مجلة البحوث والدراسات الإعلامية

دورية علمية محكمة تصدر عن المعهد الدولي العالي للإعلام بالشروق

العدد العاشر - أكتوبر - ديسمبر ٢٠١٩ م

- الإعـلام وأزمة التحولات الدولية الراهنة وتداعياتها
- فاعلية برنامج تدريبى مقترح لتنمية الوعى بالأخبار الزائفة فى مواقع التواصل الاجتماعي وآليات مواجهتها
- تعرض النخبة المصرية للبوابات الالكترونية الإخبارية وعلاقتها بمستوى فاعلية تعاملهم مع الأخبار الزائفة
- أطر تقديم تنظيم "داعش" في المواقع الإلكترونية الدولية وعلاقتها باتجاهات النخبة نحوها
- خطابات التهجين الثقافي في مواقع التواصل الاجتماعي والخطابات المضادة
- وسائل الإعلام الجديد وقضايا الهوية والمواطنة في اطار تحديات العولمة
- استخدام الطفل المصري لكارتون الواقع الافتراضي باليوتيوب وتأثيراته على هُويته الثقافية في ضوء العولمة
- مستقبل العلاقة بين القنوات التليفزيونية ومواقع التواصل الاجتماعي..

مجلة البحوث والدراسات الإعلامية

دورية علمية محكمة تصدر عن المعهد الدولي العالي للإعلام بالشروق

العدد العاشر ـ أكتوبر ـ ديسمبر ٢٠١٩ م

رئيس مجلس الإدارة
لواء د. أحمد عبد الرحيم

رئيس مجلس إدارة المجلة ورئيس التحرير
أ.د. محمد سعد إبراهيم

مساعد رئيس التحرير
أ.د. سهير صالح

مديرا التحرير
أ.م.د. إلهام يونس أ.م.د. رامي عطا

سكرتيرا التحرير
أ.م.د. فاطمة شعبان ، د. حسين ربيع

المنسق الإداري
أ. أمين يسري

المراسلات

المعهد الدولي العالي للإعلام ـ ضاحية النخيل ـ مدينة الشروق ـ القاهرة
ت : ٢٦٣٠٠٠٤٢/٤٣/٤٤/٤٥ (٠٢) فاكس : ٢٦٣٠٠٠٣٩ (٠٢)
الرقم المختصر : ١٩٦٤٤ محمول : ٠١٠٠٥٦٠٠٠٦٧/٦٨/٦٩

رقم الإيداع بدار الكتب المصرية: ١٨٩٦٤/ ٢٠١٤م
ISSN for Journal: (ISSN 2357-0407)
E.mail: crsjournal@sha.edu.eg
الموقع الإلكتروني : magazine.sha.edu.eg
متاحة على قاعدة بيانات دار المنظومة
www.mandumah.com

مجلة البحوث والدراسات الإعلامية

المؤتمر العلمي الرابع

للمعهد الدولي العالي للإعلام بالشروق

بحوث الإعلام ومنهجية التكامل المعرفي

في إطار التحولات الدولية الراهنة وتداعياتها

القاهرة ٨ ـ ٩ إبريل ٢٠١٩ م

برعاية

أ.د. خالد عبد الغفار	**الأستاذ/ محمد فريد خميس**
وزير التعليم العالى والبحث العلمي	مؤسس أكاديمية الشروق

رئيس مجلس الادارة

لواء دكتور/ أحمد عبد الرحيم

عميد المعهد رئيس المؤتمر

أ.د. محمد سعد إبراهيم

المجلد الثالث

قواعد النشر

للنشر والاشتراك

مجلة البحوث والدراسات الإعلامية (CRS JOURNAL)

مجلة علمية مُحكَّمة، تصدر عن المعهد الدولي العالي للإعلام بمدينة الشروق، وغايتها نشر الأبحاث العلمية والمحكّمة في مجال الإعلام، وتنشر باللغات العربية والأجنبية.

- ترحب المجلة بنشر المقالات العلمية للسادة الأساتذة المتخصصين، كما ترحب بإسهامات الباحثين بعرض الكتب والدراسات والمؤتمرات والمقالات الحديثة.
- تتم مراجعة البحوث وتحكيمها من قبل أساتذة متخصصين في مجال البحث المقدم لتحديد صلاحية البحث للنشر.
- تُقبل البحوث باللغة العربية أو والأجنبية ، ويُقدم مع البحث ملخص باللغتين العربية والإنجليزية لا يقل عن صفحة واحدة.
- لا يزيد عدد صفحات البحث عن 30 صفحة بحجم A4.
- تتلقى إدارة المجلة ثلاث نسخ من البحث مطبوعة بالكمبيوتر، على أن يُكتب اسم الباحث وعنوان بحثه على غلاف مستقل، ويُشار إلى الهوامش والمراجع في المتن بأرقام، وترد قائمتها في نهاية البحث وليس في أسفل كل صفحة، بالإضافة إلى الـ CD الخاص بكتابة البحث.
- إدارة المجلة غير ملزمة برد الأبحاث التي لا تُقبل للنشر إلى أصحابها، مع التزامها بتوضيح أسباب عدم قبول النشر.
- يُشترط ألا يكون البحث قد سبق نشره في أي مكان آخر، مع الالتزام بتعهد الباحث بأن بحثه لم ينشر من قبل ولن ينشر إلا بناء على رد من إدارة المجلة.
- يحصل الباحث على نسخة من المجلة فور صدورها.
- تُنشر الأبحاث بأسبقية قبولها للنشر.
- للنشر والاشتراكات : مقر المعهد بمدينة الشروق– القاهرة.
- رقم الإيداع بدار الكتب المصرية: ١٨٩٦٤ / ٢٠١٤م.
- ISSN for Journal: (ISSN 2357-0407)
- تستقبل البحوث قبل تحكيمها على إيميل ersJournal@sha.edu.eg .

الموقع الإلكتروني : magazine.sha.edu.eg متاحة على قاعدة بيانات دار المنظومة www.mandumah.com

مستشارو المجلة

أ.د. ابتسام الجندي
أ.د. إبراهيم المسلمي
أ.د. أسما حافظ
أ.د. أميمة عمران
أ.د. أمين سعيد عبد الغني
أ.د. أيمن منصور
أ.د. إيناس أبو يوسف
أ.د. بركات عبد العزيز
أ.د. ثروت كامل
أ.د. جيهان يسري
أ.د. حسن علي
أ.د. حسن عماد مكاوي
أ.د. حمدي حسن
أ.د. حنان جنيد
أ.د. خالد صلاح الدين
أ.د. راجية قنديل
أ.د. راسم الجمال
أ.د. سامي الشريف
أ.د. سامي طايع
أ.د. سامي عبد العزيز
أ.د. سامية محمد علي
أ.د. سلوى إمام
أ.د. سلوى العوادلي
أ.د. سمير حسين
أ.د. سهام نصار
أ.د. سوزان القليني
أ.د. السيد بهنسي
أ.د. شاهيناز طلعت
أ.د. شريف درويش اللبان
أ.د. شيماء ذو الفقار
أ.د. طه نجم
أ.د. عادل عبد الغفار
أ.د. عبد الجواد سعيد
أ.د. عبد العزيز السيد
أ.د. عزة عبد العزيز
أ.د. علي عجوة
أ.د. عواطف عبد الرحمن
أ.د. فوزي عبد الغني
أ.د. ليلى حسين
أ.د. ليلى عبد المجيد
أ.د. ماجدة مراد
أ.د. ماجي الحلواني
أ.د. محمد البادي
أ.د. محمد زين رستم
أ.د. محمد شومان
أ.د. محمد عبد الحميد
أ.د. محمد معوض
أ.د. محمود حسن إسماعيل
أ.د. محمود خليل
أ.د. محمود علم الدين
أ.د. محمود يوسف
أ.د. منى الحديدي
أ.د. نجوى كامل
أ.د. نسمة البطريق
أ.د. هبة السمري
أ.د. هبة شاهين
أ.د. هشام عطية
أ.د. هويدا مصطفى
أ.د. وليد فتح الله

* أسماء الأساتذة بعاليه مرتبة هجائيا

فهرس المحتويات

مجلة البحوث والدراسات الإعلامية

العدد العاشر ـ أكتوبر ـ ديسمبر ٢٠١٩ م

- **الإعـلام وأزمة التحولات الدولية الراهنة وتداعياتها** ٩
  أ. د مبارك بن واصل الحازمي
- **فاعلية برنامج تدريبى مقترح لتنمية الوعى بالأخبار الزائفة فى مواقع التواصل الاجتماعي وآليات مواجهتها ..** دراسة شبه تجريبية ٧٣
  د. محمد محمود عبد الغنى عطيوي
- **تعرض النخبة المصرية للبوابات الالكترونية الإخبارية وعلاقتها بمستوى فاعلية تعاملهم مع الأخبار الزائفة** د. إسراء الغزالي ١٧٣
- **أطر تقديم تنظيم "داعش" في المواقع الإلكترونية الدولية وعلاقتها باتجاهات النخبة نحوها ..** دراسة تحليلية وميدانية في إطار مدخل إدارة الصراع ٢٣٧
  د. راللا أحمد محمد عبد الوهاب – د. هبة محمد شفيق عبدالرازق
- **خطابات التهجين الثقافي في مواقع التواصل الاجتماعي والخطابات المضادة ..** دراسة تحليلية على المواقع الدينية المتشددة ٣٢٧
  د. رشا مجاهد
- **وسائل الإعلام الجديد وقضايا الهوية والمواطنة في اطار تحديات العولمة** ٣٦٧
  د. طارق معمر "بربخ"
- **استخدام الطفل المصري لكارتون الواقع الافتراضي باليوتيوب وتأثيراته على هُويته الثقافية في ضوء العولمة ..** كارتون الواقع سبايدرمان – نموذجًا ٤١٥
  د. نسمه إمام سليمان حسين
- **«مستقبل العلاقة بين القنوات التليفزيونية ومواقع التواصل الاجتماعي.. فيس بوك نموذجًا»** هاجر محمود محمد أبو زيد ٤٩٩

افتتاحية العدد

مقدمة

أ.د. محمد سعد إبراهيم
رئيس مجلس إدارة المجلة
ورئيس التحرير
عميد المعهد الدولي
العالي للإعلام بالشروق

يصدر العدد العاشر من مجلة البحوث والدراسات الإعلامية، في موعده، ليؤكد تفرد المجلة في انتظام دوريتها، وتلازم موعدي الطبع والصدور، وهي إحدى نقاط التقييم التي استحدثها المجلس الأعلي للجامعات في تقييمه للمجلات العلمية الصادرة في جمهورية مصر العربية.

يتضمن العدد الجديد مجموعة متميزة من البحوث العلمية المحكمة؛ منها ثلاثة بحوث حول الإعلام وأزمة الهوية، حيث يتناول بحث الدكتورة رشا مجاهد خطابات التهجين الثقافي والخطابات المضادة بالتطبيق على المواقع الدينية المتشددة ، ويعالج الدكتور طارق معمر إشكالات الإعلام والهوية في اطار تحديات العولمة، بينما يعرض بحث الدكتورة نسمة إمام للعلاقة بين رسوم كارتون الواقع الافتراضي والهوية الثقافية.

وفي إطار مشروع البحث الجماعي حول آليات تداول الأخبار الزائفة وتأثيراتها النفسية والاجتماعية، تقدم الدكتورة إسراء الغزالي توصيفاً وتحليلاً لتعرض النخب المصرية للبوابات الإخبارية وتعاملهم مع الأخبار الزائفة

افتتاحية العدد

ويتبنى الدكتور محمد عطيوي برنامجاً تدريبياً لتنمية الوعي بالأخبار الزائفة ويقدم قياسياً لفاعلية هذا البرنامج.

ويناقش الدكتور مبارك الحازمي في بحثه الإعلام وأزمة التحولات الدولية الراهنة وتداعياتها ، وتحلل الدكتوره رالا عبد الوهاب والدكتورة هبه شفيق أطر تقديم داعش في المواقع الإلكترونية الدولية واتجاهات النخبة حولها ، بينما تعرض هاجر محمود في بحثها لمستقبل القنوات التليفزيونية وشبكات التواصل الإجتماعي.

تحية تقدير للسادة الباحثين وأسرة تحرير المجلة

أ.د. محمد سعد إبراهيم

استخدام الطفل المصري لكارتون الواقع الافتراضي باليوتيوب وتأثيراته على هُويته الثقافية في ضوء العولمة .. كارتون الواقع سبايدرمان – نموذجًا

د. نسمة إمام سليمان حسين

مقدمة

العولمة مصطلح عميق، يهتم بخلق ترابط بين المجتمعات في كافة أنحاء العالم، على اختلافاتها وذلك؛ بخلق مجموعة من الهُويات المتعددة غير المحلية، والتي من شأنها إظهار الخصائص العالمية والقضاء على المحلية.(١)

وتعني الهُوية عملية بناء الفرد، التي تقوم على أسس ثقافية مترابطة، تمنح الأولوية للمصادر الثقافية التي نشأ من خلالها الفرد أولاً، ثم تعطي الأولوية لمصادر أخرى ثانية، وللهُوية مكونات مختلفة، تتراوح بين العمليات النفسية والاجتماعية والعلائقية بين الأفراد، إلى جانب العمليات الثقافية التي يترتب على أساسها بعض السلوكيات الفردية

أو الجماعية، ولذلك يتفق الباحثون بأن تعريف الهوية، يعود للجانب الأكثر أهمية في بنائها.(٢)

ولعل أهم ما يثار بشأن العولمة، هو مسألة العولمة الثقافية وموضوعها الرئيس أزمة الهُوية، ودور وسائل الإعلام، بوصفها أداة من أدوات العولمة التي تيسر عملية انتشارها.(٣) فينظر البعض للعولمة الثقافية بأنها؛ ماهى سوى أداة لإنشاء الوحدة الشاملة والديموقراطية القائمة على ثقافة عالمية تحت مسمى "القرية العالمية"، في حين ينظر لها آخرون، بأنها قد أدت إلى تدمير الهُويات المحلية.(٤)

وتميل المجتمعات إلى الحفاظ على هُويتها الفردية وقيمها الثقافية، كما تتأرجح بين العولمة وسلامة الهُوية المحلية، حيث تسود ثقافة مجتمع الشبكات الحديث، هذا المجتمع يهدد المؤسسات الاجتماعية التقليدية ويغيّر كل من الثقافة والهوية الجماعية.(٥)

مشكلة الدراسة

في ظل هذا الانفتاح الحالي، وانتشار أدوات العولمة متمثلة في أداة شبكة الإنترنت، مع تزايد فرص إتاحتها للطفل المصري في الفترة الحالية من خلال الهواتف الذكية، يتعرّض الطفل للمحتوى المذاع عبر منصات عروض الفيديو مثل منصة اليوتيوب، ويبدأ الطفل في تشكيل معتقداته وأفكاره، التي تؤثر فيما بعد على إدراكه للواقع الاجتماعي من حوله، ومن ثَم على سلوكياته الإيجابية منها والسلبية، والتي تجسد كلها في النهاية هويته الثقافية.

وتكمن إشكالية تعامل الطفل مع شبكات التواصل الاجتماعي، خاصة منصة اليوتيوب التي تعرض أفلام الرسوم المتحركة للأطفال، فيُقبلون عليها دون إدراك واضح لمخاطرها، ومع غياب ثقافة التوسط الأبوي بين كل من الآباء والأبناء، يقع الطفل في هُوة المتابعة الصارخة لكل ما يُعرض من محتوى دون انتقاء بوعي واضح، بل يقدم له

موقع اليوتيوب إمكانية الانتقال من فيديو إلى آخر، دون رقيب. **وتتبلور مشكلة الدراسة في تساؤل رئيس ألا وهو: ما خصائص كارتون الواقع الافتراضي، وكيف يستخدمه الطفل المصري بموقع اليوتيوب، وما تأثيره على هُويته الثقافية في ظل تحديات العولمة؟**

أهمية الدراسة:

١. سهولة وصول الطفل للإنترنت عبر الهاتف الذكي، واطلاعه على الثقافات الأخرى بكل ما تحويه من سلوكيات وأفكار عالمية، مخالفة في أغلبها لثقافتنا وهويتنا العربية.

٢. أهمية مرحلة الطفولة التي يبني فيها الطفل كافة أفكاره ومعتقداته، ويخرج سلوكه بناء على كل ما اعتاد أن يشاهده أو يفعله من حوله سواء أكانوا من الوسط المحيط به، أم من الشخصيات المفضلة له، ويشاهدها عبر وسائل الإعلام المختلفة.

٣. أهمية وخطورة شبكة الإنترنت كأحد أدوات العولمة، والتي لابد للدول النامية من السيطرة عليها، بحيث لا تتسرب ثقافات أخرى إلى المجتمع، دون مقاومة من الثقافات المحلية.

٤. استحداث طبيعة الكارتون واستبدال الرسوم المتحركة بأشخاص حقيقيين يرتدون ملابس الشخصيات الكارتونية، التي يحبها الأطفال ويُبث من خلالهم أفكارًا وعادات وسلوكيات، غريبة عن ثقافتنا وهويتنا بالوطن العربي.

٥. ضعف تناول المحتوى الموجه للطفل بمنصة اليوتيوب بالدراسة، مما تسبب في انتشار أنواع مستحدثه منه مثل كارتون الواقع الافتراضي، ونقص المعلومات بشأنه إلى جانب غياب ثقافة الوساطة الأبوية بين الآباء والأبناء أثناء مشاهدة وسائل الإعلام، وبالتالي وجوب إلقاء الضوء عليه.

الخلفية المعرفية والنظرية للدراسة:

أولاً: الإطار المعرفي

تُعد وسائل الإعلام هى اللاعب الرئيس فى عملية العولمة، حيث يمكنها تعزيز وتسهيل التبادل الثقافى والتدفق المتعدد للمعلومات والصور بين الدول المختلفة على مستوى العالم ككل من خلال نشرات الأخبار الدولية، والبرامج التليفزيونية، والتكنولوجيا الحديثة، والسينما، والموسيقى، وشبكات التواصل الاجتماعي أيضًا.(٦)

وبناء على ما سبق، ينقسم دور وسائل الإعلام باعتبارها أدوات قوية للعولمة، إلى فئتين هما وسائل الإعلام العدواني، ووسائل الإعلام المقاوم، فالأولى هى مؤسسات إعلامية لها جمهور ضخم لا يعد ولا يحصى، وتوفر مجموعة متنوعة من الأخبار والمعلومات وتعمل على تحقيق عدد محدود من الأهداف، وتتمثل هذه الأهداف الترفيه والمتعة، وكذلك التعليم لمزيد من التجانس بين الجماهير، وتميل تلك المؤسسات إلى إزالة الحدود المكانية والزمانية حتى تتمكن من إزالة حواجز الهوية.(٧) أما وسائل الإعلام المقاوم، فهي تمثّل وسائل الإعلام المحلية، التي تميل إلى الاستفادة من الأجواء المفتوحة فى النظام العالمى للمعلومات من أجل نشر ثقافاتها بشكل أوسع.(٨)

ولهذا يجب على وسائل الإعلام المقاوم أن تدرك حجم المنافسة، مع وسائل الإعلام العدوانية وذلك بالعثور على رسالة أوسع للجماهير العالمية، بدلاً من محاولات تعزيز التطلعات المحلية، والتي تفشل دائمًا فى المنافسة مع الوسائل التقنية والعملية المستخدمة فى تقديم الثقافة المتنازعة.(٩)

أصبحت شبكة الإنترنت وسيلة إعلام شعبية في الوقت الحالي، حيث أن غالبية الأفراد الذين تتراوح أعمارهم بين ٨ و١٨عامًا يتواصلون عبر الإنترنت مرة واحدة على الأقل في اليوم(١٠)، ويزداد الوقت الذي يقضيه الشخص أمام جهاز الكمبيوتر كلما

التقدم في العمر، ويبدو أنه يقفز بشكل كبير من مرحلة الطفولة المتوسطة إلى المراهقة، حيث يقضي الأطفال الأصغر سنًا (الذين تتراوح أعمارهم بين٨ و١٠أعوام) ما معدله٤٦ دقيقة يوميًا على الكمبيوتر مقارنةً بالأطفال الذين تتراوح أعمارهم بين١١ و١٢عامًا، والذين يقضون ساعة واحدة و٤٦ دقيقة يوميًا.(١١)

ويحمل كارتون الواقع الافتراضي السمة الأبرز لوسائل الإعلام العدوانية ألا وهي نشر الثقافات المختلفة، فهو يُبث عبر كبرى وسائل التواصل الاجتماعي، مثل موقع وشبكة اليوتيوب والذي يعد الوسيلة الأكثر انتشارًا، واستخدامًا بين أفراد الجمهور مؤخرًا، تلك الوسيلة التي توفر للمستخدمين إمكانية رفع ملفات الفيديو، ونشرها على نطاق واسع، لمستخدمي شبكة الإنترنت.(١٢)

ووفقًا للتقديرات الحديثة، يشاهد الأطفال حتى عمر عامين وسائل الإعلام لمدة ساعة إلى ساعتين والأطفال من سن ٢-٥ سنوات لأكثر من ثلاث ساعات وعلى الرغم أن التلفزيون لا يزال يهيمن على وقت الأطفال الصغار ومرحلة ما قبل المدرسة،(١٣) إلا أن المسح المعاصر الذي أُجري في الولايات المتحدة يشير إلى أنه في المنازل التي تتوفر بها الأجهزة الذكية، لم يعد التلفزيون هو الخيار الرئيس للمشاهدة بين الأطفال الصغار جدًا، ولكنه تخطى حاجز وسائل الإعلام التقليدية إلى منصات العرض عبر الإنترنت مثل؛ نتفليكس Netflix واليوتيوب YouTube.(١٤)

ويبدو أن الأطفال الصغار ينجذبون إلى أنواع معينة من المحتوى، والتي يعتمد الكثير منها على مواقف هزلية؛(١٥) مثل التحديات على سبيل المثال تحدي تذوق الفلفل الحار، وكذلك المحتوى الذي يعرض الرقص السخيف على سبيل المثال؛ شخص يرتدي زي الديك يفاجئ أحد ضباط الشرطة ويرقص أمامه. ومع ذلك، فإن وضع قائمة بالأشياء المفضلة للأطفال، قد يكون عسيرًا بعض الشيء حيث ينقلك الفيديو المعروض إلى آخر قد لايمت لتصنيف المحتوى الخاص بالأطفال بصلة.(١٦)ووفقًا

لدراسة مارش Marsh ٢٠١٥م؛ فقد تكمن جاذبية هذه العروض فيما يحدث بعد أن يزيح لشخص قناعه، حيث يميل الأطفال إلى الاستمتاع بالغموض والتشويق، على سبيل المثال توجد سلسلة من مقاطع الفيديو على اليوتيوب YouTube لشخص يقوم بفتح بيضة كيندر الشهيرة، ويبدأ في القيام بأفعال وحركات مضحكة، وقد حقق هذا المحتوى مئات الملايين من الزيارات.(١٧)

وعلى الرغم من عدم توفر أي بيانات بخصوص أعمار المشاهدين، يؤكد جوردان Jordan ٢٠١٥م، أن هذا النوع من مقاطع الفيديو جذاب بشكل خاص للأطفال الذين تتراوح أعمارهم بين ٢ و ٤ سنوات نظرًا؛ لأنها تمثّل إثارة لخيالهم في هذا العمر، مما يبعث على السرور على الطفل في هذه المرحلة العمرية.(١٨) وبالرغم من مزايا اليوتيوب YouTube، فإن له عيوبًا كبيرة باعتباره مصدرًا لترفيه الأطفال؛ ذلك أنه عندما تم إطلاق تطبيق YouTube يوتيوب للأطفال، أعلنت جوجل Google أنه بيئة إعلامية آمنة وتعليمية للشباب، وأنه مزود بنمط أمان للتصفية التلقائية للمحتوى الذي تم وضع علامة غير لائق عليه، إلا أن النتيجة كانت أقل بكثير من وفاء جوجل بوعده ، وانتُقد موقع يوتيوب كيدز بشدة بسبب افتقاره إلى الاختيار المهني وعرض المحتوى التجاري، متجاهلاً ضمانات الدعاية الراسخة التي اعتمدها كل من البث التلفزيوني والكابل.(١٩)

كما يُمثل الوضع على قنوات يوتيوب YouTube الأخرى المتاحة للأطفال الصغار أكثر إزعاجًا؛ فأولاً يتم إيقاف إرسال المحتوى الموجه للأطفال في كثير من الأحيان عن طريق الإعلانات التلقائية، والتي يكون الكثير منها غير مناسب للمشاهدين الأصغر سنًا، هذا إلى جانب ما أشارت إليه التقارير الحديثة بشأن سلامة الأطفال على اليوتيوب YouTube؛ والتي أظهرت أن الأطفال الصغار جدًا لا يتجاوزون من ٢-٤ نقرات على المحتوى المخصص لهم، ثم يبدأ اليوتيوب في عرض محتويات أخرى غير

مناسبة، فعلى سبيل المثال؛ الأطفال الذين يشاهدون Sesame Street يبدؤن في التعرض لحادث سيارة مخيف، عقب مشاهدتهم لمقطعين آخرين تلقائيًا، بينما أولئك الذين يشاهدون Dora the Explorer يتعرضون لمقاطع إباحية، بعد تعرضهم لأربعة مقاطع أخرى أثناء المشاهدة.(٢٠)

وأخيرًا، هناك العديد من التقارير الإعلامية الحديثة التي تتناول زيادة شعبية مقاطع فيديو الهواة الحية التي تحمل تستخدم أسماء أبطال الأطفال الأكثر شهرة، مثل إلسا Elsa وآنا Anna (من فيلم فروزن Frozen) أوسبايدرمان Spiderman، ولكنها تحتوي على محتوى مسيء وتقدم تعبيرات صريحة عن السلوك الجنسي والتخريب والعنف، ويمكن أن تجد مقاطع الفيديو هذه بسهولة كبيرة في قوائم تشغيل اليوتيوب YouTube المقترحة لحلقات الأطفال المفضلة، وقد اكتسبت هذه المقاطع الإباحية شعبية لتحقق ملايين المشاهدات.(٢١)

ولهذا أوصت الدراسات الحديثة، بضرورة تقييم عدد ساعات مشاهدة الأطفال الصغار عبر الإنترنت، وعادات هذه المشاهدة، وعلى الرغم من تحري أغلب الدراسات لكيفية مشاهدة الأطفال الصغار لوسائل الإعلام، إلا أنها ركزت على مشاهدة التلفزيون أو على الوقت الإجمالي للتعرض إلى الشاشة، دون التفريق بين منصات العرض، ودون تفريق بين الرضع والأطفال الصغار ومرحلة ما قبل المدرسة والأطفال الأكبر سنًا.(٢٢)

ثانيًا: الإطار النظري (مدخل الاستخدامات والتأثيرات)

يبحث مدخل الاستخدامات والتأثيرات حول الكيفية التي ينتقي بها الجمهور النشط كل ما يتعرض له من رسائل اتصالية، عبر وسائل الإعلام لإشباع احتياجاته بوعي واضح، والتي تختلف من فرد لآخر وهذا الاختلاف يخلق تنوعًا واضحًا فيما بعد في التأثيرات الناتجة عن هذا التعرض النشط الواعي للرسائل الاتصالية، حيث ترتكز هذه الرسائل على احتياجات هذا الجمهور بشكل مباشر ورئيس.(٢٣)

وتتعدد التأثيرات التي يمكن طرحها من خلال هذا المدخل، وفقًا لتنوع الإشباعات المتحققة نتيجة المشاهدة الفعلية للرسائل الاتصالية، فنجد تأثيرات متعلقة بكيفية إدراك المشاهد للواقع الاجتماعي، وأخرى متعلقة بالاعتماد، وثالثة تتعلق بالتعلم الاجتماعي أو الاتجاهات أو وضع الأجندة وغيرهم.(٢٤)

وكان أول من أشار إلى العلاقة بين كل من الاستخدامات والتأثيرات الناتجة عنه هم روزينجرين وزملائه .Rosengren et al ١٩٨٥م، حيث أكدوا على ضرورة قياس العوامل الوسيطة المؤثرة في العلاقة بين كل من الاستخدام والتأثير، مثل السمات الفردية للجمهور النشط والذي يمثل أساس التفاعل، وكذلك خصائص المحتوى الاتصالي نفسه، وكل ما يتعلق بعمليات الانتقاء للمحتوى الاتصالي، والاستغراق أثناء المشاهدة، ثم المنفعة المتوقعة والتي يحصل عليها الجمهور بالفعل عقب المشاهدة.(٢٥)

مدخل الاستخدامات والتأثيرات كإطار تفسيري للدراسة:

١. يؤكد مدخل الاستخدامات والتأثيرات على أن جمهور وسائل الإعلام هو جمهور نشط فى استخدامه لوسائل الإعلام، ولهذا تنظر الدراسة الحالية إلى الأطفال الصغار أنهم جمهورًا نشطًا ينتقي برغبته أن يشاهد كارتون الواقع الافتراضي من أجل إشباع حاجات محددة لديه.

