الرسومُ المتحركةُ أو الكارتون ما هي إلا رسوم لشخصيات خيالية لأشخاص أو حيوانات وطيور دبَّت فيها الحياة لتتحدث وتتحرك حتى ليتخيَّلها المشاهد وكأنها تعيش في عالم حقيقي يضج بالحركة والمفاجآت ، وقد جاءت التكنولوجيا الحديثة لتعطي تلك الرسوم مزيدًا من الحيوية وكأن أبطالها أناس حقيقيون يتحركون بيننا في عالمنا الحقيقي الملموس . وقد تطوَّر هذا الفن الجميل وتعددت شخصياته التي جسدت أجمل قصص الأطفال ، وكشفت عن مرحلة بعيدة من إبداع كثير من الأدباء الذين استوحوا كثيرًا من هذه الشخصيات من أرض الواقع من الحيوانات والطيور والحشرات أو كانت نتاج للتخيل ابتكروها من بنات أفكارهم ، ظلت حبيسة جدران عقولهم ، ثم خرجت لتطل علينا بين دفتي كتابٍ أو مجلةٍ في شكل صورٍ جذابةٍ ، ثم تحولت في السينما إلى رسوم متحركة وكأنما دبت فيها الحياة .

لقد جسَّدت أفلام الكرتون أجمل القصص التي كُتبتْ للأطفال وحازت على إعجابهم ولعبت بخيالهم ثم أصبحت مثار إعجاب الكبار والصغار ، وقام المبدعون والمبتكرون بتحويل تلك القصص الجميلة إلى أفلام من الرسوم المتحركة التي يحبُّها الصغار ويقبِلُون على مشاهدتها على شاشات السينما والتليفزيون .

ولا يمكن إغفال الدور التربوي الذي يقدِّمه هذا الفن الجميل للأطفال نظرًا لأن هذه الشخصيات تكون دائمًا ذات سمات وملامح مميزة تحكم سلوكياتها وردود أفعالها ، فتظهر إما في صورة نماذج طيبة خيِّرة تسعى دومًا إلى الخير ونصرة الحق ، وإما تكون شريرة تسعى إلى تدمير العالم ومحاربة الخير ، بالإضافة إلى ذلك منها المسلِّي المضحك خفيف الروح ، والمغامر الطموح ، والشجاع المقاتل . والنماذج الطيبة تظهر في هذه الأعمال في صورة إيجابية لأبطال يسيرون نحو هدف محدد يساعد الناس ويدافع عنهم ويحارب الظلم والفساد ، والنماذج الشريرة السلبية تظهر للتنفير منها وفضح شرَّها لتكون نماذجَ يبتعد الأطفال عنها ولا يتخلَّقوا بأخلاقها .