

## تحلیل مؤلفه‌های تربیت شهروندی در انیمیشن‌های کودکان<sup>۱</sup>

سارا استواریکیان<sup>۲</sup>؛ محبوبه البرزی<sup>۳</sup>؛ فریبا خوشبخت<sup>۴</sup>

تاریخ ارسال: ۱۴۰۱/۸/۲۵ تاریخ پذیرش: ۱۴۰۲/۰۱/۲۰

### چکیده

انیمیشن‌ها در تربیت کودکان، جایگاه مهمی دارند. هدف این پژوهش، شناسایی، معرفی و تحلیل مؤلفه‌های تربیت شهروندی در انیمیشن‌های کودکان است. پژوهش در رویکرد کیفی از نوع تحلیل محتوای تلخیصی انجام گرفت. در این راستا، ابتدا مؤلفه‌های تربیت شهروندی با روش مرور نظام‌مند در سه مؤلفه دانش، مهارت و نگرش تعیین شدند. سپس ۸ انیمیشن برنده جایزه اسکار براساس محبوبیت در وبسایت IMDb، به‌طور هدفمند انتخاب شدند. واحد تحلیل انیمیشن‌ها، «صحنه» انتخاب شده است. نتایج تحلیل‌ها نشان داد در همه انیمیشن‌ها، مؤلفه‌های تربیت شهروندی وجود دارد. از بین سه مؤلفه، مؤلفه مهارت، بیشتر و مؤلفه دانش، کمتر مشاهده شد. از نظر توجه به مؤلفه‌ها، انیمیشن «زوتوپیا» در جایگاه نخست و انیمیشن «یخ‌زده» در آخر قرار گرفت. در مقایسه انیمیشن‌ها در زیرمجموعه مؤلفه‌ها، انیمیشن «کوکو» با ۴۷ صحنه، بیشترین مؤلفه دانش (توصیف) و انیمیشن «یخ‌زده» با ۲۰ صحنه، کمترین مؤلفه دانش (شناخت) را نشان داد. انیمیشن «زوتوپیا» در ۳۳ صحنه، مهارت تجزیه و تحلیل، ۲۱ صحنه، فهم مهارت و ۲۹ صحنه، کاربرد بیشترین مؤلفه‌های حوزه مهارت، انیمیشن بالا در ۲۹ صحنه، مهارت تجزیه و تحلیل، ۱۹ صحنه، فهم مهارت و ۳ صحنه، کاربرد کمترین مؤلفه‌های حوزه مهارت را نشان داد. در مؤلفه نگرش «زوتوپیا» با ۳ صحنه در دریافت واکنش عاطفی، ۱۶ صحنه در ارزش‌گذاری عاطفی و ۲۰ صحنه در تبلور ارزش‌های عاطفی، بیشترین مؤلفه و انیمیشن «شهر اشباح» با ۲۴ صحنه در دریافت واکنش عاطفی، ۲ صحنه در ارزش‌گذاری عاطفی و ۹ صحنه در تبلور ارزش‌های عاطفی، کمترین میزان حضور مؤلفه‌ها را نشان داد. نتایج حاصل از تحلیل‌ها در این پژوهش، تأییدی است بر نقش انیمیشن در تربیت شهروندی که این امر لزوم آگاه‌سازی والدین و متخصصان تعلیم و تربیت را در استفاده آگاهانه از انیمیشن‌ها مورد تأکید قرار می‌دهد.

### واژه‌های کلیدی

انیمیشن، انیمیشن کودک، دانش شهروندی، مهارت شهروندی، نگرش شهروندی، تربیت شهروندی.

۱. این مقاله براساس نظر گروه دبیران و سردبیر فصلنامه، پژوهشی است.

این مقاله مستخرج از پایان‌نامه کارشناسی ارشد سارا استواریکیان، دانشجوی رشته آموزش ابتدایی در قطب علمی تربیت شهروندی، با عنوان «تحلیل مولفه‌های تربیت شهروندی در انیمیشن‌های کودکان» است که با راهنمایی دکتر محبوبه البرزی و مشاوره دکتر فریبا خوشبخت در دانشکده علوم تربیتی دانشگاه شیراز نگاشته شده است.

۲. کارشناسی ارشد، گروه مبانی تعلیم و تربیت، دانشکده علوم تربیتی و روانشناسی، دانشگاه شیراز، شیراز، ایران. [astwarsara@gmail.com](mailto:astwarsara@gmail.com)

۳. دانشیار گروه مبانی تعلیم و تربیت، دانشکده علوم تربیتی و روانشناسی، دانشگاه شیراز، شیراز، ایران. [malborzi@shirazu.ac.ir](mailto:malborzi@shirazu.ac.ir) (نویسنده مسئول).

۴. دانشیار گروه مبانی تعلیم و تربیت، دانشکده علوم تربیتی و روانشناسی، دانشگاه شیراز، شیراز، ایران. [khoshbakht@shirazu.ac.ir](mailto:khoshbakht@shirazu.ac.ir)

## مقدمه

در جهان پرشتاب امروز که فناوری اطلاعات و ارتباطات، کلیه مسائل جامعه انسانی را متأثر ساخته است پرداختن به مفهوم شهروند و تربیت شهروندی در جهت حفظ هویت ملی و شأن انسانی اهمیت بسزایی دارد و توجه به این مقوله از اهم وظایف خانواده و اجتماع محسوب می‌شود. شهروندی مقوله‌ای چند وجهی است که شامل مسئولیت‌پذیری، اتحاد و همدلی ملی، بردباری، قانون‌مداری، درک و فهم اجتماعی است (تی تولز، تورنی پورتا و باربر<sup>۱</sup>، ۲۰۱۸) که پرداختن به آن از مهم‌ترین کارکردهای آموزش و پرورش محسوب می‌شود (جوریس و آگیرداغ<sup>۲</sup>، ۲۰۱۹). تربیت شهروندی در نظام آموزش و پرورش اهداف متعددی دارد، از جمله به فراگیران کمک می‌کند تا در کسب هویت فردی، ملی و جهانی موفق عمل کنند و به عنوان یک شهروند جهانی در مسائل مختلف مشارکت فعال داشته باشند، نقش خود را بشناسند و درک کنند که زندگی آنها در جوامع فرهنگی خود، زندگی افراد در ملل مختلف را تحت‌تأثیر قرار می‌دهد. تربیت شهروندی از فرد شروع سپس به خانواده، اجتماع محلی، ملی، منطقه‌ای و جهانی گسترش می‌یابد (محمدی، مزیدی و بهشتی، ۱۳۹۶). پارکر<sup>۳</sup> (۲۰۱۱) معتقد است جایگاه و نقش تربیت شهروندی در عصر حاضر اهمیتی دوچندان یافته است به گونه‌ای که شرایط اجتماعی، اقتصادی، سیاسی و فرهنگی در جوامع کنونی این موضوع را به عنوان یک وظیفه مهم در نظام‌های آموزشی و پرورشی تبدیل کرده است و یکی از اصلی‌ترین و بنیادی‌ترین رسالت نظام آموزشی در هر جامعه‌ای، تربیت شهروندانی مسئول، آگاه، با اعتماد به نفس و عدالت‌خواه است. در دیدگاه‌های مختلف تعلیم و تربیت، تربیت شهروندی کسب دانش و آگاهی، اتخاذ نگرش و تقویت توانمندی‌هایی است که فرد بتواند ارزش‌های والای انسانی را برگزیند و مفهوم کلی است که به مطالعات اجتماعی، اقتصادی و سیاسی و فرهنگی در هر جامعه وابسته است و می‌توان آن را شیوه‌های مسالمت‌آمیز زندگی به طور خاص در یک جامعه و به طور عام در جامعه جهانی تعریف کرد که در تحقیقات پیشین با نام‌های شهروند ملی و شهروند

1 T. Knowles, ToRney-Purta & Barber

2 Joris & Agirdag

3 Parker

جهانی مطرح شده است. تربیت شهروندی با عناوینی مثل تربیت مدنی، تربیت مردم سالار و تربیت مبتنی بر حقوق بشر یاد می‌شود که ابعاد اخلاقی، زیست محیطی، فرهنگی، اقتصادی و سیاسی را دربردارد (کیشانی فراهانی، فرمیپنی فراهانی و رهنما، ۱۳۹۲). تربیت شهروندی فرایند یادگیری در مورد خود و دیگران، یادگیری انجام کارها و تعامل اجتماعی، تشویق‌کننده نقش‌های فعال و مشارکتی است که نه تنها بر آنچه فراگیران می‌آموزند، بلکه همچنین بر نحوه یادگیری آنها نیز تمرکز دارد (راپانتا، وریکی و اوآگورو، ۲۰۲۰).

