أدوار الذكور والإناث فى أفلام الرسوم المتحركة الروائية الطويلة المقدمة للأطفال: دراسة تحليلية

د/ حنان محمد إسماعيل (*)

مقدمة:

يشكل الاهتمام بالطفل من كافة الجوانب النفسية والاجتماعية والصحية والثقافية والتربوية ركيزة أساسية لأى أمة تسعى نحو بناء مستقبل أفضل، فالطفل هو المستقبل والثروة البشرية لكل مجتمع، وتعد مرحلة الطفولة المبكرة إحدى أهم هذه المراحل، ويعد التليفزيون - رغم التطورات التكنولوجية الكبيرة والمتلاحقة التى تشهدها وسائل الاتصال- الوسيلة الأكثر شعبية وانتشاراً لما يتمتع به من خصائص، ويؤدى التليفزيون دوراً مهماً فى التنشئة الاجتماعية للطفل، ويعد مصدراً من مصادر نقل المعلومات والمعرفة، والتأثير فى القيم والاتجاهات والسلوك، وخاصةً في مرحلة الطفولة المبكرة، بما يؤثر فى نمو شخصيات الأطفال، وبما يوازى أو يقترب من الدور الذى يقوم به المنزل أو المدرسة.

وتعتبر الرسوم المتحركة من المواد التى تحظى بنسب مشاهدة مرتفعة، ومن أكثر المواد التى يقبل الأطفال على مشاهدتها، حيث تتميز بالقدرة على الخروج عن المألوف، وتقديم عالم خيالى يمتلئ بعناصر الجذب المختلفة كالصورة والحركة والألوان، والموسيقى والأغانى والمؤثرات الصوتية، والشخصيات - على اختلاف أشكالها - وذلك كله في عالم لا تحده قيود الزمان أو المكان.

وتشكل الشخصيات فى أفلام الرسوم المتحركة بعداً أساسياً من أبعاد الفيلم، لأنهم أبطال العمل الدرامى الذى يرتبط به الطفل، وتعد هذه الشخصيات نماذجاً أمام الطفل الذى قد يتوحد معها ويقلدها فى بعض الأحيان، وتؤثر سلوكيات الشخصيات وقيمها فى تشكيل مفاهيم وتوقعات وسلوكيات الأطفال.

ويبدأ الأطفال فى مراحل مبكرة جداً من العمر التعرف على الفروق بين الذكور والإناث وأدوار كل منهم فى المجتمع، ويبدأ تشكيل مفهوم النوع الاجتماعى لديهم، حيث يشير الجنس إلى الفروق البيولوجية بين الذكور والإناث، بينما يشير مفهوم النوع الاجتماعى إلى الفروق بينهما على أساس اجتماعى وسياسى وثقافى، والذى يختلف من ثقافة إلى أخرى.

وعندما انعقد المؤتمر الدولى للإعلام والاتصال والمعلومات فى باريس فى الفترة من 23 إلى 25 يوليو 2007، كان الإعلام والنوع الاجتماعى من المحاور التى تم الاهتمام بها فى المؤتمر وتخصيص جلسات خاصة لها، ومن الموضوعات التى نُوقشت فى الجلسات دور الإعلام المرئى فى تشكيل دور النوع الاجتماعى لكل من الذكر والأنثى فى مرحلة الطفولة سواء من خلال برامج الأطفال التليفزيونية، أو بصفة عامة.[1]

(*)أستاذ مساعد بقسم الإعلام التربوي بكلية التربية النوعية - جامعة القاهرة

مشكلة الدراسة:

تُعد أفلام الرسوم المتحركة من الأشكال الأكثر جاذبية لدى الأطفال، وتقدم هذه الأفلام شخصيات تحمل رسائل وقيم ومعايير ترتبط بالنوع الاجتماعى، وتقدم مجالاً واسعاً يطرح سلوكيات وأدوار اجتماعية وصور ذهنية للذكورة والأنوثة، ويبدأ الطفل فى التعرف على هذه الصوروأبعادها والتوحد معها وإمكانية تقليدها، بما يسهم فى تشكيل مفهوم النوع الاجتماعى لديه، بالإضافة إلى مؤسسات التنشئة الاجتماعية الأخرى كالأسرة والمدرسة.

وتنتشر هذه الشخصيات الكارتونية بأسماءها وصفاتها المميزة بين الأطفال، ولا يقتصر ظهور هذه الشخصيات على الأفلام فقط، وإنما تنتشر فى العديد من المنتجات مثلاً الملابس والمفروشات والألعاب وأغلفة الكراسات ومستلزمات الحفلات مما يجعلها تلاحق الطفل، مما قد يؤثر فى تكوين مفاهيم النوع الاجتماعى لدى الطفل، وفى ضوء ما سبق تتحدد مشكلة الدراسة فى: التعرف على عدد شخصيات الذكور والإناث الرئيسة فى أفلام الرسوم المتحركة، وشكل الشخصيات وعمرها، ومستواها الاقتصادى، وحالتها الزواجية، ودورها الاجتماعى، والمهنى، وطبيعة المسكن الذى تعيش فيه الشخصيات، والشخصيات التى تقيم معها، وطبيعة الأسرة التى تنتمى إليها، وأهدافها الشخصية، ومشكلاتها، والسلوك الذى تؤديه الشخصيات، والمكان الذى ظهرت فيه.

أهمية الدراسة:

تنبع أهمية هذه الدراسة من عدة أبعاد يمكن بيانها على النحو التالى:

1- تشير نتائج العديد من الدراسات التى أُجريت على الأطفال إلى تفضيلهم للرسوم المتحركة والكارتون بصفة عامة، وذلك عبر امتداد الفترات الزمنية التى أُجريت فيها هذه الدراسات، ومنها على سبيل المثال لا الحصر، دراسة مى إبراهيم عبد السلام[2] حيث أشارت نسبة (100%) تقريباً من عينة الأطفال إلى مشاهدتهم للكارتون، ودراسة مى محمود[3] حيث أشارت نسبة (92%) من الأطفال لمشاهدتهم الكارتون، ودراسة سمية متولى عرفات[4] حيث جاءت الرسوم المتحركة والكارتون فى مركز الصدارة بالنسبة لتفضيل الأطفال، ودراسة صالح السيد عراقى[5] حيث جاءت العرائس والرسوم المتحركة والصلصال كأهم ما يجب تقديمه والتركيز عليه فى برامج الأطفال بالتليفزيون المصرى فى المستقبل من وجهة نظر القائمين بالاتصال فى تلك البرامج بنسبة (76.1%).

2- تذاع أفلام الرسوم المتحركة على قنوات الأطفال المتخصصة مع تعدد هذه القنوات، بالإضافة إلى تقديمها على قنوات أخرى بخلاف قنوات الأطفال مثل قناة MBC Max، وقناة MBC 4.

3- تنتشر أفلام الرسوم المتحركة ويتم توزيعها فى جميع أنحاء العالم بما يدر أرباحاً طائلة على الشركات المنتجة لهذه الأفلام، حيث كانت هذه الأفلام الأعلى ربحاً فى سنوات إذاعتهم على التوالى[6]: Snow White and the Seven Dwarfs (1937)، Pinocchio (1940)، Bambi (1942)، Cinderlla (1950)، Peter Pan

(1953)، Lady and the Tramp (1955)، The Jungle Book (1967)، Alladin (1992)، The Lion King (1994)، وToy Story (1995). ويشغل فيلم Finding Nemo (2013) المركز الـ15 بين الأفلام الأعلى إيراداً عبر الوقت، فى حين يشغل فيلم The Incredibles المركز الـ40 بين هذه الأفلام.

4- تحوز كثير من أفلام الرسوم المتحركة على العديد من الجوائز مما يؤكد قيمتها كأعمال فنية، حيث فاز عدد منها بجوائز الأوسكار، بالإضافة إلى عدة جوائز أخرى، فعلى سبيل المثال لا الحصر فاز فيلم Up بجائزتى أوسكار[7]، وفيلم Ratatouille بأوسكار أفضل فيلم روائى متحرك لعام 2008، وفاز فيلم Finding Nemo بجائزة أوسكار لأفضل فيلم روائى متحرك، بالإضافة إلى 47 جائزة أخرى، وفاز فيلم Beauty and the Beast بجائزتى أوسكار، وحاز فيلم The Lion king على جائزتى أوسكار، بالإضافة إلى حصوله على أربع جوائز من الـ Golden Globe، بالإضافة إلى جائزة BMI للفيلم الموسيقى وجائزة Grammy لأفضل أداء صوتى ذكورى[8].

5- يبدأ الأطفال فى تكوين مفهوم النوع الاجتماعى فى عمر مبكر جداً، وتقدم أفلام الرسوم المتحركة مجالاً متسعاً تقدم فيه الشخصيات الكارتونية أدواراً اجتماعية وسلوكيات ومعايير ونماذج شخصية للذكور والإناث، يتوحد معها الطفل، وقد تتشكل هذه المفاهيم – بشكل جزئى – من خلال الأفلام.

6- ندرة دراسات الإعلام العربية التى تناولت أفلام الرسوم المتحركة الروائية الطويلة بصفة عامة، ودراسة أدوار النوع الاجتماعى فى هذه الأفلام على وجه الخصوص، وذلك رغم ما تزخر به المكتبة الإعلامية العربية من دراسات تناولت أوجه عديدة لمسلسلات وبرامج الكارتون سواء المصرية أو الأجنبية.

7- يزخر التراث البحثى الغربى بالعديد من الدراسات التى تناولت أدوار النوع فى التليفزيون والأفلام، وذلك بداية من سبعينيات القرن الماضى وحتى الآن تقدم وسائل الإعلام مجالاً واسعاً من المصادر لأدوار النوع وتأثيرهم على تنشئة الأطفال، فقد وجدت بعض الدراسات[9] أنه كلما زادت مشاهدة الطفل للتليفزيون أظهر صوراً نمطية تقليدية للنوع، ووجدت دراسة أخرى الارتباط بين مشاهدة كميات كبيرة من التليفزيون وتطور دور نوع تقليدى أقوى ولم يختلف مع العمر وله تأثير مساو للفتيات والأولاد، كما وجد أن الأطفال يتوحدون مع ويتذكرون ويعيدون إنتاج الأنشطة، ويقلدون سلوكيات الصور النمطية للنوع فى التليفزيون وشخصيات الأفلام، كما وجد أن الأطفال لديهم ميل قوى للتوحد مع شخصيات تليفزيونية من نفس النوع.

أهداف الدراسة:

تسعى الدراسة الحالية إلى تحقيق عدة أهداف تتمثل فى:

1- يركز الهدف الأساسى للدراسة على التعرف على طبيعة تمثيل أدوار النوع الاجتماعى لشخصيات الذكور والإناث الرئيسة فى أفلام الرسوم المتحركة الروائية الطويلة، وذلك من حيث السلوك الذى تؤديه هذه الشخصيات، والأماكن التى ظهرت فيها، وأهدافها،

ومشكلاتها.

2- التعرف على عدد شخصيات الذكور والإناث الرئيسة فى الأفلام، وشكل هذه الشخصيات، وعمرها، ومستواها الاقتصادى، وحالتها الزواجية، والدور الاجتماعى، والدور المهنى لهذه الشخصيات.

3- التعرف على طبيعة المسكن الذى تعيش فيه هذه الشخصيات، والشخصيات التى تقيم معها شخصيات الذكور والإناث الرئيسة فى هذه الأفلام، وطبيعة الأسرة التى تنتمى إليها هذه الشخصيات.

4- التعرف على اسم الفيلم، ومدته، وجهة إنتاجه، وطبيعة لغته، ومصدر قصته، والقالب الدرامى، ونوع الفيلم، والحقبة الزمنية، والدول التى تدور فيها أحداث الفيلم.

ويمكن عرض عناصر هذه الدراسة على النحو التالى:

أولاً: الدراسات السابقة. ثانياً: أبعاد الدراسة. ثالثاً: الإطار النظرى للدراسة.

رابعاً: الإطار المنهجى للدراسة. خامساً: نتائج الدراسة.

سادساً: خلاصة ومقترحات.

أولاً: الدراسات السابقة:

تعددت الدراسات التى تناولت أبعاد أدوار النوع الاجتماعى فى أفلام الرسوم المتحركة الروائية الطويلة، وفيما يلى تعرض الباحثة هذه الدراسات من خلال محورين:

1- صورة أدوار النوع الاجتماعى فى أفلام الرسوم المتحركة الروائية الطويلة.

2- علاقة وتأثير أدوار النوع الاجتماعى فى أفلام الرسوم المتحركة الروائية الطويلة على الجمهور.

أولاً: صورة أدوار النوع الاجتماعى فى أفلام الرسوم المتحركة الروائية الطويلة:

١- دراسة تيفاني چ. بلتون Tiffany J. Pelton (٢٠١٥)[10] بهدف بحث صور النوع في أفلام الرسوم المتحركة لأميرات ديزني، ومقارنة هذه الصور فى الأفلام القديمة بالأفلام الحديثة لتقدير التغيرات عبر الوقت، وركزت علي شخصيات الذكور والإناث الرئيسة في أربع أفلام، اعتمدت الدراسة علي التحليل الكيفي، واستخدمت التحليل الموضوعي Thematic analysis، وخلصت الدراسة إلي عدة نتائج منها: موضوع المرأة المنزلية موجود في كل من الأفلام التقليدية والحديثة، بينما ظهر تغيير بسيط ذا دلالة عبر الوقت، قدم موضوع البطل الذكر أنماط تحول درامي بصفة عامة في التمثيل من شخصيات الذكر التقليدية إلي المعاصرة، وعلي عكس نظرائهم التقليديين الذين يتم إظهارهم ببعد واحد، ظهرت شخصيات الذكور المعاصرة كشخصيات معقدة في سماتها، كانت الأميرات التقليديات مهتمات بشكل زائد بملامحهن الجسدية، بينما أظهرت الأميرات المعاصرات اهتماماً أقل بجاذبيتهن الشخصية، وشهدن انخفاضاً في عدة فئات فرعية في موضوع فتاه في أزمة فيما يتعلق بنظيراتهن التقليديات.

2- دراسة چيني هولكمب وكنزي لاثهام ودانيال فرناندز - بكا Jeanne Holcomb, Kenzie Latham, and Daniel Fernandez - Baca (٢٠١٥)[11] للتعرف علي الشخصيات التي تندمج في سلوكيات الوالدية وتقديم الرعاية في أفلام ديزني للرسوم المتحركة الطويلة، وذلك بتحليل مضمون عينة عمدية بلغت ١٥ فيلماً تراوحت فترة إنتاجهم بين سنووايت والأقزام السبعة عام (١٩٣٧) كأول فيلم رسوم متحركة طويل لديزني إلي أكثر أفلام الرسوم المتحركة الطويلة حداثة وهو فيلم الأميرة والضفدع (٢٠٠٩)، وتضمن معيار الاختيار أن تقدم الأفلام الأطفال أو المراهقين كشخصيات رئيسة و/أو تصور تفاعل عائلي ذو دلالة عبر الفيلم، وخلصت الدراسة لعدة نتائج منها: كل الأفلام التى تضمنت شخصية الأم الأساسية قدمتها في شكل مشرق وإيجابي، وعادة ما تظهر كراعية للشخصية الرئيسة، ورغم ذلك غالبا ما تقدم الأمهات البيولوجيات في أدوار محدودة في الفيلم، وفى وقت قصير على الشاشة، وتشير نتائج التحليل إلى ثلاث نقاط، الأولى تهميش الأمهات سواء من خلال الأدوار مع حضور محدود أو غيابهن كلياً، بينما يؤدى الآباء أدواراً بالغة الأهمية كما هو الحال فى تسع أفلام تم تحليلها، الثانية: يتم تقديم الآباء الآخرين على أنهم شخصيات معيارية فى أفلام ديزنى، وغالباً ما يقدمون الرعاية والنصيحة والحماية والتوجيه فى غياب الآباء، وأخيراً: اختلف سلوك تقديم الرعاية والوالدية فى درجة تتبع قواعد الجندر (النوع الاجتماعى).

3- دراسة كاثلين بالاس Cathleen Palace (٢٠15)[12] بهدف التعرف على كيفية تقديم العلاقات الرومانسية والحب فى أفلام الرسوم المتحركة الروائية الطويلة التى تقدمها ديزنى، اعتمدت الدراسة على أسلوب تحليل المضمون وتحليل كيفى لعينة عمدية بلغ قوامها 12 فيلماً، وركزت على الوقت كمتغير بداية من دراسة سنووايت Snow White (1937)، وحتى هرقليس Hercules (1997)، للتفرقة بين ما سبق إذاعته كإنتاج والت ديزنى قبل عام 1989، وأثناء وبعد عام 1989 من إنتاج فريق ديزنى، وخلصت الدراسة إلى عدة نتائج منها: لم تثبت صحة الفرض الأول والقائل بأن البطلات النسائيات فى أفلام ديزنى ستقدم أحداثاً نمطية مصورة أكثر من بداية الفيلم لنهايته، كما لم تثبت صحة الفرض الرابع والقائل بأن البطلات النساء أكثر احتمالاً عن الأبطال الذكور فى تحمل التغييرات كنتيجة لإكمال العلاقات الرومانسية، وأشارت نتائج التحليل الكيفى لسندريللا وإريال (فيلم حورية البحر الصغيرة) أنه لم يكن لهما أهداف واقعية، وكانتا غير راضيتين عن حياتهما، ولم يكن لديهم أى خطة لتعديل الوضع بخلاف الزواج.

4- دراسة محمد كرم كمال الدين (2014) [13] لوصف عناصر تكوين البعد الدرامى (المؤثرات الصوتية – الشخصية – الخلفية – اللون – الملابس – حركات الكاميرا) لأفلام الرسوم المتحركة، وتحليل مدى تأثيرها على بعض هذه الأفلام، وذلك بتحليل هذه العناصر فى أفلام سنووايت والأقزام السبعة، الجميلة والوحش، الأسد الملك، البحث عن نيمو، وخلصت الدراسة لعدة نتائج منها: فى فيلم سنووايت والأقزام السبعة الجمهور يستطيع أن يرى أن الجمال أعظم أهمية فى شخصيات النساء، فشخصيات النساء يكون

لها تأثير مهم عن طريق ظهورهن كجميلات، ويشير موقف سنووايت تجاه الأقزام بضرورة اهتمام النساء باحتياجات الرجال، وكان هذا شائعاً خلال فترة الفيلم فى عام 1937، وفى فيلم الجميلة والوحش يشير الباحث إلى أن عالم ديزنى يبدو مثل عالم يهيمن فيه الرجل على المرأة، وأغلب حبكات الأفلام تعتمد على شخصية المرأة التى تسعى جاهدة لتحقيق الذات، إما عن طريق الزواج أو الأبوة أو الرضا أو الحب فى عالم الرجال.

5- دراسة بى-يى لو Pei-Yi Lu (2012)[14] للتعرف على التغيرات فى أدوار النوع ومناقشة تمثيلات النوع المقدمة فى أفلام الرسوم المتحركة قبل وبعد فيلم الملك الأسد وذلك بالتركيز على موضوعين: قوة النساء والتمكين، اعتمد الباحث على تحليل فيلمين هما: الملك الأسد The Lion King والأميرة والضفدع The Princess and the frog، وخلصت الدراسة إلى عدة نتائج منها: جاءت "المسؤولية" كموضوع رئيسى لكلا الفيلمين، قدم كلا الفيلمين فترة من الوقت ذات دلالة لتأكيد أهمية المسؤولية وأن الإناث هم المؤيدات الرئيسات لها، تعمل الإناث - فى الفيلمين - على تحسين مواقفهن السيئة فى الحياة أو لجعل أحلامهن تتحقق، رغم ذلك فإن الذكور ضعفاء ولا يعتمد عليهم، أظهر الفيلمان النساء كقويات ومستقلات، ويستخدمن الحكمة والقوة البدنية لتحقيق النجاح، ويقدمن الأمثلة للذكور، ويحثونهم على فعل نفس الشئ أو يعملن على إصلاح الذكور، وتساهم الإناث - فى الفيلمين - فى مجتمعاتهن وتجدن الحلول لمشكلاتهن، لم تعد الإناث يُغمى عليهن أثناء الأزمات، أو يحتجن الحماية، ولكنهن أيضاً يقدمن الإرشاد أو القيادة، لا ينتهى الفيلمان بالنهاية التقليدية السعيدة بعد ذلك بإيجاد الحب الحقيقى بمساعدة السحر، حيث يجب على كل شخص أن يعمل لتحقيق ما يرغبه، ويجب أن يثبت الذكور قيمتهم.

6- دراسة أدوين ميشيل وآخرون Edwin Michael et al., (٢٠١٢)[١٥] بهدف تفسير كيف تؤثر مداخل وتحيزات النوع الاجتماعي علي الصورة الذهنية المحددة عن العالم من خلال الفيلم وطريقة تنظيم السرد لتأكيد تأثير شخصيات الذكور في الأفلام، وذلك بتحليل مضمون ست أفلام رسوم متحركة أنتجتها هوليوود فى الفترة من ٢٠٠٦-٢٠٠٨، وهذه الأفلام هى: Happy Feet (2006)، Cars (2006)، Kung Fu Panda (2008)، Wall-E (2008)، Ratatouille (2007)، وخلصت الدراسة لعدة نتائج منها: قدمت الستة أفلام ١٠٣ شخصية منها ٧٩ شخصية ذكورية و٢٤ شخصية نسائية فقط، مما يشير إلى هيمنة وسيطرة شخصيات الذكور فى هذه الأفلام، ومن بين ال ٢٤ شخصية نسائية توجد خمس شخصيات نسائية رئيسة، بينما تؤدى ال ١٩ شخصية الأخري أدواراً ثانوية، وتوجد ٧٩ شخصية ذكورية منها ١١ شخصية رئيسة و٦٨ شخصية ذكورية تؤدى أدواراً ثانوية، لذلك فإن كل فيلم سيكون به علي الأقل دور رئيسى للذكور وأكثر من ثلاثة أدوار ثانوية للذكور، وهذا أعلي بكثير بالمقارنة مع الإناث، واعتبر الباحث أن هذه الأفلام المتحركة الستة التى حللها غير متوازنة من ناحية معدل النوع الاجتماعى.

7- دراسة جنيفر هشت Jennifer Hecht (2011)[16] بهدف تحديد الرسائل الثقافية التى

يتم تقديمها من خلال بناء وسمات العائلة فى مجموعة أفلام أميرات ديزنى الخيالية، ودراسة أدوار النوع فى هذه الأفلام، استخدمت الدراسة تحليل مضمون كمى وكيفى لعينة بلغ قوامها تسع أفلام لديزنى، وذلك بالتركيز على شخصيات الأميرات، وخلصت الدراسة إلى عدة نتائج منها: ظهرت العلاقات العائلية كأولوية قوية فى ستة أفلام من تسعة، ظهور النظام الأبوى، حيث الذكور صانعو القرار ويسيطرون على المنزل، وظهر الآباء البيولوجيين كقادة فى المنازل، بالإضافة إلى كونهم قادة للمجتمع، كانت أهمية المظهر ومثال الجمال النسائى موضوعاً أساسياً، حيث تعتمد قيمة الأميرة على المظهر بدلاً من الموهبة أو الشخصية، الأميرات تكافأ بالحب الرومانسى، سبع أميرات من تسع نشئن فى منزل به أحد الوالدين فقط بالنسبة لكل أو معظم حياتهن، ظهر الوالدان البيولوجيان كإيجابيين أو إيجابيين جداً بشكل أساسى، بينما ظهر الوالدان غير البيولوجيين بشكل سلبى، أصبح الحب أكثر واقعية حيث الأميرات والخطاب - فى الأفلام الأحدث زمنياً - لديهم أهداف أكثر وعقبات أعظم، لم تحتاج معظم الأميرات بنسبة (56%) لموافقة عائلاتهم على الخطاب.

8- دراسة دون إليزابيث إنجلند ولارا ديسكارتس وميلسا أ. كوليرميك Dawn Elizabeth England, Lara Descartes, Melissa A. Collier Meek (2011)[17] بهدف بحث صور أدوار النوع فى أفلام أميرات ديزنى، ومقارنة التغييرات فى مضمون النوع الاجتماعى عبر الوقت داخل إطار فريد لأفلام الأميرات، استخدمت الدراسة أسلوب تحليل المضمون، وذلك بتحليل تسعة أفلام قسمت إلى ثلاث مجموعات: الأفلام المبكرة والأفلام المتوسطة والأفلام الأكثر حداثة، وخلصت الدراسة إلى عدة نتائج منها: ثبتت صحة الفرض الأول والقائل بأن الأميرات سيظهرن سمات تقليدية أكثر أنثوية عن السمات الذكورية، بينما يظهر الأمراء سمات ذكورية أكثر تقليدية عن السمات الأنثوية، حيث بلغ متوسط السمات الذكورية للأمراء (51.63 مقابل 33.01) للأميرات، فى حين بلغ متوسط السمات الأنثوية للأمراء (48.48 مقابل 66.99) للأميرات، تتناقص نسبة السمات الأنثوية التى تعرضها الأميرات عبر الوقت من (86%) فى الأفلام المبكرة ليبلغ (58%) فى أفلام الوسط إلى (53%) فى الفيلم الأحدث، بصفة عامة، تصور الأفلام المنتجة فى الثلاثينيات والخمسينيات خصائص أكثر ارتباطاً بالنوع لدى كل من الأميرات والأمراء، ووظفت أدوار نوع أكثر تقليدية عن الأفلام المنتجة فى الثمانينيات وما بعدها، ويبدو واضحاً أن الصور النمطية وسلوكيات النوع ما تزال مسيطرة فى أميرات ديزنى رغم أن تصويرهن أصبح أكثر تعقيداً عبر السنوات.

9- دراسة سابرينا فيشر Sabrina Fischer (2010)[18] للتعرف على صورة أدوار النوع للشخصيات الرئيسة والثانوية فى أفلام هوليود للرسوم المتحركة فى بداية القرن العشرين، وأجرت الباحثة تحليل مضمون لعينة من هذه الأفلام بلغ قوامها خمسة أفلام، وتم اختيارها لحصولها على أعلى ربح لأفلام الرسوم المتحركة فى الفترة من 2004-2008، وقامت بتحليل 44 شخصية، وخلصت الدراسة إلى عدة نتائج منها: مازالت شخصيات الذكور أعلى تمثيلاً فى الأدوار الرئيسة والثانوية وذلك بنسبة (84% ذكور

مقابل 16% إناث)، رغم تصوير شخصيات الذكور والإناث إلى حد ما بطريقة نمطية، إلا أن تمثيلهم يختلف عن الصور الذهنية التقليدية للذكورة والأنوثة، حيث ظهرت (29%) من شخصيات النساء على أنها قوية جسدياً، وظهرت كل الشخصيات النسائية بنسبة (100%) كقائدات بكونهن مسؤولات أو يوجهن الشخصيات الأخرى لما تفعله، تم تصوير أكثر من نصف الذكور (51%) والإناث (57%) على أن لديهم مهن، بينما ما يزال يتم تصوير شخصيات الذكور بأساليب القوة، والسيطرة والتحكم والغضب، فإنه يتم تصويرهم بعيداً عن الصور النمطية الذكورية التقليدية، ويظهرون كعاطفيين ويسألون الآخرين المساعدة أو النصيحة، وهى سمات عادة مرتبطة بالإناث، بينما ظهرت الشخصيات النسائية بسمات مثل الغضب والسيطرة والاستقلال والذكاء، وهى ليست سمات أنثوية تقليدية، وتشير النتائج إلى أن تمثيلات النوع الاجتماعى النمطية فى أفلام الرسوم المتحركة المقدمة للأطفال موجودة، ولكنها تغيرت بطريقة إيجابية.

10- دراسة جوناثان تاى ديكر Jonathan Tye Decker (2010)[19] بهدف بحث صورة النوع الاجتماعى فى أفلام الرسوم المتحركة الروائية التى تقدمها استديوهات بكسار Pixar، واستخدمت الدراسة أسلوب تحليل المضمون لكل الأفلام التى قدمها الأستديو والتى بلغت عشرة أفلام بالتركيز على الشخصيات الرئيسة وبلغ عددها 99 شخصية، وتوصلت الدراسة لعدة نتائج منها: يقدم الأستديو تنوع من الأدوار والسلوكيات للذكور والإناث، يشارك كلا النوعين بمساواة فى العمل خارج المنزل، بينما يعد العمل المنزلى مسؤولية الذكور والإناث فى أفلام بكسار، وتقدم الأفلام نطاقاً واسعاً من السلوكيات وسمات الشخصية والتى تختلف عن الصور النمطية - "الذكر القوى" و"الأنثى الضعيفة" – حيث تبدو شخصيات الذكور حساسة ومحبة للغير، وتتأكد الذكورة بقدر الاهتمام بالآخرين بنفس قدر الشجاعة، وتظهر الشخصيات الأنثوية كنساء تتولى مسؤوليات مهمة، ولديهن مهن ويكافحن الجريمة، ولديهن صداقات مثالية على نحو كامل مع شخصيات الذكور، ورغم ذلك قدمت أفلام بكسار Pixar صوراً نمطية تقليدية تمثلت فى عدد شخصيات الذكور أكثر ثلاث مرات من شخصيات الإناث، وشخصيات الإناث أكثر احتمالاً لتكون رومانسية عن الذكور.

11- دراسة كارمن ر. لاجو – لاجو وماري ك. بدسواوث – لاجو – Carmen R. Lugo – Lugo, Mary K. Bloodsworth-Lugo (2009)[20] بهدف مناقشة التمثيلات النمطية التى يجب وضعها داخل سياق تاريخى أكثر تعقيداً وأوسع حيث تأخذ الديناميكيات الجندرية والعرقية والجنسية مكانها، وذلك بالتركيز على تحليل الشخصيات فى أربعة أفلام محددة هى: The Road to El Darado، Shark Tale، Dinosaur، Toy Story، وتوصلت الدراسة لعدة نتائج منها: يقدم فيلم الديناصور Dinosaur دروساً عن "العائلات البديلة" أو "عائلات بالاختيار"، ويرسم سياق الفيلم الإنجاب والأسرة النووية النتيجة الجنسية الوحيدة الطبيعية.

12- دراسة سوزان چ. بردون Suzan G. Brydon (2009) [21] والتى استهدفت البحث عن الارتباط بين الأمومة والثقافة التى تعطيها المعنى، مع الوضع فى الاعتبار الحوار التاريخى لديزنى لتحديد معنى الإندماج فى الأمومة فى أفلامه، وذلك من خلال تحليل

شخصية ذكورية رئيسة فى فيلم العثور على نيمو Finding Nemo، وخلصت الدراسة إلى عدة نتائج منها: على خلاف الآباء فى أفلام الرسوم المتحركة لديزنى يندمج والد نيمو فى دور أبوى نشط، إنه يؤدى "الأمومة"، وعلى خلاف الآباء فى أفلام ديزنى، مارلن Marlin والد نيمو ليس أكبر حجماً أو أكثر عضلات من أية شخصية نسائية بالغة أخرى فى الفيلم، الجلد فوق عينيه يتحرك ويدور فى تعبيرات عاطفية مركزة، ودائماً ما يتكرر إظهاره يرتعش ويتراجع فى خوف ويغلق عينيه فى وجه الخطر، يدعم مارلن سياق الأم فى أفلام ديزنى بكونه ذكر مميز، حيث يرعى الطفل الذى يحبه، ويعرف نفسه - بشكل جزئى على الأقل - عبر علاقته مع الطفل، ويركز كل طاقته فى غرس الحكمة والمعرفة والقيم فى هذا الطفل، إنه يأخذ بشجاعة أية إجراءات ضرورية لحماية طفله، يضم الفيلم تحولات منطقية، حيث خرج عن علاقة ديزنى الطبيعية عن "الأم" إلى اتجاه غير تقليدى فى بيان أدوار الأسرة، وبالرغم من بعض الملاحظات تقدم ديزنى فى الفيلم صور ذهنية جديدة وأفكار عن ما هى الأمومة ومن يؤديها.

13- دراسة برتينى لين هيبلر Britney Lynn Hibbeler (2009)[22] والتى استهدفت التعرف على تمثيل شخصيات الذكور فى أفلام الرسوم المتحركة الروائية لديزنى ومقارنتها بالاتجاهات التاريخية فى تمثيل الذكورة، واعتماداً على عينة طبقية بالتوزيع المتكافئ تم تحليل 22 فيلم فى الفترة الزمنية من 1937-2007، وخلصت الدراسة إلى عدة نتائج منها: ظهرت الشخصيات الرئيسة بنسبة (44.2%) بصورة بشرية، بينما ظهرت الشخصيات الثانوية بنسبة (43.8%) فى شكل حيوانات، تنتمى نسبة (34.9%) من الشخصيات الرئيسة إلى الطبقة العليا، بينما تنتمى (27.1%) من الشخصيات الثانوية إلى الطبقة المنخفضة / العاملة، ظهرت الشخصيات الطيبة فى صورة حيوانات بنسبة (44.4%)، بينما قدمت نسبة (54.5%) من الشخصيات الشريرة فى صورة بشر، والشخصيات المحايدة بنسبة (40%) كبشر، كما أشارت النتائج إلى أن الأفكار التى تتعلق بالذكورة بصفة عامة لا تتسق مع الاتجاهات المسيطرة للذكورة تاريخياً، واعتماداً على نتائج البحث، لا تقدم ديزنى تمثيلات دقيقة وإيجابية للشخصيات الذكورية، وهى تمثيلات نمطية جداً، وقد لا تقدم للأولاد نماذج دور إيجابية لنمو النوع الاجتماعى.

