المجلة الأردنية للفنون، مجلد 6، عدد 2، 2013، 219- 240

منهجية إنتاج أفلام رسوم متحركة في الإعلام العربي الإسلامي

محمد محمد غالب حسان

كلية الفنون الجميلة، جامعة حلوان، مصر، القاهرة

تاريخ الاستلام: 2012/5/17 **تاريخ القبول:**2013/4/18

Production of Animation Films in Arab - Islamic Media

Mohammad Mohammad Ghalib Hassan, Faculty of Fine Arts, Helwan University, Cairo.

ملخص

الرسوم المتحركة هي من العناصر التي يتعلم الطفل من خلالها ، وهناك تقصير في منهجية التصدي للغزو الثقافي الغربي الذي يريد سلب معاني الكرم والشرف والأخلاق من عقول الأطفال ونفوسهم ، وأمام الكم المتزايد من البرامج الموجهة ، بات أطفالنا أمام أعداد كبيرة من امثلة اشخاص الرسوم المتحركة الخيالية ،جعل الأطفال مغرقين في أفكار الغرب من خلال تلك ألافلام التي تشجع فيهم التحرر والإباحية التي تختلف في جوهرها وشكلها عن حضارتنا العربية وما يهمنا في هذا الجانب القول أن التأثير الإعلامي العربي التربوي ضئيل ويجب تنميه ثقافة الهوية العربية بالإنتاج والنهوض بكل الطرق فنيا وفكريا وماديا وذلك بإعداد أفلام رسوم متحركة روائية تخاطب الطفل العربي وتصدى وسائل الإعلام العربي لتلك المحاولات في تشويه الهوية العربيه بإنتاج تلك ألافلام حيث انها من روافد الفن الذي يساعد على تطوير عقلية الطفل وتنشئته نفسيا واجتماعيا وذهنيا ،والسعي في توزيعها عالميا لتساعد على نشر القيم الوطنية الصحيحة من تعاليم ديننا الحنيف وإبراز الرمز والقدوة الحسنه.

الكلمات المفتاحية: الرسوم المتحركة، الغزو الثقافى الغربى، ثقافة الهوية العربية، الشخصية فى فيلم الرسوم المتحركة

Abstract

Animation is a tool in the learning-teaching process in children`s education. Inadequacy is a notable characteristic of our methods of resistance to the western cultural invasion which aims at robbing the moral values of honor and dignity from the minds and souls of our children. The increasing numbers of western oriented animated pictures leave our children with a large number of role models met in these pictures. Such role models encourage and promote in the minds of our children the liberalism and immorality that is alien to our Arab culture both in form and content.

What we have to acknowledge in this regards is that the impact and influence of Arab mass media is too Meagre We need to protect and promote the national Arab identity through the production of fictional animated pictures that address the Arab child and provide him with the moral values of our own culture. It is the duty of the Arab mass media to stand against the western cultural invasion by producing Arab-culture-oriented animated picture films and distributing them globally. This would contribute to defending our cultural values against distortion and raising our children with the right moral values condemned in the teaching of our Islamic faith.

one of the elements of a child's learning, and there shortcomings in

methodology to address the invasion of Western cultural who wants robbed meanings moral of children's minds and souls, where Our children before large numbers of examples people animated fantasy, make children and split open in the ideas of the West through those films that encourages them liberation that differ in essence and form for our Arab, as saying that the influence of the Arab media educational little, and must develop a culture of Arab identity advancement in every way by preparing animated films novelist addresses Arab child and confronted the Arab media to these attempts to distort the Arab identity produce those films where it is one of the tributaries of the art which helps to develop childhood mental development, and seeking to distribute globally to help promote national values of the teachings of our religion.

المقدمة:

الرسوم المتحركة هي من أول العناصر التي يتعلم الطفل من خلالها، نحن نلاحظ مدى التقصير الواضح في منهجية التصدي للغزو الثقافي الغربى الذي يريد سلب معاني الكرم والشرف والأخلاق من عقول الأطفال ونفوسهم، وهذا يعزز مقولة أن التأثير الغربي سيكون فاعلا وقويا حالما يتقاعس المنتجون العرب عن إنتاج أفلام ومسلسلات رسوم متحركة تغرس في عقول الأطفال ثقافتهم العربية وتراثهم الحضاري العريق.

وأمام الكم المتزايد من البرامج الموجهة للأطفال، ضمن مقتضيات المنافسة الإعلامية والبحث عن الربح المادي، بات أطفالنا أمام أعداد كبيرة من امثلة اشخاص الرسوم المتحركة الخيالية البشرية، مما يتكرر ظهورها في الإعلام المرئي والمقروء، فضلاً عن الألعاب التلفزيونية أو الدمى أو الصور التي تنتشر على حقائب الأطفال المدرسية، وكراساتهم وأقلامهم وثيابهم، وغيرها. الأمر الذي جعل الأطفال مغرقين في أفكار الغرب من خلال تلك ألافلام التي تشجع فيهم التحرر والإباحية والمجون والانحلال، مما يجعلهم يذوبون في إرهاصات الغرب الأخلاقية التي تختلف في جوهرها وشكلها عن حضارتنا العربية والإسلامية التي تقوم على مبدأ الوسطية والاعتدال والتوازن في مختلف السياسات التربوية.

ومن هذا المفترق الهام لا بد لنا أن نتطرق إلى العناصر التي تشكل المحور التربوي ومن هذه العناصر الهامة شريحة الطفل: إن هذه الشريحة تعتبر بمثابة الصفحة البيضاء التي تتأثر بمختلف الظروف البيئية المحيطة بها، ولكن ما يهمنا في هذا الجانب القول أن التأثير الإعلامي العربي التربوي ضئيل، حيث أن غالبية افلام ومسلسلات الرسوم المتحركة هي من صناعة الغرب وما يقوم به الإعلام العربي هو إعادة دبلجة هذه الافلام بلغتنا العربية، وغالبا ما تظهر الأفكار الغربية في ثنايا هذه المسلسلات، وهي تتجلى في غالبيتها في إظهار افكارهم الشاذة وذلك لغرس تلك الأفكار في عقول الأطفال والتي تفتقد إلى الحصانة الثقافية والعلمية المطلوبة.

يقول أفلاطون (إن رواة القصص يحكمون المجتمع) واليوم لم يتغير أي شيء، فرواة القصص لديهم تأثير هائل على العالم وكيف نراه، لذلك يجب تعزيز وتنميه ثقافة الهوية العربية بالإنتاج والنهوض المباشر بكل الطرق فنيا وفكريا وماديا، وذلك عن طريق إعداد أفلام رسوم متحركة روائية طويلة تخاطب الطفل العربي، وتتصدى وسائل الإعلام العربي والقنوات المتخصصة لتلك المحاولات في تشويه الشكل العربي بإنتاج نماذج من أفلام الرسوم المتحركة والسعي في توزيعها عالميا كي تساعد على نشر القيم الوطنية والقومية الصحيحة من تعاليم ديننا الحنيف. زحال ألعاب الكمبيوتر شانها شان أفلام الرسوم المتحركة – وعلينا استثمار الرسوم المتحركة كشكل فني محبب وليس فقط لمجرد الترفيه، بحيث تتحول الشخصية فى الفيلم إلى صديق يتفق ويرشد ويوجه كما يرفه من خلال إنتاج عربى متماسك وبناء.

ونحن لا يمكننا أن نتصور مجتمعاً يحيا دون أثر هذا الإعلام الذي يجب أن يبلور الشخصية الإسلامية والعربية التي تختلف بعاداتها وتقاليدها وأفكارها عن سمات الشخصية الغربية وطبائعها، وعلينا غرس القيم وتهذيبها وإبراز الرمز والقدوة الحسنه من خلال فن الرسوم المتحركة حيث انه رافد من روافد الفن الذي يساعد على تطوير عقلية الطفل وتنشئته نفسيا واجتماعيا وذهنيا ويسهم في تنمية مهاراته الاجتماعية ويحرك لديه الوعي الحسي والوجداني والثقافي مما يختزنه منها.

وعلينا ايضا تحفيز انتاج اعمال ابداعيه تظهر حقيقة الهوية العربية الأصيلة وذلك كرد فعل على ممارسات وسائل الإعلام في المجتمعات الأخرى الغربية التي تستخدم وسائل الإعلام وتكنولوجيا المعلومات لخدمة مصالحها وعلينا أن نسهم في تنمية الوعي العربي للانترنت - بما فيه من افلام للرسوم المتحركة - وخاصة لدى فئة الأطفال والشباب فى مواجهة الإعلام الغربي العدائي المتنامى.
من كل هذه الرؤى والأفكار يتطلب من إعلامنا العربي والإسلامي إعادة النظر في سياساته وخططه الإعلامية تجاه الطفل.

مشكلة البحث:

1. ترويج الانتاج الأجنبي لمفاهيم تتعارض مع المبادئ والقيم الاسلامية في قوالب فكرية جاهزة تدس من خلالها السم في العسل فيشربها عقل الطفل النظيف ويأخذها كحقائق مثل: الترويج لثقافة التطبيع مع العدو الاسرائيلي وزرع كل ما هو مادي في عقولهم فينشأ الطفل بعيداً عن الحضارة الإسلامية.
2. غزارة الانتاج الأجنبي لأفلام الرسوم المتحركة والمنتجات المرافقة وعدم وجود بديل ومنافس اسلامي لها لتطور التقنيات الغربية وضعفها عند المسلمين .