٢. وفقًا لمدخل الاستخدامات والتأثيرات، تتباين دوافع تعرض المتلقين للتليفزيون بين دوافع نفعية وأخرى طقوسية، ولهذا تحاول الدراسة الحالية الكشف عن دوافع الأطفال الصغار في التعرض لمنصة اليوتيوب وكارتون الواقع الافتراضي سبايدرمان على وجه التحديد، للتعرف على دوافعهم الحقيقية الكامنة خلف المشاهدة.

٣. وفقًا لمدخل الاستخدامات والتأثيرات، يؤدي نشاط الجمهور لحدوث عددًا من التأثيرات وفقًا لدوافعهم، ولهذا تقيس الدراسة الحالية بعض التأثيرات التي يمكن حدوثها

نتيجة مشاهدتهم لكارتون الواقع الافتراضي سبايدرمان، مثل التوحّد مع الشخصيات الدرامية، وإدراكهم للواقع الاجتماعي من خلال المشاهدة، ومن ثَم التأثير السلوكي عليهم، وتصب كلها في تشكيل الهُوية الثقافية للطفل.

٤.طرح باحثو الاتصال عددًا من النماذج النظرية لتفسير العلاقة بين الاستخدامات والتأثيرات، ولهذا تُطبق الدراسة الحالية نموذج (نسمه إمام،٢٠١٨)؛ وهو نموذج تم استخلاصه من نماذج سابقة هي (نموذج ليفى ووينداال Levy & Windahl ١٩٨٥م، نموذج فان إيفرا Van Evra ١٩٩٨م، نموذج فالكنبرج Valkenberg ٢٠١٣م) والذي يدمج المتغيرات المستقلة والوسيطة والتابعة، بغرض قياس العلاقة بين الاستخدام والتأثير في ضوء عدد من النظريات المفسرة لنوع الأثر المراد قياسه، وهو النموذج الأقرب لتحقيق أهداف الدراسة، حيث يفترض أن هناك علاقة مباشرة بين الاستخدام والتأثير باستبعاد المتغيرات الوسيطة.

شكل رقم (١)[٢٦]

نموذج تفسير العلاقة بين الاستخدامات والتأثيرات (نسمه إمام، ٢٠١٨)

وبناء على هذا النموذج؛ تبحث الدراسة الحالية فى كيفية استخدام الطفل المصري لكارتون الواقع الافتراضي بمنصة اليوتيوب، وفقًا لتداخل عددًا من المتغيرات الوسيطة مثل العوامل الديموغرافية للمبحوث، ومستوى انتباهه أثناء المشاهدة، وسمات كارتون

الواقع الافتراضي نفسه، ونوع التوسط الأبوي أثناء المشاهدة، ونوع المحتويات الإعلامية التي يتعرض لها المبحوث بخلاف كارتون الواقع الافتراضي، ثم قياس التأثيرات الناتجة والتي تُمثل في الدراسة الحالية الأبعاد المكونة لهُوية الطفل الثقافية.

الدراسات السابقة

أولاً: دراسات تناولت منصة اليوتيوب الموجه للمراهقين والأطفال بالتحليل

تناولت دراسة كل من (مونتس وآخرون،٢٠١٨)[٢٧](سالسيدو وآخرون، ٢٠١٧)[٢٨](باسيري وجيلاتي،٢٠١٦)[٢٩](آدم باري وآخرون،٢٠١٥)[٣٠](بول وجاري،٢٠٠٩)[٣١] **موقع اليوتيوب وما يبثه من محتوى للأطفال والمراهقين بالدراسة والتحليل** للتعرف على أهم المحتويات التي يشاهدونها عبر منصة اليوتيوب، وكذلك فحص التزام اليوتيوب بالمعايير التي أعلن عنها بشأن تخصيص المحتوى للأطفال، وفصله بعيدًا عما يشاهده الناضجون، وقد كشفت هذه الدراسات أن أكثر مقاطع الفيديو استهلاكًا تقع حول أربعة محاور موضوعية (الجنس، والتسلط، والحمل والمخدرات)، وأن المراهقين دون السن القانونية المسموح لهم بتناول الخمور، تمكّنوا من الولوج إلى قنوات بيع وتداول هذه المنتجات دون رقابة على مستخدمي المحتوى والفئة العمرية لهم، حيث لا يفي مصنعو البيرة بالتزامهم بشأن وضع استراتيجيات فعالة، لمنع المراهقين من الوصول إلى ما يقدمونه من إعلانات عبر الإنترنت خاصة من خلال اليوتيوب، وذلك بعدم تنفيذ إجراءات تقييد العمر (مثل البوابات العمرية).

وأثبتت دراسة (ليفينجستون،٢٠١٤)[٣٢] أن مواقع مشاركة الفيديو وعلى رأسها اليوتيوب YouTube مصادر أساسية للمحتوى العنيف والإباحي، وأن امتلاك الأطفال لأجهزة اتصال شخصية في غرفهم أو أجهزة ذكية توصلهم بالإنترنت كان عليها عاملاً كبيرًا في تعرضهم لمحتويات جنسية غير لائقة، أو عنف شديد، خاصة مع انخفاض معدلات التوسط الأبوي أثناء عملية المشاهدة بعيدًا عن رقابة الوالدين.

كما تبين أن المراهقون يمنحون مصداقية مرتفعة لمقاطع الفيديو غير الرسمية، مما يتسبب في ظهورها بكثافة للمستخدمين الآخرين، مما أبرز الحاجة الملحة لإضافة خدمات بموقع اليوتيوب تعمل على ترشيح الفيديوهات الصادرة عن الجهات الرسمية الصحية الموثوقة، بدلاً من ترشيحها وفقًا لعدد الإعجابات والمشاهدات فقط، وذلك بعد أن حصلت مقاطع الفيديو الصادرة عن جهات رسمية تصنيفًا منخفضًا مستمرًا.

كما كشفت دراسة (فيتورفينس وآخرون، ٢٠١٨)[٣٣] أن الأطفال كانوا هم أبطال هذا النوع من المحتوى الموجه للأطفال والمراهقين مثلهم أيضًا، مما دفع الكثيرون للدعوة إلى وضع سياسات واضحة تتحكم فيما يفعله المراهقون عبر منصة اليوتيوب، حتى لا يقعوا فريسة لاستغلالهم.

وفيما يتعلق بشأن القيم والسلوكيات التي تحملها مقاطع الفيديو للمراهقين، وجدت دراسة كل من (نشوى عبد العاطي،٢٠١٦)[٣٤](صابر محمد،٢٠١٦)[٣٥] أن مقاطع اليوتيوب التي تم دراستها كانت تحمل جوانبًا إيجابية تفوقت على السلوكيات السلبية، وإن لم تخل منها، كما كشفت دراسة (شيرين محمد،٢٠١٥)[٣٦] أن منصة اليوتيوب قد تم استخدامها لتعزيز الانتماء لدى المراهقين، ودعم صورة الجيش.

ثانيًا: دراسات تناولت استخدام المراهقين لمنصة اليوتيوب وتأثيراته عليهم

تناولت الدراسات التالية العلاقة بين مشاهدة الآباء لمنصة اليوتيوب وكيفية تفاعل الأبناء معها،(إلياس وسلكن،٢٠١٧)[٣٧]و(ياروش وآخرون،٢٠١٦)[٣٨] و(سارينا وآخرون،٢٠١٦)[٣٩] و(صابرمحمد،٢٠١٦)[٤٠] و(نشوى عبد العاطي،٢٠١٦)[٤١] و(شيرين محمد،٢٠١٥)[٤٢] (نيرمين أحمد،٢٠١٠)[٤٣] وأشارت إلى أن الأطفال والمراهقين يستخدمون (النمذجة الأبوية) في تعرضهم لمنصة اليوتيوب؛ فكلما كان الآباء أكثر تفضيلاً لقنوات محددة عبر اليوتيوب، كلما سجل الأطفال مشاهدات أكثر

كثافة لهذه المحتويات، كما يتفاعل المراهقون مع محتوى اليوتيوب مثلما يفعل البالغون بدرجة كبيرة.

وفيما يتعلق بمتغير التوسط الأبوي؛ وجدت الدراسات أن الآباء الذين يتعاملون مع منصات عروض الفيديو الحديثة والإنترنت بوجه عام، يكونوا أكثر إيجابية في توجيه الأبناء ويمارسون نمط التوسط الأبوي من خلال المشاركة للأبناء أثناء تعرضهم للإنترنت.

وكان الآباء الأكثر تعرضًا للإنترنت أقل استخدامًا للوساطة المقيدة فيما يتعلق بكثافة مشاهدة الأطفال واختيار المحتوى المناسب، كما سجل الآباء ارتباطًا سلبيًا في الوساطة الأبوية بين حجم تعرض الطفل لليوتيوب، واختيار محتوى خالٍ من العنف البدني واللفظي، واتضح وجود ارتباطًا إيجابيًا بين حجم مشاهدة الأطفال والتوسط الأبوي بالمشاركة أثناء المشاهدة.

وفي دراسة (كو وتشوي،٢٠٠٥)[٤٤] أقر الآباء أن الأطفال أكثر عرضة لمحتوى الإنترنت السلبي مما يتوقعه معظم الآباء، وكان متغيري التماسك الأسري، والرقابة المدركة من قبل الآباء؛ عوامل ذات أهمية كبرى للحد من تعرض الأطفال لمحتوى الإنترنت السلبي.

وفيما يتعلق بدوافع الأطفال والمراهقين للتعرض إلى المحتوى المذاع عبر منصة اليوتيوب، أشارت دراسة كل من (نشوى عبد العاطي،٢٠١٦)[٤٥](صابر محمد، ٢٠١٦)[٤٦](شيرين محمد،٢٠١٥)[٤٧] و(نيرمين أحمد،٢٠١٠)[٤٨](بول هاريدكس،٢٠٠٩)[٤٩] إلى تفوق الدوافع الطقوسية متمثلة في الترفيه على الوافع النفعية، وأوضحت دراسة (بول هاريدكس،٢٠٠٩) أن المراهقون يشاهدون مقاطع الفيديو على YouTube لبعض الأسباب نفسها التي تم تحديدها في دراسات مشاهدة

التلفزيون، إلا أن هناك جانب اجتماعي لاستخدام منصة YouTube يعكس خصـــائص الشبكات الاجتماعية.

وبمقارنة الدراسات السابقة من حيث **المتغيرات البحثية**؛ نجد أن المتغير المستقل بها قد تمثل في التعرض لمنصة اليوتيوب والإنترنت عمومًا ودوافع المشاهدة وعوامل السياق الأسري، بينما تباينت المتغيرات التابعة التي تم قياسها بين (السلوك الاجتماعي، سلوك التعرض للإنترنت، ثقافة السلام، منظومة القيم) وهو ما يوضح مدى التباين في التأثيرات التي تم رصدها بالدراسات السابقة، واتضح أنها لم تتعامل مع التعرض لكارتون الواقع سبايدرمان باعتباره متغيرًا مستقلاً، أو تتطرق إلى الهُوية الثقافية باعتبارها متغيرًا تابعًا.

ومن حيث المنهج المستخدم؛ لجأت كافة الدراسات السابقة في المحورين إلى استخدام منهج المسح لدراسة المتغيرات، وتفسر الباحثة استخدام هذا المنهج؛ بأنه يسهم بشكل كبير فى التعرف على خفايا الموضوعات الإنسانية والإعلامية المطروحة فى الدراسات السابقة. وهو أنسب الطرق العلمية للحصول على معلومات قيّمة من مجتمعات ضخمة؛ حيث تخطت إحداها (ليفينجستون،٢٠١٤) حاجز٢٥ألف مفردة، وهي عينة ضخمة، خاصة وأن منهج المسح يسهم فى الحصول على نتائج دقيقة وبنسب خطأ قليلة وبالتالى تمكين الباحث من تعميم نتائجه على مجتمع الدراسة.

عدا دراسة (آدم باري وآخرون،٢٠١٥) استخدمت منهج دراسة الحالة؛ لفحص حالة محددة والتعمق فى الحصول على كافة المعلومات حولها؛ ألا وهي بعض شركات إنتاج الكحوليات، ومدى التزامها بتطبيق معايير السلامة للأطفال والمراهقين، وهو ما أسهم في التوصل إلى رؤى جديدة ومعايير مهمة، تلق الضوء على مدى التزام مستخدمو منصة اليوتيوب، والقائمين على المنصة نفسها بوضع استراتيجيات فعّالة، لمنع الأطفال

والمراهقين من الوصول إلى محتويات وإعلانات غير مناسبة لهم، وهو ما يميز هذا المنهج.

ومن حيث أدوات جمع البيانات: استخدمت الدراسات أداتي صحيفة تحليل المضمون وصحيفة الاستقصاء، جنبًا إلى جنب لجمع البيانات المراد الوصول إليها، وتفسر الباحثة ذلك بأن تحليل المضمون يندرج تحت منهج المسح فى الدراسات الوصفية، وهو ما طبقته الدراسات السابقة بالفعل.

بالإضافة إلى أن استخدام أداة تحليل المضمون، كان لغرض التعرف على سمات المحتوى المتاح من خلال منصة اليوتيوب، ولم يقتصر التحليل على المضمون فقط في بعض الدراسات، وإنما امتد ليشمل طريقة عرض هذا المضمون من حيث توقيت العرض والشخصيات القائمة على العمل الإعلامى (اليوتيوبر) والإمكانات الفنية والتقنية المستخدمة وغيرها، وذلك بهدف الوصول إلى وصف دقيق ومحدد للرسائل الإعلامية المقدمة من خلالهم عبر منصة اليوتيوب؛ ذلك لأن شبكة الإنترنت تتيح تلك المنصة بجميع أنحاء العالم، ثم امتد التحليل في بعض الدراسات للتعرف على تأثير المحتوى المدروس، على المراهقين والأطفال، مثل الدوافع والقيم والمعتقدات والثقافة والاتجاهات والسلوكيات.

التعليق على الدراسات السابقة وأوجه الاستفادة منها:

١. أشارت الدراسات المتعلقة بشأن **منصة اليوتيوب الموجه للمراهقين والأطفال بالتحليل،** أن اليوتيوب لايمتلك إمكانية تصنيف وتنقيح المحتوى المذاع للأطفال والمراهقين، وهي السمة الأبرز بالنسبة لمنصة اليوتيوب، مع غياب للبحوث العربية بشأن تحليل المحتوى الذي يقدمه مراهقون عبر منصة اليوتيوب.

٢. أشارت الدراسات المتعلقة بشأن **استخدام المراهقين لمنصة اليوتيوب وتأثيراته عليهم** أن الأطفال والمراهقين يمارسون النمذجة الأبوية في الاستخدام، وارتفاع واضح لتقنيات التوسط الأبوي المقيدة والمشاركة أثناء المشاهدة بالدراسات الأجنبية، مع تراجع فحص هذا المتغير في الدراسات العربية.

وبناء على سبق؛ تتناول الدراسة الحالية البحث في أحد المحتويات المذاعة عبر منصة اليوتيوب والموجهة للأطفال، وهي كارتون الواقع الافتراضي سبايدرمان كأحد أنماط الثقافة غير المحلية بالفحص والتحليل، والذي لم يحظَ بالاهتمام الكافى بما يتناسب وانتشاره المطرد، خاصة بين فئة الأطفال الصغار، الذين يُعدّون هم الفئة الأكثر استخدامًا له.

كما تبحث طبيعة تعرض الأطفال لهذا المحتوى، وتأثيره على سلوكياتهم التي تعد جزء أصيلاً من الهُوية الثقافية، وذلك في ضوء تحديات العولمة، وتمكّن الطفل من الوصول لهذا المحتوى كيفما شاء.

أهداف الدراسة:

١. الخروج بتعريف واضح لكارتون الواقع الافتراضي المُذاع عبر موقع اليوتيوب، من خلال تقديم شرحًا لسماته وخصائصه.

٢. رصد السلوكيات السلبية والإيجابية المعبرة عن تأثير كارتون الواقع الافتراضي على ثقافة الطفل وهويته المحلية، فالسلوك هو أول رد فعل يظهر عندما تتغير الثقافة، وماهو إلا نتيجة لوجود القيمة أوغيابها، فإذا ما اكتسب الطفل سلوكًا غير مقبول اجتماعيًا وثقافيًا بالنسبة لمجتمعه، يمكن القول أن الهوية الثقافية للطفل قد تأثرت بما شاهده من محتوى قادم من ثقافة أخرى مختلفة.

٣.تقديم مقترحات فعّالة لتلافي تأثيرات كارتون سبايدرمان السلبية على سلوك الطفل المُشاهد.

٤. تقديم مقترح لتفعيل دور مؤسسات الدولة وتكاملها معًا، في توعية الوالدين بأهمية ممارسة استراتيجيات الوساطة الأبوية، أثناء تعرض الأطفال لوسائل الإعلام التقليدية والحديثة.

تساؤلات الدراسة

تساؤلات خاصة بمضمون كارتون الواقع الافتراضي سبايدر مان

١. ما خصائص الشخصيات المشاركة في حلقات كارتون الواقع الافتراضي ؟

٢. ما الموضوعات المتضمنة في حلقات كارتون الواقع الافتراضي ؟

٣. ما السلوكيات المتضمنة في حلقات كارتون الواقع الافتراضي ؟

تساؤلات خاصة بالأطفال المشاهدين لكارتون الواقع الافتراضي سبايدر مان

١. ما طبيعة استخدام الأطفال لكارتون الواقع الافتراضي المُذاع عبر منصة اليوتيوب؟

٢. ما المحتوى الإعلامي المفضل للأطفال المشاهدين إلى جانب كارتون الواقع الافتراضي؟

٣. ما خصائص كارتون الواقع الافتراضي من وجهة نظر الأطفال المشاهدين؟

٤. ما حدود التأثير على الهُوية الثقافية للأطفال المشاهدين؟

فروض الدراسة

١. يوجد ارتباط طردي ذو دلالة إحصائية بين استخدام المبحوثين لكارتون الواقع المُذاع عبر موقع اليوتيوب، والتأثير على الهُوية الثقافية، باستبعاد متغيرات؛ مستوى

الانتباه، وسمات الكارتون، ونوع التوسط الأبوي، وسمات المبحوث، ونوعية البرامج التي يشاهدها المبحوث.

٢. يوجد ارتباط طردي ذو دلالة إحصائية بين أبعاد الاستخدام (معدل التعرض، وعادات التعرض، ودوافع التعرض) وأبعاد الهُوية الثقافية.

٣. يوجد ارتباط طردي موجب بين استخدام المبحوثين لكارتون الواقع المُذاع الافتراضي باليوتيوب وأثر السلوك، وذلك باستبعاد متغيريّ عوامل التنشئة الاجتماعية، والثواب والعقاب.

٤. توجد فروق ذات دلالة إحصائية بين المبحوثين من حيث طبيعة استخدامهم لكارتون الواقع الافتراضي سبايدرمان، وفقًا لخصائصهم الديموغرافية.

الإطار المنهجي:

نوع الدراسة ومنهجها:

تنتمي هذه الدراسة إلى نوعية الدراسات الوصفية الكيفية، والتي تستهدف الحصول على المعلومات المتعلقة بطبيعة استخدام الأطفال لمنصة اليوتيوب، والتحليل الكيفي لمضمون كارتون الواقع الافتراضي سبايدرمان، وفي هذا تعتمد على **منهج المسح** بشقيّه التحليلي والميداني، ومنهج **دراسة الحالة** وفقًا للأهداف المطروحة، من خلال المسح لحلقات كارتون الواقع الافتراضي سبايدرمان المُذاع بمنصة اليوتيوب، وطُبقت الدراسة على عينة عمدية من الأطفال مشاهدي المحتوى.

مجتمع الدراسة:

مجتمع الدراسة التحليلية: حلقات كارتون الواقع الافتراضي سبايدر مان وإلسا في الحياة الحقيقية المذاع عبر منصة اليوتيوب.

مجتمع الدراسة الميدانية: الأطفال المشاهدين لكارتون الواقع سبايدرمان بمنصة اليوتيوب.

عينة الدراسة

تحددت عينتيّ الدراستين التحليلية والميدانية، من خلال دراسة استطلاعية أجريت على ٥٠ مبحوثًا، من أعمار مختلفة من مشاهدي كارتون الواقع الافتراضي سبايدرمان، حيث تبين أن عُمر المستخدمين يبدأ من ٤ أعوام، وأن البحث عن الكارتون عبر منصة اليوتيوب مرتبط باللغة العربية التي يجيدها الطفل أولاً، **وبناء على ما سبق تحددت عينة الدراسة** كما يلي:

– عينة الدراسة التحليلية؛ تمثلت في حلقات كارتون الواقع الافتراضي سبايدرمان، التي تحمل اسمًا باللغة العربية فقط

–عينة الدراسة الميدانية؛ تتمثل في الأطفال مشاهدي كارتون الواقع الافتراضي سبايدر مان من عُمر ٧ إلى ٩ أعوام.

عينة الدراسة

أولاً: عينة الدراسة التحليلية

اعتمدت الباحثة على تحليل كارتون الواقع الافتراضي سبايدرمان، المُذاع عبر اليوتيوب، وتناول التحليل**١٨حلقة** تخطت مشاهداتها حاجز المليون مشاهدة، وتحمل عناوينًا باللغة العربية فقط، وذلك لأن عمليات البحث عبر اليوتيوب تظهر فيها النتائج بشكل أسرع إذا ما كتب الطفل (سبايدرمان) باللغة العربية التي يتقنها، أو بجملة (كارتون أطفال) إذا ما كان وليّ الأمر هو من يبحث، وقد تخطت بعض الحلقات منها حاجز ال١٩ مليون مشاهدة.

جدول رقم (١)

خصائص عينة الدراسة التحليلية

م	اسم الحلقة	مدة الحلقة	عدد المشاهد بالحلقة	عدد مشاهدات الحلقة
١	الأميرة فروزن تهاجم سبايدر مان والجوكر	٧.٠٨ ق	٣	١٩ مليون
٢	سبايدر	١٠.٣٥ ق	٤	١٨ مليون
٣	المجمدة إلسا تتحول إلى بطل المرح	١٣.٤١ق	٤	٩.٨مليون
٤	إلسا المتجمدة تغرق في الموعد الغرامي	١٢.٠٤ق	٥	٩.١ مليون
٥	سبايدر مان للأطفال	١٠.٤٦ق	٤	٦ مليون
٦	سبايدر مان والمجمدة إلسا (مضحك للأطفال)	١١.٣٩ق	٣	٥.٣ مليون
٧	سبايدر مان – المجمدة إلسا والجوكر	١٣.٠٧ق	٤	٤ مليون
٨	مهرج فتاة يأكل ماكدونالد من المرحاض	١٠.٠٢ ق	٣	٣.٤ مليون
٩	سبايدر مان مع باتمان وسوبر مان	١١.٤٤ق	٤	٣.٣ مليون
١٠	المجمدة إلسا وتحدي التسوق	١١.٥١ق	٣	٢.٦ مليون
١١	كوكاكولا تحدي سبايدر مان وإلسا	١١.١٧ق	٣	٢.٥ مليون
١٢	سبايدر مان والمجمدة إلسا	١١.٣٥ق	٣	٢.٢ مليون
١٣	سبايدر مان في مسبح مع إلسا	١٢.٤٣ق	٥	١.٩مليون
١٤	نافورة التحدي	١١.٤٧ق	٤	١.٦ مليون
١٥	سبايدر مان باتمان وإلسا في الحياة الحقيقية	٥.٠٩ ق	٣	١.٥ مليون
١٦	الهيكل العظمي والكسول	١١.٤٧ق	٤	١.٤ مليون
١٧	سبايدر مان يضع سرير للقطة	١١.٣٧	٤	١.٤ مليون
١٨	المجمدة إلسا وسباق السيارات	١١.٢٣ق	٤	١ مليون

أجريت الدراسة التحليلية على المحتوى المستهدف **في الفترة من ١ إلى ٣١ أغسطس لعام ٢٠١٨م**، وتراوح عدد المشاهد في كل حلقة، من ثلاث إلى خمس مشاهد، وبلغ المدى لكل مشهد منها من دقيقتين وحتى ثلاث دقائق، بإجمالي ٦٧ **مشهدًا**، ليبلغ متوسط مدة الحلقة كاملة من خمس دقائق وحتى أربعة عشر دقيقة.

