القضايا المطروحة في سلاسل الرسوم المتحركة في موقع يوتيوب
دراسة تحليلية لسلسلة (يوميات كارتونية)

م.م. ياسمين خالد خضير عباس /جامعة تكريت /كلية الطب البيطري
م. هدى خالد خضير عباس/جامعة تكريت/كلية الاداب
أ.د. يوسف حسن محمود /جامعة تكريت/ كلية الاداب

الملخص:

هدف البحث بشكل رئيس الى معرفة ما القضايا المضمنة في سلاسل الرسوم المتحركة الكارتونية في موقع اليوتيوب وما نوع القضايا الاجتماعية والسياسية والامنية والاقتصادية والصحية المطروحة

واستخدم الباحثون في بحثهم هذا المنهج الوصفي باسلوب تحليل المضمون .

خرج البحث بعدد من النتائج ابرزها :

١- اظهرت نتائج البحث الخاصه بالقضايا المطروحه في سلاسل الرسوم المتحركه حيث جاءت بالمرتبه الاولى القضاء الاجتماعيه وبنسبه مئويه ٢٧% وذلك لكثره الامور والمشاكل الاجتماعيه التي تواجه المجتمع العراقي حيث يتم طرحها على شكل نقد كوميدي في سلسله رسوم متحركه .

٢- كذلك اظهرت نتائج البحث ان القضايا السياسيه احتلت المرتبه الثانيه وبالنسبه مئويه ٢٧%. ٣٦ وهي تاتي بعد القضايا الاجتماعيه وان وين نتعرض البلد للكثير من الحروب والازمات السياسيه المتتابعه ادى الى ظهورها بشكل مرتفع .

التوصيات اتي خرج بها البحث :

لتسليط الضوء على جميع القضايا التي تهم المجتمع العراقي ويعاني منها وتمثيلها من خلال طرحها في شكل نقدي كوميدي في سلسله الرسوم المتحرك.

الكلمات المفتاحية: (يوميات كارتونية، نقدي كوميدي).

Issues raised in YouTube animated series
An analytical study of the series (Cartoon Diaries)

Yasmine Khaled Khudair Abbas / University of Tikrit / College of Veterinary Medicine

Huda Khaled Khudair Abbas/University of Tikrit/College of Arts

Dr. Youssef Hassan Mahmoud / Tikrit University / College of Arts

Abstract:

The main objective of the research is to find out what are the issues included in the cartoon animation series on YouTube and what kind of social, political, security, economic and health issues are presented.

The two researchers used this descriptive approach in their research using the method of content analysis.

The research came out with a number of results, most notably:

1- The results of the research related to the issues raised in the animated series showed that the social judiciary ranked first with a percentage of 27% due to the many issues and social problems facing the Iraqi society, as they are presented in the form of comic criticism in an animated series.

2-The results of the research also showed that political issues ranked second, with a percentage of 27%. 36 It comes after social issues, and where the country is exposed to many wars and successive political crises led to its emergence in a high way

The research put a set of recommendations, most notably:

1- Shedding light on all the issues that concern and suffers from the Iraqi society and representing them through presenting them in the form of comic criticism in the cartoon series.

Keywords: (cartoon diaries, comic criticism).

المقدمة:

عادة ما نعتمد او نستخدم مصطلح الافلام والرسوم المتحركه وخاصه في الكتابات الاعلاميه حيث اضحى هذا النوع من الافلام ياخذ حيز كبير من مما يعرض على شاشه تلفزيونيه والسينمائيه ونلاحظ له كذلك جمهور ومتابعين كثيرين ، وهذه الافلام هي عباره عن مجموعه من الصور المتسلسله المرسومه والمنتجه بطريقه فنيه والتي تمر امام اعين الناس بطريقه معينه لتعمل على خداعها وجعلها تتوهم ان صوره بها حركه ونرى من خلال ذلك وانطلاقا على ما ينتج بهذه الطريقه اسم الرسوم المتحركه نرى ان هذه النوعيه من المنتج الاعلامي الفني هي التنوع من الافلام القائم على مبدا بث الحياه في الرسومات وصور والدمى والمنحوتات وعن طريق تتابع وتناول الصور المتتاليه للاشكال ومن خلال الرسوم ذات المراحل المتعاقبه للحركه وتعتمد على تسجيل صوره تل الاخرى ونرى في ايامنا هذه ظهر مصطلح الانيميشن على هذه الافلام للدلاله على الرسوم المتحركه والتي باتت تاخذ مكان في الاشكال الاتصاليه في الوقت الحاضر وما نمر به من خلال التطور التكنولوجي وباتت هذه برامج تاخذ نصيبها من البرمجه المرئيه التي تخاطب الجمهور سواء كان كبار او اطفال او ذكور او اناث ونرى من خلال دراستنا لهذا البحث انه تكون من شقين هو الجانب النظري والذي تناول الافلام والرسوم والمتحركه وكذلك تناول وسائل التواصل الاجتماعي الاجتماعي ومنها برنامج اليوتيوب .

اما الجانب العملي فقد تناول انواع القضايا التي تعنى و تهتم والمضامنه في هذه المسلسلات الكرتونيه ومنها القضايا الاجتماعيه وكذلك القضايا السياسيه وانواع القضايا الامنيه وتناول كذلك الجانب القضايا الاقتصاديه والجانب المالي وكذلك تناول البحث القضايا الدينيه والعادات والتقاليد بالمجتمع فضلا عن انواع القضايا التربويه والتعليمية والتي تصب في مصلحه المجتمع والمستوى الثقافي والاكاديمي والتعليمي واخيرا انتهى البحث بانواع القضايا الصحيه ومنها مثلا تلوث المياه واستغلال الورضى وغيرها من هذه الجوانب .