14- دراسة كين چيلام وشانون ر. ودون Ken Gillam and Shannon R. Wooden (2008)[23] والتى استهدفت التعرف على نموذج جديد للذكورة فى أفلام الرسوم المتحركة التى أطلقتها استديوهات ديزنى / بكسار Disney / Pixar، وحلل الباحثان شخصيات الذكور فى ثلاثة أفلام، وخلصت الدراسة إلى عدة نتائج منها: شخصيات الذكور الرئيسة أبطال حقيقيون تتطور شخصياتهم وتختلف عبر حبكة الفيلم، وفى الثلاثة أفلام تظهر علاقات الذكر / الذكر تحرك الشخصيات تجاه ذكورة جديدة، وتنتصر شخصيات الذكور - عبر حبكات الأفلام – بما يظهر التعديل المرغوب الذى تقدمه Pixar لنموذج الذكر النجم، وتنتهى الأفلام بقيم الاهتمام والمشاركة والرعاية، ويكون المجتمع حاضراً بوضوح، وأخيراً يكون البطل قادراً على أن ينجز ويتحسن من خلال قبوله بهذه القيم.

15- دراسة ليتسا رينيه تانر وآخرون .Litsa Renée Tanner et al (2003)[24]
بهدف تحديد الموضوعات البارزة فى علاقات العائلة فى أفلام الرسوم المتحركة الروائية الطويلة لديزنى، اعتمدت الدراسة على التحليل الموضوعى Thematic analysis لعينة عمدية بلغ قوامها 26 فيلماً، وخلصت الدراسة إلى عدة نتائج منها: جاءت العائلة "البديلة" فى المقدمة بنسبة (61.5%)، يليها العائلات التقليدية فى المرتبة الثانية بنسبة (30.8%)، ثم العائلات التقليدية والبديلة فى المرتبة الثالثة بنسبة (15.4%)، تحتوى الأفلام على رسائل قوية عن أهمية علاقات العائلة، وتم تقديم معظم العائلات على أنهن يقدمن الرعاية وبيئة العناية لأفراد العائلة، وغالباً ما يتم إظهار الأفراد على أنهم يقدمون تضحيات كبيرة لأحدهم الآخر، ويضعون رفاهية عائلاتهم قبل مصلحتهم، رغم وجود تطور فى معالجة الآباء كمندمجين فى رعاية الأطفال كاتجاه إيجابى، إلا أن ذلك يحدث على حساب دور الأمهات، حيث معظم الأفلام التى قدمت الآباء كراعين إما لا تقدم الأمهات أو تهمش دورهن فى القصة، فى معظم الأفلام يتم تصوير الأزواج بطرق متسقة مع الصور النمطية التقليدية للنوع، حيث يقع معظم الأزواج فى الحب من النظرة الأولى ويعيشون فى سعادة بعد ذلك، بينما تقدم الأفلام أنماطاً عائلية متنوعة، فإن بعض هذه الأنماط يتم تقديمها بطريقة غير واقعية وسلبية.

16- دراسة ميا أديسا توبين وآخرون .Mia Adessa Towbin et al (2003) [25]
والتى استهدفت تحديد الموضوعات المرتبطة بالمبادئ المنظمة المجتمعية والعائلة للنوع الاجتماعى والعرق والعمر فى أفلام الرسوم المتحركة الروائية الطويلة لديزنى، اعتمدت الدراسة على التحليل الكيفى، وطبقت على عينة عمدية بلغ قوامها 26 فيلماً، وتوصلت الدراسة إلى عدة نتائج منها: ظهرت خمس موضوعات متعلقة بمعنى أن يكون الفرد ولد / ذكر، ومنها: بصفة أساسية يستخدم الرجال طرق بدنية للتعبير عن عواطفهم أو عدم إظهار أى عواطف، الرجال بصفة طبيعية أقوياء وأبطال، الرجال لا يؤدون وظائف منزلية، كما ظهرت أربع موضوعات بمعنى كون الفرد فتاة / إمرأة: يتم تقدير مظهر المرأة أكثر من ذكائها، النساء فى حاجة إلى مساعدة ويحتجن للحماية، وبالرغم من أن رسائل النوع الاجتماعى تصبح أقل معيارية بشكل ملحوظ، تستمر الأفلام فى تقديم صور ذهنية محدودة للنوع الاجتماعى بشكل تقليدى، حيث يتم تصوير الذكور على أنهم عدوانيين ومنقذين للنساء، بينما يتم تصوير النساء على أنهن جميلات ومعتمدات على الذكور ومندمجات فى المسؤوليات المنزلية، وغالباً ما يتم تقديم رسائل مختلطة عن النوع الاجتماعى فى أفلام ديزنى.

17- دراسة أليسون كرافن Allison Craven (2002)[26] بهدف دراسة شخصية Belle فى فيلم الجميلة والوحش Beauty and the beast، وذلك بالتركيز على الأنوثة فى عالم ديزنى، وخلصت الدراسة إلى عدة نتائج منها: يبدو أن الفيلم يقدم تصوراً لتغير تاريخى فى السرد فى تشخيص البطلة، وتحول نموذجى لتحديث القصص القديمة، بل Belle - مثل عدد من بطلات ديزنى – مميزة من خلال علاقات سيئة أو غير موجودة مع شخصيات الأمهات، ولكن تدين بولاء عظيم لشخصيات الآباء، وتمتزج الرومانسية مع خُطاب قبيحون، ولذلك هى واحدة فقط من طابور طويل من بطلات ديزنى التى

تكافح مع الذكورة الرهيبة، وتظهر بل Belle مختلفة عن الفتيات الأخريات تحب الكتب وتشعر بالملل من الحياة الريفية، وتكرس حياتها لوالدها العجوز، وما تزال Belle نموذجاً لبطلات ديزنى، لأنه بدلاً من رواية قصص عن البطولة الفردية، تركز ديزنى الاهتمام على الأوجه الرومانسية للقصص.

18- دراسة آمى ميشيل ديفز Amy Michele Davis (2001)[27] بهدف تحليل الشخصيات النسائية الرئيسة المقدمة فى هيئة بشرية فى أفلام الرسوم المتحركة الروائية الطويلة لاستديو والت ديزنى فى الفترة من 1937-1999، تم تحليل 19 فيلم مقسمة على ثلاث فترات زمنية، حيث ثمانية أفلام فى الفترة الكلاسيكية من 1937-1961، الفترة المتوسطة ثلاثة أفلام من 1977-1985، وثمانية أفلام فى الفترة من 1989-1999، وتوصلت الدراسة إلى عدة نتائج منها: رغم تقديم بعض البطلات (أربعة منهن فى هذه الدراسة) بشكل سلبى وغير نشط، توجد 16 بطلة نشيطات ومستقلات وذكيات وذات إرادة قوية، وعندما تقتضى الحاجة يفعلن ما ينبغى عليهن فعله، ولا يجلسن فى انتظار أن يتم إنقاذهن، فى الفترة الأولى كان دور الساحرة / المرأة الشريرة حيوى، حيث تتحول حبكات الأفلام بناءً على أفعالها، وحدث تغير فى المفاهيم حيث بعد عام 1989 اختفت الساحرة كشخصية من أفلام ديزنى، رغم استمرار الرومانسية كموضوع أساسى فى أفلام ديزنى، وفى التسعينيات كانت النساء الشابات يبحثن عن المعرفة أو العدالة بشكل ما، ولا يجلسن فى إنتظار الأمراء ليجدوهن، ولذلك كانت الرومانسية هدفاً بشكل أقل ومفاجأة أكثر بهجة.

19- دراسة لارن داندس Lauren Dundes (2001)[28] بهدف دراسة شخصية بوكاهانتس فى الفيلم الذى يحمل اسمها، وذلك من خلال منظور الصور النمطية للنوع، وتوصلت الدراسة إلى عدة نتائج منها: يبدو واضحاً من خلال المشهد الأول أن بطلة جديدة يتم ابتكارها، حيث تختلف عن النموذج النمطى لشخصيات الإناث الرئيسة التى يجب أن ينقذها البطل الذكر، فعلى العكس من ذلك، تنقذ بوكاهانتس البطل الذكر "چون سميث"، وهى شخصية عملية حيث تحث "چون سميث" على العودة لانجلترا لتلقى العلاج الضرورى لبقائه على قيد الحياة، ولكنها تبقى فى قريتها، حيث تحاول تأمين رفاهية كل من سميث وأسرتها الممتدة، تتمحور حياة بوكاهانتس حول العلاقات، وتغلبت على شعورها بالخسارة بالتحول من الأنانية إلى الأثرة، عندما قررت بإيثار أن تستمر مع القرويين الذين "يحتاجونها"، مما يشير إلى أن الفيلم يدعم الصور النمطية للنوع رغم أنها تظهر تحسن كبير بين بطلات ديزنى الأخريات.

20- دراسة بث أ. وريسما Beth A. Wiersma (2000)[29] للتعرف على صورة أدوار النوع الاجتماعى فى أفلام الرسوم المتحركة الروائية الطويلة لديزنى، اعتمدت الدراسة على أسلوب تحليل المضمون، وطبقت الدراسة التحليلية على عينة بلغ قوامها 16 فيلماً بحيث تتضمن فيلماً واحداً على الأقل من كل عقد بداية من 1937، فكانت ثمانية أفلام تم إنتاجها قبل عام 1970، بينما الثمانية أفلام الأخرى تم إنتاجها من 1970 – 1995، وتوصلت الدراسة إلى عدة نتائج منها: ثبتت صحة الفرض الأول والقائل بأن شخصيات الذكور أكثر عدداً من شخصيات الإناث فى أفلام ديزنى، سواء فى الأفلام

القديمة أو الحديثة، وسواء كانت الشخصيات على هيئة بشر أو تشبه البشر أو حيوانات أو أشياء، كما تفوق الذكور عددياً على النساء كرواة لهذه الأفلام، ثبتت صحة الفرض الخامس جزئياً والقائل بأن شخصيات الذكور فى أفلام ديزنى سيتم تصويرها بسمات شخصية ذكورية تقليدية، وسيتم تصوير الشخصيات النسائية بسمات شخصية نسائية تقليدية، حيث دعمت النتائج ذلك، ولكن بوجود ثلاث استثناءات، الأول: شخصيات الذكور فى الأفلام الأحدث يتم تصويرها على أنها تابع، الثانى: معظم الأبطال الذكور يتم تصويرهم كرومانسيين، الثالث: فى الأفلام الأكثر حداثة يتم تصوير البطلات الإناث على أنهن أكثر استقلالية حالياً، ولكن ما يزال يتم تصويرهن على أنهن تابعات، وعاطفيات وسلبيات ورومانسيات، وما يزال يتم تصوير الذكور على أنهم عدوانيين وغير عاطفيين.

21- دراسة كارولى چ. هانون Carole J. Hannon (1997)[30] بهدف اختبار الافتراضات التقليدية لوصف العمر والنوع فى أفلام الرسوم المتحركة لديزنى، وعمل تحليل مقارن للنص والسياق داخل النصوص الشائعة للقصص الكلاسيكية مع أفلام ديزنى لنفس القصة، اعتمد البحث على تحليل المضمون والتحليل النقدى والتحليل التاريخى، وطبقت الدراسة على عينة بلغ قوامها سبعة أفلام تعد الأكثر ربحاً فى أفلام ديزنى حتى عام 1995، وخلصت الدراسة إلى عدة نتائج منها: ظهر الذكور فى أدوار رئيسة ضعف ظهور النساء، يتم تصوير شخصيات الذكور الرئيسة أكبر غالباً فى العمر (18-24 عاماً) عن شخصيات الإناث الرئيسة (12-17 عاماً)، يتم تصوير الوضع أو المكانة كهدف مهم أو رئيسى للذكور الأصغر للفوز بإمرأة، بينما يتصرف الذكور الأكبر من خلال الطمع أو الرغبة فى الثروة، وأشارت نتائج التحليل المقارن لنصوص ستة أفلام فقط من هذه الأفلام نظراً لأن الفيلم السابع – الملك الأسد – ليس له نص، أشارت إلى أن كلهم يتضمنون شخصية نسائية رئيسة، تظهر من خلالها "وجهة نظر" القصة، كلهم يعرضون السحر كجزء من حبكة القصة، تصور الأفلام الاندماج العاطفى بين شخصية الأنثى الرئيسة وأميرها قبل الزواج، بينما النصوص لا تقدم ذلك، وتتضمن سياقات الأفلام أيديولوجية ديزنى التى تمزج الرومانسية، والكوميديا، والشر، والسحر، والموسيقى التى لا تتغير عبر معايير السياق.

22- دراسة إيلين ن. چن Ellen N. Junn (1997)[31] والتى استهدفت التعرف على كيفية تصوير الحب والرومانسية والزواج فى أفلام والت ديزنى المتحركة وفقاً لنوع الفيلم (الأفلام الرومانسية مقابل الأفلام غير الرومانسية)، قامت الباحثة بتحليل عينة بلغ قوامها 11 فيلماً من أفلام ديزنى المتحركة هم ثلاثة أفلام رومانسية قديمة وثلاثة أفلام رومانسية حديثة وثلاثة أفلام غير رومانسية وفيلمان أقل شهرة، وتوصلت الدراسة إلى عدة نتائج منها: قدمت أربعة أفلام من الخمسة أفلام غير الرومانسية الذكور كشخصيات رئيسة، بينما نصف الأفلام الرومانسية فقط بها شخصيات نسائية رئيسة، كل الشخصيات النسائية الرئيسة تبدأ الفيلم كعزباء، وتظهر فى نهاية الفيلم كمتزوجة أو ترتبط برجل، فى الأفلام الرومانسية تشغل الإناث وقتاً أطول على الشاشة بشكل ملحوظ، بينما فى الأفلام غير الرومانسية يشغل الذكور وقتاً أطول على الشاشة عن

الإناث بشكل ملحوظ، تندمج النساء فى سلوكيات أكثر ارتباطاً بالحب عن الذكور فى الأفلام الرومانسية القديمة، بينما اختفت هذه الفروق فى الأفلام الرومانسية الحديثة، الشخصيات الذكورية أكثر احتمالاً للوقوع فى الحب "من النظرة الأولى" عن الإناث، وذلك بشكل دال، وعلى عكس الصور النمطية التقليدية لأدوار النوع قدم الذكور إشارات أكثر للزواج والزفاف عن الإناث.

ثانياً: علاقة وتأثير أدوار النوع الاجتماعى فى أفلام الرسوم المتحركة الروائية الطويلة على الجمهور:

1- دراسة سارة م. كوين وآخرون Sarah M. Coyne (2016) [32] بهدف التعرف على الارتباطات طويلة المدى بين التعرض لوسائل إعلام تقدم أميرات ديزنى والتصوير النمطى لسلوك النوع الاجتماعى، وتقدير الجسد، والسلوك المرغوب اجتماعياً للأطفال فى عمر الحضانة وما قبل المدرسة، وركزت على توحد واندماج المبحوثين مع شخصيات أميرات ديزنى، وطبقت الدراسة الميدانية على عينة بلغ قوامها 198 طفلاً منهم (47%) من الذكور من أطفال الحضانة وما قبل المدرسة فى أربع مواقع مختلفة بالولايات المتحدة الأمريكية. بالإضافة إلى سؤال الآباء والمعلمين، وخلصت الدراسة إلى عدة نتائج منها: ثبتت صحة الفرض الأول والقائل بإرتباط التعرض لأميرات ديزنى بالإلتزام المرتفع للصور النمطية لسلوك النوع الاجتماعى للإناث بشكل متزامن وعبر الوقت، وتعد هذه الدراسة الأولى التى أظهرت تأثير طويل المدى للاندماج مع أميرات ديزنى أثناء الطفولة المبكرة، ورغم أن الاندماج مع أميرات ديزنى قد يكون محدوداً، حيث الفتيات الصغيرات بصفة خاصة أكثر احتمالاً للارتباط بصورة نمطية أنثوية تقليدية، سواء بشكل متزامن وعلى المدى البعيد، ورغم ذلك، توجد أيضاً بعض الفوائد الإيجابية المحتملة للأولاد من تقدير أفضل للجسد ومستويات مرتفعة من السلوك المرغوب اجتماعياً عندما يناقش الآباء الوسائل مع أطفالهم.

2- دراسة كاثرين بارنز Katherine Barnes (2012)[33] والتى استهدفت بحث الاستجابات المختلفة للذكور والإناث على أساس إدراكهم لأفلام الرسوم المتحركة، وما إذا كانت هذه الأفلام موجهة للذكور أو للإناث، أجريت الدراسة الميدانية على عينة بلغ قوامها 25 طفلاً تراوحت أعمارهم من 5-6 سنوات من أطفال فصل الحضانة بإحدى المدارس الإبتدائية العامة، حيث شاهدوا مقاطع من فيلمين تتراوح من 8-10 ق حيث تظهر الشخصيات الرئيسة سلوك بطولى، وتم اختيار فيلم علاء الدين لشخصية ذكورية رئيسة، وفيلم بوكاهانتس لشخصية نسائية رئيسة، وأجريت المقابلات فور مشاهدة المقاطع، وخلصت الدراسة إلى عدة نتائج منها: لم تثبت صحة الفرض الأول والقائل بأن الأطفال الذكور يفضلون فيلم البطل الذكر بينما الإناث المشاركات سيفضلن فيلم البطلة الأنثى، كما لم يثبت صحة أن الذكور والإناث سيحددون فيلم البطل الذكر على أنه فيلم "للأولاد" بينما يحددون فيلم البطلة الأنثى على أنه فيلم فتيات، فقد وجدت الدراسة أن كل من الذكور والإناث ذكروا أن الفيلمين للأولاد والبنات، وتشير النتائج أن الأولاد والفتيات فى عمر من 5-6 سنوات لا يضعون صورة نمطية للنوع فى أفلام الرسوم المتحركة.

3- دراسة چاكلين هيدريك وكريستين بروكس وچنيفر چورچ Jaclyn Hedrick, Kristen Brookes, and Jennifer George (2008)[34] بهدف التعرف على تأثير أفلام الرسوم المتحركة لديزنى فى الإدراكات عن الإناث فى مواقع القيادة، طبقت الدراسة الميدانية على عينة بلغ قوامها 29 طالب (11 من الذكور و18 من الإناث) من طلاب كلية Hanover، قسم المشاركون عشوائياً لمشاهدة ستة مقاطع من خمسة أفلام لديزنى، شاهد البعض مقاطع لحالة الإناث فى محنة أو مقاطع للإناث كبطلات، وأعقب ذلك إجابة المبحوثين على الاستبيان، وخلصت الدراسة إلى عدة نتائج منها: لم تثبت صحة الفرض القائل بأن المبحوثين الذين يشاهدون الفيديو يصور النساء كإناث فى محنة يعتقدون أن المرأة أقل قدرة على أن تكون قائدة قوية عن المبحوثين الذين يشاهدون الإناث كبطلات، حيث لا يوجد تأثير لصور النساء المختلفة على اتجاهات الأشخاص نحو النساء فى مواقع السلطة.

4- دراسة ثرثا تون Theresa Tonn (2008)[35] بهدف التعرف على تأثير الموضوعات والرسائل التى تقدمها أفلام الرسوم المتحركة لديزنى والأكثر شعبية على إدراك الإناث للنوع الاجتماعى والحب، وطبقت الدراسة الميدانية على 13 طالبة بإحدى الجامعات بوسط غرب الولايات المتحدة، وتراوحت أعمارهن بين 19-30 عاماً، واستقت الباحثة الاستبيان من أفلام ديزنى الرومانسية، وأعقب ذلك مقابلات شخصية مع المبحوثات، وخلصت الدراسة لعدة نتائج منها: ذكرت (80%) أنهن مازلن يشاهدن أفلام ديزنى القديمة (والتى أذيعت قبل عام 1990)، بينما تشاهد (100%) منهن أفلام ديزنى الأحدث (والتى أذيعت بعد عام 1990)، وذكرت (50%) أن معظم أفكارهن عن النوع الاجتماعى تأتى من التليفزيون والأفلام، وتشير النتائج إلى شعور المبحوثات بأن أفلام ديزنى أثرت على إدراكاتهن عن النوع الاجتماعى والحب، وتطابقت طريقة وصف المبحوثات للشخصيات النسائية فى أفلام ديزنى مع الأبحاث السابقة حيث يتم وصف هذه الشخصيات بشكل كامل تقريباً فى سياق الخصائص الجسدية.

5- دراسة چينفر م. بوندس Jennifer M. Bonds - Raacke (2008) [36] والتى استهدفت اختبار التأثيرات النفسية لوسائل الإعلام على السلوك والفكر، وبصفة خاصة تصوير الذكور والإناث ومفهوم الحب الحقيقى فى أفلام ديزنى لقصص الجنيات، وذلك بعد أن طورت الباحثة مقرراً دراسياً باسم "علم نفس أفلام ديزنى والجنيات"، وافترضت وجود تأثيرات فسيولوجية وسلوكية ومعرفية واتجاهات محتملة لمشاهدة الصور النمطية للنوع، وتم تقسيم المقرر حيث قدمت الجلسة الأولى والتى استغرقت ثلاث ساعات وخمسين دقيقة محتويات المقرر، وعبر الأربعة أسابيع التالية، شاهد الطلاب أربعة أفلام (اثنين من اختيار الباحثة واثنين من اختيارهم)، ثم أكملوا الواجب وأرسلوه على موقع المقرر، وخلصت الدراسة إلى عدة نتائج منها: غير المقرر الطريقة التى فكروا بها عن ديزنى وأفلام الجنيات، وأصبحوا أكثر وعياً بكيفية تصوير الإناث فى الأفلام عند مقارنته بالاتجاهات الثقافية، وأصبحت دروس ورسائل هذه الأفلام أكثر فهماً من خلال مشاهدتها مرة أخرى.

6- دراسة ألكسندر م. بروس Alexander M. Bruce (2007)[37] بهدف بحث مدى

تـآلف طـلاب الكليـة مـع أفـلام أميـرات ديزنـى والسـمات والصـفات التـى يروهـا فـى شخصيات أميرات وأمراء ديزنى، وتحديد الرسالة الضمنية فى هذه الأفلام ومدى تأثير هذه الأفلام عليهم وعلى الآخرين، اعتمدت الدراسة على منهج المسح، وذلك بالتطبيق على عينة بلغ قوامها 40 من طلاب الكلية جنوب فلوريدا تتراوح أعمارهم من 18-22 عام، منهم 26 سيدة و15 رجل، وتوصلت الدراسة إلى عدة نتائج منها: ذكر المبحوثون أنهم شاهدوا هذه الأفلام وكانوا معتادين عليها ولا توجد فروق بين النوعين، بصفة عامة المبحوثات الإناث والمبحوثون الذكور يفضلون شخصيات الأمراء النشطاء الأكثر تعقيداً الذين يأخذون سلسلة محددة من الأفعال، وتتغير وتتطور شخصياتهم عبر القصة، وأعطى المبحوثون استجابات مختلطة عند سؤالهم عن إدراك وتمييز تأثير ديزنى، حيث ذكر المبحوثون الذكور أن الأفلام لها تأثير على الجمهور، وأن الذين شاهدوا الأفلام تأثروا بها بشكل إيجابى، بينما أعطت الإناث إجابات مختلطة عن وجود تأثير مباشر لديزنى على حياتهم، وتشير الدراسة لأن الطلاب الذكور والإناث يستطيعون تمييز القيم والرسائل التى تقدمها أفلام ديزنى، وكانوا قادرين على التفكير بإستقلالية عن رد فعلهم تجاه هذه الرسائل.

التعليق على الدراسات السابقة:

أبرز عرض الدراسات السابقة عدة ملاحظات منها:

1- يزخر التراث البحثى الغربى – على وجه الخصوص – بالعديد من الأبحاث التى تتناول صورة وأدوار النوع الاجتماعى فى أفلام الرسوم المتحركة، وقد شهدت تسعينيات القرن الماضى اهتماماً كبيراً بهذه الدراسات، يمتد هذا الاهتمام عبر بداية القرن الحادى والعشرين وحتى الآن.

2- تركزت أغلب هذه الدراسات فى الولايات المتحدة الأمريكية، مما يعكس اهتمام الباحثين بالتناول الإعلامى لموضوع النوع الاجتماعى بصفة عامة، وتناوله فى أفلام الرسوم المتحركة الروائية الطويلة بصفة خاصة.

3- تنوعت موضوعات هذه الدراسات من حيث دراسة صورة النوع الاجتماعى بصفة عامة، وصورة أدوار النوع فى أفلام الأميرات كإحدى أشكال أفلام الرسوم المتحركة الروائية الطويلة، ودراسة التغييرات التى طرأت على توصيفات الأنوثة فى أفلام والت ديزنى، ودراسة نموذج الرجل الجديد فى أفلام بكسار، وتمثيل الذكور فى الأفلام، وصورة الأزواج والعائلات، فى حين تطرقت دراسات أخرى إلى تناول تأثير هذه الأفلام على إدراك النساء للنوع والحب، وتأثير الأفلام على الاتجاهات نحو النساء، وإدراك النوع لدى الأطفال، بينما تناولت دراسات أخرى شخصيات محددة مثل شخصية بوكاهانتس Pocahontas فى فيلم Pocahontas، وشخصية Belle فى فيلم الجميلة والوحش Beauty and the beast.

4- تركز كثير من هذه الدراسات على تحليل أفلام الرسوم المتحركة الروائية الطويلة لوالت ديزنى، نظراً لأنها الأقدم فى إنتاج هذه الأفلام، بداية من فيلم الأميرة والأقزام السبعة

Snow White and the Seven Dwarfs وحتى الآن، ولأنها الأغزر إنتاجاً لهذه الأفلام.

5- تتنوع المناهج والأساليب التى تستخدمها هذه الدراسات، حيث يعتمد أغلبها على منهج المسح، وتم تطبيق أسلوب تحليل المضمون فى أغلب هذه الدراسات، واعتمدت دراسات أخرى على التحليل الكيفى والتحليل الموضوعى، فى حين تم تطبيق أداة الاستبيان فى بعض هذه الدراسات، وتم تطبيق الاستبيانات على فئات عمرية مختلفة كالأطفال والشباب من طلاب الكليات.

6- لم تعتمد معظم هذه الدراسات على نظريات رغم إشارة البعض إلى نظرية مخطط النوع الاجتماعى Gender Schemas، ونظرية النمو المعرفى Cognitive development theory، ومدخل البناء الاجتماعى The Social Construction Framework، حيث استخدمت معظم الدراسات التحليل – بأنواعه – للإجابة على تساؤلات الدراسة وفروضها، وذلك باعتبار التحليل الأسلوب الأمثل للحصول على النتائج.

7- ندرة الدراسات الإعلامية العربية – وخاصة المصرية – التى تبحث صورة وأدوار النوع فى أفلام الرسوم المتحركة الروائية الطويلة، رغم وجود فيض من الدراسات الإعلامية التى تتناول بحث أوجه مختلفة من برامج وبعض مسلسلات الرسوم المتحركة وعلاقتها بالأطفال في العديد من الجوانب.

8- يتضح من عرض الدراسات السابقة أهمية إجراء الدراسة الحالية، وذلك فى ظل ندرة تناول هذا الموضوع من وجهة نظر مصرية تختلف عن واقع المجتمعات الأجنبية.

9- تقارن بعض هذه الدراسات بين صورة وأدوار النوع فى هذه الأفلام عبر فترات زمنية - منذ بدايتها عام 1937 وحتى الآن – لمناقشة التغييرات التى طرأت على هذه الصور والأدوار.

10- تركز بعض هذه الدراسات على تحليل أفلام أميرات ديزنى على وجه التحديد، نظراً لكونها الأكثر شعبية بين أفلام ديزنى المتحركة، ورخصت ديزنى كل أنواع منتجات الأميرات التى تشمل الملابس والتيجان والألعاب والأوراق والألحان ومستلزمات الحفلات، وذكرت ديزنى أن خط الأميرات ربح حوالى 300 مليون دولار فى عام 2000 (عامه الأول)، وربح 3 بليون دولار بحلول عام 2005.[38]

ثانياً: أبعاد الدراسة:

الرسوم المتحركة:

تنبع كلمة التحريك والرسوم المتحركة من الفعل اللاتينى animare والذى يعنى "إعطاء الحياة لـ"، وداخل سياق أفلام الرسوم المتحركة، يشير ذلك بشكل كبير إلى الإبداع الصناعى لوهم الحركة فى خطوط وأشكال inanimate، ويرى نورمان ماك كلارن Norman Mc Claren أن الرسوم المتحركة ليست فن الرسوم التى تتحرك، ولكن فن

الحركات التى ترسم، فما يحدث بين كل كادر وآخر أكثر أهمية عما يحدث فى كل كادر.[39]

والتحريك هو فن وعلم صناعة الصور والتى تبدو وكأنها تتحرك، وتعد الأفلام المتحركة وعروض التليفزيون أشكالاً شائعة من التسلية، ويوجد نوعان رئيسيان من التحريك: التحريك التقليدى والتحريك عبر الكمبيوتر.[40]

التحريك التقليدى: Traditional Animation

ويطلق على الأفلام وعروض التليفزيون المصنوعة بالتحريك التقليدى أيضاً "كارتون"، وتبتكر فرق من الفنانين صور ة واحدة فى المرة، وتوجد حاجة لآلاف من الرسوم من أجل دقائق قليلة فقط من التحريك، ويختلف كل رسم قليلاً عن الرسم الذى يسبقه، ولتوفير الجهد والوقت يرسم الفنانون الأجزاء المتحركة من المشهد على فرخ من بلاستيك شفاف، ويضعون رسماً للأجزاء التى لا تتحرك من هذا المشهد تحت الفيلم الشفاف، وبهذه الطريقة لا يحتاجون إلى إعادة رسم الخلفية فى كل صورة.

ويستخدم صناع الفيلم كاميرا مخصصة لأخذ صورة لكل رسم على خلفيته، ويطلق على كل من هذه الصور "إطار". تسجل الكاميرا إطار واحد فقط تلو الآخر على شرائط طويلة من الفيلم. ولجعل الصور تتحرك بنعومة، توجد حاجة لـ 24 إطاراً لكل ثانية من الفيلم.

يستطيع صناع الأفلام أيضاً أن يصنعوا التحريك مع أشكال مصنوعة من الصلصال أو أية مواد أخرى، وبدلاً من رسم آلاف الصور، فإنهم يأخذون كثيراً من الأشكال الموجودة فى المشهد، ويحركون الأشكال بشكل طفيف بين كل صورة.

التحريك بالكمبيوتر: Computer Animation

تحريك الكمبيوتر، والذى يعرف أيضاً بأنها الصور التى يبتكرها الكمبيوتر (CGI) Computer generated images، ويمكن أن يستخدم التحريك بالكمبيوتر لعمل فيلم كامل، فالكثير من سفن الفضاء والوحوش والإنسان الآلى فى الأفلام هم فى الواقع صور بالكمبيوتر، وقد أدت الجهود لتقليل عمل وتكلفة التحريك التقليدى إلى الاستخدام المتزايد لتكنولوجيا التحريك بالكمبيوتر. يجعل الكمبيوتر التحريك عملية أسرع، حيث يستطيع الفنانون إنتاج آلاف الصور المطلوبة لفيلم متحرك بسرعة أكثر عن الفنانين البشريين، ويتيح استخدام الكمبيوتر للفنانين ابتكار شخصيات وأشياء وخلفيات، والتى تبدو أكثر واقعية عما تفعله الرسوم، وحالياً يستخدم الكمبيوتر تقريباً فى كل التحريك.

وعندما اخترع البشر آلات الغزل والنسيج فى (1800)، وقدمت سلسلة من الرسوم والتى تبدو وكأنها تتحرك. ظهر فيلم الرسوم المتحركة الأول فى أوائل القرن العشرين (1900)، وقدم والت ديزنى Walt Disney الفيلم المتحرك الأول مع الموسيقى وهو فيلم Steam Willy عام 1928، وفى عام 1937 قدم ديزنى الأميرة والأقزام السبعة Snow White and the Seven Dwarfs والذى أذيع كفيلم متحرك كبير فى الولايات المتحدة الأمريكية. ويعد فيلم Toy Story (1995) أول فيلم طويل تم عمله كاملاً بالتحريك بالكمبيوتر.