ثانيًا: عينة الدراسة الميدانية

طُبقت الدراسة على عينة عمدية من الأطفال المشاهدين لكارتون الواقع الافتراضي، حيث بلغ قوام عينة الدراسة ٢٢٧مفردة، في المرحلة العمرية من٧ إلى ٩ أعوام، مع مراعاة التنوع الديموغرافي بين أفراد العينة، من حيث النوع (ذكور/ إناث)، ونوع التعليم (حكومي/خاص)، وكان لدى معظم العائلات مجموعة متنوعة من وسائط للاتصال بشبكة بالإنترنت؛ فكانت ٥٧٪ من الأسر مزودة بهاتف ذكي واحد على الأقل، و٩٨٪ منهم لديهم كمبيوتر شخصي واحد على الأقل و/أو كمبيوتر محمول.

جدول رقم (٢)

توزيع العينة وفقًا للخصائص البحثية

المتغير		المرحلة العمرية						الإجمالي	
		٧ أعوام		٨ أعوام		٩ أعوام			
		ك	%	ك	%	ك	%	ك	%
النوع	ذكور	٤٩	٥٨.٣	٤٠	٦٠.٦	٤٥	٥٨.٤	١٣٤	٥٩
	إناث	٣٥	٤١.٧	٢٦	٣٩.٤	٣٢	٤١.٥	٩٣	٤١
	الإجمالى	٨٤	٣٧	٦٦	٢٩	٧٧	٣٤	٢٢٧	١٠٠
نوع التعليم	حكومي	٣٧	٤٤	٣٢	٤٨.٥	٣٦	٤٦.٧	١٢٧	٥٦
	خاص	٤٧	٥٦	٣٤	٥١.٥	٤١	٥٣.٢	١٠٠	٤٤
	الإجمالي	٨٤	٣٧	٦٦	٢٩	٧٧	٣٤	٢٢٧	١٠٠

أدوات جمع البيانات

١. أداة صحيفة تحليل المضمون

١. التساؤلات الخاصة بشكل كارتون الواقع الافتراضي سبايدرمان (كيف قيل؟)

- ما خصائص الشخصيات التي ظهرت بالمشاهد محل الدراسة؟
- ما أبرز أماكن تصوير المشاهد محل الدراسة؟
- ما نوع المؤثرات السمعية والبصرية المصاحبة للمشاهد محل الدراسة؟
- ما الألوان البارزة في تكوين المشاهد محل الدراسة؟

٢. التساؤلات الخاصة بمضمون كارتون الواقع الافتراضي سبايدرمان (ماذا قيل؟)

- ما السمات التفاعلية للأبطال بالحلقات محل الدراسة ؟
- ما القيم والسلوكيات المتضمنة بالمشاهد محل الدراسة؟

٣. وحدات تحليل المضمون: استخدمت الباحثة وحدات تحليل المضمون التالية:

- الوحدة الطبيعية للمادة الإعلامية ويقصد بها وحدة الحلقة الواحدة من العمل الدرامي المذاع.

– وحدة المشهد ويقصد بها الوحدة الدرامية التي تحدث في مكان وزمن واحد، وهو مكون من عدد من اللقطات، وإذا حدث تغيير في المكان والزمان تأسس مشهد جديد.

٤. فئات تحليل المضمون: استخدمت الباحثة فئات تحليل المضمون التالية:

–فئات الشكل: فئة مكان التصوير(داخلي/خارجي/أماكن افتراضية)، وفئة المؤثرات المصاحبة للمشهد (سمعية/بصرية)،وفئة الألوان البارزة في تكوين المشاهد (الألوان الحارة/الألوان الباردة) وفئة سمات الشخصيات التي ظهرت بالحلقة (أدوار الشخصيات المجسدة/ كيفية تجسيد الشخصية بالأقنعة والماكياج/ملابس الشخصية).

–فئات المضمون: فئة السمات التفاعلية للأبطال بالحلقات (تفاعلات إيجابية/ تفاعلات سلبية)، وفئة القيم والسلوكيات (القيم/السلوكيات الإيجابية/السلوكيات السلبية الحركية والنفسية).

٢. أداة صحيفة الاستقصاء

اشتملت الصحيفة على ١٣ سؤالاً موجهًا لأفراد العينة، شملت محاور الدراسة وهي: طبيعة الاستخدام (معدل المشاهدة، نمط المشاهدة، دوافع المشاهدة)، وسمات الكارتون من وجهة نظر المبحوث، إلى جانب تصميم مقاييس خاصة لقياس مستوى الانتباه قبل وأثناء وبعد المشاهدة، ونوع التوسط الأبوي، ومقياس التأثير على الهوية الثقافية وذلك باستخدام مقياس ليكرت الثلاثي لإعطاء المبحوثين خيارات متدرجة تتراوح بين (موافق، محايد، معارض) وتطبيقه على قائمة من التفاعلات مكونة من٧عبارات، تقيس تأثير الكارتون على الأطفال من مشاهديه من خلال٤أبعاد للتأثير تشمل (أثر التوحد مع الشخصيات الدرامية، وإدراك الواقع الاجتماعي، والسلوك الإيجابي والسلبي) ومن واقع استجابات كل مبحوث على عبارات المقياس يتم تحديد مستوى التأثير على الهوية

الثقافية كوحدة واحدة، وتتمثل فئات مستوى التأثر نتيجة مشاهدة حلقات سبايدرمان، كما يلي:

- مستوى تأثر ضعيف: من ٢٨ درجات : أقل من ٤٦ درجة
- مستوى تأثر متوسط : من ٤٧ درجة : أقل من ٦٥ درجة
- مستوى تأثر قوي: من ٦٦ درجة : ٨٤ درجة

٣. أداة المقابلة الشخصية

تم استخدام أداة المقابلة الشخصية، مع بعض أولياء أمور الأطفال عينة الدراسة، والمؤلف والمخرج عصام الشمّاع، وأ.د/نبيل الحلوجي؛ أستاذ الفلسفة بأكاديمية الفنون، ومخرجة الرسوم المتحركة أ/شويكار خليفة، وأ.د/ تامر أبوالسعد؛ أستاذ التخاطب ووكيل كلية الطب للدراسات العليا جامعة المنصورة، وذلك بهدف التعرّف على كيفية تفاعل الآباء مع الأبناء أثناء مشاهدتهم للمحتوى المدروس، وأدوار الشخصيات في الحلقات وكيفية توظيفها، ودلالات الألوان المستخدمة والتنكّر بالعمل، وأبعاد ظهور هذا النوع من الأعمال للأطفال في مواجهة الرسوم المتحركة، وتأثيره على التفاعل اللفظي للطفل فيما بعد.

اختبارا الصدق والثبات:

أولاً: إجراءات الصدق والثبات لصحيفة تحليل المضمون:

تم قياس صدق التحليل من خلال التحديد الدقيق لفئات التحليل ووحداته، وتعريف كل فئة وكل وحدة بشكل واضح بالإضافة إلى عرض صحيفة تحليل المضمون على مجموعة من المحكمين المتخصصين للتأكد من صدق الأداة في قياس ما أُعدت من أجله، وتم تطوير الاستمارة فى ضوئها، وأصبحت الاستمارة جاهزة للتطبيق.

وتم إجراء ثبات التحليل مع اثنين من المحللين*، بخلاف الباحثة بعد شرح الفئات وتزويدهما بقائمة التعريفات الخاصة بفئات التحليل، وأجري الثبات على عينة تمثل ٣ حلقات من إجمالي مجتمع الدراسة البالغ١٨حلقة، وبلغت قيمة الوسيط ٩٤% باستخدام معادلة هولستي Holsti، وهي نسبة تدلل على صلاحية المقياس للتحليل وتعني وجود اتفاق بين المحللين.

ثانيًا: إجراءات الصدق والثبات لصحيفة الاستقصاء:

للتأكد من صدق استمارة الاستقصاء وثبات المبحوثين على إجاباتهم قامت الباحثة بعرضها على عدد من أساتذة الاعلام*١ لتحكيمها والتأكد من قدرة الأسئلة على قياس متغيرات الدراسة، ومدى ملاءمتها، وتم إجراء بعض التعديلات بناءً على رأي المحكمين، ثم أجري اختبار قبلى على١٠% من العينة، وبناءً عليه تم تعديل صيغ بعض الأسئلة وتبسيطها لأفراد العينة، ثم أعيد الاختبار على١٠% من المبحوثين بعد جمع البيانات بحوالى عشرة أيام، وكانت قيمة معامل الثبات ٩٦% وهو ما يشير إلى صلاحية الصحيفة للتطبيق الميدانى.

محكمو استمارتي تحليل المضمون والاستبيان:

(١) أ.د/ اعتماد خلف معبد، الأستاذ المتفرغ بقسم الإعلام وثقافة الطفل، بكلية دراسات الطفولة جامعة عين شمس.

(٢) أ.د/ بركات عبد العزيز، أستاذ الإذاعة والتليفزيون، بقسم الإذاعة كلية الإعلام جامعة القاهرة.

(٣) أ.د/ عادل فهمى- أستاذ الإذاعة والتليفزيون، بقسم الإذاعة كلية الإعلام جامعة القاهرة.

(٤) أ.د/ فاتن الطنباري، الأستاذ بقسم الإعلام وثقافة الطفل، بكلية دراسات الطفولة جامعة عين شمس.

(٥) أ.د/ محمد معوض إبراهيم - أستاذ الإعلام بكلية دراسات الطفولة جامعة عين شمس، وعميد معهد الجزيرة العالي للإعلام

(٦) أ.د/ محمود اسماعيل- الأستاذ بقسم الإعلام وثقافة الطفل، بكلية دراسات الطفولة جامعة عين شمس.

أسماء محللو الاستمارة:

(١) آية الشافعي، باحثة دكتوراه، كلية الآداب قسم الإعلام جامعة المنصورة.

(٢) رباب جودة، باحثة ماجستير، كلية الآداب قسم الإعلام جامعة المنصورة.

وتم استخدام اختبار كرونباخ ألفا Cronbach's Alpha لاختبار ثبات مقاييس جميع المتغيرات بصحيفة الاستقصاء (الاستخدام وأبعاده، والمتغيرات الوسيطة، والتأثير على الهوية الثقافية) وبلغت نسبة الاتفاق ومعاملات الارتباط ٩٠%.

المعالجة الإحصائية للبيانات: تم استخدام المقاييس الإحصائية التالية:

١. التكرارات والنسب المئوية الخاصة بمتغيرات الدراسة.

٢. اختبار T- test لتحديد الفروق بين المتوسطات .

٣. معامل ارتباط بيرسون Pearson لتحديد طبيعة الارتباط بين متغيرات الدراسة.

٤. معامل الارتباط الجزئي Partial Correlation لدراسة العلاقة بين متغيرين باستبعاد تأثير متغير آخر من متغيرات البحث.

مصطلحات الدراسة: (التعريفات الإجرائية)

الواقع الافتراضي: يقصد به في الدراسة الحالية؛ عملية محاكاة للحياة الحقيقية، وكأن شخصيات الأفلام والرسوم المتحركة تعيش وتتفاعل في الحياة الحقيقية.

الهُوية الثقافية: هي القدر الثابت والجوهري والمشترك من السمات والقسمات العامة التي تميز حضارة أمة ما عن غيرها من الحضارات، والعامل الذي يحدد السلوك ونوع القرارات والأفعال الأصيلة للفرد والجماعة، وتجعل للشخصية الوطنية أو القومية طابعًا تتميز به عن الشخصيات الوطنية والقومية الأخرى.(٥٠)

وتعني الهُوية في الدراسة كل ما تتضمنه كلمة الهُوية الثقافية من أنماط السلوك الإيجابي والسلبي، والتي تتحكم بها طبيعة توحد الطفل مع الشخصيات الدرامية، وإدراكه للواقع الاجتماعي كما يراه على الشاشة، فتشكّل جميعها أبعاد الهوية الثقافية،

حيث تتبع السلوكيات من القيم المتأصّله في المجتمع، وهي أول مظهر من مظاهر تغير الهوية الثقافية للفرد.

اليوتيوب: هو منصة أنشئت في عام ٢٠٠٥م لمشاركة مقاطع الفيديو بين المستخدمين، وكانت مقاطع الفيديوعبارة عن تنسيق وإعادة تحرير فيما يشبه اليوميات، باستخدام الكاميرات بأجهزة الكومبيوتر أواللابتوب، ويتميز المحتوى على منصة اليوتيوب بأنه متنوع ويحمل مجموعة واسعة من القضايا والأهداف.(٥١)

نتائج الدراسة التحليلية

أولاً. خصائص الشخصيات المشاركة في حلقات كارتون الواقع الافتراضي سبايدرمان

رصدت الدراسة خصائص الشخصيات في حلقات كارتون الواقع الافتراضي سبايدرمان Spiderman، من خلال نوع الدور والملابس والماكياج المستخدم في رسم الملامح والأبعاد، ومحددات الشخصية، على النحو التالي:

جدول رقم (٣)

أدوار الشخصيات الكارتونية التي تم تجسيدها بالحلقات محل الدراسة

الشخصيات الكارتونية التي تم تجسيدها		ك	%	الإجمالي %
الشخصيات الرئيسة	سبايدر مان Spiderman	٦٧	١٧.٦	٥٢.٨
الشخصيات المعاونة	الجوكر Joker	٦٧	١٧.٦	
الشخصيات الثانوية	إلسا Elsa	٦٧	١٧.٦	
	سوبر مان Superman	٣٦	٩.٤	٤٧.٢
	سنو وايت Snow-white	٣٢	٨.٣	
	الرجل الأخضر The Hulk	١١	٣	
	ماليفسنت Maleficent	٩	٢.٣	
	باتمان Batman	٣٩	١٠.٢	
	شخصيات أخرى غير واضحة	٥٣	١٤	
إجمالي التكرارات بالمشاهد		٣٨١	١٠٠	١٠٠

يتضح من هذا الجدول، أن الشخصية الرئيسة بحلقات كارتون الواقع كانت سبايدرمان Spiderman، ومثّل الجوكر Joker الشخصية المعاونة، وكانت إلسا Elsa ملكة الثلج على رأس الشخصيات الثانوية، قد ظهروا في كافة المشاهد محل الدراسة (٦٧ مشهد)، بإجمالي ٥٢.٨%، في مقابل ظهور باقي الشخصيات الثانوية بإجمالي ٤٧.٢% لكل الشخصيات.

وكانت الشخصيات الثانوية بخلاف ملكة الثلج إلسا مثل؛ الرجل الأخضر The Hulk، وسوبرمان Superman، وباتمان Batman، ومالیفسنت Maleficent، وسنووايت Snow-white، إلى جانب عددًا من الشخصيات الأخرى غير، وذلك بالنسبة لإجمالي المشاهد.

وتدلل هذه النسب على قصدية الجهة المنتجة في اختيار سبايدرمان كشخصية رئيسة ورسمها بالكيفية التي تحقق هدف المشهد، إلى جانب رسم شخصيات أخرى تدعم الأحداث ما بين التحريك والتطوير، وإشعال الصراع مع البطل وفقًا للدور المرسوم لكل منهم.

وجدير بالذكر أن الشخصيات الثانوية التي ظهرت بالمشاهد، تؤدي أدوارًا محدودة تساهم في تحريك الحدث وليس تغييره، وقد تكون رفيقة للشخصية الرئيسة وتظهر معها في كل المشاهد مثل شخصية إلسا Elsa، أو إحدى الشخصيات الثانوية التي تظهر في المشهد التمثيلي بين الفينة والأخرى، وهي تؤدي دورًا تكميليًا مساعدًا للبطل أو معيقًا له، وغالبًا ما يساعد ظهورها في تحريك الأحداث.

وذكر المؤلف والمخرج د.عصام الشمّاع[٥٢] بشأن دور الشخصية المعاونة في المشاهد أنها تظهر إلى جانب الشخصية الرئيسة؛ وهي شخصية يتم وضعها من جانب المؤلف من أجل إظهار الشخصية الرئيسة وتحريك مجرى الأحداث وتغييرها كليًا، ولها سمات قد تكون متشابهة مع البطل، وقد تكون متضادة مع سماته مثل شخصية الجوكر Joker في هذا العمل؛ فهو دائمًا ما يتخذ جانب الشر والصفات غير الحميدة، فيسرق شيئًا أو يصنع

فخاً للبطل، مما يضطر الأخير للدفاع عن أصدقائه، وتتصاعد الأحداث مع الحبكة والصراع، ليبدأ سبايدرمان Spiderman في البحث عن حلول للمشكلة.

ويضيف الشمّاع أن الشخصية المعاونة قد تكون عبارة عن مجاميع؛ أي مجموعة من الممثلين يظهرون لتغيير مجرى الحدث، مثل فيلم شيء من الخوف؛ عندما خرج أهل القرية ليعلنوا بطلان الزواج، فليست المجاميع شخصيات ثانوية وليست الشخصية المعاونة فردية بالطبع، فكل شخصية أومجموعة يتم توظيفها وفقًا للأحداث، وتصاعدها والموضوع نفسه.

كما نلاحظ اتساق الشخصية التي مثّلت دور البطل سبايدر مان Spiderman، من حيث بنية الجسد فلا نجده مجسّدًا بكهل أو يعاني من الشيب وكبر السن، أو بممثل يعاني من سمنة مفرطة لاتتسق مع طبيعة الشخصية التي يجسدها، ومرونة الحركة المطلوبة.

جدول رقم (٤)

كيفية تجسيد الشخصيات بالحلقات محل الدراسة

الشكل الذي ظهرت به الشخصية بالحلقات	ك	%
زي تنكري فقط (بدون ماكياج أو أقنعة)	٦٧	٢٥.٧
قناع للوجه مع الملابس	٦٧	٢٥.٧
أكثر من وسيلة	٦٧	٢٥.٧
ماكياج فقط مع الملابس بدون أقنعة	٦٠	٢٢.٩
إجمالي التكرارات بالمشاهد	٢٦١	١٠٠

يتضح من هذا الجدول، أن معدل استخدام الأزياء التنكرية وأقنعة الوجه جاء متساويًا في كل الحلقات حيث بلغت نسبة التكرار أكثر من ٧٥% من إجمالي المشاهد، بالحلقات محل الدراسة، مع الابتعاد قليلاً عن رسم ومكياج الوجه فقط ، والذي جاء بنسبة ٢٢.٩%.

وهذا يعني أن اعتماد الجهة المنتجة، على رسم الشخصية في الأساس كان من خلال الأزياء التنكرية أولاً ثم الاستعانة بأقنعة الوجوه يليها الماكياج الذي يقرّب الممثل من الشخصية الكارتونية التي يجسدها.

ويوضح أ.د/نبيل الحلوجي أستاذ الفلسفة بأكاديمية الفنون[٥٣]؛ أن الملابس والماكياج بما فيها الأقنعة، هي عناصر رئيسة فى فن الدراما، فالأقنعة جزءً مكملا لمكونات الشخصية التي ترتديها، وهو وسيلة بصرية تعبر عما تحمله الشخصية الدرامية من ملامح، وهو عبارة عن رداء يغطي الوجه أو معظمه، ومكمل رئيس للزي المعبر عن الشخصية؛ فالشخص قد يرتدى زي أسد علي سبيل المثال، ويستكمله بقناع، وهو أمر منتشر في عروض مسرح الأطفال.

وللأقنعة ثلاثة أنواع هي القناع الداخلي والقناع الخارجي والقناع المرسوم وهو الماكياج، ومهمة الأخير (الماكياج) الحفاظ على العضلة وإظهار الانفعال وتوكيد عُمر أو نمط بشري عادي أو نمط حيواني؛ مثل رسم وجه قط، أو رجل عجوز، أو رسم تجاعيد أو تكبير عينان، ويستخدم لإبراز جمال الشخصية، أومعالجة ملامحها لإعطاء إيحاءات مختلفة بالنسبة للمتلقي، وهو ما يعرف بالقناع المرسوم كما ذكرنا.

أما القناع الخارجي أو قناع الوجه؛ فهو قناع يثبت الحالة والفكرة والنمط، وهذا النوع لا ينفعل أي يثبت الانفعال الموجود بالقناع فقط. والنوع الثالث من الأقنعة هو القناع الداخلي فهو يعبر عن الانفعال الداخلي والأفكار، وهو يمثل محاكاة؛ كأن يرتدي الممثل وجه قط أو قرد، أي أنه يحاكي نمطًا مختلفًا عن طبيعته البشرية.

وشخصية الجوكر في كارتون الواقع الافتراضي سبايدرمان، ترتدي قناعًا داخليًا، يصلح بهيئته هذه للأطفال في مرحلة عمرية صغيرة جدًا، مثل الأطفال في مرحلة ما قبل المدرسة والطفولة المبكرة، ذلك أن الهدف من القناع هو الإيحاء والإشارة إلى سلوك الشر، فالطفل الأكبر عمرًا سوف يعترض على هذا الأمر ويظن أنك تسخر منه، نظرًا لحجم الإدراك والوعي المرتفعين لديه، فالشر سلوكًا لا يحتاج سوى رصد الفعل أي تجسيده، وتتوقف الأساليب المستخدمة لإبرازه على درجة ثقافة ووعي واستقبال المتلقي، وهو ما يناسب الجمهور صغير السن، فهو يتعامل مع الأفكار المجردة ويتخيل

الصفات على هيئة أشخاص، فهو يرى الشر على هيئة رجل معروف لديه باسم الجوكر، حيث يتم تضخيم بعض الخطوط ولتفاصيل البشعة للإيحاء للطفل بأن هذا هو الشكل الحقيقي لسلوك الشر، أو الإنسان السيء.

جدول رقم (٥)

ملابس الشخصيات بالحلقات محل الدراسة

ملابس الشخصيات بالحلقات	ك	%
ملابس تنكرية	٦٧	٥٤.٥
ملابس عادية	٥٦	٤٥.٥
إجمالي التكرارات بالمشاهد	١٢٣	١٠٠

يتضح من هذا الجدول، أن ظهور الأبطال بالملابس التنكرية قد حصد نسبة مرتفعة حيث بلغ ٦٧ تكرارًا وهو إجمالي عدد المشاهد بالحلقات المدروسة، بنسبة٥٤.٥% في مقابل ٤٥.٥% لظهور الأبطال بملابس عادية بمعدل٥٦ تكرارًا.

ونعلق هنا بشأن استخدام زيًا عاديًا غير تنكري، ببعض المشاهد التي وردت بالحلقات؛ بأنه رغبة من الجهة المنتجة في الإيحاء بأن هؤلاء الأبطال يعيشون معنا في عالمنا الواقعي بالفعل، وليس بعالم افتراضي تم تجسيدهم ورسمهم من خلاله، إلى جانب طبيعة الأزياء العادية التي ارتدتها بعض الشخصيات الثانوية في المشاهد، فجميعها تعكس أنماط الثقافة الغربية بشأن الأزياء المكشوفة، حيث ظهرت بعض الفتيات بملابس تكشف عن أجسادهن ولا تستر سوى أجزاء بسيطة من الجسد، في حين يغلب على ثقافتنا العربية، تفضيل ارتداء المرأة لأزياء تحجب جسدها، مما يعكس شكلاً من أشكال الغزو الثقافي الخفية، المُقدمة في إطار ملون وشيق وباستخدام شخصيات يحبها الأطفال، فيسهل معها إقناعه بأن ما يرتدونه من أزياء وما يقومون به من أفعال، هو الجانب الحقيقي بحيث يقلدها الطفل دون أن يشعر بغرابة، أو أنه يفعل شيئًا خاطئًا.

جدول رقم (٦)

تفاعل الأبطال بالحلقات محل الدراسة

تفاعل الأبطال بالحلقات	ك	%	الإجمالي %
التعاون في تنظيف المكان	٩	١.٧	٦.٣
اللعب الجماعي دون أذى للآخرين	١٢	٢.٣	
التعاون في تزيين المنزل	٤	١	
التعاون في تحضير الطعام	٧	١.٣	
إزعاج الآخرين أثناء النوم	٤٠	٧.٦	٩٣.٧
أذية الآخرين بوضع مواد قابلة للاشتعال دون علمهم	٣١	٦	
أذى الآخرين صعقًا بالكهرباء للمزح	٢٧	٥.١	
سرقة أغراض الآخرين بهدف المزح	٤١	٨	
تقبيل البطل للإناث في الحلقة	٣٧	٧	
احتضان البطل للإناث بالحلقة	٦٣	١٢	
تعمد خلع الملابس دون حرج في وجود أشخاص آخرين	٢٥	٤.٨	
لمس البطل لأجساد النساء	٥١	٩.٧	
صناعة (مقلب) للسخرية من الآخرين	٦٢	١١.٨	
ضرب الآخرين بوسائل عنيفة (مضرب)	٤١	٧.٨	
إرهاب الآخرين بما يخيفهم مثل (ربط فأر بملابس البطلة)	١٩	٣.٦	
مشاهدة أحدهم في موقف سيء دون مساعدته	٥٤	١٠.٣	
إجمالي التكرارات بالمشاهد	٥٢٣	١٠٠	

يتضح من هذا الجدول، أن السمات التفاعلية بين الممثلين في المشاهد محل الدراسة، والتي نعني بها هنا بما يقومون به من أفعال تمثيلية تساعد في توضيح المشهد وموضوعه، أن أكثر التفاعلات التي حازت على تكرارات مرتفعة بالحلقات المذاعة، كانت التفاعلات السلبية، وذلك بنسبة ٩٣.٧%، في مقابل التفاعلات الإيجابية بنسبة ٦.٣%، وهو فارق شديد للغاية.

ويتبين من هذه النتائج، بروز الأفعال التمثيلية المتعلقة بالعنف مثل الضرب وإخافة الآخرين والتسبب في الأذى للغير من أجل الضحك فقط، إلى جانب عدد من السلوكيات غير الأخلاقية مثل تعمد خلع الملابس أمام الآخرين، ولمس رجل لجسد أنثى، أو تقبيلها واحتضانها كما فعل سبايدرمان وباتمان مع البطلات، أوالعكس بلمس البطلة لأماكن حساسة بجسد البطل، وسرقة أغراض الآخرين بهدف الضحك أو اللعب، وأخيرًا مشاهدة الآخرين في مواقف طارئة سيئة أومحرجة دون التدخل لمساعدتهم على تجاوزها.

في حين تراجعت الأفعال التمثيلية الإيجابية مثل التعاون في تنظيف المنزل أو تزيينه أو اللعب الجماعي وتفضيل اللعب الفردي عليه، مما يشكل تراجعًا واضحًا في القيم والسلوكيات المترتبة على هذه الأفعال التمثيلية من جانب الأبطال.

