

## Studying the Representation of Cultural and Ideological Elements in the Creation of Animation

**Mahsa Larijani**, Assistant Professor, Department of Social Sciences, Faculty of Social Sciences and Economics, Alzahra University, Tehran, Iran (Responding Author). Email: [m.larijani@alzahra.ac.ir](mailto:m.larijani@alzahra.ac.ir) (Corresponding Author)

**Fatemeh Zahra Baghaei**, Master of Sociology, Faculty of Social sciences and Economics, Alzahra University, Tehran, Iran. Email: [nazaninbaghaei@gmail.com](mailto:nazaninbaghaei@gmail.com)

### Abstract

Elements of ideology and culture in animations can affect how children are socialized so that these viewers can embody an ideological character in line with it. The study seeks to identify the ideological and cultural indicators in creating a fictional character named "The Dolphin Boy" in an animation for children. Therefore, the study has drawn upon the theories of Stuart Hall and Louis Althusser. The research method employed is qualitative and, in terms of nature, descriptive-analytical, carried out using the semiotic approach of Jan Fiske at all three levels of reality, representation, and ideology. The findings of this study indicate that the studied animation shows the ideology of Orientalism along with reviving native-local particularism and nationalism dimension, as well as the ideology of fighting against economic-cultural imperialism, along with the dimension of battle against the influence and domination of the West. In other words, by using the two ideologies mentioned, the studied animation seeks to represent the values, identities and unique culture of Iran and the actions of the people against global monoculturalism and the fight against the dominance, imposition and cultural-economic influence of countries representing global imperialism, which by using signs in the underlying and hidden layers of the film, it conveys these concepts to children.

### Key words

Semiotics, Animation, Ideological Elements, Cultural Imperialism, Nationalism.



پروشکاه علوم انسانی و مطالعات فرہنگی  
پرتال جامع علوم انسانی

## مطالعه نحوه بازنمایی عناصر فرهنگی و ایدئولوژیکی در خلق انیمیشن (مورد مطالعه: انیمیشن پسر دلفینی ۲۰۲۲)

مهسا لاریجانی<sup>۱</sup>، فاطمه زهرا بقایی<sup>۲</sup>

### چکیده

عناصر ایدئولوژیکی و فرهنگی در انیمیشن‌ها قادر هستند تا بر نحوه جامعه‌پذیری کودکان اثر بگذارند؛ به طوری که این مخاطبان می‌توانند شخصیت ایدئولوژیکی در راستای آن داشته باشند. پژوهش حاضر، به دنبال شناسایی شاخصه‌های ایدئولوژیکی و فرهنگی در خلق یک شخصیت داستانی به نام پسر دلفینی در انیمیشنی برای کودکان است. پژوهش حاضر برای دستیابی به این هدف از نظریات استوارت هال و لویی آلتوسر بهره برده است. روش این پژوهش از نوع کیفی است و به لحاظ ماهیت، توصیفی-تحلیلی به حساب می‌آید که با استفاده از رویکرد نشانه‌شناسی انتقادی جان فیسک در هر سه سطح واقعیت، بازنمایی و ایدئولوژیکی به انجام رسیده است. یافته‌های پژوهش حاکی از آن است که انیمیشن مورد مطالعه با استفاده از سطوح واقعیت و بازنمایی، به نمایش ایدئولوژی شرق‌شناسی (با ابعاد احیای خاص گرایي بومی - محلی و ناسیونالیسم) و همچنین ایدئولوژی مبارزه با امپریالیسم اقتصادی - فرهنگی (با ابعاد ستیز با نفوذ و سلطه غرب) پرداخته است. یافته‌های پژوهش نشان می‌دهد، انیمیشن مورد مطالعه با به کارگیری دو ایدئولوژی مذکور، به دنبال بازنمایی ارزش‌ها، هویت‌ها و فرهنگ خاص ایران و کنش‌های مردم در برابر تک‌فرهنگ‌گرایی جهانی و مبارزه با تسلط، تحمیل و نفوذ فرهنگی-اقتصادی کشورهای نماینده امپریالیسم جهانی است که با استفاده از نشانه‌ها در لایه‌های زیرین و پنهان فیلم به انتقال این مفاهیم به کودکان می‌پردازد.

### واژگان کلیدی

نشانه‌شناسی، انیمیشن، عناصر ایدئولوژیکی، امپریالیسم فرهنگی، ناسیونالیسم.

تاریخ دریافت: ۱۴۰۲/۱۲/۰۵ تاریخ پذیرش: ۱۴۰۳/۰۴/۱۷

۱. استادیار گروه علوم اجتماعی، دانشکده علوم اجتماعی و اقتصادی، دانشگاه الزهرا، تهران، ایران (نویسنده مسئول)  
m.larjani@alzahra.ac.ir

۲. دانش آموخته کارشناسی ارشد جامعه‌شناسی، دانشکده علوم اجتماعی و اقتصادی، دانشگاه الزهرا، تهران، ایران  
nazaninbaghail@gmail.com

## مقدمه و بیان مسئله

رسانه‌های گروهی<sup>۱</sup> شامل تنوع وسیعی از رسانه‌ها مثل تلویزیون، روزنامه، فیلم، مجله، رادیو، تبلیغات، بازی‌های ویدئویی و سی‌دی‌ها می‌شوند (گیدنز، ۱۳۹۳: ۶۵۳). ذهن کودکان لوح سفیدی است که پذیرنده هر آن چیزی است که به او داده می‌شود و از آنجایی که امروزه کودکان به میزان زیادی با انواع مختلف رسانه سروکار دارند، مطالب زیادی را از آن یاد می‌گیرند (ده صوفیانی، ۱۳۸۸: ۴). انیمیشن یکی از انواع محصولات رسانه‌ای و هنری است که محتوای آن عموماً برای مخاطب کودک تولید می‌شود.

امروزه جایگاه محوری پویانمایی (انیمیشن) به دلیل سبک بیان، نقش و تأثیر آن در فرهنگ‌سازی است (عسگری و همکاران، ۱۴۰۲: ۱۲۵). به اعتقاد بیروکو<sup>۲</sup> (۲۰۱۳) این فرهنگ را می‌توان به ایجاد و انتقال باورهای انسانی از طریق نمادها تفسیر کرد؛ بنابراین، انیمیشن، رسانه‌ای است که نه تنها می‌تواند موجبات تفریح و سرگرمی مخاطبان را فراهم آورد، بلکه این قابلیت را نیز دارد که به عنوان وسیله‌ای آموزشی به کار گرفته شود. همچنین، آثار انیمیشنی به سبب برخورداری از بار فرهنگی می‌توانند در سیاست‌ها و دیپلماسی فرهنگی کشور محل تولیدشان، نقش بسزایی ایفا کنند (موسوی، ۱۳۹۶: ۳۶). به اعتقاد ونگ<sup>۳</sup> (۲۰۲۳) فیلم‌ها به‌عنوان یکی از اشکال نیرومند فرهنگ عامه و رسانه‌های جمعی به‌عنوان یکی از قدرتمندترین دستگاه‌های ایدئولوژی عمل می‌کنند. بوکر<sup>۴</sup> (۲۰۱۰) نیز معتقد است که فیلمسازان پیام‌های ایدئولوژیک خود را به‌صورت تلویحی و آشکار در کار خود می‌گنجانند.

از آنجایی که یکی از اهداف کشورهای کمتر توسعه‌یافته، چالش امپریالیسم فرهنگی است که به‌مثابه اسلوب جدیدی برای نفوذ اجتماعی، غلبه بر فرهنگ عامه و تقویت وابستگی عمل می‌کند (فرخی، ۱۳۹۴)؛ کشورهای مختلفی نظیر ایران تلاش می‌کنند تا با بازنمایی فرهنگ خاص خود در جهت ایجاد احساس تعلق اجتماعی در مردم سرزمینشان در برابر این نفوذ مقابله کنند. انیمیشن‌ها، به دلیل داستان و تصاویر بصری جذاب، مخاطبان کودک بسیاری دارند و همچنین به سبب ساختگی بودن و ترکیب شدن آن با خیال، دست هنرمند برای کلدزاری آن با نمادهای ایدئولوژیک و تأثیرگذاری بر روی تعداد بی‌شماری از کودکان باز است. این امر محققین را علاقه‌مند

1. Mass Media
2. Birukou
3. Wang
4. Booker

به مطالعه و کدگشایی مضامین انیمیشن‌ها و آگاهی بخشی در خصوص آن‌ها می‌کند. از این رو، هدف این پژوهش واکاوی ابعاد فرهنگی و ایدئولوژیکی ای است که انیمیشن ملی پسر دلفینی آن‌ها را بازنمایی می‌کند.

