

تمثيلات القيم في الرسوم المتحركة الموجهة للطفل العربي: دراسة سيميولوجية
لسلسلة "وقت المغامرة"

**The representation of values in animated cartoons for Arab
children: a semiological study of the "Adventure Time"
series**

فايزة تمساوت

كلية العلوم الإنسانية والاجتماعية، جامعة مولود معمري، تيزي وزو

faiza.tamsaouete@ummtto.dz

تاريخ الاستلام: 2026/07/10 تاريخ القبول: 2026/08/04 تاريخ النشر: 2026/08/10

ملخص:

تهدف هذه الدراسة إلى تحليل تمثيلات القيم في مضامين وسائل الإعلام، خاصة ما تعلق منها بالبرامج الموجهة للأطفال، وهو الموضوع الذي زادت أهميته بتزايد وتنوع الفضائيات وكثرة البرامج فيها، كما ستحاول أيضا تسليط الضوء على جملة من الأبعاد القيمة التي يتضمنها برنامج الرسوم المتحركة، سلسلة "وقت المغامرة" الذي يعرض على قناة كارتون نتورك بالعربية، من خلال تحليل سيميولوجي لبعض اللقطات المختارة بطريقة قصدية من هذه السلسلة، بهدف استنطاق الدلالات الصريحة والرسائل الضمنية والخفية التي يحاول هذا البرنامج تمريرها وغرسها في عقل الطفل العربي والمسلم على وجه الخصوص، خاصة ما تعلق منها بالجانب السياسي والديني والجنسي، هذه النقاط الثلاث التي من المفروض ألا تتضمنها المحتويات التي تتوجه للأطفال.

كلمات مفتاحية: الرسوم المتحركة، الطفل، القيم، الكارتون.

Abstract:

This study aims to analyze the values conveyed in the content of media, especially those related to children's programs. This topic has gained significance with the proliferation and diversification of television channels and the abundance of programs for children. Additionally, the study will shed light on various aspects of values contained in the animated series "Adventure Time," which is broadcast on Cartoon Network in Arabic. This will be achieved through a semiotic analysis of selected intentional scenes from the series, with the goal of examining the explicit, implicit, and hidden messages that this program attempts to convey and instill in the minds of Arab and Muslim children, particularly concerning political, religious, and sexual aspects. These are three points that should not be included in content targeted at children.

Keywords: animation; children; keywords; values; cartoon.

1. مقدمة

عرف حقل السمعى البصرى خلال السنوات الأخيرة توسعا ملحوظا، تجلى في تزايد عدد القنوات الفضائية المتخصصة، لاسيما تلك الموجهة لفئة الأطفال، والتي تقدم مضامين إعلامية متنوعة، تصدرها الرسوم المتحركة باعتبارها من أكثر الأشكال جاذبية وانتشارا لدى هذه الفئة، وقد أضحت هذه المضامين تشكل احد أهم مصادر التنشئة الاجتماعية غير المباشرة، بالنظر إلى كثرة التعرض لها.

غير أن هذا التعرض المكثف يطرح إشكالات قيمية وثقافية، إذ تتضمن بعض هذه الرسوم مضامين قد لا تتلاءم مع الخصائص العمرية للطفل، ولا مع المنظومة القيمية والاجتماعية، خاصة في ظل محدودية قدراته الإدراكية والنقدية في هذه المرحلة العمرية، وتزداد حدة هذه الإشكالية مع هيمنة الانتاجات الأجنبية، التي

تنقل انساقا قيمية وسلوكية مغايرة، التي قد تحدث نوعا من الاغتراب الثقافي أو التشويش القيمي لدى الطفل العربي.

كما أن ضعف آليات الضبط الأسري وغياب الوساطة التربوية الفعالة من طرف الأولياء يزيد من احتمالية التأثر بهذه المضامين من خلال عملية المحاكاة والتقليد، وعليه تتحدد إشكالية دراستنا في التساؤل التالي: ماهي القيم المتضمنة في الرسوم المتحركة الموجهة للطفل العربي من خلال سلسلة "وقت المغامرة" التي تبث عبر القناة الفضائية cartoon network؟

في سبيل الإجابة على هذا التساؤل المطروح، ومعرفة القيم التي تستهدفها هذه الرسوم المتحركة، وكذا معرفة الأفكار والإيديولوجيات التي تسوق للوطن العربي والطفل العربي على وجه الخصوص، ارتأينا الاعتماد على مقارنة التحليل السيميولوجي التي تهدف إلى البحث عن الدلائل الصريحة والرسائل الضمنية في الرسالة، وهذا بتطبيقها على عينة من اللقطات التي اختيرت بطريقة قصدية من حلقات هذه السلسلة.

