

برامج الأطفال الكرتونية وأثرها على سلوك الطفل: برنامج ماشا والدب - أنموذجا-
Children's cartoon programs and their impact on child behaviour:
- Masha and the Bear program -

تاريخ الاستلام: 2023/07/05 تاريخ القبول: 2024/12/23 تاريخ النشر: 2024/12/31

عفيفة حمزة *

جامعة عبد الحميد بن باديس - مستغانم (الجزائر)

Email : afifa.hamza.etu@univ-mosta.dz

الملخص :

تهدف هذه الدراسة إلى تسليط الضوء على تأثير برامج الأطفال الكرتونية على سلوك الطفل، نتيجة لتأثيره السريع وانسجامه مع مضامين هذه البرامج، حيث يميل الطفل إلى اعتبار نفسه جزءا من القصة الكرتونية التي يشاهدها. وتزداد درجة اندماجه مع العالم الرمزي كلما زاد وقت تعرضه للشاشة التلفزيونية. بناء على ذلك، تسعى الدراسة إلى توضيح خطورة مضامين هذه البرامج على سلوك الأطفال، من خلال تحليل نموذج محدد يتمثل في مسلسل ماشا والدب الروسي (Masha and the Bear)، الذي يعد من بين الرسوم المتحركة الأكثر شهرة عالميا وأحد أهم الإنتاجات الروسية التي انتشرت على نطاق واسع، وللإجابة على الإشكالية الرئيسية تم طرح السؤال التالي: كيف تؤثر البرامج التلفزيونية الموجهة للأطفال على سلوكهم؟

تندرج هذه الدراسة ضمن البحوث التحليلية التي تسعى إلى تفسير الظواهر الإعلامية من خلال دراسة أبعادها المختلفة. كما تركز الدراسة على استخدام منهج التحليل السيميولوجي بالاعتماد على مقاربة رولان بارث لتحليل ماشا والدب للكشف عن الرسائل الضمنية التي يسعى هذا العمل الكرتوني إلى ترسيخها في عقول الأطفال، مما يتيح فهم الأدوار التي تؤديها هذه البرامج وتأثيراتها المحتملة على السلوك.

الكلمات المفتاحية: برامج الأطفال، التأثير، سلوك الطفل، الظاهرة الإعلامية، العالم الرمزي.

Abstract:

This study aims to highlight the impact of animated children's programs on child behavior, due to their rapid influence and the child's alignment with the content of these programs. Children tend to consider themselves as part of the animated story they are watching. The degree of their immersion in the symbolic world increases as the time spent in front of the TV screen increases. Based on this, the study seeks to explain the dangers of the content of these programs on children's behavior, through the analysis of a specific model represented by the Russian animated series Masha and the Bear, which is among the most famous cartoons globally and one of the most widely spread Russian productions. To address the main issue, the following question is posed: How do television programs aimed at children affect their behavior?

This study falls under analytical research, aiming to explain media phenomena through the study of their various dimensions. The study also focuses on using semiological analysis, relying on Roland Barthes' approach, to analyze Masha and the Bear to uncover the implicit messages that this cartoon aims to instill in children's minds. This will allow for an understanding of the roles these programs play and their potential impact on behavior.

Keywords: children's programs, impact, child behavior, media phenomenon, symbolic world.

* المؤلف المرسل

المقدمة

يعد التلفزيون من أبرز وسائل الإعلام تأثيرا وحضورا في الساحة الإعلامية، لما يتمتع به من خصائص فريدة تمكنه من تجاوز وسائل الإعلام الأخرى في تشكيل الرأي العام عبر المضامين الإعلامية المتنوعة التي يقدمها. وبالإضافة إلى الوظائف الاتصالية التي يسعى التلفزيون لتحقيقها، يساهم في تجسيد الهوية الثقافية، توعية المجتمعات، وإعادة صياغة المفاهيم الثقافية والاجتماعية في قوالب إعلامية، بث عبر الشاشة.

كما يعتبر التلفزيون أيضا وسيلة اتصال محورية بالنسبة للمشاهد الصغير، إذ يجذب اهتمامه بفضل جودة الصورة والحركة والصوت، وقدرته على تحفيز التفاعل مع شخصيات برامجه المفضلة. وفي هذه المرحلة العمرية، يتمتع الطفل بقدرة كبيرة على الانسجام مع مضامين البرامج الكرتونية، حيث يميل إلى اعتبار نفسه جزءا من القصة. ويتعمق هذا الانسجام كلما زادت ساعات مشاهدته للتلفزيون، مما يؤدي إلى انخراطه المتزايد في العالم الرمزي.

تشير العديد من الدراسات إلى أن التلفزيون قد يصبح بمثابة "الأب الثاني" بعد الأسرة، حيث يقدم نماذج مختلفة للسلوكيات التي قد تكون دخيلة على محيط الطفل وقيمه وعقيدته. هذه النماذج، إن لم تكن موجهة بشكل صحيح، قد تؤدي إلى تكوين معتقدات وسلوكيات غير ملائمة، مما يضع الأهل أمام تحديات إعادة التوجيه وتصحيح المسار بعد فوات الأوان.

تتجلى خطورة هذه القضية في بعض البرامج الكرتونية التي تسعى إلى تمرير رسائل خفية لتحقيق أهداف أيديولوجية معينة، مستغلة مرحلة الطفولة التي تعد من أهم مراحل تكوين شخصية الإنسان. خلال هذه الفترة، يكتسب الطفل مجموعة من القواعد السلوكية، والمهارات الاجتماعية، والقيم الأخلاقية والدينية التي تحدد معالم شخصيته المستقبلية.

بناءً على ذلك، تهدف هذه الدراسة إلى تحقيق مجموعة من الأهداف، أبرزها الكشف عن تأثير مضامين برامج الكرتون على سلوك الطفل من خلال تحليل برنامج ماشا والدب الروسي (*Masha and the Bear*). كما يعد هذا البرنامج من بين الرسوم المتحركة الأكثر شهرة عالمياً، ويمثل أحد أهم الإنتاجات الروسية التي حققت انتشاراً واسعاً.

وتسعى الدراسة للإجابة عن الإشكالية الرئيسية التالية: كيف تؤثر البرامج التلفزيونية الموجهة للأطفال على سلوكهم؟

1. ضبط المفاهيم:

1.1 برامج الأطفال:

يعرف الدكتور إبراهيم عبد الله المسلمي برامج الأطفال بأنها: "البرامج التي تقدمها التلفزة للأطفال، حيث يتميز بعضها بمضمون علمي وأخلاقي عالي الجودة، يساهم في تنمية الجوانب الجسدية والنفسية والاجتماعية لديهم. كما تحفز هذه البرامج التفكير والإبداع، وتنمي القدرات والمهارات، مما يجعل الأطفال أكثر كفاءة وتميزاً". (المسلمي، 2005)

من جهة أخرى، تعرف الأستاذة بن عمر سامية برامج الأطفال بأنها: "كل ما يعرض على التلفزيون من برامج موجهة للأطفال، سواء كانت ترفيهية، ثقافية، أو تربوية، حيث تساهم هذه البرامج في غرس القيم والسلوكيات، وتعليم الأطفال كيفية الاندماج في الحياة الاجتماعية بمختلف أشكالها. ومع ذلك، فإنها تؤثر على عملية التنشئة الأسرية بشكل مزدوج، إذ يمكن أن يكون تأثيرها إيجابياً أو سلبياً في آن واحد" (سامية، 2013، صفحة 25).

