جامعة حلوان
كلية التربية الفنية

تأثير الصياغات التصميمية لشخصيات أبطال القصص والأفلام وألعاب الفيديو الأجنبية على المراهق العربي

The Impact of designed formulations for heroes of the foreign stories, movies, video

خلفية البحث :

للتصميم مجالات عديدة ومنها تصميم شخصيات القصص المقدمة للنشئ والتي ترسم من خلالها الأهمية التربوية والحيوية في تبادل الثقافة وترسيخ العادات والتقاليد والقيم الإيجابية للمراهق، كما أنها بمثابة البنية الأساسية لصناعة الأفلام وألعاب الفيديو، إلا أن المراهق في الوطن العربي لم يعد يهتم بالقصص العربية، بل اتجه اهتمامه إلى القصص وألعاب الفديو جيم Video Game والأفلام السينمائية التي تنتمي للثقافات الأجنبية الأخرى، بغض النظر عن القيم التي تتبناها شخصياتها، سواء كانت إيجابية أو سلبية، وفي كل الأحوال تنقل قيماً ثقافية مغايرة، قد لا يتوافق كثير منها مع القيم التي يبحث عنها المجتمع العربي ويريد المجتمع تأصيلها في المراهقين.

مشكلة البحث :

تتحدد في غياب الهوية العربية من اهتمامات المراهق لتأثره المفرط وانجذابه لتصاميم شخصيات الأبطال في المصنفات الترويجية، وتراجع انتماء المراهق للبيئة التي يعيش فيها، لتطلعه وتقليده للعادات والثقافة الأجنبية من خلال الشخصيات التي جذبته لها، في ظل غياب تصميم شخصية البطل العربية القدوة في القصص والأفلام والألعاب التي تتأصل فيها القيم والعادات والتقاليد العربية.

هدف البحث :

تحديد التأثير الذي تحدثه تصميم شخصيات القصص والأفلام وغيرها والدور التربوي للقصة كوسيلة فعالة في مخاطبة فئات المجتمع العربية خاصة جمهور المراهقين.

فرض البحث:

يختبر البحث الفرض الآتي:

- يمكن تحليل التأثير الذي تقوم به تصميم شخصيات القصص والأفلام والألعاب الأجنبية وإبراز أهم ما يجذب المراهق للقصص والأفلام والألعاب الأجنبية.

حدود البحث:

يركز البحث على تحديد الآثار التي تتركها تصاميم شخصيات أبطال القصص الموجهة لجمهور المراهقين، والتركيز على مرحلة المراهقة المبكرة من سن (١٢ إلى١٦سنة)، كما يركز البحث على الموضوعات التي تتفق مع الجوانب الإيجابية وأفكار وثقافة وعادات وتقاليد المجتمع والمراهقين في الوطن العربي بحيث تناسب ميولهم ورغباتهم، ويركز البحث على نتائج استبيانات سابقة أجريت على المراهقين في نفس المرحلة.

-أهمية البحث:

يفيد البحث في إعادة النظر في الدور النفسي والتربوي الذي تقوم الشخصيات المصممة في القصص العربية والأجنبية وما لها من أهمية أساسية في صنع الأفلام المناسبة وكذلك الألعاب المقدمة للمراهق، كما يفيد البحث في تنمية الوعي بين المؤسسات والأفراد لتصميم شخصيات القصص التي تراعي عادات وتقاليد المجتمع العربي.

منهجية البحث:

للوصول إلى أهداف البحث والتحقق من فرضه يتبع الباحث المنهج الوصفي التحليلي في تحليل مختارات من شخصيات الأبطال في القصص والألعاب والأفلام، وذلك للاستفادة منها كمرجع في تحديد أثرها ثم تحديد القصة المناسبة الموجهة للمراهق العربي، حيث تسير هذه الدراسة في منهجيتها من خلال إطارين رئيسيين وهما:

أولاً : الإطار النظري:

تحليل أهم نتائج الدراسات المرتبطة للاستفادة منها في البحث. تحديد فصل خاص بمفاهيم البحث.

ثانياً :الإطار العملي:

تحليل مختارات من القصص والأفلام والألعاب لتحديد الأثر الذي تتركه على المراهقين.

مصطلحات البحث:

١- ماهية الصياغة التصميمية: هي(حسن الصنعة والإحكام) طبقاً لاشتقاقها اللغوي، وتتعلق الصياغة الفنية بمعالجة المفردات تشكيلياً في حلول متنوعة، بحيث تتفق مع مضمونها وموقعها ووضعها تشكيلياً، بالإضافة إلى أسلوب التنفيذ بما يحقق الهدف من التصميم ويناسب الجمهور المقصود.

٢- المراهقة: يختلف معنى (المراهقة) عند علماء النفس والتربية باختلاف تفسيراتهم لها(٩-ص٣٤و٣٥)و(٣٧-ص٤)،ويخلص الباحث إلى أن المراهقة فترة انتقال من الطفولة إلى النضج، يصحبها بعض التغيرات في الجوانب النفسية والانفعالية والعقلية والاجتماعية والبيولوجية والجنسية، وتختلف من شخص لآخر باختلاف المجتمع وحاجات الفرد وعلاقته بالآخرين.

٣- القصة: القصة من الفنون الأدبية المؤثرة على سلوك النشء وتستثير مشاعرهم وتنمي لديهم القدرات المختلفة، مثل الإبداع والابتكار، وتحلق بهم في أجواء الخيال فتثري خيالهم، وتعبر القصة عن القيم الثقافية والاجتماعية، ومنها "السيرة الشعبية"(١٧-ص٥٧و٦٠)و(١٨-ص٥٥) وإنها من أهم أنواع القصص التي تناسب المراهقين وعرض لحياة خاصة ذاتية لشخصية البطل أو قبيلة أو جماعة، تغلب عليها المبالغات والخوارق التي تضيفها مخيلة الراوي الشعبي، فن أصيل في الأدب والثقافة العربية، يقوم على أساس خلقي، وتعكس صورة مشرفة للخلق العربي الإسلامي والمثل العليا الإسلامية في تصرفات الأبطال، وتتابع الأحداث، كما تتميز بربط البطل بالناس، أو بالقضية التي يمثلها من خلال الرمز، كما أن البطل صاحب رسالة حق يصارع دائما الشر من أجلها وينتصر عليه كما تتميز السيرة بلغة سهلة مسجوعة كوسيلة مساعدة للحفظ(٢٣-ص٤٨و٧٥)، وتقوم على بنية بسيطة تحافظ على

تسلسل منطقي(١-ص١٢٤)، وتزخر بالشخصيات العديدة الخيالية والواقعية والتي تخلط في صفاتها بين هذا وذاك(٢٣-ص٥٩و٦٠).

(خصائص المراهقة)

أولاً: الخصائص العقلية للمراهقة: وتتعلق بالنمو والأداء والتغير العقلي في المراهقة، ومن خصائص هذا النمو:

أ- التطور من التفكير المادي إلى التفكير المجرد فيصبح أكثر إدراكاً(٩-ص٤٩).

ب- يتحول تفكير المراهق من التفكير الفردي إلى التفكير شبه الجماعي(٢٧-ص٦١)، ويتأمل الذات والمحيط الخارجي في الوقت نفسه(١٦-ص٢٠٧).

ج- تنمو قدرة المراهق على (التذكر) وتقوم على الاسترجاع والتعرف والفهم والاستنتاج وإدراك العلاقات(٢٥-ص١٠٢).

د- تتسم هذه الفترة بأحلام اليقظة، فينمو لديه خيال خصيب يعينه على التفكير.

ه- تظهر القدرات والهوايات الخاصة كالميول والإبداعية والتعلق بكثير من أنواع الفنون(٩-ص٤٩)، كما يظهر عند المراهق الابتكار والأصالة في التفكير، والأعلى في الطموح، ويتميز المراهقون المبتكرون بحب الاستطلاع والبحث عن مثيرات جديدة(٢٢-ص١٤٥).

