 مجلة البحوث والدراسات الإعلامية
دورية علمية محكمة تصدر عن المعهد الدولي العالي للإعلام بالشرق
العدد العاشر - أكتوبر - ديسمبر 2019 م

- الإعلام وأزمة التحولات الدولية الراهنة وتدعائها
- فاعلية برنامج تدريبي مقترح لتنمية الوعي بالأخبار الزائفة في مواقع التواصل الاجتماعي وآليات مواجهتها
- تعرض النخبة المصرية للبوابات الإلكترونية الإخبارية وعلاقتها بمستوى فاعلية تعاملهم مع الأخبار الزائفة
- أثر تقديم تنظيم "داعش" في المواقع الإلكترونية الدولية وعلاقتها باتجاهات النخبة نحوها
- خطابات التهجين الثقافي في مواقع التواصل الاجتماعي والخطابات المضادة
- تحديات العولمة وسائل الإعلام الجديد وقضايا الهوية والمواطنة في إطار استخدام الطفل المصري لخارقون الواقع الافتراضي باليوتيوبر، وتأثيراته على هويته الثقافية في ضوء العولمة
- مستقبل العلاقة بين القنوات التلفزيونية ومواقع التواصل الاجتماعي.
مجلة البحوث والدراسات الإعلامية
دورية علمية محكمة تصدر عن المعهد الدولي العالي للإعلام بالشرق
العدد العاشر - أكتوبر - ديسمبر 2019

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

مساعد رئيس التحرير
أ.د. سهير صالح

مدير التحرير
أ.م.د. إلهام يونس

سكرتير التحرير
أ.م.د. فاطمة شعبان

المنسق الإداري
أ. أمين يسري

المعهد الدولي العالي للإعلام - ضاحية النخيل - مدينة الشرقية - القاهرة
ت: 262003482/0272 - فاكس: 262003482/0272
المؤسسة: 18/6/2018 - مجموع: 19/6/2005
رقم الإصدار: 19644
رقم الانتهاء: 18/6/2005

ISSN for Journal: (ISSN 2357-0407)
E.mail: crsjournal@sha.edu.eg
magazine.sha.edu.eg
الموقع الإلكتروني: www.mandumah.com

المراجعات
المؤتمر العلمي الرابع
للمعهد الدولي العالي للإعلام بالشرق
بحوث الإعلام ومنهجية التكامل المعرفي
في إطار التحولات الدولية الراهنة وتداعياتها
القاهرة 8 – 9 إبريل 2019 م
برعاية

الأستاذ / محمد فريد خميس
مؤسس أكاديمية الشروق

الدكتور خالد عبد الغفار
وزير التعليم العالي والبحث العلمي

عميد المعهد رئيس المؤتمر
أ.د. محمد سعد إبراهيم

رئيس مجلس الإدارة
لواء دكتور / أحمد عبد الرحيم

المجلد الثالث
للنشر والاستشراكات

مجلة البحوث والدراسات الإعلامية (CRS JOURNAL)

مجلة علمية محكّمة، تصدر عن المعهد الدولي العالي للإعلام بمدينة الشروق، وقيمتها نشر الأبحاث العلمية والمحكمة في مجال الإعلام، وتنشر باللغات العربية والأجنبية.

ترحب المجلة بنشر المقالات العلمية للسادة الأساتذة المتخصصين، كما ترصد بإسهامات الباحثين بعرض الكتب والدراسات والمؤتمرات والمقالات الحديثة.

تقدم مراجعة البحوث وتحكيمها من قبل أساتذة متخصصين في مجال البحث المقدم لتحديد صلاحية البحث لنشره.

تقبل البحوث باللغة العربية أو الأجنبية، ويُقدّم 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 البحث على علبة مستقل، ويُشار إلى الهواش والراجعين. في المثنى بأرقام، وتُدرج قائمتها في نهاية البحث. وليس في أشكال أو صور، بالإضافة إلى المركز الخاص بكل بحث.

إدارة المجلة غير ملزمة برد الأبحاث التي لا تُقبل لنشر إلى أصحابها، مع الزامها بتوضيح أسباب عدم قبول النشر.

يشترط أن يكون البحث قد سبق نشره في أي مكان آخر، مع الالتزام بتعهد الباحث بأن البحث لم ينشر من قبل ولن ينشر إلا بموافقة إدارة المجلة.

تحصل الباحث على نسخة من المجلة مبكرة مبكرة.

نشر الأبحاث بأسلوب قيّمها للفقراء.

للنشر والاستشراكات: معهد المعهد بمدينة الشروق – القاهرة.

رقم الإعداد بدار الكتب المصرية: 10890/ 2013.

ISSN for Journal: (ISSN 2357-0407)

ersJournal@sha.edu.eg

www.mandumah.com

الموقع الإلكتروني: magazine.sha.edu.eg

منحة على قاعدة بيانات دار النشرة
<table>
<thead>
<tr>
<th>اسم</th>
<th>مؤلف</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>أ.د. طه نجم</td>
<td>أ.د. ابتسام الجندي</td>
</tr>
<tr>
<td>أ.د. عادل عبد الغفار</td>
<td>أ.د. إبراهيم المسلمي</td>
</tr>
<tr>
<td>أ.د. عبد الجواد سعيد</td>
<td>أ.د. أسما حافظ</td>
</tr>
<tr>
<td>أ.د. عبد العزيز السيد</td>
<td>أ.د. أمينة عمران</td>
</tr>
<tr>
<td>أ.د. عزة عبد العزيز</td>
<td>أ.د. أمين سعید عبد الغني</td>
</tr>
<tr>
<td>أ.د. علي عوجة</td>
<td>أ.د. أيمن منصور</td>
</tr>
<tr>
<td>أ.د. عوافط عبد الرحمن</td>
<td>أ.د. إيناس أبو يوسف</td>
</tr>
<tr>
<td>أ.د. فوزي عبد الغني</td>
<td>أ.د. بركات عبد العزيز</td>
</tr>
<tr>
<td>أ.د. ليلى حسين</td>
<td>أ.د. ثروت كامل</td>
</tr>
<tr>
<td>أ.د. ليلى المجيد</td>
<td>أ.د. جيهان يسري</td>
</tr>
<tr>
<td>أ.د. ماجدة مراد</td>
<td>أ.د. حسن علي</td>
</tr>
<tr>
<td>أ.د. ماجي الحلواني</td>
<td>أ.د. حسن عماد مكاوي</td>
</tr>
<tr>
<td>أ.د. محمد البادي</td>
<td>أ.د. حمدي حسن</td>
</tr>
<tr>
<td>أ.د. محمد زين رستم</td>
<td>أ.د. حنان جينيد</td>
</tr>
<tr>
<td>أ.د. محمد شوامان</td>
<td>أ.د. خالد صلاح الدين</td>
</tr>
<tr>
<td>أ.د. محمد عبد المجيد</td>
<td>أ.د. راجية قديل</td>
</tr>
<tr>
<td>أ.د. محمد مهدي</td>
<td>أ.د. راسم الجمال</td>
</tr>
<tr>
<td>أ.د. محمد معوضة</td>
<td>أ.د. سامي الشريف</td>
</tr>
<tr>
<td>أ.د. محمود حسن إسماعيل</td>
<td>أ.د. سامي طايف</td>
</tr>
<tr>
<td>أ.د. محمود خليل</td>
<td>أ.د. سامي عبد العزيز</td>
</tr>
<tr>
<td>أ.د. محمود علم الدين</td>
<td>أ.د. سامية محمد علي</td>
</tr>
<tr>
<td>أ.د. محمود يوسف</td>
<td>أ.د. سلوى إمام</td>
</tr>
<tr>
<td>أ.د. منى الحديدي</td>
<td>أ.د. سمير حسين</td>
</tr>
<tr>
<td>أ.د. نجوى كامل</td>
<td>أ.د. سهام نصار</td>
</tr>
<tr>
<td>أ.د. نسما البيطرق</td>
<td>أ.د. سوزان القلنيي</td>
</tr>
<tr>
<td>أ.د. هبة السمري</td>
<td>أ.د. السيد بنهنسى</td>
</tr>
<tr>
<td>أ.د. هبة شاهين</td>
<td>أ.د. شاهيناز ظلعت</td>
</tr>
<tr>
<td>أ.د. هشام عطية</td>
<td>أ.د. شريف حريش اللبان</td>
</tr>
<tr>
<td>أ.د. هنوك مصطفى</td>
<td>أ.د. شيماء ذو الفقار</td>
</tr>
</tbody>
</table>

* أسماء الناشطة بعالية مرتبة حسب الاسماء
فهرس المحتويات

مجلة البحوث والدراسات الإعلامية
العدد العاشر - أكتوبر - ديسمبر ۲۰۱۹ م

• الإعلام وأزمة التحولات الدولية الراهنة وتجاوزاتها ............................................. ۹
  أ.د. مبارك بن وافل الحاصمي

• فاعلية برنامج تدريبي مقترح لتنمية الوعي بالأخبار الزائفة في مواقع التواصل الاجتماعي واليات مواجهتها .. دراسة شبه تجريبية ........................................... ۳۷
  د. محمد محمود عبد الغني عطوي

• تعرض النخبة المصرية للبوابات الإلكترونية الإخبارية وعلاقتها بمستوى فاعلية تفاعلهم مع الأخبار الزائفة ..................................................... ۱۷۳
  د. إبراهيم الغزالي

• أطر تقديم تنظيم "دعاعش" في المواقع الإلكترونية الدولية وعلاقتها باتجاهات النخبة نحوها .. دراسة تحليلية ومبناية في إطار مدخل إدارة الصراع ۳۳۷
  د. رالا أحمد محمد عبد الوهاب – د. هالة محمد شفيق عبد الرزاق

• خطابات التهجين الثقافي في مواقع التواصل الاجتماعي وال👀 خطابات الخصائص.awt ۳۳۷
  د. راشد ماجد

• وسائل الإعلام الجديد وقضايا الهوية والمواطنة في إطار تحليلات العولمة ۳۷۱
  د. طارق معمر "بريج"

• استخدام الطفل المصري لكارتون الواقع الافتراضي باليوتيوب وتأثيراته ۴۱۰
  د. نسيمة إمام سليمان حسين

• مستقبل العلاقة بين القنوات التلفزيونية ومواقع التواصل الاجتماعي .. هاجر محمود محمد أبو زيد

• "فيس بوك نموذجا"
مقدمة

ينضمن العدد الجديد مجموعة متميزة من البحوث العلمية المحكمة: منها ثلاثة بحوث حول الإعلام وأزمة الهوية، حيث يتناول بحث الدكتورة رشا مجاهد خطابات التهيج الثقافي والخطابات المضادة بالتطبيق على المواقف الدينية المتشددة، ويعالج الدكتور طارق معمر إشكالات الإعلام والهوية في إطار تحديات العالم، 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.
ويتبني الدكتور محمد عطيوبي برنامجًا تدريبياً لتنمية الوعي بالأخبار الزائفة ويقدم قياسياً لفاعلية هذا البرنامج.

ويناقش الدكتور مبارك الحامزي في بحثه الإعلام وأزمة التحولات الدولية الراهنة وتفاعلياتها، وتحلل الدكتوره رالا عبد الوهاب والدكتورة هبة شفيق أطر تقديم داعش في المواقع الإلكترونية الدولية واتجاهات النخبة حولها، بينما تعرض هاجر محمود في بحثها لمستقبل القنوات التلفزيونية وشبكات التواصل الاجتماعي.

تحية تقدر للسادة الباحثين وأسرة تحرير المجلة

أ.د. محمد سعد إبراهيم
استخدام الطفل المصري ككارتون الواقع الافتراضي باليوتيوب وتأثيراته على هويته الثقافية في ضوء العولمة ..
كارتون الواقع سبایدرمان – نموذجًا

مقدمة

العولمة مصطلح عميق، يهتم بخلق ترابط بين المجتمعات في كافة أنحاء العالم، على اختلافاتها وذلك؛ بخلق مجموعة من الهويات المتعددة غير المحلية، والتي من شأنها إظهار الخصائص العالمية والقضاء على المحلية. (1)

وتعني الهوية عملية بناء الفرد، التي تقوم على أسس ثقافية متداخلة، تمنح الأبرهة للمصادر الثقافية التي نشأ من خلالها الفرد أولاً، ثم تعطي الأولوية لمساندات أخرى ثانية، واللهوية مكونات مختلفة، تتراوح بين العمليات النفسية والاجتماعية والأخلاقية بين الأفراد، إلى جانب العمليات الثقافية التي يترتب على أساسها بعض السلوكيات الفردية
أو الجماعية، ولذلك يتفق الباحثان بأن تعريف الهوية، يعود للجانب الأكثر أهمية في بنائها.(1)

ولعل أهم ما يثار بشأن العولمة، هو مسألة العولمة الثقافية وموضوعها الرئيس أزمة الهوية، ودور وسائل الإعلام، بوصفها أداة من أدوات العولمة التي تسر عملية انتشارها.(2) فنظر 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 الهويات المحلية.(3)

وتتمل المجتمعات إلى الحفاظ على هويتها الفردية وقيمها الثقافية، كما تتأرجح بين العولمة وسلامة الهوية المحلية، حيث تسود ثقافة مجتمع الشبكات الحديث، هذا المجتمع يهدد المؤسسات الاجتماعية التقليدية ويعبر كل من الثقافة والهوية الجماعية.(4)

**مشكلة الدراسة**

في ظل هذا الانتفاع الحالي، وانتشار أدوات العولمة متمثلة في أداة شبكة الإنترنت، مع تزايد فرص إنتاجها للطفل المصري في الفترة الحالية من خلال الهواتف الذكية، يتعرض الطلاب لل 대하여 المذاع عبر منصات عروض الفيديو مثل مصاصة اليوتيوب، ويبدأ الطفل في تشكيك معتقداته وأفكاره، التي تؤثر فيما بعد على إدراكه للواقع الاجتماعي من حوله، ومن ثم على سلوكه الإيجابية منها والسلبية، والتي تجسد كلها في النهاية هويته الثقافية.

وتكون إشكالية تعامل الطفل مع شبكات التواصل الاجتماعي، خاصة منصة اليوتيوب التي تعرض أفلام الرسوم المتحركة للأطفال، فيفتقرون عليها دون إدراك واضح لمخاطرها، ومع غياب ثقافة التوسط الأبوى بين كل من الآباء والأبناء، يعمر الطفل في هوية المتابعة العارية لكل ما يعرض من محتوى دون انتقاء بوعي واضح، بل يقدم له
موقع اليوتيوب إمكانية الانتقال من فيديو إلى آخر، دون رقيب. وتتلبّر مشكلة
الدراسة في تساءل رئيس ألا وهو: ما خصائص كارتون الواقع الافتراضي، وكيف
يستخدمه الطفل المصري بموقع اليوتيوب، وما تأثيره على هويته الثقافية في ظل
تحديات العولمة؟

أهمية الدراسة:

1. سهولة وصول الطفل للإنترنت عبر الهاتف الذكي، وإطلاعه على الثقافات الأخرى
بكل ما تحوّيه من سلوكية وأفكار عالمية، مخالفة في أغلبها لثقافتنا وحويتنا العربية.

2. أهمية مرحلة الطفولة التي بني 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.

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

4. استحداث طبيعة الكرتون واستبدال الرسوم المتحركة بأشخاص حقيقيين يرتدون
ملابس الشخصيات الكرتونية، التي يحبها الأطفال ويُبث من خلالهم أفكارًا وعادات
وسلوكية، غريبة عن ثقافتنا وحويتنا بالوطن العربي.

5. ضعف تناول المحتوى الموجه للطفل منصة اليوتيوب بالدراسة، مما تسبب في
انتشار أنواع مستحدثة منه مثل كارتون الواقع الافتراضي، ونقص المعلومات بشأنه
إلى جانب غياب ثقافة الوساطة الأبوية بين الآباء والأبناء أثناء مشاهدة وسائل الإعلام،
وبالتالي وجوبر إلقاء الضوء عليه.
الخلفية المعرفية والنظرية للدراسة:

أولاً: الإطار المعرفي

تعد وسائل الإعلام هي اللاعب الرئيسي في عملية العولمة، حيث يمكنها تعزيز وتيسير التبادل الثقافي والتنافس المتعدد للمعلومات والصور بين الدول المختلفة على مستوى العالم ككل من خلال نشرات الأخبار الدولية، والبرامج التلفزيونية، والتكنولوجيا الحديثة، والسينما، والموسيقى، وشبكات التواصل الاجتماعي أيضاً. (1)

وبناء على ما سبق، ينقسم دور وسائل الإعلام باعتبارها أدوات قوية للعولمة، إلى فئتين هما وسائل الإعلام العدوانية، ووسائل الإعلام المقاومة، فالأولى هي مؤسسات إعلامية لها جمهور ضخم لا يبعد ولا يحصى، وتوفر مجموعة متنوعة من الأخبار والمعلومات وتعمل على تحقيق عدد محدود من الأهداف، وتتمثل هذه الأهداف التربوية والمعطاة، وكذلك التعليم لمزيد من التجانس بين الجماهير، وتميل تلك المؤسسات إلى إزالة الحدود المكانية والزمنية حتى تتمكن من إزالة حواجز الهوية. (1) أما وسائل الإعلام المقاومة، فهي تشمل وسائل الإعلام المحلية، التي تميل إلى الاستفادة من الأجواء المفتوحة في النظام العالمي للمعلومات من أجل نشر ثقافاتها بشكل أوسع. (2)

ولذا يجب على وسائل الإعلام المقاومة أن تدرك حجم المنافسة، مع وسائل الإعلام العدوانية وذلك بالبحث على رسالة أوسع للجماهير العالمية، بدلاً من محاولات تعزيز النطاقات المحلية، والتي تتقبل دائماً في المنافسة مع الوسائل التقنية والعملية المستخدمة في تقديم الثقافة المتلألئة. (3)

أصبحت شبكة الإنترنت وسيلة إعلام شعبيّة في الوقت الحالي، حيث أن غالبية الأفراد الذين تراوح أعمارهم بين 8 و 18 عاماً يتعلمون عبر الإنترنت مرة واحدة على الأقل في اليوم (4)، ويزداد الوقت الذي يقضيه الشخص أمام جهاز الكمبيوتر كلما
التقدم في العمر، ويبدو أنه يلفز بشكل كبير من مرحلة الطفولة المتوسطة إلى المراهقة، حيث يقضي الأطفال الأصغر سنًا (الذين تتراوح أعمارهم بين 8 و 10 أعوام) ما معدله 4 دقائقة يوميًا على الكمبيوتر مقايراً بالأطفال الذين تتراوح أعمارهم بين 11 و 12 عامًا، الذين يقضون ساعة واحدة و44 دقيقة يوميًا. (1)

ويحمل كارتون الواقع الافتراضي السمة الأبرز لوسائل الإعلام الإلكترونية ألا وهي نشر الثقافات المختلفة، فهو يُثير عبر عبر وسائل التواصل الاجتماعي، مثل موقع وشيبة اليوتوب والذي يعد الوسيلة الأكثر انتشارًا، واستخدامًا بين أفراد الجمهور موصيًا، تلك الوسيلة التي توفر للمستخدمين إمكانية رفع ملفات الفيديو، ونشرها على نطاق واسع، لمستخدمي شبكة الإنترنت. (1)

ووفقًا للتقديرات الحديثة، يشاهد الأطفال حتى عمر عامين ووسائل الإعلام لمدة ساعة إلى ساعتين والأطفال من سن 2-5 سنوات لأكثر من ثلاث ساعات، وعلى الرغم أن التلفزيون لا يزال ينضج على وقت الأطفال الصغار ومرحلة ما قبل المدرسة، إلا أن المسح المعاصر الذي أجري في الولايات المتحدة يشير إلى أنه في المنازل التي توفر بها الأجهزة الذكية، لم يعد التلفزيون هو الحياز الرئيسي للمشاهدة بين الأطفال الصغار جدا، ولكنها تخطى حاجز مسائل الإعلام التقليدية إلى منصات العرض عبر الإنترنت مثل: نتفليكس Netflix واليوتيوب YouTube. (1)

وبدون أن الأطفال الصغار ينجدلون إلى أنواع معينة من المحتوى، والتي يعتمد الكثير منها على مواقف هزلية؛ مثل التحديات على سبيل المثال تدفق الفافل الحار، وكذلك المحتوى الذي يعرض الرقص السخيف على سبيل المثال؛ شخص يرتدي زي الديك يفاجئ أحد ضيافة الشرطة ويرقص أمامه. ومع ذلك، فإن وضع قائمة بالأشياء المفضلة للأطفال، قد يكون عسيرًا بعض الشيء، حيث ينقل الفيديو المعروض إلى آخر قد لا يتم لتصنيف المحتوى الخاص بالأطفال بفصلة. (1) ووفقًا
لدراسة مارش 2015؛ فقد تكمن جاذبية هذه العروض فيما يحدث بعد أن يزح لشخصقناعه، حيث يميل الأطفال إلى الاستمتع بالعوض و التسويق، على سبيل المثال توجد سلسلة من مقاطع الفيديو على اليوتيوب يشجع شخص يقوم بفتح بيئة كيندير الشهيرة، وبدأ في القيام بأفعال وحركات مضحكة، وقد حقق هذا المحتوى ملايين من الزوار. (1)

وعلى الرغم من عدم توفر أي بيانات بخصوص أعمال المشاهدين، يؤكد جورمان 2015، أن هذا النوع من مقاطع الفيديو جذاب بشكل خاص للأطفال الذين تتراوح أعمارهم بين 2 و 4 سنوات نظراً؛ لأنها تمثل النماذج إثارة للاهتمام في هذا العمر، مما يبعث على السرور على الطفل في هذه المرحلة العمرية. (2) وبالرغم من مزاي YouTube اليوتيوب، فإن له عيبًا كبيرًا باعتباره مصدرًا لترفيه الأطفال؛ ذلك أنه Google اليوتيوب للأطفال، أعلنت جوجل YouTube عندما تم إطلاق تطبيق YouTube للأطفال، أعلنت Google في diciembre 2015، أنها بيئة إعلانية أمنة وتعليمية للشباب، وأنه مزود بنظام أمان للتصنيفة الثقافية للمحتوى الذي تم وضع علامة غير لائقة عليه، إلا أن النتيجة كانت أقل بكثير من وفاء جوجل بوعده، وانتقد موقع يوتيوب كيبد بشدة بسبب افتقاره إلى الاختيار المهني وعرض المحتوى التجاري، متجاهلاً ضمانات الدعاية الرائعة التي اعتمدها كل من البيت التلفزيوني والكابيل. (3)