### پیشینه پژوهش

قاضی زاده و قاضی زاده (۱۴۰۱) پژوهشی با عنوان «تحلیل بازتاب هویت ایرانی - اسلامی در طراحی شخصیت‌های انسانی» دو اثر پویانمایی ایرانی در مسیر باران و فهرست مقدس را توسط روش ترکیبی زمینه‌ای و نشانه‌شناسی فیسک و بارت به انجام رسانیده‌اند و نتیجه گرفتند که به سبب غالب بودن مضامین مذهبی در هر دو اثر، هویت دینی به عنوان بخشی از هویت فرهنگی بیش از سایر هویت‌ها در شخصیت قهرمانان دیده می‌شود. کفیلی فرد و همکاران (۱۴۰۰) پژوهشی با عنوان «بازنمایی هویت دینی در انیمیشن‌های ایرانی (مجموعه انیمیشن فرمانروایان مقدس)» با روش نشانه‌شناسی انجام داده‌اند و دریافته‌اند که ابعاد مختلف هویت دینی در این انیمیشن بازنمایی می‌شود. شاه قاسمی و خالقی پور (۱۳۹۹) پژوهشی با نام «انیمیشن‌های فانتزی و تخیل کودکان: یک مطالعه کیفی» با روش مصاحبه انجام داده و دریافته‌اند که کودکانی که برنامه‌های فانتزی محور را زیاد تماشا می‌کنند، همیشه در چارچوب امر فانتزی، تخیل می‌کنند. ونگ<sup>۱</sup> (۲۰۲۳) در مقاله‌ای با عنوان «توهّمات و واقعیت‌ها در فیلم کتاب سبز» بر اساس تئوری‌های خاص ایدئولوژی همچون نظریات آلتوسر، به تحلیل این فیلم هالیوودی می‌پردازد؛ او نتیجه می‌گیرد که فیلم روایت داستان آشتی بین سفید و سیاه آمریکایی است. فیلدز<sup>۲</sup> (۲۰۲۰) پژوهشی تحت عنوان «هویت متحرک: تغییر بازنمایی جنسیت، نژاد و طبقه در فیلم‌های انیمیشنی بلند کودکان از سال ۱۹۹۰» با روش تحلیل محتوای کمی انجام داده و نتیجه گرفته بازنمایی جنسیتی به طور کلی برای زنان برابرتر شده است، تصویرهای نژادی و فرهنگی از دهه ۱۹۹۰ تغییر قابل توجهی نداشته‌اند و استودیوها در طول زمان کم‌تر به کلیشه‌ها برای به تصویر کشیدن طبقه متکی شده‌اند. هاورز<sup>۳</sup> (۲۰۱۷) پژوهشی را به نام «بازنمایی جنسیت در انیمیشن‌های دیزنی سیندرلا و دیو و دلبر» با روش تحلیل روایی و کاراکتر

فیلم انجام داده است. او با مطالعه موردی لایو اکشن‌ها دریافت که علی‌رغم اینکه به‌صورت هم‌زمان هنوز برخی از کلیشه‌های سنتی در آن‌ها حضور دارند؛ به‌وضوح بیانگر گفتمان جنسیتی و تغییرات اجتماعی هستند.

در جمع‌بندی پژوهش‌هایی که در زمینه مطالعات انیمیشن در سطح ملی و بین‌المللی به انجام رسیده است می‌توان گفت که ابعاد ایدئولوژیکی و فرهنگی انیمیشن‌ها در جوامع غربی و شرقی عموماً با یکدیگر تفاوت دارند. «در حوزه انیمیشن کودک در جوامع غربی سه مسئولیت سیاسی این جوامع، یعنی مبارزه با نژادپرستی، تمایزات جنسیتی و تضاد طبقاتی مرکزیت دارد؛ در مقابل در کشورهای اسلامی، ترویج ارزش‌های دینی و ملی به‌منظور مقابله بانفوذ ارزش‌های غیربومی، دغدغه اصلی سیاست‌گذاران فرهنگی در حوزه انیمیشن محسوب می‌شود (حسنایی و موسوی، ۱۳۹۷: ۸۵-۸۶)».

## مبانی نظری

**بازنمایی:** هال<sup>۲</sup> معتقد است که بازنمایی یعنی تولید معنا از طریق زبان (هال، ۱۳۹۶: ۲۸). هال در نظریه رمزگذاری/رمزگشایی<sup>۳</sup> عنوان می‌کند که رسانه‌ها محصولات خود را در چهارچوب علایق و منافع نیروهای مسلط هژمونیک، رمزگذاری می‌کنند (مهدی‌زاده، ۱۳۹۹: ۲۳۱). از دیدگاه آلتوسر<sup>۴</sup> ایدئولوژی یک سیستم بازنمایی است (Althusser, 2005: 231). در چنین بازنمایی‌هایی کارکرد دستگاه دولتی ایجاد یک کمال است (Dai, 2004: 187). بنا بر دیدگاه آلتوسر (۱۹۹۵) دولت‌ها با استفاده از دستگاه‌های ایدئولوژیک همچون مدارس، هنر، رسانه‌ها و... باورها و عقاید را در افراد درونی ساخته و باعث نهادینه‌شدن رفتارهای معین در آنان می‌شوند. برای شیوه‌های بازنمایی در رسانه در جوامع و سازمان‌های مختلف استانداردهایی وجود دارد که گاه تحت عنوان سیاست‌گذاری فرهنگی یا رسانه‌ای از آن‌ها یاد می‌شود.

سیاست‌گذاری فرهنگی به معنای مجموعه‌ای از اصول، عملیات، عملکرد اداری و بودجه‌ای تلقی می‌شود که زمینه‌ای را برای اقدام فرهنگی توسط دولت فراهم می‌کند (UNESCO, 1976: 7). سیاست‌گذاری رسانه‌ای مجموعه‌ای از اصول و هنجارهای

1. Live-action

به معنی «حرکت زنده» نوعی فیلم‌سازی یا فیلم‌برداری است که به‌جای پویانمایی از تصویربرداری استفاده و گاهی آثار هنری زنده را با پویانمایی ترکیب می‌کند.

2. Hall

3. Encoding/ Decoding

4. Althusser

تدوین شده در یک جامعه است که برای هدایت رفتار سیستم‌های ارتباطات جمعی (از خلال رسانه‌ها) به کار می‌روند (علوی پور و همکاران، ۱۳۹۹: ۱۷۲).

در سراسر صنعت فیلم و تلویزیون، استودیوها و سازمان‌هایی مانند مؤسسه فیلم بریتانیا<sup>۱</sup> و آکادمی علوم و هنرهای تصاویر متحرک<sup>۲</sup>، سیاست‌ها، شیوه‌ها و استانداردهایی را برای افزایش بازنمایی و احترام به تمام جوامع در جلو و پشت دوربین اتخاذ کرده‌اند. مطابق با رویه صنعتی در حال تحول، کمپانی دیزنی<sup>۳</sup> دستورالعمل‌های بازنمایی را در سراسر محتوای انیمیشن دیجیتال و تولیدات لایو-اکشن توسعه داده و این راه را ادامه می‌دهد (Disney, 2022: 19).

گزارشی تحت عنوان استانداردهای بازنمایی و شمول<sup>۴</sup> آکادمی علوم و هنرهای تصاویر متحرک<sup>۵</sup> در آگوست ۲۰۲۳ منتشر شده است که با هدف واجد شرایط شدن برای دریافت جوایز اسکار در رده بهترین فیلم به منظور تشویق بازنمایی عادلانه بر رو و خارج از صحنه و برای انعکاس بهتر جمعیت متنوع جهانی طراحی شده است: **استاندارد A: بازنمایی روی پرده**، مضامین و روایت‌ها: یک فیلم می‌تواند با رعایت معیارها، حداقل در یکی از زمینه‌های زیر به این استاندارد دست یابد: A: بازیگران اصلی یا مکمل مهم از گروه‌های محروم نژادی یا قومی هستند (حداقل یکی از بازیگران اصلی یا مکمل مهم). A: بازیگران عمومی (حداقل ۳۰ درصد از همه بازیگران نقش‌های فرعی و فرعی‌تر از حداقل دو گروه محروم هستند: زنان، گروه‌های نژادی یا قومی، ال‌جی‌بی‌تی کیو+، افراد دارای ناتوانی‌های شناختی یا فیزیکی یا افراد ناشنوا یا کم‌شنوا) ... (Oscar, 2023: 1).

سایت رسمی معاونت توسعه فناوری و مطالعات سینمایی<sup>۶</sup> که یکی سه معاونت اصلی سازمان سینمایی است، در سال ۱۳۹۷ کتابچه‌ای از قوانین و مقررات این سازمان منتشر کرده است که در ادامه شاخص‌های فرهنگی مندرج در فصل پنجم آن را مرور می‌کنیم: شورای عالی انقلاب فرهنگی در جلسه ۵۳۰ مورخ ۱۳۸۲/۹/۲۵ ماده «الف»، در اجرای بند ۱۶۲ قانون برنامه سوم توسعه اقتصادی، اجتماعی و فرهنگی کشور، به پیشنهاد وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی، ارزش‌های اساسی نظام جمهوری اسلامی را

1. The British Film Institute
2. The Academy of Motion Picture Arts and Sciences
3. Disney
4. Representation and Inclusion Standards
5. <https://www.oscars.org/>
6. <https://apf.farhang.gov.ir/>

به این شرح تصویب کرد: ۱. مشروعیت الهی نظام اسلامی؛ ۲. اولویت حفظ نظام اسلامی؛ ۳. کارآمدی نظام اسلامی؛ ۴. عمل به تکلیف؛ ۵. استقلال طلبی، ظلم‌ستیزی و استکبارستیزی؛ ۶. آزادی مشروع؛ ۷. مشارکت سیاسی، اجتماعی و فرهنگی؛ ۸. بسط و گسترش عدالت اجتماعی و حمایت از محرومان؛ ۹. وحدت کلمه آحاد ملت و دولت و ملت؛ ۱۰. خودکفایی علمی و نهضت نرم‌افزاری؛ ۱۱. التزام علمی به دین اسلام؛ ۱۲. ایثارگری و شهادت‌طلبی؛ ۱۳. وجدان کار و مسئولیت‌پذیری؛ ۱۴. پیوند دین و سیاست و عدم جدایی آن‌ها؛ ۱۵. حفظ و احیای هویت دینی و ملی و مبارزه با تهاجم فرهنگی بیگانه؛ ۱۶. احترام به قانون و انضباط اجتماعی؛ ۱۷. حفظ و احیای معنویات و اخلاق اسلامی و نفی مادی‌گری و تجمل‌گرایی؛ ۱۸. خردورزی و منطق‌گرایی؛ پایبندی به عقل و تجربه و مبارزه با خرافات و عوام‌فریبی؛ ۱۹. خدمت‌رسانی به مردم؛ ۲۰. اسلامی شدن مراکز آموزشی و فرهنگی و ۲۱. حفظ کیان خانواده و تأکید بر جایگاه زنان، جوانان و نخبگان در جامعه (اربابی، ۱۳۹۷: ۱۷۲-۱۷۳).

