مفهوم البطولة كما تعكسه أفلام كارتون الأساطير بقنوات الأطفال العربية وتأثيراتها الغرسية علي الطفل المصري

د/ أحمد أحمد عثمان*

مقدمــة :

تمتد مرحلة الطفولة من لحظة الولادة حتى يصبح الفرد بالغاً ناضجاً ، وتعد هذه الفترة أطول فترة يحتاج فيها الإنسان إلى عائل يكفله ويهتم به [1]، وتمثل فترة الطفولة العمر الأمثل لتعليم واكتساب المهارات المختلفة ، فهي فترة تجريب واستطلاع يستمتع فيها الطفل بأي عمل جديد [2]، وبذلك تعد مرحلة الطفولة من أهم وأخطر المراحل التي يمر بها الإنسان، فهي الفترة التي يتم فيها وضع البذور الأولي للشخصية التي تتبلور وتظهر ملامحها في مستقبل حياة الطفل[3].

ويعد تعرض الأطفال للتليفزيون من السمات المميزة لهذه المرحلة؛ إذ يمثل قوة جذب للطفل لما يقوم به من دور هام في إشباع وتلبية احتياجات الأطفال المتعلقة بالأحلام والخيال والتصورات ، وإتاحة الفرصة لاستكشاف عالم الراشدين[4].

وللتليفزيون تأثير قوي علي كيفية إدراك الطفل للعالم من حوله حيث يعتقد الطفل أن التليفزيون يعكس العالم الحقيقي ، ويتعرض الطفل للتليفزيون بشكل رئيسي من أجل الترفيه وبالتالي فهو يتعرض للمواد الترفيهية بنسبة أعلي مقارنة بالمواد الأخرى[5].

وتعد الرسوم المتحركة المقدمة بالتليفزيون قالباً فنياً كثيراً ما يتم الاعتماد عليه بشكل أساسي في البرامج الترفيهية الموجهة للأطفال ، وتحظي بدرجة تفضيل عالية من جانبهم، ولها تأثير في الجوانب المعرفية للطفل وغرس الصور الذهنية المختلفة لديه عن العالم [6]، وذلك نظرا لما تتميز به الرسوم المتحركة من تقنية ووسائل إخراج وخدع وديكورات قادرة علي تحقيق قدرات قد لا يكون الطفل محققها؛ إذ تنقل الطفل إلي العالم الذي تقدمه هذه الرسوم[7].

كما تعتبر الرسوم المتحركة من أكثر المواد المقدمة بالتليفزيون إمتاعا للطفل، كما أن لها تأثيرا قويا في النفس وتؤدي دورا في تكوين شخصيته وتزويده بالمعارف والأفكار بصورة شيقة وفي مشاهد متكاملة تعتمد علي الصوت والصورة والحركة والألوان ، وفي قوالب درامية مثيرة، كما تؤدي دورا هاما في توعيته وتثقيفه وتوسيع آفاقه العلمية والفكرية وبلورة شخصيته الاجتماعية والوجدانية [8].

وفي هذا الإطار تتنوع المصادر التي يمكن أن يرجع إليها الكاتب الدرامي ليتناول العمل من خلالها، والتي لا تزيد عن ستة مصادر، هي : الأساطير، و التاريخ، وحياة الكاتب الخاصة، وتجارب الآخرين، والعقل الباطن، والتخيل. وتعد الأساطير مصدرا هاما من مصادر الكتابة إذ يركن الكاتب إلي أسطورة من الأساطير

* مدرس بقسم الإعلام بكلية الآداب – جامعة المنصورة

ليستقي منها نص العمل ،حيث ترتبط هذه الأساطير بوجدان الإنسان البدائي؛ وما البشر جميعا إلا امتداد لهذا الإنسان، كما قد يلجأ بعض المؤلفين إلي الأساطير من قبيل الإبعاد المكاني أو الزماني للأحداث لكي يعبروا عن كل شيء في حاضرهم من خلال الأسطورة القديمة، وعلي هذا الأساس فالأسطورة كانت وماتزال من أهم المصادر لدي الكاتب الدرامي [9].

والأساطير قصص كبري أنتجتها كل حضارة لتقدم من خلالها مفاهيمها الأساسية ولتصوغ من خلالها رؤي تفسر الكون والاجتماع الإنساني، ولا تكاد تخلو حضارة من أساطير بارزة تشتهر بها وتميزها عن غيرها، وقد تكون هذه الأساطير خيالية بدرجة كبيرة، ولا ترتبط بالواقع الثقافي بصورة مباشرة، ولكنها أيضا قد تستند لبعض الوقائع التاريخية، وتتضمن بعض الأسماء والأمكنة والأحداث الحقيقية، ثم تنسج حولها قصصا لا صلة لها بالواقع، وذلك علي خلاف بين الثقافات؛ فأساطير اليونان يغلب عليها الطابع الخيالي، في حين أن هناك أساطير عربية، مثل السيرة الهلالية، يختلط فيها الواقع بالخيال والحكي بالخرافة[10].

ولذا كان اهتمام هذا البحث بموضوع أفلام كارتون الأساطير بقنوات الاطفال العربية، وذلك بغرض دراسة دور هذه الأفلام في غرس صور ذهنية عن المفاهيم المتعددة لدي الطفل، والتي قد يؤدي إدراك الأطفال لها بما لا يتفق مع ثقافة المجتمع المصري إلي بعض السلوكيات وإلي اعتناق بعض الأفكار والآراء التي ترفضها هذه الثقافة ؛ ويؤدي ذلك إلي تعرضهم لانتقادات ومواجهته لمشاكل قد تعوقهم عن استثمار طاقاتهم وأداء دورهم المنشود في المستقبل.

ويعد مفهوم البطولة أحد هذه المفاهيم التي ينبغي **أن** تهتم بها أفلام الكارتون من خلال ما تقدمة من أفكار وشخصيات وأحداث وحوار يؤكد علي الفهم الصحيح لهذه البطولة؛ حيث يهتم الأطفال منذ لحظاتهم الأولي بهذا المفهوم ويتعلقون بأبطالهم الذين قد يؤثرون بشكل كبير في تكوين شخصية الطفل ، وفي بعض الأحيان عندما تكون شخصيات الأبطال قريبة نفسيا من الأطفال أو يتعاطفون معها فإنهم يتوحدون مع هؤلاء الأبطال وجدانيا ؛ فعلي سبيل المثال فإن الأطفال في المرحلة العمرية من سن 5 إلي 6 سنوات غالبا ما يطلقون علي شخص قريب منهم أو علي أحد أفراد أسرهم اسم أحد الأبطال بما يدل علي أنهم يرون هؤلاء الأبطال شخصيات ملموسة وحقيقية أكثر منها شخصيات خيالية أو تاريخية ليس لها وجود[11].

ويحظي مفهوم البطولة منذ بدايات التاريخ اليوناني وحتى الآن بإعجاب الكثيرين لما يتضمنه من شجاعة وقوة ، ويختلف هذا المفهوم ربما من شخص لآخر، فنماذج البطولة كثيرة ومتنوعة [12].

والبطولة في المعاجم العربية والقواميس الأجنبية هي الشجاعة الفائقة ، والتي لا يتصف بها إلا القليل من الناس، ففي لسان العرب البطولة هي الشجاعة [13] وفي قاموس اكسفورد البطولة هي تفوق في الشجاعة عن المألوف [14] .

ومع تنوع نماذج البطولة أصبح الناس كثيرا ما يرددون هذا المفهوم وهم يقصدون به خلقا يتضمن قيماً وصفات محددة، وفي هذا الإطار يذهب البعض إلي أن " البطولة تضمن مجموعة من القيم والصفات المتمثلة في : الشجاعة ؛ وليست الشجاعة المقصودة هنا مقصورة علي الحروب والمعارك ، فالدعوة إلي الحق في عالم ضال شجاعة، والدعوة إلي الإصلاح السياسي والاجتماعي والديني شجاعة، والتمسك بالمبادئ شجاعة، و الرحمة ؛ فلا تناقض بين البطولة ورحمة القلب، والعطف علي الفقراء ومساعدة الضعفاء، والرفق في معاملة الناس، والاعتداد بالنفس؛ فلن تكون بطولة بغير هذا الاعتداد ، وثقة البطل بنفسه التي تضفي عليه الهيبة التي تذلل ما يعترضه من عقبات وتؤثر في جمع القلوب حوله وتساعد في إرهاب الخصوم، والخلق؛ فالبطل لا يجنح إلا إلي الواجب وقوة الإرادة وعظمة الخلق التي تجعله جدير بتحمل الأمانة وتكاليف الزعامة وعلاء البطولة " (15) .

ويذهب آخرون إلي أن مفهوم البطولة يتضمن مجموعة قيم وصفات أخري تتمثل في: الإقدام؛ الذي يمثل أحد أهم متطلبات البطولة ، وينطوي علي القوة التي تستند عليها هذه البطولة، والأمانة؛ التي لا تعد فقط أحد أهم متطلبات البطولة، بل يمتد الأمر لتصبح الأمانة وثيقة الصلة بالشرف والتدين ، والتفاؤل ، فالتفاؤل يبعث الأمل ويشجع علي اتخاذ القرارات والسلوك علي نحو يتصف بالشجاعة والإقدام، والمرونة، التي تضمن القدرة علي تحديد الأولويات في المواقف المتغيرة ، فليست كل الأفعال البطولية تؤدي إلي نتائج مثالية إذا لم تأخذ في الاعتبار طبيعة الموقف(16).

ويتبين مما سبق أن مفهوم البطولة ينطوي علي مجموعة من القيم والصفات التي تتعلق بأفعال الفرد وترتبط بها ، وتتمثل في : الشجاعة ، والرحمة ، والاعتداد بالنفس ، والتحلي بالخلق، وقيمة الإقدام ، والأمانة ، والتفاؤل ، والمرونة ، وفي ضوء مقدار ما يتحقق من هذه الصفات تكون درجة البطولة .

وبذلك يهدف البحث إلي رصد مفهوم البطولة كما تعكسه أفلام كارتون الأساطير والقيم والصفات المتضمنة في إطار هذا المفهوم ، والتعرف علي كيفية معالجة هذه الصفات، فضلا عن دراسة مدي وجود تأثيرات غرسية لهذه المعالجة في بناء وتشكيل أو تعديل مفهوم البطولة لدي مشاهدي أفلام كارتون الأساطير من الأطفال ، والعوامل المؤثرة علي فاعليتها في تحقيق ذلك .

الإطار النظري للبحث :

يستمد هذا البحث إطاره النظري من تحليل الغرس الثقافي للتليفزيون ، والصيغة الموسعة لعملية بناء الواقع الاجتماعي، وذلك بما يناسب موضوع البحث ومشكلته البحثية ، وذلك كما يلي :

أولا : تحليل الغرس الثقافي للتليفزيون :

يهتم البحث بدراسة التأثيرات الغرسية المتوقعة لأفلام كارتون الأساطير علي

إدراك الأطفال لمفهوم البطولة ، وهو يستند في إطاره النظري إلي نظرية الغرس الثقافي وتذهب هذه النظرية إلي أن مشاهدة التليفزيون تقود تدريجياً إلي تبني اعتقاد حول طبيعة العالم الاجتماعي يكون مطابقاً أو متوافقاً مع الصور النمطية Stereotyped ووجهة النظر المشوهة والمنتقاة التي يتم وضعها بانتظام في الأعمال التليفزيونية والأخبار، ويختلف الغرس الثقافي عن التأثير المباشر لوسائل الإعلام (نموذج المنبه – الاستجابة) نظراً للطبيعة التراكمية والتكاملية للغرس الذي يمكن النظر إليه كعملية تفاعلية بين الرسائل الإعلامية ومتلقي هذه الرسائل [17] .

ويرجع الفضل في ظهور تحليل الغرس الثقافي للتليفزيون إلى الجهود التي طورها "چورچ جربنر" (George Gerbner) مع زملائه من الباحثين بجامعة "بنسلفانيا" سنة 1973 ، في إطار ما يمكن اعتباره أكبر برنامج بحثي عن تأثير التليفزيون في المجتمع الأمريكي ، وهو مشروعه الخاص بالمؤشرات الثقافية [18] ، ويعتبر تحليل الغرس الثقافي المكوّن الثالث لهذا المشروع الذي اهتم بدراسة العمليات المؤسسية لإنتاج محتوى وسائل الإعلام ، والصور الذهنية في محتوى هذه الوسائل ، والعلاقة بين التعرض للتليفزيون ومعتقدات وسلوكيات الجمهور [19].

ويهتم تحلل الغرس الثقافي بدراسة تأثير محتوي الرسائل الإعلامية المقدمة من خلال التليفزيون علي المشاهدين ، وبوجه خاص كثيفي المشاهدة ، ويشير مفهوم الغرس إلي دور المشاهدة المستقلة للتليفزيون في تشكيل إدراك المشاهدين للواقع الاجتماعي ، وغرس طرق جديدة لمشاهدتهم للعام من حولهم ، فهؤلاء الذين يقضون وقت أكبر أمام التليفزيون يكونوا أكثر عرضه لمشاهدة العالم من حولهم من خلال الصور والقيم والأيديولوجيات التي تظهر من خلال شاشة التليفزيون [20].

ويفترض تحليل الغرس الثقافي للتليفزيون وجود تأثيرات تراكمية طويلة المدى للرسائل الإعلامية ، وبوجه خاص المقدمة من خلال التليفزيون ، علي مفاهيم ومعتقدات وقيم الجمهور عن واقع العالم الخارجي ، ويقوم علي مجموعة من الافتراضات الأساسية ، كما يلي [21] :

- يختلف التليفزيون اختلافا جوهريا عن وسائل الإعلام الأخرى .
- يقوم التليفزيون بتشكيل طرق التفكير والتفاعل الاجتماعي للجمهور.
- تأثير التليفزيون علي الجمهور تراكمي ومحدود .

كما يفترض أنه توجد فروق بين كثيفي وقليلي مشاهدة التليفزيون طبقا للنوع والدخل والتعليم والمهنة ووقت المشاهدة ودوافعها وإدراك واقعية المضمون [22].

وبذلك تذهب نظرية الغرس الثقافي في فرضها الرئيسي إلي القول بأن مداومة التعرض للتليفزيون ولفترات طويلة تنمي لدي المشاهد اعتقادا بأن العالم الذي يراه علي شاشة التليفزيون ما هو إلا صورة مطابقة للعالم الواقعي الذي يعيشه ، وتفترض هذه النظرية أن الأشخاص الذين يتعرضون لكميات ضخمة من البرامج التليفزيونية (ويشار إليهم عادة بكثيفي المشاهدة) يختلفون في إدراكهم للواقع الاجتماعي عن

هؤلاء الذين يشاهدون أقل ، ذلك أن كثيفي المشاهدة سيكون لديهم مقدرة أكبر علي إدراك الواقع المعاش بطريقة متسقة مع الصور الذهنية التي يعكسها التليفزيون [23] ، وإلى جانب الفرض الرئيسي للغرس توجد عدة فروض فرعية ترتبط به من أهمها ارتباط الغرس بمشاهدة المحتوى الكلي للتليفزيون بدون تحديد نوعية معينة من البرامج [24] ، فالتليفزيون يقدم عالما يتكون في مجمله من قصص مترابطة يتم إنتاجها في ضوء مواصفات واحدة ، كما أن مشاهدته تكون غير انتقائية إلى حد بعيد ، وهذه المشاهدة تكون أيضا طقوسية [25].

ثانيا : الصيغة الموسعة لعملية بناء الواقع الاجتماعي :

ظهرت الصيغة الموسعة لبناء الواقع الاجتماعي كامتداد وتطور لنظرية الغرس الثقافي للتليفزيون في محاولة لاستكمال تفسير التأثيرات المختلفة لوسائل الإعلام التقليدية وبالتحديد التليفزيون [26].

وتهتم الصيغة الموسعة لعملية بناء الواقع الاجتماعي بدور وسائل الإعلام في تفسير الأفراد للعالم من حولهم ، ويستخدم مفهوم " الواقع الاجتماعي " في وصف هذه الظاهرة [27]. ويقوم هذا المفهوم علي ثلاثة عناصر أساسية تتمثل في أن : المجتمع يتألف من العديد من الأشياء المادية، وهذه الأشياء المادية تقوم بأفعال معينة تكتسب بموجبها بعض الوظائف ، وهذه الوظائف هي التي تحول تلك الأشياء إلي أبعاد تحمل معاني ويتألف منها الواقع القائم في ذلك المجتمع، وبذلك فنحن من نصنع الواقع الاجتماعي بإطلاق المعاني وترسيخ القيم إلي أن تصبح سمات أصيلة للبناء الحضاري القائم [28].

ويستند مفهوم الواقع الاجتماعي في جوهره إلي فكرة مؤداها أن المعاني والقيم الاجتماعية تنشأ وتنمو وتبقي لتتأصل وتصبح السمات المميزة للمجتمع ، بحيث يتم التعامل من خلالها داخل المجتمعات الأخري [29].

وفي هذا الإطار يشير " أدوني " و " مين " (Adoni and Mane) إلي إمكانية التمييز بين ثلاثة أنواع من الواقع ، النوع الأول هو الواقع الاجتماعي الموضوعي وهو الواقع الموجود خارج الفرد [30] ،ويتم النظر إليه باعتباره الحقيقة والواقع الذي لا يحتاج لأي تأكيد [31].

والنوع الثاني هو الواقع الاجتماعي الرمزي (Symbolic Social Reality) ويتمثل في كل أشكال التعبير الرمزي عن الواقع الاجتماعي الموضوعي مثل الفنون والآداب ومحتوي وسائل الإعلام، ويرتبط الواقع الرمزي بالإنسان ؛ فهو من إنتاجه وله أهمية في حياته ، وليس له كيان منفصل عن هذه الحياة [32] .

أما النوع الثالث من الواقع فهو الواقع الاجتماعي الذاتي (Subjective Social Reality) ويتكون نتيجة لدمج الواقع الموضوعي وتصويره الرمزي داخل وعي الفرد [33]، فالواقع الاجتماعي الموضوعي والواقع الاجتماعي الرمزي يمثلان مدخلين لبناء الواقع الاجتماعي الذاتي للفرد[34].

ويتبين مما سبق أن الصيغة الموسعة لعملية بناء الواقع الاجتماعي ظهرت لتفسير تأثيرات وسائل الإعلام – وبوجه خاص التليفزيون – وذلك في ضوء افتراض أن ما يقدمه التليفزيون من مضامين تمثل واقعا رمزيا من إنتاج الفرد ، يؤثر علي الواقع الذاتي لدي الفرد بما يمثله من مدركات لديه عن المجتمع من حوله ، وذلك من خلال ما يتم من تفاعل بين هذا الواقع الرمزي والواقع الموضوعي المحيط بالفرد في حياته وتعاملاته الشخصية . أي أن بناء الفرد لتصوراته الذاتية عن مجتمعه تكون نتيجة لتفاعل بين ما يقدمه التليفزيون من مضمون عن هذا المجتمع وبين ما يعيشه الفرد داخله.

وتتم الاستفادة من تحليل الغرس الثقافي للتليفزيون ، والصيغة الموسعة لعملية بناء الواقع الاجتماعي في إجراء البحث ، وذلك من خلال ما يلي :

- الاهتمام بدراسة التأثيرات الغرسية للتليفزيون علي إدراك الأطفال لمفهوم البطولة، وكيفية حدوث هذه التأثيرات .
- دراسة تأثير بعض المتغيرات الوسيطة في عملية الغرس الثقافي للتليفزيون علي مفهوم البطولة بما يتضمنه من قيم لدي الأطفال ، مثل :
  - دوافع التعرض لأفلام كارتون الأساطير.
  - مستوي إدراك واقعية المضمون المقدم بأفلام كارتون الأساطير.
  - مستوي الانتباه .
- الاهتمام بتأثير المتغيرات الديمغرافية في عملية الغرس الثقافي للتليفزيون علي مفهوم البطولة بما يتضمنه من قيم لدي الأطفال .

ويستند البحث إلي الفرضية الرئيسية للصيغة الموسعة لعملية بناء الواقع الاجتماعي فيما يلي :

- دراسة العلاقة بين كثافة مشاهدة الأطفال لأفلام كارتون الأساطير ، والواقع الموضوعي الذاتي لمفهوم البطولة لديهم بما يتضمنه من قيم؛ وذلك علي اعتبار أن المضمون المقدم عبر هذه الأفلام يمثل واقعاً رمزيا ، وأن عملية إدراك الأطفال لمفهوم البطولة تُمثل عملية تشكيل الواقع الاجتماعي الذاتي لديهم .
- دراسة تأثير إدراك الأطفال للواقع الرمزي لمفهوم البطولة الذي تقدمه أفلام كارتون الأساطير علي العلاقة بين كثافة مشاهدة الأطفال لهذه الأفلام، وإدراكهم للواقع الذاتي لمفهوم البطولة لديهم بما يتضمنه من قيم.

الدراسات السابقة :

تم الرجوع إلي العديد من الدراسات السابقة للاستفادة ببعض الجوانب التي تناولتها في إجراء هذا البحث ، ويمكن تقسيم هذه الدراسات إلي محورين يتم عرض الدراسات من خلالها، وذلك كما يلي :

المحور الأول : دراسات سابقة اهتمت بمفهوم البطولة .

المحور الثاني : دراسات سابقة اهتمت بأفلام ومسلسلات كارتون الأطفال .

المحور الأول : دراسات سابقة اهتمت بمفهوم البطولة :

1- دراسة ماريانا محفوظ نبيه بسطا (2017) عن : " تعرض الطفل المصري لصور البطولة المقدمة بالمسلسلات الكارتونية بالقنوات الفضائية العربية وعلاقته بتنمية الخيال لديه"، واهتمت الدراسة بالتعرف علي العلاقة بين تعرض الأطفال لمسلسلات الكارتون بالقنوات الفضائية العربية وعلاقته بتنمية الخيال لديه ، واستخدمت الدراسة منهج المسح بشقيه الوصفي والتحليلي من خلال تحليل مضمون حلقات مسلسل العم جدو واسبونج بوب بواقع 60 حلقة ، ومن خلال تطبيق استبيان الرأي علي عينة عمدية تضم 300 مفردة من الاطفال في مرحلة الطفولة المبكرة.

وخلصت الدراسة في نتائجها إلي وجود علاقة ارتباط ذات دلالة إحصائية بين كل من كثافة مشاهدة الأطفال لمسلسلات الكارتون، ومستويات تخيل الأطفال وتخيل صورة البطل في مسلسلات الكارتون، كما أشارت نتائج الدراسة إلي أن هذه العلاقة لا تتأثر بمتغيرات النوع والمستوي التعليمي [35] .

2- دراسة " ديفد ريهم " (David Rehm , 2015) عن : صورة بطل الحرب الأمريكي كما تعكسها أفلام الحروب بالعراق وأفغانستان ، واهتمت الدراسة بالتعرف علي تأثير ما تقدمه وسائل الإعلام في تشكيل ثقافة المجتمع عن الحروب بما تتضمنه من أساطير وبطولات، وتم إجراء الدراسة باستخدام منهج المسح من خلال تحليل مضمون الأفلام التي تناولت أحداث الحروب الأمريكية في العراق وأفغانستان .

وخلصت الدراسة في نتائجها إلي أنه برغم ما تسببه الحروب من دمار إلا أن الأفلام عينة الدراسة قدمت المحاربين في صورة الأبطال ، وأشارت نتائج الدراسة أيضا أن صفات البطولة لدي المحارب ترجع إلي نشأته وقدراته العقلية والنفسية[36] .

3- دراسة " سينثيا سولن " (Cynthia Sauln , 2013) عن : تقمص الأطفال لشخصيات أبطالهم في الأحلام : بالتطبيق علي أحلام الأطفال – صناعتهم للمعاني – وتقدير الذات، واهتمت الدراسة بالتعرف علي ما إذا كانت بعض أحلام الأطفال عن أبطالهم بسبب إدراك الأطفال لذاتهم أم أن هذه الأحلام تؤثر علي تقدير الأطفال لذاتهم وعلي معتقداتهم وأنشطتهم المختلفة، وتم إجراء الدراسة علي عينة قوامها 32 مفردة من الأطفال ممن يستطيعون الكلام وتتراوح أعمارهم بين 6 إلي 12 عاما من سان فرانسيسكو ، وطلب من كل طفل أن يقوم بسرد حلمه ورسم صورة له .

وأكدت نتائج الدراسة علي ارتفاع مستوي تقدير الأطفال عينة الدراسة لذاتهم في مختلف النواحي النفسية والعقلية والقيمية ، كما تبين وجود علاقة ارتباط بين بعض أحلام الأطفال وقدرتهم علي صناعة المعاني وتقديرهم لذاتهم[37] .

4- دراسة إبراهيم يوسف العوامرة (2013) عن : " الصورة الذهنية للبطل في المسلسلات التركية المدبلجة إلي العربية : دراسة حالة الجزء الرابع من مسلسل وادي الذئاب "، واهتمت الدراسة بالتعرف علي الصورة الذهنية للبطل كما تعكسها المسلسلات التركية المدبلجة وملامح تلك الصورة لدي الجمهور، واستخدمت الدراسة منهج المسح من خلال تحليل مضمون حلقات مسلسل وادي الذئاب الجزء الرابع .

وخلصت الدراسة في نتائجها إلي أن صورة البطل في الدراما التركية ما زالت تستعرض صورة البطل الخارق القادر علي فعل كل شيء ، كما أشارت نتائج الدراسة إلي أن الدراما التركية أظهرت الشخصيات البطلة في المسلسل علي أنهم أناس مثاليين لا يخطئون إلا بشكل نادر[38] .