كما يُمثّل الوضع على قنوات يوتيوب الآخرة المتاحة للأطفال الصغار YouTube أكثر إزعاجاً؛ فأولاً لا يتم إيقاف إرسال المحتوى للاطفال في كثير من الأحيان عن طريق الإعلانات الثقافية، والتي يكون الكثير منها غير مناسب للمشاهدين الأصغر سنًا، هذا إلى جانب ملاحظات إليه التقارير الحديثة بشأن سلامة الأطفال على اليوتيوب و التي أظهرت أن الأطفال الصغار جدًا لا يتجاوزون من 2-4 نقرات على المحتوى المخصص لهم، ثم يبدأ اليوتيوب في عرض محتويات أخرى غير
يعدون في Sesame Street مناسبة، فعلى سبيل المثال، الأطفال الذين يشاهدون التعرض لحادث سيارة مخيف، عقب مشاهدتهم لمقطعين آخرين تلقائيًا، بينما أولئك يتعرضون لمقطع إباحية، بعد تعرضهم لأربعة مقاطع أخرى أثناء المشاهدة.(10)

وأخيرًا، هناك العديد من التقارير الإعلامية الحديثة التي تتناول زيادة شعبية مقاطع فيديو الهواة الحية التي تحمل تسمية أفلام الأطفال الأكثر شهرة، مثل Elsa، Anna (Frozen) و Spiderman (وأنا فيلم فروزن)، ولكنها تحتوي على محتوى مسيء وتقدم تعبيرات صريحة عن السلوك الجنسي والخربخة والعنف، ويمكن أن تجذب مقاطع الفيديو هذه بسهولة كبيرة في قوائم تشغيل اليوتيوب المقتطعة لحلقات الأطفال المفضلة، وقد اكتسبت هذه المقاطع الإباحية شعبية لتحقق ملايين المشاهدات.(11)

ولا تزال الدراسات الحديثة، بضرورة تقييم عدد ساعات مشاهدة الأطفال الصغار عبر الإنترنت، وعادة هذه المشاهدة، وعلى الرغم من تجري أغلب الدراسات لكيفية مشاهدة الأطفال الصغار لوسائل الإعلام، إلا أنها ركزت على مشاهدة التلفزيون أو على الوقت الإجمالي لل تعرض إلى الشاشة، دون التفريع بين منصات العرض، ودون تفريع بين الوضع والأطفال الصغار ومرحلة ما قبل المدرسة والأطفال الأكبر سنًا.(12)

ثانيًا: الإطار النظري (مدخلي الاستخدامات والتأثيرات)

يبحث مدخل الاستخدامات والتأثيرات حول الكيفية التي ينتقى بها الجمهور النشط كل ما يتعرض له من رسائل إتصالية، عبر وسائل الإعلام إلقاء باع احتياجاته بوعي واضح، والتي تختلف من فرد لآخر وهذا الاختلاف يخلق تنوًّا واضحاً فيما بعد في التأثيرات الناتجة عن هذا التعرض النشط الواعي للرسائل الإتصالية، حيث تركز هذه الرسائل على احتياجات هذا الجمهور بشكل مباشر ورئيس(13).
وتشتت التأثيرات التي يمكن طرحها من خلال هذا المدخل، وفقًا لتنوع الإشبااعات المحدثة نتيجة المشاهدة الفعلية للرسائل الإتصالية، فنجد تأثيرات متعلقة بكيفية إدراك المشاهد للواقع الاجتماعي، وأخرى متعلقة بالاعتماد، وثالثة تتعلق بالتعلم الاجتماعي أو الاتجاهات أو وضع الأجندة وغيرهم.(4)

وكان أول من أشار إلى العلاقة بين كل من الاستخدامات والتآثرات الناتجة عنه هو روزينجرين وزملائه Rosengren et al. 1985، حيث أكدوا على ضرورة قياس العوامل الوسيطة المؤثرة في العلاقة بين كل من الاستخدام والتأثير، مثل السمات الفردية للجمهور النشط والذي يتمثل أساس التفاعل، وكذلك خصائص المحتوى الإتصالي نفسه، وكل ما يتعلق بعمليات الانتقاء للمحتوى الإتصالي، والاستغراق أثناء المشاهدة، ثم المعرفة المتوقعة والتي يحصل عليها الجمهور بالفعل عقب المشاهدة.(5)

مدخل الاستخدامات والتآثرات كإطار تفسيري للدراسة:

1. يؤكد مدخل الاستخدامات والتآثرات على أن جمهور وسائل الإعلام هو جمهور نشط في استخدامه لوسائل الإعلام، ولذا تتغير الدراسة الحالية إلى الأطفال الصغار أنهم جمهورًا نشطًا ينتمي برغبته أن يشاهد كارتون الواقع الافتراضي من أجل إشباع حاجات محددة لديه.

2. وفقًا لمدخل الاستخدامات والتآثرات، تتباين دوافع تعرض المتلقيين للتلفزيون بين دوافع نفعية وأخرى طفولية، ولذا تحاول الدراسة الحالية الكشف عن دوافع الأطفال الصغار في التعرض لمنصة اليوتيوب وكارتون الواقع الافتراضي سيبدروم على وجه التحديد، للتعرف على دوافعهم الحقيقية الكامنة خلف المشاهدة.

3. وفقًا لمدخل الاستخدامات والتآثرات، يؤدي نشاط الجمهور لحودوث عددًا من التأثيرات وفقًا لدوافعهم، ولذا تقيس الدراسة الحالية بعض التأثيرات التي يمكن حدوثها.

٤٢٠
نتيجة مشاهدتهم لكارتون الواقع الافتراضي سابدرمان، مثل التوحد مع الشخصيات الدرامية، وإدراكهم للواقع الاجتماعي من خلال المشاهدة، ومن ثم التأثير السلوكى عليهم، وتصب كلها في تشكيل الهوية الثقافية للطفل.

4. طرح باحثو الاتصال عددًا من النماذج النظرية لتفسير العلاقة بين الاستخدامات والتآثرات، ولهذا تطبيق الدراسة الحالية نموذج (نسمه إمام، 2018)؛ وهو نموذج تم استخلاصه من نماذج سابقة هي (نموذج ليفي وويندال، 1985) و (نموذج فان فيرفا، 1998) و (نموذج فالكنبرج، 2013) و (نموذج فالكنبرج، 2014) والذي يدمج المتغيرات المستقلة والوسيلة والتأثيرة، بغرض قياس العلاقة بين الاستخدام والتآثر في ضوء عدد من النظريات المفسرة لنوع الأثر المراد قياسه، وهو النموذج الأقرب لتحقيق أهداف الدراسة، حيث يفترض أن هناك علاقة مباشرة بين الاستخدام والتآثر باستبعاد المتغيرات الوسيطة.

![Diagram of relationship between variables](image_url)

شكل رقم (1)/16

نموذج تفسير العلاقة بين الاستخدامات والتآثارات (نسمه إمام، 2018)

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

421
الواقع الإفتراضي نفسه، ونوع التوست الأبوي أثناء المشاهدة، ونوع المحتويات الإعلامية التي يتعرض لها المبحوث بخلاف كارتون الواقع الإفتراضي، ثم قياس التأثيرات الناتجة والتي تمثل في الدراسة الحالية الأبعاد المكونة لهوية الطفل الثقافية.

الدراسات السابقة

أولاً: دراسات تتناولت منصة اليوتيوب الموجهة للمراهقين والأطفال بالتحليل

تناولت دراسة كُل مـ (مونتس وآخرون، 2018) (٢) (١٧) (سالسيديو وآخرون، 20١٧) (٢) (١٧) (باسيسي وجيلاتي، ٢٠١٦) (٢) (١٧) (أدم بارى وأخرون، ٢٠١٥) (٢) (١٧) (بول وجري، ٢٠٠٩) (٢) (١٧) موقع اليوتيوب وما يشهده 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 محور موضوعية (الجنس، والسلطة، والحمل والمخدرات)، وأن المراهقين دون السن القانونية المسماح لهم بتناول الخمور، تمكّنوا من الولوج إلى قنوات بيع وتناول هذه المنتجات دون رقابة على مستخدمي المحتوى والفئة العمرية لهم، حيث لا يفي مصنع البيرة بالتزامهم بشأن وضع استراتيجيات فعالة، لمنع المراهقين من الوصول إلى ما قد يكونه من إعلانات عبر الإنترنت خاصة من خلال اليوتيوب، وذلك بعد تنفيذ إجراءات تقييد العمر (مثل البوابات العمرية).

وأثبتت دراسة (ليفينجستون، ٢٠١٤) (١) أن مواقع مشاركة الفيديو وعلى رأسها YouTube مصادر أساسية للمحتوى العنيف والإباحي، وأن امتلاك الأطفال لأجهزة اتصال شخصية في غرفهم أو أجهزة ذكية توصلهم بالإترنت كان عليها عاملًا كبيرًا في تعرضهم لمحتويات جنسية غير لائقة، أو عنف شديد، خاصة مع انخفاض معدلات التوست الأبوي أثناء عملية المشاهدة بعيدًا عن رقابه الوالدين.
كما تبين أن المراهقون يمنحون مصداقية مرتفعة لمقاطع اليوتيوب 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 الصحيحة الموثوقة، بدلاً من ترشيحها وفقاً لعدد الإجابات والمشاهدات فقط، وذلك بعد أن حصلت مقاطع الفيديو الصادرة عن الجهات رسمية تصنيفًا منخفضًا مستمراً.

كما كشفت دراسة (فيتيرفينس وآخرون، 2018) 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 (تشوي عبد العاطي، 2016) (2) (صاصر محمد، 2016) (3) أن مقاطع اليوتيوب التي تم دراستها كانت تحمل جوانبًا إيجابية تفوقت على السلوكيات السلبية، وإن لم تخل منها، كما كشفت دراسة (شيرين محمد، 2015) (2) أن منصة اليوتيوب قد تم استخدامها لتعزيز الانتماء لدى المراهقين، ودعم صورة الجيش.

ثانيًا: دراسات تناولت استخدام المراهقين لمنصة اليوتيوب وتأثيراته عليهم.


423
كثافة لهذه المحتويات، كما يتفاعل المراهقون مع محتوى اليوتيوب مثلما يفعل البالغون بدرجة كبيرة.

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

و كان الآباء الأكثر تعرضًا للإنترنت أقل استخدامًا للوساطة المقيدة فيما يتعلق بكثافة مشاهدة الأطفال واختيار المحتوى المناسب، كما سجل الآباء ارتباطًا سلبيًا في الوسطة الأبوية بين حجم تعرض الطفل لليوتيوب، واختيار المحتوى خالٍ من العنف البدني واللفظي، وايضاح الارتباط إيجابيًا بين حجم مشاهدة الأطفال والناتج الأبوي بالمشاركة أثناء المشاهدة.

وفي دراسة (كو وتشوي، 2005) أظهر الآباء أن الأطفال أكثر عرضة لمحتوى الإنترنت السلبي مما يتوقع معظم الآباء، وكان متغيري التماسك الأسري، والرقبة المقدرة من قبل الآباء؛ عوامل ذات أهمية كبيرة للحد من تعرض الأطفال لمحتوى الإنترنت السلبي.

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

وبمقدمة الدراسات السابقة من حيث المتغيرات البحثية؛ نجد أن المتغير المستقل بها قد تمثل في التعرض لمنصة اليوتيوب والإنترنت عموماً و مواقع المشاهدة و عوامل السياق الأسري، بينما تباينت المتغيرات التابعة التي تم قياسها بين (السلوك الاجتماعي، سلوك التعرض للإنترنت، ثقافة السلام، منظمة الفهم) وهو ما يوضح مدى التباين في التأثيرات التي تم رصدها بالدراسات السابقة، وأصبح أنها لم تتعامل مع التعرض لكارتون الواقع سبايدرمان باعتباره متغيرًا مستقلًا، أو تتطرق إلى الهوية 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 يسهل بشكل كبير في التعرف على خفافيش الموضوعات الإنسانية والإعلامية المطرودة في الدراسات السابقة. وهو أاسب الطرق العلمية للحصول على معلومات قيمة من مجتمعات ضخمة؛ حيث تخطت إحداها (ليفينجستون، 2014) حاجز 75 ألف مفردة، وهي عينة ضخمة، خاصة وأن منهج المسح يسهل في الحصول على نتائج دقيقة وبنسب خطأ قليلة وبالتالي تمكين الباحث من تحصين نتائجه على مجتمع الدراسة.

عدا دراسة (أدب باري وآخرون، 2005) استخدمت منهج دراسة الحالة؛ لفحص حالة محددة والتنبؤ في 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 فعالة، لمنع الأطفال

٤٢٥
المراهقين من الوصول إلى محتويات وإعلانات غير مناسبة لهم، وهو ما يميز هذا المنهج.

ومن حيث أدوات جمع البيانات: استخدمت الدراسات أدوات صحيفة تحليل المضمون وصحيفة الاستقصاء، جنبًا إلى جنب لجمع البيانات المراد الوصول إليها، وتفسر الباحثة ذلك بأن تحليل المضمون يدرج تحت منهج المسح في 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 توقف العرض والشخصيات القائمة على العمل الإعلامي (اليوتيوب) والإمكانات الفنية والتقنية المستخدمة وغيرها، وذلك بهدف الوصول إلى وصف دقيق ومحدد للرسائل الإعلامية المقدمة من خلالهم عبر منصة اليوتيوب، وذلك 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:

1. أشارت الدراسات المتعلقة بشأن منصة اليوتيوب الموجهة للمراهقين والأطفال بالتحليل، أن اليوتيوب لا يمتلك إمكانية تصنيف وتنفيذ المحتوى المدروس للأطفال والمراهقين، وهي السمة الأبرز بالنسبة لمنصة اليوتيوب، مع غياب للبحوث العربية بشأن تحليل المحتوى الذي يقدمه مراهقون عبر منصة اليوتيوب.
2. أشارت الدراسات المتعلقة بشأن استخدام المراهقين لمنصة يوتيوب وتأثيراته عليهم أن الأطفال والمراهقين يمارسون التمذجة 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 يوتيوب والموجهة للأطفال، وهي كارتون الواقع الإفتراضي سبايدرمان كأحد أنماط الثقافة غير المحلية بالفحص والتحليل، والذي لم يحظ بالاهتمام الكافي بما ينتاسب وانتشاره المطرد، خاصة بين فئة الأطفال الصغار، الذين يعانون هم الفئة الأكثر استخدامًا له.

كما تبحث طبيعة تعرض الأطفال لهذا المحتوى، وتأثيره على سلوكاهن التي تعد جزءًا أصيلاً من الهوية الثقافية، وذلك في ضوء تحديات العولمة، وتمكن الطفل من الوصول لهذا المحتوى كيفما شاء.

أهداف الدراسة:

1. الخروج بتعريف واضح لكارتون الواقع الإفتراضي المذاع عبر موقع يوتيوب، من خلال تقديم شرحًا لسماته وخصائصه.

2. رصد السلوكيات السلبية والإيجابية المعبرة عن تأثير كارتون الواقع الإفتراضي على ثقافة الطفل وهرآته المحلية، فالسلوك هو أول رد فعل يظهر عندما تتغير الثقافة، وماهو إلا نتيجة لوجود القيم وأوغيابها، فإذا ما اكتسب الطفل سلوكًا غير مقبول اجتماعيًا وثقافيًا بالنسبة لمجتمعه، يمكن القول أن الهوية الثقافية للطفل قد تتأثر بما شاهده من محتوى قادم من ثقافة أخرى مختلفة.
3. تقديم مقتراحات فعالة لتقليل تأثيرات كارتون سبايدرمان السلبية على سلوك الطفل المشاهد.

4. 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

التساؤلات خاصة بمضمون كارتون الواقع الافتراضي سبايدر مان

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

2. ما الموضوعات المتضمنة في حلقات كارتون الواقع الافتراضي؟

3. ما السلوكيات المتضمنة في حلقات كارتون الواقع الافتراضي؟

التساؤلات خاصة بالأطفال المشاهدين لكارتون الواقع الافتراضي سبايدر مان

1. ما طبيعة استخدام الأطفال لكارتون الواقع الافتراضي المذاع عبر منصة يوتيوب؟

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

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

4. ما حدود التأثير على الهوية الثقافية للأطفال المشاهدين؟

فرضية الدراسة

1. يوجد ارتباط ظرفي ذو دلالات إحصائية بين استخدام المحتوى لمحتوى كارتون الواقع المذاع عبر موقع يوتيوب، وتأثيره على الهوية الثقافية، باستبعاد متغيرات مستوى 428.
الانتباه، وسمات الكارتون، ونوع التوسط الأدبي، وسمات المبحوث، ونوعية البرامج التي يشاهدها المبحوث.

2. يوجد ارتباط طردي ذو دلالة إحصائية بين أبعاد الاستخدام (معدل التعرض، وعادات التعرض، ودوقف التعرض) وأبعاد الهوية الثقافية.

3. يوجد ارتباط طردي موجب بين استخدام المبحوثين لكارتون الواقع المُذاع الافتراضي باليوتوب وأثر السلوك، وذلك باستعداد متغيري عوامل التنظيم الاجتماعية، والذكاء والعقاب.

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

الإطار النهجي:

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 بشقتي التحليلي والميداني، ومنهج دراسة الحالة وفقًا للأهداف المطروحة، من خلال المسح لحلقات كارتون الواقع الافتراضي سبايدرمان المُذاع بمنصة اليوتيوب، وطبقت الدراسة على عينة عمدية من الأطفال مشاهدي المحتوى.

مجتمع الدراسة:

مجتمع الدراسة التحليلية: حلقات كارتون الواقع الافتراضي سبايدر مان وإلسا في الحياة الحقيقية المُذاع عبر منصة اليوتيوب.
مجتمع الدراسة الميدانية: الأطفال المشاهدين لكارتون الواقع سبايدرمان بمنصة اليوتيوب.

عينة الدراسة

تحديد عينة الدراسة التحليلية والميدانية من خلال دراسة استطلاعية أجريت على 50 مبحوثًا، من أعمار مختلفة من مشاهدي كارتون الواقع الافتراضي سبايدرمان، حيث تبين أن عمر المستخدمين يبدأ من 4 أعمار، وأن البحث عن الكرتون عبر منصة اليوتيوب مرتبط باللغة العربية التي يجيدها الطفل أولًا، وبناءً على ما سبق تحدد عينة الدراسة كما يلي:

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

- عينة الدراسة الميدانية؛ تمثل في الأطفال مشاهدي كارتون الواقع الافتراضي سبايدرمان من عمر 7 إلى 9 أعمار.

عينة الدراسة

أولاً: عينة الدراسة التحليلية

اعتمدت الباحثة على تحليل كارتون الواقع الافتراضي سبايدرمان، السُّذاع عبر اليوتيوب، وتناول التحليل 18 حلقة 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 ولي الأمر هو من يبحث، وقد تخطت بعض الحلقات منها حاجز الـ19 مليون مشاهدة.
جدول رقم (1)
خصائص عينة الدراسة التحليلية

<table>
<thead>
<tr>
<th>اسم الحلقة</th>
<th>عدد مشاهدات الحلقة</th>
<th>مرحلة الحلقة</th>
<th>عدد المشاهد بالحلقة</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>1</td>
<td>الامبراطورية تقول: هاجم سبيار مان والجوكر</td>
<td>16 مليون</td>
<td>206</td>
</tr>
<tr>
<td>2</td>
<td>المجموعة تسود إلى طول المرح</td>
<td>18 مليون</td>
<td>129</td>
</tr>
<tr>
<td>3</td>
<td>الصديث المتجدد يزور في المجموعة المروية</td>
<td>4.8 مليون</td>
<td>129</td>
</tr>
<tr>
<td>4</td>
<td>سبارك مان للاطفال</td>
<td>9.1 مليون</td>
<td>119</td>
</tr>
<tr>
<td>5</td>
<td>سبارك مان بالمجموعة المبكي (مضحكة للأطفال)</td>
<td>6.8 مليون</td>
<td>119</td>
</tr>
<tr>
<td>6</td>
<td>سبارك مان</td>
<td>5.3 مليون</td>
<td>119</td>
</tr>
<tr>
<td>7</td>
<td>سبارك مان والمجموعة المبكي</td>
<td>4.3 مليون</td>
<td>119</td>
</tr>
<tr>
<td>8</td>
<td>كوكولا تتحدى سبارك مان والمجموعة المبكي</td>
<td>3.4 مليون</td>
<td>119</td>
</tr>
<tr>
<td>9</td>
<td>سبارك مان مع باتمان وسوبرمان</td>
<td>3.2 مليون</td>
<td>119</td>
</tr>
<tr>
<td>10</td>
<td>المجموعة المبكي وتحدي ال Jenkins</td>
<td>2.6 مليون</td>
<td>119</td>
</tr>
<tr>
<td>11</td>
<td>كوكولا تتحدى سبارك مان والمجموعة المبكي</td>
<td>2.5 مليون</td>
<td>119</td>
</tr>
<tr>
<td>12</td>
<td>سبارك مان والمجموعة المبكي</td>
<td>2.4 مليون</td>
<td>119</td>
</tr>
<tr>
<td>13</td>
<td>سبارك مان في مسح مع المجموعة المبكي</td>
<td>1.9 مليون</td>
<td>119</td>
</tr>
<tr>
<td>14</td>
<td>طبيعة التحدي</td>
<td>1.6 مليون</td>
<td>119</td>
</tr>
<tr>
<td>15</td>
<td>سبارك مان بالمجموعة والمجموعة المبكي</td>
<td>1.5 مليون</td>
<td>119</td>
</tr>
<tr>
<td>16</td>
<td>الهيكل العظمي والكشول</td>
<td>1.4 مليون</td>
<td>119</td>
</tr>
<tr>
<td>17</td>
<td>سبارك مان يضع سير للوقت</td>
<td>1.4 مليون</td>
<td>119</td>
</tr>
<tr>
<td>18</td>
<td>المجموعة المبكي ومجموعة السسارات</td>
<td>1.4 مليون</td>
<td>119</td>
</tr>
</tbody>
</table>

أجريت الدراسة التحليلية على المحتوى المستهدف في الفترة من 1 إلى 31 أغسطس لعام 2018م، وتراوح عدد المشاهد في كل حلقة، من ثلاث إلى خمس مشاهد، وبلغ المدى لكل مشهد منها من دقيقتين وحلتي ثلاث دقائق، إجمالي 67 دقيقة، ليبلغ متوسط مدة الحلقة كاملة من خمس دقائق وحتى أربعة عشر دقيقة.