### روش پژوهش

پژوهش پیش‌رو، از نوع مطالعات کیفی و با روش تحلیل نشانه‌شناسی انتقادی جان فیسک<sup>۱</sup> به انجام رسیده است. نشانه‌شناسی به معنای مطالعه علم نشانه‌ها و نقش کلی آن‌ها به منزله حاملان معنا در فرهنگ است (هال، ۱۳۹۶: ۲۱). نشانه‌شناسی یا نقد نشانه‌شناسی، فیلم را به‌عنوان یک زبان یا نظام زبانی مرکب از علائم تفسیری که شامل تصویر، شاخص و نماد است، مورد بررسی قرار می‌دهد (لوتمن، ۱۳۹۲: ۷). نشانه‌شناسی انتقادی با کار جان فیسک گره خورده است. روش پیشنهادی فیسک دارای سه‌لایه است که تنها در لایه سوم خود نگاه انتقادی با دریافت ایدئولوژی مستتر در متن اتخاذ می‌کند. فیسک معتقد است متون فرهنگی در سطح معنای ضمنی، آکنده از رمزهای ایدئولوژیک و هرکدام از آن‌ها در پی ارائه چشم‌انداز خاصی از جهان هستند و سعی در طبیعی جلوه‌دادن آن دارند (راودراد، ۱۳۹۱: ۱۱۰). رمزها عبارت‌اند از نظامی از نشانه‌های قانونمند که همه آحاد یک فرهنگ به قوانین و عرف‌های آن پایبندند (فیسک، ۱۳۸۰: ۱۲۷).



جدول ۱. رمزگان تلویزیون

ظاهر، لباس، چهره‌پردازی، محیط، رفتار، گفتار، حرکات سرودست، صدا و غیره. این رمزهای اجتماعی را رمزهای فنی به کمک دستگاه‌های الکترونیکی رمزگذاری می‌کنند.	سطح نخست: واقعیت	رمزگان تلویزیون
دوربین، نورپردازی، تدوین، موسیقی و صدابرداری که رمزهای متعارف بازنمایی را انتقال می‌دهد و رمزهای اخیر نیز بازنمایی عناصری دیگر را شکل می‌دهد از قبیل روایت، کشمکش، شخصیت، گفت‌وگو، زمان و مکان، انتخاب نقش آفرینان و غیره.	سطح دوم: بازنمایی	
رمزهای ایدئولوژیک عناصر فوق را در مقوله‌های انسجام و مقبولیت اجتماعی قرار می‌دهند. برخی از رمزهای ایدئولوژیک عبارت‌اند از: فردگرایی، پدرسالاری، نژاد، طبقه اجتماعی، مادی‌گرایی، سرمایه‌داری و غیره.	سطح سوم: ایدئولوژی	

(فیسک، ۱۳۸۰: ۱۲۸).

در پژوهش حاضر انیمیشن پسر دلفینی ابتدا توسط محققین مشاهده شد و سپس با کمک روش نشانه‌شناسی جان فیسک در هر سه سطح واقعیت، بازنمایی و ایدئولوژیک مورد تحلیل قرار گرفت و رمزگان‌های اجتماعی، فنی و ایدئولوژیک آن استخراج شد. در این پژوهش روایت، دیالوگ‌ها، اصوات و تصاویر همگی به‌مثابه رمز یا نشانه‌ای در نظر گرفته شده‌اند که در حال خلق و انتقال معانی هستند.

### یافته‌های پژوهش

انیمیشن پسر دلفینی به کارگردانی و نویسندگی محمد خیراندیش و محصول کشور ایران بوده که در سال ۱۳۹۹ در ژانرهای ماجراجویی و کمدی با بودجه‌ای ۱۵ میلیارد تومانی ساخته شده است. این انیمیشن توانست از فروش گیشه در ایران رقمی حدود ۲۴ میلیارد تومان و با اکران و فروش در روسیه و کشورهای مشترک‌المنافع رقمی معادل ۳۲٫۶ میلیارد تومان به دست آورد. یافته‌های پژوهش به شرح زیر است:

#### ۱- ایدئولوژی شرق‌شناسی:

منظور از شرق محدوده تقریبی از غرب آسیاست که در گفتمان شرق‌شناسی با نام خاورمیانه معرفی می‌شود و به‌عنوان منبعی برای دانش غربی از شرق است (تولایی و دانشگاه، ۱۴۰۱). شرق‌شناسی در اصطلاح به معنای به‌تصویر کشیدن جنبه‌هایی از زندگی مردمان خاورمیانه و فرهنگ شرقی است (احمدوند و کشیک نویس، ۱۳۹۵: ۱۰۳).

۱. برای برخی از این رمزها که امکان نمایش تصویر وجود داشت، تصاویری از فیلم ضمیمه شده است.

جدول ۲. ایدئولوژی شرق‌شناسی

ایدئولوژی	ابعاد	مؤلفه‌ها	شاخص‌ها
شرق‌شناسی	احیای خاص گرایي بومی - محلی	فرهنگ جنوب ایران	رمزهای اجتماعی: لباس، لهجه، نام، غذا، دین، موسیقی، محیط، جادو و اسطوره.
		فرهنگ جنسیتی	رمزهای فنی: موسیقی و تلفیق دو شاخص گفت‌وگو و مکان. رمزهای اجتماعی: کمیت حضور زنان و اعمال آنها (ریاست، نقش‌های جنسیتی، دوگانه زن منفعل - مرد فعال، شرارت و ورزش). رمزهای فنی: گفت‌وگو و موسیقی.
	ناسیونالیسم	ایران‌دوستی	۱. رمزهای اجتماعی: ظاهر و عمل. ۲. رمزهای فنی: روایت، شخصیت‌پردازی، نورپردازی و گفت‌وگو.

### بعد احیای خاص گرایي بومی محلی:

#### - مؤلفه فرهنگ جنوب ایران<sup>۱</sup>:

**الف) رمزهای اجتماعی:** لباس، لهجه، نام، غذا، دین، موسیقی، محیط، جادو و اسطوره.

تمامی رمزهای اجتماعی در فیلم حکایت از فرهنگ خاص جنوب ایران دارند؛ به‌عنوان مثال، تمامی سکانس‌هایی که مردمان بومی با پوشش جنوبی در آن‌ها حضور دارند، با لهجه افراد بومی آن مناطق صحبت می‌کنند و نام‌هایشان شامل ناخدا مروارید و بی‌بی زار است. غذاهایی مانند ماهی در سکانس قهوه‌خانه ناخدا مروارید و ماهی خوردن پسر دلفینی و سکانس بازار و ادویه در سکانس بازار و نمایش غرفه ادویه فروشی نیز حاکی از این فرهنگ است. موسیقی و ادوات مربوط به آن همچون دمام زدن ناخدا مروارید و سکانس لنج ماجد و دمام، نی‌انبان و سنج زدن بومیان و سکانس لنج سه زن دزد دریایی و نی‌انبان زدن آن‌ها به موسیقی جنوب ایران اختصاص دارد. بستر و محیطی که وقایع فیلم در آن اتفاق می‌افتد شامل ساحل و دریا، خاک سرخ که نماد جزیره هرمز است، دلفین، لنج، نوع معماری خانه‌ها نیز محیط منحصر به فرد این منطقه را به نمایش می‌گذارد. جادو و جادوگری (مانند مراسم زار) در جنوب ایران

۱. واژه جنوبی در این مقاله به معنای جغرافیا، فرهنگ و آداب و رسوم منتسب به منطقه‌ی جنوب کشور ایران است.

مرسوم است که مصداق آن سکانس محل زندگی بی‌بی زار و نمایش جادوگری‌هایش است. دین شخصیت‌های بومی فیلم، به دلیل حجاب داشتن زنان آن اسلام است که این امر نه نشان از جنوب، اما با توجه به سایر نشانه‌ها با ایران و شرق نسبت دارد که مصداق آن تمامی سکانس‌هایی است که زنان بومی با حجاب در آن حضور دارند. **اسطوره ناهید** یا **آناهیتا**، خدای آب‌ها در اساطیر ایرانی است که این امر نشان از تمرکز این وقایع در ایران دارد و مصداق آن سکانس جزیره سرخ و نمایش ناهید است.



تصویر ۱. دمام زدن ناخدا مروارید، نی انبان زدن سه زن دزد دریایی و پوشش سر و لباس‌های جنوبی

### ب) رمزهای فنی:

موسیقی موجود در سکانس بازار که در حال نمایش فرهنگ مردمان جنوب ایران است، شاد و گوش‌نواز بوده که تلاشی برای زیبا نشان دادن این فرهنگ است. **گفت‌وگو و مکان‌ها** نیز توأمان این منطقه را به نمایش می‌گذارند که مصداق آن عبارت‌اند از: دیالوگ ناخدا مروارید: «نکنه اینجا جزیره سرخه، جوون که بودم یکبار رفتم جزیره سرخ از وسط خاک‌های سرخ...». سکانس جزیره سرخ و دیالوگ زن دزد دریایی خطاب به بی‌بی زار: «حالا می‌فهمم این همه سال چرا وسط این تنگه زندگی می‌کردی». سکانس نبرد دریا و دیالوگ پسر دلفینی: «ما نباید بزاریم هشت‌پا از این تنگه عبور کنه و گرنه همه‌جا سیاه میشه». سکانس نبرد دریا و دیالوگ پیرمرد غریبه: «میریم به سمت آب‌های آزاد. باید از تنگه عبور کنیم».

باتوجه به مطالب بالا این تنگه همان تنگه هرمز در دریای خلیج فارس است و جزیره‌ای که بی‌بی زار در آن سکونت دارد، جزیره هرمز است و سایر افراد بومی فیلم در جزیره دیگری در نزدیکی آن (احتمالاً بوشهر) زندگی می‌کنند.

