

تحلیل مقایسه‌ای بازنمایی مهارت‌های ارتباطی در پویانمایی‌های ایرانی و غیرایرانی

علیرضا خسروی فسایی*

سمیه تاجیک‌اسماعیلی**، سروناز تربتی***، لیلا نیرومند****

چکیده

فیلم‌های پویانمایی (انیمیشن) در همه جای دنیا و از جمله جامعه ایران بسیار دیده می‌شوند و مخاطبان زیادی دارد. کودکان، مهارت‌های زندگی و ارتباطی را از مجراهای مختلف فراوانی فرا می‌گیرند. با توجه به اهمیت مهارت‌های زندگی کسب شده از محیط که انیمیشن‌ها نقش موثرتری دارند، سوال اینست که نحوه نمایش مهارت‌های ارتباطی در پویانمایی چگونه است و شخصیت اصلی داستان در برخورد با اتفاقات چه واکنشی دارند؟ برای پاسخ به این سوال، به سراغ پویانمایی رفته و از روش نشانه‌شناسی جان فیسک استفاده شده و رمزگان محتوا در سه سطح؛ ظاهری، فنی و اجتماعی بررسی شده‌اند. از میان چهار نمونه مورد بررسی، نتایج یافته‌های یک نمونه از پویانمایی‌های ایرانی (رستم و سهراب) و یک نمونه از پویانمایی‌های غیرایرانی (کوکو) آورده شده است. واحد تحلیل، سکانس‌های انیمیشن است. نتایج پژوهش حاکی از آن است که در نمونه

* دانشجوی دکتری گروه علوم ارتباطات اجتماعی، واحد تهران شرق، دانشگاه آزاد اسلامی، تهران، ایران.
** عضو هیئت علمی (استادیار) گروه ارتباطات اجتماعی، واحد تهران شرق، دانشگاه آزاد اسلامی، تهران، ایران
(نویسنده مسئول)، s.t.esmaeili@gmail.com

*** عضو هیئت علمی (استادیار) گروه ارتباطات اجتماعی، واحد تهران شرق، دانشگاه آزاد اسلامی، تهران،
ایران

**** عضو هیئت علمی (استادیار) گروه ارتباطات اجتماعی، واحد تهران شرق، دانشگاه آزاد اسلامی، تهران،
ایران

تاریخ دریافت: ۱۳۹۸/۰۴/۰۱، تاریخ پذیرش: ۱۳۹۸/۰۷/۰۱

Copyright © 2018, IHCS (Institute for Humanities and Cultural Studies). This is an Open Access article distributed under the terms of the Creative Commons Attribution 4.0 International, which permits others to download this work, share it with others and Adapt the material for any purpose

ایرانی و غیرایرانی مورد بررسی، به غیر از مسائل تکنیکی و فنی، از لحاظ محتوا باهم فرقی ندارند و مهارت‌های ارتباطی بخوبی در آنها نمایش داده شده است. مجموعه‌ای از دلالت‌های فرهنگی-اجتماعی بر روابط سرشار از صمیمیت، حمایت و نزدیکی اعضای خانواده دلالت دارند. شخصیت اصلی داستان، خودسرانه راه خویش را می‌رود تا به خواسته‌ها و نیازهایش برسد. در نمونه غیرایرانی، شخصیت اول داستان با ساختار شکنی موضوع ممنوعه داستان را پیش می‌برد ولی در نهایت به حفظ نهاد خانواده، اولویت دادن به نهاد خانواده همراه است. در این بازنمایی‌ها، کودک در جایگاه سنی طبیعی خود بازنمایی نشده و بزرگ‌تر از سن‌شان نمایش داده می‌شود. افتخار و تاکید بر آداب و رسوم، نمادهای ملی، حفظ نهاد خانواده، نقش دادن و توجه کردن به کودک، از جمله محتواهای خوب و مناسب پویانمایی است.

کلیدواژه‌ها: کودکان، رسانه، پویانمایی، مهارت ارتباطی، بازنمایی، نشانه‌شناسی.

۱. مقدمه

عصر کنونی، عصر رسانه‌هاست؛ عصری که در آن رسانه‌های جمعی جزء جدایی‌ناپذیر زندگی هستند. ماموریت رسانه، رساندن است. آنچه که آنها بعنوان رسانه و اطلاعات به ما انتقال می‌دهند، به اشکال مختلف در نحوه زندگی، اندیشه و احساسات ما و حتی فرزندان ما تعیین کننده است. در عصر کنونی با توجه به نقش بارز رسانه در جامعه و اطلاع‌رسانی پیرامون موضوعات اجتماعی، سیاسی و فرهنگی عملاً الگوهای نوینی را به جوامع وارد کرده است و جایگزین فرهنگ‌ها و ارزش‌ها و الگوهای سنتی می‌شوند. رسانه بعنوان عامل تغییر و تحول سبک زندگی جوامع و ارزش‌های حاکم بر آن مطرح است و بصورت یک عامل مؤثر در دگرگونی نگرش‌ها و رفتارهای نسل جدید عمل می‌نماید. در زمینه بررسی نقش رسانه‌ها در دگرگونی ارزش‌های فردی و اجتماعی جوامع، می‌توان به یکی از پارادایم‌های مسلط در حوزه ارتباطات و توسعه در دهه‌های پیشین میلادی، الگوی نوسازی لرنر، اشاره کرد که به رسانه‌ها بعنوان موتور دگرگونی و تغییر ارزش‌های جوامع سنتی و ورود به جامعه مدرن تأکید می‌شود (سماواتی، ۱۳۹۷).

رسانه‌ها به ابزارهای انتقال پیام‌ها از فرستنده یا فرستندگان به مخاطب یا مخاطبان گفته می‌شود؛ که شامل روزنامه، کتاب، رادیو، تلویزیون، ماهواره، تکنولوژی‌های نوین ارتباطات و اطلاعات و اینترنت و... است. این وسایل دارای ویژگی‌هایی مانند پیام‌گیران ناآشنا، سرعت عمل زیاد و تکثیر پیام هستند (دادگران، ۱۳۸۴، ۵۶).

در حال حاضر همه خانواده‌ها دارای حداقل یک دستگاه تلویزیون هستند. کودکان ساعات زیادی را در هفته صرف تماشای تلویزیون و انیمیشن می‌کنند. پویانمایی‌ها هم جنبه سرگرمی دارند و هم ظرفیت انتقال برخی مفاهیم فرهنگی و اجتماعی را دارند. در این میان، بازنمایی و نشانه‌شناسی به مخاطب کمک می‌کند تا معنای پیام رسانه‌ها را بهتر و راحت‌تر بفهمد. بازنمایی (Representation) یکی از شیوه‌های کلیدی تولید معناست. معمولاً، معنا صریح یا شفاف نیست و از طریق بازنمایی در گذر زمان، یک دست باقی نمی‌ماند. معنا بی‌ثبات است. درک معنا و درک پیام رسانه‌ها اغلب مورد مجادله بوده است (مهدی‌زاده، ۱۳۸۷، ۱۶).

