ما وراء الشاشة: أبعاد الإيكوفيليا في فيلم سنووايت والأقزام السبعة (1937) ومدى إدراك الأطفال لها

أ.د. ريهام رفعت محمد عبد العال- جامعة عين شمس - جمهورية مصر العربية

Beyond the Screen: Dimensions of Ecophilia in Snow White and the Seven Dwarfs (1937) and Children's Awareness of Them

Prof. Dr Reham Refaat Mohammad Abdelaal-Ain Shams University- Egypt

ما وراء الشاشة: أبعاد الإيكوفيليا في فيلم سنووايت والأقزام السبعة (1937) ومدى إدراك الأطفال لها

أ.د. ريهام رفعت محمد عبد العال- جامعة عين شمس - جمهورية مصر العربية

الملخص

استهدفت الدراسة الكشف عن أبعاد الإيكوفيليا في فيلم سنووايت والأقزام السبعة (1937)، ومدى إدراك الأطفال لها (حب الطبيعة/ البيئة)، والمتمثل في البيوفيليا (حب الكائنات الحية) والطوبولوجيا (حب مكان أو بيئة معينة) لدى الأطفال من منظور عدسة النقد البيئي؛ وذلك بنهج متعدد التخصصات يمزج بين علم البيئة والرسوم المتحركة البيئية، والسينما والإعلام والتربية البيئية.

طُبقت الدراسة على مجموعة (قوامها 100 طفل وطفلة في المرحلة العمرية (6-12 سنة)؛ نظرًا لقدرتهم على استيعاب الدلالات الرمزية والربط بين المحتوى الخيالي والواقع المعاش. واعتمدت الدراسة على أداتين رئيستين لجمع البيانات؛ الأولى هي استمارة تحليل محتوى للفيلم، ركزت على رصد أبعاد الإيكوفيليا من حيث الشكل: (الألوان، الموسيقى، وزوايا التصوير التي تُبرز جماليات الطبيعة)، ومن حيث المضمون (الارتباط الوجداني، التعاون بين الكائنات، والطبيعة كملجأ). أما الأداة الثانية فهي استبانة وُجّهت لعينة الأطفال لقياس مستوى تعرضهم لأفلام الرسوم المتحركة، ومدى تأثير هذا التعرض في حبهم للكائنات الحية وحبهم للمكان / البيئة.

أشارت نتائج تحليل المحتوى إلى تصدر بُعد البيوفيليا في المرتبة الأولى بنسبة 31.03%، في حين مثّل بُعد الطبوفيليا الركيزة الثانية في تحليل الفيلم بنسبة 20.68%. وخلصت الدراسة إلى أنّ فيلم "سنووايت" يحمل مفاهيم إيكولوجية عميقة تتجاوز الترفيه، حيث أظهرت النتائج أنّ الأطفال يدركون الطبيعة كشخصية فاعلة ومؤثرة؛ مما عزز لديهم حب الطبيعة.

تتوافق هذه النتائج مع نظرية باندورا للتعلم الاجتماعي؛ مما يدعم دور التعلم بالملاحظة والتقليد في تشكيل سلوك الأطفال.

وأوصت الدراسة بضرورة تبني النقد البيئي (Ecocriticism) كمنهج تربوي وإعلامي لتعزيز قيم الاستدامة، وتدعيم القيم الرعوية والفطرية في أفلام الرسوم المتحركة، وتعزيز دمج أبعاد حب البيئة (الإيكوفيليا) ضمن سيناريوهات أفلام الرسوم المتحركة.

الكلمات المفتاحية: الإيكوفيليا، البيوفيليا، الطبوفيليا، النقد البيئي، الرسوم المتحركة البيئية، تحليل المحتوى،

Beyond the Screen: Dimensions of Ecophilia in Snow White and the Seven Dwarfs (1937) and Children's Awareness of Them

Prof. Dr Reham Refaat Mohammad Abdelaal-Ain Shams University- Egypt

Abstract

This study aimed to explore the dimensions of Ecophilia in the film Snow White and the Seven Dwarfs and examine the extent to which children perceive these dimensions of love for nature and the environment. The study focused specifically on Biophilia (love of living beings) and Topophilia (love of a particular place or environment) from the perspective of ecocriticism, employing an interdisciplinary approach that integrates ecology, environmental animation, cinema, media studies, and environmental education.

The research was conducted on a sample of 100 boys and girls aged between 6 and 12 years, as children within this age group possess the cognitive ability to comprehend symbolic meanings and relate fictional content to lived reality.

Two primary tools were employed for data collection. The first was a content analysis form designed to examine the dimensions of Ecophilia in the film in terms of both form and content. The formal aspects included colors, music, and camera angles that emphasize the aesthetics of nature, while the thematic aspects focused on emotional attachment, cooperation among living creatures, and the portrayal of nature as a refuge. The second tool was a questionnaire administered to the children to measure their level of exposure to animated films and the extent to which such exposure influenced their affection for living beings and their attachment to places and environments.

The content analysis results indicated that the Biophilia dimension ranked first, accounting for 31.03%, while the Topophilia dimension represented the second pillar in the film analysis at 20.68%.

The findings revealed that Snow White and the Seven Dwarfs conveys profound ecological concepts that go beyond mere entertainment. The results demonstrated that children perceive nature as an active and influential character within the narrative, which in turn strengthens their appreciation and love for nature.

These findings align with Bandura's social learning theory, supporting the role of observational learning and imitation in shaping children's Behaviour.

The study therefore recommended adopting ecocriticism as an educational and media-oriented approach for fostering sustainability values, reinforcing innate and nurturing environmental ethics in animated films, and integrating dimensions of Ecophilia into the narratives of animated cinema.

Key words: Ecophilia, Biophilia, Topophilia, Ecocriticism, Environmental Animation, Content Analysis.

المقدمة

تجاوزت الرسوم المتحركة البيئية Eco-Animationدور الترفيه لتصبح أداة سينمائية ونقدية قادرة على معالجة قضايا بيئية معقدة كالتغير المناخي، وتدهور التنوع البيولوجي التي قد تعجز عنها السينما الواقعية، مما يعيد صياغة علاقة الإنسان بالطبيعة (Whealy, 2014) ، وتبرز أهمية هذه الأفلام كمعركة وعي تبدأ من الطفولة، حيث تحول المعلومات الجافة إلى قيم بصرية جذابة تعزز الإيكوفيليا، وتعدل السلوك لضمان الاستدامة .(Sayed, 2018) وبفضل قدرتها على تبسيط العلوم البيئية متعددة التخصصات، تتفوق الرسوم المتحركة البيئية على لغة الكلمات المجردة في إيصال المفاهيم العلمية المعقدة، وتعميق الفهم العالمي للمشكلات البيئية (Mallegowda, 2013).

كما أنها وسيلة فعالة لمعالجة الفجوة الإدراكية بين الإنسان وبيئته التي خلفتها المدنية الحديثة؛ فهي تسعى لتحويل الرهاب البيئي" الإيكوفوبيا" Ecophobia إلى ارتباط عاطفي وفطري بالطبيعة الإيكوفيليا Ecophilia عبر قصص بصرية جذابة، مما يعزز مفاهيم الاستدامة ويدفع المشاهدين لتبني سلوكيات عملية تحمي الكوكب وتضمن توازن الوجود البشري.

ويتطابق هذا الدور الوظيفي للرسوم المتحركة مع الرؤية السيكولوجية التي طرحها العالم بول ويسلي شولتز (2002) في دراسته حول "الاندماج مع الطبيعة سيكولوجية العلاقات بين الإنسان والطبيعة "؛ حيث لخّص أبعاد العلاقة بين الإنسان والبيئة من خلال نموذج ثلاثي الأبعاد: يبدأ بالبُعد المعرفي والذى يتمثل في (الترابط) (Connectedness) والذى يتضمن فهم الفرد وتصوره الذاتي لمكانته في الطبيعة ، مرورًا بـ البعد الوجداني Affective والذى يتمثل في (الرعاية) (Caring) الذي يجسد الاهتمام العاطفي والارتباط النفسي بها، وصولاً إلى البعد السلوكي Behavioral والذى يتمثل في (الالتزام) (Commitment) الذي يمثل القوة الدافعية والاستعداد الفعلي لتبني ممارسات بيئية مسؤولة تهدف لحماية الطبيعة. (Schultz, 2002)

وعلى الرغم من التحديات التي واجهت أفلام الرسوم المتحركة البيئية لفترة طويلة، والتي تمثلت في تلك النظرة القاصرة، حيث اعتبرت أداة تعليمية أقل شأنًا في مجال الدراسات البيئية، لا سيما عند مقارنتها بالوسائط التقليدية الأكثر رسوخًا كالأفلام الوثائقية؛ غير أن هذا المفهوم بدأ يتلاشى أمام قدرتها الفائقة على تبسيط القضايا العلمية المعقدة .(Goh, 2017)

وتكريسًا لهذه الأهمية الصاعدة، استعرض كتاب بعنوان "Enviro-toons: الموضوعات الخضراء في الرسوم المتحركة للتلفزيون والسينما" القضايا البيئية في هذا العالم من خلال تبني منهج النقد

البيئي Ecocritical Approach؛ حيث قدم قراءات تحليلية لتطور الرسائل البيئية بدءًا من الإرهاصات الأولى في كرتون فيليكس القط (Felix the Cat) خلال عشرينيات القرن العشرين، وصولاً إلى الأعمال السينمائية الكبرى في القرن الحادي والعشرين. (Pike, 2014) وهذا ما يؤكد أن الرسوم المتحركة البيئية لم تعد مجرد أداة ترفيهية، بل تحولت إلى منصة إستراتيجية لصياغة وعي بيئي عالمي، وقوة ناعمة قادرة على تبسيط الأزمات المناخية والبيئية المعقدة وتحويلها إلى قضايا إنسانية تُرسّخ المسؤولية الفردية والجماعية تجاه كوكب الأرض.

الإطار النظري والدراسات السابقة

اعتمدت الدراسة في إطارها النظري على نظرية التعلم الاجتماعي (Social Learning Theory) التي وضعها عالم النفس الشهير ألبرت باندورا Albert Bandura وهي نظرية تتمحور حول كيفية اكتساب الأفراد لسلوكيات جديدة من خلال التعلم بالملاحظة ومراقبة الآخرين وتقليدهم في سياق اجتماعي (McLeod, 2011).

تعتمد نظرية التعلم الاجتماعي على فكرة جوهرية وهي أننا نتعلم من خلال مراقبة الآخرين فالتعلم لا يأتي فقط من تجاربنا الشخصية المباشرة، بل من ملاحظة ما يحدث للآخرين وتذكر النتائج التي ترتبت على أفعالهم؛ وغالبًا ما تُوصف نظرية التعلم الاجتماعي بأنها حلقة الوصل بين السلوكية Behaviorism (نظرية التعلم التقليدية Traditional Learning Theory) والنظرية المعرفية Cognitive Theory. حيث تركز السلوكية على منظور محدد للتعلم يتمثل في تغيير السلوك الخارجي الذي يتحقق من خلال استخدام التعزيز والتكرار لتشكيل السلوك، وهو ما يرتبط بالتعلم الآلي. بينما تدعو نظرية التعلم المعرفية إلى إمكانية تفسير العمليات المختلفة المتعلقة بالتعلم من خلال تحليل العمليات العقلية. وبالتالي تُعد نظرية التعلم الاجتماعي جسرًا بين السلوكية والنهج المعرفي.(Rumjaun & Narod, 2025)

وتمُثل أفلام الرسوم المتحركة بيئات خصبة لتطبيق نظرية التعلم الاجتماعي؛ فهي تقدم شخصيات تعمل كنماذج سلوكية Modeling. ومن خلال عملية التعلم بالملاحظة، يقوم الطفل باكتساب سلوكيات هذه الشخصيات ومحاكاتها في واقعه، مما يجعل من هذه الوسائط أداة إستراتيجية لتعزيز السلوكيات الإيجابية.(Bahri & Furqany2019; Ling& Amran, 2025)

وهو ما يعزز رؤية باندورا حول التأثير الكبير الذي تتركه الرسوم المتحركة على سلوكيات الطفل، حيث يتخيل الطفل أنه سيهبط بسلام على الأرض إذا قفز ممسكًا بمظلة بعد تقليد حركات الشخصية في الرسوم المتحركة. ويمكن أن يكون التقليد أداةً للتعلم والسلوك من خلال مراقبة الآخرين أو نماذج

رمزية أخرى كالتلفزيون، ثم تعزيز هذا السلوك. (Ling & Amran, 2025) ، وفى هذا الصدد أكدت أطروحة علمية للباحث أوليفا موكيرا موكوا (Olipha Mokeira Mokua) بجامعة كينياتا حول العلاقة بين مشاهدة أفلام ديزني الكرتونية والسلوك الاجتماعي الإيجابي لدى الأطفال (7-11 عامًا) في مقاطعة نيروبي بكينيا، مستندةً إلى نظرية التعلم الاجتماعي لتفسير كيفية اكتساب الأطفال للسلوكيات عبر الملاحظة والتقليد للنماذج المعروضة. وباستخدام المنهج الارتباطي على عينة شملت 308 تلاميذ، أظهرت النتائج وجود تأثير مباشر لمشاهدة هذه الأفلام في تغيير سلوك الأطفال وتشكيل استجاباتهم الاجتماعية. وقد خلصت الدراسة إلى توصية لصناع القرار في قطاع السينما بضرورة انتقاء المحتوى الذي يعزز القيم الأخلاقية، مع التأكيد على أهمية إجراء بحوث مستقبلية تبحث في الدور الرقابي والتربوي للوالدين تجاه نوعية ومدة ما يشاهده الأطفال. (Mokua, 2024)

وحدّد باندورا ثلاثة أنواع رئيسة من النماذج للتعلم بالملاحظة ضمن نظرية التعلم الاجتماعي Ross, (2006) :

1. النموذج الحي Live model مشاهدة شخص حقيقي (مثل معلم أو مدرب) يؤدي السلوك أمامه مباشرة.
2. النموذج اللفظي Verbal modelشرح ووصف السلوك بالتفصيل دون تنفيذه أمام المتعلم، مثل مدرب رياضي يخبر لاعبه بتعليمات حول كيفية ركل الكرة.
3. النموذج الرمزي Symbolic model مراقبة السلوك من خلال وسائل الإعلام والشخصيات الحقيقية أو الخيالية في الأفلام، الكتب، ألعاب الفيديو، أو الإنترنت.

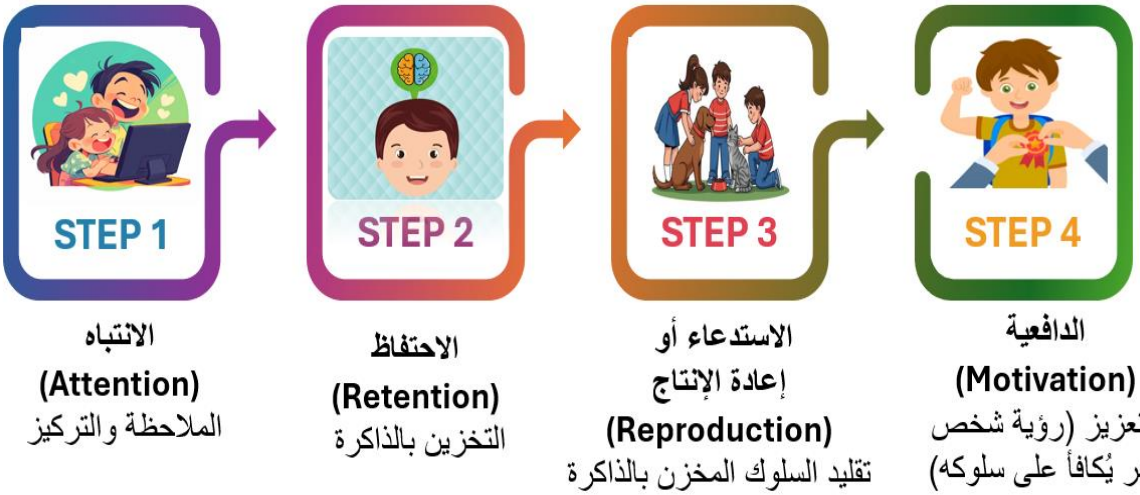
وبناء على ما ذكره باندورا فقد أشار Woolfolk أنه لتقليد نموذج ما بنجاح، يجب الانتباه إليه، والقدرة على استيعاب ما تم رؤيته بشكل رمزي، وامتلاك المهارات الحركية اللازمة لتكرار السلوك. (Woolfolk, 2016)؛ لذا، من المهم تحديد محتوى الرسوم المتحركة ومراقبة هذا المحتوى للحد من تعرضهم للسلوكيات السلبية وزيادة تعرضهم للسلوكيات الإيجابية التي تدعم نموهم السليم (Choi & Kim, 2024).

ويشترط لنجاح التعلم الاجتماعي اجتياز أربع مراحل متتابعة .(McLeod, 2011)

1. الانتباه :(Attention) لكي يتعلم الطفل يجب أولاً أن يلاحظ السلوك ويمنحه تركيزه. حيث يميل البشر بصفة عامة للانتباه للسلوكيات التي يراها بشكل متكرر أو تلك التي تؤدي لنتائج واضحة.

2. الاحتفاظ :(Retention) يجب أن يخزن الطفل ما شاهده في ذاكرته ليتمكن من استدعائه لاحقًا. وبدون تذكر الإجراءات أو الأحداث لن يحدث التعلم.
3. الإنتاج/إعادة الأداء :(Reproduction) تعتمد هذه المرحلة على القدرة والمهارات الشخصية؛ والذي يتمثل في الإجابة عن هل الطفل قادر جسديًا أو عقليًا على تقليد السلوك الذي شاهده؟
4. الدافعية :(Motivation) وهي وجود سبب يدفع الطفل للتقليد. غالبًا ما يأتي الدافع من رؤية شخص آخر يُكافأ على سلوكه (تعزيز)، أو الامتناع عن السلوك إذا رأى شخصًا يُعاقب عليه.

شكل رقم (1)



شكل رقم (1) مراحل التعلم الاجتماعي

الرسوم المتحركة البيئية: كيف يعيد النقد البيئي تشكيل وعي الطفل بالطبيعة؟

تُعد أفلام الرسوم المتحركة Animation اليوم واجهة الفن المرئي، حيث تعتمد جمالياتها على دمج الشخصيات والموسيقى والصور لإيصال الرسائل (محمد، 2020). وبفضل عناصر اللون والحركة، تساهم هذه الأفلام في تزويد الأطفال بالمعارف والمهارات وتوسيع آفاقهم الفكرية والاجتماعيّة (الشديفات، 2006). ومع شدة تعلّق الأطفال بها يبرز دورها كأداة ذات حدين تتراوح بين التعليم والتوجيه وبين الغزو الفكري والتجاري (المومني وآخرون، 2011). وتُعرف تقنيًا بأنّها فن خلق وهم الحركة عبر العرض السريع لصور ثابتة متتابعة تختلف عن بعضها بشكل طفيف. (Alhumaidhi, 2020؛ عزمي، 2006)

وفي سياق القضايا المعاصرة ظهر النقد البيئي (Ecocriticism) كنهج يحلل مكانة الطبيعة في النصوص الإبداعية لمواجهة المشكلات البيئية، معتبراً العودة للإيكولوجيا إستراتيجية للعيش المتناغم مع الطبيعة .(Bate, 1991) وقد وُظف هذا النقد في أدب الأطفال لتنمية هويتهم البيئية ودفعهم لاتخاذ إجراءات عملية لحماية كوكبهم .(Oppermann, 1999) ومع تطور الخطاب الأكاديمي، انتقل هذا المفهوم إلى السينما تحت مسمى الرسوم المتحركة البيئية-Eco Animationأو ما يُعرف بـEnviro-toons ، وهي أفلام تتناول المخاوف البيئية (Murray & Heumann, 2007).وقد صنفها الناقد "خايمي وينمانJaime Weinman " إلى فئتين: فئة تصور تعقيد القضايا البيئية، وفئة تبرز آثارها المأساوية.(Weinman, 2004)

بذور الإيكوفيليا: رحلة تعليمية من خلال الرسوم المتحركة البيئية.

يعود أصل مصطلح الإيكوفيليا Ecophiliaإلى اللغة اليونانية، حيث يجمع بين "Oikos" (المنزل أو المسكن) و "Philia"(المودة والحب)، ليعبر عن الرابطة العاطفية الإنسانية مع الطبيعة وكافة كائناتها .(McIntosh, 1985; Hung, 2017)



شكل رقم (2) **الإيكوفيليا Ecophilia**

وفي السياق التربوي، يُعرف التعليم الموجه نحو الإيكوفيليا بالإيكوبيداغوجياEcopedagogy، وهو نهج يهدف لربط البشر بمحيطهم وتنمية تقاربهم مع العناصر الحيوية وغير الحيوية (Hung, 2008, 2014, 2017).