ثانيًا: عينة الدراسة الميدانية

طُبقت الدراسة على عينة عملي من الأطفال المشاركين لكوارتون الواقع الافتراضي، حيث بلغ قوام عينة الدراسة 277 مفردًا، في المرحلة العمرية من 7 إلى 9 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 الاتصال بشبكة الإنترنت؛ فكانت 57% من الأسر مزودة ب هاتف ذكي واحد على الأقل، و 98% منهم لديهم كمبيوتر شخصي واحد على الأقل أو كمبيوتر محمول.
جدول رقم (2)
توزيع العينة وفقاً للخصائص البحثية

<table>
<thead>
<tr>
<th>المتغير</th>
<th>المرحلة العمرية</th>
<th>الأجمالي</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td></td>
<td>5 أعوام</td>
<td>6 أعوام</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>ك</td>
<td>%</td>
</tr>
<tr>
<td>ذكور</td>
<td>58.4</td>
<td>40.6</td>
</tr>
<tr>
<td>إناث</td>
<td>41.6</td>
<td>59.4</td>
</tr>
<tr>
<td>النوع</td>
<td>100</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>الاجتماعي</td>
<td>44</td>
<td>33</td>
</tr>
<tr>
<td>حكومي</td>
<td>56</td>
<td>67</td>
</tr>
<tr>
<td>خاص</td>
<td>47</td>
<td>33</td>
</tr>
<tr>
<td>الإجمالي</td>
<td>100</td>
<td></td>
</tr>
</tbody>
</table>

أدوات جمع البيانات

1. أداة صحيفة تحليل المضمون

1. التساؤلات الخاصة بشكل كارتون الواقع الإفتراضي سبايدرمان (كيف قيل؟)
   - ما خصائص الشخصيات التي ظهرت بالشاهد محل الدراسة؟
   - ما أبرز أماكن تصوير المشاهد محل الدراسة؟
   - ما نوع المؤثرات السمعية والبصرية المصاحبة للشاهد محل الدراسة؟
   - ما الألوان البارزة في تكوين المشاهد محل الدراسة؟
2. التساؤلات الخاصة بمضمون كارتون الواقع الإفتراضي سبايدرمان (ماذا قيل؟)
   - ما السمات التفاعلية للأبطال بالحلقات محل الدراسة؟
   - ما القيم والسلوكيات المتضمنة بالشاهد محل الدراسة؟
3. وحدات تحليل المضمون: استخدمت الباحثة وحدات تحليل المضمون التالية:
   - الوحدة الطبيعية للمادة الإعلامية ويقصد بها وحدة الحلقة الواحدة من العمل الدرامي
   - المذاع.
- وحدة المشهد ويقيد بها الوحدة الدرامية التي تحدث في مكان وزمن واحد، وهو مكون من عدد من اللقطات، وإذا حدث تغيير في المكان والزمن تأسس مشهد جديد.

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

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

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

2. أداة صحيفة الاستقصاء

اشتملت الصحيفة على 13 سؤالاً موجهاً لأفراد العينة، شملت محاور الدراسة وهي: طبيعة الاستخدام (معدل المشاهدة، نمط المشاهدة، دوافع المشاهدة)، وسمات الكارتون من وجهة نظر孩子 المحوري، إلى جانب تصميم مقاييس خاصة لقياس مستوى الانتباه قبل وأثناء وبعد المشاهدة، ونوع التوتوس الجبري، وقياس التأثير على الهوية الثقافية وذلك باستخدام مقاييس ليكرت الثلاثية لإعطاء المبحوثين خيارات متنوعة تتراوح بين موافق، محايد، معارض) وتطبيقه على قائمة من التفاعلات مكونة من 7 عبارات، تقيس تأثير الكارتون على الأطفال من مشاهديه من خلال أبعاد التأثير 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
الثقافة كوحدة واحدة، وتتمثل فئات مستوى التأثير نتيجة مشاهدة حلقات سبايدرمان، كما يلي:

- مستوى تأثير ضعيف: من 28 درجة إلى 46 درجة
- مستوى تأثير متوسط: من 47 درجة إلى 65 درجة
- مستوى تأثر قوي: من 66 درجة إلى 84 درجة

3. أداء المقابلة الشخصية

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

اختيارا 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 صحفية تحليل المضمون على مجموعة من المحكمين المتخصصين للتأكد من صدق الأدلة في قياس ما أُعد من أجزه، وتم تطوير الاستمارة في ضوءها، وأصبحت الاستمارة جاهزة للتطبيق.
وتم إجراء ثبت التحليل مع اثنين من المحللين، بخلاف الباحثة بعد شرح الفئات وتزويدهما بقائمة التعريفات الخاصة بفئات التحليل، وأجري الثبات على عينة تمثل 3 حلقات من إجمالي مجتمع الدراسة البالغ 8 أبحاث، وبلغت قيمة الوسيط 9% باستخدام Holsti معاييره. وهي نسبة تدل على صلاحية المقياس للتحليل وتعني وجود اتفاق بين المحللين.

ثانيًا: إجراءات الصدق والثبات لصحافة الاستقصاء:

للتأكد من صدق استمارة الاستقصاء وثبات المبحوثين على إجاباتهم قام المحقق بعرضها على عدد من أساتذة الإعلام، لتحقيقها والتتأكد من قيمة الأسئلة على قياس مثيرات الدراسة، ومواد ملاءمتها، وتم إجراء بعض التعديلات بناءً على رأي المحكمين، ثم أجري اختبار قبلي على 01% من العينة، وبناء عليه تم تعديل صيغ بعض الأسئلة وتبسيطها لأفراد العينة، ثم أعيد الاختبار على 01% من المبحوثين بعد جمع البيانات لحوالي عشرة أيام، وكانت قيمة معامل الثبات 96% وهو ما يشير إلى صلاحية الصحيفة لتطبيق الميداني.

محفوظ استراتيجي تحليل المضمن والاستنبط:

1. أ.د/ اعتماد خلف برز، أستاذ المنفرع بقسم الإعلام، بكلية دراسات الطفلة، جامعة عين شمس.
2. أ.د/ يحيى عبد النصر، أستاذ الإعلام والتحرير، بقسم الإعلام، كلية الإعلام، جامعة القاهرة.
3. أ.د/ عادل فهمي - أستاذ الإذاعة والتلفزيون، بقسم الإذاعة، كلية الإعلام، جامعة القاهرة.
4. أ.د/ فاطم السوداني، أستاذ الإعلام، بكلية دراسات الطفلة، جامعة عين شمس.

أسماء مطلع الاستمارة:

1. أ.ية الشافعي، باحثة دكتوراه، كلية الآداب، قسم الإعلام، جامعة المنصورة.
2. أ.د/ رياض جودة، باحث جامعي، كلية الآداب، قسم الإعلام، جامعة المنصورة.

435
وتم استخدام اختبار كروناخ ألفا Cronbach's Alpha لاختبار ثبات مقاييس جميع المتغيرات بتحصين الاستقصاء (الاستخدام وأبعاده، والمتغيرات الوسيطة، والتأثير على الهوية الثقافية) وبلغت نسبة الاتفاق ومعاملات الارتباط 90%.

المعالجة الإحصائية للبيانات: تم استخدام المقاييس الإحصائية التالية:

1. التكرارات والنسب المئوية الخاصة بتغيرات الدراسة.

2. اختبار T- test لتحديد الفروق بين المجموعات.

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

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

مصطلحات الدراسة: (التعريفات الإجبارية)

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

الهوية الثقافية: هي القدر الثابت والجوهري والمشترك من السمات والقيم للمؤتمر التي تميز حضارة ما عن غيرها من الحضارات، والعمل الذي يحدد السلوك وقواعد القرارات والأفعال الأصلية لفرد وجماعة، وتجعل للشخصية الوطنية أو القومية طابعاً تميزه عن الشخصيات الوطنية والقومية الأخرى. (5)

وتعني الهوية في الدراسة كل ما تتضمنه كلمة الهوية الثقافية من أنماط السلوك الإيجابي والسلبي، والتي تتحكم بها طبيعة توحد الطفل مع الشخصيات الدراسية، وإدراكه للواقع الاجتماعي كما يراه على الشاشة، فتشكل جميع أبعاد الهوية الثقافية.
حيث تتبع السلوكيات من القيم المتآصلّة في المجتمع، وهي أول مظهر من مظاهر تغير الهوية الثقافية للفرد.

اليوتيوب: هو منصة أنشئت في عام 2005م لمشاركة مقاطع الفيديو بين المستخدمين، وكانت مقاطع الفيديو عبارة عن تسبيق وإعادة تحرير فيما يشبه اليوميات، باستخدام الكاميرات بأجهزة الكمبيوتر أو اللابتوب، ويتميز المحتوى على منصة اليوتيوب بأنه متنوع ويحمل مجموعة واسعة من القضايا والأهداف (6).

نتائج الدراسة التحليلية

أولاً: خصائص الشخصيات المشاركة في حلقات كارتون الواقع الإفتراضي سبايدرمان

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

جدول رقم (3)

<table>
<thead>
<tr>
<th>الدور</th>
<th>الشخصيات الكارتونية التي تم تجسيدها</th>
<th>النسبة المئوية</th>
<th>%</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>الإجمالي</td>
<td></td>
<td>52.8</td>
<td>17.6</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>Spiderman</td>
<td>67</td>
<td>17.6</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>Joker</td>
<td>67</td>
<td>17.6</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>Elsa</td>
<td>67</td>
<td>17.6</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>Superman</td>
<td>36</td>
<td>9.4</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>Snow-white</td>
<td>32</td>
<td>8.3</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>The Hulk</td>
<td>11</td>
<td>3</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>Maleficient</td>
<td>9</td>
<td>2.3</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>Batman</td>
<td>39</td>
<td>10.2</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>شخصيات أخرى غير</td>
<td>53</td>
<td>14</td>
</tr>
</tbody>
</table>

إجمالي التكرارات بالشاهد 381

٤٣٧
يتضح من هذا الجدول، أن الشخصية الرئيسية بحلقات كارتون الواقع كانت Elsa سبايدرمان Joker، ومثل الجوكر، الشخصية المعاوية، وكانت إسماً ملكة التلقى على رأس الشخصيات الثانية، قد ظهروا في كافة المشاهد محل الدراسة (17 مشهد)، بإجمالي 85.2%، في مقابل ظهور باقى الشخصيات الثانية بإجمالي 42.2% لكل الشخصيات.

وكانت الشخصيات الثانية بخلاف ملكة التلغ إسماً مثل: الرجل الأخصب Hulk، وسنووايت Maleficent، وبايتمان Superman، وسوبرمان Batman، إلى جانب عدد من الشخصيات الأخرى غير، وذلك بالنسبة لإجمالي المشاهد.

وتدل هذه النسب على قضاية الجهة المنتجة في اختيار سبايدرمان كشخصية رئيسية 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.

وقد يذكر بالنظر أن الشخصيات الثانية التي ظهرت بالمشاهد، تؤدي أدوارًا محدودة تساهم في تحريك الحدث وليس تغييره، وقد تكون رافعة للشخصية الرئيسة وتظهر معها في كل المشاهد مثل شخصية إسماً Elsa، أو إحدى الشخصيات الثانية التي تظهر في المشهد التمثيلي بين الفينة والأخرى، وهي تؤدي دورًا تكميلياً مساعدة للبطل أو معيقًا له، غالبًا ما يساعد ظهورها في تحريك الأحداث.

ونذكر المؤلف والمخرج د. عصام الشماخ(5) بشأن دور الشخصية المعاونة في المشاهد أنها تظهر إلى جانب الشخصية الرئيسة؛ وهي شخصية يتم وضعها من جانب المؤلف مسن أجل إظهار الشخصية الرئيسة وتحريك مجرى الأحداث وتغييرها كليًا، ولها سمات قد تكون مشابهة مع البطل، وقد تكون متميزة مع سمات مثل شخصية الجوكر Joker في هذا العمل؛ فهو دائمًا ما يتخذ جانبي الشر والصفات غير الحميدة، فيسرق شيئًا أو يصنع 438
فخًا للبطل، مما يضطر الأخير للدفاع عن أصدقائه، وتتصاعد الأحداث مع الحبكة والصراع، ليدا سبايدرمان

ويضيف الشماع أن الشخصية المعاونة قد تكون عبارة عن مجتمع، أي مجموعة من الممثلين يظهرون لتغيير مجرى الحدث. مثل فيلم شيء من الخوف، عندما خرج أهل القرية ليعجو بطلان الرواج، فليست المجتمعات ذاتية وليست الشخصية المعاونة فردية بالطبع، فكل شخصية أو مجموعة يتم توظيفها وفقًا للأحداث، وتصدعها والموضوع نفسه.

كما نلاحظ أن الشخصية التي مثلت دور البطل سبايدر مان، بنية الجسد فلا نجدها محسّنة بكثأر أو يعاني من الشيب وكثير السن، أو بمثل يعاني من

سمنة مفرطة لاتتصور مع طبيعة الشخصية التي يجسدها، ومورونة الحركة المطلوبة.

جدول رقم (4)

كيفية تجسيد الشخصيات بالحلقات محل الدراسة

<table>
<thead>
<tr>
<th>الشكل الذي ظهرت به الشخصية بالحلقات</th>
<th>%</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>زي تكاري فقط (بدون مكياج أو أقنعة)</td>
<td>25.7</td>
</tr>
<tr>
<td>زي تكاري فقط (بدون مكياج أو أقنعة)</td>
<td>25.7</td>
</tr>
<tr>
<td>الوجه مع الملابس</td>
<td>27</td>
</tr>
<tr>
<td>أكثر من وسيلة</td>
<td>27</td>
</tr>
<tr>
<td>مكياج فقط مع الملابس بدون أقنعة</td>
<td>90</td>
</tr>
<tr>
<td>إجمالي التكرارات بالمشاهد</td>
<td>211</td>
</tr>
</tbody>
</table>

يتضح من هذا الجدول، أن معدل استخدام الأزياء التنكرية واقعية الوجه جاء متساويًا في كل الحلقات حيث بلغت نسبة التكرار أكثر من 75% من إجمالي المشاهد، بالحلقات محل الدراسة، مع الابتعاد قليلاً عن رسم ومكياج الوجه فقط، والذي جاء بنسبة 22.9%.

وهو يعني أن اعتماد الجهة المنتجة، على رسم الشخصية في الأساس كان من خلال الأزياء التنكرية أولاً ثم الاستعانة بأقنعة الوجه يليها المكياج الذي يقرب الممثل من الشخصية الكارتونية التي يجسدها.

439
ويوضح أ/د. نبيل الحلوجي أستاذ الفلسفة بأكاديمية الفنون (٦٣)؛ أن الملابس والماكياج بما فيها الأقنعة، هي عناصر رئيسية في الفن الدرامي، فالفناعة جزء مكمل لمكونات الشخصية التي ترتديها، وهو وسيلة بصرية تعبر عن حماية الشخصية الدرامية من ملامح، وهو عبارة عن رداء يغطي الوجه أو معظمه، ومكمل رئيس للزي المعبر عن الشخصية؛ فالشخص قد يرتدي زي آسي على سبيل المثال، ويلبسه بقناع، وهو أمر منتشر في عروض مسرح الأطفال.

والاقنعة ثلاثة أنواع هي القناع الداخلي والقناع الخارجي والقناع المرسوم وهو الماكياج، ومهمة الأخير (الماكياج) الحفاظ على العضلة وإظهار الانفعالات وتوكيد عمر أو نمط بشري عادي أو نمط حيواني مثل رسم وجه بات، أو رجل عجوز، أو رسم تجاعيد أو تكبير عينان، ويستخدم لإبراز جمال الشخصية، أو معالجة ملامحها لإعطاء

إيحاءات مختلفة بالنسبة للمتلقي، وهو ما يعرف بالقناع المرسوم كما ذكرنا.

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

ويضيف أن الشخصية الحركة في كارتون الواقع الافتراضي سبايدرمان، ترتدي قناعًا داخليًا، يصلح بهيئة هذه للأطفال في مرحلة عمرية صغيرة جداً، مثل الأطفال في مرحلة ما قبل المدرسة والطفولة المبكرة، ذلك أن الهدف من القناع هو الإيحاء والإشارة إلى سلوك الشر، فالقطع الأكبر عمراً سوف يتعثر على هذا الأمر ويطن أن تكون تسخر منه نظرًا لحجم الإدراك والوعي المرتفعين لديه، فالقطع سكنًا لا يحتاج سوى رصد الفعل أي تجسيده، ويتوقف الأساليب المستخدمة لإبرازه على درجة ثقافة ووعي واستقبال المتلقي، وهو ما يناسب الجمهور صغير السن، فهو يتعامل مع الأفكار المجردة ويتخيل

٤٤٠
الصفات على هيئة أشخاص، فهو يرى الشر على هيئة رجل معروف لديه باسم الجوكر، حيث يتم تضخيم بعض الخيوط وتفاصل البشعة للإيحاء للطفل بأن هذا هو الشكل الحقيقي لسلوك الشر، أو الإنسان السيء.

جدول رقم (5)

<table>
<thead>
<tr>
<th>ملابس الشخصيات بالحلقات</th>
<th>%</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>ملابس تكركة</td>
<td>67</td>
</tr>
<tr>
<td>ملابس عادية</td>
<td>45</td>
</tr>
<tr>
<td>إجمالي التكرارات بالشاهد</td>
<td>123</td>
</tr>
</tbody>
</table>

يتضح من هذا الجدول، أن ظهور الأبطال بالملابس التكركة قد حصد نسبة مرتفعة حيث بلغ 67 تكرارًا وهو إجمالي عدد المشاهد بالحلقات المدروسة، بنسبة 54.5% في مقابل 55.5% لظهور الأبطال بملابس عادية بمعدل 56 تكرارًا.

ونعلق هنا بشأن استخدام زيًا عاديًا غير تكريكي، بعض المشاهد التي وردت بالحلقات؛ بأنه رغبة من الجهات المنتجة في الإيحاء بأن هؤلاء الأبطال يعيشون معنا في عالمنا الواقعي بالفعل، وليس بعالم افتراضي تم تجسيدهم ورسملهم من خلاله، إلى جانب طبيعة الأزياء العادية التي ارتدتها بعض الشخصيات الثانوية في المشاهد. فجميعها تعكس أنماط الثقافة الغربية بشأن الأزياء المكتوفة، حيث ظهرت بعض الفتيات بملابس تكشف عن أجناسهم ولا تستغر سوى أجزاء بسيطة من الجسم، في حين يغلب على ثقافتنا العربية، تفضيل ارتداء المرأة لأزياء تحجب جسدها، مما يعكس شكلاً من أشكال الغزو الثقافي الخفية، المقدمة في إطار ملون وشيق وباستخدام شخصيات يحبها الأطفال، فسهل 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 شيئاً خاطئًا.

441
جدول رقم (6)
تفاعل الأبطال باللحقات محل الدراسة

<table>
<thead>
<tr>
<th></th>
<th>التفاعل الإبطال باللحقات</th>
<th>%</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>أنتم في تنظيف المكان</td>
<td>1.7%</td>
<td>9</td>
</tr>
<tr>
<td>اللعب الجماعي دون أدى للآخرين</td>
<td>2.3%</td>
<td>12</td>
</tr>
<tr>
<td>التعامل في نزاع المنزل</td>
<td>1.4%</td>
<td>4</td>
</tr>
<tr>
<td>التعامل في تضبيب الطعام</td>
<td>13.7%</td>
<td>7</td>
</tr>
</tbody>
</table>

إزعاج الآخرين أثناء النوم

<table>
<thead>
<tr>
<th></th>
<th>%</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>أدى الآخرين بوضع مواد قابلة للاشتغال دون علمهم</td>
<td>4.6%</td>
</tr>
<tr>
<td>أدى الآخرين صعوبة بالكثيره للمزح</td>
<td>5.1%</td>
</tr>
<tr>
<td>سرقى أعرضا الآخرين بهدف المزح</td>
<td>8.4%</td>
</tr>
<tr>
<td>تقييل الطلب للإثاث في الحلاق</td>
<td>37.7%</td>
</tr>
<tr>
<td>احتجاز الطلب للإثاث في الحلاق</td>
<td>12.1%</td>
</tr>
<tr>
<td>تمدخ الملمس دون حرج في وجود أشخاص آخرين</td>
<td>43.5%</td>
</tr>
<tr>
<td>لمس الطلب لأجسام النساء</td>
<td>9.7%</td>
</tr>
<tr>
<td>صناعة (ملحق) للسخرية من الآخرين</td>
<td>11.8%</td>
</tr>
<tr>
<td>ضرب الآخرين بوساطة عينية (مضروب)</td>
<td>7.8%</td>
</tr>
<tr>
<td>أرهاد الآخرين بما يكشف مثل (ربط في ملمس الطلب)</td>
<td>3.6%</td>
</tr>
<tr>
<td>مشاهدة أحدام في موقف سيء دون مساعدته</td>
<td>10.3%</td>
</tr>
<tr>
<td>إجمالي التكرارات بالمشاهد</td>
<td>10.0%</td>
</tr>
</tbody>
</table>

يتضح من هذا الجدول، أن السمات التفاعلية بين الممثلين في المشاهد محل الدراسة، والتي تعني بها هنا بما يقومون به من أفعال تمثيلية تساعد في توضيح المشهد وموضوعه، أن أكثر التفاعلات التي حازت على تكرارات مرتبطة باللحقات المذاعة، كانت التفاعلات السلبية، وذلك بنسبة 93.7٪، في مقابل التفاعلات الإيجابية نسبة 6.3٪، وهو فارق شديد للغاية.

