



وزارت علوم، تحقیقات و فناوری



دانشگاه علم و فرهنگ

دانشکده هنر و معماری

پایان نامه کارشناسی ارشد پژوهش هنر

تحلیل تأثیرات سینمای انیمیشن غرب بر کودکان ۷ تا ۱۰ سال

(مطالعه‌ی موردی: انیمیشن «دلیر»)

نگارش

زهرة بلک

استاد راهنما

دکتر جواد علیمحمدی اردکانی

استاد مشاور

دکتر کیانوش هاشمیان

بهمن ماه ۱۳۹۲

بسمه تعالی

صورجلسه دفاع از پایان نامه کارشناسی ارشد

با تأییدات خداوند متعال و با استعانت از حضرت ولی عصر(عج) جلسه دفاع از پایان نامه کارشناسی ارشد

خانم زهره بلک تحت عنوان : تحلیل تاثیرات سینمای انیمیشن غرب بر کودکان ۷ تا ۱۰ سال (مطالعه موردی) در تاریخ ۹۲/۱۱/۱۷ با حضور هیأت داوران در دانشگاه علم و فرهنگ برگزار گردید. به موجب آیین نامه دفاع از پایان نامه کارشناسی ارشد، ارزشیابی هیأت داوران به شرح ذیل است.

قبول با درجه (سما) مفصله محمد

اعضای هیأت داوران	نام و نام خانوادگی	رتبه علمی	اعضا
۱- استاد راهنما:	جناب آقای دکتر علی محمدی		
۲- استاد مشاور:	جناب آقای دکتر هاشمیان	دانشیار	
۳- استاد داور:	سرکارخانم آزینا افراشی	استادیار	
۴- استاد داور:	سرکارخانم زهرا حسین نژاد	استاد	
۵- نماینده دانشکده:	جناب آقای دکتر جلالی		آموزش دانشکده

ماده ۲۰ آیین نامه آموزشی - ارزشیابی پایان نامه	
الف) نمره از ۲۰ تا ۱۹	عالی ✓
ب) نمره از ۱۸ تا ۱۶	بسیار خوب
ج) نمره از ۱۵ تا ۱۴	خوب
د) نمره از ۱۳ تا ۱۲	قابل قبول
ه) نمره کمتر از ۱۲	غیر قابل قبول

ضروری است که یک نسخه تکمیل شده این فرم مطابق شیوه نامه تدوین پایان نامه ها در ابتدای پایان نامه الصاق گردد.

تقدیر:

سپاس خدای را که سخنوران، در ستودن او بمانند و شمارندگان، شمران
نعمت‌های او ندانند و کوشندگان حوق او را گذاردن نتوانند.

پس از اتمام و به نتیجه رسیدن این دوره‌ی تحصیلی و این پژوهش، لازم می-
دانم از حمایت‌های همیشگی و معربان‌های پدر و مادرم قدر دانی کنم.

از اساتید گرامی و بزرگوار آقایان دکتر جواد علیمحمدی و دکتر کیانوش هاشمیان که در
طول این پروژه افتخار بهره‌گیری از راهنمایی‌هایشان را داشتم، کمال تشکر را
دارم.

هم‌چنین از آقای دکتر علی بابایی‌زاد که ایده‌ی اصلی پژوهش از صحبت‌های
ایشان گرفته شد و در ورود به مباحث مرتبط، در حوزه روان‌شناسی مرا یاری کردند،
سپاس گزارم.

چکیده:

پژوهش حاضر به بررسی توانایی‌ها و قابلیت‌های انیمیشن به عنوان رسانه‌ی مورد توجه کودکان و تحلیل تأثیرات رفتاری آن، بر کودکان گروه سنی ۷ تا ۱۰ سال می‌پردازد و در مطالعه‌ی موردی، انیمیشن «دلیر» را از نگاه آموزش رفتاری، مورد توجه قرار می‌دهد. این تحلیل بر پایه‌ی اصول روان‌شناسی و نظریه‌های یادگیری انجام شده و از بحث «سرمشق‌گیری» در نظریه «یادگیری اجتماعی» آلبرت بندورا بهره برده است. تحقیقات نشان می‌دهد که امروزه کودکان زمان زیادی را صرف تماشای انواع محصولات انیمیشن می‌کنند و این رسانه با توجه به برخورداری از جذابیت‌های بالا در جلب کودکان و همراه نمودن آنها با مفاهیم خود موفق بوده است، به همین جهت ضرورت دارد تا مفاهیم و ابعاد این تولیدات مورد بازبینی و تحلیل قرار گیرد. از سوی دیگر هدف از این مطالعه بررسی تحلیل تأثیر پذیری کودکان از این انیمیشن بود و نتایج کلی اذعان داشت که، اکثر کودکان با حس هم‌ذات‌پنداری با قهرمان داستان، رفتارهای شجاعانه و جسورانه‌ی او، که بارزترین مشخصه‌ی رفتاری‌اش بود، مهارت در کمان‌گیری و اسب‌دوانی را تحسین کردند و با رفتاری هم‌چون پرخاشگری و خشونت مخالف بودند.

کلید واژگان: انیمیشن کودک، انیمیشن دلیر، بندورا، رسانه

فهرست مطالب

عنوان

فصل اول: مقدمه و کلیات	
۱-۱ مقدمه	۱
۲-۱ بیان مسأله	۳
۳-۱ سؤالات	۵
۴-۱ فرضیات:	۵
۵-۱ اهداف و ضرورت‌ها:	۶
۶-۱ پیشینه تحقیق	۸
۷-۱ روش‌شناسی	۱۸
فصل دوم: مبانی نظری	۱۹
۱-۲ ادوارد چیس تولمن	۲۱
۲-۲ آلبرت بندورا	۲۵
۳-۲ یادگیری مشاهده‌ای	۲۹
۱-۳-۲ پیشینه یادگیری مشاهده‌ای	۲۹
۲-۳-۲ یادگیری مشاهده‌ای از منظر بندورا	۳۰
۱-۲-۳-۲ آزمایش بندورا	۳۱
۲-۲-۳-۲ فرآیند توجه	۳۲
۳-۲-۳-۲ فرآیند یادداری:	۳۳
۴-۲-۳-۲ فرآیند تولید رفتاری	۳۵
۵-۲-۳-۲ فرآیند انگیزشی	۳۶
۴-۲ مدل‌سازی و رسانه	۳۷
فصل سوم: مفاهیم و تعاریف	۴۰
۱-۳ رسانه	۴۲
۱-۱-۳ تعریف و اهمیت رسانه	۴۲
۲-۱-۳ رسانه‌های تصویری	۴۶

۴۸ ۳-۱-۳ رسانه و یادگیری
۵۱ ۳-۱-۳ توانایی‌ها و قدرت یادگیری در کودکان:
۵۵ ۴-۱-۳ رسانه و فرهنگ
۵۹ ۲-۳ انیمیشن
۵۹ ۱-۲-۳ تعریف و تاریخچه‌ی انیمیشن
۶۶ ۲-۲-۳ جذابیت‌های انیمیشن
۷۳ ۳-۲-۳ قابلیت‌های انیمیشن
۷۴ ۱-۳-۲-۳ فرآیند آموزش‌پذیری از طریق انیمیشن
۷۷ ۲-۳-۲-۳ تاثیرات فرهنگی انیمیشن
۸۰ ۳-۳ انیمیشن مورد مطالعه
۸۷ فصل چهارم: تجزیه و تحلیل
۸۹ ۱-۴ تحلیل محتوای کیفی
۹۳ ۲-۴ مقوله‌بندی اثر
۹۴ ۱-۲-۴ رابطه والدین با فرزند
۹۵ ۱-۱-۲-۴ بازی کردن والدین با کودک و تهیه هدیه‌ی تولد متناسب با علاقه‌ی او
۹۵ ۲-۱-۲-۴ آموزش‌های والدین و یادآوری مداوم نکات تربیتی و باورهای سنتی توسط مادر
۹۹ ۳-۱-۲-۴ رابطه‌ی صمیمانه پدر با دخترش
۹۹ ۴-۱-۲-۴ حمایت و نگرانی مادر بعد از مشاخره
۱۰۰ ۵-۱-۲-۴ تلاش والدین در برآوردن آرزوهای خودشان در زندگی فرزند
۱۰۰ ۶-۱-۲-۴ پیشبرد مسائل مربوط به آینده فرزند بدون اعمال نظر خودش
۱۰۱ ۷-۱-۲-۴ دعوا و خشونت مادر در برابر قانون‌شکنی دخترش
۱۰۱ ۲-۲-۴ واکنش فرزند در مقابل والدین
۱۰۱ ۱-۲-۲-۴ در میان گذاشتن مشاهدات و تجارب فردی، با والدین
۱۰۲ ۲-۲-۲-۴ پذیرش باورهای مربوط به سرنوشت از گفته‌های مادر
۱۰۲ ۳-۲-۲-۴ عدم پذیرش شخصیت القایی مادر و نارضایتی از تکلف و مقید بودن
۱۰۳ ۴-۲-۲-۴ استفاده‌ی کامل و لذت بردن از روز فراغت و آزادی
۱۰۴ ۵-۲-۲-۴ تقابل خشونت با مادر