آنچه درخصوص تربیت شهروندی قابل توجه است، پرداختن به تربیت شهروندی در سرمایه‌های اجتماعی در زمان مناسب است. به عبارتی، تربیت شهروندی موضوعی نیست که بعد از اوان کودکی اتفاق بیافتد بلکه باید در رفتارها و تعاملات روزانه آموخته و تمرین می‌شود و نظام آموزشی خانواده و تربیت دارای برنامه‌ریزی مشخص و معینی برای آن باشند. بدون برنامه‌ریزی آموزشی و تربیتی می‌توان انتظار داشت کودکان و دانش‌آموزان می‌توانند براساس تجربه بسیاری از حقایق را در رابطه با تربیت شهروندی به خاطر بسپارند اما درک کمی از آن داشته باشند. برای به وجود آوردن درک درست در کودک باید تجربیات مشخصی به او داده شود، که این انتظار را نمی‌توان از صرفاً از کتاب‌های درسی داشت (براردوسی<sup>۲</sup>، ۲۰۱۴). یکی از راه‌هایی که می‌توان با کمک آن آموزش‌های شهروندی را ملموس کرد و شهروندی را در دانش‌آموزان تربیت کرد، الگوسازی به عنوان یک روش غیرمستقیم است. امروزه یکی از روش‌های ارائه الگو برای یک شهروند خوب، توسط رسانه‌ها صورت می‌گیرد. دنیای فیلم و سینما بیشترین الگو را برای افراد ایجاد می‌کنند. دراین خصوص یکی از پرمخاطب‌ترین تولیدات رسانه ای در گروه سنی کودک و نوجوان تولیدات انیمیشنی است. انیمیشن، رسانه‌ای است که با ایجاد سرگرمی و اشتغال ذهنی برای کودکان، تصورات آنها را در رابطه با مسائل اجتماعی تعمیق داده و دانش و درک آنها را نسبت به فرهنگ خود و ملل دیگر و نقشی که خود در جامعه به عنوان یک شهروند فعال باید ایفا کرد، افزایش می‌دهد (فتاح‌پور، ۱۳۹۷). انیمیشن نه به عنوان یک پدیده واحد، بلکه به عنوان

1. Rapanta, Veriki & Ovagoro
2. Berarducci

انبوهی از پدیده‌های مرتبط به هم است که تأثیر بسزایی در رفتار و افکار مخاطبین دارد (بیرستاین و فایرسینگرا، ۲۰۲۲). به عبارتی انیمیشن، یکی از مهم‌ترین اشکال هنری خلاق در صنعت فیلم‌سازی است، تعریف انیمیشن به طور سنتی این گونه است که حرکت، تصاویر، جلوه‌های بصری و صوتی و موسیقی را با هم ترکیب می‌کند تا زمینه‌ای پویا از تجربه را برای مخاطب ایجاد کند. انیمیشن به طور خاص بر تعامل جلوه‌های بصری و شنیداری برای ایجاد یک تجربه تماشای احساسی و معنوی متکی است (وا و همکاران، ۲۰۲۱). اگر چه انیمیشن‌ها در وهله اول جنبه سرگرمی دارند، اما در واقع کاربردهای آموزشی و تربیتی نیز دارند (موسوی، احمدی زاویه و حسنی، ۱۳۹۷) که از جمله این آموزش‌ها می‌توان از تربیت شهروندی نام برد. انیمیشن‌ها تأثیر زیادی در روند رشد شخصیتی کودکان می‌گذارند. افزایش مهارت‌های دیداری- فضایی در کودکان می‌تواند یکی از ابعاد تأثیرگذار انیمیشن در کودکان باشد. در دوره دبستان که از جمله دوره‌های مهم در رشد شخصیت کودک است الگوبرداری یکی از ویژگی‌های تأثیرگذار بر این دوران است، به همین دلیل انیمیشن می‌تواند بیشترین تأثیر را بر آنها بگذارد. در بین کودکان، انیمیشن بیشتر از فیلم محبوبیت دارد چون فیلم برای حفظ جنبه‌های واقعی خود عناصر بسیاری را معرفی می‌کند در حالی که انیمیشن‌ها به خاطر وجود عناصر تخیلی در آن بیشترین سرعت را در ارائه الگو و انتقال مفهوم و هدف دارد. دلیل دیگری که کودکان انیمیشن را دوست دارند این است که آنها با خیال سر و کار دارند و بین دنیای واقعی و خیالی تمیز کمی قائل‌اند و از آنجایی که انیمیشن‌ها از حیث سادگی شباهت بسیاری به نقاشی که حاصل خیال خودشان است، دارند به این دسته از رسانه‌ها علاقه بیشتری نشان می‌دهند (براردوسی، ۲۰۱۴). کودکان انیمیشن‌ها را مانند فردی می‌پندارند که می‌تواند هر لحظه داستانی سرگرم‌کننده برای آنها نقل کند و با آن داستان‌ها، کودک را بین دنیای زنده و واقعی یعنی انسان‌ها و دنیای بی‌جان و غیر واقعی یعنی اسباب بازی‌ها قرار می‌دهد (مفیدی و کفیلی مقدم، ۱۳۹۱).

1. Bieberstein & Feyersinger

2. Wu et al

در مجموع باتوجه به آنچه درخصوص اهمیت تربیت شهروندی به‌ویژه در دوران اولیه کودکی در عصر حاضر بیان شد و باتوجه به اهمیت و جایگاه انیمیشن‌ها در زندگی کودکان سؤالات اساسی مطرح است که انیمیشن‌های محبوب کودکان چه تأثیری بر تربیت شهروندی دارند؟ این انیمیشن‌ها تاچه میزان از مؤلفه‌های تربیت شهروندی برخوردارند؟ کدام مؤلفه تربیت شهروندی بیش از بقیه در انیمیشن‌های محبوب کودکان مشاهده می‌شود؟ در این راستا برای پاسخگویی به سؤالات مطرح شده و با توجه به جستجوی محققان مبنی بر به کمبود پژوهش درپیشینه در ارتباط با مؤلفه‌های تربیت شهروندی در انیمیشن‌های برگزیده کودکان پژوهش حاضر درصدد پاسخگویی به سؤال کیفی زیر است:

حضور مؤلفه‌های تربیت شهروندی در انیمیشن‌های برگزیده کودکان چگونه است؟

### پیشینه پژوهش

سربخش، میرزاپور و سربخش (۱۴۰۰) دریافتند انیمیشن‌ها از طریق روایت غیرمستقیم، ایجاد الگوهای تقلیدی و شخصیت‌سازی مناسب طبق نظریه یادگیری اجتماعی قادرند منجر به شکل‌گیری آیین‌ها و رفتارهای مناسب در کودکان شوند.

سربخش، سرسنگی و سفلائی (۱۴۰۰) دریافتند ظرفیت‌هایی همچون روایت ازپیش‌تعیین‌شده، دگردیسی شخصیت‌ها، طراحی صحنه‌های جذاب و ترانه‌های ماندگار از ویژگی‌هایی در انیمیشن‌ها است که می‌تواند نقش اساسی در شکل‌گیری حس و حال بومی و قومیت به‌صورت تثاتر در کودکان داشته باشد.

فتاح‌پور (۱۳۹۷) در پژوهشی با عنوان بررسی چگونگی تأثیر انیمیشن شکرستان بر هویت ملی کودکان پیش از دبستان دریافت این انیمیشن از تکنیک کات اوت بهره برده است و با استفاده هنرمندان از زندگی روزمره، نقوش سنتی ایرانی در فضا سازی و ساختن تصاویر شخصیت‌های تاریخی، مکان‌های باستانی در این انیمیشن، لهجه‌ها و گویش‌ها، طنزکلامی، بازیگوشی‌های خنده‌آور، استفاده از ضرب‌المثل و داستان‌های ایرانی در ایجاد و تقویت هویت ملی موفق عمل کرده است.

در پژوهشی دیگر با عنوان مطالعه رابطه میان انیمیشن‌های فانتزی محور و تخیل کودکان که توسط شاه قاسمی و خالقی‌پور (۱۳۹۹) انجام شد، مشخص شد که کودکانی که انیمیشن‌های تخیلی و فانتزی را بیشتر تماشا می‌کردند، تخیل‌شان متمایل به فضای انیمیشن و شخصیت‌های کارتونی موردپسندشان بود، به این شکل که تفکر یا تحول داستان‌ها موضوع اصلی تخیل‌شان را تشکیل می‌داد.

لاموت<sup>۱</sup> (۲۰۲۲) دریافت از پایان دهه ۱۹۷۰، ظهور انیمیشن‌های رایانه‌ای منجر به ایجاد نوع جدیدی از دستورات عمل‌های راهنما شده است که به دنبال ترکیب مهارت‌های طراحی دستی با ابزارهای دیجیتال همچون ارتباطات اجتماعی و مذاکره سنت و مدرنیته در یک محیط حرفه‌ای متنوع هستند.

واچتل و همکاران<sup>۲</sup> (۲۰۲۱) دریافتند که پس از معرفی انیمیشن‌های چند زبانه‌ای که تهویه مکانیکی را توضیح می‌دهند، همه اقوام گزارش دادند که انیمیشن را تماشا کرده‌اند و به درک بالایی از تهویه مکانیکی، مزایا، خطرات و جایگزین‌های آن رسیده‌اند. بارووا، اولادومیه و ایبویوه<sup>۳</sup> (۲۰۲۰) در پژوهشی نشان داد هدف از پخش انیمیشن‌ها تأثیر گذاری بر تغییرات مثبت اجتماعی در جامعه است، اگرچه از دیدگاه این محققان بیشتر از انیمیشن برای مقاصد سرگرمی استفاده می‌شود.

