لا يهمه سوء الأحوال...يتحول حين يريد إلى تلك الأشكال...بن تن.

أيضا تميزت كلمات هذه الشارة بالطابع السردى لماهية الشخصية المحورية للرسوم، لكن كل الكلام كان على لسان الراوي، والملاحظ هنا هو الابتذال في موسيقى الكلمات وسجعها، فالترجمة للنص الأصلي باللغة الأجنبية والإبقاء على الإيقاع والموسيقى الأصليين جعل من مستوى اللغة العربية ضعيفا جدا، فلا يوجد

توازن في القافية وفق ما يلائم السماع العربي، بل كل الكلمات والتراكيب متقطعه ومركبة على إيقاع بالتوتر ذاته، ولعل هذا راجع إلى سوء الترجمة أو على عدم ملائمة الطابع الموسيقي الذي وردت فيه الكلمات.

• كلمات أغنية شارة رسوم تنانين: هيا بنا يا صديقي...تنانين فرسان قرية بيرك.

ليست الكلمات فقط قصيرة بل الشارة في حد ذاتها قصيرة جدا وربما يرجع ذلك لطول الحلقة نسبيا مقارنة بالرسومات الأخرى حيث يقدر ب 22 دقيقة ما يفسر التوجه نحو الاختصار في طول الشارة .

• كلمات أغنية شارة رسوم العم جدو: صباح الخير.... صباح الخير.... صباح الخير.... صباح الخير....

صباح الخير....العم جدو

تعتبر من أطفه كلمات أغاني الشارات ضمن العينة، لأنها لا تقدم أي مضمون او فكرة ولو بسيطة، ناهيك عن مضمون الرسوم المتحركة الذي سنفصل فيه في الجانب القيمي للتحليل.

4.1.5 اللغة العربية في أسماء شخصيات وأبطال الرسوم المتحركة:

إن أسماء الشخصيات في الرسوم المتحركة من بين أكثر الأمور التصاقا بذاكرة الأطفال، فهم يتعلقون بهم ويعتبرونهم أصدقاء ويشكلون عالم الخيال الخاص بهم، وقد أفادت دراستنا التحليلية أن كل أسماء الشخصيات الواردة في الرسوم المتحركة للقناة حافظت على أسمائها في النسخ الأصلية الأجنبية، فرغم أن الحوار كله باللغة العربية إلا أن لائحة الأسماء تنتمي إلى منظومة مختلفة كليان ونذكر في هذا السياق على العموم أسماء مثل: بيتر، تريسي، أنجلو، فين، جايك، بيمو، جاك، بلوسوم باتركاب...الخ وهي أسماء أجنبية مستوحاة من أسماء الناس العاديين في البيئة الغربية، وهناك نمط الثاني من التسمية على شاكلة: ستار فاير، ساير...الخ حيث هي أسماء مركبة تعبر وظائف معينة داخل الرسوم مثل نجمة النار التي هي ستار فاير والرجل الآلي الذي هو ساير نسبة إلى السبرنطيقا، كما أن هناك نمطا آخر من التسميات مثل: حازوقة زعنفة، مخاط، وهي أسماء ساخرة تم ابتكارها كتعليق على صفة أو ميزة في شكل الشخصية، والمعضلة هنا أن معظم الأطفال يتعاملون مع هذه الأسماء وكأنها تأتي من النسق الذي يعيشون فيه، ويستأنسونها وتصبح تدريجيا جزءا من منظومة المفردات لديهم، وهذا ما يؤدي على المدى البعيد إلى ترويض دفاعاتهم تجاه الثقافة الغربية التي تصبح جزءا منهم منذ الصغر.