- الجانب الخيالي وأهميته لمرحلة المراهقة: يذكر (مصطفى عبد العزيز) بأن دور مربي الفن أن يساعد المراهق على التفكير الإبداعي باختيار موضوعات تعبر عن الأبطال، حيث تبدو الشخصيات أو الحوادث فيها أكبر من حجمها الطبيعي، أو موضوعات عن الأحلام، واختلاط الحقيقة بالخيال، حيث يمكن عمل مواقف كالطيران أو المشي على قمم المدينة وغير ذلك من المواقف غير المألوفة(٣٥-ص٢١و١٢٠و١٢٢)، وذلك يتناسب مع بعض خصائص المراهق التي تهم البحث، ومنها الخيال الخصب الذي يميل إليه المراهق في هذه المرحلة، ولقد جسد المصمم المعاصر الأجنبي المصنفات الإعلامية الموجهة للطفل والمراهق تلك الخاصية، وعمل على الاستفادة منها في جذب المراهق إلى شخصيات القصص الخيالية

ففي(قصةهاري بوتر-Harry Potter) استخدام كثير من الشخصيات الخيالية، بينما يندر استخدامها في القصص والأفلام العربية الموجهة للمراهق، في حين يرى الباحث أنه في ضوء تلك الدراسات والأمثلة أن الخيال والعناصر الخيالية بما فيها ما يرجع للتراث القديم تعد من أهم الجوانب التي يمكن الاستناد عليها في تصميم الشخصيات العربية في المصنفات الترويجية العربية المقدمة للمراهقين العرب.

ثانياً: <u>الخصائص الإدراكية للمراهق</u>: ينمو إدراك المراهق من المستوى الحسي المباشر إلى المستوى المعنوي، فتصبح له سمات إدراك بصري ، فتزيد قدرة المراهق على ملاحظة الأشكال والألوان المحيطة به وتصبح لها معاني، فيدركها إدراكاً كلياً(١٢-ص٤٨)، وهناك عوامل تؤثر على النمو الإدراكي ومنها(٨-ص٨٤): الخبرات الحسية والمادية، والمؤثرات البيئية ،وحالات العقل التي تثير الدوافع الشخصية والانفعالية والقيم والأهداف والميول حسب الثقافة، والحرمان الحسي حيث تؤدي البيئة الحسية الفقيرة للمثيرات المختلفة كتأثرها بالعمليات الحربية والصناعية مما يؤدي إلى انخفاض مستوى الإدراك البصري للأفراد، كما تؤثر سلباً على السلوك وعلى الناحية الفسيولوجية(١٠-ص٢٧٣).

ثالثاً: <u>مشكلات مرحلة المراهقة</u> : نتاج طبيعي لديناميكية المرحلة والوضع الاجتماعي للمراهق والمناخ النفسي للأسرة ، والإطار الخلقي والديني للمجتمع، وعناصر الاحتكاك بين هذه الأطراف ، وتصادمها بمتطلبات المراهق، الذي في كثير من الحالات لا يعرف الحقيقة من الخطأ، أو الحق من الباطل، وإذا كان يعرف هذا، فإن وجهة نظره الخاصة لا تتطابق بالضرورة مع وجهة نظر الآخرين(٣٧-ص١٦٤)، ومن أهم مشكلات المراهقة التي تهم البحث(٢٤-ص٢٨و٣٧)، النزاع والشقاق بين الآباء والأمهات، والذي يدفع المراهق للهرب من كل هذا إلي مكان يجد فيه متنفساً له، مما يسبب احتمالية كبيرة للانحراف بأي وسيلة انحراف ممكنة في هذا العصر، ومن هذه الوسائل:

- فقدان القدوة الحسنة من جانب الأسرة من قبل الآباء والإخوان، حيث نجد أن القدوة الحسنة أحوج ما يحتاج إليه الأبناء، ومن أهم وسائل التربية الاجتماعية والدينية وأعظمها تأثيراً، ففي فطرة الإنسان التقليد والمحاكاة والتأسي والتشبه بالأشخاص الذين يحبهم

ويحترمهم في الأقوال والأفعال والأخلاق والسلوك، فإذا أردنا أن نغرس الخصال الحميدة في نفوس أبنائنا فيجب أن يكون ذلك بالقدوة الحسنة؛ لأنه يتعلم أضعاف ما يتعلم بالتوجيه والإرشاد، وهذا ما يريد الباحث توضيحه من خلال شخصيات الأفلام في القصص العربية المحملة بالقيم التربوية، وذلك لكي تحل محل تلك الشخصيات الأجنبية المحملة بقيم تختلف عن مثيلاتها في ثقافة المراهق العربي،والتي تقدم بصورة جذابة قوية التأثير، فيقومون بتقليد نجوم أجانب كالممثلين أو اللاعبين، في أشياء ربما غير ملائمة لثقافتهم.

رابعاً: <u>الجانب الاجتماعي للمراهقة</u> :

- أهمية العادات والتقاليد العربية في تشكيل الجانب الاجتماعي للمراهق: تؤثر العادات والتقاليد السائدة في أي مجتمع على تشكيل هوية وشخصية أفراده الاجتماعية بصفة عامة، وهي سلوك متكرر يكتسب، ويتم تعليمه، ويمارس اجتماعياً(٥-ص٣٧)، وينشأ سلوك المراهق من اتباع عادات وتقاليد مجتمعه بداية من أقرب الناس إليه، ثم عن طريق سائر مؤسسات المجتمع، ومن هنا يأتي الانتماء للمجتمع(٣٧-ص٣٥٩)، بينما تتشابه الأقطار العربية في توحد عاداتها وتقاليدها الأصيلة ، بسبب وحدة الدين واللغة والموقع وتشابه الظروف التاريخية والسياسية والاجتماعية(٢١-ص٢٥٣و٢٥٧)، ففي القصص العربية وبكثرة هناك المروءة، والشجاعة، ونصرة المظلوم، والنخوة، وهي من شيم أبطال العرب التاريخيين الذين يشكلون المثل العليا للأجيال المتلاحقة، ويضرب بها الأمثال في قصصهم ، (فصلاح الدين الأيوبي) وما يمثله من قيم وعادات عربية حميدة في الإيفاء بالعهد، واحترام الجار، والتدين والكرم والشجاعة، مما يجعله قدوة جيدة للمراهق في الانتماء والاستقلال الذاتي، حيث يميل المراهق للتقليد، ويعجب بالشجاعة، لذلك يميل للتقدير للأبطال، وربما يمثل صفاتهم كمثل أعلى مثل أبطال القصص التي ينجذب لها ويعجب بها ويتوحد معها ليرسم شخصيته على منوالها ، ولذلك يحسن اختيار الشخصيات البطولية المقدمة للمراهقين ممن يعكسون إيجابيات تقاليدنا العربية، وعاداتنا الاجتماعية، التي تؤدي الكثير من الوظائف الهامة التي توضح انتمائه للمجتمع العربي ، ولذلك يلتزم مقابل ذلك الانتماء بالتمسك بقيم المجتمع العربية الذي يعيش فيه.

- (الجوانب التربوية للقصة)

- **الجانب التربوي للقصص العربية وأهميتها للنشء:** وفي توضيح لدور التربية الفنية فإنها تتخذ من الفنون وسائل للارتقاء بسلوك الأفراد، وتسهم بدورها في التكامل الاجتماعي، وصياغة الأشخاص عادة تتحقق باتباع جانبين: إما باستخدام الكتاب الذي يعالج الأفكار والقراءة والكتابة، أو بإنتاج الأشياء، وهذه التربية الأخيرة ترقى بالوجدان، وتكسب المهارات، وتكمل النمو الإنساني، بما للأفراد من خبرات جمالية لا غنى لهم عنها في حياتهم. وتلعب القصة دوراً هاماً في بناء شخصية المراهق وثقافته وتنمية قدرته على التخيل، فتنقله من الواقع إلى عالم الخيال والأحلام، كما أنها تؤكد على القيم والمبادئ المرغوب فيها وتحثه على الفضيلة والبعد عن الرذيلة، وتدعم انتماءه لذاته ومجتمعه ووطنه(٣٠-ص٩٦)، فالنشء يستمتع بالقصص ويطلق العنان لخياله ويحاول المطابقة بين نفسه وبين أحد أبطالها، وهو يشعر في تلك الحالة بمتعة وراحة نفسية ليس في مقدوره الحصول عليها في حياته الواقعية، حيث يميلون إلى قراءة القصص الخيالية أكثر مما يقرؤون القصص التاريخية(٣-ص٦٨و٧٢")، فالتخيل في الفن أقوى إبداعاً من التصور، غير أن كلا منهما يمثل جوانب متماسكة من الوظائف العقلية، وكلاهما يساعد على التفكير في مواجهة المشكلات التي تعترض الفرد، فيلتمس لها الحلول اللازمة(١٤-ص١٤٦).