5- دراسة نورة زينهم صالح محمد (2013) عن : " صورة البطل في الدراما العربية وأثرها علي تقديم نموذج القدوة للشباب المصري"، واهتمت الدراسة بالتعرف علي مدي إقبال الشباب المصري علي مشاهدة الأعمال الدرامية المقدمة بالتليفزيون، والتعرف علي صفات البطل في هذه الأعمال، وتأثر الشباب المصري بشخصية البطل وصفاته، واستخدمت الدراسة منهج المسح بشقيه الوصفي والتحليلي من خلال تحليل مضمون عينة من الأعمال الدرامية المقدمة بالفضائيات العربية خلال 3 شهور ، ومن خلال تطبيق استبيان الرأي علي عينة قوامها 400 مفردة من الشباب المصري المقيمين في محافظتي القاهرة والجيزة.

وخلصت الدراسة في نتائجها إلي أن غالبية المبحوثين عينة الدراسة يشاهدون المسلسلات والأفلام العربية، وأن الأبطال الذكور كانو يحتلون المرتبة الأولي في هذه الأعمال، وجاءت قيمة مساعدة الآخرين في مقدمة صفات البطل الإيجابية في تلك الأعمال الدرامية [39] .

6- دراسة عبد الناصر أحمد محمد (2011) عن : " دور قصص المغامرات في تشكيل صورة البطل لدي المراهقين المصريين"، واهتمت الدراسة بالتعرف علي صورة البطل كما تعكسها قصص المغامرات وتأثيراتها علي المراهقين، واستخدمت الدراسة منهج المسح بشقيه الوصفي والتحليلي من خلال تحليل مضمون عينة اشتملت علي20% من اصدارات سلسلة رجل المستحيل بواقع 32 قصة، ومن خلال تطبيق استبيان الرأي علي عينة قوامها 200 مفردة من المراهقين من 15سن إلي 21 سنة.

وخلصت الدراسة في نتائجها إلي أن الثقة بالنفس جاءت في مقدمة الصفات الإيجابية للبطل كما تعكسها قصص المغامرات، وجاءت قصص الخيال العلمي في المرتبة الأولي ثم قصص الجواسيس[40] .

7- دراسة تامر محمد صلاح الدين عبد الجواد (2010) عن : " صورة البطل في الأفلام العربية بالقنوات الفضائية المتخصصة وعلاقتها بالصورة الذهنية لدي المراهقين"، واهتمت الدراسة بالتعرف علي صورة البطل الإعلامية المقدمة في الأفلام العربية بالقنوات الفضائية المتخصصة وتأثيراتها علي المراهقين، واستخدمت الدراسة منهج المسح بشقيه الوصفي والتحليلي من خلال تحليل مضمون عينة من الأعمال الدرامية المقدمة بقناة روتانا سينما بلغ قوامها 20 فيلما، ومن خلال تطبيق استبيان الرأي علي عينة قوامها 400 مفردة من المراهقين.

وخلصت الدراسة في نتائجها إلي أن الصفات الإيجابية للبطل جاءت في مقدمة صفات الأبطال المقدمة في الأعمال الدرامية عينة الدراسة، كما أشارت نتائج الدراسة إلي عدم وجود علاقة ارتباط ذات دلالة إحصائية بين نوع المراهقين وكثافة المشاهدة ، كما أن هذه العلاقة لا تتأثر بمتغيرات المستوي التعليمي ونوع البيئة ، [41] .

8- دراسة " ستاتس " وآخرون (Staats ,S., et al, 2009) عن : مفهوم البطل : الذات، والأسرة، والأصدقاء، من يتصف بالشجاعة، والأمانة، وحب الخير؟ واهتمت الدراسة بالتعرف علي ما إذا كان الأشخاص الذين يتمتعون بصفات البطولة أكثر تفاؤلا وأكثر قدرة علي التكيف مع المجتمع من هؤلاء الذين يتمتعون بصفات بطولة منخفضة ، وتم إجراء الدراسة باستخدام منهج المسح من خلال تطبيق استبيان الرأي علي عينة قوامها 233 مبحوثا من طلاب الجامعات والجمهور العام بالمجتمع .

وأشارت نتائج الدراسة إلي أن الأشخاص الذين يتمتعون بصفات البطولة يكونو أكثر تفاؤلا وقدرة علي التكيف ، كما خلصت نتائج الدراسة إلي أن البطولة من المتطلبات الأساسية في مواقف الحياة اليومية [42].

المحور الثاني : دراسات سابقة اهتمت بأفلام ومسلسلات كارتون الأطفال :

1- دراسة " دانيجال بروسيس " و" سانتوفاك " (Danijela Prosic& Santovac, 2016)عن استخدام شخصيات الأفلام الكارتونية الشهيرة والألعاب ذات العلامة التجارية في تعليم اللغة الإنجليزية للأطفال ، واهتمت الدراسة بالتعرف علي مدي وجود تأثير للاعتماد علي المواد الإعلامية المختلفة مثل الشخصيات الكارتونية والألعاب الشهيرة في تعليم اللغة الأجنبية علي مستوي هذه اللغة لديهم وعلي دوافعهم لتعلمها ، وتم إجراء الدراسة

باستخدام المنهج التجريبي علي عينة من الدارسين ممن يبلغون أربعة أعوام خلال فترة 18 شهرا .

وخلصت الدراسة في نتائجها إلي أن استخدام شخصيات الكارتون والألعاب الشهيرة في التعليم يزيد من مستوي دافعية الأطفال لتعلم اللغة الأجنبية الثانية ، كما أشارت نتائج الدراسة إلي إمكانية استخدام هذا الأسلوب في تعليم اللغة الانجليزية للأطفال في سن ما قبل المدرسة[43] .

2- دراسة إيمان مصطفي حسن مصطفي الدسوقي (2016) عن : " القيم والسلوكيات التي تعكسها المسلسلات الكارتونية ثلاثية الأبعاد وتأثيراتها علي الأطفال" ، واهتمت الدراسة بالتعرف تأثيرات القيم المقدمة بمسلسلات الكارتون المصرية ثلاثية الأبعاد علي الأطفال عينة الدراسة، واستخدمت الدراسة منهج المسح بشقيه الوصفي والتحليلي من خلال تحليل مضمون عينة من مسلسلات الكارتون المصرية بلغ قوامها أربعة مسلسلات تم عرضها من عام 2010، ومن خلال إجراء استبيان الرأي علي عينة من الأطفال من سن 9 إلي 12 سنة من محافظات القاهرة والجيزة والقليوبية .

وخلصت الدراسة في نتائجها إلي أن الإنتاج الخاص جاء في مقدمة إنتاج المسلسلات الكارتونية ثلاثية الأبعاد ، وإلي ارتفاع نسبة إعجاب الأطفال بما يقدم في المسلسلات الكارتونية ثلاثية الأبعاد ، كما أشارت نتائج الدراسة إلي أن معظم مسلسلات الكارتون عينة الدراسة كانت موجهة للجمهور العام [44].

3- دراسة محمد جمال دسوقي مصطفي (2015) عن : " العلاقة بين مشاهدة عينة من أطفال الجالية المصرية بالمملكة العربية السعودية لقنوات الأطفال الفضائية والهوية الثقافية لديهم" ، واهتمت الدراسة بالتعرف علي تأثير ما تقدمه قنوات الأطفال الفضاية علي الهوية الثقافية لأطفال الجالية المصرية بالمملكة العربية السعودية، واستخدمت الدراسة منهج المسح من خلال إجراء استبيان الرأي علي عينة قوامها 300 مفردة من الأطفال من سن 9 إلي 12 سنة .

وخلصت الدراسة في نتائجها إلي وجود علاقة ارتباط دالة إحصائيا بين تعرض أطفال الجالية المصرية بالمملكة العربية السعودية لقنوات الأطفال الفضائية ومستوي الهوية الثقافية لديهم ، كما خلصت إلي عدم وجود تأثير لنوع التعليم علي هذه العلاقة [45].

4- دراسة أحمد أبو الفتوح علي مجاهد (2014) عن : " أفلام الرسوم المتحركة وعلاقتها ببعض المتغيرات النفسية لدي عينة من أطفال المدارس الابتدائية" ، واهتمت الدراسة بالتعرف علي العلاقة بين التعرض لأفلام الرسوم المتحركة وبين بعض المتغيرات النفسية لدي الطفل مثل العدوان والانسحاب الاجتماعي والخيال، واستخدمت الدراسة منهج المسح من خلال إجراء استبيان الرأي علي عينة قوامها 204 مفردة من تلاميذ المدارس الابتدائية الخاصة والحكومية .

وخلصت الدراسة في نتائجها إلي وجود علاقة ارتباط ذات دلالة إحصائية بين كثافة التعرض لأفلام الكارتون والسلوك العدواني للأطفال ، كما تبين أن هذه العلاقة تتأثر بوجود بعض المتغيرات الوسيطة مثل النوع والمستوي التعليمي[46].

5- دراسة مي محب محمود كامل (2014) عن : " علاقة التعرض للكارتون التليفزيوني بأنماط السلوك البيئي لدي عينة من الاطفال" ، واهتمت الدراسة بالتعرف علي السلوكيات البيئية التي ينبغي تنميتها لدي الطفل من سن 4 إلي 6 سنوات باستخدام الرسوم المتحركة، واستخدمت الدراسة منهج المسح بشقيه الوصفي والتحليلي من خلال تحليل مضمون عينة من الرسوم المتحركة تمثلت في حلقات مسلسل كارتون دمتم سالمين، ومن خلال إجراء استبيان الرأي علي عينة قوامها 50 مفردة من مدرسة مودرن اسكول.

وخلصت الدراسة في نتائجها إلي عدم وجود فروق ذات دلالة إحصائية بين الذكور والإناث في السلوك البيئي قبل وبعد التعرض لأفلام ومسلسلات الكارتون المقدمة بالتليفزيون، ووجود فروق ذات دلالة إحصائية في السلوك البيئي وأنماطه قبل وبعد التعرض لأفلام ومسلسلات الكارتون المقدمة بالتليفزيون[47].

6- دراسة هبة عبد الجواد عباس (2014) عن : " دور برامج الأطفال في التليفزيون المصري في إكساب الأطفال من سن 6 إلي 9 سنوات بعض المفاهيم السياسية"، واهتمت الدراسة بالتعرف علي حجم تعرض الأطفال للمضمون السياسي الذي يعرضه التليفزيون المصري وتأثيراته عليه، واستخدمت الدراسة منهج المسح بشقيه الوصفي والتحليلي من خلال تحليل مضمون عينة من برامج الأطفال المقمة بالتليفزيون المصري، وإجراء استبيان الرأي علي عينة قوامها 400 مفردة من الأطفال من محافظة القاهرة .

وأشارت الدراسة في نتائجها إلي زيادة اهتمام برامج الأطفال بالوعي السياسي للطفل بعد 25 يناير ، كما أشارت الدراسة في نتائجها إلي عدم وجود علاقة ارتباط بين متغيرات النوع والمستوي التعليمي وكل من أسباب تفضيل مشاهدة برامج الاطفال والمشاركة السابقة في هذه البرامج والانتباه لما تقدمه هذه البرامج من مفاهيم سياسية[48].

7- دراسة علي عبد العزيز أحمد (2013) عن : " دور البرامج التليفزيونية في إكساب أطفال المرحلة الابتدائية بعض المفاهيم العلمية"، واهتمت الدراسة بالتعرف علي أهم المفاهيم العلمية التي تقدمها برامج الأطفال ومدي استفادة الاطفال منها، واستخدمت الدراسة منهج المسح ر من خلال تحليل مضمون عينة من برامج الأطفال، وإجراء استبيان الرأي علي عينة قوامها 340 مفردة من الأطفال تم اختيارهم عشوائيا من محافظة القاهرة

وخلصت الدراسة في نتائجها إلي أن المفاهيم العلمية الواردة في برامج الأطفال خلال فترة الدراسة التحليلية جاءت كالتالي : مفهوم الحواس، ومفهوم وحدة القياس، ومفهوم الماء، ومفهوم الحديد ، كما أشارت نتائج الدراسة إلي ارتفاع مستوي استفادة الاطفال مما تقدمه برامج الاطفال من مصطلحات علمية[49].

8- دراسة دعاء محمد عبد الستار (2011) عن : " دور مسلسلات الرسوم المتحركة في التليفزيون المصري في إكساب الوعي البيئي لدي أطفال المرحلة المتوسطة" ، واهتمت الدراسة بالتعرف علي العلاقة بين تعرض الأطفال لمسلسلات الرسوم المتحركة في التليفزيون المصري ومستوي الوعي البيئي لديهم، واستخدمت الدراسة منهج المسح من خلال إجراء استبيان الرأي علي عينة قوامها 200 مفردة من الأطفال في الصف الابتدائي.

وخلصت الدراسة في نتائجها إلي أن مسلسلات الكارتون جاءت في مقدمة المضامين التي استفاد منها الاطفال في تنمية وعيهم عن البيئة، بينما جاءت المدرسة في مقدمة مصادر المعلومات التي يعتمد عليها الطفل في الحصول علي المعلومات البيئية[50].

9- دراسة مروة محمود جمال الدين (2008) عن : " دور أفلام الكارتون المحلية والمستوردة في غرس صورة ذهنية عن العالم لدي الطفل المصري " ، واهتمت الدراسة بالتعرف علي الصورة الذهنية المتكونة لدي الطفل عن دول العالم المختلفة نتيجة لتعرضه لأفلام الكارتون التي قد تكون صورا إيجابية أو سلبية ، واستخدمت الدراسة منهج المسح بشقيه الوصفي والتحليلي من خلال تحليل مضمون عينة من أفلام الكارتون المقدمة بالقناة الأولي والقناة الثانية في الفترة من يوليو إلي ديسمبر 2004 ، وإجراء استبيان الرأي علي عينة قوامها 400 مفردة من الأطفال من بين الصفوف 4 -5- 6 الابتدائي والأول الإعدادي.

وخلصت الدراسة في نتائجها إلي أن القيم المقدمة في أفلام الكارتون عينة الدراسة جاءت إيجابية بنسبة 71,1 % وسلبية بنسبة 28,9% ، وجاء حب الشخصية الكارتونية بسبب أخلاقها وتصرفاتها في المرتبة الأولي بنسبة 68.5 % ، كما خلصت النتائج إلي أن 72% من الأطفال يحبون تقليد الشخصية الكارتونية ، و86,8 منهم يرون أن الشخصية الكارتونية لا تتصرف خطأ [51].

10-دراسة نسرين محمد عبد العزيز (2007) عن المضمون الذي تقدمه قناة Spacetoon وأثره علي الطفل المصري ، واهتمت الدراسة بالكشف عن الجوانب الإيجابية والسلبية الناتجة عن مشاهدة الطفل لهذه القناة واتجاهات أولياء الأمور نحوها، وتم إجراء الدراسة باستخدام منهج المسح بشقيه الوصفي والتحليلي من خلال تحليل عينة من المضمون المقدم علي قناة Spacetoon في الفترة من 1/1 إلي 2/18 / 2005 باستخدام أسلوب الأسبوع الصناعي ، ومن خلال تطبيق استبيان الرأي علي عينة قوامها 400 مفردة من الأطفال من

سن 9 إلي 12 سنة من مدارس حكومية وخاصة ولغات بمحافظتي القاهرة والجيزة ، ومن خلال تطبق استبيان رأي آخر علي عينة قوامها 50 مفردة من أولياء أمور الأطفال عينة الدراسة .

وخلصت الدراسة في نتائجها إلي أن المسلسلات الكارتونية تعد من أكثر المواد التي يشاهدها الأطفال عينة الدراسة ، كما أشارت الدراسة في نتائجها إلي أن معظم الأطفال عينة الدراسة يرغب في تقليد شخصيات الأبطال المقدمة بمسلسلات الكارتون علي قناةSpacetoon [52] .

11-دراسة رحاب أحمد لطفي محمد المرسي (2005) عن : " التعرض للمسلسلات الكارتونية التليفزيونية وعلاقته بإدراك الأطفال للواقع الاجتماعي لبعض الأدوار "، واهتمت الدراسة برصد وتحليل واقع الأدوار المقدمة بالمسلسلات الكارتونية التليفزيونية ومقارنتها بمدي إدراك الأطفال لواقع هذه الأوار ، واستخدمت الدراسة منهج المسح بشقيه الوصفي والتحليلي من خلال تحليل مضمون عينة من أفلام الكارتون المقدمة بالقناة الأولي والقناة الثانية خلال دورتين إذاعيتين في الفترة من 3/1 إلي 31/8/ 2004 ، وإجراء استبيان الرأي علي عينة قوامها 400 مفردة من الأطفال بمدارس محافظة القاهرة .

وخلصت الدراسة في نتائجها إلي أن قيمة التعاون من أجل الخير وحب الغير والشجاعة وقوة الاحتمال جاءت في مقدمة القيم الإيجابية التي عكستها شخصيات أفلام الكارتون. وجاءت 73% من مفردات عينة الأطفال عينة الدراسة ممن يشاهدون أفلام الكارتون بشكل دائم، كما أشارت النتائج إلي أن 54% من الأطفال عينة الدراسة يستخدمون طريقة مشابهة تماما لطريقة بطل الكارتون [53].

12-دراسة نيرمين زين العابدين (2004) عن " القيم التي تعكسها الرسوم المتحركة في برامج الأطفال بالتليفزيون المصري " ، واهتمت بدراسة تأثير الرسوم المتحركة المقدمة في برامج الأطفال علي مفهوم القيم لدي الطفل المصري ، واستخدمت الدراسة منهج المسح من خلال تحليل مضمون عينة من الرسوم المتحركة المقدمة بالقناة الأولي والقناة الثانية، وذلك في الفترة الصباحية من خلال برامج : دنيا الأطفال، وحكايات ومعاني، وعالم سمسم، وسينما الأطفال، وما يطلبه الأطفال .

وخلصت الدراسة في نتائجها إلي أن الإنتاج الأمريكي جاء في المركز الأول بين مصادر الإنتاج الأكثر تأثيرا علي قيم الطفل المصري يليه الإنتاج الفرنسي ثم الإنتاج المصري، كما أشارت نتائج الدراسة إلي تفوق الإنتاج الأمريكي في عرض القيم الإيجابية عن بقية مصادر الإنتاج الأخرى [54].

وبمراجعة الدراسات السابقة يتبين ما يلي :

1- جاءت النسبة الأكبر من الدراسات السابقة دراسات مسحية تم إجراؤها

باستخدام تحليل المضمون واستبيان الرأي معا (11 دراسة) ومن أمثلة هذه الدراسات : دراسة ماريانا محفوظ نبيه بسطا عن تعرض الطفل المصري لصور البطولة المقدمة بالمسلسلات الكارتونية بالقنوات الفضائية العربية وعلاقته بتنمية الخيال لديه (ماريانا محفوظ نبيه بسطا ، 2017) ودراسة تامر محمد صلاح الدين عبد الجواد عن صورة البطل في الأفلام العربية بالقنوات الفضائية المتخصصة وعلاقتها بالصورة الذهنية لدي المراهقين (تامر محمد صلاح الدين عبد الجواد، 2010) ودراسة مروة محمود جمال الدين عن دور أفلام الكارتون المحلية والمستوردة في غرس صورة ذهنية عن العالم لدي الطفل المصري (مروة محمود جمال الدين، 2008)

2- استخدمت خمس دراسات سابقة أخري استبيان الرأي فقط ، ومنها علي سبيل المثال: دراسة " سينثيا سولن " (Cynthia Sauln , 2013) عن : تقمص الأطفال لشخصيات أبطالهم في الأحلام : بالتطبيق علي أحلام الأطفال – صناعتهم للمعاني – وتقدير الذات، ودراسة " ستاتس " وآخرون Staats (S., et al, 2009,) عن : مفهوم البطل: الذات ، والأسرة ، والأصدقاء ، من يتصف بالشجاعة ، والأمانة ، وحب الخير؟

3- لم تستخدم تحليل المضمون فقط سوي ثلاث دراسات ، هي: دراسة " ديفد ريهم" (David Rehm , 2015) عن : صورة بطل الحرب الأمريكي كما تعكسها أفلام الحروب بالعراق وأفغانستان، و دراسة إبراهيم يوسف العوامرة عن الصورة الذهنية للبطل في المسلسلات التركية المدبلجة إلي العربية (إبراهيم يوسف العوامرة، 2013) ودراسة نيرمين زين العابدين عن القيم التي تعكسها الرسوم المتحركة في برامج الأطفال بالتليفزيون المصري(نيرمين زين العابدين ، 2004) بينما استخدمت دراسة واحدة فقط من الدراسات السابقة المنهج التجريبي، وهي دراسة " دانيجال بروسيس " و" سانتوفاك " (Danijela Prosic& Santovac, 2016)عن استخدام شخصيات الأفلام الكارتونية الشهيرة والألعاب ذات العلامة التجارية في تعليم اللغة الإنجليزية للأطفال .

4- قدمت الدراسات السابقة أطراً معرفية متنوعة اختلفت من دراسة لأخرى باختلاف موضوعاتها ومشكلاتها البحثية ، ومن هذه الأطر المعرفية : تنمية الخيال لدي الطفل (ماريانا محفوظ نبيه بسطا ، 2017) وأنماط السلوك البيئي لدي الاطفال (محب محمود كامل، 2014) وتقمص الأطفال لشخصيات أبطالهم في الأحلام(Cynthia Sauln , 2013) والقيم التي تعكسها الرسوم المتحركة (نيرمين زين العابدين، 2004)

ولم يتناول أي من هذه الأطر المعرفية مفهوم البطولة في أفلام الكارتون بوجه عام، أو في أفلام كارتون الأساطير.

التعليق علي الدراسات السابقة:

1- تناولت دراسات سابقة عديدة تعرض الأطفال لأفلام ومسلسلات الكارتون وعلاقته باتجاهاتهم نحو الواقع الاجتماعي ، وتنوع هذا التناول بين : التأثير علي القيم والسلوكيات لدي الأطفال (إيمان مصطفي حسن مصطفي الدسوقي، 2016) وتشكيل هويتهم الثقافية (محمد جمال دسوقي مصطفي، 2015) وغرس صورة ذهنية عن العالم لدي الطفل (مروة محمود جمال الدين، 2008) وإدراك الأطفال للواقع الاجتماعي لبعض الأدوار (رحاب أحمد لطفي محمد المرسي، 2005) وإدراك القيم التي تعكسها الرسوم المتحركة (نيرمين زين العابدين، 2004)

ويلاحظ مما سبق أن الدراسات السابقة لم يتناول أي منها موضوع هذا البحث، فقد اهتم بعض هذه الدراسات بالتعرف علي تأثيرات مشاهدة أفلام الكارتون علي قيم وسلوكيات الأطفال بوجه عام ، واهتم البعض الآخر بدراسة تأثيراتها علي إدراك الواقع الاجتماعي لبعض المفاهيم لدي الطفل عن العالم الخارجي ، ولم تتطرق أي دراسة سابقة إلي دراسة مفهوم البطولة كما تعكسه أفلام كارتون الأساطير المقدمة بقنوات الأطفال العربية وتأثيراتها الغرسية علي الطفل المصري.

2- اهتمت بعض الدراسات السابقة بتناول مفهوم البطولة، وتنوع هذا التناول بين: تنمية الخيال لدي الطفل المصري(ماريانا محفوظ نبيه بسطا، 2017) وصورة بطل الحرب الأمريكي كما تعكسها أفلام الحروب (David Rehm 2015) , والصورة الذهنية للبطل في المسلسلات التركية المدبلجة إلي العربية (إبراهيم يوسف العوامرة ،2013) وصورة البطل في الدراما العربية(نورة زينهم صالح محمد،2013)

وبذلك فقد اهتمت بعض الدراسات السابقة التي تناولت مفهوم البطولة بالصورة الذهنية للبطل كما تعكسها المضامين الإعلامية المتنوعة، واهتم البعض الآخر بتأثيرات هذه الصورة علي بعض المفاهيم لدي الطفل، ولم تتطرق أي دراسة سابقة إلي التأثيرات الغرسية لتناول أفلام كارتون الأساطير لمفهوم البطولة علي الطفل المصري.

3- خلصت غالبية الدراسات السابقة التي تناولت العلاقة بين التعرض لأفلام ومسلسلات الكارتون التي يقدمها التليفزيون وتأثيراته علي الطفل إلي إثبات وجود هذه العلاقة، فعلي سبيل المثال أشارت نتائج دراسة ماريانا محفوظ نبيه بسطا إلي وجود علاقة ارتباط ذات دلالة إحصائية بين كل من كثافة مشاهدة الأطفال لمسلسلات الكارتون ومستويات تخيل الأطفال وتخيل صورة البطل في مسلسلات الكارتون(ماريانا محفوظ نبيه بسطا، 2017) وأشارت نتائج دراسة محمد جمال دسوقي مصطفي إلي وجود علاقة ارتباط دالة إحصائيا بين تعرض أطفال الجالية المصرية بالمملكة العربية السعودية لقنوات الأطفال

الفضائية ومستوي الهوية الثقافية لديهم (محمد جمال دسوقي مصطفي، 2015) كما أشارت نتائج دراسة أحمد أبو الفتوح علي مجاهد إلي وجود علاقة ارتباط ذات دلالة إحصائية بين كثافة التعرض لأفلام الكارتون والسلوك العدواني للأطفال (أحمد أبو الفتوح علي مجاهد، 2014)

وفي ضوء ما سبق من تأكيد العديد من الدراسات السابقة لوجود تأثيرات غرسية للتليفزيون علي الطفل؛ يهتم هذا البحث بدراسة العلاقة بين تعرض الأطفال لما تقدمه أفلام كارتون الأساطير ، كأحد المضامين التي تشغل مساحة كبيرة بالتليفزيون ، من تناول لمفهوم البطولة وتاثيراتها الغرسية عليهم .