ریتونگا و همکاران<sup>۴</sup> (۲۰۲۰) در پژوهشی با عنوان تأثیر دستورات عمل‌های پویانمایی ویدیویی مبتنی بر مسئله در بهبود مهارت‌های تفکر انتقادی دانش‌آموزان دریافتند که مهارت‌های تفکر انتقادی دانش‌آموزان از نظر شفاف‌سازی اساسی، ارائه دلیل برای تصمیم‌گیری، نتیجه‌گیری و صراحت بیشتر برخوردار است، این معیار نشان می‌دهد که مدل آموزش انیمیشن مبتنی بر مسئله در بهبود مهارت‌های تفکر انتقادی دانش‌آموزان مؤثر است.

در جمع بندی پژوهش‌های پیشین، ذکر این نکته ضروری است که اگرچه پژوهش‌های ذکر شده به چگونگی نقش انیمیشن بر ذهن و رفتار کودک به‌ویژه

1. Lamotte

2. Wachtl et al

3. Baruwa, Oladumiye & Ibiwoye

4. Rotinga et al

در حوزه‌های مربوط به اجتماع پرداخته است، لیکن، هیچکدام از پژوهش‌ها طبق جستجوی محققان درخصوص مؤلفه‌های تربیت شهروندی و چگونگی حضور این مؤلفه هادر انیمیشن‌ها- آن هم انیمیشن‌های برگزیده- نپرداخته است.

### مفاهیم و چهارچوب نظری

شهروندی: شهروندی متشکل از نوع دوستی، ایجاد همزمان حقوق و مسئولیت‌های جدید و به رسمیت شناختن همه جانبه فرد است (پتراکاکاکی، هیلبرگ و وارینگ، ۲۰۲۱). شهروندی پدیده‌ای چندلایه است که چندین بعد را شامل می‌شود، از جمله سیاسی، اجتماعی، فرهنگی و بین‌فردی (چالانوا، ماری لید و جرمستاد<sup>۲</sup>، ۲۰۲۰). شهروندی یکی از موضوعات جامعه امروز بوده که در نظام‌های سیاسی جزو عناصر اصلی و محوری است همچنین برای اینکه مشخص شود که در یک کشور مدرن دموکراسی تحقق یافته یا نه، شاخص مهمی محسوب می‌شود، در صورتی که یک جامعه از این امتیاز برخوردار باشد، آن جامعه پویا و شایسته است (توسلی و نجاتی حسینی، ۱۳۸۳). درتعریف شهروندی، گفته شده که هر فردی در یک جامعه دارای موقعیتی است که به سبب آن از مزایایی همچون حق رأی برخوردار شده و تکالیف و وظایف را بر عهده می‌گیرد. برای ایجاد یک کشور و جامعه شهروندپرور مؤلفه‌هایی همچون عدالت و برابری، آزادی و تأکید بر ملاک‌های فردی در کنار ملاک‌های اجتماعی لازم و ضروری است (ایرانمنش، ۱۳۹۴).

**تربیت شهروندی:** در شهروندی آنچه که حائز اهمیت است به ویژه در کودکان، تربیت شهروندی است. تربیت شهروندی فرایندی است که در آن کودکان و نوجوانان برای وظایف و مسئولیت‌هایی که در آینده قرار است برعهده بگیرند آماده می‌شوند این تربیت جنبه‌های مختلفی از قبیل اخلاقی، سیاسی، اقتصادی، فرهنگی و توجه به محیط زیست را در بر می‌گیرد و همچنین تربیت شهروندی یک نوع جامعه‌پذیری است که اشخاص را برای مشارکت و همکاری در جامعه سیاسی آماده می‌کند (غیاثوند، ۱۳۹۴). همچنین تربیت شهروندی یک فرایند است که ارزش‌ها، هنجارها و نگرش‌های ضروری برای شرکت در فعالیت‌های اجتماعی

1. Petrakaki, Hilberg, Waring
2. Chalachanova, Marie Led and Jermstad

و سیاسی و اقتصادی ملی و جهانی را دربرمی‌گیرد. یکی از متداول‌ترین تعاریف پذیرفته‌شده از تربیت شهروندی، تعریف یونسکو است مبنی بر این که تربیت شهروندی با توسعه دانش، مهارت‌ها، ارزش‌ها و نگرش‌هایی که فراگیران به آنها نیاز دارند تا بتوانند به جهانی فراگیرتر، عادلانه‌تر و صلح‌آمیز کمک کنند (بوسیو، ۲۰۲۱).

**مؤلفه‌های تربیت شهروندی:** پژوهشگران تقسیم‌بندی‌های مختلفی از مؤلفه‌های تربیت شهروندی ارائه کرده‌اند چنانچه از نظر بیست، هاسکینز و هوانگ<sup>۱</sup> (۲۰۲۱) سه مؤلفه اصلی تربیت شهروندی شامل دانش شهروندی، مشارکت شهروندی و نگرش شهروندی است که طی دو فرایند اصلی یعنی مشارک و کسب دانش، شایستگی‌های شهروندی (دانش، مهارت‌ها، نگرش‌ها، ارزش‌ها و تمایلات) آموخته می‌شود. از توانایی‌هایی که یک شهروند باید از آنها برخوردار باشد می‌توان به توانایی حل مسئله، همکاری با دیگران، ایفای نقش و انجام وظایف به بهترین نحو، بینش و اندیشه منتقدانه، توانایی حل اختلاف بدون خشونت، حمایت از محیط زیست در فرایند زندگی، بزرگداشت و حمایت از حقوق بشر، همکاری در زندگی عمومی با استفاده از تکنولوژی اشاره کرد (محسنی، ۱۳۸۹).

**انیمیشن:** از جمله رسانه‌های توانمند و مؤثر در عصر حاضر انیمیشن است که از موقعیت خاصی در بین مردم دنیا برخوردار است و هر کشوری براساس نظام اجتماعی خود می‌تواند اهدافی را که از طریق تربیت شهروندی به دنبال آن است در انیمیشن قرار دهد و شیوه تازه زندگی همراه با اندیشه و عقاید جدیدی برای ملت خود ایجاد کند. انیمیشن‌ها اساساً وسیله‌ای برای ایجاد بیان کمیک یا طنز برای سرگرمی بوده و همچنین یک رسانه ضروری برای انتشار اطلاعات مهم است، انیمیشن به‌عنوان یکی از اصلی‌ترین برنامه‌های سرگرم‌کننده و آموزنده تلویزیون، ابزار مؤثری است که می‌توان از آن برای ارتقای نگرش و رفتار بینندگان جوان و بزرگسال تلویزیون استفاده کرد و از این طریق به تحول اجتماعی در جامعه کمک کرد (بارووا و همکاران، ۲۰۲۰). انیمیشن این قدرت را دارد که همه چیز را در یک نور منحصر به فرد زنده کند و این مورد، توانایی را به وجود می‌آورد تا داستان‌هایی

1. Biseth, Hoskins& Huang



در سطح احساسی و استعاری ایجاد شود که می‌تواند همه را به شیوه‌ای جهانی تحت تأثیر قرار دهد. هنگامی که انیمیشن با علم ادغام می‌شود، به ابزاری قدرتمند با اثری دوستانه تبدیل می‌شود که ممکن است به شکستن جنبه‌های ترسناک علم کمک کند (آرکادیاس و همکاران<sup>۱</sup>، ۲۰۲۱). دو مفهوم تربیت همراه با تفریح<sup>۲</sup> و آموزش همراه با تفریح<sup>۳</sup>، مفاهیمی هستند که آموزش و پرورش در حال برنامه ریزی و پیشروی به سمت آنها است. در این روش‌ها کودکان مؤلفه‌های تربیتی و آموزشی را از طریق انیمیشن، فیلم سینمایی و... که نوعی تفریح محسوب می‌شود، فرا می‌گیرند، در بسیاری از انیمیشن‌ها تلاش شده تا فضایی پر از صلح و آرامش را نشان دهد که تمام انسان‌ها در این آرامش از همه امکانات رفاهی برخوردارند. شخصیت‌هایی که در انیمیشن‌ها دیده می‌شود صفات عالی دارند و در داستان‌ها همواره خوبی بر بدی غلبه دارد و مهربانی و عشق بر فضای انیمیشن حاکم است. در واقع در انیمیشن‌ها آرمان شهری به نمایش گذاشته می‌شود که انسان‌ها آرزوی دستیابی به آن را دارند و آن را جست و جو می‌کنند. موردی که از منظر شرکت‌های بزرگ انیمیشن سازی غافل نمانده و آثار قابل توجهی به این مضمون اختصاص داده‌اند (نادری، علوی و یاری دهنوی، ۱۳۹۶). انیمیشن‌ها ویژگی‌ها و ملزوماتی دارند که این رسانه را به یک صنعت فرهنگی خلاق تبدیل کرده است و به عنوان یک سرمایه ملی و جهانی به آن توجه می‌شود (موسوی و همکاران، ۱۳۹۷).