إن المراهق يعتمد على خياله هارباً من الضغوط والقيود التي من حوله ، وهنا يعتمد على خياله هارباً من حدود الزمان والمكان ، مفتشاً في عالم الحلم عن ألوان سحرية تتفق مع آماله وأحلامه، والقصص الخيالية هي نوع من القصص التي تخرج أحداثها أو شخصياتها عن نطاق الواقع إلى منسوج من الخيال ، عالم يدور حوْل الحيوانات والطيور التي تتحدث مع بعضها البعض أو مع البشر أو مع المخلوقات الغريبة في عالم من السحر، فالبطل يقوم بالخوارق ، يركب البساط السحري ويجول به ويجوب كواكب أخرى لا يزورها العديون ومن القصص الخيالية العربية : " حكايات ألف ليلة وليلة، الأميرة المسحورة ، سندريلا ، والسندباد البحري "، قصص تتميز بالخيال في أحداثها وشخصياتها (٢٨- ص١٣٩ و١٤٥و٣٠٠)

. ويرى الباحث أن القصص الشعبية التي تزخر بالخيال قد تكون مناسبة لمرحلة المراهقة، وذلك لما تتميز به من خصائص وجوانب قد تتفق مع خصائص المراهق وأهداف البحث.

- **اللغة التصويرية في القصة وعلاقتها بالرسوم أو المشاهد :** تعتمد القصة على الوظيفة التصويرية (التمثيلية) للغة، فبواسَطتها تصور الشخصيات وتحدد ملامحها، وتصور الأماكن والأشياء، التي تقوم بتمثيل الحركة، وتجسيد الموقف، وتصوير الحدث، تصويراً نابضاً بالحيوية(١١-ص٣٠)، ولذلك فإن (اللغة التصويرية) هي التي تحيل ما نقرأه إلى صورة يمكن أن نراها في أخيلتنا(٦-ص٥٢١)، ولعل دور المصمم هنا نقل هذه الصور والخيال الذي تكون لديه من خلال القراءة للحدث إلى تصور وتخيل، ثم ترجمة هذا إلى تصميم شخصيات مقدمة على شكل رسوم توضيحية أو مشاهد، ويؤكد(مصطفى الرزاز) أن الرسوم التوضيحية في الكتب المقدمة للنشء تعد بمثابة مثيرات لتعزيز مهارات التعبير والتفسير والخيال والتفهم، من خلال الصيغ التشكيلية الملائمة(٣٤-ص٣).

ويلخص (مصطفى رشاد) محتوى دراسة قام بها (برايوت وآخرون- Bryaut & others) في أن الارتباط بين المكتوب لغوياً والمرسوم مهم جداً للنشء حيث وصلت نتائجها إلي أن الطلاب يبدون اهتماماً وقبولاً أكبر للمواد المكتوبة إذا كانت مصحوبة برسوم أو مشاهد، كما أنها تمده بالبهجة والمتعة، وتستطيع أن تثير فيه بعض العواطف ، كما يفضلون الرسوم الملونة، والمقرونة بالنصوص المكتوبة، حيث أثبتت أنها لا تعيد أو تكرر نفس الدور الذي تؤديه الألفاظ المكتوبة، فالرسم له طبيعته المثيرة في تقديم وتأكيد المعلومات، كما أن له فعالية خاصة في إعطاء وتصوير معلومات مكانية يصعب شرحها في كلمات أو نصوص(٣٦-ص٥٦).

كما أن الرسوم لا توضح الكتابة وحسب، ولكنها تضيف أبعاداً تعجز الكتابة عن وصفها، ويؤكد(مصطفى الرزاز) أن الرسوم والمشاهد لها أهمية في تمييز العناصر المتشابهة والمختلفة، في الإحساس بالعلاقات، وفي إدراك وتمييز عناصر التصميم من خطوط وألوان ومساحات وملامس السطوح والحجوم، كما يتدرب

النشء على تحريك العينين في اتجاهات مختلفة أثناء التأمل ، وعلى عملية التدقيق ، وملاحظة للعلاقات بين العناصر، كما أنها وسيلة للتثقيف البصري بالأشكال والألوان والمساحات والأضواء والظلال، وهي وسيلة لا يمكن للنشء المعاصر أن تتكامل شخصيته بدونها، فهي وسيلة تعبيرية وتوصيلية ورمزية ، من خلالها تتفتح نوافذ الوعي والمعرفة والإحساس للنشء وتربط بين خبراته البصرية وبين خبراته اللفظية وتنمية شخصيته الثقافية، وتتبلور خبراته العلمية، ويحلق خياله(٣٤-ص١١).

ويشير (محيي الدين اللباد) إلى علاقة حسين بيكار بالصورة المصاحبة للكتابة بقوله: كان كتاب القراءة الرشيدة بالنسبة لي صديقاً ومعلماً ودليلاً، وكان لي معلماً؛ لأنه فتح أمامي آفاق حالمة لم أكن أتبينها وحدي ،وكان دليلي، لأنه اكتشف داخلي في موهبة كامنة لم أكن استطع اكتشافها لولا هذه الرسوم،ولا أظن أن هناك طالباً في العالم لم يصادف هذه التجربة عندما وقعت عيناه لأول مرة على صورة تعكس الحياة من حوله، وتحول الخيال إلى واقع مرئي ملموس، فما أعظم وقع الصورة في نفس النشء! وما أعمق أثرها على صفحة مخيلته البالغة الصفاء(٢٩)! ويستخلص (شاكر عبد الحميد) من دراسة (جيروم برونر-girom bruner) – أن الناس يتذكرون ١٠% فقط مما يسمعونه و٣٠% فقط مما يقرءونه، وأن ٩٠% من مدخراتنا الحسية مدخلات بصرية، إن الصور ترتبط بالذاكرة والخيال والإبداع والاستمتاع أيضاً(١٣-ص٧).

– (الأبعاد التربوية لشخصيات الأبطال في القصص)

ويقصد الباحث بالأبعاد التربوية تجميع الأهداف التربوية التي تأتي خلف شخصية أبطال القصص العربية، والتي قد يكون لها تأثير إيجابي غير مباشر على المراهقين، كما تعتبر شخصية البطل والشخصيات المساندة له في القصة بمثابة الروح للجسد أو الماء للأرض، كما أنها تجسد المواقف الدرامية التربوية والأفكار بشكل تجعل الصغار يتخذون الموقف العاطفي إزاءها تعلقاً أو نفوراً أو عطفاً، ويصل الأمر بالمتلقي إلى التقمص الوجداني مع الأبطال، فيحزنون لحزنهم، ويفرحون لفرحهم(٢-ص٢١١).

ولعل من أهم الأدوار التربوية المؤثرة التي تقوم بها شخصية البطل العربي عندما يتوحد المراهق معها هي: زرع القيم، والمتمثل بسلوكها وصفاتها الأخلاقية، فقد جسد الأديب والفنان العربي المسلم لمثل تلك الشخصيات البطولية، وصياغتها للنشء العربي، فأراد هنا أن يوضح معنى البطولة، فمن اليسير أن نجد محاربين وفرسان في جميع أنحاء العالم، لكن المهم هو المبدأ الذي يحاربون من أجله، من إقامة عدل وإعلاء كلمة الله، وليس العنصرية والتوسع والاستعمار واغتصاب أراضي الغير بدون وجه حق، كما نراه في أفلام وقصص وألعاب الفيديو جيم الأجنبية، فإذا قمنا بتتبع الشخصيات البطولية العربية نجد أن كلاً منها له هدف ودوافع لها معان سامية ومصدر لقوة البطل، (فصلاح الدين) كان يحارب لإقامة العدل وإعلاء كلمة الله، كما كان يحارب (خالد بن الوليد) في الفتوحات الإسلامية، كما كان (عنترة بن شداد) يحارب لحبه لوطنه وتثبيت الانتماء للجماعة، حيث استطاعت تلك الشخصيات التوغل في أفكار ونفوس الكثير لتترك الأثر العميق في فكر ووجدان الكثيرين على مر السنين. ويقول الكاتب (عبد التواب يوسف): " لقد استطاعت العبقرية الشعبية ابتكار شخصيات لا تنسى ورسمتها ببراعة منقطعة النظير: من ينسى (السندباد، وعلاء الدين، وعلى بابا) إن المواقف التي تضمنتها هذه الحكاية ثرية عامرة بالحركة والفكاهة والصراع، والعواطف الإنسانية(١٥-ص١١). نبعت تلك الشخصيات من صميم المجتمع العربي، وحملت صفاته ،وظهرت من خلالها هويته في الشكل والسلوك والعادات والتقاليد(٣٣)، وحملت سمات عربية عامة بجانب صفاتها المحلية، كما تعبر عن القيم الثقافية والاجتماعية؛ فنجد فضائل التواضع، والحنان، والشفقة، والتعاون، والصبر، والتعاطف، والشجاعة، قيماً تجد المكافأة والنجاح دائماً، وتؤكد القصص المختلفة المعاني الجميلة في قيم الحياة، فالزوجة المحبوبة، والزوج المخلص، والبيوت المريحة، والثياب الجميلة، والتحرر من الخوف، ومما سبق يتضح أن المراهق يتوحد مع التصميم الجيد لشخصيات أبطال القصص، ولذلك يريد الباحث من خلال الشخصية الجذابة للمراهق تأكيد أن هناك أبعاداً تربوية خلف الشخصية المصممة قد تعود على المراهق بالإيجاب، من خلال شخصية البطل المثالية التي تتميز بالصفات والخصائص الحميدة التي تزرع في نفوس المراهقين، لتؤدي الشخصية غرضها التربوي .