أهمية البحث:

1. تمرير المبادئ والقيم الاسلامية في أفلام الرسوم المتحركة بشكل غير مباشر عبر التكرار.
2. إتباع مبدأ أو منهج الثواب، والعقاب مع الأطفال الذين يمثلون الشخصيات في أفلام الرسوم المتحركة.
3. وقوع بعض الشخصيات في أخطاء، وتصحيحها لهم من قبل أشخاص أكبر منهم (كالوالدين مثلاً، أو الأساتذة في المدرسة، أو إمام المسجد) كي يكونوا أقرب الى الحقيقة منهم الى الخيال ولكي يعتاد الأطفال على إحترام من هو أكثر منهم خبرة بالحياة.
4. إيجاد شخصية البطل، أو المثل والقدوة الذي قلما يرتكب الأخطاء لتعلق الأطفال بهذه الشخصية وتأثيرها الكبير عليهم.
5. إستخدام اللغة العربية الفصحى المبسطة في الحوار.
6. إتباع منهج الترغيب لا الترهيب.
7. ايجاد عنصر الاثارة والتشويق، وكذلك عنصر الطرافة في المكان المناسب.
8. توجيه إهتمامات الأطفال الى الرياضات التي باتت غير مرغوبة كثيراً عندهم، والتي حث الرسول عليه الصلاة والسلام الى تعليمها وتعلمها، كالسباحة، وركوب الخيل، والرماية، والتركيز على المجالات التي تهم الأطفال وتجذبهم (كالمباريات الرياضية، والمغامرات والقصص البوليسية)، ومزج الواقع ببعض الخيال من خلال اختراعات وتخيل الأهداف، وكيفية تحقيقها، ومن ثم ترجمتها على أرض الواقع، وإبراز أهمية الوقت من خلال مواقف تتكرر في سياق الأحداث.

9. استخدام تقنيات عالية في الصوت والصورة، واستخدام المؤثرات الصوتية التي تفيد في اظهار المعنى وتوضيحه أي التي تخدم الفكرة أو العمل.
10. وضع الترجمة باللغة الانجليزية في أسفل الشاشة لغير المتحدثين بالعربية.

أهداف البحث:

1. تتمثل الغاية الأساسية من هذا البحث فى بيان المنهج الإسلامى لتحديد أولويات إنتاج أفلام رسوم متحركة ذات ضوابط.
2. بيان مفهوم الإنتاج فى المنهج الإسلامى والربط بينه وبين تحقيق مقاصد الشريعة الإسلامية وهى حفظ الدين والنفس والعقل والعرض (النسل) والمال.
3. مزايا النظرة الإسلامية في أهداف إنتاج أفلام رسوم متحركة هى:
   - أهداف عليا: قيام حياة الإنسان وعبادة اللّه عز وجل.
   - أهداف أولية: وتتمثل في تحقيق المنفعة وإشباع الحاجيات.

- أن اللّه عز وجل يقول: {وَمَا خَلَقْتُ الْجِنَّ وَالإِنْسَ إِلا لِيَعْبُدُون} (الذاريات: 56). وبالتالي يجب أن يكون ما يهدف إليه الإنسان في جميع أنشطته ومنها النشاط الاقتصادي هو عبادة اللّه عز وجل، حيث إنه بدون الإنتاج لا يمكن للإنسان أن يشبع حاجياته ويحفظ حياته ليتمكن من أداء العبادات المقررة عليه.
- إن الإنتاج يمكن المسلمين من نشر الدعوة والدفاع عن المجتمع الإسلامي من غزو الاخرين فيمكنهم من تحقيق الاستقلال بكل أبعاده.
- أما بالنسبة لهدف تحقيق المنفعة أو القيمة وضبطها بضابط إسلامي عام فإنه يتحقق ذلك بأن تكون المنفعة معتبرة شرعا وبالتالي تكون منفعة حقيقية وليست مزعومة ومن شأن هذا الضابط أن يمنع إنتاج افلام يزعم البعض أن بها منافع.

الهدف التربوي:

1. تربية الأطفال منذ نعومة أظفارهم على مبادئ الإسلام و ذلك بأن يصبح الطفل المسلم محافظاً على عباداته وأن تلتزم الفتاة المسلمة بحجابها.
2. أن يتحلى الطفل بالصفات و الأخلاق الحسنة والنظافة وأن يمارس الرياضة ويتعامل مع زملائه وأصدقائه من غير المسلمين بأخلاق الإسلام كي يكون مثالاً يحتذى به وقدوة حسنة لجميع من حوله مع محافظته على مبادئ دينه واعتزازه بانتمائه الديني (الإسلام).
3. توعية الأطفال ليصبحوا قادرين على التمييز بين الصالح والطالح والصواب والخطأ. واحترام الأهل والحرص على صلة الأرحام.
4. التحول التدريجي في اهتمامات الأطفال نحو الأمور المفيدة و القيمة.
5. نشوء جيل سوي يتحلى بالصفات الحميدة.

منهج البحث:

الإطار الفكري للفن الإسلامي: لا شك أن (الرسوم المتحركة)، وما ماثلها أداة هامة من أدوات التوجيه والترفيه، وشأنها شأن كل أداة، فهي إما أن تستعمل في الخير أو تستعمل في الشر، فهي بذاتها لا بأس بها ولا شيء فيها، والحكم في شأنها يكون بحسب ما تؤديه وتقوم به. وهكذا نرى في أفلام الرسوم المتحركة أنها: حلال طيب، بل تجب وتطلب إذا توفرت لها شرط التتنزه فى موضوعاتها التي تُعرض فيها عن المجون والفسق وكل ما ينافي عقائد الإسلام وشرائعه وآدابه. فأما الروايات التي تثير الغرائز الدنيا أو تحرض على الإثم، أو تغري بالجريمة أو تدعو لأفكار منحرفة، أو تروج لعقائد باطلة، إلى آخر ما نعرف، فهي حرام لا يحل للمسلم أن يشاهدها أو يشجعها. وبالرغم من أن المسلمين قد دخلوا متأخرين في مجال صناعة أفلام الرسوم المتحركة، التي سبقهم إليها العالم الغربي بسنوات كثيرة، في وقت تقدمت فيه وسائل الاتصال تقدماً مذهلاً، إلاّ ان المستقبل يدعو الى التفاؤل في هذا المضمار، وهذا ما نسمعه كل يوم عن مخلصين قرّروا خوض التجربة وحمل مسؤولية إنتاج أفلام رسوم متحركة إسلامية هادفة، فأفلام الرسوم المتحركة نوع من أنواع الاعلام، ليست حالة ظرفية، وإنما هى تتولى"نقل آراء ومعتقدات جيل إلى جيل آخر، وتنمي العلاقة بينهما"، وبالتالي فمهمتها، يجب أن تستوعب الانسان منذ مجيئه إلى الحياة بل ومنذ أيام الحمل، والولادة، والرضاعة، وفترة الطفولة المبكرة، وحتي الكبر.

إن أفلام الرسوم المتحركة تستطيع أن تؤثر بطرق عديدة علي وعي، وسلوك الانسان في مختلف مراحل عمره، وتحدد وجهات نظره، وقناعاته، وفهمه للحياة.

وبالرغم من غزارة وثراء تراثنا الاسلامي، وعظمة مصادره وتنوّع فنونه وثقافاته، وعمق أصالته، إلا إننا في العالم الاسلامي لم نحقق الإفادة المُثلي منه فيما يتصل باعلام الطفل، ولم ننهل بما فيه الكفاية من هذا الرافد الذي لاينقطع في تثقيف أطفالنا وتوعيتهم، بل علي النقيض من ذلك إتجهنا الي ثقافات غريبة علينا، ننقل حرفياً منها، ونقتبس من شخصياتها الأدبية، والفنية لنرسم لاطفالنا صورة الانسان، وحكايات البطولة.

يأتى هذا البحث في: للتركيز على الاطار الفكرى والمعرفى والالتزام بالثوابت الاسلامية المستمدة من عقيدتنا الاسلامية في اطار منهج اسلامي ينبثق من القرآن الكريم وتعاليم أهل البيت (ع) والتراث الإسلامي الصحيح، بتكريس الهوية الحضارية في وجدان الطفل المسلم، فى أفلام الرسوم المتحركة، وفوق هذا، تحصين الاطفال بالمفاهيم والقيم والمُثل والمباديء الاسلامية وغرس ملكة الانتقاء لديهم لمواجهة الاعلام الوافد علينا من الخارج عبر القنوات الفضائية الدولية ووسائل البث المباشر من الافكار والقيم التي لاتتفق مع عقيدة مجتمعاتنا الاسلامية.

إن أول شيء يتبادر إلى أذهان بعض الشباب، عندما يسمع لفظ إسلامية،هو تلك الأفكار النمطية المسبقة، التي تنفر الشباب دائما من كل ما هو إسلامي، فنتخيل مثلا نموذجاً جديداً من حلقات الرسوم المتحركة يبدأ بالفاتحة، أو يتوقف في منتصف العرض ليبث حديثا شريفا، عن القيم العليا في الإسلام . لكن في مجال البحث، لا نتحدث عن مسلسلات من النوع التعليمي، تنهج تقنيات الوعظ المباشر للتأثير في نفوس الأطفال و الشباب؛ ذلك مكانه في الدرس الديني عبر التلفاز، وفي أماكن أخرى وهي كثيرة .. بل نقصد تلك النوعية من الرسوم المتحركة التي تبثها سائر القنوات الشبابية : بنفس الحيوية، والجمال، والحركية، لكن الفرق في المعالجة المختلفة التي ينبغي أن تنبع في هذه الحالة من فلسفة إرثنا الثقافي الإسلامي؛ ورسوم متحركة بهذه المواصفات،كما هو معروف، لم تخرج بعد إلى حيز الوجود، رغم وجود جمهور واسع يتطلع إليها؛ ومتعطش

لمتابعتها... لذلك نعتقد أن هذا باب جديد، يجب أن يتم فتحه بقوة، وأن يولى الاهتمام الذي يليق به، خصوصا في هذا العصر الذي بلغت فيه أماني النهضة قمتها، ورسوم متحركة بتلك المواصفات، ستعين حتما على تحقيق ذلك الهدف الكبير..

