



دراسة  
مراجعة

## الدلالات المفاهيمية للمحتوى التصميمي في مشاهد الرسوم الكرتونية وأثرها على الطفل.

\* كريم رأفت محي الدين

\* المدرس المساعد بقسم التصميمات الزخرفية، كلية التربية الفنية، جامعة حلوان.

البريد الإلكتروني: [karimrafaat974@gmail.com](mailto:karimrafaat974@gmail.com)

### تاريخ المقال:

- تاريخ تسليم البحث الكامل للمجلة: 26 يونيو 2022
- تاريخ القرار الأول لهيئة التحرير: 28 يونيو 2022
- تاريخ تسليم النسخة المنقحة: 28 سبتمبر 2022
- تاريخ موافقة هيئة التحرير على النشر: 01 أكتوبر 2022

### المخلص:

ان الصورة فى الوقت الحالى هى أحد اهم الوسائط لادراك العالم والتفاعل معه فى ظل عالم المتغيرات (عالم الحياة الرقمية) الذى تغذيه خطابات العولمة و التكنولوجيا الجديده فهى تحاصر الفرد فى كل مكان مخاطبة غرائزه قبل عقله لسلب ارادته فى الإقناع. فالمعركة التى تدور بين الدول الصناعيه الكبرى وهيمنتها على الدول النامية هى معركة السيطرة على الصورة بشتى أشكالها ومختلف معانيها بدءا بالصورة التلفزيونية وصولا إلى الصورة فى مجال الاعلام وكتب الاطفال ، ولاشك ان الأطفال من الطبقات المستهدفة لجميع الجهات لما لهذه الفئة من تأثير على مجتمعاتها ، وأفضل الصيغ الفنية لطريقة الإتصال الثقافي بالأطفال عبر الاعلام هو عن طريق الأفلام الكرتونية فمن خلال صياغة العناصر فى البنية التصميمية لمشاهد رسوماها بما تشتمل عليه من رموز وعلامات تعمل على تجسيد المضامين الدلالية المراد ايصالها للطفل بكيفية تكون نظاما دلاليا يبعث بالعديد من الرسائل البصرية الموجهه بشكل مباشر وغير مباشر اليه بما قد يتعارض مع القيم والعادات المصرية ، والتي قد تعتبر من الدلالات السلبية التغيرية للطفل فتسهم فى تغيير سلوكه و افكاره من خلال عدة مداخل ،وقد صنفنا إلى ثلاثة مداخل وهى: ١. المدخل الأول: البنية التصميمية للمشهد الكرتونى لها مضامين دلالية ذات طابع دينى يدعم بعض الأفكار التى قد تنافى العقائد السماوية. ٢. المدخل الثانى: البنية التصميمية للمشهد الكرتونى لها مضامين دلالية ذات طابع سياسى يدعم بعض التوجهات السياسية. ٣. المدخل الثالث: البنية التصميمية للمشهد الكرتونى لها مضامين دلالية ذات طابع أخلاقي يحتوي على الايحاءات الغير مرغوبة.

**الكلمات المفتاحية:** الدلالات المفاهيمية ، المحتوى التصميمي ، الرسوم الكرتونية ، الطفل ، الاثار التغيرية

**مقدمة:**

جذابة تجري أحداثها في الأماكن التي يتطلع إليها الطفل وتأتي جاذبيتها من حركتها الحية، وتأتي أهميتها من مخاطبتها للخيال. وهو ما يجذب الطفل بشكل أساسي، لذلك نجد أن لها تأثيرات متعددة على الجوانب المعرفية والسلوكية للأطفال، مما يجب استثماره للعمل على توعية الأطفال وتثقيفهم وتأمين السلوكيات الإيجابية في وجدانهم.