(تحليل مختارات الوسائط المتعددة)

يتناول بالتحليل مجموعة من الأمثلة من القصص والأفلام وألعاب الفيديو جيم للخروج بمجموعة من النتائج التي تهم البحث.

- **الهدف من التحليل:** الكشف عن التأثير الذي تحدثه الوسائط المتعددة على المراهق.
- **محاور التحليل للعينة:** التركيز على آثار ومميزات الوسائط المتعددة الأجنبية.
- **عينة البحث :** وهي مختارات من الأفلام والقصص والألعاب.

وتعتبر العولمة الثقافية واحدة من أهم ركائز ظاهرة العولمة، وأكثرها مثاراً للجدل والخلاف، ويعتبر البعض أنها تعني سيادة ثقافية واحدة بلغتها وفكرها وأنماطها وصفاتها وسلوكها، وتدمير الهوية الثقافية الأخرى، وقد سعت النخب الحاكمة وقادة الرأي في الولايات المتحدة الأمريكية منذ انتصارها في الحرب الباردة إلي عولمة الثقافة، وما زالت تسعى إلى ذلك، وفي اتخاذ ممارسة (جاذبية مغناطيسية)، وخصوصاً على شباب العالم كما أصبحت ولا يمكن إنكارها، فقد احتلت الأفلام النسبة الأكبر من السوق العالمية ، إلى جانب الموسيقى الشعبية الأمريكية، وأصبح الشباب في الكثير من أرجاء العالم ينظرون بإعجاب إلى التقليعات والملابس، ولعل أقوي تأثير إعلامي وأسرع نفوذاً إلي الأذهان والنفوس هو التلفاز ، الذي أصبح ينافس الأسرة والمدرسة في وظيفتهم، ولذلك إن أكبر صناعة تصدير منفردة في الولايات المتحدة الأمريكية هي مصنفات الترفيه(٢٦-ص٤٧)، إن تلك الوسائل الإعلامية الجذابة تمثل عاملاً أساسيا في ترسيخ قيم الثقافة الأمريكية والغربية للمراهق، وتهز تقديره لثقافته الوطنية، كما يذكر الكثير من علماء التربية والنفس والباحثين على أن وسائل الإعلام (والوسائط المتعددة) لها تأثير قوي على متلقيها عامة والمراهقين بصفة خاصة(٩-ص١٢٢)، ومن تلك الآثار:

١- الآثار النفسية لمشاهدة الأفلام أو قراءة القصص: حيث تدفع المراهق إلى التأثر وتقمص المشاهد وتقليد الشخصيات، إذ يخلص من خلال مشاهدتها أو قراءتها من العزلة والوحدة التي قد يشعر بها تعويضا عن تجاهل الكبار لآرائهم واهتماماتهم،

كما هو الحال في بعض الأسر النابذة لأبنائها، أو التي تسود فيها بعض الخلافات الأسرية(٢٤-ص٢٨و٣٧).

٢-هناك آثاراً تعليمية وثقافية إيجابية وغير إيجابية، فمن خلال عملية التعرض المستمر لها، تزيد ثقافة المراهق، كما أن لها دوراً في تعليم المهارات وتوجيه المراهق مهنياً، وذلك من خلال البرامج العديدة المتنوعة التعليمية والتربوية وغيرها، التي تساعد المراهقين على فهم العالم من حولهم، ويسهم في زيادة معارفهم وقدراتهم اللغوية، ويختلف التأثير السلبي والإيجابي باختلاف المادة المقدمة(٢٠-ص١٢٦).

٣- كما أن لها دوراً في إثارة العاطفية والغريزة بعد التوحد مع شخصيات الأبطال والانجذاب إلى المشاهد التي تحتوي على أحداث غرامية تثير عواطف ومشاعر الشباب نحو الحب والإغراء الغريزي أو الجنسي ، مما يؤثر على مواقفه نحو العالم من حوله.

٤-في ضوء ذلك التأثير القوي للمصنفات الإعلامية على تكوين شخصية وإدراك قيم واتجاهات هذه الفئة العمرية من الشباب المراهقين، فمن المناسب الالتفات إلى سياسة دقيقة، للارتقاء بوسائل الاتصال الوطني الموجهة للشباب، والتخطيط لها بنوع من العناية والدراسة العلمية الصحيحة، والعمل على تقوية صناعتها الإعلامية، لتكون مواكبة لطبيعة اهتمامات الشباب في هذا العصر، ونابعة من عاداته وتقاليده، ومنافسة في جودتها وتنوعها لبرامج القنوات التليفزيونية الأخرى، بما يحقق جذب الشباب المتلقين لها، بمصنفات تشتمل على عناصر الجذب والإبهار، في حين تحافظ على المعايير الوطنية والأخلاقية والدينية دون لغة الوعظ والنهي والإجبار بعبارات كريهة في العلم وفي اللغة، وهي سلوكيات منفرة للمراهق، يتحداها ويخترقها إلى ما لا يحمد عقباه، وللخوض في أمثلة مختارة توضح تأثير المصنفات والثقافة الأجنبية يذكر الباحث التالي:

- **تأثير الرسوم الأجنبية على المراهقين:** بدأ تأثير الرسوم الأجنبية في النصوص العربية المقدمة للكبار والصغار عندما كانت المطابع في (مصر) تعتمد على رسامين أجانب، أو على نسخ رسوم مطبوعة في أوروبا، مع أجراء بعض التعديلات الشكلية لمحاولة تقريبها للشخصية المصرية، وفي عام ١٨٨٩م، وبعد الاحتلال البريطاني لمصر بعدة سنوات نشر كتاب (أليس في بلاد العجائب- Alice in Wonder Land) والذي غمر الأسواق، وقد أثرت رسوم (لسير جون تانييل- Sir Joan Tanniel) على الطفل، حيث نقلت له الطبيعة الإنجليزية وعاداتها وشخصياتها ذات الملابس التقليدية الإنجليزية، وقد قامت العديد من المطابع ودور النشر وقتها بتقليد الصور والرسوم بدقة في كتب الأطفال مثلما نقلت النصوص المكتوبة واستوحتها من سلاسل أجنبية، واستمر التأثر إلى أن ظهر الاتجاه إلى تمصير بعض الأجزاء في المجلات، وظهر ذلك في إضافة "طربوش" للشخصية أو تعديل بعض تفاصيل الخلفيات، وهو تعديل في الشكل الخارجي دون تغيير للهوية والشخصية الأساسية القائم عليها العمل، كما كانت أيضا أعمال الفنان حسين بيكار من أول وأنجح الأعمال في رسم الشخصية العربية شكل(١)، والفنان الحسين فوزي شكل(٢) والذي جاء أسلوب الرسم في الشكلين بالأسلوب الواقعي، وظهرت في بعض الكتب صور منقولة عن الكتب الأجنبية وترجمة كتاب (روبنسون كروزو) لكامل كيلاني، كما بقيت كتب أخرى بلا رسوم على الإطلاق، وبأغلفة رخوة جرداء ليس عليها اسم الكتاب والمؤلف، وتفتقر إلى الجاذبية والذوق(٧)، كما ظهر في مصر التأثر بالغرب واضحاً في مجلات الأطفال الصادرة منذ عام(١٨٩٧م)مثل مجلة (السمير الصغير) بنفس العام و(أنيس التلميذ ١٨٩٨م) و(وروضة المدارس المصرية ١٩١٥م)، ومجلة الأولاد التي رسمها الفنان (إسكندر مكاريوس عام ١٩٢٣م) كما في السابق وظهر التأثير والاقتباس بها واضحاً، حيث اقتباس شخصية (شارلي شابلن) وصياغتها بشكل ضاحك للأطفال، وبعد نهاية الحرب العالمية الثانية عرفت مصر وبعض البلدان العربية الروح الأمريكية عن طريق أفلام الكرتون وشخصياتها المشهورة مثل (ميكي ماوس)، و(دونالد دك)، و(توم وجيري)، و(سوبرمان)،