ثانيًا. خصائص حلقات كارتون الواقع الافتراضي سبايدرمان

رصدت الدراسة خصائص كارتون الواقع الافتراضي سبايدرمانSpiderman، من خلال أماكن التصوير، والمؤثرات السمعية والبصرية المصاحبة للمشاهد، والألوان البارزة في تكوين المشاهد، كما يلي:

جدول رقم (٧)

مكان التصوير بالمشاهد محل الدراسة

أماكن تصوير المشاهد		ك	%	الإجمالي %
غرفة نوم	داخلي	٣٨	١٠.٢	٤٩.٥
مطبخ		٣٠	٨	
غرفة استقبال		٦١	١٦.٣	
حمام		٤٣	١١.٥	
عيادة		١٣	٣.٥	
حديقة	خارجي	٣٤	٩.١	٣٤.١
ملعب		٢٢	٥.٨	
فناء منزل		٤٩	١٣.١	
طريق عام		٢٣	٦.١	
داخلي وخارجي معًا		٦١	١٦.٣	١٦.٣
إجمالي التكرارات بالمشاهد		٣٧٤	١٠٠	

يتضح من هذا الجدول، التنوع في أماكن التصوير الداخلية والخارجية وجمعهما معًا، مع تفوق بسيط للأماكن الداخلية مقارنة بالخارجية، حيث حازت نسبة٤٩.٥% من المشاهد، وحازت الخارجية٣٤.١%، ثم جاءت المشاهد التي جمعتهما معًا نسبة ١٦.٣%.

وتدلل هذه النتيجة، على التنوع الواضح في أماكن التصوير بالمشاهد محل الدراسة، مما يسهم في إثراء خيال الطفل المشاهد، ولا يدعه يملّ من المحتوى، إذا ما تم التنقل بين الأماكن أثناء التصوير بالداخل والخارج.

وفيما يتعلق بالبناء البصري للصورة والمسمى دراميًا (باللوكيشن)، نجد أن التنوع بين الأماكن الداخلية والخارجية؛ ضروريًا حتى يستطيع مخرج العمل، منح المُشاهد مبررًا كافيًا لدخول الشخصيات الثانوية والمعاونة أوخروجها، وكذلك الأبطال أنفسهم، فنجد أن الجوكر Joker يظهر عندما يُفتح باب المنزل، من أجل أن يدمر لسبايدرمان Spiderman شيئًا ما بمنزله أو يسرق شيئًا آخر، وكذلك تبرير ظهور أو اختفاء أصدقاء إلسا Elsa ملكة الثلج، فالأماكن المفتوحة كالحدائق أو فناء المنزل نفسه، منح مبررات كُثر للشخصيات الثانوية، في حين كانت الأماكن الداخلية من نصيب شخصية الجوكر Joker وهي الشخصية المعاونة في العمل، وفي النهاية خدم هذا التنوع بأماكن التصوير المحتوى؛ حيث يعمل على تخليق حبكة للأحداث، وإشعال الصراع.

جدول رقم (٨)

المؤثرات السمعية والبصرية المصاحبة للمشاهد محل الدراسة

المؤثرات المصاحبة المشاهد		ك	%	الإجمالي
مؤثرات سمعية	تصفيق	١٦	٣.٦	٦١.٥
	انفجار	٤٤	١٠.١	
	صراخ	٥٤	١٢.٤	
	ضحك	٥٢	١٢	
	بكاء	٤٩	١١.٢	
	موسيقى	٥٣	١٢.٢	
مؤثرات بصرية	جرافيك	٤٦	١٠.٦	٣٨.٤
	رسوم	٦٧	١٥.٤	
	صور فوتوغرافية	٥٤	١٢.٤	
إجمالي التكرارات بالمشاهد		٤٣٥	١٠٠	

يتضح من هذا الجدول، تفوق المؤثرات السمعية على البصرية، فحازت المؤثرات السمعية على نسبة تكرارت بلغت ٦١.٥%، أما المؤثرات البصرية فقد حازت على ٣٨.٤%.

ويتضح أن التنوع في استخدام كلا من المؤثرات السمعية والبصرية، جاء متكاملاً مع المشاهد التي تم تحليلها وفي موضعها، خاصة وأن هذا المحتوى لا يستخدم أي حوار بين الأبطال المنوط بهم القيام بأدوار الأبطال، المعروفة لجمهور الأطفال.

وتكامل مع البناء البصري للصورة، استخدام الجهة المنتجة لكارتون الواقع الافتراضي عنصري المؤثرات السمعية والبصرية، من أجل استكمال بناء المشهد الدرامي، بحيث لا يحيد الطفل عما يشاهد، وقد تم استخدام المؤثرات السمعية والبصرية في أماكنها الصحيحة، فلا نسمع صوتًا صارخًا والبطل يوحي لنا بأنه يضحك، أو يظهر رسمًا يوحي برغبة البطل الآن في تناول الطعام، ثم نراه على الشاشة يتحين اللحظة للذهاب إلى المرحاض.

وتلعب كل من المؤثرات السمعية والبصرية، دورًا متميزًا في تفعيل المشهد، ومنحه مصداقية أعلى وواقعية أكثر، فنلاحظ أن كارتون الواقع سبايدرمان، لا يعتمد على حوار بين الأبطال، فكانت المؤثرات الصوتية هي الأكثر بروزًا؛ ولعل هذا هو الهدف أي الحفاظ والإبقاء على انتباه الطفل المشاهد، وجعله في حالة مشاهدة دائمة.

ويضيف **المؤلف والمخرج الدكتور عصام الشمّاع**[٥٤] أنه لايمكن وصف هذا المحتوى بالسينما الصامتة، لأن هذا المصطلح أُطلق على السينما في بداياتها نظرًا لافتقادها تكنيك الصوت المُصاحب للصورة، فكان هذا المصطلح تعبيرًا عن حال السينما في هذا الوقت، والمسألة بالمصطلح تكنيكية بحتة، أما كارتون الواقع الافتراضي، فهو يتمتع بتقنية المؤثرات الصوتية والموسيقى، مع الاستغناء عن الحوار عمدًا.

جدول رقم (٩)

الألوان البارزة في تكوين المشاهد محل الدراسة

الألوان البارزة في تكوين المشاهد		ك	%	ك	%
الألوان الحارة	الأحمر	٦٧	١٢	١٧٠	٣٠.٥
	الأصفر	٦٠	١٠.٧		
	البرتقالي	٤٣	٧.٧		
الألوان الباردة	الأخضر	٤٨	٨.٦	١٨٢	٣٢.٦
	الأزرق	٦٧	١٢		
	البنفسجي	٦٧	١٢		
الأبيض		٥١	٩.١	٢٠٦	٣٦.٩
الأسود		٤٩	٨.٨		
الفوشيا		٣٩	٧		
السماوي		٦٧	١٢		
إجمالي التكرارات بالمشاهد		٥٥٨	١٠٠	٥٥٨	١٠٠

يتضح من هذا الجدول، تفوق استخدام الألوان الباردة مقارنة بالألوان الحارة على الرغم من الفارق الطفيف بينهما، وقد حازت الألوان الباردة على١٨٢ تكرارًا بنسبة ٣٢.٦%، تلاها الألوان الحارة بمعدل ١٧٠ تكرارًا بنسبة ٣٠.٥%، بينما بلغ معدل استخدام الألوان المحايدة (الأسود والأبيض) وألوان أخرى مثل الفوشيا والسماوي، بمعدل ٢٠٦تكرارًا بنسبة ٣٦.٩%.

وقد تكرر استخدام هذه الألوان على اختلافاتها، في نفس المشاهد محل الدراسة، وبنفس التوازن، وتتسق هذه النتيجة مع الجدول (٣) المتعلق بأدوار الشخصيات؛ فارتفاع استخدام الألوان الباردة مثل الأزرق والبنفسجي جاء نتيجة حرص الجهة المنتجة على الظهور الأكثر كثافة للشخصيات الرئيسة والمعاونة الداعمة للعمل، في مقابل الشخصيات الثانوية، تلاه بروز واضح للون الأحمر وهو لون حار، إلى جانب ارتفاع استخدام اللون السماوي بنفس المعدل.

وللألوان تأثيرات مختلفة على وظائف الجسم ونشاطاته الذهنية والحسية، فاللون الحمر، يؤثر على زيادة الانجذاب والسعادة، ولكن على ألا يتم استخدامه بإفراط؛ فالاستخدام المفرط للألوان الدافئة مثل الأحمر تؤدي إلى الاضطراب والتوتر العصبي، حيث سجلت دراسة (بروكر وفرانكلين،٢٠١٦)[٥٥] تراجعًا للأداء المدرسي بين الأطفال، ممن تعرضوا للون الأحمر بكثافة مقارنة بغيرهم.

بينما يؤثر اللون الأخضر في نشاط براعة التكلم، ويؤثر اللون الأزرق في العين والأنف في حين تتأثر البراعة اللفظية باللون البنفسجي، وبعض التداخلات بين الألوان قد تؤدي إلى مشاعر ارتياح والبعض الآخر قد يتسبب في الاضطراب، ويبدأ الإدراك البصري للألوان من خلال الانتباه أولاً ثم التركيز ثم زيادة الاندماج.[٥٦]

وبوجه عام، فاللون له قدرة خاصة في التأثير على أداء الذاكرة البشرية، حيث ذكرت دراسة (مريم ومصطفي،٢٠١٣) أن للألوان فعالية مؤثرة على أداء الذاكرة

بوجه عام، ومن أهم عواملها هو قلة عدد الألوان المستخدمة في التفاصيل بحيث لا تزيد عن لونين، مثل الأحمر والأبيض أو الأحمر والأزرق، فكلما قل عدد الألوان في تفاصيل الشيء كلما زادت قدرة الفرد على تذكره وتذكّر تفاصيله، فعلى سبيل المثال، نجد استخدام ماكدونالدز للونين الأصفر والأحمر في الشعار، في حين استخدمت منتجات دجاج كنتاكي تركيبات اللون الأحمر والأبيض؛ وذلك حيث يلعب اللون دورًا مهمًا في التأثير على المستهلكين نفسيًا، والذي يتميز بالارتباط العاطفي، والاهتمام، والتذكر، الأمر الذي يزيد لاحقًا من احتمال سلوك الشراء.(٥٧)

وبالمثل نجد شخصيات كارتون الواقع الافتراضي سبايدر مان قد استخدمت في ثيابها، لونين فقط دون استخدام للكثير من الألوان للتأثير على ذاكرة الطفل وجذب انتباهه، سواء باستخدام اللونين الأحمر والأزرق في ملابس شخصية سبايدرمان Spiderman، أو استخدام اللونين البنفسجي والأخضر في ملابس الجوكر Joker، أواستخدام اللونين الأبيض والسماوي في ملابس ملكة الثلج إلسا Eilsa.

ويمكن تفسير استخدام اللونين الأحمر والأزرق مع شخصية سبايدرمان Spiderman نظرًا لأنه يعمل على التحفيز على المقاومة والقتال، ويعبر عن الشجاعة أيضًا، ومن بين التأثيرات السلبية للون الأحمر العنف، والعدوان إلى جانب تحفيز الرغبة الجنسية.(٥٨)

بينما يعبر اللون الأزرق أو السماوي مع الأبيض والذي تستخدمه شخصية إلسا، عن العقل والتفكير المنطقي وهو لون مهديء، وبالفعل يتلاءم هذا اللون مع الدور الذي تلعبه الشخصية، فهي تبدو هادئة وذات تفكير منطقي في أغلب المشاهد.(٥٩)

في حين يرتبط اللون البنفسجي وفقًا لدراسة(كايا،٢٠٠٤)(٦٠)بالأطفال خاصة أنه يثير رغبتهم في الضحك دائمًا، ويمكن أن تقدم هذه النتيجة تفسيرًا لارتداء الجوكر لهذا اللون بالحلقات.

ثالثًا.القيم والسلوكيات المتضمنة في حلقات كارتون الواقع الافتراضي سبايدرمان

رصدت الدراسة مجموعة القيم، والسلوكيات الإيجابية والسلبية الحركية منها والنفسية، كما يلي:

جدول رقم (١٠)

القيم والسلوكيات المتضمنة بالمشاهد محل الدراسة

فئة القيم والسلوكيات		الإجمالي			
		ك	%	ك	%
القيم	التعاون	٣٢	٤	١٤٠	١٧.٢
	المشاركة	٣٢	٤		
	الصداقة	٢٠	٢.٤		
	المسؤلية	٥٣	٦.٥		
	التسامح	٣	٠.٤		
السلوكيات الإيجابية	مساعدة الآخرين	٣٦	٤.٤	١٠١	١٢.٣
	التشجيع	٣٥	٤.٣		
	الإيثار	٣٠	٣.٦		
السلوكيات السلبية الحركية والنفسية	الأنانية	٦٢	٧.٦	٥٧٥	٧٠.٤
	الفوضى	٥٧	٧		
	السخرية	٦٧	٨.٢		
	الضرب	٤١	٥		
	الأذى	٦٠	٧.٣		
	لمس جسد الآخرين	٦٧	٨.٢		
	خلع الملابس أمام الغرباء	٢٥	٣.١		
	اقتحام الخصوصية	٤٥	٥.٥		
	الإهمال	٤٦	٥.٦		
	تقبيل الغرباء	٥٩	٧.٢		
	إرهاب الآخرين	١٩	٢.٣		
	الانتقام	٢٧	٣.٣		
إجمالي التكرارات بالمشاهد		٨١٦	١٠٠		

يتضح من هذا الجدول، المتعلق بفئة القيم والسلوكيات المتضمنة بالمشاهد المدروسة، تفوق السلوكيات السلبية الحركية والنفسية على السلوكيات الإيجابية، واتساق السلوكيات الإيجابية مع معدل القيم البارزة بالمشاهد، فقد حازت السلوكيات السلبية على ٧٠.٤% من التكرارات، في حين سجلت السلوكيات الإيجابية نسبة تكرار بلغت ١٢.٣%، وبلغ معدل القيم ١٧.٢%.

ويمكن تفسير تراجع السلوكيات الإيجابية، وتقدم السلوكيات السلبية عنها، بأن غياب القيم هو ما حقق هذه النتيجة، فالقيمة والسلوك مفهومان متصلان منفصلان، ينفصلان في المفهوم؛ فالقيمة معنوية وتعني الشيء الجدير بالاكتساب أوالامتلاك، بينما السلوك فعل دال على وجود القيمة أوغيابها، وهذا هو الجانب المتصل بين المفهومين في العلاقة؛ فعندما تراجعت القيم المتضمنة بالمشاهد، تراجعت معها السلوكيات الإيجابية وبرزت السلوكيات السلبية بقوة.

نتائج الدراسة الميدانية

أولاً: طبيعة استخدام الأطفال لكارتون الواقع الافتراضي سبايدرمان

رصدت الدراسة طبيعة الاستخدام من حيث؛ كثافة التعرض لحلقات الكارتون، والوسيلة التي يشاهد الطفل من خلالها، ونمط المشاهدة، ومستوى الانتباه أثناء المشاهدة، وحدود التوسط الأبوي عند المشاهدة وتفاعل الطفل معها. وذلك كما يلي:

(أ) تعمُّد الطفل مشاهدة كارتون الواقع الافتراضي

جدول رقم (١١)

توزيع المبحوثين وفقًا لعمدية مشاهدة كارتون سبايدرمان

مدى الانتظام في مشاهدة الكارتون	الإجمالي	
	ك	%
يشاهده الطفل بالمصادفة	١٠٦	٤٦.٧
يبحث الطفل عمدًا عنه	٧١	٣١.٣
لا يحبه	٥٠	٢٢
الإجمالي	٢٢٧	١٠٠

يتضح من هذا الجدول، والذي يبين تعمُّد الأطفال عينة الدراسة مشاهدة كارتون سبايدرمان، تفوق معدلات المشاهدة بالمصادفة بنسبة ٤٦.٧%، تلاها المشاهدة عمدًا بنسبة ٣١.٣%، وفي الترتيب الأخير جاء من لا يحبون هذا المحتوى بنسبة ٢٢% من إجمالي عينة الدراسة.

أي تفوق معدلات المشاهدة بالمصادفة على تعمّد أفراد العينة البحث عن كارتون الواقع الافتراضي، وقد تشير هذه النتيجة إلى استراتيجيات مشاهدة سلبية من جانب الأطفال، بما يتعارض مع فرضية نشاط الجمهور التي تمثل عنصرًا رئيسًا لمدخل الاستخدامات والتأثيرات.

(ب) مدى مشاهدة الطفل لكارتون الواقع الافتراضي

جدول رقم (١٢)

توزيع المبحوثين وفقًا لمدى مشاهدتهم لكارتون سبايدرمان

مدى المشاهدة لكارتون سبايدرمان	الإجمالي	
	ك	%
منذ بضعة أشهر	١٤٦	٦٤.٣
منذ عام	٨١	٣٥.٧
الإجمالي	٢٢٧	١٠٠

يتضح من هذا الجدول، والذي يبين مدى مشاهدة الأطفال عينة الدراسة كارتون سبايدرمان، حيث تفوقت معدلات المشاهدة منذ بضعة أشهر وذلك بنسبة ٦٤.٣%، وتلاها المشاهدة منذ عام واحد فقط وذلك بنسبة ٣٥.٧%.

ويمكن تفسير هذه النتيجة، بالعودة إلى الفترة التي تم فيها إطلاق هذا النوع من الحلقات الكارتونية الافتراضية، من خلال شركة Toy Monster والتي تمثّل المصدر الأساسي لهذا النوع من الحلقات الدرامية الافتراضية القصيرة، وتظهر في الفواصل بين المشاهد بالحلقات الخاضعة للدراسة، حيث انطلقت القناة عبر منصة اليوتيوب في ٣٠ مايو ٢٠١٦م حتى الآن، وتحظى بعدد مشتركين بلغ مليون و٦٧٤ ألف مشترك بالقناة. وتعكس هذه النتيجة مصداقية الأطفال عينة الدراسة، وأنهم شاهدوا بالفعل هذا المحتوى في الفترة التي أشاروا إليها.

(ج) معدل مشاهدة الطفل لكارتون الواقع الافتراضي

جدول رقم (١٣)

توزيع المبحوثين وفقًا لمعدل مشاهدتهم لكارتون سبايدرمان

معدل المشاهدة لكارتون سبايدرمان	الإجمالي	
	ك	%
على فترات متباعدة طيلة الأسبوع	٩٥	٤١.٩
أكثر من مرة باليوم الواحد	٧٠	٣٠.٨
يوم الإجازة فقط	٦٢	٢٧.٣
الإجمالي	٢٢٧	١٠٠

يتضح من هذا الجدول، والذي يبين معدل مشاهدة الأطفال عينة الدراسة كارتون سبايدرمان، تفوق معدلات المشاهدة على فترات متباعدة طيلة الأسبوع وذلك بنسبة ٤١.٩%، ثم المشاهدة لأكثر من مرة باليوم بنسبة ٣٠.٨%، وحصدت المشاهدة يوم الإجازة فقط أقل معدلات المشاهدة بنسبة ٢٧.٣%.

وتعكس هذه النتيجة معدلات مشاهدة غير منتظمة لهذا المحتوى، وقد يعود الأمر إلى أن المحتوى متاح عبر منصة اليوتيوب فقط، مما يعني ضرورة توفر هاتف ذكي أو كومبيوتر، وشبكة إنترنت جيدة من أجل المشاهدة، وتلك الأمور قد لا تتوفر لدى الجميع في كل الأوقات، خاصة في مصر حيث يعاني الكثيرون من ضعف قوة شبكة الإنترنت بها، بالإضافة لعدم إتاحة المحتوى على القنوات التليفزيونية.

(د) نمط مشاهدة الطفل لكارتون الواقع الافتراضي

جدول رقم (١٤)

توزيع المبحوثين وفقًا لنمط مشاهدتهم لكارتون سبايدرمان

نمط المشاهدة لكارتون سبايدرمان	الإجمالي	
	ك	%
بمفردي	١٧٧	٧٨
برفقة والداي أو أحدهما	٥٠	٢٢
الإجمالي	٢٢٧	١٠٠

يتضح من هذا الجدول، الذي يبين نمط مشاهدة الأطفال كارتون سبايدرمان، تفوق معدلات المشاهدة بشكل فردي وذلك بنسبة ٧٨%، تلاها المشاهدة مع الوالدين أو أحدهما بنسبة ٢٢%.

تعكس هذه النتيجة تفضيل الطفل للمشاهدة وحده دون مشاركة والديه، وقد يعود الأمر لعدد من الأسباب المتباينة أبسطها، انشغال الأبوين أو أحدهما في أمور أخرى بخلاف الجلوس ومشاهدة المحتوى الخاص بالأطفال برفقة الطفل نفسه.

كذلك فالمرحلة العمرية للأطفال عينة الدراسة، تعكس تطورهم حيث يفضل الطفل في مرحلة الطفولة الوسطى أن يستقل بذاته ويقل اعتماده على الوالدين من أجل التكيف الاجتماعي مع أقرانه بالمدرسة، فيشعر بكفاءة الاعتماد على الذات في تلك المرحلة، وأنه أفضل ممن حوله كلما كان أكثر استقلالاً.

وتتفق هذه النتيجة مع دراسة (نسمه إمام،٢٠١٨)[٦١] والتي أثبتت أن الأطفال في مرحلتي الطفولة الوسطى والمتأخرة يفضلون مشاهدة المحتوى الموجه لهم بشكل فردي، في حين اختلفت هذه النتيجة مع دراسات كل من (نسمه إمام،٢٠١٥)[٦٢] و(أمل اسماعيل،٢٠١٣)[٦٣] و(هدى عبد المحسن،٢٠١٣)[٦٤] و(سمية عرفات،٢٠١٠)[٦٥] والتي أثبتت أن الأطفال يفضلون المشاهدة مع الآباء أوالأسرة، وقد تعود أسباب الاتفاق أوالاختلاف إلى طبيعة المحتوى الاتصالي المدروس.

(هـ) وسيلة مشاهدة الطفل لكارتون الواقع الافتراضي

جدول رقم (١٥)

توزيع المبحوثين وفقًا لوسيلة مشاهدتهم لكارتون سبايدرمان

وسيلة المشاهدة لكارتون سبايدرمان	الإجمالي	
	ك	%
هاتف أحد الأبوين	١٥٦	٦٨.٧
هاتف الطفل نفسه	٧١	٣١.٣
الإجمالي	٢٢٧	١٠٠

يتضح من هذا الجدول، والذي يبين الوسيلة التي يشاهد الأطفال عينة الدراسة من خلالها كارتون سبايدرمان، حيث تفوقت معدلات المشاهدة من هاتف أحد الوالدين بنسبة ٦٨.٧% ، تلاها المشاهدة بهاتف الطفل الذكي بنسبة ٣١.٣%.

وتتفق هذه النتيجة مع دراسة (لورسيلا وآخرون،٢٠١٤) والتي أثبتت أن معدلات استخدام الأطفال الصغار لهوتفهم الوالدين، جاءت في المقدمة قبل استخدامهم لأجهزة الكومبيوتر والتليفزيون؛ ويعود ذلك لشدة ارتباط الطفل بوالديه في هذا السن، وفقًا لهذه الدراسة.[٦٦]

وتعكس هذه النتيجة ارتفاع نسبة اعتماد الأطفال في مشاهدة اليوتيوب، من خلال هاتف أحد الأبوين أولاً، وقد يعود السبب في ذلك إلى عدم امتلاك الطفل لهاتف خاص به، أو امتلاكه لهاتف خاص غير متصل بشبكة الإنترنت اللازمة لتشغيل المحتوى عبر منصة اليوتيوب. وتمثل هذه النتيجة تفسيرًا لنتيجة الجدول(١٣) والمتعلق بمعدل مشاهدة الأطفال لكارتون سبايدرمان، والتي أثبتت بأنهم يشاهدون الكارتون بصورة غير منتظمة، فقد يعود الأمر إلى عدم إتاحة وسيلة المشاهدة طيلة الوقت.

وتتفق هذه النتيجة مع دراسة جرين وليفينجستون Green & Livingstone ٢٠١٣م، والتي أقرت بأنه على الرغم من هيمنة التلفزيون على وقت الأطفال الصغار ومرحلة ما قبل المدرسة، إلا أن التلفزيون لم يعد هو الخيار الرئيس للعروض بين الأطفال الصغار جدًا، ولكن تم تجاوزه من خلال منصات العرض عبر الإنترنت مثل اليوتيوب YouTube ونيتفليكس Netflix، وتمثل مشاهدة مقاطع الفيديو على الإنترنت واحدة من بين أنشطة الإنترنت الأولى التي يقوم بها الأطفال الصغار جدًا، مما يؤدي إلى ارتفاع شعبية قنوات YouTube التي تستهدف الأطفال الصغار ومرحلة ما قبل المدرسة. فعلى سبيل المثال، وصلت قناة Sesame Street في YouTube مؤخرًا إلى مليار مشاهدة.[٦٧]

كذلك يعود انتشار مثل هذه القنوات الموجهة للأطفال إلى ما تتيحه منصة اليوتيوب من إمكانيات لمستخدميها؛ فوفقًا لدراسة بازي Buzzi ٢٠١١م، فإن واجهة المستخدم البسيطة في YouTube، تسمح للأطفال الصغار بالانتقال إلى العنصر التالي في قائمة التشغيل وتزويدهم بسهولة الوصول إلى مقاطع الفيديو المفضلة التي يمكن مشاهدتها مرارًا وتكرارًا، كانت مفتاحًا لشعبيتها مع الجمهور الصغير جدًا، وبالتالي ليس من المستغرب استهداف منتجو محتوى يستهدفون الأطفال الصغار ومرحلة ما قبل المدرسة.(٦٨)

(و) مستوى انتباه الطفل أثناء مشاهدته لكارتون الواقع الافتراضي

جدول رقم (١٦)

توزيع المبحوثين وفقًا لمستوى انتباههم عند مشاهدتهم لكارتون سبايدرمان

النشاط	توجه الطفل عند مشاهدة كارتون سبايدرمان	الإجمالي	
		ك	%
قبل المشاهدة	لا أفعل شئ	١٤٨	٦٥.٢
	أقوم بإنجاز مهامي كلها حتى أستطيع المشاهدة	٥٤	٢٣.٨
	لا أهتم إن أتيحت لي المشاهدة أم لا	٢٥	١١
أثناء المشاهدة	أقوم بعمل شئ آخر أثناء المشاهدة (تناول الطعام، اللعب، التحدث في الهاتف،إلخ)	١٣٢	٥٨.١
	أشاهد فقط دون أن أفعل شئ	٦٢	٢٧.٣
	أحرص على مشاهدة وتقييم سلوكيات الأبطال وألاحظ ملابسهم	٣٣	١٤.٥
بعد المشاهدة	لا أتذكر مضمون الحلقة أو تفاصيلها	١٤٤	٦٣.٤
	أحاول تقليد البطل المفضل لي في الحديث والسلوكيات واللبس	٤٥	١٩.٨
	أشعر بأنني حققت هدفي من المشاهدة	٣٨	١٦.٧
الإجمالي		٢٢٧	١٠٠

يتضح من هذا الجدول، مستويات انتباه الأطفال عينة الدراسة (قبل، أثناء، بعد) مشاهدتهم لكارتون سبايدرمان عبر منصة اليوتيوب، وذلك كما يلي:

– فيما يتعلق بمستوى الانتباه قبل المشاهدة؛ جاء توجه "لا يفعل شيء" في المرتبة بنسبة ٦٥.٢%، وفي المرتبة الثانية جاء توجه "الحرص على إنجاز كافة المهام" بنسبة ٢٣.٨%، وفي المرتبة الثالثة جاء توجه "عدم الاهتمام بمشاهدة المحتوى" بنسبة ١١%.