2.5 تأثير اللغة العربية في الرسوم المتحركة لقناة كرتون نتورك بالعربية على لغة الطفل

إن الوقت الذي يقضيه الأطفال في متابعة الرسوم المتحركة يساهم بمعق في تشكيل حصيلته اللغوية عن طريق اكتساب مفردات جديدة أو تثبيت مفردات لديه من خلال تكرار التعرض لها، غير أن المفردات التي من المحتمل اكتسابها لا تخضع في كثير من الأحيان على أي نوع من الرقابة مما يجعله عرضة على استقبال مفردات من حقول دلالية قد لا تتلاءم مع سنة أو مع بيئته، ومن خلال تحليلنا للخطاب اللغوي ضمن الرسوم المتحركة للقناة، وقفنا عند عدد قليل جدا من المفردات التي يمكن تصنيفها ضمن دائرة المقبول والمحجب تعلمه للطفل، خاصة في مجال آداب المعاملة والسلوك.

تمتد العفوية التي تتميز بها معظم برامج الرسوم المتحركة في قناة كرتون نتورك إلى أسلوب التلقي لدى الطفل، حيث تدريجيا يصبح استخدام اللغة العربية في مختلف مواقف الحياة اليومية امرا اعتياديا شأنه

شأن الأمر داخل الرسوم، فإذا ما أضفنا لها الرصيد اللغوي الذي يتلقاه الطفل في المدرسة سوف تساهم هذه الرسوم في تنمية حصيلته اللغوية من الناحية الكمية، ولكن يبقى التحفظ حول الناحية الكيفية. إن الاحتفاء باستخدام اللغة العربية ضمن برامج الرسوم المتحركة والتغني بدورها في تنمية وتطوير مهارات اللغة العربية لدى الطفل، يبقى أمرا رهن التحفظ حتى تعالج الإشكالات المحاطة به، فاللغة العربية بمفردات لا تخدم الملكة اللغوية لدى الطفل تبقى مجرد فصحة خاوية، وبالنظر إلى ما تحويه سياقات المفردات العربية التي وردت في مختلف الرسوم محل التحليل، وجدنا أنها مفردات لا تتلائم النسق القيمي للطفل.

وسنحاول فيما يلي تصنيف الحقول الدلالية لهذه المفردات كالتالي:

1.2.5 مفردات تتعلق بحياة الكبار :

ونتحدث هنا عن لغة عربية تجسد كل ما يتعلق بالواقع الذي يعيشه ويحياه الكبار والراشدون، ليس في الواقع العادي ولكن في حياة المال ورجال الأعمال، ومن حياة الأفلام السينمائية والمشاهير والممثلين، ونخص بالذكر هنا رسوم غامبول ورسوم أبطال التيتنز.

2.2.5 مفردات تتعلق بالحقل الدلالي لإنقاذ العالم:

لم يتوقف الأمر عند أفلام ورسومات سوبرمان والرجل العنكبوت وغيرها من الأعمال التي تناولت فكرة الفيلسوف نيتشه ونظرية الرجل الخارق، الذي ينقذ العالم والتي تجسدت في أعمال درامية وملحمية كبرى بل بات الأمر ينسحب حتى على الرسوم المتحركة البسيطة في التركيب والمضمون، مثل رسوم فتيات القوة ورسوم أبطال التيتنز وأبطال نيكسو وغيرهم، حيث تسود لغة إنقاذ العالم، وقوى الشر والظلام، وحماية الأرض من الاعتداء الفضائي، والسيطرة على العالم، إضافة إلى لغة الحروب والدروع والآليات واجتياح الأرض، حيث ظهرت مفردات كوحوش الفوضى وعربة الشر والدمار والكتاب الشرير كما هو الحال في رسوم فرسان نيكسو، وهي زخم من المفردات التي تشكل ذهنية الأطفال ونظرتهم نحو العالم والحياة انطلاقا من سلاسة اللغة العربية المستخدمة ضمن هذه الرسوم.

3.2.5 مفردات تتعلق بالحقل الدلالي للعنف:

إن جرعات العنف التي تحويها الرسوم المتحركة ضمن قناة كرتون نتورك بالعربية لهي جرعة عالية، حيث تسود مفردات القتل والإرهاب والانتقام والإبادة بأسلوب مباشر وصريح وأسلوب غير مباشر من خلال التلميح، فرغم أن استخداما في رسوم متحركة الأصل فيها قائم على الحروب والقتال قد يبدو مبررا إلا أننا وجدنا أنه تم استخدامها ضمن رسوم لم تصمم أصلا كرسوم من عالم الحروب، بل من عالم الكوميديا مثل ما هو الأمر مع رسوم غامبول ورسوم كلارنس .