2. مدخل مفاهيمي لبعض المصطلحات

1.2. الطفل: هو الإنسان في المراحل الأولى من عمره، حيث يبدأ التطور الجسدي والنفسي والعقلي، ويطلق عليه هذا اللفظ منذ لحظة ميلاده.

2.2. الطفولة: هي المرحلة الأولى من مراحل تطور الإنسان، وتعتبر مرحلة تأسيسية في حياته، ففيها تبدأ أسس شخصيته بالتشكل، وتتلور فيها القدرات الانفعالية والاجتماعية والمعرفية، وهذه المرحلة تبدأ من الولادة إلى غاية سن البلوغ.

3.2. القيم: عبارة عن منظومة من المعايير تتضمن مجموعة من الأحكام الانفعالية والعقلية التي تتطور باحتكاك الفرد بمحيطه الاجتماعي، وتمثل الدفة التي توجه

سلوك هذا الفرد، فهي التي تحدد الممنوع والمرغوب، والمقبول والمرفوض، وهو الأمر الذي وينظم علاقات الفرد بما يحيط به ويحدد مواقفه تجاه مختلف الموضوعات.

3. مدخل نظري إلى الرسوم المتحركة

1.3. مفهوم الرسوم المتحركة: تعتبر الرسوم المتحركة من الفنون البصرية الحديثة أين تجتمع فيها التقنيات السينيمائية بالإبداع الفني، وتبنى الرسوم المتحركة على فكرة أساسية مفادها إحداث الإيهام بالحركة وذلك من خلال عرض مجموعة من الصور أو الرسومات أو النماذج المصممة بشكل متتال وبسرعة منتظمة، ما يوحي للمتلقى أن الحركة متصلة ومستمرة.

ومثل هذا الإنتاج يستلزم توظيف العديد من المهارات التقنية والفنية كالرسم والتصميم والإخراج والحركة والمؤثرات الصوتية والبصرية، إضافة إلى التعاون بين المختصين في التقنيات المرتبطة بهذا المجال، إلى جانب استخدام الأدوات التقنية الخاصة كالكاميرات والبرمجيات الموجهة لعملية التحريك، هذا الأخير الذي يتم أساساً وفق مبدأ التسجيل صورة بصورة، وهو المبدأ الذي يسمح بخلق الإحساس بالحركة عبر تعاقب الصور المتتابعة.

ولقد تطور مفهوم الرسوم المتحركة ليشمل العديد من الأساليب والتقنيات من بينها الرسوم اليدوية التقليدية وكذا تحريك الدمى والمجسمات، الظل الصيني انتهاءً إلى تقنيات التحريك الرقمي ثلاثي الأبعاد. كل ما سبق جعل هذا الفن ينتشر ويتطور في مختلف وسائل الإعلام المرئية، كما أنه أصبح جزءاً مهماً من الصناعات الثقافية والإبداعية المعاصرة، هذا من الجانب التقني، إذ أنه من الناحية الاتصالية فالرسوم المتحركة تعدت كونها وسيلة للترفيه إلى أداة فعالة لنقل القيم والمفاهيم

والمعارف المختلفة، خاصة عند فئة الأطفال، وما ساعدها على ذلك اعتمادها على عناصر بصرية جذابة.

2.3. نشأة الرسوم المتحركة:

ارتبط تطور الرسوم المتحركة أساسا بالتطور في الوسائط التكنولوجية والبصرية التي أسهمت في تطوير تقنيات عرض الصور المتحركة، و فكرة إيهام المشاهد بالحركة بدأت بعرض صور متتابعة بهدف محاكاة الحركة الطبيعية للأشياء، وفي بداية القرن العشرين ومع التطور في الصناعة السينمائية، أصبحت الرسوم المتحركة تأخذ حيزا ومساحة في الإنتاج السينمائي كشكل فني مستقل.