2.1 التأثير:

يعرف التأثير على أنه الأثر الناتج عن عملية الاتصال في المتلقين، والذي قد يتجلى في تغييرات نفسية أو سلوكية. ويشير الباحث رشقي (1978، ص. 305) إلى أن صعوبة تحديد التأثير تعود إلى ارتباطه بتغييرات نفسية لدى المتلقي، حيث إن ما قد يؤثر في شخص اليوم ليس بالضرورة أن يكون له التأثير ذاته في اليوم التالي. وفقا للباحث كامل خورشيد (2011، ص. 135) يعرف الأثر الإعلامي على أنه التغييرات التي تحدث لدى المتلقي نتيجة التعرض لمحتوى الرسالة الإعلامية. وتشمل هذه التغييرات تعلم معلومات جديدة، تبني اتجاهات جديدة، التخلي عن اتجاهات سابقة، أو تعديل اتجاهات قائمة.

وعليه، يمكن القول إن الأثر الإعلامي يحدث كنتيجة للتفاعل الاجتماعي بين عناصر العملية الاتصالية، بما في ذلك المؤثر والمتأثر. ويؤدي هذا التفاعل إلى حالة نفسية لدى المتلقي تتجسد في إضافة أفكار جديدة، تغيير بعض السلوكيات، أو تعديل عادات معينة. ومع ذلك يعتبر قياس الأثر تحديا، خاصة في المدى القصير بين عملية التلقي والاستجابة.

من جهة أخرى، يعتمد قياس الأثر على طبيعة الاتصال. ففي حالة الاتصال المباشر والمحدود ضمن جماعات صغيرة، يمكن قياس ردود الأفعال ورصد الاتجاهات والميولات بسهولة نسبية. أما في الاتصال الجماهيري الذي يستهدف فئات واسعة وغير محدودة من المتلقين، يصبح ضمان وصول الرسالة الإعلامية بالشكل المطلوب أكثر صعوبة، مما يعقد عملية قياس الأثر بدقة.

3.1 سلوك الطفل:

يعرف الدكتور حمدي عبد العظيم السلوك بأنه: "كل نشاط يصدر عن الإنسان، سواء أكان أفعالا يمكن ملاحظتها وقياسها، كالنشاطات الفسيولوجية

والحركية، أو أفعالاً تتم على نحو غير ملحوظ، كالتفكير والتذكر والوسواس وغيرها" (العظيم، 2013، ص. 21).

وعليه، يمكن القول إن سلوك الطفل يمثل نشاطاً اتصالياً، سواء كان ذهنياً أو حركياً، يسعى من خلاله للوصول إلى نتائج معينة. ومع ذلك، فإن سلوكيات الطفل تتأثر بشكل كبير بالبيئة المحيطة، وبالأخص بأسلوب التربية والنشأة الأسرية. ويظهر هذا التأثير بوضوح في كيفية استجابته للمؤثرات الخارجية، بما في ذلك المحتوى الإعلامي الذي يتعرض له، وهو ما يتطلب عناية دقيقة من الأهل والمربين لضمان تنشئة قائمة على القيم السليمة والمبادئ الأخلاقية، لا سيما في ظل التحديات التي تفرضها وسائل الإعلام اليوم.

2. تاريخ نشأة برامج الأطفال الكرتونية:

ارتبطت نشأة برامج الأطفال التلفزيونية بظهور التلفزيون التجاري لأول مرة عام 1941، حيث ركزت البرامج التعليمية في البداية على محطات التلفزيون العامة. وتعد هذه البرامج مصدراً أساسياً للتأثيرات الإيجابية طويلة الأمد على الأطفال. ومن بين الأمثلة المبكرة لتأثير الإعلان عبر وسائل الإعلام، تقديم إعلان تلفزيوني عن لعبة "السيد بوتاتو هيد" من إنتاج شركة هاسبرو عام 1952. استهدفت هذه الإعلانات الأطفال بشكل مباشر للتأثير على إدراكهم ودفعهم إلى إقناع والديهم بشراء اللعبة. وقد حققت اللعبة مبيعات تجاوزت 4 ملايين دولار خلال السنة الأولى من الإعلان، حيث كان أكثر من ثلثي أجهزة التلفزيون حينها موجوداً في منازل تحتوي على أطفال دون سن الثانية عشرة. (Hoffner, 1996, p. 212)

بناءً على ذلك، يمكن القول إن برامج الأطفال بدأت بالظهور في أوائل الأربعينيات، وتضمنت عروضاً قصيرة من الأكشن والمغامرات مثل *The Lone Ranger* و *Lassie*. ومن بين البرامج الشهيرة الأخرى *The Howdy Doody Show*،

الذي بثته شبكة NBC بين عامي 1947 و1960. كان البرنامج من تقديم راعي البقر المعروف بـ"بوفالو بوب سميث" ودمية "Howdy Doody" تميز البرنامج بتقديم فقرات متنوعة تضم النكات، الأغاني، والقصص التمثيلية، بهدف إضحاك الأطفال وإمتاعهم. وقد تم تصوير الحلقات أمام جمهور في استوديو مباشر مكون من الأطفال وأولياء أمورهم، مما أضاف طابعاً تفاعلياً وتعليمياً للبرنامج (McLanahan, 2008, p. 30).

على الرغم من النجاح الكبير الذي حققه برنامج *Howdy Doody Show* في تلك الفترة، إلا أنه لم يخل من الانتقادات والشكاوى التي وجهت إليه، حيث اعتبر البعض أن البرنامج يفتقر إلى القيمة التعليمية التي يفترض أن تقدمها البرامج التلفزيونية للأطفال. وطالبت هذه الأصوات القنوات التلفزيونية بالتركيز على تثقيف الأطفال وتقديم محتوى إعلامي هادف بدلاً من الترفيه فقط. ومع ذلك، لم تؤثر هذه الانتقادات على مديري برمجة الشبكات التلفزيونية، واستمر عرض البرنامج لفترة طويلة، مما يعكس جدلية مستمرة حول دور التلفزيون في حياة الأطفال.

في بريطانيا، عاد التلفزيون إلى البث بعد الحرب العالمية الثانية في 7 يونيو 1946، وشهد اليوم التالي، 9 يونيو 1946، بث أول برنامج مخصص للأطفال بعنوان *For the Children*. غير أن بدايات هذه البرامج كانت بطيئة ولم تحقق نسب مشاهدة مرتفعة، الأمر الذي دفع مجلة *راديو تايمز* إلى تبرير ضعف الإقبال بسبب التوقيت غير الملائم للبث. وأوضحت المجلة أن البرامج التي تعرض بعد الظهيرة تتزامن مع عودة الأطفال من المدرسة، بينما البرامج المسائية تتداخل مع أوقات الدراسة المنزلية أو النوم (For the Children, the first children's television programme, 1952).

