مجلة العلوم العربية والإنسانية
Journal of Arabic Sciences & Humanities
مجلة دورية علمية محكمة ربع سنوية

إدارة الجمعيات والمجلات العلمية
Administration of Scientific Journals & Associations

E-ISSN: 1658-9602
www.jahs.qu.edu.sa

دور الرسوم المتحركة في تنمية خيال الطفل: "فيلم قلبًا وقالبًا (inside out) نموذجًا

The Role of Animation in Developing Children's Imagination: The Film “inside out” as a Model

18، (4)، شوّال، 1446

April, 2025

رحاب الكيلاني

قسم اللغة العربية والدراسات الإسلامية والقانونية، كلية العلوم الإنسانية والاجتماعية، جامعة زايد، الإمارات

الملخص:

يهدف هذا البحث إلى دراسة تأثير الخيال القصصي على النموّ الفكري والعاطفي للأطفال، وتكمن مشكلته في تحديد مدى تأثير الخيال على تنمية التفكير الإبداعي وحلّ المشكلات عندهم، وتبرز أهمية البحث في تأكيده على أن الخيال يمثل أداة قوية في تربية الطفل، ويمكن استغلاله بفعالية لتنمية جوانب متعددة من شخصيته، وقد أظهرت النتائج أن الخيال يلعب دورًا حيويًا في تشكيل شخصية الطفل؛ إذ يعزّز الإبداع، ويساهم في التكيّف، ويحسّن الحالة النفسية، كما يساعد في تطوير مهارات التواصل والتعاون، وأوصت الدراسة بضرورة اختيار الرسوم المتحركة التي تعزز قيم العصر الإلكتروني.

الكلمات المفتاحية: أدب الأطفال، الخيال، التفكير الإبداعي، الرسوم المتحركة.

Abstract:

This research explores the impact of storytelling on the intellectual and emotional development of children, with a focus on how imagination influences creative thinking and problem-solving skills. Moreover, the study underscores the importance of imagination as a powerful tool in child development, capable of nurturing various aspects of a child's personality. Findings reveal that imagination significantly contributes to enhancing creativity, facilitating adaptability, improving psychological well-being, and fostering communication and cooperation skills. The research further emphasizes the necessity of selecting appropriate storytelling content that reflects the values of the digital age. By doing so, educators and caregivers can effectively leverage the transformative power of storytelling and imagination to promote comprehensive child development.

Keywords: Children's Literature, imagination, creative thinking, animation

الإحالة APA Citation:

الكيلاني، رحاب. (2025). دور الرسوم المتحركة في تنمية خيال الطفل: فيلم قلباً وقالباً (inside out) نموذجاً. *مجلة العلوم العربية والإنسانية*، *18*، (4)، 114-132.

استلم في: 26-03-1446/ **قُبل في** 15-05-1446/**نُشر في** 28-10-1446

Received on: 05-10-2024/**Accepted on:** 26-11-2024/**Published on:** 26-04-2025

CC BY NC

1. المقدمة

يُعَد الأدب فرعًا من فروع المعرفة الإنسانية العامة، وهو معنيّ بالتعبير الفني والعاطفي عن العادات، والآراء، والقيم، والآمال، والمشاعر، والعناصر الثقافية الأخرى. بمعنى آخر، يُعدّ الأدب تجسيدًا فنيًا تخيليًا للثقافة، ويتقيّد عادةً بعدد من المكونات التي تُحدد في كل عصر وكل بيئة ثقافية. وهذا المفهوم يشمل الأدب بشكل عام، بما في ذلك أدب الأطفال، لكن يتميز الأدب الموجه للأطفال عن أدب الكبار؛ بما يراعيه من احتياجاتهم وقدراتهم، وأنّه يُقدَّم من قبل البالغين بغرض تثقيف الأطفال.

ولهذا يجب أن يتوافق الأدب الموجه للأطفال مع قدراتهم، وينبغي كذلك أن "يتوافق مع مراحل نموهم العقلي، والنفسي، والاجتماعي، كما يجب أن يكون محتواه مخصصًا للأطفال بشكل خاص" (الغيض، 2021، ص. 157-165)، وعليه، يُعدّ الأدب الموجه للطفل من فروع الآداب الراقية؛ إذ يمتلك خصائص تميزه عن أدب الكبار، مع أنَّ كليهما يعدان آثارًا فنية يتّحد فيها الشكل والمضمون. ويمكن القول "إن الأدب الموجه للأطفال هو أعمال فنية تصوّر أفكارًا، وأحاسيس، وتخيلات تتوافق مع إدراكات الأطفال، وتتخذ أشكالًا متعددة كالقصة، الشعر، المسرحية، المقالة، والأغنية" (أحمد، 2024، ص. 31-48).

ويختلف أدب الأطفال عن أدب الكبار من حيث مراعاته لاحتياجات الأطفال وقدراتهم، واتّباعه فلسفة البالغين في تربية الأطفال. ومن وجهة نظر أخرى، يشمل أدب الأطفال كل المواد الأدبية أو العلمية التي تُقدَّم للطفل بشكل مكتوب، أو منطوق، أو مرئي، بما يتوافق مع معايير الأدب الجيد. وبهذا المعنى فإن أدب الطفل هو: "الآداب التي تراعي خصائص نمو الأطفال وحاجاتهم، وتتفق مع ميولهم واستعداداتهم، وتسهم في بناء الأطر المعرفية الثقافية والعاطفية والقيمية، والسلوكية المهاراتية، وصولًا إلى بناء شخصية سوية متزنة، تتأثر بالمجتمع الذي تعيش فيه، وتؤثر فيه تأثيرًا إيجابيًا" (أحمد، 2005، ص. 49) .

وأدب الأطفال فرع مميز من الأدب الرفيع، يُعنى بتقديم محتوى أدبي يتسم بجمال اللفظ وسمو المعنى، لكنه يضيف إلى ذلك عنصرًا ثالثًا خاصًا به؛ التوافقية، أو ما يسميه النقاد التناسبية. والمقصود بها:"كل محتوى لغوي يتوافر فيه عنصرا الأدب وهما: جمال اللفظ وسمو المعنى، إلى جانب عنصر ثالث خاص بأدب الأطفال وهو التناسبية، أي مناسبة هذا المحتوى من حيث شكله ومضمونه لكل من قدرات الأطفال وميولهم ومستويات نموهم ونبض بيئتهم، وهو إذن يتفق مع أدب الكبار في جمال الأسلوب وسمو الفكرة" (أبو معال، 1988، ص. 17).

ومثلما يسعى أدب الكبار إلى التأثير في مشاعر القارئ وإثارة فكره، يسعى أدب الأطفال إلى تشكيل الوعي الثقافي والوجداني لديهم، بما يتناسب مع مستوى إدراكهم وقدراتهم، وبذلك يساهم في بناء شخصية متوازنة وصحية، تنمو بتأثير إيجابي من البيئة المحيطة بها؛ لذا "يُعد أدب الأطفال جزءًا أساسيًا في تنشئتهم، ليس فقط لأنه يجمع بين جمال اللغة وسمو المعنى، بل لأنه أيضًا يتوافق بشكل دقيق مع مراحل نمو الأطفال ويساهم في تعزيز تطورهم الفكري والعاطفي" (غنّام، 2024، ص. 301-316).

فضلًا عن ذلك، يتميز البشر عن غيرهم بالعقل والتفكير، ويعد الخيال من مستويات التفكير العليا، التي تنمو مع الإنسان وتتأثر بما حوله من معطيات تغذيه فيتطور. ووفقًا لهذا، نجد أن الخيال متفاوت بين الناس، وهنا تبدو الفروق الفردية واضحة، ولذا يمكننا القول: "إن الخيال لا يخلق وحده عند الناس والأطفال خاصة، ولا ينضج وحده دون تأثير البيئة المحيطة بهم، وهنا يأتي دور التأدب والتربية لتهذيب هذا النمو فلا يكون فرديًّا أو عشوائيًّا حتى يبلغ النضج السليم من خلال توفير المحفزات الخارجية" (الفيصل، 2010، ص. 17-18).

نظرًا للنمو المستمر لقدرات الأطفال التخيلية، تبرز الحاجة لدى الكبار إلى تنشيط وتحفيز هذا الخيال في جميع مراحل حياة الطفل، عبر وسائل متعددة تشمل الأدب المقروء، والموارد التكنولوجية، والألعاب التعليمية والترفيهية، والمحاكاة، وأفلام الرسوم المتحركة، والبرامج التطويرية. وتكمن أهمية هذا التحفيز في الدور الذي يمكن أن يؤديه الخيال المتطور في تكوين جيل قادر على الإبداع والإسهام الفعّال في تطوير مجتمعه.

وفي هذا البحث، ندرس دور الخيال في الأدب الموجه للأطفال عبر الرسوم المتحركة، بوصفه أحد أهم الأدوات العصرية الملائمة لجيل الألفية؛ إذ تشتمل على المرئي والمسموع، فمن خلاله يمكن للأطفال تصوّر عوالم جديدة وتجارب لانهائية، كما أنه من أقوى الوسائل التعليمية والترفيهية العصرية التي تساعد في تنمية الفكر، ومهارات القرن الأساسية المتمثلة في الإبداع والتعاون والاندماج والتفكير الإبداعي لدى الأطفال.