4.2.5 مفردات تتعلق بالحقل الدلالي للعالم الافتراضي والرقمي:

لقد تم توظيف عالم التكنولوجيا الرقمية والعوالم الافتراضية بالتزاوج مع عالم الحروب، ما أنتج رسوما متحركة مليئة بالمفردات المستحدثة مثل الوحوش الرقمية، وحروب الحاسوب، والدروع الآلية... الخ، كما هو الحال من رسوم بن 10 ورسوم فرسان نيكسو.

5.2.5 مفردات تتعلق بالحقل الدلالي لعالم الخيال:

مما لاشك فيه ان الخيال ضروري لتشكيل شخصية الطفل وهو مطلب نفسي في مراحل العمرية الأولى لكن الإشكال أن هذه الرسوم غارقة في الخيال وعالم العجائب، حيث يتلقى الطفل العجائب قبل حتى أن يكتشف أبجديات الواقع الحقيقي، خاصة وإن كان الخيال المعروض هو خيال مركب ومعقد أين يتم الدمج بين عالم الألعاب الرقمية والانترنت والواقع الحقيقي حيناً، وفي أحيان أخرى يتم إطلاق العنان للقوى السحرية اللامحدودة لأبطال هذه الرسوم، كما هو الحال مثلاً مع الرسوم المتحركة وقت المغامرة الذي بطله عبارة عن كلب يملك قوى سحرية لتغيير شكله وحجمه عندما يريد وهذا رفقة صديقه البشري، هذه المزاوجات الخطرة لا تقدم مادة خيالية بسيطة للطفل وإنما هي ثمرة لتساؤلات عديدة قد تنعكس سلباً على شخصية الطفل، خاصة وأن المفردات المستخدمة فيه تميل إلى التكرار والابتذال.

6.2.5 مفردات تتعلق بالحقل الدلالي لعالم الجرائم والتحقيقات

تبنى سياسة القناة انفتاحاً كبيراً على المواضيع التي تتناولها، فنجد رسوماً متحركة مشحونة بقضايا القتل والجرائم والتحقيقات، وتتحدث بلغة الدوافع والاتهام والشهود، والضحايا وجثث ومذكرات التفتيش وغيرها من المفردات التي تنتمي إلى واقع يفترض أن يكون لازال بعيداً على الطفل اكتشافه فما بالك معاشته، مما توصلنا له أن اللغة العربية المستخدمة ضمن الرسوم المتحركة للقناة لا تراعي أبداً الصحة والسلامة النفسية للطفل المشاهد، بل وتخطب فيه الرجل الراشد.

6. الخلل القيمي في اللغة العربية المستخدمة في الرسوم المتحركة لقناة كرتون نتورك بالعربية

لن نتعمق في هذه الجزئية من الدراسة إلى مستوى الخلل القيمي في الرسوم ككل بقدر ما سنركز على الانزلاقات اللغوية، محاولين إعطاء أمثلة من الرسوم المتحركة حيث يتعرض الطفل إلى اللغة العربية ليس فقط كلغة تواصل وتخطب، بل أيضاً كلغة شتم واستهزاء وسخرية ونميمة وغيرها من الخصال غير الحميدة التي يمارسها أبطال وشخصيات هذه الرسوم بلغة عربية فصحي، فنحن هنا إذ نبحت في الوعاء الذي تحويه هذه المفردات، فنجد مثلاً حواراً بين ابنة وأبيها حيث تقول له: "أنت رجل فاشل" ونجد أما تقول لابنها بصوت عالٍ "انت قليل الأدب"، فلم تحفظ اللغة العربية هنا القيم الاجتماعية من احترام للكبير وعطف على الصغير وتأدب في التلفظ، أيضاً في سياق آخر نجد ألفاظاً مثل: أيها التافه، أيها الغبي، ياله من ولد أحمق، تبا لك، وغيرها من مفردات التنابز والشتم التي يتم التراشق بها بطريقة كبيرة ضمن الخطاب اللغوي لرسوم القناة، ناهيك عن مدى تكرارها واعتمادها كأسلوب حياة ضمن سياق الرسومات المتحركة، ما يشكل لدى الأطفال انطباعات بأن أمر عادي جداً ممارسته وقوله، خاصة في غياب الرقابة الأبوية والأسرية للمضامين التي يتابعها الأبناء.