ضوابط الإنتاج فى المنهج الإسلامى:

الإنتاج هو عصب الحياة، به يتم تعمير الأرض وإعانة الإنسان على عبادة الله سبحانه وتعالى. لقد تضمنت الشريعة الإسلامية القواعد التى تضبط الإنتاج وترشد الى استخدام العوامل التى تسهم فى إيجاده، كما استنبط فقهاء المسلمين أسس رفع الكفاءة الإنتاجية، وكان لتطبيق هذه القواعد (الأسس) الدور الأساسى فى توفير الإنتاج الطيب والوفير للمسلمين فى صدر الإسلام (الغزالي، 1983، ص 40).

ومن بين القواعد الإسلامية التى تضبط الإنتاج ما يلي:

1- إنتاج الطيبات وتجنب الخبائث، وأساس ذلك قول الله تبارك وتعالى (وَيُحِلُّ لَهُمُ الطَّيِّبَاتِ وَيُحَرِّمُ عَلَيْهِمُ الخَبَائِثَ وَيَضَعُ عَنْهُمْ إِصْرَهُمْ وَالأَغْلاَلَ الَّتِي كَانَتْ عَلَيْهِمْ) (الأعراف: 157).

2- تحقيق التوازن بين مصلحة الأجيال الحاضرة والأجيال المقبلة وذلك من خلال التنويع بين المشروعات الإنتاجية قصيرة الأجل لتخدم الاجيال الحاضرة والمشروعات الإنتاجية الأساسية لخدمة الأجيال المقبلة، وهذا مستنبط من قول الله تبارك وتعالى (وَالَّذِينَ جَاءُوا مِنْ بَعْدِهِمْ يَقُولُونَ رَبَّنَا اغْفِرْ لَنَا وَلِإِخْوَانِنَا الَّذِينَ سَبَقُونَا بِالإِيمَانِ وَلاَ تَجْعَلْ فِي قُلُوبِنَا غِلاًّ لِّلَّذِينَ آمَنُوا رَبَّنَا إِنَّكَ رَءُوفٌ رَّحِيمٌ) (الحشر: 10).

3- إن كل متأمل في الفن الإسلامي يعرف أنه أرسى معايير ذات صبغة مميزة، كان لها آثارها الواضحة على العالم الغربي، وبشكل مستمر، خاصة فيما بين القرن العاشر الميلادي والقرن الرابع عشر، الذي أوضح أن الفن الإسلامي يتوسل بالمادة ليعبر عن الإحساس الديني بالحياة، وعن وجدان أخلاقي إسلامي، تماماً كأصول العقيدة، أو الاعتقاد، لذا تجد، على سبيل المثال وحتى اليوم، في فن المعمار الإسلامي روعة في معمار البيوت البسيطة، وكذلك القصور المشيدة نفسها، وكلاهما يخفي من كنوزه وروائعه أكثر مما يبدو للعيان. ونحن نعيش الآن في عصر أشبه بعقارب الساعة دائم الحركة لا يتوقف عند زمان، أو مكان، حركة تصاعدية، عصر تتربع فيه الصورة على عرش الثقافة والكيان الإنساني. صورة توجه، وتآمر، وتحذر، وتطلب، وتمنع دون أن تحتاج إلى الكلمة في أغلب شئونها.

وتتفوق الصورة على الكلمة في الكثير من الميادين الحديثة وتحل محل جل المعاني الإرشادية للبشر، فنجد أن الكثير من التوجيهات والمدلولات اللفظية إختفت في رحاب هذه الساحرة المسماه بالصورة، فالحركة الدائمة والسريعة التي تمر بها الحياة والعصر الحديث لا تحتمل حتى وضع الكلمة علاوة على الجملة، نضيف إلى ذلك جملة المعاني المستخدمة في حياتنا اليومية؛ فالأجهزة الإلكترونية المختلفة وأجهزة الحاسوب وبرامجها اللانهائية وغيرها نجدها تعتمد اعتماداً كلياً على الصورة الإرشادية المعلمة والمحذرة والموجهة. كما استخدم الرسول الرسم كوسيلة تعليمية في حديث قصر الأمل : عن ابن مسعود - رضي الله عنه- قال:

(خطّ النبي خطًّا مربعًا، وخط خطًّا في الوسط خارجًا منه، وخط خططًا صغاراً إلى هذا الذي في الوسط من جانبه الذي في الوسط، فقال: هذا الإنسان، وهذا أجله محيط به - أو قد أحاط به-، وهذا الذي هو خارج أمله، وهذه الخطط الصغار الأعراض؛ فإن أخطأه هذا نهشه هذا وإن أخطأ هذا نهشه هذا" (رواه البخاري). ولذالك الفن ضرورة ملحة في العصر الحديث، ففي ظل حالة الصراع الفكري التي يشهدها العالم الآن فيما يسمى بعصر العولمة، فإن فن الرسوم المتحركة يستخدم كسلاح خطير مثل القنبلة الذرية وأسلحة الدمار الشامل، فهو أداة هامة من أدوات التوجيه. وعلى ذلك فمسألة العلاقة بين الإسلام والفن تتجاوز حالة الاشتباك الفقهي، الذي لا ينتهي بين الإسلاميين حول الحلال والحرام في قضايا الفن، وتدخل في نطاق آخر هو نطاق الضرورة القصوى التي تتمثل في سلاح فائق الخطورة، إذا توانى طرف في استخدامه فإن الآخرين لن يتوانوا في استخدامه ضده بأقصى سرعة. ومن ناحية أخرى فإن للفن القدرة المثلى على تبليغ دعوة الله إلى النفوس، وإنه لمغزى كبير لم نتعلم منه كثيرًا، ذلك أن رسالة الله إلينا قد بعثها في أعظم كتاب فني في العالم في تقدير الكثير من الملحدين أنفسهم، وتمثيل التصورات والقيم الدالة على العلاقات الفاعلة بين الإنسان والوجود في عمل إبداعي يرتب أكبر التأثير في ترسيخ هذه التصورات والقيم في نفوس البشر، ويدفعهم إلى امتثالها والارتقاء بها إلى الله الذي هو غاية الوجود.

وعلى ذلك فيجب التأكيد على وجوب اقتحام المبدعين الإسلاميين للمجالات المختلفة لفن الرسوم المتحركة بما في ذلك المجالات التي تم استحداثها في هذا العصر مثل السينما والتليفزيون. إن ما يستطيع الفيلم أو المسلسل التليفزيوني تحقيقه يفوق الأثر الذي تستطيع تحقيقه آلاف الكتب والندوات والخطب.

والإشكالية التي تُطرح هنا هي : هل على المبدع الذي يريد اقتحام هذه المجالات أن يكون ملمًا بمفردات القيم والشرائع الإسلامية التي يتطلبها شمول هذه المجالات لكل النواحي الحياتية للبشر، وأن يكون قادرًا على استخلاص الأحكام الاجتهادية من هذه القيم والشرائع التي تواكب حركة الحياة ومستجداتها الدائمة؟ إن تطلب ذلك يعني في الحقيقة اشتراط توافر القدرة على الاجتهاد المطلق في كل فنان يريد إبداع فن إسلامي في هذه المجالات. وحيث إن تطلب ذلك يخرج عن التصور فلا بد من الإيمان بمبدأ جواز الخطأ، ما دام الباعث القائد للعمل الإبداعي هو تمثل الحقائق الإسلامية التي تتمحور حول الإيمان والخير والسمو بالبشر إلى القيم الإسلامية المثلى.

علاج المشكلة ممثلا فى المنهج الاسلامى:

إن عملية الإنتاج هى محصلة لتفاعل القوى البشرية فى التعامل مع الموارد من خلال الجهد الانسانى الفعال الذى تحكمة مجموعة من القيم لتضبط حركته وتنظمها (عبد الحليم، 2010، ص 7)، وتتمثل تلك القيم فى مجموعة ضوابط المنهج الاسلامى التى تنظم القدرة البشرية. ومن بين هذه الضوابط الشرعية أن يكون الانتاج طبقاً للأولويات الإسلامية وهى الضروريات ثم الحاجيات ثم التحسينيات، وعندما طبق هذا المنهج الإسلامى تحقق الإشباع المادى والروحى للأمة الإسلامية وأصبحت أمة عزيزة.

وتمثل عوامل حاكمة لكل جوانب السلوك البشري ومنه السلوك الإنتاجي- وهى المشروعية، ومراعاة حق اللّه، وتحقيق المصالح، ودفع الضرر، والتعاون، ويعنى بـ (المشروعية) الالتزام بالأحكام الشرعية والتى تدور

حول الحلال والحرام من واجب، ومباح، ومكروه وحرام، فيجب على المسلم في كل سلوكه أن يلتزم بالابتعاد عن الحرام وتجنب المكروه، وضرورة أداء الواجب، والميل إلى أداء المندوب والمباح وبتطبيق ذلك على السلوك الإنتاجي لافلام الرسوم المتحركة العربية.

قد بينت الإحصاءات الصادرة عن برنامج الأمم المتحدة الإنمائي أن (40%) من أبناء مجتمعنا العربي هم من الشريحة العمرية من (0) إلى (14) سنة.

وإعلام الطفل من أهم أنواع الإعلام إذا نظرنا له من جانب التقسيم بالشريحة العمرية، ولذا فإن الشركات تعمل على أساس أن الطفل عالم قابل للتشكيل بحسب الرغبات والأهداف المقصودة ، وأنه رهان كبير على المستقبل والحاضر، إذ بامتلاكه والسيطرة على وعيه والتحكم في ميولاته يمكن امتلاك المستقبل والسيطرة عليه، فالطفل هو الغد القادم، وما يرسم هذا الغد هو نوعية التربية والتلقين التي نقدمها لهذا الطفل في الحاضر.