في الستينيات، شهدت برمجة الأطفال تطوراً نوعياً مع إطلاق مشروع "ورشة عمل تلفزيون الأطفال" عام 1968، بقيادة جوان غانز كوني، لويد موريسيت، وجيرالد ليسير، بالتعاون مع تربويين، علماء نفس، وخبراء في تنمية الطفل. كان الهدف من هذا المشروع إنشاء برامج تعليمية موجهة للأطفال في مرحلة ما قبل المدرسة. وكان برنامج *Sesame Street* أول إنتاج لهذه الورشة، وبدأ بثه في عام 1969. تميز البرنامج بدمجه بين التعليم والترفيه واستهدف الأطفال الذين تتراوح أعمارهم بين 3 إلى 7 سنوات.

اعتمد تصميم برنامج *Sesame Street* على الأبحاث لضمان استخدام استراتيجيات تعليمية فعالة في التعلم المبكر من خلال وسائل الإعلام. كما قدمت ورشة العمل برامج أخرى مثل *3-2-1 Contact*، *The Best of Families*، *The Electric Company*، و *Feeling Good*. لاقت هذه البرامج استحساناً كبيراً، وأصبحت نموذجاً يحتذى به للبرامج التعليمية الأخرى سواء في وسائل الإعلام أو في البيئات المدرسية. ساهمت هذه البرمجة المبتكرة في توفير تجارب تعلم فعالة، مما أعد الأطفال لدخول المدرسة بثقة ونشاط. (Hoffner, 1996, p. 220)

خلال الثمانينيات والتسعينيات، شهدت تكنولوجيا الإعلام والترفيه تطوراً غير مسبوق، مما ساهم في تعزيز انتشار أجهزة الكمبيوتر وزيادة إمكانية الأطفال للوصول إلى المحتوى التلفزيوني. هذا التطور أتاح للأطفال مشاهدة برامجهم المفضلة، خاصة الرسوم المتحركة، في أي وقت وإعادة مشاهدتها سواء في المنازل أو المدارس.

شهد التلفزيون خلال الثمانينيات تطوراً ملحوظاً مع ظهور تقنية الكابل وإدخال أجهزة تسجيل الفيديو (VCRs)، ما أحدث تحولاً جذرياً في إنتاج برامج الأطفال وأدى إلى تنوع أكبر في العروض المقدمة. كما ظهرت شبكات تلفزيونية

متخصصة في برامج الأطفال، من أبرزها قناة *Nickelodeon*، قناة *Disney*، وشبكة *Cartoon Network* إلى جانب هذه القنوات، قدمت شبكات أخرى مثل *Discovery*، *USA*، *Learning Channel*، و *Family Channel* محتوى مخصصاً للأطفال.

تعد قناة *Nickelodeon* أول قناة كابل موجهة للأطفال، حيث أطلقت عام 1979، وقدمت إعادة عرض للمسلسلات القديمة إلى جانب برامج أصلية تمزج بين التسلية والتعليم. من بين البرامج التي حققت نجاحاً كبيراً *Dora the Explorer*، *Blue's Clues*، *SpongeBob SquarePants*، و *Jimmy Neutron* وبالإضافة إلى النجاح الإعلامي، حققت القناة عائدات مالية ضخمة، حيث بلغت مبيعات المنتجات المرتبطة ببرامجها 3 مليارات دولار عام 2004، مما يبرز الجانب التجاري المريح لبرامج الأطفال. (McLanahan, 2008, p. 65)

في المقابل، شهدت هذه الفترة تحولاً في المحتوى الإعلامي تميز بزيادة استخدام الموضوعات ذات الطابع الجنسي والسلوك العدواني غير الهادف. ظهر هذا التغيير السلبي في الأفلام، البرامج التلفزيونية، كلمات الأغاني، ألعاب الفيديو، الرسوم المتحركة، وحتى المجالات. بحلول أواخر التسعينيات، أعرب العديد من الآباء في الولايات المتحدة عن قلقهم بشأن تعرض الأطفال لمحتوى غير مناسب لأعمارهم، وأشاروا إلى التأثيرات السلبية المحتملة لهذه البرامج.

استجابة لهذه المخاوف، عمل الباحثون والمنتجون على تطوير أنظمة تصنيف للمحتوى الإعلامي، تهدف إلى توضيح فئات المحتوى وشدة المشاهد أو الرسائل المعروضة. تضمنت هذه الأنظمة رموز تصنيف تستخدم لتحديد الأفلام، البرامج التلفزيونية، الأغاني، وغيرها. ورغم نجاح هذه التصنيفات في إبلاغ أولياء الأمور، إلا أن الأطفال غالباً ما كانوا يتعرضون لهذا المحتوى في غياب رقابة الأهل بسبب انشغالهم خارج المنزل.

ومع تزايد المخاوف بشأن المحتويات غير الملائمة للأطفال، أطلق المنتجون الرئيسيون لأنظمة الإعلام التلفزيوني في التسعينيات نظام تصنيف خاص ببرامج الأطفال. استلهم هذا النظام من نظام تصنيف الأفلام السينمائية، وكان يهدف إلى إعلام الآباء بمحتوى البرامج التي قد تكون غير مناسبة للمشاهدين الصغار. تظهر التصنيفات بوضوح في قوائم البرامج التلفزيونية، وفي أوصاف القنوات الكابلية والأقمار الصناعية، بالإضافة إلى ظهورها على الشاشة خلال أول خمس عشرة ثانية من العرض.

بناء على ذلك، تعد قناة نيكولوديون من بين القنوات العالمية الرائدة في إنتاج برامج الأطفال، حيث أسهمت في تنشئة العديد من الأجيال منذ انطلاقتها عام 1979. ورغم بداياتها الصعبة وتصنيفها المنخفض نتيجة قلة المشاهدين، إلا أن شعبيتها بدأت تتزايد ببطء خلال الثمانينيات وأوائل التسعينيات. استهدفت القناة فئات عمرية متنوعة، بما في ذلك الأطفال في سن ما قبل المدرسة والبالغين، وركزت على تقديم محتوى متنوع يشمل البرامج التعليمية، وبرامج الأنيميشن الأصلية (نيك كرتون) والمسرحيات الهزلية، وبرامج الألعاب، والبرامج الحوارية، والدراما، والرسم الكوميدي. كما توسعت القناة لاحقاً لتقديم برامج ليلية كلاسيكية موجهة للعائلات والمراهقين والبالغين تحت اسم (نايك في نايت). وبحلول أوائل العقد الأول من القرن الحادي والعشرين، أصبحت نيكولوديون الرائدة في مجال برامج الأطفال، حيث حققت أعلى التصنيفات في هذا المجال. (Hoffner, 1996, p. 42)

أما قناة كارتون نتورك، فقد شهدت نموا ملحوظاً منذ تأسيسها عام 1992، مستفيدة من الدعم المقدم من شبكات TNT وTBS، بالإضافة إلى استخدام مكتبة ضخمة من الرسوم المتحركة التابعة لأنظمة تيرنر، ووارنر بروس، وإم جي إم، وهانا-باربرا. تميزت القناة بإنتاج برامج الأنيميشن الأصلية تحت عنوان (كارتون كارتونز)،

مما ساهم في شهرة الرسوم المتحركة بحلول أواخر التسعينيات. كما قدمت برامج متنوعة مثل مجموعة الأكشن تينامي، والبرامج الليلية مثل تون هيدز وشبح الفضاء إلى الساحل. وقد استهدفت هذه البرامج جمهورا أوسع يشمل البالغين الصغار، مما أدى إلى إطلاق المجموعة الليلية المتأخرة سباحة البالغين عام 2001. ركزت القناة بشكل خاص على الأولاد الذين تتراوح أعمارهم بين 7 و 15 عاما، وسرعان ما أصبحت رائدة في استقطاب هذا الجمهور.