أ- الأهمية

دراسة الخيال في الرسوم المتحركة تعزز التعلم والنمو الشامل لديهم؛ من خلال استخدام الخيال كأحد العناصر الأساسية في تطوير التفكير الإبداعي. ويسعى هذا البحث إلى دعم المهتمين في تطوير مهارات التفكير النقدي والابتكار لدى الأطفال، عبر التعلم المستند إلى الرسوم المتحركة التي تحتوي على عناصر خيالية؛ لأن هذه الأفلام تشجع الأطفال على اتخاذ مواقف نشطة وتفاعلية ما يزيد من اندماجهم في العناصر المعروضة، ويجعل تجربتهم التعليمية والحياتية أكثر متعة وجاذبية.

ب- الإشكالية

تتمثل المشكلة البحثية في دراسة تشكيل الخيال الأدبي الموجه للطفل عبر الوسائط المختلفة في العصر الرقمي، وكيفية تأثير هذا الخيال على تطور الطفل فكريًّا ونفسيًّا، وكيف يمكن للعناصر الخيالية أن تؤثر على تكوين الهوية والقيم لدى الأطفال؟ أيضًا مدى ملاءمة المحتوى الخيالي للأطفال في مختلف المراحل العمرية، وكيفية اختيار الرسوم التي تلبي احتياجاتهم العقلية والنفسية.

ج- الأسئلة

يطرح البحث أسئلة أساسية أهمها:

- كيف تساهم الأدوات التفاعلية المستمدة من الواقع الافتراضي والمعزز في شحذ خيال الأطفال وتطوير قدراتهم الإبداعية؟

- ما أثر العوالم الافتراضية على تنمية مهارات الأطفال والتفكير النقدي لديهم؟
- كيف يؤثر التفاعل مع الشخصيات الخيالية في العوالم الرقمية على النمو العاطفي عند الأطفال، وقدرتهم على التواصل مع الواقع؟
- ما أبرز القيم التي تقدمها الأفلام السينمائية الموجهة للطفل، وهل يمكن الاعتماد عليها بشكل مسؤول وآمن؟

د– أهداف البحث

يهدف هذا البحث إلى:

- تحليل دور الخيال في تنمية التفكير الابتكاري لدى الأطفال.
- دراسة العلاقة بين القصص الخيالية وقدرة الأطفال على حل المشكلات بطرق جديدة وإبداعية.
- دراسة تأثير الخيال في تعزيز القدرات العاطفية والاجتماعية لدى الأطفال.
- دراسة دور الخيال في قصص الأطفال على مساعدتهم في فهم وتجربة العواطف والعلاقات الاجتماعية بطريقة آمنة ومحببة.
- دراسة تفاعل الأطفال مع القصص الخيالية وكيف يمكن لهذا التفاعل أن يساعد الأطفال على فهم وتقييم العالم الحقيقي من خلال مراقبة العالم الخيالي.

هـ– منهج البحث

اعتمد هذا البحث على المنهج الوصفي التحليلي، وهو نهج بحثي يركز على وصف وتحليل الظاهرة بدقة وتفصيل، وفي سياق دراسة الخيال في الرسوم المتحركة وفي فيلم inside out – قلبًا وقالبًا، يتضمن هذا المنهج تحليل وفهم كيفية اشتغال العناصر السردية الخيالية في تقديم الأفكار الداعمة للمهارات المراد تعليمها وإيصالها للطفل، ومن ثم كيف يؤثر ذلك على تصوراتهم عن أنفسهم وطريقة تفكيرهم.

2. الخيال ومحفزاته في الأدب الموجه للطفل

يتميز الإنسان بالعقل والتفكير، ويُعّد الخيال من أرقى مستويات التفكير التي تنمو مع الإنسان وتتشكل بتأثير المعطيات المحيطة به. وبناءً على ذلك، يختلف الخيال من فرد لآخر ما يبرز بوضوح الفروق الفردية، ويمكن القول إذن إنّ الخيال لا يتشكل بشكل فردي أو ينمو تلقائيًا دون تأثير البيئة المحيطة، وإنما هو تعاضد من عناصر مختلفة لدعمه وصقله. وهنا يأتي دور التربية والتهذيب في توجيه هذا النمو وضبطه ليكون منهجيًّا وليس عشوائيًّا، من خلال توفير المثيرات الخارجية المناسبة.

يمكن القول إن أدب الأطفال، استُخدم منذ بداياته كأداة للتوجيه والتنشئة، مستندًا إلى فلسفة جان جاك روسو في التربية كما عرضها في كتابه "إميل أو في التربية". فقد دعا روسو إلى تربية الطفل بأسلوب يتناسب مع نموه الطبيعي وتجاربه المباشرة، ولكن ضمن إطار يحترم القيم المجتمعية. وبهذا؛ تأتي هذه الأعمال الأدبية والفنية لتؤدي دورًا في توجيه سلوك الطفل، وتفكيره نحو القيم والمبادئ التي يسعى المجتمع إلى ترسيخها؛ لضمان تأهيله ليصبح فردًا نافعًا في المستقبل.

ومع هذا التوجيه، يصبح من الضروري أيضًا أن ينمي الكبار قدرات الأطفال التخيلية، ويفتحوا أمامهم آفاق الخيال في مختلف مراحل حياتهم، باستخدام محفزات متنوعة تشمل أدب الأطفال المقروء والمرئي، والتكنولوجيا، والعلوم، والألعاب، والمحاكاة، والألعاب الالكترونية. فتنمية الخيال مسؤولية تربوية أساسية لتربية إنسان مبدع ومنتج، قادر على الإسهام الإيجابي في نهضة مجتمعه بما يتماشى مع طموحات المجتمع وآماله.

أ– الخيال ومفهومه

يقدّر أفلاطون العقل ويعلي من شأنه، وينبذ الخيال؛ لأنه مصدر للوهم، ودافع للخطأ لاعتماده على ما تقدمه الحواس من مدركات حين تحاكي الواقع، الذي بدوره يحاكي عالم المثل. ومن ثمّ فإنه صورة ثالثة عن الحقيقة، أو عن عالم الكليات، وذلك يحاكي عالم الظلال فقط.

أما أرسطو، وبسبب اختلاف فلسفته، فقد أسقط تهمة محاكاة صورة الأشياء عن عمل الفنان وأكّد: "إن الفنان لا يحاكي الطبيعة ولكن يجمّلها، فالفن يجمل الطبيعة، ويبدو كأنه يضرب المثل الذي تحاكيه الطبيعة ولا يحاكيها، والفنان لا يقتصر على رسم الواقع المباشر لظواهر الأشياء، ولكنه يعبر عما هو جوهري فيها" (هلال، 2009، ص. 56) فالفنان ليس ذلك الشخص مسلوب الإرادة كما زعم أفلاطون؛ بل إنَّه مخترع وصانع ويتمتع بالقدرة على الاختيار بحيث يخترع لقصته أفعالًا وأسماء.

ولا ينبغي أن ننسى دور الجمهور في صياغة عنصر الخيال، فما يكون مقبولًا في عصر لا يعدّ مقبولًا في عصر آخر؛ لذلك "يلعب الجمهور دورًا حاسمًا في تشكيل الأعمال الأدبية عبر العصور المختلفة. فعلى سبيل المثال، كان الجمهور الإغريقي القديم متقبلاً لمفاهيم ومعجزات الآلهة والأساطير التي بدت مستحيلة عقليًّا في أزمنة أخرى" (عبد المجيد، 2022، ص. 151–181). ومع ذلك، وبسبب الاعتقاد السائد في ذلك الوقت، استطاع الشعراء تصوير هذه المفاهيم وسردها لا من منظور المثالية أو الصدق، بل وفقًا للرأي العام.

وهذا يدل على أن المتلقي جزء أساسي من العملية الإبداعية كما أشار الفارابي، فالمحاكاة الشعرية جزء من قدرة المتلقي على تشكيل الصورة في مخيلته؛ لأن الشعر لا يقتصر على نقل المعاني، بل له تأثير كبير على نفسية المتلقي، وذلك لأنه "يثير مشاعر الانقباض أو الانبساط، بناء على الصورة التي تنقلها الأبيات الشعرية، ويعكس هذا التأثير العلاقة التفاعلية بين المبدع والجمهور؛ إذ يتحدد معنى العمل الأدبي وقيمته باستجابة المتلقي، وقدرته على استيعاب وتفسير ما يقدم له" (عطية، د.ت، ص. 129–148).

ومما يُؤثر عن أينشتاين قوله: "إن الخيال أهم من المعرفة"، إذ يتيح للعلماء والمبتكرين والمبدعين رؤية العالم بصورة جديدة؛ ما يمنح الإنسان القدرة على تصوّر أشياء ليست حقيقية وغير موجودة في الواقع. و"التخييل عند الفلاسفة عملية "تمويه أو إيهام، تقوم على مخادعة المتلقي، وتحرك قواه غير العاقلة وتثيرها، بحيث تجعلها تسيطر أو تخدر قواه العاقلة وتغلبها على أمرها" (بلعراوي، 1997، ص. 50).

لكن يجب التمييز بين الوهم والخيال؛ لذلك نجد وردزورث يفرّق بينهما: "ويقرر سمو الثاني وخطر الأول، فالوهم سلبي يغترّ بمظاهر الصور ويسخرها لمشاعر فردية عرضية، أما الخيال فهو العدسة الذهبية التي يرى الشاعر من خلالها موضوعات ما يلحظه؛ أصيلةً في شكلها ولونها" (هلال، 2009 ص. 386)، فالخيال أهم القوى الحيوية التي يخضع لها الإدراك الإنساني.