تشير الدراسات العلمية إلى أن التلفزيون أصبح هو المربي الرئيسي لأطفالنا بعيداً عن الأسرة والمدرسة ودور العبادة بما يقدمه من برامج وفقرات لأطفالنا، وقد كشفت البحوث العلمية أن مشاهدة التلفزيون هي ثاني أهم نشاطات الطفل بعد النوم، وقد أكدت البيانات الإحصائية أنه حين يصل الطفل للمرحلة الثانوية يكون قد قضى 22 ألف ساعة من وقته أمام الشاشة مقابل 11 ألف ساعة يقضيها في غرف الدراسة، وتشكل الرسوم المتحركة 88% مما يشاهده الأطفال، 65% من هذه المواد مدبلجة ومستوردة وخالية من وجود شخصية عربية كرتونية واحدة.

ومن الملاحظ أن غالبية الدول الاسلامية تعتمد على الدول الاخرى فى إشباع حاجيات أفرادها من أفلام الرسوم المتحركة.

وقد أفادت الدراسة أن الرسوم المتحركة التي تقدمها برامج الأطفال هي المسؤولة عن إقرار العديد من الظواهر السلبية في المجتمع العربي مثل العنف، والعدوان، والتأخر الدراسي، وانتشار الألفاظ السوقية مما أثر على فهمهم ،وتفكيرهم، وسلوكياتهم السلبية، وذلك في ظل تراجع مستوى التعليم في المدارس مما يلقي اللوم على التلفزيون في إضعاف مستوى التحصيل لدى الطفل لأنه يستولى على معظم وقته، بالاضافة إلى ضعف الانتاج العربي لرسوم الأطفال مما أتاح الفرصة أمام الأفلام المستوردة لنقل قيم ومعارف وأفكار ومفاهيم غريبة عن واقع الطفل بالاضافة لاعتماد فيلم الرسوم الأجنبي على شخصيات وهمية تقوم على القوة الجسدية والاحيتاجات البيولوجية.

وهكذا نرى أن برامج الأطفال في القنوات الفضائية ترسخ قيماً مغلفة بألوان ورسوم تؤثر على عقلية الطفل، مثل: العدوانية، والخيانة، والظلم، والكذب، والأنانية ،والتفكير الخرافي، ويقوم كثير من القائمين على إنتاج برامج الأطفال بتوظيف عناصر الصوت والصورة بشكل سلبي يؤكد على مناظر ومشاهد عدوانية باستخدام اللقطات المكبرة والزوايا الخاصة وحركات الكاميرا والمؤثرات السمعية والبصرية الأخرى، ومن ثم فان أغلب مشاهد العنف المقدمة في هذه البرامج تستخدم وسائل غير مشروعة، وهو عنف بصري وصوتي وحركي وجسدي موجه من الصغير إلى الصغير.

إن شخصية الرسوم المتحركة في الغالب بشرية خيالية وقد أصبحت قدوة للطفل فهى تتمتع بالقدرة على التعامل مع التكنولوجيا بتمكّن، من خلال السيطرة على مجريات الأمور، أو اختراق الحاجز الزماني، أوالمكاني، أو الدخول إلى عوالم خيالية إلكترونية.هذه الشخصية تتمتع بقوة خارقة، كأن تستطيع القفز مسافات طويلة، أو الاختفاء، أو الطيران، وغيرها. وتتمتع هذه الشخصية بقوة هائلة، عبر القوة العضلية، أو حملها لأسلحة فتاكة. وفي حالات أخرى، تكون هذه الشخصية المرسومة في ذهن الأطفال، رقيقة ومسالمة وهادئة،وتلك القدوة تقدم أشكالاً مشوهة غير طبيعية، وخيالية أكثر من اللزوم، ومضمونها ضحل وطبقي وعنصري، وعنيف وغير انسانى. ويتضاعف حجم التأثير في مراحل الطفولة الأولى بسبب تعرض هؤلاء الأطفال إلى سيل لا ينقطع من مشاهد العنف والجنس والجريمة، وهذه المشاهد تترك بصماتها البارزة على سلوك أبناء العرب والمسلمين، مما يدفعهم إلى التصرفات العدوانية بفعل غريزة التقليد والمحاكاة لاسيما أن كثيراً من البرامج والفقرات الإعلانية تروج لسلع، ومنتجات، وأفكار أجنبية مما جعل هؤلاء الأطفال يتم حصارهم بمجموعة من قنوات البث، والبرامج التي تتنافى مع معطيات الفكر والثقافة الإسلامية.

أما فيما يتعلق بالسياسات الإعلامية العربية التربوية المواجهة لتلك الأفكار الغربية التي تريد مسخ معالم الشخصية العربية والإسلامية، فأننا نلحظ مدى التقصير الواضح في منهجية التصدي لهذا الغزو الثقافي الذي يريد سلب معاني الكرم والشرف والأخلاق من عقول الأطفال ونفوسهم ،وهذا يعزز مقولة أن التأثير الغربي سيكون فاعلا وقويا حالما يتقاعس المنتجون العرب عن إنتاج أفلام ومسلسلات متحركة تغرس في عقول الأطفال ثقافتهم العربية وتراثهم الحضاري العريق.

وهذا يحتم على المنتجين العرب محاولة الاعتماد على الذات في الإنتاج الفني والإعلامي، وعدم عرض أفلام الرسوم المتحركة التي تتعارض مع قيمنا وعاداتنا وتقاليدنا العربية والإسلامية.

الأمر الذي يتطلب من الإعلاميين والكتاب العرب صياغة أفكار جديدة وخطط عملية ومنهجية لإنتاج أفلام الرسوم المتحركة تتواءم مع الرسالة العربية الحضارية التي تقوم على مبادىء، العدالة الاجتماعية، والتربية الصالحة، والقدوة الحسنة. أما إذا كانت الرسالة الإعلامية العربية في أفلام الرسوم المتحركة قائمة على الترفيه، والتسلية، وضياع الوقت بأي صورة كانت، فإن هذا سيصبح من إعلامنا أداة هدم لا بناء، ولا تقدم شيئاً لهذا الجيل الذي يتوق إلى العلم، والتطور، والتكنولوجيا كما يتوق الظمآن إلى الماء، فهذا الجيل يحتاج إلى توجيه ثقافي، وإعلامي، وسياسي، لان معظم اهتماماته تنصب على الترفيه، والموسيقى تاركا البرامج الثقافية، والسياسية، والعلمية وراء ظهره.

كل هذه الرؤى والأفكار تتعارض مع الخطوط الثقافية العربية والإسلامية، الأمر الذي يتطلب من إعلامنا العربي، والإسلامي إعادة النظر في سياساته، وخططه الإعلامية تجاه الأسرة العربية بمختلف فئاتها من الأطفال إلى الشباب حتى مرحلة الشيخوخة، والمرأة بشكل خاص، التي تشكل بحق صمام الأمان لمختلف الشعوب العربية، والإسلامية، للثبات في الحفاظ على الخطوط التربوية العربية العليا. أما إذا أهملناكل هؤلاء في برامج الرسوم **المتحركة الإعلامية، والثقافية، والسياسية، والاجتماعية، فنكون قد عطلنا نصف هذا المجتمع، وهذا بحد ذاته يجعلنا نتخلف عن اللحاق بالركب الحضاري العالمي.**

فالتخاطب بأفلام الرسوم المتحركة، هو محاولة للخروج برسالة إعلامية شاملة تؤدي في نهاية المطاف إلى إشباع رغبات الأسرة العربية سواء أكانت تلك الرغبات ثقافية، أو سياسية، أو تربوية، أو ترفيهية، وهو محاولة تعزيز التلاحم الأسري، وعدم تقليد الغرب الذي بدأت تظهر فيه حديثا ظاهرة إنعدام الآسرة الغربية.

من أهم آثار أفلام الرسوم المتحركة التى لا تحتكم الى ضوابط شرعية هى:

الهوية: (التمرد على القيم) وهويُمثل جزءاً من الثقافة الغربية، فكل جيل ينبغي أن يتمرد على قيم الأجيال السابقة؛ حتى تتصارع البشرية، وتسير في الاتجاه الصحيح، حسب ما يتصورون، وهكذا يرون الحياة وقد انعكست هذه الفلسفة على صناعة أفلام الرسوم ، فنجد في كثير منها تقريباً إشارة إلى التمرد على القيم السائدة؛ لأن الفضيلة الأولى في الغرب هي الحرية، أما في بلادنا فالعدل هو الفضيلة الأولى، فبناء على ذلك لابد عندهم من التمرد على القيم؛ لأن الحرية تقتضي أن يتخلص الناس من كل قيد، ولو كان قيم الأمة! وهذا الأمر لا يناسب شريعتنا، فنحن نقوم بتنميط أجيالنا على الفضائل، وننطلق في ثقافتنا وتربيتنا الإسلامية من الغيْريَّة، وليس من الذاتية.فنجدا مثلا فى فيلم **"علاء الدين"** ALADDIN 1992 م الذي يعد من أنجح أفلام شركة ديزني والذي يقول فيه بطل الفيلم علاء الدين في أغنية الافتتاحية التي يبدأ بها الفيلم **"أنا قادم من بلاد يطوف بها قافلة الجمال ويقطعون فيها أذنك إذا لم يعجبهم وجهك"**. وقد شاهده ملايين الأطفال، وهو يقدم صورة عن ارض العرب لا تخرج عن نطاق كونها مرتعا للخوف وللرعب وتصوير جميع الرجال العرب على أنهم بلطجيه ولصوص ومتسولون وأناسها حيوانات لا هم لهم إلا القتل، وهذا يعني صناعة أجيال تلقن العداء والكراهية لكل ما له علاقة بالعرب.