وأصبحت نماذج مثالية للرسم للأطفال، حيث انبهر بها المجتمع العربي وانتشرت مطبوعاتها انتشاراً كبيراً، وبجانب ذلك صدرت مطبوعات عربية متمثلة في مجلات تحوى قصصاً للأطفال بريشة فنانين أجانب، فظهرت مجلة (البلبل عام ١٩٤٦م) التي كان يرسم غلافها رسام أجنبي يوقع باسم (ميشا Micha)، كما ظهرت مجلة (الكتكوت عام ١٩٤٦م) أيضا واحتوت على قصص مرسومة بريشة فنانين أجانب بالإضافة إلى القصص الأجنبية مثل (طرزان وتان تان) وقصص (والت ديزني)، كما صدرت مجلة (بابا شارو عام ١٩٤٨م) بريشة فنانين أجانب مثل الفنان (أيجور- Igore)، وبلغت نسبة كبيرة بين جميع ما يقدم للطفل، وذلك في الفترة من (١٩٢٨-١٩٧٨) ، إلا أن هناك العشرات من المؤلفات هي في الحقيقة مقتبسة أو معربة دون الإشارة إلى مصدرها الأساسي، والخوف على أطفالنا ليس من ترجمة الأعمال الكلاسيكية التي تحتوى على القيم والمثل والأهداف النبيلة، إنما الخوف من تلك القصص البوليسية والتي زادت لإرضاء الغرائز دون العودة إلى الحكمة والعقل، وللأسف فقد انتشرت مثل تلك الشخصيات الأمريكية بالمجتمع العربي، وأصبح لها مروجوها معتمدة على الإثارة الرخيصة والطباعة الأنيقة وعدم التصدي لها من خلال القائمين على مؤسسات الطفل بالدولة، أو من خلال أعمال عربية جادة تضاهيها في المستوى الفني والتقني (٢١-ص٤٤١)، وقد استمرت هذه التأثيرات الأجنبية في كتاب وصحافة الطفل، كما زادت انتشاراً من خلال البرامج التلفزيونية والأفلام، حتى العصر الحالي ومن الأمثلة قصة(هاري بوتر-Harry Potter)، شكل (٣) وقصص (بات مان-Batman) و(سبيدرمان-Spider Man) شكل(٤) وغيرها، التي تستحوذ على قدر كبير من اهتمام الصغار والمراهقين في الوطن العربي، لاعتمادها على قوة التصميم والابهار ولكنها لا تنتمي للثقافة العربية في عاداتها وتقاليدها ، إلى جانب الالعاب المؤثرة مثل لعبة : " التنس الغير قانوني " " Outlaw Tennis " للمؤلف : ريان ديفيز ٢٠٠٥ " Ryan Davis 2005 " والتي ظهرت شخصيتا الفتاتين فيها وهما يرتديان ملابس شبه عارية ليس لها صلة بملابس كرة التنس المعروفة ويتوسطهم أيضاً رجل يرتدي ملابس بعيدة تماماً عن

الملابس المخصصة للعبة التنس، تدور أحداث هذه اللعبة حول لعبة التنس التقليدية وقد صممت هذه اللعبة في صورة فتيات لاعبات التنس وينطبق على هذه اللعبة قواعد لعبة التنس العادية حيث تتحرك حسب الأزرار التي في الحاسب الآلى والتي بدورها تعطي الأدوار لتحريك اللاعبتين وتتميز هذه اللعبة بالمؤثرات الصوتية الجانبية المختلفة مثل: أصوات الجمهور وأصوات اللاعبين عند ضرب الكرة التي قد تعطي نفس التأثيرات الموجودة داخل الملاعب وتثير المراهقين للانجذاب لها(٤٣)، وهناك لعبة " فتيات جميلات الشجار" Rumble Roses xx " للمؤلف : أليكس نافرو ٢٠٠٦ " Alex Navarro 2006 " حيث تدور أحداث هذا الملصق على مجموعة من النماذج النسائية فتاتان ذواتا لبس عاري والتي يقمن بأعمال بطولية لقتال قوى شريرة تحاول أن تعبث بكل ما هو موجود إلا أن هذه المجموعة من النساء يسعون إلى رد هذا الأذى والشر من خلال قدرات خاصة لهن كما أن لديهن قدرات خاصة تُشابه قدرات النجا في رد أي اعتداءات ومواجهة من العدو، كما تم استخدام العديد من المؤثرات الصوتية الخارجية الخاصة أيضا والتي تُضفي نوعاً من الإثارة على هذه اللعبة ، ويتم استخدام العديد من المفاتيح والأسهم التي تعطي الأمر لتحريك اللاعبات(٣٩). وهناك لعبة مطلوب حياً أو ميتاً " Dead or Alive " للمؤلف : جريج كازفين ٢٠٠٦ " Greg Kasavin 2006 "، حيث تدور أحداث اللعبة حول وجود عصابة من الأشرار قامت بالاشتباك مع بعضها البعض فانقسمت فريقين ونشب بينهما قتال عنيف، وبذلك أتت اللعبة على لاعبين يقومان بالعراك من خلال اللكمات والركلات والعديد من وسائل الاشتباك المختلفة والتي تتميز بها كل شخصية قتالية عن الأخر وتشتمل على الشخصيات النسائية الشبه عارية، وتتميز هذه اللعبة بوجود جميع المؤثرات الخارجية الخاصة بتلك الضربات وأصوات اللاعبين قوية التاثير. ويشير عبد التواب يوسف: إلى أن الاتصال بالغرب قد أحدث الانفصال بيننا وبين أنفسنا، وبيننا وبين بعضنا البعض في الدول النامية، كما كانت له آثاره السلبية التي يجب أن نتعرض لها.. إن كتب الغرب وبرامجهم

غرست في أبنائنا قيما غريبة على أوطاننا، لذلك يقف البعض ضدها في عنف ويرى فيها غزوا فكريا(١٥-ص٥٨).

ومما سبق يتضح انتشار الشخصيات الغربية في الوقت الحاضر، والمحملة بالثقافة الأجنبية، في القصص المقدمة للنشء في الوطن العربي، ولا زلنا نرى تلك الشخصيات بكثرة في مجلات أو صحف الصغار وقصصهم أو حتى الأفلام وألعاب الفيديو، وتؤكد النتائج أن قصص الغرب غرست في أبنائنا قيماً مخالفة لثقافتنا العربية ويرى الباحث أن الحل الأمثل هو العودة لابتكار القصص العربية أو إعادة صياغة القصص التراثية وتصميم شخصياتها بصورة تجذب المراهق لها، ثم ترجمتها إلى أفلام سينمائية وألعاب، وذلك لتأصل العادات والتقاليد وغرسها في نفوس المراهقين.

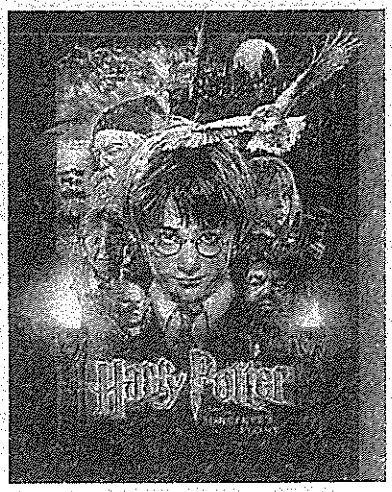
شكل(١)

حسين بيكار-أبن محمد الكسلان يقتل الحية ألف ليلة وليلة-كتاب الشعب-دار الشعب-القاهرة-١٩٥٨م.

شكل(٢)

الحسين فوزي-رسم كاريكايري-جريدة الشعب

دار الشعب-القاهرة-١٩٥٣م.



شكل(٣)

مثال للشخصية الجانية للطفل العربي في أفلام ومسلسلات التلفزيون -ملصق فيلم (هاري بوتر-HARRY POTTR)

شكل(٤)

شخصية(الرجل العنكبوت-Spiderman) ملصق الفلم.

النتائج والتوصيات

قام الباحث في بحثين سابقين بإجراء إستبانين على المراهقين، وذلك للتحقق من نجاح بحثي الماجستير والدكتوراه والتأكد من وجود تأثير الوسائط المتعددة على المراهقين(٣١و٣٢).

- **كانت أهم الأهداف من إجراء الاستبانة التي تهم هذا البحث :** معرفة مدى تأثر المراهق المفرط بالأفلام والألعاب والقصص الأجنبية.