ويستند مفهوم الإيكوفيليا تاريخيًا إلى تزاوج مفهومين أساسيين: أولهما البيوفيليا (Biophilia)لإدوارد ويلسون Edward Wilson، الذي يركز على الانتماء الفطري للكائنات الحية فقط(Wilson, 1993) ، وثانيهما الطبوفيليا (Topophilia) لـيي فو توانYi-Fu Tuan الذي يصف

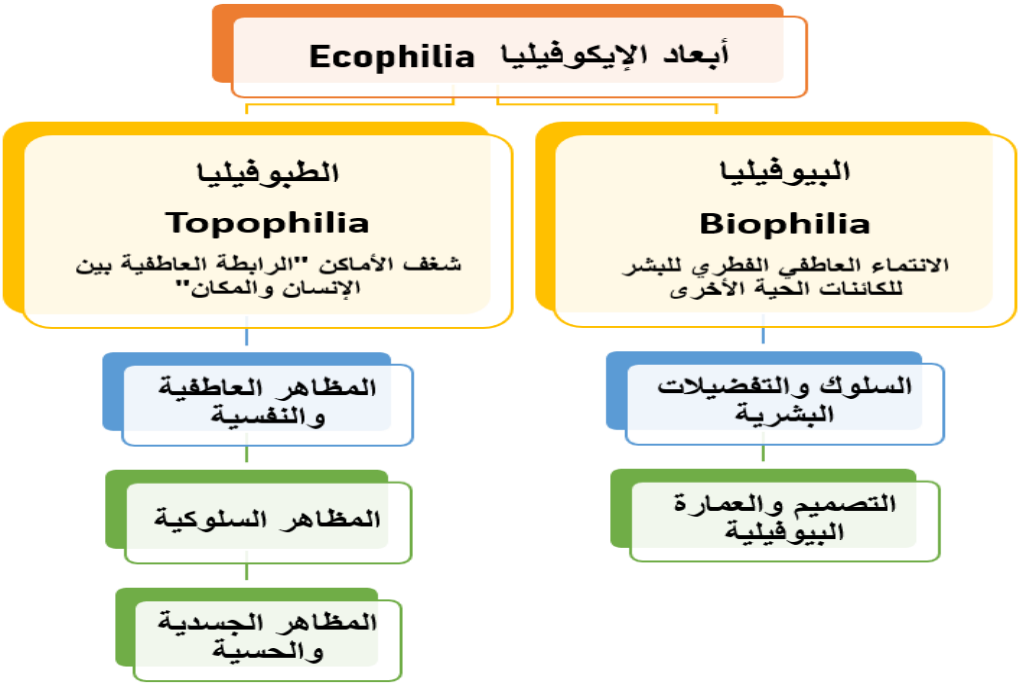
الرابطة العاطفية بين الناس والمكان .(Tuan, 1974, 2011) وبدمج هذين المفهومين، أصبحت الإيكوفيليا تعبر عن الرابطة العاطفية المتجسدة التي تجمع الإنسان بالمكان والبيئة والطبيعة ككل شكل رقم (3)



شكل رقم (3) **معادلة الإيكوفيليا**The Ecophilia Equation

Source: (Asha & Radhakrishnan, 2025)

وعبر بوابة الرسوم المتحركة، تغزل أميرات ديزني خيوط التناغم مع الطبيعة، ليتحول سحرهن إلى نداءٍ يصون كوكبنا؛ هذا الانسجام يتجاوز حدود الخيال السينمائي؛ ليكون تجسيدًا واقعيًا لمفهوم الإيكوفيليا، الذي يترجم عمق التعايش المتناغم بين الإنسان وبيئته، فبينما تحذر الدراسات التربوية، مثل دراسة هونغ(Hung) ، من غياب هذا الارتباط في المناهج الحالية وظهور 'الإيكوفوبيا' أو رهاب البيئة، تبرز قصص هذه الأميرات كأداة تعليمية موازية تعالج ما انتقده سوبيل (Sobel) من التركيز على الكوارث؛ فهي تُرسخ في الأطفال حب الاتصال بالطبيعة بدلاً من الخوف منها (Sobel, 1996; Hung, 2008. وبذلك، تصبح هذه الرسوم المتحركة وسيلة لتعزيز الإيكوفيليا كهدف تعليمي يسد الفجوة بين الإنسان وعالمه الحي، محققةً تقديرًا شاملاً للترابط بين جميع الكائنات والمكان، ويوضح شكل(4) أبعاد الإيكوفيليا

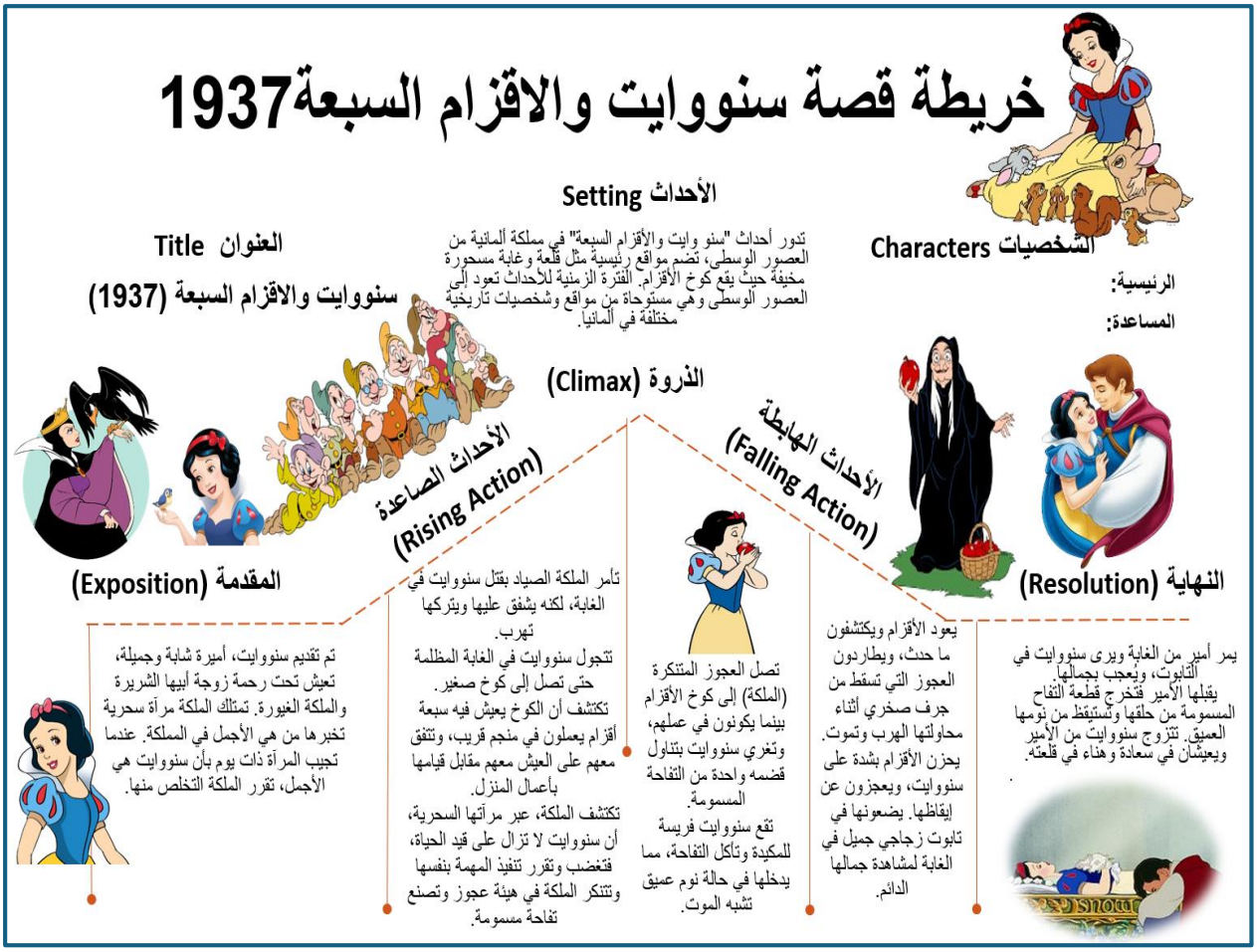


شكل رقم (4) أبعاد الإيكوفيليا

وهكذا يبرز مفهوم الإيكوفيليا كهدف تعليمي لإصلاح هذه العلاقة، وسد الفجوة بين الإنسان وعالمه الحي، متجاوزًا مفهوم البيوفيليا ليشمل حب الأنظمة البيئية بأكملها بمكوناتها الحيوية وغير الحيوية (كالماء والرياح)؛ فهي تمثل تقديرًا شاملاً للترابط بين جميع أشكال الحياة والعمليات الطبيعية.(Hung, 2010b)

الإيكوفيليا: إعادة قراءة لفيلم سنووايت والأقزام السبعة من منظور النقد البيئي

يمُثل فيلم "سنووايت والأقزام السبعة (1937) علامة فارقة في تاريخ السينما باعتباره أول فيلم رسوم متحركة طويل بالألوان الطبيعية، حيث حقق نجاحًا جماهيريًّا وإيرادات هائلة، وحاز تقديرًا أكاديميًا بجائزة خاصة من الأوسكار لابتكاره أسلوبًا سرديًا واقعيًا. ; Koven, 2003; Stephen, (1993كاترين وريتشارد جرين، 2003) ويوضح شكل رقم (5) خريطة قصة سنووايت والأقزام السبعة (1937).



شكل رقم (5) خريطة قصة سنووايت والاقزام السبعة (1937)

وعلى الصعيد التحليلي، تُعدّ الطبيعة موضوعًا محوريًا في الفيلم؛ حيث جسد رحلة البطلة نحو يوطوبياUtopia تعكس التناغم بين الإنسان ومحيطه .(Wager, 2014) وقد وظف الفيلم لغة بصرية غنية أظهرت تضادًا دراميًا بين مفهومين:

* الإيكوفيليا: وتجلت في تناغم سنووايت مع الكائنات والنباتات لتعزيز التعاطف والحس الجمالي.
* شيطنة الطبيعة :(Demonizing the Nature) حيث استُخدمت العناصر البرية بملامح حادة وقاسية مُظلمة تمثّلت في الرياح العاتية والحيوانات الضارية والأشجار المخيفة لتجسيد الرعب والشر؛ مما أنشأ تضادًا دراميًّا يعكس التناقض بين صفاء الفطرة ورهبة المجهول .(Fouts et al., 2006) شكل رقم (6)



شكل رقم (6) **لقطات عن شيطنة الطبيعة بفيلم سنووايت والأقزام السبعة (1937)**
(Sharpsteen et al ,1937)

سادسًا: الأدبيات والدراسات السابقة

بمراجعة الدراسات السابقة في مجال Eco-animation نجد أن العديد من الدراسات عن الدور الاستراتيجي للرسوم المتحركة البيئية كأدوات فاعلة لتشكيل الوعي البيئي، حيث استعرضت أبحاث

توظيف منهج النقد البيئي لتحليل الصراع بين الاستهلاك والطبيعة وتجسيد الكوارث البيئية بجماليات بصرية تتجاوز التلقين التقليدي. وعلى الصعيد التربوي، شددت دراسات (Pike, 2010; Sun, 2014; Fahmi, 2018; Omoera et al., 2024) (Mallegowda, 2013; Sayed, 2018; Mancebo, 2020) على أهمية دمج هذه الوسائط في المناهج الأكاديمية لتعويض القصور المعرفي بالسلوكيّات البيئية، مع إبراز دراسة (Goh, 2017) لدور أولياء الأمور كشركاء في هذه العملية، وفي سياق التأثير النفسي والسلوكي، أثبتت أبحاث (Korfiatis et al., 2020; محمد، 2021 ; Brinson, 2022) فاعلية أفلام، مثل "WALL-E" وتقنيات أنسنة الكائنات في ترسيخ قيم حماية الأرض عبر استثارة التعاطف الوجداني، وصولاً إلى دراسة(Asha & Radhakrishnan,2025)

التي ربطت بين الإيكوفيليا والتوازن النفسي للأطفال.

وختامًا، بيّنت دراسات (محمد، 2023 ; Kredl, 2024)أنّ نجاح هذا المحتوى في تشكيل تصورات طلاب الجامعات يكمن في السرد القصصي غير الإرشادي واللغة المألوفة؛ مما يحول حماية البيئة من مجرد قوانين جافة إلى مبدأ أخلاقي وقيمي (Barkhalov, 2022) يضمن استدامة الموارد للأجيال القادمة، وهو ما يدعم بدوره أهداف التنمية المستدامة .(Đorđevic, 2015)

وبمراجعة الدراسات السابقة في مجال Ecophilia نجد أنّ الدراسات انتقلت بمفهوم الإيكوفيليا من مجرد ارتباط عاطفي فطري إلى إستراتيجية نضالية وتربوية وفلسفية شاملة؛ فبينما يبرز البعد النضالي في دفاع الشعوب الأصلية عن أراضيها ضد الإبادة البيئية (Gaioni, 1989)، تؤكد الرؤى التربوية على ضرورة دمج الطبيعة في المناهج كبديل لرهاب البيئة عبر مسارات التعلم (عن، وفي، ومن) الطبيعة (Hung, 2010a)، وتعزيز ذلك بالخبرات العملية والسفر (Mackie, 2008) ومن منظور فلسفي حديث تتجاوز الإيكوفيليا المركزية البشرية؛ لتصبح مبدأً كونيًّا يربط الإنسان بجميع الكائنات والأنظمة التقنية (Engelmann, 2019)؛ مما يجعلها المحرك الوجداني الذي يغذي التعليم من أجل الاستدامة (Horsthemke, 2018). وتخلص هذه التوجهات إلى أن الرفاهية والسعادة البشرية لا تتحقق بالنمو الاقتصادي وحده، بل بإعادة إحياء الرابطة الغريزية مع الأنظمة الحية، وهو ما يتماشى مع أهداف التنمية المستدامة 2030 لبناء عالم أكثر توازنًا وصحة. (محمد، 2023).

وهكذا أجمعت الدراسات السابقة على الدور المحوري للرسوم المتحركة البيئية كأداة تعليمية ونقدية فاعلة في تعزيز أهداف التربية البيئية، وتطوير مهارات التفكير لدى الطلاب، مع التركيز على المناهج الوصفية والكيفية في تحليلها، وبالتوازي مع ذلك، تؤكد الأبحاث على ضرورة التحول الإستراتيجي في المنظومة التربوية نحو تبني مفهوم الإيكوفيليا كبديل لرهاب البيئة،

وربطه بالاستدامة والرفاه الإنساني؛ مما يستوجب تبني رؤية متعددة التخصصات تدمج البيئة بالفنون والتربية والإعلام لتقديم معالجات دقيقة ومعاصرة للقضايا البيئية، وتتبلور الفجوة البحثيّة من خلال عرض الدراسات في نقص المعالجة العلمية العربية للعلاقة بين الرسوم المتحركة البيئية والإيكوفيليا، وتأتي هذه الدراسة لسدّ هذا النقص عبر توظيف نظرية النقد البيئي Ecocriticism كإطار تحليلي. وتستمد الدراسة قيمتها النوعية من أربعة جوانب أساسية:

- الأصالة والحداثة: الريادة في استكشاف مفهوم الإيكوفيليا كمتغير نادر في البحث العلمي العربي.
- تعدد الأدوات البحثية: الجمع بين تحليل محتوى الفيلم والاستبيان لضمان فهم أعمق للرسالة الإعلامية وأثرها.
- تطبيق عدسة النقد البيئي: إعادة قراءة فيلم سنووايت والأقزام السبعة (1937) لتحليل الطبيعة كعنصر فاعل ومؤثر في الدراما وليس مجرد خلفية.
- النهج المتعدد التخصصات: تحقيق تقاطع معرفي يدمج بين علوم البيئة، السينما، الإعلام، والتربية البيئية؛ لتحليل الظاهرة من زوايا فنية وتربوية شاملة.

مشكلة الدراسة

تستغرق الرسوم المتحركة البيئية حيزًا زمنيًا هائلاً من حياة الطفل نحو 18 ألف ساعة حتى التخرج؛ مما يجعلها الأداة الأقوى لتشكيل وعيه البيئي وبناء معتقداته تجاه الطبيعة وقضايا الاستدامة. (Korfiatis et al,2020) هذا وتُعد الإيكوفيليا موضوعًا جوهريًا في أفلام ديزني، حيث تتحول الطبيعة من مجرد خلفية مكانية إلى كعنصر فاعل ودرس أخلاقي، ويتجلى ذلك بوضوح في فيلم سنووايت والأقزام السبعة (1937)، حيث يُشكل العالم الطبيعي عنصرًا محوريًا يرتبط وجدانيًا بالشخصيات، مما يساهم في تعزيز قيم الارتباط بالطبيعة لدى الأطفال عبر قصص تجعل من البيئة البرية ركيزة أساسية للحبكة والرسائل البيئية.

وقد أكدت دراسات عديدة (Goh, 2017; Sayed, 2018; Korfiatis et al., 2020; Kredl, 2024) على دور الرسوم المتحركة البيئية في تعزيز الثقافة والوعي والاتجاهات، وهو ما دعمته مؤتمرات علمية متخصصة، كمؤتمر "الاستغراق في الطبيعة" (2008)، الذي شدد على أهمية هذه الأفلام في تنمية إحساس الطفل بالطبيعة (Whitley, 2009). وفى إطار تخطي حدود العرض المرئي فيما وراء الشاشة، سعت الدراسة إلى تحليل محتوى فيلم سنووايت والأقزام السبعة (1937)؛ للتعرف

على أبعاد الإيكوفيليا المتضمنة بالفيلم، وذلك عبر استخدام استمارة تحليل محتوى مع قياس مدى إدراك الأطفال في الفئة العمرية (6-12) عامًا لتلك الأبعاد من خلال استبانة صُممت خصيصًا لتحقيق هذا الهدف.

تساؤلات الدراسة

أولاً: تساؤلات تتعلق بتحليل محتوى فيلم سنووايت والأقزام السبعة 1937

أ – فئات المضمون ماذا قيل؟

- كيف صور الفيلم مضمون علاقة الانسان بالطبيعة وفقًا للمنظور النقدي البيئي؟
- ما طبيعة المضمون المرتبط بأبعاد الإيكوفيليا؟
- ما الأهداف المرتبطة بالطبيعة التي يريد المضمون محل الدراسة إبلاغها؟
- ما محتوى الأغاني المرتبطة بالطبيعة؟
- ما أدوار الشخصيات الموجودة بالفيلم؟
- ما سمات شخصية البطل بالفيلم؟
- ما الشخصيات الفاعلة التي تأخذ دور المتحدث والمحركين الأساسيين في المضمون؟
- ما الاتجاه الذي يأخذه المضمون محل التحليل؟
- ما القيم المتضمنة بالفيلم؟

ب – فئات الشكل كيف قيل؟

- ما أساليب الإقناع التي يوظفها المرسل من أجل تحقيق أهدافه؟
- ما القوالب الدرامية بالمَشاهد التي تم بناء الفيلم عليها؟
- ما أنماط الموسيقى التصويرية المُستخدمة بالفيلم؟
- ما سمات المؤثرات البصرية المُستخدمة بالفيلم؟
- ما الألوان الذي تتركب منها الصورة؟
- ما أنماط أماكن التصوير بالفيلم؟
- ما أشكال حركة الكاميرا التي استُخدمت بالمشاهِد؟
- ما زوايا التصوير التي استُخدمت بالمشاهِد؟

ثانيًا: تساؤلات تتعلق بالدراسة الميدانية (مشاهدي أفلام الرسوم المتحركة البيئية)

- كم عدد الساعات التي يقضيها مشاهدو أفلام الرسوم المتحركة يوميًا وفقا للنوع؟

- كم عدد الساعات التي يقضيها مشاهدو أفلام الرسوم المتحركة يوميًا وفقا للعمر ؟
- ما أكثر قنوات أفلام الرسوم المتحركة التي يفضل المبحوثون مشاهدتها باستمرار ؟
- ما المصادر الأخرى التي تقدم أفلام الرسوم المتحركة؟
- ما مدى مساهمة أفلام أميرات ديزني في تعزيز الإيكوفيليا وفقًا لمتغير النوع ؟
- ما مدى مساهمة أفلام أميرات ديزني في تعزيز الإيكوفيليا لدى الأطفال وفقا لمتغير العمر ؟

فروض الدراسة:

- وجود علاقة ذات دلالة إحصائية بين النوع وكثافة مشاهدة أفلام الرسوم المتحركة.
- وجود علاقة ذات دلالة إحصائية بين العمر وكثافة مشاهدة أفلام الرسوم المتحركة.
- توجد علاقة ارتباطية ذات دلالة إحصائية بين مشاهدة فيلم سنووايت والأقزام السبعة وبين درجة إدراك أبعاد الإيكوفيليا لدى الأطفال وفقًا للنوع.
- توجد علاقة ارتباطية ذات دلالة إحصائية بين مشاهدة فيلم سنووايت والأقزام السبعة وبين درجة إدراك أبعاد الإيكوفيليا لدى الأطفال وفقًا للعمر.

أهداف الدراسة

- التعرف إلى مدى إلمام الأطفال بأبعاد الإيكوفيليا.
- التعرف إلى شكل ومضمون تقديم أبعاد الإيكوفيليا بفيلم سنووايت والأقزام السبعة (1937).
- الكشف عن طبيعة العلاقة بين المتغيرات الديموغرافية (النوع والعمر) وبين معدلات كثافة مشاهدة أفلام الرسوم المتحركة.

أهمية الدراسة:

أولاً: الأهمية النظرية

- ندرة الدراسات العربية في مجال الإيكوفيليا وأفلام الرسوم المتحركة البيئية.
- التأكيد على دور أفلام الرسوم المتحركة البيئية في المعالجة الفعالة للقضايا والمشكلات البيئية كأحد الأنماط الفنية التي يُنتج بها المحتوى الإعلامي المرئي لجذب الأطفال والكبار على حد سواء.

ثانيًا: الأهمية التطبيقية قد يستفيد من نتائج الدراسة

- الأطفال من خلال تنمية وعيهم بأبعاد الإيكوفيليا.
- طلاب كليات الإعلام باعتباره اتجاهًا عالميًّا في مجال الدراسات البينية والمتعددة التخصصات.
- طلاب معاهد السينما لتضمين أفلام الرسوم المتحركة بأبعاد الإيكوفيليا.
- منتجو أفلام الرسوم المتحركة من خلال تدعيم إنتاج هذه الأفلام.
- القائمون على المهرجانات الدولية للأفلام البيئة بتخصيص جوائز للإنتاج المتميز في قطاع الرسوم المتحركة البيئية.