– فيما يتعلق بمستوى الانتباه أثناء المشاهدة؛ جاء توجه "يشاهد و(يتناول الطعام أو يلعب أو يتحدث في الهاتف)" في المرتبة الأولى بنسبة٥٨.١%، وفي المرتبة الثانية جاء توجه المشاهدة فقط بنسبة ٢٧.٣%، وفي المرتبة الأخيرة جاء توجه "الحرص على المشاهدة بدقة" بنسبة ١٤.٥%.

– فيما يتعلق بمستوى الانتباه بعد المشاهدة؛ جاء توجه "عدم تذكر مضمون الحلقة" في المرتبة الأولى بنسبة ٦٣.٤%، وفي المرتبة الثانية توجه "محاولة تقليد الأبطال" بنسبة ١٩.٨%، وفي المرتبة الأخيرة جاء توجه "الشعور بتحقيق الهدف من المشاهدة" بنسبة ١٦.٧%.

وتتفق هذه النتيجة مع دراستيّ (نسمه إمام،٢٠١٨)[٦٩] و(باتريشيا وآخرون،٢٠٠٩)[٧٠]؛ حيث أثبتت كلاهما أن الأطفال يتناولون وجبتيّ الغداء أو العشاء أو يتحدثون إلى من حولهم، أثناء مشاهدة برامجهم التليفزيونية المفضلة.

وعلى الرغم أن تلك النتائج تتعلق بالمحتوى المذاع بالتليفزيون، إلا أن الطفل ونظرًا لطبيعة نموه الحركي في تلك المرحلة، لايمكن أن يظل جالسًا يتابع فقط حلقات درامية كارتونية أوبرامج مسابقات، بل يبدأ في الحديث أوالحركة أثناء المشاهدة، وهذا الأمر يعكس نمطًا من الاستغراق مع المحتوى المذاع يعرف باسم الاستغراق الثانوى؛ وفيه يولى المشاهد للشاشة انتباهًا لبعض الوقت مع التلهّي في أمور أخرى وفقًا لمدخل الاستخدامات والتأثيرات، ويمكن تعريف الاستغراق بأنه البُعد الثاني فى عملية توجه الجمهور الكيفى نحو استخدامهم لوسائل الاتصال وفقًا لكل من ليفى و ويندال Levy & Windahl ١٩٨٥م[٧١].

(ز) حدود التوسط الأبوي لأولياء أمور الأطفال عند مشاهدتهم كارتون الواقع الافتراضي

جدول رقم (١٧)

توزيع المبحوثين وفقًا لحدود التوسط الأبوي لأولياء أمورهم عند مشاهدتهم كارتون سبايدرمان

العبارة	الإجمالي	
	ك	%
لا يهتم والدي بمشاهدتي لهذا الكارتون أو غيره	١٤٦	٦٤.٣
قد يعترض والداي أو أحدهما على مشاهدتي للكارتون ويمنعاني من المشاهدة	٨١	٣٥.٧
الإجمالي	٢٢٧	١٠٠

يتضح من هذا الجدول، والمتعلق بكيفية تدخل أولياء أمور الأطفال عينة الدراسة عند مشاهدتهم كارتون سبايدرمان، حيث جاء في المرتبة الأولى عدم اهتمام الوالدين بأن يشاهد الطفل هذا المحتوى وذلك بنسبة ٦٤.٣%، تلاها اعتراض الوالدين على هذا المحتوى ومنعه تمامًا وذلك بنسبة ٣٥.٧%.

أي أن الآباء يولون عدم اهتمام لما يتعرض له الأطفال عبر منصة اليوتيوب أو شبكة الإنترنت، وهو ما أشارت إليه دراسة (هبةالله السمري،٢٠٠٣)[٧٢] بشأن التفاعلية بين الآباء والأبناء أثناء استخدام الإنترنت، والتي أثبتت محدودية دور الآباء تجاه استخدام الأبناء للإنترنت، **وتتسق هذه النتيجة مع نتيجة النمط الذي يشاهد الطفل من خلاله كارتون الواقع الافتراضي، حيث أجاب أفراد العينة أنهم يفضلون المشاهدة بمفردهم.**

وجدير بالذكر؛ أنه وباستخدام أداة المقابلة الشخصية مع عدد من أولياء أمور عينة الدراسة الحالية؛ أشاروا إلى معرفتهم بمشاهدة الأطفال لكارتون الواقع سبايدرمان بالمصادفة، بعد أن شاهدوا سلوكيات سلبية من جانب أطفالهم، الأمر الذي دفعهم للبحث عن مصدر تعلمهم لهذا السلوك، وتم بعد ذلك منع الأطفال جميعًا من مشاهدة هذا المحتوى دون اتفاق مسبق بين أولياء الأمور، فيما يُعرف باستراتيجيات الوساطة المقيدة **Restrictive Mediation**، والتي تشير إلى القواعد التي يضعها الآباء

والأمهات لأطفالهم حول مشاهدة التليفزيون في سن الطفولة أوالمراهقة وذلك من حيث معدلات المشاهدة ومواصفات المحتوى التليفزيونى نفسه(٧٣)، ويتفق هذا السلوك من جانب الآباء للأطفال عينة الدراسة مع نتائج دراسة ليندر وويرنر Linder& Werner ٢٠١٢م، والتي أثبتت أن الأطفال المشاهدين لأنواع معينة من المحتوى الإعلامي العنيف المُذاع من خلال الرسوم المتحركة على شاشة التليفزيون أو في الأفلام يخضعون لرقابة عالية من قبل الوالدين.(٧٤)

وتتفق هذه النتيجة مع دراسة شودرون Chaudron ٢٠١٥م(٧٥)، وهولوواي وآخرون Holloway et al. ٢٠١٣م(٧٦)، وبلومان وآخرون .Plowman et al ٢٠١٠م(٧٧)، بشأن الوساطة الأبوية تجاه استخدام الأطفال الصغار لمنصة اليوتيوب؛ مشيرة إلى أن أولياء أمور الأطفال الصغار أقل اهتمامًا بالمخاطر المحتملة التي قد يواجهها أطفالهم عبر الإنترنت، وتختلف مع دراسة جنتارتو وسيفرينا Guntarto & Sevrina ٢٠١٨م(٧٨)، التي أشارت إلى إدراك الآباء لمعايير التوسط الأبوي أثناء مشاهدة أطفالهم لوسائل الإعلام الرقمية.

وقد تفسر هذه النتيجة، ما توصلت إليه دراستي فان لوي وآخرون Van Looy et al. ٢٠١٦م(٧٩)، وجونسون وآخرون .Johnson et al ٢٠١٥م(٨٠)، حيث أشارت نتائجهما إلى أن الآباء يميلون إلى اتباع تقنيات الوساطة الأبوية المستخدمة مع تعرّض أطفالهم للتليفزيون، وبالتالي يغفل الآباء عن الاختلافات بين الوسيلتين من حيث الوصول إلى المحتوى وتنوعه.

كما كشفت دراسة بافيل إيزرائيل Pavel Izrael ٢٠١٣م، أن المستوى التعليمي المرتفع لكل من الأب والأم يشير إلى وساطة مقيدة من طرفهما على استخدام الأبناء لوسائل الإعلام، بالإضافة إلى أن الأمهات أكثر عرضه لتقييد المشاهدة التليفزيونية للطفل مقارنة بالآباء.(٨١) وهو ما أكدته نتيجة الدراسة الحالية بالفعل.

وفي هذا الشأن تؤكد دراسة إيزابيل وآخرون Isabel ٢٠١٨م[٨٢]، أن الوساطة التقييدية للمراهقين في استخدام الإنترنت، يمكنها أن تؤدي إلى تعرضهم لمخاطر أكبر عبر الشبكة، خاصة إذا ما كان لديهم مهارات رقمية مرتفعة. وأثبتته بالفعل الدراسة التجريبية التي قام بها كلا من جاليت ونيللي Galit &Nelly ٢٠١٩[٨٣]، حيث أكدت الدراسة وجود ارتباط سلبي كبير بين مواقف الأطفال تجاه وسائل الإعلام والوساطة التقييدية. وفي النهاية يتشكل استخدام الأطفال لوسائل الإعلام، وفقًا لتجربة الوالدين السابقة مع الوسيلة نفسها، ومعرفتهم بالمحتوى الاتصالي.[٨٤]

جدول رقم (١٨)

توزيع المبحوثين وفقًا لاستجابة المبحوثين لحدود التوسط الأبوي

العبارة	الإجمالي	
	ك	%
أبتعد عن المشاهدة تمامًا	١٠٥	٤٦.٣
أبتعد إلى حد ما (أشاهد أحيانًا بعيدًا عنهما)	٧٧	٣٣.٩
لا أبتعد أبدًا	٤٥	١٩.٨
الإجمالي	٢٢٧	١٠٠

يتضح من هذا الجدول، أن انصياع الطفل للأوامر والابتعاد تمامًا عن المشاهدة جاء بالمرتبة الأولى بنسبة ٤٦.٣%، تلاها المشاهدة بعيدًا عن الوالدين في بعض الأحيان بنسبة ٣٣.٩%، وفي المرتبة الأخيرة جاء عدم الابتعاد عن المشاهدة بنسبة ١٩.٨%.

وتؤكد هذه النتيجة امتثال الأطفال لاستراتيجيات الوساطة الأبوية، التي يمارسها الوالدين تجاه مشاهدتهم لكارتون الواقع الافتراضي، تلاها مشاهدة الأطفال بعيدًا عن الوالدين، ويمكن تفسير هذه النتيجة من خلال أعمار الأطفال والتي تقترب من مرحلة الطفولة المتأخرة ويشعر فيها الطفل أنه يجب عليه الاستقلال بعيدًا عن والديه، ونظرًا لممارسة الآباء لتقنية الوساطة التقييدة، وهذا النوع من التوسط الأبوي تتمثل مشاكله في أنه قد يكون له تأثيراته السلبية مقارنة بالتأثيرات الإيجابية المتوقعة منه، وذلك كما يلى:

- يفسر الأبناء الأكبر سنًا القواعد والأوامر من جانب والديهم، بأنها عدم ثقة فيهم.

- يتعامل الأبناء مع قيود الوالدين تجاه مشاهدتهم لمحتوى ما، بمبدأ عدم اتباع التعليمات حتى يشعر الوالدين بأنك شخصًا مسؤلاً ومستقلاً عنهما.

- يكوّن الأبناء اتجاهات إيجابية نحو المضمون الذي تم منعهم من مشاهدته، فيقومون بالمشاهدة إما بمفردهم أو بعيدًا عن المنزل برفقة الأصدقاء.(٨٥)

(ط) دوافع مشاهدة الأطفال لكارتون الواقع الافتراضي سبايدرمان

جدول رقم (١٩)

توزيع المبحوثين وفقًا لدوافع مشاهدتهم للبرنامج

الفئة	دوافع المشاهدة لكارتون سبايدرمان	الإجمالي	
		ك	%
الدوافع الطقوسية	اعتدت مشاهدته	٨٢	٣٦.١
	لتغيير روتين اليوم	٢١	٩.٣
	لتمضية وقت الفراغ	١٢	٥.٣
الدوافع النفعية	أتعلم منه صناعة بعض الألعاب الجديدة	٥٥	٢٤.٢
	أتعلم منه كيف أصنع مواقف مضحكة على الآخرين	٣١	١٣.٧
ليس لدي هدف، أشاهده وأنا أتنقل بين ما هو متاح عبر اليوتيوب		٢٦	١١.٥
الإجمالي		٢٢٧	١٠٠

يتضح من هذا الجدول، والذي يبين طبيعة دوافع مشاهدة الأطفال عينة الدراسة لكارتون سبايدرمان، حيث تفوقت الدوافع الطقوسية على الدوافع النفعية، فجاء دافع اعتياد المشاهدة بالمرتبة الأولى بنسبة ٣٦.١%، تلاه تغيير الروتين بنسبة ٩.٣%، وفي المرتبة الأخيرة تمضية وقت الفراغ بنسبة ٥.٣%.

وفيما يتعلق بالدوافع النفعية جاء دافع تعلم الألعاب الجديدة في المرتبة الأولى بمعدل ٥٥ تكرارًا بنسبة٢٤.٢%، تلاه تعلم مواقف مضحكة على الآخرين بنسبة ١٣.٧%. تلاه مشاهدة الطفل بدون هدف محدد بنسبة ١١.٥%.

ويتضح من هذه النتيجة تفوق الدوافع الطقوسية على الدوافع النفعية، من جانب الأطفال المشاهدين لكارتون الواقع الافتراضي سبايدرمان، وتتفق هذه النتيجة مع بعض الدراسات بشأن المحتويات الترفيهية المقدمة للأطفال، فاتفقت مع كلا من (نسمه إمام،٢٠١٨)[٨٦] (صفاء صفوت،٢٠١٤)[٨٧] (نيرمين أحمد،٢٠١٠)[٨٨] (سمية عرفات،٢٠٠٩)[٨٩] (محمود اسماعيل، ناصرعبدالفتاح،٢٠٠٧)[٩٠] والتي أشارت إلى تفوق دوافع الأطفال الطقوسية في تعرضهم للمحتويات الترفيهية بالتليفزيون مقارنة بالدوافع النفعية.

ويمكن تفسير هذه النتيجة؛ بأن تعرّض الطفل لوسائل الإعلام سواء أكانت تليفزيون أم إنترنت، هو تعرّض من أجل الترفيه والتسلية في المقام الأول، فالطفل يتعرض للعروض الترفيهية بنسبة أعلى مقارنة بالعروض التعليمية.

كما أظهرت النتيجة الحالية، وجود مشاهدة سلبية للأطفال عينة الدراسة حيث سجل ٢٦ مفردة بنسبة ١١.٥%، بأنهم يشاهدون كارتون الواقع الافتراضي أثناء تنقلهم عبر منصة اليوتيوب، وتصف المشاهدة السلبية الدوافع الكامنة للاستخدام السلبى لوسائل الإعلام، حيث يتنقل المشاهد من خلال الوسيلة، دون دافع واضح لمشاهدة محتوى معين، سواء أكان من أجل تلقي معلومة أم للترفيه.[٩١]

ثانيًا. المحتوى المفضل للأطفال إلى جانب كارتون الواقع الافتراضي سبايدرمان

جدول رقم (٢٠)

توزيع المبحوثين وفقًا لأنواع المواد الإعلامية المفضلة لديهم

المادة الإعلامية	الإجمالي	
	ك	%
كارتون (رسوم متحركة)	٢٢٧	٤٨.١
أغاني وأناشيد أطفال	٩٥	٢٠.١
أفلام	٨٦	١٨.٢
مصارعة حرة	٦٤	١٣.٥
الإجمالي	٤٧٢	١٠٠

يتضح من هذا الجدول، والذي يبين تفضيلات الأطفال عينة الدراسة بالنسبة للمحتوى الإعلامي الذي يتعرضون له عبر وسائل الإعلام التقليدية والحديثة إلى جانب كارتون سبايدرمان، حيث جاء الكارتون بالمرتبة الأولى بنسبة ٤٨.١%، وفي المرتبة الثانية أغاني الأطفال بنسبة ٢٠.١%، وفي المرتبة الثالثة الأفلام بنسبة ١٨.٢%، وفي المرتبة الأخيرة جاءت المصارعة الحرة بنسبة ١٣.٥%.وتتفق هذه النتيجة مع دراسة (نسمة إمام،٢٠١٨)[٩٢]، و(مروة محمود،٢٠٠٨)[٩٣]، و(صابرعسران،٢٠٠٤)[٩٤] والتي أثبتت أن الأطفال يفضلون مشاهدة الكارتون ويليه الأغاني وأناشيد الأطفال، في حين اختلفت هذه النتيجة مع دراسة (نسمه إمام،٢٠١٥) والتي أثبتت أن الأطفال يفضلون الأغاني والأناشيد ويليها الكارتون، وقد يعود سبب الاختلاف إلى الوسيلة التي يشاهد الأطفال من خلالها المحتوى، حيث أجريت الدراسة عام ٢٠١٥م، على قنوات الأطفال المتخصصة ومن بينها قنوات لا تذيع سوى أغاني فقط، في حين يتنوع المحتوى بشكل أفضل عبر شبكة الإنترنت.

وقد تفسر هذه النتيجة إقبال الأطفال عينة الدراسة على مشاهدة، كارتون الواقع الافتراضي سبايدرمان، ظنًا منهم أنه أشبه بما يشاهدونه من رسوم متحركة وأنيميشن.

ثالثًا: سمات كارتون الواقع الافتراضي سبايدرمان من وجهة نظر المبحوثين

جدول رقم (٢١)

توزيع المبحوثين وفقًا لسمات البرنامج محل الدراسة من وجهة نظرهم

سمات البرنامج	الإجمالي	
	ك	%
فيه شخصياتي الكارتونية المفضلة	١٩٦	٨٦.٣
ألوانه جذابة جدًا	١٦١	٧٠.٩
سهل الوصول لمشاهدته في أي وقت	١٢٠	٥٢.٩
وقت الحلقة قصير	٣٨	١٦.٧
الإجمالى	٢٢٧	١٠٠

يتضح من هذا الجدول، والذي يوضح سمات كارتون سبايدرمان من وجهة نظر الأطفال عينة الدراسة، حيث جاء في المرتبة أنه يحتوي على الشخصيات المفضلة بنسبة ٨٦.٣% ، ثم سهولة الوصول له في أي وقت بنسبة ٧٠.٩%، تلاه جاذبية الألوان للطفل بنسبة ٥٢.٩%، وجاء قصر وقت الحلقة في المرتبة الأخيرة بنسبة ١٦.٧%.

وتفسر هذه النتيجة، إقبال الأطفال عينة الدراسة على مشاهدة هذا المحتوى تحديدًا وتفضيلهم له، فالطفل في هذه المرحلة لعمرية يميل إلى أدوار البطولة ويزداد خياله، ولهذا أتت الشركة المنتجة بشخصيات محببة للطفل، من أجل ذيادة للمشاهدة.

وعن جاذبية الألوان، أشارت دراسة بوياستيز وفارغيز Boyatzis & Varghese ١٩٩٤م، إلى العلاقة بين الأطفال وما تثيره لديهم الألوان الحارة والباردة، فكشفت النتائج أن للألوان جاذبية خاصة جدًا مع الأطفال، حيث أظهر الأطفال ارتباطات متعلقة بالعاطفة تجاه الألوان؛ فكان لدى الأطفال ردود فعل إيجابية تجاه الألوان الزاهية (اللون الوردي والأزرق والأحمر) وكانت المشاعر السلبية تجاه الألوان الداكنة (البني والأسود والرمادي)، وكانت ردود أفعال الأطفال العاطفية تجاه الألوان الزاهية إيجابية بشكل متزايد مع التقدم في العمر، وأظهرت الفتيات تفضيلاً للألوان المشرقة، وكراهية للألوان الداكنة، بينما يفضل الذكور الألوان الداكنة.[٩٥]وهذا يعني أن للألوان تأثير قوي على الطفل، فهو إما يحرك مشاعره إيجابًا أو سلبًا، وفقًا لدرجات الألوان التي يتعرض لها الطفل.

رابعًا: حدود التأثير على الهُوية الثقافية للمبحوثين

يوضح الجدول التالي دور استخدام الأطفال لكارتون سبايدرمان، في قوة تأثيره على السلوكيات الإيجابية والسلبية وتأثيري التوحّد وإدراك الواقع الاجتماعي عليهم، وذلك كما يلي:

جدول رقم (٢٣)

قوة التأثيرات لدى المبحوثين

نوع التأثير / قوة التأثير	التوحد		إدراك الواقع الاجتماعي		السلوكيات الإيجابية والسلبية	
	ك	%	ك	%	ك	%
ضعيف	٢٩	١٢.٧	-	-	٣٣	١٤.٥
متوسط	١٩٨	٨٧.٢	٢٠١	٨٨.٥	١٩٤	٨٥.٤
قوي	-	-	٢٦	١١.٤	-	-
الإجمالي	٢٢٧	١٠٠	٢٢٧	١٠٠	٢٢٧	١٠٠

يتضح من هذا الجدول، أن استخدام المبحوثين لكارتون الواقع الافتراضي سبايدرمان أدى إلى التأثير على مستوى التوحّد لديهم بدرجة متوسطة القوة بنسبة ٨٧.٢%، ثم التأثير بدرجة ضعيفة بنسبة ١٢.٧%، في حين كان مستوى التأثير على إدراك المبحوثين للواقع الاجتماعي من خلال كارتون الواقع الافتراضي بدرجة متوسطة القوة بنسبة ٨٨.٥% ثم التأثير بقوة بواقع بنسبة ١١.٤%، وسجل قوة تأثير متوسطة على السلوكيات الإيجابية والسلبية بنسبة ٨٥.٤%، ثم التأثير بدرجة ضعيفة بنسبة ١٤.٥%.

ويؤكد علماء الاتصال بأن انجذاب الجمهور للمضمون الاتصالى الترفيهى؛ يؤدى إلى استغراق لاحق فى هذه المضامين ينتج عنه آثار المتعة (الرضا)، والتعلم، وتشكيل الهّوية وهو ما حدث بشكل متوسط بالنسبة للأطفال عينة الدراسة، حيث يمثّل تأثير التوحد جزءً من تأثير التفاعل الموازى مع الشخصيات الدرامية، ولن يتحقق ذلك سوى بحدوث تأثير الرضا، الذي أكدت النتائج بأن ٩٧ مبحوثًا بنسبة ٤٢.٧%، راضون تمامًا عن المحتوى، و٨٠ مفردة بنسبة ٣٥.٢% راضون إلى حد ما، وهو ما يعني تحقيق تأثير الرضا بدرجة متوسطة، ويفسر حدوث تأثير التوحد بدرجة متوسطة كذلك.

وأشار كل من روزنجرين ووينداللRosengren & Windahl أن التفاعل الموازى يحدث عندما يتفاعل المشاهد مع الشخصيات التليفزيونية، إلا أنه لا يتوحّد معها، فالتوحد عملية نفسية مقارنة بالتفاعل الموازى الذي يُعد مصدرًا للصحبة البديلة.(٩٦) وبالمثل أشار كل من روبين وستيب Rubin & Step ٢٠٠٠م، إلى أن عملية التوحد

ترتبط بتأثيرات التفاعل الموازي، فكثافة المشاهدة لمحتوى محدد تؤدي في النهاية إلى تصرف المتلقي مثل الأبطال، وهو ما لم يحدث مع الأطفال بالدراسة، وقد يعود السبب؛ إلى عدم الانتظام في عملية المشاهدة نفسها.(٩٧)

كما أكدت دراسة سود وروجرز Sood & Rogres ٢٠٠٠م آثار التفاعل الشبيه بالتفاعل الاجتماعى فى التأثير على تشكيل الهُوية والمعرفة والسلوك، نتيجة للتفاعل مع المسلسلات الدرامية الواقعية فى الهند(٩٨)، ويمكن تصنيف إدراك الواقع الاجتماعي هنا بأنه جزء قوي من المعرفة، إلى جانب السلوك الذي لم يتحقق كلاهما في ظل ضعف التوحد مع الشخصيات الدرامية، وهو ما حدث بالفعل حيث أتى كلاهما بدرجة متوسطة مثل تأثير التوحّد المتحكم في التأثيرات التالية على الطفل المشاهد لكارتون الواقع الافتراضي سبايدرمان.