في المقابل، لم تحظ قناة ديزني بنجاح مماثل على الرغم من دخولها المبكر إلى هذا المجال منذ تأسيسها عام 1983. بدأت كقناة تجريبية، ولكنها تحولت إلى خدمة كابل رئيسية عام 1997. شهدت القناة تحولا في محتواها، حيث قدمت برامج تعليمية موجهة للأطفال في سن ما قبل المدرسة صباحا، ومسرحيات هزلية للأطفال ومسلسلات أنيمي مساء. ومع ذلك، لم تحقق القناة انطلاقها الحقيقية كمنصة رسمية إلا في عام 2004، حيث بدأت ببث برامج مميزة تشمل أفلام ديزني الكلاسيكية، والرسوم المتحركة القصيرة، وبرامج موجهة للفئات العمرية الأصغر (Cottle, 2003, p. 90).

كما تعتبر قناة ديزني من القنوات الرائدة في مجال برامج الأطفال، حيث أطلقت قناتين رقميتين هما ديزني جونيور في عام 2012، والتي خصصت لتقديم محتوى تعليمي وترفيهي للأطفال في مرحلة ما قبل المدرسة، وديزني إكس دي التي استهدفت جمهورا أوسع من الأطفال والمراهقين. تميزت ديزني بقدرتها على مواكبة التطورات التكنولوجية وتلبية احتياجات الأطفال في مختلف أنحاء العالم، مما منحها التفوق على العديد من القنوات الأخرى في هذا المجال. لقد ساعد هذا التوجه التكنولوجي على تعزيز مكانة القناة في مجال الإعلام الموجه للأطفال، وجعلها أكثر جذبا للأطفال وأسرهم.

من جهة أخرى، تظل بي بي سي واحدة من المؤسسات الإعلامية التي قدمت للأطفال العديد من الذكريات المميزة التي لا يزال الجيل الحالي يذكرها حتى اليوم. فقد قدمت عددا من البرامج التي تركت أثرا كبيرا في ثقافة الطفولة. وبالإضافة إلى ذلك، توفر بي بي سي عبر الإنترنت مكتبة ضخمة من المحتوى الذي يسمح للأطفال بالوصول إلى برامجهم المفضلة بشكل مستمر، مما يعزز تجربتهم الترفيهية والتعليمية. هذه المبادرة توفر فرصة للجيل الحالي لاسترجاع الذكريات والمحتوى الذي شكل جزءا من طفولتهم، مما يعكس استمرارية تأثير الإعلام التلفزيوني في تشكيل الذاكرة الثقافية للأجيال.

3. تطور صناعة برامج الأطفال الكرتونية:

شهدت صناعة برامج الأطفال تطورا ملحوظا في السنوات الأخيرة من خلال إدخال نظام التقييمات الذي يصنف المحتوى التلفزيوني وفقا للملاءمة العمرية. ويعد هذا النظام أداة مهمة للآباء في تقييم ما إذا كانت البرامج مناسبة لأطفالهم. ومع ذلك، يعاني هذا النظام من بعض أوجه القصور، أبرزها عدم تصنيف العديد من أنواع البرامج مثل نشرات الأخبار، الأحداث الرياضية، والإعلانات التجارية، مما يترك مساحة لعدم وضوح المحتوى المقدم للأطفال في بعض الحالات.

أظهرت الأبحاث أن بعض الفئات العمرية، وخاصة المراهقين، يظهرون اهتماما أكبر بالبرامج التي تحمل تصنيف *TV-MA* (الموجهة للبالغين) مقارنة بتلك التي تحمل تصنيف *TV-PG* (الموجهة للأطفال)، مما يبرز تحديات إضافية في كيفية تحديد المحتوى المناسب للأطفال والمراهقين. وعلى الرغم من أهمية نظام التقييمات، يؤكد الخبراء على ضرورة أن يقوم الآباء بمراقبة ما يشاهده أطفالهم بأنفسهم بدلا من الاعتماد الكامل على هذا النظام.

من جانب آخر، يمكن أن تكون المتعة البصرية التي توفرها البرامج التلفزيونية أكثر تأثيراً على الأطفال من محتوى البرنامج ذاته. فالعوامل المرئية مثل الرسوم المتحركة والألوان الزاهية قد تكون محورية في جذب انتباه الأطفال، مما يعزز أهمية التأكد من ملائمة هذه العوامل للمستوى العمري والفكري للأطفال.

وبناءً على ذلك، شهدت صناعة برامج الأطفال الكرتونية تطوراً مستمراً عبر مراحل متعددة، حيث تزايد الاهتمام بالجانب الترفيهي والبصري بجانب المحتوى التعليمي، مما جعل البرامج أكثر جذباً وتفاعلاً مع الأطفال في مختلف الأعمار.

1. **مرحلة الأنيميشن التقليدي (Traditional Animation) :** يعد الأنيميشن التقليدي الأسلوب الأول المستخدم في إنتاج برامج الأطفال، حيث يعتمد على الرسم اليدوي المتسلسل لجميع مشاهد الرسوم المتحركة، حيث يتم رسم كل إطار يدوياً باستخدام شرائح (cells) تمثل الإطارات المتحركة، ويصل عدد هذه الإطارات إلى 24 إطاراً في الثانية. يتم عرض كل إطار على خلفية ثابتة (Background) بشكل متتابع، مما ينتج تتابعاً سلساً للإطارات. يعد هذا الأسلوب أحد أهم العوامل التي ساهمت في نشأة العديد من الكلاسيكيات مثل «توم وجيري» وأفلام ديزني مثل «سينديلا»، التي كانت تستغرق عادةً مدة إنتاج تصل إلى ثلاث سنوات. ومن الأمثلة الحديثة على هذا النوع من الأنيميشن، فيلم *Steamboy* الياباني الذي نُتج في عام 2004، والذي على الرغم من أنه لم يكن بالكامل من إنتاج يدوي، استغرق ما يقرب من عشر سنوات لإتمامه بميزانية ضخمة مقارنةً بأفلام الأنمي في تلك الفترة (الدائم، 2019).