### روش پژوهش

پارادایم پژوهش حاضر، کیفی با رویکرد توصیفی- تفسیری است که با روش تحلیل محتوا انجام گرفت. در این راستا ابتدا با استفاده از روش مرور نظام‌مند مؤلفه‌های تربیت شهروندی استخراج شد و سپس با روش تحلیل محتوای تلخیصی انیمیشن‌ها براساس مؤلفه‌های تربیت شهروندی بررسی شدند.

1. Arcadias et al
2. Edutainment
3. Scientainment

## استخراج مؤلفه‌های تربیت شهروندی

برای استخراج مؤلفه‌های تربیت شهروندی در پژوهش حاضر از روش مرور نظام‌مند یا سیستماتیک استفاده شد. در این روش، مطالعات و پژوهش‌هایی که در رابطه با تربیت شهروندی در ایران و خارج از ایران انجام شده بود، به طور هدفمند، توسط پژوهشگران جمع‌آوری شدند و مورد بررسی قرار گرفتند. روند بررسی و جستجوی مقالات چنین بود که سایت‌های SID، پرتال جامع علوم انسانی، علم نت، نورمگز و سولیکا برای منابع فارسی و سایت‌های ساینس دایرکت و ایلرنیکا برای منابع لاتین مورد بررسی قرار گرفتند و همچنین یک عدد پایان‌نامه از سایت گنج نیز مورد بررسی قرار گرفت (۲۱ منبع). معیار انتخاب این مقالات موضوع تربیت شهروندی و بازه زمانی ۱۳۹۰ تا ۱۴۰۰ است. با توجه به بررسی‌های صورت گرفته بر روی مقالات، تقسیم مؤلفه‌های تربیت شهروندی مطابق با طبقه‌بندی بلوم<sup>۱</sup> در حوزه اهداف یادگیری به دانش<sup>۲</sup> در دو زیر مجموعه شناخت و توصیف، مهارت<sup>۳</sup> شامل سه زیر مجموعه تجزیه و تحلیل مهارت، کاربرد مهارت و فهم مهارت و نگرش<sup>۴</sup> شامل سه زیرمجموعه دریافت و واکنش عاطفی، ارزش‌گذاری عاطفی و تبلور ارزش‌های عاطفی مورد توجه پژوهشگران است (جدول ۱).

دانش به معنای آگاهی و اطلاعاتی درخصوص شهروندی و قوانین آن در خانواده، محیط و اجتماع است که یا به صورت بیان و توضیح و اطلاع رسانی (شناخت) یا به صورت طبقه بندی، تشخیص، تعیین و مقایسه (توصیف) در صحنه‌های مختلف انیمیشن آمده است.

مهارت به معنای شایستگی، صلاحیت و توانمندی برای انجام رفتار در حوزه‌های مختلف شهروندی در مجموعه محیط خانواده و اجتماع است که شامل توانایی تجزیه و تحلیل موقعیت؛ فهم مسئولیت‌ها و قوانین و در نهایت کاربرد مهارت‌های مشارکت، همدلی و... در موقعیت‌های چالش برانگیز در صحنه‌های مختلف انیمیشن است.

1. Bloom Taxonomy
2. Knowledge
3. Skill
4. Attitude



دلیرا<sup>۱</sup> (۲۰۱۲)، یخ‌زده<sup>۲</sup> (۲۰۱۳)، شش قهرمان بزرگ<sup>۳</sup> (۲۰۱۴)، درون و بیرون<sup>۴</sup> (۲۰۱۵)، زوتوپیا<sup>۵</sup> (۲۰۱۶) و کوکو<sup>۶</sup> (۲۰۱۷).

**اعتبارسنجی یافته‌ها:** برای بررسی اعتبار یافته‌ها از دو روش بازبینی محقق و مسیر ممیزی به معنای ثبت گام به گام مراحل پژوهش استفاده شد (میکات و مورهاوس، ۱۹۹۴: ۱۴۶-۱۴۷) و نتایج تأیید شد.

**روش تحلیل محتوا:** از آن‌جا که پژوهش حاضر به دنبال کشف مؤلفه‌های تربیت شهروندی در صحنه‌های مختلف انیمیشن‌ها بود از روش تحلیل محتوای کیفی در نمونه هدفمند استفاده کرد. سیه و شانون<sup>۷</sup> (۲۰۰۵) سه نوع تحلیل محتوای کیفی با عناوین تحلیل محتوای عرفی<sup>۸</sup>، تحلیل محتوای جهت‌دار<sup>۹</sup> و تحلیل محتوای تجمیعی یا تلخیصی<sup>۱۰</sup> را معرفی می‌کنند. در تحلیل محتوای عرفی تحلیل با مشاهده و در تحلیل محتوای جهت‌دار با نظریه و تحلیل محتوای تلخیصی با مؤلفه یا واژه‌های کلیدی مستخرج از پیشینه پژوهش صورت می‌گیرد. با توجه به اینکه در پژوهش حاضر، واحد تحلیل مؤلفه‌های کلیدی استخراج شده از ادبیات پیشین پژوهش درخصوص تربیت شهروندی بود و همچنین محققان به دنبال آن بودند که بدانند از هر مؤلفه چه تعداد و چگونه در صحنه‌های مختلف انیمیشن دیده می‌شود از روش تحلیل محتوای کیفی با رویکرد تلخیصی استفاده شد. در این روش، شمارش به منظور تجمیع قابل‌کاربرد است (سیه و شانون، ۲۰۰۵). قابل‌ذکر است واحد تحلیل انیمیشن‌ها در این پژوهش، صحنه انتخاب شد.

1. Brave
2. Frozen
3. Big 6 Hero
4. Inside Out
5. Zootopia
6. Coco
7. Hsieh & Shannon
8. Conventional Content Analysis
9. Directed Content Analysis
10. Summative Content Analysis

## تجزیه و تحلیل یافته‌ها

یافته‌های این پژوهش، براساس سؤال اصلی پژوهش در ادامه آورده شده است. درجدول ۲ تلخیصی از مؤلفه‌های یافت شده در انیمیشن‌ها بیان شد و درتوضیح جدول چگونگی حضور مؤلفه‌ها به تفصیل براساس هر انیمیشن توصیف شده است.

جدول ۲: مؤلفه‌های تربیت شهروندی در انیمیشن‌ها

نمونه	ابعاد	دانش شهروندی	مهارت شهروندی	نگرش شهروندی	
انیمیشن	مؤلفه‌ها صحنه‌ها	گروه ۱: شناخت: الف) قوانین و مقررات (ب) وظایف و مسئولیت‌ها	گروه ۲: تفهیم مهارت: الف) استفاده درست از امکانات، ب) مسئولیت‌پذیری، ج) رعایت بهداشت فردی و عمومی	گروه ۳: کاربرد مهارت: الف) مهارت مربوط به برقراری ارتباط، ب) مهارت مربوط به همکاری، ج) مشارکت، د) توانایی گفتگو و دیالوگ، ه) خودآگاهی	گروه ۳: تبلور ارزش‌های عاطفی: الف) آزادی اندیشه، بیان و عملکرد، ب) خوشبینی و رغبت، ج) اعتماد به نفس،
شهر اشباح	۶۳	۱۱	۱۸	۳۰	
بالا	۷۷	۱۲	۲۹	۳	
دلیر	۶۹	۹	۲۴	۲۲	
بخزده	۶۲	۴	۱۹	۲۴	
شش قهرمان	۶۷	۱۱	۳۰	۳۱	
درون و برون	۸۴	۴	۳۰	۲۱	
زوتوپیا	۶۴	۲۴	۱۵	۲۹	
کوکو	۶۹	۱۱	۳۰	۳۴	
جمع کل حضور مؤلفه‌ها در صحنه	-	۸۶	۲۱۳	۱۹۴	

در جدول ۲ براساس سه مؤلفه اصلی تربیت شهروندی شامل دانش، مهارت و نگرش و ۶ زیرمجموعه در هر مؤلفه انیمیشن‌ها تحلیل گردیدند.