### مؤلفه فرهنگ جنسیتی:

فرهنگ جنسیتی اشاره به فرایندی آموزشی دارد که نوع خاصی از فرهنگ را تولید و بازتولید می‌کند و این فرهنگ نیز به نوبه خود، شیوه رفتار، انتظارات و نیازهای

متفاوتی را برای زنان و مردان تعریف می‌کند و در نتیجه، این فرهنگ، تلقی افراد جامعه از هر امری را با دوگانه زنانه - مردانه گره می‌زند (تاج مزینانی و حامد، ۱۳۹۳: ۷۵). در این بخش فرهنگ جنسیتی منعکس می‌شود؛ اینکه زنان و مردان در جامعه ایرانی چه نقش‌های اجتماعی و خانوادگی را عموماً برعهده دارند و کنش‌های آنان در این نقش‌ها چگونه است.

### الف) رمزهای اجتماعی:

**کمیت حضور زنان:** از بین شش شخصیت محوری حیوانی داستان یعنی (سفید (دلفین)، نانا (دلفین)، هشت‌پا، لاک‌پشت)، کوسه و شاه‌میگو) تنها یکی از شخصیت‌های آن یعنی نانا، زن است که گویی فنایی نمادین<sup>۱</sup> برای شخصیت حیوانی با جنسیت مؤنث رخ داده است، اما این نوع نمایش کلیشه‌ای، در میان شخصیت‌های محوری انسانی دیده نمی‌شود. از میان ده شخصیت محوری انسانی، شش شخصیت (ناهید، همسر ناخدا مروارید، بی‌بی زار و سه زن دزد دریایی) زن و چهار شخصیت (پسر دلفینی، پیرمرد غریبه، ناخدا مروارید و ماجد) مرد هستند. مصادیق این امر سکانس‌هایی است که از شخصیت‌های فیلم نمایش داده می‌شود.

**اعمال:** برخی از شخصیت‌های زن فیلم در مقولاتی مانند ریاست، نقش‌های جنسیتی، شرارت و ورزش، مطابق با دوگانه‌سازی جنسیتی، بازنمایی شده‌اند. **ریاست:** در بین شخصیت‌های حیوانی، سه شخصیت لاک‌پشت، شاه‌میگو و هشت‌پا با جنسیت مذکر، هرکدام به‌نوعی رئیس تعدادی از حیوانات هستند، اما چنین چیزی برای شخصیت‌های مؤنث حیوانی دیده نمی‌شود. مصادیق آن عبارت‌اند از: سکانس زیر دریا و نمایش لاک‌پشت که به‌نوعی ریش سفید هوازیان و دیگر موجودات دریایی، سکانس زیر دریا و نمایش شاه‌میگو به‌عنوان رئیس دسته خرچنگ‌ها، سکانس زیر دریا و نمایش هشت‌پا در حال کنترل کردن سایر موجودات دریایی است.

در رابطه با شخصیت‌های محوری انسانی نیز با وجود آنکه یک زن؛ یعنی بی‌بی زار، رئیس سه دزد دریایی زن است، اما سه مرد یعنی (ماجد، پسر دلفینی و پیرمرد غریبه) نیز در فیلم نقش ریاستی ایفا می‌کنند که مصادیق آن عبارت‌اند از: سکانس خانه ماجد و نمایش رئیس بودن او و همچنین سکانس نبرد دریا و نقش فرماندهی پسر دلفینی و پیرمرد غریبه در دو جناح مختلف. به‌این ترتیب از لحاظ کمیت ریاست در میان مردان بسیار پررنگ‌تر از زنان بازنمایی شده است.

**نقش‌های جنسیتی:** شخصیت‌های زن در این انیمیشن عموماً با نقش‌های جنسیتی منتسب به زنان بازنمایی می‌شوند؛ برای مثال؛ نانا، تنها شخصیت زن محوری حیوانی موجود در فیلم، یگانه نقش او مادری و نگهداری کردن از پسرش سفید و پسرخوانده‌اش پسر دلفینی بوده است. همسر ناخدا مروارید شخصیت محوری زن انسانی فیلم، خانه‌دار بوده و در تمام طول فیلم تنها در نقش مادر و همسر بازنمایی می‌شود؛ گویی که او هیچ هویت مستقلی فارغ از نقش‌های جنسیتی‌اش ندارد. در بازاری که در فیلم تصویرسازی شده است، تمامی فروشندگان مرد و تمامی خریداران (به‌جز یک مرد در پس‌زمینه که مشخص نمی‌شود خریدار است یا رهگذر یا چه) زن هستند؛ گویی مغازه‌داری و فروشندگی کاری مردانه و خریدکردن امری زنانه است. نقش جنسیتی بعدی در سکانس بازار، نمایش زنان به همراه فرزندانشان آن هم صرفاً با جنسیت دختر است؛ درحالی‌که هیچ مردی به همراه فرزندش و هیچ پسرچه‌ای به همراه مادر یا پدرش در بازار دیده نمی‌شود. این امر به این معنا است که مراقبت‌کردن از فرزندان امری زنانه تلقی شده است و همچنین دخترچه‌ها باید تحت مراقبت مادرانشان باشند، اما پسرچه‌ها آزادند تا با دوستانشان وقت بگذرانند و بازی کنند. امر بعدی نمایش زنان حاضر در بازار، با کوزه‌آبی بر روی سرشان است که این امر آب بردن برای خانه را امری زنانه نشان داده است. در آخر نیز در بازار، زمانی که پسر دلفینی در حال فرار است تا ماهی محبوس در تنگی را نجات دهد، دویدن و گیر انداختن پسر دلفینی تنها بر عهده مردان است و زنان فقط تماشاگرند، گویی دویدن و تعقیب و گریز نیز امری مردانه تلقی شده است. با این حال کلیشه‌ای بودن این نقش‌های جنسیتی تا حدودی می‌تواند در برابر ضد کلیشه‌ای بودن ناهید و سه شخصیت زن دزد دریایی قرار بگیرد و این بار منفی جنسیتی را اندکی بشکند. ناهید دانشمند بوده و سه زن دزد دریایی نیز شغلی غیرکلیشه‌ای دارند و ماجراجو هستند و همچنین در نماهایی به ساززدن، آوازخواندن و رقصیدن و اعمال اندکی خشونت می‌پردازند. مصادیق موارد مذکور عبارت‌اند از: تمامی سکانس‌هایی که نانا در آن‌ها حضور دارد، صرفاً در حال انجام وظایف مادری است. تمامی سکانس‌هایی که همسر ناخدا مروارید در آن‌ها حضور دارد، در حال انجام نقش همسری - والدگری است. در سکانس بازار تمامی فروشندگان مرد و تمامی خریداران زن نمایش داده شده‌اند. در سکانس بازار تعدادی از زنان به همراه دخترانشان نمایش داده شده‌اند. در سکانس بازار تعدادی از زنان با کوزه بر روی سرشان نمایش داده شده‌اند. در سکانس بازار لحظه فرار پسر دلفینی، صرفاً مردان به دنبال او می‌دوند و زنان تماشا می‌کنند و در تمامی سکانس‌هایی که سه زن

دزد دریایی حضور دارند، اعمال یاد شده را صورت می دهند.



۳. فروشنده مرد و خریدار زن



تصویر ۲. کارهای خانگی همسر ناخدا تصویر

### دوگانه زن منفعل - مرد فعال: انفعال شخصیت‌های زن در جنگیدن و بازی‌های

کودکانه مشخص می شود.

**جنگیدن:** شخصیت‌های محوری زن انسانی، هیچ مشارکت فعالی در میدان نبرد نمی کند و صرفاً در پشت پرده اعمالی را صورت می دهند و جنگیدن به معنای مبارزه تن به تن را به مردان واگذار می کنند که مصادیق آن عبارت‌اند از: سکانس نبرد دریا و نمایش ناهید و پسر دلفینی که در آن ناهید به خودش پادزهر معجون سیاه را تزریق کرده است و کاملاً منفعلانه ۱۰ سال متوالی اشک می ریزد و در اشک‌هایش شناور می شود؛ تا از اشک او که حاوی پادزهر است، به عنوان سلاحی علیه معجون سیاه استفاده شود؛ از آنجایی که او در زمان تزریق این پادزهر باردار بوده است، پادزهر در بدن پسرش نیز وجود دارد. حال پسرش برای استفاده از این پادزهر علیه معجون سیاه در نبرد، فعالانه با پریدن در دهان هیولا از خون خودش استفاده می کند. در اینجا گویی اشک نمادی زنانه و منفعل و خون نمادی مردانه و فعال تلقی می شود. در سکانس نبرد، همسر ناخدا مروارید متوجه شرارت پیرمرد غریبه می شود، اهالی روستا را خبر کرده و با لنجی به کمک ناخدا مروارید و سایرین می رود، اما در آن شرایط هم تمام عملی که انجام داده خبررسانی بوده و پس از آن خودش را کنار می کشد و جنگیدن را به مردها واگذار می کند. او حتی در دیالوگی خطاب به همسرش می گوید: «نوبت قرمان منه، ناخدا مروارید!»؛ به این معنا که ناخدا مروارید باید عملی قهرمانانه در نبرد انجام دهد و خودش منفعلانه تماشاگر باشد. در سکانس نبرد، بی بی زار و سه زن دزد دریایی هم با وجود شخصیت پردازی‌ای که در فیلم داشته‌اند (جادوگر و دزد دریایی بودن، سلاح داشتن و اعمال اندکی خشونت) به جز آزاد کردن اشک ناهید خارج از میدان نبرد، عمل دیگری انجام نمی دهند.

**بازی‌های کودکانه:** در این انیمیشن پسر بچه‌ها در حال بازی کردن و دویدن دیده می‌شوند، اما دختر بچه‌ها در کنار مادرشان مؤدب در حال راه رفتن هستند. این مسئله نیز نشان از منفعل تر بودن دختر بچه‌ها نسبت به پسر بچه‌ها در فیلم دارد. گویی شیطنت، بازی و داشتن سهمی از محیط بیرون از خانه به همراه دوستان صرفاً منحصر به پسر بچه‌ها است و دختران از آن محروم هستند. مصادیق این امر عبارت‌اند از: سکانس ساحل و دویدن و بازی کردن پسر بچه‌ها به همراه پسر دلفینی، در تمامی سکانس‌هایی که دختر ناخدا مروارید در آن حضور دارد، در کنار مادرش است. در سکانس بازار دختر بچه‌ها مؤدب در کنار مادرشان در حال راه رفتن نمایش داده شده‌اند.