ورد في سياق مختلف ألفاظ مثل: سأكرهك مدى الحياة، لن أسامحك أبداً، أقسمت أن أقتل كل من فعل هذا، سوف أدمرك، أريد أن أكون شريراً... الخ، هذه ألفاظ ومعاني مشبعة بالقيم الخاطئة القائمة على فلسفة اللاتسامح، وعلى البارغماتية والزعة المادية، إضافة إلى القيم الخطرة مثل القتل والانتقام والشر ولا يتوقف الأمر عند الألفاظ بل نتحدث عموماً عن طبيعة المواضيع التي تعرضها الحلقات، فنجد رسوماً مثل رسوم وقت المغامرة الذي يفترض به أن يكون كوميدياً، نجده يطرح مواضيع تتعلق بالمقالب والتنازع

وممارسة السلطة والسخرية واستخدام المواد الخطرة وخلطها، وغيرها من المواضيع التي تحمل أبعادا خطيرة في تصنيفها قبل الدخول في طريقة معالجتها.

يعتبر الرسوم المتحركة كلارنس حسب دراستنا التحليلية من أخطر المواد التي تعرضنا لها، وذلك لأسباب عديدة من بينها توصيف الشخصية البطلة في حد ذاتها التي تجسد طفلا لديه مشكلة في النطق ما يجعل كل أغلب مخارج الحروف مشوهة، إضافة إلى أن أغلب أسنانه الأمامية قد سقطت وبالتالي هناك اضطرابات لغوية مضافة، تزعم شركة إنتاجه أنه نموذج للفتى الواقعي جدا بعيدا عن كل تجارب الخيال والحروب، فهو حسيم فتى امريكي يعيش حياة عادية جدا بين المنزل والشارع والمدرسة، لكن في حقيقة الأمر تتمثل سلوكيات هذا الطفل في جميع حلقاته في إيذاء الآخرين والعبث الدائم بأشياء المنزل إلى حد تكسيرها وإتلافها، يدمن اللعب بالقاذورات والأوساخ أينما وجدها، بل ويحول كل مكان نظيف إلى مزبلة ويجسد هذا حتى في سلوكه أثناء الأكل ومع زملائه في اللعب وفي المدرسة كل سلوكياته سيئة ويفعلها بدافع المرح، وللأسف كل هذه القيم السيئة محمولة على اللغة العربية فكل كلامه مستوحى من عالم الإيذاء والقاذورات، ومن الغرائب أنه يعيش مع أمه وزوج أمه وليس مع أبيه، ولا يسعنا القول هنا إلا أن الحصيلة اللغوية لحلقة واحدة من هذا الرسوم المتحركة تعد بمثابة فيروس لغوي في زاد الطفل.

من بين الرسوم المتحركة التي لفتت انتباهنا أيضا هو رسوم غامبول أو كما يطلق عليه عالم غامبول المدهش، هذا الأخير الذي على عكس رسوم كلارنس فهو لا يقدم مادة سيئة بالشكل ذاته، وإنما يعتمد رفع السقف المعرفي للطفل في نصوصه وحواراته، بحيث تتضمن الحلقات دائما مواضيع تتعلق بأطروحات كبرى مثل نظرية الفوضى ونظرية الفراشة، إضافة إلى الداروينية والثقوب السوداء والسفر عبر الزمن، وكثيرا من القضايا الاقتصادية والعلمية الكبرى، ويتم تناولها بالتحدث عنها كما هي فعلا في حقيقتها ثم يتم إسقاطها على الموقف الذي يعيشه البطل لحظتها في الحوار، وكل هذا في قالب كوميدي ومن ضمن عناوين حلقاته نذكر: الأب الكسول، البالغون، المزحة المتמادية، الفنون القتالية، الجمجمة، الناضج، الانترنت، كلمة السر، الغيرة، إنقاذ زواج... الخ.