ويتضح مدى الارتباط الوثيق بين مجالي التصميم والرسوم المتحركة:

من حيث العامل الشكلي: وذلك عند تصميم المشهد الكرتوني بما يشتمل عليه من صياغات تصميمية للشخصيات الكرتونية بخلفياتها لظهارها بشكل جمالي لكونها عامل الجذب الرئيسي لإثارة انتباه الطفل إلى فيلم الرسوم المتحركة، وذلك أن صياغة الشخصيات الكرتونية تخضع عند تصميمها بما تتضمنه من صياغات متعددة للمفردات المكونة لها إلى العلاقات الإنشائية ونظم البناء والقيم الجمالية، فيتضح خضوع ذلك المجال إلى عناصر التصميم كالخط واللون والمساحة لتصميم ماهية الشخصية الكرتونية وهيئتها الشكلية وفقا للجوانب النفسية والسيولوجية والاجتماعية لها، فتصبح عناصر التصميم هي العناصر الأولية المستخدمة في صياغة عناصر المشهد الكرتوني، وذلك من أجل تحقيق أسس التصميم الجمالية بشكل يجذب انتباه الأطفال مراعيًا في تصميمها أفضليات المرحلة العمرية الموجهة إليها. فالتشخيص السليم عند صياغة الشخصية الكرتونية بدقة ميزة من ميزات المصمم، حيث إن الأشكال يجب أن تكون مناسبة لأدوارها، من حيث توافق صياغاتها التصميمية مع صفاتها السلوكية بحيث تكون أكثر إقناعًا للطفل المشاهد.

من حيث جانب إيصال الرسالة: يعد التصميم شكلا من أشكال الاتصال، فالفنان/ المصمم يصمم والمشاهد المتلقي يستقبل، فالتصميم نوع من اللغة، يحس بها المصمم بخبرته الجمالية وينقلها إلى الغير ولذلك اعتبر التصميم من أهم سبل الاتصال وأكثرها فاعلية وتأثيرا في المجتمع، فتصميم المشاهد الكرتونية كوسيلة اتصال مرئية تتكامل فيها عناصر ثلاثة هي:

- الفنان/ المصمم (المرسل).
- الطفل/ المشاهد (المتلقي).
- المشاهد الكرتونية مع تحميل الصياغات التصميمية لعناصرها بعلامات و رموز ذات دلالات للمتلقى (الرسالة).
- بيئة التواصل.

إن الصورة في الوقت الحالي هي أحد أهم الوسائط لإدراك العالم والتفاعل معه في ظل عالم المتغيرات، عالم الحياة الرقمية والتسويق الإلكتروني الذي تغذيه خطابات العولمة والتكنولوجيا الجديدة فهي تحاصر الفرد في كل مكان، مخاطبة غرائزه قبل عقله أحيانا لتحقيق أهداف غير معلنه، إنه عصر الصورة يزحف من بعيد، ليزحزح حضارة الكتابة شيئًا فشيئًا. فالمعركة بين الدول الصناعية الكبرى وهيمنتها على الدول النامية يدور جانب كبير منها حول السيطرة على الصورة بثتى أشكالها ومختلف معانيها، بدءا بالصورة التلفزيونية المباشرة عن طريق الأقمار الصناعية، وصولا إلى الصورة في مجال الإعلام وكتب الأطفال، هذه المعركة ليست محايدة فهي تحمل أهدافا ورسالة لسلب عقول شعوب تلك المجتمعات وخاصة النشء. وذلك من خلال الناحية الإنشائية والبنائية والجمالية للصورة وكيفية اختيار وصياغة وتوزيع العناصر التصميمية المعنية بإيصال تلك الرسالة بالشكل المطلوب ومن هنا تتضح أهمية التصميم في تحقيق ذلك الهدف من خلال العمليات التصميمية التي يجريها المصمم على الصورة. إذ أنه لا يوجد عمل فني بدون تصميم، بمعنى وضع خطة العمل الفني وتقدير ما يستخدم في بنائه الفني من خامات وعناصر ونسب تحقيق العمل المنشود. فالتصميم أساس في جميع مجالات الفنون سواء الجميلة أو التطبيقية والتي لا يخلو كل منها من الفكر واللغة التصميمية حيث أن التصميم هو تنظيم وتنسيق مجموع العناصر والأجزاء الداخلية في كل متماسك للعمل المنتج، أي التناسق الذي يجمع بين الجانب الجمالي والوظيفي في وقت واحد. والتصميم بهذا المعنى وثيق الصلة بمفهوم الفن.