-انیمیشن شهر اشباح: ژانر: خیال پردازی- درام، سال انتشار: ۲۰۰۱ ژاپن، برنده جایزه اسکار و جشنواره بین‌المللی فیلم برلین. موضوع فیلم: این انیمه در مورد دختری به نام چیهیروسان است که برای نجات پدر و مادر خود از دست جادوگر شهر اشباح تلاش می‌کند. تجزیه و تحلیل ۶۳ صحنه این انیمیشن نشان داد که در حیطه دانش، مؤلفه‌های گروه یک: شناخت یعنی قوانین در ۱۱ صحنه؛ مؤلفه‌های گروه دو: توصیف حقوق و وظایف شهروندی در ۱۵ صحنه (برای مثال صحنه همراهی چیهیرو با پدر و مادرش و ورودشان به شهر اشباح)، در حیطه مهارت، مؤلفه‌های گروه یک شامل انتخاب و تصمیم‌گیری، حل مسئله، هدفمندی و ارزشیابی نقادانه مسائل در ۱۸ صحنه و مؤلفه‌های گروه دو یعنی استفاده درست از امکانات، مسئولیت‌پذیری و... در ۸ صحنه و در نهایت مؤلفه‌های گروه سه شامل کاربرد مهارت مربوط به برقراری ارتباط، همدلی، مشارکت، توانایی گفتگو و خودآگاهی در ۳۰ صحنه (برای مثال تلاش چیهیرو برای حل مشکل هاکو و شکستن طلسم یوبابا) دیده شد. در حیطه نگرش، مؤلفه‌های گروه یک: دریافت و واکنش عاطفی یعنی پذیرش تنوع و تکرار، احترام به حقوق دیگران، نوع‌دوستی، تعاون و همکاری، انتقادگری و انتقادپذیری در ۲۴ صحنه، مؤلفه‌های گروه دو: علاقه‌مندی به صلح و پیشرفت در ۲ صحنه و در نهایت مؤلفه‌های گروه سه: تبلور ارزش‌های عاطفی یعنی آزادی اندیشه، بیان و عملکرد، خوش‌بینی و رغبت و ایجاد اعتماد به نفس، در ۹ صحنه از ۶۳ صحنه وجود دارد (همراهی و کمک هاکو و دیگر ساکنان شهر اشباح به چیهیرو برای نجات پدر و مادرش). این بررسی نشان داد که بیشتر صحنه‌های این انیمیشن، مؤلفه‌های حوزه مهارت و سپس حوزه نگرش و در انتها دانش را به نمایش می‌گذارد.

-انیمیشن بالا: ژانر: کمدی- درام، سال انتشار: ۲۰۰۹ ایالات متحده، برنده جایزه اسکار. موضوع فیلم: این انیمیشن در مورد پیرمردی است که همسر خود را به تازگی از دست داده است و با وصل کردن بادکنک به خانه اش هسپار سفری می‌شود که همسرش آرزوی آن را داشت. این انیمیشن ۷۷ صحنه دارد که نتایج تحلیل‌ها نشان داد که حیطه دانش در ۱۲ صحنه مؤلفه‌های گروه یک یعنی شناخت در ۹ صحنه

مؤلفه‌های گروه دو یعنی توصیف وظایف شهروندی و نقش و اهمیت خانواده (برای مثال صحنه همکاری فردریکسن و همسرش برای حل مشکلات خانواده‌شان)؛ در حیطه مهارت ۲۹ صحنه، مؤلفه‌های گروه یک شامل انتخاب و تصمیم‌گیری، حل مسئله، هدفمندی و ارزشیابی نقادانه مسائل، ۱۹ صحنه مؤلفه‌های گروه دو یعنی فهم مهارت شامل استفاده درست از امکانات، مسئولیت‌پذیری، ۳ صحنه مؤلفه‌های گروه سه مهارت مربوط به برقراری ارتباط، همدلی و مشارکت (برای مثال صحنه پیگیری و تلاش راسل برای گرفتن نشان کمک به سالمندان) دیده شد؛ در حیطه نگرش ۲۵ صحنه، مؤلفه‌های گروه یک شامل احترام به حقوق دیگران، نوع‌دوستی، تعاون و همکاری، انتقادگری و انتقادپذیری، ۷ صحنه مؤلفه‌های گروه دو شامل ارزش‌گذاری عاطفی یعنی قدرشناسی، عدم تبعیض و علاقه به صلح و پیشرفت، ۲۲ صحنه مؤلفه‌های گروه سه یعنی آزادی اندیشه، بیان و عملکرد، خوش‌بینی و رغبت دیده می‌شود (برای مثال صحنه همکاری فردریکسن و راسل و هاپو برای نجات توک دراز از دست چالرز مانس). این نتایج نشان داد که این انیمیشن بیشترین صحنه‌ها را ابتدا در مؤلفه‌های حوزه نگرش سپس مؤلفه‌های حوزه مهارت و در انتها مؤلفه‌های حوزه دانش، به نمایش می‌گذارد.

-انیمیشن دلیر، ژانر: ماجراجویی- کمدی، سال انتشار: ۲۰۱۲ ایالات متحده، جوایز: این انیمیشن در هشتاد و پنجمین دوره از جوایز اسکار برنده جایزه بهترین پویانمایی اسکار و جایزه گلدن گلوب شد. موضوع فیلم: این پویانمایی درمورد شاهزاده خانمی به نام مریدا است که از زندگی کسالت‌بار زنان زمانه‌اش بیزار است، در حالی که مادرش می‌خواهد که او با یکی از شاهزادگان مناطق دیگر ازدواج کند. این انیمیشن ۶۹ صحنه دارد که در حیطه دانش، مؤلفه‌های گروه یک شامل شناخت در ۹ صحنه، مؤلفه‌های گروه دو شامل توصیف یعنی حقوق و وظایف شهروندی و نقش و اهمیت خانواده در ۱۸ صحنه (برای مثال صحنه حضور خانواده مریدا در جنگل در روز تولدش)؛ در حیطه مهارت، مؤلفه‌های گروه یک شامل انتخاب و تصمیم‌گیری و حل مسئله در ۲۴ صحنه مؤلفه‌های گروه دو یعنی استفاده درست از امکانات و مسئولیت‌پذیری در ۷ صحنه و در نهایت مؤلفه‌های گروه سه شامل کاربرد مهارت یعنی مهارت مربوط به برقراری ارتباط، مهارت مربوط به همدلی، مشارکت توانایی گفتگو و دیالوگ و خودآگاهی در ۲۲ صحنه (برای

مثال صحنه تلاش مریدا برای شکستن طلسم مادرش؛ در حیطة نگرش احترام به حقوق دیگران، نوع‌دوستی، تعاون و همکاری، انتقادگری و انتقادپذیری در ۱۳ صحنه، مؤلفه‌های گروه دو شامل ارزش‌گذاری عاطفی یعنی قدرشناسی و برابری و پیشرفت در ۱۴ صحنه و در نهایت مؤلفه‌های گروه سه شامل تبلور ارزش‌های عاطفی یعنی آزادی اندیشه، بیان و عملکرد، خوش‌بینی و رغبت و ایجاد اعتماد به نفس، در ۹ صحنه وجود دارد (برای مثال صحنه مخالفت مریدا با تصمیم مادرش برای ازدواج کردنش با یکی از فرزندان خان‌های هر منطقه). این انیمیشن ابتدا به مؤلفه‌های حیطة مهارت و سپس حیطة نگرش و در آخر حیطة دانش پرداخته است.

انیمیشن یخ‌زده: ژانر: فانتزی- موزیکال، سال انتشار: ۲۰۱۳ ایالات متحده، جوایز: این انیمیشن برنده جایزه اسکار بهترین فیلم پویانمایی و بهترین ترانه است. موضوع فیلم: این انیمیشن درمورد دو شاهدخت است که دختر بزرگتر شاه از قدرت جادویی یخ برخوردار است. این انیمیشن ۶۲ صحنه دارد. نتایج تجزیه و تحلیل نشان داد که در حیطة دانش، مؤلفه‌های گروه یک شامل شناخت یعنی قوانین در ۴ صحنه و مؤلفه‌های گروه دو شامل توصیف یعنی حقوق و وظایف شهروندی و نقش و اهمیت خانواده در ۱۶ صحنه (برای مثال صحنه یخ زدن آنا توسط السا در کودکی و کمک اعضای خانواده برای نجات او). در حیطة مهارت، مؤلفه‌های گروه یک یعنی تجزیه و تحلیل مهارت یعنی توانایی انتخاب و تصمیم‌گیری، حل مسئله و ارزشیابی نقادانه مسائل در ۱۹ صحنه، مؤلفه‌های گروه دو یعنی فهم مهارت یعنی استفاده درست از امکانات و مسئولیت‌پذیری در ۹ صحنه و در نهایت مؤلفه‌های گروه سه یعنی مهارت مربوط به برقراری ارتباط، گفتگو و مشارکت در ۲۴ صحنه (برای مثال صحنه که در آن آنا تصمیم گرفت برای نجات کشورش از دست سرما به دنبال خواهرش برود)؛ در حیطة نگرش، مؤلفه‌های گروه یک شامل احترام به حقوق دیگران، نوع‌دوستی، تعاون و همکاری، انتقادگری و انتقادپذیری در ۱۵ صحنه، مؤلفه‌های گروه دو شامل علاقه به صلح و پیشرفت در ۵ صحنه و در نهایت مؤلفه‌های گروه سه شامل خوش‌بینی و رغبت و ایجاد اعتماد به نفس در ۱۷ صحنه وجود دارد (برای مثال صحنه ی که در آن شاهزاده هانس در شرایط بحرانی به طور مساوی آذوقه‌ها را بین مردم پخش می‌کرد). در این انیمیشن نخست مؤلفه‌های حیطة مهارت و سپس مؤلفه‌های حیطة نگرش و



در انتها مؤلفه‌های حیطة دانش وجود دارد.