التعريفات الإجرائية لمفاهيم الدراسة:

- الرسوم المتحركة البيئية Eco-animation عرفتها الباحثة إجرائيًا بأنها " نوع فرعي من الوسائط البيئية يستخدم الرسوم المتحركة ذات الإمكانيات البصرية الفريدة؛ لاستكشاف القضايا البيئية والعلاقة بين الإنسان والعالم الطبيعي".
- الإيكوفيليا Ecophilia عرفتها الباحثة إجرائيًا بأنها "العلاقة العاطفية التي تربط البشر بالكائنات الحية، وبالمكان /البيئة؛ مما يعزز الشعور بالتعاطف والتواصل للحفاظ على البيئة والتعايش المتناغم مع الكوكب".

منهجية الدراسة وإجراءاتها

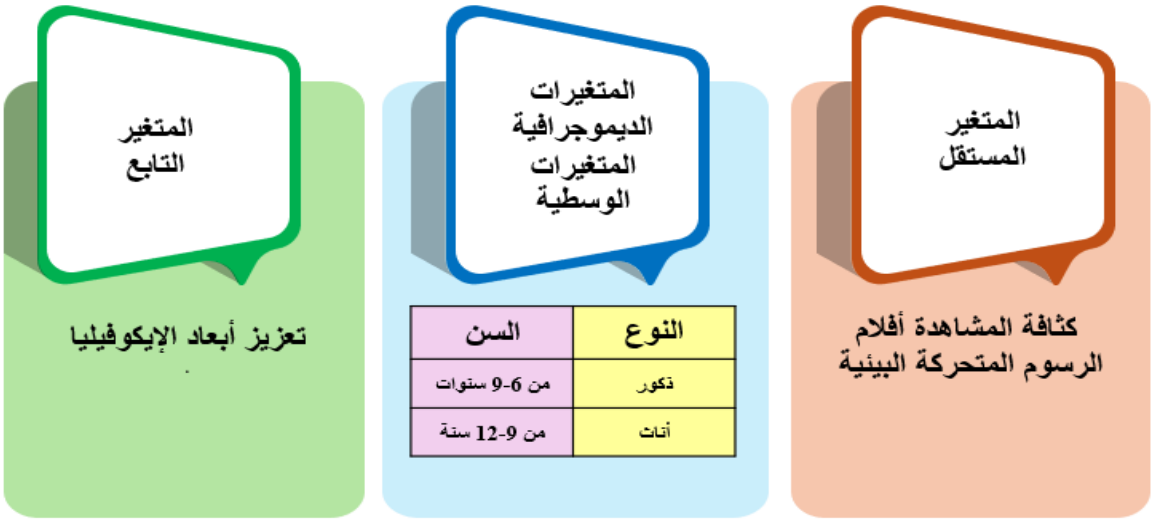
منهج الدراسة: اعتُمد على مسح المضمون بهدف التعرف إلى شكل ومضمون المحتوى الذي قدم من خلال فيلم سنووايت والأقزام السبعة (1937) وعلاقته بالإيكوفيليا.

مجتمع وعينة الدراسة: تكون مجتمع الدراسة من جميع الأطفال الذين يشاهون أفلام الرسوم المتحركة بالتليفزيون، أما عينة الدراسة فتكونت من (100) طفل وطفلة من الأطفال الذين شاهدوا أفلام أميرات ديزني بصفة عامة، وفيلم سنووايت والأقزام السبعة بصفة خاصة، تمّ اختيارهم بطريقة العينة المُتاحة، وتمثلت الخصائص الديموغرافية للعينة، كما هو موضحٌ بجدول رقم (1):

جدول رقم (1) الخصائص الديموغرافية لعينة الدراسة (ن= 100)

المتغيرات الديموغرافية		التكرار	%
النوع	ذكور	ذكر	40
	إناث	أنثى	60
المجموع		%100	
العمر	9-6 سنوات	9-6	55
	12-9 سنوات	12-9	45
المجموع		%100	

متغيرات الدراسة كما هو موضح بشكل رقم (7)



شكل رقم (7) متغيرات الدراسة

أدوات الدراسة: تمثلت في استمارة تحليل محتوى فيلم سنووايت والأقزام السبعة (1937)، واستبانة لتحديد حجم التعرض لأفلام الرسوم المتحركة البيئية، ومدى إدراك الأطفال لأبعاد الإيكوفيليا في فيلم سنووايت والأقزام السبعة (1937).

الأساليب الإحصائية:

اعتمدت الدراسة على مجموعة من الأساليب الإحصائية شملت التكرارات والنسب المئويّة لتوصيف حجم الظاهرة، ومعادلة سبيرمان براون للتحقّق من ثبات أدوات الدراسة (الاستمارة والاستبيان). كما استخدمت اختبار كا2 (Chi-Square) للكشف عن الدلالة الإحصائيّة للعلاقات بين المتغيرات الاسمية، واختبار (Z-Test) للمقارنة بين النسب المئوية وتحديد مدى جوهرية الفروق وفق مستويات الثقة المعتمدة (95% و99%).

إجراءات الدراسة:

أولا: استمارة تحليل محتوي فيلم سنووايت والأقزام السبعة (1937)

أعدّت استمارة تحليل محتوي للفيلم، حيث إنها أسلوب للبحث العلمي يسعي إلى وصف المحتوي الظاهر والمضمون الصريح للمادة الإعلامية المراد تحليلها، من حيث الشكل والمضمون؛ للإجابة عن تساؤلات الدراسة طبقا للتصنيفات الموضوعية التي حددتها الدراسة، ويشمل أي فيلم مجموعة من لقطات ومشاهد وفصول. واللقطة هي ما يجرى تسجيله بعملية متفردة من الكاميرا منذ الوقت الذي تبدأ إلى أن تتوقف، والمشهد مجموعة من اللقطات لحدث مستمر، والفصل مجموعة من اللقطات تكون وحدة متضمنه بنفسها، وهي في حد ذاتها في الغالب مفهومة. (برناردف،2015)

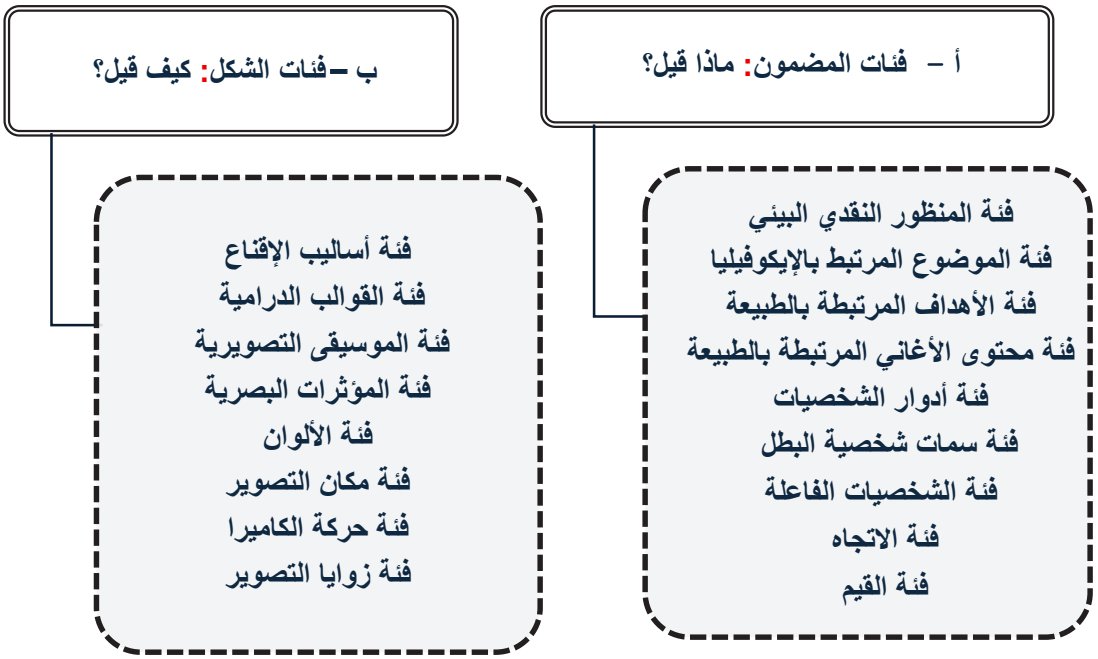
إعداد الصورة المبدئية للاستمارة: أعدّت صورة مبدئية للاستمارة، ثمّ عُرضت على متخصصين للوصول بها إلى الشكل النهائي والاعتماد عليها في تحليل محتوى فيلم الرسوم المتحركة سنووايت والأقزام السبعة (1937)، وذلك بما يتوافق مع أهداف الدراسة وشملت الصورة الأولية للاستمارة ما يلي:

تحديد الهدف من تصميم الستمارة: صُممت الاستمارة بهدف التعرف إلى أبعاد الإيكوفيليا، من حيث الشكل والمضمون بفيلم الرسوم المتحركة سنووايت والأقزام السبعة والذي أنتج من خلال شركة والت ديزني عام 1937

تحديد وحدات التحليل: استخدم " وحدة المقطع/ المشهد scene " كفئة للتحليل والمشهد هو الحدث المستمر الذي يدور في زمان ومكان واحد، بينما تتكون اللقطة (Shot) من وحدة بصرية تبدأ من لحظة تشغيل الكاميرا حتى إيقافها؛ لذلك نجد أنه قد يتضمن المشهد الواحد أكثر من لقطة، وبناء عليه قُسّم الفيلم الذي بلغ مدته (ساعة و23 دقيقة) إلى مشاهد/ مقاطع يمكن حسابها وتصنيفها وتحليلها تحليلا كميًا، حيث بلغت عدد المشاهد (29) مشهدًا كالآتي :

(5) مشاهد في قصر وحديقة الملكة الشريرة. (11) مشهد في الغابة. (12) مشهد في منزل الأقزام. (1) منجم الألماس.

تحديد فئات التحليل: تسعى فئات التحليل إلى عملية وضع الفئات من نفس الطبيعة في نفس الإطار، وتهدف إلى تقسيم المحتوى إلى منظومة من الأفكار التي لها علاقة مباشرة بإشكالية وأهداف الدراسة ويوضح شكل رقم (8) فئات التحليل



شكل رقم (8) **فئات تحليل الشكل والمضمون لفيلم سنووايت والأقزام السبعة (1937)**

حساب الصدق والثبات لاستمارة تحليل المحتوى: بحساب صدق وثبات استمارة تحليل المضمون على النحو الآتي:

التأكد من صدق الاستمارة: من خلال استخدام صدق المحكمين للتأكد من مدى ملائمة الاستمارة للهدف الذي وضعت من أجله، وذلك عن طريق عرضها على خمسة محكمين وعدلت في ضوء آرائهم.

التأكد من ثبات الاستمارة: من خلال إعادة التطبيق وحساب معامل الارتباط باستخدام "معادلة هولستي" (Holsti's Method) أو "نسبة الاتفاق المئوية البسيطة" (Percent Agreement)؛ وذلك لكونها من أكثر المعادلات ملاءمة لدراسات تحليل المضمون التي تعتمد على وجود أكثر من محكم. كما إنها الأكثر شيوعًا في تحليل المضمون الإعلامي وتقوم المعادلة على إيجاد النسبة المئوية للتوافق بين قرارات المحكمين الخمسة، حيث استُخرج معامل الاتفاق لكل فئة بشكل مستقل، ثم استخراج المتوسط العام للاتفاق الكلي للأداة، وتُحسب نسبة الاتفاق باستخدام معادلة هولستي وفق الصيغة الآتية:

$$PA = \frac{2M}{N1 + N2}$$

حيث إن:

- PA نسبة الاتفاق.(Percent Agreement)
- M عدد الفئات التي اتفق عليها المحكمون.
- N1 إجمالي الفئات التي رصدها المحكم الأول.
- N2 إجمالي الفئات التي رصدها المحكم الثاني.

يبين جدول رقم (2) نسبة الاتفاق بين التحليل الأول والتحليل الثاني لجميع فئات المضمون تساوى 85.8%، ونسبة الاتفاق بين التحليل الأول والثاني لجميع فئات الشكل بلغت 88.7% ؛ مما يؤكد ثبات التحليل.

جدول رقم (2) معامل اتفاق المحكمين (Inter-coder Agreement) لكل من فئات المضمون وفئات الشكل

م	فئة التحليل(CATEGORY)	نسبة الاتفاق(%)	الحالة(STATUS)
	أولا: فئات المضمون		
١	المنظور النقدي البيئي	%٨٨	مرتفع جدًا
٢	الموضوع المرتبط بالإيكوفيليا	%٨٤,٥	مرتفع
٣	الأهداف المرتبطة بالطبيعة	%٨٦	مرتفع
٤	محتوى الأغاني المرتبطة بالطبيعة	%٨٢	مقبول جدًا
٥	أدوار الشخصيات	%٨٥,٥	مرتفع
٦	سمات شخصية البطل	%٨٧	مرتفع جدًا
٧	الشخصيات الفاعلة	%٩٠	مرتفع جدًا
٨	الاتجاه (نحو البيئة)	%٨٥	مرتفع
٩	القيم البيئية	%٨٤,٢	مرتفع
	الإجمالي لفئات المضمون	**المتوسط: %٨٥,٨**	**ثبات مرتفع**
	ثانيًا: فئات الشكل		
١٠	أساليب الإقناع	%٨٦,٥	مرتفع
١١	القوالب الدرامية بالمشاهد	%٨٨	مرتفع جدًا
١٢	الموسيقى التصويرية	%٩١	مرتفع جدًا
١٣	المؤثرات البصرية	%٨٩,٥	مرتفع جدًا
١٤	الألوان	%٩٢	ممتاز

م	فئة التحليل(CATEGORY)	نسبة الاتفاق(%)	الحالة(STATUS)
١٥	مكان التصوير	٩٣,٦%	ممتاز
١٦	حركة الكاميرا	٨٥%	مرتفع
١٧	زوايا التصوير	٨٤%	مرتفع
الإجمالي لفئات الشكل		**المتوسط: ٨٨,٧%**	**ثبات مرتفع جدًا**
المتوسط العام للاتفاق لفئات الشكل والمضمون		٨٧,٢%	ثبات ممتاز

الصورة النهائية للاستمارة: بعد أن قامت الباحثة بإجراء الصدق والثبات أصبحت الاستمارة بشكلها النهائي مناسبة لإجراء عملية التحليل.

ثانيًا: إعداد استبانة لتحديد حجم التعرض لأفلام الرسوم المتحركة البيئية ومدى إدراك الأطفال لأبعاد الإيكوفيليا في فيلم سنووايت والأقزام السبعة (1937)

تحديد الهدف من الاستبانة: التعرف إلى مستوى تعرض العينة لأفلام الرسوم المتحركة البيئية، مع رصد القنوات والمصادر البديلة الأكثر تفضيلاً لديهم، وكشف العلاقة الارتباطية بين كثافة هذا التعرض ومدى إدراك الأطفال لأبعاد الإيكوفيليا في فيلم سنووايت والأقزام السبعة (1937)، وتحليل الفروق الجوهرية في تلك الاستجابات بناءً على متغيري: النوع والعمر.

الصورة الأولية للاستبانة: تمثلت الصورة الأولية للاستبانة في (7) أسئلة تغطى أبعاد المشكلة موضوع الدراسة، مع مراعاة التسلسل المنطقي لهذه الأسئلة.

التأكد من صدق الاستبانة: من خلال عرضها على خمسة محكمين للتأكد من صدق الاستبانة للغرض الذي أعدت من أجله، وتعديل بعض الصياغات في ضوء آرائهم.

التحقق من ثبات الاستبانة: للتأكد من ثبات الاستبانة، وتطبيقها على عينة استطلاعية قوامها (40) من غير عينة الدراسة الأساسية، وباستخدام معامل ألفا كرونباخ (Cronbach's Alpha) للأسئلة السبعة المكونة للأداة، بلغت قيمة معامل الثبات (0.89)، وهي قيمة دالة إحصائيًا وتؤكد تمتع الأداة بدرجة عالية من الاتساق الداخلي.

الصورة النهائية للاستبانة: أصبحت الاستمارة في صورتها النهائية مكونة من (7) أسئلة. المحور الأول: 5 أسئلة حول أفلام الرسوم المتحركة وأفلام الأميرات بشكل عام مع رصد القنوات والمصادر البديلة الأكثر تفضيلاً لدى الأطفال، والطبيعة بأفلام الرسوم المتحركة لأميرات ديزني (الغابات / الحيوانات / الاشجار / الطيور .....) والمحور الثاني: تضمن سؤالين للتعرف إلى مدى إدراك الأطفال لأبعاد الإيكوفيليا بفيلم سنووايت والأقزام السبعة (1937)، وتحليل الفروق الجوهرية في تلك الاستجابات بناءً على متغيري النوع والعمر وفقًا لعدد (21) مؤشر للإيكوفيليا بشكل عام تضمنت (16) مؤشرًا مرتبطًا بالبيوفيليا و(5) مؤشرات مرتبطة بالطبوفيليا.

أولا : مؤشرات إدراك الأطفال بالبيوفيليا (Biophilia) أو "الانتماء العاطفي الفطري للطبيعة" والتصميم البيوفيلي كمفهوم هندسي ومعماري من خلال مشاهدة فيلم سنووايت والاقزام السبعة (1937) تمثل في :

1. التواصل الوجداني مع حيوانات الغابة (الطيور، الأيائل، السناجب).
2. إدراك قدرة العناصر الطبيعية على تخفيف التوتر والتعافي النفسي.
3. الوعي بأهمية الحياة البرية والتنوع البيولوجي والظواهر الطبيعية.
4. فهم التناغم والتعاون والمنفعة المتبادلة بين الإنسان والحيوان.
5. الاستجابة التكميلية (البيوفوبيا) تجاه المحفزات المهددة للحياة (ثعابين/عناكب).
6. التمتع بالطبيعة والقدرة على التأمل في جمالها.
7. إظهار التعاطف والرفق تجاه الكائنات الحية.
8. الشعور بالمسئولية تجاه حماية البيئة والحفاظ عليها.
9. إدراك مفهوم جلب الطبيعة داخل الكوخ لتحسين الصحة النفسية.
10. ملاحظة الدمج المعماري (الكوخ كنموذج للعمارة البيوفيلية مكون من خشب وحجر).
11. إدراك التفاعل مع العناصر المباشرة (الضوء، النبات، الحيوان) كأداة حيوية.
12. تمييز الأشكال والأنماط العضوية (المنحنيات التي تشبه الأشجار بالكوخ).
13. الارتباط البصري (وضوح رؤية الغابة من خلال نوافذ الكوخ).
14. التواصل غير البصري (الاستمتاع بخرير الماء وتغريد الطيور).
15. إدراك أهمية العناصر المائية (الجداول والبرك) في التوازن البيئي.
16. تقدير أهمية الضوء الطبيعي وأشعة الشمس في الفراغات المعمارية.

ثانيًا: مؤشرات إدراك الأطفال بمظاهر الطبوفيليا Topophilia (الارتباط الوجداني بالمكان) من خلال مشاهدة فيلم سنووايت والاقزام السبعة (1937) تمثل في:

17. فهم ارتباط الأقزام ببيئة عملهم (المنجم) والكوخ كجزء من الهوية.
18. استيعاب مفهوم الانتماء وتحول الغابة لمكان يعكس هوية سنووايت.
19. إدراك تحول المكان من "فضاء موحش" إلى "ملاذ آمن" (الدعم العاطفي).
20. التقدير الجمالي والارتباط العاطفي بتفاصيل المكان.
21. الحنين للمكان وربطه بالذكريات (حديقة القصر كرمز للقاء بين سنووايت والأمير).

ثم أُعِدّ مقياس تقدير وتحويل البدائل النوعية إلى قيم كمية (درجات) تعبر عن مستوى "الإدراك" لدى الطفل، حيث أعطي وزن رقمي لكل بديل؛ مما ساعد في تحليل النتائج إحصائيًا حيث أعطي:

- (3 درجات) للبديل تسهم بشكل فاعل: تمُنح عندما يظهر الطفل استجابة قوية أو وعيًا كاملاً بالمؤشر (مثلاً: يصف مشاعره تجاه حيوانات الغابة بدقة، أو يربط بين ضوء الشمس في الكوخ والراحة النفسية).
- (درجتان) للبديل تسهم بشكل ضعيف: تمُنح عند وجود إدراك جزئي (مثلاً: يتعرف إلى الحيوانات لكنه لا يشعر بمسئولية تجاهها، أو يلاحظ الكوخ دون ربطه بالطبيعة).
- (درجة واحدة) للبديل لا تسهم: تمُنح عند غياب الاستجابة أو عدم قدرة الطفل على الربط بين مشاهد الفيلم وبعد الإيكوفيليا المطلوب.

بعد جمع الدرجات، يتم تصنيف مستوى إدراك الطفل بأبعاد الإيكوفيليا وفقًا للمجموع:

- إدراك مرتفع :إذا حصل الطفل على (85% - 100%) من إجمالي درجات مقياس التقدير.
- إدراك متوسط :إذا حصل الطفل على (84% - 60%)
- إدراك منخفض :إذا حصل الطفل على أقل من 60%

نتائج الدراسة

أولا: النتائج المرتبطة بتحليل محتوى فيلم سنووايت والأقزام السبعة (1937)

تحليل فئات المضمون (ماذا قيل؟) : تهتم فئة المضمون برصد محتوى المادة الإعلامية والإجابة عن السؤال ماذا قيل؟ من خلال تحليل الموضوعات والأهداف والاتجاهات والقيم التي تبثها الوسيلة الإعلامية، هي لا تهتم بكيفية التقديم، بل ينصب تركيزها على المادة المعرفية نفسها وشملت فئات المضمون ما يلي:

- **المنظور النقدي البيئي Ecocritical Analysis**

ويقصد به في هذه الدراسة كيفية تناول الفيلم العلاقة بين الإنسان والطبيعة وفقا لمنظور النقد البيئي ويبين جدول رقم(3) أبعاد المنظور النقدي البيئي بالفيلم.