4- خلصت نتائج الدراسات السابقة التي تناولت مفهوم البطولة إلي تنوع صفات وقيم البطولة التي عكستها أفلام ومسلسلات الكارتون ، ومنها : المثالية ، إذ أن الأبطال لا يخطئون إلا بشكل نادر(إبراهيم يوسف العوامرة ، 2013) و قيمة مساعدة الآخرين(نورة زينهم صالح محمد، 2013) والثقة بالنفس(عبد الناصر أحمد محمد، 2011) والتفاؤل والقدرة علي التكيف (Staats ,S., et al, 2009)

وفي ضوء ما خلصت إليه نتائج الدراسات السابقة يهتم هذا البحث بدراسة التأثيرات الغرسية علي الطفل المصري ؛ لمفهوم البطولة بما يتضمنه من صفات كما تعكسه أفلام كارتون الأساطير المقدمة بقنوات الأطفال العربية .

مشكلة البحث :

يتبين من موضوع البحث وإطاره النظري ومن نتائج الدراسات السابقة أهمية دور التليفزيون بوجه عام ، وما يقدمه من أفلام كارتون موجهة للطفل بوجه خاص في غرس صورة ذهنية عن العالم لدي الطفل ، وفي إدراك الأطفال للواقع الاجتماعي لبعض الأدوار في المجتمع، وفي تكوين رؤيتهم للمفاهيم المختلفة ، ومن هذه المفاهيم مفهوم البطولة ، والذي قد يؤدي إدراك الطفل له ولما يتضمنه من صفات بما لا يتفق مع ثقافة المجتمع المصري إلي بعض السلوكيات وإلي اعتناق بعض الأفكار التي ترفضها هذه الثقافة.

وفي ظل ما أشارت إليه نتائج الدراسات السابقة من أن المسلسلات الكارتونية تعد من أكثر المواد التي يشاهدها الأطفال وإلي أن معظم الأطفال يرغب في تقليد شخصيات الأبطال المقدمة بمسلسلات الكارتون (نسرين محمد عبد العزيز، 2007) بل ويستخدمون طريقة مشابهة تمام لطريقة البطل في هذه الافلام(رحاب أحمد لطفي محمد المرسي، 2005) وفي ظل ما أشارت إليه نتائج الدراسات السابقة أيضا من أن نسبة 28,9% من القيم المقدمة في أفلام الكارتون جاءت سلبية (مروة محمود جمال الدين، 2008) ومن أن الإنتاج الأمريكي جاء في المركز الأول بين مصادر الإنتاج الأكثر تأثيرا علي قيم الطفل المصري (نيرمين زين العابدين، 2004)

في ظل كل ما سبق تتبلور مشكلة هذا البحث في الحاجة إلي رصد مفهوم

البطولة كما تعكسه أفلام كارتون الأساطير والصفات المتضمنة في إطار هذا المفهوم، لاسيما وأن الدراسات السابقة لم تهتم بفهوم البطولة في أفلام الكارتون أو في أفلام كارتون الأساطير، وهي الأكثر شيوعا، والتعرف علي كيفية معالجة هذه الصفات ، فضلا عن دراسة مدي وجود تأثيرات غرسية لهذه المعالجة في بناء وتشكيل أو تعديل مفهوم البطولة لدي مشاهدي أفلام كارتون الأساطير من الأطفال ، والعوامل المؤثرة علي فاعليتها في تحقيق ذلك .

تساؤلات وفروض البحث :

يسعى البحث إلي الإجابة علي عدة تساؤلات واختبار مجموعة من الفروض التي تم تحديدها في ضوء مشكلته وإطاره النظري ونتائج الدراسات السابقة .

تساؤلات البحث :

تساؤلات الدراسة التحليلية :

1- ما نوع إنتاج أفلام كارتون الأساطير المقدمة بقنوات الأطفال العربية ؟
2- ما نوع المجتمعات التي تدور فيها أحداث أفلام كارتون الأساطير المقدمة بقنوات الأطفال العربية ؟
3- ما لغة أفلام كارتون الأساطير المقدمة بقنوات الأطفال العربية ؟
4- ما المستوي اللغوي المستخدم في أفلام كارتون الأساطير المقدمة بقنوات الأطفال العربية؟
5- ما مدي تناول كل مشهد من أفلام كارتون الأساطير المقدمة بقنوات الأطفال العربية لمفهوم البطولة ؟
6- ما صفات البطولة التي تناولها كل مشهد في أفلام كارتون الأساطير المقدمة بقنوات الأطفال العربية ؟
7- ما نوع الأبطال في أفلام كارتون الأساطير المقدمة بقنوات الأطفال العربية ؟
8- ما شخصية الأبطال في أفلام كارتون الأساطير المقدمة بقنوات الأطفال العربية؟
9- ما السمات الجسدية للأبطال في أفلام كارتون الأساطير المقدمة بقنوات الأطفال العربية؟
10- ما السمات العقلية للأبطال في أفلام كارتون الأساطير المقدمة بقنوات الأطفال العربية؟

تساؤلات الدراسة الميدانية :

1- ما كثافة تعرض الأطفال لأفلام كارتون الأساطير المقدمة بقنوات الأطفال العربية ؟
2- ما دوافع تعرض الأطفال لأفلام كارتون الأساطير المقدمة بقنوات الأطفال العربية ؟
3- ما مستوي انتباه الأطفال أثناء مشاهدة أفلام كارتون الأساطير المقدمة بقنوات الأطفال العربية ؟

4- ما مستوي إدراك الأطفال لواقعية المضمون المتعلق بمفهوم البطولة الذي تقدمه أفلام كارتون الأساطير المقدمة بقنوات الأطفال العربية ؟
5- ما إدراك الأطفال للواقع الرمزي لمفهوم البطولة كما تعكسه أفلام كارتون الأساطير المقدمة بقنوات الأطفال العربية ؟
6- ما الواقع الذاتي لمفهوم البطولة لدي الأطفال ؟

فروض البحث :

الفرض الأول : توجد علاقة ارتباطية ذات دلالة إحصائية بين متغيري كثافة مشاهدة الأطفال لأفلام كارتون الأساطير وإدراكهم لمفهوم البطولة بما يتضمنه من صفات (الواقع الذاتي للمفهوم)

الفرض الثاني : تتأثر العلاقة بين كثافة مشاهدة الأطفال لأفلام كارتون الأساطير وإدراكهم لمفهوم البطولة بما يتضمنه من صفات (الواقع الذاتي للمفهوم) بالمتغيرات التالية:

- مستوي إدراك الأطفال للواقع الرمزي لمفهوم البطولة كما تعكسه أفلام كارتون الأساطير بقنوات الأطفال العربية.
- دوافع تعرض الأطفال لأفلام كارتون الأساطير بقنوات الأطفال العربية .
- مستوي إدراك الأطفال لواقعية مضمون أفلام كارتون الأساطير بقنوات الأطفال العربية.
- مستوي انتباه الأطفال أثناء مشاهدة أفلام كارتون الأساطير بقنوات الأطفال العربية.
- المتغيرات الديمغرافية للأطفال أفراد العينة (السن، النوع ، والمستوي التعليمي ، والمستوي الاقتصادي الاجتماعي ، والبيئة)

الإطار المنهجي للبحث :

يتضمن الإطار المنهجي للبحث الخطوات المنهجية التي تم اتباعها في إجرائه بعد تحديد مشكلته وتساؤلاته وفروضه ، وتشتمل هذه الخطوات علي تحديد منهج البحث ، وأسلوب اختيار العينة ، وأدوات جمع البيانات ، وأساليب القياس ، والأساليب المستخدمة في تحليل البيانات .

أولا : منهج البحث :

يعد هذا البحث من البحوث الوصفية التي تستهدف دراسة ظاهرة معينة هي – في هذا البحث – مفهوم البطولة كما تعكسه أفلام كارتون الأساطير الموجهة للأطفال وتأثيراته الغرسية علي الطفل ، وإذا كانت كلمة الوصف تستخدم لتدل علي نفس المعني الذي تنطوي عليه كلمة المسح ، ويحاول الباحث من خلال المسح تناول الظواهر بطريقة تمكنه من تمييز الجوانب العلمية أو ذات المعني من المعطيات أو البيانات

المتوفرة حول هذه الظواهر ، كما يطلق علي البحث الذي يهتم بدراسة الظواهر الراهنة بدقة اسم المسح أو المسح الوصفي [55] ، ولدراسة هذه الظاهرة تم استخدام منهج المسح في مستوييه الوصفى (Descriptive) والتحليلي (Analytical) وذلك بتحليل مضمون عينه من أفلام كارتون الأساطير ، وإجراء استبيان رأي عينه من الأطفال، وتم إتباع الخطوات العلمية في تحليل مضمون عينة أفلام كارتون الأساطير بدءاً بتحديد مجتمع البحث و عينة التحليل ثم التحليل الإحصائي و تفسير النتائج . كما تم اتباع الخطوات العلمية في استبيان رأي عينة الأطفال بدءاً بتحديد مجتمع البحث وعينة الدراسة ثم تحديد البيانات المطلوب جمعها ، ثم وضع نموذج للصحيفة وتجربته واختباره ، ثم تعديل النموذج ووضع الصحيفة في صورتها النهائية ثم تطبيقها ثم تحليل البيانات التي يتم جمعها و تفسير النتائج .

ثانياً : أسلوب اختيار العينة:

يتمثل مجتمع الدراسة التحليلية في أفلام كارتون الأساطير المقدمة بقنوات الأطفال العربية، وتم سحب عينه عمدية من هذه الأفلام لتحليل مضمونها من خلال إجراء دراسة استكشافية في الفترة من 2017/9/1 إلي 9/15 /2017، على عينة بلغ قوامها 200 مفردة من مشاهدي قنوات الأطفال العربية من الأطفال ، وذلك للتعرف علي أكثر قنوات الأطفال العربية التي تحظي بأعلي كثافة مشاهدة لدي جمهور الأطفال في مصر .

وتم سحب مفردات العينة من سكان محافظات: الدقهلية بالوجه البحري ، والقاهرة ، والمنيا بالوجه القبلي ، وبواقع50 مبحوثاً من محافظة الدقهلية، و 100 مبحوثاً من القاهرة باعتبارها الأعلى من حيث الكثافة السكانية ، و50 مبحوثاً من محافظة المنيا ، وذلك لتحقيق مبدأ التنوع في النطاق الجغرافي للمبحوثين ؛ فمحافظة القاهرة تمثل عاصمة الدولة ، ومحافظة الدقهلية فتمثل منطقة شمال الدلتا بينما تمثل محافظة المنيا صعيد مصر.

وجاءت خصائص عينة الدراسة الاستكشافية كما يلي :

جدول رقم (1)

خصائص عينة الدراسة الاستكشافية

المتـــغير		(ك)	(%)
النوع	– إناث	93	46.50
	– ذكور	107	53.50
	الإجمالي	200	100
البيئة	– ريف	122	61.00
	– حضر	78	39.00
	الإجمالي	200	100

المتـــغير		(ك)	(%)
المستوي الاقتصادي الاجتماعي	– منخفض	28	14.00
	– متوسط	132	66.00
	– مرتفع	40	20.00
	الإجمالي	200	100
السن	– 6 :9	52	26.00
	– 10 :13	86	43.00
	– 14 : 17	62	31.00
	الإجمالي	200	100

وجاءت نتائج الدراسة الاستكشافية كما يبين الجدول التالي :

جدول رقم (2)

نتائج الدراسة الاستكشافية لتحديد عينة قنوات الأطفال العربية التي تحظي بأعلي كثافة مشاهدة لدي جمهور الأطفال في مصر

اسم القناة	ك	%
Mickey Channel	74	37.00
Space toon	55	27.50
MBC3 أطفال	24	12.00
MODy Channel	18	9.00
KOKY Channel	14	7.00
قناة كراميش	11	5.50
قناة طيور الجنة	4	2.00
الإجمالي والنسبة المئوية	200	100

وأظهرت نتائج الدراسة الاستكشافية أن أكثر قنوات الأطفال العربية التي تحظي بأعلى كثافة مشاهدة لدي جمهور المشاهدين من الأطفال في مصر؛ جاءت قناة"Mickey channel " في المرتبة الأولي بنسبة (37.00%)

وتم عمل مسح شامل لأفلام كارتون الأساطير التي تم عرضها علي قناة " Mickey channel " خلال دورة تليفزيونية كاملة في الفترة من 2017/10/1 حتي 2017/12/31 ، وبلغ إجمالي عدد أفلام كارتون الأساطير خلال فترة التحليل 18 فيلما تضمنت 747 مشهدا، وهذه الأفلام هي: أسطورة مريدا (Brave 2012) وفندق ترانسلفانيا (Hotel Transelvania 2012) ورابونزل (Tangled 2010) وتنة ورنة (Tinker Bell 2008) وشريك (Shrek 2001) وطرازان Tarzan 1999) (ومولان (Mulan 1998) وهرقليس (Heracles 1997) وأحدب نوتردام The) (hunch back of Noterdam 1996 وعلاء الدين (Aladdin 1992) والجميلة

والوحش (Beauty and the Beast 1991) وموكلي (The Jungle Boy 1967) (والجمال النائم (Sleeping Beauty 1959) وبيتر بان (Peter Pan 1953) وألـيس فـي بـلاد العجائـب (Alice in Wonderland 1951) وسـندريلا (Cinderella 1950) وبونوكيو (Pinocchio 1940) وسنووايت (Snow white 1937)

ويتمثل مجتمع الدراسة الميدانية في مشاهدي أفلام كارتون الأساطير من الأطفال في المجتمع المصري ؛ وهو مجتمعاً مفتوحاً لا يمكن حصره ؛ لذا اعتمدت الدراسة الميدانية في تحديد العدد الأمثل من المفردات التي يمكن أن تمثل هذا المجتمع علي الصيغة الإحصائية الآتية [56] :

$$n = \left[\frac{Z\alpha \sqrt{p(1-p)}}{C\rho} \right]^2$$

حيـــث :

n = الحجم الأمثل للعينة .

$Z\alpha$ = قيمة مستوي الثقة ، وتأخذ درجات مختلفة ، إذ تساوي 1.96عند مستوي الثقة 95%، وتساوي 2.575 عند مستوي ثقة 99% .

C_p = قيمة حد الثقة في إطار مفهوم الحصة أو النسبة ، وتتراوح بين 3% ، و5% ولا تزيد بأي حال من الأحوال عن 10 % ، وترتبط بمستوي الثقة المستخدم .

P = نسبة احتمال توافر خصائص المجتمع في العينة ، وهي تساوي 50% أي 0.50

وبالتعويض في الصيغة الإحصائية السابقة يتبين أن العدد الأمثل من المفردات التي يمكن أن تمثل مجتمع مشاهدي أفلام كارتون الأساطير من الأطفال في المجتمع المصري = 384.16 أي = 400 مفردة تقريباً .

وقد روعي في اختيار أفراد عينة الأطفال مشاهدي أفلام كارتون الأساطير أن تكون ممثلة لمختلف المستويات الاقتصادية الاجتماعية ، ولكل من البيئتين الريفية والحضرية، وتم سحب مفردات العينة من سكان محافظات: الدقهلية بالوجه البحري، والقاهرة، وبني سويف بالوجه القبلي، وبواقع100 مبحوثاً من محافظة الدقهلية، و200 مبحوثاً من القاهرة باعتبارها الأعلى من حيث الكثافة السكانية ، و100 مبحوثاً من محافظة بني سويف ، وذلك لتحقيق مبدأ التنوع في النطاق الجغرافي للمبحوثين ؛ فمحافظة القاهرة تمثل عاصمة الدولة ، ومحافظة الدقهلية فتمثل منطقة شمال الدلتا بينما تمثل محافظة بني سويف صعيد مصر.

وبذلك فإن عينة الدراسة الميدانية من الأطفال مشاهدي أفلام كارتون الأساطير

تعد من العينات العمدية الحصصية ، وجاءت خصائص العينة المرتبطة بمتغيرات الدراسة كما يلي :

جدول رقم (3)

خصائص العينة المرتبطة بمتغيرات الدراسة

المتـــغير		(ك)	(%)
النوع	– إناث	275	68.75
	– ذكور	125	31.25
	الإجمالي	400	100
البيئة	– ريف	177	44.25
	– حضر	223	55.75
	الإجمالي	400	100
المستوي الاقتصادي الاجتماعي	– منخفض	29	7.25
	– متوسط	157	39.25
	– مرتفع	214	53.50
	الإجمالي	400	100
السن	– 9 :6	111	27.75
	– 13 :10	203	50.75
	– 17 : 14	86	21.50
	الإجمالي	400	100

ثالثاً : أدوات جمع البيانات :

تم إجراء البحث باستخدام أداتين لجمع البيانات ؛ وهما صحيفة تحليل المضمون، وصحيفة استبيان الرأي ، صُمِمَت الأولي لتحليل مضمون عينة أفلام كارتون الأساطير موضع البحث، وصُمِمَت الثانية لاستبيان رأي عينة الأطفال مشاهدي أفلام كارتون الأساطير.

1- صحيفة تحليل المضمون :

يعتمد البحث في تحليل مضمون عينة أفلام كارتون الأساطير علي صحيفة تحليل المضمون وتشتمل الصحيفة علي مجموعة من الفئات التي تخدم موضوع البحث وتفيد في الإجابة علي تساؤلاته وتفسير بعض نتائجه كما استخدم بعض الوحدات الأساسية في إجراء التحليل .

فئات التحليل :

وهي سبع فئات رئيسية تتمثل فيما يلي :

1- جنسية الشركات المنتجة للفيلم، وتنقسم هذه الفئة إلي ثلاث فئات فرعية تمثل جهات إنتاج أفلام كارتون الأساطير وهي :

- إنتاج مصري .
- إنتاج عربي .
- إنتاج غربي .

2- فئة نوع المجتمع الذي تدور به أحداث الفيلم: وتنقسم هذه الفئة إلي ثلاث فئات فرعية، وهي :
- مجتمع مصري .
- مجتمع عربي .
- مجتمع غربي .

3- فئة لغة الفيلم : وتنقسم هذه الفئة إلي ثلاث فئات فرعية ، وهي :
- عربي .
- مترجم .
- مدبلج .

4- فئة المستوي اللغوي المستخدم في الفيلم: وتنقسم هذه الفئة إلي ثلاث فئات فرعية، وهي:
- العامية الدارجة .
- فصحي .
- عامية مثقفين .

5- فئة مدري تناول كل مشهد من أفلام كارتون الأساطير لمفهوم البطولة : وتنقسم هذه الفئة إلي ثلاث فئات فرعية ، وهي :
- لم يتناول المشهد مفهوم البطولة .
- تناول مفهوم البطولة في جزء من المشهد .
- تناول مفهوم البطولة في كل المشهد .

6- فئة صفات البطولة التي تناولها كل مشهد من أفلام كارتون الأساطير: وتنقسم هذه الفئة إلي عدة فئات فرعية ، وهي :
- الشجاعة .
- الرحمة .
- الاعتداد بالنفس .
- التحلي بالخلق .
- الإقدام .
- الأمانة .
- التفاؤل .
- المرونة .

7- فئة سمات الأبطال في أفلام كارتون الأساطير: ويندرج تحت هذه الفئة ثلاث فئات فرعية ، تتمثل فيما يلي :

1-7 فئة نوع الأبطال في أفلام كارتون الأساطير: وتنقسم هذه الفئة إلي ثلاث فئات فرعية، وهي:
- غير آدمي .

- امرأة .
- رجل .

2-7 فئة شخصية الأبطال في أفلام كارتون الأساطير: وتنقسم هذه الفئة إلي فئتين فرعيتين كما يلي:
- شخصية عادية (لا تتمتع بأي صفات خارقة للطبيعة)
- شخصية خارقة (تتمتع بصفات خارقة للطبيعة)

3-7 فئة السمات الجسدية للأبطال في أفلام كارتون الأساطير: وتنقسم هذه الفئة إلي ثلاث فئات فرعية ، وهي :
- سمات جسدية ضعيفة
- سمات جسدية متوسطة
- سمات جسدية قوية

4-7 فئة السمات العقلية للابطال في أفلام كارتون الأساطير: وتنقسم هذه الفئة إلي ثلاث فئات فرعية ، وهي :
- منخفضة الذكاء .
- متوسطة الذكاء .
- مرتفعة الذكاء .

وحدات التحليل:

ويتمثل ما تم استخدامه من وحدات للتحليل فيما يلي:

الوحدة الطبيعية للمادة الإعلامية : وهي وحدة الفيلم الواحد ، ويقصد بها الفيلم الواحد كاملا، وتم استخدام هذه الوحدة مع فئات: نوع إنتاج الفيلم ، ونوع المجتمع الذي تدور به أحداث الفيلم، ولغة الفيلم ، والمستوي اللغوي المستخدم في الفيلم .

وحدة المشهد : و يقصد بها الحوار والأفكار والأحداث التي تدور في مكان واحد داخل الفيلم ، ويتم الانتقال من مشهد لآخر بتغيير المكان ، ويتم عرض المشهد من خلال الحوار التمثيلي، بالإضافة إلي سلوك الشخصية وما يجري من أحداث في المشاهد التمثيلية ، وتم استخدام هذه الوحدة مع فئتي مدي تناول كل مشهد من أفلام كارتون الأساطير لمفهوم البطولة، وسمات البطولة التي تناولها كل مشهد .

وحدة الشخصية : ويقصد بها كل الكائنات التي تشترك في الحوار وتساهم في تطور الأحداث داخل الفيلم ، وتم استخدام هذه الوحدة مع فئات نوع البطل في أفلام كارتون الأساطير، وشخصية البطل في أفلام كارتون الأساطير ، والسمات الجسدية والسمات العقلية للبطل في أفلام كارتون الأساطير .

إجراءات الصدق والثبات :

أولا : إجراءات الصدق :

تم التأكد من صدق صحيفة تحليل المضمون الذي يعبر عن مدي قدرة الصحيفة علي أن تقيس ما تسعي الدراسة إلي قياسه فعلا ، بحيث تتطابق المعلومات التي يتم

جمعها بواسطة هذه الأدوات مع الحقائق الموضوعية [57] ، وذلك بمراعاة ما يلي :

مراعاة الصدق الظاهر (Face Validity) وتمت مراعاته من واقع تقييم صحيفة تحليل المضمون بواسطة مجموعة من المحكمين الخبراء في مجال الدراسة لقياس مدي صلاحيتها لقياس المتغيرات موضع البحث [58] ، وفي هذا الإطار تم عرض صحيفة تحليل المضمون متضمنة فئات ووحدات التحليل علي مجموعة من المحكمين [*] [2].

ومن واقع ما اتفقت عليه أراء المحكمين وما أشاروا إليه من ملاحظات تم تعديل صحيفة التحليل والمقياس ، كما تم التأكد من الاتساق الداخلي بين فئات التحليل وبين بنود المقياس .

مراعاة صدق المحتوي(Content Validity) وهو ما يسمي بالصدق المنطقي (Logical Validity) ويستهدف التأكد من أن صحيفة تحليل المضمون تتضمن كافة الجوانب والمتغيرات والأبعاد الخاصة بالمشكلة البحثية ، ومدي شمولها وتمثيلها لموضوع الدراسة [59] ، وتم مراعاة الجانب الخاص بصدق المحتوي في تحديد فئات التحليل ووحداته؛ بحيث تغطي جميع أبعاد المشكلة البحثية والمتغيرات التي تشتمل عليها تساؤلات وفروض الدراسة .

ثانيا : إجراءات الثبات :

للتأكد من ثبات صحيفة تحليل المضمون تم التحديد الدقيق لفئات التحليل ووحداته بالتعاون مع اثنين من المحللين تم شرح فئات ووحدات التحليل لهما ، وقام كل محلل بتحليل مضمون عينه من أفلام كارتون الأساطير في إطار فئات ووحدات التحليل ، وبلغ عدد الفئات التي استخدمها كل محلل في تحليل مشاركات العينة 110 فئة .

وتم استخدام معادلة ثبات "هولستي" (Holsti) لتحديد معامل الثبات بين المحللين[60]:

$$\text{معامل الثبات} = \frac{2 \text{ ت}}{\text{ن}1 + \text{ن}2}$$

---

* المحكمون : الأسماء مرتبة ألفبائياً :
- أ.د. بركات عبد العزيز عبد الله ، الأستاذ بقسم الإذاعة والتليفزيون بكلية الإعلام بجامعة القاهرة .
- أ.د. حنان جنيد ، الأستاذ بقسم العلاقات العامة والإعلان بكلية الإعلام بجامعة القاهرة .
- أ.د. خالد صلاح الدين حسن ، الأستاذ بقسم الإذاعة والتليفزيون بكلية الإعلام بجامعة القاهرة .
- أ.د. محمد محمود محمد المرسى ، الأستاذ بقسم الإذاعة والتليفزيون بكلية الإعلام بجامعة القاهرة .
- أ.د. محمد معوض، الأستاذ بقسم الإعلام وثقافة الطفل بمعهد الدراسات العليا للطفولة بجامعة عين شمس.
- أ.د. محمود حسن إسماعيل، الأستاذ بقسم الإعلام وثقافة الطفل بمعهد الدراسات العليا للطفولة بجامعة عين شمس.
- أ.د.م. نبيل طلب ، الأستاذ المساعد بقسم الإذاعة والتليفزيون بكلية الإعلام بجامعة القاهرة .
- أ.د. وائل البرعي ، الأستاذ بقسم اللغة العربية بكلية الآداب بجامعة المنصورة .