شركة والت ديزنى:

تعد ديزنى ثانى أكبر كيان لوسائل الإعلام فى العالم من حيث الأرباح، وأسس الأخوين والت وروى ديزنى Walt, Roy Disney ديزنى فى 16 أكتوبر 1923 على أنها استديو الأخوين ديزنى للكارتون Disney Brothers Cartoon Studio، لتصبح رائدة فى صناعة الرسوم المتحركة الأمريكية.[41]

وتعمل ديزنى كمؤسسة عالمية أساسية متنوعة للترفيه العائلى، حيث تضم قطاعات العمل التالية: شبكات وسائل الإعلام، استديوهات الترفيه، الوسائل التفاعلية، منتجات للاستهلاك، الحدائق والمنتجعات.[42]

وتشمل شبكات وسائل الإعلام التى تملكها ديزنى مدى واسعاً عظيماً من الإذاعات، شبكات الكابل، محطات الراديو، أعمال النشر الرقمى، وذلك عبر قسمين / The Disney ABC Television Group و.ESPN Inc.[43]

وتنتج ديزنى أيضاً نسخاً مسرحية من أفلام الرسوم المتحركة الناجحة، كما توزع ديزنى الخدمات على النت، وتليفزيون تفاعلى، ويعتبر موقعها www.disney.com أحد المواقع الأكثر شهرة، كما تنتج الشركة نطاقاً واسعاً من الوسائل المطبوعة، سواء من الكتب الكوميدية ومجلات الأطفال، بالإضافة للمجلات والكتب الموجهة للكبار، وبنهاية عام 1998 تذكر الشركة أن منتجاتها المطبوعة تنشر بـ 37 لغة وتوزع فى أكثر من 100 دولة فى العالم.[44]

وقد دخلت الشركة أيضاً فى عقود مع شركات أخرى كبيرة، مثل ماتل Mattel وماكدونالدز McDonald's، لإنتاج وتسويق شخصيات ديزنى[45]، وتقدم ديزنى منتجات من ألعاب الأطفال والملابس والألعاب التى تجلب القصص والشخصيات للحياة عبر الإبتكار والمنتجات المادية والخبرات الرقمية بما يلهم خيال الصغار.[46]

وقد تم ابتكار خط أميرات ديزنى The Disney Princess Line كحملة إعلان وتسويق موجهة للفتيات الصغار، ورغم أن أول أفلام أميرات ديزنى أطلق عام 1937، فقد حظى هذا الامتياز بتسويق قوى لتنشيط شعبية خط أميرات ديزنى، وتهدف حملة الإعلان إلى جذب جمهور كبير من الفتيات بهدف أساسى، يتمثل فى تشجيع الأطفال للتوحد مع شخصيات الأميرات لشراء المنتجات المرتبطة بها. يتضمن الامتياز أكثر من 25 ألف منتج، وساهم بشكل كبير فى رفع منتجات تسويق ديزنى من 300 مليون دولار فى 2001 إلى 4 بليون دولار عام 2008، وبالرغم من أن أفلام أميرات ديزنى يتم إنتاجها فى الولايات المتحدة، وتعد ظاهرة أمريكية، فإن ديزنى لها حضور وجهود تسويقية قوية عالمياً.[47]

تنتشر منتجات ديزنى عبر المجموعات العمرية بطرق متنوعة، رغم ارتباط هذه المنتجات بكونها موجهة إلى سوق "العائلة"، وتعنى فكرة استهداف العائلات محاولة لجذب مجموعات عمرية مختلفة وليس فقط الأطفال، وتظهر الدراسات الأكاديمية لجماهير ديزنى أن التعرض لمنتجاتها يبدو أقوى أثناء الطفولة، ورغم ذلك يستمتع الكبار بهذه المنتجات، نظراً لأن عديد من منتجات ديزنى تم تصميمها مع وضع المشاهدين الأكبر فى الاعتبار،

حيث يوجد نطاق واسع من المنتجات التى توزعها الشركة، بالإضافة إلى الإتاحة واسعة الإنتشار والتعرض المتفرد لنطاق هذه المنتجات على فترات مختلفة من حياة الأفراد.[48]

وفى إحدى الدراسات التى تحلل جماهير ديزنى فى 18 دولة حول العالم وهى Global Disney Audience Project (GDAP)، وأوضحت النتائج أن ديزنى معروفة ويتم تمييزها عبر العالم، حيث أشارت إلى أن أكثر من (95%) من المبحوثين شاهدوا فيلماً لديزنى، وبصفة عامة يحدد المبحوثون القيم الأساسية المتمثلة فى منتجات ديزنى، حيث أكثر من (93%) وافقوا على أن ديزنى تشجع المرح والخيال، بينما وافق أكثر من (88%) على السعادة والسحر والطيبة مقابل الشر، وبذلك تمثل ديزنى نوعاً من الرمزية، وتعد القيم الأساسية التى تشجعها مفهومة بشكل متشابه فى كل مكان.[49]

استديوهات بكسار للرسوم المتحركة Pixar Animation Studios وتملكها بالكامل شركة ديزنى، وهو استديو أفلام يحوز على الجوائز، وهو ذو إمكانيات إنتاج تقنية مبدعة ومبتكرة فى مجال الرسوم المتحركة. لقد ابتكر الاستديو بعض من أفلام الرسوم المتحركة الأكثر نجاحاً والمحبوبة عبر كل الأوقات، بما يتضمن أفلام Toy Story، Monster Inc.، Cars، The Incredibles، Ratatouille، Wall E.، Up، Toy Story 3، Brave، Inside out وحصلت أفلامه على 31 جائزة Academy Awards، وربحت أكثر من 9.6 بليون دولار حول العالم.[50]

دراسات النوع الاجتماعى ووسائل الإعلام:

يفرق كثير من باحثى النوع وباحثى النسوية بين مفهومى "الجنس" والذى يُعرف بأنه الفروق البيولوجية بين الذكور والإناث، و"أدوار النوع" وهو مصطلح استخدم للإشارة إلى سلوكيات محددة وسمات تعزى لكل جنس، وهذا هو البناء الاجتماعى، وذلك فى السنوات المبكرة للموجة الغربية الثانية للنسوية.[51]

وتوسع منظور البنائيين الاجتماعيين بشكل كبير فى نظرية النسوية، ويشكل تصنيفنا اللغوى للجنسين كيفية فهم الفروض الجنسية وكيف سيتم تمثيلهم، حيث توجد حاجة لمعرفة كيف تحد اللغة الأساليب التى نستطيع من خلالها الحديث عن البيولوجيا والطبيعة الإنسانية.

ويعتقد كثير من المنظرين أن الثقافة هى المحدد الأكثر حسماً فى تطور هوية النوع، بينما تظهر البيولوجيا وديناميكيات العلاقات بين الأشخاص تأثير مهم لنمو هذه الهوية، وتقدم الأبحاث والنظريات فى البيولوجيا والعلاقات بين الأشخاص والثقافة تفسيرات متعددة.[52]

وبالإضافة إلى النظريات التى تفسر النوع، توجد مداخل أخرى تقدم تفسيرات مختلفة، حيث يوجد مدخل مفاهيمى للنوع Conceptual approach to gender يقدم إطاراً مهماً وله بعض الاستخدام العملى أيضاً، حيث يصنف الأفراد هويتهم النوعية ويكتشفون ما يعتقدون أنه حقيقى عن النوع، وكيف تتم التنشئة لنفهم أنفسنا كذكور وإناث. يتضمن هذا المدخل بحث النوع من خلال اثنين من المداخل المختلفة، مدخل محدد Fixed ومدخل تبعاً للمواقف Situational.[53]

يعامل المدخل المحدد "النوعين كأدوار محددة تعود للتنشئة بشكل قوى وتجعل الذكور

والإناث مختلفين فطرياً فى كل الظروف"، ووفقاً لهذا المدخل الأكثر تقليدية، تعد سمات النوع "محددة" وغير قابلة للتغيير، مما يعنى أن يستجيب الذكور فى معظم أو كل المواقف بطريقة تعد عملية، موجهة نحو المهمة، عقلانية وغير عاطفية. الإناث على الجانب الآخر، تستجيب للمواقف بطريقة تعرض سمات ثابتة والتى تعد عاطفية واجتماعية وشخصية. ويشير هذا المدخل إلى إمكانية التنبؤ بسلوك واتجاهات الذكور والإناث بصفة عامة، وتوجد مساحة صغير جداً للتفرقة بين الأدوار.

يرى المدخل الأحدث لسمات نوع الأنوثة والذكورة كمسألة نسبية كـ "مواقف" وقابلة للتغير اعتماداً على كل من تنشئة النوع لدى الفرد وعلى الظروف. تنبثق فروق دور النوع من تنوع الأساليب، حيث يمكن تنشئة الذكور والإناث، وتعديل ذلك من خلال السياق الثقافى والمواقف الاجتماعية. يفرض هذا الاختلاف تمييز نطاق واسع جداً من السمات الأنثوية والذكورية فى أجزاء مختلفة من العالم.

تعود دراسات النوع على الأقل إلى الستينيات فى الدول الأنجلوأمريكية – كمجال مميز يتم إدراكه من الدراسة الأكاديمية – تنبثق مع مجالات علم النفس، وعلم الاجتماع، اللغويات، والأنثروبولوجيا بين باقى العلوم. وقدم هذا الفرع رؤى لأساس تكوينى لدراسات النوع فى وسائل الإعلام، بداية من السبعينيات وما تلاها.(54)

وسطرت مقالة چايى تاشمان Gaye Tuchman – عالمة الاجتماع الشهيرة الإلغاء الرمزى للنساء عبر وسائل الإعلام (1978) - أهمية دراسة كيفية تصوير الوسائل للمرأة فى القرن العشرين، والذى شهد تغير سريع فى حياة النساء فى المجتمع مثل اكتساب حق التصويت ودخول أعداد متزايدة من النساء قوة العمل والتعليم وظهور الحركة النسائية. وأشارت إلى أن الوسائل لا تعكس بدقة التغيرات الاجتماعية والاقتصادية لحياة النساء عبر فترة القرن.(55)

وبصفة عامة وحتى الثمانينات يفترض أن الوسائل أو دراسات وسائل الإعلام وأبحاث النوع ستركز على الصور الذهنية للنساء فى هذه الوسائل، وعند اقتراب القرن العشرين من نهايته، تزايد اهتمام باحثى النوع بتحليل كيفية تصوير أدوار الذكور، واكتشفوا كيف ساهمت نظم وعمليات الاتصال فى بناء أنماط مختلفة من الذكورة.(56)

حالياً، يعكس نطاق الموضوعات الحالية تحت البحث الدقيق المجال الواسع للوسائل، والموضوعات والمداخل النظرية والمنهجية التى تشكل الآن مجال دراسات الوسائل النسوية والنوع.(57)

أهمية تمثيل النوع الاجتماعى فى وسائل الإعلام المرئية المقدمة للأطفال:

ما يزال التليفزيون – بكل أشكاله - الوسيلة الأكثر شيوعاً فى حياة الأطفال، كما يسهل الوصول إليه بشكل كبير حول العالم بما يتضمن المجتمعات النامية. تعد مشاهدة التليفزيون نشاطاً اختيارياً لقضاء وقت الفراغ يرتبط مع البهجة وإثارة الإندماج العاطفى. (58) ويؤكد التراكم المعرفى أن التعلم العرضى غير المقصود من التليفزيون يعد مهماً بشكل كبير. لا يوجد أى وكيل تنشئة آخر سواء كانت العائلة، نظم تعليمية رسمية أو غير رسمية أو

مؤسسات دينية تتمتع بهذه الجاذبية، بالإضافة إلى ذلك يقترح اتجاه تقارب الوسائل أن الصور الذهنية فى التليفزيون موجودة بشكل شائع فى وسائل إعلام أخرى، وتشمل الصور الذهنية فى الإنترنت، الكمبيوتر، الفيديو وألعاب الموبايل.

لذلك، ينصح بالتركيز على الوسائل المرئية كاستراتيجية لتقديم تغيير اجتماعى عميق فى إدراك النوع بين الأطفال من خلفيات وظروف حياة متنوعة وعديدة.(59)

ويحدث نمو مكون النوع الاجتماعى على نطاق واسع فى مرحلة الطفولة، حيث المعايير والتوقعات للسلوك والاتجاهات أقل عمقاً وأكثر قابلية للتأثر. وتقدم وسائل الإعلام نماذجاً شخصية للذكور والإناث تتم ملاحظتها.

يرى البعض أن مفاهيم النوع الاجتماعى وفهم علاقات الذكور والإناث يمكن أن تتشكل جزئياً من خلال مشاهدة الأفلام والبرامج التليفزيونية، وأدى ذلك إلى عمل أبحاث مكثفة عن رسائل النوع الاجتماعى التى تقدم عبر الوسائل. (60)

وتقدم معظم الوسائل المرئية شخصيات يمكن أن تخصص لأحد فئتى النوع، سواء كانوا بشراً أو شخصيات كارتونية أو حيوانات أو شخصيات خيال علمى، وبشكل كلى، تشكل مثل هذه الشخصيات منظومة من النماذج التى يستطيع الأطفال أن يتفاوضوا معها ويستخدمونها لعمل معنى، ويتوحدون معها ويقلدونها، إذا اختاروا أن يفعلوا ذلك. (61)

وتشير نتائج دراسة عبر ثقافية مقارنة تتضمن 24 دولة، وتحلل أكثر من 26 ألف شخصية فى أكثر من ستة آلاف برنامج روائى مقدم للأطفال حتى 12 عام خلال عام 2007، ظهرت نسبة الذكور تقريباً ضعف نسبة الإناث (68% مقابل 32% على التوالى)، بما يؤكد هامشية الفتيات فى كل مجالات الحياة، وكان عدم التوازن واضحاً عبر أرجاء العالم، فى التليفزيونات العامة والخاصة، فى البرامج الدولية والمحلية فى الحياة الحقيقية والرسوم المتحركة، كما انخفض تمثيل شخصيات الإناث كشخصيات غير إنسانية (حيوانات، وحوش، أشخاص آليين).

وتشهد الفترة الماضية أفلاماً لرسوم متحركة ناجحة، أنتجت أغلبيتها ديزنى Disney، وديزنى بكسار Pixar / Disney، ودريم وركس Dreamworks. تمتلئ هذه الأفلام بصور خيالية مصنوعة بالكمبيوتر ومؤثرات خاصة، وتقدم للمشاهدين شخصيات ثلاثية الأبعاد أكثر تعقيداً تقدم العواطف. وعلى المستوى الاجتماعى تقدم للمشاهدين دروس معتادة فى حبكات جيدة. يقدم الحوار المتضمن فى هذه الأفلام الحديثة للأطفال (جمهورهم المستهدف الرئيسى) بتدعيم صوتى مرئى أيديولوجيات تتعلق بأدوار النوع.(62)

وتعد هذه الأفلام – من وجهة نظر چيروكس Giroux (1999) – جزءاً من الثقافة الشائعة وهى "الطريق الأساسى حيث يتعلم الأطفال عن أنفسهم، وعلاقاتهم بالآخرين والعالم الأكبر، ويؤكد چيروكس Giroux على أن الترفيه يعد دائماً قوة تعليمية"، وداخل هذا الترفيه التعليمى edutainment تعمل الأفلام المتحركة كآلات تعليمية حديثة، ويمتلكون – على الأقل - قدراً كبيراً من السلطة الثقافية والشرعية لتعليم الأدوار، والقيم، والمثاليات كالمواقع الأكثر تقليدية للتعلم. (63)

تعمل الشخصيات التى تتم رؤيتها فى أفلام الرسوم المتحركة للأطفال كنماذج للدور، وتقدم مجالاً متسعاً من الصور الذهنية متعددة الأوجه تدعم خصائص متعددة وسلوكيات وأدوار اجتماعية، والتى عادة ترتكز على صور نمطية تقليدية للذكورة والأنوثة(64).

تكون الإدراكات الثقافية للنوع متضمنة بعمق فى كل المجتمعات الإنسانية، والتى تتوفر لدى الأطفال يومياً، رغم ذلك عندما تقدم إدركات محدودة للنوع للجماهير وعلى أساس يومى، وكما هو الحال مع توزيع كثير من منتجات الوسائل الأمريكية للأطفال، فإن التقديم المستمر لقيم ونماذج الدور يمكن أن تسهم مساهمة مهمة للتدعيم، بالإضافة إلى طبيعة وصحة البناء الاجتماعى الحالى، ويمكن أن يفسر ذلك كيفية مساهمة وسائل الإعلام فى تعلم الأطفال معايير السلوك المعروضة الملائمة للنوع، والتوقعات فيما يتعلق بأدوار النوع، نطاق المهن المتاحة لهم، وتوقعات محددة فيما يتعلق بالرومانسية والزواج والحياة العائلية(65).

ثالثاً: الإطار النظرى للدراسة:

تنطلق هذه الدراسة فى إطارها النظرى من نظريتى البناء الاجتماعى للواقع The Social Construction of Reality Theory ونظرية مكون النوع الاجتماعى Gender Schema Theory.

نظرية البناء الاجتماعى للواقع: The Social Construction of Reality Theory

تستمد هذه النظرية جذورها من مزيج من الفلسفات القديمة والحديثة، والعلوم السلوكية المعاصرة، وتقدم أساساً مهماً لتأثيرات وسائل الإعلام وكيفية وإمكانية تطويرها، حيث يكتسب الأفراد مفاهيم عن عالمهم المادى والاجتماعى من الآخرين عبر عملية التفاعل الاجتماعى. ويستخدم الأفراد اللغة لسهولة الوصول للأفكار، التى حصلوا عليها من مصادر متعددة فى مجتمعاتهم لتطوير الأفكار والمعانى التى ترشدهم لكيفية التصرف. اليوم يعد بناء الواقع الاجتماعى عملية يمكن أن تحدث عندما تقدم المطبوعات والإذاعة والوسائل الأخرى معلومات عن استطاعة الأفراد تطوير مفاهيمهم ومعتقداتهم وتوقعاتهم واتجاهاتهم عن كيف يكون عالمهم المادى والاجتماعى، وكيف يجب أن يتصرفوا تجاهه. (66)

أصبح معروفاً الآن أن كثيراً من الدروس التى نتعلمها ليست نتائج انطباعات حسية فردية عن الأشياء فى الواقع، ولكنها دروس مستقاة مما يذكره لنا الآخرون، وهذا مبدأ مهم جداً، لأن العملية الاجتماعية للاتصال يتم تعريفها كطريقة أساسية لبناء فهمنا الشخصى للعالم الاجتماعى والمادى، حيث يتم بناء أغلب معرفتنا اجتماعياً، وليست منتجاً وحيداً لتجربة الخبرة الحسية، ولها تطبيقات مهمة لدراسة عملية وتأثيرات وسائل الإعلام.

انسلخت العلوم الاجتماعية من الجسد الاساسى للفلسفة فى نهاية القرن التاسع عشر، فى محاولة لفهم الطبيعة النفسية والاجتماعية والثقافية للإنسان، وقدم تشارلز هورتون كولى Charles Horton Cooley (1864-1929) أساساً مهماً لفهم دور الاتصال فى تطوير معرفتنا عن العالم الاجتماعى. (67)

طور كولى Cooley تفسيراً لطبيعة العلاقات الاجتماعية، التى أصبح يطلق عليها "التفاعل الرمزى"، وتركزت فكرته أن كل فرد فى اتصال مع الآخرين يطور "صورة

ذهنية" داخلية عن الفرد الآخر الذى يرتبط معه، ويتم الارتباط بالآخرين فى المجتمع عبر هذه "الصور الذهنية"، بدلاً من الارتباط على أساس معرفة واقعية مفصلة عن السمات الحقيقية لهؤلاء الأفراد، والتى لا نستطيع أبداً فهمها كاملةً. بالإضافة إلى ذلك، يبنى كل فرد" صورته الذاتية"، وهو فهم ذاتى لسماته وخصائصه الشخصية. ويمكن أن يحدث فقط بتحديد ردود أفعال الآخرين لتصرف الفرد، حيث يرى الفرد القبول أو الرفض، الإعجاب أو الإزدراء فى استجابات الآخرين، وهكذا يعمل سلوك الآخرين - تجاه الفرد – كنوع من المرآة يستطيع من خلالها أن يرى خصائصه منعكسة. (68)

ويرى عدد من الباحثين – فى القرن العشرين – دور المجتمع وأشكاله الاتصالية كمصادر من خلالها يطور الناس بناءاتهم الشخصية من المعتقدات، حيث يطلق على دراسة العلاقة بين المجتمع والمعتقدات علم اجتماع المعرفة، ويعد ألفريد شوتز Alfred Schutz أحد الرواد فى هذا المجال، وكما هو الحال لكثير من الباحثين، والفلاسفة، والمنظرين من قبله، كان موضوعه الرئيسى أن أسس المعرفة يمكن أن توجد فى التبادلات الاتصالية التى لدى الفرد مع الآخرين فى الحياة اليومية.

وفى عام 1966 نشر عالما الاجتماع بيتر ل. برجر وتوماس لكمان Peter L. Berger and Thomas Luckman بحثاً فى علم اجتماع المعرفة والذى أصبح معروفاً فى هذا المجال، ورغم التركيز على دور اللغة، فإن التفاعل الرمزى وعلم اجتماع المعرفة يعد وثيق الصلة لفهم المصادر الاجتماعية للمعرفة، حيث تعد وسائل الإعلام - فى العالم المعاصر – مهمة بشكل حاسم كجزء من أنشطة الاتصال لدى الأفراد فى الحياة اليومية. (69)

ويؤكد الاستخدام المكثف لوسائل الإعلام ضرورة تطوير تفسيرات لكيفية تأثير هذه الوسائل فى حياتنا، سواء كأفراد وكمجتمع، خاصة فى ضوء نمو أهمية هذه الوسائل فى القرن العشرين، ويبدو التأثير أكبر فى القرن الحادى والعشرين، حيث يشترك بلايين الأفراد فى تبادلات عالمية بين كميات ضخمة من المعلومات التى تستفيد من التكنولوجيا التى تهزم المكان والزمان. ويومياً، تجلب لنا وسائل الإعلام كم هائل من توصيفات الواقع، وتفسيرات للعالم المادى والاجتماعى ونماذج جيدة أو سيئة لكيف يتصرف الأفراد أو يتوقع أن يتصرفوا.

تفسر النظرية كيف أن القناعات الشخصية التى لدى الأفراد عن العالم المادى، ومجتمعهم، وأنفسهم، أو عما هو زائف أو واقعى، مهم أو غير مهم، غير أخلاقى أو صحيح، قيمة أو غير قيمة، يتم استقاؤهم عبر مشاركتهم فى اللغة، ويأخذ كثير منها اليوم مكانه عبر وسائل الإعلام، وبذلك فإن معرفة الحقيقة بالنسبة للفرد والمجتمع يتم بناؤه اجتماعياً عبر عملية العلاقات بين الأشخاص ووسائل الإعلام، ويمكن تلخيص النظرية فى التالى: (70)

1- تتطلب كل الكائنات البشرية فهم العالم الذى يعيشون فيه، ويجب أن يتكيفوا لينجوا بناء على أسس يومية.

2- لتقديم الطعام، والمأوى والحماية، وللحفاظ على النوع، دائماً ما كانت الكائنات البشرية كائنات اتصالية، فى البداية كان ذلك باستخدام الإشارات غير اللفظية لتنسيق الأنشطة فى العائلات والمجتمعات الصغيرة.

3- أصبحت اللغة جزءاً من الوجود الإنسانى عندما مكنت التغيرات فى الجسم الإنسانى من إمكانية التحكم فى الصوت مع الأحبال الصوتية وتخزين المعانى المعقدة فى عقل أكبر.

4- مع استخدام الكلمات، يمكن أن تعطى ملامح البيئة التى يتعامل معها الفرد أسماء ترتبط بالمعانى الداخلية المثارة تقليدياً، بما يسمح بوجود معيار لتفسيرات الظاهرة، واستقرار المعانى المرتبطة بكل أوجه الواقع الذى يجب أن يتعامل معها الأفراد.

5- فى الأوقات الحديثة، الوسائل تتضمن وسائل الإعلام، تؤدى دورا فى تطوير المعانى التى يكتسبها الأفراد للأحداث، والمواقف والأشياء فى البيئة الإنسانية عبر التوصيفات والتمثيلات فى التسلية والمضامين الأخرى.

6- لذلك، المعانى سواء كانت شخصية وخاصة أو التفسيرات الثقافية المشتركة لأى وجه من الواقع لما يجب أن يتكيف الأفراد يتم تطويره فى عملية الاتصال، بما يصف هذه الحقيقة، بشعور التفسيرات الشخصية أو اجماع من المعانى المشتركة التى يربطها الأفراد بالأشياء والتصرفات والأحداث والمواقف يتم بناؤها اجتماعياً.

مراحل البناء الاجتماعى للواقع:

يقدم برجر ولكمان Berger and Luckmann (1996) البناء الاجتماعى للواقع على أنه عملية من ثلاث مراحل، والتى تتضمن التجسيد externalization، والموضوعية Objectification، والذاتية internalization، ويشير كانجى وكرابيل Kanagy and Kraybill (1999) إلى مرحلة التجسيد على أنها مرحلة البناء، ويضيفا مرحلة التجديد Renovation، وفيما يلى عرض لهذه المراحل.

مراحل البناء الاجتماعى للواقع بالتطبيق على النوع الاجتماعى:

أولاً: مرحلة التجسيد Externalization[71]

تشير هذه المرحلة إلى أن النظام الاجتماعى كما يعرفه مجتمع معين، حيث الأفراد مسؤولون عن ابتكار عوالم اجتماعية، ويتكون العالم الاجتماعى من الأنماط الثقافية التى ابتكرت ودعمت عبر الوقت فى مجتمع محدد. والعالم الاجتماعى كما يعرفه الأفراد، نوع المنازل التى يتم بناؤها، أنشطة الترفيه، القوانين، القيم، المعتقدات والوظائف التى يعمل بها الأفراد كلها ابتكارات إنسانية عبر التاريخ، وتتم إعادة إنتاجه باستمرار.

ويقدم لوربر Lorber (1994) تاريخ تطور أو بناء أدوار النوع، حيث يشير إلى أن أدوار النوع لها أصول فى الثقافة وليس البيولوجيا التى يولد بها الذكور والإناث. وفى المجتمعات المبكرة كل من الذكور والإناث بجانب الأطفال يجمعون الطعام ومسؤولون عن الإنتاج، ومع تغير تكنولوجيا جمع الطعام عبر الوقت أصبحت الأدوار مختلفة، ووفقاً لهذا التغيير بقيت النساء لملاحظة الأطفال وتعليمهم، وأصبحت النساء مسؤولات عن الطهى والملابس ودبغ الجلود وصيد الحيوانات الصغيرة.

وأصبحت هذه الأدوار روتينية – عبر السنوات – وطقوسية ومعايير للمجتمع. فقد انقسمت المجتمعات فى حينها إلى إناث وذكور، فتيات وأولاد. وعندما يكبر الأطفال، تقضى

الفتيات الوقت مع الأمهات ويتعلموا أعمال المنزل ورعاية الأطفال بينما يتعلم الأطفال أدوار الآباء. هؤلاء الذين يتصرفون وفقاً لأدوارهم تتم مكافآتهم، والذين لا يفعلون ينبذهم المجتمع.

المرحلة الثانية: الموضوعية Objectivation[72]

يصبح النشاط الإنسانى الذى يتكرر باستمرار عادة أو يتم تأسيسه كنمط، هذه الأنماط من السلوك والمعتقدات تصبح ذات معنى للأفراد الذين يندمجون فيهم بشكل روتينى، تأخذ هذه الأنماط الاجتماعية حالة الموضوعية، رغم أنهم عمليات ذاتية. هذه الحالة الموضوعية أو الموضوعية هى المرحلة الثانية فى البناء الاجتماعى للواقع. ويعرف كانجى وكرايبل Kanagy and Kraybill (1999) الموضوعية على أنها "العملية التى من خلالها تصبح مظاهر العالم الاجتماعى "حقيقية" للأفراد والأنماط التى تم تأسيسها بثبات من الحياة الاجتماعية والتى تعد مقبولة على أنها حقائق اجتماعية".

تعد اللغة جزءاً مهماً من الموضوعية وتتيح نقل وفهم المعانى للآخرين، سواء فى الحاضر أو المستقبل، يتم نقل هذه المعانى أو "المعرفة" من خلال أدوات اجتماعية وناقلين يعملون فى إجازة المعرفة، ووسائل الإعلام لا تسلى فقط، ولكنها تعلم أفراد المجتمع، ويعمل التليفزيون والأفلام كناقلين "للمعرفة" أو المعانى الموضوعية. يحدد الباحثون هذه المسألة فيما يتعلق بقصص الجنيات Fairy tales وأفلام الرسوم المتحركة animated films، ووفقاً للوت Lott (1997) فإن وسائل الإعلام تعد أكثر الاتصاليين فعالية بالنسبة للنوع الاجتماعى.

المرحلة الثالثة: الذاتية Internalization[73]

الذاتية هى المرحلة الثالثة فى بناء الواقع الاجتماعى، وتعد الذاتية جزءاً مهماً من التنشئة الاجتماعية، إنها العملية التى يتم من خلالها تمرير معايير وقيم المجتمع إلى الجيل التالى لتصبح معايير وقيم هذا الجيل. يصف كانجى وكاربيل Kanagy and Kraybill عملية الذاتية على أنها العالم الاجتماعى الموضوعى يصبح شخصياً، والواقع الاجتماعى يصبح واقعاً ذاتياً، وتتحول المعتقدات الاجتماعية إلى شخصية.

يرى البنائيون الاجتماعيون أن هوية النوع بالإضافة إلى القواعد والمحظورات (ما هو مقبول وغير مقبول) من أدوار النوع عبر عملية التنشئة. يشير ماكى وهس Mackey and Hess أن "عملية التنشئة تتضمن نمو هوية الجندر، بالإضافة إلى تعلم التعريفات الاجتماعية المسيطرة على الواقع بما يتضمن أدوار النوع".

تقدم وسائل الإعلام مجالاً واسعاً من المصادر لأدوار النوع وتأثيرات التنشئة الاجتماعية على الأطفال. وتعد هذه الوسائل أحد البناءات المؤثرة للمجتمع. يمكن أن تعتبر الرسائل المتكررة والنمطية المعروضة فى هذه الوسائل بما فيها الأفلام (التى تتضمن الاتجاهات، القيم، والمعتقدات عما هو السلوك الملائم للذكور والإناث) حقائق اجتماعية.

تصبح هذه الرسائل الخارجية للشخص جزءاً من تفكير الأفراد، وتصبح موضوعية وحقيقة للفرد. ووفقاً لهويت Hewitt "ضمن الحقائق المبكرة عن العالم الاجتماعى، التى يتعلمها الأطفال ويندمجون فيها كجزء أساسى من مفاهيمهم عن أنفسهم أن العالم الاجتماعى هو عالم نوعى".

المرحلة الرابعة: التجديد: Renovation[74]

يضيف كانجى وكرابيل Kanagy and Kraybill مرحلة رابعة لبناء الواقع الاجتماعى، ويعرفان التجديد بأنه "العملية التى من خلالها يعيد الأفراد والمجموعات ابتكار عوالمهم الاجتماعية، يرفضون مظاهر محددة قدمتها الأجيال السابقة ويدمجون أفكاراً ومعتقدات وسلوكيات جديدة"، ويجادل مدخل البنائيين الاجتماعيين أن أدوار النوع يتم ابتكارها وإعادة إنتاجها عبر فترة التاريخ.

نظرية مكون النوع الاجتماعى: Gender Schema Theory[75]

يصبح الأطفال "ذكوراً" أو "إناثاً" فى عمر مبكر جداً، وبحلول سن الرابعة أو الخامسة، يفضل الأولاد والفتيات أنشطة تعرفها الثقافة بأنها ملائمة لجنسهم، وأيضاً تفضيل نظراء من نفس الجنس. ويشار إلى اكتساب التفضيلات الملائمة للنوع، والمهارات وسمات الشخصية، والسلوكيات ومفاهيم الذات فى علم النفس على أنها عملية التنميط الجنسى The process of sex typing، وتنعكس أهمية وعالمية هذه العملية فى الاهتمام الذى تشهده فى نظريات النمو النفسية، وبشكل خاص، كانت ثلاثة من هذه النظريات مؤثرة، وهى نظرية التحليل النفسى، نظرية التعلم الاجتماعى، ونظرية النمو المعرفى، والأكثر حداثة نظرية رابعة عن التنميط الجنسى تم تقديمها للأدبيات النفسية وهى نظرية مكون النوع الاجتماعى.

نظرية التحليل النفسى Psychoanalytic Theory: يعد فرويد أول عالم نفس يتساءل عن كيف يتحول الذكور والإناث إلى الذكورة والأنوثة، وتؤكد النظرية أن توحد الطفل مع الوالد من نفس الجنس على أنه الميكانيزم الرئيسى، حيث يصبح الأطفال منمطين جنسياً، وهو توحد ينتج عن اكتشاف الطفل لفروق أعضاء التناسل الجنسية.

نظرية التعلم الاجتماعى Social Learning Theory: على عكس نظرية التحليل النفسى، تؤكد النظرية على المكافآت والعقوبات التى يتلقاها الأطفال للسلوكيات الملائمة وغير الملائمة جنسياً، بالإضافة إلى التعلم البديل الذى يمكن أن تقدمه الملاحظة والنمذجة، وهكذا تضع النظرية مصدر التنميط الجنسى بأشكال مختلفة وفقاً للتنشئة الاجتماعية للمجتمع.

نظرية النمو المعرفى Cognitive-Developmental Theory: على خلاف نظرية التعلم الاجتماعى، تركز النظرية غالباً على الطفل كوكيل أساسى لتنشئته فى دور النوع، وهو تركيز يعكس الفرض الرئيس للنظرية أن التنميط الجنسى يتبع طبيعياً وحتمياً المبادئ العالمية للنمو المعرفى، وتفترض النظرية أنه بسبب حاجة الطفل للإتساق المعرفى والتصنيف الذاتى كأنثى أو ذكر تحفزهم لتقييم ما تتم رؤيته كمشابه للذات بلغة النوع. هذا النظام القيمى المعتمد على النوع بدوره يحفز الطفل للإندماج فى أنشطة وخصائص مطابقة للنوع، ولتفضيل نظراء مطابقين للنوع.

نظرية مكون النوع الاجتماعى:

تتضمن النظرية ملامحاً من كل من نظريتى النمو المعرفى والتعلم الاجتماعى تفسر التنميط الجنسى، بصفة خاصة تقترح النظرية أن التنميط الجنسى يستمد بدرجة أكبر من عملية التكويد النوعى Gender – Schematic Processing من استعداد عام من جانب

الطفل لتكويد وتنظيم المعلومات – بما يتضمن معلومات عن الذات – وفقاً لتعريفات الثقافة للذكورة والأنوثة.