جدول رقم (3) أبعاد المنظور النقدي البيئي بفيلم سنووايت والأقزام السبعة (1937)

المنظور النقدي البيئي		عدد المشاهد / النسبة	
تصوير الطبيعة في النص كقوة فاعلة		عدد المشاهد	10 مشاهد
		النسبة	%34.46
العلاقة بين الشخصيات البشرية والطبيعة	علاقة تكافلية	عدد المشاهد	11 مشهد
		النسبة	%37.93
	علاقة استغلالية	عدد المشاهد	8 مشاهد
		النسبة	%27.59
	علاقة تحويلية	عدد المشاهد	مشهدين
		النسبة	%6.90
مساهمة الفيلم في تنمية مستوى الوعي بالطبيعة		عدد المشاهد	4 مشاهد
		النسبة	%13.62
العوامل الثقافية والتاريخية والاجتماعية في تلك الحقبة (الثلاثينات من القرن العشرين)		عدد المشاهد	8 مشاهد
		النسبة	%27.59
المسؤولية البيئية أو الالتزام الأخلاقي تجاه العالم غير البشري		عدد المشاهد	4مشاهد
		النسبة	%13.62

يقدم الفيلم نموذجًا مبكرًا للأخلاق الرعوية، حيث يُعتبر الرفق بالحيوان والانسجام مع البيئة دليلاً على نبل الشخصية وصلاحها ويُبين جدول رقم (2) ما يأتي:

أولا: تُصور الطبيعة في الفيلم كقوة فاعلة وواعية بنسبة (34.46%) عبر ثلاثة أدوار إستراتيجية؛ فهي حامية ومرشدة تستجيب لبراءة البطلة من خلال مساندة الحيوانات لها، ومرآة أخلاقية تعكس نقاءها الداخلي بتحويل الغابة الموحشة إلى ملجأ آمن، وصولاً إلى دور العدالة الانتقامية التي تتدخل في النهاية لاستعادة التوازن الكوني، حيث تقضي عناصرها (كالعواصف والمنحدرات) على الملكة الشريرة.

ثانيًا: تتلخص العلاقة بين الشخصيات وبيئتها في الفيلم (بنسبة 72.41%) في ثلاثة نماذج أخلاقية متباينة؛ حيث تجسد سنووايت العلاقة التكافلية القائمة على التناغم والرفق المتبادل الذي يمنحها حماية الطبيعة ومساعدتها، بينما يمثل الأقزام والبطلة العلاقة التحويلية من خلال الاستغلال المسؤول للموارد وتهذيب الكوخ وتحويله لمسكن دافئ ومنظم، وفي المقابل تبرز الملكة الشريرة عبر العلاقة الاستغلالية التي تسخر عناصر الطبيعة للتدمير وفرض السيطرة، مما يضعها في تضاد تام مع الفطرة البيئية.

ثالثًا: لا يساهم الفيلم مباشرة في قضايا البيئة المعاصرة، بل يقدم رؤية رومانسية للطبيعة (بنسبة 13.62%) تمجدها كملجأ آمن وتعزز الرفق بالحيوان، كما يصور منجم الأقزام كعمل يدوي متناغم متجنبًا إظهار الآثار السلبية للصناعة.

رابعًا: العوامل الثقافية والتاريخية والاجتماعية: التي شكلت الموقف تجاه الطبيعة ظهرت بالفيلم بنسبة 27.59% من خلال المشاهد وتجسدت المثالية الرومانسية كهروب من تلوث المدن وكيان أخلاقي ينصر الخير، مدعومة بقيم دينية صوّرت الطبيعة كقوة مُسخّرة لخدمة الصالحين (عبر الحيوانات المعاونة). كما عكس الفيلم حقبة الكساد الكبير و"الصفقة الجديدة" بتقديم الطبيعة كملجأ من الفقر، وتجسيد قيم العمل الجماعي والتعاون للنجاة (فلسفة الراءات الثلاث إغاثة Relief، تعافي Recovery، إصلاح Reform والتي ظهرت في أغنية "Whistle While You Work" والتي تبناها روزفلت لإنقاذ الاقتصاد الأمريكي، وترويض المجهول حيث تحولت الغابة من مصدر للمخاوف التاريخية والبرية الموحشة إلى مكان أليف بمجرد تجاوز البطلة لخوفها النفسي، ووظف الفيلم الحنين للماضي (النوستالجيا) عبر تقديم الحياة الريفية البسيطة والكوخ الخشبي كرموز للدفء والفطرة في مواجهة قسوة التصنيع، ودمج الفيلم الإرث الأوروبي بأنسنة الطبيعة Anthropomorphism، مانحًا الحيوانات صفاتًا بشرية جعلت منها فاعلاً في النسيج الاجتماعي الداعم للبطلة. وتبرز الرمزية الأخلاقية في انحياز الطبيعة المطلق للخير، بينما تجلت الجماليات الفنية في تحويل الغابة إلى كائن حي ذو قيمة، ويختتم هذا التحليل بربط أدوار النوع الاجتماعي بالطبيعة،

حيث عكست أنوثة سنووايت مفهوم (الطبيعة الأم) من خلال دورها كراعية ومربية تجمع الشتات بالحب والرعاية، تماشياً مع مثالية الثلاثينيات.

خامسًا: المسؤولية البيئية أو الالتزام الأخلاقي تجاه العالم غير الحي والتي تجسدت في 13.62% من المشاهد من خلال رؤية الفيلم للطبيعة ككيان أخلاقي ووجداني متكامل؛ حيث تُطرح الطبيعة كمرآة للأخلاق تربط بين النقاء الداخلي والتناغم البيئي، جاعلةً من الرفق بالحيوان معياراً لصلاح النفس. ويتجلى هذا التحول في الانتقال من الرهبة إلى التآلف، حيث تتبدل صورة الغابة من فضاء مرعب إلى حليف آمن، وصولاً إلى أنسنة الكائنات التي قُدمت كذوات واعية تمتلك إرادة ومشاعر، مما جعل من الحيوانات شركاء يتحملون مسؤولية الحماية والدعم وليس مجرد عناصر تجميلية في المشهد.

فئة الموضوع المرتبط بأبعاد الإيكوفيليا: ويقصد به في هذه الدراسة فئة الموضوع المرتبط بأبعاد الإيكوفيليا.

جدول رقم (4) الموضوع المرتبط بأبعاد الإيكوفيليا

فئة الموضوع المرتبط بأبعاد الإيكوفيليا	التكرار	النسبة
البيوفيليا "الانتماء العاطفي الفطري للبشر للكائنات الحية الأخرى"	9	%31.03
الطبوفيليا "الرابطة العاطفية بين الإنسان والمكان/ البيئة "	6	%20.68
غير مرتبط بأبعاد الإيكوفيليا	14	%48.29
المجموع الكلى للمشاهد	**29**	**%100**

أظهر جدول رقم (4) التحليل الإحصائي لمشاهد الفيلم (29 مشهدًا) أن 48.29% منها (14 مشهدًا) لم تتضمن أبعادًا للإيكوفيليا، بينما تصدر بُعد البيوفيليا المرتبة الأولى بنسبة 31.03% (9 مشاهد)، متفوقًا على الطبوفيليا، وجسدت "البيوفيليا" (Biophilia) في فيلم "سنووايت" أبعاداً نفسية وتصميمية عميقة؛ حيث يعكس الانجذاب الجمالي تجربة شعورية متكاملة من السكينة والارتباط الوجداني بالغابة كملاذ آمن، مدعوماً بتخفيف التوتر والتعافي، ويظهر الانبهار والرهبة من خلال التواصل الروحي مع الكائنات، بينما يعكس شغف رعاية الحيوانات رغبة فطرية في بناء علاقات أليفة

وعلى النقيض، يبرز رهاب البيئة (الإيكوفوبيا) كخوف فطري من عناصر الغابة الموحشة في مشهد الهروب، ليأتي التصميم البيوفيلي في كوخ الأقزام كحل تكاملي يدمج الأشكال العضوية والمواد الخام (كالخشب والحجر) لتوفير الحماية النفسية والاحتواء، محققاً اتصالاً وثيقاً بالنظام الحيوي يجمع بين الأمان والجمال شكل رقم (9).



الانجذاب الجمالي للطبيعة من خلال الملاذ الآمن



تخفيف التوتر والتعافي من خلال الارتباط بالحيوانات



القضاء على رهاب البيئة (الإيكوفوبيا) أنسنة الطبيعة المعادية



الشغف برعاية الحيوانات الأليفة من خلال التواصل مع حيوانات الغابة



التصميم البيوفيلي كما عكسه كوخ الأقزام

شكل رقم (9) بعض اللقطات بالمشاهد التي عكست البيوفيليا(Sharpsteen et al ,1937)

مثّل بُعد "الطبوفيليا" (Topophilia) الركيزة الثانية في تحليل الفيلم بنسبة 20.68% (6 مشاهد من أصل 29)، حيث جسد الرابطة العاطفية العميقة بين الشخصيات والبيئة. وقد كشف التحليل عن قدرة المكان على التحول من حيز جغرافي إلى مستودع للمشاعر؛ حيث ارتبطت الغابة وكوخ الأقزام بقيم الأمان والاستقرار والولاء؛ مما دفع الشخصيات لتطوير سلوكات رعاية وحماية تجاه بيئتها باعتبارها جزءًا أصيلًا من هويتها الشخصية والجماعية.

المظاهر العاطفية والنفسية: تجسدت من خلال تلاحم المشاعر بالبيئة؛ حيث تحول كوخ الأقزام من مجرد ملجأ إلى فضاء أعادت فيه البطلة صياغة هويتها وانتمائها كراعية ضمن أسرة بديلة منحتها الأمان في مقابل اغتراب القصر. ويستدعي الفيلم الحنين والذاكرة بربط الأماكن والموسيقى (مثل أغنية Heigh-Ho) بمشاعر السكينة؛ مما حول العمل إلى مستودع لذكريات الأمل، وتوج ذلك

بالتقدير الجمالي المستمدة من تفاعل الشخصيات مع العناصر الطبيعية وعمارة الكوخ الخشبية الدافئة، وبريق المناجم، وحول البيئة المحيطة من مجرد إطار مكاني إلى مصدر مستدام للمتعة البصرية والراحة النفسية.

المظاهر السلوكية: تجسدت من خلال ترجمة عملية لمفاهيم الرعاية والاستدامة وتناغم الأقزام مع موارد المنجم، بينما عززت المشاركة تحول الكوخ من مجرد مأوى إلى وطن معنوي يرسخ قيم العمل الجماعي والحماية المتبادلة، وتجلى الولاء ورفض الهجرة في تمسك الشخصيات ببيئتها الفطرية كبديل للهوية الحضرية، مدعومًا بالتعبير الفني والثقافي الذي استخدم الموسيقى والزخارف الخشبية لتحويل الكوخ البسيط إلى رمز للدفء الإنساني في مقابل برودة القصر؛ مما يدفع المشاهد للانحياز عاطفيًا لبيئة الفطرة والبساطة.

المظاهر الجسدية والحسية: وظف الفيلم التفاعل الحسي عبر التباين اللوني والإضاءة والمؤثرات الصوتية؛ لتعميق الروابط العاطفية بالمكان؛ حيث نقل المشاهد من رهبة سواد الغابة إلى أمان ألوان الكوخ الدافئة، مُحولاً الطبيعة إلى ملاذ يبعث على الراحة النفسية. وبالتوازي مع ذلك، ربط الفيلم بين النشاط البدني والصحة من خلال تصوير البيئة الطبيعية كفضاء للحركة والعمل الشاق (كعمل الأقزام في المناجم)؛ مما عزز اللياقة وقوة التحمل. وتبرز الغابة هنا كبيئة صحية مثالية تجمع بين الهواء النقي والحيوية النفسية، حيث ساهم الاندماج مع الطبيعة ومصادقة الحيوانات في تقليل التوتر وتجاوز الأزمات، كما يوثق شكل رقم (10) في تجسيد مفاهيم الطبوفيليا.



المظاهر العاطفية والنفسية
الشعور بالانتماء والهوية من خلال ارتباط الأقزام السبعة بالمنجم (مكان العمل)



المظاهر السلوكية
الارتباط العاطفي كمحفز حب المكان (تنظيف المنزل)



المظاهر الجسدية والحسية
النشاط البدني والصحة من خلال المشي كوسيلة التنقل الدائم بين المنجم والكوخ

شكل رقم (10) بعض اللقطات بالمشاهد التي عكست مظاهر الطبوفيليا Sharpsteen et al (,1937)

- **فئة الأهداف المرتبطة بالطبيعة:**

الأهداف المرتبطة بالطبيعة التي يريد المضمون محل الدراسة إبلاغها أو الوصول إليها.

جدول رقم (5) الأهداف المرتبطة بالإيكوفيليا

فئة الأهداف المرتبطة بالإيكوفيليا	التكرار	النسبة
الأهداف البراغماتية	4	%13.62
الأهداف المعرفية	3	%10.34
الأهداف الجمالية	3	%10.34
الأهداف الأخلاقية	2	%6.90
غير مرتبطة بأهداف حب الطبيعة	17	%58.62
المجموع الكلى للمشاهد	**29**	**%100**

يُبرز جدول رقم (5) أنّ الأهداف البراغماتية والتي تمثلت في الطبيعة موضوع للمنفعة جاءت بواقع (4) مشاهد بنسبة (13.62%)، وظهرت تلك المشاهد بظهور الملكة الشريرة في القصر أو الغابة. كما يتضح من شكل رقم (11)









شكل رقم (11) بعض اللقطات المرتبطة بالأهداف البراغماتية (الطبيعة موضوع للمنفعة)
(Sharpsteen et al ,1937)

تُعد الأهداف المعرفية التي تقدم الطبيعة كموضوع للدراسة عنصرًا تعليميًّا في الفيلم، حيث ظهرت في (3) مشاهد بنسبة (10.34%). وتجلى هذا الدور المعرفي من خلال تبسيط مفاهيم علمية وفيزيائية، مثل ظاهرة صدى الصوت وانعكاسه عند بئر الأمنيات، وتوضيح مفهوم الانسجام الطبيعي وتدفق الحياة في أغنية "مع ابتسامة وأغنية"، وحوار سنووايت مع الحيوانات حول أنماط المعيشة والبيئات السكنية للكائنات (كالأرانب والسناجب والطيور)؛ مما حول المحتوى الدرامي إلى أداة لتعريف الطفل بخصائص العالم الطبيعي شكل رقم (12).



صدى الصوت　　انسجام الطبيعة　　الموائل

شكل رقم (12) بعض اللقطات المرتبطة بالأهداف المعرفية (الطبيعة موضوع للدراسة)
(Sharpsteen et al ,1937)

تجسدت الأهداف الجمالية التي تجعل من الطبيعة موضوعًا للحُسن والجمال في (3) مشاهد بنسبة (10.34%) من إجمالي العمل. وتجلت هذه الأهداف في لقطات احتفت بالتفاصيل الفطرية، مثل: تنسيق الزهور في الأصيص، ومشاهد استمتاع سنووايت بسحر الغابة والحيوانات، بالإضافة إلى جماليات تدفق الشلالات التي أبرزت نقاء الطبيعة وعذوبتها، شكل رقم (13).



شكل رقم (13) بعض اللقطات المرتبطة بالأهداف الجمالية (الطبيعة موضوع للجمال)
(Sharpsteen et al ,1937)

في حين جاءت الأهداف الأخلاقية والتي تمثلت في الطبيعة موضوع للحماية بواقع مشهدين فقط بنسبة (6.90%)، وظهرت تلك المشاهد (حرص سنووايت على حماية الحيوانات على الغابة، والتأكيد على توفير فكرة الأمان أثناء التعامل معهم). شكل رقم (14)



شكل رقم (14) بعض اللقطات المرتبطة بالأهداف الاخلاقية (الطبيعة موضوع للحماية)
(Sharpsteen et al ,1937)

- **فئة محتوى الأغاني المرتبطة بالطبيعة:** تُعد الأغاني في فيلم "سنووايت" عنصرًا دراميًّا وليست مجرد ترفيه؛ فهي المحرك الأساسي لتطوير الشخصيات ونقل المشاعر وقد ساهمت هذه الأغاني في تحويل الطبيعة إلى شريك وجداني يتفاعل مع البطلة؛ مما عمق حبكة الفيلم وجعل الألحان وسيلة فعالة لإيصال الرسائل العاطفية للمشاهد.

جدول رقم (6) فئة محتوى الأغاني بفيلم سنووايت والأقزام السبعة 1937

فئة محتوى الأغاني	القائم بالغناء	التكرار	النسبة
أنا أتمنى	سنووايت	1	%3.45
أغنية واحدة	الأمير	2	%6.90
مع ابتسامة وأغنية	سنووايت	1	%3.45
أطلق صفارة أثناء عملك	سنووايت	1	%3.45
هاى هوو	الأقزام	2	%6.90

فئة محتوى الأغاني	القائم بالغناء	التكرار	النسبة
بلودل-أودل-أم-دوم (أغنية غسيل الأقزام لأياديهم)	الأقزام	1	%3.45
الأغنية السخيفة	الأقزام	1	%3.45
يوما ما سيأتي أميري	سنووايت/كورال في نهاية الفيلم	3	%10.34
المجموع الكلى للأغاني		**12**	**%100**

تُعد الأغاني الثمانية في فيلم "سنووايت"، ومن أبرزها "Heigh-Ho" و"Someday My Prince Will Come"، المحرك الأساسي لربط الطبيعة بقيم الحب والعمل الجماعي؛ حيث حولت البيئة من خلفية صامتة إلى شريك وجداني يبادل البطلة المودة ويساعدها على تجاوز الأزمات النفسية. ووفقًا لنتائج جدول رقم (6)، ساهم تكرار هذه الألحان في مواقع محورية (كالبئر والمنجم والكوخ) في تحويل العناصر الطبيعية (كالماس والطيور والماء) إلى رموز للنقاء والتعافي؛ مما رسخ ارتباطًا شرطيًا لدى المشاهد بين الانتماء للأرض وتحقيق السعادة.

فئة أدوار الشخصيات: تُعرف الشخصيّة المحورية (Protagonist) بأنها البطل الذي يقود الأحداث، بينما تمثل شخصية الخصم (Antagonist) القوّة التي تقاوم البطل وتكبح جماحه، ويشترط فيها القوة لتأجيج الصراع الدرامي (عبد التواب، 2019). وتتنوع هذه الشخصيات في العمل الفني بين الخير والشر لتجسيد التضاد المطلق الذي يدفع الحبكة إلى الأمام.

جدول رقم (7) فئة الشخصيات بفيلم سنووايت والأقزام السبعة 1937

فئة الشخصيات	التكرار	النسبة
الشخصية محورية	15	%51.72
الشخصية الخصم	9	%31.03
الشخصيات الأخرى	5	%17.25
المجموع الكلى للمشاهد	**29**	**%100**

أظهرت نتائج جدول رقم (7) أن سنووايت هي الشخصية المحورية المهيمنة على السياق الدرامي بظهورها في (15) مشهدًا بنسبة (51.72%)، بينما جاءت الملكة كشخصية "الخصم" في (9) مشاهد بنسبة (31.03%). وفي المقابل، توزعت بقية المشاهد (5 مشاهد بنسبة 17.25%) على الشخصيات الثانوية المساعدة والمكملة للحبكة، مثل: الأمير، الأقزام، المرآة، والصياد.

فئة سمات شخصية البطل: ويقصد بها سمات الشخصية البطلة التي تتمحور حولها.

جدول رقم (8) فئة سمات شخصية البطل (سنووايت) بالفيلم

فئة سمات شخصية البطل	التكرار	النسبة
إيجابية	12 مشهد	%41.37
سلبية	5 مشاهد	%17.25
محايد	12 مشهد	%41.37
المجموع الكلى للمشاهد	**29 مشهد**	**%100**

توضح نتائج جدول رقم (8) توازنًا في سمات شخصية سنووايت؛ حيث هيمنت السمات الإيجابية (كالحب، الرعاية، التعاون، والنظافة) بنسبة (41.37%)، وهي نفس النسبة التي سجلتها السمات المحايدة. وفي المقابل، ظهرت السمات السلبية بنسبة (17.25%)، متمثلة في السذاجة المفرطة وثقتها المتسرعة بالغرباء، وهو ما تجلى في فتحها الباب للملكة المتنكرة، وتجاهل تحذيرات الأقزام.

- **فئة الشخصيات الفاعلة:** يقصد بها طبيعة الشخصيات الرئيسة التي تأخذ دور المتحدث والمحركين الأساسيين في المضمون.

جدول رقم (9) فئة سمات شخصية البطل (سنووايت) بفيلم سنووايت والأقزام السبعة 1937

فئة الشخصيات الفاعلة	التكرار	النسبة
سنووايت	15	%51.72
الأقزام	3	%10.34
الأمير	2	%6.90

فئة الشخصيات الفاعلة	التكرار	النسبة
ملكة الشر	9	%31.03
الحيوانات	4	%13.62
الطيور	1	%3.45
أخرى (المرآة السحرية / الصياد)	3	%10.34
المجموع الكلى للمشاهد	**29**	**%100**

وفقًا لجدول رقم (9) تتصدر سنووايت (الشخصية الرئيسة) الحضور في الفيلم بنسبة (51.72%) عبر 15 مشهدًا، تليها ملكة الشر في 9 مشاهد بنسبة (31.03%). وتبرز الحيوانات كفاعل درامي مهم في 4 مشاهد بنسبة (13.62%)، حيث تجسد قيم التعاون بمساعدة البطلة في الغابة وكوخ الأقزام. بينما سجل الأمير والمرآة السحرية حضورًا رمزيًا بنسبة (6.90%) لكل منهما، وجاء الصياد في مشهد واحد فقط بنسبة (3.45%). ويوضح شكل رقم (15) بعض اللقطات للحيوانات كشخصيات فاعلة ببعض المشاهد.