حيث :
2 = عدد المحللين .
ت = عدد الحالات التي يتفق فيها المحللون .
ن1 = عدد الحالات التي قام بترميزها المحلل رقم ا.
ن2 = عدد الحالات التي قام بترميزها المحلل رقم 2 .

$$\text{وبتطبيق المعادلة تبين أن معامل الثبات} = \frac{2\ (105)}{110 + 110} = 0.955 \text{ تقريبا}$$

وبذلك بلغت نسبة الثبات بين المحللين في هذه الدراسة وفقا لمعادلة هولستي 95.5%.

2- صحيفة استبيان الرأي:

اشتملت صحيفة استبيان الرأي علي 8 أسئلة بهدف جمع البيانات عن المتغيرات القابلة للقياس بغرض اختبار فروض البحث، وبناء علي ذلك تضمنت الصحيفة أسئلة عن كثافة تعرض الأطفال لأفلام كارتون الأساطير ، ودوافع تعرضهم لهذه الأفلام ، ومستوي انتباه الأطفال أثناء مشاهدة أفلام كارتون الأساطير ، ومستوي إدراكهم لواقعية المضمون المتعلق بمفهوم البطولة الذي تقدمه هذه الأفلام ، ومستوي إدراك الأطفال للواقع الرمزي لمفهوم البطولة كما تعكسها أفلام كارتون الأساطير ، والواقع الذاتي لمفهوم البطولة لدي الأطفال ، والمتغيرات الديمغرافية للأطفال أفراد العينة .

وتم تطبيق إجراءات الصدق علي صحيفة الاستبيان ، وفي هذا الإطار تم عرضها قبل تطبيقهما على مجموعة من المحكمين كما سبقت الإشارة، وتم إجراء التعديلات المطلوبة على الصحيفتين بناءً على آرائهم وتوجيهاتهم بحيث أصبحت تقيس بالفعل ما صُممت لقياسه .

وتم التأكد من ثبات الصحيفة عن طريق إجراء معامل ثبات ألفا لمحاور صحيفة الاستبيان وللصحيفة كاملة كما يلي :

جدول رقم (4)

قيم معاملات ثبات "ألفا" لمحاور صحيفة الاستبيان والدرجة الكلية لها

المحور	عدد العبارات	معامل ألفا (معامل الثبات)
الدوافع .	10	0.575
مستوى الانتباه .	6	0.569
مستوي إدراك واقعية المضمون .	9	0.540
إدراك الواقع الرمزي لمفهوم البطولة .	8	0.768
إدراك مفهوم البطولة في الواقع الذاتي .	8	0.803
صحيفة الاستبيان كاملة	44	0.786

ومن ثم فقد تم حساب معامل الصدق الذاتى (الثبات) لصحيفة الاستبيان من خلال المعادلة التالية [61] .

$$\text{معامل الصدق الذاتى} = \sqrt{\text{معامل الثبات}} = \sqrt{0.786} = 0.887$$

وبذلك كانت نسبة الثبات تساوي 0.89 % تقريباً ، وهو ما أعتبره الباحث مستوي ملائم من الثبات ، حيث تشير هذه النسبة إلي مستوي مقبول من الاستقرار في الشكل العام للبيانات التي يتم جمعها باستخدام صحيفة الاستبيان .

رابعاً : تعريفات المصطلحات المستخدمة في البحث :

1- الأسطورة : ويقصد بها في هذه الدراسة الرواية التي تقص أحداث وقعت في بداية الزمان، وتروي حكاية تاريخية تنطوي علي الخيال ، وتتضمن قصة رمزية أو مجازية ترجع إلي فلسفة عصرها ، وهي بذلك تجمع بين الفكر والخيال والوجدان .

2- الأطفال : ويقصد بهم في هذه الدراسة الأطفال ممن تتراوح أعمارهم من 6 إلي أقل من 18 سنة .

3- أفلام الكارتون: ويقصد بها في هذه الدراسة أفلام الرسوم المتحركة التي تخاطب الأطفال من خلال قصة تتم بواسطة تحريك مجموعة من الرسوم الثابتة الملونة مصحوبة بالصوت والمؤثرات البصرية في سرعة منتظمة ، لتقص أحداث وقعت في بداية الزمان، وتروي حكاية تنطوي علي الخيال .

4- مفهوم البطولة : ويقصد به في هذه الدراسة ذلك المفهوم الذي ينطوي علي مجموعة من الصفات التي تتعلق بأفعال الفرد وترتبط بها ، وتتمثل هذه الصفات في : الشجاعة، والرحمة ، والاعتداد بالنفس ، التحلي بالخلق ، وقيمة الإقدام ، والأمانة ، والتفاؤل، والمرونة ، وفي ضوء مقدار ما يتحقق من هذه الصفات تكون درجة البطولة .

خامسا : أساليب القياس المستخدمة في البحث :

تم استخدام عدة مقاييس في إجراء هذا البحث ، وقد اختلف عدد عبارات أو صفات كل مقياس عن الآخر باختلاف المتغير الذي تم تصميم المقياس لقياسه ، وبالتالي اختلف مجموع درجات كل مقياس ، ودرجات الفئات في كل مقياس عن الآخر . وقد رُوعي في ترتيب فئات جميع المقاييس أن يتم البدء بالفئة الأدنى أو الأقل ، ثم الأعلى أو الأكثر . وتتمثل المقاييس المستخدمة في البحث فيما يلي :

1- مقياس كثافة مشاهدة الأطفال لأفلام كارتون الأساطير بقنوات الأطفال العربية:

تم قياس كثافة المشاهدة من خلال مقياس تجميعي مكون من عدة أسئلة تضمنتها صحيفة الاستبيان عن عدد أيام الأسبوع وعدد المرات التي اعتاد الأطفال فيها مشاهدة أفلام كارتون الأساطير في اليوم الواحد ، ومتوسط وقت مشاهدة الأطفال لأفلام

كارتون الأساطير في كل مرة، وبناء علي ذلك تم حساب متوسط ساعات المشاهدة لكل مبحوث .

وتم تحديد مجال المقياس التجميعي لكثافة مشاهدة الأطفال لأفلام كارتون الأساطير من 3 درجات إلي 12 درجة، وبلغ مدي المقياس 3 درجات، لتكون مستويات كثافة المشاهدة علي النحو التالي :

- قليل المشاهدة : من 3 إلي 5 درجات .
- متوسط المشاهدة : من 6 إلي 9 درجات .
- كثيف المشاهدة : من 10 إلي 12 درجة .

2- مقياس دوافع مشاهدة أفلام كارتون الأساطير بقنوات الأطفال العربية :

تم قياس دوافع مشاهدة أفلام كارتون الأساطير بقنوات الأطفال العربية باستخدام مقياس يتضمن عشر عبارات، منها خمس عبارات تعبر عن الدوافع الوظيفية ، وخمس عبارات تعبر عن الدوافع الطقوسية ، وجاءت هذه العبارات كما يلي :

- التعرف علي الخلفيات التاريخية القديمة التي تقدمها أفلام كارتون الأساطير.
- تعلم بعض الكلمات من اللغات التي تتكلم بها الشخصيات في أفلام كارتون الأساطير.
- معرفة شكل الملابس بالأماكن التي تدور فيها أحداث أفلام كارتون الأساطير.
- التعرف علي طرق للتصرف في مواجهة أحداث اليوم .
- اكتساب القدرة علي التحاور مع أصحابي حول أفلام كارتون الأساطير التي تقدمها قنوات الأطفال العربية .
- شغل أوقات الفراغ .
- التسلية والترفيه .
- الهروب من روتين الحياة اليومية .
- التعود .
- البحث عن الشيء الجديد والطريف .

وللتأكد من صدق المقياس تم عرضه قبل تطبيقه في إطار أسئلة صحيفة الاستبيان علي مجموعة المحكمين ، كما تم إدخال بعض التعديلات عليه بناءً علي ما أبدوه من ملاحظات ، وتم أيضاً استخدام التحليل العاملي (Factor Analysis) لاختبار الصدق العاملي له . وأسفر التحليل العاملي عن ارتفاع درجات تشبع جميع عبارات المقياس (أكبر من 0.3) مما يشير إلي صدقه .

جدول رقم (5)

التشبعات علي عبارات مقياس دوافع مشاهدة أفلام كارتون الأساطير بقنوات الأطفال العربية

العبارات	التشبع
التعرف علي الخلفيات التاريخية القديمة التي تقدمها أفلام كارتون الأساطير.	0.541
تعلم بعض الكلمات من اللغات التي تتكلم بها الشخصيات في أفلام كارتون الأساطير.	0.307
معرفة شكل الملابس بالأماكن التي تدور فيها أحداث أفلام كارتون الأساطير.	0.384
التعرف علي طرق للتصرف في مواجهة أحداث اليوم .	0.578
اكتساب القدرة علي التحاور مع أصحابي حول أفلام كارتون الأساطير التي تقدمها قنوات الأطفال العربية.	0.504
شغل أوقات الفراغ .	0.455
التسلية والترفيه .	0.612
الهروب من روتين الحياة اليومية .	0.616
التعود .	0.604
البحث عن الشيء الجديد والطريف .	0.541

النسبة المستخلصة من التشبعات = 15.43 % .

وتم تحديد درجة واحدة لمن يعارض كل عبارة من عبارات المقياس ، ودرجتين لمن لا رأي له ، وثلاث درجات للمؤيد ، وبلغ مجموع درجات العبارات العشر 30 درجة تم توزيعها كما يلي :

- دوافع ضعيفة : من 10 درجات : أقل من 17 درجة .
- دوافع متوسطة : من 17 درجة : أقل من 24 درجة .
- دوافع قوية : من 24 درجة : إلي 30 درجة .

3- مقياس مستوي الانتباه أثناء مشاهدة أفلام كارتون الأساطير :

تم قياس مستوي الانتباه أثناء مشاهدة أفلام كارتون الأساطير بقنوات الأطفال العربية باستخدام مقياس يتضمن ست عبارات، منها ثلاث عبارات إيجابية ، وثلاث عبارات سلبية ، وجاءت هذه العبارات كما يلي :

- أحرص علي متابعة أفلام كارتون الأساطير المقدمة بقنوات الأطفال العربية خلال أوقات محددة في اليوم .
- أحرص علي مشاهدة أفلام كارتون الأساطير المقدمة بقنوات الأطفال العربية في الوقت المحدد لها حتي لا يفوتني منها أي جزء .
- أقوم بتأجيل أي شيء مطلوب مني حتي ينتهي فيلم كارتون الأساطير الذي أشاهده .
- أشاهد أفلام كارتون الأساطير المقدمة بقنوات الأطفال العربية وأنا أقوم بعمل آخر مثل الأكل أو المذاكرة .

- يمكنني مشاهدة أفلام كارتون الأساطير المقدمة بقنوات الأطفال العربية في وقت الإعادة إذا كنت مشغولا .
- أقوم بالرد علي الهاتف والدخول علي الفيس بوك أثناء مشاهدة أفلام كارتون الأساطير المقدمة بقنوات الأطفال العربية.

وللتأكد من صدق المقياس تم عرضه قبل تطبيقه في إطار أسئلة صحيفة الاستبيان علي مجموعة المحكمين ، كما تم إدخال بعض التعديلات عليه بناءً علي ما أبدوه من ملاحظات ، وتم أيضاً استخدام التحليل العاملي (Factor Analysis) لاختبار الصدق العاملي له . وأسفر التحليل العاملي عن ارتفاع درجات تشبع جميع عبارات المقياس (أكبر من 0.3) مما يشير إلي صدقه .

جدول رقم (6)

التشبعات علي عبارات مقياس مستوي الانتباه أثناء مشاهدة أفلام كارتون الأساطير بقنوات الأطفال العربية

العبارات	التشبع
أحرص علي متابعة أفلام كارتون الأساطير المقدمة بقنوات الأطفال العربية خلال أوقات محددة في اليوم .	0.367
أحرص علي مشاهدة أفلام كارتون الأساطير المقدمة بقنوات الأطفال العربية في الوقت المحدد لها حتي لا يفوتني منها أي جزء .	0.533
أقوم بتأجيل أي شيء مطلوب مني حتي ينتهي فيلم كارتون الأساطير الذي أشاهده .	0.295
أشاهد أفلام كارتون الأساطير المقدمة بقنوات الأطفال العربية وأنا أقوم بعمل آخر مثل الأكل أو المذاكرة .	0.532
يمكنني مشاهدة أفلام كارتون الأساطير المقدمة بقنوات الأطفال العربية في وقت الإعادة إذا كنت مشغولا .	0.411
أقوم بالرد علي الهاتف والدخول علي الفيس بوك أثناء مشاهدة أفلام كارتون الأساطير المقدمة بقنوات الأطفال العربية.	0.432

النسبة المستخلصة من التشبعات = 23.91 % .

ومن واقع استجابات كل مبحوث علي عبارات المقياس تم تحديد مستوي الانتباه أثناء مشاهدة أفلام كارتون الأساطير ، وتتمثل فئات مستوي الانتباه أثناء مشاهدة أفلام كارتون الأساطير فيما يلي :

- مستوي انتباه ضعيف : من 6 درجات : أقل من 10 درجة .
- مستوي انتباه متوسط : من 10 درجة : أقل من 15 درجة .
- مستوي انتباه قوي : من 15 درجة : إلي 18 درجة .

4- مقياس مستوي إدراك واقعية المضمون المتعلق بمفهوم البطولة الذي تقدمه أفلام كارتون الأساطير بقنوات الأطفال العربية ؟

يعد مفهوم إدراك واقعية المضمون من المفاهيم الرئيسية التي يقوم عليها تحليل الغرس الثقافي للتليفزيون ، ولا يعتبر هذا مفهوم أحادي البعد ، بل تتم دراسته

كمفهوم متعدد الأبعاد، وهذه الأبعاد هي النافذة السحرية (Magic Window) والمنفعة أو التعلم (Utility) والتوحد (Identity)

وتم قياس مستوي إدراك واقعية مضمون أفلام كارتون الأساطير بقنوات الأطفال العربية باستخدام مقياس يتضمن 9 عبارات ، تقيس كل 3 عبارات منها بعد من أبعاد مفهوم إدراك واقعية المضمون الثلاثة ، وجاءت هذه العبارات كما يلي :

- تعكس أفلام كارتون الأساطير المقدمة عبر قنوات الأطفال العربية تفاصل لقصص أري أنها أقرب إلي أن تكون واقعية .
- تنقل أفلام كارتون الأساطير المقدمة عبر قنوات الأطفال العربية الأحداث التاريخية كما هي بالفعل في الواقع .
- اشعر بأهمية القصص التي تقدمها أفلام كارتون الأساطير المقدمة عبر قنوات الأطفال العربية.
- تتصرف الشخصيات في أفلام الكارتون المقدمة بقنوات الأطفال العربية بطريقة يمكن إتباعها في الواقع .
- أتعرف من أفلام كارتون الأساطير المقدمة بقنوات الأطفال العربية علي شكل الملابس في البلاد المختلفة .
- تساعدني أفلام كارتون الأساطير المقدمة بقنوات الأطفال العربية في التعرف علي بعض كلمات اللغات الأجنبية .
- تشبه الشخصيات التي تقدمها أفلام كارتون الأساطير المقدمة عبر قنوات الأطفال العربية من نراهم بالفعل في الواقع.
- تشبه الأحداث التي تدور بأفلام كارتون الأساطير المقدمة بقنوات الأطفال العربية مواقف حياتي اليومية .
- أتعاطف كثيرا مع الشخصيات في أفلام كارتون الأساطير المقدمة بقنوات الأطفال العربية عند مرورها بأزمات .

وللتأكد من صدق المقياس تم عرضه قبل تطبيقه في إطار أسئلة صحيفة الاستبيان علي مجموعة المحكمين ، كما تم إدخال بعض التعديلات عليه بناءً علي ما أبدوه من ملاحظات ، وتم أيضاً استخدام التحليل العاملي (Factor Analysis) لاختبار الصدق العاملي له . وأسفر التحليل العاملي عن ارتفاع درجات تشبع جميع عبارات المقياس (أكبر من 0.3) مما يشير إلي صدقه .

جدول رقم (7)

التشبعات علي عبارات مقياس مستوي إدراك واقعية مضمون أفلام كارتون الأساطير بقنوات الأطفال العربية

العبارات	التشبع
تعكس أفلام كارتون الأساطير المقدمة عبر قنوات الأطفال العربية تفاصل لقصص لقصص أري أنها أقرب إلي أن تكون واقعية.	0.659
تنقل أفلام كارتون الأساطير المقدمة عبر قنوات الأطفال العربية الأحداث التاريخية كما هي بالفعل في الواقع .	0.566
اشعر بأهمية القصص التي تقدمها أفلام كارتون الأساطير المقدمة عبر قنوات الأطفال العربية.	0.465
تتصرف الشخصيات في أفلام كارتون الأساطير المقدمة بقنوات الأطفال العربية بطريقة يمكن إتباعها في الواقع .	0.432
أتعرف من أفلام كارتون الأساطير المقدمة بقنوات الأطفال العربية علي شكل الملابس في البلاد المختلفة .	0.449
تساعدني أفلام كارتون الأساطير المقدمة بقنوات الأطفال العربية في التعرف علي بعض كلمات اللغات الأجنبية .	0.362
تشبه الشخصيات التي تقدمها أفلام كارتون الأساطير المقدمة عبر قنوات الأطفال العربية من نراهم بالفعل في الواقع.	0.533
تشبه الأحداث التي تدور بأفلام كارتون الأساطير المقدمة بقنوات الأطفال العربية مواقف حياتي اليومية .	0.606
أتعاطف كثيرا مع الشخصيات في أفلام كارتون الأساطير المقدمة بقنوات الأطفال العربية عند مرورها بأزمات .	0.632

النسبة المستخلصة من التشبعات = 22.84% .

وتم تحديد درجة واحدة لمن يعارض كل عبارة من عبارات المقياس ، ودرجتين لمن لا رأي له ، وثلاث درجات للمؤيد ، وبلغ مجموع درجات العبارات العشر 27 درجة تم توزيعها كما يلي :

- مستوي إدراك ضعيف : من 9 درجات : أقل من 15 درجة .
- مستوي إدراك متوسط : من 15 درجة : أقل من 21 درجة .
- مستوي إدراك قوي : من 21 درجة : إلي 27 درجة .

5- مقياس إدراك الواقع الرمزي لمفهوم البطولة كما تقدمه أفلام كارتون الأساطير بقنوات الاطفال العربية :

يتمثل الواقع الرمزي لمفهوم البطولة كما تقدمه أفلام كارتون الأساطير بقنوات الأطفال العربية (Symbolic Social Reality) في كل أشكال التعبير الرمزي لأفلام كارتون الأساطير عن الواقع الموضوعي لمفهوم البطولة بما يتضمنه من صفات وهي: الشجاعة ، والرحمة، والاعتداد بالنفس ، التحلي بالخلق ، وقيمة الإقدام ، والأمانة ، والتفاؤل ، والمرونة .

وتـم قيـاس إدراك الواقـع الرمـزي لمفهـوم البطولـة بقنـوات الأطفـال العربيـة باستخدام مقياس مكون من ثمان صفات ثنائية إيجابية وسلبية مدرجة في قائمتين ، القائمة الأولي تضم الصفات الإيجابية المعبرة عن الصفات الإيجابية ، والقائمة الثانية تضم النقيض السلبي لكل صفة إيجابية ، وتم تصميم المقياس بحيث يفصل بين كل صفة إيجابية ونقيضها السلبي تدرج مكون من سبع درجات ، وعلي المبحوث أن يختار الدرجة التي تعبر عن وجهة نظره في مدي توفر الصفة الإيجابية أو نقيضها السلبي في مفهوم البطولة كما تقدمه أفلام كارتون الأساطير بقنوات الأطفال العربية ، وذلك علي أساس أن الدرجة ٤ تشير إلي الحياد ، والدرجات ٥ و ٦ و ٧ تشير إلي مستويات تأييد المبحوث للصفة الإيجابية ، والدرجات ٣ و ٢ و ١ تشير إلي مستويات تأييد المبحوث للصفة السلبية .

وللتأكد من صدق المقياس تم عرضه قبل تطبيقه في إطار أسئلة صحيفة الاستبيان علي مجموعة المحكمين ، كما تم إدخال بعض التعديلات عليه بناءً علي ما أبدوه من ملاحظات ، وتم أيضاً استخدام التحليل العاملي (Factor Analysis) لاختبار الصدق العاملي له . وأسفر التحليل العاملي عن ارتفاع درجات تشبع جميع صفات المقياس (أكبر من 0.3) مما يشير إلي صدقه .

جدول رقم (8)

التشبعات علي صفات مقياس إدراك الواقع الرمزي لمفهوم البطولة كما تقدمه أفلام كارتون الأساطير بقنوات الأطفال العربية

الصفات المتضمنة في مفهوم البطولة	التشبع
الشجاعة – الجبن	0.626
الرحمة – القسوة	0.651
الاعتداد بالنفس - إنكار الذات	0.363
التحلي بالخلق - سوء الخلق	0.588
الإقدام – الإحجام	0.528
الأمانة – الخيانة	0.529
التفاؤل – التشاؤم	0.431
المرونة – التسلط	0.411

النسبة المستخلصة من التشبعات = 38.92% .

ومن واقع استجابات كل مبحوث علي التدرج الفاصل بين كل صفة إيجابية ونقيضها السلبي تم تحديد إدراك الأطفال للواقع الرمزي لمفهوم البطولة كما تقدمه أفلام كارتون الأساطير ، وتتمثل فئاتها فيما يلي :

- إدراك مفهوم البطولة بشكل سلبي : من 8 درجات : أقل من 24 درجة .
- إدراك مفهوم البطولة بشكل محايد: من 24 درجة : أقل من 41 درجة .
- إدراك مفهوم البطولة بشكل إيجابي: من 41 درجة : إلي 56 درجة .

6- مقياس إدراك الواقع الذاتي لمفهوم البطولة من وجهة نظر الأطفال:

يتكون الواقع الذاتي لمفهوم البطولة (Subjective Social Reality) نتيجة لدمج الواقع الموضوعي لها وتصويره الرمزي كما تعكسه أفلام كارتون الأساطير داخل وعي الفرد فالواقع الاجتماعي الموضوعي والواقع الاجتماعي الرمزي يمثلان مدخلين لبناء الواقع الاجتماعي الذاتي للفرد .

وتم قياس إدراك الواقع الذاتي لمفهوم البطولة لدي الأطفال باستخدام مقياس مكون من ثمان صفات ثنائية إيجابية وسلبية مدرجة في قائمتين ، القائمة الأولي تضم الصفات الإيجابية المعبرة عن الصفات الإيجابية ، و القائمة الثانية تضم النقيض السلبي لكل صفة إيجابية ، وتم تصميم المقياس بحيث يفصل بين كل صفة إيجابية ونقيضها السلبي تدرج مكون من سبع درجات ، وعلي المبحوث أن يختار الدرجة التي تعبر عن وجهة نظره في مدي توفر أو عدم توفر الصفة الإيجابية أو نقيضها السلبي في مفهوم البطولة من وجهة نظره الشخصية ، وذلك علي أساس الدرجة ٤ تشير إلي الحياد، والدرجات ٥ و ٦ و ٧ تشير إلي مستويات تأييد المبحوث للصفة الإيجابية ، والدرجات ٣ و ٢ و ١ تشير إلي مستويات تأييد المبحوث للصفة السلبية .

وللتأكد من صدق المقياس تم عرضه قبل تطبيقه في إطار أسئلة صحيفة الاستبيان علي مجموعة المحكمين ، كما تم إدخال بعض التعديلات عليه بناءً علي ما أبدوه من ملاحظات ، وتم أيضاً استخدام التحليل العاملي (Factor Analysis) لاختبار الصدق العاملي له . وأسفر التحليل العاملي عن ارتفاع درجات تشبع جميع صفات المقياس (أكبر من 0.3) مما يشير إلي صدقه .

جدول رقم (9)

التشبعات علي صفات مقياس إدراك
الواقع الذاتي لمفهوم البطولة من وجهة نظر الاطفال

الصفات المتضمنة في مفهوم البطولة	التشبع
الشجاعة – الجبن	0.311
الرحمة – القسوة	0.491
الاعتداد بالنفس - إنكار الذات	0.392
التحلي بالخلق - سوء الخلق	0.535
الإقدام – الإحجام	0.422
الأمانة – الخيانة	0.448
التفاؤل – التشاؤم	0.373
المرونة – التسلط	0.425

النسبة المستخلصة من التشبعات = 42.22% .

ومن واقع استجابات كل مبحوث علي التدرج الفاصل بين كل صفة إيجابية ونقيضها السلبي تم تحديد إدراك الواقع الذاتي لمفهوم البطولة لدي الأطفال ، وتتمثل

فئاتها فيما يلي :

- إدراك مفهوم البطولة بشكل سلبي: من 8 درجات : أقل من 24 درجة .
- إدراك مفهوم البطولة بشكل محايد: من 24 درجة : أقل من 41 درجة .
- إدراك مفهوم البطولة بشكل إيجابي : من 41 درجة : إلي 56 درجة .