واعتمد هذا الفن في مراحله الأولى على التحريك على الرسم اليدوي للإطارات المتتالية، وكان الأمر صعبا إذ أن إنتاج مشهد قصير يتطلب جهدا كبيرا ووقتا طويلا، ورغم ذلك فإن هذه التجارب الصغيرة أسهمت في وضع الأسس التقنية والركائز الفنية التي قامت عليها صناعة الرسوم المتحركة منذ ذلك الحين.

شهد هذا الفن لاحقا، تطورا ملحوظا من حيث أساليب البناء والإنتاج الفني، كتطوير القصص والشخصيات الدرامية، وهو الأمر الذي زاد من شعبيتها وتأثيرها في الجمهور المتلقي، خصوصا مع انتشار وسائل الإعلام المرئي كالتلفزيون، ما أدى إلى توسيع نطاق عرضها وتحولها إلى أهم أشكال البرامج الموجهة للأطفال.

وما زاد من أهمية هذه الرسوم المتحركة في وقتنا الحالي هو التطور التكنولوجي الذي شهدته وسائل الإنتاج الإعلامي، خصوصا مع إدخال الحواسيب والبرمجيات الرقمية التي أحدثت قفزة نوعية في تقنيات إنتاجها، بحث أصبح بالإمكان إنتاج أعمال

دقيقة من الناحية البصرية، ومعقدة من حيث التصميم للشخصيات أو البيئات الافتراضية، إضافة إلى تسريع عملية الإنتاج مع تقليل التكاليف.

3.3. خصائص الرسوم المتحركة:

تتمتع الرسوم المتحركة بالعديد من الخصائص التي تميزها عن غيرها من الانتاجات الإعلامية الأخرى، فالإطار البصري الجذاب الذي تجمع فيه بين الصورة والصوت والحركة، يمنح لها القدرة على التأثير في المتلقي، خاصة الطفل الذي يتفاعل أكثر مع مضامينها البصرية، إذ أن "أبرز شريحة من المتلقين يكون استهلاكها غير انتقائي تتجسد في فئة الأطفال، وذلك من خلال إنتاج أفلام الكرتون التي يجد فيها الطفل متنفس للتعبير عما بداخله وتنسج علاقته بالعالم الخارجي فتصبح إحدى عمليات التنشئة الاجتماعية، التي لا يستطيع تجنبها نظرا لافتقاره للوعي والقدرة على التمييز" (بن سالم سعاد، 2019، صفحة 132)

كما تعتبر الرسوم المتحركة وسيطا من الوسائط التي تسهم في عملية التنشئة الاجتماعية، من خلال تعرض الطفل عبرها إلى العديد من القيم والسلوكيات والمعايير التي تؤثر في بناء شخصيته وتكوين اتجاهاته نحو العالم المحيط به، وهذا الأمر عائد إلى اعتماد هذه الرسوم المتحركة على عامل الإثارة البصرية والسرد القصصي، ومن بين أهم الخصائص التي تتمتع بها الرسوم المتحركة نجد:

- الاعتماد على السرد الدرامي: إذ تستند على بناء القصة بعناصرها من حبكة وشخصيات، وتقديم الأحداث بطريقة سردية مشوقة لجذب انتباه المتلقي.
- تنوع الشخصيات: تتعدد الشخصيات التي تظهر في الرسوم المتحركة من شخصيات إنسانية، حيوانية وخيالية، وهذا التنوع في العمل الإبداعي هو ما يزيد الإقبال على مشاهدتها.

- الاعتماد على الخيال: يمثل الخيال العنصر الأساسي في الرسوم المتحركة، ذلك أنه يمكن من تصوير أحداث وشخصيات ومواقف ليست موجودة في الواقع، ما يزيد من القدرات التخيلية للطفل.
- الحيوية البصرية: ما يميز الرسوم المتحركة كثرة الحركة وتنوع الألوان والمؤثرات المرئية والبصرية، ما يمنحها الحيوية التي تزيد من جذب الانتباه.