در حال حاضر، کودکان وقت زیادی صرف تماشای پویانمایی‌ها (کارتون) می‌کنند. پویانمایی‌ها بواسطه استفاده از تکنیک‌های فنی، محتوای شاد و رنگارنگ مورد علاقه کودکان هستند و جذابیت فراوانی دارند. حتی برخی پویانمایی‌ها هرچقدر هم بازپخش شوند، مورد استقبال و توجه کودکان می‌شوند. رسانه‌های جمعی بعنوان یکی از عوامل جامعه‌پذیری، در کنار خانواده، محیط آموزشی و دوستان، نقش مهمی در رشد و تربیت جنبه‌های گوناگون زندگی کودک ایفا می‌کنند. رسانه‌ها از نخستین سال‌های کودکی با انسان همراه می‌شوند؛ آموزه‌ها و اطلاعات متنوعی از طریق رسانه‌ها؛ به‌ویژه تلویزیون، به کودکان و نوجوانان ارائه می‌شود. کودک در دنیای خاص خود زندگی می‌کند و تا زمانی که کودک است، باید در این فضا قرار داشته باشد (نیومن، ۱۳۷۷، ۴۸).

بر اساس گزارش آکادمی پدیاتریکس آمریکا (American Academy of Pediatrics) در سال ۲۰۰۱ کودکانی که در خانه بودند، بطور میانگین ۴۲ ساعت در هفته، معادل یک کار تمام وقت، وقت صرف تماشای تلویزیون یا نوارهای ویدئویی - گوش کردن به موسیقی‌های رادیو، سی‌دی‌ها و بازی‌های ویدئویی یا رایانه‌ای می‌کنند. بعد از انتشار این آمار، بسیاری از بزرگسالان هم اعتراف کردند که سلامتی و اکثر اوقات فراغت خود را صرف تماشای تلویزیون، نوارهای ویدئویی و سایر وسایل سرگرم‌کننده الکترونیکی می‌کنند. (صدیق‌بنای، ۱۳۸۵، : www.hamshahrionline.ir/news/7392). باتوجه به این اظهارات، موضوع توجه به پویانمایی (انیمیشن) را روشن می‌سازد.

۲. بیان مساله

از آنجاکه، کودکان رابطه عمیق و زیادی با پویانمایی‌ها دارند و پویانمایی (انیمیشن) را تماشا می‌کنند، حال می‌توان با مراجعه به انیمیشن، به شناسایی مهارت‌های ارتباطی نمایش داده شده در آنها پرداخت. فراگیری مهارت‌های ارتباطی بعنوان جزئی از مهارت‌های زندگی برای همگان و بویژه کودکان، نیاز ضروری محسوب می‌شود. چراکه، آموزش و فراگیری مهارت‌های زندگی در روند جامعه‌پذیری و اجتماعی شدن کودکان تاثیر بسزایی دارد. کودکان ممکن است یک پویانمایی‌ها را بارها و بارها هم ببینند و لذت ببرند و در ذهن و روان آنان بماند. چون انیمیشن‌ها انواع و اقسامی دارند که قلمرو این پژوهش شامل یک انیمیشن ملی و یک انیمیشن بین‌المللی است. می‌خواهیم دریابیم که مهارت‌های ارتباطی چگونه در پویانمایی ایرانی و غیرایرانی به نمایش درآمده است.

اگر مساله تحقیق را در چگونگی انتقال مهارت‌های ارتباطی و مقایسه بازنمایی مهارت‌های ارتباطی در پویانمایی ایرانی و غیرایرانی بدانیم، در این صورت سوال پژوهش حاضر، چگونگی نمایش پارامترها، نشانه‌ها و مفاهیم تولید شده ذیل مهارت زندگی (ارتباطی) در پویانمایی و نیز مقایسه شباهت‌ها و تفاوت‌های محتوایی در دو انیمیشن‌های داخلی و خارجی خواهد بود تا برای ارتقاء سطح کیفی و محتوایی پویانمایی داخلی پیشنهاداتی ارائه شود. بنابراین، اهداف پژوهش را می‌توان اینگونه برشمرد:

۱. چگونگی بازنمایی مهارت‌های ارتباطی در پویانمایی ایرانی (رستم و سهراب).
۲. چگونگی بازنمایی مهارت‌های ارتباطی در پویانمایی غیرایرانی (کوکو).
۳. مقایسه چگونگی بازنمایی مهارت‌های ارتباطی در پویانمایی ایرانی و غیرایرانی (نمونه‌های ذکر شده).

۳. چارچوب نظری

این پژوهش در بستر مطالعات فرهنگی و نقش رسانه‌ها در بازنمایی مهارت‌های زندگی (ارتباطی) انجام می‌شود. از این رو در تحقیق حاضر، به موضوع پویانمایی (انیمیشن) بعنوان فصل مشترک رابطه «رسانه و کودک» می‌پردازیم و بازنمایی مهارت‌های ارتباطی در پویانمایی‌های ایرانی و غیرایرانی را مقایسه می‌کنیم. روش مقایسه‌ای از دیرینه‌ترین روش‌های تحقیق در علوم اجتماعی است. با این حال، روش مقایسه‌ای هنوز در حال گسترش و

تکمیل رویه‌های خود است (کوثری، ۱۳۸۶، ۱۴۴). تحلیل مقایسه‌ای کیفی که نخستین بار توسط چارلز راگین (Ragin, Charles) مطرح شد، تحولی قابل توجه در روش مقایسه‌ای بوجود آورد (همان، ۱۴۵).

در مدلی که توسط سازمان بهداشت جهانی برای آموزش مهارت‌های زندگی ارائه شده، دوازده مولفه برای مهارت‌های زندگی بر شمرده است: تصمیم‌سازی (Decision making)، حل مشکل (Problem solving)، تفکر خلاق (Creative thinking/lateral thinking)، تفکر انتقادی (Critical thinking/perspicacity)، ارتباط موثر (Effective communication)، روابط بین فردی (Interpersonal relationships)، خودآگاهی (Self awareness/mindfulness) اذعان (Assertiveness)، همدلی (Empathy)، تعامل (Equanimity)، مقابله با استرس و ترس (Coping with stress, trauma and loss) و انعطاف‌پذیری (Resilience). (Partners in Life Skills Education; Department of Mental Health World Health Organization, 1999., p1-2). در این پژوهش به مولفه‌های ارتباطی مهارت‌های زندگی از منظر سازمان بهداشت جهانی می‌پردازیم. این مولفه‌ها شامل این موارد است: تصمیم‌سازی، حل مشکل، تفکر خلاق، تفکر انتقادی، روابط بین فردی، همدلی، مقابله با استرس و ترس و انعطاف‌پذیری.