۱۰۵ ۶-۲-۴ جستجوی راه حل در خارج از خانه و خانواده و پناه بردن به افراد بیگانه
۱۰۵ ۷-۲-۴ پذیرش اشتباه و تلاش برای جبران آن
۱۰۶ ۳-۲-۴ رفتارهای جسورانه و شجاعانه
۱۰۸ ۴-۲-۴ رفتارهای پرخاشگرانه
۱۰۹ ۵-۲-۴ تعامل با طبیعت
۱۱۰ ۶-۲-۴ همکاری
۱۱۱ ۳-۴ تجزیه و تحلیل داده‌ها
۱۱۱ ۱-۳-۴ تبدیل داده‌ها به متغیر، ابعاد و سوال
۱۱۴ ۲-۳-۴ جامعه آماری و روش نمونه‌گیری
۱۱۵ ۳-۳-۴ تحلیل داده‌های برگرفته از پرسش‌نامه‌ها
۱۱۹ ۱-۳-۳-۴ تحلیل سوالات مربوط به متغیر اول: جذابیت برنامه
۱۲۳ ۲-۳-۳-۴ تحلیل سوالات مربوط به متغیر دوم: دانش‌افزایی
۱۲۶ ۳-۳-۳-۴ تحلیل سوالات مربوط به متغیر سوم: الگوهای رفتاری
۱۳۶ ۴-۳-۳-۴ تحلیل سوالات مربوط به متغیر چهارم: صفات کودک
۱۳۸ ۵-۳-۳-۴ تحلیل سوالات مربوط به متغیر پنجم: شرایط والدین
۱۴۶ فصل پنجم: یافته‌های پژوهش
۱۴۷ ۱-۵ پاسخ به سوالات
۱۴۷ ۱-۱-۵ سوال اصلی تحقیق
۱۴۸ ۲-۱-۵ سوال فرعی تحقیق
۱۴۹ ۲-۵ اثبات فرضیات
۱۴۹ ۱-۲-۵ فرضیه اصلی تحقیق
۱۴۹ ۲-۲-۵ فرضیه فرعی تحقیق
۱۵۰ ۳-۵ اهداف و نتیجه‌گیری
۱۵۳ فهرست منابع