2. **مرحلة الأنيميشن الرقمي ثنائي الأبعاد (Digital 2D) :** ساهم الأنيميشن الرقمي ثنائي الأبعاد في تحسين جودة إخراج برامج الأطفال من خلال محاكاة الرسم التقليدي باستخدام الأجهزة اللوحية المخصصة للجرافيك وبرمجيات متخصصة. على الرغم من التشابه مع الرسم التقليدي، فإن الأنيميشن الرقمي يتيح إتمام جميع مراحل التصميم والمونتاج باستخدام أدوات رقمية، مما يغني عن العديد من

المراحل اليدوية السابقة. في منتصف خمسينيات القرن الماضي، تم تقديم أول صورة مولدة حاسوبياً باستخدام حاسوب بسيط، وامتد استخدام الحاسوب ليشمل مجالات أوسع في الستينيات. يتميز الأنيميشن الرقمي ثنائي الأبعاد برسم الشخصيات في فراغ مسطح، مع التركيز على الأبعاد الطولية والعرضية، بالإضافة إلى تفاصيل ملامح الشخصية سواء كانت ثابتة أو متحركة. يمكن تحويل التصميمات الثنائية الأبعاد إلى ثلاثية الأبعاد باستخدام تقنيات متقدمة للتدرج اللوني والإضاءة والظلال (الدايم، 2019).

3. مرحلة الأنيميشن الرقمي ثلاثي الأبعاد (Digital 3D) : يعد الأنيميشن الرقمي ثلاثي الأبعاد أحد أبرز التطورات التكنولوجية في مجال الرسوم المتحركة، حيث يتضمن التصميم ثلاثي الأبعاد الطول والعرض بالإضافة إلى العمق. يعزز هذا النوع من الأنيميشن من واقعية الصور، ويستدعي تحكما متقنا بالإضاءة، الظلال، وتوجيه الكاميرا. تم إدخال الأنيميشن ثلاثي الأبعاد لأول مرة في التسعينيات، وقد تطور بشكل ملحوظ في السنوات الأخيرة حتى أصبح الهيمنة في الإنتاج المرئي. في عام 1990، تم استخدام الصور المولدة حاسوبياً (CGI) لأول مرة في فيلم *Terminator 2: Judgment Day*، تلاه فيلم *Beauty And The Beast* من إنتاج ديزني والذي دمج بين الرسم التقليدي والـ CGI. وقد شكل إصدار فيلم *Toy Story* في 1995 طفرة تقنية كبيرة في هذا المجال. ومع تطور هذه التكنولوجيا، ظهرت مدارس خاصة بصناعة الرسوم المتحركة التي تركز على استخدام البرمجيات لإنتاج المجسمات الرقمية، مما جعلها أكثر قبولاً في الاستوديوهات الكبرى مثل ديزني، التي أصدرت *The Princess and the Frog* في 2008 (الدايم، 2019).

التطور التكنولوجي في إنتاج برامج الأطفال: تعد تكنولوجيا الاتصال من العوامل الرئيسية التي ساهمت في تسريع تطوير إنتاج برامج الأطفال، خاصة في

مجال الأنيميشن الرقمي. تمتاز هذه التكنولوجيا بخصائص عالية في المونتاج التلفزيوني من خلال استخدام برامج الحاسوب المتخصصة في المونتاج الرقمي أو المونتاج اللاخطي، مما يعزز كفاءة الإنتاج وجودته. يعد هذا التقدم التكنولوجي العامل المحوري في تحقيق تطور ملحوظ في صناعة برامج الأطفال التلفزيونية الحديثة، حيث أسهمت هذه التقنيات في تسريع وتيرة العمل وتحسين جودته بشكل غير مسبوق.

4. آلية تأثير برامج الأطفال الكرتونية على سلوك الطفل: لا شك أن مضامين برامج الأطفال الكرتونية لها تأثيرات عميقة على سلوك الطفل، حيث تساهم في تشكيل الصورة الذهنية لديه، مما يؤدي تدريجياً إلى تأثيرات على إدراكه وسلوكه الاتصالي مع محيطه. وعلى الرغم من تنوع أهداف هذه البرامج وطبيعة مضامينها، فإن تعرض الأطفال المستمر أمام شاشة التلفاز قد يسهم في تأثيرات سلبية على تركيبهم النفسية والجسدية. من بين هذه التأثيرات، يبرز نقص النظر وتغير القيم التي تربي عليها الطفل ليحل محلها عادات قد تكون دخيلة على المجتمع. وفي هذا السياق، يحذر العديد من الباحثين في مجالات الإعلام والاتصال وعلم النفس من الآثار المدمرة التي قد تنجم عن تعرض الأطفال المكثف لهذه البرامج دون تنظيم كافٍ لوقت المشاهدة أو متابعة المحتوى، مما قد يؤدي إلى انعكاسات سلبية على إدراك وسلوك الطفل.

تشير الدراسات إلى أن الأطفال الذين يقضون وقتاً طويلاً أمام شاشة التلفاز، وبخاصة البرامج التي تتضمن مشاهد عنف أو تحث على الصراع، يمكن أن يكتسبوا سلوكيات معادية للمجتمع، وهو ما تم التوصل إليه من خلال دراسة أجراها باحثون من جامعة غلاسغو في إسكتلندا، حيث تبين أن 15% من الأطفال في سن الخامسة، الذين يقضون أكثر من ثلاث ساعات يومياً أمام شاشة التلفاز، يعانون

من سلوكيات عدوانية عند بلوغهم السابعة من العمر (التلفاز يؤثر في سلوك الطفل، 2013).

1.4 طبيعة الدراسة والمنهج المستخدم:

تهدف هذه الدراسة إلى تحليل سيميولوجي لبعض المقاطع من برنامج الأطفال الشهير *ماشأ والدب* ، الذي يعد من بين البرامج الأكثر شهرة على مستوى العالم، وتتناول السيميولوجيا هنا تفسير الرموز والدلالات المستخدمة في هذه المقاطع لفهم كيفية تأثير المحتوى على تكوين الصورة الذهنية والسلوكيات المستقبلية للأطفال. ولتحقيق هذا الهدف، سيتم تطبيق منهج تحليل السيميولوجي وفقا لمقاربة رولان بارث، الذي يعتمد على دراسة الرموز والعلامات واستخراج المعاني العميقة الكامنة وراء هذه العناصر، مما يتيح لنا فهم التأثيرات المتوقعة للمحتوى المعروض على الأطفال.

2.4 المنهج السيميولوجي وتحليل مقاطع الفيديو:

سيتم تحليل السيميولوجي في هذه الدراسة المقاربة التي وضعها رولان بارث، والتي تتضمن تحليل الرموز والعلامات في النصوص المرئية لفك الشيفرة الثقافية والاجتماعية الموجودة في محتوى البرنامج. يعتمد المنهج السيميولوجي على ثلاثة مستويات رئيسية من التحليل:

- **المستوى الأول - المستوى التشخيصي (Denotation) :** يتم في هذا المستوى تحليل العناصر الظاهرة والمباشرة في المشهد، مثل الشخصيات، والحركات، والألوان، والأشياء، ومكان وقوع الحدث. يهدف هذا التحليل إلى تحديد المعاني الظاهرة التي قد يتم إدراكها بشكل مباشر من قبل الطفل.
- **المستوى الثاني - المستوى التلميحي (Connotation) :** يتم في هذا المستوى دراسة المعاني المخفية التي تستنبط من الرموز والعلامات التي تم تحديدها في

المستوى الأول. فمثلا يمكن أن يرتبط شكل شخصية ماشا مع معاني مثل الطفولة البريئة، في حين قد يرمز الدب إلى القوة والهدوء.