۱.۳ بازنمایی

از آنجاکه بازنمایی یکی از رویکردهای مربوط به تجربه خودآگاه در فلسفه ذهن‌هاست، نگاهی به مفهوم بازنمایی خواهیم داشت. ساده‌ترین تعبیر از بازنمایی که برگرفته از واژه‌نامه آکسفورد است این مفهوم را چنین تعریف می‌کند: «عمل نمایش دادن کسی یا چیزی به شیوه‌ای خاص». اما تعریفی پیچیده از این مفهوم که توسط کریس بارکر (Chris Barker) و از منظر مطالعات فرهنگی بیان شده، بیان می‌کند: «بازنمایی مجموعه‌ای از فرآیندهاست که از طریق آن، اعمال معنادار، یک شیء یا رفتار در دنیای واقعی را توصیف یا معنا می‌کنند. از این رو، بازنمایی عمل نمادپردازانه است که دنیای مورد نظر مستقلاً را انعکاس می‌دهد» (بارکر، ۲۰۰۴، ۱۷۷). با تکیه بر آرای نشانه‌شناسان، معانی توسط نشانه‌ها خلق می‌شوند و تفکر ما در متون در محدوده نشانه‌ها امکان‌پذیر است اما معنا را امری وابسته به زمینه و بافت می‌دانند و ضمن آنکه از یک طرف نشانه را درون متن بری از هرگونه معنای پایدار و ثابت می‌دانند، از طرف دیگر آنها را نوعی نمایش مکتوب در نظر می‌گیرند و در نتیجه متن

را بعنوان منبع وجودی معنا فرض می‌کنند (بارکر، ۲۰۰۳، ۹۵ در میرزایی و پروین، ۱۳۸۹، ۱۶). برای رسیدن به این مهم از نشانه‌شناسی استفاده می‌شود.

۲.۳ نشانه‌شناسی

نشانه‌شناسی (Semiotics) علمی است که به مطالعه نشانه‌ها و نمادهای اجتماعی و فرهنگی می‌پردازد. نشانه‌شناسی علمی است که به بررسی انواع نشانه‌ها، عوامل حاضر در فرایند تولید و مبادله و تعبیر آنها و نیز قواعد حاکم بر نشانه‌ها می‌پردازد. دانش نشانه‌شناسی، بررسی معناسازی، فرایند شکل‌گیری نشانه‌ها و فهم ارتباطات معنادار است. نشانه‌شناسی شامل مطالعه ساخت و شکل‌گیری نشانه‌ها، اشارات، دلالت‌ها، نام‌گذاری‌ها، قیاس‌ها، تمثیل‌ها، استعاره‌ها و رمزگان‌های ارتباطی است. نشانه‌ها بر پایه روش یا رمزگان مورد بهره برای انتقالشان دسته‌بندی می‌شوند که می‌تواند آواهای خاص، علامت‌های الفبایی، نمادهای تصویری، حرکات بدن یا حتی پوشیدن یک لباس ویژه باشد. هرکدام از اینها برای رساندن پیام ابتدا باید توسط گروه یا جامعه‌ای از انسان‌ها به عنوان حامل معنایی خاص پذیرفته شده باشند (طاهری، ۱۳۹۶، ۱۶-۱۷). بعلاوه، نشانه‌شناسان، نشانه‌ها را در انزوا مطالعه نمی‌کنند، بلکه توجه خود را به مطالعه شکل‌گیری و مبادله معنا در متون و گفتمان‌های مختلف و در سطوح همزمانی و در زمانی معطوف کرده‌اند (سجودی، ۱۳۹۰، ۱۲۸). از میان تعاریف و رویکردهای مختلف نشانه‌شناسی، این پژوهش به نشانه‌شناسی از منظر جان فیسک می‌پردازد.

۳.۳ نشانه‌شناسی جان فیسک

جان فیسک (John Fiske)، قبل از پرداختن به نشانه‌شناسی در کتابش، اصرار دارد که ابتدا باید پیام شناخته شود. پیام صرفاً چیزی نیست که از فرستنده به گیرنده ارسال می‌شود. پیام برای نشانه‌شناسان، ساختی از نشانه‌هاست که از راه کنش متقابل با دریافت‌کنندگان، تولید معنا می‌کند. در فرآیند ارسال پیام، وقتی پیام از فرستنده به گیرنده ارسال می‌شود، اهمیت و تاکید از فرستنده به سمت گیرنده افزایش پیدا می‌کند و خوانش متن مهم است. خوانش، فرایند فهم معناست که بهنگام کنش متقابل با متن برای خواننده رخ می‌دهد. این کنش هنگامی صورت می‌گیرد که خواننده جنبه‌های تجربی فرهنگی خود را بر رمزها و

نشانه‌هایی که متن را می‌سازد، تحمیل میکند. همچنین دربرگیرنده مفاهیم مشترک از آن چیزی که متن درباره آن است (فیسک، ۱۳۸۶، ۱۱-۱۳). اساس و خاستگاه نظریه فیسک، مدل نظریه ریاضی ارتباطات شانن و ویور (Shannon and Weaver) است. در این الگو، تاکید بر رمز و نشانه است. (همان، ۱۸).

در فرآیند ارتباط، طرفین ناگزیرند که پیام را از نشانه‌ها بسازند. هرچه نظام نشانه‌ها یکسان باشند، معنای پیام به یکدیگر نزدیک‌تر خواهد شد (همان، ۶۳).

زبان به اشکال مختلف و در سطوح مختلف حامل ایدئولوژی است، بنابراین ایدئولوژی هم درون ساختارها و هم در رخدادهای زبانی وجود دارد. تعریفی که فیسک از رمز ارائه می‌دهد، آن را نظامی از نشانه‌های قانونمند می‌داند که همه آحاد یک فرهنگ به قوانین و عرف‌های آن پایبندند. این نظام مفاهیمی را در فرهنگ به وجود می‌آورد که باعث حفظ آن می‌شود، رمز حلقه واسط بین پدید آورنده، متن و مخاطب است. از طریق رمز است که پیوند درونی متن حفظ می‌شود و از راه همین پیوند درونی است که متون مختلف در شبکه‌ایی از معانی بوجود آورنده دنیای فرهنگی با یکدیگر پیوند می‌یابند (فیسک، ۱۳۸۱، ۱۲۷-۱۲۸).