وبناء على ذلك، فإن الخيال يتخطى الحدود المعرفية ويغوص في أعماق الوجود البشري؛ ليشكل سلسلة من الأفكار والتصورات التي تؤثر بشكل كبير على السلوك والقرارات. ويمكن تعريفه بأنه "القدرة العقلية النشطة على تكوين الصور والتصورات الجديدة ويشمل عمليات الدمج والتركيب وإعادة تركيب الذاكرة الخاصة بالخبرات الماضية، إذ تمتزج فيه صور وخبرات وتوقعات الأزمنة الثلاثة لتكوين مركب جديد هو المنتج الخيالي الإبداعي" (فرماوي، 1998، ص. 120-145).

كما يعتمد الخيال على الوسائل الحسية من وسائل سمعية وبصرية وحركية في تكوينه، ولكونه يتعامل مع الحواس والمشاعر، فإن أثره يظل كامنًا في مخيلة الطفل زمنًا طويلًا؛ إذ يعطي للطفل تعويضًا كبيرًا عن الأشياء التي فقدها، أو التي تعذر الحصول عليها، أو استخدامها. وهذا ما جعله من أهم مكونات شخصية الطفل التي يخطط لها في ذاكرته، ويقدم على استعمالها بديلًا لما هو غير ممكن" (حمود، 2019، ص. 258)، فالخيال بهذا المعنى يشكل عالمًا بديلًا للطفل، يسدّ ثغرات تجربته الإنسانية القليلة أو المحدودة، وهو وسيلة مرنة تمنحه القدرة على تخطي القيود، وإعادة تشكيل العالم من حوله بما يتناسب مع محيطه وحدود تجربته. كما أنَّ الخيال يعطي الطفل أدوات جديدة للتعامل مع مشاكله، والتفكير بحلول لها.

ويتجاوز الخيال حدود الزمان والمكان، مستلهمًا من الحقيقة، لكنه يعيد تشكيلها وفقًا لتصورات الفرد ما يؤثر على تفسيره للعالم، وتوجيه سلوكه وقراراته بما يفتحه من أبواب جديدة قائمة على الاحتمالات، فلا يقتصر على تصوّر المجردات؛ بل يمتد ليشمل إعادة التشكيل. ومن هنا يصبح عنصرًا أساسيًّا في تطوّر الفكر ومن ثمّ تحقيق التقدم والنهضة؛ "فالخيال يساعد على تحييد الواقع ويتيح إمكانية تشييد إحالات جديدة مما يؤدي إلى إدراك العالم بشكل مختلف، وهكذا يكون للخيال قدرة عالية على إعادة وصف الواقع فهو يستطيع أن يقول الأشياء بطريقة مغايرة، ويزيد من رؤيتنا للعالم بصورة شاملة" (حسن، 2023، ص. 729).

وبهذه الطريقة، يصبح التصور الفكري عنصرًا أساسيًّا في العملية الفكرية البشرية؛ إذ يمكن اعتباره اللبنة الأولى في بناء المعرفة والفهم العميق للعالم الذي نعيش فيه، وهو ما يعكس القدرة الخارقة للعقل البشري على تكوين الصور الجديدة والتصورات الفكرية، والاحتمالات الواسعة، وهو ما نسميه القدرات التخيلية التي ترتبط بالإبداع

الفكري الثري. ما تتطلبه تحديدًا المهارات التي ينبغي تطويرها في عقل الطفل: لينمو فردًا مبدعًا قادرًا على استيعاب المتغيرات السريعة، وتطويعها لخدمة البشرية.

ب– محفزات الخيال

يُعدّ الخيال الشرارة التي تشعل جذوة العقول العبقرية، لاسيما لدى الأطفال الذين يمتلكون موهبة استثنائية في خلق عوالم خيالية نابضة بالحياة تتجاوز حدود الواقع المعتاد، وتساعد المحفزات المختلفة على تغذية هذا الخيال. ما يعزز النمو الفكري والإبداعي لدى الأطفال المبتكرين الصغار؛ إذ يلعب الخيال دورًا حيويًا في النمو المعرفي للطفل، وبذلك يسمح له بتصور سيناريوهات وأحداث لم تحدث بعد مع تعزيز مهارات التفكير النقدي، ومهارات حل المشكلات، وتشمل المحفزات الرئيسية لخيال الأطفال: القصص، والروايات، والألعاب، والألغاز، والرسم، والتلوين، والأفلام، والرسوم المتحركة، والألعاب الإلكترونية، والبيئة المحيطة.

– القصص

تُشكّل القصص محفزًا فعالاً لخيال الأطفال، فهي مصدر الأفكار التي تُشبع من خلالها احتياجات الروح ورغباتها، وسواء قُدمت القصص على شكل منطوق أو مرئي، فإنها تتمتّع بقدرة فريدة على جذب عقول الأطفال بطرق لا يمكن لأي محفز آخر أن يفعلها، ويرجع ذلك إلى أن القصص تُنقل من خلال الصور والمرئيات من عقل المؤلف، ثم يفسرها الطفل ويعالجها بطريقته الفريدة – وغالبًا ما يعيد تشكيل الرؤية الأصلية أو يضيف إليها؛ "فالقصص تتيح للأطفال ممارسة التخيل والتفكير دون عناء؛ لاعتمادها على الصور الحسية في التعبير" (علي، 2017، ص. 12). إنَّ هذا التفاعل يعزز مخيلة الطفل؛ إذ يثريها من خلال تبادل الخبرات المكتسبة من القصة، والإضافات الفكرية التي يحققها الطفل خلال هذه العملية.

كما توفر القصص الخيالية للأطفال عوالم وشخصيات يمكنهم التفاعل معها والحلم بها، وهذا بدوره يساعد على تعزيز قدراتهم التخيلية ويشجعهم على الإبداع. وتجدر الإشارة إلى أن الأطفال في مرحلة الطفولة المبكرة غالبًا ما يجدون صعوبة في التمييز بين الخيال والواقع، ومن ثم تختلف طريقة استيعاب الأطفال للقصص من طفل لآخر ما يؤثر على مستوى نضجهم ونموهم فيما بعد، ولا نغفل هنا دور العناصر البيولوجية التي تمايز بينهم فتهيء القابلية للتفكير الخيالي، ويندرج ضمن هذه الفئة؛ القصص على لسان الحيوان والقصص الشعبية والحكايات الخرافية، مثل: قصص كليلة ودمنة، والسندباد وعلاء الدين والمصباح السحري، والشاطر حسن، وقصص الأخوان غريم وحكايات هانس أندرسن.

– الألعاب

للعب علاقة بالإبداع ونمو الشخصية، ويحقق الطفل من خلاله عديدًا من الأهداف في المجال العقلي، وقد أكدّت الدكتورة حنان العناني على أهمية التعلم من خلال اللعب: "حيث يطور الطفل من خلال اللعب بناه المعرفية، فعن طريق التبادل النشط بين عمليتي التمثل والمواءمة يعدل الطفل خبراته وينمي معلوماته". (العناني، 2014، ص. 29)

وتشجع الألعاب الأطفال على استخدام مخيلتهم؛ لابتكار عوالم خيالية وشخصيات وأحداث ساحرة. إذ توفر فرصة قيام الأطفال بأدوار مختلفة واستكشاف تصورات مختلفة ما يعزز قدراتهم الإبداعية والتعبيرية، إضافة إلى كونها ممتعة. وتساعد الألعاب أيضًا على تطوير المهارات الأساسية مثل التفكير النقدي، وحل المشكلات، والتعبير عن الذات، والتفاعل الاجتماعي؛ إذ يتعلم الأطفال من خلالها قيمًا مهمة مثل التعاون والتفاوض والقدرة على تحليل المواقف من وجهات نظر مختلفة؛ ما يساهم في بناء أطفال يمتلكون مهارات حياتية حيوية. ومن أهمها ألعاب: الدمى والألغاز وتمثيل الأدوار والأحاجي، وألعاب البناء والتركيب، والألعاب الالكترونية.

– البيئة

للبيئة دور محوري في تحفيز خيال الأطفال، إذ تؤثر الظروف والعوامل الخارجية التي تحيط بالإنسان على تصرفاته، والبيئة الاجتماعية هي: "مجموع القوانين والنظم واللوائح والقواعد والتقاليد والعادات والمعايير والأعراف والقيم كما تشمل اللغة والدين والعلاقات الاجتماعية والنظم السياسية والأوضاع الاقتصادية والظروف الصحية والتعليم والآداب والفنون" (عباس، 2022، ص. 601-613)، وتلعب البيئة المحيطة بالطفل دورًا حيويًّا في تنمية خياله وقدرته على الإبداع؛ إذ تمنح البيئات التي تحتوي على عناصر طبيعية مثل الأشجار والحدائق والبحيرات الأطفالَ مساحةً لاستكشاف العالم من حولهم، وتحفزهم على تخيل قصص وسيناريوهات جديدة بما تملكه البيئة الطبيعية من أصوات وألوان وروائح تثري خيالهم. وفي المقابل فإن البيئة الصحراوية المتسعة تفتح باب التجوال وسباحة الخيال في المدى المتسع، وتنمي مشاعر الاستقلالية والحرية.