المبحث الاول: الاطار المنهجي للبحث

مشكلة البحث:

تكمن مشكلة البحث بالسؤال الاتي :

ما القضايا المطروحة في سلاسل الرسوم المتحركة في موقع يوتيوب ؟

اهمية البحث:

يعد يوتيوب Youtube من اشهر المواقع الإلكترونية الموجودة على شبكة الإنترنت وهو منصة تفاعل اجتماعي الذي يمكن استخدامه بشكل مجاني لنشر مقاطع فيديو بمختلف المواضيع التي يرفعها المستخدِمين على الموقع منذ تأسيسه الى الوقت الحاضر . وتكمن أهمية البحث في التعريف بهذا الموقع وبيان أهميته وتحديد القضايا المطروحة في اليوتيوب وبيان اهم وأنواع القضايا المضمنة في سلاسل الرسوم المتحركة(الكارتونية).

اهداف البحث:

١- ما موقع اليوتيوب؟

٢- ما مميزات موقع اليوتيوب؟

٣- ما اهم القضايا المضمنة في سلاسل الرسوم المتحركة(الكارتونية) في موقع يوتيوب ؟

٤- ما انواع القضايا الاجتماعية والسياسية والامنية والاقتصادية والدينية والتربوية والتعليمية والصحية المطروحة في سلاسل الرسوم المتحركة(الكارتونية) في موقع يوتيوب ؟

منهج البحث وادواته: يدخل هذا البحث ضمن البحوث الوصفية حيث يعد هذا المنهج من افضل المناهج العلمية المستخدمة في مجال الدراسات الاعلامية ، ولان موضوع البحث يتطلب تحليل المضامين لسلاسل الرسوم المتحركة سلسلة يوميات كارتونية لذلك تم توظيف اداة البحث وفق اسلوب تحليل المضمون لانجار الموضوع بالطرق العلمية .

مجتمع البحث وعينته: مجموعة من الحلقات لسلاسل للرسوم المتحركة سلسلة يوميات كارتونية بواقع (٣٠) والمنشورة في موقع اليوتيوب .

الصدق والثبات:

١- اختبار الصدق :

ويعني الصدق الظاهري حيث تم عرض استمارة تحليل المضمون على مجموعة من المحكمين من ذوي الاختصاص [*] حيث حصلت على نسبة اتفاق (٨٥ %) .

٢- ختبار الثبات:

ويعني هنا وصول الى نفس النتائج في حال اعد الباحث التحليل مع نفسه خلال فترة زمنية معينة او مجموعة من الباحثين يتوصلون الى نفس النتائج او حصول نسبة اتفاق عالية فيما بينهم عند تطبيق الاستمارة على نفس المضمون .

اتبع الباحثون طريقة اعادة عملية التحليل من خلال الباحث عبر الزمن وخلال (١٠) ايام ومن ثم اعادة الاختبار حيث كانت الفترة الفاصلة بين الاختبارين عشرة ايام من خلال الاستانة بالباحثة الثانية وكانت نسبة معامل الثبات (٨٠ %) وهذه النسبة جيدة يمكن الركون اليها .

المبحث الثاني: افلام الرسوم المتحركة (الانيميشن Animation)

كثيرا ما نعتمد مصطلح افلام الرسوم المتحركة في الكتابات الاعلامية والفنية، وبات هذا النوع من الافلام يأخذ حيزا لا بأس به من مما يعرض على الشاشة التلفزيونية والسينمائية، وله جمهور متابع، وهذه الافلام هي عبارة عن مجموعة من الصور المتسلسلة المرسومة والمنتجة بطريقة فنية، والتي تمر امام العين البشرية بطريقة معينة؛ لتعمل على خداعها وجعلها تتوهم أن الصورة بها حركة، ومن ذلك اطلق على ما ينتج بهذه الطريقة اسم الرسوم المتحركة[١]، فهذه النوعية من المنتج الاعلامي الفني هي نوع من الافلام قائم على مبدأ بث الحياة في الرسومات والصور والدمى والمنحوتات، عن طريق تعاقب الصور المتتالية للأشكال، أو من خلال الرسوم ذات المراحل المتعاقبة للحركة وتعتمد على تسجيل صورة تلو الاخرى[٢]، وحاليا ظهر مصطلح الانيميشن

(Animation) على هذه الافلام، للدلالة على الرسوم المتحركة التي أخذت مكانها في الاشكال الاتصالية في الوقت الحاضر، وباتت برامج تأخذ نصيبها من البرمجة المرئية لتخاطب الجمهور سواء أكان من الاطفال أو الكبار – مع ان غالبيتها تكون موجهة للأطفال– حيث تستخدم الاسلوب المحبب والمشوق للطفل معتمدة على الالوان والصور المتحركة ذات الصوت العميق المليء بالمشاعر[٣].

كان الظهور المبكر للرسوم المتحركة في العام ١٨٩٩، على يد البريطاني (آرثر) الذي انتج على سبيل الدعاية لإحدى الشركات التجارية، سلسلة من تشكيلات (اعواد الكبريت) على إطارات منفصلة، تبعه الأمريكي (بلاكتون) في العام ١٩٠٦، الذي انتج فلم الرسم المتحرك (الوجوه الضاحكة)[٤]، وهذه البدايات الاولى لإنتاج افلام الرسوم المتحركة كانت تتم عن طريق رسم الصور على اوراق الكارتون الملونة، وكل صورة تعبر عن جزء من الحركة التي يريد الرسام الوصول اليها، ويعمل الرسام على بث الحركة في هذه الصور المتعددة عن طريق التحريك لها، بحيث نراها عند تصويرها كاملة وكأنها متحركة في الأصل، وبهذه الطريقة يمكن انتاج قصص من حياة الافراد وتصرفاتهم لمدة زمنية قصيرة، او ربما قصصا يتم سردها من خيالهم لتصبح فيلما خاصا للرسوم المتحركة[٥]، بحيث يعمل هذا التحريك على نقل الافكار المطلوبة الى افراد الجمهور، بما يجعلهم يشعرون بكمية من المعلومات تنقل الى المدركات الحسية والتخيلات الذهنية لهم، وتمييزها بحدودها وخصائصها[٦]، فهي عمليا تخدع العين البشرية، فيخيل لهذه العين ان الصورة ذات حركة، وهذا نوع من الخداع البصري، وهو اسلوب فني مشابه تماما لأسلوب إنتاج الافلام السينمائية، مع الفارق بأن الرسوم المتحركة عبارة عن عدد من الرسمات وكل رسمة منها تقابل لقطة فلمية سينمائية، فالمنتج للأفلام يقوم بإعداد الرسوم للحركة عوضا عن تسجيلها بالة التصوير، مع ضرورة الدقة في تسلسل الرسوم لتعطي فيلما متحركا متناسقا معبرا عن الفكرة المطلوبة، وهي بالتالي تعمل على