- المستوى الثالث - السياق الثقافي والاجتماعي: في هذا المستوى، يتم تحليل كيفية تأثير السياق الثقافي والاجتماعي على تفسير الرموز والعلامات، وفهم كيفية تأثير القيم المجتمعية المختلفة على استقبال الأطفال لهذا النوع من البرامج.

3.4 إجراءات البحث:

في هذه الدراسة، سيتم اختيار مقاطع محددة من برنامج ماشا والدب لتحليلها باستخدام الأدوات السيميولوجية المذكورة. سيتم تحديد 10 مقاطع من الحلقات التي تتضمن مشاهد تمثل القيم الاجتماعية الأساسية مثل الصداقة، التعاون، والحلول الإبداعية للمشاكل، وكذلك المشاهد التي تحتوي على مواقف قد تتضمن عنفا أو تحديات اجتماعية. سيتم تحليل هذه المقاطع باستخدام المنهج السيميولوجي لتحديد الرسائل التي يتم إرسالها للأطفال وكيفية تأثير هذه الرسائل على تشكيل قيمهم وسلوكياتهم المستقبلية.

4.4 البطاقة الفنية للبرنامج:

يعد برنامج ماشا والدب (Masha and the Bear) من أبرز برامج الرسوم المتحركة العالمية، وقد بدأ عرضه في روسيا في يناير 2009. يتألف المسلسل من 88 حلقة مقسمة إلى 12 موسما، ويعرض مدة كل حلقة بين 6 إلى 7 دقائق. حقق المسلسل شهرة واسعة بعد أن وصل إلى 320 مليون مشاهدة عالميا، وتم بثه على منصات مثل "نتفليكس" وترجم إلى 25 لغة ليعرض في أكثر من 100 دولة، ومن بينها عرض على قناة سبيستون في عام 2015. يدور المسلسل حول مغامرات فتاة صغيرة تدعى "ماشاشا" تعيش في غابة مع دبة يسمى "سيد الدب"، حيث يواجهان معا العديد من التحديات والمواقف المختلفة التي تتطلب ذكاء وحلولا إبداعية.

وعليه، تعتبر دراسة سيميولوجية لمقاطع من برنامج *ماشا والدب* خطوة هامة لفهم التأثيرات النفسية والاجتماعية التي يمكن أن يتركها هذا النوع من المحتوى على الأطفال، وتقديم تفسير علمي دقيق لكيفية تأثير الرموز والعلامات المستخدمة في الرسوم المتحركة على تشكيل القيم والسلوكيات لدى الأطفال.

5. الصورة السيميولوجية لـ *ماشا*:

تعد شخصية *ماشا* من الشخصيات الكرتونية الروسية الشهيرة، التي حققت شهرة واسعة على مستوى العالم من خلال مسلسل "*ماشا والدب*". تتميز *ماشا* بالحركة والمرح والذكاء والإبداع، مما يجعلها شخصية جذابة للأطفال. يتسم شكلها الخارجي بعيونها الكبيرة ووجهها المعبر، ما يعزز جاذبيتها البصرية للأطفال، فضلاً عن طبيعتها المتحركة والمفعمة بالحيوية، حيث تحب اللعب والتسلية بشكل مستمر. وقد ساهمت هذه الصفات في جعل *ماشا* محبوبة لدى جمهور الأطفال، إذ يرون فيها البطلة الرئيسية التي تقود أحداث القصة.

ومع ذلك، فإن مواقف *ماشا* تجاه الحيوانات التي تحيط بها قد تثير بعض الانتقادات. فهي تظهر سلوكيات قد تكون غير أخلاقية في تعاملها مع الحيوانات في الغابة، حيث تجبر بعضها على اللعب معها، بل وفي بعض الحلقات تسخر من ملامحها وأشكالها. هذه التصرفات قد تنطوي على رسائل غير مرغوب فيها للأطفال، إذ قد تساهم في تعزيز سلوكيات قاسية أو غير لائقة تجاه الكائنات الحية.

من جانب آخر، لا يمكن الحديث عن شخصية *ماشا* دون الإشارة إلى صديقها *الدب*، الذي يمثل الشخصية الموازية في القصة. يجسد *الدب* رمز الحكمة والصبر، حيث يسعى دائماً لتقديم النصائح لـ *ماشا* ومساعدتها في تجاوز المواقف الصعبة التي تواجهها. ورغم أن *ماشا* تنسب في العديد من المشاكل للدب نتيجة سلوكها المتهور، فإنه يظل يحبها ويسعى دائماً لمساعدتها في حل مشكلاتها. تعد علاقة *الدب* بـ *ماشا*

نموذجا للتمازج بين الحكمة والمساعدة غير المشروطة، مما يعزز دور الدب كرمز للتوازن في القصة.

بهذا الشكل، تمهيم شخصيات ماشا و الدب في تقديم رسائل متنوعة للأطفال، تتراوح بين المرح والذكاء وبين الحاجة إلى تعلم القيم الأخلاقية والتعامل بحذر مع المواقف الحياتية.

الشكل 1: (صورة ماشا بطلة مسلسل ماشا والدب)



المصدر: Pinterest، 2016

6. الصورة السيميولوجية للدب:

تظهر شخصية السيد الدب في مسلسل "ماشا والدب" كبطل رئيسي، إلا أنه يعد الحلقة الأضعف في الحبكة الدرامية. يتسم سلوكه بالطيبة والمسامحة، حيث يمثل شخصية الرجل البالغ الحكيم الذي يشغل دور الأب في حياة ماشا. ومع ذلك، يلاحظ أن الدب يفتقر إلى السلطة الكافية لردع ماشا عن تصرفاتها غير المحترمة تجاه الآخرين، أو حتى لتحفيزها على تصحيح سلوكها. بل على العكس، نجد أن ماشا تسخر من الدب وتسيء إليه بشكل متكرر، دون أن يتخذ أي إجراء تصحيحي أو حتى ينهاها إلى أخطائها.

بدلاً من أن يفرض الدب حدوداً أو يعاقب ماشا على تصرفاتها، يظهر دائماً متسامحاً ويغفر لها باستمرار. هذا التصرف قد يؤدي إلى تكوين صورة لدى الطفل

بأن الأفعال السيئة والعدوانية يمكن أن تقابل بالتسامح والموافقة، مما يعزز في ذهنه فكرة أن سلوكه غير اللائق قد يقبل دائماً ويغفر له دون عقاب أو توجيه. إذا ما تم تطبيق هذه الصورة على الحياة الواقعية، قد يشعر الطفل بالإحباط عندما لا يجد هذا التسامح في علاقته مع والديه، مما قد يؤدي إلى مشاعر من الاحتقار أو النبذ. في هذه الحالة، قد يعتقد الطفل أن الأسلوب الأمثل لتحقيق مطالبه هو استخدام العدوانية، ظلماً منه أن هذه هي الطريقة الأكثر فاعلية للحصول على الاستجابة التي يرغب فيها. هذه الديناميكية قد تؤثر بشكل سلبي على سلوكيات الأطفال وتوجهاتهم نحو التفاعل مع المحيطين بهم في الحياة اليومية.