عملية التكوين النوعى Gender – Schematic Processing

تبدأ النظرية بملاحظة أن الطفل الذى ينمو ويتعلم بثبات التعريفات الثقافية للأنوثة والذكورة. فى معظم المجتمعات، تشكل هذه التعريفات شبكة متنوعة وممتدة من الارتباطات المتعلقة بالجنس، تشمل ملامح مرتبطة مباشرة بأشخاص الإناث والذكور – مثل التشريح، وظيفة الإنجاب، تقسيم العمل، وسمات الشخصية - وملامح أخرى أكثر اختلافاً أو مجازية، ويبدو أنه لا توجد تقسيمات أخرى فى الخبرة الإنسانية ترتبط بها كيانات كثيرة مثل التمييز بين الإناث والذكور.

وتفترض النظرية أنه، بالإضافة إلى تعلم مثل هذه المعلومات المرتبطة بمضمون النوع، يتعلم الطفل أيضاً أن يستحضر هذه الشبكة غير المتجانسة من الارتباطات المتعلقة بالجنس، لكى يقيم ويستوعب المعلومات الجديدة، حيث يتعلم الطفل أن يكود وينظم المعلومات بلغة تكوين نوعى ناشىء.

المكون هو بناء معرفى، شبكة من الارتباطات التى تنظم وترشد إدراك الفرد، يعمل المكون كبناء متوقع، ميل للبحث عن واستيعاب المعلومات القادمة فى مكون متعلق بالمصطلحات. وتعد عملية تمثيل المعلومات المكونة انتقائية بشكل كبير، حيث تمكن الفرد من ترتيب بناء ومعنى فى مجال نطاق واسع من المثيرات القادمة.

يشمل تمثيل مكون النوع بشكل تلقائى عزو سمات وسلوكيات إلى فئات ذكورية أو أنثوية أو "مستويات متساوية" بصرف النظر عن اختلافهم على تنوع من الأبعاد غير المرتبطة بالنوع.

تفترض النظرية – فى جزء منها – أن ظاهرة التنميط الجنسى تنبع من تمثيل مكون النوع. كما تفترض أن التنميط الجنسى – فى جزء منه – ينتج من استيعاب مفهوم الذات نفسه لمكون النوع. وكما يتعلم الأطفال مضامين مكون النوع فى مجتمعهم، يتعلمون أية خصائص ترتبط بنوعهم، وهكذا مع أنفسهم.

ويتضمن ذلك تطبيق الأبعاد نفسها بشكل مختلف على الجنسين، ويتعلم الطفل تطبيق هذه الانتقائية للمكون على الذات، ويختار بين الأبعاد الكثيرة المتاحة للشخصية الإنسانية فقط إذا تم تعريفها على أنها قابلة للتطبيق لجنسه أو جنسها، وبذلك تصبح مؤهلة لتنظيم المحتويات المتنوعة لمفهوم الذات، وهكذا تصبح مفاهيم الذات لدى الأطفال منمطة جنسياً، ويصبح الجنسان – فى أعين الأطفال – ليس فقط مختلفين فى الدرجة ولكن مختلفين فى النوع.

ويتعلم الطفل – بشكل متزامن – أيضاً تقييم كفايته كشخص وفقاً لمكون النوع، وذلك بمزج التفضيلات، والاتجاهات، والسلوكيات والخصائص الشخصية ضد النماذج الأصلية الموجودة داخلها، ويصبح مكون النوع معياراً معتاداً أو مرشداً، ويصبح احترام الذات رهينة لديها، وبذلك يوجد عامل محفز داخلى يحث الفرد بتنظيم السلوك، حتى يتطابق مع تعريفات

الذكورة أو الأنوثة، وهكذا تصبح الأفكار الثقافية نبوءات ذاتية الإشباع، وبذلك وفقاً للنظرية نصل لظاهرة التنميط الجنسى Sextyping.

ولا يستطيع الطفل النموذجى إلا أن يلاحظ مثلاً، ما يعتبره الآباء والمعلمون والأصدقاء السلوك المناسب، والذى يختلف كوظيفة للجنس: أن اللعب، الملابس والمهن والهوايات والواجبات المنزلية – حتى الهجاء – كلها تختلف كوظيفة للجنس، وهكذا يعلم المجتمع الطفل شيئين عن النوع. أولاً: شبكة الإرتباطات الأساسية المرتبطة بالجنس والتى يمكن أن تعمل كمكون معرفى، ثانياً: أن الانقسام بين الذكور والإناث له صلة شاملة وكثيفة فعلياً بكل مجال من التجربة الإنسانية، وترى النظرية أن النوع يحصل على أولوية معرفية على فئات اجتماعية أخرى كثيرة.

مقياس دور النوع Bem Sex Role Inventory (BSRI) [76] لم تحدد بم Bem نظرية مكون النوع الاجتماعى كما هى، إلا بعد عدة سنوات من تطوير مقياس Bem Sex-Role Inventory BSRI، والذى عرف بقائمة بم عن دور النوع وذلك فى عام 1974.

كانت أداة بم Bem الاختبار الأول المصمم خصيصاً لتقديم مقاييس مستقلة لذكورة الفرد أو أنثوته، حيث تُعرف الذكورة والأنوثة بلغة المرغوبية الاجتماعية المرتبطة بالجنس.

ويتضمن بناء BSRI مقياس ذكورى منفصل ومقياس أنثوى منفصل، والذى عرفته بم بلغة السمات المرغوبة ثقافياً للذكور والإناث على التوالى، وتجادل أن الفرد يمكن أن يملك عدداً من السمات من كل مقياس، وأن الفرد يمكن أن يعرض درجات مختلفة من هذه السمات كاستجابة لمواقف مختلفة.

يتكون مقياس BSRI من 60 سمة شخصية، 20 سمة ترتبط نمطياً بالإناث (على سبيل المثال عاطفية، رقيقة) و20 سمة ترتبط نمطياً بالذكور (مثلاً مستقل، قوى، مسيطر)، و20 سمة يتم اعتبارها سمات محايدة (مثلاً صادق، دقيق، معتد بنفسه)، وعلى خلاف نقاط الأنوثة ونقاط الذكورة، و10 من نقاط النوع الإجتماعى المحايدة يتم تعريفهم كمرغوبين لكلا النوعين (مثلاً: متكيف، مخلص) والـ العشرة الأخرى غير مرغوبين لكلا الجنسين (مثلاً غير كفؤ، غيور)، وتندرج نقاط المقياس من 7 إلى 1، حيث 1 (غير صحيح على الإطلاق) و7 (صحيح تماماً).

رابعاً: الإطار المنهجى للدراسة:

تساؤلات الدراسة:

تسعى الدراسة إلى الإجابة على مجموعة من التساؤلات على النحو التالى:

1- ما اسم الفيلم، وما مدته، وما جهة إنتاجه، وما طبيعة لغته، وما مصدر قصته، وما القالب الدرامى الذى قدم الفيلم من خلاله، وما نوع الفيلم؟

2- ما الحقبة الزمنية التى تدور فيها أحداث الفيلم؟

3- ما الدول التى تدور فيها أحداث الفيلم؟

4- ما عدد شخصيات الذكور والإناث الرئيسة فى الفيلم؟

5- ما شكل شخصيات الذكور والإناث الرئيسة فى الفيلم؟

6- ما عمر شخصيات الذكور والإناث الرئيسة فى الفيلم، وما مستواها الاقتصادى، وما حالتها الزواجية؟

7- ما الدور الاجتماعى والمهنى لشخصيات الذكور والإناث الرئيسة فى الفيلم؟

8- ما طبيعة المسكن الذى تعيش فيه شخصيات الذكور والإناث الرئيسة فى الفيلم؟

9- من الشخصيات التى تقيم معها شخصيات الذكور والإناث الرئيسة فى الفيلم؟

10- ما طبيعة الأسرة التى تنتمى إليها شخصيات الذكور والإناث الرئيسة فى الفيلم؟

11- ما أهداف شخصيات الذكور والإناث الرئيسة فى الفيلم، وما طبيعة الدور الذى تؤديه هذه الشخصيات، وما مشكلات هذه الشخصيات؟

12- ما السلوك الذى تؤديه شخصيات الذكور والإناث الرئيسة فى الفيلم، وما المكان الذى ظهرت فيه هذه الشخصيات؟

التعريفات الإجرائية:

أسرة مترابطة: الأسرة عبارة عن كيان واحد، يحرص جميع أفرادها على مشاركة بعضهم البعض فى المناسبات السعيدة والحزينة على حد سواء، والمشاركة فى حل المشكلات التى تعترض أحد أفرادها، سواء بإبداء الرأى أو المشاركة الإيجابية، وتتسم العلاقة بين أفرادها بالاحترام والمودة بالإضافة إلى الاهتمام بالمصلحة العامة للأسرة.

أسرة مفككة: تتسم بعدم الاهتمام من قبل أى فرد من أفرادها بمشاركة باقى أفراد الأسرة سواء فى المناسبات السعيدة أو الحزينة، وتجاهل المشكلات التى يتعرض لها أحد أفرادها، وتتسم العلاقات بين أفرادها بالخلافات والشجار، مما يؤدى إلى انقسام أفرادها وانطلاقهم فى اتجاهات متباينة.

مشكلات نفسية: الشعور بالعزلة والوحدة، الشعور الذاتى بعدم القيمة، عدم تقبل الآخرين له أو لها، الغيرة، عدم القدرة على مواجهة أحداث الماضى والتغلب عليها، الغيرة من جمال الآخرين، عدم القدرة على مواجهة الآخرين، عدم التوافق مع الآخرين.

مشكلات اجتماعية: استهزاء الآخرين وسوء المعاملة، ضعف العلاقات القائمة بينه وبين أسرته، فقدان رعاية الآخرين، عدم التكيف مع المجتمع، عدم وجود أصدقاء، الرغبة فى تدمير العالم، الحفاظ على حياة الآخرين وسلامتهم، أسلوب تعامل الفتيات مع الأمهات والرغبة فى التحرر من سيطرة الأمهات، تذمر مرحلة الشباب والمراهقة مع عدم إطاعة الأوامر، الانتقام من الآخرين، عدم التوافق مع الأخوة وزوجة الأب، طمع الأخوة فى الحصول على المال، عدم السيطرة على الغضب لدرجة الإساءة للآخرين، اختطاف أبناء الآخرين، عدم تقبل الفرد لعمله، محاولة زوجة الأب القضاء على أبناء الزوج.

مشكلات اقتصادية: عدم توافر الأموال المطلوبة لدفعها لفك الحجز عن أماكن الإقامة، الرغبة فى توفير الأموال مع صعوبة ذلك، الرغبة فى الحصول على ثروة.

مشكلات عاطفية: عدم وجود الشريك أو الشريكة المناسبة، عدم رضا الأسرة عن علاقات الحب والزواج، إصرار الأسرة على الزواج بمن يرغبونه، الإصرار على الزواج بمن يحب، البحث عن الحب والعثور عليه.

إيجابية الشخصية: قدرة الشخصية على الفعل، وعدم العجز عن التصرف تجاه ما يواجهها من أحداث، سواء كانت هذه التصرفات والسلوكيات جيدة أم سيئة.

سلبية الشخصية: العجز عن التصرف أو الفعل لمواجهة العقبات التى تصادفها الشخصية، وانتظار مساعدة الآخرين فى أغلب الأحوال.

مساعدة الآخرين: تشمل جميع أوجه المساعدة البدنية والنفسية وتقديم النصائح والمشورة، والتى قدمتها الشخصيات للآخرين.

نوع البحث ومنهجه:

ينتمى هذا البحث لنوعية البحوث الوصفية، وفى إطاره تم استخدام منهج المسح لجمع الحقائق والبيانات عن طبيعة تمثيل أدوار النوع الاجتماعى لشخصيات الذكور والإناث الرئيسة فى أفلام الرسوم المتحركة الروائية الطويلة المقدمة للأطفال، واعتمدت الباحثة على تحليل المضمون.

مجتمع الدراسة:

يتمثل مجتمع الدراسة فى أفلام الرسوم المتحركة الروائية الطويلة المقدمة للأطفال، وفى إطار هذا المجتمع تم سحب عينة الدراسة من هذه الأفلام.

عينة الدراسة:

1- أجرت الباحثة دراسة استطلاعية على عينة قوامها 50 طفلاً وطفلة بمدرسة الشهيد عامر عبد المقصود الإبتدائية بإدارة الدقى التعليمية بمحافظة الجيزة، وشملت العينة 22 طفلاً و28 طفلة، وتوزعت بين 15 طفلاً فى الصف الرابع و29 بالصف الخامس وستة أطفال بالصف السادس.

2- وبسؤال المبحوثين عن أكثر القنوات الفضائية التى يفضلون مشاهدتها، جاءت قناة كوكى فى المرتبة الأولى، ثم قناة ميكى و3 MBC فى المرتبة الثانية تليها قناة كارتون نتورك CN، وبسؤالهم عن أحب المواد التى يفضلون مشاهدتها شغل توم وجيرى المرتبة الأولى، يليه أفلام الكارتون فى المرتبة الثانية، يليها حلقات ومسلسلات الكارتون، وأجاب الأطفال أن أكثر ما يفضلونه أثناء مشاهدة قنوات الأفلام، أن يكون الفيلم باللغة العربية ليسهل فهمه، ثم عدم إذاعة إعلانات أثناء الأفلام، وبسؤالهم عن أكثر أفلام الرسوم المتحركة الطويلة التى يفضلون مشاهدتها كانت بالترتيب كالآتى:

Finding Nemo – Cinderlla – Ratatouille – Monster Inc, – Tinker Bell – Cars – Barbie as Rapunzel – Frozen.

3- نظرا لتركيز البحث على أدوار النوع الاجتماعى فى أفلام الرسوم المتحركة الروائية الطويلة، فقد تم اختيار قناة ميكى حيث تعرض القناة هذه الأفلام عبر اليوم.

4- تم تسجيل الأفلام التى أذاعتها قناة ميكى فى الفترة من 2016/3/25 وحتى 2016/8/13، حيث تقدم القناة ستة أفلام يومياً ويتم إعادتهم، وفى شهر رمضان قدمت القناة خمسة أفلام فقط يومياً لإذاعة بعض حلقات الكارتون الدينية، وبلغ إجمالى الأفلام التى أذاعتها القناة 821 فيلماً.

5- تم استبعاد أفلام الأطفال التى قدمها ممثلون بشر مثل سلسلة أفلام Harry Potter و Home alone على سبيل المثال لا الحصر، كما تم استبعاد الأفلام التى قدمها ممثلون بشر وكارتون مثل فيلم Hop، كما تم استبعاد الأفلام المكررة، والتى بلغ عددها 699 فيلم.

6- وبلغ إجمالى عدد الأفلام 122 فيلم، وتم تقسيم هذه الأفلام إلى ثلاث مراحل زمنية كالتالى:

أ- المرحلة الأولى 1937-1959: وقد أذاعت القناة تسع أفلام من إنتاج هذه المرحلة.

ب- المرحلة الثانية 1960-1999: وقد أذاعت القناة 22 فيلم من إنتاج هذه المرحلة.

جـ- المرحلة الثالثة 2000-2016: وقد أذاعت القناة 91 فيلم من إنتاج هذه المرحلة.

7- بلغ عدد الأفلام التى تم تحليلها 31 فيلماً بما يوازى (25%) من الأفلام فى كل مرحلة زمنية، وبما يوزاى (25%) من إجمالى الأفلام، حيث تم تحليل فيلمين فى المرحلة الأولى، وستة أفلام فى المرحلة الثانية، و23 فيلم فى المرحلة الثالثة.

8- بلغ إجمالى عدد الشخصيات التى تم تحليلها 84 شخصية رئيسة، منها 49 شخصية ذكورية، و35 شخصية أنثوية، كما بلغ عدد سلوكيات الشخصيات التى تم تحليلها 2208 سلوك منها 1230 سلوك لشخصيات الذكور و888 سلوك لشخصيات الإناث، وبلغ عدد الأماكن التى ظهرت فيها الشخصيات 2211 مكان منها 1317 لأماكن شخصيات الذكور، و894 لأماكن شخصيات الإناث، وبلغ إجمالى الزمن الذى استغرقته الأفلام 46 ساعة و46 دقيقة.

وفيما يلى قائمة بالأفلام عينة الدراسة والتى تم تحليلها:

جدول رقم (1)

قائمة بالأفلام عينة الدراسة والتى تم تحليلها

اسم الفيلم	سنة الإنتاج
المرحلة الأولى: 1937-1959	
Snow White and the Seven Dwarfs	1937
Cinderlla	1950
المرحلة الثانية: 1960-1999	
The little Mermaid	1989
Beauty and the Beast	1991

1994	The Lion King
1995	Pocahontas
1998	Mulan
1999	Tarzan
	المرحلة الثالثة: 2000-2016
2000	Dinasour
2002	Barbie as Rapunzel
2002	Spirit: Stallion of the Cimarron
2003	Finding Nemo
2004	The Incredibles
2004	Home on the range
2005	Valiant
2006	Open Season 1
2007	Ratatouille
2007	Bee Movie
2008	Fly me to the Moon
2008	Wall – E.
2009	Up
2010	Tangled
2011	Rio
2012	Hotel Transylvania
2012	Brave
2012	Tad: the lost explorer
2013	Frozen
2013	The Croods
2014	Tinker Bell and the legend of the Neverbeast
2015	Home
2016	The Angry Birds Movie

أداة البحث:

اعتمدت الباحثة على صحيفة تحليل مضمون مكونة من عدة فئات، تركز على الجوانب الأساسية لموضوع البحث.

تحديد وحدات التحليل:

1- الوحدة الطبيعية للمادة الإعلامية: وهى الوحدة الخاصة بفيلم الرسوم المتحركة، وتستخدم هذه الوحدة بالنسبة لاسم الفيلم وجهة إنتاجه، وطبيعة لغته، ومصدر قصته، والقالب الدرامى الذى قدم من خلاله، ونوعه، والحقبة الزمنية، والدول التى تدور فيها أحداث الفيلم.

2- وحدة الشخصية: وتستخدم لتحليل شخصيات الذكور والإناث الرئيسة فى الفيلم، وذلك من حيث شكل الشخصيات، وعمرها، ومستواها الاقتصادى، وحالتها الزواجية، ودورها الاجتماعى والمهنى، وطبيعة المسكن الذى تعيش فيه، والشخصيات التى تقيم معها، وطبيعة الأسرة التى تنتمى إليها، وأهدافها، ومشكلاتها.

3- وحدة المشهد: وتستخدم لدراسة السلوك الذى تؤديه شخصيات الذكور والإناث الرئيسة فى الفيلم، والمكان الذى ظهرت فيه.

4- وحدة الزمن: وذلك للتعرف على المدة الزمنية لكل فيلم، بالإضافة إلى إجمالى زمن الأفلام عينة الدراسة.

اختبارات الصدق والثبات:

يقصد بصدق التحليل مدى صلاحية الصحيفة لقياس ما وضعت لقياسه، ومدى صلاحيتها لتحقيق أهداف الدراسة، ولذا تم تحديد فئات التحليل ووحداته، وللتأكد من صدق الاستمارة تم عرضها على مجموعة من المحكمين(*)، وأجريت التعديلات المطلوبة، أما ثبات التحليل فيقصد به إمكان تكراره والحصول على نتائج ثابتة، وقد أجرت الباحثة ثبات التحليل مع باحثتين(**)، وأجرى الاختبار على ثلاثة أفلام بنسبة (10%) من إجمالى عينة الدراسة، وتم التوصل إلى معامل ثبات قيمته (0.89)، وهى نسبة جيدة تدل على وضوح المقياس وصلاحيته للتحليل.

المعالجة الإحصائية للبيانات:

تم استخدام الحساب الآلى فى تحليل ومعالجة بيانات الدراسة باستخدام برنامج "الحزمة الإحصائية للعلوم الاجتماعية SPSS"، واستخدام بعض المعاملات الإحصائية وتتمثل فى:

1- التكرارات البسيطة والنسب المئوية.

2- اختبار كا^2 Chi Square ومعامل فاى Phi Coefficient.

3- اختبار Z-test.

خامساً: نتائج الدراسة:

وفيما يلى تعرض الباحثة النتائج العامة للدراسة:

جدول رقم (2)

جهة إنتاج الفيلم

%	ك	جهة إنتاج الفيلم
41.9	13	Walt Disney Pictures, Walt Disney Animation Studios, Walt Disney Productions
19.4	6	Disney – Pixar
12.9	4	Dreamworks
6.5	2	Columbia Pictures
3.2	1	N-Wave Pictures Illuminata Pictures
3.2	1	Columbia pictures, Sony Pictures Animation
3.2	1	Twentieth Century Fox Animation
3.2	1	Mainframe Entertainment, Voice Box Productions
3.2	1	Toro Pictures. El, lightbox Entertainment
3.2	1	Vanguard Animation, Ealing Studios, UK Film Council
100	31	المجموع

تشير بيانات الجدول السابق إلى ما يلى:

- جاءت ديزنى فى مقدمة الجهات المنتجة للأفلام بنسبة (41.9%)، وهى نسبة مرتفعة تقترب من نصف العينة، وهى نتيجة منطقية، حيث تعد ديزنى الأغزر إنتاجاً فى مجال

أفلام الرسوم المتحركة الروائية الطويلة، والأقدم فى إنتاج هذه الأفلام بداية من فيلم الأميرة والأقزام السبعة عام 1937، وتحتل ديزنى موقع الريادة فى هذا المجال.

- وجاءت Disney – Pixar فى المرتبة الثانية بنسبة (19.4%)، وتمتلك شركة ديزنى استديوهات بكسار للرسوم المتحركة بالكامل، مما يؤكد تفوق ديزنى وريادتها فى ذلك، وبإضافة النسبتين معاً ترتفع إلى (61.3%)، وهى نسبة كبيرة حيث تعد ديزنى راوى قصص قوى ومؤثر فى حياة الأطفال عبر العالم، وتشكل نجاح شخصيتها العامة بنشاط بالتوجه نحو العائلة وكمثال براءة الأطفال، وحالياً ديزنى موجودة بشكل كلى فى الولايات المتحدة وعبر العالم، وتعد علامة ديزنى مرادف للترفيه العائلى، ويمكن تمييز هذه الأفلام عندما تكون مدمجة داخل قسم العائلة، ويعود هذا الارتباط فى جزء كبير منه إلى تاريخهم الطويل فى إنتاج الأفلام، التى تركز على العائلة بشكل منتظم تقريباً[77].

- وجاءت Dreamworks فى المرتبة الثالثة بنسبة (12.9%)، تليها Columbia Pictures فى المرتبة الرابعة بنسبة (6.5%)، ثم العديد من شركات الإنتاج بفيلم لكل منها بنسبة (3.2%).

جدول رقم (3)

طبيعة لغة الفيلم

لغة الفيلم	ك	%
مدبلج بالعامية	15	48.4
مدبلج بالفصحى	11	35.5
مترجم إلى العربية	5	16.1
المجموع	31	100

تشير بيانات الجدول السابق إلى ما يلى:

- جاءت "مدبلج بالعامية" فى مقدمة اللغة التى يقدم بها الفيلم بنسبة (48.4%)، وهى نسبة مرتفعة تقترب من نصف العينة، وتشكل العامية عنصراً فعالاً ومساعداً لسهولة متابعة الأطفال لهذه الأفلام لأنها اللهجة التى يعتادون عليها، والتى يتحدث بها الأشخاص المحيطين بالطفل.

- وشغلت "مدبلج بالفصحى" المرتبة الثانية بنسبة (35.5%) حيث تشكل الفصحى أحد الثوابت اللغوية، ولكنها قد تشكل صعوبة لدى الطفل فى فهم الفيلم ومتابعته، وقد يرجع ذلك إلى دبلجة الفيلم خارج مصر، وقد تساهم هذه اللهجة فى تنمية قدرات الطفل اللغوية.

- وشغلت "مترجم إلى العربية" المرتبة الثالثة والأخيرة بنسبة (16.1%)، حيث تقدم قناة ميكى أفلاماً باللغات الأجنبية.

وقد تعاقدت شركة ديزنى مع النجمة شيرين عبد الوهاب لتقوم بالأداء الصوتى لأحدث أميرات ديزنى فى فيلم الرسوم المتحركة "موانا"، فى الفيلم الذى يحمل نفس الاسم Moana،

وذلك استجابة من الشركة لطلب الجمهور بإعادة دبلجة أفلام ديزنى باللهجة المصرية، بعد أن دشن نشطاء هاشتاج باسم "لازم ديزنى يرجع مصرى"، ما يشير لأهمية أن تكون اللهجة مصرية[78].

جدول رقم (4)

مصدر قصة الفيلم

مصدر قصة الفيلم[79]	ك	%
قصة كتبت خصيصاً للفيلم	21	67.7
قصة معروفة من الحكايات الشعبية	10	32.3
المجموع	31	100

يتضح من بيانات الجدول السابق ما يلى:

- جاءت قصة كتبت خصيصاً للفيلم فى المرتبة الأولى من مصدر قصة الفيلم بنسبة (67.7%)، وهى نسبة مرتفعة، حيث تعتمد الأفلام على قصص كتبت، ويتم إنتاجها وبما يؤكد على ضخامة الإنتاج والميزانيات ووجود فرق عمل كبيرة العدد بداية من الأفكار ومروراً بكل المراحل الأخرى، وذلك مثل أفلام Up، Fly me to the moon، وRio ,Dinosaur والعديد من الأفلام الأخرى.
- جاءت قصة معروفة من الحكايات الشعبية فى المرتبة الثانية بنسبة (32.3%)، سواء كان ذلك من خلال قصص الجنيات مثل The little mermaid، والمأخوذة عن قصة للكاتب Hans Christian Anderson، وفيلم Frozen والمستوحاة من قصة The Snow Queen للكاتب Hans Christian Anderson، أو كانت من الأساطير مثل فيلم Pocahontas والمأخوذ عن أسطورة أمريكية.

جدول رقم (5)

القالب الدرامى للفيلم

القالب الدرامى	ك	%
كوميدى	19	61.3
ميلودراما	7	22.6
تراجيدى / كوميدى	4	12.9
تراجيدى	1	3.2
المجموع	31	100

يتضح من بيانات الجدول السابق ما يلى:

- جاءت الكوميديا فى مقدمة القوالب الدرامية للفيلم بنسبة (61.3%)، وهى نسبة مرتفعة إلى حد ما، لأنها تتلاءم كقالب درامى مع أفلام الرسوم المتحركة، حيث تكتب بأسلوب خفيف ومرح وتتضمن أحداثاً مضحكة، وتنتهى نهاية سعيدة، كما قد تشمل على أغانى ورقصات، وذلك فى أفلام مثل Bee Movie، حيث يتمرد النحل على حصول الإنسان على العسل الذى يصنعه النحل، ويقوم النحل برفع قضية ضد الإنسان، وفى فيلم

Ratatouille يهوى الفأر الطبخ ويكافح لتحقيق حلمه، وفى فيلم Fly me to the moon تسافر ثلاث ذبابات فى رحلة مع رواد الفضاء لاكتشاف القمر.

- جاءت الميلودراما فى المرتبة الثانية بنسبة (22.6%)، حيث تكافأ الفضيلة وتنتصر وينهزم الشر، ويتم تأليف موسيقى خصيصاً لها، وهو شكل ملائم لأفلام الرسوم المتحركة، ففى فيلم Tangled تعود الأميرة المختطفة لوالديها وتتغلب على الساحرة، ويوجد بالفيلم بعض الأغانى التى تنبع من مواقف الفيلم، وتبدو فى تفاعل مع أحداثه، وينطبق ذلك على الأفلام بصفة عامة.

- وجاء تراجيدى كوميدى فى المرتبة الثالثة بنسبة (12.9%)، وجاء تراجيدى فى المرتبة الأخيرة بنسبة (3.2%) وإن تمثلت فى فيلم واحد فقط هو فيلم Pocahontas، حيث تضطر البطلة والتى يحمل الفيلم اسمها إلى التضحية بحبها والبقاء مع قبيلتها التى تحتاجها، وإيثار مصلحة الحبيب فى تلقى العلاج لإنقاذ حياته فى موطنه إنجلترا والابتعاد عنها.

جدول رقم (6)

نوع الفيلم

نوع الفيلم	ك	%
اجتماعى	28	90.3
علمى	2	6.5
تاريخى	1	3.2
المجموع	31	100

تشير بيانات الجدول السابق إلى ما يلى:

- جاءت "اجتماعى" فى مقدمة أنواع الفيلم بنسبة (90.3%)، وهى نسبة مرتفعة إلى حد كبير، حيث تتناول الأفلام موضوعات اجتماعية مثل فيلم Finding Nemo، حيث يبحث مارلن (السمكة) عن ابنه المفقود وتستمر رحلة البحث طوال الفيلم إلى أن يجده، وذلك على أثر وعد مارلن والد نيمو لحمايته وألا يصاب بأى سوء، وفى فيلم Beauty and the beast تضحى الفتاة بنفسها فى سبيل إنقاذ أبيها، وتقبل الإقامة مع الوحش فداء لأبيها المريض، ثم تحب الوحش وتدافع عنه لتزول لعنة السحر ويعود أميراً كما كان، وفى فيلم Up يسعى الرجل المسن لتحقيق أمنية زوجته الراحلة لمشاهدة الشلال بكل السبل الممكنة.

- وجاء "علمى" فى المرتبة الثانية بنسبة (6.5%) كما فى فيلم Fly me to the moon، حيث تدور أحداث الفيلم حول ذهاب ثلاث ذبابات إلى القمر، وفى نهاية الفيلم يوضح رائد الفضاء الحقيقى عدم إمكانية صعود الذباب إلى الفضاء الخارجى، وفى فيلم Wall-E يترك البشر الحياة على كوكب الأرض نظراً لتراكم النفايات ويعيشون فى سفينة فضاء، ويعودون للأرض عند التأكد من وجود مياه عليها.

- وجاء "تاريخى" فى المرتبة الثالثة والأخيرة بنسبة (3.2%) وهى نسبة قليلة، حيث

يتناول فيلم Valiant فترة الحرب العالمية الثانية، والصراع الدائر بين قوات الحلفاء والمحور، وذلك من خلال أحد أفراد الحمام الزاجل الذى ينقل الرسائل وبطولته فى إصراره على نجاح المهمة، ويعرض الفيلم لبعض الحقائق التاريخية.

جدول رقم (7)

الحقبة الزمنية التى تدور فيها أحداث الفيلم

الحقبة الزمنية	ك	%
الماضى	17	54.8
الحاضر	9	29.0
غير واضح	3	9.7
المستقبل	2	6.5
المجموع	31	100

تشير بيانات الجدول السابق إلى ما يلى:

- شغل الماضى مقدمة الحقب الزمنية التى تدور فيها أحداث الأفلام بنسبة (54.8%) ، وهى نسبة مرتفعة إلى حد ما، حيث تتناول بعض الأفلام فترات تاريخية مختلفة مثل فيلم The Croods لفترة الماضى السحيق، حيث يحاول الإنسان البدائى الحفاظ على حياته من ظروف البيئة والمخاطر التى يتعرض لها، وأفلام مثل Cinderlla و Beauty and the beast وTangled وMulan، حيث الملوك والأمراء، كما تناولت الماضى القريب نسبياً مثل فترة الحرب العالمية الثانية فى فيلم Valiant، وذلك على سبيل المثال.
- وجاء الحاضر فى المرتبة الثانية بنسبة (29.0%)، وتمثل ذلك فى عدة أفلام مثل فيلم Rio، وفيلم Finding Nemo، وفيلم Ratatouille، حيث تدور الأحداث فى الحاضر، وذلك من خلال العديد من الملامح التى تميز هذه الفترة مثل أماكن الإقامة وشكل المدن والشوارع، ووسائل المواصلات والملابس.
- وجاء عدم الوضوح فى المرتبة الثالثة بنسبة (9.7%)، لأن هذه الأفلام لم تحدد حقبة زمنية بعينها مثل فيلم The lion king، حيث تدور الأحداث داخل مملكة الحيوانات بتقاليدها المميزة دون تحديد للفترة الزمنية.
- وجاء المستقبل فى المرتبة الرابعة والأخيرة بنسبة (6.5%)، وتمثل ذلك فى فيلمين هما Wall – E، حيث يترك البشر الحياة على الأرض نظراً لتراكم النفايات والتلوث، ويعيشون فى سفينة فضاء إلى أن يعودوا للحياة على الأرض بعد مرور مئات الأعوام، وفيلم Home، حيث تغزو الكائنات الفضائية الأرض.

جدول رقم (8)

الدول التى تدور فيها أحداث الفيلم

الدول التى تدور فيها الأحداث(*)	ك	%
دول فى قارة أمريكا الشمالية:		
الولايات المتحدة الأمريكية	11	35.5
دول غير محددة	9	29.0
دول فى قارة أوروبا:		
فرنسا	3	9.6
رومانيا	1	3.2
المملكة المتحدة	1	3.2
استكلندا	1	3.2
النرويج	1	3.2
المجموع	7	22.6
دول فى قارة أمريكا الجنوبية:		
البرازيل	1	3.2
بيرو	1	3.2
فنزويلا	1	3.2
المجموع	3	9.6
قارة استراليا	2	6.5
دول في قارة أفريقيا (غير محددة)	2	6.5
دول فى قارة آسيا:		
الصين	1	3.2
ن	31	

(*) جرت أحداث بعض الأفلام فى أكثر من دولة.