ويرتكز البحث على الدور المحوري الذي يلعبه التصميم في مجال الرسوم المتحركة الموجهة للطفل وذلك من خلال تصميم المشاهد الكرتونية بما تشتمل عليه من أشكال مع تحميل صياغتها التصميمية بعلامات وإشارات ورموز ذات دلالات معينه في سياق المشهد، وذلك لكون مجال الرسوم المتحركة أحد أبرز فروع الفنون الجميلة في العصر الحالي المؤثرة على قاعدة كبيرة من الجمهور المتلقي من الأطفال حول العالم، فهي من أهم العناصر الثقافية والتي تلعب دورا هاما في تشكيل وعي الطفل، وتعد الرسوم المتحركة بصياغات عناصرها وشخصها الكرتونية من أكثر العناصر المنظمة تأثيرا في شخصية الطفل وذلك لأنها تنقل المعلومات والمفاهيم والقيم بصورة متسلسلة وقصصية

في النهاية وقد اتصف بالتحريف، ومحملا بدلالات ومعاني جديدة، لارتباطه بظروف خاصة ودوافع مختلفة عند صياغتها. وفى هذا الصدد يرى سعيد بنكراد ان تصميم بعض المشاهد الكرتونية من وجهة النظرية السيميائية تعد علامة دالة تعتمد على منظومة ثلاثية من العلاقات بين الأطراف التالية:

1. العناصر المستخدمة في البنية التصميمية للمشاهد الكرتونية وهي الخطوط والمساحات والالوان.

2. البنية التصميمية للمشاهد الكرتونية بما يحتويه من تنظيم للشخصيات والعناصر وكيفية توزيعها داخل المشهد.

3. مضمون التعبير ويشمل محتوى المشهد من ناحية وبنية عناصره التي تشكل هذا المحتوى من ناحية أخرى.

وبناء عليه يجب الفصل بين القاعدية التي يكون عليها المصمم وقصده، وبين المحصلة النهائية للطفل المتلقي ودرجة تلقيه للرسوم الكرتونية الاجنبية من حيث انها نموذج لثقافة مخالفة لثقافتنا. ومن هنا تبدأ العمليات الانتقائية المعقدة في صنع رسالة لدى الطفل المتلقي من حيث هي إشارة دلالية تضمينية في العملية التصميمية الجمالية. وكما أن هناك مستويات مختلفة لدرجات التلقي صاعدة وهابطة، فهناك أيضا مستويات مختلفة لدرجات الإبداع ذاتها عند المصمم وذلك بكيفية تجعل من البنية التصميمية لبعض مشاهد الرسوم الكرتونية تخضع فيها فى النهاية الى نظام الترميز.

ونظرا تلك الأبعاد السابقة يتضح ان الطفل يتأثر بصياغة الشخصية الكرتونية وتصبح قريبة من وجدانه فيقبل منها النقد بسهولة ويكتسب السلوكيات الإيجابية أو السلبية. فقد أثبتت الدراسات أن السلوكيات يمكن أن يكتسبها الطفل بالتعلم. حيث تشير الدراسات العلمية التي أجرتها منظمة الامم المتحدة للتربية والعلوم والثقافة (اليونسكو) الى ان العالم العربي يشكل فيه الاطفال والشباب معدل يفوق 60% ويقضون نحو 33 ساعة اسبوعيا امام الرسوم الكرتونية. لذلك يتضح أن الرسوم المتحركة تهيأ الطفل لتقبل ما تقترحه من قيم، عند تقديمها عبر شخصيات محببة و قريبة من عالمه وذلك من خلال أسلوب صياغتها التصميمية بناء على أفضليات المرحلة العمرية للطفل المتلقى وبتحميل صياغتها الشكلية بالعلامات والرموز التي ترسخ الأفكار والقيم المراد إيصالها إلى الطفل من خلال تلك الرسائل الخفية بأسلوب درامي يعمد على استئارة مشاعره حتى يتعاطف معها. ومما يؤكد على وجود العديد من تلك الرسائل الخفية فى البنية التصميمية للرسوم الكرتونية الموجهه الى الطفل انه في كتاب

فنجذ أن فكر الطفل وشخصيته في وقتنا الحالي تتشكل من خلال تلقيه لأفلام الرسوم الكرتونية كرسائل بصرية موجهة إليه وذلك نظرا لمخاطبة صياغات شخصياتها الكرتونية لخياله وفقا لأفضليات المرحلة العمرية له، لذلك فهي تعد أكثر الوسائل البصرية تأثيرا على وعيه بشكل كبير.