7. خاتمة:

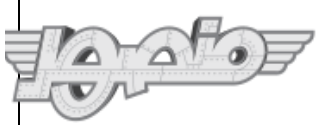
لقد حاولنا من خلال هذا الدراسة التحليلية تسليط الضوء على عينة من القنوات الفضائية الموجهة للطفل العربي، والتي تحضى بنسب متابعة عالية، وهي قناة كرتون نتورك بالعربية والتي تعرض رسوما متحركة باللغة العربية تراوحت مضامينها بين الخيال العلمي وحروب النجوم والفضاء، والقوالب الكوميدية والترفيهية إضافة إلى قوالب العنف والمغامرة والتحدي، حيث تم الاعتماد على اللغة العربية الفصحى إلى جانب توظيف الموسيقى والمؤثرات الصوتية، وتنوع في الأداء الجميل لأصوات القائمين بالدبلجة، وذلك من أجل خلق اعتياد لتقبل فكرة ممارسة اللغة العربية الفصحى في الكلام المتداول يوميا في الحياة العادية، إلا أن هذه التجربة كانت محفوفة بالمخاطر والمحاذير على المستوى الدلالي والمعجمي للغة العربية المستخدمة، وعلى المستوى القيمي فكثير من الرسوم المعروضة تم اجتزاء وحذف مشاهد كثيرة من النسخة الأصلية وهي مشاهد تتعلق بالعلاقات بين الجنسين تصل إلى حد البذاءة، ولم تكن مقبولة حتى في سياقها الغربي الذي يتحفظ جدا فيما يتعلق بالمضامين الموجهة للأطفال.

إن اللغة العربية الفصحى المستخدمة إجمالاً في الرسوم المتحركة لقناة كرتون نتورك بالعربية، ومن خلال التحليل الذي أخضعناه من خلال هذه الدراسة، لحي فصحي أكثر منها لغة عربية ذات قيمة لغوية للأطفال، فطغيان الترفيه والسطحية في أغلب سيناريوهات هذه الرسوم إضافة إلى النقص الكبير في التدقيق اللغوي للنصوص الحوارية المدبلجة، جعلها تسقط في الابتذال والركاكة خاصة باعتماد الترجمة الحرفية للعبارة والكم الهائل من الأخطاء النحوية والصرفية والتركيبية التي تحتاج منا دراسات أوسع وأعمق للخطاب اللغوي داخل مثل هذه القنوات الفضائية الموجهة للطفل، ولعل المسؤولية الأكبر تقع على عاتق شركات الإنتاج والدبلجة التي تنشط في هذا المجال، والتي يسيطرها جسد الربحي والتسويقي على الجانب القيمي وضرورة تحري الاتقان وتجنب تسويق أعمال من شأنها التأثير على الحصيلة اللغوية للطفل العربي كما وكيفا.

8. ملاحق:

الملحق 01 يوضح قائمة الرسوم المتحركة عينة التحليل وكافة البيانات المتعلقة بها.

النوع	بلد الانتاج	شركة الانتاج	أول بث	مدة الحلقة	عدد الحلقات	عدد المواسم	الشعار
كلارنس	الوم أ	كرتون نتورك ستوديوز	17 فبراير 2014 الوم أ 1 مارس 2015 الوطن العربي	11 دقيقة	29	2	
وقت المغامرة	الوم أ	كرتون نتورك ستوديوز وفريدرياتور ستوديوز	05 أبريل 2010	11 دقيقة	225	9	
أبطال التيتنز انطلقوا	الوم أ	وارنر بروس Warner home vedio	23 أبريل 2013	11 دقيقة	127 الوم أ و 104 الوطن العربي	3	
الدببة الثلاثة	الوم أ	كرتون نتورك ستوديوز	27 يوليو 2015	11 دقيقة	64	3	
فتيات القوة	الوم أ	توينتي فيرست سينشري إنترتينمنت	18 نوفمبر 1998	22 دقيقة	78	6	
بن 10	الوم أ	كرتون نتورك ستوديوز	2006 عربيا	22 دقيقة	52	4	