كما رصدت الدراسة استجابات الأطفال نحو أبعاد الهُوية الثقافية المتمثلة في؛ تأثيرات التوحّد، وتأثير السلوك الإيجابي والسلبي، وإدراكهم للواقع الاجتماعي، وذلك كما يلي:

جدول رقم (٢٢)

توزيع المبحوثين وفقًا لحدود التأثير على هُويتهم الثقافية

التأثيرات المكوّنة للهُوية الثقافية	العبارة	موافق		محايد		معارض	
		ك	%	ك	%	ك	%
تأثير التوحد	أحب أن أرتدي ملابسي مثل الشخصيات في هذا الكارتون	-	-	-	-	٢٢٧	١٠٠
	أحب أن أمزح مع أصدقائي مثل الجوكر	١١٠	٤٨.٥	١٢	٥.٣	١٠٥	٤٦.٣
	أتضايق عندما يضايق الجوكر بطلي سبايدر مان	-	-	-	-	٢٢٧	١٠٠
	أشعر بالسعادة عندما ينتصر سبادير مان على الجوكر، فأنا أحبه	١٤١	٦٢.١	٥٧	٢٥.١	٢٩	١٢.٨
	أشعر أن سبايدر مان صديق مقرّب لي	-	-	-	-	٢٢٧	١٠٠
	يذكّرني الجوكر بصديق أعرفه فأشعر بالضيق من سلوكه	٩٦	٤٢.٣	٣٨	١٦.٧	٩٣	٤١
	أرغب في لمس الآخرين واحتضانهم مثل سبايدر مان	-	-	-	-	٢٢٧	١٠٠

تأثير إدراك الواقع الاجتماعي	كل ما أشاهده في كارتون سبايدر مان يحدث في الواقع بالفعل	٢٦	١١.٥	١٢٣	٥٤.٢	٧٨	٣٤.٤
	أقتنع بالحلول التي يقدمها سبايدر مان عندما تحدث المشاكل	١٩٤	٨٥.٥	١٢	٥.٣	٢١	٩.٣
	سبايدر مان شخصية حقيقية تعيش معنا	٢٦	١١.٥	٩٧	٤٢.٧	١٠٤	٤٥.٨
	عندما أقع بمشكلة سوف ينقذني سبايدرمان	١١٠	٤٨.٥	-	-	١١٧	٥١.٥
	الإصابات التي يتعرض لها سبايدر مان حقيقية ومؤلمة	٣٨	١٦.٧	١٤٤	٦٣.٤	٤٥	١٩.٨
	الناس يخلعون ملابسهم في الواقع أمام بعضهم دون خجل	-	-	٢٦	١١.٥	٢٠١	٨٨.٥
	الجوكر شخصية حقيقية فعلا ويؤذي الناس	٢٦	١١.٥	-	-	٢٠١	٨٨.٥
تأثير السلوك الإيجابي	يدفعني هذا الكارتون لمساعدة الآخرين في المواقف الحرجة	-	-	١٠٢	٤٤.٩	١٢٥	٥٥.١
	أشجع الآخرين على النجاح كما شاهدت بالكارتون	٩٧	٤٢.٧	٤٧	٢٠.٧	٨٣	٣٦.٦
	أقدّم غيري على نفسي دون انتظار مقابل كما شاهدت بالكارتون	-	-	١٢٥	٥٥.١	١٠٢	٤٤.٩
	أحب اللعب مع الآخرين مثلما يفعل الأبطال في الكارتون	٢٢٧	١٠٠	-	-	-	-
	لا يمكن أن أسمح للآخرين بلمس جسدي أو تقبيلي	١٤٠	٦١.٧	-	-	٨٧	٣٨.٣
	أعترض على تبديل ملابسي الشخصية في وجود شخص غريب	١٢٨	٥٦.٤	١٢	٥.٣	٨٧	٣٨.٣
تأثير السلوك السلبي المعادي للمجتمع	يمكن أن أعرّض الآخرين للأذى بهدف الضحك كما شاهدت بالكارتون	٢٦	١١.٥	٣٣	١٤.٥	١٦٨	٧٤
	يمكن ألا أتدخل لإنقاذ الآخرين في المواقف الحرجة	٢٦	١١.٥	١٢٩	٥٦.٨	٧٢	٣١.٧
	يمكن أن أحصل على أغراض الآخرين دون إذنهم بهدف الضحك	١٢٢	٥٣.٧	-	-	١٠٥	٤٦.٣
	أنا مثل الأبطال أحب اللعب بأغراضي وحدي	٨٢	٣٦.١	-	-	١٤٥	٦٣.٩
	لا أعترض إذا ما لمس شخص جسدي أو قبلني	١٢	٥.٣	-	-	٢١٥	٩٤.٧
	يمكنني تبديل ثيابي أمام الآخرين كما فعل الأبطال بالكارتون	-	-	-	-	٢٢٧	١٠٠

يتضح من هذا الجدول، والذي يوضح تأثير كارتون سبايدرمان على الأطفال، على مقياس أبعاد الهُوية الثقافية في الدراسة الحالية ، كما يلي:

١. تم قياس حدود توحّد الأطفال مع شخصيات الكارتون في أنماط حياتهم وسلوكياتهم ومهاراتهم عقب المشاهدة، فجاءت عبارة "أشعر بالسعادة عندما ينتصر سبادير مان على الجوكر، فأنا أحبه" في المرتبة الأولى بنسبة ٦٢.١% ، تلاها بالمرتبة الثانية عبارة "أحب أن أمزح مع أصدقائي مثل الجوكر" وذلك بنسبة ٤٨.٥%، ثم عبارة "يذكّرني الجوكر بصديق أعرفه فأشعر بالضيق من سلوكه" في المرتبة الأخيرة بنسبة ٤٢.٣%.

٢. تم قياس حدود إدراك الأطفال للواقع الاجتماعي، من خلال مشاهدتهم لكارتون الواقع الافتراضي، فجاءت عبارة "أقتنع بالحلول التي يقدمها سبايدر مان عندما تحدث المشاكل" في المرتبة الأولى بنسبة ٨٥.٥%، تلاها عبارة "عندما أقع بمشكلة سوف ينقذني سبايدرمان" في المرتبة الثانية بنسبة ٤٨.٥%، وفي المرتبة الثالثة كانت عبارة "الإصابات التي يتعرض لها سبايدر مان حقيقية ومؤلمة" بنسبة ١٦.٧%.

٣. تم قياس حدود تأثير كارتون الواقع الافتراضي على السلوك الإيجابي، فجاءت عبارة "أحب اللعب مع الآخرين مثلما يفعل الأبطال في الكارتون" بالمرتبة الأولى بنسبة ١٠٠%، تلاها عبارة "لا يمكن أن أسمح للآخرين بلمس جسدي أو تقبيلي" بنسبة ٦١.٧%، وفي المرتبة الثالثة جاءت عبارة "أعترض على تبديل ملابسي الشخصية في وجود شخص غريب" وذلك بنسبة ٥٦.٤%.

٤. تم قياس حدود تأثير كارتون الواقع الافتراضي على السلوك السلبي للأطفال، فجاءت عبارة "يمكن أن أحصل على أغراض الآخرين دون إذنهم بهدف الضحك" وذلك بنسبة ٥٣.٧%، وفي المرتبة الثانية عبارة "أنا مثل الأبطال أحب اللعب بأغراضي وحدي" وذلك بنسبة ٣٦.١%، واحتلت المرتبة الثالثة عبارتيّ "يمكن أن أعرّض الآخرين للأذى بهدف الضحك كما شاهدت بالكارتون"، و"يمكن ألا أتدخل لإنقاذ الآخرين في المواقف الحرجة" وذلك بنسبة ١١.٥% لكل منهما.

ويتضح من النتائج السابقة، تفاعل الأطفال مع السلوكيات الإيجابية ورفضهم للسلوكيات السلبية، إلى جانب تحقيقهم لنسبة متوسطة من التوحّد مع الشخصيات التي نالت دور البطولة في كارتون الواقع سبايدرمان، مع قدر متوسط من إدراك الواقع الاجتماعي.

وتعليقًا على هذه النتيجة، يؤكد علم دراسة المجتمعات البشرية، أن للثقافة تأثير قوي على السلوك، وأن المعرفة هي أساس الثقافة التي تتكوّن بفعل المزج بين المعاني والمفاهيم، التي يتفق عليها كل الأفراد وهو ما يكوّن في النهاية البناء الاجتماعي للواقع، وهنا نُرسي مبدأ قديمًا يقول؛ بأن المعرفة تُكوّن السلوك، وأن السلوك هو أحد أهم البدائل الاختيارية الناتجة عن المعرفة.(٩٩)

ويمكن النظر إلى رفض الأطفال عينة الدراسة، القيام بسلوك سلبي أو شاذ، من خلال التكامل بين عدد من النظريات الاجتماعية المهمة، بداية من **نظرية التفاعلية الرمزية Symbolic Interaction**، والتي نظر من خلالها عالم النفس الاجتماعي تشارلز كولي؛ إلى أن الناس يستطيعون الانتساب إلى بعضهم بعضًا، من خلال الانطباعات التي تنشأ بينهم نتيجة التفاعل، واستكمل تلك النظرة جورج ميد، بأن الإنسان وعلى الرغم من تلك الانطباعات، يمكنه أن يتعلم أيضًا توقع ردود أفعال الآخرين نحوه إذا ما قام بسلوك غير مقبول اجتماعيًا، مستخدمًا تراكم خبراته، وبالتالي فإن التفاعل الرمزي هو عملية "تفسير الفعل".(١٠٠)

والأمر هنا، يدعم عمليتيّ الثواب والعقاب التي أشارت إليها **نظرية التعلم الاجتماعي** لألبرت باندورا، من خلال التفاعل بين الأفراد وتوقّع رد فعلهم لسلوك ما، قد لا يكون مقبولاً من جانبهم. وهذا بدوره ينقلنا إلى **نظرية التوقعات الاجتماعية Social Expectation**، والتي تشير إلى أن السلوك الإنساني يبدأ بدراسة الجماعات،

فتصرف الانسان عمومًا مبني على توقعه لردود أفعال الآخرين على تصرفه أو سلوكه، والاستجابات المحتملة من هذا التصرف.(١٠١)

ولهذا قد يخش الطفل تقليد سلوك ما، قد يكون غير مقبول ممن حوله، ونتيجة لذلك قد ينظر إليه من حوله بأنه آثم، ومن ثَم فقد يتوقع عقابًا على فعلته بطريقة أو بأخرى، إذا ما عوقب النموذج أمامه وفقًا لنظرية التعلم الاجتماعي.

ووفقًا **لنظرية أخذ الأدوار في التقمص الوجداني** والتي طورّها العالم جورج ميد، حيث يعني التقمص الوجداني؛ قدرة الشخص على تصور نفسه في ظروف الآخرين، فالطفل الصغير هنا يبدأ في ملاحظة سلوك الآخرين، ثم يبدأ في تقليدها بدون وعي منه، حتى تتراكم لديه الخبرات ويبدأ هو نفسه، بتقييم سلوكه من خلال خبراته الفردية.

ولاشك أن نظريتيّ استنتاج أدوار الآخرين، والتقمص الوجداني، يشكّلان تكاملاً واضحًا مع **نظرية التوحد**، التي تعمل على وصف سلوك الفرد وعلاقته بوسائل الإعلام، من خلال تلك الأدوار، ولكن بكيفية أكثر عمقًا من مجرد تقليد لنموذج.(١٠٢)

وينقلنا الطرح السابق، إلى تناول التأثير الثقافي على السلوك من خلال **النظرية الثقافية النقدية** لرائدها ستيوارت هول، والتي أشارت إلى الدور الذي تلعبه وسائل الإعلام وتكنولوجيا الاتصال الحديثة، في خلق صورًا ذهنية محددة داخل المجتمع، تؤدي بدورها فيما بعد إلى إنتاج واقعًا اجتماعيًا مختلفًا، وارتباط ما تقدمه وسائل الإعلام بحياة الناس داخل المجتمع.

ومن أهم سمات الثقافة أنها متغيرة ومكتسبة؛ ومن أهم أدواتها حاليًا شبكة الإنترنت، وما تقدمه من ثقافات موجهة إلى الجمهور المستخدم، وهو الجانب الذي اهتمت به مدرسة فرانكفورت للنقد، والمعروفة باسم المدخل الاجتماعي الثقافي؛ المهتم بالنقد وفقًا

للجوانب الاجتماعية والثقافية والسياسية والاقتصادية، للدولة التي تتم فيها عملية الاتصال.(١٠٣)

ونظرت النظرية النقدية إلى الفن، باعتباره سببًا لتسكين الشرور في المجتمعات الحديثة عن طريق الثقافة الإعلامية، ولعل هذا هو ما اتضح من خلال تحليل كارتون الواقع الافتراضي سبايدرمان، حيث تَمثّل الصراع بين الخير والشر في شخصيتي سبايدرمان والجوكر، إلا أنه أبرز سلوكيات شريرة غير مقبولة مثل نزعة الانتقام، والأذى للغير، مع الابتعاد عن قيم السلام والحب والتسامح، وهو ما قد يخلق لدى الطفل الصغير، تصورًا ذهنيًا خاطئًا، بشأن سمات البطل؛ والتي اعتدنا في مجتماعتنا العربية، بأنها تتمثل في التسامح، والرفق، والرحمة، ونُصرة المظلوم، وقولبتها بشكل مختلف للطفل في هيئة كارتونية، بحيث لا يشعر معها أن مشاهدة القيام بالعنف والسلوكيات الشريرة أو الشاذة تجاه الآخرين، هي أمر غير مقبول.

ويعرف هذا الأسلوب في طرح الثقافة التي تسعى للهيمنة على الآخر، باسم العقل الأدائي؛ والذي يسعي لتنفيذ توجهات بعض الأفراد في السيطرة على تفكير الآخرين، وأدى ذلك إلى نظرة أكثر عمقًا من جانب كلا من؛ هوركايمر وأدورنو إلى حدود وفوائد آثار التكنولوجيات الحديثة للاتصال، فأشار إلى اصطلاح الثقافة المصنعة أو المصطنعة؛ والتي تعني وقوف ثقافة زائفة في مقابل الثقافة الشعبية الحقيقية والتي تنتج من تفاعل الأفراد مع بعضهم داخل المجتمع، ولكن الثقافة المصنعة تجعلهم يشعرون بحاجات زائفة، لا تمكّن أفراد المجتمع من تعميق علاقاتهم سويًا.(١٠٤)

وعلى سبيل المثال؛ أشارت النظرية النقدية إلى أن الثقافة رفيعة المستوى تمتلك مقومات الكمال، ولهذا يستخدمها الصفوة لتعزيز قوتهم والهيمنة على من هم أضعف، وبالتالي لا يمكن أن تطرح من خلال وسائل الإعلام وتكنولوجيا الاتصال لحديثة.

وبالتطبيق على الدراسة الحالية؛ نجد أن المحتوى المقدم من خلال كارتون الواقع الافتراضي سبايدرمان قد اهتم بتقديم سلوكيات سلبية متعددة، في مقابل الحد من القيم والسلوكيات الإيجابية الناتجة عنها، وكذلك التركيز على مسألة تغليب الشهوات وفرض القوة، وهو المفهوم الذي قامت على أساسه النظرية الثقافية النقدية؛ حيث تعتبر أن الهيمنة Hegemony هي الأسلوب الأمثل للعلاقة بين من يملك ومن لايملك.(١٠٥)

ويعتبر هول رائد النظرية الثقافية النقدية، أن وسائل الإعلام هي أداة لدعم الهيمنة، ودعم من هم في مركز قوة، وهو ما ظهر جليًا بالفعل من خلال محتوى كارتون الواقع الافتراضي، الذي بثته إحدى الشركات عبر منصة اليوتيوب للأطفال الصغار، في محاولة للهيمنة عليهم، وبث ثقافة غريبة عن المجتمعات المحلية.

اختبار فروض الدراسة

أولاً. النتائج المتعلقة بالفرض الأول

"يوجد ارتباط طردي ذو دلالة إحصائية بين استخدام المبحوثين لكارتون الواقع الافتراضي المُذاع عبر موقع اليوتيوب، والتأثير على هُويتهم الثقافية، باستبعاد متغيرات؛ نوعية البرامج التي يشاهدها المبحوث، ومستوى الانتباه أثناء المشاهدة، وسمات البرنامج، ونوع التوسط الأبوي، وسمات المبحوث".

جدول رقم (٢٤)

الارتباط بين الاستخدام والهوية الثقافية باستبعاد المتغيرات الوسيطة مقارنة بالارتباط الكلي

الارتباط بين	باستبعاد	الارتباط الجزئي	مستوي المعنوية	ارتباط بيرسون	مستوي المعنوية
الاستخدام، والهوية الثقافية	نوعية البرامج التي يشاهدها المبحوث	٠.٦٩٩	٠.٠٠١	"٠.٦٩٨	٠.٠٠١
	مستوى الانتباه أثناء المشاهدة	٠.٧٩٥	٠.٠٠١		
	سمات المحتوى	٠.٧٣٤	٠.٠٠١		
	نوع التوسط الأبوي	٠.٦٩٣	٠.٠٠١		
	سمات المبحوث	٠.٥٨٨	٠.٠٠١		
مجمل الأثر	مجمل المتغيرات الوسيطة	٠.٧٦٧	٠.٠٠١		

يتضح من هذا الجدول، ما يلي:

– وجود علاقة ارتباط طردية معنوية بين كل من الاستخدام، والهوية الثقافية باستبعاد متغيرات (نوعية البرامج التي يشاهدها المبحوث، ومستوى الانتباه أثناء المشاهدة، وسمات البرنامج، ونوع التوسط الأبوي، وسمات المبحوث)، حيث بلغت قيمة الارتباط الجزئي بين كل من الاستخدام، والهوية الثقافية باستبعاد المتغيرات الوسيطة ٠.٦٩٩، ٠.٧٩٥، ٠.٧٣٤، ٠.٦٩٣، ٠.٥٨٨، ٠.٧٦٧، على التوالي، وذلك عند مستوى معنوية ٠.٠٠١ لكل منها.

وهذا يعني وجود علاقة ارتباطية طردية بين كل من المتغير المستقل المتمثل في (الاستخدام) والمتغير التابع (الهُوية الثقافية)، وبالتالي **قبول الفرض الأول.**

ثانيًا. النتائج المتعلقة بالفرض الثاني

"يوجد ارتباط طردي ذو دلالة إحصائية بين أبعاد الاستخدام (معدل التعرض، ونمط التعرض، ودوافع التعرض) وأبعاد الهُوية الثقافية (تأثير الرضا، تأثير التوحد، تأثير إدراك الواقع الاجتماعي، تأثير السلوك).

جدول رقم (٢٥)

الارتباط بين أبعاد الاستخدام وأبعاد الهوية الثقافية

أبعاد المتغير المستقل / أبعاد المتغير التابع	معدل المشاهدة		نمط المشاهدة		دوافع المشاهدة		الاستخدام	
	قيمة معامل بيرسون	مستوى المعنوية	قيمة معامل بيرسون	مستوى المعنوية	قيمة معامل بيرسون	مستوى المعنوية	قيمة معامل بيرسون	مستوى المعنوية
أثر الرضا	٠.٨٦٧	٠.٠٠١	٠.٨٢٥	٠.٠٠١	٠.٢٧٧	٠.٠٠١	٠.٧٣٤	٠.٠٠١
أثر التوحّد	٠.٦٨٠	٠.٠٠١	٠.٦٢٦	٠.٠٠١	٠.٠١٣	٠.٤٢١	٠.٤٢٩	٠.٠٠١
أثر إدراك الواقع الاجتماعي	٠.٢٧٥	٠.٠٠١	٠.٣٦٢	٠.٠٠١	٠.٨٤٠	٠.٠٠١	٠.٧٧٩	٠.٠٠١
أثر السلوك	-٠.٥٦٧	٠.٠٠١	-٠.٣٧٢	٠.٠٠١	٠.١٧٣	٠.٠٠٥	-٠.٢٠٧	٠.٠٠١

(أ): الارتباط بين معدل المشاهدة، والتأثيرات الممثلة لأبعاد الهُوية الثقافية:

وجود علاقة ارتباط طردية معنوية بين كل من (معدل المشاهدة) كأحد أبعاد الاستخدام، والتأثيرات الممثلة لأبعاد الهوية الثقافية، حيث بلغت قيمة معامل الارتباط ٠.٨٦٧، ٠.٦٨٠، ٠.٢٧٥، ٠.٥٦٧- وهي قيمة دالة إحصائيًا عند مستوى معنوية ٠.٠٠٠١.

(ب): الارتباط بين نمط المشاهدة، والتأثيرات الممثلة لأبعاد الهُوية الثقافية:

وجود علاقة ارتباط طردية معنوية بين كل من (نمط المشاهدة) كأحد أبعاد الاستخدام، والتأثيرات الممثلة لأبعاد الهوية الثقافية، حيث بلغت قيمة معامل الارتباط ٠.٨٢٥، ٠.٦٢٦، ٠.٣٦٢، ٠.٣٧٢- وهي قيمة دالة إحصائيًا عند مستوى معنوية ٠.٠٠٠١.

(ج): الارتباط بين دوافع المشاهدة، والتأثيرات الممثلة لأبعاد الهُوية الثقافية:

- وجود علاقة ارتباط طردية معنوية بين كل من (دوافع المشاهدة) كأحد أبعاد الاستخدام، والتأثيرات الممثلة لأبعاد الهوية الثقافية، حيث بلغت قيمة معامل الارتباط ٠.٢٧٧، ٠.٨٤٠، ٠.١٧٣ وهي قيمة دالة إحصائيًا عند مستوى معنوية ٠.٠٠٠١ ، ٠.٠٠٠١، ٠.٠٠٠٥.

- عدم وجود علاقة ارتباط طردية معنوية بين كل من (دوافع المشاهدة) كأحد أبعاد الاستخدام، وتأثير التوحّد كأحد أبعاد الهوية الثقافية، حيث بلغت قيمة معامل الارتباط ٠.٠١٣ وهي قيمة غير دالة إحصائيًا عند مستوى معنوية ٠.٤٢١.

وتعني هذه النتيجة، وجود علاقة ارتباطية طردية بين كل من أبعاد الاستخدام، وأبعاد الهوية الثقافية، عدا كل من دوافع المشاهدة تأثير التوحّد، وهذا يعني **قبول الفرض الثاني جزئيًا**.

ويمكن تفسير هذه النتيجة؛ بأن دوافع الجمهور للمشاهدة ترتبط بتوجهه نحو اختياره الانتقائي للوسيلة وما يتعرض له من مضمون وفقًا لمدخل الاستخدامات والتأثيرات، وهذا التعرّض الانتقائي هو ما وضعه فيستنجر Festinger أساسًا لنظرية التنافر المعرفى عام ١٩٥٧م، والتي تؤكد أن البحث عن المعلومات هو إحدى الطرق لتقليل

التنافر؛ وهو ما لم يحدث في الدراسة الحالية، حيث سجل الأطفال عينة الدراسة دوافع طقوسية من الدرجة الأولى لمشاهدة كارتون سبايدرمان، إلى جانب دوافع مشاهدة سلبية مرتفعة، وهذا هو ما تسبب في انخفاض قوة تأثير التوحّد مع الأبطال بالنسبة لبُعد الدوافع، بينما تحقق ذلك التأثير بالنسبة لبُعدي معدل ونمط المشاهدة، مما دفع قوة تأثير الاستخدام على توحّد الأطفال مع شخصيات كارتون الواقع إلى قوة متوسطة، كما أشارت نتائج الدراسة الحالية بالجدول(٢٣).

أ. وعن قيمة واتجاه الارتباط بين كل من الاستخدام وأثر الرضا، فقد كشف تحليل البيانات أن معامل الارتباط يساوي٠.٧٣٤وهذه القيمة دالة إحصائيًا (p=0.001)، أي أنه كلما زاد الرضا عن كارتون الواقع الافتراضي زاد الاستخدام، وهذا يعني **وجود ارتباط طردي موجب بين استخدام كارتون الواقع افتراضي سبايدرمان، ومستوى الرضا عنه.** وتؤكد هذه النتيجة دراستي لو ولو Lu & Lo ٢٠٠٧م، وبيرس وفيرجسونPerse & Ferguson ١٩٩٣م، حيث أثبتت نتائجهما أن الرضا نتج عن الدوافع الطقوسية، إلى جانب معدلات المشاهدة.(١٠٦)

ب. وعن قيمة واتجاه الارتباط بين كل من الاستخدام وأثر التوحّد، فقد كشفت نتائج الدراسة عن النتيجة الموضحة بالجدول التالي:

جدول رقم (٢٦)

الارتباط بين الاستخدام وأثر التوحّد

المتغير المستقل / المتغير التابع (أثر التوحّد)	الاستخدام	
	قيمة الارتباط	مستوي الدلالة
أحب أن أرتدي ملابسي مثل الشخصيات في هذا الكارتون	+	+
أحب أن أمزح مع أصدقائي مثل الجوكر	٠.٥٢٥	٠.٠٠١
أتضايق عندما يضايق الجوكر بطلي سبايدر مان	+	+
أشعر بالسعادة عندما ينتصر سبادير مان على الجوكر، فأنا أحبه	٠.٤٩٢	٠.٠٠١
أشعر أن سبايدر مان صديق مقرّب لي	+	+
يذكّرني الجوكر بصديق أعرفه فأشعر بالضيق من سلوكه	٠.٤٤٢	٠.٠٠١
أرغب في لمس الآخرين واحتضانهم مثل سبايدر مان	+	+
مجمل الأثر	٠.٤٢٩	٠.٠٠١

كشف تحليل البيانات بشأن معامل الارتباط بين كل من الاستخدام، وأثر التوحّد أن العبارات التالية؛ "أحب أن أمزح مع أصدقائي مثل الجوكر"، و"أشعر بالسعادة عندما ينتصر سبادير مان على الجوكر، فأنا أحبه"، و"يذكّرني الجوكر بصديق أعرفه فأشعر بالضيق من سلوكه" دالة إحصائيًا عند مستوى (p=0.001)، حيث بلغت قيم معامل الارتباط ٠.٥٢٥، ٠.٠٩٢، ٠.٤٤٢، بينما سجلت عبارات "أحب أن أرتدي ملابسي مثل الشخصيات في هذا الكارتون"، و"أتضايق عندما يضايق الجوكر بطلي سبايدر مان"، و"أشعر أن سبايدر مان صديق مقرّب لي"، و"أرغب في لمس الآخرين واحتضانهم مثل سبايدر مان" ارتباطًا عكسيًا حيث تم رفضها من جانب عينة الدراسة بالإجماع.

وتعكس هذه النتيجة مستوى توحّد متوسط، مع بعض العبارات التي تبرز تماهي الأطفال المشاهدين مع بعض الأمور مثل استشعار الطفل بأن سبايدرمان شخصية حقيقية، كوّن الطفل معها تفاعلاً موازيًا شبيهًا بالتفاعل الاجتماعي، وهو عملية عاطفية تحققت من خلال عبارة (أشعر بالسعادة عندما ينتصر سبادير مان على الجوكر، فأنا أحبه)،وهو ما أكدته نتيجة الجدول(٢٢).

وقد بلغ مجمل تأثير الاستخدام على حدود توحّد الأطفال مع أبطال كارتون الواقع الافتراضي، ٠.٤٢٩عند مستوى معنوية (p=0.001)، وهذا يعني **وجود ارتباط طردي بين استخدام الطفل لكارتون الواقع افتراضي سبايدرمان، وتأثير التوحّد معه.**

ج. وعن قيمة واتجاه الارتباط بين كل من الاستخدام وأثر إدراك الواقع الاجتماعي، فقد كشفت نتائج الدراسة عن النتيجة الموضحة بالجدول التالي:

جدول رقم (٢٧)

الارتباط بين الاستخدام وأثر إدراك الواقع الاجتماعي

المتغير المستقل / المتغير التابع (أثر إدراك الواقع الاجتماعي)	الاستخدام	
	قيمة الارتباط	مستوي الدلالة
كل ما أشاهده في كارتون سبايدر مان يحدث في الواقع بالفعل	٠.٦٩٨	٠.٠٠١
أقتنع بالحلول التي يقدمها سبايدر مان عندما تحدث المشاكل	٠.٦٩٥	٠.٠٠١
سبايدر مان شخصية حقيقية تعيش معنا	٠.٥٣٣	٠.٠٠١
عندما أقع بمشكلة سوف ينقذني سبايدرمان	٠.٤٨٨	٠.٠٠١
الإصابات التي يتعرض لها سبايدر مان حقيقية ومؤلمة	٠.٢٤٦	٠.٠٠١
الناس يخلعون ملابسهم في الواقع أمام بعضهم دون خجل	٠.٦٢٧	٠.٠٠١
الجوكر شخصية حقيقية فعلا ويؤذي الناس	٠.٦٢٧	٠.٠٠١
مجمل الأثر	٠.٧٧٩	٠.٠٠١

كشف تحليل البيانات بشأن معامل الارتباط بين كل من الاستخدام، وأثر إدراك الواقع الاجتماعي أن كافة العبارات المعبّرة عن قياس تأثير إدراك الواقع الاجتماعي، كانت دالة إحصائيًا عند مستوى (p=0.001)، حيث بلغت قيم معامل الارتباط ٠.٦٩٨، ٠.٦٩٥، ٠.٥٣٣، ٠.٤٨٨، ٠.٢٤٦، ٠.٦٢٧،٠.٦٢٧، وقد بلغ مجمل تأثير الاستخدام على حدود توحّد إدراك الأطفال للواقع الاجتماعي من خلال كارتون الواقع الافتراضي، ٠.٧٧٩ عند مستوى معنوية (p=0.001)، وهذا يعني **وجود ارتباط طردي موجب بين استخدام كارتون الواقع افتراضي سبايدرمان، وحدود إدراك الواقع الاجتماعي من خلاله.**

وتتسق هذه النتيجة مع الجدول(٢٣)، والذي أثبت وجود ارتباط متوسط القوة بين كارتون الواقع الافتراضي وإدراك الأطفال للواقع الاجتماعي، كما تتسق مع قوة توحّد الأطفال بشكل متوسط مع أبطال الكارتون، ويعود سبب ضعف الارتباط إلى عدم انتظام أفراد العينة في المشاهدة. وجدير بالذكر، أن وجود علاقة ارتباطية بين متغيرين لا يعني وجود سبب.