وفق آلية عمل الفلم السينمائي الذي يدور وعند دورانه تعطي مجموعة الصور افكارا عندما تتحرك في الة العرض السينمائي(٧).

وكان لهذه الافلام دورا في احتفاظ ذاكرة الجمهور بصور وحركات واسماء شخصيات كارتونية، بعد أن انتشر انتاج العديد من الشخصيات عن طريق فن الافلام المتحركة، مثل شخصية البحار (باباي)، وكذلك انتاج افلام عن الحيوانات مثل (توم وجيري) وكذلك (ميكي ماوس)، فهذه الرسوم المتحركة كانت تجذب الصغار والكبار نظرا للأحداث والمتعة التي بمضمونها، وباتت جزءا من مخزون مخيلة الافراد(٨)، ما حدا بالعديد من شركات انتاج الافلام الى التسابق في انتاج هذه النوعية باعتماد اساليب جديدة ومتطورة يتم عن طريقها بث الحياة في كثير من الاشكال، سواء منحوتات أو رسوم أو دمى او جمادات، ومن خلال تعاقب الصور المتتالية متعددة الاشكال، وبواسطة الرسوم التي تمثل المرحلة المتعاقبة للحركة والتي تعتمد على التسجيل صورة بعد صورة(٩).

في العام ١٩٥١ – ومع ظهور التلفزيون الملون بأمريكا – بدأت الشركات بإنتاج الرسوم المتحركة بشكل كبير، الى أن جاء العام ١٩٥٨، حيث قامت شركة (هانا – باربرا) لمالكيها (ويليام هانا و جوزيف باربرا) بإطلاق اول برنامج تلفزيوني للرسوم المتحركة، وبمدة زمنية لكل حلقة مقدارها نصف ساعة، والشركة ذاتها عملت على انتاج مسلسل كارتوني حمل عنوان (عائلة فلينز تيونز)، وكان اول مسلسل كارتوني يتم عرضه وقت ذروة المشاهدة التلفزيونية، وبهذا استطاع التلفزيون جذب اهتمام الناس بعيدا عن الرسوم المعروضة في السينما(١٠).

واستمر تطور الرسوم المتحركة وازدادت الشركات في التنافس فيما بينها في الاسلوب والمضمون لإرضاء الجماهير، الى ان وصل التطور لمرحلة اعتماد الكمبيوتر في صناعة الرسوم المتحركة بما يطلق عليه (Computer–generated imager CGI) ، لإنتاج الرسومات الحاسوبية، التي

قد تكون على شكل مشاهد مرئية متحركة أو ثابتة، وقد تكون ثنائية الأبعاد أو ثلاثية الأبعاد، كذلك انتاج التأثيرات الخاصة في هذه الأفلام، كما أتاحت شركات البرمجيات للعديد من برمجيات CGI للإنتاج، ما سمح للأفراد والشركات الصغيرة بصناعة أفلام رسوم متحركة بدرجة احترافية(١١)، إذ تم انتاج اول فيلم كارتون عن طريق الكمبيوتر من قبل شركة (بيكسار) واسمه (حكاية لعبة) في العام ١٩٩٥، وامتدت صناعة الرسوم بهذه الطريقة حتى الان مع التطور في الالوان والاشكال والأفكار والمؤثرات التي باتت اكثر براعة(١٢).

كما أننا نلاحظ انتشار عملية الدبلجة (*) للأفلام المنتجة، كونها احد اساليب التسويق للمنتج الفلمي الكارتوني من جانب شركات الانتاج؛ نظرا لتزايد الطلب عليها، فقد اصبحت الحاجة الى تركيب اداء صوتي بلغة اخرى وبديل للنص الاصلي للفلم من الامور الضرورية التي يفرضها واقع السوق الخاص بهذه الافلام، فلم يعد موضوع الدوبلاج خاصا بالدراما من افلام ومسلسلات بصنفيها الروائي والوثائقي، حيث يعتمد على اداء الصوت المتوافق مع الصوت الاصلي، ولكن بلغة أو بلهجة أخرى، وباتت الدبلجة عملية متعددة المهام، تبدأ بترجمة النص، وإعادة انتاج العمل، حيث يتوجب وجود كادر متميز يقوم بهذه المهمة ومن ذوي الخبرة في مجال الدبلجة ومن ثم تسويق وبيع المنتج(١٣).

المبحث الرابع: موقع يوتيوب

يعد موقع يوتيوب (YouTube) أحد اهم المواقع الالكترونية في شبكة الانترنت، وعنوانه في الشبكة (www.youtube.com)، وفي هذا الموقع يمكن إرفاق أي ملفات فديو دون تكاليف مالية، وذلك بمجرد تسجيل الفرد المستخدم فيه؛ ليتمكن ملايين الاشخاص حول العالم من مشاهدة هذه الملفات، والذين يمكنهم إدارة حوار جماعي حول مقطع الفيديو هذا عن طريق إضافة التعليقات المصاحبة، مع إمكانية تقييم الفيديو لتعبر عن مدى أهميته من وجهة نظر المستخدمين(١٤).