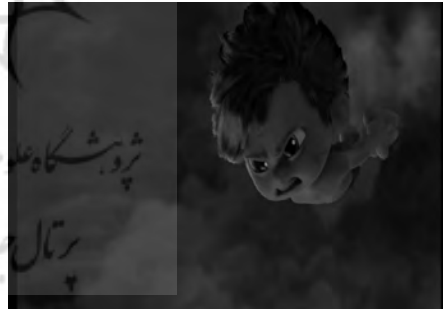
۵. ناهید شناور در اشکش



تصویر ۴. حمل کوزه آب و دختر بچه و مادرش تصویر



۷. بازی پسر بچه‌ها



تصویر ۶. پریدن پسر دلفینی در دهان هیولا تصویر

**شرارت:** هر دو شخصیت‌های شرور انسانی و حیوانی؛ یعنی پیرمرد غریبه و هشت پا مذکر هستند و هیچ شخصیت زن شروری در فیلم مشاهده نمی‌شود؛ حتی بی‌بی زار و سه زن دزد دریایی هم که جادوگر و دزد دریایی‌اند و از آنان انتظار انجام اعمال شرورانه می‌رود هم شرور نیستند و هدف اندک خشونت شیطنت‌آمیزشان هم در فیلم خیر است. مصادیق آن شامل تمامی سکانس‌هایی است که از جنگیدن و آسیب

رساندن هشت‌پا و پیرمرد غریبه نمایش داده می‌شود. همچنین سکانس لنج و ساحل سرخ که سه زن دزد دریایی با خشونت با ناخدا مروارید رفتار می‌کنند که در نهایت متوجه می‌شویم دلیل این عمل گرفتن مروارید برای انجام کاری خیر بوده است.

**ورزش:** در طول فیلم مردان در سکانس‌های مختلفی شنا و قایق‌سواری می‌کنند، ناخدا مروارید ماهیگیری و پیرمرد غریبه غواصی می‌کند، اما هیچ زنی در حال انجام هیچ نوع فعالیتی ورزشی دیده نمی‌شود. مصادیق آن عبارت‌اند از: سکانس دریا و شنا کردن اهالی مرد روستا، سکانس دریا و قایق‌سواری کردن ناخدا مروارید، سکانس صخره و ماهیگیری کردن ناخدا مروارید، سکانس دریا و غواصی کردن پیرمرد غریبه.

### ب) رمزهای فنی:

**گفت‌وگو** در سکانسی، با استفاده از اصطلاح جنسیتی غالب در ایران بیان می‌شود. ناخدا مروارید در دیالوگی قول دادن را امری مردانه عنوان می‌کند. مصداق آن سکانس خانه‌ماجد و دیالوگ ناخدا مروارید به همسرش است: «دست دادیم مثل دوتا مرد». **موسیقی** در سکانس بازار که سکانسی سراسر جنسیت زده بوده و شاخص‌های آن پیش‌تر بیان شده است؛ از موسیقی پس‌زمینه سنتی و شادی استفاده شده تا این فضا را طبیعی و خوشایند نشان دهد. مصداق این امر سکانس بازار و موسیقی پس‌زمینه آن است.

- بعد ناسیونالیسم:

ناسیونالیسم به‌طور کلی احساس تعلق خاطر به یک ملت برحسب زمین، زبان، آداب و عادات و فرهنگ مشترک است (بابایی، ۱۳۹۱: ۸۲۴).

- مؤلفه ایران‌دوستی:

### الف) رمزهای اجتماعی:

**ظاهر پسر دلفینی** به‌عنوان قهرمان داستان، معصوم، بانمک و دلنشین است. مصداق آن طراحی کاراکتر پسر دلفینی در سراسر فیلم است.

**عمل پسر دلفینی** قهرمانانه و در جهت حفظ وطنش است که مصداق آن سکانس نبرد دریا است که پسر دلفینی به‌عنوان قهرمان داستان به همراه سایر شخصیت‌های خوب فیلم به نبرد هشت‌پا و پیرمرد غریبه و یا به عبارتی غرب می‌روند.

### ب) رمز فنی:

**در روایت فیلم پسر دلفینی**، نماد فردی ناسیونالیست تصویر شده است. پسر دلفینی برای مردم و نجات میهنش فداکاری می‌کند و حتی از جانش نیز می‌گذرد. او تنها



فردی است که به صورت معجزه‌آسایی از پرواز ۶۵۵ ایران ایر زنده مانده است (استناد به این پرواز در بخش امپریالیسم توضیح داده شده است). حال او به نبرد عامل سقوط این هواپیما و یا شر که همان غرب (امپریالیسم و کاپیتالیسم) است می‌رود تا آن‌ها نتوانند با عبور از تنگه هرمز به آب‌های آزاد دسترسی پیدا کنند و سایر مناطق را با این ایدئولوژی‌ها آلوده سازند. پسر دلفینی در نهایت موفق می‌شود با فداکاری، غرب و ایدئولوژی‌هایش را شکست دهد. مصادیق آن عبارت‌اند از: سکانس دریا و زنده پیداشدن پسر دلفینی، سکانس خانه پیرمرد غریبه و تصویر هواپیما با عبارت ایران ایر موجود روی دیوار به همراه تصویر شلیک شدن موشکی از روی قایقی به آن هواپیما، سکانس ساحل سرخ و نمایش فلش‌بکی از خاطرات ناخدا مروارید از لحظه اصابت موشک به هواپیمایی که ناهید و پسر دلفینی در آن بودند، سکانس نبرد دریا و جنگیدن پسر دلفینی با پیرمرد غریبه و هشت‌پا، سکانس نبرد دریا و فداکاری پسر دلفینی با پریدن در دهان هشت‌پا، سکانس دریا پس از شکست هشت‌پا و شفاف شدن مجدد آب سیاه‌شده دریا.

**شخصیت‌پردازی پسر دلفینی مثبت، فداکار و ناسیونالیست است.** مصادیق آن در سراسر فیلم قابل مشاهده است.

**نورپردازی** در نمایی به نشان دادن امر قدسی پسر دلفینی و ناخدا مروارید آمده است. مصداق این امر سکانسی است که پسر دلفینی پس از فداکاری برای وطنش روی قایقی به همراه ناخدا مروارید بی‌هوش افتاده است و نوری از سمت آسمان به آن‌ها تابیده می‌شود؛ این امر حس مقدس و خیر بودن آنان را به مخاطب القا می‌کند.



تصویر ۸. تصویر نور تابیده شده از سمت آسمان به قایق ناخدا مروارید و پسر دلفینی

گفت‌وگو در سکانسی در حال ناسیونالیست نشان‌دادن پسر دلفینی است. مصداق آن سکانس جزیره سرخ و دیالوگ پسر دلفینی: «برای دریا، برای مردم»، به‌منظور نبرد او با هشت‌پا و پیرمرد غریبه برای نجات دریا و وطنش است.

## ۲. ایدئولوژی مبارزه با امپریالیسم اقتصادی - فرهنگی:

ایدئولوژی مبارزه با امپریالیسم اقتصادی - فرهنگی در این انیمیشن، توسط بعد ستیز با نفوذ و سلطه‌گری غرب، نمایش داده شده است. از آنجایی که مفهوم غرب‌ستیزی مترادف با آمریکاستیزی به کار می‌رود (علیزاده و افضل، ۱۳۹۴: ۲۰) و آمریکا هم به‌عنوان کشور سردمدار امپریالیسم جهانی شناخته می‌شود (سالاری و میشری، ۱۳۹۴: ۵۸۷)، امپریالیسم ستیزی به‌نوعی ستیز با غرب و نماد آن یعنی آمریکا محسوب می‌گردد.

جدول ۳. ایدئولوژی غرب‌ستیزی

ایدئولوژی	ابعاد	مؤلفه‌ها	شاخص‌ها
مبارزه با امپریالیسم اقتصادی - فرهنگی	ستیز با نفوذ و سلطه‌گری غرب	شر بودن کاپیتالیسم - امپریالیسم	۱ - رمزهای اجتماعی: ظاهر، عمل و محیط. ۲ - رمزهای فنی: روایت (معجون سیاه، پیرمرد غریبه و هشت‌پا) و موسیقی.

- بعد ستیز با نفوذ و سلطه‌گری غرب:

- مؤلفه شر بودن کاپیتالیسم - امپریالیسم:

الف) رمزهای اجتماعی:

ظاهر هشت‌پا که در اینجا نماد شخصی بوده که برده سرمایه‌داری شده، بزرگ، فریه و شیطانی است، زیرا از سرمایه‌داری یا همان معجون سیاه تغذیه کرده است. ظاهر پیرمرد غریبه که نمادی از فردی کاپیتالیست بوده، فریبکارانه است. او با گذاشتن ریشی مصنوعی سعی در تغییر قیافه و موجه نشان‌دادن خود برای جلب‌اعتماد سایرین دارد، اما زمانی که ریش مصنوعی‌اش طی درگیری‌ای می‌افتد، فریبکاری‌اش نمایان می‌شود. مصادیق این امر عبارت‌اند از: سکانس نبرد دریا و نمایش هشت‌پا به شکل هیولا، سکانس قایق پیرمرد غریبه و افتادن ریش مصنوعی او طی درگیری.