4.3. المعايير العربية للرسوم المتحركة:

بالنظر إلى التأثير الكبير الذي تحدثه الرسوم المتحركة على الطفل، اهتمت بعض الدراسات إلى وضع معايير وقواعد خاصة بمضامين هذه الرسوم والتي يجب مراعاتها عند إنتاجها لكي تتواءم مع القيم الثقافية والاجتماعية للمجتمع وتدعيما لدورها التربوي والتعليمي.

ومن بين هذه المعايير نجد ضرورة أن يكون إنتاج هذه الرسوم المتحركة متوافقا مع الخصائص العمرية للطفل، على أن تتسم أيضا بالالتزام بالقيم الأخلاقية ونتجنب السلوكات السلبية، كما تؤكد أيضا هذه المعايير على أهمية تعزيز القيم والسلوكات الايجابية داخل المجتمع كالتسامح، التعاون، الاحترام، وتشدد على الابتعاد عن الخرافات والشعوذة والتركيز على تعزيز التفكير العلمي. (خديجة سمح إبراهيم الخالف، 2015).

ولكن ومع الأسف تشير بعض الدراسات إضافة إلى ما هو ملاحظ، أن هذه المعايير لا يتم احترامها بشكل كافي في الرسومات المتحركة التي يشاهدها الطفل العربي، كما لا تعكس الخصوصية الثقافية للمجتمع العربي الإسلامي، بل بالعكس نجد أن معظم هذه الانتاجات تحمل مضامين ثقافات أخرى، ما يؤدي إلى التباين بين

القيم المقدمة في هذه البرامج وبين ما هو موجود في الواقع . (نورة بن بوزيد، 2015،
صفحة 162)

5.3 العناصر الدالة في الرسوم المتحركة:

تندرج الرسوم المتحركة ضمن المجال السينمائي، وبالتالي تخضع في تحليلها إلى معظم القواعد الفنية والجمالية التي يقوم عليها الفيلم، مع مراعاة بعض الخصوصيات المرتبطة بطبيعتها التخيلية المرسومة، ومن ابرز هذه العناصر نجد:

اللقطات، زوايا التصوير وحركة الكاميرا: تعد اللقطة وحدة أساسية في البناء البصري، وتتعدد أنواعها تبعا لدرجة القرب من الموضوع، حيث نجد اللقطة العامة التي تظهر الفضاء بشكل شامل، تليها اللقطة الجامعة التي تجمع بين الشخصيات ومحيطها، ثم اللقطات الأقرب مثل اللقطة المتوسطة، اللقطة الأمريكية وصولا إلى اللقطات القريبة بمختلف مستوياتها، كالمقربة إلى الخصر أو الصدر، ثم اللقطة القريبة جدا التي تركز على تفاصيل دقيقة من الوجه أو الشيء المصور، ويسهم هذا التنوع في توجيه انتباه المتلقي وتحديد طبيعة الإدراك البصري للمشاهد.

أما زوايا التصوير، فتؤدي دورا دلاليا في تشكيل المعنى، إذ تعبر الزاوية العادية عن رؤية محايدة، في حين توجي الزاوية المرتفعة بنوع من الهيمنة أو الضعف، بينما تمنح الزاوية المنخفضة انطبعا بالقوة أو التعظيم، كما يستخدم أسلوب المجال والمجال المقابل لإبراز الحوار والتفاعل بين الشخصيات، في حين تتيح الكاميرا الذاتية تمثيل وجهة نظر الشخصية وإشراك المتلقي في تجربتها.

أما فيما يتعلق بحركة الكاميرا، فإنها تضيف حيوية على المشهد، ومن أبرز أشكالها الحركة البانورامية الأفقية والعمودية، إضافة إلى حركة التنقل التي تواكب تحرك الشخصيات أو تستكشف الفضاء، مما يعزز البعد الديناميكي للسرد البصري.

الديكور، الموسيقى والألوان: يشكل الديكور عنصرا بصريا مهما في بناء الفضاء السردي، إذ قد يكون واقعا مستمدا من الطبيعة، أو معاد تشكيله بشكل اصطناعي، أما في الرسوم المتحركة فقد يتخذ شكل رسوم وخلفيات مصممة، تتكامل مع الشخصيات لتشكيل عالم تخيلي متماسك.