ويتبين من هذه النتائج، بروز الأفعال التمثيلية المتعلقة بالعنف مثل الضرب وإخفاء الآخرين والتسبب في الأذى للغير من أجل الضحك فقط، إلى جانب عدد من السلوكيات غير الأخلاقية مثل تعمد خلع الملمس أمام الآخرين، ولمس رجل لمجرد أنثى، أو تقبلها واحتضانها كما فعل سبايدرمان وتباهيهم مع البطالات، أو العكس بلبس الطلبة لأماكن حساسة بجسد البطل، وسرقة أعرضا الآخرين بهدف الضحك أو اللعب، وآخرا مشاهدة الآخرين في مواقع طارئة سيئة أو محرجة دون التدخل لمساعدتهم على تجاوزها.

442
في حين تراجعت الأفعال التمثيلية الإيجابية مثل التعاون في تنظيف المنزل أو تزيينه أو اللعب الجماعي وتفصيل اللعب الفردية عليه، مما يشكل تراجعا واضحا في القيم والسلوكيات المترتبة على هذه الأفعال التمثيلية من جانب الأبطال.

ثانيًا. خصائص حلقات كارتون الواقع الافتراضي سبايدرمان

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

جدول رقم (7)

<table>
<thead>
<tr>
<th>مكان التصوير بالمشاهد محل الدراسة</th>
<th>% 49.5</th>
<th>% 34.1</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>غرفة نوم</td>
<td>38</td>
<td>34</td>
</tr>
<tr>
<td>مطبخ</td>
<td>30</td>
<td>42.1</td>
</tr>
<tr>
<td>غرفة استقبال</td>
<td>21</td>
<td>13.1</td>
</tr>
<tr>
<td>حمام</td>
<td>11.5</td>
<td>9.1</td>
</tr>
<tr>
<td>عيدة</td>
<td>13</td>
<td>5.8</td>
</tr>
<tr>
<td>حديقة</td>
<td>34</td>
<td>24</td>
</tr>
<tr>
<td>ملعب</td>
<td>22</td>
<td>24</td>
</tr>
<tr>
<td>فناء منزل</td>
<td>49</td>
<td>13.1</td>
</tr>
<tr>
<td>طريق عام</td>
<td>23</td>
<td>13.1</td>
</tr>
<tr>
<td>داخلي وخارجي معا</td>
<td>16.3</td>
<td>16.3</td>
</tr>
<tr>
<td>إجمالي الكبارات بالمشاهد</td>
<td>100</td>
<td>100</td>
</tr>
</tbody>
</table>

يتضح من هذا الجدول، التنوع في أماكن التصوير الداخلية والخارجية وجمعهما معا، مع تفوق بسيط للأماكن الداخلية مقارنة بالخارجية، حيث حازت نسبة 49.5% من المشاهد، وحازت الخارجية 43.6%، ثم جاءت المشاهد التي جمعتها معا نسبة 16.3%.

وتدل هذه النتيجة، على التنوع الواضح في أماكن التصوير بالمشاهد محل الدراسة، مما يسهل في إثراء خيال الطفل المشاهد، ولا يدعه يمل من المحتوى، إذا ما تم التنقل بين الأماكن أثناء التصوير بالداخل والخارج.
وإذا يتعلق بالبناء البصري للصورة والمسمى دراميًا (اللوكيشن)، نجد أن التنوع بين الأماكن الداخلية والخارجية؛ ضرورياً حتى يستطيع المخرج العمل، منح المشاهد مبرراً كافياً لدخول الشخصيات الثانوية والمعاونة أو خروجها، وكذلك الأبطال أنفسهم. يظهر عندما يفتح باب المنزل، من أجل أن يمر نسبادرمان Joker فندق أن الجوكر شيئًا ما بمنزله أو يسرق شيئًا آخر، وكذلك تبرير ظهور أو اختفاء Spiderman شبيهًا ما بمنزله أو يسرق شيئًا آخر، وكذلك تبرير ظهور أو اختفاء Elsa أصدقاء السا مملكة الثلج، فالآماكن المفتوحة كالمجادع أو فناء المنزل نفسه، منح MBRات كثر 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 تخليل حبكة للأحداث، وإشعال الصراع.

جدول رقم (8)

المؤثرات السمعية والبصرية المصاحبة للمشاهد محل الدراسة

<table>
<thead>
<tr>
<th>مؤثرات سمعية</th>
<th>الإجمالي</th>
<th>%</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>تصفيف</td>
<td>16</td>
<td>6.6</td>
</tr>
<tr>
<td>انفجار</td>
<td>44</td>
<td>10.1</td>
</tr>
<tr>
<td>صراخ</td>
<td>54</td>
<td>12.4</td>
</tr>
<tr>
<td>ضحك</td>
<td>52</td>
<td>12</td>
</tr>
<tr>
<td>بكاء</td>
<td>49</td>
<td>11.2</td>
</tr>
<tr>
<td>موسيقى</td>
<td>53</td>
<td>12.2</td>
</tr>
<tr>
<td>جرافيك</td>
<td>46</td>
<td>10.6</td>
</tr>
<tr>
<td>رسوم</td>
<td>77</td>
<td>15.4</td>
</tr>
<tr>
<td>صور فوتوغرافية</td>
<td>85</td>
<td>14.5</td>
</tr>
<tr>
<td>إجمالي التكرارات بالشاهد</td>
<td>435</td>
<td>100</td>
</tr>
</tbody>
</table>

يتشابك من هذا الجدول، تفوق المؤثرات السمعية على البصرية، فحازت المؤثرات السمعية على نسبة تكرارات بلغت 61.5%، أما المؤثرات البصرية فقد حازت على 38.4%.

ويتشابك أن التنوع في استخدام كلا من المؤثرات السمعية والبصرية، جاء متكاملاً مع المشاهد التي تم تحليلها وفي موضوعها، خاصة وأن هذا المحتوى لا يستخدم أي حوار بين الأبطال المنوط بهم القيام بأدوار الأبطال، المعروفة لجمهور الأطفال.
وتتكامل مع البناء البصري للصورة، استخدام الجهة المنتجة لكارتون الواقع الاقتراعي عنصري المؤثرات السمعية والبصرية، من أجل استكمال بناء المشهد الدرامي، بحيث لا يجد الطفل عناية يشاهد، وقد تم استخدام المؤثرات السمعية والبصرية في أماكنها الصحيحة، فلا نسمع صوتًا صارخًا والبطل يوجي لنا بأنه يضحك، أو يظهر رسمًا يوجي 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، ومنحته مصداقية أعلى وواقعية أكثر، فنظراً 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 والدكتور عصام الشماع(4) أنه لا يمكن وصف هذا المحتوى بالسينما الصامتة، لأن هذا المصطلح أطلق على السينما في بدايتها نظرًا لافتقارها تكنيك الصوت المصاحب للصورة، فكان هذا المصطلح تعبيرًا عن حال السينما في هذا الوقت، والمسالة بالمصطلح تكييفية بحتة، أما كارتون الواقع الاقتراعي، فهو يتمتع بتقنية المؤثرات الصوتية والموسيقى، مع الاستفاء عن الحوار عمداً.

جدول رقم (9)

<table>
<thead>
<tr>
<th>الألوان البارزة في تكوين المشاهد محل الدراسة</th>
<th>%</th>
<th>ك</th>
<th>%</th>
<th>ك</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>الأبيض</td>
<td>9.1</td>
<td>51</td>
<td>الأسود</td>
<td>8.8</td>
</tr>
<tr>
<td>الأحمر</td>
<td>12</td>
<td>76</td>
<td>الفوشيا</td>
<td>7</td>
</tr>
<tr>
<td>الأزرق</td>
<td>12</td>
<td>76</td>
<td>السماوي</td>
<td>12</td>
</tr>
<tr>
<td>البنياني</td>
<td>12</td>
<td>76</td>
<td>إجمالي التكرارات بالمشاهد</td>
<td>100</td>
</tr>
<tr>
<td>الاتجاه</td>
<td>36.9</td>
<td>216</td>
<td>إجمالي المشاهد</td>
<td>100</td>
</tr>
<tr>
<td>الأشرم</td>
<td>10.7</td>
<td>67</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>البرتقالي</td>
<td>7.7</td>
<td>47</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>الأدغم</td>
<td>8.6</td>
<td>52</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>الأخضر</td>
<td>4.8</td>
<td>30</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>الأزرق</td>
<td>7.6</td>
<td>48</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>الأبيض</td>
<td>9.1</td>
<td>51</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>الأحمر</td>
<td>12</td>
<td>76</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>الأزرق</td>
<td>12</td>
<td>76</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>البنياني</td>
<td>12</td>
<td>76</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
</tbody>
</table>

445
يتحصى من هذا الجدول، تفوق استخدام الألوان الباردة مقارنة بالألوان الحارة على الرغم من الفارق الطفيف بينهما، وقد حازت الألوان الباردة على 182 تكرارًا بنسبة 3.62٪، بينما الألوان الحارة بمعدل 170 تكرارًا بنسبة 3.05٪، بينما بلغ معدل استخدام الألوان المحايدة (الأسود والأبيض) وألوان أخرى مثل الفوشيا والصموئي، بمعدل 170 تكرارًا بنسبة 3.62٪.

وقد تكرر استخدام هذه الألوان على اختلافاتها، في نفس المشاهد م حل الدراسة، وبالرغم التوازن، وتتسق هذه النتيجة مع الجدول (3) المتعلق بأدوار الشخصيات؛ فارتفاع استخدام الألوان الباردة مثل الأزرق والبنفسجي جاء نتيجة حرص الجهة المنتجة على الظهور كثافة للشخصيات الرئيسية والمعاناة الداعمة للعمل، في مقابل الشخصيات الثانية، تلاه بروز واضح للون الأحمر وهو لون حار، إلى جانب ارتفاع استخدام اللون الصموئي بنفس المعدل.

ولاللونات تأثيرات مختلفة على وظائف الجسم ونشاطاته الذهنية والحسية، فاللون الأحمر، يؤثر على زيادة الانجذاب والسعادة، ولكن على ألا يتم استخدامه بفراط؛ فالاستخدام المفرط للألوان الدافئة مثل الأحمر يؤدي إلى الاضطراب والتوتر العصبي، حيث سجلت دراسة (بروك وفرانكلين، 2001) تراجعًا للأداء المدرسي بين الأطفال، ممّن تعرضوا للون الأحمر بكثافة مقارنة بغيرهم.

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

وبوجه عام، فاللون له قدرة خاصة في التأثير على أداء الذكاء البشرية، حيث ذكرت دراسة (مريم ومصطفى، 2013) أن اللون للألوان فعالية مؤثرة على أداء الذكاء...
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 وتذكر تفاصيله، فعلى سبيل المثال، نجد استخدام ماكدونالدز لللون الأصفر والأحمر في الشعار، في حين استخدمت منتجات دجاج كنتاكي تركيبات اللون الأحمر والأبيض؛ وذلك حيث يلعب اللون دورًا مهمًا في التأثير على المستهلكين نفسياً، والذي يتميز بالارتباط العاطفي، والاهتمام، والتذكرة، الأمر الذي يزيد لاحقًا من احتمال سلوك الشراء.

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

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

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

في حين يرتبط اللون البنفسجي وفقًا لدراسة (كابا، 2004) بالأنشطة الخاصة أنه يثير رغبته في الضحك دائمًا، ويمكن أن تقدم هذه النتيجة تفسيراً 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 (١) ـ القيم والسلوكيات المتضمنة بالشاهد محل الدراسة