العقيدة: وتتمثل فى تعدد الآلهة والسجود لغير الله: من الأمور الاعتقادية التي تتنافى مع ديننا الحنيف تعدد الآلهة، وهي من الوثنية التي جاء الإسلام ليحاربها،وقد ظهر تعدد الآلهة في بعض الأعمال. وإن الكثير من أفلام الرسوم المتحركة لا يتفق والعقيدة الإسلامية؛ حيث فكرة القوة الخارقة، والقدرات المستحيلة لدى الشخصية الخارقة ،أو الأخطاء الواضحة مثل السجود لغير الله، مثلما حدث فى فيلم **"الأسد الملك"**The lion king، 1994،أمريكا، للمخرجين، روجر ألرز، روب مينكوف (Roger Allers, Rob Minkoff) عندما قامت كل الحيوانات بالسجود للاسد عند ولادته، وقام بعدها القرد بعرضه على ضوء الشمس، وكأنه يستمد قوته منها.

تشويه القدر: إن عقيدة الإيمان بالقَدر من أصول الدين، ومقصود التربية الإسلامية أن تزرع هذه العقيدة مع بقية أركان الإيمان، ولكن بعض أفلام الرسوم المتحركة تشوِّه ذلك، من خلال بيان أن القدر ضد الضعفاء من البشر والمشكلة في ذلك أن هذا العبث في مفهوم القدر ينعكس على أصل الإيمان بالله؛ لأن الطفل سيتشكك في عدله، وصواب أحكامه على عباده سبحانه وتعالى.

العبث بالفطرة: نعني بالفطرة الإمكانات والقدرات والمؤهلات التي وهبها الله للانسان، وكان مزوداً بها لـمّا خُلق، فهي بمثابة المسلّمات لديه،هذه المسلمات التي خُلق الإنسان وهي معه تمثل الفطرة، ومن ثَمّ فإن تلك ألافلام قد أحدثتْ أثراً سلبياً في فطرة الأطفال، والفطرة عنصر جمعي للبشر كافة؛ فالله عز وجل جَمَعَنَا بالفطرة، فبين البشر قاسم مشترك: كلنا نحب الخير، نحب الفضائل، نكرم الإنسان الصالح، لا نحب الإنسان السيئ، نحب الله ، فما من أحد بينه وبين الله خصومة في الأصل، إلا ما يتوافد على النفس فيما بعد؛ لذلك تشكل الفطرةميلاً نحو الإيمان. إلا أن إنتاج تلك الافلام قام بدور العبث بالفطرة، الأمر الذي يهدد المخلوق البشري في صحته النفسية، ويوقعه في صراعات مع نفسه وغيره، بدءاً من قوى الطبيعة التي خلقت له ومن أجل خدمته.

وقد تجلى هذا الدور السلبي في الأمور الآتية:

العنف: وهو يُضعف مكامن الحس الجمالي لدى الإنسان، وينمي فيه غرائز العدوان، وتعد الولايات المتحدة أكبر مسوِّق للعنف في أعمالها الفنية؛ سواءً أفلام الرسوم المتحركة أو الحقيقية، والسبب في ذلك أن ساستها يريدون أن يشكلوا قوة عسكرية، ومن هنا أخذت أمريكا تُوجِّه أبناءها نحو العنف بشدة؛ لأنها تريد منهم أن يروا كيف يسيل الدم ولا يتأثرون؛ لأنها تطمح أن تكون أمة عسكرية، وقد علمتها حرب فيتنام ومن بعدها حروب افغانستان والعراق، أنه ينبغي أن يُربَّى الشعب تربية يحتمل هذا العنف الشديد، فاصطبغ ذلك في معظم أفلامهم، والمتابع للدراما الأمريكية يجدها دراما عنف، بينما يَضعف ذلك في الدراما الغربية، ولاسيما الدراما الفرنسية التي تغلب عليها النزعة الإنسانية.لقد صدَّرت لنا أفلام الرسوم المتحركة الأمريكية العنف، وتبعتها الأفلام اليابانية، فصارت معظم الأعمال تقوم على العنف أو تمجده، وسبب اعتماد الأعمال اليابانية على العنف؛ من أجل ألا تموت الروح المعنوية لديهم، وهذا من آثار الحرب العالمية الثانية. ومثال ذلك حلقات (رامبو يقاوم الإرهاب) RAMBO RESIST TERRORISM تعرض على الشبكة الدولية للمعلومات (الانترنت)، (http://www.youtube.com/watch?v=La6lxLm3oTU)، رامبو هنا يصول ويجول في المنطقة العربية ويتنقل بين بغداد والقاهرة وتونس لمطاردة الفدائيين الفلسطينيين والعراقيين، أو الإرهابيين كما تصفهم السلسلة التي غزت أسواق الفيديو العربية والتي انتشرت بين الكبار والصغار على رغم أنها موجهة في الأساس إلى الأطفال والشباب ... وهى مترجمة إلى اللغة العربية، وغالبية موضوعاتها مكرّسة لمطاردة الأشرار، وهم في المسلسل مجموعة من الفدائيين يقودهم (مجرم) مجهول الهوية، هذه المجموعة التي تتخذ من العالم وخصوصاً في البلدان العربية مركزاً لنشاطها تقوم باختطاف الأطفال الأبرياء وتهدد بقتلهم إن لم تدفع الحكومات الفدية المطلوبة وتقوم بتفخيخ الآثار والمعالم الحضارية (تمثال الحرية - ايفل... الخ) وتهدد بنسفها إذا لم تتم استجابة مطالبها المالية والتى تستخدمها فى إقامة معسكرات الإرهاب والعنف في العالم.

هذه المسلسلات والأفلام وغيرها تشجع على العنف والبطش الشديد، وهو أمر خطير جداً على الأطفال، ولاسيما إذا قُدم لهم على أنه سلوك الكبار، فالطفل مولع بمحاكاة الكبار في سلوكهم، ويؤسف أن يسقط عام1993في الولايات المتحدة الأمريكية وحدها سبعة آلاف طفل يقتلهم أصدقاؤهم بعيارات نارية؛ أي بمعدل20 طفل يومياً. فمن أين جاء هذا السلوك الشاذ؟ إنها ثقافة العنف، التي مجدتها الأعمال المنتجة وبخاصة للأطفال !.

وبالفعل بدأ ذلك بتشويه المخلوقات، فمثلاً لنتصور الطفل الذي يركب الأرجوحة ويلهو بسعادة، ثم يتفاجأ بأن الأرجوحة تتحول إلى مخلوق يضمه ويخنقه! لنتصور الأثر السلبي على توازنه النفس.

لا شك في أن هذا الولد لن يتعرض في الليل للكوابيس فحسب، بل سيصاب بالتبول الليلي اللاإرادي. وسيصاب بانفصام في الشخصية، وربما سيصاب بالهلوسة، وكل ذلك بسبب هذه الأفلام!

فإذاً عندما يتم العبث بالفطرة، لن يثق الطفلُ بالمقعد الذي يجلس عليه، ولن يثق بالسرير الذي ينام فيه. وستصبح الشجرة الجميلة مصدر رعب له، وكذلك ستصبح الأرجوحة التي هي محل تسليته وترفيهه.. وعندما تتحول اليَرقات الصغيرة إلى كائنات مخاطية هلامية تريد أن تقضي على البشر جميعاً، سيكره الطفل الفراشات واليعاسيب و...الخ، ومن العبث الفطري أن تتشوه صورة الأبطال في الذهن..مثلاً لو طلبنا من الجميع أن يتصوروا خالد بن الوليد، أو طارق بن زياد فهل يوجد أحد يتصوره شخصاً أعور، أو يتصوره في حالة جسدية غيْر جيدة.؟!

لا.. بل سنتصوره وسيماً جميلاً، فمن طبيعة البشر – ولاسيما الأطفال- أن يتصوروا الخيِّرين والأبطال بصورة إيجابية جميلة..ولو طلبنا من الجميع أن يتصور شخصية سيئة، كأبي جهل، وأبي لهب، أو هتلر، أو هولاكو، أو جنكيز خان..ستكون الصورة بشعة.إن الفطرة قريبة من أن تقرنَ الجمال بالخيْر والقبح بالشر، فتأتي أفلام الرسوم المتحركة السيئة فتجعل الأبطال الإيجابيين بصورة بشعة، والأبطال السلبيين بصورة جميلة جداً.. والطفل يحب الخير ويَكره القبح، وهذا البطل الخيِّر قبيح.. فهل يكره الخير من أجل قبحه..؟ قد يحصل ذلك للأسف!.

والطفل يحب الصورة الجميلة ويكره الشر، وهذا البطل الشرير السلبي في صورة جميلة جداً، فهل سيحب الشر من أجل جماله..؟ قد يحصل ذلك ايضا.

مشاهدة العنف في أفلام الرسوم المتحركة، والذي بدوره يثير العنف في سلوك بعض الأطفال، وتكرار المشاهد تؤدي إلى تبلد الإحساس بالخطر، وإلى قبول العنف كوسيلة استجابة تلقائية لمواجهة بعض مواقف الصراعات، وممارسة السلوك العنيف، ويؤدي ذلك إلى اكتساب الأطفال سلوكيات عدوانية مخيفة، إذ إن تكرار أعمال العنف الجسمانية والأدوار التي تتصل بالجريمة، والأفعال ضد القانون يؤدي إلى انحراف الأطفال (الغامدي، 2010، ص3).

العاب الفيديو: (البلاي ستيشن PlayStation)

هي ألعاب وفي حقيقتها وسائط ثقافية فهي تعيد صياغة شخصية الطفل وفقاً لثقافة أخرى غير ثقافته الإسلامية والعربية، وهذه الصياغة تشمل مشاعره وطريقة تفكيره، وقيمه، وسلوكه، ومفهومه لذاته، وعلاقته بنفسه، وبغيره.

مثلاً: لعبة من ألعاب الفديو إسم اللعبة "وقت للقتل " Time to kill " للوهلة الأولى إسم مخيف، وعنوان كبير يملأ الشاشة، مهمته تهيئة ذهن الطفل لممارسة القتل حينما يشرع باللعب، وهذه هي الرسالة الأساسية التي

يتضمنها العنوان للطفل الصغير، والطفل يبدأ اللعبة متحفزاً مستعداً لقتل خصمه، ويشعر أن هذا القتل مشروع بل إنه لا يفوز في اللعبة من غير القتل.