-انیمیشن شش قهرمان بزرگ، ژانر: موزیکال، علمی-تخیلی، و فانتزی، سال انتشار: ۲۰۱۴، ایالات متحده آمریکا، برنده جایزه بهترین پویانمایی جوایز اسکار. موضوع فیلم: این انیمیشن درمورد پسر نوجوان نابغه ای به نام هیرو هامادا است که با کمک یک ربات که توسط برادر هیرو (تاداشی) ساخته شده در پی یافتن قاتل برادر خود است، قاتلی که اختراع هیرو را دزدیده و هیرو آن فرد را مسئول مرگ برادرش می‌داند. این انیمیشن ۶۷ صحنه دارد شامل ۱۱ صحنه در حیطة دانش، مؤلفه‌های گروه یک شامل شناخت قوانین و مؤلفه‌های گروه دو شامل توصیف حقوق و وظایف شهروندی و نقش خانواده در ۱۷ صحنه (برای مثال صحنه تشویق کردن هیرو توسط برادرش تاداشی برای ساختن رباتی برای شرکت در آزمون ورودی دانشگاه)؛ در حیطة مهارت، مؤلفه‌های گروه یک شامل انتخاب و تصمیم‌گیری و ارزشیابی نقادانه مسائل در ۳۰ صحنه، مؤلفه‌های گروه دو یعنی استفاده درست از امکانات و مسئولیت‌پذیری در ۱۵ صحنه و در نهایت مؤلفه‌های گروه سه یعنی مهارت مربوط به برقراری ارتباط، مهارت مربوط به همدلی، مشارکت در ۳۱ صحنه (برای مثال صحنه نجات دختر پروفیسور کالاهان توسط هیرو و ربات)؛ در حیطة نگرش، مؤلفه‌های گروه یک شامل احترام و تفکر انتقادی در ۱۶ صحنه، مؤلفه‌های گروه دو شامل علاقه به صلح و پیشرفت در ۴ صحنه و مؤلفه‌های گروه سه شامل خوش‌بینی و رغبت در ۲۵ صحنه از ۶۷ صحنه وجود دارد (برای مثال صحنه همکاری هیرو و دوستانش برای شکست پروفیسور کالاهان). این تحلیل نشان داد که این انیمیشن بیشترین مؤلفه را در حوزه مهارت دارا است و سپس مؤلفه‌های حوزه نگرش و مؤلفه‌های حوزه دانش را در خود جا داده است.

-انیمیشن درون و برون، ژانر: کمدی-درام و ماجرا جویی، سال انتشار: ۲۰۱۵ ایالات متحده، برنده دو جایزه اسکار بهترین فیلم‌نامه و بهترین انیمیشن. موضوع فیلم: این انیمیشن درون و برون دخترچه‌ای را از تولد تا یازده سالگی با فراز و نشیب‌های فراوان، به نمایش می‌گذارد. این انیمیشن ۸۴ صحنه دارد نتایج تجزیه و تحلیل نشان داد که در حیطة دانش ۴ صحنه مؤلفه‌های گروه یک شامل

شناخت ۲۸ صحنه مؤلفه‌های گروه دو شامل جایگاه خانواده (برای مثال صحنه حمایت و آموزش‌های پدر و مادر رایلی)؛ در حیطه مهارت ۳۰ صحنه، مؤلفه‌های گروه یک انتقاد و حل مسئله، ۱۵ صحنه، مؤلفه‌های گروه دو یعنی مسئولیت‌پذیری، ۲۱ صحنه، مؤلفه‌های گروه سه شامل مشارکت و ارتباط (برای مثال صحنه آماده شدن رایلی برای رفتن به مدرسه جدیدش)؛ در حیطه نگرش ۳۵ صحنه، مؤلفه‌های گروه یک شامل نوع دوستی و یک صحنه، مؤلفه‌های گروه دوشامل قدردانی و در نهایت ۲۵ صحنه، مؤلفه‌های گروه سه شامل آزادی اندیشه را دارد (برای مثال صحنه روحیه دادن شادی به غم و امیدواری برای نجات). این نتایج نشان داد که این انیمیشن بیشترین صحنه را ابتدا در مؤلفه‌های حوزه مهارت سپس مؤلفه‌های حوزه نگرش و در انتها مؤلفه‌های حوزه دانش داراست.

-انیمیشن زوتوپیا، ژانر: معمایی-هیجان انگیز، سال انتشار: ۲۰۱۶ ایالات متحده، برنده جایزه اسکار بهترین فیلم پویانمایی و بهترین فیلم گلدن گلوب. موضوع فیلم: این پویانمایی درمورد سختکوشی و پشتکار خرگوش است که سودای پلیس شهری را در سر دارد که عقیده دارد هر کسی در این شهر فارغ از هر نژادی می‌تواند به هر چیزی که بخواهد برسد، نام این شهر زوتوپیا (آرمان‌شهر) است. این انیمیشن ۶۴ صحنه دارد. نتایج تجزیه و تحلیل نشان داد که در حیطه دانش، ۲۴ صحنه به شناخت ۱۵ صحنه نقش و اهمیت خانواده و مسئولیت‌ها (برای مثال دستگیر کردن شیردل به عنوان شهردار مرتکب جرم)؛ در حیطه مهارت ۳۳ صحنه به توانایی انتخاب و تصمیم‌گیری، ۲۱ صحنه، مؤلفه‌های گروه دو شامل فهم مهارت یعنی استفاده درست از امکانات و مسئولیت‌پذیری، ۲۹ صحنه، مؤلفه‌های مهارت مربوط به برقراری ارتباط و گفتگو (برای مثال صحنه انجام درست وظیفه‌ای که رئیس پلیس به جودی هابس محول کرده بود)؛ در حیطه نگرش ۳۰ صحنه، مؤلفه‌های روحیه عدالت خواهی، احترام به حقوق دیگران، نوع‌دوستی، تعاون و همکاری، انتقادگری و انتقادپذیری، ۱۶ صحنه، مؤلفه‌های گروه دو شامل قدرشناسی و علاقه به رغبت، ۲۰ صحنه، مؤلفه‌های آزادی اندیشه را دارد (برای مثال صحنه انتخاب شغل پلیس توسط جودی هابس به عنوان اولین خرگوش). این نتایج نشان داد که این انیمیشن بیشترین صحنه را ابتدا در مؤلفه‌های حوزه مهارت

سپس مؤلفه‌های حوزه نگرش و در انتها مؤلفه‌های حوزه دانش، دارا است.

-انیمیشن کوکو، ژانر: موزیکال- فانتزی، سال انتشار: ۲۰۱۷ ایالات متحده، برنده بهترین انیمیشن و ترانه در اسکار و گلدن گلوب. موضوع فیلم: فیلم داستان پسری به نام میگل را بیان می‌کند که عاشق موسیقی است در حالی که چند نسل است که خانواده‌اش به خاطر پدربزرگ اشان از موسیقی متنفرند. این انیمیشن ۶۹ صحنه دارد. نتایج تجزیه و تحلیل نشان داد که در حیطه دانش، مؤلفه شناخت در ۱۱ صحنه، مؤلفه‌های گروه دو نقش و اهمیت خانواده در ۳۶ صحنه (برای مثال صحنه برگزاری جشن مردگان توسط اعضای خانواده). در حیطه مهارت، انتخاب و تصمیم‌گیری، حل مسئله و ارزشیابی نقادانه مسائل در ۳۰ صحنه، مؤلفه‌های گروه دوشامل مسئولیت‌پذیردر ۱۲ صحنه و در نهایت مؤلفه‌های گروه سه یعنی مهارت مربوط به برقراری ارتباط، مهارت مربوط به همدلی، مشارکت و گفت‌وود در ۳۴ صحنه (برای مثال صحنه تلاش میگل برای رسیدن به آرزویش یعنی نواختن گیتار؛ در حیطه نگرش احترام به حقوق دیگران و نوع‌دوستی در ۱۵ صحنه، مؤلفه‌های گروه دوشامل عدم تبعیض، علاقه مندی به صلح و پیشرفت در ۱۱ صحنه و مؤلفه‌های آزادی اندیشه، و خوش‌بینی و ایجاد اعتماد به نفس، در ۱۶ صحنه از ۶۹ صحنه وجود دارد(برای مثال صحنه کمک گروه بنفشه‌های بهاری به میگل برای ورود به جشن ارنستو دلاکوروز). این انیمیشن ابتدا مؤلفه‌های حوزه مهارت و سپس مؤلفه‌های حوزه دانش و در انتها حوزه نگرش را در خود جا داده است.

در جمع‌بندی مؤلفه‌های تربیت شهروندی در انیمیشن‌ها- با توجه به نتایج به دست آمده- باید گفت همان‌گونه که تحلیل‌ها نشان داد تقریباً همه انیمیشن‌ها از سه مؤلفه اصلی تربیت شهروندی بیشتر به مؤلفه مهارت و کمتر به مؤلفه دانش پرداخته‌اند. همچنین از لحاظ هرسه مؤلفه، انیمیشن زتوییا تقریباً از لحاظ پرداختن به سه مؤلفه در جایگاه نخست و انیمیشن یخزده در جایگاه آخر قرار دارد. نکته قابل توجه این است که هر سه مؤلفه با زیرمجموعه‌های مرتبط از فراوانی‌های مختلف در صحنه‌های انیمیشن برخورد دارند.