اعمال هشت‌پا شرورانه، خشن و فریبکارانه است و دیگران را با مرکب سیاهش که از سرمایه‌داری حاصل شده است و همچنین با آوازخواندنش، مسموم و مطیع خود می‌کند. اعمال پیرمرد غریبه نیز فریبکارانه و شرورانه است. مصادیق آن عبارت‌اند از:

سکانس زیر دریا و آوازخواندن هشت‌پا به همراه ترشح مرکب سیاهی از او و مسموم شدن آبریان و دیالوگ لاک‌ی: «هشت‌پا هر روز ظهر آواز می‌خونه و ماهی‌هام وحشی‌تر میشن... فقط مواظب باشید مرکب سیاهشو نخورین تا مثل ماهی‌های بیچاره مسموم بشین... اون مرکب باعث میشه همه مطیعش بشن». سکانس جزیره سرخ و فریب خوردن پسر دلفینی توسط پیرمرد غریبه برای دستیابی به معجون سیاه، سکانس قایق پیرمرد غریبه و افتادن ریش مصنوعی او طی درگیری، سکانس قایق پیرمرد غریبه و اقرار او به شلیک به هواپیمایی که ناهید در او بوده است به همراه دیالوگ پسر دلفینی در این رابطه خطاب به پیرمرد غریبه: «تو باعث شدی هواپیما بیفته و مامانم اینطوری بشه؟» و سکانس نبرد دریا و جنگیدن شرورانه پیرمرد غریبه.

**محیط خانه هشت‌پا** که به گفته خودش تبعیدگاهش بوده، نامش دره سیاه است. دره سیاه مکانی وحشتناک است که شاخه‌های ترسناکی در اطرافش مدام در حال رشد کردن هستند. در بالای درب ورودی خانه هشت‌پا، علامت صلیب دیده می‌شود. محیط خانه پیرمرد غریبه مرموز و ترسناک است و در آن اسلحه و موشک وجود دارد. در نمایی که عکس‌های روی دیوار خانه‌اش را نشان می‌دهد، دو عکس به صورت رمزی وجود دارند؛ یکی از آن عکس‌ها قایق پیرمرد غریبه را نشان می‌دهد که فردی از روی آن در حال پرتاب موشکی به سمت هواپیمایی با عبارت ایران‌ایر است که در عکس بالایی‌اش مشاهده می‌شود؛ به عبارتی دیگر، این هواپیما، همان هواپیمای ایران‌ایر پرواز ۶۵۵ است که در خلیج فارس توسط موشکی آمریکایی که از روی ناوی شلیک شد، سقوط کرد. مکان فیلم در بخش ایدئولوژی فرهنگی از پیش مشخص شده که جنوب ایران است. مصادیق موارد گفته شده در سکانس‌های خانه هشت‌پا و خانه پیرمرد غریبه قابل مشاهده هستند.



۱۰. عکس‌های خانه پیرمرد غریبه



تصویر ۹. صلیب سر در خانه هشت‌پا تصویر

## ب) رمزهای فنی:

در روایت داستان متوجه می‌شویم که معجون سیاه، پیرمرد غریبه و هشت‌پا نماد چه چیزها و چه کسانی هستند.

معجون سیاه نمادی از ایدئولوژی کاپیتالیسم است. این معجون ساخته شد تا مصرف‌کننده‌های آن بزرگ یا به‌نوعی فربه و وحشی شوند و خالق آن ثروتمند شود. همچنین این معجون در فیلم گویی نوعی مواد مخدر است که هم تأثیرات روانی و هم تأثیراتی جسمی می‌گذارد. تأثیرات روانی ثانویه آن مطیع ایدئولوژی، وحشی و خشن شدن است. تأثیرات جسمی آن نیز تبدیل به هیولایی بزرگ و فربه‌شدن است که پس از مصرف آن توسط هشت‌پا و سایر جانوران دریایی دیده می‌شود. مصادیق آن عبارت‌اند از: سکانس قایق پیرمرد غریبه و دیالوگ: «باهم این معجون و ساختیم، تازه داشت ثروتمندمون می‌کرد، ماهی‌ها بزرگ و بزرگ‌تر می‌شدن و البته وحشی‌تر»، سکانس دریا و مصرف هشت‌پا از معجون سیاه و بزرگ و وحشی شدن او، سکانس قایق عدنان و دیالوگ او: «هیچ نمی‌فهمم چرا دریا آن‌قدر بهم ریخته، ماهی‌ها وحشی شدن تور رو پاره کردن»، سکانس زیر دریا و توهمات که پسر دلفینی و سفید پس از استفاده از این دارو تجربه می‌کنند.



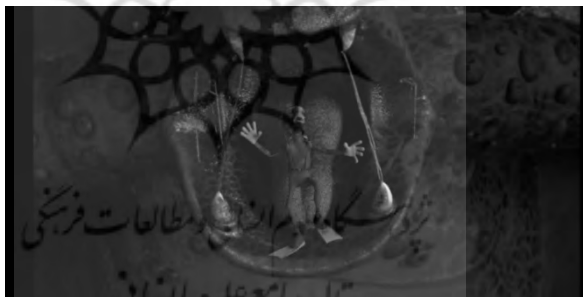
۱۲. هیولا شدن هشت‌پا

تصویر ۱۱. توهمات پسر دلفینی و سفید تصویر

پیرمرد غریبه نماد خالق کاپیتالیسم و امپریالیسم است. اوست که معجون سیاه یا همان ایدئولوژی کاپیتالیسم را خلق می‌کند و سپس تبدیل به فردی کاپیتالیست - امپریالیست می‌شود و تلاش می‌کند تا توسط آن بر تمام جهان تسلط پیدا کند، شغل اصلی بومیان منطقه یعنی صید ماهی را تصاحب کند و ثروتمند شود. مصادیق این امر عبارت‌اند از: سکانس قایق پیرمرد غریبه و دیالوگ: «باهم این معجون و ساختیم،

تازه داشت ثروتمندمون می کرد، ماهی‌ها بزرگ و بزرگ‌تر می شدن و البته وحشی‌تر». سکانس نبرد دریایی و تلاش‌های پیرمرد غریبه برای آلوده کردن تمام دریا به معجون سیاه و عبور از تنگه برای رسیدن به آب‌های آزاد و دیالوگ: «میریم به سمت آب‌های آزاد. باید از تنگه عبور کنیم». سکانسی که دو ماهیگیر بومی برای صید ماهی تلاش می کنند؛ اما موفق نمی شوند، زیرا ماهی‌ها وحشی شده‌اند و فقط از پیرمرد غریبه تبعیت می کنند و تنها او می تواند صیدشان کند و دیالوگ‌های ماهیگیر: «هیچ نمی فهمم چرا دریا آن قدر به هم ریخته ماهی‌ها وحشی شدن تورو پاره کردن».

هشت‌پا نماد کسی است که به دلیل استفاده از معجون سیاه یا همان کاپیتالیسم، برده آن شده است و در نهایت به سبب آز و طمع به هیولا تبدیل می شود و خالق این ایدئولوژی را می بلعد. گویی این امر به این معناست که کاپیتالیسم و به دنبالش امپریالیسم در نهایت به هیولایی تبدیل می شوند که علاوه بر مسموم کردن دیگران، خالقانشان را نیز از بین خواهند برد. مصادیق این امر عبارت‌اند از: سکانس نبرد دریا و مطیع پیرمرد غریبه شدن هشت‌پا پس از مصرف معجون سیاه و سکانس نبرد دریا و تبدیل به هیولا شدن هشت‌پا در اثر مصرف زیاد معجون و سپس بلعیدن پیرمرد غریبه.



تصویر ۱۳. بلعیده شدن پیرمرد غریبه توسط هشت‌پا

موسیقی مورد استفاده در زمان نمایش خانه هشت‌پا، ترسناک و مرموز است و احساس خطر را به مخاطب القا می کند. مصادیق این امر سکانس زیر دریا و نمایش خانه هشت‌پا است.

### بحث و نتیجه گیری

سینما به پشتوانه هنر رسانه بودن خود، توانایی اثرگذاری شگرفی بر مخاطبانش دارد؛ حال اگر این مخاطبان کودک باشند، این تأثیرات بسیار بیش‌تر نیز خواهد

شد. انیمیشن فیلمی است که عموماً برای مخاطبان کودک ساخته می‌شود. به دلیل جذابیت‌های بصری و روایات داستانی، انیمیشن‌ها به راحتی می‌توانند به منابعی آموزشی برای کودکان بدل شوند. «یکی از نظریه‌های مربوط به آثار اجتماعی رسانه‌ها، نظریه یادگیری اجتماعی<sup>۱</sup> آلبرت بندورا<sup>۲</sup> (۱۹۶۸) است. بر اساس این نظریه انسان‌ها بیشتر آنچه را که برای راهنمایی و عمل در زندگی نیاز دارند، به‌طور غیرمستقیم و به‌ویژه از طریق رسانه‌های جمعی می‌آموزند. بیشتر رفتارهای آدمی به‌صورت مشاهده رفتار دیگران و از طریق الگوبرداری یاد گرفته می‌شود (مهدی‌زاده، ۱۳۹۹: ۵۹)». در پژوهش حاضر برای تحلیل انیمیشن پسر دلفینی از روش نشانه‌شناسی انتقادی جان فیسک در هر سه سطح واقعیت، بازنمایی و ایدئولوژیک استفاده شده است.

یافته‌های این پژوهش نشان می‌دهند که در سطح نخست رمزهای اجتماعی مانند ظاهر، لباس، محیط و در سطح دوم رمزهایی فنی مانند نورپردازی، روایت، مکان و گفت‌وگو با همراهی یکدیگر رمز ایدئولوژیک شرق‌شناسی به همراه بعد احیای خاص گرایی بومی - محلی با مؤلفه‌های فرهنگ جنوب ایران و فرهنگ جنسیتی و بعد ناسیونالیسم با مؤلفه ایران‌دوستی و همچنین رمز ایدئولوژیک مبارزه با امپریالیسم اقتصادی - فرهنگی به همراه بعد ستیز بانفوذ و سلطه‌گری غرب و مؤلفه شر بودن کاپیتالیسم - امپریالیسم را در سطح سوم بازنمایی کرده‌اند. به این ترتیب انیمیشن پسر دلفینی، فیلمی در ظاهر ساده بوده که داستان پسرچه‌ای که با دلفین‌ها بزرگ شده و در پی یافتن مادر حقیقی‌اش است را به تصویر می‌کشد، اما با کمی کنکاش و رمزگشایی نشانه‌های نهفته در آن متوجه می‌شویم که فیلم در حقیقت داستان پسرچه‌ای را روایت می‌کند که به‌صورت معجزه‌آسایی از پرواز ۶۵۵ ایران‌ایر زنده مانده است که توسط موشکی آمریکایی در خلیج فارس سقوط کرده بود؛ حال رسالتی بر عهده او قرار داده شده که آن هم شکست دادن عامل این حادثه است تا نتواند به خواسته‌های شورانه‌اش دست یابد. در این فیلم، غرب با ایده‌های شیطانی کاپیتالیستی - امپریالیستی‌اش می‌خواهد با عبور از تنگه هرمز، تمام جهان را تسخیر و آلوده کند که فداکاری ایرانیان مانع از به تحقق رسیدن این خواسته پلید می‌شود. به این ترتیب، این اثر با استفاده از نشانه‌ها به دنبال بازنمایی اهداف فرهنگی و ایدئولوژیکی است.