فالعمل الفني يملك بالإضافة إلى وظيفته كعلامة مستقلة له وظيفة أخرى هي وظيفة العلامة التوصيلية، فالفنون ذات الموضوع كفن الرسوم المتحركة توظف فيها صياغات العناصر الكرتونية المصممة في سياق المشهد كعلامة توصيلية، وللجاناب التوصيلي مستوى اعرق وهو البعد الدلالي فنجد فيه أن فكرة التعامل مع المرئي كتصميم العناصر الكرتونية في سياق بعض المشاهد يمكن أن يواجه بشيء من الصعوبة، فينشأ التساؤل عما إذا كان البعد التصميمي والتشكيلي لتلك الصياغات بمقدوره الدلالة على شيء بشكل مستقل عن مضامينه الأيقونية أو السردية والموضوعية (فالسيميائية تتساءل عن المعنى والدلالة في العالم المادي. كما أن مجمل الدلالات التي تثيرها الرسالة البصرية والمتمثلة في تصميم صياغات العناصر الكرتونية الموجهة إلى الطفل في سياق العمل ليست وليدة مادة تضمينية دالة ومعان منبثقة في أشكال لا تتغير، وإنما هي أبعاد أنثروبولوجية واجتماعية وفطرية إنسانية، لهذا فالعناصر التصميمية كالخطوط والمساحات والألوان المستخدمة في تصميم المشاهد الكرتونية تنسرب إليها محملة بالدلالات للقيم والمعاني المراد توصيلها إلى الطفل والتي قد صاغها المصمم بشكل ضمني في البنية التصميمية من خلال اضافة العلامات والرموز الى الصياغات التصميمية للعناصر وكذلك من خلال أساليب التحريف التي اتبعها المصمم عند تصميم الشخصيات والعناصر الكرتونية فى بعض الاحيان، وذلك بخروجها عن الأوضاع والنسب الطبيعية المألوفة.

و عليه ، يعيد المصمم صياغة تعابير الوجه و حركة وأوضاع الشخصية الكرتونية لإنتاج الدلالات السلوكية للشخصية مراعيًا سياق المشهد الدرامي. لذلك ينتقى من الأشكال ما يناسب أهدافه التعبيرية في إيصال الرسالة. فلا يستخدم المنطق البصري وحده في التعبير عند تصميم العناصر ليجري عليها العديد من العمليات التصميمية من حذف أو إطالة أو مبالغة في مكونات الشكل وأجزائه أثناء تصميم الشخصيات والعناصر مخالفا بذلك المواصفات التي يكون عليها الشكل في الطبيعة، ويأتي تعبيره

بينما اختصت دراسة عربي عبدالعزيز احمد بتناول دور مجلات الاطفال فى التنشئة السياسية للطفل ،وذلك من خلال تحليل محتوى رسومها وتوضيح ماتشتمل عليه علامات ورموز لها مدلول سياسى قد يسهم فى تشكيل وعى الطفل ،كما وضحت ومدى ملائمة الموضوعات المقدمة على صفحاتها لاحتياجات الطفل وتدعيمها للمعارف والقيم المراد توصيلها اليه، واقتصرت تلك الدراسة على تحليل المشاهد ذات الطابع السياسى فى رسوم مجلتى سمير وعلاء الدين.