إن هذا القتل يتناسب مع ثقافة (رامبو) الشخصية الأمريكية الشهيرة فى أفلام الرسوم المتحركة وشخصية الأفلام السينمائية المعروفة، والكاوبوي أو رعاة البقر، ولكنه لا يتفق مع ثقافتنا الإسلامية، نحن إذا رأينا الطفل يتتبع نملة ليقتلها نهيناه، وإذا رأينا معه قطة صغيرة يؤذيها أو عصفوراً صغيراً يلعب به أمرناه بالشفقة عليه، وذكّرناه أن إيذاء هذه الحيوانات عمل مذموم، فما بالنا بقتلها أو التفنن في تعذيبها حتى تموت .تبدأ اللعبة "وقت للقتل" باستعراض بعض صور شخصيات اللعبة، وتبدأ بعرض صور رسوم متحركة، لنساء جميلات عاريات أو شبه عاريات، هذه الصور تهدم معنى من معاني ثقافتنا وأدبنا الإسلامي الذي ننشئ عليها أبناءنا وبناتنا وهو الستر والحياء والعفاف.

وبدأ الطفل يلعب، ولكن ضمن معايير وقيم ثقافة أخرى، وصور العري والقتل والدم المتفجر من الأجساد تتوالى على ذهنه سراعاً، وتنطبع فيه مصحوبة بمشاعر الفوز والانتصار وبلوغ الهدف، وكلها مشاعر جميلة تدخل السرور على النفس، وفي كل مرة يتذكر الطفل انتصاره في اللعب يقفز إلى ذهنه مع صور الانتصار وفقاً لقانون الارتباط الشرطي في علم النفس صور العري وصور القتل والدم، وهكذا كما يستلذ الطفل للانتصار يستلذ لصور العري والقتل والدمار، ومرة بعد مرة تتغير قيم الحسن والقبح عند الطفل، وتتغير معها معايير الجمال والخير والشر والحق والباطل، وهذا نموذج للعبة واحدة فقط وأطفالنا لو سألناهم لذكروا لنا الكثير التي ينكرونها في بداية لعبهم ثم يألفونها ويستمتعون باللعب فيها.

مثال آخر: لعبة بلاستيشن ملخصها أن اللاعب الفائز هو الذي يستطيع أن يعري المرأة التي أمامه أكثر من الآخر، وآخر قطعة يسقطها الطفل عن جسدها تكون هي مكمن فوزه. ولعبة أخرى توضح التعامل مع الأديان، إسمها المعركة الاولى (first to fight) يدخل فيها اللاعب إلى مسجد ثم يجد أناساً فى شكل صفوف يصلون، ولا يمكن للاعب أن يفوز حتى يقتلهم ثم يتجه بعد ذلك إلى صندوق صغير أخضر (المصحف) ليطلق عليه بعض الرصاصات وينفجر تحت أصوات وهتافات النصر .. ولا يمنعك صوت الأذان أو دخول الخصم إلى المسجد من ملاحقته وقتله داخل المسجد بعد ذلك تنتهي المرحلة وينتقل إلى مرحلة أخرى.

ترسيخ حق اليهود: تعود إلى بدايات القرن الماضي، وقد أصدر المتحف اليهودي "فنّ وتاريخ اليهودية "بباريس كتابا بعنوان **"من سوبرمان إلى قط الحاخام"** (De Superman au Chat du rabbin) ، يذكر فيه مجموعة كبيرة من المؤلفين اليهود الذين اعتنوا بالرسوم المتحركة، وترسيخ فكرهم؛ دور اللوبي اليهودي في صناعة الرسوم المتحركة، والإعلام بالجملة لم يعدخافياً، كما أن النسبة الكبرى من صناعة الإعلام هي في الغرب، وهذا ما يفسر ظهور أثر العهد القديم في أفلام الرسوم المتحركة، كالإله (يهوا) مثلاً، الذي ورد ذكره كثيراً في التوراة. وهو رب اليهود كما يزعمون، وهو عبارة عن شاب وسيم، جميل، خارق القدرات، وهو ما يعبّر عنه بشخصية (سوبرمان)، فهذه الشخصية تمثل هذا التصور العقدي عند اليهود
.(2008 Musée) d’art et d’histoire du Judaïsme

بالإضافة إلى إنتاج الأفلام والبرامج التي تدعم إسرائيل، وتشويه آراء، ومواقف العرب، والمسلمين (وخاصة فيما يتعلق بالنضال ضد الاحتلال الصهيوني لفلسطين).

تصوير العلاقة بين المرأة والرجل "على خلاف قيمنا الإسلامية والعربية الأصيلة":
كثير من الأحيان تثير في النفس الغرائز البهيمية في وقت مبكر، ولذا فقد شن تحالف من منظمات أهلية، ودينية، وتعليمية أمريكية، هجوماً على السينما الأمريكية، متهمين إياها أنها تروج لأفلام رسوم متحركة تحتوي على مشاهد، وإيحاءات جنسية تضر بأطفالهم، كما أنها تعمل على ترويج إعلانات تعلم أولادهم ثقافة الجشع، والتصرفات الاستهلاكية من الصغر. وتنتشر هذه الأفلام على شبكة المعلومات الدولية، وتتداول بين الشباب العربى.

ومثال على ذلك مسلسل تلفزيوني بعنوان داد أمريكا American Dad 2005 عرض على قناة Fox الأمريكية يتكلم هذا المسلسل عن عائله أمريكية مكونه من أب و أم و ابن و ابنه ويتعرض لعديد من القضايا داخل السعودية وبشكل ساخر. ففى احدى الحلقات يظهر الاب عارياً وبغطاء الراس العربى وينظر بشهوانية للمرآة العربية التى تجلس بجوارة. وفى مشهد اخر عند زيارة الزوجة لجيرانها .. يدخل الزوج السعودى للبيت ويستقبله نسائة الاربع، واحدة تحمل الحقيبة واثنيين يحملن الزوج على الكتف
.(http://www.imdb.com/title/tt0397306)

أضرار نفسية: منها إثارة الفزع، والشعور بالخوف عند الأطفال عبر شخصية البطل، والمواقف التي تتهدده بالخطر، والغرق في الظلمة، والعواصف، والأشباح خاصة إذا كان الطفل صغيرًا، ويتخيل كل الأمور على أنها حقائق. توصل باحثان أمريكيان قاما بدراسة لبرامج، وكتب ديزني الهزلية التي لقيت رواجاً على نطاق واسع عبر العالم إلى: أن هذه البرامج، والكتب تتضمن قيم العنصرية، والإمبريالية، والجشع، والعجرفة، وفي النهاية فإن هذا العالم الخيالي الموجه للأطفال يغطي نسيجاً متشابكاً من المصالح ويخدم إمبريالية أمريكا، ففى عام 1999م، وبمناسبة معرض الألفية الثالثة لشركة ديزني، أقامت جناحاً خاصاً بالقدس الشريف يعرضها كعاصمة للكيان الصهيوني؛ وذلك بتوجهاتها المنحازة لإسرائيل وأنها ليست محايدة.
من خارج الولايات المتحدة - وليس من اليابانيين المدرسة المنافسة لديزني- نجد مَن يعارض عرض أفلام الرسوم المتحركة التي تقدم من المدرستين اليابانية، والأمريكية لأنها تشكل خطرا على الطفل ومعتقده؛ فقد حذر دكتور هان (Han) أستاذ قسم الرسوم المتحركة في، جامعة سيجونغ (Sejong University)، بكوريا الجنوبية من خطورة الرسوم المتحركة المستوردة على عقول الأطفال، وخاصة أفلام والت ديزني الأمريكية التي تمجد قيم الحضارة الأمريكية، وتقدّس سيطرة الرجل الأبيض، وسيادته، وكذلك الرسوم المتحركة اليابانية المعقدة، والتي تضع نظرة تشاؤمية للمستقبل.

كما قال هان: إن تقبّل كل ما أنتجته ديزني بحجة أنه (مجرد أفلام رسوم لا غير)؛ لتغير المحتوى بشكل كبير عن الرسوم التي ظهرت مبكراً بقوله: لأن إنتاج ديزني هو من الرسوم المتحركة الموجهة للأطفال، والعائلات والناس يميلون إلى تقبّل ما يأتي فيها، والثقة بأنّ كل فليم رسوم متحركة يحتوي على قصص جيدة، وجميلة، وبريئة بدون أي تحفظات، أو فحص مسبق، وأكد أن النظرة العامة تعد الشخصيات فى الأفلام فاقدة للهوية، وهذا ما يسهل انتشارها، ونشرها لأيدلوجية راسميها.

في عام 2000م كان إنتاج اليابان من أفلام الرسوم المتحركة 22 ساعة أسبوعياً، والرقم السنوي لليابان بمفردها هو1144 ساعة تقريباً! وأما الدول العربية مجتمعة، ففي أحسن الأحوال، كانت لا تُقدّم أكثر من 30 ساعة سنوياً، ليس أسبوعياً! فالنسبة بين إنتاجها، وإنتاج اليابان 2%، وهذه النسبة قد بُنيت على أحسن إحتمال لإنتاج الدول العربية، وأسوا إحتمال لإنتاج اليابان، لاسيما فرق النوعية، والجودة المتميزة في أعمال اليابانيين، وأفلام الرسوم المتحركة المنتجة محلياً، البسيطة التي تفتقد إلى الحرفية، والجودة العالية (الغامدي، 2010، ص5).

وهذا يعني أننا في حاجة إلى عمل إعلامي عربي عبر القنوات الفضائية لرصد، وتحليل ما يقدم للطفل، ويؤثر على عقليته، وإعتماد المنهج الاسلامى للتربية الإعلامية بها، وفي روضات الأطفال، ودور الحضانة، والمدارس، والنوادي؛ يقوم على تزويد الأطفال بالقيم الأخلاقية التي يجب أن ترسخها أفلام الرسوم المتحركة في عقولهم، وإستثمار الرسوم المتحركة كشكل فني محبب، وليس فقط لمجرد الترفيه، بحيث تتحول الشخصية فى أفلام الرسوم المتحركة إلى صديق يتفق ويرشد ويوجه كما يرفه من خلال إنتاج عربي متماسك وبناء.