فهرست جداول

- جدول ۱-۴: متغیرها ، ابعاد ، سوالات ۱۱۲
- جدول ۲-۴: سن پاسخ‌گویان ۱۱۵
- جدول ۳-۴: نحوه تهیه انیمیشن ۱۱۶
- جدول ۴-۴: زبان انیمیشن مورد مشاهده ۱۱۷
- جدول ۵-۴: گرایش کودکان به شبکه‌های داخلی و خارجی پخش انیمیشن ۱۱۸
- جدول ۶-۴: تعداد دفعات تماشای انیمیشن ۱۱۹
- جدول ۷-۴: میزان علاقه کودک به انیمیشن مورد نظر ۱۲۰
- جدول ۸-۴: تعداد دفعات تعریف فیلم ۱۲۱
- جدول ۹-۴: تلاش برای فراگیری مهارت ۱۲۴
- جدول ۱۰-۴: دسته‌بندی کودکان به دو گروه محتاط و نترس ۱۲۶
- جدول ۱۱-۴: پذیرش یا عدم پذیرش عواقب اشتباه ۱۲۸
- جدول ۱۲-۴: نظرات راجع به خشونت مریدا ۱۳۲
- جدول ۱۳-۴: تجربه باج دادن ۱۳۴
- جدول ۱۴-۴: صفات شخصیتی کودکان ۱۳۶
- جدول ۱۵-۴: همراهی والدین در تماشای انیمیشن ۱۳۸
- جدول ۱۶-۴: سن مادران ۱۳۹
- جدول ۱۷-۴: فراوانی سن پدران ۱۴۰
- جدول ۱۸-۴: فراوانی تحصیلات مادران ۱۴۱
- جدول ۱۹-۴: فراوانی تحصیلات پدران ۱۴۲
- جدول ۲۰-۴: فراوانی شغل مادران ۱۴۳
- جدول ۲۱-۴: فراوانی شغل پدران ۱۴۴

فهرست نمودارها

- نمودار ۴-۱: فراوانی سن کل کودکان ۱۱۵
- نمودار ۴-۲: فراوانی سن بر اساس جنسیت ۱۱۵
- نمودار ۴-۳: فراوانی در شیوه‌های دسترسی به انیمیشن ۱۱۶
- نمودار ۴-۴: فراوانی در شیوه‌های دسترسی به انیمیشن به تفکیک جنسیت ۱۱۶
- نمودار ۴-۵: زبان انیمیشن مورد مشاهده ۱۱۷
- نمودار ۴-۶: زبان انیمیشن مورد مشاهده به تفکیک جنسیت ۱۱۷
- نمودار ۴-۷: گرایش کودکان به شبکه‌های داخلی و خارجی پخش انیمیشن ۱۱۸
- نمودار ۴-۸: گرایش کودکان به شبکه‌های داخلی و خارجی پخش انیمیشن به تفکیک جنسیت ۱۱۸
- نمودار ۴-۹: تعداد دفعات تماشای انیمیشن ۱۱۹
- نمودار ۴-۱۰: تعداد دفعات تماشای انیمیشن به تفکیک جنسیت ۱۱۹
- نمودار ۴-۱۱: میزان علاقه کودک به انیمیشن مورد نظر ۱۲۰
- نمودار ۴-۱۲: میزان علاقه کودک به انیمیشن مورد نظر به تفکیک جنسیت ۱۲۰
- نمودار ۴-۱۳: تعداد دفعات تعریف فیلم ۱۲۱
- نمودار ۴-۱۴: تعداد دفعات تعریف فیلم به تفکیک جنسیت ۱۲۱
- نمودار ۴-۱۵: تلاش برای فراگیری مهارت ۱۲۵
- نمودار ۴-۱۶: تلاش برای فراگیری مهارت به تفکیک جنسیت ۱۲۵
- نمودار ۴-۱۷: فراوانی در دو گروه محتاط و نترس ۱۲۷
- نمودار ۴-۱۸: فراوانی در دو گروه محتاط و نترس به تفکیک جنسیت ۱۲۷
- نمودار ۴-۱۹: فراوانی در پذیرش خطا ۱۲۹
- نمودار ۴-۲۰: فراوانی در پذیرش خطا به تفکیک جنسیت ۱۲۹
- نمودار ۴-۲۱: نظرات راجع به خشونت مریدا ۱۳۳
- نمودار ۴-۲۲: نظرات راجع به خشونت مریدا به تفکیک جنسیت ۱۳۳
- نمودار ۴-۲۳: تجربه باج دادن ۱۳۵
- نمودار ۴-۲۴: تجربه باج دادن به تفکیک جنسیت ۱۳۵