يتضح من بيانات الجدول السابق ما يلى:

- جاءت قارة أمريكا الشمالية وبالتحديد الولايات المتحدة الأمريكية فى مقدمة الدول التى تدور فيها أحداث الأفلام بنسبة (35.5%)، وهى نسبة مرتفعة إلى حد ما، وهى نتيجة منطقية، حيث تتركز شركات إنتاج أغلب الأفلام فى الولايات المتحدة، وكان طبيعياً أن تنقل هذه الأفلام البيئة التى تعمل فيها هذه الشركات وتركز عليها، وتمثل ذلك فى ملامح البيئة والمجتمع الأمريكى مثل أفلام The Incredibles وBee movie و Open Season، سواء من خلال الأماكن والملابس ووسائل المواصلات والمتاحف المشهورة.
- جاءت دول غير محددة فى المرتبة الثانية بنسبة (29.0%)، وهى نسبة مرتفعة إلى حد ما، وذلك فى أفلام مثل فيلم The little mermaid عندما أحبت حورية البحر أحد الأمراء، وفيلم The Croods حيث جرت الأحداث فى الماضى السحيق ومحاولة الإنسان البدائى الحفاظ على حياته، وذلك بدون تحديد دول بعينها.
- وجاءت دول فى قارة أوروبا فى المرتبة الثالثة بنسبة (22.6%)، وتوزعت هذه النسبة بين عدة دول مثل فرنسا كما فى أفلام مثل Beauty and the beast وفيلم

Ratatouille، ورومانيا فى فيلم Hotel Transylvania حيث قلعة دراكولا، والمملكة المتحدة مثل Valiant، واستكلندا مثل Brave، والنرويج مثل Frozen.

- جاءت دول قارة أمريكا الجنوبية فى المرتبة الرابعة بنسبة (9.6%)، وشملت بعض الدول مثل البرازيل فيلم Rio، وجزء من أحداث فيلم Up فى فنزويلا.
- جاءت قارة استراليا فى المرتبة الخامسة بنسبة (6.5%)، وذلك حيث جرت أحداث فيلم Finding Nemo، وبنفس النسبة دول فى قارة أفريقيا غير محددة، حيث جرت أحداث فيلم The lion king وفيلم Tarzan فى غابات أفريقيا بدون تحديد دولة معينة.
- جاءت دول فى قارة آسيا فى المرتبة الأخيرة بنسبة (3.2%)، حيث جرت أحداث فيلم Mulan فى الصين.

جدول رقم (9)

عدد شخصيات الذكور والإناث الرئيسة فى الأفلام

عدد الشخصيات	ك	%
ذكور	49	58.3
إناث	35	41.7
المجموع	84	100

يتضح من بيانات الجدول السابق ما يلى:

- جاء الذكور فى مقدمة الشخصيات الرئيسة فى الأفلام وذلك بنسبة (58.3%)، تليها الإناث فى المرتبة الثانية بنسبة (41.7%)، وبذلك يتفوق عدد الذكور على عدد الإناث كشخصيات رئيسة.
- وتتفق هذه النتيجة مع نتائج الدراسات السابقة مثل نتائج دراسة إدون ميشيل وآخرين Edwin Michael (2012)[80]، حيث توجد 103 شخصية منها 79 شخصية ذكورية تؤدى 11 منهم أدوار رئيسة، و24 شخصية نسائية منها خمس شخصيات رئيسة وذلك فى تحليله لستة من أفلام الرسوم المتحركة بهوليوود، ودراسة سابرينا فيشر Sabrina Fischer (2010)[81] حيث الشخصيات الذكورية لا تزال أعلى تمثيلاً فى أفلام الأطفال المتحركة، سواء الأدوار الرئيسة أو الثانوية، بين الـ 14 شخصية رئيسة عشر منهم ذكور بنسبة (71.4%) وأربع إناث بنسبة (28.6%)، ودراسة جوناثان تاى ديكر Jonathan Tye Decker (2010)[82] حيث 71 شخصية من إجمالى 99 من الذكور بينما 28 شخصية كانت من الإناث، وبذلك يتفوق الذكور بمعدل ثلاثة إلى واحد، ودراسة بث وريسما Beth A. Wiersma (2000)[83] حيث تتفوق شخصيات الذكور فى أفلام ديزنى على شخصيات الإناث فالفجوة بين شخصيات الذكور والإناث فى أفلام ديزنى ما تزال مرتفعة فى الأفلام الحديثة، كما تفوق الذكور فى العدد أيضاً على الإناث كرواة فى هذه الأفلام، ودراسة كارلوى چ. هانون Carole J. Hannon (1997)[84] حيث ظهر الذكور فى أدوار رئيسة أكثر مرتين من الإناث وذلك فى تحليل سبعة أفلام رسوم متحركة لديزنى.

جدول رقم (10)

توزيع شخصيات الأفلام طبقاً لشكل الشخصية والنوع

النوع / شكل الشخصية	ذكر		أنثى		مجموع	
	ك	%	ك	%	ك	%
شخصيات إنسانية	24	49.0	24	68.6	48	57.1
شخصيات غير إنسانية	25	51.0	11	31.4	36	42.9
المجموع	49	100	35	100	84	100

قيمة كا^2 المحسوبة = 3.200، درجة الحرية = 1، مستوى المعنوية = 0.074

- تشير بيانات الجدول أنه باستخدام كا^2 ظهر وجود علاقة غير دالة إحصائياً بين شكل الشخصية ونوعها.
- جاءت الشخصيات الإنسانية فى المرتبة الأولى بنسبة (57.1%)، وهى نسبة مرتفعة إلى حد ما، وتمثل ذلك فى العديد من الأفلام مثل الشخصيات فى فيلم Mulan، والشخصيات فى فيلم Brave، وشخصيات فيلم Frozen، وشخصيات فيلم Up، وذلك على سبيل المثال.
- وجاءت الشخصيات غير الإنسانية فى المرتبة الثانية والأخيرة بنسبة (42.9%)، وتنوعت بين العديد من الأشكال وفقاً لما تقتضيه قصة الفيلم.
- وقد يتعاطف الأطفال مع الشخصيات الإنسانية بشكل أكبر، نظراً لتشابهها فى الخصائص مع البشر العاديين، مما قد يزيد من إمكانية التوحد معها وتقليد سلوكياتها وطريقة تعاملها.
- وتختلف نتائج هذه الدراسة مع نتائج دراسة سابرينا فيشر Sabrina Fischer (2010)[85]، حيث حللت الباحثة خمسة أفلام رسوم متحركة، وجاءت شخصيات الحيوانات فى المرتبة الأولى بنسبة (36%)، تليها الأشياء فى المرتبة الثانية بنسبة (32%)، ثم الشخصيات البشرية فى المرتبة الثالثة بنسبة (23%)، ثم أخرى فى المرتبة الأخيرة بنسبة (9%)، وبين شخصيات الذكور (41%) من الحيوانات، و(32%) كأشياء و(19%) كبشر و(8%) كأخرى، وبين شخصيات الإناث (43%) كبشر، و(29%) كأشياء بينما (14%) كحيوانات و(14%) كأخرى.
- كما تختلف نتائج هذه الدراسة مع دراسة بث وريسما Beth A. Wiersma (2000)[86] حيث عدد الشخصيات المقدمة كبشر أو شبه بشرية (حوريات البحر) وكحيوانات أو أشياء تقريباً متساوية، حيث نسبة (51%) شخصية إنسان أو شبه إنسان مقارنة بـ (49%) شخصيات حيوان أو أشياء.

جدول رقم (11)

توزيع الشخصيات غير الإنسانية طبقاً للنوع

النوع / شكل الشخصية غير الإنسانية	ذكر		أنثى		مجموع	
	ك	%	ك	%	ك	%
حيوانات	10	40.0	4	36.4	14	38.9
طيور	7	28.0	1	9.1	8	22.2
حشرات	4	16.0	-	0.0	4	11.1
أسماك	2	8.0	1	9.1	3	8.3
جنيات	-	0.0	2	18.2	2	5.6
إنسان آلى	1	4.0	1	9.1	2	5.6
حورية بحر	-	0.0	2	18.2	2	5.6
كائنات فضائية	1	4.0	-	0.0	1	2.8
المجموع	25	100	11	100	36	100

تشير بيانات الجدول السابق إلى ما يلى:

- جاءت الحيوانات فى مقدمة الشخصيات غير الإنسانية بنسبة (38.9%)، من إجمالى الشخصيات غير الإنسانية، وقد ظهرت هذه الشخصيات فى عدة أفلام وفقاً لطبيعة الموضوع وسياق القصة، فقد ظهرت شخصيات عدة مثل ثلاث بقرات فى فيلم Home on the range، وثلاث ديناصورات فى فيلم Dinosaur، وثلاث أُسُود فى فيلم The lion king، وهكذا تنوعت الحيوانات أيضاً داخل هذه الأفلام.
- شغلت طيور المرتبة الثانية بنسبة (22.2%)، وقد ظهرت فى عدة أفلام مثل طيور الببغاء النادرة فى فيلم Rio، وطيور الحمام الزاجل فى فيلم Valiant.
- وشغلت الحشرات المرتبة الثالثة بنسبة (11.1%)، وتمثل ذلك فى ثلاث ذبابات فى رحلة إلى القمر فى فيلم Fly me to the moon، وذكر النحل فى فيلم Bee movie.
- وشغلت جنيات وإنسان آلى وحوريات بحر المرتبة الرابعة بنسبة (5.6%) لكل منها، فكانت الجنيات فى فيلم Tinker bell and the legend of the neverbeast، وكانت حوريات البحر فى فيلم The little mermaid، وكان الإنسان الألى فى فيلم Wall-E.
- وشغلت الكائنات الفضائية المرتبة السابعة بنسبة (2.8%) وذلك فى فيلم Home.
- تعددت أشكال الشخصيات غير الإنسانية التى تقدمها الأفلام، وذلك وفقاً لطبيعة القصة، وأعطت لمحة عن حياة هذه الكائنات وبعض خصائصها وصفاتها والأماكن التى تعيش فيها.

جدول رقم (12)

توزيع شخصيات الأفلام طبقاً للمرحلة العمرية والنوع

النوع / المرحلة العمرية	ذكر		أنثى		مجموع		قيمة Z	الدلالة
	ك	%	ك	%	ك	%		
الشباب	30	61.2	24	68.6	54	64.3	0.70	غير دالة
النضج	10	20.4	9	25.7	19	22.6	0.57	غير دالة
الطفولة	4	8.2	1	2.9	5	6.0	1.01	غير دالة
المراهقة	3	6.1	1	2.9	4	4.8	0.68	غير دالة
الشيخوخة	2	4.1	-	0.0	2	2.4	1.21	غير دالة
المجموع	49	100	35	100	84	100		

يتضح من بيانات الجدول السابق ما يلى:

- باستخدام اختبار Z ظهر وجود فروق غير دالة إحصائياً بين نسبتى المرحلة العمرية والنوع.
- جاءت مرحلة الشباب فى مقدمة المراحل العمرية للشخصيات فى الأفلام بنسبة (64.3%)، وهى نسبة مرتفعة إلى حد ما، حيث تتناول بعض الأفلام شخصيات الأمراء والأميرات الشباب، وذلك مثل فيلم Cinderlla وفيلم Beauty and the beast وFrozen، وشخصيات عادية أخرى فى مرحلة الشباب وإن اختلف شكل الشخصية – مثل الطيور فى فيلم Rio وأبطاله من الشخصيات البشرية، وفيلم TAD the lost explorer، حيث TAD وابنة العالم فى مرحلة الشباب، حيث تشكل هذه المرحلة العمرية مجالاً متسعاً لتقديم قصص الحب التى تشملها هذه الأفلام، وتحقيق الآمال والطموحات وتأكيد الذات، وذلك مثل فيلم Dinosaur، حيث يتمكن الديناصور من إنقاذ القطيع ويتولى قيادته، كما تتسم هذه المرحلة بتوافر النشاط والحيوية التى تمكن الفرد من أداء أنشطة مختلفة.
- وشغلت مرحلة النضج المرتبة الثانية بنسبة (22.6%)، حيث قدمت بعض الأفلام أحد الوالدين أو كلاهما، مثل فيلم Brave حيث تبرز الأم كشخصية رئيسه، والأب فى فيلم Finding Nemo، والأب كما فى فيلم Hotel transylvania، وتعد مرحلة عمرية مطلوبة وضرورية لاستكمال أحداث قصص الأفلام، وتشابك العلاقات بين أبطالها، وبما يشير لتواجد مراحل عمرية مختلفة تتعايش مع بعضها وفقاً للطبيعة.
- شغلت مرحلة الطفولة المرتبة الثالثة بنسبة (6.0%)، وهى نسبة صغيرة، وذلك مثل فيلم Up، حيث الطفل الصغير يعيش المغامرة مع بطل الفيلم المسن، والطفلة الصغيرة التى تبحث عن والدتها التى اختطفتها الكائنات الفضائية فى فيلم Home، وذلك وفقاً لما تقتضيه قصص الأفلام ومعالجتها.
- شغلت مرحلة المراهقة المرتبة الرابعة بنسبة (4.8%)، وتمثل ذلك فى بعض الأفلام مثل الثلاثة مراهقين الذين يذهبون فى رحلة إلى القمر، وذلك فى فيلم Fly me to the moon كمغامرة، وهو ما يتلاءم مع خصائص وطبيعة المرحلة العمرية.

- شغلت مرحلة الشيخوخة المرتبة الخامسة والأخيرة بنسبة (2.4%) وتمثل ذلك فى شخصيتين فى فيلم Up، ووفقاً لقصة الفيلم.

جدول رقم (13)

توزيع شخصيات الأفلام طبقاً للمستوى الاقتصادى والنوع

النوع / المستوى الاقتصادى	ذكر		أنثى		مجموع		قيمة Z	الدلالة
	ك	%	ك	%	ك	%		
غير واضح	31	63.3	12	34.3	43	51.2	2.62	دالة
مرتفع جداً	4	8.2	11	31.4	15	17.9	2.74	دالة
متوسط	7	14.3	6	17.1	13	15.5	0.35	غير دالة
مرتفع	6	12.2	6	17.1	12	14.3	0.63	غير دالة
منخفض	1	2.0	-	0.0	1	1.2	0.84	غير دالة
المجموع	49	100	35	100	84	100		

يتضح من بيانات الجدول السابق ما يلى:

- باستخدام اختبار Z لدراسة الفروق بين النسبتين، ظهر وجود فروق دالة إحصائياً بين نسبة عدم وضوح المستوى الاقتصادى للذكور بنسبة (63.3%) مقابل الإناث بنسبة (34.3%)، وقد يرجع ذلك إلى ارتفاع نسبة الشخصيات غير الإنسانية لدى الذكور عن الإناث (51.0% مقابل 31.4% على التوالى) ولذلك لا يتضح مستواها الاقتصادى، كما ظهر وجود فروق دالة إحصائياً بين المستوى الاقتصادى مرتفع جداً للإناث بنسبة (31.4%) مقابل الذكور بنسبة (8.2%).
- كما ظهر وجود فروق غير دالة إحصائياً بين نسبتى المستويات الاقتصادية الأخرى والنوع.
- شغل عدم وضوح المستوى الاقتصادى للشخصيات المرتبة الأولى بنسبة (51.2%)، وهى نسبة مرتفعة إلى حد ما، وقد يرجع ذلك إلى وجود شخصيات غير بشرية من الحيوانات والطيور والإنسان الآلى والإنسان البدائى، التى يصعب تحديد مستواها الاقتصادى وذلك مثل الطائرين فى فيلم Rio، والشخصيات البدائية البشرية فى فيلم The Croods، وشخصيات الذباب فى فيلم Fly me to the moon، وشخصيات الطيور فى فيلم The angry birds movie.
- شغلت مرتفع جداً المرتبة الثانية بنسبة (17.9%)، ويرجع ذلك إلى تقديم شخصيات الملوك والملكات والأمراء والأميرات فى عدة أفلام مثل شخصيتى أليسا وأونا كملكة وكأميرة فى فيلم Frozen وشخصية الملكة الأم وابنتها الأميرة فى فيلم Brave، والأمير فى فيلم The little mermaid.
- وشغل المستوى المتوسط المرتبة الثالثة بنسبة (15.5%)، وذلك بالنسبة لبعض الشخصيات مثل شخصية بل فى فيلم Beauty and the beast، وشخصية بائعة الزهور فى فيلم Bee movie وشخصية البطل المسن فى فيلم Up.
- شغل المستوى المرتفع المرتبة الرابعة بنسبة (14.3%)، وذلك بالنسبة لبعض

الشخصيات فى الأفلام مثل شخصية مولان فى الفيلم الذى يحمل اسمها كابنة لأحد القادة الكبار، وشخصية القائد الذى يحبها فى نفس الفيلم.

- شغل المستوى المنخفض المرتبة الخامسة والأخيرة بنسبة ضئيلة بلغت (1.2%)، وهى لشخصية ذكورية واحدة يعمل لصاً وذلك فى فيلم Tangled.

جدول رقم (14)

توزيع شخصيات الأفلام طبقاً للحالة الزواجية والنوع

النوع / الحالة الزواجية	ذكر		أنثى		مجموع		قيمة Z	الدلالة
	ك	%	ك	%	ك	%		
أعزب	35	71.4	27	77.1	62	73.8	0.59	غير دالة
غير واضح	8	16.3	4	11.4	12	14.3	0.63	غير دالة
متزوج	3	6.1	3	8.6	6	7.1	0.44	غير دالة
أرمل	3	6.1	1	2.9	4	4.8	0.68	غير دالة
المجموع	49	100	35	100	84	100		

تشير بيانات الجدول السابق إلى ما يلى:

- باستخدام اختبار Z ظهر وجود فروق غير دالة إحصائياً بين نسبتى الحالات الزواجية والنوع.

- جاءت أعزب فى مقدمة الحالات الزواجية بنسبة (73.8%)، وهى نسبة مرتفعة إلى حد كبير، حيث تتناول العديد من هذه الأفلام قصص حب تنتهى عادة بالزواج، فتكون شخصيات الذكور والإناث شخصيات عزباء، وذلك مثل بل والأمير فى فيلم Beauty and the Beast، وشخصية Cinderlla، وشخصية مولان فى الفيلم الذى يحمل اسمها، وحورية البحر والأمير فى فيلم The little mermaid، وشخصيتى الابنة والشاب فى فيلم The Croods، والعديد من الشخصيات بما يجعلها ملائمة لنهايات الزواج، وبما يتفق مع كون أغلب هذه الشخصيات من الشباب، مهما اختلفت شكل الشخصيات ما بين بشر وحيوانات وطيور وإنسان آلى.

- جاء غير واضح فى المرتبة الثانية بنسبة (14.3%)، حيث لم تتضح حالة بعض الشخصيات، مثل شخصية أرسلا الشريرة فى فيلم The little mermaid، حيث لم تظهر الأفلام هذا الجانب من الشخصية.

- وجاءت متزوج فى المرتبة الثالثة بنسبة (7.1%)، وهى نسبة صغيرة تمثلت فى بعض الآباء والأمهات فى الأفلام، وذلك كشخصية الأب فى فيلم The Croods، وشخصية الملكة الأم فى فيلم Brave، وذلك وفقاً لقصة الفيلم والدور الذى تؤديه هذه الشخصيات.

- وجاءت أرمل فى المرتبة الرابعة والأخيرة بنسبة (4.8%)، وهى نسبة صغيرة، حيث أظهرت الأفلام وفاة الزوج أو الزوجة لهذه الشخصيات، وذلك مثل زوجة الأب فى فيلم Cinderlla، والبطل المسن فى فيلم Up.

جدول رقم (15)

توزيع شخصيات الأفلام طبقاً للدور الاجتماعى والنوع

النوع / الدور الاجتماعى	ذكر		أنثى		مجموع		قيمة كا^2 المحسوبة	مستوى المعنوية	معامل فاى
	ك	%	ك	%	ك	%			
أصدقاء	32	65.3	20	57.1	52	61.9	0.577	0.448	-
ابن / ابنة	14	28.6	17	48.6	31	36.9	3.507	0.061	-
أب / أم	5	10.2	4	11.4	9	10.7	0.032	0.858	-
أقارب	5	10.2	3	8.6	8	9.5	0.063	0.802	-
غير واضح	6	12.2	1	2.9	7	8.3	2.355	0.125	-
زوج / زوجة	3	6.1	3	8.6	6	7.1	-	-	-
حفيد / حفيدة	2	4.1	2	5.7	4	4.8	-	-	-
ن	49		35		84				

* درجة الحرية = 1

قد تؤدى الشخصية أكثر من دور اجتماعى

يتضح من بيانات الجدول السابق ما يلى:

- باستخدام اختبار كا^2 ظهر وجود علاقة غير دالة إحصائياً بين الدور الاجتماعى للشخصية ونوعها.
- شغلت أصدقاء المرتبة الأولى بنسبة (61.9%)، وهى نسبة مرتفعة إلى حد ما، حيث أكدت الأفلام على علاقات الصداقة وفقاً لسياق القصة، حيث يظهر الأصدقاء مشاعر الود والمساندة، ويقدمون الدعم والمساعدة للشخصيات الأخرى فى الفيلم، ويشتركون معهم فى مواجهة المشكلات ويساعدون على حلها. وذلك باختلاف أشكال الشخصيات، ويظهر ذلك فى العديد من الأفلام مثل فيلم Finding Nemo، حيث تصحب السمكة دورى الأب مارلن فى رحلة البحث عن نيمو وتظل معه إلى أن يجده، صداقة الفتاة ومساعدتها للنحل فى دفاعه عن حقه ومساندته، وذلك فى فيلم Bee movie، خوض المغامرات معاً كالثلاث ذبابات فى رحلة إلى القمر فى فيلم Fly me to the moon.
- شغلت ابن / ابنة المرتبة الثانية بنسبة (36.9%)، وذلك بتقديم العديد من الشخصيات وفقاً لسياق القصة، وذلك فى عدة أفلام، حيث قدمت الابنة فى فيلم Brave، والابن فى فيلم The lion king وFinding Nemo على سبيل المثال.
- شغلت أب / أم المرتبة الثالثة بنسبة (10.7%)، وذلك بتقديم العديد من الشخصيات فى عدة أفلام، مثل الأب البطل الخارق والأم البطلة الخارقة فى فيلم The Incredibles، والأب فى فيلم Hotel Transylvania، والأم فى فيلم Brave، حيث قدم الآباء والأمهات أشكالاً لرعاية الأبناء، وقاموا بحمايتهم وإنقاذهم، وأحياناً على حساب التضحية بحياتهم مثل إنقاذ موفاسا الملك الأسد لابنه أثناء مهاجمة القطيع له، والتضحية بحياته فى سبيل انقاذ الابن.
- شغلت أقارب المرتبة الرابعة بنسبة (9.5%)، وذلك بتقديم بعض الشخصيات فى الأفلام، مثل شخصية سكار عم سمبا فى فيلم The lion king، وأخت قائد مجموعة الديناصورات فى فيلم Dinosaur، لذلك قدمت الأفلام العديد من شخصيات الأقارب المتنوعة.

- شغل عدم وضوح الدور الاجتماعى المرتبة الخامسة بنسبة (8.3%)، وذلك بالنسبة لبعض الشخصيات مثل شخصية أرسلا فى فيلم The little mermaid، فلا يوجد دور محدد، وشخصية المستكشف فى فيلم Up.
- شغلت زوج / زوجة المرتبة السادسة بنسبة (7.1%)، وذلك فى العديد من الأفلام وفقاً لسياق القصة فأظهرت البطل والبطلة الخارقين كزوجين فى فيلم The Incredibles، والملكة كزوجة فى فيلم Brave، والزوج والأب فى نفس الوقت فى فيلم The Croods.
- وشغلت حفيد / حفيدة المرتبة السابعة والأخيرة بنسبة (4.8%)، وتعد إحدى العلاقات الإنسانية، وذلك مثل شخصية البطلة فى فيلم The Croods لإقامة جدتها معهم، وإحدى الذبابات الثلاث لإقامة الجد معهم وارتباطه به.
- أبرزت الأفلام أشكالاً متعددة للعلاقات الإنسانية ما بين الأصدقاء والأبناء والأقارب والأحفاد والأزواج، وذلك رغم اختلاف أشكال الشخصيات.

جدول رقم (16)

توزيع شخصيات الأفلام طبقاً للدور المهنى للشخصية والنوع

النوع / الدور المهنى للشخصية	ذكر		أنثى		مجموع		قيمة Z	الدلالة
	ك	%	ك	%	ك	%		
غير واضح	16	32.7	7	20.0	23	27.4	1.29	غير دالة
أمير / أميرة	4	8.2	8	22.9	12	14.3	1.90	غير دالة
ملك / ملكة	3	6.1	3	8.6	6	7.1	0.44	غير دالة
ضابط	4	8.2	1	2.9	5	6.0	1.01	غير دالة
طباخ	3	6.1	1	2.9	4	4.8	0.68	غير دالة
إنسان بدائى	2	4.1	1	2.9	3	3.6	0.29	غير دالة
ساحرة	-	0.0	3	8.6	3	3.6	2.09	دالة
بائع / بائعة	-	0.0	2	5.7	2	2.4	1.69	غير دالة
طالب / طالبة	1	2.0	1	2.9	2	2.4	0.27	غير دالة
إنسان آلى	1	2.0	1	2.9	2	2.4	0.27	غير دالة
صياد	2	4.1	-	0.0	2	2.4	1.21	غير دالة
مستكشف / مستكشفة	1	2.0	1	2.9	2	2.4	0.27	غير دالة
ربة منزل	-	0.0	2	5.7	2	2.4	1.69	غير دالة
لا يوجد	2	4.1	-	0.0	2	2.4	1.21	غير دالة
لصوص	1	2.0	-	0.0	1	1.2	0.84	غير دالة
مخترع	1	2.0	-	0.0	1	1.2	0.84	غير دالة
خادمة	-	0.0	1	2.9	1	1.2	1.20	غير دالة
إنسان الغابة	1	2.0	-	0.0	1	1.2	0.84	غير دالة
متقاعد	1	2.0	-	0.0	1	1.2	0.84	غير دالة
كابتن بحار	1	2.0	-	0.0	1	1.2	0.84	غير دالة
دكتور فى علم الطيور	1	2.0	-	0.0	1	1.2	0.84	غير دالة
جمع اللقاح	1	2.0	-	0.0	1	1.2	0.84	غير دالة
بطل خارق وموظف فى شركة تأمين	1	2.0	-	0.0	1	1.2	0.84	غير دالة
جنيّة حيوانات	-	0.0	1	2.9	1	1.2	1.20	غير دالة
عامل بناء	1	2.0	-	0.0	1	1.2	0.84	غير دالة
عالمة آثار	-	0.0	1	2.9	1	1.2	1.20	غير دالة
عامل	1	2.0	-	0.0	1	1.2	0.84	غير دالة
بطلة خارقة وربة منزل	-	0.0	1	2.9	1	1.2	1.20	غير دالة
المجموع	49	100	35	100	84	100		

يتضح من بيانات الجدول السابق ما يلى:

- أظهر استخدام اختبار Z وجود فروق دالة إحصائياً بين نسبتى الدور المهنى ساحرة بنسبة (8.6%) للإناث، ولم ترد هذه المهنة بأية نسبة لدى الذكور، فى حين أظهر استخدام اختبار Z وجود فروق غير دالة إحصائياً بين نسبتى باقى الأدوار المهنية والنوع.
- جاء عدم وضوح الدور المهنى للشخصية فى المقدمة بنسبة (27.4%)، مما يشير إلى عدم تركيز الأفلام على توضيح هذا الجانب من جوانب الشخصيات.
- جاء أمير/ أميرة فى المرتبة الثانية بنسبة (14.3%)، حيث قدمت الأفلام وفقاً لسياق القصص أدوار الأمراء والأميرات فى عدة أفلام، مثل شخصية الأمير فى فيلم Beauty and the beast، وشخصية الأميرة فى فيلم Brave، وخاصة فى ظل القصص التى تتناول أحداث فى الحقب الماضية.
- جاء ملك / ملكة فى المرتبة الثالثة بنسبة (7.1%)، حيث قدمت الأفلام هذه الشخصيات، مثل شخصية الملكة فى فيلم Brave، وشخصية الملكة زوجة الأب فى فيلم Snow White، وشخصية الملك الأسد فى فيلم The lion king، وخاصة فى ظل القصص التى تتناول أحداثاً فى الحقب الماضية.
- وجاءت ضابط فى المرتبة الرابعة بنسبة (6.0%)، وذلك وفقاً لسياق القصص، حيث قدم فيلم Mulan بطلة الفيلم مولان، والتى تحارب أعداء الصين بدلاً من أبيها، كما قدم الفيلم أيضاً الضابط قائد الجيش، بالإضافة إلى شخصيات الطيور المحاربة فى فيلم Valiant، والذى يتناول فترة الحرب العالمية الثانية.
- وجاءت طباخ فى المرتبة الخامسة بنسبة (4.8%)، وذلك فى فيلم Ratatouille، حيث تدور أحداث القصة حول فأر يكافح ليحقق مستقبلاً فى عالم الطهى.
- جاء إنسان بدائى فى المرتبة السادسة بنسبة (3.6%)، وجاءت ساحرة فى المرتبة السابعة بنفس النسبة (3.6%)، وذلك وفقاً لطبيعة هذه الأفلام، حيث تعد الساحرة جزءاً أساسياً فى بعض هذه القصص، وخاصة فى الأفلام القديمة نسبياً.
- وجاءت بائع / بائعة، وطالب / طالبة، وإنسان آلى، وصياد، ومستكشف / مستكشفة، وربة منزل، ولا توجد مهنة فى المراتب التالية بنسبة (2.4%) لكل منها.
- وجاءت العديد من الأدوار المهنية الأخرى، ويشير ذلك إلى تنوع الأدوار المهنية للشخصيات التى قدمتها الأفلام.
- تختلف نتائج هذه الدراسة مع دراسة بث وريسما Beth A. Wiersma (2000)[87] حيث حللت 16 فيلم من أفلام ديزنى وتوصلت إلى أن 17 شخصية ذكورية يتم تصويرها كطبقة حاكمة مثل الملوك والأمراء ورجال آخرون يعملون ضمن الطبقة الحاكمة.

جدول رقم (17)

توزيع شخصيات الأفلام طبقاً للمسكن والنوع

النوع / المسكن	ذكر		أنثى		مجموع		قيمة Z	الدلالة
	ك	%	ك	%	ك	%		
شقة / منزل	10	20.4	7	20.0	17	20.2	0.04	غير دالة
غير واضح	15	30.6	2	5.7	17	20.2	2.80	دالة
غابة	12	24.5	4	11.4	16	19.0	1.51	غير دالة
قصر	2	4.1	4	11.4	6	7.1	1.28	غير دالة
قلعة	1	2.0	5	14.3	6	7.1	2.16	دالة
بحار	2	4.1	3	8.6	5	6.0	0.86	غير دالة
مزرعة	-	0.0	3	8.6	3	3.6	2.09	دالة
سفينة فضاء	1	2.0	1	2.9	2	2.4	0.27	غير دالة
فندق	1	2.0	1	2.9	2	2.4	0.27	غير دالة
برج	-	0.0	2	5.7	2	2.4	1.69	غير دالة
كوخ	-	0.0	1	2.9	1	1.2	1.20	غير دالة
خلية نحل	1	2.0	-	0.0	1	1.2	0.84	غير دالة
شاحنة	1	2.0	-	0.0	1	1.2	0.84	غير دالة
منطاد	1	2.0	-	0.0	1	1.2	0.84	غير دالة
محمية طبيعية للطيور	-	0.0	1	2.9	1	1.2	1.20	غير دالة
شقة وقلعة	-	0.0	1	2.9	1	1.2	1.20	غير دالة
مخبأ فى الجزيرة	1	2.0	-	0.0	1	1.2	0.84	غير دالة
قرية	1	2.0	-	0.0	1	1.2	0.84	غير دالة
المجموع	49	100	35	100	84	100		

تشير بيانات الجدول السابق إلى ما يلى:

- باستخدام اختبار Z ظهر وجود فروق دالة إحصائياً بين نسبة عدم وضوح مكان سكن الذكور (30.6%) مقابل الإناث بنسبة (5.7%)، مما يلمح لاهتمام الكتاب بتوضيح هذا الجانب لدى الإناث عن الذكور، كما ظهر وجود فروق دالة إحصائياً بين نسبة سكن الإناث فى قلعة (14.3%) مقابل الذكور بنسبة (2.0%)، وقد يرجع ذلك إلى ارتفاع نسبة الإناث فى المستوى الاقتصادى مرتفع جداً مقارنة بالذكور (31.4% للإناث مقابل 8.2% للذكور)، حيث شملت العينة على بعض الملكات والأميرات اللاتى يسكن فى قلاع، كما ظهر وجود فروق دالة إحصائياً بين نسبة سكن الإناث فى مزرعة (8.6%)، فى حين لم يرد هذا المكان بالنسبة للذكور، فى حين أظهر استخدام اختبار Z وجود فروق غير دالة إحصائياً بين باقى أماكن السكن والنوع.
- جاءت شقة / منزل فى المرتبة الأولى من طبيعة المسكن الذى تقيم فيه الشخصيات بنسبة (20.2%)، وذلك وفقاً لسياق القصة وطبيعة الشخصية، وعادة ما يرتبط ذلك بالأفلام التى تتناول الحياة الحديثة نسبياً، ففى فيلم Bee movie أقامت الفتاة فى شقة، وفى فيلم Home الفتاة تقيم أيضاً فى شقة، وفى فيلم Up يقيم البطل المسن فى منزل خاص به.
- جاء غير واضح فى المرتبة الثانية بنفس النسبة (20.2%)، حيث لم يتضح مكان إقامة بعض الشخصيات، وذلك مثل شخصية يوجين فى فيلم Tangled، فلم توضح الأفلام ذلك.