كما أن العيش في بيئات متعددة الثقافات، أو التنقل بين بيئات مختلفة، يعزز قدرة الأطفال على رؤية العالم من زوايا مختلفة؛ ما يغذي خيالهم ويمنحهم رؤى جديدة. والبيئات التي توفر للأطفال فرصًا للتفاعل مع الأدب والفن والموسيقى تفتح أمامهم سبلًا جديدة لإثارة خيالهم؛ فقراءة الكتب وزيارة المتاحف ومشاهدة المسرحيات كلها عوامل تساعد على إلهام الطفل لابتكار قصصه وأفكاره الإبداعية.

فالبيئة بهذا المعنى ليست مكانًا يعيش فيه الطفل وحسب، إنما هي مصدر إلهام، ومادة خام تشكل عالمه وتثريه خاصة أنَّ البيئة اليوم لم تعد محصورة بالجغرافيا والتضاريس التي يتنقل فيها الإنسان، وإنما انتقلت لتكون بيئة افتراضية تنحو باتجاه العوالم الأخرى، والأكوان المتعددة. والطفل ليس بمنأى عن ذلك كله باعتبار اتصاله الدائم بالشاشات والأجهزة الالكترونية؛ فـ "الرسوم المتحركة من بين العوامل المؤثرة في تشكيل المعرفة لدى الأطفال من عدة نواحي تتمثل في الإدراك والذاكرة والانتباه واللغة، فهي من الأعمال الفنية التي تنقل الطفل إلى بيئة بديلة، وقد تكون تلك البيئة إما قريبة أو بعيدة عنه، وقد يعيش الطفل تلك الحياة بعض الوقت أو يحلم بها، من خلال الخيال الذي يسمح لأذهانهم أن يخلق آفاقا مختلفة وبعيدة" (طالة، 2022، ص. 117).

جـ– البيئة الافتراضية وتعزيز الخيال

يتيح عصر التكنولوجيا المتقدمة فرصًا غير محدودة لتعزيز خيال الأطفال من خلال الأدوات التفاعلية؛ إذ توفر التكنولوجيا الحديثة مثل الكتب التفاعلية، التطبيقات التعليمية، وتقنيات الواقع الافتراضي عوالم خيالية يمكن للأطفال

استكشافها والمشاركة فيها باستمرار؛ إذ يُثري التفاعل مع العالم الافتراضي من خلال اللمس أو الصوت تجربة الطفل، ويعزز قدرته على التصور والابتكار.

إضافة لذلك فإن تقنيات الواقع المعزز تمنح الأطفال فرصة مشاهدة الشخصيات، والأحداث الخيالية أمام أعينهم ما يخلق تجربة غامرة تساعدهم على الاندماج بشكل أعمق في القصة. ومن ثم فإنها تعدّ مصدرًا معرفيًّا أساسيًّا لأطفال اليوم للتزوّد بالمعارف والخبرات اللازمة، وهي بذلك: "عامل مهم في إثارة خيال الطفل نظرًا لما تقدمه من برامج جذابة في صورة حية وواضحة، وخاصة أفلام الكرتون الشيقة المثيرة بألوان زاهية تشد النظر وتسلب عقول الأطفال وقلوبهم" (بن حميدة، 2016، ص. 239)، هذا ما يجعل دورها مهمًّا للأجيال الجديدة، ويتجاوز التسلية والرفاهية؛ حيث صارت الرسوم جزءًا أساسيًّا تُلهم الأطفال في استكشاف العالم الواسع والمتغيرات السريعة، وقد يواجهون صعوبة في فهمها أو التعبير عنها؛ وهنا يأتي دور الخيال بوصفه أداة مهمة لتنظيم مشاعرهم، وتجاوز التحديات التي تواجههم.

وقد لعبت الحكايات الخيالية في السابق دورًا محوريًّا في النمو النفسي للأطفال؛ من خلال توفير وسائل غير مباشرة للتعبير عن التوجيه والتربية والتعليم. أما اليوم، فقد غيّرت العوالم الافتراضية طبيعة هذه العلاقة، وذلك بانخراط الأطفال في تفاعل حقيقي مع أبطال رسومهم المتحركة، وكائناتهم خارقة الذكاء التي يجدونها أينما ولّوا وجوههم على الأجهزة اللوحية، وعلى شاشات التلفزة، ويلاقونها في ألعابهم، وعبر دروسهم في المدارس. ولمجاراة عالمهم الافتراضي أصبحت باحات اللعب معززة بالتقنيات التي تجذب الأبصار، فلم يعد اللعب الجسدي وحده جاذبًا لهم، ولا الحكايات ولا ألعاب الألغاز كما في عهد سابق؛ بل صارت السياقات الجديدة أكثر حضورًا ما سمح للتلقين المباشر بالتراجع خطوة ليتقدم التعلم عن طريق التكنولوجيا خطوتين.

وفي حين أن البيئة الافتراضية تعدّ وسيلة فعالة لتحفيز خيال الطفل وشحذ مخيلته، إلا أن هناك وجهة نظر أخرى تطرح تحديات تتعلق بالسيطرة النفسية والجسدية على الأطفال، ففي دراسة مهمة بعنوان (تقميط الأطفال في أدب الأطفال لجوزيف زورنادو 1997)، يناقش الكاتب فكرة أن الرسوم المتحركة والأفلام الموجهة للطفل ولاسيما برامج التلفزيون هي شكل من أشكال التقميط الذي مورس في الثقافات المختلفة خلال القرون السابقة؛ لتهدئة الأطفال والسيطرة عليهم والتحكم في حركتهم. إلا أن التقميط الإلكتروني لا يسعى فقط لتهدئة الجسد، وإخضاع استقلالية الطفل لقوى خارجية وحسب؛ وإنما هو صراع نفسي بالنسبة للأطفال الذين يتسمرون أمام الشاشات، مسلوبي الإرادة، مع التحكم بمشاعرهم وأفكارهم، ويتناقض هذا مع المفهوم المثالي لأدب الأطفال ودعمه للخيال والمهارات التفكيرية.

لكن صناعة الرسوم المتحركة في القرن 21 أخذت شكلًا مختلفًا، فالطفل اليوم ليس متلقيًا لتوجيهات الكبار سعيًا لتحقيق النموذج المثالي فقط؛ بل صار فاعلًا، يتحكم بما يصوره ويبثه في المنتج الإعلامي، ويزوده بالمحتوى الإلكتروني. لذا فإننا نلحظ نوعًا من التغيير في كيفية تعاطي القيم والقصص المعروضة على شاشات السينما، أو كتب الأطفال المصورة التي ما زالت بيد الشركات الكبرى؛ فقد كان الصدق والعائلة وتحمل المسؤولية والاجتهاد

واحترام الكبير والأمانة من أبرز القيم التي سعى المربون لتحقيقها عبر الرسوم المتحركة في القرن العشرين، إلا أن هناك معطيات جديدة ضرورية قد تغيرت، ومفاهيم عصرية طرأت، ولهذا نلحظ انزياحات في الرؤى والقيم والمفاهيم. ويبين الجدول التالي بعض الأمثلة التي تعكس هذه الانزياحات:

جدول 1

قائمة بأفلام رسوم متحركة حازت شهرة عالمية

اسم الفيلم	سنة الانتاج	الفكرة
Brave	2012	يكسر القوالب النمطية لصورة الأميرات ويدعم الاستقلالية، والشجاعة والقيم الفردية.
The Lego Movie	2014	يعزز قدرة الأطفال على التفكير خارج الصندوق، والابتكار وتحليل المواقف.
Moana	2016	يركز على القوة النسائية، واستكشاف الهوية، والقدرة على القيادة بعيدًا عن الذكر.
Wolfwalkers	2020	يدعم احترام الطبيعة والتعايش معها وتقبل المختلف، والحرية ضرورة لتحقيق الذات
Soul	2021	يعرض قضايا وجودية، ومعنى الوجود والحياة، والشغف والأهداف.
Raya & the last Dragon	2021	يدعم التمكين ويشجع على اتخاذ قرارات صعبة.
Encanto	2021	يدعم الاعتزاز بالقيم الفردية بعيدًا عن توقعات الآخرين، ويدعو للمرونة والتكيف.
The Sea Beast	2022	يقدم رؤية جديدة لمفهوم الأعداء، والتصالح مع الماضي، والشجاعة.

ملحوظة: حققت الأفلام المدرجة في هذا الجدول إيرادات ضخمة وأصبحت علامات فارقة في صناعة السينما. ليس فقط من خلال قصصها المبتكرة؛ بل أيضًا من خلال قدرتها على معالجة قضايا اجتماعية ونفسية وفكرية معاصرة. وتعدّ جزءًا من الخطاب الإعلامي الذي يستهدف الأطفال والشباب حول العالم، ويدعم تطلعاتهم الفردية والاجتماعية، كما نلحظ أنها أخذت منحى جديدًا فيما تطرحه من قضايا، إذ تدعم جميعها الفردانية واكتشاف الذات، وتقبل الآخر المختلف، والمرونة والتكيف، والنسوية، والاستقلالية، وقضايا البيئة، وغيرها الكثير.