مساعدة الحيوانات لسنوويت للذهاب لكوخ الأقزام لتنام فيه

مساعدة الحيوانات لسنوويت في تنظيف المنزل

ترقب الحيوانات والشعور بالقلق لدخول العجوز منزل الأقزام

تنبيه الحيوانات للأقزام بالخطر المحدق التي تتعرض له سنوويت وضرورة انقاذها قبل فوات الاوان

شكل رقم (15) بعض اللقطات بالمشاهد المرتبطة ببعض بمشاهد للحيوانات كشخصيات فاعلة (Sharpsteen et al ,1937)

- **فئة الاتجاه:** ويقصد بها الاتجاه الذي يأخذه المضمون محل التحليل، وهي من أكثر الفئات استخدامًا في دراسة محتوى وسائل الإعلام.

جدول رقم (10) فئة الاتجاه بفيلم سنوويت والأقزام السبعة 1937

فئة الاتجاه	التكرار	النسبة
اتجاهات إيجابية	12	%41.37
اتجاهات سلبية	3	%10.34
اتجاهات محايدة	14	%48.29
المجموع الكلى للمشاهد	**29**	**%100**

يُظهر جدول رقم (10) أن الاتجاهات الإيجابية تضمنت من خلال (12) مشهدًا، بنسبة (41.37%) والاتجاهات السلبية تضمنت من خلال (3) مشاهد، بنسبة (10.34%%) والتي تمثلت في (الأمان للغرباء وأكل التفاحة / دخول سنووايت منزل الأقزام بلا استئذان/ قُبلة الأمير لسنووايت لكسر تعويذة سمُ التفاحة).

- **فئة القيم:** ويقصد بها التعرف إلى القيم المتضمنة في الفيلم، حيث تعرف القيم بأنها مجموعة من المبادئ والمعايير التي تتشكل منها شخصية الإنسان خلال فترة تنشئته الاجتماعية.

جدول رقم (11) فئة القيم بفيلم سنووايت والأقزام السبعة 1937

فئة القيم	التكرار	النسبة
قيم اجتماعية	9	%31.03
قيم أخلاقية	6	%20.68
قيم بيئية	5	%17.25
قيم صحية	4	%13.62
قيم جمالية	3	%10.34
أخرى	2	%8.08
المجموع الكلى للمشاهد	**29**	**%100**

وفقًا لجدول رقم (11) تتوزع القيم في الفيلم لتعكس أولويات مجتمع الثلاثينيات، حيث هيمنت القيم الاجتماعية (31.03%) متمثلة في العمل الجماعي والتعاون وقيم الضيافة، تلتها القيم الأخلاقية (20.68%) التي ركزت على النزاهة والحذر. وحلت القيم البيئية ثالثًا، بنسبة (17.25%)؛ لترسيخ مفهوم التعايش السلمي مع الطبيعة والاستخراج المسؤول للموارد. كما برزت القيم الصحية (13.62%) عبر سلوكيات النظافة والغذاء الصحي، والقيم الجمالية (10.34%) التي احتفت ببساطة الطبيعة، مع حضور ضئيل للقيم الدينية والاقتصادية والسياسية.

تحليل فئات الشكل (كيف قيل؟) تُشكل فئة الشكل في أفلام الرسوم المتحركة النافذة الأولى وقوة التأثير التي تُجيب عن سؤال كيف قيل؟ فهي ليست مجرد إطار فني، بل وسيلة إستراتيجية يستخدمها القائم بالاتصال بعناية فائقة لصياغة قناعات المتلقي، فالمؤثرات الصوتية،

والموسيقى التصويرية، ودلالات الألوان، وزوايا التصوير، وحركات الكاميرا هي أدوات قصدية وليست عشوائية، صُممت لإحداث تأثير نفسي وعاطفي محدد يعزز من وصول الرسالة الإعلامية، وترسيخ مضامينها لدى الجمهور، وشملت فئات الشكل ما يلي:

- **فئة أساليب الإقناع:** هي الوسائل التي يوظفها المرسل من أجل تأكيد أقواله، أو تحقيق أهدافه.

جدول رقم (12) فئة وسائل الاقناع بفيلم سنووايت والأقزام السبعة 1937

فئة وسائل الاقناع	التكرار	النسبة
استمالات عقلية	3	%10.34
استمالات عاطفية	14	%48.29
استمالات التخويف	7	%24.12
لم يتم استخدام الاستمالات	5	%17.25
المجموع الكلى للمشاهد	**29**	**%100**

يُثبت جدول رقم (12) تصدر الاستمالات العاطفية بنسبة (48.29%)، حيث ركزت على مشاهد الحزن (كموت سنووايت) لتعميق الروابط الوجدانية. تلتها استمالات التخويف بنسبة (24.12%) عبر مشاهد الصراع ومحاولة الملكة (العجوز) قتل الأقزام عقب اكتشافهم لمصير سنووايت واستخدام الموسيقى الصاخبة لتعزيز التوتر النفسي. وأخيراً الاستمالات العقلية بنسبة (10.34%)، والتي اعتمدت على الاستنتاج المنطقي وتحفيز اليقظة الذهنية لدى المشاهد، كما ظهر بمشهد اكتشاف الأقزام لوجود غرباء في منزلهم ومشاهدة الباب المفتوح، وانبعاث الدخان من المدخنة وتتضح تلك المشاهد في شكل رقم (16).



الاستمالات العاطفية　　استمالات التخويف　　الاستمالات العقلية

شكل رقم (16) بعض أساليب الإقناع ببعض اللقطات بمَشاهد الفيلم Sharpsteen et al (,1937)

- **فئة القوالب الدرامية بالمَشاهد:**

تمُثل الأشكال التي تُبنى عليها الأعمال الدرامية، وتتضمن عناصر أساسية مثل الشخصيات، والصراع، والمكان، وتوقيت الأحداث، والهدف من القوالب الدرامية هو تنظيم القصة وجعلها مقنعة للمشاهد من خلال تقسيمها إلى بداية ووسط ونهاية.

جدول رقم (13) القالب الدرامي بمَشاهد الفيلم

فئة القالب الدرامي	التكرار	النسبة
قالب ميلودرامي	16	%55.16
قالب تراجيدي	8	%27.59
قالب كوميدي	5	%17.25
المجموع الكلى للمشاهد	**29**	**%100**

وفقًا لجدول رقم (13) تهيمن الميلودراما (55.16%) على الفيلم بالتركيز على الصراع الأخلاقي بين الخير والشر، كما في مشهد تحول الملكة القبيح تلاها القالب التراجيدي (27.59%) الذي أثار مشاعر الشفقة والفقد، خاصة في مشهد موت سنووايت المعتمد على الموسيقى الجنائزية. وأخيرًا القالب الكوميدي (17.25%) الذي تجلى في الحركات العفوية للقزم دقدق (Dopey)، وكوميديا الموقف؛ مما كسر حدة الدراما وعزز الارتباط الوجداني بعالم الأقزام، كما يظهر في شكل رقم (17).



أحد لقطات (الميلودراما) أحد لقطات (التراجيديا) أحد لقطات (الكوميديا)

شكل رقم (17) بعض أشكال القوالب الدرامية بالمَشاهد(Sharpsteen et al ,1937)

- **فئة الموسيقى التصويرية:**

تُعد الموسيقى التصويرية عنصرًا دراميًا محوريًا يُصاغ لتهيئة المشاهد وجدانيًا لأحداث الفيلم وتطور حبكته (خلف، 2019). ويمُثل الفيلم طفرة في هذا المجال؛ كونه أول فيلم يصدر له ألبوم موسيقي مستقل بالتزامن مع عرضه، حيث اعتمد على طابع أوركسترالي كلاسيكي تماشيًّا مع بناء الشخصيات، مبتعدًا عن موسيقى "الجاز" و"السوينغ" التي كانت سائدة آنذاك (Diplomski, 2022).

جدول رقم (14) الموسيقى التصويرية بمَشاهد الفيلم

فئة الموسيقى التصويرية	التكرار	النسبة
موسيقى هادئة	14	%48.29
موسيقى صاخبة	5	%17.25
مختلطة	10	%34.46
المجموع الكلى للمشاهد	**29**	**%100**

يُبرز جدول رقم (14) هيمنة الموسيقى الهادئة (48.29%) على أغلب المشاهد، خاصة في لحظات تواصل البطلة مع الطبيعة والحيوانات، حيث تعكس الألحان الأوبرالية براءتها وتمنح المشاهد شعورًا بالاسترخاء، وفي المقابل استخدمت الموسيقى الصاخبة (17.25%) في ذروة الصراع لإثارة الرعب والتوتر، كما في مشهد الغابة المظلمة وتحول الملكة، أما الموسيقى المختلطة (34.46%)، فتظهر في مشاهد الأقزام لتحقيق توازن إيقاعي يجمع بين العمل والمرح؛ مما يحمي المشاهد من الرتابة أو الإزعاج السمعي.

- **فئة المؤثرات البصرية:**

تتجلى عبقرية الفيلم في التناغم الدقيق بين المؤثرات البصرية وتوزيع الموسيقى؛ حيث اعتمد على أسلوب الأوبريت والموسيقى الأوركسترالية لتعزيز الحبكة، وتوج ذلك بثورة تقنية شملت كاميرا الألواح المتعددة للعمق، والروتوسكوب Rotoscoping لواقعية الحركة، مع إتقان تام لتقنية مزامنة الصوت والموسيقى Synchronizationالتي ربطت الصوت والحركة والموسيقى بانسجام دقيق عمّق التأثير الدرامي وظهرت تلك الصور البصرية ذات ألوان جيدة في عدد (28) مشهد من إجمالي مشاهد الفيلم

جدول رقم (15) المؤثرات البصرية بمَشاهد الفيلم

فئة المؤثرات البصرية	التكرار	النسبة
صور بصرية ذات ألوان جيدة	28	%96.55
صور بصرية ذات ألوان متوسطة	1	%3.45
صور بصرية ذات ألوان ضعيفة	----	----
المجموع الكلى للمشاهد	**29**	**%100**

يوضح جدول رقم (15) أن المؤثرات البصرية ذات ألوان جيدة جاءت بعدد (28) مشهدًا من إجمالي مشاهد الفيلم بنسبة 96.55 %، ويمكن تفسيره بأن الفيلم حاول جذب الأطفال إليه من خلال الألوان الساطعة والصور والرسومات المتنوعة.

- **فئة الألوان:** ويقصد بها مزيج الألوان الذي تتركب منها الصورة معتمدة على درجة السطوع ودقتها.

جدول رقم (16) طبيعة الألوان المُستخدمة بمَشاهد الفيلم

فئة الألوان	التكرار	النسبة
ناصعة الوانها واضحة جدا	29	%100
باهتة منخفضة الوضوح	----	----
عشوائية ناصعة تارة وباهتة تارة اخرى	----	----

فئة الألوان	التكرار	النسبة
المجموع الكلى للمشاهد	**29**	**%100**

يمُثل فيلم "سنوويت والأقزام السبعة" (1937) طفرة تقنية باعتباره أول فيلم رسوم متحركة طويل ومُلون بتقنية (Three-Strip Technicolor)، وقد كشف تحليل جدول رقم (16) أن جميع مشاهد الفيلم (29 مشهدًا بنسبة 100%) تميزت بألوان ناصعة وواضحة جدًا؛ مما ساهم في إبراز تفاصيل الغابة وكوخ الأقزام والقصر بألوان نابضة بالحياة نجحت في جذب عين المشاهد الطفل، وتجسيد التجربة البصرية الغنية التي ميزت هذا العمل في زمنه.

- **فئة مكان التصوير**

نظرًا لكون الفيلم اعتمد على الرسم اليدوي بدلاً من مواقع التصوير التقليدية، فقد صنف التحليل "مكان المشهد" وفقًا لطبيعة البيئة المرسومة؛ حيث اعتُبرت الأماكن ذات الحيز المحدد (كالمرجعيات المعمارية الأوروبية في القصر، ومنزل الأقزام، ومنجم الألماس) بمثابة "مشاهد داخلية"، بينما اعتُبرت المساحات المفتوحة (كحديقة القصر والغابة) "مشاهد خارجية" في الطبيعة، وقد استند هذا البناء البصري في استوديوهات ديزني بلوس أنجلوس إلى لقطات مرجعية حية، ومصادر إلهام واقعية، مثل قلعة "نويشفانشتاين" الألمانية؛ لتجسيد هذا التباين المكاني.

جدول رقم (17) مكان التصوير بمَشاهد الفيلم

فئة مكان التصوير	التكرار	النسبة
داخلي	17	%58.62
خارجي في الطبيعة	12	%41.38
المجموع الكلى للمشاهد	**29**	**%100**

يُبين جدول رقم (17) هيمنة أماكن التصوير الداخلي بنسبة (58.62%)، موزعة بين القصر كرمز للسلطة، ومنزل الأقزام الذي يجسد الاحتواء، بالإضافة إلى المنجم كعالم للعمل المنظم، وفي المقابل شكلت أماكن التصوير الخارجي نسبة (41.38%)، تركزت معظمها في الغابة كفضاء للهروب والمواجهة مع الطبيعة.

- **فئة حركات الكاميرا:**

اعتمدت المنهجية في تحليل فيلم "سنووايت" على الثقل النوعي والدور الدرامي لحركات الكاميرا (كالتدوير، التحريك، والتكبير) بدلاً من الرصد الإحصائي الكمي؛ نظرًا لضخامة العمل الذي يتجاوز 2,000 لقطة. واستنادًا إلى رؤية بيلور (Bellour, 2000)، ركزت الدراسة على عينات مختارة من أشهر المقاطع ذات الكثافة الدلالية (مثل مشهد المرآة والتفاحة)؛ كونها تجسد الرؤية الإخراجية المتفردة وتسمح بتحليل دقيق لتفاصيل الزوايا، وتوظيف الإضاءة، ويُبين جدول رقم (18) حركات الكاميرا وفق تأثيرها في بناء لغة الفيلم.

جدول رقم (18) ترتيب حركات الكاميرا وفق الأهمية المنهجية فيلم سنووايت والاقزام السبعة (1937)

حركة الكاميرا	الترتيب
لقطة الملاحقة(Follow Shot)	1
التحريك الجانبي(Truck / Crab)	2
التحريك الأفقي(Pan)	3
حركة التدوير الرأسي(Tilt)	4
اللقطة الثابتة(Locked Down)	5
الإمالة(Canted/Dutch Angle)	6
حركة التدوير الرأسي(Pedestal)	7
حركة التكبير(Zoom)	8

يُستدل من جدول رقم (18) نتائج تحليل حركات الكاميرا في الفيلم وفقًا لأهميتها التقنية والدرامية كما يأتي:

* لقطة الملاحقة : احتلت المرتبة الأولى كابتكار ثوري عزز الواقعية والديناميكية؛ حيث تلاحق الكاميرا الشخصيات من مسافة ثابتة لتعزيز الانغماس العاطفي، مما يضع المشاهد في قلب الحدث ويجعله شريكاً في التوتر الدرامي.

* التحريك الجانبي :جاء ثانيًا لخلق إيهام بالعمق ثلاثي الأبعاد عبر تقنية "البارالاكس" (Parallax)، التي تحرك طبقات الخلفية بسرعات متفاوتة. ساهمت هذه التقنية في محاكاة السينما الحية وأضفت حيوية بصرية ملموسة، خاصة في مشاهد المنجم وسير الأقزام.
* التحريك الأفقي واللقطة الثابتة: جاء في المرتبة الثالثة كركائز درامية؛ حيث أتاح الثبات إبراز الأداء العاطفي واللوحات الفنية الدقيقة، بينما عمل التحريك الأفقي على استعراض الخلفيات التفصيلية وتتبع الشخصيات بانسيابية.
* التدوير الرأسي: جاء رابعًا حيث استُخدمت الإمالة للأعلى (Tilt Up) لمنح القلعة والملكة هيبة وسطوة، بينما استُخدمت الإمالة للأسفل (Tilt Down) للكشف التدريجي عن عناصر محورية كالتفاحة المسمومة لزيادة الترقب.
* اللقطة الثابتة: جاءت خامسًا لتوجيه التركيز نحو تعبيرات الشخصيات؛ مما أتاح للمشاهد تأمل التفاصيل الفنية.
* الزاوية الهولندية: احتلت المرتبة السادسة بهدف خلق شعور بعدم الاستقرار والهلع؛ وبرزت أهميتها في مشهد "هروب سنوويت" لتجسيد الاضطراب النفسي وفقدان الأمان.
* التحريك العمودي: جاء سابعًا لتغيير ارتفاع الكاميرا بالكامل وخلق إيهام بالعمق ثلاثي الأبعاد؛ حيث وظف لمحاكاة العين البشرية في استعراض ضخامة القصر أو بناء التوتر والتهديد في الغابة المظلمة عبر الحركات الهابطة.
* حركة التكبير: جاءت في المرتبة الثامنة والأخيرة لتركيز الانتباه على تفاصيل محددة أو تعزيز التوتر الدرامي من خلال التقريب والتبعيد، مما حقق إيهاماً بالواقعية والعمق البصري.

- **فئة زوايا التصوير:** تُعد زوايا التصوير السينمائي أداة محورية للتأثير في إدراك المشاهد وتغطية أحداث الفيلم بصريًا، وبناءً على منهجية تعتمد على الكثافة الدلالية والبصمة الإخراجية بدلاً من الرصد الإحصائي المجرد، تم ترتيب الزوايا في الفيلم وفقًا لدورها في تعزيز الدراما والعمق البصري، جدول رقم (19).

جدول رقم (19) ترتيب أحجام وزوايا اللقطات وفق الأهمية المنهجية فيلم سنوويت (1937)

نوع اللقطة / الزاوية	الترتيب
اللقطة التأسيسية(Establishing Shot)	1

2	اللقطة من زاوية منخفضة(Low-Angle)
3	اللقطة القريبة(Close Shot)
4	اللقطة الكاملة(Full Shot)
5	اللقطة المتوسطة(Medium Shot)
6	اللقطة من زاوية عالية(High-Angle)
7	لقطة المنظور الأول (Point Of View) (POV)
8	اللقطة القريبة جداً(Extreme Close)
9	لقطة الشخصيتين(Two Shot)
10	لقطة من فوق الكتف Over-The-Shoulder (OTS)

يُبرز جدول رقم (19) نتائج تحليل الكوادر واللقطات السينمائية في الفيلم وفقًا لترتيب أهميتها كما يلي:

* اللقطة التأسيسية :جاءت في المرتبة الأولى لتحديد الزمان والمكان، حيث أبرزت التباين الدرامي بين عزلة القلعة وأمان الكوخ، وجعلت البيئة شريكًا في بناء السياق الواقعي للقصة.
* لقطة الزاوية المنخفضة :احتلت المرتبة الثانية لتعزيز هيبة وسطوة الملكة، واستُخدمت معماريًا لإبراز فخامة القصر وزرع الرهبة عبر منظور "عين الدودة."
* اللقطة القريبة: جاءت ثالثًا لخلق تواصل عاطفي وتركيز بصري على براءة البطلة وشر الملكة، ورغم غياب اللقطات القريبة جداً لقيود تقنية، إلا أنها نجحت في تخليد التعبيرات الإنسانية وتفاصيل الرموز كالتفاحة.
* اللقطة الكاملة: جاءت رابعًا لإبراز لغة الجسد وتفاعل الشخصية مع محيطها، واعتمدت على أسلوب(Storyboard) ، وحركات الكاميرا الوهمية لخلق تدفق بصري مستمر.

* اللقطة المتوسطة: جاءت في المرتبة الخامسة لتحقيق توازن بين تفاعل الشخصية وتفاصيل الإطار، واستُخدمت بكثافة في المشاهد الحوارية والاجتماعية كالمشاهد عند البئر، ومع الأقزام.
* الزاوية العالية: جاءت سادسًا لإظهار الشخصيات بمظهر الضعف والعجز (كما في هروب البطلة)، وتصاعدت لتقنية "عين الطائر "لإضفاء الطابع الملحمي، مع استخدام "الزاوية المائلة "لنقل الفوضى والارتباك.
* لقطة المنظور الأول :احتلت المرتبة السابعة لتمكين المشاهد من رؤية العالم بعين الشخصية؛ حيث وُظفت في مشهد الغابة لتحويل الأشجار إلى وحوش، مما رفع حدة التوتر والاندماج العاطفي.
* اللقطة القريبة جدًا: جاءت ثامنًا والأقل استخدامًا نظرًا للقيود التقنية في الرسم آنذاك.
* لقطة الشخصيتين :جاءت تاسعًا للكشف عن طبيعة العلاقات؛ فجسدت التآلف بين سنووايت والأقزام والحيوانات، مقابل إبراز التوتر والصراع في مواجهاتها مع الملكة والصياد.
* لقطة من فوق الكتف : جاءت في المرتبة العاشرة لتعميق الاتصال النفسي في المشاهد الحوارية، وبرزت بقوة في مشهد مخاطبة الملكة للمرآة، وفي لحظة تقديم التفاحة المسمومة؛ لتعزيز التفاعل الدرامي.

ثانيا: النتائج المرتبطة بالدراسة الميدانية (تطبيق الستبانة على مشاهدي أفلام الرسوم المتحركة)

أولا: كثافة المشاهدة اليومية لأفلام الرسوم المتحركة لدى أفراد العينة وفقا للنوع.

للتعرف إلى فروق كثافة المشاهدة اليومية لأفلام الرسوم المتحركة وفقًا للنوع، استخدم اختبار كا2 (Chi-Square Test) للاستقلالية، وهو الاختبار الإحصائي الأنسب للبيانات الوصفية (النوعية).