في ١٤ شباط من العام ٢٠٠٥ جاءت فكرة إنشاء الموقع، من الاشخاص الثلاثة، وهم (تشاد هيرلي Chad Hurley وستيف تشين Steve Chen وجاود كاريم Jawed Karim)، الموظفين في شركة (باي بال) في مدينة (سان برونو) في ولاية كاليفورنيا الامريكية ([١٥])، ويتنوع محتواه بين مقاطع الأفلام والموسيقى، سواء منتجة من شركات انتاج معروفة أم من الهواة، ويعد الفلم الموسوم (أنا في حديقة الحيوان Me at the zoo) بتاريخ ٢٣ نيسان ٢٠٠٥، اول فديو تم رفعه على الموقع، وبلغت مدته ١٨ ثانية، وبعد ذلك بستة اشهر تم تصميم الموقع بشكله النهائي، وجرى تجريبه في شهر أيار من ذات العام، وفي تشرين الاول من العام ٢٠٠٦ أعلنت شركة Google التوصل لاتفاقية لشراء الموقع مقابل ١.٦٥ مليار دولار أمريكي ([١٦]).

واستمر الموقع بالتحديث من أجل إضافة خاصيات جديدة لخدمة المستخدمين، ففي العام ٢٠٠٨ أطلق الموقع خاصية جديدة تسمح برفع ملفات أكثر جودة، فضلا عن إضافة تقنية (عالي الوضوح) HD، مع تقنية (الابعاد الثلاثية) 3D، وتقنية Full HD في العام ٢٠١٤([١٧])، واصبحت هذه الميزات اضافة نوعية للموقع، وزادت من قيمتها إمكانية العرض بشكل مباشر للفيديو (اونلاين) وبسعات عالية للملفات، كما اصبح من الممكن عمل قناة خاصة على اليوتيوب دون قيود، فكان له الفضل بالسماح لمستخدميه برفع التسجيلات المرئية مجانا ومشاهدتها عبر البث الحي (بدل التنزيل) ومشاركتها والتعليق عليها ([١٨]).

وبات للشخص العادي إمكانية التسجيل فيه وإنشاء قنوات منفصلة له، كما اصبح الموقع يشتمل على مجموعة واسعة جدا من محتوى الفيديو، الذي يمكن للمستخدم غير المسجل في الموقع مشاهدته، على خلاف عدد من المواقع التي لا تسمح بالمشاهدة إلا للمسجلين، وكذلك اتاح امكانية تحرير الفيديو مباشرة على الانترنت سواء بحذف أي جزء من الفيديو الأصلي باستخدام خاصية

الاقتطاع، أو بتدوير مقطع الفيديو الأصلي إلى اليمين أو اليسار، فضلا عن القدرة على إضافة مقاطع صوتية لمقطع الفيديو الاصلي، مع القابلية في التحكم بدرجة الصوت([١٩]).

ويمتاز موقع يوتيوب بمجموعة ميزات، نذكر منها: ([٢٠])

١. عام ومجاني ومتاح بشكل يمكّننا من مشاهدة الافلام المختلفة وتنزيلها وتحميلها.
٢. داعم لتحميل مختلف احجام الافلام وبصيغ متعددة.
٣. سهولة البحث في الموقع بمجرد كتابة عنوان الفلم يمكن مشاهدته.
٤. يتيح امكانية تحكم المستخدم فيمن له حق مشاهدة الفلم.
٥. يتيح امكانية البث المباشر بمجرد الضغط على وصلة الفلم سيعرض وتشاهده.

عملت السمات آنفة الذكر على فتح باب المنافسة بين الافراد والشركات الخاصة من جهة وبين منافذ أكبر مؤسسات الاعلام ذات الشهرة في مجال البث الاعلامي، إذ فتح المجال امام الجميع لتقديم افكارهم على شكل فيديو يتم رفعه على الموقع، ليأتي الدور للمشاهد (المستخدم) في رفع عدد مرات المشاهدة التي قد تتفوق احيانا على عدد مشاهدات برامج بعض القنوات الاعلامية، فالموقع بحد ذاته ليس مؤسسة انتاج اعلامي، بل هو منفذا يعرض ما يضيفه المستخدمين اليه، الذين يمكن أن نصفهم بالطرف الثالث بعد ادارة الموقع والمُشاهد([٢١]).

المبحث الثالث: نتائج التحليل وتفسيرها

اولا: انواع القضايا

يبين لنا الجدول (١) الاتي اهم القضايا المضمنة في هذا السلسلة الكارتونية:

جدول (١) يبين انواع القضايا

ت	انواع القضايا	التكرار	النسبة المئوية	المرتبة
١	القضايا الاجتماعية	٨٥	%٢٧,٦٩	الاولى
٢	القضايا السياسية	٨٤	%٢٧,٣٦	الثانية
٣	القضايا الامنية	٤٦	%١٤,٩٨	الثالثة
٤	القضايا الاقتصادية	٣٣	%١٠,٧٥	الرابعة
٥	القضايا الدينية	٢٤	%٧,٨٢	الخامسة
٦	قضـــايا التربيـــة والتعليم	٢١	%٦,٨٤	السادسة
٧	القضايا الصحية	١٤	%٤,٥٦	السابعة
المجموع		٣٠٧	%١٠٠	