ويمكن تفسير هذه النتيجة، من خلال نظرية الغرس الثقافي وتأثيراتها المتعلقة بمشاهدة المحتوى الدرامي، فهذه النظرية تفترض أن أولئك الذين يشاهدون التليفزيون بكثافة هم أكثر عرضه لتطوير معتقداتهم حول الواقع الاجتماعى القائم على تلك المشاهد والصور التى يبثها التليفزيون(١٠٧)وبالتطبيق على الدراسة الحالية، نجد أن هذه النتيجة تتسق مع معدل مشاهدة الأطفال غير المنتظم للكارتون، وكذلك مع ما أشار إليه كل من شرام وبيشاك Bischak& Shrum ٢٠٠١م، أن تكرار مشاهدة نفس البرنامج لفترات طويلة ومستمرة يؤثر على اعتقاد الفرد حول العالم الحقيقى ويستبدله بصورة خيالية كما رسمها التليفزيون.(١٠٨)

د. وعن قيمة واتجاه الارتباط بين كل من الاستخدام وأثر السلوك، فقد كشفت نتائج الدراسة عن النتيجة الموضحة بالجدول التالي:

جدول رقم (٢٨)

الارتباط بين الاستخدام وأثر السلوك

المتغير المستقل / المتغير التابع (أثرالسلوك)	الاستخدام	
	قيمة الارتباط	مستوي الدلالة
يدفعني هذا الكارتون لمساعدة الآخرين في المواقف الحرجة	-٠.١٤٤	٠.٠١٥
أشجع الآخرين على النجاح كما شاهدت بالكارتون	-٠.٣٨٠	٠.٠٠١
أقدّم غيري على نفسي دون انتظار مقابل كما شاهدت بالكارتون	-٠.٣٩٢	٠.٠٠١
أحب اللعب مع الآخرين مثلما يفعل الأبطال في الكارتون	+	+
لا يمكن أن أسمح للآخرين بلمس جسدي أو تقبيلي	٠.٢٤٠	٠.٠٠١
أعترض على تبديل ملابسي الشخصية في وجود شخص غريب	٠.٢٢٠	٠.٠٠١
يمكن أن أعرّض الآخرين للأذى بهدف الضحك كما شاهدت بالكارتون	-٠.١٧٣	٠.٠٠٥
يمكن ألا أتدخل لإنقاذ الآخرين في المواقف الحرجة	-٠.٢٩١	٠.٠٠١
يمكن أن أحصل على أغراض الآخرين دون إذنهم بهدف الضحك	-٠.٥٣٥	٠.٠٠١
أنا مثل الأبطال أحب اللعب بأغراضي وحدي	٠.٢٠٤	٠.٠٠١
لا أعترض إذا ما لمس شخص جسدي أو قبلني	-٠.١٠٤-	٠.٠٥٩
يمكنني تبديل ثيابي أمام الآخرين كما فعل الأبطال بالكارتون	+	+
مجمل الأثر	-٠.٢٠٧	٠.٠٠١

كشف تحليل البيانات بشأن معامل الارتباط بين كل من الاستخدام، وأثر السلوك (الإيجابي، والسلبي) أن كافة العبارات المعبّرة عن قياس تأثير السلوك، كانت دالة إحصائيًا عند مستوى (p=0.001)، حيث بلغت قيم معامل الارتباط ٠.١٤٤-، ٠.٣٨٠-، ٠.٣٩٢-، ٠.٢٤٠، ٠.٢٢٠، ٠.١٧٣-، ٠.٢٩١-، ٠.٥٣٥-، ٠.٢٠٤، ٠.١٠٤-، وبلغ مجمل التأثير ٠.٢٠٧، عند مستوى معنوية (p=0.001)، وهذا يعني **وجود ارتباط طردي موجب بين استخدام كارتون الواقع افتراضي سبايدرمان، وتأثير السلوك لديهم.**

وتبرز هذه النتيجة، تفاعل الأطفال تجاه السلوكيات الإيجابية في مقابل السلوكيات السلبية، وتتسق مع استجاباتهم على مقياس الهوية الثقافية، مع حدود التوحّد مع أبطال الكارتون، حيث أشارت النتائج إلى حدوث مستوى تفاعل موازي متوسط، لم تكتمل بسببه عملية التوحّد مع الأبطال بالكارتون، وبالتالي تأثر سلوك الأطفال بشكل متوسط، حيث أبدى أفراد العينة تشتتًا تجاه بعض السلوكيات وبرر الأطفال الأكبر سنًا قيامهم ببعض السلوكيات السلبية، بأن أبطال الكارتون قد لجأوا إليها وفقًا للموقف الذي تعرضوا له، مما عكس تأثيرًا متوسط القوة على مقياس الهوية الثقافية ككل بكافة أبعاده.

ثالثًا. النتائج المتعلقة بالفرض الثالث

"يوجد ارتباط طردي موجب بين استخدام المبحوثين لكارتون الواقع المُذاع عبر موقع اليوتيوب وأثر السلوك، وذلك باستبعاد متغيريّ عوامل التنشئة الاجتماعية، والثواب والعقاب".

جدول رقم (٢٩)

الارتباط بين الاستخدام والأثر السلوكي باستبعاد المتغيرات الوسيطة مقارنة بالارتباط الكلي

الارتباط بين	باستبعاد	الارتباط الجزئي	مستوى المعنوية	ارتباط بيرسون	مستوي المعنوية
الاستخدام، وأثر السلوك	عوامل التنشئة الاجتماعية	-٠.٢٩٥-	٠.٠٠١	-٠.٢٠٧	٠.٠٠١
الاستخدام، وأثر السلوك	الثواب والعقاب	-٠.٢٣٣-	٠.٠٠١		

يتضح من هذا الجدول، وجود علاقة ارتباط طردية معنوية بين كل من الاستخدام، وأثر السلوك، حيث بلغت قيمة الارتباط الجزئي بين كل من الاستخدام، وحدوث الأثر السلوكي باستبعاد المتغير الوسيط (عوامل التنشئة الاجتماعية) -٠.٢٩٥- وهي قيمة دالة إحصائيًا عند مستوى معنوية ٠.٠٠١، بينما بلغت قيمة الارتباط الجزئي بين كل من الاستخدام، وحدوث الأثر السلوكي باستبعاد المتغير الوسيط (الثواب والعقاب) -٠.٢٣٣- وهي قيمة دالة إحصائيًا عند مستوى معنوية ٠.٠٠١، وتشير تلك النتيجة إلى وجود علاقة ارتباط طردية مباشرة بين كل من الاستخدام وأثر السلوك باستبعاد المتغير الوسيط، **أي قبول الفرض الثالث.**

ويمكن التعليق على هذه النتيجة، بأن الطفل يتبنى القيم وما ينتج عنها من سلوكيات إيجابية، أو ما ينتج عن غيابها من سلوكيات سلبية، من خلال وسائط ومؤسسات التنشئة الاجتماعية، في المنزل والمدرسة والأقران ووسائل الإعلام أيضًا، إلا أن كيفية تصرف الطفل فيما بعد بأحد المواقف، يتعلق بخبرة الطفل وإدراكه والفروق الفردية، مما جعل العوامل الوسيطة في الدراسة الحالية تتباين في إحداث الأثر، وهو عكس ما ورد بنظرية التعلم الاجتماعي بالملاحظة للعالم ألبرت باندورا الذي أشار إلى ما يعرف بالتحفيز البديل، الذي يرتبط بعملية التوحّد مع الشخصيات الدرامية، ثم التقليد أوالنمذجة لتلك الشخصية، إذا لم تتعرض للعقاب، وجدير بالذكر، أن التوحد يتضمن ملاحظة المُشاهد لسلوكيات ومواقف واتجاهات البطل؛ أي الشخص النموذج، وهو ما لم يحدث

بالدراسة الحالية، حيث سجل المبحوثون مستوى انتباه ثانوي أثناء مشاهدتهم لكارتون الواقع الافتراضي سبايدرمان.

رابعًا : النتائج المتعلقة بالفرض الرابع

"توجد فروق ذات دلالة إحصائية بين المبحوثين من حيث طبيعة استخدامهم لكارتون الواقع الافتراضي سبايدرمان، وفقًا لخصائصهم الديموغرافية".

جدول رقم (٣٠)

الفروق بين المبحوثين من حيث طبيعة استخدامهم لكارتون سبايدرمان وفقًا لخصائصهم الديموغرافية

العلاقة بين	الاختبار	نتائج الاختبار					
النوع والاستخدام	"ت" (T-Test)	المجموعات	عدد المبحوثين	المتوسط	الانحراف المعياري	درجات الحرية	قيمة "ت"	مستوى المعنوية
		الذكور	١٣٤	١٣.٦٢	٢.٦٨٩	٢٢٥	٦.١٦٥	٠.٠٠١
		الإناث	٩٣	١١.٢٥	٣.٠٧٠			
العمر والاستخدام	تحليل التباين (ANOVA)	مصادر التباين	مجموع المربعات	درجات الحرية	متوسط المربعات	قيمة F	مستوى المعنوية	الدلالة
		بين المجموعات	٤٢٨.٧٣٧	٢	٢١٤.٣٦٨	٢٨.٠٩٦	٠.٠٠١	دالة
		داخل المجموعات	١٧٠٩.٠٦٩	٢٢٤	٧.٦٣٠			
		المجمـــوع	٢١٣٧.٨٠٦	٢٢٦				
نوع التعليم والاستخدام	"ت" (T-Test)	المجموعات	عدد المبحوثين	المتوسط	الانحراف المعياري	درجات الحرية	قيمة "ت"	مستوى المعنوية
		حكومي	١٢٧	١٣.٥٦	٢.٢٨١	٢٢٥	٥.٣٢٨	٠.٠٠١
		خاص	١٠٠	١١.٤٩	٣.٥٤٣			

تشير نتائج هذا الجدول إلى وجود فروق إحصائية بين كل من النوع (ذكور/ إناث)، ونوع التعليم (حكومي، خاص)، والمرحلة العمرية للمبحوثين؛ وطبيعة استخدامهم لكارتون الواقع سبايدرمان، حيث بلغت قيمة "ت" المحسوبة ٦.١٦٥، و٥.٣٢٨ لكل من النوع ونوع التعليم وهي قيم دالة إحصائيًا عند مستوى معنوية ٠.٠٠١، كما بلغت قيمة

F للمرحلة العمرية ٢٨.٠٩٦ وهي دالة عند مستوى معنوية ٠.٠٠٠١. **أي قبول الفرض الرابع.**

ويمكن تفسير هذه النتيجة بالنسبة للنوع؛ بالعودة لشخصية البطل في الحلقات الخاضعة للدراسة، فالبطل هو سبايدرمان وهو شخصية محببة للأطفال خاصة الذكور منهم، الذين يميلون إلى الحصول على دور البطولة والشعور بالقوة، وهو ما توفره لهم شخصية سبايدرمان، ويمكن تفسير هذا الأمر من خلال نظرية التعلم الاجتماعي، والتي أشارت إلى دور جنس النموذج الملاحظ في التأثير على عملية النمذجة، فشعور المتلقي بأن النموذج يشبهه في الجنس وأن بينهما بعض الخصائص المشتركة يجعله أكثر إقبالاً على المشاهدة.

وفيما يتعلق بنوع التعليم والذي يعكس مستوى اجتماعيًا واقتصاديًا متوسطًا لعينة الدراسة، فشخصية سبايدرمان شخصية عالمية يعشقها الأطفال سواء أكانت نوعية التعليم حكومية أم خاصة، إلا أن الأمر قد يعود إلى وسيلة المشاهدة من خلال هواتف الآباء، مما يفرض بعض استراتيجيات الوساطة الأبوية المقيدة في المشاهدة، نتيجة عدم إتاحة الوسيلة للأطفال بشكل شخصي، نظرًا لضعف الإمكانات المادية كما ذكر بعض أولياء الأمور بالمقابلات الشخصية.

وفيما يتعلق بالمرحلة العمرية، تم تحليل مصدر الفروق ولصالح أي المجموعات، باستخدام اختبار توكي Tucky لإجراء مقارنات بين المجموعات، وأسفرت النتائج عما يلي:

جدول رقم (٣١)

اختبار توكي للمقارنات المتعددة بين المراحل العمرية للمبحوثين وطبيعة الاستخدام

المتوسطات	الفئات	٧ أعوام	٨ أعوام	٩ أعوام
١٣.٧٩	٧ أعوام	-		
١٣.٤٢	٨ أعوام	٠.٣٦١	-	
١٠.٧٤	٩ أعوام	٣.٠٤٥	٢.٦٨٤	-

يتضح من بيانات هذا الجدول، أن مصدر الفروق عند المقارنة المتعددة بين أعمار المبحوثين، تتمثل في فروق بين كل من المبحوثين في عمر٧ أعوام (المتوسط= ١٣.٧٩)، والمبحوثين بعمر٩ أعوام (المتوسط= ١٠.٧٤) في متوسطات درجات كثافة التعرض، وذلك لصالح الأطفال في عمر٧ أعوام. ويمكن تفسير هذه النتيجة بالعودة للمرحلة العمرية، ففي هذه السن ينمو لدى الطفل حب الاستطلاع، ويفرح الطفل بالتعلم، كما يبدأ الطفل في تقليد الآخرين ممن حوله، ويتخذ من الشخصيات المشهورة قدوة له، وهذا يزيد من عملية استخدامه واستكشافه لكل ما حوله وزيادة فضوله وتعرضه لكارتون الواقع الافتراضي الذي يبدو غريبًا، مقارنة بما يشاهده ويدركه في العالم الواقعي من حوله.

مناقشة نتائج الدراسة

يتضح من الدراسة التحليلية لمحتوى كارتون الواقع الافتراضي، أن الجهة المنتجة والمعروفة باسم (Toy Monster) قد راعت في تكوين حلقاتها من هذا الكارتون، الاعتماد على شخصيات بطولية يحبها الأطفال حتى يسهل عليهم التوحّد معها؛ مثل سبايدرمان Spiderman وملكة الثلج إلسا Elsa، في حين تَمثّل عنصر الشر في شخصية الجوكر Joker؛ وهو شخصية شريرة بالفعل كما ظهر في سلسلة أفلام باتمان، خُلقت لتمثل الصراع الدائم بين الخير والشر، وهو ما نجحت الجهة المنتجة لكارتون سبايدرمان في تجسيده، فسبايدرمان هو رمز الخير في كارتون الواقع الافتراضي، يدافع عن ملكة الثلج إلسا وعن أصدقائه، بينما يمثل الجوكر رمز الشر الذي يستمتع بإفساد لحظاتهم، ويتسبب لهم بالأذى.

وهنا تبرز قيمة (المسؤلية) لدى سبايدرمان الذي يتدخل في كل مرة، لإنقاذ كل من حوله من الخطط الشريرة التي يحيكها الجوكر، فينتصر الخير على الشر، ثم يقوم سبايدرمان بملاحقة الجوكر للانتقام منه، فبرز سلوك الانتقام كأحد السلوكيات السلبية.

ولعل الهدف من تقديم مثل هذه النماذج، هو قولبة العنف في مظهر بطولي للطفل المشاهد، فيبدأ الطفل في التعود على مظاهر العنف دون النظر إلى مدى بشاعتها، أو رفضها وإنما يبدأ في محاكاتها وتقليدها دون وعي منه باعتبارها أحد مظاهر القوة، فتتبدل ثقافته وهويته المتمثله في قيم التعاون والتسامح، إلى سلوكيات سلبية معادية وتدعُ للعنف والسلوكيات السيئة.

والعولمة أساسها اقتصادي بحت، إلا أنها تحولت إلى الثقافة بعدما انتشرت وسائل الاتصال الحديثة من هواتف ذكية وتليفزيون، وشبكة الإنترنت وما تلاها من تكنولوجيا متطورة فظهرت على إثرها شبكات التواصل الاجتماعي، مثل اليوتيوب والفيسبوك وغيرهم، والتي حازت على أكبر حيز من الاستخدام بين فئات الشباب والمراهقين، وحاليًا الأطفال الصغار، في حين تراجع استخدام الآباء لها بشكل كثيف خاصة من كبار السن، وتعمل العولمة بآليات محددة عن طريق الغزو الثقافي للشعوب والدول، التي يحاول الغرب فرض هيمنته عليها، وزعزعة ثقافته وهويته، واستبدالها بهُوية غربية مُمثلة لأفكاره ونزعاته وسلوكياته، بحيث تصبح هي المركز المتحكم في الثقافة، وتصير الدول الأخرى تابعًا لها.

وأخطر ما قد تواجهه الشعوب العربية، هو عملية الغزو الثقافي الذي يستهدف ترك الشعوب، بأجيال ذات ذاكرة مموهه، بلا تراث أو ثقافة أو تاريخ أو سلوكيات تعبر عن وجود القيم المتأصله بمجتمعاتهم، ولن يتأتى هذا سوى من خلال زعزعة ثقافة الشعوب من جذورها، وبث ثقافة غربية منفتحة، تبدد أسس الهُوية من مأكل وملبس وأخلاق، وهذا هو ما ركز عليه كارتون الواقع الافتراضي سبايدرمان؛ من خلال قيام البطل بلمس أجساد النساء، وتقبيلهن واحتضانهن والقيام بعدد من السلوكيات الجنسية الفجة التي ترفضها ثقافات المجتمعات على اختلافها، فالانغماس في الجنس والعري لن يبني شعوبًا تسعى للحفاظ على ثقافتها وهويتها.

وتبرز العولمة الثقافية Culture Globalization بقوة مع إتاحة الفرصة حاليًا للأطفال الصغار لاستخدام الهواتف الذكية، واتجاه الدولة لتطوير العملية التعليمية، في الحصول على المعلومات بطرق ذكية، وتنفيذ هذا الفكر بتعميم الهواتف الذكية للأطفال الدارسين بمرحلة التعليم الأساسي، فأصبح استخدام الطفل للإنترنت أمرًا غير مرفوض من جانب الآباء.

وفجّرت هذه التجربة أزمة الفجوة الجيلية أو Generation Gap، بين آباء لا يتحدثون إلى أطفالهم أو يشاركونهم ما يفعلون، في مقابل اهتمامهم بتوفير وضع اقتصادي آمن للأسرة، لتحل الأجهزة الإلكترونية من هواتف ذكية وكومبيوتر متصل بشبكة الإنترنت، محل الآباء، فيبدأ الأبناء في التعامل مع أشخاص افتراضيين يحملون لهم أفكارًا غريبة.

وبرزت الفجوة الجيلية نتيجة التطور السريع للمجتمعات، فسابقًا كان هناك جيلان أو ثلاثة أجيال يتعاملون من خلال نفس نمط الحياة والبيئات حيث كان التطور بطيئًا جدًا، ولكن اليوم أصبح العالم أكثر تقدمًا، ولا يعرف الآباء العديد من التقنيات الحديثة والأدوات التي يستخدمها الأطفال، كذلك فالتطورات التكنولوجية في كافة المجالات، جعلت الأشياء التي كانت تعتبر مستحيلة، هي الآن أشياء معتادة، وما اعتبر كماليًا بالأمس أصبح من ضروريات الحياة اليوم، مما وضع الآباء في نمط حياة حديث يصعب عليهم التكيف معه، في حين يتعلم الجيل الجديد ويتفاعل مع نمط الحياة السريع حاليًا.

ويعود السبب الأبرز لحدوث تلك الفجوة بين الأجيال، إلى اختلاف مقياس الأولويات لكل منهما، فالآباء يعتمدون على خبراتهم من تجارب حياتية قديمة، بينما يجادل الأطفال وفقًا لمحيطهم وأوهامهم، وتحدث الفجوة عندما لا يتمكن كل من الآباء والأطفال على الاتفاق معًا.

كل ذلك أدى في النهاية، إلى تراجع وغياب الوساطة الأبوية، في استخدام الأبناء لوسائل التكنولوجيا الحديثة، مثل الهواتف الذكية والتعرض لمحتويات عنيفة أو جنسية، دون وعي واضح من الطرفين بمدى خطورة تعرّض الطفل لمثل تلك المحتويات، دون رقابة أو مشاركة أوتقييم للمحتوى نفسه، مثل كارتون الواقع الافتراضي سبايدرمان بمنصة اليوتيوب.

وأبرزت الدراسة التحليلية، أن كارتون الواقع الافتراضي يعود في تكنيك تنفيذه إلى المفهوم الذي عُرفت من خلاله السينما الصامتة، عندما افتقدت إلى تقنية الصوت، فاعتمدت نتيجة لذلك على أداء الممثلين الحركي فقط، دون الحاجة إلى حوار أو حديث متبادل بين الأبطال، ولكن دون إغفال لبعض التقنيات الحديثة التي يمكنها تقريب المضمون، مثل شرح ما يفكر به البطل باستخدام الجرافيك أو الصور المرسومة.

ويلفت هذا الأمر الانتباه إلى أهمية الصورة في عملية العولمة، التي يتم نشر هذا المحتوى من خلالها للعالم أجمع، عن طريق شبكة الإنترنت إحدى أهم أدوات العولمة، ثم الاعتماد على الصورة دون حديث، فمَن في العالم أجمع لا يمكنه فهم الصورة دون حوار بلغة غير لغته الأصلية؟ فالصورة هي الأقرب والأكثر اختراقًا للعقول والثقافات، ومن خلالها يتم السيطرة على الإدراك والوعي النامي للطفل، الذي لايستطيع تمييز ما يتم تقديمه له من سلوكيات غريبة على ثقافته التي نشأ فيها، فيبدأ الطفل في الإيمان بقيم ومسميات غريبة مثل الصراع وفرض القوة، وتغليب الشهوات، فيصبح ماهو غير مقبول في ثقافته العربية، مقبولاً الآن بل وعلى استعداد لتنفيذه، وهو الأمر الذي يصعب تغييره وتقويمه في سن متقدمة بعد ذلك.

وبالنسبة لظهور مثل هذا النوع المستحدث من المحتويات الموجهة للطفل، عبر وسائل الإعلام الجديدة، أكدت مخرجة الرسوم المتحركة؛ **أ.شويكار خليفة**[١٠٩] بأن هذا

النوع من المحتوى لا يمكن أن يلغي الرسوم المتحركة، وإنما سيتطور مع الوقت دون أن يقضي عليها للأبد، فكل منهما له تكنيك ونمط محدد في التنفيذ يسير عليه.

وبالنسبة لتعرض الطفل لمحتوى إعلامي دون حوار وتفاعل لفظي، مع الاكتفاء بالتعبير الحركي، أكد أ.د/**تامر أبو السعد**(١١٠)؛ أن الحكم على مثل هذا النوع من المحتويات الإعلامية يحتاج إلى دراسة لمعرفة مدى تأثيره على مهارات اكتساب اللغة بالنسبة الطفل، خاصة في المراحل العمرية المبكرة.

ومما سبق، يمكن وضع بعض السمات المميزة لمحتوى كارتون الواقع الافتراضي، كما يلي:

١. يفترض المحتوى بأن بعض الشخصيات الأبطال بالسينما، والرسوم المتحركة تعيش معنا في عالمنا الحقيقي، وأنهم شخصيات حقيقية يمكننا أن نلتقي بهم في الواقع.

٢. يتم التصوير بأماكن واقعية داخلية وخارجية، مع تراجع الاعتماد على تقنية (الكروما) في التصوير، للإيحاء بأن المحتوى يحدث في الحقيقة بالفعل، وأنه ليس افتراضيًا.

٣. يتسم الأبطال بأنهم ممثلون حقيقيون غير مشهورين، يرتدون الأقنعة والأزياء المميزة لأبطال السينما والرسوم المتحركة، من الشخصيات التي يتم تجسيدها.

٤. يحتوي كل مشهد من مشاهد الحلقة الواحدة على قصة لها فكرة وحبكة وصراع.

٥.لا يعتمد المحتوى على الحوار، وإنما يعتمد على المؤثرات الصوتية والموسيقى فقط.

٦. يعتمد المحتوى على بعض المؤثرات البصرية؛ لتعزيز المشهد وتوضيح تفاصيله للمشاهد.

٧. يعتمد المحتوى على توظيف عدد محدود من الألوان ذات دلالات معينة.

وبناء على ما سبق، يمكن وضع **تعريف لكارتون الواقع الافتراضي**، وهو:

هو حلقات درامية قصيرة تمثّل محاكاة افتراضية للحياة الحقيقية، وكأن شخصيات الأفلام والرسوم المتحركة يعيشون ويتفاعلون معنا في الواقع، وذلك من خلال عدد من المشاهد، يحتوي كل مشهد منها على فكرة جديدة وحبكة ونهاية، تدور بين شخصيات العمل، والتي يؤدي أدوارها ممثلون حقيقيون غير مشهورين يرتدون أزياء تنكرية أو أقنعة تُعبّر عن الشخصية التي يتم تجسيدها، مع الاستغناء التام عن الحوار بينهم في بعض الحلقات، واستبداله بالموسيقى والمؤثرات الصوتية والبصرية فقط.

