برامج الكرتون الرياضية في العالم العربي
دراسة وصفية عن ماهية برامج الكرتون الرياضية وواقعها في العالم العربي

Sports cartoon programs in the Arab world
A descriptive study on the nature and reality of sports cartoon programs in the Arab world

-أحمد بن محمد [1]، عبد الحكيم لعياضي [2]
[1] جامعة محمد الشريف مساعدية -سوق أهراس ، الجزائر، a.benmohamed@univ-soukahras.dz
[2] جامعة محمد الشريف مساعدية -سوق أهراس ، الجزائر، a.layadi@univ-soukahras.dz

تاريخ الارسال:2021/06/14	تاريخ القبول: 2021/06/24	تاريخ النشر: 2021/06/27

ملخص الدراسة :

منذ الوهلة الأولى التي اتضح فيها تأثير برامج الكرتون على الأطفال، حاول الباحثون أن يتطرقوا لماهية تلكم البرامج وما تتضمنه من قيم ثقافية واجتماعية وجمالية..الخ،كما طرحوا عديد التساؤلات حول مدى استيعاب الأطفال لها، وحاولوا معرفة تأثير مشاهدة تلك البرامج خاصة مع زيادة انبهار الأطفال بها، وزيادة الطلب عليها من وسائل الإعلام.

ونظرا لنُدرة الدراسات التي تطرقت لبرامج الكرتون الرياضية في حد ذاتها، فإن هذه الدراسة تحاول معرفة مدى تأثير برامج الكرتون عموما على الأطفال من جهة، وماهية برامج الكرتون الرياضية من جهة ثانية، ومدى التطرق لموضوع الرياضة في هذه البرامج الكرتونية من جهة أخرى، وأخيرا ماهية البرامج الكرتونية الرياضية المستوردة في عالمنا العربي

. **الكلمات الدالة:** *الرياضة، برامج الكرتون، برامج الكرتون الرياضية.*

***Abstract**:*

From the very first moment that the impact of cartoon programs on children became apparent, the researchers tried to address what these programs are and what their cultural, social and aesthetic values are. They also raised many questions about the extent to which children are absorbed in them. Children, and increased demand for them from the media.

Given the paucity of studies that dealt with sports cartoon programs per se. As the first study on the Arab level in this subject, we will try to find out the impact of cartoon programs in general on children, on the one hand, and what sports cartoon programs on the other hand, and the extent of addressing the subject of sports in these programs on the other hand, Imported in our Arab world.

***key words:** Sport, cartoon programs, cartoon sports programs.*

مقدمة:

حين نشأت وسائل الإعلام لم يكن للمشاهدين برامج خاصة يشاهدونها، وإنما انبهار المشاهدين بالتلفزيون بالخصوص أغناهم عن تفضيل برامج عن أخرى. ولكن، مع زيادة وسائل الإعلام وتنوع توجهاتها أصبح من الضروري أن تعتمد تلكم الوسائل على إنتاج برامج تلبي رغبات الجمهور المشاهد، وبهذا ظهرت عديد البرامج والانتاجات الاجتماعية والثقافية والسياسية ..الخ.

أيضا عمدت وسائل الإعلام وشركات الإنتاج على حد سواء إلى إنتاج برامج تلبي جمهور فئات معينة بحد ذاتها (أفلام، أخبار، رياضة، أغاني..الخ)، وصولا إلى انتاج برامج كرتونية خاصة بجمهور الأطفال. وبالمثل، فقد تم انتاج برامج كرتونية متنوعة جدا شملت عديد الميادين (الفكاهية، الاجتماعية، التاريخية...الخ)، وصولا إلى انتاج برامج كرتونية خاصة بالرياضة في حد ذاتها. ومثلما تم إثارة العديد من التساؤلات من طرف الباحثين حول تأثير مشاهدة الأطفال

للتلفزيون ولبرامج الكرتون خاصة، فإن هذه الدراسة تحاول معرفة مدى تجسيد الرياضة في برامج الكرتون، وماهية برامج الكرتون الرياضية المستوردة في عالمنا العربي بالخصوص، وماهية تأثير تلكم البرامج على أطفالنا، كل هذا يُمكن تجسيده في التساؤل الآتي: ماهية الرياضة في برامج الكرتون؟

1.. ماهية برامج الكرتون:

1.1.. المفهوم الاصطلاحي

لمصطلح برامج الكرتون مفاهيم متعددة، فنجده مرة يعني الرسوم المتحركة ومرة فيلم كرتون ومرة أنيمي ونجده مرة بمعنى مونقا (فن ياباني)، غير أن المتفق عليه أن "فن الكارتون أو الرسوم المتحركة من الفنون السينمائية الصعبة جدا من ناحية التكنيك الفني الخاص به.. ولقد برع فيه العديد من الفنانين أمثال 'والت ديزني'.. فهي نوعية محببة للكبار والصغار" (مرزوق، 2003، صفحة 05).

فالرسوم المتحركة مثلا: "هي أفلام تعتمد على الصورة المرسومة، سواء كان الرسم يدويا ـ كما كان من قبل ـ أو بالحاسوب، وتتحول من الصورة الجامدة إلى المتحركة عبر آلية خاصة .. فساعتئذٍ تبدو الرسوم متحركة، فنرى اليد ارتفعت مثلا أو سار الشخص.." (الرشيد، 2007، صفحة 24)، وهي أيضا: "نوع من البرامج التي تستخدم الرسوم ذات التتابع الحركي لإيصال رسالة معينة بأسلوب درامي، وقد تعتمد أحيانا على المبالغة في الملامح وعادة ما تقدم في صورة فكاهية للطفل" (الشهري، 2010، صفحة 70).

عموما، فإن "برامج الرسوم المتحركة: نعني بها البرامج التي تجسد أفكارا ومعاني من خلال استخدام الرسوم المتحركة والتي تقوم على تحريك الرسوم الثابتة لمخاطبة الأطفال.. وتستخدم الأسلوب الدرامي المحبب للأطفال لتقدم لهم في مشاهد متكاملة بالصورة المرسومة والحركة المقترنة بصوتها الدال على عمق المشاعر والأحاسيس سواء أكان ذلك الصوت حوارا أو تعليقا أو مؤثرا صوتيا لتوضيح المعاني وتحديد الزمان والمكان" (معوض، 2011، صفحة 56).