<table>
<thead>
<tr>
<th>القيم والسلوكيات</th>
<th>القيم</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>%</td>
<td>%</td>
</tr>
<tr>
<td>%</td>
<td>%</td>
</tr>
<tr>
<td>%</td>
<td>%</td>
</tr>
<tr>
<td>%</td>
<td>%</td>
</tr>
<tr>
<td>%</td>
<td>%</td>
</tr>
<tr>
<td>%</td>
<td>%</td>
</tr>
<tr>
<td>%</td>
<td>%</td>
</tr>
<tr>
<td>%</td>
<td>%</td>
</tr>
<tr>
<td>%</td>
<td>%</td>
</tr>
<tr>
<td>%</td>
<td>%</td>
</tr>
<tr>
<td>%</td>
<td>%</td>
</tr>
<tr>
<td>%</td>
<td>%</td>
</tr>
<tr>
<td>%</td>
<td>%</td>
</tr>
<tr>
<td>%</td>
<td>%</td>
</tr>
<tr>
<td>%</td>
<td>%</td>
</tr>
<tr>
<td>%</td>
<td>%</td>
</tr>
<tr>
<td>%</td>
<td>%</td>
</tr>
<tr>
<td>%</td>
<td>%</td>
</tr>
<tr>
<td>%</td>
<td>%</td>
</tr>
<tr>
<td>%</td>
<td>%</td>
</tr>
<tr>
<td>%</td>
<td>%</td>
</tr>
<tr>
<td>%</td>
<td>%</td>
</tr>
<tr>
<td>%</td>
<td>%</td>
</tr>
<tr>
<td>%</td>
<td>%</td>
</tr>
<tr>
<td>%</td>
<td>%</td>
</tr>
<tr>
<td>%</td>
<td>%</td>
</tr>
<tr>
<td>%</td>
<td>%</td>
</tr>
<tr>
<td>%</td>
<td>%</td>
</tr>
<tr>
<td>%</td>
<td>%</td>
</tr>
<tr>
<td>%</td>
<td>%</td>
</tr>
<tr>
<td>%</td>
<td>%</td>
</tr>
<tr>
<td>%</td>
<td>%</td>
</tr>
<tr>
<td>%</td>
<td>%</td>
</tr>
<tr>
<td>%</td>
<td>%</td>
</tr>
<tr>
<td>%</td>
<td>%</td>
</tr>
<tr>
<td>%</td>
<td>%</td>
</tr>
<tr>
<td>%</td>
<td>%</td>
</tr>
<tr>
<td>%</td>
<td>%</td>
</tr>
<tr>
<td>%</td>
<td>%</td>
</tr>
<tr>
<td>%</td>
<td>%</td>
</tr>
<tr>
<td>%</td>
<td>%</td>
</tr>
<tr>
<td>%</td>
<td>%</td>
</tr>
<tr>
<td>%</td>
<td>%</td>
</tr>
<tr>
<td>%</td>
<td>%</td>
</tr>
<tr>
<td>%</td>
<td>%</td>
</tr>
<tr>
<td>%</td>
<td>%</td>
</tr>
<tr>
<td>%</td>
<td>%</td>
</tr>
<tr>
<td>%</td>
<td>%</td>
</tr>
<tr>
<td>%</td>
<td>%</td>
</tr>
<tr>
<td>%</td>
<td>%</td>
</tr>
<tr>
<td>%</td>
<td>%</td>
</tr>
<tr>
<td>%</td>
<td>%</td>
</tr>
<tr>
<td>%</td>
<td>%</td>
</tr>
<tr>
<td>%</td>
<td>%</td>
</tr>
<tr>
<td>%</td>
<td>%</td>
</tr>
<tr>
<td>%</td>
<td>%</td>
</tr>
<tr>
<td>%</td>
<td>%</td>
</tr>
<tr>
<td>%</td>
<td>%</td>
</tr>
<tr>
<td>%</td>
<td>%</td>
</tr>
<tr>
<td>%</td>
<td>%</td>
</tr>
<tr>
<td>%</td>
<td>%</td>
</tr>
<tr>
<td>%</td>
<td>%</td>
</tr>
<tr>
<td>%</td>
<td>%</td>
</tr>
<tr>
<td>%</td>
<td>%</td>
</tr>
<tr>
<td>%</td>
<td>%</td>
</tr>
<tr>
<td>%</td>
<td>%</td>
</tr>
<tr>
<td>%</td>
<td>%</td>
</tr>
<tr>
<td>%</td>
<td>%</td>
</tr>
<tr>
<td>%</td>
<td>%</td>
</tr>
<tr>
<td>%</td>
<td>%</td>
</tr>
<tr>
<td>%</td>
<td>%</td>
</tr>
<tr>
<td>%</td>
<td>%</td>
</tr>
<tr>
<td>%</td>
<td>%</td>
</tr>
<tr>
<td>%</td>
<td>%</td>
</tr>
<tr>
<td>%</td>
<td>%</td>
</tr>
<tr>
<td>%</td>
<td>%</td>
</tr>
<tr>
<td>%</td>
<td>%</td>
</tr>
<tr>
<td>%</td>
<td>%</td>
</tr>
<tr>
<td>%</td>
<td>%</td>
</tr>
<tr>
<td>%</td>
<td>%</td>
</tr>
<tr>
<td>%</td>
<td>%</td>
</tr>
<tr>
<td>%</td>
<td>%</td>
</tr>
<tr>
<td>%</td>
<td>%</td>
</tr>
<tr>
<td>%</td>
<td>%</td>
</tr>
<tr>
<td>%</td>
<td>%</td>
</tr>
<tr>
<td>%</td>
<td>%</td>
</tr>
<tr>
<td>%</td>
<td>%</td>
</tr>
<tr>
<td>%</td>
<td>%</td>
</tr>
<tr>
<td>%</td>
<td>%</td>
</tr>
<tr>
<td>%</td>
<td>%</td>
</tr>
<tr>
<td>%</td>
<td>%</td>
</tr>
<tr>
<td>%</td>
<td>%</td>
</tr>
<tr>
<td>%</td>
<td>%</td>
</tr>
<tr>
<td>%</td>
<td>%</td>
</tr>
<tr>
<td>%</td>
<td>%</td>
</tr>
<tr>
<td>%</td>
<td>%</td>
</tr>
<tr>
<td>%</td>
<td>%</td>
</tr>
<tr>
<td>%</td>
<td>%</td>
</tr>
<tr>
<td>%</td>
<td>%</td>
</tr>
<tr>
<td>%</td>
<td>%</td>
</tr>
<tr>
<td>%</td>
<td>%</td>
</tr>
<tr>
<td>%</td>
<td>%</td>
</tr>
<tr>
<td>%</td>
<td>%</td>
</tr>
<tr>
<td>%</td>
<td>%</td>
</tr>
<tr>
<td>%</td>
<td>%</td>
</tr>
<tr>
<td>%</td>
<td>%</td>
</tr>
<tr>
<td>%</td>
<td>%</td>
</tr>
<tr>
<td>%</td>
<td>%</td>
</tr>
<tr>
<td>%</td>
<td>%</td>
</tr>
<tr>
<td>%</td>
<td>%</td>
</tr>
<tr>
<td>%</td>
<td>%</td>
</tr>
<tr>
<td>%</td>
<td>%</td>
</tr>
<tr>
<td>%</td>
<td>%</td>
</tr>
<tr>
<td>%</td>
<td>%</td>
</tr>
<tr>
<td>%</td>
<td>%</td>
</tr>
<tr>
<td>%</td>
<td>%</td>
</tr>
<tr>
<td>%</td>
<td>%</td>
</tr>
<tr>
<td>%</td>
<td>%</td>
</tr>
<tr>
<td>%</td>
<td>%</td>
</tr>
<tr>
<td>%</td>
<td>%</td>
</tr>
<tr>
<td>%</td>
<td>%</td>
</tr>
<tr>
<td>%</td>
<td>%</td>
</tr>
<tr>
<td>%</td>
<td>%</td>
</tr>
<tr>
<td>%</td>
<td>%</td>
</tr>
<tr>
<td>%</td>
<td>%</td>
</tr>
<tr>
<td>%</td>
<td>%</td>
</tr>
<tr>
<td>%</td>
<td>%</td>
</tr>
<tr>
<td>%</td>
<td>%</td>
</tr>
<tr>
<td>%</td>
<td>%</td>
</tr>
<tr>
<td>%</td>
<td>%</td>
</tr>
<tr>
<td>%</td>
<td>%</td>
</tr>
<tr>
<td>%</td>
<td>%</td>
</tr>
<tr>
<td>%</td>
<td>%</td>
</tr>
<tr>
<td>%</td>
<td>%</td>
</tr>
<tr>
<td>%</td>
<td>%</td>
</tr>
<tr>
<td>%</td>
<td>%</td>
</tr>
<tr>
<td>%</td>
<td>%</td>
</tr>
<tr>
<td>%</td>
<td>%</td>
</tr>
<tr>
<td>%</td>
<td>%</td>
</tr>
<tr>
<td>%</td>
<td>%</td>
</tr>
<tr>
<td>%</td>
<td>%</td>
</tr>
<tr>
<td>%</td>
<td>%</td>
</tr>
<tr>
<td>%</td>
<td>%</td>
</tr>
<tr>
<td>%</td>
<td>%</td>
</tr>
<tr>
<td>%</td>
<td>%</td>
</tr>
<tr>
<td>%</td>
<td>%</td>
</tr>
<tr>
<td>%</td>
<td>%</td>
</tr>
<tr>
<td>%</td>
<td>%</td>
</tr>
<tr>
<td>%</td>
<td>%</td>
</tr>
<tr>
<td>%</td>
<td>%</td>
</tr>
<tr>
<td>%</td>
<td>%</td>
</tr>
<tr>
<td>%</td>
<td>%</td>
</tr>
<tr>
<td>%</td>
<td>%</td>
</tr>
<tr>
<td>%</td>
<td>%</td>
</tr>
<tr>
<td>%</td>
<td>%</td>
</tr>
<tr>
<td>%</td>
<td>%</td>
</tr>
<tr>
<td>%</td>
<td>%</td>
</tr>
<tr>
<td>%</td>
<td>%</td>
</tr>
<tr>
<td>%</td>
<td>%</td>
</tr>
<tr>
<td>%</td>
<td>%</td>
</tr>
<tr>
<td>%</td>
<td>%</td>
</tr>
<tr>
<td>%</td>
<td>%</td>
</tr>
<tr>
<td>%</td>
<td>%</td>
</tr>
<tr>
<td>%</td>
<td>%</td>
</tr>
<tr>
<td>%</td>
<td>%</td>
</tr>
<tr>
<td>%</td>
<td>%</td>
</tr>
<tr>
<td>%</td>
<td>%</td>
</tr>
<tr>
<td>%</td>
<td>%</td>
</tr>
<tr>
<td>%</td>
<td>%</td>
</tr>
<tr>
<td>%</td>
<td>%</td>
</tr>
<tr>
<td>%</td>
<td>%</td>
</tr>
<tr>
<td>%</td>
<td>%</td>
</tr>
<tr>
<td>%</td>
<td>%</td>
</tr>
<tr>
<td>%</td>
<td>%</td>
</tr>
<tr>
<td>%</td>
<td>%</td>
</tr>
<tr>
<td>%</td>
<td>%</td>
</tr>
<tr>
<td>%</td>
<td>%</td>
</tr>
<tr>
<td>%</td>
<td>%</td>
</tr>
<tr>
<td>%</td>
<td>%</td>
</tr>
<tr>
<td>%</td>
<td>%</td>
</tr>
<tr>
<td>%</td>
<td>%</td>
</tr>
<tr>
<td>%</td>
<td>%</td>
</tr>
<tr>
<td>%</td>
<td>%</td>
</tr>
<tr>
<td>%</td>
<td>%</td>
</tr>
<tr>
<td>%</td>
<td>%</td>
</tr>
<tr>
<td>%</td>
<td>%</td>
</tr>
<tr>
<td>%</td>
<td>%</td>
</tr>
<tr>
<td>%</td>
<td>%</td>
</tr>
<tr>
<td>%</td>
<td>%</td>
</tr>
<tr>
<td>%</td>
<td>%</td>
</tr>
<tr>
<td>%</td>
<td>%</td>
</tr>
<tr>
<td>%</td>
<td>%</td>
</tr>
<tr>
<td>%</td>
<td>%</td>
</tr>
<tr>
<td>%</td>
<td>%</td>
</tr>
<tr>
<td>%</td>
<td>%</td>
</tr>
<tr>
<td>%</td>
<td>%</td>
</tr>
<tr>
<td>%</td>
<td>%</td>
</tr>
<tr>
<td>%</td>
<td>%</td>
</tr>
<tr>
<td>%</td>
<td>%</td>
</tr>
<tr>
<td>%</td>
<td>%</td>
</tr>
<tr>
<td>%</td>
<td>%</td>
</tr>
<tr>
<td>%</td>
<td>%</td>
</tr>
<tr>
<td>%</td>
<td>%</td>
</tr>
<tr>
<td>%</td>
<td>%</td>
</tr>
<tr>
<td>%</td>
<td>%</td>
</tr>
<tr>
<td>%</td>
<td>%</td>
</tr>
<tr>
<td>%</td>
<td>%</td>
</tr>
<tr>
<td>%</td>
<td>%</td>
</tr>
<tr>
<td>%</td>
<td>%</td>
</tr>
<tr>
<td>%</td>
<td>%</td>
</tr>
<tr>
<td>%</td>
<td>%</td>
</tr>
<tr>
<td>%</td>
<td>%</td>
</tr>
<tr>
<td>%</td>
<td>%</td>
</tr>
<tr>
<td>%</td>
<td>%</td>
</tr>
<tr>
<td>%</td>
<td>%</td>
</tr>
<tr>
<td>%</td>
<td>%</td>
</tr>
<tr>
<td>%</td>
<td>%</td>
</tr>
<tr>
<td>%</td>
<td>%</td>
</tr>
<tr>
<td>%</td>
<td>%</td>
</tr>
<tr>
<td>%</td>
<td>%</td>
</tr>
<tr>
<td>%</td>
<td>%</td>
</tr>
<tr>
<td>%</td>
<td>%</td>
</tr>
<tr>
<td>%</td>
<td>%</td>
</tr>
<tr>
<td>%</td>
<td>%</td>
</tr>
<tr>
<td>%</td>
<td>%</td>
</tr>
<tr>
<td>%</td>
<td>%</td>
</tr>
<tr>
<td>%</td>
<td>%</td>
</tr>
<tr>
<td>%</td>
<td>%</td>
</tr>
<tr>
<td>%</td>
<td>%</td>
</tr>
<tr>
<td>%</td>
<td>%</td>
</tr>
<tr>
<td>%</td>
<td>%</td>
</tr>
<tr>
<td>%</td>
<td>%</td>
</tr>
<tr>
<td>%</td>
<td>%</td>
</tr>
<tr>
<td>%</td>
<td>%</td>
</tr>
<tr>
<td>%</td>
<td>%</td>
</tr>
<tr>
<td>%</td>
<td>%</td>
</tr>
<tr>
<td>%</td>
<td>%</td>
</tr>
<tr>
<td>%</td>
<td>%</td>
</tr>
<tr>
<td>%</td>
<td>%</td>
</tr>
<tr>
<td>%</td>
<td>%</td>
</tr>
<tr>
<td>%</td>
<td>%</td>
</tr>
<tr>
<td>%</td>
<td>%</td>
</tr>
<tr>
<td>%</td>
<td>%</td>
</tr>
<tr>
<td>%</td>
<td>%</td>
</tr>
<tr>
<td>%</td>
<td>%</td>
</tr>
<tr>
<td>%</td>
<td>%</td>
</tr>
<tr>
<td>%</td>
<td>%</td>
</tr>
<tr>
<td>%</td>
<td>%</td>
</tr>
<tr>
<td>%</td>
<td>%</td>
</tr>
<tr>
<td>%</td>
<td>%</td>
</tr>
<tr>
<td>%</td>
<td>%</td>
</tr>
<tr>
<td>%</td>
<td>%</td>
</tr>
<tr>
<td>%</td>
<td>%</td>
</tr>
<tr>
<td>%</td>
<td>%</td>
</tr>
<tr>
<td>%</td>
<td>%</td>
</tr>
<tr>
<td>%</td>
<td>%</td>
</tr>
<tr>
<td>%</td>
<td>%</td>
</tr>
<tr>
<td>%</td>
<td>%</td>
</tr>
<tr>
<td>%</td>
<td>%</td>
</tr>
<tr>
<td>%</td>
<td>%</td>
</tr>
<tr>
<td>%</td>
<td>%</td>
</tr>
<tr>
<td>%</td>
<td>%</td>
</tr>
<tr>
<td>%</td>
<td>%</td>
</tr>
<tr>
<td>%</td>
<td>%</td>
</tr>
<tr>
<td>%</td>
<td>%</td>
</tr>
<tr>
<td>%</td>
<td>%</td>
</tr>
<tr>
<td>%</td>
<td>%</td>
</tr>
<tr>
<td>%</td>
<td>%</td>
</tr>
<tr>
<td>%</td>
<td>%</td>
</tr>
<tr>
<td>%</td>
<td>%</td>
</tr>
<tr>
<td>%</td>
<td>%</td>
</tr>
<tr>
<td>%</td>
<td>%</td>
</tr>
<tr>
<td>%</td>
<td>%</td>
</tr>
<tr>
<td>%</td>
<td>%</td>
</tr>
<tr>
<td>%</td>
<td>%</td>
</tr>
<tr>
<td>%</td>
<td>%</td>
</tr>
<tr>
<td>%</td>
<td>%</td>
</tr>
<tr>
<td>%</td>
<td>%</td>
</tr>
<tr>
<td>%</td>
<td>%</td>
</tr>
<tr>
<td>%</td>
<td>%</td>
</tr>
<tr>
<td>%</td>
<td>%</td>
</tr>
<tr>
<td>%</td>
<td>%</td>
</tr>
<tr>
<td>%</td>
<td>%</td>
</tr>
<tr>
<td>%</td>
<td>%</td>
</tr>
<tr>
<td>%</td>
<td>%</td>
</tr>
<tr>
<td>%</td>
<td>%</td>
</tr>
<tr>
<td>%</td>
<td>%</td>
</tr>
<tr>
<td>%</td>
<td>%</td>
</tr>
<tr>
<td>%</td>
<td>%</td>
</tr>
<tr>
<td>%</td>
<td>%</td>
</tr>
<tr>
<td>%</td>
<td>%</td>
</tr>
<tr>
<td>%</td>
<td>%</td>
</tr>
<tr>
<td>%</td>
<td>%</td>
</tr>
<tr>
<td>%</td>
<td>%</td>
</tr>
<tr>
<td>%</td>
<td>%</td>
</tr>
<tr>
<td>%</td>
<td>%</td>
</tr>
<tr>
<td>%</td>
<td>%</td>
</tr>
<tr>
<td>%</td>
<td>%</td>
</tr>
<tr>
<td>%</td>
<td>%</td>
</tr>
<tr>
<td>%</td>
<td>%</td>
</tr>
<tr>
<td>%</td>
<td>%</td>
</tr>
<tr>
<td>%</td>
<td>%</td>
</tr>
<tr>
<td>%</td>
<td>%</td>
</tr>
<tr>
<td>%</td>
<td>%</td>
</tr>
<tr>
<td>%</td>
<td>%</td>
</tr>
<tr>
<td>%</td>
<td>%</td>
</tr>
<tr>
<td>%</td>
<td>%</td>
</tr>
<tr>
<td>%</td>
<td>%</td>
</tr>
<tr>
<td>%</td>
<td>%</td>
</tr>
<tr>
<td>%</td>
<td>%</td>
</tr>
<tr>
<td>%</td>
<td>%</td>
</tr>
<tr>
<td>%</td>
<td>%</td>
</tr>
<tr>
<td>%</td>
<td>%</td>
</tr>
<tr>
<td>%</td>
<td>%</td>
</tr>
<tr>
<td>%</td>
<td>%</td>
</tr>
<tr>
<td>%</td>
<td>%</td>
</tr>
<tr>
<td>%</td>
<td>%</td>
</tr>
<tr>
<td>%</td>
<td>%</td>
</tr>
<tr>
<td>%</td>
<td>%</td>
</tr>
<tr>
<td>%</td>
<td>%</td>
</tr>
<tr>
<td>%</td>
<td>%</td>
</tr>
<tr>
<td>%</td>
<td>%</td>
</tr>
<tr>
<td>%</td>
<td>%</td>
</tr>
<tr>
<td>%</td>
<td>%</td>
</tr>
<tr>
<td>%</td>
<td>%</td>
</tr>
<tr>
<td>%</td>
<td>%</td>
</tr>
<tr>
<td>%</td>
<td>%</td>
</tr>
<tr>
<td>%</td>
<td>%</td>
</tr>
<tr>
<td>%</td>
<td>%</td>
</tr>
<tr>
<td>%</td>
<td>%</td>
</tr>
<tr>
<td>%</td>
<td>%</td>
</tr>
<tr>
<td>%</td>
<td>%</td>
</tr>
<tr>
<td>%</td>
<td>%</td>
</tr>
<tr>
<td>%</td>
<td>%</td>
</tr>
<tr>
<td>%</td>
<td>%</td>
</tr>
<tr>
<td>%</td>
<td>%</td>
</tr>
<tr>
<td>%</td>
<td>%</td>
</tr>
<tr>
<td>%</td>
<td>%</td>
</tr>
<tr>
<td>%</td>
<td>%</td>
</tr>
<tr>
<td>%</td>
<td>%</td>
</tr>
<tr>
<td>%</td>
<td>%</td>
</tr>
<tr>
<td>%</td>
<td>%</td>
</tr>
<tr>
<td>%</td>
<td>%</td>
</tr>
<tr>
<td>%</td>
<td>%</td>
</tr>
<tr>
<td>%</td>
<td>%</td>
</tr>
<tr>
<td>%</td>
<td>%</td>
</tr>
<tr>
<td>%</td>
<td>%</td>
</tr>
<tr>
<td>%</td>
<td>%</td>
</tr>
<tr>
<td>%</td>
<td>%</td>
</tr>
<tr>
<td>%</td>
<td>%</td>
</tr>
<tr>
<td>%</td>
<td>%</td>
</tr>
<tr>
<td>%</td>
<td>%</td>
</tr>
<tr>
<td>%</td>
<td>%</td>
</tr>
<tr>
<td>%</td>
<td>%</td>
</tr>
<tr>
<td>%</td>
<td>%</td>
</tr>
<tr>
<td>%</td>
<td>%</td>
</tr>
<tr>
<td>%</td>
<td>%</td>
</tr>
<tr>
<td>%</td>
<td>%</td>
</tr>
<tr>
<td>%</td>
<td>%</td>
</tr>
<tr>
<td>%</td>
<td>%</td>
</tr>
<tr>
<td>%</td>
<td>%</td>
</tr>
<tr>
<td>%</td>
<td>%</td>
</tr>
<tr>
<td>%</td>
<td>%</td>
</tr>
<tr>
<td>%</td>
<td>%</td>
</tr>
<tr>
<td>%</td>
<td>%</td>
</tr>
<tr>
<td>%</td>
<td>%</td>
</tr>
<tr>
<td>%</td>
<td>%</td>
</tr>
<tr>
<td>%</td>
<td>%</td>
</tr>
<tr>
<td>%</td>
<td>%</td>
</tr>
<tr>
<td>%</td>
<td>%</td>
</tr>
<tr>
<td>%</td>
<td>%</td>
</tr>
<tr>
<td>%</td>
<td>%</td>
</tr>
<tr>
<td>%</td>
<td>%</td>
</tr>
<tr>
<td>%</td>
<td>%</td>
</tr>
<tr>
<td>%</td>
<td>%</td>
</tr>
<tr>
<td>%</td>
<td>%</td>
</tr>
<tr>
<td>%</td>
<td>%</td>
</tr>
<tr>
<td>%</td>
<td>%</td>
</tr>
<tr>
<td>%</td>
<td>%</td>
</tr>
<tr>
<td>%</td>
<td>%</td>
</tr>
<tr>
<td>%</td>
<td>%</td>
</tr>
</tbody>
</table>
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 أو الامتلاك، بينما السلوك فعل دال على وجود القيمة أو غيابها، وهذا هو الجانب المتصل بين المفهومين في العلاقة؛ فعندما تراجع القيم المتضمنة بالمشاهدة، تراجعت معها السلوكيات الإيجابية وبرزت السلوكيات السلبية بقوة.

نتائج الدراسة الميدانية

أولاً: طبيعة استخدام الأطفال لكارتون الواقع العفاري سبايدرمان

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

(أ) تعمّد الطفل مشاهدة كارتون الواقع العفاري

جدول رقم (11)

<table>
<thead>
<tr>
<th>مدى الالتزام في مشاهدة الكرتون</th>
<th>الإجمالي</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>ك</td>
<td>%</td>
</tr>
<tr>
<td>يشاهد الطفل بالمصادفة</td>
<td>107</td>
</tr>
<tr>
<td>يبحث الطفل عنه</td>
<td>71</td>
</tr>
<tr>
<td>لا يحبه</td>
<td>42</td>
</tr>
<tr>
<td>الإجمالي</td>
<td>227</td>
</tr>
</tbody>
</table>

يتضح من هذا الجدول، والذي يبين تعمّد الأطفال عينة الدراسة مشاهدة كارتون سبايدرمان، تفوق معدلات المشاهدة بالمصادفة بنسبة 64.7%، تلاها المشاهدة عمدا بنسبة 41.3%، وفي الترتيب الأخير جاء من لا يحبون هذا المحتوى بنسبة 22% من إجمالي عينة الدراسة.
أي تفوق معدلات المشاهدة بالمصادفة على تعداد 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 رئيسيًا لمدخل الاستخدامات والتاثيرات.

(ب) مدى مشاهدة الطفل لـ كارتون الواقع الافتراضي

جدول رقم (١٢):

<table>
<thead>
<tr>
<th>عدد المشاهدة لـ كارتون سبايدرمان</th>
<th>%</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>عنصراً رئيسيًا لمدخل</td>
<td>٩٧ %</td>
</tr>
<tr>
<td>ما قبل الشهر</td>
<td>١٤٦</td>
</tr>
<tr>
<td>٨١ شهر</td>
<td>٨١</td>
</tr>
<tr>
<td>مند عام</td>
<td>٣٥٧</td>
</tr>
<tr>
<td>الإجمالي</td>
<td>٢٤٧</td>
</tr>
</tbody>
</table>

يتبين من هذا الجدول، والذي يبين مدى مشاهدة الأطفال عينة الدراسة كارتون سبايدرمان، حيث تفوقت معدلات المشاهدة عند بضعة أشهر وذلك بنسبة ٥١.٣ %.

وتلاها المشاهدة منذ عام واحد فقط وذلك بنسبة ٢٣.٢ %.

وكما يمكن تفسير هذه النتيجة، بالعودة إلى الفترة التي تم فيها إطلاع هذا النوع من الحلقات الكارتونية الافتراضية، من خلال شركة Toy Monster والتي تمثل المصدر الأساسي لهذا النوع من الحلقات الدرامية الافتراضية القصيرة، وتظهر في الفواصل بين المشاهدة بالحلقات الخاصة للدراسة، حيث انتهت الفترة عبر منصة اليوتيوب في ٣٠ مايو ٢٠١٦م حتى الآن، وتحظى بعدد مشتركين بلغ مليون و١٧٤ ألف مشترك بالقناة. وتعكس هذه النتيجة صماسية الأطفال عينة الدراسة، وأنهم شاهدوا بالفعل هذا المحتوى في الفترة التي أشاروا إليها.
توزيع المبحوثين وفقًا لمعدل مشاهدتهم لكارتون سبايدرمان

<table>
<thead>
<tr>
<th></th>
<th>الإجمالي</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>Ticker</td>
<td>227</td>
</tr>
</tbody>
</table>

يتضح من هذا الجدول، والذي يبين معدل مشاهدة الأطفال عينة الدراسة كارتون سبايدرمان، تفوق معدلات المشاهدة على فترات متباعدة طيلة الأسبوع وذلك بنسبة 91.9%， ثم المشاهدة لأكثر من مرة باليوم بنسبة 30.8%， وحدثت المشاهدة يوم الإجازة فقط بنسبة 37.3%.

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

(د) نمط مشاهدة الطفل لكارتون الواقع الافتراضي

توزيع المبحوثين وفقًا لنمط مشاهدتهم لكارتون سبايدرمان

<table>
<thead>
<tr>
<th></th>
<th>الإجمالي</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>adf</td>
<td>227</td>
</tr>
</tbody>
</table>

451
يتضح من هذا الجدول، الذي يبين نمط مشاهدة الأطفال كارتون سبايدرمان، تفوق معدلات المشاركين بشكل فردي وذلك بنسبة 78%، تلاها المشاركين مع الوالدين أو أحباهما بنسبة 22%.

تعكس هذه النتيجة تفضيل الطفل للمشاركة وحده دون مشاركة والديه، وقد يعود الأمر لعدد من الأسباب المتباينة أبسطها، انشغال الأبوين أو أحباهما في أمور أخرى بخلاف الجلوس ومشاركة 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 اعتماً على الوالدين من أجل التكيف الاجتماعي مع أقرانه المدرسة، فيشعر بكفاءة الاعتماد على الذات في تلك المرحلة، وأنه أفضل ممن حوله كلما كان أكثر استقلالاً.


(ه) وسيلة مشاهدة الطفل لكارتون الواقع الأفراضي

جدول رقم (15)

<table>
<thead>
<tr>
<th>وسيلة المشاهدة لكارتون سبايدرمان</th>
<th>%</th>
<th>ك عدد الأطباء</th>
<th>عدد الأطباء</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>الإجمالي</td>
<td>100</td>
<td>31</td>
<td>71</td>
</tr>
<tr>
<td>الأم</td>
<td>77</td>
<td>67</td>
<td>136</td>
</tr>
<tr>
<td>الأب</td>
<td>64</td>
<td>64</td>
<td>104</td>
</tr>
<tr>
<td>الأخت</td>
<td>24</td>
<td>24</td>
<td>57</td>
</tr>
<tr>
<td>الإجمالي</td>
<td>100</td>
<td>31</td>
<td>71</td>
</tr>
</tbody>
</table>
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 21.8%، تلاها المشاهدة بهاتف الطفل الذكي بنسبة 31.2%.

وتتفق هذه النتيجة مع دراسة (لورسيلا وآخرون، 2014) والتي أثبتت أن معدلات استخدام الأطفال الصغار لهواتفهم الوالدين، جاءت في المقدمة قبل استخدامهم لأجهزة الكومبيوتر والتلفزيون؛ ويعود ذلك لشدة ارتباط الطفل بالواديه في هذا السن، وفقًا لهذه الدراسة.

وتعكس هذه النتيجة ارتفاع نسبة اعتماد الأطفال في مشاهدة اليوتوب، 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 اليوتوب. وتمثل هذه النتيجة تفسيرًا لنتيجة الجدول (12) والمتعلق بمعدل مشاهدة الأطفال لكارتون سبايدرمان، والتي أثبتت بأنهم يشاهدون الكارتون بصورة غير منتظمة، فقد يعود الأمر إلى عدم إتاحة وسيلة المشاهدة طيلة الوقت.