وتعد الموسيقى مكونا سيميائيا فاعلا، لا يقتصر دورها على ملء الفراغات الصوتية، بل تتجاوز ذلك لتؤدي وظائف تعبيرية، مثل تجسيد الحالات النفسية، ومرافقة التوتر الدرامي، وتعزيز الإحساس الجمالي للصورة، بما يساهم في توضيح السرد وإضفاء الانسجام عليه.

أما المؤثرات الصوتية فتتقسم إلى نوعين: مؤثرات متزامنة تتطابق مع ما يحدث داخل المشهد، ومؤثرات غير متزامنة تضاف في مرحلة لاحقة، دون ارتباط زمني مباشر بعملية التصوير، لكنها تؤدي دورا تكامليا في بناء المعنى وتعزيز الواقعة السمعية

وعن الألوان، فهي تعد من أبرز أشكال التواصل غير اللفظي، إذ تمثل وسيلة تعبيرية قادرة على نقل الأحاسيس والانفعالات الإنسانية، كما تحمل في طياتها شحنات دلالية ورمزية تعكس أبعادا نفسية وثقافية متعددة، ولا يقتصر اللون الواحد على معنى ثابت، بل قد تتعدد دلالاته تبعا للسياق الذي يرد فيه حيث تتأثر رمزيته بعوامل نفسية واجتماعية وثقافية، مما يجعل تفسيره متغيرا من بيئة إلى أخرى.

وفي هذا الإطار تفهم الدلالات اللونية ضمن منظومة ثقافية مكتسبة، إذ لا ترتبط استجابات الأفراد للألوان بطبيعة فطرية خالصة، بل تتشكل عبر التنشئة الاجتماعية والتراكم الثقافي، لذلك قد يحمل اللون ذاته معاني متباينة، بل ومتعارضة أحيانا باختلاف الزمان والمكان والانتماء الثقافي " فان الرمزية اللونية وعلم النفس اللوني مبنيان ثقافيا على روابط تختلف باختلاف الزمان والمكان والثقافة، وقد يكون للون الواحد رموز مختلفة جدا، وآثار نفسية متنوعة حتى في نفس المكان، كما أن ردة الفعل على الألوان ليست فطرية، بل هي مكتسبة وتختلف من منطقة إلى أخرى" (كلود عبيد، 2013، صفحة 42)، ، كما إن التجارب التاريخية والمعتقدات السائدة والرموز الدينية كلها عوامل تسهم في تشكيل المعنى المرتبط بكل لون، وهو ما يجعل فهمه مرتبطا بسياقه الحضاري.

وعلى الرغم من هذا التنوع، يمكن رصد مجموعة من الدلالات العامة التي تتقاطع فيها عدة ثقافات من بينها:

• يرتبط اللون الأبيض غالبا بمعاني الصفاء والنقاء والسلام، كما يحيل إلى البراءة والصدق والاستقرار.

• اللون الأسود، يحيل في كثير من السياقات إلى الحزن والموت، ويرتبط بدلالات التشاؤم والظلام.

• يعبر اللون الرمادي على الحياد والغموض، وغالبا ما يستخدم للدلالة على التوازن والرسمية

• يجسد اللون الأحمر معاني الحيوية والقوة، ويرتبط بالحب والحياة، كما قد يحيل إلى الدم والانفعال.

• ويرمز اللون الأخضر إلى الهدوء والطمأنينة ويعد مؤشرا على الحياة والنماء والعطاء.

• أما اللون الأزرق فيرتبط بالسكينة والراحة النفسية، ويستحضر في سياقات النقاء والشفاء.

• بينما ينسب اللون الأصفر في بعض الثقافات إلى الغيرة، وقد يحمل دلالات أخرى مرتبطة بالخطر أو التوتر.

وعليه، فإن قراءة الألوان داخل أي منتج بصري، بما في ذلك الرسوم المتحركة، تقتضي مراعاة أبعادها السيميائية والسياقات الثقافية التي تنتج ضمنها، نظرا لدورها الفاعل في بناء المعنى وتوجيه إدراك المتلقي.