2.1. المفهوم الإجرائي:

برامج الكرتون: هي نوع من الأفلام يستخدم فيه فن الرسم ،التشكيل، والتصوير وتحويل تلك الرسوم بتقنية معينة من رسوم ثابتة إلى متحركة، وهذا لتوظيفها في سرد قصص وروايات وأفكار

معينة بطرق مختلفة، وبغية إيصال أفكار معينة إلى جمهورها بطريقة لا تعرف حدودا للإبداع، الواقع المنطق، ولا للمستحيل.

برامج الكرتون الرياضية:هي نوع من الرسوم المتحركة أو أفلام الكرتون التي تهدف إلى نشر المعلومات والمبادئ والقواعد الرياضية، وجميع الأفكار ذات الصلة بالأنشطة الرياضية بطريقة كرتونية.

2.. نظرة عامة عن النشأة والتطور:

1.2.. نشأة برامج الكرتون:

لا يوجد اتفاق بين الباحثين على الميلاد الفعلي لبرامج الكرتون، والسبب; أن هناك مؤلفين حاولوا نسب هذا الفن لبلدانهم بتأريخ رسومات ما قام بها فنانون في تلك البلدان، ونجد آخرين اعتبروا هذا الفن راسخا ومتجذرا في هوياتهم الثقافية والفنية لبلدانهم..الخ. فمثلا يعتبر أحد الباحثين أن "17 أوت 1908 يمثل يوم تذكاري يوافق الميلاد الرسمي للرسوم المتحركة" (Baptiste, 2013, p. 133)، ونجد آخرا يقول: " ظهر أول فيلم سينمائي يعتمد على قصة هزلية (الرسوم المتحركة) عام 1903، ثم انتشرت هذه الأفلام في العشرينات والثلاثينات، وفي الأربعينات ظهرت سلسلة الأبطال الخارقين مثل سوبرمان وباتمان..والتي اعتمدت في الأصل على قصص الأطفال المصورة والتي كانت رائجة ـ آنذاك ـ وهي تعرف بالقصص الهزلية (Comics)" (الآلوسي، 2012، صفحة 212)، أيضا هناك من يقول أن: "صناعة أفلام الكرتون ـ تعود ـ إلى العقد الثالث من القرن العشرين تقريبا، عندما بدأت شركات قديمة ترسم بطريقة أولية ومجهدة، وأخذت تنشر وتروج شخصيات معينة عبر أحداث درامية كشخصية (باباي)..، وشخصية (توم وجيري) التي ولدت عام 1946" (الرشيد، 2007، صفحة 25).

عموما، فإن الشيء الثابت: أن برامج الكرتون ظهرت في بداية القرن العشرين، والأمر المفروغ منه أن " شركة والت ديزني " هي الشركة الرائدة في هذا المجال، رغم أن محاولاتها الأولى كانت أفلاما قصيرة أو صامتة. ولكن، يعود لها الفضل في بداية وتطوير برامج الكرتون، خاصة "عندما

قدموا أول فيلم للرسوم المتحركة الكامل (بيضاء الثلج والأقزام السبعة) في عام 1937" (Michelsen, 2009, p. 01). وكغيرها من الشركات التي حاولت الاستثمار في مجال أفلام الكرتون فقد أخذت "شركة والت ديزني" من "كتب الحكايات الخرافية الملهمة للأطفال ـ عن طريق ـ الاستفادة من السوابق الدرامية، الأسطورية والأدبية المعروفة.. والملاحم.." (Cavallaro، 2010، صفحة 01).

أما إذا تطرقنا إلى المسلسلات الكرتونية فنجد أن "1 جانفي 1963 موسوم بميلاد المسلسلات الكرتونية، إنه اليوم الذي أصبحت فيه الحلقة لمدة 30 دقيقة حين تم بث (**Astro Boy**) لـصاحبه: Osamu Tezuka" (Hikawa، 2013، صفحة 06)، ومنـذئذ والـرسوم المـتحركة تتدفق من ضـفتي الـعالم (أمريكا واليابان) إلى المشاهدين في العالم.

2.2. تطور برامج الكرتون:

إن أول تطور شهده إنتاج برامج الكرتون صنعه المبدع والت ديزني حين "تميز عن الآخرين بإضافة الصوت في أفلام الكرتون عام 1928" (Barrier, 2007, p. 01)، خاصة إذا علمنا أن غالبية برامج الكرتون التي أنتجت في بدايات القرن العشرين كانت صامتة (بدون صوت)، وقد ضلت أعمال والت ديزني بدون منافس حتى ظهور الشركات اليابانية إلى واجهة المنافسة مع الشركات الأمريكية. هذه المنافسة أصبحت "أكثر حدة بعد ظهور الأفلام المسموعة، بحيث أن الجماهير اعتادت على أفلام الكرتون المسموعة، في حين ضلت أغلب الشركات اليابانية ـ متأخرة ـ ولم تصل بعد لتكنولوجيا وتكاليف هذه الأفلام" (Onoda, 2009, p. 129). ولكن، تغير الأمر بعد ذلك حين أضحت الشركات اليابانية أكثر الفاعلين في تطوير هذه الصناعة، بعدما كان مهد هذه البرامج وفضل تطويرها إلى الماكنة الأمريكية.

ببساطة فإن "تطور الأفلام الكرتونية ظهر أساسا في دولتين، الولايات المتحدة الأمريكية واليابان، إنتاجهما نما ليصبح صناعة ضخمة تؤدي إلى عقود بملايين الدولارات. ـ سيطرت عليه ـ استوديوهات والت ديزني، بيكسار، استوديوهات غيبلي وتوي لأفلام الكرتون" (Mohd Amir Mat Omar، 2011، صفحة 04)، و"مع التطورات في أفلام الكرتون تزايدت

الطلبات عليها، ولتصبح أكثر حداثة مع استعمال كاميرات معقدة.. حتى تكون أكثر واقعية.. وهذا التطور الذي يهدف لمزيد من الإذهال والروعة تطلب ميزانيات أضخم وأضخم" (Angie Jones, 2007, p. 05)، وبالمثل فقد كانت سوق شراء البرامج الكرتونية في طلب متزايد على هذه البرامج من كافة القنوات التلفزيونية. فاليوم: "هناك العديد من الشركات التي تتخصص في الرسوم المتحركة بمساعدة أجهزة الكمبيوتر. التي أعطت بعدا آخر لها . والتعاون مع شركات راسخة مثل والت ديزني ودريم وورك (Walt Disney & Dream Work) وتوفر . برمجيات . الرسوم المتحركة" (Cavallaro، 2010، صفحة 12)، كل هذا ترك المجال لتلك المؤسسات بالاستثمار في هذه الصناعة التي تدر ملايير الدولارات على صانعيها ومبدعيها.