همان‌گونه که در بخش مبانی نظری پژوهش عنوان شد، بر طبق آرا هال و آلتوسر و نظریه سیاست‌گذاری فرهنگی، ایدئولوژی‌ها در چهارچوب علایق و منافع نیروی مسلط

1. Social learning

2. Albert Bandura

هژمونیک عمل می‌کنند که دولت یکی از مهم‌ترین آن‌ها محسوب شده و توسط دستگاه‌هایی ایدئولوژیک مانند رسانه منتقل می‌شوند؛ دولت‌ها با مشخص کردن اهداف و اصول سیاست‌های فرهنگی - رسانه‌ای به بازتولید و تثبیت ارزش‌های حاکم می‌پردازند. بر این مبنا محتوای انیمیشن‌ها عموماً با شیوه سیاست‌گذاری رسانه‌ای جوامع و سازمان‌های تولیدکننده آن‌ها مطابقت دارند تا ارزش‌های موردنظر به کودکان منتقل شوند. سیاست‌گذاری رسانه‌ای در ایران بر طبق بیانیه شورای عالی انقلاب فرهنگی در رابطه با ارزش‌های اساسی نظام جمهوری اسلامی، مطابق با ارزش‌های دینی و ملی و مقابله با فرهنگ بیگانه من جمله غرب است که به خوبی این موضوعات در برخی از انیمیشن‌های ملی ایران مانند انیمیشن مدنظر پژوهش حاضر، بازنمایی می‌شوند؛ زیرا امپریالیسم فرهنگی به دنبال تک فرهنگ‌گرایی و عقب‌نشینی همه فرهنگ‌ها، به نفع فرهنگ غالب آمریکایی و نابودی تنوع فرهنگی است. انیمیشن پسر دلفینی با تصویرسازی شرق در معنای عام و ایران به صورت خاص با استفاده از شاخص‌های جغرافیایی و ارزش‌های فرهنگی‌ای مانند معرفی جزایر جنوبی ایران، دین اسلام و غیره و شخصیت‌پردازی قهرمان داستان (پسر دلفینی) به عنوان فردی ناسیونالیست در جبهه خیر و بازنمایی دیگری مقابل شرق؛ یعنی غرب و نماد آن آمریکا با استفاده از نظام‌های دیرینه منتسب به آن یعنی کاپیتالیسم و امپریالیسم و همچنین استناد تاریخی شلیک موشک آمریکایی به هواپیمای مسافربری ایرانی با شخصیت‌پردازی ضدقهرمان داستان (پیرمرد غریبه) به عنوان فردی شرور و پلید در سمت شر، در حال تثبیت و انتقال ایدئولوژی مسلط نظام از طریق رسانه سینما است. حال، سیاست‌گذاری رسانه‌ای غربی برپایه مبارزه با تبعیض‌های اجتماعی به وسیله بازنمایی غیرکلیشه‌ای آن‌ها است که در شیوه‌نامه‌های کمپانی‌ها، استودیوها و جشنواره‌های فیلم‌سازی‌شان تحت عنوان استانداردهای بازنمایی ذکر شده است؛ به همین دلیل، محتوای انیمیشن‌ها عموماً به سوی کاهش یافتن کلیشه‌های اجتماعی موجود در انیمیشن‌ها می‌روند که این امر در پیشینه پژوهش به خوبی منعکس شده است.

بامطالعه پژوهش‌های صورت‌گرفته در رابطه با محتوای انیمیشن‌ها در داخل و خارج از کشور درمی‌یابیم که شاخص هویت دینی در پژوهش‌های قاضی‌زاده و قاضی‌زاده (۱۴۰۱) و کفیلی فرد و همکاران (۱۴۰۰)، با شاخص دین در پژوهش حاضر همخوانی دارد؛ مقوله حضور کلیشه‌های سنتی جنسیتی در پژوهش‌های فیلدز (۲۰۲۰) و هاورز (۲۰۱۷) در پژوهش حاضر نیز وجود دارند. علاوه بر آن، برخی از پژوهش‌های

صورت گرفته در زمینه تأثیرات انیمیشن مانند شاه قاسمی و خالقی پور (۱۳۹۹) به تأیید این امر پرداختند که انیمیشن‌ها تأثیرات بسزایی بر شکل‌گیری رفتار و شخصیت کودکان می‌گذارند که این امر اهمیت مطالعه انیمیشن‌ها را دوچندان می‌کند.

### پیشنهادها

- ایجاد سبک ملی در انیمیشن‌ها که نماینده فرهنگ ایرانی باشند و ملیت ایرانیان را به نمایش بگذارند.
- ترکیب خلاقانه انیمیشن با سبک زندگی مردم ایران و به تصویر کشیدن تمامی طبقات جامعه ایرانی.
- ارائه درسی مبنی بر آموزش روش‌های تحلیل فیلم و انیمیشن کودکان در دروس دانشگاهی و مخصوصاً رشته‌های مرتبط با فیلم‌سازی.
- پژوهش در خصوص محتوای انیمیشن‌های تولیدشده و آگاهی بخشی توسط رسانه‌های جمعی رسمی.





## منابع و مأخذ

- احمدوند، عباس و کشیک‌نویس رضوی، سیدکمال (۱۳۹۵). از شرق‌گرایی تا شرق‌شناسی: پژوهشی در تحول مفهوم و مصداق شرق‌شناسی. *غرب‌شناسی بنیادی*، ۷ (۱)، ۶۷-۸۷.  
[https://occidentstudy.ihs.ac.ir/article\\_2216.html](https://occidentstudy.ihs.ac.ir/article_2216.html)
- اربابی، محمود (۱۳۹۷). *کتابچه قوانین و مقررات سازمان سینمایی (مجموعه قوانین و مقررات سینمایی کشور)*. معاونت توسعه فناوری و مطالعات سینمایی.  
[https://apf.farhang.gov.ir/ershad\\_content/media/image/2019/07/774347\\_orig.pdf](https://apf.farhang.gov.ir/ershad_content/media/image/2019/07/774347_orig.pdf)
- بابایی، پرویز (۱۳۹۱). *فرهنگ اصطلاحات و مکتب‌های سیاسی*. تهران، مؤسسه انتشارات نگاه.
- تاج مزینانی، علی‌اکبر و حامد، مهدیه (۱۳۹۳). بررسی تحول فرنگ جنسیتی در کتب درسی (مطالعه‌ای تطبیقی پیرامون کتاب‌های فارسی اول ابتدایی ۱۳۵۷، ۱۳۶۲ و ۱۳۸۲). *فصلنامه علوم اجتماعی*، ۲۱ (۶۴)، ۷۳-۱۰۴.  
<https://doi.org/10.22054/qjss.2014.343>
- تولایی، ندا و دانشگر، فهیمه (۱۴۰۱). بازنمایی قهرمان شرقی به‌مثابه دیگری برون فرهنگی براساس نظریه رولان بارت (مطالعه موردی انیمیشن علاء الدین). *مطالعات هنر اسلامی*، ۱۹ (۴۵)، ۱۱۳-۱۳۳.  
<https://www.doi.org/10.22034/ias.2021.307281.1756>
- حسنایی، محمدرضا و موسوی، سعیده‌سادات (۱۳۹۷). بنیان‌های سیاست‌گذاری رسانه‌ای در انیمیشن؛ مطالعه‌ای بر رویکرد ایران به انیمیشن به‌عنوان ابزار قدرت نرم. *نامه هنرهای نمایشی و موسیقی*، ۹ (۱۷)، ۷۹-۹۸.  
<https://doi.org/10.30480/dam.2019.682>
- ده‌صوفیانی، اعظم (۱۳۸۸). والت‌دیزنی و کلیشه‌سازی برای کودکان. (پایان‌نامه کارشناسی‌ارشد علوم ارتباطات اجتماعی)، دانشکده علوم اجتماعی، دانشگاه علامه طباطبایی، ایران.
- راوودراد، اعظم (۱۳۹۱). *جامعه‌شناسی سینما و سینمای ایران*. تهران: انتشارات دانشگاه تهران.
- سالاری، مصطفی و مبشری، راشین (۱۳۹۴). ضدیت با امپریالیسم در شعر شاعران معاصر، همایش بین‌المللی انجمن ترویج زبان و ادب فارسی ایران.  
<https://www.sid.ir/paper/849504/fa>
- شاه قاسمی، احسان و خالقی‌پور، مریم (۱۳۹۹). انیمیشن‌های فانتزی و تخیل کودکان: یک مطالعه کیفی. *مجله جهانی رسانه*، ۱۵ (۲)، ۱۳۵-۱۰۷.  
<https://doi.org/10.22059/gmj.2020.84948>
- عسگری، سهیلا، فرازنده‌پور، فائزه و غلام‌لو، جمشید (۱۴۰۲). نحوه بازنمایی ارزش‌های فرهنگی در پویانمایی (انیمیشن) ایرانی جهت تأثیرگذاری بر رفتار شناختی کودک از منظر فنون اقناع. *زبان‌شناسی و گویش‌های خراسان*، ۱۵ (۲)، ۱۵۲-۱۲۴.  
<https://doi.org/10.22067/jlkd.2023.81041.1149>
- علیزاده، ناصر و افضل‌لی، بهرام (۱۳۹۴). *غرب‌ستیزی در آثار داستانی هدایت، آل‌احمد و ساعدی، ادب فارسی*، ۵

<https://doi.org/10.22059/jpl.2016.57805>

(۲)، ۱۹-۳۷.