4. تحليل بعض اللقطات المختارة من سلسلة "وقت المغامرة"

1.4. بطاقة فنية عن سلسلة وقت المغامرة:

- عنوان الرسوم المتحركة: وقت المغامرة. تأليف: بيندلتون وارد. المخرج: لاري ليشليتر. شركة الإنتاج: كارتون نتورك ستوديوز. عدد المواسم: 10. عدد الحلقات: 283 حلقة. مدة الحلقة 11 دقيقة.
- الشخصيات الأساسية هي: فين البشري، جاك الكلب، أميرة العلكة، مارسلين مصاصة الدماء، ملك الجليد.
- الشخصيات الثانوية: بيمو ، أميرة الفضاء الواعر، أميرة اللهب، ليدي، مارتن، بيتي غروف.

2.4. التحليل السيميولوجي لبعض اللقطات:

- في عدة لقطات من السلسلة تظهر الشخصية "غولب" الذي يمثل الإله في هذه السلسلة، وهو كائن ضخم دائم الاشتعال بلون احمر، ذو أربعة عيون فم كبير

ولسان طويل، وهو شخصية شريرة. وأغلب هذه اللقطات هي لقطات قريبة تركز على أسنانه الكثيرة وأظافره الحادة الطويلة، يعيش في بعد اسود، يجلس على الأرض بضم يديه ورجليه، وهي شخصية صامتة طول السلسلة.

شخصية غولب تمثل الإله، ففي مقاطع هذه السلسلة يظهر على انه يملك قوى خاصة وخارقة إذ انه قادر على أن يحي ويميت، وهو محور الكون في حلقة الوحوش، كما انه يتحكم في كل الكواكب والأزمنة وله خادمين له في كل بعد من أبعاد الكون.

- في حلقة من حلقات هذه السلسلة ظهرت شخصية جديدة اسمها "اللتش" وقال أنه تلميذ غولب أخرجه من رحمته وطرده إلى كوكب الأرض، وفي حلقة أخرى يظهر غولب متحكماً في مصير كل من على الأرض، بدليل انه أقام يوم الحساب. من خلال الخطاب الالهي لشخصيتي "فان" و"جايك" نفهم أنهما لا يعرفان هذا الإله ولكنهما يعبدانه فقط ويحسان به.

نلاحظ من خلال ما سبق أن صفات هذه الشخصية تشبه في تصميمها لله سبحانه وتعالى، ولكن تم تصويره على انه ظالم ومتجبر، وهو الأمر الذي يشوه العقيدة الإسلامية في نظر الطفل العربي، ويبث المعلومات المغلوطة عن الله تعالى.

- في العديد من اللقطات في هذه السلسلة نجد رموزاً لا تمت بأي صلة بعقيدتنا الإسلامية مقل العديد من الرموز الماسونية كالعين التي تتوسط الوجه أو العين الثالثة التي نراها أكثر من مرة في حلقات هذه السلسلة، وتسمى هذه العين حسب رموز عبدة الشيطان والماسونيين "العين التي ترى كل شيء" ولها شكلان: الأول يرمز إلى الشيطان بصفته ملك الجحيم، ويظهر تحت العين في بعض الإشارات دمعة تشير إلى حزن الشيطان على الخارجين عن تأثيره، أما في الشكل الثاني فهو عين في أعلى الهرم وترمز إلى عين إبليس وأتباعه الذين يهيمنون على العالم من خلال التحكم بالمال

والثروة" (سلامي، اسعداني، 2017، صفحة 254) كما نجد أيضا البومة، الشخصية "بافوميت" التي تمثل الشيطان المطرود من الجنة.

- نجد في هذه السلسلة أن دلالة الألوان التي تم استعمالها معظمها لا يتناسب مع دلالة الألوان ورمزيتها المعروفة، وكمثال على ذلك نجد رجل الجليد وهو شخصية ليست شريرة، يرتدي عباءة لونها أزرق ذو لحية بيضاء طويلة، اللونين يتناسبان مع مكانته المتمثلة في ملك الثلج وهو ما يوحي بالبرودة، فاللون الأزرق من الألوان الباردة، من خلال الحلقات نكتشف أن له القدرة على الرؤية بعيدا أو ملاحظة ما وراء الطبيعة بفل عينيه الحمراءوين، هذا اللوم- الأحمر- التي تشير إلى أن الشخصية شريرة وسيئة.