نظریه‌های ایدئولوژیک تاکید می‌کنند که همه ارتباطات و همه معانی جنبه اجتماعی سیاسی دارند و نمی‌توان آنها را بیرون از زمینه اجتماعی فهمید. کار ایدئولوژیک همیشه وضع موجود را می‌پسندد، زیرا طبقات صاحب قدرت نه تنها بر تولید و توزیع کالا، بلکه بر تولید و توزیع عقاید نیز تسلط دارند. نظام اقتصادی به نفع آنها سامان داده می‌شود و نظام ایدئولوژیک از آن اخذ می‌گردد و برای پیشبرد، طبیعی سازی و لاپوشانی آن بکار می‌رود (فیسک، ۱۳۸۶، ۲۵۶-۲۵۷). و همه این نظریات ایدئولوژیک با همه اختلافشان، بر سر خدمت به حفظ سلطه طبقاتی باهم توافق دارند و اختلافشان بر سر شیوه‌های اعمال این سلطه است (همان، ۲۵۷).

فیسک با تقسیم جهان اجتماعی به سه سطح: واقعیت، بازنمایی و ایدئولوژی، رمزهای سه گانه را مطرح می‌کند که به ترتیب متناظر با سطوح گانه جهان اجتماعی‌اند. به نظر وی، حضور انسان در زندگی واقعی همواره حضوری رمزگذاری شده است و هرکدام از عناصر واقعی زندگی اجتماعی، دارای دلالت‌های مختلفی هستند (همان).

فیسک رمزها را دارای ساختارهای سلسله مراتبی می‌داند که بخشی در سطح متن، بخشی بر معنای اجتماعی و بخشی نیز به بعد ایدئولوژیکی بر می‌گردد:

۱) واقعیت (رمز اجتماعی): بیشتر رمزها در این سطح می‌باشند. از جمله این رمزها، می‌توان، لباس‌ها و ظواهر چیزها نام برد. سطح اول، توصیفی است و در واقع رمزهای فنی توصیف می‌شوند و در مورد دال و مدلول صحبت می‌شود.

۲) باز نمایی (رمز فنی): در این سطح بیشتر رمزهای اجتماعی قرار دارند که بازنمایی عناصر دیگر هستند که به کمک معنای فرهنگی و ایده‌های بین‌الذهانی با معانی رمزگان فنی بازنمایی می‌شود. این فرایند دلالت‌گری توسط عقل سلیم صورت می‌گیرد. رمزهای فنی مانند: نورپردازی، دوربین، صدا، موسیقی و ... که رمزهای متعارف بازنمایی را منتقل می‌کنند.

۳) ایدئولوژی (رمز ایدئولوژیک): رمزهای فنی و اجتماعی را در مقوله انسجام و مقبولیت اجتماعی قرار می‌دهد. در سطح سوم که رمزهای ایدئولوژیک قرار دارند و رمز فنی و اجتماعی را انسجام می‌دهد، مانند: طبقه اجتماعی، مادی‌گرایی، خانواده، نژاد و ... بعد تبیینی دارد (همان، ۱۲۷-۱۲۹).

در این پژوهش، براساس ساختار و محتوای پویانمایی‌ها، از منظر جان فیسک به بازنمایی نشانه‌های مهارت‌های ارتباطی به تصویر در آمده می‌پردازیم. بنابراین، روش نشانه‌شناسی در پژوهش حاضر، روش نشانه‌شناختی فیسک می‌باشد. هر سکانس از فیلم باید در سه سطح مورد نظر فیسک تحلیل شوند که هر سطح نوع رمزگان ویژه خود را دارد.

۴. روش پژوهش

برای رسیدن به اهداف آغازین پژوهش و دستیابی به اهداف پژوهش، در تحقیق حاضر از روش‌ترکیبی استفاده می‌شود که شامل: مطالعه کتابخانه‌ای پیشینه مباحث و مباحث نظری و تحلیل کیفی نشانه‌شناسی است. روش تجزیه و تحلیل اطلاعات نیز پس از فراهم آوردن اطلاعات و زمینه‌ها، از طریق محتوای کیفی، برای رسیدن به اهداف صورت خواهد گرفت. با استفاده از روش تحلیل نشانه‌شناسی به رمزگشایی نشانه‌های آشکار و پنهان داستان ارائه شده در پویانمایی می‌پردازیم.

روش نشانه‌شناسی در پژوهش حاضر، روش نشانه‌شناختی جان فیسک می‌باشد. همانطور که توضیح داده شده، نشانه‌شناختی جان فیسک مبتنی بر سه مرحله است؛ مرحله اول، توصیف کلی متن مورد نظر، مرحله دوم، انتخاب سکانس‌هایی که حامل بیشترین بار

ایدئولوژیک هستند و مرحله سوم، تحلیل نشانه‌شناختی سکانس‌های انتخابی برای توضیح ایدئولوژی پنهان در آنها. هر سکانس از فیلم باید در این سه سطح تحلیل شوند که هر سطح نوع رمزگان ویژه خود را دارد.

در این پژوهش، بعد از تحلیل‌های نشانه‌شناسی بدن‌بال کشف و واکاوی مولفه‌های ارتباطی مهارت‌های زندگی (تصمیم‌سازی، حل مشکل، تفکر خلاق، تفکر انتقادی، روابط بین فردی، همدلی، مقابله با استرس و ترس و انعطاف‌پذیری) نمایش داده شده در پویانمایی منتخب هستیم. واحد تحلیل، سکانس‌های نمایش داده شده در انیمیشن‌های داخلی و خارجی است.

جامعه آماری شامل همه انیمیشن‌های ایرانی و غیرایرانی است. از آنجا که این پژوهش بصورت مطالعات موردی انجام می‌شود، نمونه‌گیری بصورت هدفمند و از نمونه‌های در دسترس استفاده می‌شود. واحد تحلیل، سکانس‌های این انیمیشن‌ها بوده و به شکل هدفمند این سکانس‌ها انتخاب شده و نشانه‌های مورد نظر در رابطه با مهارت‌های ارتباطی مورد سنجش، استخراج شده‌اند.

با بررسی‌های متعدد و فراوان، برای انتخاب نمونه‌های ایرانی، بعد از جستجو در پایگاه‌های اطلاعاتی مرتبط، دو پویانمایی که در سال‌های اخیر نمایش داده شده انتخاب و مورد بررسی قرار گرفتند. نمونه مورد مطالعه ایرانی؛ انیمیشن "رستم و سهراب".