3. فيلم قلبًا وقالبًا (inside out) أنموذجًا

يتعرض الطفل في عالم اليوم لمئات الأفلام الكرتونية التي تشكل جزءًا كبيرًا من تجربته اليومية؛ إذ يعيش تفاصيلها، ويبني أحلامه من خلالها، ويستوعب الأفكار التي تقدمها ما يسهم في تكوين وعيه وشخصيته، وتؤدي هذه الأفلام دورًا محوريًّا في رسم ملامح شخصيته، لما تقدمه من متعة الفرجة، وخلق عالم خيالي مليء بالسحر والتفاصيل مدعومًا بالصورة والحركة والمؤثرات الصوتية. وفي هذا السياق، يأتي فيلم "Inside Out" نموذجًا مثاليًا لدراسة تأثير الخيال في الرسوم المتحركة، ودوره في تشكيل وعي الأطفال في القرن 21، وفهمهم لآلية واشتغالات العواطف والمشاعر.

يعدّ inside out من أهم أفلام الرسوم المتحركة عالميًا، نظرًا لقدرته الفريدة على تجسيد العواطف الإنسانية بشكل إبداعي، مما جعله مادة غنية للدراسة في مجالات علم النفس والتربية وتنمية الخيال. وقد حصد الفيلم تقديرًا عالميًا تجلى في فوزه بجائزة الأوسكار 2016، وجائزة جولدن جلوب في العام نفسه. إضافة إلى تحقيقه إيرادات تجاوزت 850 مليون دولار عالميًا، و90 مليون في الأسبوع الأول لعرضه؛ ليصبح بذلك أحد أكثر الأفلام

تأثيرًا ونجاحًا في تاريخ بيكسار. ويجسد هذا النجاح اعترافًا جماهيريًا ودوليًا بأهمية الفيلم، مما يجعله نموذجًا مميزًا لدراسة أثر الخيال على النمو النفسي والعاطفي، ليس عند الصغار فحسب بل للمُشاهِد عمومًا.

الفيلم مثير للاهتمام؛ لأنه يكشف عن خيال الشخصية الرئيسية، إذ "يدور حول سيكولوجية الطفل التي تؤثر على سلوكه وتحدد تصرفاته وهويته، إذ يكشف الفيلم عن تطور سيكولوجية الطفل التي يتحكم فيها العقل الذي يتحكم في الشخصية الرئيسية من خلال عاطفتها. عادة لا يكون للعاطفة شكل محدد، لكن هذا الفيلم يختلف عن غيره من الأفلام، إذ يُظهر مشاعر الشخصية الرئيسية في قالب محدد." (Mahmoda, 2017, p. 3).

هو فيلم كوميدي درامي مُحرك حاسوبيًّا، ثلاثي الأبعاد، من إنتاج استيديوهات بيكسار وإصدار أفلام والت ديزني، تدور القصة داخل رأس الطفلة ريلي أندرسون، التي ولدت وفي داخل رأسها —مع ولادتها– خمس مشاعر أساسية هي: الفرح، والحزن، والخوف، والاشمئزاز، والغضب. تعيش هذه المشاعر في رأسها وتتحكم في وعيها، فكل تصرفات رايلي بسبب هذه المشاعر، وتخزن الذكريات في كرات بلورية مؤقتة، وحين تنام تخزن في الذاكرة العميقة أو كما يطلق عليها في الفيلم البعيدة، إضافة إلى ذلك هناك ذكريات مركزية تكوّن جُزرًا في عقلها يعكس كُل منها جانبًا من شخصيّة رايلي، فتصل إلى سن الحادية عشرة، وعندها خمس جزر مركزية هي: جزيرة الظرافة، وجزيرة الصداقة، وجزيرة الهوكي، وجزيرة الصدق، وجزيرة العائلة.

في البداية تكون مشاعر الفرح هي المسيطرة على الطفلة رايلي، فهي تلعب، وتلهو، وتضحك طوال الوقت، إلى أن يحدث شيء لم يكن في الحسبان، عندما أكملت رايلي عامها الحادي عشر، وانتقلت العائلة إلى سان فرانسيسكو من مينيسوتا. وهنا تتغير الأمور على نحو غير متوقع؛ إذ تجد الطفلة صعوبة في التأقلم مع البيئة الجديدة؛ إذ لم تصل الأغراض من شاحنة النقل، والبيت ضيق، والزحام في المدينة شديد، وراحت مشاعر الحزن تلمس الذكريات وتحولها بذلك إلى فتاة حزينة. عند ذلك تبذل مشاعر الفرح جهدها لإبعاد الحزن عن وحدة التحكم. ولكن في اليوم الأول في مدرسة رايلي الجديدة، تُسبّب مشاعر الحزن البكاء لرايلي داخل الفصل الدراسي بعد تذكّرها حياتها في مدينة مينسوتا ولعبها الهوكي مع الأصدقاء، وحين تبكي أمام الزملاء الجدد، تحاول مشاعر الفرح إعادة السيطرة، لكنها تفشل في إبعاد الحزن عن وحدة التحكم الرئيسية. بذلك تتحول الذكرى المركزية السعيدة إلى أخرى حزينة، وتجتهد مشاعر الفرح كيلا تُخزن هذه الذكريات الحزينة، لكن صراعها مع الحزن يبعثر كريات الذكريات المركزية، ويُربك جزر الشخصية، وقبل أن تتمكّن مشاعر الفرح من إعادتها إلى موضعها، يقوم أنبوبٌ بامتصاص الذكريات ويمتص الفرح والحزن معاً، فتُعزلان عن عقل رايلي، ثم تصلان في النهاية إلى متاهة كبيرة من الذكريات، وتحاولان العودة إلى حجرة التحكّم مجددًا.

ويُحاول كُل من الغضب والخوف والاشمئزاز الحفاظ على حالة رايلي العاطفية في أثناء غياب الفرح. لكن هذا يؤدي إلى تداعي الجزر، وتدميرها واحدة تلو الأخرى؛ فتسقط جزيرة الظرافة أولًا؛ فهي ليست في مزاج للفكاهة، ثم تغضب رايلي من صديقتها في مينسوتا التي التقت بزملاء جدد، فتسقط جزيرة الصداقة. ومع محاولات الأم إشراك رايلي في فريق الهوكي، إلا أنها تفشل بسبب اضطراب مشاعرها وسيطرة الغضب، فتسقط هذه الجزيرة أيضًا.

لذلك تخطُر على بال مشاعر الغضب فكرة الهروب إلى مينيسوتا مُعتقدًا أنّ الذكريات السعيدة صُنعت هناك، وعليهم إعادة رايلي إلى موطنها الأصلي المألوف لصناعة ذكريات محببة جديدة. في ذلك الوقت عثرت مشاعر الفرح والحزن على بينغ بونغ صديق رايلي الخيالي الذي يحاول مساعدتهما، ويخبرهما أنّهما لن يتمكّنا من العودة إلا بركوبهما قطار الأفكار الذي يذهب دائما إلى حجرة التحكم، لكن الفشل يداهمهما مع انهيار الجسر الرابط بين جزيرة الصدق وحجرة التحكم، وذلك عندما سرقت رايلي من والدتها بطاقة البنك لتشتري تذكرة للهروب. وهكذا تنهار كل الجزة ولا يبقى سوى جزيرة العائلة.

أثناء صعود رايلي الحافلة مُتّجهة لمينيسوتا، تُحاول مشاعر الفرح العودة وحدها دون الحزن إلى المقر عبر أنبوب ذاكرة استرجاعيّة؛ خوفًا من أن تتحول الذكريات السعيدة إلى حزينة للأبد إذا انتقلا معًا، ولكن ينكسر الأنبوب فتسقط مشاعر الفرح مع بينغ بونغ في مكبّ الذكريات، حيث يُتخلص من الذكريات المهملة إلى الأبد، ثم تبحث مشاعر الفرح بيأسٍ عن مخرج فتقع عينها على ذكرى حزينة في حياة رايلي حين خَسِرت في ذاك اليوم مباراة الهوكي فأصابها الحزن، وبسبب هذا الحزن أتى والداها وأصدقاؤها لإسعادها، فتُدرِك مشاعر الفرح أهميّة الحزن الفعليّة؛ إذ لولا الحزن لما ذاق المرء طعم السعادة، ثم تحاول مشاعر الفرح وبينغ بونغ الخروج من المكبّ عن طريق قيادة مركبة بينغ بونغ الصاروخية. وبعد محاولات فاشلة، يُدرك بينغ بونغ أن وزنهم الثقيل لا يسمح لهم بالخروج، فيقفز الصديق الخيالي من المركبة لتصل مشاعر الفرح إلى الدماغ بسلام، ثم تستخدم مشاعر الفرح عدّة أدوات من جزيرة الخيال لمساعدتها في الوصول إلى غرفة التحكم الرئيسية فتصل إلى هناك مع مشاعر الحزن، وتعطل الفكرة التي جاء بها الغضب، وتدفع رايلي للشعور فجأة بالحزن – إنه شعور مطلوب في تلك الحالة – فتنزل من الحافلة مسرعة إلى بيتها.

تتزامن إعادة الذكريات المركزية مع وصول رايلي للمنزل، فتنهار باكية مُعترفة أمام والديها أنها تفتقد حياتها القديمة، ولا يمكنها ادّعاء السعادة طول الوقت؛ فيُطمئنها والِداها، وهنا تُصبِح مشاعر الفرح والحزن أكثر تفاهُمًا، ويقومان معًا بتشكيل ذاكرة مركزية مزدوجة جديدة فتنشأ جزيرة شخصية جديدة.