- نمودار ۴-۲۵: فراوانی صفات شخصیتی کودکان ۱۳۶
- نمودار ۴-۲۶: فراوانی صفات شخصیتی کودکان به تفکیک جنسیت ۱۳۷
- نمودار ۴-۲۷: همراهی والدین در تماشای انیمیشن ۱۳۸
- نمودار ۴-۲۸: همراهی والدین در تماشای انیمیشن به تفکیک جنسیت ۱۳۸
- نمودار ۴-۲۹: فراوانی سن مادران ۱۳۹
- نمودار ۴-۳۰: فراوانی سن مادران به تفکیک جنسیت کودکان ۱۳۹
- نمودار ۴-۳۱: فراوانی سن پدران ۱۴۰
- نمودار ۴-۳۲: فراوانی سن پدران به تفکیک جنسیت کودکان ۱۴۰
- نمودار ۴-۳۳: فراوانی تحصیلات مادران ۱۴۱
- نمودار ۴-۳۴: فراوانی تحصیلات مادران به تفکیک جنسیت کودکان ۱۴۱
- نمودار ۴-۳۵: فراوانی تحصیلات پدران ۱۴۲
- نمودار ۴-۳۶: فراوانی تحصیلات پدران به تفکیک جنسیت کودکان ۱۴۲
- نمودار ۴-۳۷: فراوانی شغل مادران ۱۴۳
- نمودار ۴-۳۸: فراوانی شغل مادران به تفکیک جنسیت کودکان ۱۴۳
- نمودار ۴-۳۹: فراوانی شغل پدران ۱۴۴
- نمودار ۴-۴۰: فراوانی شغل پدران به تفکیک جنسیت فرزندان ۱۴۴

فصل اول: مقدمه و کلیات

بیان مسئله

سوالات

اهداف و ضرورتها

فرضیات

پیشینه تحقیق

روش شناسی

۱-۱ مقدمه

عصر حاضر به مدد پیشرفت تکنولوژی و وسایل ارتباطی دارای خصوصیتی متفاوت در امر آموزش نسبت به دوره‌های قبل از خود شده است. در زمان‌های نه‌چندان دور، عمده‌ی مطالب آموزشی مورد نیاز در زندگی، از طریق مکالمه و نهایتاً مطالعه از گفته‌ها و نوشته‌های بزرگان صورت می‌پذیرفت. اما امروز، به دلیل تغییر نوع رابطه‌ها با حضور وسایل ارتباط جمعی، راه‌های آموختن و منابع آموزش‌دهنده بسیار بیشتر و متنوع‌تر از گذشته‌اند.

رسانه‌ها که وظیفه‌ی انتقال پیام را به عهده دارند، در سطحی گسترده و در عرصه‌های مختلف، در حال رقابت با یکدیگر و جذب مخاطب بیشتر هستند. نکته‌ی قابل توجه، نوع رسانه در انتقال پیام است که بر اساس موضوع و مخاطب مطرح می‌شود. انسان در دنیای جدید به واسطه‌ی حضور رسانه‌های جمعی، صاحب زندگی بصری‌تری نسبت به گذشته شده و زمان زیادی را صرف تماشای آنها می‌کند. یکی از انواع رسانه که قابلیت دگرگونی واقعیت به صورتی تخیلی و اغراق‌آمیز را دارد، سینمای انیمیشن است. این خصلت انیمیشن موجب می‌شود تا انسان برای مدتی در فضایی فارغ از زندگی روزمره و فرامکان و فرازمان، قرارگیرد. انیماتور قادر است تا اموری را که در خیال می‌گذرند، به تصویر بکشد و تجربه‌ای بصری از فرا واقعیت را به بیننده هدیه دهد.

گروه کثیری از مخاطبان تولیدات انیمیشن کودکان هستند که در میزان درک و تحلیل، و بی‌تجربگی، ویژگی‌های مختص به خود را دارند. هنر انیمیشن با توانایی‌های ساختاری‌اش می‌تواند رابطه‌ای بسیار

قوی و نزدیک با احساسات کودک برقرار کند؛ در نتیجه، در انتقال آموزه‌ها و اثرات تربیتی و آموزشی، از خانواده و مدرسه پیشی می‌گیرد و یا مکمل آنها می‌گردد و از سوی دیگر چون پایه‌های شکل‌گیری شخصیت هر فرد در دوران کودکی او اتفاق می‌افتد، توجه به مفاهیم موجود در انیمیشن‌ها و چگونگی نگرش و دریافت آنها توسط کودک اهمیت فراوان می‌یابد. بنابراین باید اختصاصات ادراکی و دغدغه‌های کودکان در تولید برنامه‌ها و فیلم‌های مرتبط با آنان لحاظ شود.