Green & Livingstone وتتفق هذه النتيجة مع دراسة جرين وليفينجستون 2013م، والتي أقرت بأنه على الرغم من هيمنة التلفزيون على وقت الأطفال الصغار ومرحلة ما قبل المدرسة، إلا أن التلفزيون لم يعد هو الخيار الرئيسي للعروض بين الأطفال الصغار جداً، ولكن تم تجاوزه من خلال منصات العرض عبر الإنترنت مثل Netflix ونيتفليكس ويوتيوب، وتمثل مشاهدة مقاطع الفيديو على الإنترنت واحدة من بين أنشطة الإنترنت الأولى التي يقوم بها الأطفال الصغار جداً، مما يؤدي إلى ارتفاع شعبية قنوات YouTube التي تستهدف الأطفال الصغار ومرحلة YouTube في Sesame Street، ما قبل المدرسة. فعلى سبيل المثال، وصلت قناة مؤخرًا إلى مليار مشاهدة.
كذلك يعود انتشار مثل هذه القنوات الموهبة للأطفال إلى ما تتيحه منصة اليوتيوب من إمكانيات لمستخدميها؛ فوفقًا لدراسة بازي Buzzī 2011، 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.(16)

(و) مستوى انتباه الطفل أثناء مشاهدته لكارتون الواقع الافتراضي

جدول رقم (16)

<table>
<thead>
<tr>
<th>النشاط</th>
<th>توجه الطفل عند مشاهدة كارتون سبايدرمان</th>
<th>إجمالي</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>لا أفهم شي</td>
<td>54%</td>
<td>148</td>
</tr>
<tr>
<td>أقوم بانجاز مهمات كثيرة حتى استطاع المشاهدة</td>
<td>23.8%</td>
<td>54</td>
</tr>
<tr>
<td>لا أفهم إن أتيحت لي المشاهدة البيني لا</td>
<td>11%</td>
<td>20</td>
</tr>
<tr>
<td>أقوم بعمل شيء آخر أثناء المشاهدة (تناول الطعام، اللعب، التحدث في الهاتف الخ)</td>
<td>58.1%</td>
<td>132</td>
</tr>
<tr>
<td>شاهد فقط دون أن أفهم شيء</td>
<td>27.3%</td>
<td>62</td>
</tr>
<tr>
<td>أحرض على مشاهدة وتقييم سلوك الأطفال والاجتماعيهم</td>
<td>14.5%</td>
<td>33</td>
</tr>
<tr>
<td>لا أتذكر مضمون الحلقة أو تفاصيلها</td>
<td>63.4%</td>
<td>144</td>
</tr>
<tr>
<td>أحاول تقنيق البطل المفضل لي في الحديث والسلوكيات واللبس</td>
<td>19.8%</td>
<td>45</td>
</tr>
<tr>
<td>أشعر بأنني حقق هدفي من المشاهدة</td>
<td>16.7%</td>
<td>38</td>
</tr>
<tr>
<td>الإجمالي</td>
<td>100%</td>
<td>277</td>
</tr>
</tbody>
</table>

يوضح من هذا الجدول، مستويات انتباه الأطفال عينة الدراسة (قبل، أثناء، بعد) مشاهدتهم لكارتون سبايدرمان عبر منصة اليوتيوب، وذلك كما يلي:
فيما يتعلق بمدى الإنتياج قبل المشاهدة، جاء توجه "لا يفعل شيء" في المرتبة بنسبة 45.2%， وفي المرتبة الثانية جاء توجه "الحرص على إنجاز كافة المهام" بنسبة 23.8%， وفي المرتبة الثالثة جاء توجه "عدم الاحترام بمشاهدة المحتوى" بنسبة 11%. 

- فيما يتعلق بمستوى الإنتياج أثناء المشاهدة، جاء توجه "شاهد وتناول الطعام أو يلعب أو يتحدث في الهاتف" في المرتبة الأولى بنسبة 58.1%， وفي المرتبة الثانية جاء توجه المشاهدة فقط بنسبة 27.3%， وفي المرتبة الأخيرة جاء توجه "الحرص على المشاهدة بدقة" بنسبة 14.5%.

- فيما يتعلق بمدى الإنتياء بعد المشاهدة، جاء توجه "عدم تذكر مضمون الحلقة" في المرتبة الأولى بنسبة 34.4%， وفي المرتبة الثانية توجه "محاولة تقليب الأبطال" بنسبة 19.8%， وفي المرتبة الأخيرة جاء توجه "شعور بتحقق الهدف من المشاهدة" بنسبة 16.7%.

وتفق هذه النتيجة مع دراسات (نسمه إمام، 2018)(6) و(باتريشيا وأخرون، 2009)(7)، حيث أثبتت كلها أن الأطفال يتناولون وجبات الغداء أو العشاء أو يتحدثون إلى من حولهم أثناء مشاهدة برامج التلفزيونية المفضلة.

وعلى الرغم أن تلك النتائج تنطبق بالمحتوى المذاع بالتلفزيون، إلا أن الطفل ونظرًا لطبيعة نموه الحركي في تلك المرحلة، لا يمكن أن يظل جامعًا يتابع فقط حلقات درامية كارثوية أو برامج مسابقات، بل يبدأ في الحديث أو الحركة أثناء المشاهدة، وهذا الأمر يعكس نمطًا من الاستغراق مع المحتوى المذاع يعرف باسم الاستغراق الثانوي، وفيه يقذف المشاهد للشاشة انتباهًا لبعض الوقت مع التلقي في أمور أخرى وفقًا لمدخل الاستخدامات والتأثيرات، ويمكن تعريف الاستغراق بأنه البعد الثاني في عملية توجه الجمهور الكيفي نحو استخدامهم لوسائل الاتصال وفقًا لكل من ليفي و ويندال (1985).
(ز) حدود التوسط الأبوی لأولیاء أمور الأطفال عند مشاهدتهم كارتون الواقع الافتراضي

جدول رقم (۱۷)

توزيع المبحوثين وفقًا لحدود التوسط الأبوی لأولیاء أمورهم عند مشاهدتهم كارتون سبايدرمان

<table>
<thead>
<tr>
<th>العبارة</th>
<th>الإجمالي</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>لا يتم والدي مشاهدي لهذا الكارتون أو غيره</td>
<td>26.7</td>
</tr>
<tr>
<td>قد يعترض والداي أو أحدهم على مشاهديه للкарتون ويعتنقون من مشاهدة 35.7%</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>81.2</td>
</tr>
<tr>
<td>الإجمالي</td>
<td>227.7</td>
</tr>
</tbody>
</table>

يتضح من هذا الجدول، والمتعلق بكيفية تدخل أولیاء أمور الأطفال عینة الدراسة عند مشاهدتهم كارتون سبايدرمان، حيث جاء في المرتبة الأولى عدد اهتمام الوالدين بأن يشاهد الطفل هذا المحتوى وذلك بنسبة ۳۴.۳%، تلتها اعتراض الوالدين على هذا المحتوى ومنعه تمامًا وذلك بنسبة ۳۵.۷%.

أي أن الأباء يرون عدم اهتمام لما يتعرض له الأطفال عبر منصة اليوتيوب أو شبكة الإنترنت، وهو ما أشارت إليه دراسة (۵) بشأن التفاعلية بين الأباء وأفكاره أثناء استخدام الإنترنت، والتي أثبتت محدودية دور الأباء تجاه استخدام الإنترنت، وتسوق هذه النتيجة مع نتيجة النمط الذي يشاهد الطفل من خلاله كارتون الواقع الافتراضي، حيث أظهر أفراد العينة أنهم يتعرضون للمشاهدة بقدرهم.

وقدراه بالذكر؛ أنه وباستخدام أداة المقابلة الشخصية مع عدد من أولیاء أمور عينة الدراسة الحالية؛ أشاروا إلى معرفتهم بمشاهدة الأطفال لكرتون الواقع سبايدرمان بالمصادفة، بعد أن شاهدوا سلوكات سلبية من جانب أطفالهم، الأمر الذي دفعهم للبحث عن مصدر تعلهم لهذا السلوك، وتم بعد ذلك منع الأطفال جميعًا من مشاهدة هذا المحتوى دون اتفاق مسبق بين أولیاء الأمور، فيما يُعرف باستراتيجيات الوساطة المقيدة Restrictive Mediation، والتي تشير إلى القواعد التي يضعها الآباء.
والأمهات لأطفالهم حول مشاهدة التلفزيون في سن الطفولة أو المراهقة وذلك من حيث معدلات المشاهدة ومواصفات المحتوى التلفزيوني نفسه، ويفتُت هذا السوء من جانب الآباء للأطفال عينة الدراسة مع نتائج دراسة ليندر ووينر 2012م، والتي أثبتت أن الأطفال المشاهدين لأنواع معينة من المحتوى الإعلامي العنيف المذاع من خلال الرسوم المتحركة على شاشة التلفزيون أو في الأفلام يخضعون لرقابة عالية من قبل الوالدين. وتتفق هذه النتيجة مع دراسة شودرون 2015م Chaudron وآخرون، ومحلولة وآخرون 2013 Holloway et al. وآخرون 2010م، بشأن الوساطة الأبوية تجاه استخدام الأطفال الصغار لمنصة اليوتيوب، مشيرة إلى أن أولئك أمهات الأطفال الصغار أقل اهتمامًا بالمخاطر المحتملة التي قد تواجهها أطفالهم عبر الإنترنت، وتختلف مع دراسة جنتارت وسيرينا Guntarto & Sevrina 2018م، التي أشارت إلى إدراك الآباء لمعايير التوسط الأبوي أثناء مشاهدة أطفالهم لوسائل الإعلام الرقمية.

وقد تقاس هذه النتيجة، ما توصلت إليه دراستي فان لووي وآخرون 2015 Van Looy et al. وجونسون وآخرون 2016م، حيث أشارت نتائجهما إلى أن الآباء يميلون إلى اتباع تقنيات الوساطة الأبوية المستخدمة مع تعرض أطفالهم للتلفزيون، وبالتالي يغفل الآباء عن الاختلافات بين الوسائطين من حيث الوصول إلى المحتوى وتنوعه.

كما كشفت دراسة بافل إيزراتيل Pavel Izrael 2013م أن المستوى التعليمي المرتفع لكل من الأب والأم يشير إلى وسادة مقدمة من طرفهما على استخدام الأبناء لوسائل الإعلام، بالإضافة إلى أن الأمهات أكثر عرضة لتقديم المشاهدة التلفزيونية للطفل مقارنة بالأباء، وهو ما أكدته نتيجة الدراسة الحالية. 457
وفقًا لما تؤكد دراسة إيزابل وآخرون 2018، أن الوسائط التقليدية للمراهقين في استخدام الإنترنت، يمكن أن يؤدي إلى تعرضهم لمخاطر أكبر عبر الشبكة، خاصة إذا ما كان لديهم مهارات رقمية مرتقة. وأثبتته التقييم التجريبي الذي قام بها كلا من جاليت ونيلي 2019, حيث أظهرت الدراسة وجود ارتباط سلبي كبير بين واقع الأطفال تجاه وسائل الإعلام والوسائط التقليدية. وفي النهاية يتضح استخدام الأطفال لوسائل الإعلام، وفقاً للدراسة السابقة، ودقة التمثلية نفسها، ومعرفتهم بالمحترفين الإخباريين.

جدول رقم (18)

<table>
<thead>
<tr>
<th>العينة</th>
<th>الإجمالي</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td></td>
<td>أم عبت عن المشاهدة تمامًا</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>أم عبت إلى حد ما (أي أنهما عبتا عنهم)</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>لا أم عبتا عنهم</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>الإجمالي</td>
</tr>
</tbody>
</table>

يتضح من هذا الجدول، أن انصباب الطفل للأوامر والابتعاد تمامًا عن المشاهدة جاء بالمرتبة الأولى بنسبة 4.3%، تلاها المشاهدة بعدها عن الوالدين في بعض الأحيان بنسبة 33.9%، وفي المرتبة الأخيرة جاء عدم الابتعاد عن المشاهدة بنسبة 19.8%.

وتؤكد هذه النتيجة انتقال الأطفال لاستراتيجيات الوسائط الأخرى، التي يمارسها الوالدين، وتحاول مشاهدتهم لكارتون الواقع الإفتراضي، تلاها مشاهدة الأطفال بعيدًا عن الوالدين، ويمكن تفسير هذه النتيجة من خلال أعراض الأطفال والتي تتطلب من مرحلة الطفولة المتأخرة ويشعر فيها الطفل أنه يجب عليه الاستقلال بعيدًا عن والديه، ونظراً للاستمرار في الابتعاد عن الوالدين.

وفي النهاية، إذاً، قد يكون له تأثيراته السلبية مقارنة بالتأثيرات الإيجابية المتوقعة، وذلك كما يلي:

458
- يفسر الأبناء الأكبر سنًا القواعد والأوامر من جانب والديهم، بأنها عدم ثقة فيهم.
- يتعامل الأبناء مع قيود الوالدين تجاه مشاهدتهم لمحتوى ما، مبدئًا عدم اتباع التعليمات حتى يشعر الوالدين بأن ذلك شخصيًا مسؤولاً ومستقلًا عنهما.
- يكوّن الأبناء اتجاهات إيجابية نحو المضمون الذي تم منعهم من مشاهدته، فيقومون بالمشاهدة إذا لم يمفردهم أو بعيدًا عن المنزل برفقة الأصدقاء.

(ط) دوافع مشاهدة الأطفال لكارتون الواقع الافتراضي سبايدرمان

جدول رقم (١٤)

<table>
<thead>
<tr>
<th>الفئة</th>
<th>الاسم</th>
<th>عدد (%)</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>الدوافع التلفوزية</td>
<td>اعتذرت مساعدته</td>
<td>٣٢.٢</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>لتغيير روتين اليوم</td>
<td>٩.٣</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>لتغيير وقته الفراغ</td>
<td>٥.٣</td>
</tr>
<tr>
<td>الدوافع الفنية</td>
<td>تعلم منه صيانة بعض الألعاب الجديدة</td>
<td>٥٥</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>تعلم منه كيف أصنع مواقع مضحكة على الآخرين</td>
<td>٣١</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>ليس لدي هدف، أشاهد وما يتقابل بين ما هو منحت عبر اليوتيوب</td>
<td>٦٥</td>
</tr>
<tr>
<td>الإجمالي</td>
<td></td>
<td>١٠٠</td>
</tr>
</tbody>
</table>

يتجسّد من هذا الجدول، والذي يبين طبيعة دوافع مشاهدة الأطفال عينة الدراسة لكارتون سبايدرمان، حيث تفوقت الدوافع التلفوزية على الدوافع الفنية، ففاز دافع اعتذار المساعد بسبب الأول بنسبة ٣٢.٢%، تلاه تغيير الروتين بنسبة ٩.٣%.

وفي المرتبة الأخيرة تم تشجيع وقته الفراغ بنسبة ٥.٣%.

وـ فيما يتعلق بالدوافع الفنية جاء دافع تعلم الألعاب الجديدة في المرتبة الأولى بمعدل ٥٥ تكرارًا بنسبة ٢٤.٢%، تلاه تعلم مواقف مضحكة على الآخرين بنسبة ١٣.٧%، تلاه مشاهدة الطفل بدون هدف محدد بنسبة ١٠.٥%.
ويتضح من هذه النتيجة تفوّق الدوافع الطقوسية على الدوافع النفعية، من جانب الأطفال المشاهدين لكارتون الواقع الافتراضي سبايدرمان، وتتفق هذه النتيجة مع بعض الدراسات بشأن المحتويات الترفيهية المقدّمة للأطفال، فانتقدت مع كلا من (نسمه إمام، 2018) (١٨) (صفاء صفو، 2014) (١٨) (نيرمين أحمد، 20١٠) (١٨) (سمية عرفات، ٢٠٠٩) (١٨) (محمود اسماعيل، ناصر عابدين، ٢٠٠٧) (١٨) والتي أشارت إلى تفوق الدوافع الطقوسية في تعرضهم للمحتويات الترفيهية بالتلفزيون مقارنة بالدوافع النفعية.

ويمكن تفسير هذه النتيجة؛ بأن تعرض الطفل لوسائل الإعلام سواء أكانت تلفزيون أم الإنترنت، هو تعرّض من أجل الترفيه والتسليه 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 السلبي لوسائل الإعلام، حيث ينتقل المشاهد من خلال الوسيلة، دون دافع واضح لمشاهدة محتوى معين، سواء أكان من أجل تلبية معلومة أم للترفيه. (١٨)

ثانيًا. المحتوى المفضل للأطفال إلى جانب كارتون الواقع الافتراضي سبايدرمان

جدول رقم (٢)

توزيع المبحوثين وفقاً لأنواع المواد الإعلامية المفضلة لديهم

<table>
<thead>
<tr>
<th>المادة الإعلامية</th>
<th>العدد</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>كارتون (رسوم متحركة)</td>
<td>٢٢٧</td>
</tr>
<tr>
<td>أغاني وإنشادات أطفال</td>
<td>٩٥</td>
</tr>
<tr>
<td>أفلام</td>
<td>٨٦</td>
</tr>
<tr>
<td>مصارعة حرة</td>
<td>٤٤</td>
</tr>
<tr>
<td>الإجمالي</td>
<td>٤٧٢</td>
</tr>
</tbody>
</table>

٤٦٠
يتجلى 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 بمرتبة الأولى بنسبة 48.1%، وفي المرتبة الثانية أغاني الأطفال بنسبة 40.2%، وفي المرتبة الثالثة الأفلام بنسبة 18.2%، وفي المرتبة الأخيرة جاءت المصارعة الحرة بنسبة 18.5%. وتفوق هذه النتيجة مع دراسة (نسمة إمام،2018(1)، ومروة محمود،2008(2)، صابر عسنان،2004(3)) والتي أثبتت أن الأطفال يفضلون مشاهدة الكارتون وليلة الأطفال وتأشيد الأطفال في حين اختلفت هذه النتيجة مع دراسة (نسمة إمام،2015(4)) والتي أثبتت أن الأطفال يفضلون الأغاني والأناشيد وليلة الكارتون، وقد يوجد سبب الاختلاف إلى الوسيلة التي يشاهد الأطفال من خلالها المحتوى، حيث أجريت الدراسة عام 2015م، على قوات الأطفال المتخصصة ومن بينها قوات لا تتبع سوى أغاني فقط، في حين يتنوع المحتوى بشكل أفضل عبر شبكة الإنترنت.

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

ثالثًا: سمات كارتون الواقع الافتراضي سبايدرمان من وجهة نظر المبحوثين

جدول رقم (21)

| توزيع المبحوثين وفقاً لسمات البرنامج محل الدراسة من وجهة نظرهم |
|---------------------------|---------------------------|
| سمات البرنامج | الإجمالي |
| % | ك |
| فيه شخصيات الكارتونية المفضلة | 86.3 | 196 |
| الوالدين جذابة جداً | 70.9 | 191 |
| سهل الوصول لمشاهدته في أي وقت | 62.9 | 120 |
| وقت الحلقة قصير | 61.7 | 128 |
| الإجمالي | 100 | 227 |
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 86.3%، ثم سهولة الوصول له في أي وقت بنسبة 80.9%، تلاه جاذبية الألوان للطفل بنسبة 82.9%، وجاء قصر وقت الحلقة في المرتبة الأخيرة بنسبة 16.7%.

وتفسر هذه النتيجة، اقبال الأطفال عينة الدراسة على مشاهدة هذا المحتوى تحديداً وتفضيلهم له، فالطفل في هذه المرحلة لعمرية يميل إلى ألوان البطوله ويزداد خياله، ولها أنت الشركة المنتجة الشخصيات محببة للطفل، من أجل ذيامر للمشاهدة.

وعن جاذبية الألوان، أشارت دراسة بويستيز وفارغيز 1994، إلى العلاقة بين الأطفال وما تثيره لديهم الألوان الحارة والباردة، فكشفت النتائج أن للألوان جاذبية خاصة جداً مع الأطفال، حيث أظهر الأطفال ارتباطات متعلقة بالعاطفة تجاه الألوان؛ فكان لدى الأطفال ردد فعل إيجابية تجاه الألوان الزاهية (أحمر الوردي والأزرق والأحمر) وكانت المشاعر السلبية تجاه الألوان الداكنة (البني والأسود والرمادي). وكانت ردد 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. وهذا يعني أن للألوان تأثير قوي على الطفل، فهو إذا يحرك مشاعره إيجاباً أو سلباً، وفقاً لدرجات الألوان التي يتعرض لها الطفل.

رابعاً: حدود التأثير على الهوية الثقافية للمبحوثين

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

٤٦٢
يتضح من هذا الجدول، أن استخدام المبحوثين لكارتون الواقع الافتراضي سبايدرمان أدى إلى التأثير على مستوى التوحّد لديهم بدرجة متوسطة القوة بنسبة 87.2%، ثم التأثير بدرجة ضعيفة بنسبة 12.7%، في حين كان مستوى التأثير على إدراك المبحوثين للواقع الاجتماعي من خلال كارتون الواقع الافتراضي بدرجة متوسطة القوة بنسبة 88.5% ثم التأثير بقوة بواقع بنسبة 11.4%، وسجل قوة تأثير متوسطة على السلوكيات الإيجابية والسلبية بنسبة 85.4%، ثم التأثير بدرجة ضعيفة بنسبة 14.5%.

ويؤكد علماء الاتصال بأن انجذاب الجمهور للمضمنين الإتصال البريدي يؤدي إلى استغراق لاحق في هذه المضامين ينتج عنه آثار المتعة (الرضا)، والتعلم، وتشكل الهوية وهو ما حدث بشكل متساوي بالنسبة للأطفال عينة الدراسة، حيث يمتّ تأثير التوحّد جزءًا من تأثير التفاعلات الموازى مع الشخصيات الدرامية، وله يتحقق ذلك سوى بحث تأثير الرضا، الذي أكدت النتائج بأن 97 مبحوثًا بنسبة 42.7%، راضون تمامًا عن المحتوى، و100 مفردة بنسبة 57.3% راضون إلى حد ما، وهو ما يعني تحقيق تأثير الرضا بدرجة متوسطة، ويفسر حدوث تأثير التوحّد بدرجة متوسطة كذلك.

وأشار كل من روزنجرين وويندال Rosengren & Windahl أن التفاعل الموازي يحدث عندما يتفاعل المشاهد مع الشخصيات التلفزيونية، إلا أنه لا يتوحد معها، فالتوجد عملية نفسية مقارنة بالتفاعل الموازي الذي يعد مصدرًا للصحة البديلة (1).

وبالمثل أشار كل من روبي وستيب Rubin & Step 2000م، إلى أن عملية التوحّد

<table>
<thead>
<tr>
<th>نوع التأثير</th>
<th>التوحّد</th>
<th>القوة التأثير</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>ضعيف</td>
<td>12.7</td>
<td>-</td>
</tr>
<tr>
<td>متوسط</td>
<td>88.5</td>
<td>198</td>
</tr>
<tr>
<td>قوي</td>
<td>11.4</td>
<td>-</td>
</tr>
<tr>
<td>الإجمالي</td>
<td>100</td>
<td>277</td>
</tr>
</tbody>
</table>

جدول رقم (23)
ترتبط بتأثيرات التفاعل الموازي، فكثافة المشاهدة لمحتوى محدد تؤدي في النهاية إلى تصرف المتفقي مثل الأطفال، وهو ما لم يحدث مع الأطفال بالدراسة، وقد يعود السبب إلى عدم النظام في عملية المشاهدة نفسها.

كما أكدت دراسة سود وروجرز، بالتفاعل الاجتماعي في التأثير على تشكيك الهوية والمعرفة والسلوك، نتيجة للتفاعل مع المسلسلات الدرامية الواقعية في الهند، 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 أتي كلاهما بدرجة متوسطة مثل تأثير التوحد المتحكم في التأثيرات التالية على الطفل المشاهد لكارتون الواقع الافتراضي سبايدرمان.