- **اختيار عينة الاستبانة :** تم اختيار المنطقة الجنوبية من مدينة (جدة) في السعودية لأخذ عينة الطلبة الذين ستقدم لهم الاستبانة، حيث تعتبر هذه المنطقة من الطبقة الوسطى لمدينة جدة، واختيار ثلاث مدارس متوسطة للأولاد.

- **العوامل التي تم ضبطها في العينة :** أربعة فصول من كل مدرسة بنين، ليكون مجموع الفصول (اثني عشر) فصلاً وبلغ المجموع الكلي(٢٠٠) تلميذ، يقع متوسط أعمار أفراد العينة ما بين (١٢ إلى ١٦ سنة)، وهي مرحلة المراهقة المبكرة.

وللتحقق من صحة فرض البحث قام الباحث بتحليل أهم النتائج التي تخص هذا البحث وهي على النحو التالي:

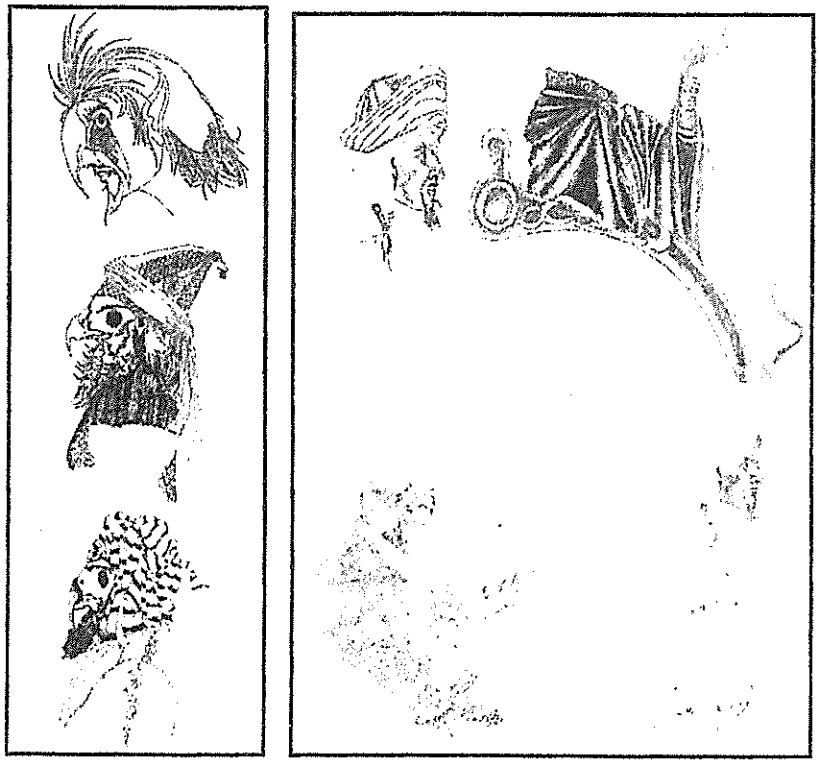
١- نجاح عامل الجذب والتشويق في المصنفات الأجنبية بنسبة (٧٣,٠%) وهذا يدل على أن هذه المصنفات ناجحة من ناحية الجذب والتشويق لها حيث يرى الباحث أن السبب في ذلك قدرة وإمكانية المصمم الأجنبي على تصميمها بصورة متميزة .

٢- اتضح أن المراهق تعجبه ألعاب الحروب والقتال والعنف وذلك بنسبة (٦١,٥%)، حيث يرى الباحث أن ألعاب الحروب قد أثرت في المراهقين وتعودوا على رؤية تلك المشهد من الحروب وهذا يعود – في نظر الباحث – إلى أن التلفاز والأفلام لها التأثير الأكبر.

٣- يفاجأ المراهق أثناء مسيرته في اللعبة بأحداث أو مواقف مخالفة للقيم والمثل والقدوة التي تربى عليها وذلك بنسبة (٧٠,٥%)، وهذا يدل على أن المراهق يلاحظ بعض مشاهد العري والاغتصاب والخطف والقتل للأبرياء.

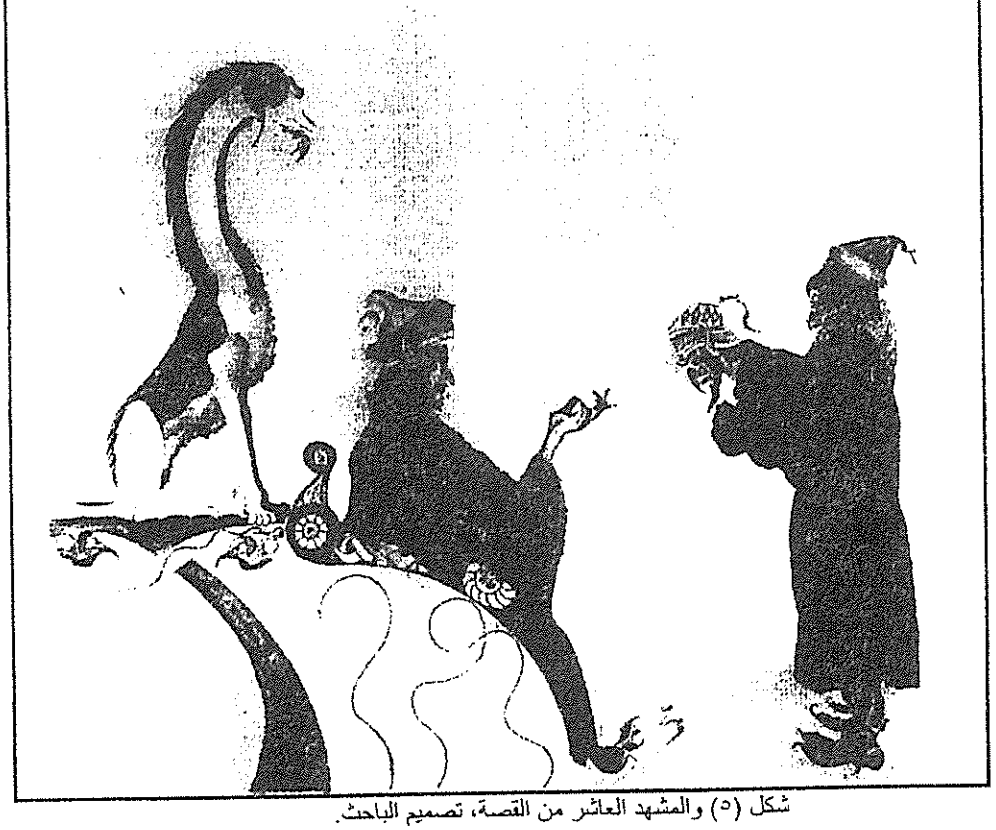
٤- كثير من المراهقين يختارون الألعاب والأفلام بأنفسهم وذلك بنسبة (٨٣,٠%)، وهذا يدل على عدم اهتمام ولي الأمر في اختيار المناسب لابنه.

كما قام الباحث في أطروحة الدكتوراه بإجراء تجربة عملية لتصميم شخصيات القصة العربية التي تتناسب مع خصائص المراهق، وقد نجحت التجربة فجاءت النسب المئوية للعبارات في الاستبانة التي عرضت فيها التجربة العملية على المراهقين، وهي (٨٥,٧٥)، وهي نسبة تدل على نجاح التجربة العملية. كما يوضح الباحث في شكل(٥) والتي قام فيه بصياغات وحلول تصميمية لشخصية واحدة حتى الوصول إلى الشكل النهائي والذي يناسب أحد المشاهد في التجربة العملية لقصة سيف بن ذي يزن.



صياغات لشخصية الملك سيف وأعوانه بعد ما استعاد ملك أبيه،(١٠) في التجربة العملية اختار منها الباحث الصياغات المناسبة، كما هو موضح في الشكل التالي:

عادت المدينة العربية للملك (سيف) بينما صدرت الأوامر بحصر الغنائم وإدخالها إلى المدينة المنتصرة التي اخذ سكانها يرقصون ويهللون وقد أذهلهم النصر، وأمر الملك (سيف) بإكرام الأسرى اشد تكريم وذهلوا من حسن الخلق العربية والكرم والتسامح، فأقبل الجميع على يد الملك سيف بن ذي يزن وهو يجلس على كرسي الحكم وخلفه (برنوخ الجني) ينشكر كالعادة فأصبحوا من جنده الأبطال، وأقبل المبايعون، وتزوج الملك سيف من (شامة)، وأعاد ملك أبيه



شكل (٥) والمشهد العاشر من القصة، تصميم الباحث.