- في العديد من مقاطع هذه السلسلة وعبر العديد من الحلقات والمواسم، ينتقل "فان" إلى ماضيه حيث كان أبوه وأمه على قيد الحياة ليعيش معهما يوما، حتى انه يمكنه الانتقال إلى أزمنة أخرى بالرجوع إلى الماضي أو السفر إلى المستقبل، ويدعون في هذه السلسلة أن الجسد يبقى نائما لكن العقل يكون متيقظا، وهذا الاعتقاد كان موجودا في العديد من الديانات والمعتقدات حول العالم، ويمكن عبر هذا الاعتقاد الانتقال إلى عوالم أخرى كعالم الملائكة والجن وعالم البرزخ. وهذه الفكرة تشتت عقل الطفل العربي ومخيلته لدرجة احتمالية اكتسابه وإيمانه بفكرة السحر، خصوصا أن السلسلة معظم مواضيعها عن قدرة السحر على تحقيق الأماني والأحلام.

- بالإضافة إلى الرموز الماسونية التي سبق وذكرناها، نجد أيضا من خلال هذه السلسلة العديد من الرموز المسيحية كالصليب الموجود على سيف "جايك"، بالإضافة إلى الإشارة إلى علامة من علامات يوم الساعة التي لا يمكن لعقل الطفل الصغير استيعابها و هي صورة المسيح الدجال ذو العين الواحدة الذي صورته هذا الفيلم الكارتوني، على أنه يظهر بعد زوال البشرية على كوكب الأرض بفعل قنبلة نووية. فهذه الصور ترسم للطفل العربي صورا لحقائق موجودة في عقيدتنا بطريقة

مشوهة، كما تحاول ترسيخها في عقله لكي تبقى هي الأساس حتى وان كبر لا يمكن إقناعه بغيرها.

- في عدة لقطات من هذه السلسلة نجد نوع من العلاقات العاطفية والرومانسية بين شخصياتها خصوصا بين " فان " و " ملكة العلكة"، ولكن الملفت للانتباه عن تلك اللحظات العاطفية قلما تكون مصحوبة بحوار، ما يجعل عقل الطفل العربي يؤسس ويستنتج تأويلات عديدة، وتحفزه لتجربة كل ما هو محصور في عمره.
 - عبر العديد من لقطات هذه السلسلة نجد الكثير من اللقطات التي تدعو للشذوذ الجنسي كتبادل القبل بين أفراد الجنس الواحد، والعيش في بيت واحد دون علاقة شرعية، والحديث عن العلاقات بحرية مطلقة، وهو وجه من أوجه الانحلال الخلقي الذي يروج له، فهي قيم ومفاهيم دخيلة على دين ومجتمع وقيم الطفل العربي.
5. تحليل النتائج:

في ختام هذه الدراسة وبعد هذا التحليل نصل إلى العديد من النتائج أهمها:

1. ظهرت في هذه السلسلة مجموعة من القيم الايجابية التي تنمي في الطفل فكرة الخير والإيثار، ولكن من خلال التحليل التضميني نجد أنها ليست ايجابية محضة، ولكنها وسيلة للتضليل ومجرد غلاف خارجي ينتفي مع قيم الطفل العربي، إذ أنها تحمل إيحاءات جنسية.
2. غياب الأسرة والمجتمع المتجانس إذ أن كل من بطلي السلسلة يعيشان بدون أم وأب، وهذا ما يتعارض مع حقيقة وجود أسرة وأبناء وآباء.
3. تناولت السلسلة عدة قيم جنسية دخيلة على المجتمع العربي وعلى قيم وسلوكات تشجع على التعري والقبلات والعناق بين الجنسين، وكذا الألفاظ الخادشة للحياء.
4. هذه السلسلة تشجع على فكرة الاختلاط الجنسي و انه لا حدود للحشمة بين الذكر والأنثى.