	3	60	22 دقيقة	07 أغسطس 2012	آبراون دوغلاس سلوان	الوم أ	أكشن مغامرة كوميديا دراما خيال	تنانين
	5	153	11 دقيقة	سبتمبر 2013 الولايات المتحدة 2014 يوليو العالم العربي	كرتون نتورك ستوديوز	الوم أ	مغامرات وكوميديا	العم جدو
	7	74	20 دقيقة	14 يناير 2011	ليغو غروب	الوم أ	أكشن، مغامرة كوميديا، خيال، فنون قتالية	إبطال السبيج يتسو
	4	148	11 دقيقة	02 مايو 2011 الوم أ و أكتوبر 2011 عربيا	كرتون نتورك ستوديوز	الوم أ، المملكة المتحدة	كوميدي، روح الدعابة خيالي	عالم غامبول المدهش
	1	15	25د	1 يناير 1990	Tiger Aspect Productions	المملكة المتحدة	كوميديا الموقف	مستر بين
	2	127	11 دقيقة	أفريل 2009	كيلك انترتينمنت تيم تو	فرنسا ، المملكة المتحدة	كوميديا	يحيا أنجلو
	1	10	24-20 دقيقة	13 ديسمبر 2015	ليغو نكتون نتورك	الدنمارك	مغامرة	فرسان نيكسو
	2	52	11 دقيقة	01 مارس 2014	كرتون نتورك ستوديوز	الإمارات	مغامرات خيال علي	منصور

9. الهوامش:

- ¹ - أحمد فؤد عليان، المهارات اللغوية ماهيتها وطرائق تنميتها، الرياض 2010 م، ص 68.
- ² - محمود كامل الناقة، طرائق تدريس اللغة العربية لغير الناطقين بها، إيسنيسكو: مصر 2003 م، ص 125.
- ³ - سلامي محمود، المدخل إلى تعليم اللغة العربية، بند أتشييه: جامعة الرانيري، 2004 م، ص 1.
- ⁴ - مجمع اللغة العربية، المعجم الوسيط، ج2، طهران، المغرب: المكتبة العلمية، مادة كلام، ص 802.

- ⁵ - عبد الحميد سيد أحمد المنصور، سيكولوجية الوسائل التعليمية ووسائل تدريس اللغة العربية، دار المعارف: القاهرة، ط 1. 1981، ص 105
- ⁶ - أحمد فؤاد محمود عليان، بناء برنامج علاجي لتنمية مهارات التعبير الشفوي الوظيفي، رسالة دكتوراه غير منشورة جامعة أسيوط كلية التربية، أسيوط، 1988 م، ص ص 65-66.
- ⁷ - منال أبو الحسن، الرسوم المتحركة في التلفزيون وعلاقتها بالجوانب المعرفية للطفل، دار النشر للجامعات: القاهرة، 1998 م، ص 25.
- ⁸ - أحمد النجدي، علي راشد، منى عبد الهادي، تدريس العلوم في العالم المعاصر، المدخل في تدريس العلوم، دار الفكر العربي: القاهرة، 1999 م، ص 35.
- ⁹ - أبو الحسن صادق، وسائل الإعلام والأطفال وجهه نظر إسلامية، دار الكتب لبنان: دمشق، 2001 م، ص 17.
- ¹⁰ - ترقية تعليم مهارة الكلام بالرسوم المتحركة على التلاميذ بمعهد دار العلوم العصري بندا أتشيه
Mikyal Oktariana, Jurnal Ilmiah DIDAKTIKA Agustus 2014, VOL. 15, NO. 1, p 99-122
- ¹¹ - للمزيد من المعلومات حول القناة انظر الرابط التالي: <http://bit.ly/2kw3jmN>
- ¹² - أنظر الملحق رقم 01 الذي يبين قائمة الرسوم المتحركة محل الدراسة وكافة البيانات المتعلقة بها.