وفى سياق مدى اهمية دور الرسوم الموجهه الى الطفل فى تشكيل شخصيته، تشير دراسة كريمة ابن حمودة عن العنف فى برامج الاطفال الكرتونية فى قناة سبيس تون (دراسة وصفية تحليلية لمسلسل الانمى ون بيس الجزء الاول). وقد تناولت هذه الدراسة تحليل وتفسيّر الرسائل الاعلامية الموجهه للطفل ،وذلك من خلال اختيار المسلسل الكرتونى ون بيس كنموذج للرسائل الاعلامية الموجهه للطفل وذلك لما يحمله من شعبية المشاهدة ومن خيال ومغامرات حيث سمحت هذه الدراسة باعطاء صور عن مظاهر العنف المجسدة فى هذا المسلسل والتي قد تؤثر على عادات الطفل المتلقى وسلوكياته.

وفى هذا الصدد يشير سيزا قاسم الى أن عملية قراءة المتلقى للعلامات او الرموز التى تدخل فى سياق البنية التصميمية للعمل الفني على أنها خبرة محددة فى إدراك شيء ملموس فى العالم الخارجى وذلك فى محاولة للتعرف على مكوناتها وفهم وظيفتها ومعناها، وهي عملية ذهنية تقوم على ترجمة عنصر مادي إلى عنصر معنوي. كما أنها تعتبر عملية مركبة ومعقدة تتم من خلال عدة مستويات مختلفة لدرجات التلقي- صاعدة وهابطة على حسب طبيعة العوامل الذاتية للإدراك والتي تختلف من متلقي للآخر. تلك المستويات تبدأ بالمستوى الحسي أو مستوى الإدراك ويعتمد على مجموع الحواس لإدراك شيء مادي موجود فى عالم الواقع حسيًا ، مستوى التعرف وفيه يتم التعرف على الطبيعة السيموطيقية للشيء أي محاولة إدراك جانبي العلامة المادي والمعنوي (الدلالة). مستوى الفهم ويتم فيه محاولات فك شفرات العلامات المستخدمة فى تصميم الشكل، وهي المستوى الأول للتوصل إلى الدلالة. مستوى التفسير ويتم فيه محاولة معرفة إذا ما كانت الدلالة تنطوي على مستوى أعمق يحتاج إلى عملية تفسير، أي قد تكون الدلالة المتعارف عليها غير كاملة.

الطقوس الشيطانية قد خصص أنطوان ليفي مؤسس كنيسة الشيطان فصلاً كاملاً بعنوان ليلة على الجبل الأقرع، وهذا المسمى مطابق لأحد أشهر الأفلام القصيرة لوالث ديزني Walt Disney، يذكر فيه ليفي الخطوات التي يجب أن يتبعها أعضاء منظمته من عبدة الشيطان عند إقامة تلك الطقوس، وينصحهم باتخاذ ديزني كمثل أعلى عند إقامة تلك الطقوس، باعتباره أحد الذين أتقنوها من خلال ما يقدمه في أعماله، فقد مدحه أنطوان ليفي بطريقة الخاصة في كتابه، وبما أن هذا العمل من أنجح أعمال ديزني فلا بد أن يكون عملاً متكاملًا. فجانبا شيطانية الأحداث التي تدور، تضمن هذا العمل العديد من الرسائل الغير مناسبة من ديزني للأطفال وذلك من خلال التحريف في الصياغات التصميمية لشخصياتها الكرتونية وتحميلها بعلامات ورموز ذات دلالات تخدم ذلك الفكر .

#### منهجية البحث :

يتبع البحث المنهج الوصفي التحليلي فى سرد الدراسات المرتبطة وعرض ما تناولته تلك الدراسات .