جدول رقم (20) كثافة المشاهدة اليومية لأفلام الرسوم المتحركة لدى أفراد العينة وفقا للنوع

كثافة المشاهدة اليومية	الذكور		الإناث		المجموع		كا2
	ت	%	ت	%	ت	%	
أقل من ساعة	2	%5	5	%8.3	7	%7	8,71
من ساعة الى 3 ساعات	11	%27.5	12	%20	23	%23	
من 3 ساعات الى 6 ساعات	25	%62.5	37	%61.7	62	%62	
أكثر من 6 ساعات	2	%5	6	%10	8	%8	
المجموع	**40**	**%100**	**60**	**%100**	**100**	**%100**	

يتبين من جدول رقم (20) أن جميع أفراد العينة يشاهدون أفلام الرسوم المتحركة عبر التليفزيون بنسب كثافة مختلفة، فالتعرض للتلفزيون ما بين ثلاث ساعات إلى أقل من ست ساعات جاءت في المرتبة الأولى لدى عينة الدراسة بنسبة 62%، وحلت بعدها في المرتبة الثانية الفترة من ساعة إلى ثلاث ساعات بنسبة 23% وجاءت المشاهدة أكثر من ست ساعات في المرتبة الثالثة بنسبة 8% وفى المرتبة الرابعة وجاءت المشاهدة أقل من ساعة بنسبة 7% وقد أظهر التحليل الإحصائي أن قيمة كا2 المحسوبة8,71، بينما كانت قيمة كا2 تربيع الجدولية 9,488 عند درجة حرية ٤ ومستوى دلالة ٠,٠٥ وعلى الرغم من كثافة المشاهدة، ولكن ليس هناك علاقة بين نوع وكثافة المشاهدة؛ مما يشير إلى رفض الفرض الأول للدراسة، والذي ينص على وجود علاقة ذات دلالة إحصائية بين النوع، وكثافة مشاهدة أفلام الرسوم المتحركة.

ثانيًا: كثافة المشاهدة اليومية لأفلام الرسوم المتحركة لدى أفراد العينة وفقا للعمر

للتعرف إلى فروق كثافة المشاهدة اليومية لأفلام الرسوم المتحركة بين أفراد العينة وفقا للعمر، استخدم اختبار كا2 (Chi-Square Test) للاستقلالية.

جدول رقم (21) كثافة المشاهدة اليومية لأفلام الرسوم المتحركة لدى أفراد العينة وفقا للعمر

كثافة المشاهدة اليومية	من 6-9 سنوات		من 9-12 سنة		المجموع		كا2
	ت	%	ت	%	ت	%	
أقل من ساعة	11	%20	10	%22,2	21	%21	4,83
من ساعة الى 3 ساعات	11	%20	9	%20	20	%20	
من 3 ساعات الى 6 ساعات	17	%30,9	12	%26,7	29	%29	
أكثر من 6 ساعات	16	%29,1	14	%31,1	30	%30	
المجموع	**55**	**%100**	**45**	**%100**	**100**	**%100**	

أظهرت نتائج رقم جدول (21) تصدرت نسب المشاهدة أكثر من 6 ساعات المرتبة الأولى بنسبة 30% ومن 3ساعات الى 6 ساعات بالمرتبة الثانية بنسبة 29% وتقاربت نسب المشاهدة لفئة المشاهدين لأفلام الرسوم المتحركة أقل من ساعة وفئة المشاهدين من ساعة إلى ثلاث ساعات حيث بلغت على التوالي نسبة 21% ، 20% ونلاحظ أن كثافة المشاهدة مرتفعة لدى الجميع بغض النظر عن السن أي أن السن ليس هو العامل الوحيد المؤثر في كثافة المشاهدة حيث بلغت قيمة "كا2" المحسوبة (4.83)، وهي أقل من القيمة الجدولية (7.73) عند مستوى دلالة 0.05، مما يشير إلى رفض الفرض الثاني للدراسة. والذي ينص على وجود علاقة ذات دلالة إحصائية بين العمر، وكثافة مشاهدة أفلام الرسوم المتحركة

ثالثًا: أكثر قنوات أفلام الرسوم المتحركة التي يفضل المبحوثين مشاهدتها باستمرار.

للتعرف على قنوات الأفلام التي يتم متابعتها باستمرار تم حساب التكرارات والنسب المئوية، كما هو موضح في الجدول رقم (22)

جدول رقم(22) أكثر قنوات الأفلام التي يتم متابعة أفلام الكرتون من خلالها

القناة	النوع				المجموع	
	ذكور		اناث			
	التكرار	%	التكرار	%	التكرار	%
قناة ميكيMickey TV	2	%5	5	%8.3	7	%7

القناة	النوع				المجموع	
	ذكور		اناث			
	التكرار	%	التكرار	%	التكرار	%
قناة مودي كيدز Mody Kids TV	3	%7.5	5	%8.3	8	%15.8
قناة بيبي كيدزBaby Kids TV	3	%7.5	--	--	3	%3
كوكي كيدز Koky Kids TV	4	%10	3	%5.1	7	%7
دودو كيدز Dodo Kids TV	--	--	6	%10	6	%10
قناة ديزني اكس دي Disney XD	--	--	--	--	--	--
قناة ديزني بلس Disney+	3	%7.5	--	--	3	%3
قناة ديزني جونيور Disney Junior	3	%7.5	--	--	3	%3
قناة كرتون نتورك Cartoon Network	9	%22.5	12	%20	21	%42.5
قناة mb3	13	%32.5	23	%38.3	36	%36
المجموع	**40**	**%100**	**60**	**%100**	**100**	**%100**

أشارت نتائج جدول رقم (22) تباينًا ملحوظًا في تفضيلات القنوات الفضائية وفقًا للنوع؛ حيث احتلت "كرتون نتورك (Cartoon Network) "المركز الأول بنسبة (42.5%) مُحققةً توازنًا في جذب الجنسين، تلتها قناة "MBC3" بنسبة (38.3%) مع تفوق للإناث، ثم "مودي كيدز" ثالثًا بنسبة (15.8%). ويُعزى تفوق هذه القنوات إلى المجانية وسهولة الوصول عبر البث المفتوح، في مقابل خروج قنوات "ديزني" من المنافسة التقليدية نتيجة تحولها لنظام الاشتراكات المدفوعة (Disney+) وإغلاق قنواتها، مثل: (Disney XD) عالميًا منذ عام 2019؛ مما خلق حاجزًا اقتصاديًا دفع الجمهور نحو البدائل المتاحة والمحتوى المدبلج الذي توفره منصة إقليمية، مثل MBC3.

رابعًا: المصادر الأخرى التي تقدم أفلام الرسوم المتحركة

تنوعت مصادر متابعة أفلام الرسوم المتحركة بين منصات البث العالمية مثل Netflix وCrunchyroll، والمواقع المتخصصة كـ Witanime وYouTube، بالإضافة إلى المتاجر الرقمية

مثل Google Play Movies & TV. ولتحديد جوهرية الفروق بين نسب استخدام هذه المصادر لدى عينة الدراسة، تم الاعتماد على اختبار (Z-Test) للمقارنة بين النسب المئوية؛ وذلك للتأكد مما إذا كانت الفوارق الملاحظة تعكس دلالة إحصائية حقيقية أم أنها مجرد صدفة ناتجة عن طبيعة العينة.

جدول رقم (23) المصادر الأخرى التي تقدم أفلام الرسوم المتحركة ويتم متابعتها من قبل عينة الدراسة

النوع / المصادر الاخرى	ذكور		إناث		الإجمالي		قيمة Z	المعنوية	الدلالة
	ك	%	ك	%	ك	%			
نت فليكس(Netflix)	34	%85	53	%88.3	87	%87	3.55	0.076	دال عند 0.01
كرانشي رول (Crunchyroll)	12	%30	20	%33.3	32	%32	3.12	0.043	دال عند 0.05
موقع يوتيوب YouTube	26	%65	37	%61.7	63	%63	3.87	0.167	دال عند 0.05
Google Play Movies & TV	5	%12.5	11	%18.3	16	%16	2.32	0.128	دال عند 0.01
ويتأنيمي (Witanime)	3	%7,5	7	%11.7	10	%10	1.22	0.165	غير دالة
الإجمالي	**40**		**60**		**100**		**2.91**	**0.039**	**دال عند 0.01**

* سُمح باختيار أكثر من مصدر

أظهرت نتائج جدول رقم (23) هيمنة منصة Netflix كخيار أول للمشاهدة بنسبة 87%، يليها YouTube بنسبة 63%، مع تفوق إحصائي دال لصالح الإناث في استخدام أغلب المنصات الرقمية والقنوات الفضائية، مثل MBC3 . ويشير التحليل إلى تحول جذري في سلوك العينة يجمع بين

الاستعداد للدفع مقابل المحتوى الحصري والمتنوع في المنصات، وبين التمسك بالمصادر المجانية والمرنة كاليوتيوب وقنوات كرتون نتورك، كما كشفت النتائج عن تراجع القنوات التقليدية المشفرة لصالح ميزة "المشاهدة حسب الطلب"، مع بروز منصة Crunchyroll كوجهة متخصصة لمتابعي الأنيمي، خاصة من الإناث اللاتي سجلن شغفًا أكبر بمتابعة الرسوم المتحركة عبر كافة الوسائط المتاحة مقارنة بالذكور.

خامسًا: الطبيعة بأفلام الرسوم المتحركة لأميرات ديزني (الغابات / الحيوانات / الشجار / الطيور .....)

تمثل أفلام الأميرات جزءًا مهمًا من رصيد أفلام والت ديزني وتعتمد أفلام أميرات ديزني على الطبيعة كمصدر للإلهام، حيث تُظهر غالبًا المناظر الطبيعية الساحرة والغابات والحدائق كخلفية للأحداث، وكعناصر أساسية في القصة، أو كجزء من العالم الذي تعيش فيه الشخصيات، وقد تعددت وجوه الطبيعة في عالم أفلام أميرات ديزني، فهي ليست مجرد مشهد خلفي، بل عنصرًا دراميًا يتشكل وفقًا لرحلة الأميرة ، فبينما ظهرت كبيئة هادئة وملهمة في الجميلة والوحش، أو كرمز للانطلاق والحرية في رابونزل، نجدها في بوكاهونتاس تتحول إلى روح حية ومعلمٍ يُلقن الحكمة، أما في موانا، فقد جسّد المحيط النداء الداخلي للمغامرة ورحلة البطولة للأميرة، في حين مثلت الغابة في سنووايت والأقزام السبعة الملجأ الآمن الذي يحتضن البراءة بعيدًا عن صراعات القصور؛ مما يعكس فلسفة ديزني في جعل الطبيعة مرآةً لمشاعر الأميرات وتحولاتها النفسية.

جدول رقم (24) الطبيعة بأفلام الرسوم المتحركة لأميرات ديزني

النوع / الأفلام	ذكور ن=40		إناث ن=60		الإجمالي		الترتيب
	ك	%	ك	%	ك	%	
سنووايت والأقزام السبعة (1937)	32	%80	53	%88	85	%85	1
سندريلا (1950)	18	%45	40	%66	58	%58	4
الأميرة النائمة (1959)	13	%32	22	%36	35	%35	8
المرجل الأسود (1986)	---	---	2	%3.3	2	%2	13
حورية البحر (1989)	21	%52.5	36	%60	57	%57	5

النوع / الأفلام	ذكور ن=40		إناث ن=60		الإجمالي		الترتيب
	ك	%	ك	%	ك	%	
الجميلة والوحش (1991)	6	%15	15	%25	21	%21	12
علاء الدين (1992)	8	%20	18	%30	26	%26	11
بوكاهانتس (1995)	30	%75	43	%71.6	73	%73	3
مولان (1998)	26	%65	21	%35	47	%47	6
الأميرة والضفدع (2009)	18	%45	24	%40	42	%42	7
رابونزل (2010)	11	%27.5	17	%28	28	%28	10
أسطورة مريدا (2012)	22	%55	36	%60	58	%58	4
ملكة الثلج (2013)	11	%27.5	23	%38	34	%34	9
موانا (2016)	30	%75	50	%83	80	%80	2
الينا وسر مملكة أفالور (2016)	23	%57.5	24	%40	47	%47	6
الإجمالي	40		60		100		

*** سُمح باختيار أكثر من فيلم**

أظهرت استجابات عينة الدراسة من الذكور والإناث بجدول رقم (24) ما يأتي:

جاء فيلم سنووايت والأقزام السبعة (1937) في المرتبة الأولى، وفيلم موانا (2016) في المرتبة الثانية، وفيلم بوكاهونتاس (1995) في المرتبة الثالثة، وفيلما سندريلا (1950) وأسطورة مريدا (2012) في المرتبة الرابعة، وفيلم حورية البحر (1989) في المرتبة الخامسة، وفيلما مولان (1998) والينا وسر مملكة أفالور (2016) في المرتبة السادسة، وفيلم الأميرة والضفدع (2009) في المرتبة السابعة، وفيلم الأميرة النائمة (1959) في المرتبة الثامنة، فيلم ملكة الثلج (2013) في المرتبة التاسعة، وفيلم رابونزل (2010) في المرتبة العاشرة، وفيلم علاء الدين(1992) في المرتبة الحادية عشر، وفيلم الجميلة والوحش (1991) في المرتبة الثانية عشر، وفيلم المرجل الأسود (1986) في المرتبة الثالثة عشر، حيث تصدرت الأفلام الكلاسيكية القديمة جدًا، (مثل سنووايت) والحديثة جدًا،

مثل موانا للمراتب الأولى، بينما تراجعت أفلام حقبة النهضة، مثل: الجميلة والوحش، وعلاء الدين إلى مراتب متأخرة. وقد تُظهر هذه النتائج تباينًا لافتًا في تفضيلات عينة الدراسة بين الكلاسيكية التاريخية والتمكين الحداثي، حيث يعكس تصدر فيلم "سنووايت والأقزام السبعة " (1937) للمرتبة الأولى تمسك المستجيبين بالنموذج الأصلي والوجداني لأفلام ديزني، بينما يشير حلول فيلم "موانا" (2016) والذى جاء في المرتبة الثانية إلى انجذاب العينة نحو قيم الاستقلالية والمغامرة التي تمثلها البطلات المعاصرات، كما يُلاحظ أن الأفلام التي احتلت المراتب الأولى، مثل: موانا، وبوكاهانتس ومريدا تشترك في ثيمات الارتباط بالطبيعة والشجاعة الذاتية؛ مما قد يفسر قبولها الواسع لدى الذكور والإناث معًا، وفي المقابل فإن تراجع أفلام أيقونة، مثل: الجميلة والوحش، وعلاء الدين إلى مراتب متأخرة قد يعود إلى حالة التشبع الإعلامي، أو التغير في المعايير الجمالية والقيمية لدى الجيل الحالي، وصولاً إلى فيلم "المرجل الأسود" في المرتبة الأخيرة، وهو ما يتماشى مع قلة انتشاره وشهرته مقارنة ببقية أفلام الأميرات.

سادسًا: مدى مساهمة فيلم سنووايت والأقزام السبعة (1937) في تنمية إدراك الأطفال بأبعاد الإيكوفيليا وفقا لمتغير النوع

يجسد فيلم سنووايت والأقزام السبعة (1937) مفهوم الانسجام مع الطبيعة؛ مما يحولها إلى رسالة بيئية لحماية الكوكب، وللتعرف إلى مدى مساهمة فيلم سنووايت والأقزام السبعة (1937) في تنمية إدراك الأطفال بأبعاد الإيكوفيليا وفقًا لمتغير النوع استخدم اختبار كا2 (Chi-Square Test) للاستقلالية.

جدول رقم (25) حجم مساهمة فيلم سنووايت والأقزام السبعة (1937) في تنمية إدراك الأطفال بأبعاد الإيكوفيليا وفقًا لمتغير النوع

أبعاد الإيكوفيليا	مدى المساهمة	الذكور		الاناث		المجموع		كا2	مستوى المعنوية	الدلالة
		ت	%	ت	%	ت	%			
البيوفيليا Biophilia	تسهم بشكل فعال	32	%80	53	%88.3	85	%85	19,67	0.05	دال

أبعاد الإيكوفيليا	مدى المساهمة	الذكور		الاناث		المجموع		كا2	مستوى المعنوية	الدلالة
		ت	%	ت	%	ت	%			
الانتماء العاطفي الفطري للبشر للكائنات الحية الأخرى	تسهم بشكل ضعيف	6	%15	6	%10	12	%12			
	لا تسهم	2	%5	1	%1.6	3	%3			
	المجموع	40	%100	60	%100	100	%100			
الطبوفيليا Topophilia شغف الأماكن "الرابطة العاطفية بين الإنسان والمكان/ البيئة "	تسهم بشكل فعال	23	%57.5	58	%96.7	81	%81			
	تسهم بشكل ضعيف	15	%37.5	2	%3.3	17	%17			
	لا تسهم	2	%5	--	--	2	%5			
	المجموع	40	%100	60	%100	100	%100			

يُبين جدول رقم (25) أن قيمة كا2 المحسوبة19,67 في حين كانت قيمة كا2 الجدولية 11,7 عند درجة حرية 5 ومستوى دلالة ٠,٠٥؛ مما يشير إلى صحة الفرض الثالث، والذي ينص على وجود علاقة ارتباطية ذات دلالة إحصائية بين مشاهدة فيلم سنووايت والأقزام السبعة، وبين درجة إدراك أبعاد الإيكوفيليا لدى الأطفال وفقًا للنوع.

سابعًا: مدى مساهمة فيلم سنووايت والأقزام السبعة (1937) في تنمية إدراك الأطفال بأبعاد الإيكوفيليا وفقا لمتغير العمر .

للتعرف إلى مدى مساهمة فيلم سنووايت والأقزام السبعة (1937) في تنمية إدراك الأطفال بأبعاد الإيكوفيليا وفقا لمتغير العمر استخدم اختبار كا2 (Chi-Square Test) للاستقلالية.

جدول رقم (26) حجم مساهمة فيلم سنووايت والأقزام السبعة (1937) في تنمية إدراك الأطفال بأبعاد الإيكوفيليا وفقًا لمتغير العمر

أبعاد الإيكوفيليا	مدى المساهمة	من 6-9 سنوات		من 9-12 سنة		المجموع		كا2	مستوى المعنوية	الدلالة
		ت	%	ت	%	ت	%			
البيوفيليا Biophilia الانتماء العاطفي الفطري للبشر للكائنات الحية الأخرى	تسهم بشكل فعال	52	%94.5	35	%77,8	87	%87	17,73	0.05	دال
	تسهم بشكل ضعيف	--	--	10	22.2 %	10	%10			
	لا تسهم	3	%5.5	--	--	3	%3			
	المجموع	**55**	**%100**	**45**	**%100**	**100**	**%100**			
الطبوفيليا Topophilia شغف الأماكن "الرابطة العاطفية بين الإنسان والمكان/ البيئة "	تسهم بشكل فعال	50	90,9	34	%75,6	84	%84			
	تسهم بشكل ضعيف	4	%7,3	6	%13,3	10	%10			
	لا تسهم	1	%1.8	5	11.1 %	6	%6			
	المجموع	**55**	**%100**	**45**	**%100**	**100**	**%100**			

يُبرز جدول رقم (26) أن قيمة كا2 المحسوبة17,73 في حين كانت قيمة كا2 الجدولية 11,7 عند درجة حرية 5، ومستوى دلالة ٠,٠٥؛ مما يشير إلى صحة الفرض الرابع، والذي ينص على وجود علاقة ارتباطية ذات دلالة إحصائية بين مشاهدة فيلم سنووايت والأقزام السبعة وبين درجة إدراك أبعاد الإيكوفيليا لدى الأطفال وفقًا للعمر. وهذه النتيجة تتفق مع نتيجة دراسة (Korfiatis, et al ,2020)

والتي استهدفت التعرف إلى تأثير الرسوم المتحركة البيئية Eco-animations في التصورات البيئية لدى الأطفال في سن التاسعة والثانية عشرة، حيث أشارت الدراسة إلى أنه أبدى المشاركون في سن التاسعة نظرة أكثر ارتباطًا بالعلاقة بين الإنسان والطبيعة مقارنةً بالمشاركين في سن الثانية عشرة.

تفسير النتائج ومناقشتها

تفسير النتائج ومناقشتها وفقًا للمحاور الثلاثة الآتية شكل رقم (18):



شكل رقم (18) محاور تفسير النتائج

أولاً: تحليل الرؤية السينمائية لفيلم سنوويت والأقزام السبعة (1937) بعدسة النقد البيئي.

يُعد فيلم "سنوويت والأقزام السبعة " (1937) نموذجًا تطبيقيًا للنقد البيئي، حيث يصور الطبيعة كقوة فاعلة وشريك أخلاقي ينصر الخير، متجاوزًا مركزية الإنسان بالاعتراف بالحيوانات كشركاء واعين. ويبرز الفيلم تضادًا بين التكافل الفطري (سنوويت والأقزام) والتسلط الاستغلالي (الملكة)، مؤكدًا أن التوازن يتحقق بالالتزام الأخلاقي تجاه العالم غير البشري؛ وهي نتيجة تتسق مع طرح غاريث ماثيوز (Matthews, 1994) حول امتلاك الطبيعة للوكالة Agency في نصرة الخير، كما تتقاطع مع توجهات "ما بعد الإنسانية" (Posthumanism) التي تعيد تعريف العلاقة مع الحيوان كشراكة واعية، معتبرةً سقوط الملكة انكسارًا للمركزية البشرية المستغلة أمام صمود التوازن الطبيعي. وفي هذا الصدد أكد هاريسHarris على أهمية الرؤية النقدية البيئية (Ecocritical) لكيفية بناء الطبيعة في أفلام الأميرات الكلاسيكية، مشيرًا إلى أن تصوير الطبيعة البرية كان يتوسع ليطرح تساؤلات حول مسؤولية الإنسان تجاه كوكب الأرض (Harris, 2022).