هدف از این تحقیق، بررسی سینمای انیمیشن، در جایگاه رسانه‌ی کودک، و با رویکرد روان‌شناسانه و بهره‌گیری از نظریه «یادگیری اجتماعی» آلبرت بندورا، است. به عنوان نمونه‌ای از تولیدات این عرصه، انیمیشن «دلیر» (Brave)، محصول شرکت دیزنی- پیکسار، که برنده‌ی جایزه‌ی اسکار در سال ۲۰۱۳ بود، و میزان فروش قابل توجه که توانست طرفداران بسیاری را جذب کند، انتخاب شده است. کودکان مورد مطالعه، گروه سنی ۷ تا ۱۰ سال بوده‌اند و تاثیر پذیری آنها از این اثر مورد تحلیل کیفی قرار گرفت. که یافته‌ها منتج به این بود که اکثر کودکان تحت تاثیر داستان قرار گرفتند، رفتارهای شجاعانه‌ی قهرمان فیلم را ستودند و مخالف رفتارهای پرخاشگرانه در برابر والدین بودند.

این پایان‌نامه در پنج فصل کلیات شامل: بیان مسئله، سوالات، اهداف و ضرورت‌ها، فرضیات، پیشینه‌ی تحقیق و روش شناسی؛ مبانی نظری شامل: ادوارد چیس تولمن، آلبرت بندورا، یادگیری مشاهده‌ای و مدل‌سازی و رسانه؛ مفاهیم و تعاریف شامل: رسانه، انیمیشن و انیمیشن مورد مطالعه؛ تجزیه و تحلیل شامل: تحلیل محتوای کیفی، مقوله‌بندی اثر و تجزیه و تحلیل داده‌ها؛ نتیجه‌گیری شامل: پاسخ به سوالات، اثبات فرضیات، اهداف و نتیجه‌گیری، تدوین گردیده است.

در راستای این پژوهش ابتدا سعی بر آن بود تا جامعه‌ی مورد مطالعه، کودکان هم‌کلاس در یک مدرسه باشند اما متأسفانه به علت عدم همکاری سازمان آموزش و پرورش و نپذیرفتن فیلم انیمیشن محصول کشور آمریکا، این کار در بین تعداد محدودتری انجام گرفت.

۱-۲ بیان مسأله

انیمیشن به عنوان شاخه‌ای از رسانه به دلیل جذابیت‌های تصویری بالا و ارتباط شناختی^۱ با مخاطب، و به عنوان یکی از عرصه‌های نمایشی خلاق در ارائه اندیشه‌های ناب، توانایی جذب بیننده را در سطحی گسترده دارد. در جهان امروز با پیشرفت تکنولوژی و تنوع در محصولات الکترونیکی، دستیابی به انواع رسانه امری بسیار آسان و کم‌هزینه به شمار می‌رود، به طوری که علاقه‌مندان به سینمای انیمیشن که عمدتاً قشر کودک و نوجوان هستند، میزان قابل توجهی از زمان خود را صرف تماشای آن می‌کنند.

سینمای انیمیشن واجد قابلیت‌ها و ظرفیت‌های گوناگونی است و می‌تواند کاربردهای وسیعی در ارائه مفاهیم مختلف فرهنگی داشته باشد، که در نتیجه تأثیرگذاری در فرآیند تربیت، الگوپذیری و تا حدودی شکل‌گیری شخصیت کودکان را به همراه می‌آورد.

این‌گونه فیلم‌ها می‌توانند از طریق استفاده از شخصیت‌سازی‌های متناسب با سلیقه‌ی گروه‌های سنی مختلف و در ساختار اثری طنز یا جدی، وارد دنیای مخاطب شده و با ایجاد فضاهایی که از ذهن نویسنده داستان و انیماتور سرچشمه گرفته، بیننده را با خود همراه کنند. یک انیماتور قادر است، امر فوق زمانی را در یک زمان قابل لمس، متجلی سازد. این بخش از سینما، به راحتی بیننده را از چهارچوب واقعیت، و قید و بندهای فیلم‌های زنده رها می‌کند و با خلق فضای فراواقعی^۲، با بهره‌گیری از تخیل و اغراق، دنیای تازه‌ای را پیش روی مخاطبان خود، که بیشترین ظرفیت پذیرش پیام را دارند قرار دهد.