فى دراسة أصدرها المجلس العربي للطفولة والتنمية في ديسمبر 2004م، (أبطال الكرتون، القدوة الحسنة في حياة أبنائنا، مجلة تربية وتعليم الطفل، المملكة السعودية) أشارت الى أن برامج الرسوم المتحركة المستوردة في معظمها تؤثر سلباً على الأطفال، لكونها لا تعكس الواقع ولا القيم العربية، ولا حتى تعاليم الدين الإسلامي، على إعتبار أن هذه البرامج تأتى حاملة لقيم البلاد التي أنتجتها، وتعكس ثقافتها.

وأشارت في ذلك إلى ترديد الأطفال للألفاظ، والعبارات التي يسمعونها، وكذلك تقليد الحركات، والأصوات التي تصور شخصيات، أو حيوانات، إضافة إلى تقليد بعض اللهجات، والشخصيات في سلوكها وفى أزيائها.

من أين جاء الخلل: لقد جاء الخلل من أمرين:

الأول: إن هذه الأفلام قد صُنِعت لغيْر بلادنا، وفي غير بيئتنا، ولثقافةٍ غير ثقافتنا، وفي مجتمعات تختلف عن مجتمعاتنا.

صنعها اليابانيون، وصنعها الأمريكان، وصنعها الأوروبيون. وأكبَر مراسم أفلام الرسوم المتحركة كانت في اليابان، ومن قبلها في أمريكا، هذه الشركات كلها غير عربية، وأفلام الرسوم المتحركة تُحاكي ثقافة أصحابها، فهي لحاجات الإنسان الغربي، والطفل الغربي، والبيئة والثقافة الغربية.

إن بيننا وبينهم خلافاً ثقافياً، ولاسيما في كون الوحي أحد مصادر المعرفة في ثقافتنا الإسلامية، بينما لا نجد للغيب مكانة في بنائهم المعرفي، وأعني بالغيب غيب الأديان، وغيب الوحي، وقد اكتفوا بالتجربة والحس مصدراً وحيداً للمعرفة. فابتكروا العَلمنة في بلادهم وأعلنوها مرجعية ثقافية لأجيالهم.

ولاشك في أن العلمانية قد قدمت لهم أشياء كثيرة، ولكنها لم تقدم لنا ما قدمته لهم؛ لأنهم كانوا بسبب استبداد مفاهيم الغيب غير الصحيح في حاجة إلى الاعتماد على منهج حسي، إضافة إلى تصحيح مفاهيمهم الغيبية، ومن أجل هذا قدمت لهم العلمانية شيئاً جديداً، لا لأنها المنهج الأمثل، بل لكونها تخلصهم من استبداد فكر غيبي مغلوط. أما مجتمعاتنا الإسلامية فعلى الرغم من تخلف معظمها ثقافيا، لم تكن تعاني من إنكار لمنهج الحس والتجربة، وإن لم تكن بارعة فيه، ولم تكن تعاني من تسلط مفاهيم الغيب الخرافي، بل كانت تصدر في معظم أحكامها الغيبية عن غيب المنهج الاسلامى؛ لذا لم تظهر عليها الحاجة إلى العَلمانية، مع أن بنياننا الثقافي قد تغرَّب بسبب بعد أكثر المجتمعات الإسلامية عن المفاهيم المعرفية الإسلامية، الأمر الذي يستدعي حصول تصحيح فكري في عقل الأمة وبنائها المعرفي، ولا شك في أن العَلمانية ليست هي الحل، ولا الحاجة أو الضرورة المعرفية.

لقد انعكست هذه القضية على جوانب حياتنا كليا، ومنها الآثار السلبية لأفلام الرسوم المتحركة، فهذه الأفلام قد صُنعت لهم لا لأولادنا.

الثاني: إن الكثير من المؤسسات التي اهتمت بدوبلاج أفلام الرسوم المتحركة، وتعريبه، لم تُعرِّبِ الأخلاق.. إذ يأتي الفيلم كما هو في بيئته، وتقوم الإستوديوهات في المنطقة العربية بعملية الدبلجة؛ أي: إضافة صوت عربي بدل الصوت الغربي، وتكون مهمة القائمين عليها أنهم عربوا الصوت، ولم يعربواالأخلاق، ولا الفكرة.. فلا تزال تغزونا هذه الأفكار؛ لقد أثرت بعض هذه الأفلام سلبياً في الأخلاق، وأثرت في الهوية، ومثل ذلك في العقيدة والفطرة.

فالخلل جاء من ناحيتين: المنشأ بداية، ثم من عملية الدبلجة، والتعريب التي كانت قاصرة؛ كانت غير دقيقة، كانت مشوهة في الغالب. لذلك نجد ما نجده من التناقضات عامة (عماد الدين، 2009، ص29).

- **الأثر الإيجابي لأفلام الرسوم المتحركة على الأطفال، وتتمثل فى أربع نقاط وهي:**

اللغة، وتنمية الحس الجمالي، وتنمية حب الاطلاع، وتعزيز القيم الإيجابية.

1. **الأثر الإيجابي لأفلام الرسوم المتحركة في اللغة:**

في كون الدوبلاج قد اعتمد على اللغة العربية الفصحى، مع الانتشار الواسع لتلك الأفلام ،الذي يسمح للعربية الفصحى أن تنتشر معه، وقد اختارت معظم شركات الدوبلاج اللغة العربية الفصحى، باستثناء بعض الشركات اللبنانية سابقاً، والآن معظم الشركات المصرية تدبلج باللغة العامية، ولاسيما التي تدبلج أعمال الشركة الأمريكية (والت ديزني) فقد طلبت هذه الشركة الدبلجة باللهجة المصرية؛ ولا يخفى ما في ذلك من إضعاف للغة العربية الفصحى.

1. **الأثر الإيجابي لأفلام الرسوم المتحركة في تنمية الحس الجمالي:**

فقد أسهمت في مجال تنمية الحس الجمالي، من خلال اللون والكلمة.

أ- تنمية الحس الجمالي عن طريق اللون.

ب-وذلك من خلال الألوان الزاهية المنتقاة لملابس الشخصيات، ومفردات الصورة الخارجية من أشجار، ومنازل المدينة، وشوارعها، أو مفرداتها الداخلية من أثاث منـزلي، ونحو ذلك. كما أن ظلال الشخصيات تعطي نوعاً خاصاً من الحس الجمالي .

ت-وتتميَّز المدرسة اليابانية في الرسم بدقتها في إختيار الالوان. وأهمية الإثراء اللوني للطفل لا تحتاج إلى مزيد شرح؛ لما هو معلوم من حاجة الطفل إلى إغناء حاسة البصر؛ إذ ليس عنده خبْرة بصرية كافية، فيحتاج إلى إغناء الخبْرة البصرية، ولاسيما أن التمايز اللوني لديه ضعيف في السنوات الأولى من عمره، فهو لا يكاد يميز بين اللون الأصفر والبرتقالي مثلاً في سنته الثانية، ولا يميز بدقة ما بين رُتَب الأحمر، أو رتب الأزرق، أو رتب الأخضر ..فيحتاج إلى نوع من النصاعة اللونية، وأفلام الرسوم قدمت له في ذلك شيئاً مهماً .

ث-ب- تنمية الحس الجمالي عن طريق الكلمة:

ج- ومن القضايا الجمالية في أفلام الرسوم المتحركة هى الأنشودة، والأغنية، فالكلمات المتميزة في الأغنية تثري الذوق الجمالي للطفل، وتجعل له أذناً سمَّاعة، ويكمُل ذلك بالأداء الفني الجيد.

2. **الأثر الإيجابي لأفلام الرسوم المتحركة في تنمية حب الاطلاع:**

إن لأفلام الرسوم دوراً كبيراً في تنمية حب الاطلاع، وأهمية ذلك تتجلى في كون تنمية حب الاطلاع من حاجات الطفل المعرفية؛ لكي يتعرف على ما في هذا الكون، ولكن خبْرات الطفل محدودة، وهو يحتاج إلى خبْرات جديدة، فكيف لنا أن نوسِّع الباب أمام خبراته؟

هنا يأتي دور أفلام رسوم المتحركة ونحوها من مصادر المعرفة لدى الطفل، فتفتح له نافذة نحو كشف جديد. ومن هذه الزاوية أرى أن من الواجب على المختصين في شؤون تربية الطفل أن يفيدوا من الرسوم المتحركة في عملية التعليم، وأن يصمموا مناهج متكاملة توضع إلى جانب المناهج المدرسية التقليدية؛ لأن أفق الرسم الكرتوني أوسع؛ مما يسمح بتطبيقات معرفية متعددة، ولاسيما عبر الفضاء الافتراضي الذي أتاحته الصور ثلاثية الأبعاد، فما بالنا إذا أضيف إلى ذلك ما تحمله آلية الرسوم المتحركة من التشويق.

3. **الأثر الإيجابي لأفلام الرسوم المتحركة في تعزيز القيم:**

4. لا يمكن إغضاء الطرف عما قامت به أفلام الرسوم المتحركة من دور إيجابي في تعزيز القيم الصالحة، فقد عززت غير يسير من القيم الأصيلة في مجتمعاتنا، قيم يمكن للإنسان أن يرتقي من خلالها، كتعزيز العلاقات والروابط الاجتماعية، والدعوة إلى حب الوطن، والحس الوطني.