- جاءت غابة فى المرتبة الثالثة بنسبة (19.0%)، وذلك وفقاً لسياق القصص، فقد جرت العديد من أحداث الأفلام فى الغابات، وذلك مثل فيلم Tarzan وفيلم The lion king، ومعظم أحداث فيلم Open Season 1.
- جاء قصر وقلعة فى المرتبة الرابعة والخامسة بنسبة (7.1%) لكل منهما، حيث توجد شخصيات الملوك والأمراء والملكات والأميرات، فيكون ذلك مقر إقامتهم وذلك مثل الأمير فى فيلم The little mermaid، والملكة والأميرة فى فيلم Brave وغيرها من الشخصيات.
- جاءت بحار فى المرتبة السادسة بنسبة (6.0%)، حيث جرت أحداث بعض الأفلام مثل Fining Nemo وفيلم The little mermaid.
- جاءت مزرعة فى المرتبة السابعة بنسبة (3.6%)، حيث تعيش ثلاثة أبقار يحاولن إنقاذ المرزعة فى فيلم Home on the range.
- وجاءت أماكن متعددة أخرى وفقاً لطبيعة الشخصية وسياق الأحداث.

جدول رقم (18)

توزيع شخصيات الأفلام طبقاً للشخصيات التى تقيم معها والنوع

النوع / الشخصيات التى تقيم معها الشخصية	ذكر		أنثى		مجموع		قيمة كا2* المحسوبة	مستوى المعنوية	معامل فاى
	ك	%	ك	%	ك	%			
أصدقاء	12	24.5	8	22.9	20	23.8	0.030	0.862	-
الأب	6	12.2	9	25.7	15	17.9	2.525	0.112	-
أفراد من نفس الفصيلة	6	12.2	9	25.7	15	17.9	2.525	0.112	-
الأم	9	18.4	5	14.3	14	16.7	0.245	0.621	-
بمفردها	6	12.2	3	8.6	9	10.7	0.288	0.592	-
غير واضح	8	16.3	1	2.9	9	10.7	3.872	0.049	0.210
أخوة إناث	3	6.1	4	11.4	7	8.3	-	-	-
أخوة ذكور	3	6.1	3	8.6	6	7.1	-	-	-
مجتمع الغابة	5	10.2	-	0.0	5	6.0	-	-	-
الابن	2	4.1	1	2.9	3	3.6	-	-	-
الجد	1	2.0	2	5.7	3	3.6	-	-	-
زوجة الأب	-	0.0	2	5.7	2	2.4	-	-	-
الزوج / الزوجة والأبناء	1	2.0	1	2.9	2	2.4	-	-	-
الابنه	1	2.0	-	0.0	1	1.2	-	-	-
بناتها وابنة الزوج	-	0.0	1	2.9	1	1.2	-	-	-
بنات زوجة الأب	-	0.0	1	2.9	1	1.2	-	-	-
ابنة الزوج	-	0.0	1	2.9	1	1.2	-	-	-
زوجته	1	2.0	-	0.0	1	1.2	-	-	-
أقارب	1	2.0	-	0.0	1	1.2	-	-	-
الأميرة المختطفة	-	0.0	1	2.9	1	1.2	-	-	-
الساحرة	-	0.0	1	2.9	1	1.2	-	-	-
الزوجة والأبناء والحماة	1	2.0	-	0.0	1	1.2	-	-	-
الزوج والابنة والأبناء الذكور	-	0.0	1	2.9	1	1.2	-	-	-
أفراد القبيلة	1	2.0	-	0.0	1	1.2	-	-	-
ن	49		35		84				

* درجة الحرية = 1

قد تقيم الشخصية مع أكثر من شخص فى نفس الوقت.

يتضح من بيانات الجدول السابق ما يلى:

- جاء أصدقاء فى المرتبة الأولى للشخصيات التى تقيم معها الشخصية بنسبة (23.8%)، وذلك فى عدة أفلام وفقاً لسياق القصص وطبيعة الشخصية، وذلك مثل البقرات الثلاث فى فيلم home on the range، وشخصيتى بوج الدب وأليوت الغزال فى فيلم Open Season 1.
- جاءت الإقامة مع الأب فى المرتبة الثانية بنسبة (17.9%)، وذلك فى عدة أفلام وفقاً للقصص، حيث أقامت بوكاهانتس فى الفيلم المعروف باسمها Pocahontas مع الأب، وتقيم شخصية عين الإنسانية البدائية فى فيلم The Croods مع الأب، وتقيم شخصية مولان فى الفيلم المعروف باسمها Mulan مع الأب.
- وجاءت أفراد من نفس الفصيلة فى المرتبة الثالثة بنفس النسبة السابقة (17.9%)، وذلك فى عدة أفلام وفقاً لسياق القصة حيث يقيم الكائن الفضائى فى فيلم Home مع الكائنات الفضائية، ويقيم الحصان فى فيلم Spirit: Stallion of the Cimarron مع أفراد من نفس الفصيلة، وتقيم شخصية ميرا أخت القائد فى فيلم Dinosaur معهم أيضاً.
- وجاءت الأم فى المرتبة الرابعة بنسبة (16.7%)، حيث أقام عدد من الشخصيات مع الأم وفقاً لسياق القصة، كإحدى شخصيات فيلم Fly me to the moon، وشخصية النحل فى فيلم Bee movie.
- وجاءت تقيم بمفردها فى المرتبة الخامسة بنسبة (10.7%)، وذلك فى عدة شخصيات مثل شخصية صديقة النحل فى فيلم Bee movie.
- أظهر استخدام اختبار كا^2 وجود علاقة دالة إحصائياً بين عدم وضوح الشخصية التى تقيم معها شخصيات الأفلام والنوع حيث بلغت قيمة كا^2 (3.872)، وهى دالة إحصائياً عند مستوى معنوية (0.049) ودرجة حرية (1)، وبلغ معامل فاى (0.21) تقريباً ما يعنى أن شدة العلاقة بين المتغيرين ضعيفة، حيث تبلغ نسبة الذكور (16.3%) مقابل نسبة الإناث (2.9%)، حيث حرصت الأفلام على توضيح الشخصيات التى تقيم معها الإناث بصرف النظر عن طبيعة العلاقة بينهم، فى حين لم تركز على ذلك بالنسبة للذكور، فى حين شغل عدم الوضوح المرتبة السادسة بنفس النسبة السابقة (10.7%).
- جاءت أخوة إناث فى المرتبة السابعة بنسبة (8.3%)، وأخوة ذكور فى المرتبة الثامنة بنسبة (7.1%)، ومجتمع الغابة فى المرتبة التاسعة بنسبة (6.0%)، وذلك فى أفلام مثل Tarzan وThe lion king وفيلم Open Season.
- وجاءت عدة شخصيات أخرى فى المراتب التى تليها وفقاً لسياق قصص هذه الأفلام.
- كما أظهر استخدام اختبار كا^2 وجود علاقة غير دالة إحصائياً بين باقى الشخصيات التى تقيم معها شخصيات الأفلام والنوع.

جدول رقم (19)

توزيع الشخصيات في الأفلام طبقاً لمدى التماسك الأسرى والنوع

النوع / مدى التماسك الأسرى	ذكر		أنثى		مجموع		قيمة Z	الدلالة
	ك	%	ك	%	ك	%		
مترابطة	22	44.9	22	62.9	44	52.4	1.63	غير دالة
غير واضح	26	53.1	10	28.6	36	42.9	2.24	دالة
مفككة	1	2.0	3	8.6	4	4.8	1.40	غير دالة
المجموع	49	100	35	100	84	100		

تشير بيانات الجدول السابق إلى ما يلى:

- باستخدام اختبار Z ظهر وجود فروق دالة إحصائياً بين نسبتى عدم وضوح التماسك الأسرى لدى الذكور بنسبة (53.1%) مقابل نسبة (28.6%) لدى الإناث، مما يلمح إلى اهتمام الكتاب بتوضيح هذا الجانب بشكل أكبر لدى الإناث، فى حين أظهر استخدام اختبار Z وجود فروق غير دالة إحصائياً بين باقى نسب مدى التماسك الأسرى والنوع.
- جاءت مترابطة فى المرتبة الأولى بالنسبة لمدى التماسك الأسرى للشخصيات فى الأفلام بنسبة (52.4%)، وقد أظهرت القصص عديد من أوجه الترابط بين الشخصيات وأسرهم، وذلك وفقاً لسياق القصص، فقدم الأب دراكولا أوجه الرعاية ومحاولة الحفاظ على الابنة والخوف عليها من الاختلاط بالبشر، كما وعد والدتها فى فيلم Hotel Transylvania، وأظهرت حرص الأب على أمان الأسرة وترابط أفرادها فى فيلم The Croods، وبحث الابنة عن والدتها فى فيلم Home، وخوف الأمهات على أبنائهن ومتابعة أخبارهم عندما وصلوا إلى سطح القمر فى فيلم Fly me to the moon، حرص الأبطال الخارقين (الزوج والزوجة) على ضمان الأمان للأسرة وذلك فى فيلم The Incredibles، وتضحية الابنة بالحبس بدلاً من والدها فى فيلم Beauty and the beast، المساعدات التى قدمتها أسرة الفأر الطباخ له لتحقيق أمنيته فى فيلم Ratatouille، و فى فيلم Frozen بحثت الفتاة عن أختها ولم تتركها حتى تخلصت من السحر، وقدم أفراد الأسر أوجه المساندة والدعم والحماية والرعاية للشخصيات.
- جاء عدم وضوح مدى التماسك الأسرى فى المرتبة الثانية بنسبة (42.9%)، وهى نسبة مرتفعة إلى حد ما، حيث لم يتضح وجود أسرة لبعض الشخصيات فى الأفلام، وذلك مثل شخصية ريد فى فيلم The angry birds movie، وشخصية أرسلا فى فيلم The little mermaid، وشخصية دورى فى فيلم Finding Nemo، وشخصية چون سميث فى فيلم Pocahontas.
- وجاءت مفككة فى المرتبة الثالثة والأخيرة بنسبة (4.8%)، وهى نسبة ضئيلة، وإن كانت تشير لوجود بعض العلاقات غير المتماسكة بين أفرادها، وذلك فى علاقة سندريللا بزوجة الأب وبناتها، وعلاقة سنووايت بزوجة أبيها، حيث أظهرت زوجات الأب مشاعر الغيرة والحقد على الفتيات.
- تتفق نتائج هذه الدراسة إلى حد ما مع نتائج دراسة جنيفر هشت Jennifer Hecht (2011)[88] والتى حللت تسعة أفلام رسوم متحركة، وأظهر التحليل وجود العلاقات العائلية كأولوية قوية فى ستة من التسعة أفلام، حيث قامت الأميرات بحماية عائلاتهن أو

أخذن فى الحسبان مشاعر أفراد العائلة بخصوص أهدافهن أو خطابهن، ظهر الوالدان البيولوجيان كإيجابيين وإيجابيين جداً بشكل أساسى، كما تتفق مع نتائج دراسة سوزان بردون Suzan G. Brydon (2009)[89]، والتى حللت فيلم Finding Nemo، حيث الأب مارلن يرعى الطفل ويعرف نفسه – بشكل جزئى على الأقل – عبر علاقته مع الطفل، ويركز كل طاقته لغرس الحكمة والمعرفة والقيم فى طفله، ويأخذ أية إجراءات ضرورية لحمايته.

- وتتفق نتائج الدراسة إلى حد ما مع نتائج دراسة ليتسا رينيه تانر وأخرين Litsa Renee Tanner et al., (2003)[90]، حيث حلل الباحثون 26 فيلماً روائياً طويلاً للرسوم المتحركة، وأظهرت النتائج أن العلاقات العائلية حازت على أولوية مرتفعة جداً فى (57.7%) من الأفلام، وتم توضيح ذلك من خلال الروابط بين الشخصيات وعائلاتهم والمساعدة التى يقدمونها لبعضهم البعض، وفى 12 فيلم من الـ 15 فيلم التى قدمت الأمهات، ظهرت الأمهات فى سبعة أفلام بنسبة (58.3%) من الـ 12 فيلم كراعيات أساسيات، وفى خمسة أفلام بنسبة (41.7%) قدمت الأمهات كحاميات وكمقدمات للرعاية، وظهر الآباء وهم يضحون بأنفسهم فى محاولات لإنقاذ أطفالهم فى ثمانية أفلام بنسبة (53.4%) من الـ 15 فيلم التى قدمت الآباء.

جدول رقم (20)

توزيع الشخصيات فى الأفلام طبقاً للأهداف التى تسعى إليها الشخصية والنوع

النوع / الأهداف	ذكر		أنثى		مجموع		قيمة كا2* المحسوبة	مستوى المعنوية	معامل فاى
	ك	%	ك	%	ك	%			
إنقاذ الآخرين والأرض	14	28.6	10	28.6	24	28.6	0.000	1.000	-
سلامة الآخرين	13	26.5	3	8.6	16	19.0	4.271	0.039	0.220
السعادة الشخصية	5	10.2	8	22.9	13	15.5	2.499	0.114	-
النجاح والإنجاز وتحقيق الذات	7	14.3	-	0.0	7	8.3	-	-	-
تحقيق الأمنيات	4	8.2	1	2.9	5	6.0	-	-	-
سعادة المجتمع	3	6.1	1	2.9	4	4.8	-	-	-
الانتقام	-	0.0	4	11.4	4	4.8	-	-	-
الحصول على الحكم والملك	3	6.1	1	2.9	4	4.8	-	-	-
الحصول على الثروة	3	6.1	-	0.0	3	3.6	-	-	-
اكتشاف الأماكن المختلفة	2	4.1	1	2.9	3	3.6	-	-	-
تقبل الآخرين وإيجاد الحب	2	4.1	1	2.9	3	3.6	-	-	-
القيام بمغامرة	3	6.1	-	0.0	3	3.6	-	-	-
الدفاع عن الوطن	3	6.1	-	0.0	3	3.6	-	-	-
التحرر من السيطرة والحبس	-	0.0	3	8.6	3	3.6	-	-	-
سعادة العائلة	-	0.0	2	5.7	2	2.4	-	-	-
الحفاظ على الطبيعة	1	2.0	1	2.9	2	2.4	-	-	-
مساعدة الآخرين والأصدقاء	-	0.0	2	5.7	2	2.4	-	-	-
تحقيق العدالة	1	2.0	-	0.0	1	1.2	-	-	-
الحصول على صديق	1	2.0	-	0.0	1	1.2	-	-	-
الشعور بالحرية واكتشاف العالم	-	0.0	1	2.9	1	1.2	-	-	-
تعليم الابنة أصول قواعد التعامل كأميرة	-	0.0	1	2.9	1	1.2	-	-	-
الهرب من الكائنات الفضائية	1	2.0	-	0.0	1	1.2	-	-	-
البحث عن والدتها	-	0.0	1	2.9	1	1.2	-	-	-
العودة للوطن	1	2.0	-	0.0	1	1.2	-	-	-
ن	49		35		84				

* درجة الحرية = 1

قد تسعى الشخصية لتحقيق أكثر من هدف.

تشير بيانات الجدول السابق إلى ما يلى:

- باستخدام اختبار كا^2 ظهر وجود علاقة دالة إحصائياً بين هدف سلامة الآخرين والنوع، حيث بلغت قيمة كا^2 المحسوبة (4.271)، وهى دالة إحصائياً عند مستوى معنوية (0.039) ودرجة حرية (1)، وبلغ معامل فاى (0.22)، تقريباً مما يعنى أن شدة العلاقة بين المتغيرين ضعيفة، وتفوق الذكور بنسبة (26.5%) مقابل الإناث بنسبة (8.6%)، حيث تعد سلامة الآخرين هدف تسعى إليه شخصيات الذكور مقارنة بالإناث، وذلك فى عدة شخصيات قدمتها الأفلام مثل شخصية الأب الذى يحرص على سلامة أفراد أسرته فى فيلم The Croods، وشخصيات ريد وتشاك وبومب فى فيلم The angry birds movie.
- كما أظهرت بعض الشخصيات النسائية الحرص على سلامة الآخرين مثل بوكاهانتس فى فيلم Pocahontas، حيث كانت حريصة على سلامة قبيلتها وعدم اندلاع الحرب بينهم وبين المستعمرين الانجليز، ونجحت فى ذلك، ويعد ذلك أحد أوجه التصوير النمطى لشخصيات الذكور سواء فى حماية العائلة أو أفراد المجتمع.
- كما أظهر استخدام اختبار كا^2 علاقة غير دالة إحصائياً بين باقى الأهداف والنوع.
- جاء إنقاذ الآخرين والأرض فى المرتبة الأولى كأهداف للشخصيات بنسبة (28.6%)، حيث تهدف العديد من الشخصيات لذلك وفقاً لسياق القصة، حيث يقاوم البطل الخارق من أجل انقاذ الأرض فى فيلم The Incredibles ضد الشرير الذى يحاول تدميرها، ويحاول طرزان إنقاذ الغوريللا من الصيد وذلك فى فيلم Tarzan، وتحاول مولان فى فيلم Mulan إنقاذ الامبراطور.
- جاءت سلامة الآخرين فى المرتبة الثانية بنسبة (19.0%)، وجاءت السعادة الشخصية فى المرتبة الثالثة بنسبة (15.5%)، وذلك وفقاً لسياق القصة، حيث سعت بعض الشخصيات لتحقيق السعادة، وذلك مثل شخصيتى سندريللا وسنووايت فى الفيلمين الذين يحملان اسمهما، وشخصية الأمير فى فيلم Beauty and the beast.
- جاء النجاح والإنجاز وتحقيق الذات فى المرتبة الرابعة بنسبة (8.3%)، وذلك حيث قدمت الأفلام بعض الشخصيات التى تسعى لتحقيق هذا الهدف مثل شخصية Tad والذى يسعى لتحقيق ذاته فى أن يكون عالم آثار ومستكشف، وذلك فى فيلم Tad the lost explorer.
- وشغل تحقيق الأمنيات المرتبة الخامسة بنسبة (6.0%)، وذلك بالنسبة لبعض الشخصيات مثل البطل المسن فى فيلم Up، والذى يسعى لتحقيق أمنية زوجته الراحلة فى الذهاب للشلال.
- وشغلت سعادة المجتمع المرتبة السادسة بنسبة (4.8%)، وذلك بالنسبة لبعض الشخصيات مثل شخصية موفاسا الملك الأسد، والذى يوجه ابنه لأساسيات الحكم

والمسؤولية عن سعادة المجتمع وذلك فى فيلم The lion king.

- وشغل الانتقام المرتبة السابعة بنفس النسبة (4.8%)، وذلك بالنسبة لبعض الشخصيات مثل شخصية أرسلا فى فيلم The little mermaid.
- وشغل الحصول على الحكم والملك المرتبة الثامنة بنفس النسبة السابقة (4.8%) بالنسبة لبعض الشخصيات، وذلك مثل شخصية سكار العم الذى يسعى للتخلص من أخيه وابن أخيه ليتولى الحكم فى فيلم The lion king، وشخصية أرسلا التى تسعى للاستيلاء على الحكم فى فيلم The little mermaid.
- وشغلت أهداف الحصول على الثروة، واكتشاف الأماكن المختلفة، وتقبل الآخرين وإيجاد الحب، والقيام بمغامرة، والدفاع عن الوطن، والتحرر من السيطرة والحبس المراتب التالية بنفس النسبة (3.6%) لكل منها، وفقاً لسياق قصص الأفلام وطبيعة الشخصيات.
- شغلت سعادة العائلة، والحفاظ على الطبيعة، ومساعدة الآخرين والأصدقاء المراتب التالية بنسبة (2.4%) لكل منها، حيث كانت سعادة العائلة هدف البطلة الخارقة فى فيلم The Incredibles، وكان الحفاظ على الطبيعة الهدف الذى سعت إليه شخصية البطل عالم الطيور فى فيلم Rio للحفاظ على فصيلة الببغاء من الإنقراض، وتمثل هدف مساعدة الآخرين والأصدقاء فى بعض الشخصيات مثل شخصية دورى السمكة التى تساعد والد نيمو فى البحث عنه فى فيلم Finding Nemo.
- وشغلت عدة أهداف أخرى مثل تحقيق العدالة، والحصول على صديق، والشعور بالحرية واكتشاف العالم المراتب الأخيرة بنسبة (1.2%) لكل منها.

جدول رقم (21)

توزيع الشخصيات فى الأفلام طبقاً للسمة العامة للشخصية والنوع

النوع / السمة العامة الشخصية	ذكر		أنثى		مجموع	
	ك	%	ك	%	ك	%
إيجابية	49	100.0	33	94.3	82	97.6
سلبية	-	0.0	2	5.7	2	2.4
المجموع	49	100	35	100	84	100

يتضح من بيانات الجدول السابق ما يلى:

- جاءت السمة العامة للشخصية إيجابية فى المرتبة الأولى بنسبة (97.6%)، وهى نسبة مرتفعة جداً، ويعد ذلك منطقياً نظراً لكونهم الشخصيات الرئيسة والفاعلة والمؤثرة فى الأحداث، وتستطيع الشخصيات التصرف تجاه ما يواجهها، وظهر ذلك فى العديد من المواقف التى أدتها الشخصيات وفقاً لطبيعة القصة، وظهر ذلك فى العديد من الأفلام، حيث قامت مولان فى فيلم Mulan بدور مهم فى إنقاذ الإمبراطور الصينى، وفى فيلم Beauty and the beast قامت بل بالبحث عن والدها إلى أن عثرت عليه وحلت محله فى الاحتجاز لدى الوحش، وتابع مارلن والد نيمو البحث عنه فى فيلم Finding Nemo متجاوزاً البحار إلى أن وصل للساحل الاسترالى ليعثر عليه ويعيده، ركز

الحمام فى فيلم Valiant على نجاح مهمته فى ايصال الرسائل فى الحرب العالمية الثانية رغم العوائق والصعوبات، وفى فيلم Wall-E ركز Wall-E وإيف جهودهما فى إنقاذ البيئة وساهما فى عودة البشر إلى الأرض.

- وجاءت سلبية فى المرتبة الثانية بنسبة (2.4%)، وهى نسبة ضئيلة، وتشير لطبيعة تصرف بعض الشخصيات فى المواقف مثل شخصية سندريللا فى فيلم Cinderlla، والتى لم تحاول التغلب على مشكلتها إلا من خلال السحر فى الذهاب لحفلة الأمير.

جدول رقم (22)

توزيع المشكلات التى تعانى منها الشخصيات فى الأفلام طبقاً للنوع

النوع / المشكلات	ذكر		أنثى		مجموع		قيمة كا^2* المحسوبة	مستوى المعنوية	معامل فاى
	ك	%	ك	%	ك	%			
مشكلات اجتماعية	22	44.9	15	42.9	37	44.0	0.035	0.853	-
لا توجد مشكلات	9	18.4	6	17.1	15	17.9	0.021	0.885	-
مشكلات اقتصادية	5	10.2	4	11.4	9	10.7	0.032	0.858	-
مشكلات عاطفية	3	6.1	4	11.4	7	8.3	-	-	-
البقاء والعائلة على قيد الحياة	4	8.2	2	5.7	6	7.1	-	-	-
مشكلات نفسية	1	2.0	2	5.7	3	3.6	-	-	-
مشكلات قانونية	2	4.1	-	0.0	2	2.4	-	-	-
الوقوع فى الأسر	2	4.1	-	0.0	2	2.4	-	-	-
الكائنات الفضائية تختطف والدتها	-	0.0	1	2.9	1	1.2	-	-	-
النسيان	-	0.0	1	2.9	1	1.2	-	-	-
هجوم على قبيلته	1	2.0	-	0.0	1	1.2	-	-	-
التخلص من القوة السحرية	-	0.0	1	2.9	1	1.2	-	-	-
البحث عن أختها لإنقاذها	-	0.0	1	2.9	1	1.2	-	-	-
ن	49		35		84				

* درجة الحرية = 1

بعض الشخصيات تعانى من أكثر من مشكلة.

تشير بيانات الجدول السابق إلى ما يلى:

- باستخدام اختبار كا^2 ظهر وجود علاقة غير دالة إحصائياً بين المشكلات التى تعانى منها الشخصيات والنوع.
- شغلت المشكلات الاجتماعية المرتبة الأولى بالنسبة للمشكلات التى تعانى منها الشخصيات، وذلك بنسبة (44%)، ويعد ذلك نتيجة منطقية حيث أشارت نتائج هذه الدراسة إلى تفوق الفيلم الاجتماعى بنسبة (90.3%) بالنسبة لأنواع الأفلام، وتعانى الشخصيات من العديد من المشكلات الاجتماعية وفقاً لسياق القصة وأحداثها، وقدمت الأفلام بعض المشكلات والتى تتمثل فى معاناة سندريللا من معاملة زوجة أبيها وبناتها فى فيلم Cinderlla، وعدم انصياع الأميرة لتوجيهات والدتها الملكة فى فيلم Brave، ومشكلة عدم استطاعة ريد السيطرة على غضبه لدرجة الإساءة للآخرين فى فيلم The angry birds movie.

- جاء عدم وجود مشكلات فى المرتبة الثانية بنسبة (17.9%)، حيث لم تعانى بعض الشخصيات من المشكلات، وذلك مثل شخصيات نات وسكوتر وأى كير فى فيلم Fly me to the moon.
- شغلت المشكلات الاقتصادية المرتبة الثالثة بنسبة (10.7%)، حيث تعانى منها بعض الشخصيات، مثل شخصيات الأبقار الثلاثة اللاتى يحاولن إنقاذ المزرعة من البيع بتوفير الأموال اللازمة لعدم الحجز عليها فى فيلم home on the range.
- شغلت المشكلات العاطفية المرتبة الرابعة بنسبة (8.3%)، وتمثل ذلك فى بعض الشخصيات مثل شخصية سندريللا فى البحث عن الحب فى فيلم Cinderlla.
- وشغلت البقاء على قيد الحياة والحفاظ على حياة العائلة المرتبة الخامسة بنسبة (7.1%)، وتمثل ذلك فى أهداف عدد من الشخصيات مثل شخصية الأب فى فيلم The Croods، والذى يهدف للحفاظ على حياة عائلته من المخاطر التى تحيط بهم فى الأزمنة السحيقة لوجود الإنسان على الأرض، وهدف شخصية عين ابنته فى نفس الفيلم.
- شغلت المشكلات النفسية المرتبة السادسة بنسبة (3.6%)، وذلك مثل غيرة الملكة زوجة الأب من جمال سنووايت فى فيلم Snow white.
- شغلت المشكلات القانونية المرتبة السابعة بنسبة (2.4%)، وذلك مثل ذكر النحل الذى يقاضى البشر لاستيلاءهم على العسل، وذلك فى فيلم Bee movie، وشغل الوقوع فى الأسر المرتبة الثامنة بنفس النسبة (2.4%)، وذلك مثل شخصية الحصان بطل فيلم Spirit: Stallion of the cimarron عندما أسره الجنود الذين غزوا أمريكا.
- جاءت عدة مشكلات أخرى وفقاً لسياق القصص مثل اختطاف الكائنات الفضائية لوالدتها، والنسيان، والهجوم على القبيلة، والتخلص من القوة السحرية، والبحث عن أختها فى المراتب التالية بنسبة (1.2%) لكل منها.

جدول رقم (23)

توزيع السلوكيات التى تؤديها شخصيات الأفلام وفقاً للنوع

النوع / السلوك	ذكر		أنثى		مجموع		قيمة كا^2 المحسوبة	مستوى المعنوية	معامل فاى
	ك	%	ك	%	ك	%			
حوار	662	50.2	412	46.4	1074	48.6	2.997	0.083	-
التواجد مع الأصدقاء والبقاء معهم	350	26.5	237	26.7	587	26.6	0.008	0.928	-
مساعدة الآخرين	141	10.7	169	19.0	310	14.0	30.667	0.000	0.117
محاولات النجاة والهرب والإنقاذ	130	9.8	69	7.8	199	9.0	2.796	0.095	-
العنف والعراك والتحطيم والهجوم والتهديد	84	6.4	57	6.4	141	6.4	0.003	0.958	-
العزف والغناء والرقص	50	3.8	87	9.8	137	6.2	32.942	0.000	0.121
أحضان وتقبيل ولقاءات غرامية	55	4.2	44	5.0	99	4.5	0.770	0.380	-
تكريم والحصول على أوسمة وتنصيب وحضور وتجهيز للاحتفال	44	3.3	41	4.6	85	3.8	2.364	0.124	-
أداء العمل	67	5.1	17	1.9	84	3.8	14.498	0.000	-0.081
تناول الطعام	53	4.0	29	3.3	82	3.7	0.834	0.361	-
المشى والجرى والقفز	42	3.2	25	2.8	67	3.0	0.242	0.623	-
قيادة السيارات والدراجات والمركبات	22	1.7	19	2.1	41	1.9	0.652	0.420	-
إعداد الطعام وتذوقه	19	1.4	19	2.1	38	1.7	1.539	0.215	

تابع جدول رقم (23)

توزيع السلوكيات التى تؤديها شخصيات الأفلام وفقاً للنوع

النوع / السلوك	ذكر		أنثى		مجموع		قيمة كا^2 المحسوبة	مستوى المعنوية	معامل فاى
	ك	%	ك	%	ك	%			
اكتشاف وجود أشخاص أو أماكن أو أشياء وتفقدها البحث عن أشياء وأشخاص	19	1.4	17	1.9	36	1.6	0.747	0.387	-
القراءة	25	1.9	9	1.0	34	1.5	2.714	0.099	-
رعاية الطيور والحيوانات والاهتمام بها ومداعبتها	20	1.5	13	1.5	33	1.5	0.009	0.923	-
تعرف ولقاءات ومقابلات	10	0.8	22	2.5	32	1.4	10.995	0.001	0.070
القبض على والإمساك والترويض									
ممارسة الرياضة والتمرينات الرياضية	18	1.4	14	1.6	32	1.4	0.169	0.681	-
مداعبة الآباء للأبناء وتقديم الهدايا لهم	19	1.4	12	1.4	31	1.4	0.030	0.863	-
مشاهدة عروض وألعاب	20	1.5	11	1.2	31	1.4	0.293	0.588	-
أفعال الحركة: الصعود والهبوط والركوب	20	1.5	10	1.1	30	1.4	0.599	0.439	-
والدخول والخروج والوصول والنقل	22	1.7	8	0.9	30	1.4	2.323	0.127	-
التنزه والاصطحاب للتنزه	11	0.8	17	1.9	28	1.3	4.956	0.026	0.047
محاولات العودة وانتظار الرجوع وإرجاع الأشياء									
التعليم والتدريب على أشياء أو مهارات	18	1.4	9	1.0	27	1.2	0.539	0.463	-
الدفاع عن النفس والآخرين	16	1.2	10	1.1	26	1.2	0.034	0.854	-
مراقبة الآخرين أو الأشياء ورؤية ومتابعة									
مطاردة الآخرين	15	1.1	10	1.1	25	1.1	0.000	0.982	-
العناية بالنظافة الشخصية	16	1.2	7	0.8	23	1.0	0.925	0.336	-
إعطاء تعليمات	12	0.9	11	1.2	23	1.0	0.560	0.454	-
زيارات واستقبال ووداع	15	1.1	6	0.7	21	1.0	1.196	0.274	-
العناية بالأطفال والأبناء	9	0.7	8	0.9	17	0.8	0.334	0.564	-
الاسترخاء والراحة والجلوس	12	0.9	5	0.6	17	0.8	0.832	0.362	-
ممارسة الفن والأعمال الفنية	8	0.6	9	1.0	17	0.8	1.154	0.283	-
اللعب	11	0.8	6	0.7	17	0.8	0.173	0.678	-
الانتقام وتدبير المؤامرات ومحاولات خداع	10	0.8	6	0.7	16	0.7	0.049	0.824	-
النوم والاستيقاظ	7	0.5	9	1.0	16	0.7	1.723	0.189	-
تنظيف المنزل	9	0.7	6	0.7	15	0.7	0.000	0.986	-
القتل ومحاولات القتل	14	1.1	1	0.1	15	0.7	7.071	0.008	0.056
البكاء	4	0.3	10	1.1	14	0.6	5.709	0.017	0.051
الكشافة	3	0.2	11	1.2	14	0.6	8.620	0.003	0.062
الاستماع	9	0.7	4	0.5	13	0.6	0.486	0.486	-
إصلاح الأشياء والأعطال	1	0.1	12	1.4	13	0.6	14.758	0.000	0.081
الصيد والذهاب للصيد	12	0.9	-	0.0	12	0.5	-	-	-
تولى مهام الحكم والقيادة والمسؤولية	6	0.5	6	0.7	12	0.5	0.480	0.488	-
إعداد الملابس وارتدائها وارتداء الأحذية	9	0.7	2	0.2	11	0.5	2.233	0.135	-
توصيل الطعام وتقديمه	7	0.5	4	0.5	11	0.5	0.068	0.794	-
خطوات تحقيق الأمنيات ومحاولات تحقيقها	10	0.8	-	0.0	10	0.5	-	-	-
	1	0.1	8	0.9	9	0.4	8.904	0.003	0.063
	4	0.3	5	0.6	9	0.4	0.884	0.347	-
	9	0.7	-	0.0	9	0.4	-	-	-

تابع جدول رقم (23)

توزيع السلوكيات التى تؤديها شخصيات الأفلام وفقاً للنوع

النوع / السلوك	ذكر		أنثى		مجموع		قيمة كا^2* المحسوبة	مستوى المعنوية	معامل فاى
	ك	%	ك	%	ك	%			
طلب زواج وعقد المراسم	5	0.4	3	0.3	8	0.4	0.025	0.875	-
تجهيز وترتيب المنزل والانتقال لآخر	6	0.5	1	0.1	7	0.3	1.964	0.161	-
النداء على الآخرين والتلويح والزئير	3	0.2	4	0.5	7	0.3	-	-	-
موافقة وعقد اتفاقات	3	0.2	3	0.3	6	0.3	-	-	-
طلب وتلقى المساعدة	4	0.3	2	0.2	6	0.3	-	-	-
التعرض للسحر وانتهاؤه	1	0.1	5	0.6	6	0.3	4.652	0.031	0.046
التعرض للهجوم وتلقى التوبيخ	3	0.2	3	0.3	6	0.3	-	-	-
رفع قضايا وحضور محاكمات	6	0.5	-	0.0	6	0.3	-	-	-
محاولة اللحاق بالآخرين	4	0.3	1	0.1	5	0.2	-	-	-
التفكير والتأمل	3	0.2	2	0.2	5	0.2	-	-	-
الاهتمام بالجمال والزينة	-	0.0	5	0.6	5	0.2	-	-	-
رواية قصص وحكايات	3	0.2	2	0.2	5	0.2	-	-	-
السرقة والاستيلاء على الأشياء	5	0.4	-	0.0	5	0.2	-	-	-
البناء	2	0.2	3	0.3	5	0.2	-	-	-
إنقاذ الأميرات	2	0.2	2	0.2	4	0.2	-	-	-
التخلص من أشياء والتخلى عن أشخاص وترك العمل	3	0.2	1	0.1	4	0.2	-	-	-
التفتيش والتعرض للفحص	1	0.1	3	0.3	4	0.2	-	-	-
جمع الزهور والورود ورعاية الحدائق	1	0.1	2	0.2	3	0.1	-	-	-
إقناع الآخرين	-	0.0	3	0.3	3	0.1	-	-	-
يعرف	2	0.2	1	0.1	3	0.1	-	-	-
المغادرة والرحيل والاستعداد للرحيل	2	0.2	-	0.0	2	0.1	-	-	-
الدعاء والصلاة	-	0.0	2	0.2	2	0.1	-	-	-
الحديث فى مؤتمر	2	0.2	-	0.0	2	0.1	-	-	-
إنقاذ الأمراء	-	0.0	1	0.1	1	0.0	-	-	-
المذاكرة والدراسة	-	0.0	1	0.1	1	0.0	-	-	-
التجديف	-	0.0	1	0.1	1	0.0	-	-	-
استشارة طبيب	-	0.0	1	0.1	1	0.0	-	-	-
دعوة	1	0.1	-	0.0	1	0.0	-	-	-
جمع الأشياء	-	0.0	1	0.1	1	0.0	-	-	-
ن	1320		888		2208				

* درجة الحرية = 1

تؤدى الشخصيات أحياناً أكثر من سلوك.