## بحث و بررسی

همان گونه که نتایج پژوهش نشان داد، انیمیشن‌های موردبررسی از مؤلفه‌های اصلی تربیت شهروندی برخوردارند و اگرچه انیمیشن‌ها از لحاظ پرداختن به مؤلفه‌ها متفاوت هستند، هر سه مؤلفه و زیرمجموعه‌های مرتبط در صحنه‌های مختلف مشاهده می‌شود، هرچند درخصوص تعمد و آگاهانه بودن حضور این مؤلفه‌ها در انیمیشن‌ها جز با پژوهش و بررسی نمی‌توان قضاوت کرد. در تبیین نتایج به دست آمده از یک سو موضوع انیمیشن، چگونگی پرداختن به مسئله اصلی و نحوه تأثیرگذاری انیمیشن بر مخاطب و از سوی دیگر، مفهوم شهروندی و تربیت شهروندی مطرح است. قابل ذکر است این موضوع که هر سه مؤلفه تربیت شهروندی در انیمیشن‌ها مشاهده شد، حاکی از گستردگی سازه‌ها و مفاهیم مرتبط با شهروندی به‌عنوان بخشی از تربیت اجتماعی است که در تعامل فرد با محیط و افراد دیگر (موضوع اصلی انیمیشن‌ها) ایجاد می‌شود و همچنین از آنجایی که انیمیشن‌ها به چالش‌ها و مسائل و موضوعات کودکان می‌پردازند و از ویژگی‌های مخاطب‌محوری برخوردارند، نقش مهمی در تربیت شهروندی دارند. از دیدگاه روان‌شناسان شناخت‌گرا همچون ویگوتسکی<sup>۱</sup> (۱۹۷۸) کودکان در منطقه تقریبی رشد<sup>۲</sup> قادرند با کمک الگوها و بزرگسالان، طرحواره‌ها و ساختارهای شناختی مناسبی برای تعامل، حل مسئله و تفکر ایجاد کنند. دراین راستا انیمیشن‌ها باتوجه به فرایند حل مسئله‌ای که در فیلم‌نامه دنبال می‌شود، در کسب مهارت‌های اساسی تفکر و قابلیت‌های اجتماعی کودکان نقشی اساسی دارند و باتوجه به جذابیت‌های بصری در انیمیشن‌ها فرایند یادگیری کودک با امنیت روانی و عاطفی (فضای پرداخت موضوع در انیمیشن) ایجاد شده در انیمیشن‌ها انجام می‌گیرد. از سوی دیگر، روان‌شناسان شناختی- اجتماعی همچون بندورا<sup>۳</sup> (۲۰۰۲) معتقدند کودکان در فرایند یادگیری خود با مشاهده الگو، توجه به آن، قابلیت به یادسپاری فعالیت‌های الگو و همانندسازی به خوبی قادرند با تقویت مستقیم و غیرمستقیم (شخصیت‌های اصلی انیمیشن‌ها درجریان داستان فیلم) به یادگیری مناسب در تعامل باموضوع فیلم برسند. از آنجایی که کودکان نمی‌توانند همچون بزرگسالان با بهره‌گیری از تفکر انتزاعی

1. Vygotsky

2. Zone of Proximal Development

3. Bandura

و رشد کلامی با ترس‌ها، محدودیت‌ها، هیجان‌های مثبت و منفی و آرزوها و امیال خود مواجه شوند، انیمیشن‌ها در این خصوص نقشی اساسی دارند و همواره ابزاری مناسب برای تربیت شناختی، اجتماعی، عاطفی و اخلاقی کودکان بوده‌اند.

در حوزه تربیت اجتماعی، مفهوم شهروندی و تربیت شهروندی از موضوعاتی است که با افزایش شهرنشینی و گسترش روابط اجتماعی جایگاه ویژه‌ای در حوزه تعلیم و تربیت کودکان و جامعه‌پذیری آنان یافته است. در تربیت شهروندی، کودکان در زمینه مسائلی همچون چگونگی مسئولیت‌پذیری، تعهد، تلاش، حمایت و همکاری، تصمیم‌گیری، گفتگو، احترام، پذیرش تفاوت‌ها و رعایت حقوق فردی و اجتماعی، آموزش می‌بینند که در کلیه انیمیشن‌های مورد بررسی نیز این مفاهیم مشاهده می‌شود. به عبارتی، در انیمیشن‌ها نقش گفتگو، وظیفه‌مداری، مشارکت، همدلی، احترام به دیگران، احترام به خود، کمک و همیاری و پذیرش اشتباهات تبیین شده است. چنانچه در انیمیشن زوتوپیا جودی خرگوش باهوش با وجود توانمندی‌هایش، لیکن با پشتکار و تلاش و البته همدلی می‌تواند تأثیر مثبت بر دیگران گذاشته و فرصت بروز استعداد و توانایی خود را ایجاد می‌کند. در این انیمیشن، مهمترین مؤلفه‌های تربیت شهروندی از جمله وظیفه‌مداری، احترام به قانون، حل مسئله، تفکر انتقادی، همکاری و مشارکت، برخورد و مقابله با نگاه‌های سرد و توهین‌آمیز به خوبی در جریان حوادثی که برای خرگوش در فرایند همکاری با روباه ایجاد می‌شود، به نمایش گذاشته می‌شود و چون کودکان با احساس حقارت، کم‌بینی، دروغ، ترس، مسخره و خشونت آشنا هستند و این احساسات بخشی از تجارب زیسته آنان محسوب می‌شود، می‌توانند به خوبی با خرگوش (جودی) پرتلاش، خستگی‌ناپذیر و مهربان همانندسازی کرده و با او در این ماجرا همسفر شوند و در نهایت احساس خوب موفقیت را تجربه کنند. در انیمیشن درون و برون، موضوع هوش هیجانی (شناخت احساسات، مدیریت احساسات و بروز احساسات) به خوبی با شخصیت‌های مختلف برای هر احساس نمایش داده شده است و کودکان در این انیمیشن می‌آموزند چگونه احساسات مثبت و منفی بروز می‌کنند، چگونه باید آن را بپذیرند و چگونه باید این احساسات را کنترل کنند. در مؤلفه نگرش در تربیت شهروندی پرداختن به احساسات و مدیریت آن اهمیت بسزایی دارد که در انیمیشن درون و برون به نمایش گذاشته می‌شود.

در انیمیشن بالا، همراهی پسر خوش‌قلب و مهربان، همراه و همکار با پیرمردی که به دنبال تحقق آرزوهایش است، حتی با وجود مخاطرات و حوادث مختلف در شناخت و شکل‌گیری ویژگی‌های مثبت شخصیت در کودکان حتی در چگونگی برخورد با شخصیت‌های بدجنس و منفی اهمیت بسزایی دارد. در این انیمیشن، موضوع تخیلات و پرداختن به آن برای کودکان قابل‌توجه است. چراکه تخیلات، بخش عمده‌ای از زندگی کودکان را تشکیل می‌دهند و اهمیت بسزایی در تفکر خلاق آنان دارد. همچنین پذیرش تفاوت‌ها از مهمترین مؤلفه‌های تربیت شهروندی است که در این انیمیشن به کودکان معرفی می‌شود. در انیمیشن بخزده، موضوع چگونگی تعامل و برخورد با عشق و دوستی و همچنین چگونگی برخورد با ضعف‌ها و نواقص برای کودکان مطرح است. اختلاف‌نظر، تفاوت‌ها، دوستی‌ها و فداکاری از مهمترین مؤلفه‌های شهروندی هستند که در این فیلم کودکان با مواجهه عشق دوخواهر با آنها روبرو می‌شوند. در انیمیشن شش قهرمان از دست دادن برادری خوب و مهربان و چگونگی مواجهه با این غم توسط شخصیت اصلی فیلم و تلاش او و دوستش بیمکس در یک همکاری ارزشمند در مواجهه کودکان با شکست‌ها و ناامیدها نقش اساسی دارد. این انیمیشن بخشی از تربیت شهروندی در مؤلفه‌های مهارت برخورد با مسائل و نگرش‌های مختلف را به خوبی نشان می‌دهد. در انیمیشن کوکو، اختلاف‌نظر با والدین، ارتکاب اشتباه، مقابله صحیح با اشتباهات، پشتکار در پرورش استعدادها و نقش اعتماد به نفس، از مهمترین موضوعاتی است که به آن پرداخته شده است و به نظر می‌رسد انیمیشن در ارائه دانش و مهارت موردنیاز در مقوله تربیت شهروندی (اختلاف‌نظرها و حل مسالمت‌آمیز) موفق بوده است. در انیمیشن دلیر، اختلاف پذیر با والدین و خلاقیت اجتماعی و بروز راه‌حل‌های نوین در هنگام بروز مشکل در ارتباطات اجتماعی به خوبی نمایش داده می‌شود و کودکان می‌آموزند که داشتن اختلاف‌نظر با والدین می‌تواند با گفتگو و تفکر به روشی مناسب حل شود. در این انیمیشن، خلاقیت در ارتباطات از مهمترین مؤلفه‌های تربیت شهروندی است که پرورش داده شده است. در نهایت در انیمیشن شهر اشباح، درستکاری، شجاعت، نداشتن حرص و طمع، فداکاری برای نجات عزیزان و نترسیدن از کار و تلاش از مهمترین موضوعات تربیت شهروندی است که به کودکان معرفی شده است. گورکان و دوغانای (۲۰۲۰)، مشارکت فعال