كما رصدت الدراسة استجابات الأطفال نحو أبعاد الهوية الثقافية المتمثلة في تأثيرات التوحد، وتأثير السلوك الإيجابي والسليبي، وإدراكهم للواقع الاجتماعي، وذلك كما يلي:

جدول رقم (21)

<table>
<thead>
<tr>
<th>الفئة</th>
<th>معرض %</th>
<th>محاذ %</th>
<th>موافق %</th>
<th>التأثير المكونة للفهوة الثقافية</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>أحب أن أردي ملمس للشخصيات في هذا الكارتون</td>
<td>46.3%</td>
<td>110</td>
<td>48.5%</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>أحب أن أتزوج مع اصفلائي مثل الجوكر</td>
<td>5.3%</td>
<td>12</td>
<td>62%</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>أتناسب عندما يضايق الجوكر بطل</td>
<td>60.5%</td>
<td>227</td>
<td>-</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>سبايدر مان</td>
<td>39.5%</td>
<td>-</td>
<td>-</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>أشعر بالسعادة عندما أتصاد سبائي</td>
<td>34.1%</td>
<td>141</td>
<td>29</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>مان على الجوكر، فأنا أحبه</td>
<td>25.1%</td>
<td>57</td>
<td>-</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>أشعر أن سبايدر مان صديق مقرب</td>
<td>44.2%</td>
<td>227</td>
<td>-</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>لدي في الكوكر بصدق أعرفه قاصف</td>
<td>25.2%</td>
<td>41</td>
<td>38</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>الضيق من سبك</td>
<td>16.7%</td>
<td>42.3</td>
<td>-</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>أرغب في نفس الأطفال وأحترامهم مثل سبايدر مان</td>
<td>24.7%</td>
<td>100</td>
<td>-</td>
<td></td>
</tr>
</tbody>
</table>
يتضمن هذا الجدول، والذي يوضح تأثير كارتون سبايدرمان على الأطفال، على
مقياس أبعاد الهوية الثقافية في الدراسة الحالية، كما يلي:
1. تم قياس حدود توحيد الأطفال مع شخصيات الكرتون في أنماط حياتهم وسلوكاتهم ومهاراتهم عقب المشاهدة، فجاءت عبارة "أشعر بالسعادة عندما ينتصر سبايدر مان على الجوكر، فأنا أحب" في المرتبة الأولى بنسبة 62.1%، تلاها "فأنا أحب "أحب أن أمزح مع أصدقائي مثل الجوكر" وذلك بنسبة 48.5%. ثم عبارة "يذكري الجوكر بصديق أعرفه فأشعر بالضيغ من سلوكه" في المرتبة الأخيرة بنسبة 42.3%.  

2. تم قياس حدود إدراك الأطفال للواقع الاجتماعي، من خلال مشاهدتهم لكارتون الواقع الافتراسي، فجاءت عبارة "اقنع بالحلول التي يقدمها سبايدر مان عندما تحدث المشاكل" في المرتبة الأولى بنسبة 85.5%. تلاها عبارة "عندما أقنع بشكل سويف ينقذني سبايدر مان" في المرتبة الثانية بنسبة 84.5%، وفي المرتبة الثالثة كانت عبارة "الإصابات التي يتعرض لها سبايدر مان حقيقية ومؤلمة" بنسبة 76.7%.  

3. تم قياس حدود تأثير كارتون الواقع الافتراسي على السلوك الإيجابي، فجاءت عبارة "أحب اللعب مع الآخرين مثلما يفعل الأبطال في الكرتون" في المرتبة الأولى بنسبة 60%. تلاها عبارة "لا يمكن أن أسمح للآخرين بلبس جسمي أو تقبيلي" بنسبة 61.7%. وفي المرتبة الثالثة جاءت عبارة "أنتظر أن تبدل ملابسي الشخصية في وجود شخص غريب" وذلك بنسبة 75.6%.  

4. تم قياس حدود تأثير كارتون الواقع الافتراسي على السلوك السلبي للأطفال، فجاءت عبارة "يمكن أن أحصل على أعراض الآخرين دون إقناع بهدف الضحك" وذلك بنسبة 63.7%. وفي المرتبة الثانية عبارة "أنا مثل الأبطال أحب اللعب بأعراضي وحدي" وذلك بنسبة 36.1%. واحتلت المرتبة الثالثة عبارة "يمكن أن أعراض الآخرين الدافئ بهدف الضحك كما شاهدتها بالكرتون"، و"يمكن ألا أتدخل لإنقاذ الآخرين في المواقف الحرجة" وذلك بنسبة 11.5% لكل منهما.
ويتضمن من النتائج السابقة، تفاعل الأطفال مع السلوكيات الإيجابية ورفضهم للسلوك السلبي، إلى جانب تحقيقهم نسبة متوسطة من التوحيذ مع الشخصيات التي نالت دور البطولة في كارتون الواقع سبايدرمان، مع قدر متوسط من إدراك الواقع الاجتماعي.

وتعمّق على هذه النتيجة، يؤكد علم دراسة المجتمعات البشرية، أن الثقافة تأثير قوي على السلوكيات، وأن المعرفة هي أساس الثقافة التي تتكون بفعل المزاج بين المعاني والمفاهيم، التي يثق عليها كل الأفراد وهو ما يكون في النهاية البناء الاجتماعي للواقع، وهنا نرى مبدأ قديمًا يقول؛ بأن المعرفة تكوّن السلوكيات، وأن السلوكيات هو أحد أهم البدائل الاختيارية الناتجة عن المعرفة.(1)

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، والتي نظر من خلالها عالم النفس الاجتماعي تشارلز كولي؛ إلى أن الناس يستطيعون الانتماء إلى بعضهم بعضًا، من خلال الانطباعات التي تنشأ بينهم نتيجة التفاعل، واستكمال تلك النظرة جورج ميد، بأن الإنسان وعلى الرغم من تلك الانطباعات، يمكن أن يتعلم أيضًا توقع رذد أفعال الآخرين نحوه إذا ما قام بسلوك غير مقبول اجتماعيًا، مستخدمًا تراكم خبراته، وبالتالي فإن التفاعل الرمزي هو عملية "تفسير الفعل".(2)

والأمر هنا، يدعم عمليّة الثواب والعقوب التي أشارت إليها نظرية التعلم الاجتماعي لأثرت باهتمام من خلال التفاعل بين الأفراد وتوقيع رد فعلهم لسلوك ما، قد لا يكون مقبولاً من جانبهم، وهذا بدأ به بنقلًا إلى نظرية التوقعات الاجتماعية Social Expectation، والتي تشير إلى أن السلوك الإنساني يبدأ بدراسة الجماعات، والتي تشير إلى أن السلوك الإنساني يبدأ بدراسة الجماعات.
فترصف الإنسان عمومًا مبني على توقعه لردد أفعال الآخرين على تصرفه أو سلوكه، والاستجابات المحتملة من هذا التصرف (10).

وحذاذا قد يخش الطفل تقليد سلوك ما، قد يكون غير مقبول ممن حوله، وتنتظى لـذلك قد ينظر إليه من حوله بأنه أثم، ومن ثم فقد يتوقع عقابًا على فعلته بطريقة أو بآخر، إذا ما عوقب النموذج أمامه وفقًا لنظرية التعلم الاجتماعي.

ووفقاً لنظرية أخذ الأدوار في التفعال الوجداني والتي طورها العالم جورج ميد، حيث يعني التفعال الوجداني؛ قدرة الشخص على تصور نفسه في ظروف الآخرين، فالطفل الصغير هنا بدأ في ملاحظة سلوك الآخرين، ثم بدأ في تقليده بدون وعي منه، حتى تراكم لديه الخبرات ويبدأ هو نفسه، بتقليد سلوكه من خلال خبراته الفردية.

ولالاها أن نظريتي استنتاج أدوار الآخرين، والتفعال الوجداني، يشكلان تكاملًا واضحًا مع نظرية التوحد، التي تعمل على وضع سلوك الفرد وعلاقاته بوسائل الإعلام، من خلال تلك الأدوار، ولكن بكيفية أكثر عمقة من مجرد تقليد نموذج (10).

وينقلنا الطرح السابق، إلى تناول التأثير الثقافي على السلوك من خلال النظرية الثقافية النقدية لرامدها ستيوارت هول، والتي أشارت إلى الدور الذي تلعبه وسائل الإعلام وتكنولوجيا الاتصال الحديثة، في خلق صورة ذهنية محددة داخل المجتمع، تؤدي بدورها فيما بعد إلى إنتاج واقعًا اجتماعيًا مختلفًا، واتباع 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 فرانكلورت للثقة، والمعروفة باسم المدخل الاجتماعي الثقافي؛ المهتم بالثقة وفقًا
للجوانب الاجتماعية والثقافية والسياسية والاقتصادية، للدولة التي تتم فيها عملية الاتصال. (10)

ونظرة النظرية النقدية إلى الفن، باعتباره سبيلاً لتسكين الشرور في المجتمعات الحالية عن طريق الثقافة الإعلامية، ولعل هذا هو ما أتضح من خلال تحليل كارتون الواقع الافتراضي سبايدرمان، حيث تمتلك الصراع بين الخير والشر في شخصيتي سبايدرمان والجوكر، إلا أنه أبرز سلوكات شريرة غير مقبولة مثل نزعة الانتقاد، والأذى للغير، مع الابتعاد عن قيم السلام والحب والتسامح، وهو ما قد يخلق لدى الطفل الصغير، تصويرًا ذهنيًا خاطئًا، بشأن سمات البطل; والتي اعتدنا في مجتمعنا العربي، بأنها تتمثل في التسامح والرفق والرحمة، ونُصرة المظلوم وقبولها بشكل مختلف للفت في هيئة كارتونية، بحيث لا يشعر معه أنها مشاهدة القيام بالعنف والسلوكين الشريرة أو الشاذة تجاه الآخرين، هي أمر غير مقبول.

ويعرف هذا الأسلوب في طرح الثقافة التي تسعي للهيمنة على الآخر، باسم العقل الأدائي، والذي يسعى لتفعيل توجهات بعض الأفراد في السيطرة على تفكير الآخرين، وأدى ذلك إلى نظرة أكثر عمقاً من جانب كلاً من هوركايمر وإدواردو إلى حدود وقوائد آثار التكنولوجيات الحديثة للاتصال، فأشار إلى إصطلح الثقافة المصنعة أو المصطنعة، والتي تعني وقف ثقافة زائفة في مقابل الثقافة الشعبية الحقيقية والتي تنتج من تفاعل الأفراد مع بعضهم داخل المجتمع، ولكن الثقافة المصنعة تجعلهم يشعرون ببحاجات زائفة، لا تمكن أفراد المجتمع من تعميق علاقاتهم سوياً. (11)

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

٤٦٩
وبالتطبيق على الدراسة الحالية؛ نجد أن المحتوى المقدّم من خلال كارتون الواقع الافتراضي سبادرمان قد اهتم بتقديم سلوكات سلبية متعددة، في مقابل الحد من القيم والسلوكيات الإيجابية الناتجة عنها، وكذلك التركيز على مسألة تغلب الشهوات وفرض القوة، وهو المفهوم الذي قامت على أساسه النظرية الثقافية النقدية؛ حيث يعتبر أن Hegemony هي الأسلوب الأمثل للعلاقة بين من يملك ومن لا يملك.

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

اختبار فرض الدراسة

أولاً; النتائج المتعلقة بالفرض الأول

"يوجد ارتباط طردي ذو دلالة إحصائية بين استخدام المبحوثين لكارتون الواقع الافتراضي المذاع عبر موقع البوبتيوب، والتأثير على هويتهم الثقافية، باستعداد متغيرات؛ نوعية البرامج التي يشاهدها المبحوث، ومستوى الانتباه أثناء المشاهدة، وسمات البرنامج، ونوع المتوسطه الأبوي، وسمات المبحوث".

جدول رقم (24)

التباين بين الاستخدام والهوية الثقافية باستخدام المتغيرات الوسيطة مقارنة بالتمييز الكلي

<table>
<thead>
<tr>
<th>المتغير</th>
<th>الارتباط بمستوى استخدام</th>
<th>الارتباط بمستوى الهوية الثقافية</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>نوعية البرامج التي يشاهدها المبحوث</td>
<td>0.699</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>مستوى الانتباه أثناء المشاهدة</td>
<td>0.751</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>رتبة المحتوى</td>
<td>0.601</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>نوع المتوسطه الأبوي</td>
<td>0.693</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>سمات البوبتيوب</td>
<td>0.688</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>مجمل الارتباطات</td>
<td>0.767</td>
<td></td>
</tr>
</tbody>
</table>

470
يتضح من هذا الجدول، ما يلي:
- وجود علاقة ارتباط طردي معنوية بين كل من الاستخدام، والهوية الثقافية، ومستوى المشاهدة، وسمات البرنامج، ونوع التواسبة الأبوية، وسمات المبحوث، حيث بلغت قيمة الارتباط الجزئي بين كل من الاستخدام، والهوية الثقافية، ومستوى المشاهدة، 0.699، 0.795، 0.798، 0.588، 0.693، 0.734، 0.767، على التوالي، وذلك عند مستوى معنوية 0.001 لكل منها.

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

ثانياً، النتائج المتعلقة بالفرض الثاني

"يجدر ارتباط طردي ذو دلالة إحصائية بين أبعاد الاستخدام (معدل التعرض، ونوع التعرض، والدوافع التغريمة)، وأبعاد الهوية الثقافية (تأثير الرضا، تأثير التوحد، تأثير إدراك الواقع الاجتماعي، تأثير السلوك)." 

جدول رقم (25)

<table>
<thead>
<tr>
<th></th>
<th>الاستخدام</th>
<th>نمط المشاهدة</th>
<th>ابعاد المشاهدة</th>
<th>معدل المشاهدة</th>
<th>أبعاد المتغير المستقل</th>
<th>أبعاد المتغير التابع</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td>أثر الرضا</td>
<td>أثر التوحد</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td>0.0873</td>
<td>0.0873</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td>0.0873</td>
<td>0.0873</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td>0.0873</td>
<td>0.0873</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td>0.0873</td>
<td>0.0873</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td>0.0873</td>
<td>0.0873</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td>0.0873</td>
<td>0.0873</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td>0.0873</td>
<td>0.0873</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td>0.0873</td>
<td>0.0873</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td>0.0873</td>
<td>0.0873</td>
</tr>
</tbody>
</table>

471
(أ): الارتباط بين معدل المشاهدة، والتأثيرات الممثلة لأبعاد الهوية الثقافية:

وجود علاقة ارتباط طردية معنوية بين كل من (معدل المشاهدة) كأحد أبعاد الاستخدام، والتأثيرات الممثلة لأبعاد الهوية الثقافية، حيث بلغت قيمة معامل الارتباط 0.876، 0.680، 0.425، وهي قيمة دالة إحصائيًا عند مستوى معنوية 1.000.

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

وجود علاقة ارتباط طردية معنوية بين كل من (نمط المشاهدة) كأحد أبعاد الاستخدام، والتأثيرات الممثلة لأبعاد الهوية الثقافية، حيث بلغت قيمة معامل الارتباط 0.267، 0.372، 0.226، وهي قيمة دالة إحصائيًا عند مستوى معنوية 1.000.

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

- وجود علاقة ارتباط طردية معنوية بين كل من (دوافع المشاهدة) كأحد أبعاد الاستخدام، والتأثيرات الممثلة لأبعاد الهوية الثقافية، حيث بلغت قيمة معامل الارتباط 0.277، 0.420، 0.173، وهي قيمة دالة إحصائيًا عند مستوى معنوية 1.000.

- عدم وجود علاقة ارتباط طردية معنوية بين كل من (دوافع المشاهدة) كأحد أبعاد الاستخدام، وتأثير التوحد كأحد أبعاد الهوية الثقافية، حيث بلغت قيمة معامل الارتباط 0.130، وهي قيمة غير دالة إحصائيًا عند مستوى معنوية 0.546.

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

ويمكن تفسير هذه النتيجة بأن دوافع الجمهور للمشاهدة ترتبط بوجهه نحو اختياره الانتقائي للوسيلة وما يعرض له من مضمون وفقًا لمدخل الاستخدامات والتأثيرات، أساسًا لنظريته التفاوت المعرفي عام 1957م، والتي تؤكد أن البحث عن المعلومات هو إحدى الطرق لتقليل
النتائج

اً ب. وعن قيمة واتجاه الارتباط بين كل من الاستخدام وأثر الرضا، فقد كشف تحليل البيانات أن معامل الارتباط يساوي 0.43. هذه القيمة دالة إحصائيًا (0.01=p)، أي أنه كلهما زاد الربا من كارتون الواقع الافتراضي زاد الاستخدام، وهذا يعني وجود ارتباط طردي موجب بين استخدام كارتون الواقع الافتراضي سبايدرمان، ومستوى الرضا عنه. وتؤكد هذه النتيجة دراسة لو ولو Lu & Lo (2007) وفهرجسون Perse & Ferguson (1993)، حيث أثبتت نتائجهما أن الربا نتج عن الدوافع الثقافية، إلى جانب معدلات المشاهدة. (10)

الدراسة عن النتيجة الموضحة بالجدول التالي:

<table>
<thead>
<tr>
<th>الارتباط بين الاستخدام وأثر التوحد</th>
<th>المتغير المستقل</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>مستوى الدلالة</td>
<td>قيمة الارتباط</td>
</tr>
<tr>
<td>-</td>
<td>+</td>
</tr>
<tr>
<td>-</td>
<td>+</td>
</tr>
<tr>
<td>0.429</td>
<td>+</td>
</tr>
<tr>
<td>0.429</td>
<td>+</td>
</tr>
<tr>
<td>0.429</td>
<td>+</td>
</tr>
</tbody>
</table>

جدول رقم (26)
كشف تحليل البيانات بشأن معامل الارتباط بين كل من الاستخدام، وأثر التوحد أن
العبارات التالية؛ "أحب أن أمزح مع أصدقائي مثل الجوكر"، وأشعر بالسعادة عندما
ينتصر سبادير مان على الجوكر، أنا أحبه"، ويذكرني الجوكر بصديق أعرفه فأشعر
بالضيق من سلوكه" دالة إحصائيًا عند مستوى (p=0.001)، حيث بلغت قيم معامل
الارتباط 0.565, 0.001, 0.445، بينما سجلت علامات "أحب أن أرتدي ملاهي
مثل الشخصيات في هذا الكارتون"، و"السيطرة عندما يضحك الجوكر بطلي سبايدر
مان"، وأشعر أن سبادير مان صديق مقرب لي"، و"أرغب في لمس الآخرين
واحضنهم مثل سبادير مان" ارتباطًا عكسيًا حيث تم رفضها من جانب عينة الدراسة
بالإجماع.

وعكس هذه النتيجة مستوى توحيد متوسط، مع بعض العبارات التي تبرز تماهي
الأطفال المشاهدين مع بعض الأمور مثل استشمار الطفل بأن سبادير مان شخصية
حقيقة، كون الطفل معها تفاعلاً مزاحيًا شبيهًا بالتفاعل الاجتماعي، وهو عملية عاطفية
تحقيقها من خلال عبارة (أشعر بالسعادة عندما ينتصر سبادير مان على الجوكر، أنا
أحبه)، وهو ما أكده نتيجة الجدول (2).

وقد بلغ مجمل تأثير الاستخدام على حدود توحيد الأطفال مع أبطال كارتون الواقع
العائضي، 0.49 عند مستوى معنوية (p=0.001)، وهذا يعني وجود ارتباط طردي
بين استخدام الطفل لكارتون الواقع افتراضي سبادير مان، وتأثير التوحد 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 (27)
الارتباط بين الاستخدام وأثر إدراك الواقع الاجتماعي

<table>
<thead>
<tr>
<th>المتغير المستقل (أثر إدراك الواقع الاجتماعي)</th>
<th>قيمة الارتباط</th>
<th>مستوى الدلالة</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>كل ما أشده في كارتون سبايدر مان يحدث في الواقع بالفعل</td>
<td>0.198</td>
<td>p&lt;0.001</td>
</tr>
<tr>
<td>افتتح بالحلول التي يقدمها سبايدر مان عندما تحمل المشاكل</td>
<td>0.195</td>
<td>p&lt;0.001</td>
</tr>
<tr>
<td>سبايدر مان شخصية حقيقية تعيش معنا</td>
<td>0.433</td>
<td>p&lt;0.001</td>
</tr>
<tr>
<td>عندما افتتح مشكلة سوف ينقذنا سبايدر مان</td>
<td>0.488</td>
<td>p&lt;0.001</td>
</tr>
<tr>
<td>الإصابات التي يتعرض لها سبايدر مان حقيقية ومؤلمة</td>
<td>0.442</td>
<td>p&lt;0.001</td>
</tr>
<tr>
<td>الناس يخلعون ما يسمح في الواقع أمام بعضهم دون خجل</td>
<td>0.277</td>
<td>p&lt;0.001</td>
</tr>
<tr>
<td>الجوكر شخصية حقيقية فعلا ويؤدي الناس</td>
<td>0.277</td>
<td>p&lt;0.001</td>
</tr>
<tr>
<td>مجمل الأثر</td>
<td>0.779</td>
<td>p&lt;0.001</td>
</tr>
</tbody>
</table>

كشف تحليل البيانات بشأن معامل الارتباط بين كل من الاستخدام، وأثر إدراك الواقع الاجتماعي أن كافة العبارات المعبرة عن قياس تأثير إدراك الواقع الاجتماعي كانت دالة إحصائيّاً عند مستوى (p=0.01)، حيث بلغت قيم معامل الارتباط 0.198، 0.365، 0.375، 0.488، 0.442، 0.277، 0.277، 0.779، وقد بلغ مجمل تأثير الاستخدام على حدود توجد إدراك الأطفال للواقع الاجتماعي من خلال كارتون الواقع الافتراضي، 0.279 عند مستوى معنويّاً (p=0.01)، وهذا يعني وجود ارتباط طبيعي موجب بين استخدام كارتون الواقع الافتراضي سبايدر مان، وحدود إدراك الواقع الاجتماعي من خلاله.