ثانيًا: النتائج المرتبطة بتحليل محتوى فيلم سنوويت والأقزام السبعة (1937)

أظهر تحليل محتوى فيلم سنوويت والأقزام السبعة (1937) تحول الطبيعة إلى حليف أخلاقي وتجسيد مفاهيم البيوفيليا والطبوفيليا (Wilson, 1993; Tuan, 1974). كما أبرزت الدراسة قدرة

البطلة على تحويل رهاب المكان إلى استقرار عبر التناغم الرعوي، مؤكدة أنّ الارتباط الروحي بالبيئة مصدر للاتزان النفسي . (Fouts, et al 2006; Hung, 2010a)

كما جسد الفيلم رؤية رعوية تضع الطبيعة كشريك أخلاقي وفاعل درامي، حيث تبرز الغابة كملجأ لقيم البراءة والتضامن في تضاد حاد مع فساد عالم القلعة؛ مما يعكس صراعًا بين الانسجام الفطري والاستغلال التدميري للموارد. وتتفق هذه النتائج مع رؤية ديفيد ويتلى (Whitley, 2016) الذي اعتبر الفيلم حجر الزاوية في بناء أخلاقيات بيئية للمشاهد، ومع ما طرحته إليزابيث موراي (Murray, 2019) بأن كلاسيكيات ديزني شكلت أدوات مبكرة لترسيخ الجماليات البيئية لدى الأطفال، وتجاوزت كونها مجرد حكايات خيالية. كما وظفت الطبيعة خلفية أساسية وعنصرًا محوريًا بالفيلم، حيث سلط الفيلم الضوء على أهمية العالم الطبيعي وارتباطه بالشخصيات ورسالة القصة. وتقوم الطبيعة بدور كبير بالفيلم يتضح هذا منذ الاستهلال أن النطاق الأوسع لأحداث الفيلم يتركز في بيئات تعد جزءًا أساسيًا من البيئة البرية، حيث تقضي سنووايت خمس دقائق فقط في أجواء القلعة في المشهد التأسيسي في بداية أول الفيلم، قبل أن تهرب إلى الغابة، ويبقى هذا المشهد الرعوي (الريفي) النموذجي لنهاية الفيلم، حتى تنطلق في الثواني الأخيرة مع أميرها نحو القلعة، فالطبيعة ملجأ للبراءة عند هروب سنووايت من الملكة الشريرة، حيث يرحب بها الأقزام الذين يعيشون في وئام مع الطبيعة. وهذا يُبرز الطبيعة كملجأ من شرور الملكة. ويمُثل كوخ الأقزام في قلب الغابة، أسلوب حياة بسيطًا وطبيعيًا، يتناقض مع قلعة الملكة الشاهقة الاصطناعية. وهذا يُعزز فكرة أن الطبيعة مصدر للسلام والخير. كما تم تصوير الغابة ككيان حيّ نابض بالحياة، حيث تتفاعل الحيوانات والنباتات في نظام بيئي متوازن؛ مما يُوحي بنظام طبيعي في الغابة . كما يُبرز الفيلم ارتباط سنووايت بالطبيعة، مما يعكس طريقة تفاعلها المتناغمة مع العالم الطبيعي بالمثل يظهر ارتباط الأقزام بالطبيعة، فهم عمال مناجم يستخرجون الموارد من الأرض، لكنهم يُقدّرون أيضًا جمال البيئة المحيطة. تعكس حياتهم البسيطة وعلاقتهم الوثيقة بالطبيعة من ناحية أخرى، كما تُشكل الطبيعة كموضوع فهي ليست صامتة، بل هي فاعل في الأحداث، ويظهر هذا جليًا في نهاية الفيلم، حيث تلعب الطبيعة دور القاضي. فالصواعق والمنحدرات الجبلية هي التي سببت هلاك الملكة الشريرة. هذا يدعم رسالة بأن الصدام مع السنن الفطرية بالطبيعة يؤدي حتمًا إلى استجابة انتقامية من الطبيعة (Whitley, 2016).

ثالثا: النتائج المرتبطة بتطبيق الستبانة على مشاهدي أفلام الرسوم المتحركة البيئية بصفة عامة وفيلم سنووايت والأقزام السبعة (1937) بصفة خاصة

أظهرت النتائج المرتبطة بتطبيق الاستبانة على مشاهدي أفلام الرسوم المتحركة البيئية ما يأتي:

- أنه على الرغم من كثافة المشاهدة اليومية لأفلام الرسوم المتحركة لدى أفراد العينة وفقا للنوع / للعمر هذا الارتفاع يشير إلى أن أفلام الرسوم المتحركة لم تعد ترفيهًا عابرًا، بل جزءًا أساسيًا من الروتين اليومي (Stabile& Harrison, 2003). إلا إنه لم تظهر علاقة بين النوع وكثافة المشاهدة؛ ***مما أدى إلى رفض الفرض الأول للدراسة، والذي ينص على وجود علاقة ذات دلالة إحصائية بين النوع وكثافة المشاهدة. والذي اتفقت نتيجة مع دراسة Türkmen, (2020) لم يُلاحظ أي فرق جوهريّ بناءً على النوع، وذلك بعد مشاهدة فيلم " حكاية لعبة 3" (Toy Story 3).***

- وبالمثل على الرغم من كثافة المشاهدة لدى جميع افراد مجموعة البحث في الفئة العمرية من 6-9 سنوات والفئة العمرية من 9-12 سنة، إلا أن النتائج الإحصائية أظهرت عدم وجود علاقة طردية أو عكسية قوية؛ أي أن السن ليس هو العامل الوحيد المؤثر في كثافة المشاهدة؛ ***مما أدى إلى رفض الفرض الثاني للدراسة، والذي ينص على وجود علاقة ذات دلالة إحصائية بين العمر وكثافة مشاهدة أفلام الرسوم المتحركة***. وهذه النتيجة تتفق مع دراسة (Singer, 2019) والتي أشارت إلى أن الرسوم المتحركة ليست مجرد وسيلة ترفيه، بل هي مؤثر معرفي يساهم في تشكيل كيفية استقبال الطفل للمعلومات ومعالجتها ذهنيًا. وأن العوامل التقنية (الوسيلة) والزمنية (ساعات المشاهدة) تلعب دورًا حاسمًا في نمو الطفل المعرفي في هذه السن. وتتفق أيضًا مع دراسة (Fan, et al ,2022)) والتي استهدفت تعرف تأثيرات أنواع الرسوم المتحركة في الوظيفة التنفيذية للأطفال الذين تتراوح أعمارهم بين أربع إلى سبع، حيث أشارت إلى أن تأثير الرسوم المتحركة في القدرات العقلية التي تسمح للطفل بالتحكم في سلوكه (القدرة على كبح الدوافع المباشرة والتفكير قبل الفعل/ القدرة على التكيف مع القواعد المتغيرة أو الانتقال بين المهام / القدرة على الاحتفاظ بالمعلومات ومعالجتها لفترة قصيرة) كان متقاربًا عبر جميع الأعمار (من 4 إلى 7 سنوات)، ولكن اختلفت هذه النتيجة مع نتائج دراستي مصطفى تركمان: الدراسة الأولى والتي استهدفت التعرف إلى ردود فعل الأطفال تجاه أفلام الرسوم المتحركة التي يشاهدونها (Türkmen, 2020)، والدراسة الثانية والتي استهدفت الإجابة عن السؤال الآتي: إلى أي مدى يفهم الأطفال محتوى التلفزيون وأفلام الرسوم المتحركة؟ حيث أشارت النتائج إلى أن الأطفال في الفئتين العمريتين الرابعة والخامسة يختلفون اختلافًا كبيرًا عن الأطفال في

الفئات العمرية من السادسة إلى العاشرة في التمييز بين الخير والشر، والمعنى، والواقعية في أفلام الرسوم المتحركة. (Türkmen, 2021) واختلفت أيضا مع دراسة (Aydın, et al 2024,) والتي استهدفت التعرف إلى العلاقة بين مشاهدة الرسوم المتحركة في الطفولة وتجارب الطفولة الإيجابية والعلاقات الشخصية في مرحلة الشباب، حيث أشارت الدراسة أن الفئة العمرية من 23 إلى 28 عامًا تتمتع بمستويات أعلى بكثير من التجارب الإيجابية في الطفولة مقارنةً بالفئة العمرية من 18 إلى 22 عامًا.

- وبالنسبة إلى قنوات عرض أفلام الرسوم المتحركة التي فضل المبحوثين مشاهدتها باستمرار نجد أن قناة كرتون نتورك Cartoon Network في مقدمة القنوات من حيث تفضيل عينة الدراسة، وقد يرجع هذا إلى العديد من العوامل منها:

1. تنوع المحتوى وتجدده: نجحت القناة في الحفاظ على مكانتها بفضل قدرتها على الجمع بين الكلاسيكيات التي ارتبط بها الجمهور والأعمال الحديثة والمبتكرة التي تتماشى مع ذوق الجيل الحالي.
2. فئات عمرية واسعة: لا تقتصر برامج القناة على الأطفال فقط، بل تقدم محتوى يتميز بذكاء السيناريو وعمق الشخصيات؛ مما يجذب المراهقين وحتى البالغين، وهو ما يفسر ارتفاع نسب المشاهدة المستمرة.
3. الابتكار البصري: تعتمد القناة على أساليب تحريك (Animation) متنوعة وفريدة تخرج عن الإطار التقليدي؛ مما يجعلها المفضلة لدى المبحوثين الذين يبحثون عن تجربة بصرية متميزة.
4. الحضور الرقمي المتعدد: يوفر موقع كرتون نتورك بالعربية ومنصاتها الرقمية إمكانية الوصول للمحتوى في أي وقت؛ مما عزز من ارتباط المبحوثين بالعلامة التجارية خارج نطاق شاشة التليفزيون التقليدية.

ولذلك نجد أن نجاح أي قناة لأفلام الرسوم المتحركة يعتمد على كثير من المقومات منها إستراتيجية "المخاطبة المزدوجة"، التي تدمج بين فكاهة الأطفال الجريئة ومعايير الجودة والتنوع التي يفضلها البالغون والابتكار البصري، والذكاء التسويقي، والإنتاج المبتكر(Hendershot, 2004).

- تعدد المصادر الأخرى التي تقدم أفلام الرسوم المتحركة، وذلك من خلال منصات البث الشهيرة، مثل: نت فليكس (Netflix) ، وكرانشي رول(Crunchyroll) ، أو عبر مواقع متخصصة في الأنيمي، مثل: ويتأنيمي (Witanime) وموقع يوتيوبYouTube ، بالإضافة

إلى المتاجر الرقمية، مثل: Google Play Movies & TV التي توفر أفلامًا مجانية أو مدفوعة. وتُعد منصة نتفليكس (Netflix) الوجهة الأولى للأطفال لمتابعة أفلام الرسوم المتحركة، وذلك بفضل ميزاتها التقنية ومحتواها المتنوع (Kim, et al ,2024 ; Karaşahinoğlu& Dönmez, 2025، حيث تمُثل بيئة آمنة من خلال ملفات تعريف الأطفال(Kids Profiles) ، التي تمنع ظهور أي محتوى غير لائق للفئات العمرية الصغيرة. كما تتيح للأهالي التحكم في مستويات النضج عبر إعدادات الرقابة الأبوية، بالإضافة إلى تنوع المحتوى الأصلي، حيث تستثمر الشركة مليارات الدولارات في إنتاج رسوم متحركة حصرية (Netflix Originals) بالتعاون مع كبرى الاستوديوهات؛ مما يوفر قصصًا مبتكرة بجودة بصرية عالية تتفوق على القنوات التقليدية. كما تسمح المنصة للأطفال بمشاهدة أفلامهم المفضلة في أي مكان (أثناء السفر أو التنقل) من خلال خاصية التحميل والمشاهدة دون إنترنت؛ مما يقلل الاعتماد على اتصال الإنترنت المستمر. كما تعتمد المنصة على خوارزميات ذكاء اصطناعي تقترح رسوم متحركة بناءً على تفضيلات الطفل، مما يسهل عليه العثور على محتوى جديد يثير اهتمامه دون عناء البحث. على عكس قنوات اليوتيوب أو التليفزيون، كما تقدم نتفليكس تجربة مشاهدة مستمرة دون فواصل إعلانية؛ مما يحمي الأطفال من المواد التسويقية غير المرغوب فيها.

- تُعد أفلام الأميرات جزءا مهما من رصيد أفلام والت ديزني وتعتمد أفلام ديزني لأميرات ديزني على الطبيعة كمصدر للإلهام، (الغابات / الحيوانات / الاشجار / الطيور .....)، حيث تظهر المناظر الطبيعية الساحرة والغابات والحدائق كخلفية للأحداث، وكعناصر أساسية في القصة، أو كجزء من العالم الذي تعيش فيه الشخصيات وتعددت استخدامات الطبيعة في أفلام ديزني؛ فهي بيئة سحرية وغالبًا ما تكون الطبيعة جزءًا لا يتجزأ من القصة، كما تظهر الطبيعة كخلفية للأحداث، حيث يمكن أن تكون المناظر الطبيعية الجميلة مصدر إلهام وجمال. كما أن الطبيعة شكلت انعكاسًا لمشاعر الشخصيات العاطفية، كأن تكون مُظلمةً ومُعبرةً عن الحزن أو مُضيئة ومُعبرة عن السعادة. وفى هذا الصدد أشار ديفيد ويتلى David Whitleyإلى كيفية استخدام ديزني الطبيعة في أفلام، مثل: Snow White و Sleeping Beauty؛ لتشكيل صورة جذابة ومثالية للمناظر الطبيعية في العقل البشر (Whitley, 2016).

- مساهمة فيلم سنووايت والأقزام السبعة (1937) في تنمية إدراك الأطفال بأبعاد الإيكوفيليا، وذلك وفقًا لمتغيري النوع والعمر؛ ***مما عزز قبول الفرض الثالث بوجود علاقة ارتباطية ذات دلالة إحصائية بين مشاهدة فيلم سنووايت والأقزام السبعة وبين درجة إدراك أبعاد الإيكوفيليا لدى الأطفال وفقًا للنوع و قبول الفرض الرابع، والذي ينص على وجود علاقة ارتباطية ذات دلالة إحصائية بين مشاهدة فيلم سنووايت والأقزام السبعة وبين درجة إدراك أبعاد الإيكوفيليا لدى الأطفال وفقًا للعمر***، وتجلّى بمظاهر إدراك البيوفيليا (Biophilia) ، أو "الانتماء العاطفي الفطري للطبيعة" كعنصر جوهري في بناء شخصية سنووايت وعلاقتها بالعالم، وظهر ذلك بوضوح من خلال التواصل الوجداني مع حيوانات الغابة (الطيور، الأيائل، والسناجب) هذا الانجذاب الفطري هو جوهر فرضية البيوفيليا التي صاغها إدوارد ويلسون، حيث تجد الشخصية أمانها وراحتها النفسية وسط الكائنات الحية بدلاً من القصور الجامدة (Wilson, 1993). وبعد مشهد هروب سنووايت المرعب في الغابة، لا تستعيد سنووايت توازنها النفسي إلا من خلال التفاعل المباشر مع الطبيعة فالطبيعة أصبحت ملاذًا علاجيًّا . والإيكوفيليا هنا تظهر في قدرة العناصر الطبيعية على شفاء الاضطراب العاطفي للإنسان (Arvay, 2018)، وهو ما يفسر استعانة سنووايت للحيوانات لمساعدتها، كما تجلى التناغم والمنفعة المتبادلة بمشهد تنظيف كوخ الأقزام، حيث تعمل سنووايت مع الحيوانات في تناغم تام هذا التعاون يرمز إلى فكرة أن البشر والأنواع الأخرى يشتركون في نظام حيوي واحد، وهذا يوضح العلاقة الترابطية بين البيوفيليا والصحة والرفاهية (Heerwagen, 2009) ، حيث يؤدي الارتباط العاطفي إلى سلوكات تعاونية تخدم الطرفين . كما يستخدم الفيلم البيوفيليا للتفريق بين الخير والشر؛ فبينما تعيش الملكة في عالم الجماد (المرايا، السموم، والقصور الحجرية)، تعيش سنووايت في عالم حي، وهذا يعزز فكرة أن الانفصال عن الطبيعة يؤدي إلى القسوة، بينما الارتباط بها يعزز الرأفة والجمال الروحي، وفى هذا الصدد أشارت دراسة (Olivos-Jara, et al ,2020) الى أن الإنسان لديه نزعة فطرية للحب والارتباط بالكائنات الحية(البيوفيليا) Biophilia، وأن الخوف من الكائنات الحية (البيوفوبيا) Biphobia ليس مجرد شعور سلبي، بل هو آلية تكيفية (Adaptive role) ضرورية للبقاء، مثل الخوف من المفترسات، وأن هذا الارتباط (سواء أكان حبًا أم خوفًا) هو جزء من تاريخنا الجيني (Phylogenetic)، ويجب أن يظهر بوضوح منذ الطفولة المبكرة (سن 5 سنوات) واقترحت الدراسة أن عواطف الأطفال تجاه الطبيعة ليست حبًّا أو كرهًا فقط، بل هي نموذج معقد يعتمد على المنتجات الأولية (النباتات)، والتي تثير مشاعر المتعة

والمستهلكات (الحيوانات المفترسة)، والتي تثير مشاعر الضرر والخوف وانتهت الدراسة إلى أهمية توسيع مفهوم " الانتماء العاطفي الفطري للطبيعة "؛ ليشمل مشاعر الخوف (البيوفوبيا)، وليس الحب فقط. كما تجلى مظاهر الطبوفيليا Topophilia (الارتباط الوجداني بالمكان) من خلال التحول العاطفي للمكان من "فضاء موحش" إلى "ملاذ آمن"؛ حيث يبرز كوخ الأقزام كمركز لهذا الارتباط حين قامت سنووايت بإعادة إحيائه بالتنظيف والعناية، محولةً إياه من مجرد سكن مهمل إلى بيئة تفيض بالأمان والاستقرار النفسي. كما يظهر هذا الحب للمكان في التناغم العميق بين سنووايت وعناصر الطبيعة في الغابة التي أصبحت ملاذًا للحرية بعيدًا عن قمع القصر، بالإضافة إلى ارتباط الأقزام ببيئة عملهم (المنجم)، وكوخهم كجزء لا يتجزأ من هويتهم اليومية.

- وتجلى مظاهر إدراك التصميم البيوفيلي بفيلم سنووايت والأقزام السبعة (1937) - هو مفهوم هندسي ومعماري يهدف إلى زيادة اتصال الإنسان بالبيئة الطبيعية داخل المباني، وجلب الطبيعة إلى الداخل ليس كديكور فقط، بل كجزء أساسي من هيكل المكان؛ لتحسين الصحة النفسية والجسدية - كأداة بصرية ونفسية عززت الارتباط بين سنووايت ومظاهر البيئة الطبيعية داخل كوخ الأقزام، من خلال الدمج المعماري مع الطبيعة، حيث يظهر الكوخ الصغير للأقزام كنموذج للعمارة البيوفيلية؛ فهو مُشيّد من مواد طبيعية (خشب وحجر) ويبدو كأنه نبت من أرض الغابة؛ مما يلغي الحواجز بين المسكن والبيئة المحيطة، بالإضافة إلى التفاعل مع عناصر الطبيعة المباشرة . وانعكس ذلك في تفاعل سنووايت مع الضوء الطبيعي، النباتات، والحيوانات التي شاركتها في تنظيف المنزل؛ مما حول البيئة الداخلية إلى امتداد للنظام الحيوي بالإضافة إلى أنّ الأشكال والأنماط العضوية بالكوخ خلت من الخطوط الحادة، مستبدلة إياها بمنحنيات تشبه جذوع الأشجار، وهو ما يحقق الغموض والملجأ، وهي مفاهيم أساسية في التصميم البيوفيلي تمنح الإنسان شعورًا بالأمان ساعدت هذه المظاهر في تعافي سنووايت نفسيًا بعد صدمة الهروب؛ حيث تحولت الغابة من مكان موحش إلى بيئة داعمة؛ مما يؤكد فرضية البيوفيليا بأن الارتباط بالطبيعة يعزز الرفاهية والاستقرار، وهو ما أكدته دراسة جين Jin وآخرون حول أهمية دمج التصميم البيوفيلي والأخلاقي ومنخفض الكربون في التواصل البصري لحملات وسائل التواصل الاجتماعي لتعزيز الروابط العاطفية، والتواصل البصري الأخلاقي، وإستراتيجيات التصميم منخفض الكربون لتقليل الأثر البيئي للبيانات الرقمية.(Jin, 2025)

- وهكذا تجسد شخصية «سنووايت» في فيلم عام 1937 تطبيقًا مبكرًا لمفاهيم نظرية التعلم الاجتماعي (Social Learning Theory) قبل صياغتها العلمية؛ مما يعزز فكرة أن التعلم بالقدوة هو سلوك بشري فطري تم توثيقه فنيًا قبل صياغته علميًا بشكل متكامل، وأن البيئة المحيطة تلعب الدور الأكبر في تشكيل الأنماط السلوكية للفرد؛ فمن خلال ملاحظة سلوك الأقزام السبعة، لم تكتسب سنووايت مهارات العناية بالمنزل فحسب، بل قامت بالنمذجة (Modeling) لسلوكاتهم المنظمة؛ مما يفسر نجاحها في الاندماج داخل بيئتهم بناءً على الملاحظة والتقليد المباشر. وهذه النمذجة لم تقتصر على المهارات اليدوية، بل امتدت لتشمل تشكيل الأدوار الاجتماعية؛ حيث قدمت الشخصية نموذجًا للمرأة المثالية وفق معايير الثلاثينيات من القرن العشرين، بينما عزز الأقزام قيم «العمل الجاد» والتعاون، وهي نماذج سلوكية كانت ضرورية للمجتمع في حقبة الكساد الكبير. علاوة على ذلك، جسد الفيلم مفهوم التعزيز الخارجي الذي نادى به «باندورا»؛ حيث نالت سنووايت القبول والحماية كـ «مكافأة» فورية لتبنيها سلوكات تتوافق مع معايير الخير. ويتسق هذا التحليل السلوكي مع الحقيقة القائلة بأن لأفلام الرسوم المتحركة تأثيرًا واضحًا في سرعة معالجة المعلومات لدى الأطفال؛ فمن خلال ساعات المشاهدة الطويلة، وما يُقدم فيها من عالم زاخر بالمشاهد الخلابة والرموز المحببة، يجد الطفل بيئة خصبة للاسترشاد بهذا المحتوى، وسعيًا حثيثًا لمحاكاته وفهمه في سياق إدراكه للواقع ومعالجته للمعلومات التي يتلقاها (Singer, 2019)؛ مما يجعل من نموذج 'سنووايت' وسيلة فاعلة لترسيخ القيم السلوكية لدى الأطفال.(Bahri & Furqany, 2019; Ling& Amran, 2025). ويمكن تفسير نتائج مشاهدة الفيلم من خلال العمليات الأربع التي حددها باندورا في النقاط الآتية:

1. الانتباه (Attention): ينجذب الطفل / المشاهد لشخصية "سنووايت" بسبب سماتها الإيجابية (الجمال، اللطف، الحب، التعاون، ...) .
2. الاحتفاظ (Retention): تخزين الأنماط السلوكية في الذاكرة، مثل: طريقة سنووايت في التدبير المنزلي، أو تعاملها مع الأقزام والحيوانات والطيور، مما يجعلها مرجعًا سلوكيًا للمشاهدين .
3. إعادة الإنتاج (Reproduction): ميل الأطفال أو المشاهدين لتقليد حركات سنووايت، وغنائها، أو حتى أدوارها التقليدية (الطبخ والتنظيف).