نلاحظ في الجدول (١) ان القضايا المطروحة سبع قضايا ذات اهمية كبيرة تناولتها السلسلة الكارتونية؛ لأنها تلامس هموم المواطن العراقي، وكان عدد انواع القضايا (٣٠٧) نوع منها، حيث جاءت في المرتبة الاولى القضايا الاجتماعية بواقع (٨٥) قضية، اي بنسبة ٢٧,٦٩%، حيث يعيش المجتمع العراقي العديد من الامور الشائكة التي تواجه ابناء هذا البلد؛ ليتم طرحها بشكل نقد كوميدي في سلسلة الرسوم المتحركة؛ من اجل تسليط الاضواء عليها، اما القضايا السياسة فجاءت بالمرتبة الثانية وبتكرار بلغ (٨٤) مرة، اي بنسبة ٢٧,٣٦%، فهي لا تقل اهمية عن القضايا الاجتماعية والتي يعاني منها البلد؛ لتعرضه لكثير من الحروب والازمات السياسية المتتالية ونتيجة الاوضاع الاجتماعية والسياسية غير المستقرة، قد ادى الى بروز القضايا الامنية التي باتت تهم المواطن العراقي، واخذت حيزا من حياته اليومية، واصبحت جزء من الهموم اليومية، حيث جاءت بنسبة ١٤,٩٨%، فقد ظهرت لنا (٤٦) قضية متعلقة بالوضع الامني، لأنها تعد مترابطة هذه القضايا مع بعض لأهميتها لأي مواطن في اي بلد، والتغيرات التي حصلت في المجتمع العراقي ادت الى تدميره في هذه الجوانب.

ثانيا: انواع القضايا الاجتماعية:

ونأتي الان على تفصيل اهم انواع القضايا الاجتماعية التي تم طرحها في السلسلة عينة البحث، حيث يبين لنا الجدول (٢) الاتي اهم تلك القضايا:

جدول (٢) يبين القضايا الاجتماعية

ت	القضايا الاجتماعية	التكرار	النسبة المئوية	المرتبة
١	سلوكيات غريبة	١٥	١٧,٦٥	الاولى
٢	تعدد الزوجات	١٠	١١,٧٦	الثانية
٣	الايدي العاملة الاجنبية	٧	٨,٢٤	الثالثة
٤	بناء الاجسام لدى الشباب	٧	٨,٢٤	الثالثة
٥	المخدرات	٦	٧,٠٦	الرابعة
٦	حقوق الانسان	٦	٧,٠٦	الرابعة
٧	ادمان الأنترنت	٦	٧,٠٦	الرابعة
٨	مشكلة الطلاق	٤	٤,٧١	الخامسة
٩	الهجرة	٤	٤,٧١	الخامسة
١٠	الدكة العشائرية	٤	٤,٧١	السادسة
١١	مشكلة العنف ضد المرأة	٣	٣.٥٣	السابعة
١٢	ظاهرة التحرش	٣	٣.٥٣	السابعة
١٣	مشكلة البطالة	٢	٢,٣٥	الثامنة
١٤	مشكلة الزواج المبكر	٢	٢,٣٥	الثامنة
١٥	ظاهرة التسول	٢	٢,٣٥	الثامنة
١٦	عمليات التجميل لدى النساء	٢	٢,٣٥	الثامنة
١٧	الزواج عن طريق وسائل التواصل	٢	٢,٣٥	الثامنة
المجموع		٨٥	%١٠٠	

يوضح لنا الجدول (٢) انواع القضايا الاجتماعية المتناولة في السلسلة، حيث جاءت نسبة (السلوكيات الغريبة) والتي ظهرت حديثاً في المجتمع نتيجة الانفتاح الذي حصل في البلد بعد

التغيرات السياسية بعد عام ٢٠٠٣، واحتلت اعلى نسبة من بين القضايا الاجتماعية، حيث تكررت ١٥ مرة، اي بنسبة بلغت ١٧,٦٥%، وتتضمن هذه السلوكيات الغريبة على المجتمع العراقي العنف والخطف وتعاطي المخدرات وظاهرة التطرف الديني نتيجة الفهم الخاطئ للدين، اما القضية الثانية التي تناولتها السلسلة فكانت (تعدد الزوجات)، إذ ظهرت ١٠ مرات، اي بنسبة ١١,٧٦%، اما موضوعي (الايدي العاملة الاجنبية في العراق) و (بناء الاجسام لدى الشباب) فقد احتلا المرتبة الثالثة بين الفئات، وظهرا ٧ مرات لكل واحد منها، اي ما نسبته ٨,٢٤%.

ثالثا: انواع القضايا السياسية:

وهناك عددا من القضايا السياسية تم طرحها في السلسلة عينة البحث، حيث يبين لنا الجدول (٢) الاتي اهم تلك القضايا:

جدول (٣) يبين القضايا السياسية

ت	القضايا السياسية	التكرار	النسبة المئوية	المرتبة
١	تدني مستوى الخدمات نتيجة الوضع السياسي	٢١	%٢٥	الاولى
٢	تعدد الاحزاب السياسية	٢٠	%٢٣,٨١	الثانية
٣	الفساد السياسي في اجهزة الدولة	١٤	%١٦,٦٧	الثالثة
٤	قانون الانتخابات	٨	%٩,٥٢	الرابعة
٥	السياسيين والتلاعب بفقرات الدستور	٨	%٩,٥٢	الرابعة
٦	نظام الحكم في العراق	٧	%٨,٣٣	الخامسة
٧	تدخل دول الجوار بالشأن السياسي العراقي	٦	%٧,١٤	السادسة
المجموع		٨٤	%١٠٠	

يوضح الجدول (٣) اهم القضايا السياسية التي تطرقت لها السلسلة الكارتونية، حيث احتلت المرتبة الاولى قضية (تدني مستوى الخدمات بسبب الوضع السياسي)، وتكررت ٢١ مرة، اي بنسبة ٢٥% من مجموع القضايا السياسية، اما (تعدد الاحزاب السياسية) فجاءت ٢٠ مرة، وبنسبة ٢٣,٨١%، على حين تم تناول قضية (تفشي الفساد في اجهزة الدولة) بواقع ١٤ مرة، اي ما نسبته ١٦,٦٧%.