5. تتضمن اغلب حلقات هذه السلسلة معان إيديولوجية تتحكم فيها صناعة غربية بفكر عسكري، أي أن الحكم للقوي وقيم أخرى لا يمكن أن يستوعبها عقل الطفل الصغير كنهاية العالم والهجرة غير الشرعية والخوف من الانقلاب.
6. تتضمن هذه السلسلة العديد من الرموز الماسونية التي تدعو للكفر والشرك بالله، بالإضافة إلى تحريف الحقائق الدينية كسبب خروج آدم عليه السلام من الجنة، قصة المهدي المنتظر، حقيقة نهاية العالم وقيام يوم الحساب، ولكن أكثر من ذلك تشويه الحقائق المتعلقة بالله تعالى.
7. إضعاف انتماء الطفل لبيئته ووطنه، لأن أغلب ما يشاهده في هذه السلسلة هم أشخاص ومجتمع لا يمتان بأي صلة لمجتمعنا لا لغة ولا ديناً ولا ثقافة ولا قيماً.
8. يربط مضمون هذه السلسلة بالمعايير العربية التي تعتمد عليها الرسوم المتحركة، نجد أنها تنتفي تماماً مع المعايير الموضوعية سابقاً.
6. **الخاتمة:**

في ختام هذه الدراسة، يتضح من خلال التحليل الذي تم إجراؤه أن السلسلة محل البحث ليست مجرد عمل ترفيهي موجه للأطفال، بل تحمل في مضمونها أبعاداً فكرية ورسائل ضمنية تتجاوز ظاهرها البسيط. فحسب النتائج التي توصلنا إليها يتبين أن القيم الإيجابية التي تبدو ظاهرة في بعض المشاهد كالخير والتعاون، ماهي إلا واجهة نخفي خلفها أحياناً إيحاءات ومضامين لا تتلاءم مع الخصوصية الثقافية والدينية للطفل العربي، كما تبين أن هناك تغييب لصورة الأسرة، حيث يظهر أبطال السلسلة بمعزل عن الإطار الأسري الطبيعي، وهو ما لا يعكس واقع البناء الاجتماعي القائم على الترابط بين الآباء والأبناء في المجتمع العربي. وأكد التحليل كذلك احتواء عدد من الحلقات على سلوكيات ومشاهد وإشارات ذات طابع جنسي أو ألفاظ غير لائقة، فضلاً عن ترسيخ أنماط من العلاقات بين الجنسين لا تراعي الضوابط الأخلاقية السائدة في المجتمع العربي.

وكشفت الدراسة أيضا عن احتواء السلسلة على رسائل وأفكار أيديولوجية معقدة حول الصراع ونهاية العالم، وهي موضوعات تفوق مستوى إدراك الطفل وقد تسهم في إثارة القلق أو التشويش لديه. كما تم الإشارة أيضا إلى رموز تمس بعض المفاهيم الدينية والتي هي أكبر من وعي الطفل، وبإسقاط المعايير العربية المنظمة لمحتوى الرسوم المتحركة التي تم الإشارة إليها في متن الدراسة، يتبين أن مضمون هذه السلسلة لا ينسجم مع كثيرا مع هذه الضوابط التربوية والثقافية المعتمدة، الأمر الذي يستدعي وقفة جادة إزاء ما يقدم للأطفال من مواد إعلامية مستوردة.

7. قائمة المراجع:

- عبید کلود. (2013). الألوان، دورها، تصنيفها، مصادرها، رمزيتها ودلالاتها، بيروت، المؤسسة الجامعية للدراسات والنشر.
- بن سالم سعاد. (15 جانفي، 2019). الكتابة للصورة وتأثيرها في مضامين الافلام الموجهة للطفل. دراسة تحليلية للفيلمين الكارتونيين "انا الماعز الاليف" و "سبونج بوب". مجلة الاتصال والصحافة. العدد 1، المجلد 6.
- سمح إبراهيم الخالف خديجة. (2015). أثر الرسوم المتحركة على القدرات الإبداعية لدى الأطفال الموهوبين في مرحلة رياض. المؤتمر الدولي للموهوبين المتفوقين. كلية التربية، جامعة الإمارات العربية المتحدة.
- بن بوزيد نورة. (15 جانفي، 2015). واقع ثقافة الطفل العربي من خلال البرامج التلفزيونية. مجلة الاتصال والصحافة. العدد 1، المجلد 2.

الملاحق:



"غورب"



اللعن، وهو رمز مانتوئي



اللعن الصليبي على مقبعين السيف



يملك السورج النجول



تمثل عودة من اللقطات العاطفية في السلسلة



تمثل العلاقة العاطفية بين جوناس والواحد



رجل الثلج



تمثل العلاقات الجماعية