وينتهي الجزء الأول بعد مرور عام على هذه الأحداث، مع تأقلم رايلي في مدينة سان فرانسيسكو؛ وذلك بتعاون المشاعر معًا، كما تتكون وحدة تحكم أكبر، تلائم شخصية رايلي التي وصلت سن البلوغ في عمر 12 سنة، فتتخلق جزر شخصية إضافية ناتجة عن الذكريات المركزية المزدوجة، من أهمها: جزيرة الموضة، والرومانسية، والموسيقى.

يشرح الفيلم بأسلوب علمي بسيط كيفية تكون المشاعر التي تتحكم بتصرفات الإنسان، من خلال تصوير المشاعر الخمسة الأساسية، ويدمج بين الخيال العلمي والرسوم الساحرة والألوان الأساسية، ويطرح بهذه التوليفة الساحرة المفاهيم النفسية المعقدة؛ مؤكدًا أهمية الخيال بوصفه أداة تعليمية فاعلة لفهم المشاعر، والقدرات العقلية وآلية اشتغال الدماغ، والذكريات، وهنا تكمن أهمية الفيلم.

إضافة إلى أن ذهاب الفيلم إلى التعاطي مع المشاعر بهذه التوليفة يدفع بها لأن تكون مجسّمة في مخيلة الطفل – المشاهِد بطريقة تساعده على التعاطي مع مشاعره بصورة أفضل، دون أن يغفلها، وتساعده على تقبّل

مشاعره وإدراكها؛ إذ شغلت المشاعر الحيز الأوسع في الفيلم وخاضت معارك مع بعضها، بما يتيح للطفل بأن يتعرف على هذه الصراعات، ويساعده الفيلم على قراءة نفسه بصورة أفضل وفهم ذاته، فالتخيل لم ينتهِ مع انتهاء الفيلم، وإنما يبدأ معه.

أ- المشاعر الأساسية: علامات دلالية

الفرح، والحزن، والغضب، والخوف، والاشمئزاز ليست مشاعر مجردة؛ بل هي علامات دلالية تمثل حالات شعورية أساسية تشكل تجارب الإنسان العاطفية، عبر وعي رايلي، فيصبح كل شعور علامة رمزية لدور معين في حياة الإنسان:

- الفرح هو الشعور الأساسي الذي يولد مع الأطفال، لكنه يتحوّل مع مرور الزمن. وعادة ما يسعى الإنسان في رحلة عمره إلى البحث عن الفرح الخالص، لكنه يصبح أمرًا صعبًا مع النضج.
- الحزن جزء من التجربة الإنسانية والنمو، ولا بد منه، إذ يختلط مع جميع المشاعر الأخرى، وهو مرتبط بالوعي أساسًا.
- الغضب، الخوف، والاشمئزاز هي أدوات لحماية رايلي من المخاطر، وإيمانها بالعدالة، ويهيئ لها التعامل مع الأمور الصعبة في حياتها.

ب- الصراع بين الفرح والحزن سعيًا وراء التوازن النفسي

الصراع بين الفرح والحزن طوال الفيلم هو محور دلالي هام، ويمثل فكرة مركزية أساسية؛ إذ تحاول مشاعر الفرح السيطرة على وحدة التحكم، ومنع الحزن من التأثير على الذكريات. إنها فكرة جوهرية في حياة البشر الساعين للتعامل مع المشاعر المختلفة للوصول إلى حالة من الاستقرار، فلا يمكن التخلص من أحد هذين الشعورين. ففي البداية، يُنظر إلى الحزن على أنه عنصر سلبي يجب تجنبه وإبعاده، لكن مع تقدم الأحداث، تُدرك مشاعر الفرح أن الحزن جزء لا يتجزأ من التجربة الإنسانية، وأنه ضروري لفهم السعادة بشكل أعمق، وأن النمو (الإدراك) يستلزم الوعي، والوعي يستدعي التعامل مع مشاعر مختلفة ليس الفرح أساسها، إنما التوازن بين المشاعر المختلفة، وكذلك الانفتاح وتقبل هذه المشاعر والإفصاح عنها.

جـ- الذكريات علامات محورية للهوية

كل ذكرى في عقل رايلي تحمل دلالة على تجربة معينة مرت بها؛ فالذكريات السعيدة ترتبط بجزر الهوية التي تكوّن شخصيتها: جزيرة العائلة، جزيرة الصداقة، جزيرة الصدق، جزيرة الظرافة، وجزيرة الهواية (الهوكي). هذه الجزر رموز دلالية تعكس القيم الأساسية التي تشكل هوية رايلي، وتصنع ما يميزها عن غيرها، فلكل فرد جزره الخاصة الناشئة من ذكرياته وتجربته الخاصة.

- انهيار الجزر مع سيطرة الخوف والغضب والاشمئزاز، وهي كلها مشاعر سلبية، وإن كان هدفها الحفاظ على سلامة رايلي؛ إلا أنه يسبب اختلال توازنها النفسي فيوصلها هذا الاضطراب إلى حالة من الاكتئاب تفقد معها الشعور بأي إحساس، كما تفقد هويتها.
- الذكريات المركزية ضرورية للحفاظ على التوازن النفسي، وإن كانت بعض الجزر قد سقطت، لكنّ جزرًا أخرى تشكلت مع النضج والنمو، ما يدعم فكرة الانفتاح والتغير وتقبل المشاعر الجديدة وفهمها. وقد دعم الفيلم جزيرة العائلة وهي الأقوى بين الجزر، إذ إنَّها لم تسقط؛ بل عزز وجودها صراحة من خلال بكاء رايلي في حضن والديها.

د- الرحلة إلى متاهة الذكريات: استكشاف الذات

عندما يتم امتصاص الفرح والحزن إلى متاهة الذكريات، يبدأ هذا الجزء من الفيلم في تمثيل رحلة استكشاف الذات، فالمتاهة التي سقطت فيها المشاعر (الفرح والحزن) هي رمز لعقل رايلي الداخلي؛ إذ تضيع مشاعر الفرح والحزن بين الذكريات القديمة والمتراكمة، وتتجولان بين المحطات وقطار الذكريات الذي يعبر من محطة إلى أخرى، فضلًا عن مكبّ الذكريات، وشركة إنتاج الأحلام ودورها في الحفاظ على التماسك النفسي. وفي محاولة يائسة لإيجاد طريق العودة إلى مركز التحكم لمساعدة رايلي على استعادة توازنها العاطفي، تكتشف كمية الذكريات الهائلة التي يحتفظ بها الدماغ، ويرسلها إلى وحدة التحكم التي بدورها ترسل الإشارات (الانفعالات) لتتصرف رايلي بناء عليها، ومن ثم تصبح تلك شخصيتها وذاتها.

هـ- بينغ بونغ: رمز للفقدان والنضوج

يمثل (بينغ بونغ - الشخصية الخيالية) رمزًا للعالم الطفولي المليء بالخيال الذي تفقده رايلي بمرور الوقت، مع نضجها، ويضحي بينغ بونغ بنفسه لتتمكن مشاعر الفرح من الهروب من مكب الذكريات، فتصبح هذه اللحظة إشارة إلى أن رايلي تفقد أجزاءً من طفولتها، والذكريات التي صنعتها في الطفولة المبكرة؛ إذ إن هذه الذكريات تتساقط مع الزمن. يُعد هذا الفقدان ضروريًا لتحقيق النضوج العاطفي، إذ لا يمكن للدماغ أن يحتفظ بكل ذكرياته، ولذا يفقد المرء بعضًا من ذكرياته إلى الأبد، مع كل مرحلة من مراحل تطوره واكتماله الفكري.

و- ذاكرة الفرح الممزوجة بالحزن

في لحظة حاسمة في الفيلم، تدرك مشاعر الفرح أن إحدى الذكريات السعيدة في حياة رايلي كانت في الأصل ذكرى حزينة، حوّلت لاحقًا إلى سعيدة بفضل دعم الأصدقاء والعائلة، وتعدّ هذه اللحظة أساسية في سرد الأحداث وتحمل دلالة رمزية قوية، وهي: "لا تعني السعادة غياب الحزن"؛ بل هي نتيجة التشارك والتصالح مع الآخرين واستيعاب هذه التجارب. وهنا يؤكد الفيلم على أهمية العائلة، والانفتاح على المشاعر وفهمهما والحديث عنها وعدم كبتها. إن هذا المفهوم يعكس فكرة أن المشاعر ليست منفصلة عن بعضها؛ بل هي مترابطة وتعمل معًا لتشكيل تجربة إنسانية متكاملة.

ز- التغيير عملية ضرورية

انتقال رايلي وعائلتها إلى مدينة جديدة هو رمز للتغيير الذي لا بد منه في الحياة، فالحياة تقوم على التغير. والثبات دليل على الموات؛ لذا كان الانتقال محفزًا أساسيًّا للأزمة العاطفية التي مرت بها رايلي، هذا التغيير يشير إلى أن التكيف مع التحولات يعدّ تحديًا نفسيًا يتطلب التفكير في المشاعر، والتعامل معها بوعي وإدراك.