4. الدافعية (Motivation): التعزيز أو العقاب يحدد تكرار السلوك؛ فنهاية سنووايت السعيدة (الزواج من الأمير) تعمل كتعزيز السلوك الإيجابي، بينما نهاية الملكة المأساوية تعمل كعقاب لردع السلوك الشرير؛ مما يوجه سلوك المشاهدين عبر التعلم بالملاحظة.

التوصيات

- أولا: بناءً على نتائج تحليل فيلم سنووايت والأقزام السبعة (1937) من منظور النقد البيئي (Ecocriticism)، توصي الدراسة بتبني النقد البيئي (Ecocriticism) كنهج تربوي وإعلامي لترسيخ قيم الاستدامة، عبر توظيف التقنيات البصرية لإبراز التضاد بين زيف الاصطناعي ونقاء الفطري، مع تحويل الطبيعة في الدراما من خلفية صامتة إلى شريك أخلاقي فاعل يعزز الرؤية التكافلية والتنوع الحيوي.
- ثانيًا: بناءً على ما تقدم من نتائج تحليل المحتوى التي كشفت عن القيم الكلاسيكية بإحياء القيم الرعوية والفطرية في أفلام الرسوم المتحركة، من خلال تصوير الطبيعة كملجأ نفسي ومرآة تعكس صراعات الشخصيات، مع التركيز على العمل الجماعي والعيش المتناغم مع الطبيعة؛ توصى الدراسة بالحاجة المُلحة في الوقت الحالي لربط الجيل الرقمي بجذوره الإنسانية، وتكريس مفهوم التكيف مع الطبيعة وحمايتها كسبيل وحيد للتوازن.
- ثالثًا: بناءً على النتائج الميدانية توصي الدراسة بالاستفادة من كثافة المشاهدة لدمج مفهوم الإيكوفيليا (Ecophilia) ضمن سيناريوهات أفلام الرسوم المتحركة البيئية، عبر تحويل الطبيعة إلى شخصية فاعلة وملاذ آمن يعزز الرفاهية النفسية. ويستتبع ذلك ضرورة تبني البيوفيليا (Biophilia) لإبراز الارتباط الغريزي بين الطفل والكائنات الحية، وتوظيف أدوات التصميم البيوفيلي في بناء الفضاءات البصرية من خلال استلهام مفردات التصميم البيوفيلي التي تعتمد على محاكاة الأنماط الحيوية داخل الكادر السينمائي، مثل استخدام الأشكال الكسيرية (Fractals) - الأنماط المتكررة الموجودة في الطبيعة- التي تعيد إنتاج تعقيدات الطبيعة في فروع الأشجار وتعرجات الجبال، وتوظيف الإضاءة الديناميكية التي تحاكي تبدلات الضوء والظل الطبيعية. هذا الاندماج البصري يعمل على تحفيز الاستجابة الفطرية لدى الطفل؛ مما يقلل من حدة الاغتراب الرقمي الناتج عن جمود الأشكال الهندسية المصطنعة، حيث تُستبدل البيئات الرقمية الصامتة ببيئات حيوية تمنح الطفل/ المشاهد شعورًا بالاتصال الحسي والاطمئنان والسكينة، وتجعل من الفضاء الافتراضي امتدادًا مألوفًا للطبيعة الأم، مما يعزز الأثر العلاجي والرفاهية النفسية للمحتوى، وصولاً إلى تعميق مفهوم الطبوفيليا (Topophilia) أو عشق المكان، من خلال صياغة علاقات عاطفية بين

الطفل / المشاهد والمكان؛ مما يحول المشاهدة إلى تجربة شعورية تُرسخ قيمة الأرض كبيت أول وملاذ أخير.

المقترحات:

- توظيف تقنيات الواقع المعزز (AR) والواقع الافتراضي (VR) بأفلام الرسوم المتحركة لتعزيز الإيكوفيليا لدى الأطفال.
- فاعلية المحتوى السينمائي القائم على البيوفيليا Biophilia في الحد من الاغتراب البيئي، وتشكيل السلوكيات البيئية المسئولة لدى الأطفال.
- أثر أفلام الرسوم المتحركة البيئية المصممة وفق معايير التصميم البيوفيلي في تقليل مستويات القلق البيئي لدى الأطفال.
- الهوية المكانية بسيناريوهات الرسوم المتحركة البيئية وأثرها في تعزيز مفهوم الطبوفيليا لدى الطفل المغترب رقميًا.
- تطور الوعي الإيكولوجي في سينما الرسوم المتحركة: دراسة مقارنة بين أميرات الحُقبة الكلاسيكية وعصر النهضة والعصر الحديث في ضوء النقد البيئي.
- تحليل محتوى الرسوم المتحركة ببعض القنوات الفضائية وأثرها في وعي الأطفال بالتغير المناخي.
- دور أفلام الرسوم المتحركة في علاج اضطراب نقص الطبيعة (Nature Deficit Disorder) لدى الأطفال في المدن الحضرية.

المراجع

برناردف ديك (2015) : تشريح الفيلم، المركز القومي للترجمة، القاهرة، الطبعة الأولى، العدد 2268، ، (ترجمة)مصطفى محرم، ص 81.

خلف، حسام حسن أبو السعود (2019) خصائص أغاني أفلام الكارتون والرسوم المتحركة منذ عام1920 م. وحتى عام 1990 م. بحوث في التربية النوعية جامعة القاهرة - كلية التربية النوعية، العدد 34، يناير، 273-304.

الشديفات، منال (2006). دور برامج الرسوم المتحركة في تحقيق الأهداف التربوية لدى تلاميذ الصف الثالث الأساسي من وجهة نظر المُعلمين. رسالة ماجستير غير منشورة، جامعة اليرموك، إربد، الأردن.

عبد التواب، خالد عبد الرازق (2019) دراسة مسحية عن الشخصيات المؤثرة في مجلات وأفلام ومسلسلات الرسوم المتحركة بالعالم العربي، مجلة العمارة والفنون والعلوم الإنسانية ،الجمعية العربية للحضارة والفنون الإسلامية يناير وفبراير 2019 لصفحة ص111-130.

عزمي، نبيل جاد (2006) فاعلية برنامج مقترح لتدريب طلاب كلية التربية على تصميم وانتاج الرسوم المتحركة الكمبيوترية لبعض المفاهيم الفيزيائية دراسات تربوية، مجلة كلية التربية، جامعة حلوان، 12(8) ،38-88.

كاترين وريتشارد جرين (2003). والت ديزني (ترجمة) رفعت السيد على، جماعة حور الثقافية .

محمد، ريهام رفعت (2020). الأدب البيئي ونهاية العالم الوباء والكارثة وفرص الإنقاذ، سلسلة التربية البيئية العالمية، الجزء الثاني، القاهرة: دار النخبة للطباعة والنشر والتوزيع.

محمد، ريهام رفعت (2021). الإيكوسينما من أجل استعادة الكوكب فيلم الرسوم المتحركة WALL.E نموذجا لمعالجة مشكلة المخلفات، ورقة عمل مقدمة إلى مؤتمر إدارة المخلفات والاقتصاد الدوار العلمي كلية الدراسات العليا والبحوث البيئية في الفترة من (6-8) يونيو .

محمد، ريهام رفعت (2023) الإيكوفيليا من أجل الرفاه والسعادة وصحة الكوكب ورقة عمل مقدمة إلى مؤتمر البيئة من أجل السعادة المؤتمر العلمي للمجلس الأعلى للثقافة بالتعاون مع الجمعية الجغرافية المصرية 11يونيو 2023.

محمد، ريهام رفعت (2023). دور الإيكوسينما في تشكيل تصورات طلاب الجامعات حول التغيرات المناخية (أفلام الخيال المناخي والوثائقيات والرسوم المتحركة نموذجًا) مجلة العربية للإعلام والاتصال، الجمعية السعودية للإعلام والاتصال، المملكة العربية السعودية، العدد الرابع والثلاثون يونيو، ص233-294.

المومني، مأمون و دولات ، عدنان سالم والشلول، سعيد نزال علي (2011).أثر استخدام برامج رسوم متحركة علمية في تدريس العلوم في اكتساب التلاميذ للمفاهيم العلمية "دراسة تجريبية على تلاميذ الصف السادس الأساسي" مجلة جامعة دمشق، 27(العد الثالث والرابع)، ص647-680.

References

Singer, N. (2019). The relationship between watching animated cartoon and information processing speed and level for sample children in age group [5–6] years. Humanities & Social Sciences Reviews.

Alhumaidhi, Hind Ali (2020). Animation Techniques and Styles, World Applied Sciences Journal 38 (5): 422-426

Arvay, C. G. (2018). The biophilia effect: A scientific and spiritual exploration of the healing bond between humans and nature. St. Martin's Essentials.

Asha, S., & Radhakrishnan, V. (2025). Beyond the screen: The psychological significance of ecophilia in childhood. MethodsX, 14, 103263.

Aydın, M. E., Duman, N., & Ergiyen, Z. (2024). Examining the Relationship Between Cartoon Watching in Childhood and Positive Childhood Experiences and Interpersonal Relationships in Young Adulthood. Uluslararası Çocuk Edebiyatı ve Eğitim Araştırmaları Dergisi (ÇEDAR), 7(2), 1-18.

Bahri, K., & Furqany, S. (2019). The impact of cartoons on children's behavior. Journal of Society Innovation and Development, 1(1), 11-15.

Barkhalov, G. (2022). Ecophilia as a value factor. Foundations and Trends in Research, (1). Retrieved from https://ojs.scipub.de/index.php/FTR/article/view/427

Bate, Jonathan (1991). Romantic Ecology: Wordsworth and Environmental Tradition. London: Routledge

Bellour, R. (2000). The analysis of film. Indiana University Press.

Brinson, C. (2022). Peat And Patty: Providing a Voice for Nature Through Animation. (Master's Thesis, University of Central Florida)

Choi, Y. J., & Kim, C. (2024). A content analysis of cognitive, emotional, and social development in popular kid's YouTube. International Journal of Behavioral Development. doi:https://doi.org/10.1177/01650254241239964

Diplomski rad (2022). Music and Sound in Walt Disney 's Snow White and the Seven Dwarfs, Bambi and Alice in Wonderland, master's thesis, University of Zadar, Croatia

https://repozitorij.unizd.hr/object/unizd:7409/FILE0/download

Đorđevic, S. (2015). ECO-ANIMATION AIMED AT SUPPORTING SUSTAINABLE DEVELOPEMENT OF TOURISM. Quaestus, (6), 72.

Engelmann, S. (2019). Kindred spirits: Learning to love nature the posthuman way. Journal of philosophy of education, 53(3), 503-517.

Fahmi, M. E. E. (2018). Screening Nature in Walt Disney's Bambi (1942) and Dr. Seuss's The Lorax (1972): An Ecocritical Approach to Enviro-toons. International Journal, 6(1), 80-91.

Fan, L., Lu, M., Qi, X., & Xin, J. (2022). Do animations impair executive function in young children? Effects of animation types on the executive function of children aged four to seven years. International Journal of Environmental Research and Public Health, 19(15), 8962.

Fouts, G., Callan, M., Piasentin, K., & Lawson, A. (2006). Demonizing in children's television cartoons and Disney animated films. Child psychiatry and human development, 37(1), 15-23.

Gaioni, D. T. (1989). Ecophilia and ecocide: The struggle for the Philippine environment. Philippine Studies, 345-356.

Goh, J. (2017). Enviro-toons: what do parents think about it? (Doctoral dissertation).

Harris, R. (2022). Imprints from Book Illustration and Advertisement: Eco-Sources in Walt Disney's Sleeping Heroine Films. Marvels & Tales, 36(2), 258-283.

Heerwagen, J. (2009). Biophilia, health, and well-being. Restorative commons: Creating health and well-being through urban landscapes, 39-57.

Hendershot, H. (Ed.). (2004). Nickelodeon nation: The history, politics, and economics of America's only TV channel for kids. NYU Press.

Horsthemke, K. (2018). Environmental education and education for sustainability, Biophilia and Ecophilia. In Animal Rights education (pp. 131-154). Cham: Springer International Publishing.

Hung, R. (2008) Educating for and through nature: A Merleau-Pontian Approach. Studies in Philosophy and Education, 27(5), pp. 355-367.

Hung, R. (2010a) Learning Nature: How does understanding of nature enriches education and life? Champaign, IL: Common Ground Publishing LLC.

Hung, R. (2010b). Educating for Ecophilia through nature. In Conference presentation. Philosophy of Education Society of Australasia. Recuerdo el (Vol. 28).

Hung, R. (2014). In search of Ecopedagogy: Emplacing nature in the light of Proust and Thoreau. Educational Philosophy and Theory, 46(13), 1387-1401.

Hung, R. (2017). Towards Ecopedagogy: An education embracing Ecophilia. Educational Studies in Japan, International Yearbook, No. 11, March, 43-56

Jin, P. S., Eun, J. J., & Ho, S. K. (2025). Biophilic, Ethical, and Low Carbon Design Integration in Visual Communication for Social Media Campaigns. International Journal of Graphic Design, 3(2), 213-230.

Karaşahinoğlu, Ş., & Dönmez, A. (2025). The relationship between animations on digital platforms and the toy industry: Netflix example. Ordu Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Sosyal Bilimler Araştırmaları Dergisi, 15(2), 1066-1097.

Kim, J. H., Kim, J., Chung, N., & Koo, C. (2024). The Netflix effect: exploring the nexus of content exposure, destination appeal, and behavioural intention. Journal of Travel & Tourism Marketing, 41(3), 433-450.

Korfiatis, K., Photiou, M., & Petrou, S. (2020). Effects of eco-animations on nine- and twelve-year-old children's environmental conceptions: how WALL-E changed young spectators' views of earth and environmental protection. The Journal of Environmental Education, 51(5), 381-394.

Koven, M. J. (2003). Folklore studies and popular film and television: A necessary critical survey. Journal of American Folklore, 116(460), Spring, 176-195

Kredl, E. (2024). Redrawing the End of the World: Children's Animation as Informal Environmental Education (Doctoral dissertation, Concordia University).

Ling, G. O. M., & Amran, M. S. B. (2025). The Effects of Watching Children's Animated Cartoons on the Aggressive and Prosocial Behavior of Primary School Pupils. Malaysia Journal of Invention and Innovation, 4(5), 44-53.

Mackie, S. W. (2008). Travel as education for Ecophilia: A rural teacher educator's thought experiment. The University of Oklahoma.

Mallegowda, P. (2013). 'Envirotoons': an impressive way to environmental awareness. Current Science, 105(9), 1203.

Mancebo Romero, R. (2020). MANDRÁGORA. La exploración de la Eco-animación (Doctoral dissertation, Universitat Politècnica de València).

Matthews, G. B. (1994). The philosophy of childhood. Harvard University Press

McIntosh, R. P. (1985). The background of ecology: Concept and theory. Cambridge University Press.

McLeod, S. (2011). Albert Bandura's social learning theory. Simply Psychology. London, 694, 695.

Mokua, O. M. (2024). Relationship Between Disney Cartoon Program Watching and Prosocial Behavior Among Children Between Age 7 and 11 in Nairobi City County Kenya (Doctoral dissertation, Kenyatta University).

Murray, E. (2019). Disney and the environment: Ideology, aesthetics, and ecology. Ohio State University Press.

Murray, Robin & Heumann, Joseph (2007). "Environmental Cartoons of the 193s, 40s, and 50s: A Critique of Post-World II Progress". ISLE, Winter Vol.14, No. 1, pp. 51-69.

Olivos-Jara, P., Segura-Fernández, R., Rubio-Pérez, C., & Felipe-García, B. (2020). Biophilia and biphobia as emotional attribution to nature in children of 5 years old. Frontiers in psychology, 11, 511.

Omoera, O. S., Ogazie, C., & Markilolo, C. (2024). Exploring the realistic nature of animation film in ecological storytelling. Agathos, 15(2), 331-343.

Oppermann, S. T. (1999). Ecocriticism: Natural world in the literary viewfinder. Hacettepe Üniversitesi Edebiyat Fakültesi Dergisi, 16(2).

Pike, D. M. (2010). Enviro-toons: How animated media communicate environmental themes. University of Nevada, Reno.

Pike, D. M. (2014). Enviro-toons: Green themes in animated cinema and television. McFarland.

Ross, S. N. (2006). Albert Bandura. The Praeger Handbook of Education and Psychology:[4 Volumes], 49.

Rumjaun, A., & Narod, F. (2025). Social learning theory—albert bandura. In Science education in theory and practice: An introductory guide to learning theory (pp. 65-82). Cham: Springer Nature Switzerland

Sayed, A. (2018). The Role of Animation in Developing the Environmental Awareness of the Arab child. International Journal of Artificial Intelligence and Emerging Technology, 1(2), 15-22

Schultz, P. W. (2002). Inclusion with nature: the psychology of human–nature relations. Psychology of sustainable development/Kluwer Academic Publishers

Sharpsteen, B., Morey, L., Jackson, W., Hand, D., Cottrell, W., & Pearce, P. (Directors). (1937). Snow White and the Seven Dwarfs [Film]. Walt Disney Productions. https://www.youtube.com/watch?v=kbqWG0mhLPs

Singer, N. (2019). The relationship between watching animated cartoon and information processing speed and level for sample children in age group [5–6] years. Humanities & Social Sciences Reviews.

Sobel, D. (1996) Beyond ecophobia. Great Barrington, MA: Orion Society.

Stabile, C., & Harrison, M. (Eds.). (2003). Prime-time Animation. London: Routledge.

Stephen Kline, (1993). Out of the Garden: Toys, TV, and Children's Culture in the Age of Marketing, London: Verso

Sun, S. (2014). Ecological Sensibility in Contemporary Western Cinema and the Theory of Ecocinema. Theoretical Studies in Literature and Art, 34(6), 60-70

Tuan, Y. F. (1974). Topophilia: A study of environmental perception, attitudes, and values. New York: Columbia University Press

Tuan, Y. F. (2011). Topophilia and place experience. Anekumene, (1), 8-13.

Türkmen, M. (2020). Investigation of the Responses of Children to Animated Film That They View. Educational Policy Analysis and Strategic Research, 15(4), 191-213.

Türkmen, M. (2021). How Much Do Children Interpret Television and Animated Film Contents? International Journal of Progressive Education, 17(1), 458-478.

Wager, L. (2014). Constructing Nature Through Cartoons: Cultural Worldviews of the Environment in Disney Animated Film.

Weinman, J. (2004). "Things That Suck: The Smoggies". Something Old, Nothing New: Thoughts on Popular Culture and Unpopular Culture. Blogspot. http://zvbxrpl.blogspot.com/2004/09-things-that-suck-smoggies.html

Whealy, C. A. (2014). Eco-Animation: Expanding the World of Environmental Animation (Doctoral dissertation, University of Idaho)

Whitley, D. (2009). Environmental Perspectives on Disney Animation Literature in Deep Into Nature: Ecology, Environment and Children's Literature: Papers from the British IBBY/NCRCL Conference Held at Roehampton University, London on 15 November 2008

Whitley, D. (2016). The idea of nature in Disney animation: From Snow White to WALL-E. Routledge.

Wilson, E. O. (1993). Biophilia and the conservation ethics. In Stephen R. Kellert & E. O. Wilson (Eds.) The Biophilia Hypothesis. (pp. 31–41). Washington, D. C.: Island Press.

Woolfolk, A. (2016). Educational psychology (13 ed.). Edinburgh Gate, Harlow: Pearson Education

أ.د. ريهام رفعت محمد عبد العال- جامعة عين شمس - جمهورية مصر العربية

reham.mohamed@iesr.asu.edu.eg