3.. برامج الكرتون في البيئة العربية:

1.3.. استيعاب الطفل لبرامج الكرتون:

كلنا نتفق على سؤال جوهري حينما نرى أطفالنا يشاهدون برامج الكرتون. هذا السؤال على بساطته فإن له مدلولات كثيرة، "فبرامج الرسوم المتحركة تتضمن أنماطا فكرية وسلوكية قد لا تلائم بالضرورة البيئة العربية عامة" (معوض، 2011، صفحة 68). وهو الشيء الذي يدعونا إلى طرح عديد التساؤلات حول هذه البرامج وأطفالنا، منها: ما الذي يستوعبونه ؟ وما الذي يفهمونه ؟ وهل أفكارها تتناسب مع أعمارهم وقدراتهم؟...الخ. فمهما يكن، العديد من هذه البرامج تتحدث عن بيئات ثقافية أخرى تماما عن مجتمعنا وتراثه ومبادئه، ومنها ما يتضمن أفكارا لا تليق بتفكير الأولاد أصلا.

لقد "أكدت الدراسات النفسية والتربوية أن الأطفال في السادسة والسابعة من عمرهم يفضلون القصص التي تحكي عن الحيوانات وكذلك القصص الخيالية والفكاهية وبعضا من قصص البطولة والمغامرات، ومع التقدم في العمر .. يتطلعون إلى القصص التي تعالج بعض الموضوعات التي لها علاقة بحياتهم الاجتماعية وتساؤلاتهم وتفكيرهم خارج محيطهم المألوف (البيت والمدرسة)، يضاف إلى ذلك قصص البطولة والمغامرات والقصص العلمية التي تتناسب ونموهم العقلي

والانفعالي وتنمي خيالهم وتفكيرهم المتفتح" (حلاوة، 2003، صفحة 23). ولكن، يبقى عائق تطبيق ما خرجت به هذه الدراسة وغيرها من الدراسات في بيئتنا الخاصة في حد ذاتها أمام نقص الوعي العام والثقافة التي تمكننا من اختيار ما يناسب أطفالنا وما يستوعبونه حقا.

هذا الاستيعاب الذي يمثل أحد أهم تساؤلاتنا في عالمنا العربي ليس بالضرورة حصوله، فدانيال أندرسون وآخرون يقولون: "ليس بالضرورة أن يحصل الاستيعاب لدى الأطفال بل يمكن أن يحدث العكس، كما يمكن أن يقل انتباه الأطفال حسب مراحل الاستيعاب وصعوبته" (الفرح، 2007، صفحة 193)، فالطفل "وإن كان يقتصر على تتبع سياق القصة ويسيء فهم نوايا ودوافع شخصياتها، إلا أنه مع ذلك ينبهر ببعض الصور والشخصيات التي تعرض عليه ويميل إلى تقليدها، فالأبطال من أمثال الرجل الخارق (السوبرمان) و(المرأة الساحرة) .. و. سلاحف النينجا . .. لا تتطلب من الطفل قراءة دقيقة لنواياها فهي تعبر عن نيتها في القضاء على الشر.. كما أن قوتها وقدرتها عموما تكونان هما الرابحتان" (شكري وآخرون، ب ت، صفحة 368). ولأجل هذا فإن استيعاب الطفل لمضامين برامج الكرتون له اعتبارات عدة كالتكرار والاستمرارية ومدى سهولة نقل المفاهيم وتبسيطها للطفل.

في إحدى الدراسات حول "علاقة الطفل بالصورة.. يرى عالم النفس والأمراض العقلية، ألارد كلودAllard Claude وصاحب كتاب (الطفل في عصر الصورة)، أنه خلال الفترة الممتدة ما بين ثلاث وأربع سنوات، يصبح الطفل مفتوناً بكل ما ينتمي إلى سجل الحركة Action؛ الحركة داخل الصورة، والذي يتطلب منه جهداً تركيزياً كبيرا ، ويفرض عليه تطوير حاسة النظر على حساب الحواس الأخرى، وخلال الفترة الممتدة ما بين أربع وسبع سنوات، يقوم الطفل بتقمص بعض الشخصيات التي يشاهدها في التلفزيون، حيث يدمجها في تخيلاته وهو في حال عدم التمييز بين الواقع والخيال، وبعد السنوات السبع، يستطيع الطفل التمييز بين الصور المقترحة والواقع لأنه اكتسب مفهوم الزمن والمكان، وأصبح في وضع يستطيع أن يختار ما يشاهده، وفي سن العاشرة والحادية عشر، ينضج الطفل أكثر، ويشعر بالملل بسرعة من التلفزيون، فيتجه إلى ألعاب الفيديو" (مخيمر، 2015، صفحة 55). وحتى وإن كان التلفزيون " يسهم .. في بلورة وتغيير الاتجاهات، ولا يتم ذلك بالأساليب المباشرة، بل بإثارة ردود

أفعال عاطفية لدى الأطفال من خلال تقديم مشهد درامي ذكي عن طريق موازنة الأفكار المقدمة، وتقرير مدى جاذبيتها ونوعيتها، وطبيعة الشخصيات التي تقدمها.." (الرحيم، 2013، صفحة 24). فإن استيعاب الأطفال للبرامج المعروضة عموما في التلفزيون ولبرامج الكرتون خصوصا ليس نفسه بالنسبة للأطفال، فطريقة التفكير وأسلوب التنشئة والبيئة التي نشؤوا فيها تحدد كل حسب تأثيرها على الطفل على مايستوعبونه حقا من تلكم البرامج. فالطفل الذي نشأ في بيئة تُشجع على العنف فإنه بالضرورة يُحبذ برامج الكرتون المليئة بالعنف، والعكس صحيح. وبالمثل برامج الكرتون: "سواء أكانت لشخصيات حية أو خرافية، آدمية أو حيوانية.. يقصد من خلالها غرس قيم معينة أو يعرض مواقف إيجابية تدعو إلى التأسي بها، أو مواقف سلبية يتضمن عرضها دعوة صريحة بنقدها وعدم تقليدها" (الرشدان، 2005، صفحة 337)، واستيعاب الطفل لها وتقبلها أو نقدها يخضع بالضرورة إلى البيئة التي يعيش فيها.