رابعا: انواع القضايا الامنية:

والجدول (٤) الاتي يبين عددا من القضايا الامنية تم طرحها في السلسلة عينة البحث:

جدول (٤) يبين القضايا الامنية

ت	القضايا الامنية	التكرار	النسبة المئوية	المرتبة
١.	الجماعات الارهابية الخارجية	٩	%١٩,٥٧	الاولى
٢.	التجمهر وخرق القانون	٦	%١٣,٠٤	الثانية
٣.	جرائم الكترونية	٤	%٨,٧٠	الثالثة
٤.	التجارة بالأعضاء البشرية	٤	%٨,٧٠	الثالثة
٥.	ضعف بعض الاجهزة الامنية	٤	%٨,٧٠	الثالثة
٦.	الاضرار بالسلم والامن العام	٣	%٦,٥٢	الرابعة
٧.	الشغب وحيازة الاسلحة	٣	%٦,٥٢	الرابعة
٨.	التحريض على العنف	٣	%٦,٥٢	الرابعة
٩.	المتفجرات	٣	%٦,٥٢	الرابعة
١٠	التظاهرات	٢	%٤,٣٥	الخامسة
١١	تهريب القطع الاثرية التاريخية	٢	%٤,٣٥	الخامسة
١٢	الاعتداء على الممتلكات العامة	٢	%٤,٣٥	الخامسة
١٣	تمويل الارهاب	١	%٢,١٦	السادسة
المجموع		٤٦	%١٠٠	

يوضح الجدول (٤) اهم القضايا الامنية التي تناولتها السلسلة الكارتونية في حلقاتها، فكانت اول القضايا هي (الجماعات الارهابية الخارجية)، والتي حصلت على عدد ظهور ٩ مرات، وبذلك تكون نسبتها ١٩,٥٧%، اما قضية (التجمهر وخرق القانون) فقد ظهرت ٦ مرات وبنسبة ١٣,٠٤%، وجاءت باقي القضايا كما موضح في الجدول المذكور.

خامسا: انواع القضايا الاقتصادية:

والجدول (٥) الاتي يبين عددا من القضايا الاقتصادية تم طرحها في السلسلة عينة البحث:

جدول (٥) يبين القضايا الاقتصادية

ت	القضايا الاقتصادية	التكرار	النسبة المئوية	المرتبة
١. ١	اهدار المال العام	١٣	%٣٩,٣٩	الاولى
٢. ٢	ازمة المياه في العراق	٦	%١٨,١٨	الثانية
٣. ٣	ارتفاع الاسعار	٤	%١٢,١٢	الثالثة
٤. ٤	تلكؤ في انجاز المشاريع	٤	%١٢,١٢	الثالثة
٥. ٥	سوء ادارة القطاع الخاص	٣	%٩,٠٩	الرابعة
٦. ٦	الافلاس	٢	%٦,٠٦	الخامسة
٧. ٧	مصادرة ممتلكات	١	%٣,٠٣	السادسة
المجموع		٣٣	%١٠٠	

يوضح الجدول (٥) القضايا الاقتصادية والتي كان لقضية (اهدار المال العام) النصيب الاكبر في الطرح، بواقع ١٣ مرة، ونسبة مئوية قدرها ٣٩,٣٩%، ومن القضايا المهمة والتي احتلت المرتبة الثانية هي (ازمة المياه في العراق) وتكررت ٦ مرات، وبنسبة ١٨,١٨% ، وجاءت باقي القضايا الاقتصادية كما هو ظاهر في الجدول اعلاه.

سادسا: انواع القضايا الدينية:

والجدول (٦) الاتي يبين عددا من القضايا الدينية تم طرحها في السلسلة عينة البحث:

جدول (٦) يبين القضايا الدينية

ت	القضايا الدينية	التكرار	النسبة المئوية	المرتبة
١.	خيانة الامانة	٨	%٣٣,٣٣	الاولى
٢.	الفكر المتطرف	٤	%١٦,٦٦	الثانية
٣.	النفاق	٤	%١٦,٦٦	الثانية
٤.	الحج بالواسطة	٣	%١٢,٥	الثالثة
٥.	الصيام	٣	%١٢,٥	الثالثة
٦.	الرشوة	٢	%٨,٣٣	الرابعة
المجموع		٢٤	%١٠٠	

يوضح الجدول (٦) القضايا الدينية التي جرى التطرق لها في حلقات السلسة عينة البحث، فكان اولها هي (خيانة الامانة)، حيت تم تناولها ٨ مرات، اي بنسبة تبلغ ٣٣,٣٣%، تلاها في الترتيب قضايا (الفكر المتطرف) و (النفاق)، حيث جاءتا بنفس التكرارات وهي ٤ لكل منها، ونسبة مئوية مقدارها ١٦,٦٦%،

سابعا: انواع القضايا التربوية والتعليمية:

وتم طرح عدد من القضايا التربوية والتعليمية، وكما في الجدول (٧) الاتي:

جدول (٧) يبين قضايا التربية والتعليم

ت	قضايا التربية والتعليم	التكرار	النسبة المئوية	المرتبة
١.	عدم متابعة الاباء للأبناء	٥	٢٣,٨١	الاولى
٢.	الغش في الامتحانات	٤	١٩,٠٥	الثانية
٣.	الدروس الخصوصية	٤	١٩,٠٥	الثانية
٤.	المدارس الاهلية	٣	١٤,٢٨	الثالثة
٥.	تسريب اسئلة الامتحانات	٢	٩,٥٢	الرابعة
٦.	النجاح بالواسطة	٢	٩,٥٢	الرابعة
٧.	الدراسة خارج العراق	١	٤,٧٦	الخامسة
المجموع		٢١	%١٠٠	

يوضح الجدول اعلاه مجموع القضايا التي جرى تناولها في حلقات السلسلة المتحركة، وجاءت قضية (عدم متابعة الاباء للأبناء) بالمرتبة الاولى بخمسة تكرارات وبنسبة ٢٣,٨١%، ولحقها قضية (الغش في الامتحانات) و (الدروس الخصوصية) بتكرارات متساوية وقدرها ٤ لكل منها، ونسبة ١٩,٠٥%، وجاءت باقي القضايا حسب الجدول المذكور.