الشكل 2: (صورة الدب بطل مسلسل ماشا والدب)



المصدر: Pinterest، 2016

7. الرسائل الضمنية:

من المعروف أن مسلسل "ماشا والدب" (Masha and the Bear) "يستهدف الأطفال في سن ما قبل المدرسة، تحديدًا من عمر عامين إلى ستة أعوام، حيث يكون الطفل في هذه المرحلة غير قادر على التمييز بين الصواب والخطأ. إذا لم يتم توجيه الطفل من قبل البالغين وتوضيح أن المواقف التي تعرض في المسلسل غير حقيقية،

وأن مثل هذه التصرفات غير مقبولة في الحياة الواقعية، فمن المحتمل أن يؤدي ذلك إلى انخفاض مستوى التزام الطفل بالتوجيهات والقرارات التي يصدرها له الوالدان. وقد يبدأ الطفل في تجاهل ما يقال له، خاصة إذا أخذ ماشا قدوة له، خصوصا في سلوكها الاتصالي مع الكبار، حيث يظهر في سلوكها غياب كامل لاحترامهم واستفزازهم.

نظرا لأن المسلسل يستهدف هذه الفئة العمرية، من الصعب على الأطفال في هذا السن استيعاب الدروس الأخلاقية المفترضة في كل حلقة. خلال تحليلنا للحلقات، لم نجد أي رسائل أخلاقية ذات قيمة تربوية يمكن أن يستفيد منها الطفل. علاوة على ذلك، يعزز المسلسل صورة ماشا التي تتمتع بعيون كبيرة وشكل مشابه للأطفال في نفس سنهم، مما قد يجعلهم يميلون إلى تقليد سلوكها. وقد يؤدي ذلك إلى تصرفات غير لائقة مثل ارتداء ملابس غير مناسبة أو إصرار الطفل على الذهاب إلى الغابة بمفرده، حيث تظهر ماشا في المسلسل تتجول في الغابة دون أن تصاب بأي ضرر، وهو ما قد يساهم في تقليد سلوكياتها غير المسؤولة.

من ناحية أخرى، يمكن ملاحظة السرعة الكبيرة في تغيير المشاهد والصور في المسلسل، على الرغم من أن كل حلقة لا تتعدى سبع دقائق. إن التغيرات السريعة في الصور قد تؤدي إلى تأثيرات سلبية على الدماغ العصبي للطفل، حيث يصعب عليه امتصاص المعلومات المعرفية بشكل كامل في المرة الأولى. في الحلقات الأولى، يكون الطفل لا يزال في مرحلة التعرف على الشخصيات وأشكالها. كما يشير أستاذ قسم علم النفس في جامعة موسكو الحكومية، MV Lomonosov، إلى أن الطفل في هذه المرحلة يرى نفسه جزءا من الطبيعة ويشعر بالانسجام معها. لكن بمجرد ظهور ماشا على الشاشة، نشهد تفاعل الحيوانات معها بشكل غير طبيعي، مما يضعف التواصل بين الطفل والطبيعة، ويظهر له أن العالم من حوله وكل ما يعيش فيه هو مجرد أداة لتحقيق أهدافه الشخصية.

من المعروف أن الأطفال يميلون إلى تصديق ما يرونه في وسائل الإعلام، ويعتمدون إلى تقليد سلوك الشخصيات الرئيسية التي يتابعونها. وهذا يعني أن الطفل يتعرض لنموذج سلوكي غير سليم، يتشكل في ذهنه ويصعب تعديل تأثيراته من قبل الوالدين. في سياق مسلسل "ماشا والدب"، تقدم شخصية *ماشا* كقدوة للأطفال، وهي شخصية تفتقر إلى القدرة على إظهار الحب، التعاطف، والحنان، مما يتعارض مع المعايير الاجتماعية المقبولة. *ماشا*، التي تظهر سلوكاً متعجرفاً وغير مهتم بمشاعر الآخرين، تكتب أفعالاً تخرق الأعراف الاجتماعية وتظل دون عقاب، مما يعزز لدى الأطفال فكرة أن هذه التصرفات مقبولة.

وعليه، فإن الأطفال يتعلمون بشكل كبير من تقليد الشخصيات التي يعجبون بها، وتكون صورة البطلة نموذجاً يحتذى به في الحياة الواقعية. في حالة *ماشا*، يعكس سلوكها صورة عن الفتاة التي تركز على نفسها فقط، ولا تظهر أي اهتمام بمعاناة الآخرين، كما يتضح من تجاهلها للمسؤوليات المنزلية التي يتحملها الدب نيابة عنها. وعليه، فإن المشاهد التي تظهر *ماشا* وهي تسيء معاملة الدب قد تؤدي إلى تأثيرات سلبية على الأطفال، حيث قد يحفزهم ذلك على تقليد هذا السلوك السلبي، مما يشكل نمطاً سلوكياً غير صحي في تعاملهم مع الآخرين.

على الرغم من الشعبية الكبيرة لهذا المسلسل بين الأطفال، فإنه يحتوي في بعض حلقاته على مواقف تتضمن سلوكيات غير لائقة وغير تربوية، مثل الإساءة والانتقام من الشخصيات الأخرى بطريقة غير مناسبة. لذلك، من الضروري أن يولي الآباء والأمهات اهتماماً كبيراً للمحتوى الذي يتعرض له أطفالهم، وأن يكون لديهم حوار مستمر معهم حول القيم الأخلاقية والسلوكيات الصحيحة التي ينبغي اتباعها في علاقاتهم مع الآخرين.

الشكل 3: (صورة ماشا والدب أبطال مسلسل ماشا والدب)



المصدر: Pinterest ، 2016

إن التأثير السلبي الذي قد يترتب على سلسلة الرسوم المتحركة "Masha and the Bear"، المنتجة وفقا لقوانين إدراك الأطفال، يعتبر من الأمور التي تثير القلق على صحة نفسية الطفل. وفقا للأخصائي النفسي *MV Lomonosov*، فإن هذه السلسلة تشكل "قنبلة إعلامية" تضع ضغطا على الإدراك العقلي للأطفال، لا سيما في سياق التعلم والتربية. يظهر المسلسل نموذجا غير تربوي في تفاعلات الشخصيات، خاصة في سلوك الدب الذي يغفر دائما لأفعال ماشا غير اللائقة، حتى في حالات الإساءة والتمادي، مما يخلق حالة من الإحباط لدى الأطفال الذين قد يرون أن التصرفات الخاطئة لا تواجه أي عواقب.