#### الدراسات المرتبطة :

تشير دراسة عبد العزيز ممدوح الجندي الى دور الهوية العربية للشخصية المرسومة في كتب الأطفال وذلك من خلال ارتباطها بالمجتمع وتنمية الانتماء كقيمة تربوية لدى الطفل المتلقى، كما تناولت دور الشكل الجمالي لصياغة شخصيات القصة لجذب انتباه الأطفال مع التشخيص السليم لها مما يجعل الشخصية تصل إلى دورها في بناء شخصية الطفل بشكل سليم ، كما تتفق دراسة نجوى عبد الحميد مع الدراسة السابقة حيث تناولت تفعيل دور السمات المصرية والخيال في تصميم شخصيات الرسوم التوضيحية في الكتب التعليمية للمرحلة الابتدائية. فقد اشارت هذه الدراسة الى الدور الذي تلعبه شخصيات الرسوم التوضيحية لكتب الاطفال التعليمية ودورها في بناء شخصية الطفل، موضحة أهمية الجوانب الخيالية لأسلوب الرسم وصياغة العناصر فى تنمية السمات الإدراكية لطلاب المرحلة الابتدائية. كما اكدت دراسة مشاري عائش سفر على رأى كلا من عبدالعزيز ممدوح ونجوى عبد الحميد بخصوص اهمية الصياغة التصميمية لشخصية البطل العربي كمدخل لتصميم القصة الموجهة للمراهق وفقا للسمات والخصائص العقلية والإدراكية لهذه المرحلة العمرية ومدى تأثيرها على تكوين شخصيته. من خلال تحليلها لصياغات شخصية البطل في القصة العربي وذلك للتوصل الى المواصفات الفنية الواجب مراعاتها لصياغة شخصية البطل فى تلك الرسوم.

**المدخل الاول :** المحتوى التصميمي للمشهد المرسوم له طابع ديني يدعم بعض الافكار التي قد تنافى العقائد السماوية.

**المدخل الثاني :** ان المحتوى التصميمي للمشهد المرسوم يفرض بعض التوجهات السياسية.

**المدخل الثالث :** المحتوى التصميمي للمشهد المرسوم يحتوى على الابعاءات الغير مرغوبة.

#### مراجع البحث:

##### الكتب العلمية العربية:

1. شاكر عبد الحميد: الفنون البصرية وعبقورية الإدراك، الهيئة المصرية العامة للكتاب، القاهرة، 2005.
2. عمر التومى الشيباني: التغريب والغزو الصهيوني، مجلة الثقافة العربية، ليبيا، العدد10، 1982.
3. فريد محمد: التغريب مفهوم وواقعا، مجلة الداعي، الصادرة عن دار العلوم، العدد4، المغرب، يناير2016.
4. محمد حسن العامري: نظريات التعلم : النظرية البنائية، دار اسامة للنشر والتوزيع، الاردن، 2014.

##### الكتب العلمية الاجنبية:

5. غافن امبروز، بول هاريس: اساسيات التصميم الجرافيكي، مطابع جبل عمان، الاردن، 2016.
6. Moodly t Arganstrom: Foundations phase pre service teachers learning experiences of creating and using digital stories in real classrooms, 2016.

##### الرسائل والأبحاث العلمية:

7. ربا عبدالكريم شاكر: استخدام الرسوم الكرتونية فى التغييرالمفاهيمى ودورها فى تطوير انماط التفاعلات التعليمية الصفية فى موضوع الضوء لدى طالبات المرحلة الاساسية، رسالة دكتوراه غير منشورة، كلية الدراسات العليا، الجامعة الاردنية، الاردن، 2008.
8. عبد العزيز ممدوح الجندي: الهوية العربية للشخصية المرسومة في كتب الأطفال، كلية الفنون الجميلة، رسالة دكتوراه، غير منشورة، جامعة حلوان ، 2001.
9. عربى عبدالعزيز احمد: دور مجلات الاطفال فى التنشئة السياسية للطفل، مجلة الطفولة والتنمية، ع 2، 2001.
10. علياء عبدالسلام : ابتكار شخصية كرتونية مستوحاة من الفنون الاسلامية، مجلة العمارة والفنون الاسلامية، العدد 1، 2016.
11. كريمة ابن حمودة : العنف فى برامج الاطفال الكرتونية فى قناة سبيس تون: دراسة وصفية تحليلية لمسلسل الانمى ون بيس الجزء الاول، رسالة ماجستير غير منشورة، كلية العلوم الانسانية، الجزائر، جامعة قاصدى مبراح، 2017.
12. مأمون المومنى، عدنان سالم، سعيد الشلول: أثر استخدام برامج الرسوم المتحركة فى تدريس العلوم على اكتساب التلاميذ للمفاهيم العلمية، مجلة جامعة دمشق، العدد 27، 2011.