2.3.. برامج الكرتون المستوردة في العالم العربي:

إن القيم العربية الخاصة بمجتمعنا من النادر أو المستحيل أن نجدها في أفلام الكرتون المستوردة كونها ببساطة صُنعت بثقافة مصنعين لهم ثقافة وعقيدة وفكر خاص بمجتمعات غير مجتمعنا، وإن كنا مبهورين بأفلام الكرتون ولم ننتبه "إلى مدى العنف الذي تعرضه الرسوم المتحركة... فإنه في الوقت الحاضر .. لم نعد نشاهد إلا أفلاما قتالية وحروب فضاء والقتال بين سكان الكواكب.. النيران المتصاعدة واللهب وعدد الأشخاص الذين يموتون في كل حلقة" (الديلمي، 2012، صفحة 281)، ولأجل هذا يجب أن نستوعب مدى خطورة هذه المضامين، وهذه المشكلة ليست "فيما تقدمه هذه الرسوم للأطفال من عناصر التشويق والإثارة والإبهار، ولكن في الفكر الذي يحرك هذه الرسوم والأثر الذي تتركه لدى الطفل فيظل متعلقا بها محاكيا لها" (حجاجي هـ.، 2008، صفحة 133) .

إن أغلب "المضامين المقدمة للأطفال العرب الرسوم المتحركة، يليها أفلام ومسلسلات الأطفال ثم برامج السيرك.. فبرامج العرائس، وأغلبها مواد مستوردة" (الجمال، 2006، صفحة

154)، وهو ما يعني أن أفلام الكرتون المستوردة ومهما كانت طبيعتها وهدفها تظل صناعة أجنبية عن مجتمعنا، أي أنها تحمل ثقافة منتجها ومعتقداته وأفكاره. وبالطبع المسؤول عن انتشار هذه البرامج المستوردة هو وسائل الإعلام في حد ذاتها، ففي الوقت الذي يقوم فيه "التلفزيون المحلي في كل دولة من دول العالم بتقديم برامج متخصصة مسلية وهادفة تستهدف أطفال تلك الدول ـ سواء ما كان ـ على شكل مسابقات أو تعليم أو تنشئة وطنية أو برامج ترفيهية بواسطة أفلام الرسوم الكاريكاتورية المتحركة"[26]، نجد أن وسائل الإعلام العربية تعمل على استيراد برامج أكثر، "فإذا حصر عدد الساعات المخصصة للإرسال في التوقيتات الخاصة على القنوات الفضائية والأرضية نجد أن الكارتون الغربي يمثل نحو 90 % مما يقدم للطفل العربي" (أبو النصر، 2002، صفحة 21). وطبعا، هذا الاستيراد يعمل بطريقة أو بأخرى على استهداف "فئة الأطفال الذين تقدم لهم قنوات الأطفال المتخصصة ما يفوق احتمالهم ـ وربما احتمال الآباء والأمهات ـ من مشاهد عنف ورعب وتبث في نفوسهم الغصة وقيم سلبية كثيرة من شأنها أن تجعل منهم على المدى الطويل غير منتمين إلى الثقافة والقيم العربية" (نصر، 2011، صفحة 130).

أخيرا، حديثنا عن مساوئ استيراد برامج الكرتون لا يعني البته عدم وجود برامج كرتون إيجابية، فكلنا شاهدنا "الرسوم المتحركة اليابانية ـ التي ـ حققت مكانة لها وانتشارا لا بأس به في السوق العالمية ـ فقد ـ نشأت أجيال من الأطفال والمراهقين الصغار في مجتمعاتنا العربية منذ ثمانينات القرن الماضي على متابعة سلاسل الرسوم المتحركة اليابانية (المدبلجة للعربية) والتي كان لها تأثير كبير وشعبية في صفوف المشاهدين الصغار مثل مقاتلو النينجا وساسوكي والليث الأبيض والرجل الحديدي وكابتن ماجد...الخ" (الآلوسي، 2012، الصفحات 214-215). ولكن، ما يؤخذ على الماكنة العربية الكرتونية إذا صح التعبير هو عقمها عن الانتاج من جهة، ومن جهة ثانية انحصارها في عمليات الدبلجة. وإذا كان "أشهر رواد الدبلجة العربية هو الفنان والمخرج اللبناني نقولا ابو سمح، ليس لأنه أول من دبلج الكرتون فقط (مغامرات السندباد، زينة ونحول، السنافر..) ، بل هو أيضا أول من فكر بدبلجة المسلسلات اللاتينية المكسيكية ـ بتصرف ـ" (باكوش، 2015، صفحة 17)، فإن عملية الدبلجة في عالمنا العربي تبقى مجرد استراتيجية بائدة يُرجى منها تغطية النقص الفادح في عمليات انتاج البرامج في حد ذاتها.