في إحدى الحلقات، يتم عرض مشهد حيث تمسخر ماشا من الحيوانات الأخرى، وعندما تتعرض هي نفسها للتنمر، تقوم بالرد بالعنف الجسدي عن طريق رمي كوز الصنوبر على تلك الحيوانات. هذا الانتقال من العنف اللفظي إلى العنف الجسدي يعد أمرا خطيرا، إذ يعزز لدى الطفل فكرة أن الرد على الإساءة يكون باستخدام القوة البدنية، دون وجود رسالة تربوية واضحة تدعو إلى تجنب الشر بالشر.

من المهم أن يعاد تقييم تصميم المسلسل وتوجيهاته، بحيث يتماشى مع المبادئ النفسية والتعليمية التي تحترم مراحل الإدراك لدى الأطفال، وتعمل على تعزيز

القيم الإيجابية مثل التعاون، التعاطف، والاحترام المتبادل، بالإضافة إلى تقديم رسائل تربوية تحث على معالجة النزاعات بطرق سلمية وبناءة. استنادا إلى ما تم عرضه، يمكن تلخيص مجموعة من الرسائل التي تقدمها سلسلة "ماشا والدب" على النحو التالي:

- السلوكيات غير الأخلاقية والعدوانية: ظهر الشخصيات الرئيسية في المسلسل سلوكيات تتسم بالقسوة، والأذى تجاه الآخرين، والسخرية، وعدم الاحترام، وهي تعرض في قالب فكاهي قد يضلّل الأطفال ويجعلهم يتقبلون هذه الأفعال على أنها مقبولة، مما يساهم في تعزيز أنماط سلوكية سلبية لديهم.
- غياب العقاب: تستمر الشخصيات في ارتكاب سلوكيات سيئة دون أي عواقب أو محاولات لتصحيح الأخطاء، خاصة في ما يتعلق بشخصية ماشا. هذا يخلق تصورا لدى الأطفال بأن تصرفاتهم تعد قدوة لهم وأن الأفعال السلبية يمكن أن تقتفر دون محاسبة، مما يعزز ثقافة التسامح مع السلوكيات غير المقبولة.
- الترويج للكسل والرفاهية الزائفة: يعزز المسلسل من خلال أسلوب حياة الشخصيات فكرة الكسل، حيث يصور "الحياة كعطلة دائمة"، مما يعكس غياب النشاط والعمل الجاد. هذا التوجه قد يجعل الأطفال يعتقدون أن الراحة والتسلية هما الهدف الأسى في الحياة، مما يتناقض مع قيم العمل والاجتهاد.
- التعامل غير المحترم والاستهزاء: يعرض المسلسل مشاهد تتضمن سلوكيات غير محترمة تجاه الآخرين، بما في ذلك الاستهزاء بالحيوانات والكبار في السن، فضلا عن السلوك العدواني المتجذر في الشخصيات الكرتونية. وهذا قد يؤدي إلى

تأصيل تصورات سلبية عن العلاقات الاجتماعية، حيث يظهر أن شخصيات مثل الدب تتبنى تصرفات يمكن اعتبارها أنثوية، بينما تظهر ماشا سلوكيات تعزى غالبا إلى الذكور.

- **التقليص من أهمية العلاقات الأسرية:** يشير المسلسل إلى تراجع دور الأسرة في حياة الشخصيات، حيث يتعارض الأبطال الرئيسيون مع والديهم ويتصرفون معهم بعدم احترام. يظهر هذا بشكل واضح في تعامل ماشا مع الدب، مما يروج لمفاهيم الفردية والتمرد على السلطة الأبوية، ويرفض تقديس الأسرة والتقاليد الزوجية.

الخاتمة:

في الختام، يمكن القول بأن التلفزيون يشكل منافسا رئيسيا في تنشئة الطفل، ويعد من الأدوات الأساسية التي يستقي منها الأفكار والسلوكيات. في هذه المرحلة العمرية، يكون الطفل مجرد متلق لجميع المضامين التي تعرضها الشاشة، بغض النظر عن إيجابياتها أو سلبياتها. فكل ما يتم بثه من خلال التلفزيون يقدم للأطفال صورا عن القيم، والاتجاهات، والمعتقدات التي يفترض أن يتبعوها في حياتهم اليومية. في حين أن بعض البرامج التلفزيونية قد تساهم في غرس العديد من القيم وأنماط السلوك الإيجابية في عقول الأطفال خلال مدة زمنية قصيرة، مثل ساعة أو نصف ساعة عبر الأفلام، فإن التلفزيون في المقابل يمكن أن يوجه الأهل أيضا في عملية تنشئة الأطفال، من خلال مساعدتهم على تمرير رسائل تربوية مثل التعاون، الإخاء، حب الخير للآخرين، التسامح، والعمل الجماعي.

من الضروري أيضا أن يدرك الآباء مدى عمق التأثيرات التي تمارسها البرامج التلفزيونية الموجهة للأطفال على سلوكياتهم. ولذلك، ينبغي على الأسرة أن ترافق الطفل أثناء مشاهدة هذه البرامج وتراقب الأنشطة التي يشارك فيها. كما يتعين عليهم اختيار البرامج التي تساهم في تنشئة الطفل بشكل إيجابي، وتحافظ على سلامته النفسية والجسدية، وتساعد في تعزيز سعادته ورفاهيته.

المراجع:

1. المسلى، ع. (2005). نشأة وسائل الإعلام وتطورها. دار الفكر العربي.
2. رشتي، أ. (1978). الأسس العلمية لنظريات الإعلام. دار الفكر العربي.
3. بن عمر، س. (2013). تأثير البرامج التلفزيونية الموجهة للأطفال على التنشئة الأسرية في المجتمع الجزائري (رسالة دكتوراه). جامعة محمد خيضر، بسكرة.
4. كامل، خ. (2011). الاتصال الجماهيري والإعلام. دار المسيرة.
5. حمدي، ع. (2013). برامج تعديل السلوك وطرق تصميمها. مكتبة أولاد الشيخ للتراث.
6. عبد الدايم، م. (بدون تاريخ). الرسوم المتحركة: رحلة بين الماضي والحاضر. موقع إضاءات. تم الاسترجاع من <https://www.ida2at.com/animation-journey-past-present/>
7. Hoffner, C. (1996). Media, children, and the family: Social scientific, psychodynamic, and clinical perspectives. Journal of Broadcasting and Electronic Media, 40, 278-295.
8. Cottle, S. (2003). Producing nature(s): The changing production ecology of natural history TV. In S. Cottle (Ed.), Media organization and production (pp. 170-187). Sage.
9. McLanahan, S. (2008). Children and electronic media. The Future of Children, 1, 259-278.
10. BBC. (1952). History of the BBC: For the children, the first children's television programme. Annette Mills and Muffin the Mule at Lime Grove. Retrieved from <https://www.bbc.com/historyofthebbc/anniversaries/june/for-the-children>
11. (2019) Masha and the Bear are dangerous for children. Psychologist's opinion about the cartoon "Masha and Bear". Moscsp.ru. Retrieved from <https://moscsp.ru/en/masha-i-medved-opasen-dlya-detei-mnenie-psiologa-o.html>