ثامنا: انواع القضايا الصحية:

كذلك ظهر الاهتمام ببعض القضايا الصحية في هذه السلسلة، وكما نلاحظ ذلك في الجدول (٨) الاتي:

جدول (٨) يبين القضايا الصحية

ت	القضايا الصحية	التكرار	النسبة المئوية	المرتبة
١.	تلوث المياه	٥	%٣٥,٧١	الاولى
٢.	استغلال المرضى من الاطباء والصيادلة	٣	٢١,٤٣	الثانية
٣.	الحفاظ على البيئة	٣	٢١,٤٣	الثانية
٤.	الحجر الصحي	٣	٢١,٤٣	الثانية
المجموع		١٤	%١٠٠	

يتبين لنا من هذا الجدول اهم القضايا الصحية حيث احتل المرتبة الاولى قضية (تلوث المياه) بنسبة ٣٥,٧١%، ثم تلاها ثلاث قضايا تم تناولها بنفي التكرارات، وهي ٣ لكل منها، اي ما نسبته ٢١,٤٣%.

نتائج البحث :

١-اظهرت نتائج البحث الخاصه بالقضايا المطروحه في سلاسل الرسوم المتحركه حيث جاءت بالمرتبه الاولى القضاء الاجتماعيه وبنسبه مئويه ٢٧% وذلك لكثره الامور والمشاكل الاجتماعيه التي تواجه المجتمع العراقي حيث يتم طرحها على شكل نقد كوميدي في سلسله رسوم متحركه .

٢- كذلك اظهرت نتائج البحث ان القضايا السياسيه احتلت المرتبه الثانيه وبالنسبه مئويه ٢٧%. ٣٦ وهي تاتي بعد القضايا الاجتماعيه وان وين نتعرض البلد للكثير من الحروب والازمات السياسيه المتتابعه ادى الى ظهورها بشكل مرتفع .

٣ -واظهرت نتائج البحث الخاصه بالقضايا الاجتماعيه ان فرقه ان فقره السلوكيات الغريبه جاءت بالمرتبه الاولى وبالنسبه مئويه ١٧.٦٥% وهي مثل العنف وتعاطى الذرات وظاهره التطرف الديني وغيرها .

٤- اما بالنسبه للقضايا الامنيه فقد اظهرت نتائج البحث ان الجماعات الارهابيه جاءت بالمرتبه الاولى وحصلت على نسبه مئويه ١٩.٥٧% وكانت هذه النسبه دليل على ما عاناه الشعب العراقي من الارهاب بصوره عامه

٥ - واظهرت نتائج البحث كذلك ان فقره القضايا الصحيه جاءت منها فقره تلوث المياه بالدرجه الاولى وحصلت على نسبه مئويه ٣٥ بوينت ٧١% وتعد القضايا الصحيه هي اخر القضايا التي تم تناولها من خلال الرسوم المتحركه لغرض فهم تلك الرسائل الاقتصاديه

الاستنتاجات :

نوعيه الرسوم المتحركه لها دور فعال في رسم ملامح الوعي الثقافي لدى المجتمع العراقي والتي يعيشها بشكل مستمر سواء القضايا الاجتماعيه او الاقتصاديه او التعليميه او الصحيه او الدينيه .

التوصيات :

تسليط الضوء على جميع القضايا التي تهم المجتمع العراقي ويعاني منها وتمثيلها من خلال طرحها في شكل نقد كوميدي في سلسله الرسوم المتحركه .

الهوامش:

[١]) موقع ويكيبيديا على الرابط: https://ar.wikipedia.org تاريخ الزيارة ٥/ ٦/ ٢٠٢٢.

[٢]) مجاني باديس: صورة الطفل في الرسوم المتحركة: دراسة سيميولوجية لسلسلتي غامبل وسبونج بوب، مجلة الدراسات الإعلامية- المركز الديمقراطي العربي- العدد٢، ٢٠١٨، ص٤٤٣.

[٣]) محمد معوض: دراسات في اعلام الطفل، دار الكتاب، القاهرة، ٢٠١١، ص٥٦.

[4]) Leonard Maltin: Of Mice and Magic, A History of American Animated Cartoon, penguin group, 1987,p2.

[٥]) يحيى مستور: تعرض الاطفال للرسوم المتحركة في البرامج التلفازية والاشباعات المتحققة (دراسة ميدانية)، رسالة ماجستير في الاعلام، كلية العلوم الاجتماعية، جامعة نايف للعلوم الامنية، الرياض، ٢٠١٧، ص١٣.

[٦]) رشا احسان: توظيف الرسوم المتحركة في الاعلان التسويقي في اوروبا وامريكا في القرن العشرين، رسالة ماجستير، جامعة دمشق، ٢٠١٦، ص٢٠.

[٧]) فضيل دليو: الاتصال (مفاهيمه، نظرياته، وسائله)، دار الفجر للنشر والتوزيع، القاهرة، ٢٠٠٣،ص٧٣.

[٨]) عصام عبد المولى: اثر افلام الكارتون على الاطفال، دمشق، ٢٠٠٧، ص٢٥.

[٩]) مالية مكيري: تأثير مضامين العنف للرسوم المتحركة على سلوكيات الاطفال ما بين ٣ و٥ سنوات – دراسة استطلاعية، رسالة ماجستير، جامعة الجزائر، ٢٠١١، ص١٢٨.