وتتسق هذه النتيجة مع الجدول (27)، والذي أثبت وجود ارتباط متوسط القوة بين كارتون الواقع الافتراضي وإدراك الأطفال للواقع الاجتماعي، كما تتسق مع قوة توجد الأطفال بشكل متوسط مع أبطال الكارتون، ويبدو سبب ضعف الارتباط إلى عدم انتظام أفراد العينة في المشاهدة. وجدن 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 تقترض أن أولئك الذين يشاهدون التلفزيون
بكتافة هم أكثر عرضة لتطویر معتقداتهم حول الواقع الاجتماعي القائم على تلك
المشاهد والصور التي يبثها التلفزيون (11) وبدورهم على الدراسة الحالية، نجد أن هذه
النتیجة تتسق مع معدل مشاهدة الأطفال غير المنظم للكارتون، وكذلك مع ما أشار إليه
Bischak & Shrum كل من شرام وبيشاك 2002م، أن تكرار مشاهدة نفس البرامج
لفترات طويلة ومستمرة يؤثر على اعتقاد الفرد حول العالم الحقيقي ويستبدل بصورة
خيالية كما رسمها التلفزيون (12).

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

جدول رقم (28)

<table>
<thead>
<tr>
<th>الاستخدام</th>
<th>قيمة الارتباط</th>
<th>المتغير المستقل</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>جودة السلوك</td>
<td>0.164</td>
<td>0.380</td>
</tr>
<tr>
<td>أحجية الكارتون</td>
<td>0.392</td>
<td>+</td>
</tr>
<tr>
<td>أقدم الذي شاهده بالكازينو</td>
<td>+</td>
<td>+</td>
</tr>
<tr>
<td>أحیب اللعب مع الآخرين</td>
<td>+</td>
<td>+</td>
</tr>
<tr>
<td>لا يمكن أن أسمح للآخرين باللعب</td>
<td>0.260</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>اعتبرته من الألعاب المثالي</td>
<td>0.240</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>يمكن أن أستلم الأساليب الشخصية باللعب</td>
<td>0.173</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>بينما يمكن أن يكون دائماً في المهارات</td>
<td>0.291</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>يمكن أن أحتفل بالعوائد الأشخاص اتجاهه</td>
<td>0.350</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>أنا أستلم اللعب أي أشخاص يعترفون به</td>
<td>0.244</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>لا اعتبار إذا لم أعد شخصي</td>
<td>0.140</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>يمكنني أن أستلم مهام الآخرين</td>
<td>0.059</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>المجمل للأثر</td>
<td>0.207</td>
<td></td>
</tr>
</tbody>
</table>
كشف تحليل البيانات بشأن معامل الارتباط بين كل من الاستخدام، وأثر السلوك (الإيجابي والسلبي) أن كافة العوامل المعترنة عن قياس تأثير السلوك، كانت دالة إحصائيا عند مستوى (p=0.001)، حيث بلغت القيم معامل الارتباط 0.173-0.440-0.210-0.935-0.400-0.044-0.051-0.001، وبلغ معدل التأثير 0.001، عند مستوى معنوية (p=0.001)، وهذا يعني وجود ارتباط طبيعي موجب بين استخدام كارتون الواقع افتراضي سبايدرمان، وتأثير السلوك لديهم.

وتنير نتائج هذه الدراسة، تفاعل الأطفال تجاه السلوك الإيجابية في مقابل السلوك السلبية، وترتكز مع استجاباتهم على مقياس الهوية الثقافية، مع حدود التوحد مع أبطال الكرتون، حيث أشارت النتائج إلى حدوث مستوى تفاعل موازي متوسط، لم تكمل بسبب عملية التوحد مع الأبطال بالكرتون، وبالتالي تأثر سلوك الأطفال بشكل متوسط، حيث أبدى أفراد العينة تشتتًا تجاه بعض السلوكيات وبرز الأطفال الأكثر سنًا قيمهم ببعض السلوكيات السلبية، بأن أبطال الكرتون قد لجأوا إليها وفقًا للموقف الذي تعرضوا له، مما عكس تأثير اً متوسط القوة على مقياس الهوية الثقافية ككل، بكافة أبعاده.

ثالثًا. النتائج المتعلقة بالفرض الثالث

"يوجد ارتباط طردي موجب بين استخدام المبحوثين لكرتون الواقع المذاع عبر موقع اليوتيوب وأثر السلوك، وذلك باستمرار متغير عوامل التنمية الاجتماعية والثانوية والعقلية."
جدول رقم (29)

الارتباط بين الاستخدام والأثر السلبي باستعداد المتغيرات الوسيطة مقارنة بالارتباط الكلي

<table>
<thead>
<tr>
<th>مستوى المعنوية</th>
<th>مستوى المعنوية</th>
<th>الارتباط الجزئي</th>
<th>الارتباط بين الاستخدام، وأثر السلوك</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>0.207</td>
<td>0.695</td>
<td>0.01</td>
<td>عوامل التشتيت الاجتماعية</td>
</tr>
<tr>
<td>0.233</td>
<td>0.695</td>
<td>0.01</td>
<td>العوامل والعقاب</td>
</tr>
</tbody>
</table>

يتضح من هذا الجدول، وجود علاقة ارتباط طردية معنوية بين كل من الاستخدام، وأثر السلوك، حيث بلغت قيمة الارتباط الجزئي بين كل من الاستخدام، وحدود الأثر السلوك باستعداد المتغير الوسيط (عوامل التشتيت الاجتماعية) 0.295 - و هي قيمة دالة إحصائيا عند مستوى معنوية 0.001، بينما بلغت قيمة الارتباط الجزئي بين كل من الاستخدام، وحدود الأثر السلوك باستعداد المتغير الوسيط (الثواب والعقاب) 0.233 - وهي قيمة دالة إحصائيا عند مستوى معنوية 0.001، ويشير تلك النتيجة إلى وجود علاقة ارتباط طردية مباشرة بين كل من الاستخدام وأثر السلوك باستعداد المتغير الوسيط، أي قبول الفرض الثالث.

ويمكن التعليق على هذه النتيجة، بأن الطفل يتبني القيم وما ينتج عنها من سلوكيات إيجابية، أو ما ينتج عن غيابها من سلوكيات سلبية، من خلال وسائل مؤسسات التشتيت الاجتماعية، في المنزل والمدرسة والأفران ووسائل الإعلام أيضًا، إلا أن كيفية تصرف الطفل فيما بعد أحد المواقف، يتعلق بخبرة الطفل وإدراكه والفرص الفردية، مما جعل العوامل الوسيطة في الدراسة الحالية تتباه في إحداث الأثر، وهو عكس ما ورد بنظرية التعلم الاجتماعي بالملاحظة للعالم أثرت باندرورا الذي أشار إلى ما يعرف بالتحفيز البديل، الذي يرتبط بعملية التوحد مع الشخصيات الدرامية، ثم التقييد أو النمذجة لتلك الشخصية، إذا لم تتعرض للعقاب، وجدير بالذكر، أن التوحد ينتمي ملاحظة المشاهد لسلويك، وآليات واتهامات الطفل، أي الشخص النموذج، وهو ما لم يحدث.

478
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 (30)

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

| العلاقة بين التفاوت | تحليل التباين (ANOVA) |
| --- | --- | --- | --- |
| نوع التعليم | نوع التعليم | نوع التعليم | نوع التعليم |
| نوع التعليم | نوع التعليم | نوع التعليم | نوع التعليم |

تشير نتائج هذا الجدول إلى وجود فروق إحصائية بين كل من النوع (ذكور / إناث)،
و نوع التعليم (حكومي، خاص)، والمرحلة العمرية للمبحوثين؛ وطبيعة استخدامهم
لكارتون الواقع سبايدرمان، حيث بلغت قيمة "ت" المحسوبة 6.125، و8.528 لكل من
النوع ونوع التعليم وهي قيم دالة إحصائيًا عند مستوى معونية 0.001، كما بلغت قيمة

479
للمرحلة العمرية 8.87 وهي دالة عند مستوى معنوية 0.01. أي قبول الفرض F الرابع.

ويمكن تفسير هذه النتيجة بالنسبة للنوع، بالعودة لشخصية البطل في الحلفات الخاضعة للدراسة، فالبطل هو سبايدرمان وهو شخصية محبة 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 المزاج، فشعور المتلقي بأن النموذج يشبهه في الجنس وأن بينهما بعض الخصائص المشتركة يجعله أكثر إقبالاً على المشاهدة.

وفيما يتعلق بنوع التعليم والذي يعكس مستوى اجتماعياً واقتصادياً متوسطاً لعينة الدراسة، فشخصية سبايدرمان شخصية عالمية يعيشها الأطفال سواء كانت نوعية التعليم حكومية أم خاصة، إلا أن الأمر قد يعود إلى وسيلة المشاهدة من خلال هواتف الأباء، مما يفترض بعض استراتيجيات الوساطة الأبوية المقدمة في المشاهدة، نتيجة عدم إتاحة الوسيلة للأطفال بشكل شخصي، نظرًا لضعف الإمكانات المادية كذا ذكر بعض أولياء الأمور بالمقابلات الشخصية.

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

جدول رقم (31)

<table>
<thead>
<tr>
<th>الفئات</th>
<th>8 أعوام</th>
<th>7 أعوام</th>
<th>6 أعوام</th>
<th>5 أعوام</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>المتواجد</td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>2.684</td>
<td>3.040</td>
<td>10.64</td>
<td>-</td>
<td></td>
</tr>
</tbody>
</table>

480
يوضح من بيانات هذا الجدول، أن مصدر الفروق عند المقارنة المتعددة بين أعمار المبحوثين، تتمثل في فروق بين كل من المبحوثين في عمر 7 أعوام (الوسط=13.79)، والمبحوثين بعمر 9 أعوام (الوسط=14.01). في متوسطات درجات كثافة التعرض، وذلك لصالح الأطفال في عمر 7 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 قدوته، وهذا يزيد من عملية استخدامه واستكشافه لكل ما حوله وزيادة فضوله وتعرضه لكارتون الواقع الافتراضي الذي يبدو غريباً، مقارنة بما يشاهده ويدركه في العالم الواقعي من حوله.

مناقشة نتائج الدراسة

يوضح من الدراسة التحليلية لمحتوى كارتون الواقع الافتراضي، أن الجهة المنتجة المعروفة باسم (Toy Monster) قد راعت في تكوين حلقاتها من هذا الكارتون، الاعتماد على شخصيات بطولية يحبها الأطفال حتى يسهل عليهم التوحد معها؛ مثل Elsa وملكة التلج إسنا، في حين تمثل عنصر الشر في Spiderman وسبايدرمان شخصية الجوكر Jocker. وهو شخصية شريرة بالفعل كما ظهر في سلسلة أفلام باتمان، خُلق لتمثيل الصراع الدائم بين الخير والشر، وهو ما نجحت الجهه المنتجة لكارتون سبايدرمان في تجييه، فسبايدرمان هو رمز الخير في كارتون الواقع الافتراضي، يدافع عن ملكة التلج إسنا وعن أصدقائه، بينما يمثل الجوكر رمز الشر الذي يستمتع بإفساد حظائهما، ويتسبب لهم بالأذى.

وهنا تبرز قيمة (المسؤولية) لدى سبايدرمان الذي يتدخل في كل مرة، لإنقاذ كل من حوله من الخطط الشريرة التي يحبها الجوكر، فتتصدر الخير على الشر، ثم يقوم سبايدرمان بملاحظة الجوكر للانتقام منه، فيبرز سلوكي الانتقام كأحد السلوكيات السلبية.
ولعل الهدف من تقديم مثل هذه النماذج هو قبول العنف في مظهر بطولي للطفل المشاهد، فببدأ الطفل في التعود على مظاهر العنف دون النظر إلى مدى بشاعتها، أو رفضها وانما يبدأ في محاسنها وتقليدها دون وعى منه باعتبارها أحد مظاهر القوة، فتتبدل ثقافته وهويته المتمثلة في قيم التعاون والتسامح، إلى سلوكية سلبية معادية وتدغ للعنف والسلوكية السيئة.

والعولمة أساسها اقتصادي بحث، إلا أنها تحولت إلى الثقافة بعدما انتشرت وسائل الاتصال الحديثة من هواتف ذكية وتلفزيون، وشبكة الإنترنت وما تلاها من تكنولوجيا متغيرة فمن الواضح أن الاستخدام بين فئات الشباب والمراهقين، ولناية الأطفال الصغار في حين تراجع استخدام الآباء لها بشكل كثيف خاصة من كبار السن. وتعمل العولمة بأمثلة محددة عن طريق الغزو الثقافي للشعوب والدول، التي يحاول الغرب فرض الهيمنة عليها، وردع ثقافته وردها، واستبدالها بهوية غربية ممثلة لأفكاره ونزاعاته وسلوكاته، بحيث تصبح هي المركز المتحكم في الثقافة، وتصبح الدول الأخرى تابعة لها.

وأخطر ما قد تواجهه الشعوب العربية، هو عملية الغزو الثقافي الذي يستهدف ترك الشعوب، بأجواء ذات ذكرى مماثلة، بل تراث أو ثقافة أو تاريخ أو سلوكية تعبر عن وجود القيم المتواصلة في مجتمعاتهم، ولن يتأتي هذا سوى من خلال زعزعة ثقافة الشعوب، من جذورها، وبث ثقافة غربية منفصلة، تبدد أسس الهوية من مأكل وملبس وأخلاق، وهذا هو ما ركز عليه كارل في الواقع الافتراضي سبايدرمان، من خلال قيام البطل بلبس أحجام النساء، وتقهيرهن واحترامهن، وقيام بعدد من السلوكيات الجنسية الفجة التي ترفضها ثقافات المجتمعات على اختلافها، فالانغماس في الجنس والعري لن يبني شعوبًا تسعى للحفاظ على ثقاها وقوميتها.

٤٨٢
وتبرز العولمة الثقافية حالياً Culture Globalization للأطفال الصغار لاستخدام الهواتف الذكية، واتجاه الدولة لتطوير العملية التعليمية، في الحصول على المعلومات بطرق ذكية، وتلقي هذا الفكك بتعيين الهواتف الذكية للأطفال الدارسين بمرحلة التعليم الأساسي، فأصبح استخدام الطفل للإنترنت أمرًا غير مرفوض من جانب الآباء.

وفيما لا يخف، بين آباء لا تحدثن إلى أطفالهم أو يشاركونهم ما يفعلون، في مقابل اهتمامهم بتوفير وضع اقتصادي آمن للأسرة، لتحل الأجهزة الإلكترونية من هواتف ذكية وكمبيوترات متصل بشبكة الإنترنت، محل الآباء، فيبدأ الأبناء في التعامل مع أشخاص افتراضيين يحملون لهم أفكارًا غريبة.

وببرزت الفجوة الجيوبية 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 بالأسو 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.

وبعده 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 يمكن كل من الآباء والأطفال على الاتفاق معًا.
كل ذلك أدى في النهاية، إلى تراجع وغياب الوسائط الأدبية، في استخدام الأبناء لوسائل التكنولوجيا الحديثة، مثل الهواتف الذكية والتعرض لمحتويات عنيدة أو جنسية، دون وعي واضح من الطرفين بمدى خطورة تعرض الطفل لمثل تلك المحتويات، دون رقابة أو مشاركة أوتقيد للمحتوى نفسه، مثل كارتون الواقع الافتراضي سبايدرمان بمنصة اليوتيوب.

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

وبلفت هذا الأمر الانتباه إلى أهمية الصورة في عملية الأورولمة، التي يتم نشر هذا المحتوى من خلالها للعالم أجمع، عن طريق شبكة الإنترنت إحدى أعم أدوات العولمة، ثم الاعتماد على الصورة دون حديث، فنن في العالم أجمع لا يمكنه فهم الصورة دون حوار بلغة غير لغته الأصلية، فالصورة هي الأقرب والأكثر اختراعًا للعقل والثقافات، ومن خلالها يتم السيطرة على الإدراك والعري النامي للطفل، الذي لا يستطيع تميز ما يتم تقديمه له من سلوكيات غيرية على تقافته التي نشأ فيها، فبدأ الطفل في الإيمان بقيم ومسميات غريبة مثل الصراع وفرض القوة، وتهجية الشهود، فتصبح ما هو غير مقبول في تقافته العربية، مقبولًا الآن بل وعلى استعداد لتنفيذها، وهو الأمر الذي يصعب تغييره وتقديمه في سن مبكرة بعد ذلك.

وبناءً على ذلك، نظهر مثل هذا النوع المستحدث من المحتويات الموجهة للطفل، عبر وسائل الإعلام الجديدة، أكدت مخرجات الرسوم المتحركة؛ أ.شويكار خليفة(1) بأن هذا...

484
النوع من المحتوى لا يمكن أن يلغي الرسوم المتحركة، وإنما سيتطور مع الوقت دون أن يقضي عليها للأبد، فكل منهما له تكتيك ونمط محدد في التنفيذ يسير عليه.

وبالنسبة لتعرض الطفل لمحتوى إعلامي دون حوار وتفاعل فظي، مع الاكتفاء بالتعبير الحركي، أكد أ/ثامر أبو السعد (11): أن الحكم على مثل هذا النوع من المحتويات الإعلامية يحتاج إلى دراسة لمعرفة مدى تأثيره على مهارات اكتساب اللغة بالنسبة للطفل، خاصة في المراحل العمرية المبكرة.

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

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

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

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

4. يحتوي كل مشهد من مشاهد الحلقة الواحدة على قصة لها فكرة وحبيبة وصراع.

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

6. يعتمد المحتوى على بعض المؤثرات البصرية؛ لتعزيز المشهد وتوضيح تفاصيله للمشاهد.
7. يعتمد المحتوى على توظيف عدد محدود من الألوان ذات دلائل معينة.

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

هو حلقات درامية قصيرة تمثل محاكاة افتراضية للحياة الحقيقية، وكان شخصيات الأفلام والرسوم المتحركة بعيون وتفاعلون معًا في الواقع، وذلك من خلال عدد من المشاهد، يحتوي كل مشهد منها على فكرة جديدة وحبيبة ونهائية، تدور بين شخصيات العمل، والتي يؤدي أدوارها ممثلون حقيقيون غير مشهورين يرتدون أزياء تنكرية أو أقنعة تعبر عن الشخصية التي يتم تجسيدها، مع الاستغمان التام عن الحوار بينهم في بعض الحلقات، واستبداله بالموسيقى والمؤثرات الصوتية والبصرية فقط.

مقترحات الدراسة:

أولاً: تقدم الدراسة الحالية مقترحاً بناءً على ما توصلت إليه من نتائج تحليلية وميدانية، وهي إنتاج حلقات درامية قصيرة تُدعى بمنصة الأيوتيب لأطفال الصغار، بطولة شخصيات عالمة وعربية معروفة مثل (العلياشو، بكار، نور، زهرة) مع الحراس على تقديم وثب قيمة عربية أصيلة وسلوكيات إيجابية تحارب السلوك السلبي، في إطار تشويق محب للطفل، وذلك بالتعاون مع وزارة الشباب، لاختيار المساهمين المشاركين بالحلقات من الأطفال والمرأة، من خلال الوزارة، وتكون أهمية المقترح فيما يلي:

1. الفكرة لا يواجه سوى فكر بديل، ولهدأ يستخدم المقابلة منصة الأيوتيب لتقديم متيج بديل، للمنتج محل الدراسة، من أجل تحقيق التوازن وخفض معدلات التعرض لكارتون سبايدرمان تدريجيًا.
2. يقدم المقترح تصويرًا بتصوير الحلقات في أماكن تراثية داخل مصر، بحيث يتم ربط الطفل بهويته المصرية وتاريخه، وبهذا يتم توفير نفقات كهرباء لويشان للتصوير، إلى جانب رفع معدلات التدفق السياحي بصورة غير مباشرة.

3. تقدم منصة اليوتيوب بروتوكلًا يتيح للمستخدم الحصول على مقابل مالي، في حال بث محتوى يحقق مشاهدات مرتفعة، وعددًا محددا من الاشتراكات بالقناة التي تقوم بالبث عبر اليوتيوب، وبالتالي يحقق الأمر عائدًا مالياً لمنتج 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 تعرض لوسائل الإعلام، وتعليمها على مستوى جمهورية مصر العربية، وتعود أهمية تلك المبادرة فيما يلي:

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

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

487
The references


2) استُخدم من المصدرARIO


4) استُخدم من المصدرARIO


6) استُخدم من المصدرARIO


25. ٢٥ نسمه إمام، مرجع سابق، ٢٠١٨، ص١٢٧.
26. ٢٦ نسمه إمام، مرجع سابق، ٢٠١٨.
34. نشوى عبد العاطي، علاقة مشاهدة المراهقين من (15 إلى 17) سنة للألعاب الشبيبة على الموقع العربي، رسالة ماجستير غير منشورة، جامعة عين شمس، كلية الدراسات العليا للطفولة، (٢٠١٦).
35. صابر محمد أبو بكر، المحتوى المقدم على موقع اليوتيوب وعلاقتهب نشر ثقافة السلام لدى المراهقين، رسالة دكتوراه غير منشورة، جامعة عين شمس، كلية الدراسات العليا للطفولة، (٢٠١٦).
36. 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).

40. صابر محمد, مرجب سابق, 2016.

41. نشوى عبد العاطي, مرجب سابق, 2016.

42. شيرين محمد, مرجب سابق, 2015.

43. ثمانية أسماء, دكتورة تحت وفاته, جامعة عين شمس, كلية الدراسات العليا للطلبة, 2010.


45. نشوى عبد العاطي, مرجب سابق, 2016.

46. صابر محمد, مرجب سابق, 2016.

47. شيرين محمد, مرجب سابق, 2015.


50. أحمد علي كتاف, الشابب الجامعي, جامعة دمشق, مهنة الأدب والعلوم الإنسانية, ص 205, عدد خاص, ص 2008.


52. مقابلة إبداعية مع المؤلف والمخرج د.やすم الشاها, بتاريخ 10 سبتمبر 2018م.

53. مقابلة إبداعية مع د.نورث خليفي, استاذ الفلسفة بأكاديمية الفنون, بتاريخ 5 سبتمبر 2018م.

54. د.やすم الشاها, مرجب سابق.


58. استخدمت الباحثة إلى المراجع التالية:


- Kelly Mendoza, (2009), op Cit.


109. مقابلة شخصية مع أ. د. تامر أبو السعد، أستاذ التخطيط، ووكيل كلية الطب للدراسات العليا جامعة المنصورة، بتاريخ 18 سبتمبر 2018م.