تشير بيانات الجدول السابق إلى أنه باستخدام اختبار كا^2 ظهر وجود علاقة دالة إحصائياً بين نوع الشخصية والسلوك الذى تؤديه.

- توجد علاقة دالة إحصائياً بين نوع الشخصية وسلوك مساعدة الآخرين، حيث بلغت قيمة كا^2 (30.667) وهى دالة إحصائياً عند مستوى معنوية (0.000) ودرجة حرية (1)، وبلغ معامل فاى (0.12) تقريباً، مما يعنى أن شدة العلاقة بين المتغيرين ضعيفة، حيث تبلغ نسبة الإناث (19.0%) مقابل (10.7%) للذكور، حيث تقوم الإناث بتقديم الكثير من أوجه المساعدة للأخرين وفقاً لطبيعة القصص، فمثلاً ساعدت دورى مارلن والد

نيمو فى البحث عن نيمو فى فيلم Finding Nemo، وساعدت فنسا ذكر النحل فى قضيته ضد استيلاء البشر على العسل.

- توجد علاقة دالة إحصائياً بين نوع الشخصية وسلوك العزف والغناء والرقص، حيث بلغت قيمة كا^2 (32.942)، وهى دالة إحصائياً عند مستوى معنوية (0.000)، ودرجة حرية (1)، وبلغ معامل فاى (0.12) تقريباً، مما يعنىأن شدة العلاقة بين المتغيرين ضعيفة، حيث تبلغ نسبة الإناث (9.8%) مقابل (3.8%) للذكور، لأن من الشائع أن ترتبط هذه الهوايات أكثر بالإناث، وأحياناً يقمن بذلك أثناء أداء بعض الأعمال المنزلية، وأحياناً أخرى للتغلب على بعض المواقف التى تواجههن، وذلك فىعدة أفلام، مثل غناء سنووايت فى فيلم Snow white أثناء الأعمال المنزلية، وغناء اليسا وأونا أثناء الإعداد لاحتفال التنصيب، وذلك فى فيلم Frozen، وغناء رابنزل أثناء وجودها فى الحانة فى فيلم Tangled.

- توجد علاقة دالة إحصائياً بين نوع الشخصية وسلوك أداء العمل، حيث بلغت قيمة كا^2 (14.498) عند مستوى معنوية (0.000)، ودرجة حرية (1)، وبلغ معامل فاى (0.08) تقريباً، مما يعنى أن شدة العلاقة بين المتغيرين ضعيفة، حيث تبلغ نسبة الذكور (5.1%) مقابل نسبة الإناث (1.9%)، وهى من الأنماط التقليدية حيث يؤدى الذكور العمل باعتباره مهمة أساسية لهم، وقد أظهرت الأفلام ذلك من خلال عدة شخصيات منها الرجل الخارق الذى يعمل موظفاً فى شركة تأمين فى فيلم The Incredibles، ويعمل الطباخون والفأر فى طهى الطعام فى مطبخ المطعم فى فيلم Ratatouille.

- توجد علاقة دالة إحصائياً بين نوع الشخصية وسلوك رعاية الطيور والحيوانات والاهتمام بها ومداعبتها، حيث بلغت قيمة كا^2 (10.995) عند مستوى معنوية (0.001)، ودرجة حرية (1)، وبلغ معامل فاى (0.07) تقريباً، مما يعنى أن شدة العلاقة بين المتغيرين ضعيفة، حيث تبلغ نسبة الإناث (2.5%) مقابل نسبة الذكور (0.8%) لأنه فى بعض الأفلام تعد رعاية الحيوانات والطيور من الواجبات المنزلية للإناث مثل سندريللا فى فيلم Cinderlla وسنووايت فى فيلمها، بالإضافة إلى الاهتمام بهم والعطف عليهم مثل شخصية Rapunzel، حيث كان الديناصور الصغير والأرنب من أصدقاءها، وذلك فى فيلم Barbie as Rapunzel.

- توجد علاقة دالة إحصائياً بين نوع الشخصية وسلوك أفعال الحركة (الصعود والهبوط والركوب والدخول والخروج)، حيث بلغت قيمة كا^2 (4.956) عند مستوى معنوية (0.026)، ودرجة حرية (1)، وبلغ معامل فاى (0.05) تقريباً، مما يعنىأن شدة العلاقة بين المتغيرين ضعيفة، حيث تبلغ نسبة الإناث (1.9%) مقابل نسبة الذكور (0.8%)، وهو نمط غير تقليدى فالمعتاد أن يقوم الذكور بهذه الأفعال، لأنه يتم تصويرهم على أنهم نشطاء، وقدمت الأفلام العديد من هذه الأفعال مثل صعود وهبوط الأم فى فيلم Tangled.

- توجد علاقة دالة إحصائياً بين نوع الشخصية وسلوك الانتقام وتدبير المؤامرات ومحاولات الخداع، حيث بلغت قيمة كا^2 المحسوبة (7.071)، عند مستوى معنوية

(0.008)، ودرجة حرية (1)، وبلغ معامل فاى (0.06) تقريباً، مما يعنىأن شدة العلاقة بين المتغيرين ضعيفة، حيث تبلغ نسبة الذكور (1.1%) مقابل نسبة الإناث (0.1%)، ويبدو ذلك شائعاً فى بعض الأفلام، عندما دبر سكار العم مكيدة للتخلص من موفاسا وسمبا ليتولى الحكم بدلاً منه فى فيلم The lion king.

- توجد علاقة دالة إحصائياً بين نوع الشخصية وسلوك النوم والاستيقاظ، حيث بلغت قيمة كا^2 المحسوبة (5.709) عند مستوى معنوية (0.017)، ودرجة حرية (1)، وبلغ معامل فاى (0.05) تقريباً، مما يعنى أن شدة العلاقة بين المتغيرين ضعيفة، حيث تبلغ نسبة الإناث (1.1%) مقابل نسبة الذكور (0.3%)، وظهر ذلك فى بعض الأفلام، مثل استيقاظ سندريللا من نومها فى الفيلم، واستيقاظ إيريال من النوم فى فيلم The little mermaid.

- توجد علاقة دالة إحصائياً بين نوع الشخصية وسلوك تنظيف المنزل، حيث بلغت قيمة كا^2 المحسوبة (8.620) عند مستوى معنوية (0.003)، ودرجة حرية (1)، وبلغ معامل فاى (0.06) تقريباً، مما يعنى أن شدة العلاقة بين المتغيرين ضعيفة، حيث تبلغ نسبة الإناث (1.2%) مقابل نسبة الذكور (0.2%)، وهى من الأنماط التقليدية للمرأة التى تقوم بأعمال المنزل، وذلك مثل شخصيات سندريللا، وشخصية Rapunzel فى فيلم Barbie as Rapunzel.

- توجد علاقة دالة إحصائياً بين نوع الشخصية وسلوك البكاء، حيث بلغت قيمة كا^2 المحسوبة (14.758)، وهى دالة إحصائياً عند مستوى معنوية (0.000)، ودرجة حرية (1)، وبلغ معامل فاى (0.08) تقريباً، مما يعنى أن شدة العلاقة بين المتغيرين ضعيفة، حيث تبلغ نسبة الإناث (1.4%) مقابل نسبة الذكور (0.1%)، وهى من الأنماط التقليدية الشائعة التى تؤكد على عاطفية الإناث والتعبير عن المشاعر بالبكاء.

- توجد علاقة دالة إحصائياً بين نوع الشخصية وسلوك إعداد الملابس وارتدائها وإرتداء الأحذية، حيث بلغت قيمة كا^2 المحسوبة (8.904)، عند مستوى معنوية (0.003)، ودرجة حرية (1)، وبلغ معامل فاى (0.06) تقريباً، مما يعنى أن شدة العلاقة بين المتغيرين ضعيفة، حيث تبلغ نسبة الإناث (0.9%) مقابل نسبة الذكور (0.1%)، حيث تهتم الإناث أكثر بملابسهن وبأناقة مظهرهن، كما تركز بعض القصص على الملابس والأحذية مثل ذهاب سندريللا إلى حفل الأمير.

- توجد علاقة دالة إحصائياً بين نوع الشخصية وسلوك التعرض للسحر وانتهائه، حيث بلغت قيمة كا^2 المحسوبة (4.652) عند مستوى معنوية (0.031)، ودرجة حرية (1)، وبلغ معامل فاى (0.05) تقريباً، مما يعنىأن العلاقة بين المتغيرين ضعيفة، حيث تبلغ نسبة الإناث (0.6%) مقابل نسبة الذكور (0.1%)، حيث تعرضت بعض شخصيات الإناث للسحر وفقاً لسياق القصص مثل سنوويت فى فيلمها، وقد تتعرض الإناث للسحر أكثر من الذكور وذلك نظراً لدواعى الغيرة بينهن.

- كما أظهر استخدام كا^2 علاقة غير دالة إحصائياً بين نوع الشخصية وباقى السلوكيات.

- شغل الحوار المرتبة الأولى فى السلوكيات التى تؤديها الشخصيات بنسبة (48.6%)، حيث تتبادل الشخصيات الحوار معاً لتوضيح سياق الأحداث، وشغل التواجد مع الأصدقاء والبقاء معهم المرتبة الثانية بنسبة (26.6%)، وذلك بالنسبة للعديد من الشخصيات، وشغلت مساعدة الآخرين المرتبة الثالثة بنسبة (14.0%)، وشغلت محاولات النجاة والهرب والإنقاذ المرتبة الرابعة بنسبة (9.0%)، وذلك فى العديد من الأفلام مثل هرب الحصان من معسكر الجيش الإنجليزى عندما أسروه فى فيلم Spirit: Stallion of the Cimarron، وهروب الكائن الفضائى من فصيلته فى فيلم Home، وشغل العنف والعراك والتحطيم والهجوم والتهديد المرتبة الخامسة بنسبة (6.4%)، وذلك فى العديد من الأفلام مثل العراك بين سكار وسمبا فى فيلم The lion king، والعنف والعراك بين الأبطال الخارقون وصديق لإنقاذ العالم فى فيلم The Incredibles، والهجوم بين الجيوش فى فيلم Mulan، وشغل العزف والغناء والرقص المرتبة السادسة بنسبة (6.2%)، وشغل أحضان وتقبيل ولقاءات غرامية المرتبة السابعة بنسبة (4.5%)، وذلك فى العديد من الأفلام ووفقاً لسياق القصص.
- وشغلت العديد من السلوكيات المراتب التالية، وتؤدى الشخصيات العديد من السلوكيات وفقاً لسياق القصص.
- وتختلف نتائج هذه الدراسة حيث ترتفع نسبة الذكور فى أداء العمل مع دراسة جوناثان تاى ديكر Jonathan Tye Decker (2010)[91] حيث كلا إن النوعين يشاركان بشكل متساو فى العمل خارج المنزل، وتصور أفلام بكسار Pixar عالم حيث فرص العمل خارج المنزل متاحة لكل من الذكور والإناث.
- كما تختلف مع نتائج دراسة سابرينا فيشر Sabrina Fischer (2010)[92] حيث أكثر من نصف الذكور (51%) والإناث (57%) تم تصويرهم على أن لديهم مهن، ومن المثير ارتفاع هذه النسبة لدى الإناث وانخفاضها لدى الذكور.
- وتتفق نتائج هذه الدراسة حيث ترتفع نسبة الذكور فى أداء العمل إلى حد ما مع نتائج دراسة بث وريسما Beth A. Wiersma (2000)[93] حيث تدعم النتائج الفرض الثالث بأن الوظائف المقدمة لشخصيات الذكور أوسع بكثير من الإناث، وتتولى 26 شخصية ذكورية وظائف بينما أربع شخصيات نسائية فقط لديها مهن، وصورة النساء فى المناصب خارج المنزل غير موجودة تقريباً.
- تتفق نتائج هذه الدراسة إلى حد ما مع نتائج دراسة دون إليزابيت إنجليند Dawn Elizabeth England (2011)[94] حيث سيطر العمل المنزلى كموضوع مهم فى أفلام أميرات ديزنى، وتدمج ديزنى تغييراً مهماً – عبر الوقت - يتمثل فإيقاف مؤقت للعمل المنزلى كرمز للأنوثة، ولا يقم الرجال بالعمل المنزلى أبداً فى أفلام الأميرات، وفى أفلام الوسط الثمانينات والتسعينيات لم تعد ديزنى تصور الأميرات يقمن بالعمل المنزلى، كما تتفق إلى حد ما مع دراسة جوناثان تاى Jonathan Tye (2010)[95] حيث يعد العمل المنزلى مسئولية الذكور والإناث فى أفلام Pixar، ولا توجد فروق ذات دلالة، كما تتفق إلى حد ما مع نتائج دراسة تيفانى بلتون Tiffany J. Pelton

(2015)[96] حيث موضوع المرأة المنزلية حاضر فى كل من الأفلام التقليدية والمعاصرة، وتظهر تغيير بسيط ذا معنىعبر الوقت، وتختلف نسبياً عن دراسة بث وريسما Beth A. Wiersma (2000)[97] حيث تدعم النتائج الفرض الثانى بأن شخصيات الإناث فى أفلام ديزنى تشارك فى أنشطة نسائية نمطية فالمنزل عن شخصيات الذكور، حيث أن أنواع الأعمال المنزلية التى تصورها شخصيات الإناث تفوق فى العدد هؤلاء الذين تصورهم شخصيات الذكور بنسبة 6 إلى 1.

- وتتفق نتيجة الدراسة مع نتائج دراسة سابرينا فيشر Sabrina Fischer (2010)[98] حيث ظهرت الإناث وهن يبكين وينتحبن بنسبة (43%)، بينما الذكور يبكون وينتحبون بنسبة (35%).

جدول رقم (24)

توزيع الشخصيات طبقاً للأماكن التى تظهر فيها والنوع

النوع / المكان	ذكر		أنثى		مجموع		قيمة كا^2 المحسوبة	مستوى المعنوية	معامل فاى
	ك	%	ك	%	ك	%			
أولاً: داخل أماكن السكن:									
غرفة النوم	24	1.8	87	9.7	111	5.0	69.861	0.000	0.175
غرفة المعيشة	57	4.3	48	5.4	105	4.7	1.276	0.259	-
غرف وقاعات وأجنحة وأبراج بالفنادق والقصور	42	3.2	39	4.4	81	3.7	2.077	0.150	-
شرفات	22	1.7	19	2.1	41	1.9	0.605	0.437	-
المطبخ	15	1.1	15	1.7	30	1.4	1.155	0.282	-
غرفة الطعام	14	1.1	11	1.2	25	1.1	0.133	0.715	-
ردهات وممرات	14	1.1	11	1.2	25	1.1	0.133	0.715	-
مكتبة وغرفة مكتب	5	0.4	5	0.6	10	0.5	0.382	0.537	-
الحمام	5	0.4	4	0.4	9	0.4	0.060	0.806	-
أنفاق وممرات بالقصور	2	0.2	5	0.6	7	0.3	2.801	0.094	-
غرفة طفل	1	0.1	-	0.0	1	0.0	-	-	-
خارج أماكن السكن:									
الغابات	255	19.4	199	22.3	454	20.5	2.740	0.098	-
وسائل نقل ومواصلات	119	9.0	62	6.9	181	8.2	3.126	0.077	-
شواطئ وبحار وأنهار	111	8.4	69	7.7	180	8.1	0.359	0.549	-
الشارع	110	8.4	45	5.0	155	7.0	8.997	0.003	0.064
مطعم وبار وكافيه	81	6.2	24	2.7	105	4.7	14.141	0.000	0.080
الصحراء	51	3.9	40	4.5	91	4.1	0.489	0.484	-
الجبال	53	4.0	14	1.6	67	3.0	10.952	0.001	0.070
سفن الفضاء	40	3.0	17	1.9	57	2.6	2.734	0.098	-
معسكرات وثكنات جيش	40	3.0	4	0.4	44	2.0	18.312	0.000	0.091
ساحات أمام القصور والمنازل	14	1.1	25	2.8	39	1.8	9.234	0.002	0.064
حدائق المنازل والقصور	12	0.9	23	2.6	35	1.6	9.436	0.002	0.065
المزارع	12	0.9	22	2.5	34	1.5	8.446	0.004	0.062
القرى	23	1.7	6	0.7	29	1.3	4.756	0.029	0.046
المدن	11	0.8	17	1.9	28	1.3	4.843	0.028	0.047
جزيرة	23	1.7	5	0.6	28	1.3	6.002	0.014	0.052
محلات وسوبر ماركت	12	0.9	10	1.1	22	1.0	0.233	0.630	-
مداخل وسلالم القصور والقلاع	4	0.3	18	2.0	22	1.0	15.801	0.000	0.084
أماكن صحية	19	1.4	1	0.1	20	0.9	10.521	0.001	0.069
مطارات ومحطات بنزين وجراجات	11	0.8	7	0.8	18	0.8	0.018	0.893	-
متحف ومعبد	10	0.8	6	0.7	16	0.7	0.058	0.810	-
مخازن ومصانع	11	0.8	3	0.3	14	0.6	2.113	0.146	-
محمية طبيعية	7	0.5	6	0.7	13	0.6	0.178	0.673	-
الفضاء ووكالات الفضاء	9	0.7	4	0.4	13	0.6	0.507	0.476	-
الحدائق	8	0.6	2	0.2	10	0.5	1.742	0.187	-
أماكن تعليمية	8	0.6	2	0.2	10	0.5	1.742	0.187	-
أماكن ترفيه	10	0.8	-	0.0	10	0.5	-	-	-
مكاتب وشركات	10	0.8	-	0.0	10	0.5	-	-	-

تابع جدول رقم (24)

توزيع الشخصيات طبقاً للأماكن التى تظهر فيها والنوع

النوع / المكان	ذكر		أنثى		مجموع		قيمة كا2* المحسوبة	مستوى المعنوية	معامل فاى
	ك	%	ك	%	ك	%			
أنفاق وأنابيب صرف	7	0.5	2	0.2	9	0.4	1.244	0.265	-
استاد رياضى وحمام سباحة ونادى كشافة	6	0.5	2	0.2	8	0.4	0.794	0.373	-
أسطح منازل وفنادق وأماكن إقامة	5	0.4	3	0.3	8	0.4	-	-	-
كهف وكوخ	3	0.2	5	0.6	8	0.4	-	-	-
محاكم	6	0.5	-	0.0	6	0.3	-	-	-
حظائر	3	0.2	2	0.2	5	0.2	-	-	-
مقابر وتوابيت	2	0.2	1	0.1	3	0.1	-	-	-
كنيسة	3	0.2	-	0.0	3	0.1	-	-	-
سجن	3	0.2	-	0.0	3	0.1	-	-	-
مناجم	-	0.0	2	0.2	2	0.1	-	-	-
بيت أزياء	1	0.1	1	0.1	2	0.1	-	-	-
مكتبة عامة	1	0.1	1	0.1	2	0.1	-	-	-
فى التليفزيون	2	0.2	-	0.0	2	0.1	-	-	-
المجموع	1317	100	894	100	2211	100			

* درجة الحرية = 1

تشير بيانات الجدول السابق أنه باستخدام اختبار كا2 ظهر وجود علاقة دالة إحصائياً بين نوع الشخصية وبعض الأماكن التى تتواجد فيها.

- توجد علاقة دالة إحصائياً بين نوع الشخصية وغرفة النوم، حيث بلغت قيمة كا2 (69.861)، وهى دالة إحصائياً عند مستوى معنوية (0.000)، ودرجة حرية (1)، وبلغ معامل فاى (0.18) تقريباً، مما يعنى أن شدة العلاقة بين المتغيرين ضعيفة، حيث بلغت نسبة الإناث (9.7%) مقابل نسبة (1.8%) للذكور، مما يشير إلى ارتباط المرأة بأدوارها التقليدية، حيث قدمت سندريللا لزوجة أبيها وبناتها الطعام فى غرف نومهن، بالإضافة إلى مشاهد الاستلقاء والنوم والاستيقاظ وارتداء الملابس.
- توجد علاقة دالة إحصائياً بين نوع الشخصية والشارع، حيث بلغت قيمة كا2 (8.997)، وهى دالة إحصائياً عند مستوى معنوية (0.003)، ودرجة حرية (1)، وبلغ معامل فاى (0.06) تقريباً، مما يعنى أن شدة العلاقة بين المتغيرين ضعيفة، وبلغت نسبة الذكور (8.4%) مقابل نسبة الإناث (5.0%)، مما يشير إلى النظرة التقليدية للذكور سواء لتواجدهم خارج المنازل أو لأداء الأعمال.
- توجد علاقة دالة إحصائياً بين نوع الشخصية ومطعم وبار وكافيه، حيث بلغت قيمة كا2 (14.141) وهى دالة إحصائياً عند مستوى معنوية (0.000)، ودرجة حرية (1)، وبلغ معامل فاى (0.8) تقريباً، مما يعنى أن شدة العلاقة بين المتغيرين ضعيفة، وبلغت نسبة الذكور (6.2%) مقابل نسبة الإناث (2.7%)، حيث تتواجد ثلاث شخصيات ذكورية تعمل فى مهنة طباخ مقابل أنثى واحدة تعمل فى هذه المهنة، وبالتالى دارت أغلب أحداث الفيلم فى المطعم، بالإضافة إلى عدم تواجد الإناث بكثافة فنهذه الأماكن.

- توجد علاقة دالة إحصائياً بين نوع الشخصية والجبال، حيث بلغت قيمة كا^2 (10.952)، وهى دالة إحصائياً عند مستوى معنوية (0.001)، ودرجة حرية (1)، وبلغ معامل فاى (0.07) تقريباً، مما يعنى أن شدة العلاقة بين المتغيرين ضعيفة، وبلغت نسبة الذكور (4.0%) مقابل نسبة (1.6%) للإناث، وتعد من الأنماط التقليدية حيث يحتاج تسلق الجبال والتواجد عليها إلى قوة بدنية تتوافر لدى الذكور.

- توجد علاقة دالة إحصائياً بين نوع الشخصية ومعسكرات وثكنات جيش، حيث بلغت قيمة كا^2 (18.312)، وهى دالة إحصائياً عند مستوى معنوية (0.000)، ودرجة حرية (1)، وبلغ معامل فاى (0.09) تقريباً، مما يعنى أن شدة العلاقة بين المتغيرين ضعيفة، وبلغت نسبة الذكور (3.0%) مقابل نسبة (0.4%) للإناث، حيث النمط التقليدى لضباط الجيش أن يكونوا من الذكور، ووفقاً لموضوعات الأفلام فقد جرت أحداث فيلم Valiant فى أثناء الحرب العالمية الثانية، وكان أبطال الفيلم من الحمام الزاجل من الذكور، بالإضافة إلى التحاق مولان Mulan بالجيش بدلاً من أبيها وهى شخصية أنثوية فى فيلم Mulan.

- توجد علاقة دالة إحصائياً بين نوع الشخصية وساحات أمام القصور والمنازل، حيث بلغت قيمة كا^2 (9.234)، وهى دالة إحصائياً عند مستوى معنوية (0.002)، ودرجة حرية (1)، وبلغ معامل فاى (0.06) تقريباً، مما يعنى أن شدة العلاقة بين المتغيرين ضعيفة، وبلغت نسبة الإناث (2.8%) مقابل نسبة الذكور (1.1%)، وذلك لأداء العديد من السلوكيات مثل الإعداد لحفل التنصيب فى فيلم Frozen.

- توجد علاقة دالة إحصائياً بين نوع الشخصية وحدائق المنازل والقصور، حيث بلغت قيمة كا^2 (9.436)، وهى دالة إحصائياً عند مستوى معنوية (0.002)، ودرجة حرية (1)، وبلغ معامل فاى (0.07) تقريباً، مما يعنى أن شدة العلاقة بين المتغيرين ضعيفة، وبلغت نسبة الإناث (2.6%) مقابل نسبة (0.9%) للذكور، ويعد ذلك من الأنماط التقليدية نسبياً حيث تتواجد الإناث لأداء سلوكيات مثل رعاية الطيور والحيوانات، أو لمشاهدة المسابقات بين الخطاب مثل الأميرة فى فيلم Brave.

- توجد علاقة دالة إحصائياً بين نوع الشخصية والمزارع، حيث بلغت قيمة كا^2 (8.446)، وهى دالة إحصائياً عند مستوى معنوية (0.004)، ودرجة حرية (1)، وبلغ معامل فاى (0.06) تقريباً، مما يعنى أن شدة العلاقة بين المتغيرين ضعيفة، وبلغت نسبة الإناث (2.5%) مقابل نسبة الذكور (0.9%)، حيث تدور أحداث بعض الأفلام مثل فيلم Home on the range، والذى تحاول فيه ثلاث شخصيات أنثوية - فى شكل حيوانات – إنقاذ المزرعة التى تعيش فيها.

- توجد علاقة دالة إحصائياً بين نوع الشخصيات والقرى، حيث بلغت قيمة كا^2 (4.756)، وهى دالة إحصائياً عند مستوى معنوية (0.029)، ودرجة حرية (1)، وبلغ معامل فاى (0.05) تقريباً، مما يعنى أن شدة العلاقة بين المتغيرين ضعيفة، وبلغت نسبة الذكور (1.7%) مقابل نسبة الإناث (0.7%).

- توجد علاقة دالة إحصائياً بين نوع الشخصية والمدن، حيث بلغت قيمة، كا^2 (4.843)، وهى دالة إحصائياً عند مستوى معنوية (0.028)، ودرجة حرية (1)، وبلغ معامل فاى (0.05) تقريباً، مما يعنى أن شد ة العلاقة بين المتغيرين ضعيفة، وبلغت نسبة الإناث (1.9%) مقابل نسبة الذكور (0.8%)، وذلك لأن بعض شخصيات الإناث تسكن المدن.

- توجد علاقة دالة إحصائياً بين نوع الشخصية وجزيرة، حيث بلغت قيمة كا^2 (6.002)، وهى دالة إحصائياً عند مستوى معنوية (0.014)، ودرجة حرية (1)، وبلغ معامل فاى (0.05) تقريباً، مما يعنى أن شدة العلاقة بين المتغيرين ضعيفة، وبلغت نسبة الذكور (1.7%) مقابل نسبة الإناث (0.6%)، حيث دارت أحداث فيلم The Incredibles أثناء مقاومة البطل الخارق لصديق ثم انضمام البطلة الخارقة له فى هذه المقاومة، وأبطال فيلم The angry birds movie وهم من الشخصيات الذكورية للدفاع عن جزيرتهم.

- توجد علاقة دالة إحصائياً بين نوع الشخصية ومداخل وسلالم القصور والقلاع، حيث بلغت قيمة كا^2 (15.801)، وهى دالة إحصائياً عند مستوى معنوية (0.000)، ودرجة حرية (1)، وبلغ معامل فاى (0.08) تقريباً، مما يعنى أن شدة العلاقة بين المتغيرين ضعيفة، وبلغت نسبة الإناث (2.0%) مقابل نسبة الذكور(0.3%)، حيث احتفال إليسا وأونا وغنائهن قبل حفل التنصيب فى فيلم Frozen.

- توجد علاقة دالة إحصائياً بين نوع الشخصية وأماكن صحية، حيث بلغت قيمة كا^2 (10.521)، وهى دالة إحصائياً عند مستوى معنوية (0.001)، ودرجة حرية (1)، وبلغ معامل فاى (0.07) تقريباً، مما يعنى أن شدة العلاقة بين المتغيرين ضعيفة، وبلغت نسبة الذكور (1.4%) مقابل نسبة الإناث (0.1%)، حيث دار جزء من أحداث فيلم Finding Nemo أثناء وجود نيمو فى حوض الأسماك لدى طبيب الأسنان ومحاولاته الهرب من الحوض للعودة لوالده، وذهاب بطل فيلم Up لعيادة الطبيب مع زوجته.

- وباستخدام اختبار كا^2 ظهر وجود علاقة غير دالة إحصائياً بين نوع الشخصية وباقى الأماكن.

- جاءت غرفة النوم فى مقدمة أماكن تواجد الشخصيات وذلك بنسبة (5.0%)، تليها غرفة المعيشة فى المرتبة الثانية بنسبة (4.7%)، تليها غرف وقاعات وأجنحة وأبراج بالفنادق فى المرتبة الثالثة بنسبة (3.7%)، ثم بعض الأماكن داخل أماكن السكن، وذلك وفقاً لأحداث القصص وأماكن تواجد الشخصيات.

- وجاءت الغابات فى مقدمة الأماكن خارج السكن بنسبة (20.5%)، تليها وسائل نقل ومواصلات فى المرتبة الثانية بنسبة (8.2%)، يليها شواطئ وبحار وأنهار فى المرتبة الثالثة بنسبة (8.1%)، ثم الشارع فى المرتبة الرابعة بنسبة (7.0%)، ثم مطعم وبار وكافيه فى المرتبة الخامسة بنسبة (4.7%)، تليها العديد من الأماكن وفقاً لطبيعة الأحداث ووجود الشخصيات.

سادساً: الخلاصة والمقترحات:

يظهر تحليل الأفلام العديد من النتائج، وسيتم عرضها فى جزئين: الأول يتناول ملامح عامة، ويتناول الثانى ملامح تمييز النوع الاجتماعى فى الأفلام.

أ – ملامح عامة:

- فى فيلم Snow white قدمت سنووايت بعض السلوكيات الجيدة مثل طرقها على باب منزل الأقزام قبل دخول المنزل، وإصرارها علىغسل أيديهم قبل تناول الطعام، والتأكيد على أهمية نظافة المنزل، وتوزيع مسئووليات التنظيف بينها وبين الحيوانات، والتناغم بين الأميرة والحيوانات والصداقة بينهم.
- وفى فيلم Cinderlla أظهرت الشخصية أيضاً العطف على الحيوانات ورعايتهم.
- تقدم شخصية بل فى فيلم Beauty and the Beast نموذج غير معتاد للفتيات – فى الزمن الذى يدور فيه أحداث الفيلم – حيث كانت تحب القراءة، وتستعير الكتب لقراءتها وإعادتها مرة أخرى للحصول على كتب أخرى.
- يقدم فيلم The lion king نموذجاً للتفاهم بين الأب والابن، حيث يقول الابن "بابا احنا أصحاب صح وحنفضل دايماً مع بعض، ويجادل بعض الباحثين أن الفيلم أنتج ليصلح الشعور المفقود بالمسؤولية لدى الأجيال الأصغر، وفى الفيلم يتولى موفاسا دوره التقليدى كأب مسؤول، وهو أيضاً ملك مهيب وحكيم، يعلم قائد الجيل القادم المسؤوليات والنتائج التى يجب أن يواجهها الفرد(99).
- قدمت شخصية بوكاهانتس فى فيلم Pocahontas نموذجاً للحكمة رغم صغر سنها، وظهر ذلك فى منع الحرب من خلال محاولة إقناع والدها، والاقتناع بذلك، حيث يذكر الأب "بنتى إكلمت بحكمة رغم صغر سنها احنا جينا كلنا هنا وقلوبنا مليانة بالغضب لكن هى جت ومعاها الحكمة والتفاهم".
- ويشير فيلم Barbie as Rapunzel إلى قيمة التسامح مع الآخرين، والإصرار على مساعدة الأصدقاء رغم الصعوبات، والرغبة فى عقد الصلح مع المملكة الأخرى بدلاً من الحرب.
- ويقدم فيلم Finding Nemo إشارة لأهمية اعتماد الطفل على نفسه فى مواقف مختلفة، وذلك فى حوار بين أحد أنواع الأسماك ومارلن والد نيمو، ومع نهاية الفيلم يحدث تغيير فى طريقة معاملة الأب لإبنه نيمو، حيث يتركه ينقذ الأسماك من الشباك وفقاً لطريقته بل ويساعد الأب فى ذلك.
- يشير البطلان الخارقان فى فيلم The Incredibles إلى التوقف عن النقاش أثناء وجود الأبناء، وذلك لطمأنتهم رغم اختلاف وجهات النظر بين الوالدين، ويوضح الفيلم كيفية دعم الأبناء وتأكيد الثقة لديهم وتحمل المسؤولية، كما يشير الأب إلى الأسرة بقوله: "أنتم أعظم انتصاراتى"، مما يؤكد أهمية العائلة.