4.. الرياضة وبرامج الكرتون:

1.4.. نشأة برامج الكرتون الرياضية:

حاولت الرسوم المتحركة منذ نشأتها تصوير الواقع بقالب كوميدي كرتوني، كما جسدت كل شيء دون استثناء(الإنسان، الحيوان، الأشجار، البحر ..)، أيضا تناولت المواضيع الثقافية والاجتماعية والإنسانية والبوليسية وو.. وحتى الرياضة. هذه الأخيرة التي نشأ نوع خاص بها من برامج الكرتون عُرف بأنيمي الرياضة أو برامج الكرتون الرياضية، حيث "شكلت أنيمي الرياضة جزءا حيويا.. منذ أيامها الأولى حيث ركزت على الصراع في الأحداث الرياضية، التوتر الدرامي، ومعنى الخصم.... وكل ما هو ملموس بسهولة من قبل جمهور الشباب" (Jonathan clements, 2006, p. 607). ومثلما بدأت وتطورت برامج الكرتون عموما في الو م أ واليابان، فقد ظهرت برامج الكرتون الرياضية بأنامل المبدعين في الو م أ واليابان، "فالمعروف أن أول رسوم متحركة رياضية هي أولمبياد الحيوانات (Animal Olympics) عام 1928، والتي تنسب لمبدعها« Yasuji Murata » " (Jonathan clements، 2006، صفحة 607). وفيما يخص إنتاج هذا النوع من البرامج بين الولايات المتحدة الأمريكية واليابان فنجد أنه"بعد 1930، الرسوم المتحركة الرياضية في الولايات المتحدة الأمريكية كانت على شكل منافسة للحيوانات في: البيسبول لدينا "Our Baseball" عام 1930 لـ: « Yasuji Murata »، ثم: البيسبول في الغابة "Base Ball in the forest" لـ: Seiichi Harada» (Jonathan clements، 2006، صفحة 607)».

أما الإنتاج الياباني فنجد "العديد من الرياضات قدمت في الرسوم المتحركة مثل كرة الطائرة في 'الهجوم الأول' «Attack Number One » عام 1969، المصارعة في 'النمر المقنع' « Tiger Mask » عام 1969، الملاكمة في 'جوي الغد' « Joe Tomorrow » عام 1970، كرة القدم في«Red Blooded Eleven » عام 1970، التنس في Aim For The Ace عام 1973، الكاراتي في « Karaté Crazy Life » عام 1973،

الجيدو في « In Praise of Judo » عام 1974 (Jonathan clements، 2006، صفحة 607).

لقد حاول كلا الإنتاجين الأمريكي والياباني فيما يخص أنواع الرياضات التي يتطرقون لها في برامج الكرتون الرياضية هو الاهتمام بالدرجة الأولى بثقافة الرياضة المشهورة في كلتا البلدين، فنجد مثلا أن رياضات فنون الدفاع عن النفس كانت تمثل الثقافة السائدة في المجتمع الياباني، وبالمثل رياضة البيسبول في الولايات المتحدة الأمريكية.

2.4.. الرياضة في برامج الكرتون:

سنحاول في هذا الجزء أن نتطرق ببعض من التفصيل لبرامج الكرتون التي تطرقت لمفهوم الرياضة عموما، وهذا بالتطرق لكل رياضة على حدة كمايلي:

1.2.4.. برامج الكرتون الرياضية الخاصة بكرة القدم:

اهتمت برامج الكرتون اليابانية بدرجة أكبر من مثيلاتها بالتحدث عن القدم باعتبارها الرياضة الأكبر شعبية في العالم. ولعل أهمها على الإطلاق "كرتون الكابتن ماجد" وهذا عام 1981 على يد يوتشي تاكاهاشي (Takahashi Yōichi) الذي "بدأ مهنته كفنان لرسوم المانغا بحلقة واحدة من مانغا "الكابتن توباسا (ماجد)" والتي تم نشرها في ويكلي شونن جامب (Weekly Shonen Jump) عام 1980، وفي عام 1981 بدأ نشرها في نفس المجلة على شكل مسلسل أسبوعي. وتم بث الرسوم المتحركة عام 1983،" (nippon.com, 2016).

أيضا، نجد برامج كرتون أخرى تم عرضها في عالمنا العربي مثل "أبطال الملاعب" التي تم عرضها في ثمانينيات القرن الماضي، كذلك نجد الهداف، شوت، الكابتن رابح، كأس العالم... وحديثا نجد أبطال الكرة، كرة قدم المجرات، حماس الكرة،..

2.2.4.. برامج الكرتون الرياضية الخاصة بكرة اليد:

لعل برنامج الكرتون الوحيد الذي عرض على القنوات العربية والذي يتعرض لكرة اليد هو المسلسل الكرتوني "الرمية الملتهبة"، وهو "مسلسل أنمي أو رسوم متحركة مكون من 47 حلقة،

أنتج في اليابان عام 1991 وعرض لأول مرة بين 14 أكتوبر 1991 و21 سبتمبر 1992. دبلج من قبل مركز الزهرة في التسعينات للغة العربية" (wikipedia.org، 2016).

3.2.4.. برامج الكرتون الرياضية الخاصة بكرة السلة:

لاقت رياضة كرة السلة اهتماما لا بأس به بين برامج الكرتون، ولكن في عالمنا العربي لم نتعرف سوى على "حسان المشاكس" بطل المسلسل الكرتوني "سلام دانك"، أو:" Slam Dunk بالإنجليزية، وهو مسلسل كرتوني كوميدي رياضي يتكون من 101 حلقة بث ما بين 16 أكتوبر 1993 و 23 من مارس 1996"(gamr15.com, 2016) . وعدا هذا البرنامج الكرتوني، لم ترى الشاشة العربية أي برنامج كرتون يهتم برياضة كرة السلة سوى مؤخرا حين تم عرض برنامج كرتوني باسم "أبطال كرة السلة"، ولكن يبقى أن هناك برامج كرتون رياضية أخرى لم يتم عرضها على الرغم من شعبيتها وانتشارها على المستوى العالمي.

4.2.4.. برامج الكرتون الرياضية الخاصة بكرة القاعدة "البيسبول":

على الرغم من أن رياضة كرة القاعدة " البيسبول" هي رياضة أمريكية بامتياز إلا أن المشاهد الطفل العربي لم يتعرف لها سوى من الكرتون الياباني في تسعينات القرن الماضي، حيث أن الماكنة اليابانية كانت تركز على هذا النوع من الرياضات لشعبيتها في اليابان. الذي أنتج عناوين عديدة في رياضة البيسبول، وعلى سبيل المثال نجد المسلسل الكرتوني: "نصف بطل، أو (٢/١ بطل) أو " MAJOR " بالإنجليزية .. - والذي - أنتج عام 1989" (wikipedia.org/، 2016)

5.2.4.. برامج الكرتون الرياضية الخاصة بفنون الدفاع عن النفس:

ترعرعت برامج الكرتون الرياضية الخاصة بفنون الدفاع عن النفس في عقول جميع المشاهدين في كل بقاع العالم عن طريق برامج الكرتون اليابانية بدرجة خاصة، والتي تطرقت لثقافة الفنون القتالية وفنون الدفاع عن النفس في عديد البرامج الكرتونية الرياضية. وفي عالمنا العربي، فقد تعرف المشاهد العربي على فنون الدفاع عن النفس بفضل الكرتون الياباني، نذكر منه على سبيل المثال

المسلسل الكرتوني: "مدرسة الكونغ فو أو بالإنجليزية "Iron Fist Chinmi"، وهو مسلسل رسوم متحركة ياباني (أنمي) مكون من 20 حلقة .. عرض أول مرة بين 22 يوليو 1988 و 24 ديسمبر 1988" (ar.wikipedia.org، 2016)

6.2.4.. برامج الكرتون الرياضية الخاصة برياضتي الملاكمة، المصارعة:

مثلما هي الرياضات القتالية كالكونغ فو والكاراتي، فإن المصارعة والملاكمة أخذتا نصيبهما من برامج الكرتون الرياضية اليابانية بدرجة أكبر. وفي عالمنا العربي استطاع الطفل العربي أن يعرف لأول مرة ويعيش إثارة رياضة الملاكمة بدءا من المسلسل الكرتوني: جو البطل، وهو: "مسلسل أنمي ياباني من إنتاج شركتي موشي برودكشن ونيبون أنيميشن. عرض لأول مرة في 1 أبريل 1970 واستمر حتى 29 سبتمبر 1971، يتكون من 47 حلقة ، وتمت دبلجة المسلسل للغة العربية" (https://ar.wikipedia.org، 2016). وفي مجال المصارعة، نجد برنامج كرتون آخر عرفنا عن طريقه معنى المصارعة الحرة وهو المسلسل الكرتوني "النمر المقنع". وعدا كرتوني"النمر المقنع" و"جو البطل" لم تعرف الشاشة العربية عملا آخر في مجال المصارعة أو الملاكمة بمعناهما الحقيقي، لأنه تم عرض عشرات البرامج الكرتونية الرياضية الخاصة بالملاكمة أو المصارعة ولكن بصورة جزئية فقط مثل كرتون: دراغون بول، القناص...إلخ.

7.2.4.. برامج الكرتون الرياضية الخاصة برياضة الدراجات الهوائية:

لم يستطع المشاهد العربي أن يعرف الكثير عن رياضة الدراجات الهوائية، وهذا بسبب غلبة برامج الكرتون الرياضية الخاصة بكرة القدم، ولكن يمكننا التنويه إلى مسلسل كرتوني عرض في العالم العربي هو مسلسل "ايداتين جمب" أو بالإنجليزية (Idaten Jump) ، وهي سلسلة مانغا من تأليف توشيهيرو فوجيوارا .. تم اقتباسها في مسلسل أنيمي من 52 حلقة، وعرضت أول مرة بين 1 اكتوبر 2005 و 9 سبتمبر 2006، ودبلج للعربية من استوديو الزهرة بنفس العنوان" (wikipedia، 2016).

في مجال قريب لهذه الرياضة نجد رياضة الدراجات النارية، حيث عرف المشاهد الطفل العربي هذه الرياضة في المسلسل الكرتوني الأمريكي "أبطال الدراجات النارية" الذي أنتج في السبعينات، والذي يتحدث عن " أبطال في قيادة الدراجات..يقدمون استعراضات مثيرة وممتعة بقيادة الدراجات بكل احتراف.. ـ كما ـ يهب أبطال الدراجات بكل قوة للمساعدة وتقديم العون ـ حين حدوث أية مشاكل ـ وتنجح المهمة في النهاية" (tabtabz.com، 2016).

5.. استنتاجات الدراسة:

بعد كل ما أوردناه في هذه الدراسة التي حاولنا فيها الوصول إلى الحد الأدنى من المعلومات حول برامج الكرتون الرياضية بدرجة خاصة، يمكننا القول أننا خلصنا فيه إلى مايلي:

- أن الولايات المتحدة الأمريكية هي مهد برامج الكرتون عموما.
- أن اليابان بدرجة خاصة تعتبر المنافس الأكبر للو م أ في صناعة برامج الكرتون.
- أن اليابان هي أكثر الذين حاولوا تطوير برامج الكرتون ومن استطاع نشرها إلى أقصى نطاق.
- أن اليابان هي أب صناعة برامج الكرتون الرياضية بلا منازع.
- عن طريق اليابان بالدرجة الأولى استطعنا في العالم العربي معرفة كثير من برامج الكرتون.
- أن لبرامج الكرتون الرياضية تأثير غير محدود على الأطفال، وخاصة مع استيعابهم لمفاهيمها.
- أن وسائل الإعلام العربية تتجه أكثر إلى استيراد برامج كرتون عموما بعيدة عن قيمنا وتراثنا.
- أن وسائل الإعلام العربية تتجه إلى دبلجة برامج الكرتون لتغطية عجزها عن الإنتاج.

- أنه في عالمنا العربي نحتاج إلى صناعة الرسوم المتحركة التي تتوافق مع ثقافتنا.
- أننا في عالمنا العربي عاجزون حتى عن إختيار أي البرامج الكرتونية التي سيشاهدها أبناؤنا، خاصة إذا علمنا وجود انتاجات ضخمة لم نستطع مشاهدتها على الشاشة العربية.

الخاتمة:

إن الباحث المتتبع لسوق انتاج برامج الكرتون الرياضية في العالم أجمع يُدرك للوهلة الأولى عديد النقاط التي ظلت خافية عن أعيننا دهرا من الزمان، أولها أن وسائل الإعلام العربية ومؤسسات الدبلجة العربية تقوم باختيار برامج كرتونية عموما لا تواكب ما يُشاهده أطفال العالم المتقدم، فهي تعمد على شراء برامج الكرتون الأقل سعرا ماديا، وهو الشيء الذي يعني ببساطة قلة جودة ومضامين هذه البرامج التي تعمل بطريقة أو بأخرى على التأثير السلبي على أطفالنا في العالم العربي. ناهيك عن تلكم البرامج الكرتونية التي يتم استيرادها بأسعار رمزية جدا، وحتى مجانا من هيئات ودول أجنبية.