7- مقياس المستوي الاقتصادي الاجتماعي :

تم قياس المستوي الاقتصادي الاجتماعي للمبحوث من خلال عدة مؤشرات تناولتها أسئلة الاستبيان، وتم تحديد 3 مستويات لكل مؤشر (منخفض – متوسط – مرتفع) مع تحديد درجة واحدة للمستوي المنخفض ، ودرجتين للمتوسط ، وثلاث درجات للمرتفع ، وتتمثل هذه المؤشرات فيما يلي:

- محل الإقامة ، ويتضمن هذا المؤشر 3 مستويات : منخفض (الإقامة في قرية) ومتوسط (الإقامة في حي شعبي بمدينة القاهرة) ومرتفع (الإقامة في حي راقي بمدينة القاهرة)
- مستوي الدخل الشهري للأسرة ، ويقصد به الدخل الشهري لكل أفراد الأسرة ، ويتضمن هذا المؤشر 3 مستويات : منخفض (أقل من 1000 جنيها شهريا) ومتوسط (من 1000 إلي 2000 جنيها شهريا) ومرتفع (من 2000 جنيها شهريا ، فأكثر)
- نوع السكن ، ويتضمن هذا المؤشر 3 مستويات : منخفض (من يسكن إيجار قديم) ومتوسط (من يسكن إيجار جديد) ومرتفع (من يسكن تمليك)
- وسائل المواصلات ، ويتضمن هذا المؤشر 3 مستويات : منخفض (من يستخدم وسائل المواصلات العامة في تنقلاته) ومتوسط (من يستخدم سيارة أجرة في تنقلاته) ومرتفع (من يمتلك سيارة خاصة)
- امتلاك أجهزة مرتفعة الثمن ، مثل السيارة الخاصة والحاسب الآلي وأجهزة التكييف. ويتضمن هذا المؤشر ثلاث مستويات : منخفض (وهو من لا يمتلك سيارة خاصة أو حاسب آلي أو جهاز تكييف) ومتوسط (وهو من يمتلك جهازا واحدا من الأجهزة التالية: سيارة خاصة أو حاسب آلي أو جهاز للتكييف) ومرتفع (وهو من يمتلك سيارة خاصة وحاسب آلي وجهاز للتكييف ، أو يمتلك جهازين علي الأقل من هذه الأجهزة)

وبلغ مجموع درجات المقياس 15 درجة تم توزيعها كما يلي :

- مستوي اقتصادي اجتماعي منخفض : من 5 إلي أقل من 9 درجات .
- مستوي اقتصادي اجتماعي متوسط : من 9 إلي أقل من 12 درجة .
- مستوي اقتصادي اجتماعي مرتفع : من 12 إلي 15 درجة .

خامساً : الأساليب المستخدمة في تحليل البيانات :

تم إجراء التحليل الإحصائي لبيانات البحث باستخدام البرنامج الإحصائي (SPSS) لاستخراج المعاملات وإجراء الاختبارات الإحصائية التالية :

- التكرارات والنسب المئوية .
- المتوسط الحسابي (Means) والانحراف المعياري (Standard Division)
- تحليل التباين ذو البعد الواحد (One Way Analysis of Variance) المعروف اختصاراً باسم ANOVA لدراسة الدلالة الإحصائية للفروق بين المتوسطات الحسابية لأكثر من مجموعتين من المبحوثين في أحد المتغيرات من نوع المسافة أو النسبة (Interval or Ratio)
- الاختبارات البعدية (Post Hoc Tests) بطريقة اقل فرق معنوي (LSD: Least Significance Differences) لمعرفة مصادر التباين ، وإجراء المقارنات الثنائية بين المجموعات التي يثبت اختبار تحليل التباين ذي البعد الواحد (ANOVA) وجود فروق دالة إحصائياً بينها ، وتم قبول نتائج الاختبارات الإحصائية عند درجة ثقة 95% فأكثر، أي عند مستوي معنوية 0.05 فأقل .
- معامل ارتباط بيرسون (Person Correlation Coefficient) لدراسة شدة واتجاه العلاقة الارتباطية بين متغيرين من مستوي المسافة أو النسبة (Interval or Ratio)
- معامل الارتباط الجزئي (Partial Correlation) لدراسة العلاقة بين متغيرين باستبعاد تأثير متغير آخر من متغيرات البحث .

نتائج البحث

تتضمن نتائج البحث نتائج الدراسة التحليلية لمضمون أفلام الأساطير بقنوات الأطفال العربية ، ثم نتائج الدراسة الميدانية علي عينة من الأطفال من مشاهدي هذه الأفلام . وتم التوصل إلي هذه النتائج من واقع التحليل الإحصائي للبيانات التي تم جمعها باستخدام تحليل مضمون عينة أفلام الأساطير ، واستبيان رأي عينة الأطفال من مشاهدي هذه الأفلام في إطار الخطوات المنهجية التي تم إتباعها في إجراء هذا البحث . وفيما يلي عرض لنتائج الدراسة التحليلية ، ثم نتائج الدراسة الميدانية .

نتائج الدراسة التحليلية لمضمون عينة أفلام كارتون الأساطير بقنوات الأطفال العربية :

يتمثل مجتمع الدراسة التحليلية في أفلام كارتون الأساطير المقدمة بقنوات الأطفال العربية، وتم اختيار عينه من هذه الأفلام لتحليل مضمونها من خلال إجراء دراسة استكشافية في الفترة من من 2017/9/1 إلي 9/15 /2017، على عينة بلغ قوامها 200 مفردة من مشاهدي قنوات الأطفال العربية من الأطفال ، وذلك للتعرف

علـي أكثـر قنـوات الأطفـال العربيـة التـي تحظـي بـأعلي كثافـة مشـاهدة لـدي جمهـور الأطفال في مصر .

وأظهرت نتائج الدراسة الاستكشافية أن أكثر قنوات الأطفال العربية التي تحظي بأعلى كثافة مشاهدة لدي جمهور المشاهدين من الأطفال في مصر؛ جاءت قناة" Mickey channel " في المرتبة الأولي بنسبة (37.00%)

وتم عمل مسح شامل لأفلام كارتون الأساطير التي تم عرضها علي قناة " Mickey channel " خلال دورة تليفزيونية كاملة في الفترة من 2017/10/1 حتي 2017/12/31 ، وبلغ إجمالي عدد أفلام كارتون الأساطير خلال فترة التحليل 18 فيلما تضمنت 747 مشهدا، وفيما يلي عرضاً مفصلاً لنتائج تحليل مضمون عينة أفلام كارتون الأساطير موضع البحث :

أولا: جنسية الشركات المنتجة أفلام كارتون الأساطير المقدمة بقنوات الأطفال العربية:

خلصت نتائج تحليل مضمون عينة أفلام كارتون الأساطير المقدمة بقنوات الأطفال العربية أن كل الأفلام عينة الدراسة (100 %) تم إنتاجها بواسطة شركات إنتاج غربية ، ولم يتم إنتاج أي فيلم من هذه الأفلام بواسطة شركات إنتاج مصرية أو عربية .

وتتفق هذه النتيجة مع ما أشارت إليه نتائج إحدي الدراسات السابقة من تفوق الإنتاج الأمريكي لأفلام الكارتون في عرض القيم الإيجابية عن بقية مصادر الإنتاج الأخرى (نيرمين زين العابدين ، 2004)

ثانيا : نوع المجتمعات التي تدور فيها أحداث أفلام كارتون الأساطير المقدمة بقنوات الأطفال العربية :

أفصحت نتائج تحليل مضمون عينة أفلام كارتون الأساطير المقدمة بقنوات الأطفال العربية أن الغالبة العظمي من الأفلام عينة الدراسة دارت أحداثها في مجتمعات غربية بنسبة 94.44%، بينما دارت أحداث فيلما واحدا فقط في المجتمع العربي وهو فيلم " Aladdin " بنسبة 5.56%، ولم تدور أحداث أي فيلم من الأفلام عينة الدراسة في المجتمع المصري .

جدول رقم **(10)**

نوع المجتمع التي تدور فيها أحداث أفلام
كارتون الأساطير المقدمة بقنوات الأطفال العربية

نوع المجتمع الذي تدور فيه أحداث الفيلم	التكرار (ك)	النسبة المئوية (%)
– مجتمع عربي . – مجتمع أجنبي .	1 17	94.44 5.56.2
الإجمالي والنسبة المئوية	18	100

ثالثا : لغة أفلام كارتون الأساطير المقدمة بقنوات الأطفال العربية :

كشفت نتائج تحليل مضمون عينة أفلام كارتون الأساطير المقدمة بقنوات الأطفال العربية عن أن لغة كل أفلام كارتون الأساطير عينة الدراسة خلال فترة التحليل جاءت مدبلجة (100%) بينما لم يتم تقديم أية أفلام تم إنتاجها باللغة العربية ، أو أية أفلام تم إنتاجها بلغة أجنبية وترجمتها ترجمة مكتوبة أثاء عرض الفيلم .

رابعا : المستويات اللغوية المستخدمة في أفلام كارتون الأساطير المقدمة بقنوات الأطفال العربية :

كشفت نتائج تحليل مضمون أفلام كارتون الأساطير المقدمة بقنوات الأطفال العربية عينة الدراسة (18 فيلما) عن استخدام مستويين لغويين في هذه الأفلام، جاء مستوي العامية في المرتبة الأولي من بينها (61.11%) يليه عامية المثقفين (38.89%) بينما لم يستخدم أي فيلم من أفلام كارتون الأساطير عينة الدراسة مستوي العربية الفصحي .

جدول رقم **(11)**

المستويات اللغوية المستخدمة في أفلام
كارتون الأساطير المقدمة بقنوات الأطفال العربية

المستويات اللغوية المستخدمة في أفلام كارتون الأساطير	التكرار (ك)	النسبة المئوية (%)
– عامية المثقفين . – العامية الدارجة .	7 11	38.89 61.11
الإجمالي والنسبة المئوية	18	100

ويتضح من النتائج السابقة أن العامية هي المستوي اللغوي الغالب في أفلام كارتون الأساطير المقدمة بقنوات الأطفال العربية ، ويتفق ذلك مع طبيعة قنوات الأطفال ، إذ أن جمهور هذه القنوات المستهدف هو الأطفال بمختلف مراحلهم العمرية ، وبذلك تكون العامية هي الأنسب لمختلف هذه المراحل العمرية .

خامسا : مدي تناول كل مشهد من أفلام كارتون الأساطير المقدمة بقنوات الأطفال العربية لمفهوم البطولة:

أشارت نتائج تحليل مضمون أفلام كارتون الأساطير المقدمة بقنوات الأطفال العربية عينة الدراسة إلي أن النسبة الأكبر من مشاهد هذه الأفلام تناولت مفهوم البطولة في جزء منها فقط بنسبة 48.73% وفي المرتبة الثانية وبفارق بسيط لم يتم تناول مفهوم البطولة في مشاهد أفلام كارتون الأساطير المقدمة بقنوات الأطفال العربية بنسبة 42.97 % ، وفي المرتبة الاخيرة تم تناول مفهوم البطولة في مشاهد كاملة من أفلام كارتون الأساطير المقدمة بقنوات الأطفال العربية بنسبة 8.30 % .

جدول رقم (12)

مدي تناول كل مشهد من أفلام كارتون الأساطيرالمقدمة بقنوات الأطفال العربية لمفهوم البطولة

مدي تناول كل مشهد لمفهوم البطولة	التكرار (ك)	النسبة المئوية (%)
– لم يتناول المشهد مفهوم البطولة .	321	42.97
– تناول مفهوم البطولة في جزء من المشهد .	364	48.73
– تناول مفهوم البطولة في كل المشهد .	62	8.30
الإجمالي والنسبة المئوية	747	100

ويتضح من النتائج السابقة أن غالبية مشاهد أفلام كارتون الأساطير المقدمة بقنوات الأطفال العربية قد تناول مفهوم البطولة في جزء من المشهد أو في المشهد كله .

سادسا: صفات البطولة التي تناولها كل مشهد من أفلام كارتون الأساطير المقدمة بقنوات الأطفال العربية:

تنوعت صفات البطولة التي تناولها كل مشهد من المشاهد التي تضمنت مفهوم البطولة في أفلام كارتون الأساطير المقدمة بقنوات الأطفال العربية ، وبوجه عام اشتملت عينة الدراسة علي ثماني صفات للبطولة بإجمالي 696 تكراراً تضمنتها 426 من المشاهد التي تناولت مفوم البطولة بشكل كامل أو في جزء منها ، ويمكن تفسير ذلك في ضوء أن بعض هذه المشاهد قد تضمن أكثر من صفة من صفات البطولة، وجاءت صفة الشجاعة " في المرتبة الأولي من بينها؛ إذ تم استخدامها في النسبة الأكبر (27.30%) من مشاهد الأفلام موضع التحليل ، وفي المرتبة الثانية جاءت صفة " الاعتداد بالنفس " ؛ حيث تم استخدامها بنسبة 16.52% من مشاهد الأفلام موضع التحليل، وفي المرتبة الثالثة جاءت صفة " الرحمة " ؛ حيث تم استخدامها بنسبة 15.67%، يليها وبفارق بسيط صفة " الإقدام " بنسبة 15.09% ، وجاءت صفات :

" التفاؤل" ، و" المرونة " ، و" التحلي بالخلق " ، و" الأمانة " في المراتب الأخيرة علي التوالي .

جدول رقم (13)

صفات البطولة التي تناولها كل مشهد من أفلام كارتون الأساطير المقدمة بقنوات الأطفال العربية

صفات البطولة التي تناولها كل مشهد	التكرار (ك)	النسبة المئوية (%)
– الأمانة.	12	1.72
– التحلي بالخلق.	28	4.02
– المرونة.	64	9.19
– التفاؤل.	73	10.49
– الإقدام.	105	15.09
– الرحمة.	109	15.67
– الاعتداد بالنفس.	115	16.52
– الشجاعة.	190	27.30
الإجمالي والنسبة المئوية	696	100

وتتفق هذه النتيجة مع ما أشارت إليه نتائج العديد من الدراسات السابقة من أن مفهوم البطولة ينطوي علي مجموعة من القيم والصفات الإيجابية منها : قيمة مساعدة الآخرين (نورة زينهم صالح محمد ، 2013) والثقة بالنفس (عبد الناصر أحمد محمد ، 2011) و التفاؤل والقدرة علي التكيف (Staats ,S., et al, 2009) وقيمة التعاون من أجل الخير وحب الغير والشجاعة وقوة الاحتمال (رحاب أحمد لطفي محمد المرسي، 2005)

سابعا : نوع الأبطال في أفلام كارتون الأساطير المقدمة بقنوات الأطفال العربية:

بوجه عام اشتملت عينة أفلام كارتون الأساطير المقدمة بقنوات الأطفال العربية موضع التحليل 129 شخصية، تضمنت ثلاثة أنواع للأبطال ، جاء نوع "البطل الرجل " في المرتبة الأولي من بينها (47.29%) يليه نوع " البطلة المرأة " (27.91%) ثم في المرتبة الأخيرة نوع "بطل غير آدمي " (24.80%)

جدول رقم **(14)**

نوع الأبطال في أفلام كارتون الأساطيرالمقدمة بقنوات الأطفال العربية

نوع الأبطال في أفلام كارتون الأساطير	التكرار (ك)	النسبة المئوية (%)
– بطل غير آدمي.	32	24.80
– بطلة إمرأة.	36	27.91
– بطل رجل .	61	47.29
الإجمالي والنسبة المئوية	129	100

ثامنا : شخصية الأبطال في أفلام كارتون الأساطير المقدمة بقنوات الأطفال العربية:

كشفت نتائج الدراسة التحليلية عن أن الأبطال في أفلام كارتون الأساطير المقدمة بقنوات الأطفال العربية جاءت شخصياتهم عادية في المرتبة الأولي بنسبة 63.57 % ،وفي المرتبة الثانية جاءت شخصياتهم خارقة بنسبة 36.43 % .

جدول رقم **(15)**

شخصية الأبطال في أفلام كارتون الأساطيرالمقدمة بقنوات الأطفال العربية

شخصية الأبطال في أفلام كارتون الأساطير	التكرار (ك)	النسبة المئوية (%)
– شخصية خارقة.	47	36.43
– شخصية عادية .	82	63.57
الإجمالي والنسبة المئوية	129	100

تاسعا : السمات الجسدية للأبطال في أفلام كارتون الأساطير المقدمة بقنوات الأطفال العربية:

خلصت نتائج البحث إلي أن السمات الجسدية للأبطال في أفلام كارتون الأساطير المقدمة بقنوات الأطفال العربية موضع التحليل جاءت متوسطة في المرتبة الاولي بنسبة 51.16% ، ثم قوية بنسبة 24.81%، وفي المرتبة الاخيرة جاءت

ضعيفة بنسبة 24.03%، أي أنها جاءت متوسطة او قوية لدي الغالبية العظمي من شخصيات الأبطال في أفلام كارتون الأساطير المقدمة بقنوات الأطفال العربية.

جدول رقم **(16)**

السمات الجسدية للأبطال في أفلام كارتون الأساطيرالمقدمة بقنوات الأطفال العربية

السمات الجسدية للأبطال في أفلام كارتون الأساطير	التكرار (ك)	النسبة المئوية (%)
– سمات جسدية ضعيفة.	31	24.03
– سمات جسدية متوسطة.	66	51.16
– سمات جسدية قوية.	32	24.81
الإجمالي والنسبة المئوية	129	100

وتتفق هذه النتيجة مع ما سبقت أن أشارت إليه نتائج الدراسة التحليلية ، جدول رقم (14) من أن نوع "البطل الرجل " جاء في مقدمة أنواع الأبطال في أفلام كارتون الأساطير المقدمة بقنوات الأطفال العربية .

عاشرا : السمات العقلية للأبطال في أفلام كارتون الأساطير المقدمة بقنوات الأطفال العربية:

أفصحت نتائج الدراسة التحليلية أن غالبية الأبطال في أفلام كارتون الأساطير المقدمة بقنوات الأطفال العربية موضع التحليل جاءت متوسطة الذكاء بنسبة 67.44% ثم جاءت " مرتفعة الذكاء " بنسبة 19.38% وفي المرتبة الأخيرة وبفارق كبير جاءت منخفضة الذكاء بنسبة 13.18 % . أي أن السمات العقلية للأبطال في أفلام كارتون الأساطير المقدمة بقنوات الأطفال العربية جاءت متوسطة او مرتفعة لدي الغالبية العظمي منها .

جدول رقم (17)

السمات العقلية للأبطال في أفلام الأساطيرالمقدمة بقنوات الأطفال العربية

السمات العقلية للأبطال في أفلام كارتون الأساطير	التكرار (ك)	النسبة المئوية (%)
– ذكاء منخفض.	17	13.18
– ذكاء متوسط.	87	67.44
– ذكاء مرتفع.	25	19.38
الإجمالي والنسبة المئوية	129	100

نتائج الدراسة الميدانية علي عينة الأطفال مشاهدي أفلام كارتون الأساطير بقنوات الأطفال العربية :

تتضمن نتائج البحث النتائج العامة للدراسة الميدانية علي عينة الأطفال مشاهدي أفلام كارتون الأساطير بقنوات الأطفال العربية، ثم نتائج اختبارات الفروض التي يسعي البحث إلي دراستها . وتم التوصل إلي هذه النتائج من واقع

التحليل الإحصائي للبيانات التي تم جمعها باستخدام صحيفة استبيان رأي الأطفال ؛ وذلك في إطار الخطوات المنهجية التي سبق توضيحها في إجراء هذا البحث. وفيما يلي عرضاً مفصلاً للنتائج العامة للدراسة الميدانية، ثم لنتائج اختبارات فروضها :

أولا : النتائج العامة للدراسة الميدانية:

أشارت إجابات الأفراد عينة الدراسة ممن يشاهدون أفلام كارتون الأساطير بقنوات الأطفال العربية علي أسئلة صحيفة الاستبيان الخاصة بهم ، واستجاباتهم لبنود المقاييس التي تضمنتها هذه الصحيفة عن النتائج العامة الآتية :

1–فيما يتعلق بمدي مشاهدة أفلام كارتون الأساطير بقنوات الأطفال العربية، جاءت الغالبية العظمي من إجمالي مفردات عينة الدراسة ممن يشاهدون أفلام كارتون الأساطير بعض أيام الأسبوع (58.25%) أو يوميا(25.25%) ، بينما النسبة الأقل (16.50%) جاءت لصالح من يشاهدون هذه الأفلام يوما واحد فقط في الأسبوع.

جدول رقم (18)

مدي مشاهدة أفلام كارتون الأساطير بقنوات الأطفال العربية

مدي مشاهدة أفلام كارتون الأساطير بقنوات الأطفال العربية	(ك)	(%)
يوم واحد فقط في الأسبوع .	66	16.50
بعض ايام الأسبوع .	233	58.25
يوميا .	101	25.25
الإجمالي والنسبة المئوية	400	100

2–تبين من نتائج البحث أن النسبة الأكبر من الأطفال عينة الدراسة (46.25%) يشاهدون أفلام كارتون الأساطير بقنوات الأطفال العربية من ساعة إلي أقل من 3 ساعات أو يشاهدونها أكثر من 3 ساعات في كل مرة (17.75%) ، ويمكن تفسير ذلك في ضوء طبيعة الشكل الفني لأفلام الكارتون التي تستغرق مساحة زمنية كبيرة .

جدول رقم (19)

متوسط وقت مشاهدة أفلام كارتون الأساطير بقنوات الأطفال العربية في كل مرة

متوسط وقت مشاهدة أفلام كارتون الأساطير بقنوات الأطفال العربية في كل مرة	(ك)	(%)
أقل من ساعة .	144	36.00
من ساعة إلي أقل من 3 ساعات .	185	46.25
3 ساعات فأكثر .	71	17.75
الإجمالي والنسبة المئوية	400	100

3–تبين من نتائج الدراسة الميدانية علي عينة الأطفال أن الغالبية العظمي من مفردات العينة يشاهدون أفلام كارتون الأساطير بقنوات الأطفال العربية مرة واحدة (%71.50)
أو مرتين(36.75%) في اليوم (29.75%) بينما جاء في المرتبة الأخيرة من

يشاهدون هذه الأفلام أكثر من ثلاث مرات في اليوم (15.75%). وتتفق هذه النتيجة مع ما سبق أن أشارت إليه نتائج الدراسة الميدانية جدول (رقم 18) من أن الغالبية العظمي من إجمالي مفردات عينة الدراسة يشاهدون أفلام كارتون الأساطير بقنوات الأطفال العربية بعض أيام الأسبوع (58.25%) أو يوميا(25.25%) وجدول (رقم 19) من أن النسبة الأكبر من الأطفال عينة الدراسة (46.25%) يشاهدون أفلام كارتون الأساطير بقنوات الأطفال العربية من ساعة إلي أقل من 3 ساعات أو يشاهدونها أكثر من 3 ساعات في كل مرة (17.75%)

جدول رقم (20)

عدد مرات مشاهدة أفلام كارتون الأساطير بقنوات الأطفال العربية في اليوم

عدد مرات مشاهدة أفلام كارتون الأساطير بقنوات الأطفال العربية في اليوم	(ك)	(%)
مرة واحدة .	147	36.75
مرتان .	119	29.75
ثلاث مرات .	71	17.75
أكثر من ثلاث مرات .	63	15.75
الإجمالي والنسبة المئوية	400	100

4–فيما يتعلق بكثافة مشاهدة الأطفال لأفلام كارتون الأساطير بقنوات الأطفال العربية، أشارت نتائج استجابات المبحوثين علي أسئلة المقياس التجميعي الخاص بكثافة مشاهدة هذه الأفلام؛ إلي أن مشاهدة الأطفال لأفلام كارتون الأساطير بقنوات الأطفال العربية جاءت منخفضة الكثافة لدي (41.75%) من أفراد العينة ومتوسطة الكثافة لدي (47.75%) منهم، أي أنها جاءت منخفضة أو متوسطة الكثافة لدي الغالبية العظمي من أفراد العينة .

جدول رقم (21)

كثافة مشاهدة الأطفال لأفلام كارتون الأساطير بفنوات الأطفال العربية

كثافة مشاهدة الأطفال لأفلام كارتون الأساطير بفنوات الأطفال العربية	(ك)	(%)
قليل المشاهدة .	167	41.75
متوسط المشاهدة .	191	47.75
كثيف المشاهدة .	42	10.50
الإجمالي والنسبة المئوية	400	100

ويمكن تفسير هذه النتيجة في ضوء طبيعة المرحلة العمرية للأطفال، حيث يخضع الأطفال في هذه المرحلة للتوسط الأبوي في ممارسة أنشطتهم اليومية بما في ذلك مشاهدة التليفزيون بما يقدمه من مضامين متنوعة تشمل أفلام كارتون الأساطير .

5–تباينت قيم الأوزان النسبية لاستجابات أفراد عينة الدراسة الميدانية أمام كل عبارة من عبارات دوافع مشاهدة أفلام كارتون الأساطير، وتنقسم هذه الدوافع إلي دوافع

وظيفية (الخمس عبارات الأولي في المقياس مرتبة تنازلياً تبعا للأوزان النسبية لها) ودوافع طقوسية (الخمس عبارات التالية في المقياس مرتبة تنازلياً تبعا للأوزان النسبية لها) كما تشير إلي أن هذه الاستجابات تنوعت بين التأييد المطلق، والتأييد المحدود، والرفض المطلق لكل عبارة من عبارات المقياس .