وقد توصلت علياء عبدالسلام فى دراستها لابتكار شخصية كرتونية مستوحاة من الفنون الاسلامية. تناولت هذه الدراسة تحليل الصياغات التصميمية للشخصيات الكرتونية معتمدة على عناصرومفردات للفن الاسلامي فى تصميمها، وتقديم معايير وأسس تساعد المصمم على ابتكار شخصيات كرتونية مؤثرة وفعالة يتم استخدامها فى مجالات الاتصال البصرى المتعدد. وينقسم الاطار النظرى للبحث إلى جزئين ، يهتم الاول بنظرية الشخصية التى تساعد المصمم فى بناء مضمون الشخصية الكرتونية المعتمدة على عناصر من الفنون الاسلامية. بينما يتناول الثانى نظرية التفاعلية الرمزية التى تساعد فى بناء الشكل الخارجى للشخصية الكرتونية المعتمدة على عناصر الفنون الاسلامية ، وذلك من خلال استخدام مفرداتها ورموزها فى محاولة لتحقيق التفاعل بينها وبين الطفل مع التأكيد على قيم الانتماء والهوية.

بينما تناولت دراسة ربا عبدالكريم تلك النقطة البحثية من زاوية اخرى ،حيث تناولت دور الرسوم الكرتونية التى تتناول مفهوما ما فى الكشف عن مدى فهم الاطفال للمفاهيم العلمية المختلفة، وهذا يعتمد على مدى بساطة او تعقيد المفهوم المراد تدريسه عن طريق الكشف عن البنية المفاهيمية السابقة للطفل. فقد عملت فى دراستها على الربط بين عملية الكشف عن المفهوم البديل وعملية تغييره فى العملية التعليمية من خلال الرسوم الكرتونية الموجهه للطفل.

##### تحليل الفجوة :

ومن خلال التحليل السابق للدراسات المرتبطة اتضح انها لم توضح الى مدى يمكن ان تؤثر الدلالات المفاهيمية للمحتوى التصميمي فى المشاهد الكارتونية الاجنبية على فكر الطفل وبناء شخصيته ،حيث انها تحتوى الكثير من الابنية التصميمية لمشاهد الرسوم الكارتونية الاجنبية على العديد من العناصر التى تمت صياغاتها واعادة بنائها بشكل يحمل من الرموز والعلامات والاشارات والتى تكون نظاما دلاليا يبعث بالعديد من الرسائل البصرية الموجهه بشكل مباشر وغير مباشر للطفل بما يتعارض مع القيم والعادات المصرية. والتى تعتبر من الدلالات السلبية للطفل فتسهم فى تغيير سلوكه وافكاره.

##### المداخل المقترحة :

من خلال توضيح الفجوة سيتبنى الباحث بعض المداخل لدراستها، وتقسيمها الى ثلاثة مداخل تصميمية تختلف على حسب طبيعة المحتوى المقدم من خلال تلك الرسوم ،وهى كالتالى:

13. مشاري عائش سفر: الصياغة التصميمية لشخصية البطل العربي كمدخل لتصميم القمص الموجهة للمراهق في المملكة العربية السعودية، رسالة دكتوراه غير منشورة، كلية التربية الفنية، جامعة حلوان، 2011
14. مها البقسماطي: التصميم من خلال دراسة الوظائف السيميائية والبنائية والوظيفية في نظم العلامات البيئية، رسالة دكتوراه غير منشورة، جامعة الاسكندرية، 2010.
15. مها عبد الرحمن: تأثير افلام الكرتون علي الاطفال، مطبوعات كلية التربية، جامعة عين شمس، 2018.
16. نجوى عبد الحميد: تفعيل دور السمات المصرية والخيال في تصميم شخصيات الرسوم التوضيحية في الكتب التعليمية للمرحلة الابتدائية، رسالة دكتوراه غير منشورة، كلية التربية الفنية، جامعة حلوان، 2008.