این پژوهش سعی دارد با بازبینی یکی از انیمیشن‌هایی که به لحاظ جذابیت‌های بصری و هیجانی، در میان کودکان دارای محبوبیت بسیاری است و همچنین متناسب با شخصیت دختران و پسران می

1 cognitive
2 metarealism

باشد، مطالعه‌ای تحلیلی و مقایسه‌ای، میان دو جنس صورت دهد و نقش‌پذیری مخاطبین ۷ تا ۱۰ سال را از این انیمیشن مورد بررسی قرار دهد. انیمیشن «دلیر»، که محصول مشترک شرکت‌های دیزنی و پیکسار است، در فروش جهانی در زمان ارائه، دارای بالاترین میزان بوده و جایزه‌ی اسکار در سال ۲۰۱۳ را به خود اختصاص داده است و از جمله آثاری است که توسط یک تیم متخصص، پس از یک دوره تحقیق و سفر به اقلیم مورد نظر، در مدت شش سال ساخته شده است.^۱

کمیود منابع جامع و تألیفات پژوهشی در این زمینه نگارنده را بر آن داشت تا ضمن بازبینی علمی در تعریف شخصیت‌های انیمیشن، با بهره‌گیری از نظریه‌های یادگیری اجتماعی، تأثیرات آن را بر جامعه کودک و نوجوان بسنجد.

1 <http://diesney.wikia.com/wiki/Brave>

۳-۱ سؤالات

سؤال اصلی تحقیق:

آثار سینمای انیمیشن تولید شده در غرب به چه میزان می‌تواند بر نقش‌پذیری^۱ کودکان، در روابط خانواده و اجتماع مؤثر باشد؟

سؤال فرعی:

نقش‌پذیری کودکان از شخصیت‌های انیمیشن «دلیر» (Brave)، چه تأثیری بر رفتار کودک در محیط خانواده و اجتماع دارد؟

۴-۱ فرضیات:

فرضیه اصلی تحقیق:

در آثار انیمیشن، شخصیت سازگار کودکان می‌تواند بر تقویت نقش‌های ارتباطی آنها مؤثر باشد.

فرضیه فرعی:

با توجه به میزان بالای استقبال کودکان از سینمای انیمیشن، ساختار شخصیتی تعریف شده در این فیلم‌ها، به‌طور خاص انیمیشن «دلیر»، نقش تعیین‌کننده‌ای در تربیت آنها و رفتار در خانواده و اجتماع دارد.

۱-۵ اهداف و ضرورت‌ها:

هدف اصلی:

امروزه رسانه‌های جمعی نقش مهمی را در درک دنیای پیرامون ما ایفا می‌کنند که شناخت عملکرد و ماهیت آنها برای احراز هویت فرهنگی و ارزش‌های ملی نقش مؤثری دارد. با پیشرفت تکنولوژی و گسترش انواع رسانه و در دسترس بودن آن، توجه به میزان تأثیرگذاری بر اندیشه‌ی حاکم بر زندگی و سلامت روان انسان‌ها به‌خصوص کودکان، اهمیت فراوانی دارد.

با توجه به مشغله والدین در زندگی صنعتی، تولیدات سینمای انیمیشن که بخش مهمی از رسانه‌های مربوط به کودکان است، جایگاه ویژه‌ای را در زندگی آنان به خود اختصاص داده تا جایی که شاید بتوان آن را یکی از مؤثرین در امور تربیتی به حساب آورد.