وبمقارنة الأوزان النسبية للعبارات العشر للمقياس يتبين التفاوت الواضح بين قيم هذه الأوزان ، وهو ما يمكن تفسيره في ضوء التباين النسبي في قيم متوسطات استجابات المبحوثين أمام كل عبارة من عبارات المقياس كما يتضح بالجدول التالي :

جدول رقم (22)

توزيع استجابات أفراد عينة الأطفال أمام كل عبارة من عبارات مقياس دوافع مشاهدة الأطفال لأفلام كارتون الأساطير بقنوات الأطفال العربية

دوافع مشاهدة الأطفال لأفلام كارتون الأساطير	درجة التأييد أو الرفض						المتوسط	الانحراف	الوزن النسبي
	دائما		أحيانا		نادرا				
	ك	%	ك	%	ك	%			
اكتساب القدرة علي التحاور مع أصحابي حول أفلام كارتون الأساطير التي تقدمها قنوات الأطفال العربية.	94	23.50	170	42.50	136	34.00	2.11	0.72	70.33
التعرف علي طرق للتصرف في مواجهة أحداث اليوم.	87	21.75	195	48.75	118	29.50	2.08	0.71	69.33
التعرف علي القصص التاريخية القديمة التي تقدمها أفلام كارتون الأساطير.	105	26.25	195	48.75	100	25.00	1.99	0.72	66.33
تعلم بعض الكلمات من اللغات التي تتكلم بها الشخصيات في أفلام كارتون الأساطير.	131	32.75	163	40.75	106	26.50	1.94	0.77	64.67
معرفة شكل الملابس بالأماكن التي تدور فيها أحداث أفلام كارتون الأساطير.	134	33.50	164	41.00	102	25.50	1.92	0.76	64.00
التعود .	122	30.50	170	42.50	1912	27.00	2.03	0.76	67.67
الهروب من روتين الحياة اليومية .	92	23.00	155	38.75	108	38.25	1.85	0.77	61.67
البحث عن الشيء الجديد والطريف .	71	17.75	138	34.50	214	47.75	1.70	0.75	56.67
شغل أوقات الفراغ .	46	11.50	160	40.00	214	48.50	1.63	0.69	54.33
التسلية والترفيه .	50	12.50	136	34.00	153	53.50	1.59	0.70	53.00

وبوجه عام جاءت عبارة " اكتساب القدرة علي التحاور مع أصحابي حول أفلام كارتون الأساطير التي تقدمها قنوات الأطفال العربية. " في مقدمة الدوافع الوظيفية لمشاهدة الأطفال لهذه الأفلام بوزن نسبي (70.33 %) ومتوسط حسابي (2.11) بينما جاء" التعود " في مقدمة الدوافع الطقوسية لمشاهدة الأطفال لها بوزن نسبي (67.67%) ومتوسط حسابي (2.03)

وبحساب المتوسط الحسابي لكل مجموعة دوافع علي حدة ، تبين أن مجموعة الدوافع الوظيفية تتفوق علي مجموعة الدوافع الطقوسية ، حيث بلغ المتوسط الحسابي للأوزان النسبية لمجموعة عبارات الدوافع الوظيفية (66.93 %) في

مقابل (58.67 %) لمجموعة عبارات الدوافع الطقوسية ، ويشير الجدولان التاليان إلي دوافع مشاهدة الأطفال لأفلام كارتون الأساطير بقنوات الأطفال العربية :

جدول رقم (23)

الدوافع الوظيفية لمشاهدة الأطفال لأفلام كارتون الأساطير بقنوات الأطفال العربية

الدوافع الوظيفية	(ك)	(%)
دوافع وظيفية ضعيفة .	83	20.75
دوافع وظيفية متوسطة القوة .	272	68.00
دوافع وظيفية قوية.	45	11.25
الإجمالي والنسبة المئوية	400	100

جدول رقم (24)

الدوافع الطقوسية لمشاهدة الأطفال للأفلام كارتون الأساطير بقنوات الأطفال العربية

الدوافع الطقوسية	(ك)	(%)
دوافع طقوسية ضعيفة .	152	38.00
دوافع طقوسية متوسطة القوة .	240	60.00
دوافع طقوسية قوية.	8	2.00
الإجمالي والنسبة المئوية	400	100

يتبين من الجدولين السابقين أن الدوافع الوظيفية لمشاهدة الأطفال للأفلام كارتون الأساطير بقنوات الأطفال العربية جاءت متوسطة لدي 68.00% و قوية لدي 11.25% ، أي أنها جاءت متوسطة أو قوية لدي الغالبية العظمي من أفراد العينة ، بينما جاءت الدوافع الطقوسية متوسطة لدي 60.00 % وقوية لدي 2.00 % فقط من أفراد العينة . وتشير هذه النتيجة إلي قوة الدوافع الوظيفية لمشاهدة الأطفال لأفلام كارتون الأساطير بقنوات الأطفال العربية لدي أفراد العينة إذا ما قورنت بالدوافع الطقوسية لديهم .

6–تشير نتائج الدراسة الميدانية لعينة الأطفال إلي تباين استجابات أفراد العينة أمام كل عبارة من عبارات مقياس مستوي الانتباه أثناء مشاهدة الأطفال لأفلام كارتون الأساطير بقنوات الأطفال العربية ، وعكست هذه الاستجابات فروقاً واضحةً في الأوزان النسبية لتلك العبارات ، وبمقارنة الأوزان النسبية للعبارات الست للمقياس يتبين التفاوت الواضح بين قيم هذه الأوزان، وهو ما يمكن تفسيره في ضوء التباين النسبي في قيم متوسطات استجابات المبحوثين أمام كل عبارة من عبارات المقياس كما يتضح بالجدول التالي:

جدول رقم (25)

توزيع استجابات أفراد عينة الأطفال أمام كل عبارة من عبارات مقياس مستوي الانتباه أثناء مشاهدة الأطفال للأفلام كارتون الأساطير

مستوي الانتباه أثناء مشاهدة الأطفال للأفلام كارتون الأساطير	درجة التأييد أو الرفض						المتوسط	الانحراف	الوزن النسبي
	دائما		أحيانا		نادرا				
	ك	%	ك	%	ك	%			
أحرص علي متابعة أفلام كارتون الأساطير المقدمة بقنوات الأطفال العربية خلال أوقات محددة في اليوم .	129	32.25	183	45.75	88	22.00	2.10	0.73	70.00
أقوم بالرد علي الهاتف والدخول علي الفيس بوك أثناء مشاهدة أفلام كارتون الأساطير المقدمة بقنوات الأطفال العربية.	144	36.00	138	34.50	118	29.50	2.07	0.81	69.00
أحرص علي مشاهدة أفلام كارتون الأساطير المقدمة بقنوات الأطفال العربية في الوقت المحدد لها حتي لا يفوتني منها أي جزء .	110	27.50	185	46.25	105	26.25	2.01	0.73	67.00
يمكنني مشاهدة أفلام كارتون الأساطير المقدمة بقنوات الأطفال العربية في وقت الإعادة إذا كنت مشغولا .	98	24.50	198	49.50	104	26.00	1.99	0.71	66.33
أشاهد أفلام كارتون الأساطير المقدمة بقنوات الأطفال العربية وأنا أقوم بعمل آخر مثل الأكل أو المذاكرة .	81	20.25	189	47.25	130	32.50	1.88	0.72	62.67
أقوم بتأجيل أي شيء مطلوب مني حتي ينتهي فيلم الكارتون الذي أشاهده .	95	23.75	139	34.75	166	41.50	1.82	0.79	60.67

وبوجه عام جاءت عبارة " أحرص علي متابعة أفلام كارتون الأساطير المقدمة بقنوات الأطفال العربية خلال أوقات محددة في اليوم " في مقدمة عبارات المقياس بوزن نسبي (70.00%) ومتوسط حسابي (2.10) وجاءت في المرتبة الثانية عبارة " أقوم بالرد علي الهاتف والدخول علي الفيس بوك أثناء مشاهدة أفلام كارتون الأساطير المقدمة بقنوات الأطفال العربية " بوزن نسبي (69.00%) ومتوسط حسابي (2.07) بينما جاءت عبارة " أقوم بتأجيل أي شيء مطلوب مني حتي ينتهي فيلم الكارتون الذي أشاهده " في المرتبة الأخيرة بوزن نسبي (60.67 %) ومتوسط حسابي (1.82)، وتوضح نتائج الجدول التالي مستوي انتباه الأطفال أثناء مشاهدة أفلام كارتون الأساطير:

جدول رقم (26)

مستوي انتباه الأطفال أثناء مشاهدة أفلام كارتون الأساطير

مستوي انتباه الأطفال أثناء مشاهدة أفلام كارتون الأساطير	(ك)	(%)
مستوي انتباه ضعيف .	89	22.25
مستوي انتباه متوسط .	282	70.50
مستوي انتباه قوي .	29	7.25
الإجمالي والنسبة المئوية	400	100

يتبين من الجدول السابق أن مستوي انتباه الأطفال أثناء مشاهدة أفلام كارتون الأساطير جاء قويا لدي 7.25% من أفراد العينة ومتوسط القوة لدي 70.50% منهم، أي أنه جاء قويا أو متوسط القوة لدي الغالبية العظمي من أفراد العينة.

وتتفق هذه النتيجة مع ما أشارت إليه نتائج الدراس الميدانية (جدول رقم 23 ، و 24) من أن الدوافع الوظيفية لمشاهدة الأطفال للأفلام كارتون الأساطير بقنوات الأطفال العربية جاءت متوسطة لدي 68.00% و قوية لدي 11.25% ، أي أنها جاءت متوسطة أو قوية لدي الغالبية العظمي من أفراد العينة .

7–أفصحت نتائج البحث عن تباين استجابات أفراد عينة الأطفال أمام كل عبارة من عبارات مقياس مستوي إدراك الأطفال لواقعية مضمون أفلام كارتون الأساطير بقنوات الأطفال العربية، وعكست هذه الاستجابات فروق واضحة في الأوزان النسبية لتلك العبارات .

وبوجه عام جاءت عبارة " أتعاطف كثيرا مع الشخصيات في أفلام كارتون الأساطير المقدمة بقنوات الأطفال العربية عند مرورها بأزمات " في مقدمة عبارات المقياس بوزن نسبي (80.33%) ومتوسط حسابي (2.41) وفي المرتبة الثانية جاءت عبارة " أتعرف من أفلام كارتون الأساطير المقدمة بقنوات الأطفال العربية علي شكل الملابس في البلاد المختلفة " بوزن نسبي (74.33%) ومتوسط حسابي (2.23) بينما جاءت عبارة " تشبه الشخصيات التي تقدمها أفلام كارتون الأساطير المقدمة عبر التليفزيون من نراهم بالفعل في الواقع" في المرتبة الأخيرة بين عبارات المقياس بوزن نسبي (58.00%) ومتوسط حسابي (1.74) وبمقارنة الأوزان النسبية للعبارات التسع للمقياس يتبين التفاوت الواضح بين قيم هذه الأوزان ، وهو ما يمكن تفسيره في ضوء التباين النسبي في قيم متوسطات استجابات المبحوثين أمام كل عبارة من عبارات المقياس كما يتضح بالجدول التالي:

جدول رقم (27)

توزيع استجابات أفراد عينة الأطفال أمام كل عبارة من عبارات مقياس مستوي إدراك الأطفال لواقعية مضمون أفلام كارتون الأساطير بقنوات الأطفال العربية

مستوي إدراك الأطفال لواقعية مضمون أفلام كارتون الأساطير	درجة التأييد أو الرفض						المتوسط	الانحراف	الوزن النسبي
	أوافق		إلي حد ما		لا أوافق				
	ك	%	ك	%	ك	%			
أتعاطف كثيرا مع الشخصيات في أفلام الأساطير المقدمة بقنوات الأطفال العربية عند مرورها بأزمات .	209	52.25	145	36.25	46	11.50	2.41	0.69	80.33
أتعرف من أفلام كارتون الأساطير المقدمة بقنوات الأطفال العربية علي شكل الملابس في البلاد المختلفة	162	40.50	166	41.50	72	18.00	2.23	0.73	74.33
تساعدني أفلام الأساطير المقدمة بقنوات الأطفال العربية في التعرف علي بعض كلمات اللغات الأجنبية	155	38.75	166	41.50	79	19.75	2.19	0.74.	73.00

اشعر بأهمية القصص التي تقدمها أفلام كارتون الأساطير المقدمة عبر قنوات الأطفال العربية.	137	34.25	156	39.00	107	26.75	2.08	0.78	69.33
تعكس أفلام كارتون الأساطير المقدمة عبر قنوات الأطفال العربية تفاصل لقصص واقعية .	123	30.75	160	40.00	117	29.25	2.02	0.78	67.33
تنقل أفلام الأساطير المقدمة عبر قنوات الأطفال العربية الأحداث التاريخية كما هي بالفعل في الواقع .	82	20.50	198	49.50	120	30.00	1.91	0.71	63.67
تتصرف الشخصيات في أفلام الكارتون المقدمة بقنوات الأطفال العربية بطريقة يمكن إتباعها في الواقع .	93	23.25	156	39.00	151	37.75	1.86	0.77	62.00
تشبه الأحداث التي تدور بأفلام كارتون الأساطير المقدمة بقنوات الأطفال العربية مواقف حياتي اليومية .	76	19.00	181	45.25	143	35.75	1.83	0.72	61.00
تشبه الشخصيات التي تقدمها أفلام كارتون الأساطير المقدمة عبر التليفزيون من نراهم بالفعل في الواقع.	70	17.50	156	39.00	174	43.50	1.74	0.74	58.00

وبوجه عام توضح نتائج الجدول التالي مستوي إدراك الأطفال لواقعية مضمون أفلام كارتون الأساطير بقنوات الأطفال العربية :

جدول رقم (28)

مستوي إدراك الأطفال لواقعية مضمون أفلام كارتون الأساطير بقنوات الأطفال العربية

مستوي إدراك الأطفال لواقعية مضمون	(ك)	(%)
– مستوى إدراك ضعيف .	45	11.25
– مستوي إدراك متوسط .	273	68.25
– مستوي إدراك قوي .	82	20.50
الإجمالى والنسبة المئوية	400	100

يتبين من الجدول السابق أن مستوي إدراك الأطفال لواقعية مضمون أفلام كارتون الأساطير بقنوات الأطفال العربية جاء مرتفعاً لدي 20.50% من أفراد العينة ومتوسطاً لدي 68.25 % منهم ، أي أنه جاء مرتفعاً أو متوسطاً لدي الغالبية العظمي من أفراد العينة .

8–خلصت نتائج الدراسة الميدانية إلي أن استجابات أفراد عينة الأطفال أمام كل صفة من الصفات الثمانية الثنائية (إيجابية وسلبية) بمقياس إدراك الواقع الرمزي لمفهوم البطولة كما تقدمه أفلام كارتون الأساطير بقنوات الاطفال العربية؛ قد عكست هذه الاستجابات فروقاً واضحةً في الأوزان النسبية لتلك الصفات ، كما يتضح بالجدول التالي:

جدول رقم (29)

توزيع استجابات أفراد عينة الأطفال أمام كل صفة من صفات مقياس إدراك الواقع الرمزي لمفهوم البطولة كما تقدمه أفلام كارتون الأساطير بقنوات الاطفال العربية

الصفات الثنائية	درجة التأييد														المتوسط	الانحراف	الوزن النسبي
	1		2		3		4		5		6		7				
	ك	%	ك	%	ك	%	ك	%	ك	%	ك	%	ك	%			
الشجاعة – الجبن	19	4.75	-	-	3	0.75	43	10.75	51	12.75	114	28.50	170	42.50	5.82	1.49	83.14
الأمانة – الخيانة	14	3.51	29	7.25	31	7.75	55	13.78	65	16.29	91	22.81	114	28.50	5.15	1.74	73.57
التفاؤل – التشاؤم	22	5.50	24	6.00	31	7.75	76	19.00	75	18.75	64	16.00	108	27.00	4.96	1.78	70.86
التحلي بالخلق - سوء الخلق	33	8.27	27	6.77	21	5.26	63	15.79	75	18.80	72	18.05	108	27.00	4.92	1.89	70.29
الرحمة – القسوة	19	4.75	27	6.28	20	5.05	94	23.74	79	19.95	74	18.69	83	20.96	4.87	1.68	69.57
الإقدام – الإحجام	16	4.00	45	11.25	30	7.50	76	19.00	70	17.50	80	20.00	83	20.75	4.78	1.77	68.29
المرونة – التسلط	29	7.25	40	10.00	19	4.75	90	22.50	41	10.25	94	23.50	87	21.75	4.67	1.88	66.71
الاعتداد بالنفس– إنكار الذات	19	4.75	49	12.25	60	15.00	66	16.50	68	17.00	66	16.50	72	18.00	4.50	1.81	64.29

وبوجه عام جاءت صفة " الشجاعة " في مقدمة صفات المقياس بوزن نسبي (83.14%) ومتوسط حسابي (5.82) وفي المرتبة الثانية جاءت صفة " الأمانة " بوزن نسبي (73.57%) ومتوسط حسابي (5.15) وفي المرتبة الثالثة جاءت صفة " التفاؤل " بوزن نسبي (70.86%) ومتوسط حسابي (4.96) بينما جاءت صفة " الاعتداد بالنفس " في المرتبة الأخيرة بين صفات المقياس بوزن نسبي (64.29%) ومتوسط حسابي (4.50) وبمقارنة الأوزان النسبية للصفات الثماني للمقياس يتبين التفاوت الواضح بين قيم هذه الأوزان ، وهو ما يمكن تفسيره في ضوء التباين النسبي في قيم متوسطات استجابات المبحوثين أمام كل صفة من صفات المقياس .

وتوضح نتائج الجدول التالي إدراك الأطفال لمفهوم البطولة كما تقدمه أفلام كارتون الأساطير بقنوات الاطفال العربية (الواقع الرمزي)

جدول رقم (30)

إدراك الأطفال لمفهوم البطولة كما تقدمه أفلام كارتون الأساطير بقنوات الاطفال العربية

إدراك الأطفال لمفهوم البطولة في الواقع الرمزي	(ك)	(%)
إدراك مفهوم البطولة بشكل سلبي .	21	5.25
إدراك مفهوم البطولة بشكل محايد .	171	42.75
إدراك مفهوم البطولة بشكل إيجابي .	208	52.00
الإجمالي والنسبة المئوية	400	100

تشير نتائج الجدول السابق إلي أن نسبة 52.00 % من الاطفال عينة الدراسة يدركون مفهوم البطولة (في الواقع الرمزي) كما تقدمه أفلام كارتون الأساطير بقنوات الأطفال العربية؛ يدركون هذا المفهوم بشكل إيجابي ، بينما5.25 % منهم يدركون هذا المفهوم بشكل سلبي .

9- عكست استجابات أفراد عينة الأطفال أمام كل صفة من صفات مقياس إدراك الأطفال لمفهوم البطولة في الواقع الذاتي فروقاً واضحةً في الأوزان النسبية لتلك العبارات، وبوجه عام جاءت صفة " الشجاعة " في مقدمة صفات المقياس بوزن نسبي (84.86%) ومتوسط حسابي (5.94) وفي المرتبة الثانية جاءت صفة " الأمانة " بوزن نسبي (76.71%) ومتوسط حسابي (5.37) وفي المرتبة الثالثة جاءت صفة " الرحمة " بوزن نسبي (75.43%) ومتوسط حسابي (5.28) بينما جاءت صفة " الاعتداد بالنفس " في المرتبة الأخيرة بين صفات المقياس بوزن نسبي (68.71%) ومتوسط حسابي (4.81) وبمقارنة الأوزان النسبية للصفات الثمانية للمقياس يتبين التفاوت الواضح بين قيم هذه الأوزان ، وهو ما يمكن تفسيره في ضوء التباين النسبي في قيم متوسطات استجابات المبحوثين أمام كل صفة من صفات المقياس كما يتضح بالجدول التالي:

جدول رقم (31)

توزيع استجابات أفراد عينة الأطفال أمام كل صفة من صفات مقياس إدراك مفهوم البطولة في الواقع الذاتي

الصفات الثنائية	درجة التأييد														المتوسط	الانحراف	الوزن النسبي
	1		2		3		4		5		6		7				
	ك	%	ك	%	ك	%	ك	%	ك	%	ك	%	ك	%			
الشجاعة – الجبن	16	4.00	4	1.00	5	1.25	36	9.00	38	9.50	106	26.50	195	48.75	5.94	1.49	84.86
الأمانة – الخيانة	18	4.50	16	4.00	31	6.75	51	12.75	56	14.00	75	18.75	153	38.25	5.37	1.67	76.71
الرحمة – القسوة	14	3.50	20	5.00	32	5.75	59	14.75	70	17.50	94	23.50	120	30.00	5.28	1.66	75.43
التحلي بالخلق - سوء الخلق	20	5.00	26	6.50	20	5.00	61	15.25	54	13.50	73	18.25	146	36.50	5.27	1.82	75.29
التفاؤل – التشاؤم	26	6.50	21	5.25	16	4.00	64	16.00	51	12.75	97	24.25	125	31.25	5.21	1.81	74.43
الإقدام – الإحجام	20	5.00	25	6.25	25	6.25	81	20.25	63	15.75	84	21.00	102	25.50	5.01	1.75	71.57
المرونة – التسلط	32	8.00	35	8.75	20	7.25	67	16.75	51	12.75	78	19.50	108	27.00	4.84	1.95	69.14
الاعتداد بالنفس - إنكار الذات	23	5.75	31	7.75	44	11.00	73	18.25	56	14.00	76	19.25	97	24.25	4.81	1.84	68.71

وتوضح نتائج الجدول التالي إدراك الأطفال لمفهوم البطولة في الواقع الذاتي:

جدول رقم (32)

إدراك الأطفال لمفهوم البطولة في الواقع الذاتي

إدراك الأطفال لمفهوم البطولة في الواقع الذاتي	(ك)	(%)
إدراك مفهوم البطولة بشكل سلبي .	7	1.75
إدراك مفهوم البطولة بشكل محايد .	157	39.25
إدراك مفهوم البطولة بشكل إيجابي .	236	59.00
الإجمالي والنسبة المئوية	400	100

تشير نتائج الجدول السابق إلي أن غالبية الاطفال عينة الدراسة 59.00 % يدركون مفهوم البطولة في الواقع الذاتي بشكل إيجابي ، و 42.75 % منهم يدركون هذا المفهوم بشكل محايد ، أي أن الغالبية العظمي من مفردات عينة الدراسة يدركون مفهوم البطولة كا يتم تقديمه في الواقع الرمزي بشكل محايد أو إيجابي.

وتشير هذه النتيجة إلي ارتفاع نسبة من يدركون مفهوم البطولة بشكل إيجابي في الواقع الذاتي (59.00 %) ؛ إذا ما قورنت بنسبة من يدركون هذا المفهوم بشكل إيجابي في الواقع الرمزي (52.00 %) كما تقدمه أفلام كارتون الأساطير بقنوات الاطفال العربية ، بينما تنخفض نسبة من يدركون مفهوم البطولة بشكل سلبي في الواقع الذاتي (1.75%) ؛ إذا ما قورنت بنسبة من يدركون هذا المفهوم بشكل سلبي (5.25%) في الواقع الرمزي كما تقدمه أفلام كارتون الأساطير بقنوات الاطفال العربية (جدول رقم 30)

ثانيا : نتائج اختبارات فروض الدراسة:

لاختبار فروض الدراسة تم إجراء التحليل الإحصائي للبيانات التي تم جمعها باستخدام صحيفة الاستبيان ، كما تم تحديد نتيجة اختبار كل فرض بناءً علي نتائج دراسة العلاقات بين المتغيرات الخاضعة للدراسة ، وإجراء التحليل الإحصائي للبيانات والاختبارات الإحصائية باستخدام البرنامج الإحصائي (SPSS) وذلك كما يلي :

الفرض الأول : توجد علاقة ارتباطية ذات دلالة إحصائية بين متغيري كثافة مشاهدة الأطفال لأفلام كارتون الأساطير وإدراكهم لمفهوم البطولة بما يتضمنه من صفات

(الواقع الذاتي للمفهوم)

وتمت دراسة هذا الفرض من خلال بحث علاقة الارتباط بين فئات كثافة مشاهدة الأطفال لأفلام كارتون الأساطير بقنوات الأطفال العربية علي فئات إدراكهم لمفهوم البطولة بما يتضمنه من صفات (الواقع الذاتي للمفهوم)

ويوضح الجدول التالي العلاقة بين المتغيرين المُشار إليهما :

جدول رقم (33)

العلاقـة بين كثافة مشاهدة الأطفال لأفلام كارتون الأساطير وإدراكهم لمفهوم البطولة بما يتضمنه من صفات (الواقع الذاتي للمفهوم)

إدراك الأطفال لمفهوم البطولة في الواقع الذاتي	كثافة مشاهدة الأطفال لأفلام كارتون الأساطير							
	قليل المشاهدة		متوسط المشاهدة		كثيف المشاهدة		الإجمالي والنسبة المئوية	
	ك	%	ك	%	ك	%	ك	%
إدراك مفهوم البطولة بشكل سلبي.	4	1.00	-	-	3	0.75	7	1.75
إدراك مفهوم البطولة بشكل محايد.	48	12.00	86	21.50	23	5.75	157	39.25
إدراك مفهـــوم البطولـــة بشـــكل إيجابي.	115	28.75	105	26.25	16	4.00	236	59.00
الإجمالي والنسبة المئوية	167	41.75	191	47.75	42	10.50	400	100

وتم اختبار العلاقة بين المتغيرين المُشار إليهما في الجدول السابق (رقم 33) بإجراء تحليل التباين في اتجاه واحد لاختبار مدي معنوية الفروق بين الفئات الثلاث لكثافة مشاهدة الأطفال لأفلام كارتون الأساطير بقنوات الأطفال العربية علي فئات إدراكهم لمفهوم البطولة بما يتضمنه من صفات (الواقع الذاتي للمفهوم)

جدول رقم (34)

تحليل التباين بين الفئات الثلاث لمتغير كثافة مشاهدة الأطفال لأفلام كارتون الأساطير بقنوات الأطفال العربية علي مقياس إدراكهم لمفهوم البطولة (الواقع الذاتي للمفهوم)

مصادر التباين	درجات الحرية	مجموع المربعات	متوسط المربعات	قيمة F	مستوي المعنوية
بين المجموعات	2	82.162	41.081	14.018	0.000
داخل المجموعات	397	1163.478	2.931		
المجمـــوع	399	1254.640	------		

وأسفرت نتائج الاختبار عن وجود فروق دالة بين فئات متغير كثافة مشاهدة الأطفال لأفلام كارتون الأساطير بقنوات الأطفال العربية علي مقياس إدراكهم لمفهوم البطولة (الواقع الذاتي للمفهوم) إذ جاءت قيمة F = 14.018 وهي دالة إحصائيا (مستوي المعنوية = 0.000)

ولمعرفة مصادر التباين بين الفئات الثلاث لمتغير كثافة مشاهدة الأطفال لأفلام كارتون الأساطير بقنوات الأطفال العربية علي مقياس إدراكهم لمفهوم البطولة (الواقع الذاتي للمفهوم) تم إجراء اختبار (LSD) لدراسة مصادر التباين بين هذه الفئات ، وتبين وجود فروق دالة في إدراك الأطفال لمفهوم البطولة في الواقع الذاتي بين كل من :

– فئة كثيفي مشاهدة أفلام كارتون الأساطير المقدمة بقنوات الاطفال العربية ، وفئة متوسطي المشاهدة لصالح فئة متوسطي المشاهدة (مستوي المعنوية = 0.05)

ولاستخراج قيمة الارتباط بين المتغيرين تم استخدام معامل "بيرسون" للارتباط بينهما من واقع إجابات أفراد العينة علي أسئلة الاستبيان ، وجاءت = -0.192، وبذلك يتبين أن العلاقة بين المتغيرين سلبية ضعيفة (من 0.1 وأقل من 0.3) وهي علاقة دالة إحصائيا عند مستوى معنوية 0.000.