برای انتخاب نمونه‌های غیرایرانی به جشنواره اسکار و برندگان آن در بخش انیمیشن توجه شد. نمونه‌های مورد مطالعه غیرایرانی، انیمیشن "کوکو، Coco" می‌باشد. این پویانمایی، برنده جایزه اسکار سال ۲۰۱۸ است.

در هر دو انیمیشن، بازنمایی مهارت‌های ارتباطی بر اساس فرهنگ بومی، چگونگی مواجهه و رفتار شخصیت‌های اصلی داستان با اتفاقات پیش افتاده و روایت داستان نمایش داده شده، مورد توجه واقع شده است.

۵. یافته‌های پژوهش

قبل از ارائه یافته‌های تحقیق، به معرفی داستان فیلم پرداخته می‌شود.

۱.۵ معرفی فیلم پویانمایی سینمایی: رستم و سهراب



باتوجه به اینکه افسانه قصه «رستم و سهراب» مفصل در شاهنامه ذکر شده، آنچه در ذیل می‌آید خلاصه داستان نمایش داده شده در فیلم سینمایی پویانمایی مزبور است:

رستم قهرمان بزرگ ایران زمین، در پی یافتن اسب گمشده خود (رخش) به شهر سمنگان پا می‌گذارد و در نهایت دل در گرو عشق تهمینه، شاهزاده زیبا روی سمنگانی می‌نهد. اما تقدیر چیز دیگری می‌خواهد و رستم برای کمک به میهنش، ایران، پیش از تولد فرزند خود مجبور به ترک سمنگان و رفتن به جنگ با اسفندیار می‌شود. اسفندیار از فرصت نبودن رستم در ایران سواستفاده کرده و به ایران حمله می‌کند. از طرفی فرزند رستم بنام سهراب بدنیا آمده و روز به روز بزرگتر می‌شود. نام و نشان پدر (رستم) از فرزند مخفی نگه داشته شده و سهراب پدرش را نمی‌شناسد. سهراب از کودکی علاقه زیادی به شمشیر و نبرد دارد. در کاخ پدر بزرگش شمشیرزدن و نبرد را فرا می‌گیرد تا به سن نوجوانی می‌رسد. افراسیاب که مدام در فکر تسخیر ایران است به شمال ایران حمله کرده و آنجا را تصرف می‌کند. رستم برای کمک به میهنش، مجبور به رفتن به جنگ می‌شود. راز نام و نشان پدر سهراب به گوش افراسیاب می‌رسد. وی حيله‌ای طرح کرده و سهراب که نام و نشانی در جنگجویی و مبارزه کسب کرده، را به سمت خودش می‌کشد. به وی قول می‌دهد که در صورت تصرف و فتح ایران، پادشاه ایران شود. از وی می‌خواهد تا به ایران حمله کرده و به نبرد رستم برود. رستم و سهراب بدون آنکه همدیگر را بشناسند، باهم نبرد فراوانی می‌کنند. در حین این نبرد حسی ناشناخته نسبت بهم پیدا می‌کنند. تهمینه (همسر رستم و مادر سهراب) متوجه جنگ میان پدر و پسر شده و به سمت آنان حرکت می‌کنند. علی‌رغم تلاش اسفندیار برای دور نگه داشتن تهمینه از فضای نبرد، وی خودش را به آنها

رساننده و پدر و پسر را بهم معرفی می‌کند. بر خلاف داستان اصلی رستم و سهراب، در پایان این فیلم، سهراب بدست پدر کشته نمی‌شود و هرسه نفر زنده و سالم هستند. نقشه افراسیاب هم به سرانجام نمی‌رسد و همچنان در فکر تسخیر ایران می‌ماند.

۱.۱.۵ تحلیل پویانمایی رستم و سهراب

مطابق روش نشانه‌شناسی جان فیسک، نظام رمزگان را باید در سه سطح تحلیل و بررسی کرد. نشانه‌های سطح اول که دربرگیرنده نشانه‌های ظاهری ست در سراسر فیلم دلالت بر جنگاوری و نبرد در داستان و صحنه پردازی‌ها دارد. این نشانه‌ها در سراسر فیلم و در: میدان نبرد، لباس‌های رزمی شخصیت‌های داستان و مکالمات افراد حاضر در قصرها و کاخ‌های پادشاهی بخوبی نمایش داده شده است. وسایل، امکانات، خانه‌ها و لباس‌های رستم و سایرین یادآور این نکته ست که بصورت مداوم باید آماده نبرد و دفاع از سرزمین و خاک و میهن خویش باشند. داستان، بازنمایی یک افسانه معروف در شاهنامه ست، هرچند که آخر فیلم با آنچه در داستان افسانه بیان شده متفاوت ست و برخلاف کشته شدن پسر بدست پدر، مادر مانع کشته شدن آنان بدست هم می‌شود. نشانه‌های سطح اول (ظاهری) بر طبقه اجتماعی آنان دلالت دارد؛ جنگجو و مبارز بودن. در سطح دوم دلالت، آمادگی برای دفاع از سرزمین و وطن را به ذهن متبادر می‌سازد که منجر به همکاری، ایثار و شجاعت می‌شود.

فیلم با نمایش سکانس‌هایی شروع می‌شود که معنای جنگ و نبرد را به ذهن یادآوری می‌کند و استعاره‌ای ست برای معرفی زندگی یک قهرمان و اسطوره.

در پویانمایی «رستم و سهراب»، مهارت‌های ارتباطی: تصمیم‌گیری (مانند لحظه تصمیم‌گیری بین ماندن در کنار خانواده یا رفتن به میدان نبرد)، رابطه میان فردی (مانند رابطه رستم با اعضای خانواده)، همدلی (مانند دلسوزی رستم برای کودکی که پدر و مادرش را در حمله دشمن از دست داده است)، غلبه بر ترس و استرس (مانند شخصیت ذاتی رستم و بی‌واهه و ترس بودن وی) و انعطاف‌پذیری (مانند لحظات مواجهه با تهمینه) بازنمایی شده و از مهارت‌های ارتباطی: حل مساله، خلاقیت و انتقاد موردی مشاهده شده است.