حـ- الخلاصة السيميائية للفيلم

يقدم قلبًا وقالبًا – Inside Out بنية دلالية معقدة؛ إذ تتحول المشاعر إلى علامات تعبر عن التجربة الإنسانية بأبعادها المختلفة، فالعلاقة بين الفرح والحزن تمثل محاولة الإنسان لتحقيق التوازن النفسي. والذكريات ليست مجرد أحداث ماضية؛ بل هي مكونات أساسية لتشكيل الهوية، والرموز مثل جزر الشخصية، متاهة الذكريات. وتعكس الشخصية الخيالية "بينغ بونغ" مراحل مختلفة من النمو النفسي والتكيف مع التغيرات في الحياة.

- الأوهام هي التي تحدد ميول الإنسان ومعتقداته وافتراضاته تجاه العالم، وما يجذب انتباهنا وما نفعله بها. إنها مدفوعة بالحاجات والرغبات، وهي تتعامل مع النزاعات والبديهيات من خلال مقارنتها بالواقع، سواء أكان ذلك من واقع تجربتنا الخاصة أو واقع العالم الخارجي.
- الخيال أداة للتفسير والتكيّف: يلعب الخيال في الفيلم دورًا حاسماً في توضيح معنى الشعور وآليات اشتغاله، ما يتيح للأطفال القدرة على فهم مشاعرهم وتفسير ما يجري حولهم؛ إذ يعدّ جسرًا بين ما يجري في الداخل وما يظهر على السطح من سلوك وتصرفات؛ وبذلك يزوّد الأطفال بآليات للتكيّف مع العديد من المواقف التي يواجهونها، والتأقلم مع الظروف المتغيرة والمتسارعة.
- الخيال أداة في بناء الوعي الذاتي: يقدّم الخيال آلية جوهرية في بناء وعي رايلي الذاتي، ويوضح عالمُها الداخلي المليء بالرموز والشخصيات الخيالية مثل: بينغ بونغ، والجزر الشخصية، كيفيةَ تعزيز فهم بناء الهوية والنضج. على سبيل المثال، عندما تواجه رايلي الخسارة والحزن، تساعدها العناصر الخيالية في تنظيم مشاعرها ومعالجة هذه التفاصيل المعقدة. يمثل بينغ بونغ الصديق الخيالي طفولتها البريئة وروحها الإبداعية، ويدلّ فراقه على الانتقال النفسي من الطفولة إلى فهم ذاتي أعمق. وتمثل هذه الخسارة بداية تكوين هوية ذاتية تتناسب مع المرحلة العمرية الجديدة؛ فتدرك هاهنا أن التخلي عن بعض المشاعر هو وسيلة للنضج والنمو. وبذلك يصوّر الفيلم الهويّة على أنها عملية تراكمية تثريها الذكريات وجزر الشخصية، هذه الذكريات تعمل أساسًا لهويتها، وتساعدها على التعرف على اهتماماتها وطموحاتها وقيمها الخاصة، وبهذه الطريقة يوفر الخيال أرضية ثابتة لإعادة بناء الهوية، وأنها ليست شيئا ثابتا، ما يسمح بالتعمق أكثر في استكشاف المشاعر والأفكار والرغبات.
- ولتوضيح هذه النقطة فإن الفيلم أيضا يستعرض الجزر الشخصية لوالدها ووالدتها، ليبين أن الاختلاف وارد، بل هو الأساس؛ إذ نرى أن "الغضب" هو الشعور المسيطر والمتحكم في اتخاذ القرارات وردود الأفعال نحو المواقف، ويدل ذلك على أن شخصية والد رايلي تميل إلى الحزم والصلابة. بينما نلحظ أن "الحزن" هي المتحكمة في والدتها، ما يعكس شخصيتها المتعاطفة والمهتمة بالآخرين، ويقدمها بطبع هادئ وودود.

- التعلم من المشاعر بوصفها تجربة حياة: يقدّم الفيلم المشاعر بوصفها تجارب ذات أبعاد تعليمية. إذ يتعلم الأطفال من خلال مشاعرهم التعامل مع الآخرين، وفهم وجهات النظر الأخرى، والاختلاف. لتتجاوز المشاعر هنا حدود الاستجابات الآنية وتصبح أدوات للتعلم والتفكر في الحياة بشكل أعمق.

وهكذا نرى أن الفيلم يُبرز أهمية الاندماج بين المشاعر المختلفة لتحقيق تجربة إنسانية غنية ومتوازنة، ويعكس كيف أن التكنولوجيا الحديثة يمكن أن تساعد الأطفال على فهم هذه التعقيدات؛ من خلال قصص خيالية تجمع بين الترفيه والتعليم. ومن ثمّ، يمكن من خلال الرسوم المتحركة إكساب الطفل المعلومة مع تبسيط المفاهيم التي تبدو صعبة، فالرسوم المتحركة أداة أساسية للتعليم، ولا يقتصر دورها على الترفيه والتسلية، وليست حكرًا على الأطفال؛ بل أصبح عالم الأنيميشن صناعة كبرى موجهة للكبار أيضًا، لما لها من دور في شحذ الخيال وتقديم عالم من الصعوبة تقديمه عبر التمثيل وحده دون الاستعانة بالتقنيات.

4.الخاتمة

يتبين مما سبق أن للخيال في الرسوم المتحركة دور جوهري يتجاوز حدود الترفيه والتسلية؛ إذ يشكل أداة ضرورية في بناء وعي الأطفال في القرن الواحد والعشرين، وفهمهم للعالم المعاصر. وعليه لا يمكن إهمال دور الأفلام في مساعدة الأطفال على استيعاب التغيرات المتسارعة في عصر ما بعد التكنولوجيا، وقد أظهر البحث أن فيلم *Inside Out* بما يحتويه من عناصر خيالية، يُسهم بفعالية في تعزيز التفكير النقدي وتنمية المهارات الإبداعية والعاطفية لدى الأطفال، مقدمًا بيئة غنية لتحفيز خيالهم وفتح آفاق جديدة لاستكشاف العالم وفهمه بطرق مبتكرة.

وقد توصل البحث إلى النتائج التالية:

- يُعد الخيال أداة تعليمية أساسية لا يمكن الاستغناء عنها في تنمية قدرات الأطفال الفكرية والعاطفية.
- تطرح الأفلام الموجهة للأطفال في القرن الواحد والعشرين قضايا جديدة لم تكن مطروقة من قبل، وغير مسبوقة، وهي تدعم قيم عصر التكنولوجيا مثل الاستقلالية، والتكيّف، وقبول الآخر، والفردانية، والهُويّات، والبحث عن الذات.
- تجاوز فيلم *Inside Out* المفهوم التقليدي للأفلام التعليمية الموجهة للأطفال؛ إذ طرح قضية التعامل مع المشاعر والعواطف بشكل منهجي، ما يهيئ الأطفال لفهم أنفسهم والآخرين بصورة أعمق، والتعامل مع مشاعرهم، وما يجري داخل عقولهم بخيال وتخيّل.

5. التوصيات

يوصي البحث بضرورة استغلال الوسائل التكنولوجية الحديثة، مثل الواقع الافتراضي والرسوم المتحركة التفاعلية؛ لتعزيز تنمية الخيال الإيجابي والهادف. كما يجب التركيز على تقديم محتوى يتماشى مع القيم الاجتماعية والتربوية، مع الحرص على أن يشارك الآباء والمربون في اختيار المحتوى الإعلامي المناسب الذي يلبي احتياجات الأطفال الذهنية والعاطفية، لضمان تحقيق التوازن بين الترفيه والتعلم.

كما يقترح إنتاج محتوى عربي يعكس البيئة الثقافية والاجتماعية العربية ويركز على القيّم العربية المطلوبة لجيل القرن الواحد والعشرين لدعم هويتهم الثقافية والوطنية، بأسلوب إبداعي يتجاوز الطريقة التقليدية المباشرة.

بالإضافة إلى ذلك، يوصي البحث بتطوير برامج تعليمية تستند إلى أفلام مثل *Inside Out*، بحيث تركز على مساعدة الأطفال في فهم مشاعرهم والتعامل معها بشكل صحي، مما يعزز من وعيهم العاطفي والاجتماعي. كما يُنصح بدمج الأفلام التي تعالج قضايا العصر في المناهج التعليمية، بما يسهم في إعداد الأطفال للتعامل مع التحديات الحديثة مثل التكيف، وبناء الهوية الذاتية، وتقبّل الآخر، وتنمية مهارات التفكير النقدي والابتكاري لديهم.

ومن الطموحات التي آمل إنجازها مستقبلًا؛ تتبع الأفلام العربية التي بدأت بالصعود، لكنها لم تزل في طور الاستكشاف. ومنها مشروع هيئة الأدب والنشر والترجمة السعودية مع مجلة مانجا العربية لتحويل الأدب السعودي إلى قصص مصورة. ومن أعمالها على سبيل المثال تحويل رواية الكاتب السعودي أشرف فقيه "رسم العدم" إلى برنامج رسوم متحركة، وفيها نطلع على رحلة ليوناردو فيبوناتشي لطلب العلم من العلماء العرب، ليصبح أحد أفضل علماء الرياضيات.

مراجع البحث

أحمد، إيمان يسري. (2024). الأسطورة في أدب الأطفال عند كامل الكيلاني في ضوء البنيوية التكوينية: الملك ميداس نموذجًا. *مجلة القراءة والمعرفة*(270)، 31-48.

أحمد، سمير. (2005). *أدب الأطفال قراءات نظرية مناهج تطبيقية*. عمّان: دار المسيرة للنشر والتوزيع والطباعة.