أولاً: نتائج البحث:

١-توصل البحث إلى أن المراهقين ينجذبون ويميلون للقصص والأفلام والألعاب الأجنبية بصورة كبيرة.

٢-توصل البحث إلى أن المراهق يحتاج إلى الخيال الخصب ويميل إلى قراءة القصص التي تتميز أحداثها وشخصياتها بالخيال ،أكثر من غيرها، ويبحث المراهق عن كل ما هو جديد، وإلى ما يثيره ويجذبه من خلال الصفات والخصائص التي تتميز بها شخصيات القصص والألعاب ، ولذلك لجأ الباحث في أطروحة الدكتوراه إلى البحث عن الأسلوب الجديد، والذي خلصت له التجربة العملية، وهو أسلوب ينتمي إلى الثقافة العربية ولحضارة العلامة، وذلك في محاولة في تأصيل الموروث العربي وجذب المراهق لهذا الفن الأصيل في ثوبه الجديد، الذي يتماشى مع متطلبات المراهق.

٣-توصل البحث إلى إثبات أن رسوم ومشاهد القصص من خلال التجربة العملية لها دور نفسي في جذب المراهق للقصة العربية التي تخلى المراهق عنها، وانجذب إلى القصص والأفلام الأجنبية، التي لها دوراً تربوياً ونفسياً ايجابياً في جذب المراهق لثقافته العربية، وما تحمله القصة من قيم وفضائل حميدة، مما يحقق أهداف البحث.

٤- توصل الباحث إلى أن المراهقين بالفعل يدركون معاني القيم والوفاء وصفات العدل من خلال سلوكيات شخصيات القصص، كما أن لهم القدرة على الفهم والاستنتاج، وإدراك للعلاقات وفهم للمواضيع وربطها بغيرها، وذلك بصور أفضل من الطفولة.

٥-توصل الباحث إلى أن القصص والأفلام الأجنبية المقدمة للمراهق لها تأثير شديد الوضوح في جذب المراهق لها، واتضح ذلك من خلال عدم معرفة أي طالب لقصص عربية مثل قصص عربية مثل قصة (سيف بن ذي يزن) رغم أنها قصة تنتمي للثقافة العربية وتتميز بجميع خصائص النجاح لتكون قصة مقدمة للمراهق.

المراجع

أولاً: المراجع العربية

١. إبراهيم أبو طالب٢٠٠٤م: " الموروثات الشعبية القصصية في الرواية اليمنية "– وزارة الثقافة والسياحة– صنعاء.

٢. إبراهيم فتحي: "معجم المصطلحات الأدبية" – التعاضدية العمالية للطباعة والنشر – تونس – بدون تاريخ.

٣. إيمان بقاعي٢٠٠٣م: " قصص الأطفال ماهيتها– اعتبارها– كيف ترويها"، دار الفكر اللبناني للطباعة والنشر، بيروت، لبنان.

٤. تغريد عبد المجيد حمدنا الله إبراهيم٢٠٠٨م: رؤية فنية معاصرة لقصة حي بن يقطان–رسالة دكتوراه–كلية التربية الفنية–جامعة حلوان–القاهرة.

٥. ثريا نصر١٩٩٨م: تاريخ أزياء الشعوب – عالم الكتب – القاهرة.

٦. حسن بن حجاب بن يحيى الحازمي٢٠٠٣م:البناء الفني في الرواية السعودية– كلية اللغة العربية– جامعة الإمام محمد بن سعود الإسلامية– الرياض.

٧. حسين بيكار١٩٨٣م: كتب الأطفال وأغلفتها–مقال من كتيب معرض الاحتفال بعيد الميلاد السبعين للفنان حسين بيكار(إعداد الفنان محيى الدين اللباد)–المركز القومي لثقافة الطفل–القاهرة.

٨. زينب حمدي حسن حافظ٢٠٠٥م:"التلوث البيئي وأثره على رسوم المراهقين(في مرحلة المراهقة المكرة)–رسالة ماجستير_كلية التربية الفنية – جامعة حلوان–القاهرة.

٩. سعد بن عبد الله بن محمد بن غالي: مشاكل الشباب المراهق في المرحلة المتوسطة بالرياض– رسالة دكتوراه – مكتبة جامعة الزيتونة بتونس – جامعة الزيتونة بالجمهورية التونسية –٢٠٠١م.

١٠. سهام بدر الدين سعد٢٠٠٠م:"الإدراك البصري للون والشكل وعلاقته بخصائص رسوم الاطفال من ٤–٨ سنوات"–ماجستير–كلية التربية الفنية– جامعة حلوان–القاهرة.

١١. سيد حامد النساج : بانوراما الرواية العربية- مكتبة الملك فهد-الرياض(بدون تاريخ).

١٢. السيد على سيد أحمد-فائقة محمد ٢٠٠١م:"الإدراك الحسي البصري والسمعي"-مكتب، النهضة المصرية- القاهرة.

١٣. شاكر عبد الحميد٢٠٠٥م:"عصر الصورة"-سلسلة عالم المعرفة-المجلس الوطني للثقافة والفنون والأدب بالكويت.

١٤. الشال:"مصطلحات التربية الفنية"-عمادة شئون المكتبات-جامعة الملك سعود-الرياض-بدون تاريخ.

١٥. عبد التواب يوسف١٩٨٣:كتب الأطفال في الدول النامية-الهيئة المصرية للكتاب-القاهرة.

١٦. عبد الحميد الهاشمي١٩٩٤م:علم نفس التكوين- مكتبة الملك فهد الوطنية- الرياض.

١٧. عبد الحميد يونس١٩٦٨م: " الحكاية الشعبية "دار الكتاب العربي للطباعة والنشر- القاهرة.

١٨. غالى شكري١٩٧٩م: " أدب المقامة "- دار الآفاق، ط ٢-بيروت- لبنان.

١٩. محمد النجار١٩٨٦م: "البطل في الملاحم الشعبية"- مخطوط- مكتبة جامعة القاهرة- القاهرة.

٢٠. عبد الرحمن العيسوي١٩٨٤م: "الآثار النفسية والاجتماعية للتليفزيون العربي"- مكتبة الملك فهد الوطنية- الرياض.

٢١. عبد العزيز ممدوح الجندي٢٠٠١م: الهوية العربية للشخصية المرسومة في كتب الأطفال – رسالة دكتوراه غير منشورة – كلية الفنون الجميلة – جامعة حلوان.

٢٢. عبلة حنفي٢٠٠١م:"سيكولوجية الفن"كلية التربية الفنية-جامعة حلوان-القاهرة.

٢٣. كمال الدين حسين١٩٩٣م: " التراث الشعبي في المسرح المصري الحديث "- دار المعارف-القاهرة.

٢٤. محسن حسين بن نورة١٤٢٥هـ: "من سلوكيات المراهقين في المرحلة المتوسطة"- مكتبة الملك فهد الوطنية- الرياض- المملكة العربية السعودية.
٢٥. محمد السيد الزعبلاوي: "تربية المراهق بين الإسلام وعلم النفس"- مكتبة الملك فهد الوطنية- الرياض.
٢٦. محمد المختار ولد السعد٢٠٠٦ "عوائق الإبداع في الثقافة العربية بين الموروث الإبداعي والعولمة" – مركز الإمارات للدراسات والبحوث الإستراتيجية _ أبو ظبي – الإمارات.
٢٧. محمد حامد الناصر١٩٩٧م:" تربية المراهق في رحاب الإسلام"- مكتبة الملك فهد الوطنية- الرياض.
٢٨. محمد علي السمان١٩٨٣م:التوصية في تدريس اللغة العربية- دار المعارف.
٢٩. محيي الدين اللباد١٩٨٣م: "معرض الاحتفال بعيد الميلاد السبعيني للفنان حسين بيكار"- معرض القاهرة الدولي للكتاب – القاهرة – المركز القومي لثقافة الطفل.
٣٠. مختار سيد أحمد٢٠٠٦م: "التعبير بالرسم القصصي كانعكاس للثقافة البصرية للأطفال رواد المكتبات"- ماجستير- كلية التربية الفنية – جامعة حلوان- القاهرة.
٣١. مشاري عائش سفر المرزوقي٢٠٠٧م: "الأسس الفنية والتربوية لتصميم الملصق الموجه للمراهق في المملكة العربية السعودية"- رسالة ماجستير- كلية التربية الفنية- جامعة حلوان- القاهرة.
٣٢. مشاري عائش سفر المرزوقي٢٠١١م:" الصياغة التصميمية لشخصية البطل العربي كمدخل لتصميم القصص الموجهة للمراهق في المملكة العربية السعودية "- رسالة دكتوراة- كلية التربية الفنية- جامعة حلوان- القاهرة.
٣٣. مصطفي أحمد عيد١٩٧٩م:التراث الشعبي وأثره في التكوين الفني للطفل- بحث مقدم من خلال دورة المهتمين بالطفولة- الهيئة العامة للاستعلامات- القاهرة.