مقترحات الدراسة:

أولاً: تقدم الدراسة الحالية مقترحًا بناء على ما توصلت إليه من نتائج تحليلية وميدانية، وهي إنتاج حلقات درامية قصيرة تُذاع بمنصة اليوتيوب للأطفال الصغار، بطولة شخصيات عالمية وعربية معروفة مثل (البلياتشو، بكار، نور، زُهرة) مع الحرص على تقديم وبث قيمًا عربية أصيلة وسلوكيات إيجابية تحارب السلوك السلبي، في إطار تشويقي محبب للطفل، وذلك بالتعاون مع وزارة الشباب؛ لاختيار المواهب من الممثلين المشاركين بالحلقات من الأطفال والمراهقين، من خلال الوزارة، وتكمن أهمية المقترح فيما يلي:

١. الفكر لا يُواجه سوى بفكر بديل، ولهذا يستخدم المقترح منصة اليوتيوب لتقديم منتج بديل، للمنتج محل الدراسة، من أجل تحقيق التوازن وخفض معدلات التعرض لكارتون سبايدرمان تدريجيًا.

٢. يقدم المقترح تصورًا بتصوير الحلقات في أماكن تراثية داخل مصر، بحيث يتم ربط الطفل بهويته المصرية وتاريخه، وبهذا يتم توفير نفقات تجهيز لوكيشن للتصوير، إلى جانب رفع معدلات التدفق السياحي بصورة غير مباشرة.

٣. تقدم منصة اليوتيوب بروتوكولاً يتيح للمستخدم الحصول على مقابل مالي، في حال بث محتوى يحقق مشاهدات مرتفعة، وعددًا محددًا من الاشتراكات بالقناة التي تقوم بالبث عبر اليوتيوب، وبالتالي يحقق الأمر عائدًا ماديًا لمنتِج العمل البديل.

ثانيًا: إطلاق مبادرة **(أنت الوسيط)** بالتعاون بين وزارة التضامن الاجتماعي وخبراء الإعلام الأكاديمي، ودارسي علم النفس والصحة النفسية، مستهدفة أولياء الأمور، في إطار حملة لتفعيل ثقافة الوساطة الأبوية بين الآباء والأبناء أثناء التعرض لوسائل الإعلام، وتعميمها على مستوى جمهورية مصر العربية، وتعود أهمية تلك المبادرة فيما يلي:

١. عمل المزيد من الدراسات خاصة التجريبية منها، بشأن نوع الوساطة الأبوية بين الطفل واستخدامه لوسائل الإعلام المستحدثة، وفحص فاعليتها مع منصات عرض الفيديو الحالية.

٢. إتاحة الفرصة لإجراء دراسات ممتدة، تستهدف أولياء الأمور ممن خضعوا للمبادرة، ودراسة التأثيرات المختلفة الناتجة عن أنواع استراتيجيات الوساطة الأبوية، باستخدام الخصائص الديموغرافية لهم.

المراجع

(1) Sedigheh Babran, (2008), Media, Globalization of Culture, and Identity Crisis in Developing Countries**, Intercultural Communication Studies**, Vol. 2, p.212.

(٢) استندت الباحثة إلى المراجع التالية

- Vignoles, V. L., (2017), **Identity: Personal AND social**, In K. Deaux & M. Snyder (Eds.), Oxford Handbook of Personality and Social Psychology, 2nd ed., (Oxford, UK: Oxford University Press).

- Stephen Magu, (2015), Reconceptualizing Cultural Globalization: Connecting the "Cultural Global" and the "Cultural Local", **Social Sciences**, Vol.4, No.3, p.632.

- Swann, W. B., Jr., & Bosson, J. K. (2008), **Identity Negotiation: A Theory of Self and Social Interaction**. In O. P. John, R. W. Robins, & L. A. Pervin (Eds.), Handbook of personality: Theory and research, 3rd ed, (New York, NY: Guilford Press), pp.448-471.

(3) Manuel Castells, (2005)**, The Network Society: A Cross-Cultural Perspective**, (UK: Edward Elgar Publishing), p.36.

(٤) استندت الباحثة إلى المراجع التالية

- Sedigheh Babran, (2008), **Op cit**., p.214.

- Mirza Jan, (2009), Globalization of Media: Key Issues and Dimensions, **European Journal of Scientific Research**, Vol.29, No.1, p.66.

(5) Sedigheh Babran, (2008), **Op cit**., pp. 214-215.

(٦) استندت الباحثة إلى المراجع التالية

- Carolina Matos, (2012), **Globalization and the Mass Media" in the Encyclopedia of Globalization,** (USA: NY: John Wiley & Sons, Inc.,), p.2.

- Sedigheh Babran, (2008), **Op cit**., p.217.

(7) Zeljko Rutovic, (2016), Economic Aspects of Media Globalization, **Journal of International Studies**, Vol.9, No.2, p.236.

(8) Draskovic, M., (2011), Concentration of Media Ownership as a Global Phenomenon, **Montenegrin Journal of Economics**, Vol.7, No.2, pp.145-152.

(9) Terhi Rantanen, (2005), **the Media and Globalization**, (India: SAGE Publications, Ltd.,), pp7-12.

11. Rideout, V. J. et al., (2010), Generation M2: Media in the lives of 8– 18 year olds. Menlo Park, CA: **The Kaiser Family Foundation**. Retrieved from http://www.kff.org/entmedia/upload/8010.pdf, Date of search: 30/9/2018.

(١٢) نسمه إمام، استخدام الأطفال المصريين لبرامج تليفزيون الواقع المذاعة بالفضائيات العربية:دراسة حالة في إطار مدخل الاستخدامات والتأثيرات، **رسالة دكتوراة غير منشورة**،(جامعة المنصورة، كلية الآداب، قسم الإعلام، شعبة الإذاعة والتليفزيون، ٢٠١٨، ص ص١٩١ : ١٩٤).

(١٠) عبد الرازق الدليمي، **مدخل إلى وسائل الإعلام الجديد**، (عمان: دار المسيرة للنشر والتوزيع)، ٢٠١١، ص٢٨٠.

13. Courtney K. Blackwell et al., (2014), Children and the Internet: Developmental Implications of Web Site Preferences among 8- to 12-Year-Old Children, **Journal of Broadcasting & Electronic Media**, Vol.58, No.1, pp1-20.

١٤. استندت الباحثة إلى المراجع التالية:

- Vaala, S. E., & Hornik, R. C., (2013), Predicting US Infants' and Toddlers' TV/Video Viewing Rates: Mothers' Cognitions and Structural Life Circumstances, **Journal of Children and Media**, Vol.8, No.2, pp163–182.

- Shin, W., & Li, B., (2016), Parental Mediation of Children's Digital Technology Use in Singapore, **Journal of Children and Media**, Vol.11, No.1, pp1-19.

15. Marsh, J. et al., (2016), Young Children's Initiation into Family Literacy Practices in the Digital Age, **Journal of Early Childhood Research**, Vol.15, No.1, pp47-60.

16. Elias, N., & Sulkin, I. (2017), YouTube Viewers in Diapers: An Exploration of Factors Associated with amount of Toddlers' Online Viewing: Cyber psychology, **Journal of Psychosocial Research on Cyberspace**, Vol.11, No.3, pp1-17.

17. Marsh, J., (2015), "Un boxing" Videos: Co-construction of the Child as Cyberflâneur, **Discourse: Studies in the Cultural Politics of Education**, Vol.37, No.3, pp369-380.

18. Eva N. Patrikakou, (2016), Parent Involvement, Technology, and Media: Now What? **School Community Journal**, Vol.26, No.2, pp9-24.

19. Elias, N., & Sulkin, I. (2017), **op cit.,** p.3.

٢٠. استندت الباحثة إلى المراجع التالية:

- Kaushal, R. et al., (2016), KidsTube: Detection, characterization and analysis of child unsafe content & promoters on YouTube, **Paper Presented to 2016 14th Annual Conference on Privacy Security and Trust (PST)**.

- Livingstone, Sonia. Et al., (2014), In Their Own Words: What Bothers Children Online? **European Journal of Communication**, Vol.29, No.3, pp271-288.

21. Elias, N., & Sulkin, I. (2017), **op cit.,** p.4.

22. Holloway, D., Green, L., & Livingstone, S. (2013), **Zero to Eight Young Children and Their Internet Use**, (London, UK: EU Kids Online).

23. Thomas E. Ruggiero, (2000), Uses and Gratifications Theory in the 21st Century, **Mass Communication and Society**, Vol.3, No.1, pp8-11.

24. Jennings Bryant and Dolf Zillmann, (2008)**, Media Effects Advances In Theory and Research**, 2nd ed, (USA: Lawrence Erlbaum Associates, Inc. Publishers), pp525-528.

٢٥. نسمه إمام، **مرجع سابق**، ٢٠١٨، ص١٢٧.

٢٦. نسمه إمام، **مرجع سابق**، ٢٠١٨.

27. Montes-Vozmediano et al., (2018), Teen Videos on YouTube: Features and Digital Vulnerabilities, **Comunicar**, Vol.54, No.1, pp61-69.

28.Karlsen R., Borrás Morell J. and Traver Salcedo V. (2017). Are Trustworthy Health Videos Reachable on YouTube? - A Study of YouTube Ranking of Diabetes Health Videos. **Paper Presented In Proceedings of the 10th International Joint Conference on Biomedical Engineering Systems and Technologies**, Vol.5, pp17-25.

29. Covolo, L., Passeri, C., & Gelatti, U. (2016). YouTube Italian Videos on Vaccinations: a Content Analysis, European Journal of Public Health, Vol.26, p.419.

30. Adam E. Barry et al. (2015), Underage Access to Online Alcohol Marketing Content: A YouTube Case Study, **Alcohol Alcohol**, Vol.50, No.1, pp89-94.

31. Paul Haridakis & Gary Hanson M.A. (2009), Social Interaction and Co-Viewing with YouTube: Blending Mass Communication Reception and Social Connection, **Journal of Broadcasting & Electronic Media**, Vol.53, No.2, pp317-335.

32. Sonia Livingstone, et al. (2014), In their own words: What bothers children online? **European Journal of Communication**, Vol.29, No.3, p.271.

33.V Tur-Viñes et al. (2018), Kid Influencers on YouTube a Space for Responsibility, **Revista Latina de Comunicación Social**, Vol.73, pp.1211-1230.

٣٤. نشوى عبد العاطي، علاقة مشاهدة المراهقين من (١٥ إلى ١٧) سنة للأغاني الشعبية على اليوتيوب بمنظومة القيم لديهم، **رسالة ماجستير غير منشورة**، (جامعة عين شمس، كلية الدراسات العليا للطفولة، ٢٠١٦)

٣٥. صابر محمد أبو بكر، المضامين المقدمة عبر موقع اليوتيوب وعلاقتها بنشر ثقافة السلام لدى المراهقين، **رسالة دكتوراة غير منشورة**، (جامعة عين شمس، كلية الدراسات العليا للطفولة، ٢٠١٦)

٣٦. شيرين محمد، صورة الجيش المصري كما تعكسها الأغاني المقدمة على اليوتيوب وعلاقتها بصورته الذهنية لدى المراهقين، **رسالة ماجستير غير منشورة**، (جامعة عين شمس، كلية الدراسات العليا للطفولة، ٢٠١٥)

37. Elias, N., & Sulkin, I. (2017). YouTube viewers in diapers: An exploration of factors associated with amount of toddlers' online viewing, Cyber psychology, **Journal of Psychosocial Research on Cyberspace**, Vol.11, No.3.

38.Svetlana Yarosh et al., (2016), "Do It for the Viewers!" Audience Engagement Behaviors of Young YouTubers, **Proceedings of IDC 2016 - The 15th International Conference on Interaction Design and Children**, pp334-343.

39. Sarina Yusuf et al. (2014), Parents' Influence on Children's Online Usage, **Paper Presented to The International Conference on Communication and Media 2014** (i-COME'14), 18-20 October, Langkawi, Malaysia.

٤٠. صابر محمد، **مرجع سابق**، ٢٠١٦.

٤١. نشوى عبد العاطي، **مرجع سابق**، ٢٠١٦.

٤٢. شيرين محمد، **مرجع سابق**، ٢٠١٥.

٤٣. نيرمين أحمد الإمام، دوافع تعرض المراقين للمواد الإباحية على القنوات الفضائية والإنترنت والإشباعات المتحققة منها، **رسالة دكتوراه غير منشورة**، (جامعة عين شمس، كلية الدراسات العليا للطفولة، ٢٠١٠)

44. Cho, C. H., & Choi, H. J. (2005), Children's exposure to negative Internet content: Effects of family context, **Journal of Broadcasting & Electronic Media**, Vol.49, No.4, pp488-5090

٤٥. نشوى عبد العاطي، **مرجع سابق**، ٢٠١٦.

٤٦. صابر محمد، **مرجع سابق**، ٢٠١٦.

٤٧. شيرين محمد، **مرجع سابق**، ٢٠١٥.

٤٨. نيرمين أحمد، **مرجع سابق**، ٢٠١٠.

49.Paul Haridakis & Gary Hanson M.A. (2009), **op cit.**

٥٠. أحمد علي كنعان، الشباب الجامعي والهوية الثقافية في ظل العولمة الجديدة:دراسة ميدانية على طلبة جامعة دمشق،**مجلة جامعة دمشق للآداب والعلوم الانسانية**، مج ٢٥ عدد خاص، ٢٠٠٨، ص ص٤٠٩-٤٣٩.

51. Katri Mustonen, (2017), "So Today I Want to Talk to you Guys about Something" : Coming Out Videos and the Stance Features of YouTube Celebrity-Fan Relationships, **Unpublished Msc**, University of Jyväskylä, Department of Language and Communication Studies.

٥٢. مقابلة شخصية مع **المؤلف والمخرج د.عصام الشمّاع**، بتاريخ ١٠سبتمبر ٢٠١٨م.

٥٣. مقابلة شخصية مع **أ.د نبيل الحلوجي، أستاذ الفلسفة بأكاديمية الفنون**، بتاريخ ١٥سبتمبر ٢٠١٨م.

٥٤. د.عصام الشمّاع، **مرجع سابق**.

55. Alice Brooker and Anna Franklin (2016), The Effect of Colour on Children's Cognitive Performance, **British Journal of Educational Psychology**, Vol.86, pp241–255.

56. Sevinc Kurt and Kelechi K. Osueke, (2014), The Effects of Color on the Moods of College Students, **SAGE Open**, Vol.4, No.1, pp1-12.

57. Mariam Adawiah D. and Muhammad F. Mustafar, (2013), The Influence of Colour on Memory Performance: A Review, **The Malaysian Journal of Medical Sciences**, Vol.20, No.2, pp3-9.

٥٨. استندت الباحثة إلى المراجع التالية:

- مقابلة شخصية مع أ.د نبيل الحلوجي، **مرجع سابق**.

- Mehta, R., & Zhu, R. (2009), Blue or Red? Exploring the Effect of Color on Cognitive Task Performances. **Science**, Vol.323, No.5918, pp1226–1229.

- Andrew J. Elliot et al., (2007), Color and Psychological Functioning: The Effect of Red on Performance Attainment, **Journal of Experimental Psychology: General**, Vol.136, No.1, pp154–168.

59. Bakhshi S, Gilbert E (2015), Red, Purple and Pink: The Colors of Diffusion on Pinterest, **PLoS ONE**, Vol.10, No.2, pp.e0117-148.

60. Kaya N, Epps HH (2004), Relationship between Color and Emotion: a Study of College Students, **College Student Journal**, Vol.38, pp396–405.

٦١. نسمه إمام، **مرجع سابق**، ٢٠١٨.

٦٢. نسمه إمام، **مرجع سابق**، ٢٠١٥، ص١٦٦.

٦٣. أمل اسماعيل عبد الرازق، تأثير تعرض الطفل المصرى لمشاهدة مضامين الرعب التى يقوم ببطولاتها الأطفال، دراسة تطبيقية على عينة من الأطفال (٩: ١٢) سنة، **رسالة ماجستير غير منشورة**، (جامعة القاهرة، كلية الاعلام، ٢٠١٣).

٦٤. هدى عبد المحسن، **مرجع سابق**، ٢٠١٣.

٦٥.سمية عرفات ،علاقة التليفزيون بالنمو اللغوى لدى الأطفال، دراسة مسحية على عينة من الأطفال فى المرحلة العمرية من٩-١٢سنة، **ورقة بحثية مقدمة لمؤتمر الاعلام واللغة العربية**، (جامعة القاهرة، كلية الإعلام ،٢٠١٠)،، ص١٦.

66. Lauricella, A. R., Wartella, E., & Rideout, V. J. (2015). Young Children's Screen Time: The Complex Role of Parent and Child Factors, **Journal of Applied Developmental Psychology**, Vol.36, pp11–17.

67. Holloway, D., Green, L., & Livingstone, S. (2013), **op cit.**

68. Buzzi, M. (2011). **What are Your Children watching on YouTube?** In V. F. Cipolla, K. V. Ficarra, & D. Verber (Eds.), Advances in New Technologies Interactive Interferences and Communicability, (Berlin, Germany: Springer), pp.243-252.

٦٩. نسمه إمام، **مرجع سابق**، ٢٠١٨.

70. Alessandro Patriarca et al., (2009), Use of Television, Videogames, and Computer among Children and Adolescents in Italy, **BMC Public Health**, Vol.9, No.139, pp1-10.

71.Jessie Margurite, (2011), Audience Involvement with Entertainment- Education Programs: Explicating Processes and Outcomes, **Unpublished PhD**, Communication in the Graduate College, University of Illinois, Urbana, Champaign, pp9-10.

٧٢.هبة الله السمري، استخدام الأطفال للانترنت: العلاقة التفاعلية بين الآباء والأبناء، **مجلة بحوث الرأي العام**، العدد١، (جامعة القاهرة كلية الإعلام، ٢٠٠٣).

73. Kelly Mendoza, (2009), Surveying Parental Mediation: Connections, Challenges and Questions for Media Literacy, **Journal of Media Literacy Education**, Vol.1, No.3, pp 32-33.

74. Jennifer Ruh Linder & Nicole E. Werner, (2012), Relationally Aggressive Media Exposure and Children's Normative Beliefs: Does Parental Mediation Matter?, **Family Relations**, Vol.61, pp 488-500.

75. Chaudron, S. (2015), Young Children (0-8) and Digital Technology, EU Report, **Luxembourg: Publications Office of the European Union**, Retrieved from http://publications.jrc.ec.europa.eu/repository/bitstream/JRC93239/lbna27052enn.pdf

76. Holloway, D., Green, L., & Livingstone, S. (2013), **op cit.**

77. Plowman, L., McPake, J., & Stephen, C. (2010), The Technologisation of childhood? Young Children and Technology in the Home, **Children & Society**, Vol.24, pp63-74.

78. Guntarto, B., (2018), The Role of Parents in the Use of Media for Early Childhood in Suburban Jakarta, **Paper Presented for Proceedings of the 4th International Conference on Early Childhood Education**. Semarang Early Childhood Research and Education Talks, (SECRET 2018).

79. Zaman, B., Nouwen, M., Vanattenhoven, J., de Ferrerre, E., & Van Looy, J. (2016), A Qualitative Inquiry into the Contextualized Parental Mediation Practices of Young Children's Digital Media Use at Home, **Journal of Broadcasting & Electronic Media**, Vol.60, pp1-22.

80. JJohnson, L., Chen, T.-A., Hughes, S. O., & O'Connor, T. M. (2015). The Association of Parent's Outcome Expectations for Child TV Viewing with Parenting Practices and Child TV Viewing: An Examination Using Path Analysis, **International Journal of Behavioral Nutrition and Physical Activity**, Vol.12, No.1, pp.1-9.

81. Pavel Izrael, (2013), Religiousness, Values, and Parental Mediation of Children's Television Viewing in Slovakia?, **Journal of Children and Media**, p.7.

82.Rodríguez-de-Dios, I., van Oosten, J. M. F., & Igartua, J.-J. (2018), A study of the Relationship between Parental Mediation and Adolescents' Digital Skills, Online Risks and Online Opportunities, **Computers in Human Behavior**, Vol.82, pp186–198.

83. Galit Nimrod, Nelly Elias, and Dafna Lemish (2019), Measuring Mediation of Children's Media Use, **International Journal of Communication,** Vol.13, pp342–358.

84.Bjorn Nansen & Darshana Jayemanne, (2016), Infants, Interfaces, and Intermediation: Digital Parenting and the Production of "iPad Baby" Videos on YouTube, **Journal of Broadcasting & Electronic Media**, Vol.60, No.4, pp587-603

٨٥. استندت الباحثة إلى المراجع التالية:

- Kelly Mendoza, (2009), **op Cit.**
- Anthea E. Henderson, (2013),'Mature Audiences'–Content, Child Rights and Mediation, **Journal of Eastern Caribbean Studies**, Vol.38, No.4, p.74

٨٦. نسمه إمام، **مرجع سابق**، ٢٠١٨

٨٧. صفاء صفوت محمد، الدور التربوى النفسي والاشباعات المتحققة من التعرض لبعض وسائل الإعلام وتأثيره على النسق القيمى للطفل المصرى، **رسالة ماجستير غير منشورة**، (جامعة أسيوط، كلية التربية، قسم تربية الطفل، ٢٠١٤).

٨٨. نيرمين أحمد، **مرجع سابق**، ٢٠١٠.

٨٩.سمية عرفات،استخدام الأطفال لقنواتهم الفضائية المتخصصة، **المجلة المصرية لبحوث الرأى العام**، المجلد التاسع، العدد الثالث، يناير/ يونيو، (مركز بحوث الرأى العام ، جامعة القاهرة ، كلية الاعلام ،٢٠٠٩)

٩٠. محمود اسماعيل، ناصر عبد الفتاح ، استخدام الأطفال ساكنى أحواش المقابر لوسائل الاعلام والاشباعات التى تحققها لهم، **مجلة بحوث الرأى العام**، المجلد الثامن العدد الثالث، يوليو – سبتمبر، (مركز بحوث الرأى العام ، جامعة القاهرة، كلية الاعلام ،٢٠٠٧)

٩١. نسمه إمام، **مرجع سابق**، ٢٠١٨، ص١٤٧.

٩٢. **نفس المرجع**.

٩٣.مروة محمود جمال الدين، دور أفلام الكارتون المحلية والمستوردة فى غرس صور ذهنية عن العالم لدى الطفل المصرى،**رسالة ماجستير غير منشورة**،(جامعة عين شمس،كلية الآداب،قسم علوم الاتصال والإعلام، ٢٠٠٨)

٩٤. صابر سليمان عسران،السلوكيات التي يكتسبها الأطفال العرب من الرسوم المتحركة التي تقدمها القنوات الفضائية العربية:دراسة ميدانية، **مجلة دراسات الطفولة**،عدد أكتوبر،(جامعة عين شمس، كلية دراسات الطفولة، ٢٠٠٤).

95. Boyatzis, C. J., & Varghese, R., (1994), Children's Emotional Associations with Colors. **The Journal of Genetic Psychology**, Vol.155, No.1, pp77–85.

٩٦. نسمه إمام، **مرجع سابق** ، ٢٠١٨.

97. B.Till et al., (2013), Who Identifies with Suicidal Film Characters? Determinants of Identification with Suicidal Protagonists of Drama Films, **Psychiatria Danubina**, Vol.25, No.2, p.159.

98. Mina Tsay-Vogel and Mitchael L. Schwartz, (2014), Theorizing Parasocial Interactions Based on Authenticity: The Development of a Media Figure Classification Scheme, **Psychology of Popular Media Culture**, Vol.3, No.2, p.66.

٩٩. حسن عماد مكاوى، ليلى حسين السيد،**الاتصال ونظرياته المعاصرة**، ط ٦،(القاهرة: الدار المصرية اللبنانية، ٢٠٠٦)،ص ١٤٧.

100. Aksan, N., Kısac, B., Aydın, M., & Demirbuken, S. (2009). Symbolic Interaction Theory. **Procedia - Social and Behavioral Sciences**, Vol.1, No.1, pp902–904.

101. Hasegawa, K., Shinohara, C., & Broadbent, J. P. (2007). The Effects of "Social Expectation" on the Development of Civil Society in Japan. **Journal of Civil Society**, Vol.3, No.2, pp179–203.

١٠٢. حسن عماد مكاوى، ليلى حسين السيد،**مرجع سابق**، ٢٠٠٦، ص ص ٣٨٧: ٣٨٨.

١٠٣. ديفيد إلنغليز، جون هيوسون؛ ترجمة: لما نصير، **مدخل إلى سوسيولوجيا الثقافة**، (بيروت:المركز العربي للأبحاث ودراسة السياسات)، ٢٠١٣، ص١٧.

١٠٤. كنزاي محمد فوزي، براديغم مدرسة فرانكفورت على المحك:منظور اتصالي، **مجلة البحوث والدراسات الإنسانية**، ع٩، ٢٠١٤، ص١١٤.

١٠٥. حسن عماد مكاوى، ليلى حسين السيد،**مرجع سابق**، ٢٠٠٦، ص١٢١.

106. David Gray and Donald Dennis, (2010), Audience Satisfaction with Television Drama: A Conceptual Model, **Paper Presented at the Conference on Marketing Strategy**, Macquarie University, Australian and New Zealand Marketing Academy, pp4-5.

107. Donald L. Diefenbach & Mark D. West, (2001), Violent Crime and Poisson Regression: A Measure and a Method for Cultivation Analysis, **Journal of Broadcasting & Electronic Media**, Vol.45 , No.3, p.434.

108. K. E. Van Vonderen & W. Kinnally, (2015), Media Effects on Body Image: Examining Media Exposure in the Broader Context of Internal and Other Social Factors, **American Communication Journal**, Vol.14, No.2, p.44.

١٠٩. مقابلة شخصية مع **أ. شويكار خليفة، مخرجة الرسوم المتحركة**، بتاريخ ١٠ نوفمبر ٢٠١٨م.

١١٠. مقابلة شخصية مع **أ.د تامر أبو السعد، أستاذ التخاطب، ووكيل كلية الطب للدراسات العليا جامعة المنصورة**، بتاريخ ١٨ سبتمبر ٢٠١٨م.

المراسلات

المعهد الدولي العالي للإعلام - ضاحية النخيل - مدينة الشروق - القاهرة

ت : ٢٦٣٠٠٠٤٢/٤٣/٤٤/٤٥ (٠٢) فاكس : ٢٦٣٠٠٠٣٩ (٠٢)

الرقم المختصر : ١٩٦٤٤ محمول : ٠١٠٠٥٦٠٠٠٦٧/٦٨/٦٩

رقم الإيداع بدار الكتب المصرية: ١٨٩٦٤/ ٢٠١٤م

ISSN for Journal: (ISSN 2357-0407)

E.mail: crsjournal@sha.edu.eg

الموقع الإلكتروني : magazine.sha.edu.eg

متاحة على قاعدة بيانات دار المنظومة

www.mandumah.com