بلعراوي، مختار. (1997). طبيعة الأدب عند الفلاسفة المسلمين. *مجلة الآداب، 4*(1)، 6-59.

حسن، أيمن عبد اللطيف. (2023)الخيال وأثره في نظرية التأويل عند بول ريكور .*مجلة وادي النيل للدراسات والبحوث الإنسانية والاجتماعية والتربوية 40*، 725-760.

حمود، جليل ومحمود، سرى .(2019) .حدود الخيال في الرسوم الموجهة للأطفال .*مجلة الزرقاء للبحوث والدراسات الإنسانية*،(2) *19* ،257-267.

بن حميدة، هند. (2016). أثر أفلام الكرتون على سلوك الطفل. *مجلة التراث*(23)، 236-249.

طالة، لامية. (2022). الرسوم المتحركة والطفل قراءة في التأثيرات الاجتماعية، الثقافية، الأخلاقية، والدينية. *المجلة الدولية للاتصال الاجتماعي، 9*(1)، 114-131.

عباس، محمد. (2022). البيئة والمجتمعات البشرية وآثار العلاقة المتبادلة بينهما. *مؤتمر التنوع الثقافي أساس التكامل الوطني* (الصفحات 601-613). العراق: كلية الآداب جامعة واسط.

عبدالمجيد، نهال. (2022). مثالية أفلاطون: بين الجمهورية الجديدة والواقع المعيش. *مجلة الجمعية الفلسفية المصرية، 31*(31)، 151-181.

عطية، أحمد. (بلا تاريخ). القراءة العربية للأخلاق الأرسطية. *مجلة أوراق فلسفية*(97-98)، 129-148.

علي، عبد الظاهر علي. (2017). *القصة المعلمة: فن التدريس بالقصة*. القاهرة: دار عالم الثقافة.

العناني، حنان. (2014). *اللعب عند الأطفال الأسس النظرية والتطبيقية* (الإصدار ط9). عمّان: دار الفكر ناشرون.

غنّام، بوزيان. (2024). إضاءات على أدب الطفل في ظل البدائل الإلكترونية: تحديات وآفاق. *مجلة البحوث التربوية والتعليمية، 13* ، 301-316.

الغيض، عائشة علي. (2021). توظيف التراث الإماراتي في القصة الإماراتية المكتوبة للأطفال. *مجلة الطفولة والتنمية*(42)، 157-165.

فروماي، فرماوي محمد. (1998). إثراء خيال أطفال الروضة من خلال التعبير كمدخل لتنمية الإبداع. *دراسات في المناهج وطرق التدريس*(54)، 120-145.

الفيصل، سمر روحي. (2010). *قضايا أدب الأطفال*. قطر: وزارة الثقافة والفنون والتراث.

أبومعال، عبدالفتاح. (1988). *أدب الأطفال دراسة وتطبيق*. الأردن: دار الشروق للنشر والتوزيع.

هلال، محمد غنيمي. (2009). *النقد الأدبي الحديث*. نهضة مصر للطباعة والنشر والتوزيع.

Abbās, Muḥammad. (2022). *Al-Bīʾa wa al-Mujtamaʿāt al-Basharīya wa Āthār al-ʿAlāqa al-Mutabadila Baynahumā*. Muʾtamar al-Tanawwuʿ al-Thaqāfī Asās al-Takāmul al-Waṭanī (pp. 601-613). al-ʿIrāq: Kulliyat al-Ādāb, Jāmiʿat Wāṣit

Abū Maʿāl, ʿAbd al-Fattāḥ. (1988). *Adab al-ʾAṭfāl Dirāsa wa Taṭbīq*. al-ʾUrdun: Dār al-Shurūq lil-Nashr wa al-Tawzīʿ.

Ahmad, Iman Yusri. (2024). *Al-Usṭūra fī Adab al-ʾAṭfāl ʿind Kāmel al-Kilānī fī Ḍawʾ al-Binyawīya al-Takwīnīya: al-Malik Mīdās Namūḏajan*. Majallat al-Qirāʾa wa al-Maʿrifa (270), 31-48.

Ahmad, Samir. (2005). *Adab al-ʾAṭfāl Qarāʾāt Naẓarīya Manāhij Taṭbīqīya*. ʿAmmān: Dār al-Masīra lil-Nashr wa al-Tawzīʿ wa al-Ṭibāʿa.

Al-ʿAnānī, Ḥanān. (2014). *Al-Laʿb ʿind al-ʾAṭfāl: al-Usus al-Naẓarīya wa al-Taṭbīqīya* (9th ed.). ʿAmmān: Dār al-Fikr Nāshirūn.

Al-Fayṣal, Samar Rūḥī. (2010). *Qaḍāyā Adab al-ʾAṭfāl*. Qatar: Wizārat al-Thaqāfa wa al-Funūn wa al-Turāth.

Al-Ghayḍ, ʿĀʾisha ʿAlī. (2021). *Tawẓīf al-Turāth al-ʾImārātī fī al-Qiṣṣa al-ʾImārātīya al-Maktūba lil-ʾAṭfāl*. Majallat al-Ṭufūla wa al-Tanmīya (42), 157-165.

ʿAlī, ʿAbd al-Ẓāhir ʿAlī. (2017). *Al-Qiṣṣa al-Muʿallima: Fan al-Tadrīs bil-Qiṣṣa*. al-Qāhira: Dār ʿĀlam al-Thaqāfa.

ʿAṭīya, Aḥmad. (No date). *Al-Qirāʾa al-ʿArabīya lil-ʾAkhlaqi al-Arisṭīya*. Majallat ʾAwrāq Falsafīya (97-98), 129-148.

Balʿarāwī, Mukhtār. (1997). *Ṭabīʿat al-Adab ʿind al-Falāsifa al-Muslimīn*. Majallat al-Ādāb, 4(1), 6-59.

Bin Ḥamīda, Hind. (2016). *Athar ʾAflām al-Kartūn ʿalā Sulūk al-Ṭifl*. Majallat al-Turāth (23), 236-249.

Furmay, Furmāwī Muḥammad. (1998). *ʾIthrāʾ Khayāl ʾAṭfāl al-Rūḍa min Khilāl al-Taʿbīr ka-Madkhal li-Tanmīyat al-ʾIbtiḍāʿ*. Dirāsāt fī al-Manāhij wa Ṭuruq al-Tadrīs (54), 120-145.

Ghannām, Būzīyān. (2024). *ʾIḍāʾāt ʿalā Adab al-ʾAṭfāl fī Ẓill al-Badāʾil al-ʾIliktirūnīya: Taḥaddīyāt wa ʾĀfāq*. Majallat al-Buḥūth al-Tarbawīya wa al-Taʿlīmīya, 13, 301-316.

Ḥammūd, Jalīl wa Maḥmūd, Sarā. (2019). *Ḥudūd al-Khayāl fī al-Rusūm al-Muwajjaha lil-ʾAṭfāl*. Majallat al-Zarqāʾ lil-Buḥūth wa al-Dirāsāt al-Insānīya, 19(2), 258.

Hassan, Ayman ʿAbd al-Laṭīf. (2023). *Al-Khayāl wa Atharuhu fī Naẓarīyat al-Taʾwīl ʿind Paul Ricoeur*. Majallat Wādī al-Nīl lil-Dirāsāt wa al-Buḥūth al-Insānīya wa al-Ijtimāʿīya wa al-Tarbawīya 40, 725-760.

Hilāl, Muḥammad Ghanīmī. (2009). *Al-Naqd al-ʾAdabī al-Ḥadīth*. Nahḍat Miṣr lil-Ṭibāʿa wa al-Nashr wa al-Tawzīʿ.

Hopkins, J. (1997). Swaddling the Child in Children's Literature Joseph Zornado Children's Literature Association Quarterly. *Johns Hopkins university, 22*, 105-112.

Mahmuda, D. K. (2017). *CHILD'S FANTASY AND PHANTASY AS SEEN IN RILEY'S IN INSIDE OUT MOVIE*. Indonesi: universitas islam negeri sunan kalijaga.

Ṭāla, Lāmīya. (2022). *Al-Rusūm al-Mutaḥarrika wa al-Ṭifl: Qirāʾa fī al-Taʾthīrāt al-Ijtimāʿīya, al-Thaqāfīya, al-ʾAkhlaquīya, wa al-Dīnīya*. Al-Majalla al-Dawliya lil-Ittiṣāl al-Ijtimāʿī, 9(1),

معلومات عن الباحث

د. رحاب الكيلاني، أستاذ مساعد في النقد والأدب في قسم اللغة العربية والدراسات الإسلامية والقانونية، بكلية العلوم الإنسانية والاجتماعية في جامعة زايد، الإمارات العربية المتحدة. حاصلة على درجة الدكتوراه في النقد والأدب من جامعة الوصل عام 2018 تدور اهتماماتها البحثية حول الهوية والسرد والإعلام الجديد.

Biographical Statement

Dr. Rehab Alkilani is an Assistant Professor of Criticism and Literature in the Department of Arabic, Islamic and Legal Studies, College of Humanities and Social Sciences, Zayed University. Dr. Alkilani received her PhD degree in Arabic Literature and Criticism in (2018) from AlWasl University. Her research interests include identity, narrative, and new media.

Email: rehab.alkilani@zu.edu.ae