٣٤. مصطفي الرزاز١٩٩٦:رسوم كتب الأطفال بحث مقدم إلي نـدوة أدب الطفـل العربي وآفاق المستقبل– المركز القومي لثقافة الطفل – القاهرة.

٣٥. مصطفى عبدالعزيز٢٠٠٣م:"سيكولوجة فنـون المراهقـة"–مكتبـة الأنجلـو المصرية–القاهر.

٣٦. مصطفي محمد رشاد١٩٨٥م: المواصفات الفنيـة لتـصميم وإعـداد الرسـوم التوضيحية في الكتاب التعليمي لمادة العلوم للمرحلة الإعدادية بمصر – رسـالة دكتوراه – كلية التربية الفنية – جامعة حلوان.

٣٧. هدى قناوي١٩٩٦: الطفل تنشأته وحاجاته – مكتبة الأنجلو المصرية –القاهرة.

ثانياً: المراجع الاجنبية:

38. GUARNACCIA CLIFFORD:ASSESSMENT OF SOCIAL INFORMATION PROCESSING DEICTS IN CHILDREN AND ADOLESCENTS FROM TAT STORIES-PROQUEST DISSERTATIONS AND THESES 2005- SECTION 0086, PART 062297 PAGES,(PSY.D.DISSERTATION).UNITED STATES-NEW YORK:HOFSTRA UNIVERSTY,2005. PUBLICATION NUMBER.3203475.

39. Alex Navvaro runblerosesxx, "action" ,review: Story from Gamespot , 2006: http:// www.gamespot.com/xbox360.

40. BOK, TONIA SUE: MESSAGE OF THE STORY THEME COMPREHENSION IN CHILDREN AND ADOLESCENTS- PROQUEST DISSERTATIONS AND THESES 2004-SECTION 0165,PART 0620 171 PAGES,(PH.D.DISSERTATION)-UNITED STATED – INDIANA UNIVERSITY OF NOTRE DAME,2004- PUBLICATION NUMBER:AAT 3147475.

41. Greg Kasavin: Dead or Alive, review, Story from Gamespot, 2006: http// www.gamespot.com/xbox360.

42. Hall. G. Stanley, Adolescence-its psychology-and its relation to physiology- anthropology. Sociology-sex crime-religion and education- P. 131.

43. Ryan Davis : Outlawtennis, review, Story from Gamespot,2005 : http:// www.gamespot.com/xbox.

٣٤. مصطفي الرزاز١٩٩٦:رسوم كتب الأطفال بحث مقدم إلى نـدوة أدب الطفـل العربي وآفاق المستقبل- المركز القومي لثقافة الطفل - القاهرة.

٣٥. مصطفى عبدالعزيز٢٠٠٣م:"سيكولوجة فنـون المراهقـة"-مكتبـة الأنجلـو المصرية-القاهر.

٣٦. مصطفي محمد رشاد١٩٨٥م: المواصفات الفنيـة لتـصميم وإعـداد الرسـوم التوضيحية في الكتاب التعليمي لمادة العلوم للمرحلة الإعدادية بمصر- رسـالة دكتوراه - كلية التربية الفنية - جامعة حلوان.

٣٧. هدى قناوي١٩٩٦: الطفل تنشأته وحاجاته - مكتبة الأنجلو المصرية -القاهرة.

ثانياً: المراجع الاجنبية:

38. GUARNACCIA CLIFFORD:ASSESSMENT OF SOCIAL INFORMATION PROCESSING DEICTS IN CHILDREN AND ADOLESCENTS FROM TAT STORIES-PROQUEST DISSERTATIONS AND THESES 2005- SECTION 0086, PART 062297 PAGES,(PSY.D.DISSERTATION).UNITED STATES-NEW YORK:HOFSTRA UNIVERSTY,2005. PUBLICATION NUMBER.3203475.

39. Alex Navvaro runblerosesxx, "action" ,review: Story from Gamespot , 2006: http:// www.gamespot.com/xbox360.

40. BOK, TONIA SUE: MESSAGE OF THE STORY THEME COMPREHENSION IN CHILDREN AND ADOLESCENTS- PROQUEST DISSERTATIONS AND THESES 2004-SECTION 0165,PART 0620 171 PAGES,(PH.D.DISSERTATION)-UNITED STATED - INDIANA UNIVERSITY OF NOTRE DAME,2004- PUBLICATION NUMBER:AAT 3147475.

41. Greg Kasavin: Dead or Alive, review, Story from Gamespot, 2006: http// www.gamespot.com/xbox360.

42. Hall. G. Stanley, Adolescence-its psychology-and its relation to physiology- anthropology. Sociology-sex crime-religion and education- P. 131.

43. Ryan Davis : Outlawtennis, review, Story from Gamespot,2005 : http:// www.gamespot.com/xbox.

ملخص البحث باللغة العربية

تناول الباحث أولاً خطة البحث التي اشتملت على عرض للمشكلة والأهداف والدراسات المرتبطة، ثم تناول الباحث مفاهيم البحث التي اهتم فيها بخصائص المراهقة ودور القصة التربوي ثم تحليل لمختارات من الوسائط المتعددة، التي جاءت أهم نتائجها ونتائج البحث لتأكيد التأثير الذي تحدثه الوسائط المتعددة على المراهقين العرب، فهم ينجذبون لها ويميلون لقراءتها لأنها تتناسب معهم، فهي تهتم بالإثارة وتصميم الشخصيات الخيالية الجذابة، كما أنها متنفس للمراهق للخروج من عزلته ومشاكله الخاصة لذلك لا يبالي المراهق بما تحمله من قيم، كما أثبت البحث أن في الثقافة العربية كثير من القصص الخيالية التي تتناسب مع ميول المراهق ولكنها لم تصاغ بالطرق المناسبة لجذب المراهق.

Summary of the Research

This study presents the researcher plan that includes the problem, aims and related studies .He explains the concepts of the research that contain adolescence characteristics, role of the educational stories and analysis of some selections of multimedia .Results of these multimedia and of the this study ascertain the effect caused by multimedia on Arab adolescents. These adolescents are attracted to this multimedia being suitable for them as they offer interest, suspension and attractive imaginative personalities. They assist also adolescents to go out of his reclusion and to solve their own problems. Thus, the adolescents are not concerned with their values. It is proven that Arabic culture are not formulated correctly to attract them.

ومن هنا يطرح سؤال البحث

هل يمكن بدراسة أعمال النحت الملونة فى القرن العشرين الكشف عن أبعاد جمالية جديدة ؟

أهميه البحث:-

- التعرف على اتجاهات وأفكار تناول اللون لدى فنانى القرن العشرين.
- الكشف عن الأبعاد الجمالية للون وتأثيره على النحت .
- أنه بإدراك العلاقات الجمالية للنحت الملون فإنه يمكن إثراء مجال تدريس النحت فى كلية التربية الفنية والكليات المناظرة، والتوصل إلى مداخل جديدة لتدريس النجت .

أهداف البحث:-

- استخلاص الأبعاد الجمالية للنحت الملون فى القرن العشرين.
- تبيان مدى تنوع اتجاهات و أعمال النحت الملون فى القرن العشرين.
- تحديد كيف يؤثر اللون على النحت وطريقة إدراك النحت الملون.

حدود البحث :-

- يقتصر البحث على دراسة أعمال النحت فى الفن الحديث فى الفترة من بداية القرن العشرين وحتى نهايته والتى استعانت باللون كأحد الأبعاد الجمالية المؤثرة على الشكل النحتى فى العالم الغربى.
- يستثنى من الدراسة أعمال النحت ذات الألوان المعدنية حيث أنها تعكس أشكال وألوان(تسبب حاله من عدم اللون) ولها خصائص تشكيليه وآثار نفسية مختلفة قدمتها العديد من الدراسات ، كذا تبتعد الدراسة عن الأشكال ذات الباتينةpatinaالمؤكسدة بألوان عشوائية ،كما تبتعد الدراسة عن الألوان الأصلية للأشياء الجاهزة الصنع والموجودات ال (object)كالريش والبلاستيك بالإضافة إلى الابتعادعن ألوان الخامات الطبيعيةمن خشب وأحجارملونةفهى غيرمقصودة.