الأمر الثاني، الذي يغفل عنه المشاهد العربي عموما هو غنى السوق العالمية لبرامج الكرتون، والتي تحتوي على برامج كرتونية رائعة، ممتعة، تعليمية...الخ. ولكن، المعايير الخاطئة التي تعتمدها وسائل الإعلام العربية في انتقاء برامج الكرتون المستوردة هو ما جعلنا نحن كمشاهدين نُشاهد برامج كرتونية تحتوي مضامين بعيدة جدا عن ثقافتنا وقيمنا وعاداتنا...الخ. ومهما كنا مبهورين ببعض البرامج الكرتونية التي يتم عرضها في عالمنا العربي فإننا للأسف، لم نُشاهد سوى أقلها تقييما على المستوى العالمي.

أما إذا تطرقنا لبرامج الكرتون الرياضية التي يتم عرضها في عالمنا العربي، فإن المشاهد الطفل العربي لم يستطع مشاهدة كثير من برامج الكرتون الرياضية التي تزخر بها السوق العالمية، سواء من حيث الجودة أو تعدد الرياضات التي تتناولها، والتي شاهدها أطفال العالم في حين بقي أطفالنا مأسورين لسياسة التقشف في شراء برامج الكرتون التي تعتمدها وسائل الإعلام العربية، والتي تُعطي أولوية لمدى القيمة المادية لبرامج الكرتون على حساب مضمون تلكم البرامج.

أخيرا.. صحيح أن صناعة برامج الكرتون عموما مكلفة جدا، ولكن بالمقابل: فإن صناعة أجيال الغد أكثر تكلفة واهتماما ورعاية من وسائل الإعلام بدرجة خاصة. وهذا ما تغفل عنه منظومتنا الإعلامية العربية حين تلجأ إلى استيراد برامج كرتونية بعيدة عن ثقافتنا وهويتنا العربية والاسلامية، وتغفل عنه حين تستورد أقل البرامج الكرتونية جودة، وتغض الطرف عن الاتجاه مباشرة إلى انتاج برامج كرتونية للأجيال العربية الناشئة التي تستحقُ أكبر التكاليف.

قائمة المراجع المعتمدة:

1. إبراهيم مرزوق، مرزوق. (2003). *تعلم فن الرسوم المتحركة*. القاهرة، مصر: مكتبة إبن سينا.

2. اشهري، عائشة سعيد علي الشهري. (2010). *نماذج من القيم التي تعززها أفلام الرسوم المتحركة المتخصصة للأطفال من وجهة نظر التربية الإسلامية*. المملكة العربية السعودية: جامعة أم القرى، كلية التربية.

3. الجمال، راسم محمد الجمال. (2006). *الاتصال والإعلام في العالم العربي في عصر العولمة* (الإصدار 1). القاهرة، مصر: الدار المصرية اللبنانية.

4. الديلمي، عبد الرزاق محمد الديلمي. (2012). *وسائل الإعلام والطفل* (الإصدار 1). عمان، الأردن: دار المسيرة للنشر والتوزيع.

5. الرشدان، عبد الله زاهي الرشدان. (2005). *التربية والتنشئة الاجتماعية*. عمان، الأردن: دار وائل للنشر والتوزيع.

6. الرشيد عماد الدين، الرشيد. (2007). *أثر أفلام الكرتون في تربية الطفل*. دمشق، سوريا: نحو القمة للطباعة والنشر.

7. الفرح، وجيه الفرح. (2007). *التنشئة الاجتماعية لطفل ما قبل المدرسة*. عمان، الأردن: الوراقة للنشر والتوزيع.

8. حجاجي، هالة عبد الرحمن حجاجي. (2008). *برامج الأطفال التلفزيونية وآثارها التربوية* (الإصدار 1). الاسكندرية، مصر: العلم والإيمان للنشر والتوزيع.

9. حسني محمد نصر، نصر. (2011). *قضايا وآراء في الإعلام العربي المعاصر*. العين، الإمارات العربية المتحدة: دار الكتاب الجامعي.

10. حلاوة، محمد السيد حلاوة. (2003). *الأدب القصصي للطفل*. الإسكندرية، القاهرة: المكتب الجامعي الحديث.

11. سؤدد فؤاد الآلوسي، الآلوسي. (2012). *العنف ووسائل الإعلام*. عمان، الأردن: دار أسامة.

12. عبد الرحيم، آية عبد الرحيم. (2013). *تأثير البرامج الغنائية في قنوات الأطفال الفضائية على الاطفال الأردنيي*. الأردن: قسم الصحافة والإعلام، جامعة البترا.

13. عزيز باكوش، باكوش. (10 سبتمبر, 2015). الدبلجة بقدر ماهي إيجابية لا ننسى سلبياتها. *جريدة صوت الأحرار*(5359)، 17.

14. عليا شكري وآخرون شكري وآخرون. (ب ت). *الأسرة والطفولة*. الاسكندرية، مصر: دار المعرفة الجامعية.

15. مخيمر، تسنيم أحمد مخيمر. (2015). *القيم في برامج الأطفال التلفزيونية، ، ، لبنان، أيار 2015، ص:55*. لبنان: كلية الإعلام، جامعة الشرق الأوسط.

16. معوض، محمد معوض. (2011). *دراسات في إعلام الطفل*. القاهرة، مصر: دار الكتاب الحديث.

17. منى أبو النصر، أبو النصر. (3 فبراير, 2002). الرسوم المتحركة العربية 1 % مما يشاهده أطفالنا. *مجلة الحياة*، 21.

18. هالة عبد الرحمن حجاجي، حجاجي. (2008). *برامج الأطفال التلفزيونية وآثارها التربوية* (الإصدار 1). الاسكندرية، مصر: العلم والايمان للنشر والتوزيع.

ar.wikipedia.org. (01 07, 2016). تم الاسترداد من (46)
https://ar.wikipedia.org/wiki/%D9%85%D8%AF%D8%B1%D8%B3%D8%A9_%D8%A7%D9%84%D9%83%D9%88%D9%86%D8%BA_%D918: 22 %81%D9%88

Dani Cavallaro. (2010). *Anime and the art of adaptation*. North carolina, USA: Mc farland & company; Inc; publishers; Jefferson.