۲.۵ معرفی فیلم پویانمایی سینمایی: کوکو coco



آنچه در ذیل می‌آید خلاصه داستان نمایش داده شده در فیلم سینمایی پویانمایی مزبور است:

«کوکو»، یک پویانمایی رایانه‌ای سه‌بعدی در ژانر موزیکالو فانتزی به کارگردانی لی آنکریچاست. کوکو توسط کمپانی پیکسار ساخته و توسط استودیو سینمایی والت دیزنی منتشر شد. اساس داستان این فیلم بر پایه یک مفهوم در فرهنگ مکزیکی به نام «روز مردگان» است. در این روز، افراد به آرامگاه اقوام خویش رفته و برای مردگان خویش طلب رحمت می‌کنند. پویانمایی، داستان پسرک ۱۲ ساله‌ای به نام «میگل» را روایت می‌کند که به موسیقی علاقه دارد و خانواده‌اش آن را نسل به نسل ممنوع کرده و مخالف جاز و موسیقی هستند. او گیتاریستی در یک شهر حومه‌ای در مکزیک است که خانواده کفاشش موسیقی را ممنوع کرده‌اند. او آرزو دارد تبدیل به یک نوازنده حرفه‌ای همچون الگوی خود ارنستو دلاکروز شود. روزی بالاخره تصمیم می‌گیرد دل به دریا بزند و بدنبال علاقه‌اش برود. از آنجا که گیتار ندارد، گیتار آرامگاه ارنستو دلاکروز را برمی‌دارد. همین امر موجب می‌شود تا به دنیای مردگان ورود پیدا کند. آنجا ابتدا خانواده اجدادی خود را ملاقات می‌کند و همراه آنها وارد سرزمین مردگان می‌شود. با تلاش فراروان خود را به ارنستو دلاکروز می‌رساند. ابتدا فکر می‌کند که با او رابطه خویشاوندی و اجدادی دارد اما در ادامه داستان معلوم می‌شود که دلاکروز، قهرمان اصلی داستان نیست و او دوست خود، «هکتور» را کشته و با سرقت ترانه‌ها و سازهای او، خود را مطرح ساخته است. فاش شدن این راز باعث می‌شود که دلاکروز که هم در دنیای زندگان و هم در دنیای مردگان محبوبیت داشته، از شهرت بیافتد. هکتور همان پدر گمشده اول داستان و پدر دختری بنام «کوکو» است که ترانه‌های

پدر خود را در کهنسالی نیز فراموش نکرده و آنها زمزمه می‌کند. میگل، نوهی نوهی هکتور، ترانه ساز داستان است که تلاش می‌کند تا میراث اجدادش را احیا کند.

۲.۲.۵ تحلیل پویانمایی کوکو

مطابق روش نشانه‌شناسی جان فیسک، نظام رمزگان را باید در سه سطح تحلیل و بررسی کرد. نشانه‌های سطح اول که دربرگیرنده نشانه‌های ظاهری ست در سراسر فیلم دلالت بر بومی و روستایی بودن در داستان و صحنه پردازی‌ها دارد. این نشانه‌ها در سراسر فیلم و در صحنه آرای، خانه‌های بومی و محلی، لباس‌های سنتی، مراسم‌های بومی و سنتی، شخصیت‌های داستان و مکالمات افراد حاضر بخوبی نمایش داده شده است. وسایل، امکانات، خانه‌ها و لباس‌های افراد، یادآور این نکته ست که آنان در یک منطقه بومی و روستایی با اعتقادات سنتی خودشان زندگی می‌کنند. برای نیاکان و اجداد خود خیلی احترام قائل هستند. همه اتفاقات داستان در یک روز فرهنگی بنام «روز جشن مردگان» در مکزیک اتفاق می‌افتد. افراد در این روز بر سر مزار اقوام و بستگان خود می‌روند و یاد آنان را گرمی می‌دارند. نگه داشتن عکس مردگان در خانه، باعث ارتباط ارواح مردگان با بستگانشان در این دنیا می‌شود. لذا، وقتی عکسی از مردگان وجود ندارد، آن فرد فراموش می‌شود و اصطلاحاً محو می‌شود. داستان، یکی از این نوع ارتباط‌ها را بازنمایی می‌کند که منجر به کشف حقیقتی بزرگ در انتهای داستان می‌شود. نویسنده داستان، بخوبی توانسته مخاطب را از اول قصه تا اواخرش باخود همراه کند و به انحراف بکشاند. آخر قصه و با کشف حقایق، داستان از انحراف درآمده و به مسیر اصلی و واقعی بر می‌گردد. نشانه‌های سطح اول (ظاهری) بر طبقه اجتماعی آنان دلالت دارد؛ بومی و محلی بودن در یک منطقه و بدور از تکنولوژی نوین. در سطح دوم دلالت، احترام به خانواده، احترام به اجداد و پیشینیان، پاسداشت سنت و رسوم باقیمانده از نسل‌های قبلی، کار جمعی و مشارکت خانوادگی به چشم می‌خورد. فیلم با نمایش سکانس‌هایی شروع می‌شود که داستان زندگی و خانوادگی یک هنرمند مکزیک (ترانه ساز و آهنگ ساز) را بیان می‌کند.

در پویانمایی «کوکو»، تمامی مهارت‌های ارتباطی شامل: تصمیم‌گیری (مانند تصمیم‌گیری میگل برای شرکت در جشنواره موسیقی علی‌رغم مخالفت خانواده)، رابطه میان فردی (مانند رابطه کوکو با اعضای خانواده)، همدلی (مانند دلسوزی کوکو برای شخصیت مرده‌ای که هیچ کس را در دنیا ندارد تا به یادش باشد)، غلبه بر ترس و استرس

(مانند ظاهر شدن میگل بر صحنه نمایش بدون آمادگی قبلی) و انعطاف‌پذیری (مانند کنار گذاشتن موسیقی عمورد علاقه‌اش بخاطر حفظ خانواده)، حل مساله، (مانند تامین کردن گیتار برای شرکت در جشنواره موسیقی) خلاقیت (مانند به ظاهر مرده‌ها درآمدن و حضور در دنیای مردگان) و انتقاد (مانند مخالفت با خانواده و اصرار بر دنبال کردن موسیقی مورد علاقه‌اش) بازنمایی شده‌اند.