علوی پور، سیدمحسن، عسگری، سیداحمد، خسروی، علیرضا و سروی زرگر، محمد (۱۳۹۹). سیاست گذاری سواد رسانه‌ای در ایران: چالش‌ها و ظرفیت‌ها، *مطالعات میان‌رشته‌ای در رسانه و فرهنگ*، ۱۰ (۱)، ۱۶۵-۱۸۸.

<https://doi.org/10.30465/ismc2020.5601>.

فرخی، میثم (۱۳۹۴). کاوشی نظری پیرامون پدیده جهانی شدن و امپریالیسم فرهنگی - رسانه‌ای: یکسان‌سازی و همگونی فرهنگی. *فصلنامه مطالعات رسانه‌ای*، ۱۰ (۲۹)، ۲۴-۹. <https://www.sid.ir/paper/211964/fa>

فیسک، جان، (۱۳۸۰). *فرهنگ تلویزیون*، ترجمه مرگان برومند، ارغنون، ۸ (۱۹)، ۱۴۲-۱۲۵.

قاضی‌زاده، خشایار و قاضی‌زاده، علی (۱۴۰۱). تحلیل بازتاب هویت ایرانی - اسلامی در طراحی شخصیت‌های انسانی دو اثر پویانمایی ایرانی در مسیر باران و فهرست مقدس. *فصلنامه علمی مطالعات فرهنگ - ارتباطات*، ۲۳ (۵۸)، ۱۰۵-۱۴۱. <https://www.doi.org/10.22083/jccs.2021.241905.3147>

گیدنز، آنتونی (۱۳۹۳). *جامعه‌شناسی، ترجمه حسن چاوشیان*. تهران: نشر نی.

لوتمن، یوری (۱۳۹۲). *نشانه‌شناسی و زیباشناسی سینما*. ترجمه مسعود اوحدی، تهران: نشر سروش.

موسوی، سعیده‌سادات (۱۳۹۶). بررسی تطبیقی سیاست‌های رسانه‌ای در صنعت انیمیشن ایران و ژاپن (پایان‌نامه دکترا پژوهش هنر)، دانشکده علوم نظری و مطالعات عالی هنر، دانشگاه هنر، ایران.

مهدی‌زاده، سیدمحمد (۱۳۹۹). *نظریه‌های رسانه، اندیشه‌های رایج و دیدگاه‌های انتقادی*. تهران: انتشارات همشهری.

هال، استوارت (۱۳۹۶). *معنا، فرهنگ و زندگی اجتماعی*، ترجمه احمد گل محمدی، تهران: نشر نی.

Ahmadvand, A. & keshik neveys razavi, S. K. (2016). from orientation to orientalism: Research on the evolution of the concept and examples of "orientalism". *Occidental Studies*, 7(1), 67-87. [https://occidentstudy.ihs.ac.ir/article\\_2216.html](https://occidentstudy.ihs.ac.ir/article_2216.html) [In Persian]

Althusser, L. (1995). *ideogy and ideological state apparatuses*, (notes to ward investigation), in. zizek, s, mapping ideology. london :verso.

Althusser, L. (2005). *For Marx*. London & New York: Verso.

Alavipour, S., Askari, S. A., khosravi, A., & sarvi- zargar, M. (2020). Media Literacy Policy in Iran: Challenges and Capacities. *Interdisciplinary Studies in Media and Culture*, 10(1), 165-188. Doi: 10.30465/ismc.2020.5601. [In Persian]

Alizadeh, N., & afzali, B. (2016). Anti- West Beliefs in Works of Hedayat, Al-e-Ahmad and Sædi. *Persian Literature*, 5(2), 19-37. Doi: 10.22059/jpl.2016.57805. [In Persian]

Arbabi, M. (2018). *Book of rules and regulations Cinema Organization (a set of cinema laws and regulations of the country)*, deputy director of technology development and cinema studies. From [https://apf.farhang.gov.ir/ershad\\_content/media/image/2019/07/774347\\_orig.pdf](https://apf.farhang.gov.ir/ershad_content/media/image/2019/07/774347_orig.pdf). [In Persian]

Asgari, S., Farazandehpour, F., & Gholamloo, J. (2023). Representation of Cultural Values in Iranian

- Animation to Influence Children's Cognitive Behavior: Persuasive Discourse. *Journal of Linguistics & Khorasan Dialects*, 15(2), 124-152. Doi: 10.22067/jlkd.2023.81041.1149. [In Persian]
- Babayi, P. (2018). *Dictionary of terms and political schools*. Tehran: Negah publishing house. [In Persian]
- Birukou, A., Blanzieri, E., Giorgini, P., & Giunchiglia, F. (2013). A formal definition of culture. *Models for intercultural collaboration and negotiation*, 1-26.
- Dai, J. H. (2004). *Film Criticism*. Beijing: Peking University Press.
- Deh soofiani, A. (2009). Walt Disney and stereotyping for children, (Master's Thesis of Social Communication Sciences), Faculty of Social Sciences, Allameh Tabatabai University, Iran. [In Persian]
- Disney Company. (2022). *Corporate Social Responsibility Report*, Retrieved February 9, 2024, from <https://thewaltdisneycompany.com/app/uploads/2023/03/2022-CSR-Report.pdf>
- Farokhi, M. (2015). Theoretical Exploration About the Phenomenon of Globalization and Cultural-Media Imperialism: Cultural Integration and Assimilation. *Media Studies*, 10(Issue 29), 9-24. <https://www.sid.ir/paper/211964/fa> [In Persian]
- Fileds, S. (2020). Animating identity: Changing representations of gender, race and class in children's animated feature films since 1990. Master's Thesis, Wesleyan University, Middletown, Connecticut, United States.
- Fisk, J2001). *Television culture*, (M. Broumand, Trans), *Organon*, 8(19), 125-142. [In Persian]
- Ghazizadeh, K., & Ghazizadeh, A. (2022). Analyzing the Reflection of Iranian-Islamic Identity in the Creation of Human Characters in Two Iranian Animated Works: "In the Path of Rain" and "Holy List". *Journal of Culture-Communication Studies*, 23(58), 105-142. doi: 10.22083/jccs.2021.241905.3147. [In Persian]
- Giddens, A., (2014). *Sociology*, (H. Chavoshian, Trans). Tehran: Ney Publishing. (Original work published 2001). [In Persian]
- Hall, S. (2017). Representation : cultural representations and signifying practices, (A. Golmohammadi, Trans). Tehran: Ney Publishing. (Original work published 1997). [In Persian]
- Mehdizadeh, M. (2020). Comparative study of media policies in the animation industry of Iran and Japan, (PhD Thesis of Art Research), Faculty of Theoretical Sciences and Higher Studies of Art, University of Art, Iran. [In Persian]
- Hosnaee, M. R., & Mousavi, S. (2019). The Foundation of Media Policy Making in the Field of Animation A Study on the Iran's Approach to Animation as a Means of Soft Power. *Journal of dramatic arts and music*, 9(17), 79-98. <https://doi.org/10.30480/dam.2019.682> [In Persian]
- Houwers, L. (2017). The Representation of Gender in Disney's Cinderella and Beauty & the Beast: A Comparative Analysis of Animation and Live-Action Disney Film.
- Iurii, L., (2013). *Semiotics of cinema*, (M. Ohadi, Tans). Tehran: Soroush Publishing. (Original work published 1973). [In Persian]

- Oscar. (2023), Representation and inclusion standards, Retrieved February 9, 2024, from <https://www.oscars.org/awards/representation-and-inclusion-standards>
- Towbin, M. A., Haddock, S. A., Zimmerman, T. S., Lund, L. K., & Tanner, L. R. (2004). Images of gender, race, age, and sexual orientation in disney feature-length animatedfilms. *Journal of feminist family therapy*, 15(4), 19-44. [https://doi.org/10.1300/J086v15n04\\_02](https://doi.org/10.1300/J086v15n04_02)
- Ravadrad, A. (2012). *Sociology of Cinema and Iranian Cinema*, Tehran: Tehran University Press. **[In Persian]**
- Salari, M., & Mobashery, R. (2015). Anti-imperialism in the poetry of contemporary poets, *international conference of Iranian Persian Language and Literature Promotion Association*. **[In Persian]**
- Shahghasemi, E., & Khaleghipoor, M. (2021). Fantasy Animations and Children's Imagination. *Global Media Journal-Persian Edition*, 15(2), 107-135. doi: 10.22059/gmj.2020.84948. **[In Persian]**
- Tajmazinani, A. A., & Hamed, M. (2014). Investigating the evolution of gender culture in textbooks (a comparative study of the first Persian books of the years 1357, 1362, 1382), *Social Sciences*, 21(64), 73-104. doi: 10.22054/qjss.2014.343. **[In Persian]**
- Tavallaie, N., & Daneshgar, F. (2022). Representation of the Eastern Hero as an Extra-Cultural "Other" Based on the Theory of Roland Barthes (Case Study of the Animation of Aladdin). *Islamic Art Studies*, 19(45), 113-133. doi: 10.22034/ias.2021.307281.1756. **[In Persian]**
- UNESCO. (1967). Cultural policy a preliminary study. Round-table Meeting on Cultural policies, Monte Carlo, Monaco.
- Wang, X. (2023). Illusions and Realities in the Film Green Book From the Perspective of Ideology. *Theory and Practice in Language Studies*, 13(5), 1245-1249.

پژوهشگاه علوم انسانی و مطالعات فرهنگی  
پرتال جامع علوم انسانی