در ضرورت توجه به رسانه‌ی کودک می‌توان به یکی از مواد پیمان‌نامه‌ی حقوق کودک اشاره کرد: « ماده‌ی ۱۷ پیمان جهانی ملل متحد در مورد حقوق کودکان در ارتباط با رسانه‌های جمعی است. در این پیمان آمده است که کشورهای عضو به کارکرد ارزشمند رسانه‌های جمعی واقفاند و تعهد می‌کنند که کودکان به اطلاعات و منابع مختلف ملی و بین‌المللی دسترسی داشته باشند. به‌خصوص آن دسته از منابع که هدفشان ارتقای اطلاعات اجتماعی- معنوی و اخلاقی کودک و صحت جسمی و روانی او است.» (شهلا، ۱۳۸۹: ۱)

یکی از راه‌های بررسی و تحلیل این مسئله، نگاه کردن به موضوع از منظر روان‌شناسی است. نظریه‌ی مورد استفاده در این پژوهش، نظریه «یادگیری اجتماعی»^۱ آلبرت بندورا می‌باشد. در این نظریه گفته شده است که یادگیرنده از طریق مشاهده رفتار دیگران به یادگیری می‌پردازد. در آزمایشات بندورا تأثیر عامل تقویت یا تنبیه فرد الگو در یادگیرنده مورد ارزیابی قرار گرفت و نتیجه این بود که تقویت و

تنبیه نقش انگیزشی دارند و عملکرد فرد را تحت تأثیر قرار می‌دهند ولی بر یادگیری اثر ندارند؛ یعنی یادگیرنده بدون نیاز به تقویت و صرفاً از راه مشاهده‌ی رفتار دیگران، رفتار مورد مشاهده را می‌آموزد.

دانستن این مسئله و استفاده از این نظریه، در ساخت محصولات فرهنگی و آموزشی بسیار حائز اهمیت است و می‌تواند در استفاده بهینه از امکانات بالقوه‌ای که در رسانه، به خصوص انیمیشن وجود دارد مؤثر واقع شود.

هدف از این تحقیق، بررسی پتانسیل‌های موجود در سینمای انیمیشن به‌طور عام و بازبینی و تحلیل انیمیشن «دلیر» به‌طور خاص، به عنوان نمونه‌ایی از این صنعت هنری، از نگاه نظریه یادگیری اجتماعی است؛ یافتن رفتارهای صورت پذیرفته از سوی شخصیت‌های داستان به‌خصوص قهرمان فیلم و تحقیق این رفتارها بر گروه سنی مورد نظر در راستای این هدف خواهد بود.

۱-۶ پیشینه تحقیق

در منابع موجود و در دسترس، پژوهشی که مشخصاً با نگاهی روان‌شناسانه و خاصه با بهره‌گیری از نظریه یادگیری اجتماعی «آلبرت بندورا»، به تحلیل انیمیشن و تاثیر آن بر نقش‌پذیری کودکان پردازد یافت نشد. اما تعدادی از منابعی که تا حدودی با این مسیر همراه بوده‌اند، در زمینه انیمیشن و روان‌شناسی، به شرح زیر می‌باشند:

- مقالات:

الف) مقالات داخلی

۱- سنجش نگرش کودکان ایرانی پیرامون شکل شخصیت‌های مورد علاقه در فیلم‌های انیمیشن / حسن زریابی

چگونگی طراحی شخصیت‌های یک فیلم انیمیشن، سهم قابل توجهی در ایجاد جذابیت‌های اثر و القای مفاهیم آموزشی، ارزشی، اخلاقی و تربیتی دارد. با توجه به این موضوع یافتن خصوصیات اقلیمی، فرهنگی، بومی و سنتی محیط اطراف کودک و لحاظ نمودن آن ویژگی‌ها در طراحی شخصیت‌های فیلم‌های انیمیشن مطمئناً در افزایش میزان تأثیرگذاری این آثار مثرتر خواهد بود.

در این پژوهش نیاز کودک ایرانی با توجه به شرایط اقلیمی و فرهنگی، در طراحی شخصیت‌های انیمیشن ایرانی و پاسخ به این نیاز مورد بررسی قرار گرفته است. جامعه آماری مورد مطالعه، کودکان دختر و پسر کشور در مقاطع سنی ۷ تا ۱۱ سال بود و روش تحقیق با استناد به اسناد و مدارک و میزان آمار و اطلاعات به دست آمده صورت گرفت. نتیجه‌گیری محتوایی بر مبنای طراحی پرسش-های تصویری و کسب نظرات مخاطبان بوده است.