۶. خلاصه یافته‌ها

مهارت‌های ارتباطی به شرح جدول ذیل در فیلم‌ها نمایش داده شده است:

جدول شماره ۱. وضعیت نمایش مهارت ارتباطی در پویانمایی

ردیف	مهارت ارتباطی	نمونه اول؛ رستم و سهراب	نمونه دوم؛ کوکو
	تصمیم سازی	+	+
	حل مشکل	-	+
	تفکر خلاق	-	+
	تفکر انتقادی	-	+
	روابط بین فردی	+	+
	همدلی	+	+
	مقابله با استرس و ترس	+	+
	انعطاف‌پذیری	+	+

با تحلیل فیلم‌ها، نشانه‌ها و رمزگان در هر دو نمونه به شرح جدول ذیل آمده است:

جدول شماره ۲- تحلیل نشانه‌ها و رمزگان فضای داستانی پویانمایی

سطح مورد تحلیل	نمونه اول؛ رستم و سهراب	نمونه دوم؛ کوکو
سطح اول؛ نشانه‌های ظاهری	میدان نبرد، لباس‌های رزمی شخصیت‌های داستان و مکالمات افراد، وسایل، امکانات، خانه‌ها و لباس‌های رستم و سایرین دلالت بر آمادگی نبرد داشتن و دفاع از سرزمین و خاک و میهن خویش. جنگجو و مبارز بودن قهرمان داستان.	زندگی و کار در یک منطقه بومی و روستایی با اعتقادات سنتی خودشان، سادگی فضا، لباس‌های بومی، استفاده از رنگ‌های متنوع و شاد، زندگی جمعی و مشارکت همگانی، بیان آرام و ملایم در روابط با یکدیگر. داستان زندگی و خانوادگی یک هنرمند مکزیکی (ترانه ساز و آهنگ ساز).
سطح دوم؛	استفاده از: لباس‌های رزمی و رنگارنگ،	استفاده از: شعر و موسیقی محلی، لباس‌های

سطح مورد تحلیل	نمونه اول؛ رستم و سهراب	نمونه دوم؛ کوکو
نشانه‌های فنی	دکوراسیون رزمی، به تصویر کشیدن کاخ‌های پادشاهی، به تصویر کشیدن تمرین و رزم سربازان و افسران، عدم وجود نشانه‌ای از فناوری و تکنولوژی. مکان اجتماعی ساده و بدور از خصوصیات مدرنیته ناشی از زمان قدیمی بودن وقوع داستان.	محلی، شاد و رنگارنگ، طراحی صحنه ساده و بی‌آلایش. عدم نشانه‌ای از فناوری و تکنولوژی. تأکید دوربین بر جلوه و تصویر الگوی اسطوره‌ای شخصیت اول داستان، فضاهای اجتماعی ساده و محلی محل زندگی و عاری از دنیای مدرنیته. وجود فناوری و تکنولوژی‌های نوین در دنیای مردگان.
سطح سوم؛ نشانه‌های اجتماعی	ایدئولوژی‌های اجتماعی، شامل: احترام بزرگترها، تعهد و حفظ نهاد خانواده، همکاری، ایثار (از خودگذشتگی و ترجیح منفعت کشور بر منفعت شخصی و خانوادگی)، اهمیت زیاد قائل شدن برای خانواده، شجاعت و ترس بودن، در هر حال به فکر دفاع از سرزمینش، در برابر دشمنان سرسخت و در برابر اعضای خانواده متعهد و در برابر افراد بی‌پناه، دلسوز و مهربان، خودشیفته نبودن.	ایدئولوژی‌های اجتماعی، شامل: احترام به خانواده، احترام به اجداد و پیشینیان، پاسداشت سنت و رسوم باقیمانده از نسل‌های قبلی، کار جمعی و مشارکت‌خانوادگی، بازگشت به خانواده و اولویت دادن به خانواده پس از ساختار شکنی موضوع ممنوعه موسیقی، دوست داشتن یکدیگر، ارتباطات عمیق و نزدیک افراد شهر و محل زندگی باهم، زنده نگه داشتن یاد و خاطره مردگان، خانواده دوستی، صرف نظر کردن از علایق بخاطر اولویت خانواده.

۷. جمع‌بندی و نتیجه‌گیری

با تحلیل فیلم‌های فوق به این نتیجه می‌رسیم که؛ اگر مسائل فنی و طراحی‌های تصویری رایانه‌ای را کنار بگذاریم، و به محتوا بنگریم، در هر دو نمونه، پرداختن به داستان‌ها براساس افسانه و قصه‌های فرهنگ بومی جامعه بوده است.

رمزگشایی در سطح نشانه‌های ظاهری، تأکید بر سادگی، بومی بودن، لباس‌های محلی، استفاده از رنگ‌های متنوع و شاد، زندگی جمعی و مشارکت همگانی، بیان آرام و ملایم آنان در روابطشان با یکدیگر و ... دارند.

رمزگشایی در سطح دوم نشانه‌ها، تأکید بر استفاده از: شعر و موسیقی محلی، لباس‌های محلی و شاد و رنگارنگ، دکوراسیون ساده و بی‌آلایش و ... دارد. در این فضا و در هیچ کدام از نمونه‌ها، نشانه‌ای از فناوری و تکنولوژی مشاهده نمی‌شود. مکان و فضاهای اجتماعی از لحاظ ظاهری در دنیای ساده و بدور از خصوصیات مدرنیته اتفاق می‌افتاد. تنها

در سکانس‌های دنیای مردگان در فیلم «کوکو» اثری از فناوری‌نویسین دیده می‌شود که قبل و بعد از آن سکانس‌ها، داستان در یک محله بومی اتفاق افتاده است.

رمزگشایی در سطح سوم نشانه‌ها، ما را در فهم معانی ایدئولوژی رفتار کودک و نوجوان راهنمایی می‌کند. این ایدئولوژی‌ها، شامل زندگی جمعی و بومی همراه با رعایت آداب و رسوم گذشته، احترام به سنت‌ها و اجداد پیشین، احترام بزرگ‌ترها، تعهد و حفظ نهاد خانواده، محیط تولد و رشد افراد، وطن و سرزمین دوستی، خودباوری و اتکا به خود، و ... است.

در نمونه غیرایرانی، شخصیت اول داستان با ساختار شکنی موضوع ممنوعه موسیقی، داستان را پیش می‌برد ولی در نهایت به حفظ نهاد خانواده، احترام به بزرگان و اولویت دادن به نهاد خانواده همراه است. با بازنمایی «قهرمان» و «ناجی» از شخصیت کودک مواجه‌ایم. ویژگی‌ها و خصایص برجسته شخصیت اصلی داستان (کودک) در این مجموعه‌ها؛ استقلال از بزرگسالان، توانا در حل مسائل، دارای خلاقیت و ابتکار، دنیای ساده و بدور از تجهیزات مدرن، دارای روحیه انتقاد و پرسشگری، عدم اطاعت از بزرگسالان و در نهایت اولویت دادن به خانواده و بازگشت به خانواده است. در این بازنمایی‌ها، کودک در جایگاه سنی طبیعی خود بازنمایی نشده و بزرگ‌تر از سن زیستی‌شان نمایش داده می‌شود. در مجموع، الگوهای غالب گفتمانی در این نمونه‌ها، زندگی سنتی و جمعی بدور از تجهیزات مدرن را نمایش می‌دهند. مجموعه‌ای از دلالت‌های فرهنگی-اجتماعی بر روابط سرشار از صمیمیت، حمایت و نزدیکی اعضای خانواده دلالت دارند. با آنکه تقابل نسل بزرگتر و نسل جوان‌تر را در نمونه‌ها شاهد هستیم، ولی اصل و تاکید بر حفظ نهاد خانواده و روابط اعضای خانواده است.