Eva Run Michelsen. (spring 2009, 2009). Animated cartoons: from the old to the new, evolution for the past 100 years. *University*(T-611- NYTI-)، 01.

gamr15.com. (01 07, 2016). تم الاسترداد من
http://www.gamr15.com/vb/t66946.html 00: 23

Helen mc carthy Jonathan clements. (2006). *the anime encyclopedia*. Berkeley. California, USA: stone bridge press.

https://ar.wikipedia.org. (02 07, 2016). تم الاسترداد من
https://ar.wikipedia.org/wiki/%D8%AC%D9%88_%D8%A7%D9%84%D8%A8%D8%B7%D9%84_(%D9%85%D8%B3%D9%84%D8%B3%D9%84) 24: 00

Boston, USA: .*Thinking Animation* .(2007) .James Oliff Angie Jones .Thomson course technology PTR

quant le dessin animé rencontre le cinéma .(2013) .Massuet Jean Baptiste France: .*en prises de vues réelles, Université Rennes 2, France* .Université Rennes 2

Understanding .(2011) .MD Sidin Ahmed Ishak Mohd Amir Mat Omar *Malaysian* . culture through animation from the world to malysia .04 ،(02)*13 ،Journal of Media Stadies*

.*The Animated Man: a life of Walt Disney* .(2007) .Michael Barrier .University of California press :California, USA

Mississippi, .(st ed1 الإصدار) *Power, God of Comics* .(2009) .Natsu Onoda .USA: University press of Mississippi

nippon.com. (29 06, 2016). تم الاسترداد من 19:16 /http://www.nippon.com/ar/views/b00103

Ryusuke Hikawa, japanese Animation Guide, . (8) .(2013) .Ryusuke Hikawa Japan: Japan's Agency for Cultural Affairs , Mori .,*2013,p:06* .Building Co., Ltd

tabtabz.com. (02 07, 2016). تم الاسترداد من 53: 14 http://www.tabtabz.com/cn/archives/category/devlin

wikipedia. (01 07, 2016). تم الاسترداد من (52) https://ar.wikipedia.org/wiki/%D8%A7%D9%84%D9%86%D9%85% 23:54 D8%B1_%D8%A7%D9%84%D9%85%D9%82%D9%86%D8%B9

wikipedia.org. (01 07, 2016). تم الاسترداد من https://ar.wikipedia.org/wiki/%D8%A7%D9%84%D8%B1%D9%85% D9%8A%D8%A9_%D8%A7%D9%84%D9%85%D9%84%D8%AA%D9% 48: 21 87%D8%A8%D8%A9

wikipedia.org/. (01 07, 2016). تم الاسترداد من (43)
https://ar.wikipedia.org/wiki/%D9%86%D8%B5%D9%81_%D8%A8
%D8%B7%D9%84 23: 23

إبراهيم مرزوق، مرزوق. (2003). *تعلم فن الرسوم المتحركة*. القاهرة، مصر: مكتبة إبن سينا.

اشهري، عائشة سعيد علي الشهري. (2010). *نماذج من القيم التي تعززها أفلام الرسوم المتحركة المتخصصة للأطفال من وجهة نظر التربية الإسلامية*. المملكة العربية السعودية: جامعة أم القرى، كلية التربية.

الجمال، راسم محمد الجمال. (2006). *الاتصال والإعلام في العالم العربي في عصر العولمة* (الإصدار 1). القاهرة، مصر: الدار المصرية اللبنانية.

الديلمي، عبد الرزاق محمد الديلمي. (2012). *وسائل الإعلام والطفل* (الإصدار 1). عمان، الأردن: دار المسيرة للنشر والتوزيع.

الرشدان، عبد الله زاهي الرشدان. (2005). *التربية والتنشئة الاجتماعية*. عمان، الأردن: دار وائل للنشر والتوزيع.

الرشيد عماد الدين، الرشيد. (2007). *أثر أفلام الكرتون في تربية الطفل*. دمشق، سوريا: نحو القمة للطباعة والنشر.

الفرح، وجيه الفرح. (2007). *التنشئة الاجتماعية لطفل ما قبل المدرسة*. عمان، الأردن: الوراقة للنشر والتوزيع.

حجاجي، هالة عبد الرحمن حجاجي. (2008). *برامج الأطفال التلفزيونية وآثارها التربوية* (الإصدار 1). الاسكندرية، مصر: العلم والإيمان للنشر والتوزيع.

حسني محمد نصر، نصر. (2011). *قضايا وآراء في الإعلام العربي المعاصر*. العين، الإمارات العربية المتحدة: دار الكتاب الجامعي.

حلاوة، محمد السيد حلاوة. (2003). *الأدب القصصي للطفل*. الإسكندرية، القاهرة: المكتب الجامعي الحديث.

سؤدد فؤاد الآلوسي، الآلوسي. (2012). *العنف ووسائل الإعلام*. عمان، الأردن: دار أسامة.

عبد الرحيم، آية عبد الرحيم. (2013). *تأثير البرامج الغنائية في قنوات الأطفال الفضائية على الاطفال الأردنيي*. الأردن: قسم الصحافة والإعلام، جامعة البترا.

عزيز باكوش، باكوش. (10 سبتمبر, 2015). الدبلجة بقدر ماهي إيجابية لا ننسى سلبياتها. *جريدة صوت الأحرار*(5359)، 17.

عليا شكري وآخرون شكري وآخرون. (ب ت). *الأسرة والطفولة*. الاسكندرية، مصر: دار المعرفة الجامعية.

مخيمر، تسنيم أحمد مخيمر. (2015). *القيم في برامج الأطفال التلفزيونية، ، ، لبنان، أيار 2015، ص:55*. لبنان: كلية الإعلام، جامعة الشرق الأوسط.

معوض، محمد معوض. (2011). *دراسات في إعلام الطفل*. القاهرة، مصر: دار الكتاب الحديث.

منى أبو النصر، أبو النصر. (3 فبراير, 2002). الرسوم المتحركة العربية 1 % مما يشاهده أطفالنا. *مجلة الحياة*، 21.

هالة عبد الرحمن حجاجي، حجاجي. (2008). *برامج الأطفال التلفزيونية وآثارها التربوية* (الإصدار 1). الاسكندرية، مصر: العلم والايمان للنشر والتوزيع.