- يقدم فيلم Valiant المعلومات، حيث يقول الطائر الأسير "يجب أن تعاملونى وفقاً لاتفاقية جنيف"، ويشير لقيم التضحية بإنقاذ الصديق، وإيثار نجاح المهمة بتوصيل الرسالة بصرف النظر عن إنقاذه، والإصرار على إكمال المهمة، والتركيز على أن صغر حجم الطائر أو قصره ليس المهم، ولكن الموضوع فى العزيمة، الإشارة إلى العادات السيئة كقلة الاستحمام.

- تقدم شخصية الدب بوج فى فيلم Open Season 1 قيمة مساعدة الآخرين، عندما رفض العودة للبلدة رغم وضوح الطريق أمامه، وتفضيله مساعدة الحيوانات حتى لا يتم اصطيادها.

- يقدم ريمى "الفأر" فى فيلم Ratatouille العديد من السلوكيات الإيجابية مثل غسيل يديه قبل إعداد الطعام فى المطعم، والإصرار على تحقيق الحلم والهدف، وأهمية مساعدة العائلة ومساندتها لتحقيق الحلم.

- ويقدم فيلم Bee movie إشارة لأهمية العمل – خاصة وأن بطل الفيلم ذكر نحل – حيث يحدثه والده بمضى ثلاثة أيام على التخرج، وعدم بداية العمل، كما يوضح أهمية التكاتف بين النحل لاستعادة عمله.

- ويوضح فيلم Fly me to the moon الصراع الأمريكى الروسى فى مجال الفضاء، ويؤكد على قيمة الانتماء عندما قام رائد الفضاء بتحية العلم على سطح القمر، كما يوضح فى نهاية الفيلم على لسان أحد رواد الفضاء الحقيقيين عدم إمكانية صعود الملوثات أو الذباب للفضاء الخارجى على أنه أمر مستحيل علمياً، وسلوكيات جيدة تتمثل فى نصيحة الصديق التصرف بلياقة عند تناول الطعام.

- وتقدم شخصيات فيلم Up العديد من القيم الإيجابية مثل الإصرار على مساعدة الآخرين من خلال مساعدة الطفل رامز للطائر، وفاء فريد بوعده على حساب منزله رغم اعتزازه به.

- تقدم شخصيات فيلم Rio العديد من السلوكيات الإيجابية، حيث يغسل الببغاء أسنانه كعادة جيدة، وأهمية القراءة والتعلم فى تنفيذ المهام، حيث يطلع على كتاب لتعليم الطيران، وقبل ذهابه إلى البرازيل يشير عليها فى الخريطة.

- التأكيد على حماية العائلة كما يقدمه دراكولا فى فيلم Hotel Transylvania من خلال قوله: "تفعل كل ما فى وسعك لحماية عائلتك حتى إن اضطررت للكذب عليهم".

- يقدم فيلم The Croods من خلال شخصية أنس أهمية التفكير والابتكار كشئ أساسى ومهم، لأنه قوة محركة على مدار الحياة ومراحلها وليس فقط أثناء الأزمات، وضرورات التكيف والتطلع إلى الغد.

- ويقدم فيلم Tinker Bell and the legend of the neverbeast أهمية البحث والدراسة لمعرفة طبيعة الوحش، ووجود المكتبة والقراءة والإطلاع فى سبيل الوصول للمعرفة، وضرورة مساعدة الصديق، وضرورة تغليب العقل، ومراعاة مصالح المجتمع.

- يقدم فيلم Home من خلال شخصية أوه الكائن الفضائى أهمية الوفاء بالوعد، وضرورة وجود الأمل وعدم الاستسلام، كما يشير للكذب كسلوك سيئ نظراً لتغير لون الكائن عند الكذب.

- يقدم فيلم The angry birds movie سلوكيات جيدة، حيث يتوقف مرور الطيور أثناء عبور السيارات مما يشير لاحترام إشارات المرور، ويركز على تكاتف المجموعة وتعاونها فى سبيل مواجهة المشكلات وحلها.

- تدور أحداث الأفلام فى العديد من الدول وخاصة دول العالم الغربى، وفى مقدمتها الولايات المتحدة الأمريكية، حيث تتركز معظم شركات الإنتاج، وتقدم هذه الأفلام ملامح كاملة للبيئة بما فيها الأماكن كميناء سيدنى فى استراليا فى فيلم Finding Nemo والمتاحف المشهورة، ووسائل المواصلات، والملابس، كما توضح طبيعة تقاليد هذه الدول، وتلقى الضوء على بعض الأحداث البارزة كالكرنفالات التى تقام فالبرازيل فى فيلم Rio، على سبيل المثال.

- لم يقتصر تقديم الأفلام لملامح البيئات المختلفة على الدول فقط، ولكنها امتدت لتشمل الأماكن الطبيعية كالغابات فى أفلام Tarzan وفيلم The lion king الذى قدم جواً واقعياً، وقد أتت تلك الواقعية من خلال استعانتهم بمجموعة من الحيوانات(100) الحقيقية، التى جلبوها إلى الاستديو لتتم دراستها ودراسة حركاتها وبناء هيكلها العظمى تشريحياً، ثم قاموا بإضافة تعبيرات الوجه الآدمية لتعطى التأثير الدرامى المطلوب، وفى فيلم Finding Nemo قام الكاتب والمخرج Andrew Stanton بزيارة ميناء سيدنى والقيام بعدة رحلات للغوص فيه، لاستخلاص أفكار جيدة عن الحياة البيئية الحقيقية عن عالم البحار.

- تولى الأفلام اهتماماً كبيراً بالموسيقى والأغانى لما تشكله من عامل جذب للطفل، ففى فيلم The little mermaid ترقص وتغنى كل أنواع الأسماك، وفى فيلم Beauty and the beast ترقص أدوات المائدة، وفى فيلم Tangled يرقص ويغنى الموجودون فى الحانة، والأغانى التى تغنيها الطيور كفرقة موسيقية فى فيلم Rio، ويتضح ارتباط الأغانى بموضوع الفيلم وبيئته، مما يجعلها نابعة منه وليست مفروضة عليه، كما تمتلئ بالحيوية والألوان، وتضفى جواً من البهجة.

- يقوم كبار نجوم هوليود بتقديم أصوات شخصيات أبطال هذه الأفلام، فيؤدى الفنان Mel Gibson شخصية John Smith فى فيلم Pocahontas، ويؤدى الفنان Nicolas Cage شخصية Grug فى فيلم The Croods، مما يعطى مزيداً من التأثير.

- ورغم تقديم العديد من الملامح والسلوكيات الإيجابية التى قد تفيد الطفل وتؤثر فيه، إلا أن هذه الأفلام لم تخل من بعض الملامح والسلوكيات السلبية وفقاً لطبيعة البيئة التى صنعت فيها مثل: تقبيل جوناثان لمفيس كأصدقاء فى ظل وجود والدها فى فيلم Hotel transylvania، تعاطى الخمور رغم اشارة إلى أنها عصير عنب وذلك فى فيلم

Ratatouille، بالإضافة إلى مشاهد العنف والتحطيم فى هذه الأفلام.

ب- ملامح تمييز النوع الاجتماعى فى الأفلام:

- تفوق الذكور على الإناث فى العدد كشخصيات رئيسة فى الأفلام، وهى نتيجة تتفق مع العديد من الدراسات السابقة التى أشارت إلى أن الشخصيات الذكورية ما تزال الأعلى تمثيلاً فى أفلام الأطفال المتحركة.
- توجد فروق دالة إحصائياً بين نوع الشخصية ومكان السكن، حيث ترتفع نسبة عدم وضوح مكان سكن الذكور مقابل الإناث، مما يلمح إلى اهتمام الكتاب بتوضيح كثير من جوانب شخصيات الإناث.
- توجد فروق دالة إحصائياً بين نوع الشخصية ومدى التماسك الأسرى، حيث تنخفض نسبة عدم وضوح التماسك الأسرى للإناث مقابل الذكور، وهو نمط من الأنماط التقليدية حيث ترتبط الإناث بأسرهن أكثر من الذكور.
- توجد فروق دالة إحصائياً بين نوع الشخصية والهدف الذى تسعى إليه، حيث تفوق سلامة الآخرين كهدف تسعى إليه شخصيات الذكور عن الإناث، ويعد نمط من الأنماط التقليدية حيث يقدم الذكور الحماية للآخرين.
- توجد فروق ذات دلالة إحصائية بين نوع الشخصية والسلوك الذى تؤديه، حيث ترتفع نسبة الإناث فى مساعدة الآخرين، والعزف والغناء والرقص، ورعاية الطيور والحيوانات والاهتمام بها ومداعبتها، والنوم والاستيقاظ، وتنظيف المنزل، والبكاء، وإعداد الملابس وارتدائها وارتداء الأحذية، والتعرض للسحر وانتهائه، وتعد من الأوجه التقليدية للإناث إنطلاقاً من دورها كابنة وزوجة وأم، وانطلاقاً من تصويرها بشكل أكثر عاطفية.
- توجد فروق دالة إحصائياً بين نوع الشخصية والسلوك الذى تؤديه، حيث ترتفع نسبة الذكور فى أداء العمل وتعد من أوجه النشاط التقليدى للذكور، والانتقام وتدبير المؤامرات ومحاولات الخداع.
- توجد فروق دالة إحصائياً بين نوع الشخصية والمكان الذى تتواجد فيه، حيث ترتفع نسبة الإناث فى غرفة النوم، وساحات أمام القصور والمنازل، وحدائق المنازل، ومداخل وسلالم القصور والقلاع، وهى من الأماكن التقليدية لتواجد الإناث لارتباطها بالمنازل وأماكن الإقامة، ولأداء العديد من السلوكيات مثل النوم ورعاية الطيور والحيوانات والاهتمام بها، وأداء بعض الأعمال المنزلية، كما ترتفع نسبة الإناث فى المزارع والمدن.
- توجد فروق دالة إحصائياً بين نوع الشخصية والمكان الذى تتواجد فيه، حيث ترتفع نسبة الذكور فى الشارع، ومطعم وبار وكافيه، والجبال ومعسكرات وثكنات الجيش، القرى، الجزيرة، وأماكن صحية، وتعد من الأماكن التى ترتبط بسلوكيات وأنشطة تقليدية يؤديها الذكور نظراً لكونها أماكن خارج نطاق المنازل، ويأتى فى مقدمة هذه السلوكيات أداء العمل.

- تبرز الشخصيات الذكورية الكثير من العواطف – وذلك على خلاف الصورة النمطية – وقدمت الشخصيات هذه العواطف فى مواقف مختلفة وفقاً لسياق القصص، ففى فيلم Up يهرع السيد فريد لإنقاذ الطفل رامز ولا يتركه حتى لا يتعرض للأذى، ويحضر معه حفل الكشافة لانفصال والده عن والدته، وفى فيلم Hotel transylvania يضحى الأب دراكولا ليبحث عن جوناثان حبيب ابنته، رغم إمكانية احتراقه من الشمس أثناء الطيران، وفى فيلم Wall-E أبرزت شخصية Wall-E بعض الانطباعات العاطفية مثل محاولته إمساك يد إيف أثناء مشاهدة شرائط الرقص ورسم قلب ومحاولة حمايتها من المطر بوضعه شمسية، وفى فيلم Open Season 1 ظهرت عاطفة الدب بوج عند وداعه صديقته الإنسانة وعناقه لها، وفى فيلم Home ظهرت عاطفة الكائن الفضائى عند دعوته أصدقائه وعدم تلبيتهم الدعوة، مما يؤكد وجود عاطفة لدى الذكور، وذلك على عكس الصورة التقليدية بأن الذكور غير عاطفيين.
- تظهر بعض التصرفات والسلوكيات التى تشير لضعف موقف الإناث فى بعض الأحيان، ففى فيلم Mulan يقول مستشار الامبراطور لشان: "ديه ست ما تساويش حاجة أبداً"، واعتراضه على تعيينها فى مجلس المستشارين، وفى فيلم Beauty and the beast ينظر أهل القرية لبل بأنها غريبة ومش طبيعية، نظراً لحبها للقراءة فيقول جاستن: "القراءة مش كويسة للحريم"، وفى فيلم Snowwhite يذكر أحد الأقزام: "كل النسا صنف واحد ميالين للشر والمتاعب".
- تظهر بعض شخصيات الإناث شجاعة فى مواجهة المواقف، وذلك على عكس الصورة التقليدية مثل شجاعة رابنزل فى فيلم Tangled، وذلك فى التصرف فى عدة مواقف مثل وجودها فى الحانة، وشجاعة بوكاهانتس فى فيلم Pocahontas فى التجديف والقفز من المرتفعات والشلالات.
- تشير بعض الأفلام - فى أجزاء منها – إلى السمات التقليدية للإناث مثل الأغنية أثناء تجميل العروس فى فيلم Mulan وإلى ضرورة أن تتحلى الفتاة بصفات الرشاقة والهدوء والخجل، وأن تكون منظمة وحكيمة ومطيعة وذات وسط نحيل، لكى تشرف عائلتها فى الزواج كما تذكر كلمات الأغنية (تَشَرِّف عليتها فى الجواز)، كما تذكر كلمات الأغنية، وفى فيلم The little mermaid تقول أرسلا لاريال حين تحدثها عن التنازل عن صوتها، أنه بدلاً من الصوت يمكن للفتاة أن تستخدم النظرات والتعبير الحركى لجذب الحبيب.

المقترحات:

فى ضوء ما توصلت إليه الدراسة من نتائج أمكن وضع بعض المقترحات منها:

- ضرورة إنتاج أفلام رسوم متحركة روائية طويلة تتناول موضوعات من واقع البيئة المصرية، وتقدم ملامح هذه البيئة بكل أبعادها للطفل المصرى، ويشمل ذلك الأماكن المختلفة فى مصر، والعادات والتقاليد المصرية الأصيلة، والملابس، والأطعمة، والتاريخ المصرى العريق، وأبرز الشخصيات المصرية المشهورة فى كافة المجالات.

- يجب تكوين فرق عمل فى جميع مجالات إنتاج الرسوم المتحركة – نظراً لما تحتاجه هذه الأفلام من فرق عمل كبيرة – سواء كان الإخراج أو الموسيقى أو كتابة النصوص واختيار القصص أو الرسوم نفسها، على أن تتلقى هذه الفرق تدريباً جيداً ومكثفاً يمهد لإنتاج متميز فى هذا المجال يجذب انتباه الأطفال.
- ضرورة الاهتمام بالبعد الدرامى فى هذه الأفلام – التى سيتم إنتاجها – والتركيز على موضوعات الأفلام وشخصياتها التى تقدم القيم والسلوكيات الإيجابية التى ينبغى غرسها فى الطفل المصرى.
- ضرورة طرح الأدوار المجتمعية المتعددة لشخصيات الإناث فى كافة المجالات، سواء فى العمل أو فى الحياة العائلية وداخل المنزل، حيث تعمل المرأة حالياً فى مجالات عدة وتشغل مناصب متقدمة، ويجب أن تعكس القصص الدرامية هذه الجوانب الواقعية، وذلك ليعتاد الطفل عليها، لضمان تكاتف جهود المجتمع نحو التنمية.
- تقديم شخصيات ذكورية وشخصيات أنثوية بنسب متساوية، بما يطرح تقديم الشخصيات فى أدوار متنوعة تعرض قيم وسلوكيات مختلفة، مما يؤدى إلى مدى أكبر من الصور النمطية الإيجابية لكلا النوعين الذكور والإناث.
- التركيز على اللهجة المصرية – أو اللغة العربية الفصحى – فى تقديم الأفلام التى سيتم إنتاجها، بما يساهم فى تسويق هذه الأفلام فى الدول العربية.
- عقد ورش عمل وحلقات نقاشية للمتخصصين وفرق العمل فى مجال الرسوم المتحركة – بكل جوانبها – لمناقشة وجهات النظر والرؤى المختلفة، لتقديم إنتاج يركز على قيم الانتماء وتأصيل الهوية لدى الطفل المصرى.
- تركيز الجهود فى المجال الأكاديمى فى الكليات ذات التخصص لمواكبة الجديد على المستوى العالمى، والاستفادة بذلك فى الأقسام والمناهج التى تدرس لطلاب هذه الكليات.
- ضرورة دعم الدولة للكيانات التى تستهدف تقديم أفلام الرسوم المتحركة لما تحتاجه من تكاليف باهظة، ليمكن تحقيق نوع من التوازن مع الإنتاج الأجنبى فى هذا المجال.
- عقد حلقات نقاشية ومؤتمرات علمية لمناقشة دراسات أفلام الأطفال المتحركة، على أن يشارك المتخصصون فى مجالات الاجتماع وعلم النفس والتعليم والإعلام، نظراً لتأثير هذه الأفلام فى حياة الأطفال، بما تطرحه من موضوعات، وما تقدمه شخصياتها من قيم وسلوكيات وأدوار اجتماعية، بما يساهم فى نمو الذات لدى الطفل ونمو مشاعره الإنسانية واكتساب اللغة وخاصة فى مراحل الطفولة المبكرة والمتوسطة.

هوامش الدراسة:

(1) مها الكردى. المؤتمر الرابع للإعلام والاتصال والمعلومات: احتفالية بمرور خمسين عاماً على النظريات والتطبيقات. ***المجلة الاجتماعية القومية*** (المركز القومى للبحوث الاجتماعية والجنائية، المجلد الخامس والأربعون، العدد الأول، يناير 2008) ص111، ص118.

(2) مى إبراهيم عبد السلام. القيم التى تعكسها الرسوم المتحركة بقنوات الأطفال العربية وتأثيرها على النسق القيمى للأطفال. ***رسالة ماجستير غير منشورة*** (جامعة القاهرة: كلية الإعلام، قسم الإذاعة والتليفزيون، 2013). ص216.

(3) مى محمود عبد الحميد على. تعرض الطفل المصرى لأفلام الكارتون فى التليفزيون وعلاقته بمستوى التوحد مع الشخصيات والنماذج الكارتونية المقدمة (دراسة مسحية فى إطار نظريتى النموذج والتوقع – القيمة) ***رسالة ماجستير غير منشورة*** (جامعة القاهرة: كلية الإعلام، قسم الإذاعة والتليفزيون، 2012). ص88.

(4) سمية متولى عرفات. استخدام الأطفال للقنوات الفضائية المتخصصة. ***المجلة المصرية لبحوث الرأى العام*** (جامعة القاهرة: كلية الإعلام، المجلد التاسع، العدد الثالث، يناير – يونيه 2009) ص379.

(5) صالح السيد عراقى إبراهيم. مستقبل برامج الأطفال فى التليفزيون المصرى كما يراه القائمون بالاتصال فى ظل تعددية القنوات الفضائية الخاصة بالأطفال. ***المؤتمر العلمى السنوى الحادى عشر***. مستقبل وسائل الإعلام العربية، الجزء الثانى (جامعة القاهرة: كلية الإعلام، 3-5 مايو 2005) ص735.

(6) Brydon, Suzan G. Men at the heart of mothering: Finding mother in Finding Nemo. ***Journal of Gender Studies***. (Vol. 18, No. 2, June 2009) p. 132.

(7) www.IMDB. Accessed on 4/9/2016.

(8) Lu, Pei-Yi. Change In Media Portrayal of Gender Representation: An Analysis Of The Lion King And The Princess And The Frog. ***MA***. (California State University, 2012) p. 4.

(9) Wiersma, Beth A. The Gendered World of Disney: A Content Analysis of Gender Themes in Full – Length Animated Disney Feature Films. ***PhD*** (South Dakota State University, 2000) pp. 25-26.

(10) Pelton, Tiffany J. Marketing Of Gender Stereotypes Through Animated Films: A Thematic Analysis of The Disney Princess Franchise. ***MA***. (University of Nevada, May 2015) .

(11) Holcomb, Jeanne, Kenzie Latham, and Daniel Fernandez - Baca. Who Cares For The Kids? Caregiving and Parenting in Disney Films. ***Journal of Family Issues*** (Vol. 36, No. 14, 2015) pp. 1957- 1981.

(12) Palace, Cathleen. "Someday my Prince will Come" A Mixed - Methods Analysis of Gender and Romantic Relationships in Selected Feature - Length Disney Animated Films from 1937-2007. ***MA***.

(Syracuse University, August 2015).

(13) محمد كرم كمال الدين الصاوى .تحقيق البعد الدرامى فى أفلام الرسوم المتحركة. ***رسالة ماجستير*** □□□ ***منشورة*** (جامعة حلوان: كلية الفنون الجميلة، قسم الجرافيك، ٢٠١٤).

(14) Lu, Pei-Yi. Change In Media Portrayal of Gender Representation: An Analysis Of The Lion King And The Princess And The Frog. ***MA***. (California State University, 2012).

(15) Michael, Edwin, Afi Roshezry Abu Bakar, Tra Meilita Ibrahim, Geetha Veerappan, Norazleen Mohamad Noor, Lim Ean Heng, Taufik A. Latif, Ng Kar Yann. A Comparative Study of Gender Roles in Animated Films. ***Global Journal Of Human Social Science*** (Vol. 12, Issue. 5, March 2012).

(16) Hecht, Jennifer. Happily, Ever After: Construction of Family in Disney Princess Collection Films. MA. (San Jose State University, 2011).

(17) England, Dawn Elizabeth, Lara Descartes, Melissa A. Collier – Meek. Gender Role Portrayal and the Disney Princesses. ***Sex Roles*** (Vol. 64, Issue. 7-8, 2011) pp. 555-567.

(18) Fischer, Sabrina. Powerful or Pretty: A Content Analysis of Gender Images in Children's Animated Films. ***MA*** (Auburn University, May 2010).

(19) Decker, Jonathan Tye. The Portrayal of Gender in the Feature – Length Films of Pixar Animation Studios: A Content Analysis . ***MA*** (Auburn University, May 2010).

(20) Lugo – Lugo, Carmen R., Mary K. Bloodsworth – Lugo "Look Out New World, Here We Come?" Race, Racialization, and Sexuality in Four Children's Animated Films by Disney, Pixar, and Dreamworks. ***Cultural Studies*** (Vol. 9, No. 2, April 2009) pp. 166-178.

(21) Brydon, Suzan G. ***Op.cit***, pp. 131-146.

(22) Hibbeler, Britney Lynn. Exploring Representations of Masculinity In Disney Animated Feature Films. ***MA*** (Texas A & M University, August 2009).

(23) Gillam, Ken. and Shannon R. Wooden. Post – Princess Models of Gender: The New Man in Disney / Pixar. ***Journal of Popular Film & Television*** (Vol. 36, Issue. 1, 2008) pp. 2-8.

(24) Tanner, Litsa Renée, Shelley A. Haddock And Toni Schindler Zimmerman, Lori K. Lund. Images of Couples and Families in Disney Feature – Length Animated Films. ***The American Journal of Family Therapy***. (Vol. 31, Issue. 5, 2003) pp. 355-373.

(25) Towbin, Mia Adessa, Shelley A. Haddock, Toni Schindler Zimmerman, Lori K. Lund & Litsa Renée Tanner. Images of Gender, Race, Age and Sexual Orientation in Disney Feature – Length Animated Films. ***Journal of Feminist Family Therapy***. (Vol. 15, No. 4, 2003) pp. 19-44.

(26) Craven, Allison. Beauty and the Belles Discourses of Feminism and Femininity in Disneyland. ***The European Journal of Women's Studies***. (Vol. 9, No. 2, 2002) pp. 123-142.

(27) Davis, Amy Michele. Disney's Women: Changes in Depictions of Femininity In Walt Disney's Animated Feature Films, 1937-1999. ***PhD***. (University College London, 2001).

(28) Dundes, Lauren. Disney's Modern Heroine Pocahontas: revealing age – old gender stereotypes and role discontinuity under a façade of liberation. ***The Social Science Journal*** (Vol. 38, Issue. 3, Autumn 2001) pp. 353-365.

(29) Wiersma, Beth A. The Gendered World of Disney: A Content Analysis of Gender Themes in Full – Length Animated Disney Feature Films. ***PhD*** (South Dakota State University, 2000).

(30) Hannon, Carole J. Aging With Disney: Depiction Of Gender And Age In Seven Disney Animated Fairy Tales. ***PhD*** (University Of Oklahoma, 1997).

(31) Junn, Ellen N. Media Portrayals of Love, Marriage & Sexuality For Child Audiences: A Select Content Analysis of Walt Disney Animated Family Films. Paper presented at the Biennial Meeting of the Society for Research in Child Development (62nd, Washington, DC, April 3-6, 1997).

(32) Coyne, Sarah M., Jennifer Ruh Linder, Eric E. Rasmussen, David A. Nelson and Victoria Birkbeck. Pretty as a Princess: Longitudinal Effects of Engagement With Disney Princesses on Gender Stereotypes, Body Esteem, and Prosocial Behavior in Children. ***Child Development***. (Vol. 87, No. 6, November / December 2016) pp. 1909-1925.

(33) Barnes, Katherine. Perceptions Of Gender In Young Consumers Of Animated Films. ***MA***. (University of Louisville, May 2012).

(34) Hedrick, Jaclyn, Kristen Brookes, and Jennifer George. The Effects of Disney Films on Attitudes Towards Women. https://kapiticollege_mediastudies.wikispaces.com/file/view/effects+of+Disney+Films+on+Attitudes+Towards+Women.pdf

(35) Tonn, Theresa. Disney's Influence on Females Perception of Gender and Love. ***MA***. (University of Wisconsin Stout, December, 2008).

(36) Bonds – Raacke, Jennifer, M. Cinderella and Sleeping Beauty: Developing a Course on Disney and Fairytale Movies. ***Journal of Instructional Psychology*** (Vol. 35, No. 3, 2008) pp. 232-234.

(37) Bruce, Alexander M. The Role of the "Princess" in Walt Disney's Animated Films: Reactions of College Students. ***Studies in Popular Culture*** (Vol. 30, No. 1, Fall 2007) pp. 1-25.

(38) Ibid. p. 3.

(39) Wells, Paul. Understanding Animation (London: Routledge, 1998). p. 10.

(40) Animation. Britannica Academic, Encyclopedia Britannica 19 May. 2010. 08107vei2.1103.y. http.academic.eb.com.mplb.ekb.eg/levels/collegiate/article/animation/7644. Accessed 4 Oct. 2016.

(41) fn.wikipedia.org/wiki/The_Walt_Disney_company. Accessed on 21/8/2016.

(42) thewaltdisneycompany.com/about. Accessed on 20/8/2016.

(43) ***Ibid***.

(44) Wasko, Janet. Challenging Disney Myths. ***Journal of Communication Inquiry***. (Vol. 25, No. 3, July 2001) pp. 246-247.

(45) Wiersma, Beth A. ***Op.cit***., p. 1.

(46) thewaltdisneycompany.com/about. Accessed on 20/8/2016.

(47) England, Dawn Elizabeth, Lara Descartes, Melissa A. Collier. Meek. ***Op.cit***., p. 555.

(48) Wasko, Janet. ***Op.cit***., pp. 249-250.

(49) ***Ibid***. pp. 252-254.

(50) Waltdisneystudios.com/corp/unit/76. Accessed on 21/8/2016.

(51) Carter, Cynthia. Sex/Gender and the Media From Sex Roles to Social Construction and Beyond. **In**: ***The Handbook of Gender, Sex, and Media***. Edited by Karen Ross (UK: John Wiley & Sons Ltd, 2012) p. 365.

(52) Holtzman, Linda, Leon Sharpe. ***Media Messages What Film, Television, and Popular Music Teach Us About Race, Class, Gender, and Sexual Orientation***. Second Edition (New York: ME. Sharpe. Inc., 2014) p. 84.

(53) ***Ibid***. pp. 87-88.

(54) Carter, Cynthia. ***Op.cit***., p. 370.

(55) ***Ibid***. pp. 366-367.

(56) ***Ibid***. p. 370.

(57) ***Ibid***. p. 375.

(58) Lemish, Dafna. ***Screeing Gender on Children's Television. The Views of Producers around the World*** (London: Routledge, 2010) p. 17.

(59) ***Ibid***. p. 17.

(60) Decker, Jonathan Tye. ***Op.cit***., p. 1.

(61) Lemish, Dafna. ***Op.cit***., p. 1.

(62) Lugo-Lugo, Carmen R., Mary K. Bloodsworth Lugo. ***Op.cit***., p. 166.

(63) ***Ibid***. p. 167.

(64) Fischer, Sabrina. ***Op.cit***., p. 2.

(65) Lemish, Dafna. ***Op.cit***., p. 15.

(66) De Fleur, Melvin L. ***Mass Communication Theories explaining Origins, Processes, And Effects***. (New York: Allyn & Bacon, 2010) pp. 53-54.

(67) ***Ibid***. p. 50.

(68) ***Ibid***. pp. 50-51.

(69) ***Ibid***. p. 51.

(70) ***Ibid***. p. 53.

(71) Wiersma, Beth A. ***Op.cit***., pp. 18-19

(72) ***Ibid***. pp. 19-22.

(73) ***Ibid***. pp. 23-26.

(74) ***Ibid***. pp. 27-28.

(75) Bem, Sandra Lipstiz. Gender Schema Theory and Its Implication for Child Development. Raising Gender – Aschematic Children in a Gender - Schematic Society. **Signs**: ***Journal of Women in Culture and Society*** (Vol. 8, No. 4, Summer 1983) pp. 598-616.

(76) Hoffman, Rose Marie and L. DIAnne Borders. Twenty – Five Years After the Bem Sex – Role Inventory: A Reassessment and New Issues Regarding Classification Variability. ***Measurement and Evaluation in Counseling and Development*** (Vol. 34, Issue. 1, April 2001) pp. 40-42.

(*) تم عرض الاستمارة على السادة المحكمين المذكورين بعد وفق الترتيب الأبجدى:

أ.م.د. دينا يحيى	أستاذ الإذاعة المساعد بقسم الاتصال والإعلام – كلية الآداب جامعة عين شمس
أ.م.د. سهير صالح	أستاذ الإذاعة المساعد بقسم الإعلام التربوى – كلية التربية النوعية – جامعة القاهرة
أ.د. ماجدة مراد	أستاذ الإذاعة بقسم الإعلام التربوى- كلية التربية النوعية – جامعة القاهرة
أ.د. هبة شاهين	أستاذ الإذاعة ورئيس قسم الاتصال والإعلام بكلية الآداب – جامعة عين شمس
أ.د. وليد فتح الله بركات	أستاذ الإذاعة ووكيل كلية الإعلام – جامعة القاهرة

(**) أجرت الباحثة ثبات التحليل مع كل من:

أ.م.د. دينا يحيى	أستاذ الإذاعة المساعد بقسم الاتصال والإعلام – كلية الآداب جامعة عين شمس
أ.م.د. سهير صالح	أستاذ الإذاعة المساعد بقسم الإعلام التربوى- كلية التربية النوعية – جامعة القاهرة

(77) Holcomb, Jeanne, Kenzie Latham, and Daniel Fernandez-Baca. ***Op.cit***., pp. 1957-1958.

(78) msn.com/ar-eg/entertainment/celebrity-news/%D8%B4%/D9%B1%D9%8A%D9%86-%D8%AA%D896AA%D8%AF%D896AF%D896AE%D9%84-%D89/B9%D8A796D9%84%

(79) IMDB ويتضمن أكثر من 300.000 فيلم وتفاصيل وقوائم بفرق العمل وتفاصيل إنتاج الأفلام.

(80) Michael, Edwin et al. ***Op.cit***., p. 77.

(81) Fischer, Sabrina. ***Op.cit***., p. 41.

(82) Decker, Jonathan Tye. ***Op.cit***., p. 64.

(83) Wiersma, Beth A. ***Op.cit***., p. 107.

(84) Hannon, Carole J. ***Op.cit***., p. 179.

(85) Fischer, Sabrina. ***Op.cit***., p. 44.

(86) Wiersma, Beth A. ***Op.cit***., p. 107.

(87) ***Ibid***., p. 114.

(88) Hecht, Jennifer, ***Op.cit***., p. 25, p. 34.

(89) Brydon, Suzan G. ***Op.cit***., p. 140.

(90) Tanner, litsa Renée, Shelley A. Haddock And Toni Schindler Zimmerman, Lori K. Lund. ***Op.cit***., p. 36 0- p. 364.

(91) Decker, Jonathan Tye. ***Op.cit***., p. 87.

(92) Fischer, Sabrina. ***Op.cit***., p. 68.

(93) Wiersma, Beth A. ***Op.cit***., p. 113.

(94) England, Dawn Elizabeth, Lara Descartes, Melissa A. Collier-Meek, ***Op.cit***., p. 563.

(95) Decker, Jonathan Tye. ***Op.cit***., p. 87.

(96) Pelton, Tiffany J. ***Op.cit***., p. 75.

(97) Wiersma, Beth A. ***Op.cit***., p. 111.

(98) Fischer, Sabrina. ***Op.cit***., pp. 70-71.

(99) Lu, Pei-Yi. ***Op.cit***., p. 1, p. 3.

(100) محمد كرم كمال الدين الصاوى. ***مرجع سابق***. ص264، ص274.