[10]) Holz, Jo (2017). Kids' TV Grows Up: The Path from Howdy Doody to SpongeBob. Jefferson

[١١]) الصور المنشأة بالحاسوب CGI تعرف على ماهيتها: موقع https://www.arageek.com › tech

[12]) https://www.hollywoodreporter.com/review/toy-story-1995-review-i-original%EF%BF%BEmovie-949959

[*]) الدوبلاج (doublage) مصطلح فرنسي يقصد به تركيب صوت على آخر، ويقابله في الانكليزية (dubbing)، ويختلف عن فن الترجمة بشكل كامل، ويُعمل فيه في الأفلام والمسلسلات، إذ يتم استبدال صوت ممثل أصلي بصوت شخص آخر يؤدي صوته بلغة أخرى ومختلفة / المصدر: ما هو فن الدوبلاج الصوتي؟ وما هو الفرق بينه وبين الترجمة أسفل الشاشة؟ مقال في الموقع /https://kun.academy/blogs

[١٣]) محمود الدموكي: فن الدبلجة – كيف تتم دبلجة المسلسلات وافلام الكارتون صوتيا، مقال منشور الموقع الالكتروني تسعة، https://www.ts3a.com/ / استرجع في ٣/ ٧/ ٢٠٢٢.

[١٤]) خالد غسان يوسف المقدادي: ثورة الشبكات الاجتماعية، دار النفائس للنشر والتوزيع، عمان، ٢٠١٣، ص١٦٠

[١٥]) عبد الرزاق محمد الدليمي: الاعلام الجديد والصحافة الالكترونية، دار وائل للنشر والتوزيع، عمان، ٢٠١١، ص١٩

[١٦]) ويكيبيديا https://ar.wikipedia.org/wiki/

[١٧]) المصدر نفسه

[١٨]) عماد عيسى صالح: الاستخدامات المهنية لمواقع مشاركة الفيديو على شبكة الانترنت- يوتيوب نموذجا- المؤتمر العشرون للاتحاد العربي للمكتبات والمعلومات، المغرب، الدار البيضاء، ٩-١١ كانون الاول، ٢٠٠٩ ، ص٨.

[١٩]) اكرم عبدالقادر عبدالله فروانه: فعالية استخدام مواقع الفيديو الالكترونية في اكتساب مهارات تصميم الصور الرقمية لدى طالبات الجامعة الاسلامية بغزة، الجامعة الاسلامية في غزة، كلية التربية، ٢٠١٢،ص٤٧

[٢٠]) خالد غسان يوسف المقدادي: مصدر سابق، ص٤٤-٤٥

[٢١]) عماد عيسى صالح: مصدر سابق، ص٩-١٠ .

المصادر:

١. اكرم عبدالقادر عبدالله فروانه: فعالية استخدام مواقع الفيديو الالكترونية في اكتساب مهارات تصميم الصور الرقمية لدى طالبات الجامعة الاسلامية بغزة، الجامعة الاسلامية في غزة، كلية التربية، ٢٠١٢.
٢. الصور المنشأة بالحاسوب CGI تعرف على ماهيتها: موقع https://www.arageek.com › tech
٣. خالد غسان يوسف المقدادي: ثورة الشبكات الاجتماعية، دار النفائس للنشر والتوزيع، عمان، ٢٠١٣.
٤. رشا احسان: توظيف الرسوم المتحركة في الاعلان التسويقي في اوروبا وامريكا في القرن العشرين، رسالة ماجستير، جامعة دمشق، ٢٠١٦.
٥. عبد الرزاق محمد الدليمي: الاعلام الجديد والصحافة الالكترونية، دار وائل للنشر والتوزيع، عمان، ٢٠١١.
٦. عصام عبد المولى: اثر افلام الكارتون على الاطفال، دمشق، ٢٠٠٧.
٧. عماد عيسى صالح: الاستخدامات المهنية لمواقع مشاركة الفيديو على شبكة الانترنت- يوتيوب نموذجا- المؤتمر العشرون للاتحاد العربي للمكتبات والمعلومات، المغرب، الدار البيضاء، ٩-١١ كانون الاول، ٢٠٠٩ .
٨. فضيل دليو: الاتصال (مفاهيمه، نظرياته، وسائله)، دار الفجر للنشر والتوزيع، القاهرة، ٢٠٠٣.
٩. مالية مكيري: تأثير مضامين العنف للرسوم المتحركة على سلوكيات الاطفال ما بين ٣ و٥ سنوات - دراسة استطلاعية، رسالة ماجستير، جامعة الجزائر، ٢٠١١.

١٠. مجاني باديس: صورة الطفل في الرسوم المتحركة: دراسة سيميولوجية لسلسلتي غامبل وسبونج بوب، مجلة الدراسات الإعلامية- المركز الديمقراطي العربي- العدد٢، ٢٠١٨.

١١. محمد معوض: دراسات في اعلام الطفل، دار الكتاب، القاهرة، ٢٠١١.

١٢. محمود الدموكي: فن الدبلجة - كيف تتم دبلجة المسلسلات وافلام الكارتون صوتيا، مقال منشور الموقع الالكتروني تسعة، https://www.ts3a.com/ / استرجع في ٣/ ٧/ ٢٠٢٢.

١٣. يحيى مستور: تعرض الاطفال للرسوم المتحركة في البرامج التلفازية والاشباعات المتحققة (دراسة ميدانية)، رسالة ماجستير في الاعلام، كلية العلوم الاجتماعية، جامعة نايف للعلوم الامنية، الرياض، ٢٠١٧.

14. Holz, Jo (2017). Kids' TV Grows Up: The Path from Howdy Doody to SpongeBob. Jefferson

15. تاريخ الزيارة ٥/ ٦/ https://ar.wikipedia.orgموقع ويكيبيديا على الرابط: ٢٠٢٢.

16. https://ar.wikipedia.org/wiki/[21]موقع ويكيبيديا على الرابط

17. https://www.hollywoodreporter.com/review/toy-story-1995-review-i-original%EF%BF%BEmovie-949959

Leonard Maltin: Of Mice and Magic, A History of American Animated