وبناءً علي هذه النتائج تم قبول الفرض الأول من فروض البحث ، إذ تبين وجود علاقة ارتباطية بين متغيري : كثافة مشاهدة الأطفال لأفلام كارتون الأساطير وإدراكهم لمفهوم البطولة بما يعكسه من صفات (الواقع الذاتي للمفهوم) كما تبين أن هذه العلاقة سلبية ضعيفة ذات دلالة إحصائية .

ويمكن تفسير هذه النتيجة في ضوء ما سبق أن أشارت إليه نتائج الدراسة الميدانية (جدول رقم 30 ، 32) من ارتفاع نسبة من يدركون مفهوم البطولة بشكل إيجابي في الواقع الذاتي (59.00 %) ؛ إذا ما قورنت بنسبة من يدركون هذا المفهوم بشكل إيجابي في الواقع الرمزي (52.00 %) كما تقدمه أفلام كارتون الأساطير بقنوات الاطفال العربية ، بينما تنخفض نسبة من يدركون مفهوم البطولة بشكل سلبي في الواقع الذاتي (1.75%) ؛ إذا ما قورنت بنسبة من يدركون هذا المفهوم بشكل سلبي (5.25%) في الواقع الرمزي كما تقدمه أفلام كارتون الأساطير بقنوات الاطفال العربية .

الفرض الثاني : تتأثر العلاقة بين كثافة مشاهدة الأطفال لأفلام كارتون الأساطير وإدراكهم لمفهوم البطولة بما يتضمنه من صفات (الواقع الذاتي للمفهوم) بالمتغيرات التالية:

- مستوي إدراك الأطفال للواقع الرمزي لمفهوم البطولة كما تعكسه أفلام كارتون الأساطير بقنوات الأطفال العربية.
- دوافع تعرض الأطفال لأفلام كارتون الأساطير بقنوات الأطفال العربية .
- مستوي إدراك الأطفال لواقعية مضمون أفلام كارتون الأساطير بقنوات الأطفال العربية.
- مستوي انتباه الأطفال أثناء مشاهدة أفلام كارتون الأساطير بقنوات الأطفال العربية.
- المتغيرات الديمغرافية للأطفال أفراد العينة (السن، النوع ، والمستوي التعليمي، والمستوي الاقتصادي الاجتماعي ، والبيئة)

ولاختبار هذا الفرض تم استخدام معامل الارتباط الجزئي (Partial Correlation) لاستخراج قيمة الارتباط بين كل من : كثافة مشاهدة الأطفال لأفلام كارتون الأساطير وإدراكهم لمفهوم البطولة بما يعكسه من صفات (الواقع الذاتي

للمفهوم) وذلك باستبعاد تأثير متغيرات : دوافع مشاهدة أفلام كارتون الأساطير بقنوات الأطفال العربية ، ومستوي الانتباه أثناء مشاهدة هذه الأفلام ، ومستوي إدراك الأطفال لواقعية مضمونها ، وإدراك الأطفال للواقع الرمزي لمفهوم البطولة في أفلام كاررتون الأساطير بقنوات الاطفال العربية ، ، وخصائص الأطفال الديمغرافية. وفيما يلي عرضاً مفصلاً لأهم النتائج التي تم التوصل إليها :

- جاءت قيمة الارتباط بين متغيري : كثافة مشاهدة الأطفال لأفلام كارتون الأساطير وإدراكهم لمفهوم البطولة بما يعكسه من صفات (الواقع الذاتي للمفهوم) باستبعاد تأثير متغير الدوافع الوظيفية لمشاهدة الأطفال لهذه الأفلام = -0.193 عند مستوى معنوية 0.01، وهي أكبر من قيمة الارتباط بينهما دون استبعاد تأثير هذا الأخير (-0.192) مما يشير إلي أن استبعاد تأثير متغير الدوافع الوظيفية لمشاهدة الأطفال لأفلام كارتون الأساطير أدي إلي تدعيم العلاقة السلبية بين هذين المتغيرين .

- جاءت قيمة الارتباط بين متغيري : كثافة مشاهدة الأطفال لأفلام كارتون الأساطير وإدراكهم لمفهوم البطولة بما يعكسه من صفات (الواقع الذاتي للمفهوم) باستبعاد تأثير متغير الدوافع الطقوسية لمشاهدة الأطفال لهذه الأفلام= -0.193 عند مستوى معنوية 0.01، وهي أكبر من قيمة الارتباط بينهما دون استبعاد تأثير هذا الأخير (-0.192) مما يشير إلي أن استبعاد تأثير متغير الدوافع الطقوسية لمشاهدة الأطفال لأفلام كارتون الأساطير أدي إلي تدعيم العلاقة السلبية بين هذين المتغيرين .

- جاءت قيمة الارتباط بين متغيري : كثافة مشاهدة الأطفال لأفلام كارتون الأساطير وإدراكهم لمفهوم البطولة في الواقع الذاتي؛ باستبعاد تأثير متغير مستوي الانتباه أثناء مشاهدة الأطفال لهذه الأفلام = -0.195 عند مستوى معنوية 0.01، وهي أكبر من قيمة الارتباط بينهما دون استبعاد تأثير هذا الأخير (-0.192) مما يشير إلي أن استبعاد تأثير متغير مستوي الانتباه أثناء مشاهدة الأطفال لأفلام كارتون الأساطير أدي إلي تدعيم العلاقة السلبية بين هذين المتغيرين .

ويمكن تفسير هذه النتيجة في ضوء ما أشارت إليه نتائج الدراسة الميدانية (جدول رقم 30 ، 32) من ارتفاع نسبة من يدركون مفهوم البطولة كما تقدمه أفلام كارتون الأساطير بقنوات الاطفال العربية بشكل سلبي في الواقع الرمزي (5.25%) إذا ما قورنت بنسبة من يدركون هذا المفهوم بشكل سلبي في الواقع الذاتي (1.75%) فكلما ارتفع مستوي الانتباه لهذا المضمون الذي يتم إدراكه بشكل سلبي بما يفوق الواقع؛ كلما زاد التأثير السلبي لكثافة مشاهدة أفلام كارتون الأساطير علي علي إدراك كفهوم البطولة في الواقع الذاتي للمبحوث .

- جاءت قيمة الارتباط بين متغيري : كثافة مشاهدة الأطفال لأفلام كارتون

الأساطير وإدراكهم لمفهوم البطولة في الواقع الذاتي؛ باستبعاد تأثير متغير مستوي إدراك الأطفال لواقعية مضمون هذه الأفلام = -0.196 عند مستوى معنوية 0.01، وهي أكبر من قيمة الارتباط بينهما دون استبعاد تأثير هذا الأخير (-0.192) مما يشير إلي أن استبعاد تأثير متغير مستوي إدراك الأطفال لواقعية مضمون أفلام كارتون الأساطير أدي إلي تدعيم العلاقة السلبية بين هذين المتغيرين .

ويمكن تفسير هذه النتيجة في ضوء ما تفترضه الصيغة الموسعة لعملية بناء الواقع الاجتماعي من وجود فروق بين كثيفي وقليلي مشاهدة التليفزيون طبقا للدخل والتعليم والمهنة ووقت المشاهدة ودوافعها وإدراك واقعية المضمون (McQuail,D,andS. Windahl., 1995: 100)

- جاءت قيمة الارتباط بين متغيري : كثافة مشاهدة الأطفال لأفلام كارتون الأساطير وإدراكهم لمفهوم البطولة في الواقع الذاتي؛ باستبعاد تأثير متغير إدراك الأطفال للواقع الرمزي لمفهوم البطولة كما تقدمه قنوات الأطفال العربية = -0.157 عند مستوى معنوية 0.01، وهي أقل من قيمة الارتباط بينهما دون استبعاد تأثير هذا الأخير (-0.192) مما يشير إلي أن استبعاد تأثير متغير إدراك الأطفال للواقع الرمزي لأفلام كارتون الأساطير أدي إلي إضعاف العلاقة السلبية بين هذين المتغيرين .

- جاءت قيمة الارتباط بين متغيري : كثافة مشاهدة الأطفال لأفلام كارتون الأساطير وإدراكهم لمفهوم البطولة في الواقع الذاتي؛ باستبعاد تأثير متغير السن = -0.189 عند مستوى معنوية 0.000، وهي أقل من قيمة الارتباط بينهما دون استبعاد تأثير هذا الأخير (-0.192) مما يشير إلي أن استبعاد تأثير متغير السن أدي إلي إضعاف العلاقة السلبية بين هذين المتغيرين .

فكلما ازداد سن الطفل كلما ازدادت قدرته علي فهم وإدراك ما يقدم له من خلال التليفزيون بوجه عام، ومن خلال أفلام كارتون الأساطير بوجه خاص؛ بما يقلل ويضعف من التأثير السلبي لكثافة مشاهدة هذه الأفلام علي إدراك مفهوم البطولة في الواقع الذاتي للطفل .

- جاءت قيمة الارتباط بين متغيري : كثافة مشاهدة الأطفال لأفلام كارتون الأساطير وإدراكهم لمفهوم البطولة في الواقع الذاتي؛ باستبعاد تأثير متغير النوع = -0.192 عند مستوى معنوية 0.01، وهي نفس قيمة الارتباط بينهما دون استبعاد تأثير هذا الأخير (-0.192) مما يشير إلي عدم وجود تأثير لاستبعاد متغير النوع علي العلاقة بين هذين المتغيرين .

- جاءت قيمة الارتباط بين متغيري : كثافة مشاهدة الأطفال لأفلام كارتون الأساطير وإدراكهم لمفهوم البطولة في الواقع الذاتي؛ باستبعاد تأثير متغير المستوي التعليمي = -0.194 عند مستوى معنوية 0.01، وهي أكبر من قيمة

الارتباط بينهما دون استبعاد تأثير هذا الأخير (-0.192) مما يشير إلي أن استبعاد تأثير متغير المستوي التعليمي أدي إلي تدعيم العلاقة السلبية بين هذين المتغيرين .

- جاءت قيمة الارتباط بين متغيري : كثافة مشاهدة الأطفال لأفلام كارتون الأساطير وإدراكهم لمفهوم البطولة في الواقع الذاتي؛ باستبعاد تأثير متغير بيئة المبحوث = -0.158 عند مستوى معنوية 0.01، وهي أقل من قيمة الارتباط بينهما دون استبعاد تأثير هذا الأخير (-0.192) مما يشير إلي أن استبعاد تأثير متغير بيئة المبحوث أدي إلي إضعاف العلاقة السلبية بين هذين المتغيرين .
- جاءت قيمة الارتباط بين متغيري : كثافة مشاهدة الأطفال لأفلام كارتون الأساطير وإدراكهم لمفهوم البطولة في الواقع الذاتي؛ باستبعاد تأثير متغير المستوي الاقتصادي الاجتماعي = -0.191 عند مستوى معنوية 0.01، وهي أقل من قيمة الارتباط بينهما دون استبعاد تأثير هذا الأخير (-0.192) مما يشير إلي أن استبعاد تأثير متغير المستوي الاقتصادي الاجتماعي أدي إلي إضعاف العلاقة السلبية بين هذين المتغيرين .

وبناء علي كل ما سبق تم قبول الفرض الثاني من فروض البحث جزئيا ، إذ تبين أن العلاقة بين كثافة مشاهدة الأطفال لأفلام كارتون الأساطير وإدراكهم لمفهوم البطولة بما يعكسه من صفات (الواقع الذاتي للمفهوم) تتأثر بالمتغيرات التالية:

- مستوي إدراك الأطفال للواقع الرمزي لمفهوم البطولة كما تعكسه أفلام كارتون الأساطير بقنوات الأطفال العربية.
- دوافع تعرض الأطفال لأفلام كارتون الأساطير بقنوات الأطفال العربية .
- مستوي إدراك الأطفال لواقعية مضمون أفلام كارتون الأساطير بقنوات الأطفال العربية.
- مستوي انتباه الأطفال أثناء مشاهدة أفلام كارتون الأساطير بقنوات الأطفال العربية.
- المتغيرات الديمغرافية للأطفال أفراد العينة (السن، النوع ، والمستوي التعليمي ، والمستوي الاقتصادي الاجتماعي ، والبيئة)

كما تبين أن هذا التأثير تمثل في إضعاف عدد من المتغيرات للعلاقة بين متغيري كثافة مشاهدة الأطفال لأفلام كارتون الأساطير وإدراكهم لمفهوم البطولة بما يعكسه من صفات (الواقع الذاتي للمفهوم) وهذه المتغيرات هي : إدراك الأطفال للواقع الرمزي لمفهوم البطولة ، وسن الطفل ، وبيئته، والمستوي الاقتصادي الاجتماعي ، وتمثل هذا التأثير أيضا في تدعيم متغيرات الدوافع الوظيفية ، والدوافع الطقوسية لمشاهدة أفلام كارتون الأساطير ، ومستوي انتباه الأطفال أثناء مشاهدة

أفلام كارتون الأساطير ، ومستوي إدراكهم لواقعية مضمون هذه الأفلام ، والمستوي التعليمي للأطفال ؛ تدعيمها للعلاقة بين متغيري : كثافة مشاهدة الأطفال لأفلام كارتون الأساطير وإدراكهم لمفهوم البطولة بما يعكسه من صفات (الواقع الذاتي للمفهوم) بينما لم يكن لمتغير نوع الأطفال عينة الدراسة تأثيرعلي العلاقة بين المتغيرين المشار إليهما .

مناقشة نتائج البحث

اهتم هذا البحث **بر**صد مفهوم البطولة كما تعكسه أفلام كارتون الأساطير والقيم والصفات المتضمنة في إطار هذا المفهوم ، والتعرف علي كيفية معالجة هذه الصفات، فضلا عن دراسة مدي وجود تأثيرات غرسية لهذه المعالجة في بناء وتشكيل أو تعديل مفهوم البطولة لدي مشاهدي أفلام كارتون الأساطير من الأطفال ، والعوامل المؤثرة علي فاعليتها في تحقيق ذلك.

وتم إجراء البحث بالتطبيق علي عينة من أفلام كارتون الأساطير المقدمة بقنوات الأطفال العربية بلغ قوامها 18 فيلما بواقع 747 مشهدا، وكذلك من خلال إجراء استبيان الرأي علي عينه من الأطفال من سن 6 إلي أقل من 18 سنه ، وتم تحديد عدد أفراد العينة ليكون 400 مفردة .

وبعد إجراء الدراستين التحليلية والميدانية ، واستخدام الأساليب الإحصائية الملائمة، توصلت الدراسة إلي مجموعة من النتائج التي اهتمت بالإجابة علي مجموعة من التساؤلات واختبار عدة فروض تم تحديديها في ضوء مشكلة الدراسة وإطارها النظري ونتائج الدراسات السابقة ، ويمكن إيجاز نتائج الإجابة علي هذه التساؤلات ونتائج اختبار الفروض ، ثم مناقشة هذه النتائج كما يلي :

تشير نتائج الدراسة التحليلية إلي أن كل عينة أفلام كارتون الأساطير المقدمة بقنوات الأطفال العربية تم إنتاجها بواسطة شركات إنتاج غربية ، ولم يتم إنتاج أي فيلم من هذه الأفلام بواسطة شركات إنتاج مصرية أو عربية، وقد دارت أحداث الغالبية العظمي من الأفلام عينة الدراسة في مجتمعات غربية، ويمكن تفسير هذه النتيجة في إطار طبيعة شركات إنتاج هذه الأفلام محل الدراسة ، وهي شركات أجنبية مملوكة لأشخاص من الدول الغربية .

كما خلصت نتائج الدراسة التحليلية إلي أن لغة كل أفلام الأساطير عينة الدراسة خلال فترة التحليل جاءت مدبلجة، وكانت العامية هي المستوي اللغوي الغالب علي هذه الأفلام ، وتتفق هذه النتيجة مع طبيعة قنوات الأطفال العربية التي تقوم بعرض هذه الأفلام ، إذ أن جمهور هذه القنوات المستهدف هو الأطفال العرب بمختلف مراحلهم العمرية، وبذلك تكون الأفلام المدبلجة باللهجة العامية هي الأنسب لمختلف هذه المراحل العمرية التي تختلف فيما بينها من حيث قدرة الاطفال علي القراءة أو فهم اللغات الأجنبية .

كما أشارت نتائج الدراسة التحليلية إلي أن غالبية مشاهد أفلام الأساطير

المقدمة بقنوات الأطفال العربية قد تناول مفهوم البطولة في جزء من المشهد أو في المشهد كله ، ويمكن تفسير هذه النتيجة في ضوء ما سبقت الإشارة إليه من أن الأساطير هي قصص كبري أنتجتها كل حضارة لتقدم من خلالها مفاهيمها الأساسية ولتصوغ من خلالها رؤي تفسر الكون والاجتماع الإنساني، ولا تكاد تخلو حضارة من اساطير بارزة تشتهر بها وتميزها عن غيرها (مصطفي حسيبة ، 2009 : 60) ويتجسد هذا التميز من خلال ما تعكسه هذه الأساطير من بطولات وما تحكيه من مواقف لأبطالها .

وتنوعت صفات البطولة التي تناولها كل مشهد من المشاهد التي تضمنت مفهوم البطولة في أفلام الأساطير المقدمة بقنوات الأطفال العربية ، وبوجه عام اشتملت عينة الدراسة علي ثماني صفات للبطولة بإجمالي 696 تكراراً تضمنتها 426 من المشاهد التي تناولت مفوم البطولة بشكل كامل أو في جزء منها ، ويمكن تفسير ذلك في ضوء أن بعض هذه المشاهد قد تضمن أكثر من صفة من صفات البطولة، وجاءت صفة الشجاعة " في المرتبة الأولي من بينها.

واشتملت عينة أفلام الأساطير المقدمة بقنوات الأطفال العربية موضع التحليل علي 129 شخصية بطل، وخلصت الدراسة التحليلة إلي أن غالبية شخصيات هؤلاء الأبطال جاءت من الرجال العاديين غير الخارقين، ويتمتعون بسمات جسدية متوسطة أو قوية في المرتبة الاولي، كما يتمتعون بسمات عقلية متوسطة أو مرتفعة الذكاء .

وتشير نتائج الدراسة الميدانية إلي أن مشاهدة الأطفال لأفلام كارتون الأساطير المقدمة بقنوات الاطفال العربية جاءت منخفضة أو متوسطة الكثافة لدي الغالبية العظمي من أفراد العينة، كما أشارت إلي أن الدوافع الوظيفية لمشاهدة الأطفال لأفلام كارتون الأساطير بقنوات الأطفال العربية جاءت متوسطة أو قوية لدي الغالبية العظمي من أفراد العينة مقارنة بالدوافع الطقوسية، وتشير هذه النتيجة إلي قوة الدوافع الوظيفية لمشاهدة الأطفال لأفلام كارتون الأساطير بقنوات الأطفال العربية لدي أفراد العينة إذا ما قورنت بالدوافع الطقوسية لديهم .

ويمكن تفسير ذلك في ضوء ما سبقت الإشارة إليه من أن فترة الطفولة تمثل العمر الأمثل لتعلم واكتساب المهارات المختلفة ، فهي فترة تجريب واستطلاع يستمتع فيها الطفل بأي عمل جديد (مرهان حسين الحلواني ، 2001 : 116) وتتفق هذه النتيجة مع ما سبقت الإشارة إليه من أن الأساطير قد تستند لبعض الوقائع التاريخية، وتتضمن بعض الأسماء والأمكنة والأحداث الحقيقية(مصطفي حسيبة ، 2009 : 60)

جاء مستوي انتباه الأطفال أثناء مشاهدة هذه الأفلام قويا أو متوسط القوة لدي الغالبية العظمي من أفراد العينة، ويمكن تفسير هذه النتيجة في ضوء ما أشارت إليه نتائج الدراسة الميدانية (جدول رقم 23 ، و 24) من أن الدوافع الوظيفية لمشاهدة الأطفال للأفلام كارتون الأساطير بقنوات الأطفال العربية جاءت متوسطة أو قوية لدي الغالبية العظمي من أفراد العينة.

ويمكن تفسير هذه النتيجة أيضا في ضوء ما سبقت الإشارة إليه من أن فترة الطفولة تمثل العمر الأمثل لتعليم واكتساب المهارات المختلفة ، فهي فترة تجريب واستطلاع يستمتع فيها الطفل بأي عمل جديد (مرهان حسين الحلواني ، 2001 : 116)

خلصت نتائج الدراسة الميدانية أيضا إلي أن مستوي إدراك الأطفال لواقعية مضمون أفلام كارتون الأساطير المقدمة بقنوات الاطفال العربية جاء مرتفعاً أو متوسطاً لدي الغالبية العظمي من أفراد العينة. وتتفق هذه النتيجة مع ما سبق أن أشارت إليه نتائج الدراسة الميدانية (جدول 22) من قوة الدوافع الوظيفية لمشاهدة أفلام كارتون الأساطير لدي أفراد العينة إذا ما قورنت بالدوافع الطقوسية لديهم ، وما أشارت إليه نتائج الدراسة الميدانية أيضا (جدول رقم 26) من أن مستوي انتباه الأطفال أثناء مشاهدة أفلام كارتون الأساطير جاء قويا أو متوسط القوة لدي الغالبية العظمي من أفراد العينة.

أشارت نتائج البحث إلي صفة " الشجاعة " جاءت في مقدمة صفات مقياس إدراك الأطفال للواقع الرمزي لمفهوم البطولة كما تقدمه أفلام كارتون الأساطير بقنوات الاطفال العربية، وتتفق هذه النتيجة مع ما خلصت إليه نتائج الدراسة التحليلية لعينة أفلام كارتون الأساطير موضع البحث (جدول رقم 13) إذ جاءت صفة الشجاعة " في المرتبة الأولي من بين صفات البطولة التي تناولها كل مشهد من أفلام كارتون الأساطير المقدمة بقنوات الأطفال العربية، ويمكن تفسير هذه النتيجة أيضا في ضوء ما سبق أن أشارت إليه نتائج الدراسة الميدانية (جدول رقم 26) من أن مستوي انتباه الأطفال أثناء مشاهدة أفلام كارتون الأساطير جاء قويا أو متوسط القوة لدي الغالبية العظمي من أفراد العينة . كما جاءت صفة " الشجاعة " في مقدمة صفات مقياس إدراك الأطفال لمفهوم البطولة في الواقع الذاتي .

وأفصحت نتائج الدراسة الميدانية عن ارتفاع نسبة من يدركون مفهوم البطولة بشكل إيجابي في الواقع الذاتي، إذا ما قورنت بنسبة من يدركون هذا المفهوم بشكل إيجابي في الواقع الرمزي كما تقدمه أفلام كارتون الأساطير بقنوات الاطفال العربية ، بينما تنخفض نسبة من يدركون مفهوم البطولة بشكل سلبي في الواقع الذاتي، إذا ما قورنت بنسبة من يدركون هذا المفهوم بشكل سلبي في الواقع الرمزي كما تقدمه أفلام كارتون الأساطير بقنوات الاطفال العربية (جدول رقم 30 ، 32)

ويمكن تفسير هذه النتيجة في ضوء ما أشارت إليه نتائج الدراسة التحليلية من أن الغالبية العظمي من الأفلام عينة الدراسة دارت أحداثها في مجتمعات غربية نظرا لطبيعة شركات إنتاج هذه الأفلام محل الدراسة ، وهي شركات أجنبية مملوكة لأشخاص من الدول الغربية، وبالتالي فإن ما تقدمه هذه الأفلام من مفهوم للبطولة يكون أقرب لثقافة هذه المجتمعات الغربية والتي قد تختلف في بعض معطياتها عن ثقافات المجتمعات العربية والمجتمع المصري التي ينتمي إليها الطفل المصري موضع البحث .