التوصيات:

1. ضرورة تدخل الدولة لمراقبة الإنتاج، وللتاكد من أنه يوجه طبقا للقيم الإسلامية سواء من حيث إختيار مجالات الإنتاج، أو اتباع الاساليب المشروعة، والبعد عن الممارسات الحرام.
2. مسئولية الأفراد الذين يسر اللّه لهم سبل امتلاك الموارد، والقدرة البشرية (المال والعمل)على الإنتاج مسئولية دينية فالواجب على المسلمين إعمار الأرض، فالعمل المنتج في طلب الحلال يعتبر عباده للّه عز وجل، ولأن المال في يد الأفراد أمانة لأن اللّه هو المالك الحقيقي له، فمن واجب الأمين أو المستخلف أن يعمل وفق إرادة المالك الأصلي، والمالك الأصلي أمرنا باعمار الأرض، فها هو الرسول يؤكد أن الإنسان يسأل عما منحه اللّه من موارد، وقدرة بشرية في قوله الجامع "لن تزول قدما عبد يوم القيامة حتى يسأل عن أربع: عن عمره فيما أفناه؟ وعن شبابه فيما أبلاه؟ وعن ماله من أين أكتسبه وفيما انفقه؟ وعن عمله ماذا عمل فيه؟ أى انه يسأل عن الطاقات التى اتيحت له مادية (ماله) وبشرية (بدنية العمر والشباب، وذهنية العلم). ومن الجدير بالذكر أن هذه المساءلة لا تكون في الآخرة فقط، وإنما في الدنيا أيضاً من خلال واجبات ولى الأمر في إجبار من يملكون القدرة على الإنتاج في حالة الاحتياج إليه.
3. أن معظم أفلام ومسلسلات الرسوم المتحركة التي يتم بثها للأطفال العرب سواء البرامج المدبلجة، أو المبثوثة بلغتها الأجنبية، والتي تحاصر أطفالنا صباحاً، ومساءً تهدد ثقافتنا الأصيلة الاسلامية والمتوارثة من أجيال بعيدة مما يوجب علينا أن نحترس وندقق فيما يبث للصغار من برامج، ثم إن علينا أن نبدع ونبتكر أفلاماً خاصة لأطفالنا، وعلينا أن نعمل عقولنا، ونعد برامج ترسخ الهوية العربية الإسلامية، وتنمي حب الوطن والانتماء له، وتمحو أنماط التفكير الخرافي، وتواجه الأفكار الوافدة، والقيم التي تتناقض مع ثقافة مجتمعنا.
4. تنمية القدوة الحسنة للشخصيات الإسلامية والتاريخية الهامة، ومقارنة النقاط الإيجابية فيهم بالنقاط السلبية الموجودة في الأبطال المعروضين على الشاشة.
5. إكساب الطفل المبادئ السليمة في طفولته لتقيه من الانحراف في شبابه تفادياً لتكرار الوقوع في مستنقع الحاجة إلى إصلاح الشباب، والأطفال، ومعالجتهم، وتوفيراً للجهد، والوقت، وعملاً بالمثل القائل :" **درهم وقاية خير من قنطار علاج**".
6. ايجاد البديل الاعلامي والتربوي، لان النفس إن لم تشغلها بالطاعة شغلتك بالمعصية.
7. اطلاق حرية الصغار في التعبير عن افكارهم، وآرائهم، واكتشاف مواهبهم، وتنميتها، وذلك بمشاركتهم في تحرير المواد الاعلامية التي توجه اليهم.
8. تقديم مادة تثقيفية بمنهجية إسلامية ترفع من مستوى المجتمع من خلال حث الأطفال وتعويدهم على طلب العلم، واكتساب المعرفة، والثقافة، ومتابعة كل ما هو جديد في حقل العلوم وغيره من ميادين العلم.

ملاحظة : الطفل في العاشرة من عمره يكون مستعداً لتقبل كل الأفكار العقائدية التي يتلقاها.

9. اجراء البحوث والدراسات الميدانية التي تقوم باستطلاع آراء الاطفال، والمربّين عن مضمون أفلام الرسوم المتحركة، وطرق إخراجها، والاستفادة من نتائج هذه الدراسات، وضرورة التعاون المثمر والبنّاء بين الخبراء والمتخصصين.
10. غرس وتدعيم عادة حب القراءة في نفس الطفل وتدريبه على احترام الكتاب، وتقدير قيمته الثقافية والحضارية، مع ضرورة تقديم كل ذلك بأسلوب سهل ميسَّر يصل الي قلبه وعقله.
11. القاء الضوء علي التطورات المتلاحقة في العلوم والمعلومات باسلوب مبسّط يتناسب مع عمر الطفل.
12. إنشاء ودعم شركات إنتاج الرسوم المتحركة التي تخدم الثقافة الإسلامية، وتراعى مقوماتها، ولا تصادم غرائز الطفل، بل توجهها وجهتها الصحيحة.
13. عدم بث أفلام ومسلسلات الرسوم المتحركة التي تغرس العنف في قلوب الأطفال وتؤثر على سلوكهم.
14. إنتاج مجلات للأطفال، وقصص حوارية عن شخصيات كرتونية إسلامية بديلة للشخصيات الأجنبية. وينبغي للمنتج أن يضع بين عينيه أن ما سيخرجه للنشء فإنه سيتأثر به من يسمعه ويراه، فليحرص على إيصال رسالة الإسلام نقية، وليساهم في تربية الأطفال تربية إسلامية، فيُدخل في أفلامه ورسومه تعظيم الصلاة وتعليمها، وبر الوالدين، وذِكر حقوقهما، وغير ذلك من أخلاق الإسلام العظيمة، مع التحذير من العقوق، والكذب، وقطيعة الرحم، وما يشبه ذلك.
15. انتاج ألعاب أطفال، و دمى لشخصيات أفلام الرسوم المتحركة، و برامج الأطفال (دمى لفتيات محجبات دمى ناطقة) تردد عبارات اسلامية مثل السلام عليكم.
16. إنتاج حقائب مدرسية وملصقات ودفاتر رسم وتلوين تحمل صور تلك الشخصيات (القدوة). وإنتاج منتجات غذائية للأطفال تحمل أسماء وصور الشخصيات. وانتاج ملابس أطفال تحمل أسماء وصور تلك الشخصيات.

قائمة المصادر والمراجـــــع:

أبطال الكرتون، 2011م، القدوة الحسنة في حياة أبنائنا، مجلة تربية وتعليم الطفل، تم استرجاعة فى 2011/12/15 على الرابط:

http://7awa.roro44.com/magazine/4287-%D8%A3%D8%A8%D8%B7%D8%A7%D9%84-%D8%A7%D9%84%D9%83%D8%B1%D8%AA%D9%88%D9%86-%D8%A7%D9%84%D9%82%D8%AF%D9%88%D8%A9-%D8%A7%D9%84%D8%AD%D8%B3%D9%86%D8%A9-%D9%81%D9%8A-%D8%AD%D9%8A%D8%A7%D8%A9-%D8%A3%D8%A8%D9%86%D8%A7%D8%A6%D9%86%D8%A7.html

شقير، عاطف، 2011، تحديات الإعلام التربوى العربى، تم استرجاعة فى 2011/10/12 على الرابط:

http://www.al-moharer.net/moh233/shukair233.htm

جلال، حسن، 2010، الاطفال واعلانات التفزيون، مجلة الوعى الاسلامى، وزارة الأوقاف والشئون الإسلامية، الكويت.

عماد الدين، الرشيد، 2009، أثر أفلام الكرتون في تربية الطفل، أكاديمية الفنون، مصر.

عبد الحليم، عمر محمد،2010، المنهج الاسلامى فى الانتاج، موسوعة الاقتصاد والتمويل الاسلامى. القاهرة.

الغامدي، ماجد بن جعفر 2010، إعلام الطفل نظرة إيجابية، دراسة بعنوان : الطفل والإعلام، تم استرجاعة فى 13 / 10 / 2011م من الرابط.

الغزالى، أبو حامد، 1983، المستصفى، دار الكتب العلمية، بيروت.

فتوى رقم 97444، 2011 م، هل يجوز العمل في صناعة الرسوم المتحركة، الإسلام سؤال وجواب، تم استرجاعة فى 2011/12/29على الرابط: http://islamqa.info/ar/ref/97444

منتدى الإعلام، 2007، تأثير الاعلام على الطفل، الجمعية الدولية للمترجمين واللغويين العرب، واتا، تم استرجاعة فى 2012/1/1م على الرابط:

http://www.wata.cc/forums/showthread.php?17599%D8%AA%D8%A3%D8%AB%D9%8A%D8%B1-%D8%A7%D9%84%D8%A7%D8%B9%D9%84%D8%A7%D9%85%E2%80%8C-%D8%B9%D9%84%D9%8A%E2%80%8C-%D8%A7%D9%84%D8%A7%D8%B7%D9%81%D8%A7%D9%84

اليمنى، فريد،2011، حول الرسوم المتحركة الاسلامية، مشروع التغير الحضارى، تم استرجاعة فى 2012/1/2 على الرابط:

http://www.change-project.org/wiki/threads/3898-%D8%AD%D9%88%D9%84-%D8%A7%D9%84%D8%B1%D8%B3%D9%88%D9%85-%D8%A7%D9%84%D9%85%D8%AA%D8%AD%D8%B1%D9%83%D8%A9-%D8%A7%D9%84%D8%A5%D8%B3%D9%84%D8%A7%D9%85%D9%8A%D8%A9

http://www.saaid.net/tarbiah/213.htm

IMDb, The Internet Movie Database. ، تم استرجاعة فى 2012/1/2على الرابط:
/ http://www.imdb.com/title/tt0110357

Musée d'art et d'histoire du Judaïsme،2008 De Superman au Chat du Rabbin, تم استرجاعة فى 2011/10/13 على الرابط.
http://www.mahj.org/en/3_expositions/expo_passe_detail.php?niv=4&ssniv=10&annee_date=2008&expo_id=67

http://www.youtube.com/watch?v=La6lxLm3oTU

http://www.imdb.com/title/tt0397306