رمزگشایی از نظام رمزگان نمونه‌های غیرایرانی تحلیل شده، حاکی از آنست که، از نظر محتوا و داستان نمونه‌های ایرانی با نمونه‌های غیرایرانی تفاوتی نداشتند. افتخار و تاکید بر آداب و رسوم، نمادهای ملی و مذهبی، زندگی جمعی و مشارکتی، حفظ نهاد خانواده، نشان دادن خانواده گسترده برای انتقال فرهنگ‌ها از نسلی به نسل دیگر از جمله محتواهای خوب و مناسب برای کودکان و نوجوانان در این عصر نوین است. برای تهیه محتوای مناسب برای پویانمایی‌های ایرانی، می‌توان به قصه‌ها و داستان‌های بومی-محلی با استفاده از زبانی ساده مراجعه کرد.

مهارت‌های ارتباطی؛ این تحقیق نشان داده که مهارت‌های ارتباطی از زیرمجموعه مهارت‌های زندگی در پویانمایی‌ها بخوبی بازنمایی شده‌اند. کودک در برخوردهایش با

دیگران در هر موقعیتی از زندگی واقعی خود، نیاز به این مهارت‌ها را پیدا می‌کند. جمع بودن اعضای خانواده بمعنای آنچه که مورد نظر فردیناند تونیس (Ferdinand Tönnies) بود، در هردو نمونه مشاهده شده است. روابط اجتماعی در اجتماع (Gemeinschaft/ Community) - که در پیشاتجدد به صورت یک خانواده بزرگ یا قبیله و قوم تجلی می‌کرد- بر پایه عاطفه، سنت، خویشاوندی و دوستی قرار دارد. پایه طبیعی اجتماع در آداب عامیانه، عرفیات و تصورات طبقه عوام وجود دارد. افراد هم را می‌شناسند و از احوال هم باخبر هستند. هردو نمونه فیلم، ایده آل‌ترین شکل خانواده را همراهی عناصر مثبت سنت و جمع بودن اعضای خانواده - آنها هم بصورت خانواده گسترده- در کنار یکدیگر می‌دانند.

۸. پیشنهادهای برآمده از پژوهش

این پژوهش به بازنمایی محتوای انیمیشن (پویانمایی‌ها) درخصوص مهارت‌های ارتباطی پرداخته است. پیشنهاد می‌شود، تحقیق و پژوهش‌های بعدی به: آثار و تاثیر پویانمایی‌ها، میزان مصرف پویانمایی‌های ایرانی، میزان مصرف پویانمایی‌های غیرایرانی، شناخت عوامل اثرگذار بر پویانمایی مطلوب، تهیه و تدوین شاخص‌های استاندارد برای پویانمایی مطلوب، شناسایی عوامل محبوبیت و مقبولیت انیمیشن (پویانمایی‌ها) و ... پردازند.

کتابنامه

- دادگران، سید محمد (۱۳۸۴)؛ مبانی ارتباط جمعی؛ تهران. نشر مروارید و فیروزه، چاپ هشتم.
- سجودی، فروزان (۱۳۸۲). نشانه‌شناسی کاربردی. تهران. نشر قصه.
- سجودی، فرزانه (۱۳۹۰). نشانه‌شناسی: نظریه و عمل (مجموعه مقالات). تهران. نشر علم.
- سمواتی، زهرا (۱۳۹۷). رسانه و سبک زندگی فردی - اجتماعی خانواده از توصیف و تبیین تا اصلاح و تغییر در www.imam-khomeini.ir
- صدیق بنای، هلن (۱۳۸۵). زندگی ما در گروه رسانه‌ها. همشهری آن لاین: www.hamshahrionline.ir/news/7392
- طاهری، صدرالدین (۱۳۹۶). نشانه‌شناسی کهن‌الگوها در هنر ایران باستان و سرزمین‌های همجوار. تهران. نشر شورآفرین.
- فیسک، جان (۱۳۸۶). درآمدی بر مطالعات ارتباطی. ترجمه مهدی غبرایی. تهران. دفتر مطالعات و توسعه رسانه‌ها.
- فیسک، جان، فرهنگ و ایدئولوژی. ترجمه‌مژگان برومند. مجله ارغنون. ۱۳۸۱. جلد ۲۰.

- فیسک، جان. فرهنگ و تلویزیون. ترجمه مژگان برومند. مجله ارغنون. ۱۳۸۰. جلد ۱۹.
- کوثری، مسعود (۱۳۸۶). تحلیل مقایسه‌ای کیفی در علوم اجتماعی. فصلنامه نامه علوم اجتماعی. شماره ۳۱. پاییز ۱۳۸۶.
- محمدی، بیوک (۱۳۸۷). درآمدی بر روش تحقیق کیفی. تهران. پژوهشگاه علوم انسانی و مطالعات فرهنگی.
- مهدی زاده (۱۳۸۷) رسانه‌ها و بازنمایی. تهران. دفتر مطالعات و توسعه رسانه‌ها.
- میرزایی، حسین و امین پروین (۱۳۸۹). مطالعات فرهنگی و صورتبندی دوگانه نظری-روش شناختی در بازنمایی دیگری. در برگ فرهنگ. پاییز و زمستان ۱۳۸۹. شماره ۲۲.
- نیومن، فیلیپ و باریارا نیومن، «اثرات تلویزیون بر رشد کودکان و نوجوانان»، ترجمه اسماعیل بیابانگرد، فصلنامه پژوهش و سنجش، ش ۱۵ و ۱۶ (پاییز و زمستان ۱۳۷۷)

Hall, Stuart(1997). The Work of Representation, In Cultural Representation and Signifying Practice, Sage Publication.

Partners in Life Skills Education; Department of Mental Health World Health Organization, 1999.

PROGRAMME ON MENTAL HEALTH WORLD HEALTH ; LIFE SKILLS EDUCATION FOR CHILDREN AND ADOLESCENTS IN SCHOOLS, DIVISION OF MENTAL HEALTH AND PREVENTION OF SUBSTANCE ABUSE, 1997.

Journal of Children and Media: www.tandfonline.com

en.wikipedia.org/wiki/4-H

www.independent.co.uk/

پژوهشگاه علوم انسانی و مطالعات فرهنگی
پرتال جامع علوم انسانی