تبين وجود فروق دالة بين فئات متغير كثافة مشاهدة الأطفال لأفلام كارتون الأساطير بقنوات الأطفال العربية علي مقياس إدراكهم لمفهوم البطولة (الواقع الذاتي للمفهوم)، كما تبين وجود علاقة ارتباطية بين المتغيرين المشار إليهما، وجاءت هذه العلاقة سلبية ضعيفة ذات دلالة إحصائية.

ويمكن تفسير هذه النتيجة في ضوء ما سبق أن أشارت إليه نتائج الدراسة الميدانية (جدول رقم 30 ، 32) من ارتفاع نسبة من يدركون مفهوم البطولة بشكل إيجابي في الواقع الذاتي إذا ما قورنت بنسبة من يدركون هذا المفهوم بشكل إيجابي في الواقع الرمزي كما تقدمه أفلام كارتون الأساطير بقنوات الاطفال العربية ، بينما تنخفض نسبة من يدركون مفهوم البطولة بشكل سلبي في الواقع الذاتي إذا ما قورنت بنسبة من يدركون هذا المفهوم بشكل سلبي في الواقع الرمزي كما تقدمه أفلام كارتون الأساطير بقنوات الاطفال العربية .

كما يمكن تفسير هذه النتيجة في ضوء ما أشارت إليه نظرية الغرس الثقافي للتليفزيون في فرضها الرئيسي من أن فهؤلاء الذين يقضون وقت أكبر أمام التليفزيون يكونوا أكثر عرضه لمشاهدة العالم من حولهم من خلال الصور والقيم والأيديولوجيات التي تظهر من خلال شاشة التليفزيون(Griffin, E. ,2012: 370)

كما خلصت نتائج الدراسة الميدانية إلي أن استبعاد تأثير متغير إدراك الأطفال للواقع الرمزي لمفهوم البطولة كما تقدمه قنوات الأطفال العربية قد أدي إلي إضعاف العلاقة السلبية بين متغيري : كثافة مشاهدة الأطفال لهه الأفلام وإدراكهم لمفهوم البطولة في الواقع الذاتي، ويمكن تفسير هذه النتيجة في ضوء ما أشارت إليه نتائج الدراسة الميدانية (جدول رقم 30 ، 32) من ارتفاع نسبة من يدركون مفهوم البطولة كما تقدمه أفلام كارتون الأساطير بقنوات الاطفال العربية بشكل سلبي في الواقع الرمزي إذا ما قورنت بنسبة من يدركون هذا المفهوم بشكل سلبي في الواقع الذاتي .

كما أشارت نتائج البحث إلي أن العلاقة بين متغيري كثافة مشاهدة الأطفال لأفلام كارتون الأساطير وإدراكهم لمفهوم البطولة بما يعكسه من صفات (الواقع الذاتي للمفهوم) تتأثر بمتغيرات : مستوي إدراك الأطفال لواقعية مضمون هذه الأفلام ، والسن ، والمستوي التعليمي، وبيئة المبحوث، و المستوي الاقتصادي الاجتماعي، ويمكن تفسير هذه النتيجة في ضوء ما تفترضه الصيغة الموسعة لعملية بناء الواقع الاجتماعي من وجود فروق بين كثيفي وقليلي مشاهدة التليفزيون طبقا للدخل والتعليم والمهنة ووقت المشاهدة ودوافعها وإدراك واقعية المضمون (McQuail,D,andS. Windahl., 1995: 100)

وبمقارنة نتائج هذا البحث بنتائج بعض الدراسات السابقة يتبين ما يلي:

1- أشارت نتائج البحث إلي أن كل عينة أفلام كارتون الأساطير المقدمة بقنوات الأطفال العربية تم إنتاجها بواسطة شكرات إنتاج غربية ، ولم يتم إنتاج أي فيلم من هذه الأفلام بواسطة شركات إنتاج مصرية أو عربية ، وتتفق هذه النتيجة مع

ما أشارت إليه نتائج إحدي الدراسات السابقة من تفوق الإنتاج الأمريكي لأفلام الكارتون في عرض القيم الإيجابية عن بقية مصادر الإنتاج الأخرى (نيرمين زين العابدين ، 2004)

2- خلصت نتائج البحث إلي أن صفات البطولة التي تناولها كل مشهد من المشاهد التي تضمنت مفهوم البطولة في أفلام كارتون الأساطير المقدمة بقنوات الأطفال العربية قد تنوعت، وجاءت صفة الشجاعة " في المرتبة الأولي من بينها، وفي المرتبة الثانية جاءت صفة " الاعتداد بالنفس " ، وتتفق هذه النتيجة مع ما أشارت إليه نتائج العديد من الدراسات السابقة من أن مفهوم البطولة ينطوي علي مجموعة من القيم والصفات الإيجابية منها : قيمة مساعدة الآخرين (نورة زينهم صالح محمد ، 2013) والثقة بالنفس (عبد الناصر أحمد محمد ، 2011) و التفاؤل والقدرة علي التكيف (Staats ,S., et al, 2009) وقيمة التعاون من أجل الخير وحب الغير والشجاعة وقوة الاحتمال (رحاب أحمد لطفي محمد المرسي، 2005)

3- كشفت نتائج الدراسة التحليلية عن أن الأبطال في أفلام كارتون الأساطير المقدمة بقنوات الأطفال العربية جاءت شخصياتهم عادية في المرتبة الأولي، وتختلف هذه النتيجة مع ما أشارت إليه نتائج إحدي الدراسات السابقة (إبراهيم يوسف العوامرة ، 2013) من أن الدراما التركية ما زالت تستعرض صورة البطل الخارق القادر علي فعل كل شيء، ويمكن تفسير هذا الاختلاف في ضوء اختلاف مجتمع البحث لكل من الدراستين؛ حيث اهتمت هذه الدراسة السابقة ببحث صورة البطل في الأعمال الدرامية بوجه عام، بينما اهتم هذا البحث بمفهوم البطولة كما تعكسه أفلام الكارتون فقط .

4- خلص البحث في نتائجه إلي أن مشاهدة الأطفال لأفلام كارتون الأساطير بقنوات الأطفال العربية جاءت منخفضة أو متوسطة الكثافة لدي الغالبية العظمي من أفراد العينة. وتختلف هذه النتيجة مع ما خلصت إليه دراسة نسرين محمد عبد العزيز (2007) من أن المسلسلات الكارتونية تعد من أكثر المواد التي يشاهدها الأطفال عينة الدراسة ، ومع ما أشارت إليه دراسة رحاب أحمد لطفي محمد المرسي(2005) من أن 73% من مفردات عينة الأطفال يشاهدون أفلام الكارتون بشكل دائم ، ويمكن تفسير هذا الاختلاف في ضوء نطاق اهتمام كل من الدراسات المشار إليها ، إذ اهتمت هاتان الدراستان السابقتان بدراسة أفلام الكارتون بوجه عام ، بينما اهتم هذا البحث بدراسة أفلام كارتون الأساطير بوجه خاص.

5- أشارت نتائج العديد من الدراسات السابقة إلي وجود تأثير لكثافة مشاهدة الأطفال لمسلسلات الكارتون علي : مستويات تخيل الأطفال وتخيل صورة البطل في مسلسلات الكارتون (ماريانا محفوظ نبيه بسطا، 2017) ووجود علاقة ارتباط دالة إحصائيا بين تعرض أطفال الجالية المصرية بالمملكة

العربية السعودية لقنوات الأطفال الفضائية ومستوي الهوية الثقافية لديهم (محمد جمال دسوقي مصطفي ، 2015) ووجود علاقة ارتباط ذات دلالة إحصائية بين كثافة التعرض لأفلام الكارتون والسلوك العدواني للأطفال (دراسة أحمد أبو الفتوح علي مجاهد ، 2014) وتتفق هذه النتائج مع ما أشارت إليه نتائج هذا البحث من وجود علاقة ارتباطية بين متغيري : كثافة مشاهدة الأطفال لأفلام كارتون الأساطير وإدراكهم لمفهوم البطولة بما يعكسه من صفات (الواقع الذاتي للمفهوم)

6- أشارت نتائج البحث إلي عدم وجود تأثير لمتغير النوع علي العلاقة بين متغيري كثافة مشاهدة الأطفال لأفلام كارتون الأساطير وإدراكهم لمفهوم البطولة بما يعكسه من صفات (الواقع الذاتي للمفهوم) وتتفق هذه النتيجة مع ما أشارت إليه نتائج إحدي الدراسات السابقة من أن متغير النوع لا يؤثر علي العلاقة بين كثافة تعرض الطفل المصري لصور البطولة المقدمة بالمسلسلات الكارتونية بالقنوات الفضائية العربية وتنمية الخيال لديه (ماريانا محفوظ نبيه بسطا، 2017) كما تتتفق مع ما أشارت إليه دراسة هبة عبد الجواد عباس (2017) من عدم وجود علاقة ارتباط بين متغيرات النوع والمستوي التعليمي وأسباب تفضيل مشاهدة برامج الاطفال والمشاركة في هذه البرامج ، ودراسة مي محب محمود كامل (2014) التي خلصت إلي عدم وجود فروق ذات دلالة إحصائية بين الذكور والإناث في السلوك البيئي قبل وبعد التعرض لأفلام ومسلسلات الكارتون المقدمة بالتليفزيون، كما تتفق مع ما أشارت إليه دراسة تامر محمد صلاح الدين عبد الجواد (2010) من أن العلاقة بين صورة البطل في الأفلام العربية بالقنوات الفضائية المتخصصة والصورة الذهنية لدي المراهقين لا تتأثر بمتغير النوع .

خاتمة وتوصيات البحث

خلصت نتائج البحث إلي أن كل أفلام الأساطير المقدمة بقنوات الأطفال العربية عينة الدراسة تم إنتاجها بواسطة شركات إنتاج غربية ، وإلي أن الغالبة العظمي من هذه الأفلام عينة الدراسة دارت أحداثها في مجتمعات غربية، كما خلصت نتائج البحث إلي أن غالبية مشاهد أفلام الأساطير المقدمة بقنوات الأطفال العربية قد تناول مفهوم البطولة في جزء من المشهد أو في المشهد كله .

وفي الوقت ذاته أشارت نتائج البحث إلي ارتفاع نسبة من يدركون مفهوم البطولة بشكل سلبي في الواقع الرمزي كما تقدمه أفلام كارتون الأساطير بقنوات الاطفال العربية إذا ما قورنت بنسبة من يدركون هذا المفهوم بشكل سلبي في الواقع الذاتي.

كما خلصت نتائج البحث إلي وجود فروق دالة إحصائيا بين فئات متغير كثافة مشاهدة الأطفال لأفلام كارتون الأساطير بقنوات الأطفال العربية علي مقياس إدراكهم

لمفهوم البطولة (الواقع الذاتي للمفهوم)، وإلي وجود ارتباط عكسي بين المتغيرين المشار إليهما .

وإذا كانت الأساطير هي قصص كبري أنتجتها كل حضارة لتقدم من خلالها مفاهيمها الأساسية ولتصوغ من خلالها رؤي تفسر الكون والاجتماع الإنساني ، فمن الطبيعي أن ترتبط هذه الأساطير بثقافات المجتمعات التي تنشأ بها ، وأن تعكس متطلبات هذه المجتمعات؛ فالأساطير التي تنشأ في طيات المجتمعات الغربية تعكس ثقافتها التي تختلف كل الاختلاف عن تلك التي تنشأ في طيات المجتمعات العربية بوجه عام والمجتمع المصري بوجه خاص ؛ بما تتضمنه هذه الثقافات الغربية من تناول لقيم البطولة وصفات البطل التي من الطبيعي ألا تتفق تماما مع مفهوم البطولة في المجتمعات العربية .

وفي هذا الإطار تشير نتائج هذا البحث إلي أنه رغم أن ثقافتنا العربية ، والشرقية عموما؛ رغم أنها غنية بالأساطير التي ترتبط بوجدان الإنسان العربي ، وتمثل إمتدادا لثقافته وجذوره الحضارية ، بما يجعل هذه الأساطير مصدرا هاما من مصادر الكتابة والإبداع الدرامي والفني الموجه للطفل ، إلا أن إنتاجنا العربي الموجه للطفل فقير للغاية أو لايتم إذاعته بقنوات الأطفال العربية، في الوقت الذي يتم فيه الاعتماد كليا بهذه القنوات العربية علي الإنتاج الأجنبي الغربي بما يعكسه من ثقافات غربية تختلف فيما تقدمه عن قيم المجتمعات العربية والشرقية بما تتضمنه من قيم البطولة وصفات البطل .

وفي ضوء ما سبق تبرز وبلا شك الحاجة إلي ضرورة توجيه الاهتمام العربي بوجه عام، والمصري بوجه خاص نحو العمل علي زيادة حجم الإنتاج العربي الموجه للطفل بحيث يكون قادرا علي القيام بدوره في مواجهة ما يعكسه الإنتاج الغربي في هذا المجال من قيم وعادات وتقاليد قد تختلف وقيم المجتمع العربي ، وذلك في ظل ارتباط هذا الدور بارتفاع مستوي الدوافع الوظيفية لدي الأطفال لمشاهدة أفلام الكارتون ، وارتفاع مستوي انتباههم أثناء هذه المشاهدة، وفي ظل إدراكهم للواقع الرمزي الذي تعكسه هذه الأفلام ، وبما يتلائم مع طبيعة مرحلة الطفولة.

مصادر البحث ومراجعه

(1) فضيلة صديق(2010) أدب الأطفال فى العالم العربى ووسائل الإعلام : مقاربة لدور وسائل الإعلام فى التنمية اللغوية عند الطفل، **رسالة دكتوراه غير منشورة** ، كلية الآداب والفنون ، جامعة مستغانم بالجزائر ، ص ص 13 ،14.

(2) مرهان حسين الحلواني (2001) المهارات التي تعكسها برامج الأطفال في التليفزيون المصري لطفل ما قبل المدرسة – دراسة تحليلية ، **مجلة الطفولة والتنمية** ، العدد الأول ، ص 116 .

(3) سمير عبد الوهاب أحمد (2009) **أدب الأطفال نماذج نظرية وتطبيقية** ، ط2 ، الأردن – دار المسيرة للنشر والتوزيع والطباعة ، ص 22 .

(4) صالح خليل صاور ، **الإعلام والتنشئة الاجتماعية** ، عمان : دار أسامة للنشر والتوزيع ، 2012 ، ص 54 .

(5) Korbkul J. , et al (2002) children's perception of television reality in Bangkok , Thailand , Asian **, Journal of communication** , Vol. 12 , No. 1 , P. 77 .

(6) مروة محمود جمال الدين (2008) دور أفلام الكارتون المحلية والمستوردة في غرس صور ذهنية عن العالم لدي الطفل المصري ، **رسالة ماجستير غير منشورة** ، كلية الآداب – جامعة عين شمس ، ص 90 .

(7) جابر جبران كرم (1988) **التليفزيون والأطفال** ، ط1 ، بيروت – دار الجمل ، ص 65 .

(8) هناء محمد السيد (1993) التليفزيون والتنشئة الثقافية لطفل الرياض بالريف ، **رسالة دكتوراه غير منشورة** ، معهد الدراسات العليا للطفولة – جامعة عين شمس ، ص 199 .

(9) عادل النادي (1987) **مدخل إلي فن كتابة الدراما** ، ط1 ، تونس – مؤسسة عبد الكريم بن عبد الله ، ص 19-20 .

(10) مصطفي حسيبة (2009) **المعجم الفلسفي** ، الأردن – دار أسامة للنشر والتوزيع ، ص 60.

(11) Peterson,C.,Seligman, M.E.P(2004) Character strengths and virtues : a handbook and classification , Washington **, DC: American Psychological Association.**

(12) أحمد محمد الحوفي (1963) ***بطولة وبطل***، القاهرة : المؤسسة المصرية العامة للتأليف والترجمة والطباعة والنشر ، ص ص 8 : 52 .

(13) محمد بن مكرم بن علي ، وأخرون (2010) **لسان العرب** ،ط3 ، بيروت ، مادة بطل .

(14) The concise Oxford Dictionary .

(15) Staats ,S., et al (2009) The hero concept : self ,family , and friends who are brave , honest , and hopeful , Newark **, Psychological Reports**, Vol. 104 , Pp. 820 – 832.

(16) أحمد محمد الحوفي ، 1963 ، **مرجع سابق** : ص 8 .

(17) Mcquail, D, & S. Windahl, (1995) **Communication Models : For the Study of Mass Communication**, London & NewYork, ongman, Third Impression, P.p, 95 : 100 .

(18) Severin, W. J, and J. W. Tankard, Jr (1992) **Communication Theories: Origins, Methods, and Uses in the Mass Media**, 3rd Edition , New York & London: Longman, P. 249.

(19) McQuail, D, Mc Quail's (2000) **Mass Communication Theory**, 4th Edition , London: SAHE Publications, P. 245.

(20) Griffin, E. ,(2012) **A First Look at Communication Theory**, New York : MC Graw Hill , P. 370.

(21) West, R. and L. H, Turner , (2007) **Introducing Communication Theory : Analysis and Applications**, 3rd Edition , New York: MC Graw Hill, P.P. 405,409.

(22) McQuail,D,andS. Windahl., 1995**, Op.Cit**, p. 100.

(23) حسن عماد مكاوي ، ليلي حسين السيد (2006) **الاتصال ونظرياته المعاصرة** ، ط1، القاهرة : الدار المصرية اللبنانية ، ص 289 .

(24) Gerbner, G, and L. Gross (1976) Living with television: The violence Profile, **Journal of Communication**, Vol. 26, No. 2 , p. 180 .
(25) McQuail,D,andS. Windahl., 1995**, Op.Cit**, p. 100.
(26) Elmore, S. R., (2008) A New Impetus For Social Construction And Its Impact On Traditional Cultivation Analysis, **Master Thesis**, College of Sciences, University of Central Florida , Orlando, Florida, P. 15 , Published Online by : ProQuest LLC, USA, Available At : http://proQuest.umi.com.
(27) Allen, R. L, and S. Hatchett (1986) The Media and Social Reality effects : Self and System Orientations of Blacks, **Communication Research** , Vol. 13 , No. 1, p. 98 .
(28) Searle, John R.(2010)**The Construction of Social Reality**, New York: Free Press, Six Ed , P.4 .
(29) Elmore, S. R., 2008, **Op.Cit**, p. 15.
(30) Baran, S. J, and D. K. Davis(2003) **Mass Communication Theory : Foundation, Ferment, and Future**, 3rd Edition, Canada : Wadsworth, P.P. 244,247.
(31) Adoni, H., and S. Mane(1984) Media and The Social Construction of Reality: Towards an Integration of Theory. **Communication Research**, Vol,11, No.3, P. 225.
(32) Elmore, S. R., 2008, **Op.Cit**, p. 15.
(33) Adoni, H., and S. Mane., 1984, **Op.Cit**, p. 225.
(34) Cooks, L., (2000) **Family secrets and the lie of identity. In S. Petronio, (Ed.) Balancing the secrets of private disclosures** pp. 197-211(Mahwah, NJ : Lawrence Erlbaum Associates P. 201 .
(35) ماريانا محفوظ نبيه بسطا (2017) تعرض الطفل المصري لصور البطولة المقدمة بالمسلسلات الكارتونية بالقنوات الفضائية العربية وعلاقته بتنمية الخيال لديه، **رسالة ماجستير غير منشورة**، معهد الدراسات العليا للطفولة – جامعة عين شمس .
(36) Rehm, D. (2015) Hero war and survivor at home : The Evolving image of the American war hero in Iraq and Afghanistan war films , **Master Thesis**, University of California State, Long Beach, Published online by : UMI Microform, ProQuest LLC, USA, Available At : http://proquest.umi.com.
(37) Cynthia, S. (2013) In my Dreams I am the hero : A Mixed Methods Study of Children's Dreams , Meaning Making , and Spiritual Awareness , **PHD Thesis**, University of California State, Palo Alto, Published online by : UMI Microform, ProQuest LLC, USA, Available At : http://proquest.umi.com .
(38) إبراهيم يوسف العوارة (2013) الصورة الذهنية للبطل في المسلسلات التركية المدبلجة إلي العربية : دراسة حالة الجزء الرابع من مسلسل وادي الذئاب، **رسالة ماجستير غير منشورة** ، كلية الإعلام ، جامعة الشرق الاوسط .
(39) نورة زينهم صالح محمد (2013) صورة البطل في الدراما العربية وأثرها علي تقديم نموذج القدوة للشباب المصري، **رسالة ماجستير غير منشورة** ، كلية الإعلام ، جامعة القاهرة .
(40) عبد الناصر أحمد محمد (2011) دور قصص المغامرات في تشكيل صورة البطل لدي المراهقين المصريين، **رسالة ماجستير غير منشورة** ، معهد الدراسات العليا للطفولة – جامعة عين شمس .
(41) تامر محمد صلاح الدين عبد الجواد (2010) صورة البطل في الأفلام العربية بالقنوات الفضائية المتخصصة وعلاقتها بالصورة الذهنية لدي المراهقين، **رسالة دكتوراه غير منشورة** ، معهد الدراسات العليا للطفولة – جامعة عين شمس .
(42) Staats ,S., et al,2009, **Op.Cit**.

(43) Prosic, D . et al (2016) Popular video cartoons and associated branded toys in teaching English to very young learners: A case study, **Language Teaching Research** , Available At : http://journals.sagepub.com/doi/abs.

(44) إيمان مصطفي حسن مصطفي الدسوقي (2016) القيم والسلوكيات التي تعكسها المسلسلات الكارتونية ثلاثية الأبعاد وتأثيراتها علي الأطفال، **رسالة ماجستير غير منشورة** ، معهد الدراسات العليا للطفولة – جامعة عين شمس .

(45) محمد جمال دسوقي مصطفي (2015) العلاقة بين مشاهدة عينة من أطفال الجالية المصرية بالمملكة العربية السعودية لقنوات الأطفال الفضائية والهوية الثقافية لديهم، **رسالة ماجستير غير منشورة** ، معهد الدراسات العليا للطفولة – جامعة عين شمس .

(46) أحمد أبو الفتوح علي مجاهد (2014) أفلام الرسوم المتحركة وعلاقتها ببعض المتغيرات النفسية لدي عينة من أطفال المدارس الابتدائية ، **رسالة ماجستير غير منشورة** ، كلية التربية – جامعة عين شمس .

(47) مي محب محمود كامل (2014) علاقة التعرض للكارتون التليفزيوني بأنماط السلوك البيئي لدي عينة من الاطفال، **رسالة ماجستير غير منشورة** ، معهد الدراسات العليا للطفولة – جامعة عين شمس .

(48) هبة عبد الجواد عباس (2014) دور برامج الأطفال في التليفزيون المصري في إكساب الاطفال من 6 إلي 9 سنوات بعض المفاهيم السياسية، **رسالة ماجستير غير منشورة** ، معهد الدراسات العليا للطفولة – جامعة عين شمس .

(49) علي عبد العزيز أحمد (2013) دور البرامج التليفزيونية في إكساب أطفال المرحلة الابتدائية بعض المفاهيم العلمية، **رسالة ماجستير غير منشورة** ، معهد الدراسات العليا للطفولة – جامعة عين شمس .

(50) دعاء محمد عبد الستار (2011) دور مسلسلات الرسوم المتحركة في التليفزيون المصري في إكساب الوعي البيئي لدي أطفال المرحلة المتوسطة ، **رسالة ماجستير غير منشورة** ، معهد الدراسات العليا للطفولة – جامعة عين شمس .

(51) مروة محمود جمال الدين، 2008 : **مرجع سابق** .

(52) نسرين محمد عبد العزيز (2007) المضمون الذي تقدمه قناة Spacetoon وأثره علي الطفل المصري ، **رسالة ماجستير غير منشورة** ، كلية الإعلام – جامعة القاهرة .

(53) رحاب أحمد لطفي محمد المرسي (2005) التعرض للمسلسلات الكارتونية التليفزيونية وعلاقته بإدراك الأطفال للواقع الاجتماعي لبعض الأدوار ، **رسالة دكتوراه غير منشورة** ، معهد الدراسات العليا للطفولة – جامعة عين شمس .

(54) نيرمين زين العابدين (2004) القيم التي تعكسها الرسوم المتحركة في برامج الأطفال بالتليفزيون المصري ، **رسالة ماجستير غير منشورة** ، معهد الدراسات العليا للطفولة – جامعة عين شمس .

(55) محمد منير حجاب (2003) **أساسيات البحوث الإعلامية والاجتماعية** ، الطبعة الثانية ، القاهرة : دار الفجر للنشر والتوزيع .

(56) Rea, M. Louis and R. A. Parker, (1992) **Describing And Conducting Survey Research**, Jossey-Bass Publisher : San Francisco, Pp. 128- 129

(57) سمير محمد حسين (1991) ***تطبيقات في مناهج البحث العلمي : بحوث الإعلام*** ، ط 2 ، القاهرة : عالم الكتب ، ص 272 .

(58) محمد الوفائي(1989) ***مناهج البحث في الدراسات الاجتماعية*** **والإعلامية** ، ط 1 ، القاهرة : مكتبة الأنجلو المصرية ، ص 112.

(59) سمير محمد حسين ، 1991، **مرجع سابق** ، ص 273.

(60) محمد الوفائي ، 1989، **مرجع سابق** ، ص 156.

(61) فؤاد البهى السيد(1979) **علم النفس** الإحصائى **وقياس العقل البشرى** ، ط3 ، القاهرة: دار الفكر العربى، ص402 .