و افزایش آگاهی و مسئولیت‌پذیری، همدلی و تفکر انتقادی را از مهمترین مؤلفه‌های تربیت شهروندی می‌دانند که می‌تواند به خوبی از طریق رسانه‌ها پرورش یابد. ریوندی (۱۳۹۶) نیز معتقد است انیمیشن از جمله رسانه‌های توانمند و مؤثر در عصر حاضر است که هر کشوری براساس نظام اجتماعی خود می‌تواند اهدافی را که از طریق تربیت شهروندی به دنبال آن است در انیمیشن قرار دهد و شیوه تازه زندگی همراه با اندیشه و عقاید جدید را برای نیروهای انسانی خود ایجاد کند و از آن جا که مهم‌ترین نهاد در علم جامعه‌شناسی، خانواده است، رسانه‌ها به‌خصوص انیمیشن- با ترویج و انتشار روش زندگی سازگار با اهداف خود، تغییرات ژرفی را در ارزش‌ها و نقش‌های خانوادگی ایجاد می‌کنند.

### نتیجه‌گیری

تربیت اجتماعی کودکان با توجه به ویژگی‌های شناختی و اجتماعی آنان از طریق ابزارهای مناسب انجام می‌گیرد. در این راستا، انیمیشن‌ها با توجه به قدرتی که در جذب کودکان به‌عنوان مخاطبان اصلی دارند می‌توانند اطلاعات و دانش موردنیاز در زمینه تربیت شهروندی، مهارت‌ها و نگرش‌های لازم را ایجاد کنند. به عبارتی، از مهمترین نتایج پژوهش حاضر، امکان پرداختن به مفاهیم متعدد تربیت شهروندی در انیمیشن‌ها بود. اینکه آیا فیلم‌نامه انیمیشن، آگاهانه و عمدی به موضوع شهروندی و جامعه‌پذیری کودکان پرداخته باشد، قابل قضاوت و استناد نیست، لیکن نتایج نشان می‌دهد انیمیشن‌ها مهمترین موضوعاتی را که کودکان با آن مواجه‌اند، پردازش کرده‌اند که این حاکی از شناخت دنیای کودکان با همه نقاط قوت و ضعفی است که بر آنها حاکم است و اینکه انیمیشن‌ها توانسته‌اند با بهره‌گیری از توانمندی‌های خاص کودکان در فرایندهایی همچون همانندسازی، تشویق یا تنبیه غیرمستقیم، تخیل، تفکر و مشارکت به چالش‌ها و موضوعات اساسی کودکان بپردازند. همچنین انیمیشن یک ابزار تربیتی محسوب می‌شود که در ژانرهای مختلف، این جایگاه تربیتی حفظ شده است. توجه به این موضوع که امروزه به دلیل پیشرفت تکنولوژی، رسانه‌ها جایگاه مهمی در انتقال فرهنگ و آموزش و پرورش هر کشور ایفا می‌کنند، انیمیشن‌ها به دلیل دارا بودن ویژگی انعطاف‌پذیری و داشتن زبانی بین‌المللی از جمله رسانه‌های قدرتمندی محسوب می‌شوند که نقش بسزایی را در آموزش و پرورش کودکان و انتقال فرهنگ، باورها و ارزش‌ها به آنها ایفا می‌کنند.

## پیشنهادها

با توجه به یافته‌های پژوهش، پیشنهاد می‌شود پژوهشی درخصوص دیدگاه فیلم‌نامه‌نویسان و کارگردانان درخصوص مؤلفه‌های تربیت شهروندی در انیمیشن‌ها انجام گیرد. همچنین کارگاه‌های آموزشی در ارتباط با نتایج پژوهش حاضر برای سیاستگذاران و برنامه‌ریزان در حوزه آموزش و پرورش و حوزه‌های مشاوره برگزار شود تا با ارائه نتایج پژوهش‌هایی در رابطه با انیمیشن، نگرش مناسب‌تری نسبت به انیمیشن و جایگاه آن نسبت به تربیت شهروندی به دست آید. به خانواده‌ها نیز پیشنهاد می‌شود این انیمیشن‌ها را با فرزندان‌شان تماشا کنند و از نقش تربیتی آنها غافل نشوند.

## فهرست منابع

- ایرانمنش، محمدرضا (۱۳۹۴). مفهوم شهروندی: مفاهیم، مؤلفه‌ها، اصول، زمینه‌ها و الگوها. تهران: نگاه معاصر.
- توسلی، غلامعلی؛ و حسینی نجاتی، سیدمحمود (۱۳۸۳). واقعیت اجتماعی شهروندی در ایران. مجله جامعه‌شناسی ایران. (۲) ۵. ۳۲-۶۲.
- حسنائی، محمدرضا؛ و موسوی، سعیده‌سادات (۱۳۹۷). مقایسه تطبیقی نقش داستان‌های مصور و انیمیشن در گفتمان هویت ملی در ژاپن و ایران. مطالعات فرهنگ- ارتباطات. سال نوزدهم. شماره ۴۴. ۱۷۹-۲۰۲.
- ریوندی، الهام (۱۳۹۶). پایان‌نامه تحصیلی مطالعه نقش و حضور نهاد خانواده در محتوای انیمیشن‌های بلند ۱۵ سال اخیر (انیمیشن‌های بزرده اسکار). پایان‌نامه کارشناسی ارشد کارگردانی انیمیشن. دانشگاه سوره.
- سربخش، رضا؛ میرزاپور، حسین؛ و سربخش، رؤف (۱۴۰۰). نقش انیمیشن تلویزیونی در احیای آیین‌های نمایی برای کودکان. مجله مطالعات میان رشته‌ای ارتباطات و رسانه. ۱۱(۴). ۱۵۱-۱۸۱.
- سربخش، رضا؛ سرسنگی، مجید؛ و سفلائی، احمد (۱۴۰۰). ظرفیت‌های انیمیشن برای تبدیل به تئاتر موزیکال با تأکید بر اقتباس‌های «برادوی» از انیمیشن‌های دیزنی. فصلنامه تئاتر. ۱۸۷(۱). ۷۶-۵۵.



شاه قاسمی، احسان؛ و خالقی‌پور، مریم (۱۳۹۹). انیمیشن‌های فانتزی و تخیل کودکان: یک مطالعه کیفی. *مجله جهانی رسانه*. ۱۵(۲). ۱۰۷-۱۳۵.  
غیاثوند، احمد (۱۳۹۴). آموزش شهروندی در مدارس شهر تهران؛ آثار و پیامدها. *مطالعه تجربی اثربخشی طرح شهردار مدرسه*. *فصلنامه برنامه‌ریزی رفاه و توسعه اجتماعی*، ۷(۲۳). ۲۳۹-۲۰۷.

فتاح‌پور، حمیده (۱۳۹۷). بررسی چگونگی تأثیر انیمیشن شکرستان بر هویت ملی کودکان پیش از دبستان. اولین همایش ملی هویت کودکان ایران اسلامی در دوره پیش دبستانی. شیراز.

کیشانی فراهانی، عزت‌الله؛ فرمپینی فراهانی، محسن؛ و رهنما، اکبر (۱۳۹۲). مؤلفه‌های اساسی تربیت شهروندی اسلامی- ایرانی. *فصلنامه مطالعات ملی*. ۱۴(۴). ۷۴-۵۱.

محمدی، حسین؛ کریمیان مزیدی، محمدعلی؛ و بهشتی، سعید (۱۳۹۶). تحلیل مفهومی مراحل و ابعاد تربیت شهروندی. *رهیافتی نو در مدیریت آموزشی*. ۸(۴). ۸۳-۱۰۶.

محسنی، رضاعلی (۱۳۸۹). ابعاد و تحلیل حقوق شهروندی؛ راهکارهایی برای تربیت و آموزش حقوق شهروندی. *فصلنامه مطالعات سیاسی*. ۱۰(۳). ۱۱۷-۱۴۴.

موسوی، سعیده‌سادات؛ احمدی زاویه، سیدسعید؛ و حسنائی، محمدرضا (۱۳۹۷). بازنمایی مضامین مذهبی در انیمیشن با بررسی الگوهای به‌کارگرفته شده در آثار ژاپنی. *نشریه هنرهای زیبا- هنرهای نمایشی و موسیقی*. ۱(۱). ۱۲۳-۱۲۰.  
مفیدی، فرخنده؛ و کفیلی‌مقدم، سیما (۱۳۹۱). بررسی اثربخشی آموزش اخلاق به کمک فیلم‌های پویانمایی. *فصلنامه تحقیقات روانشناختی*. ۱۵(۴). ۱۴-۱.

نادری، زینب؛ علوی، سیدحمیدرضا؛ و یاری دهنوی، مراد (۱۳۹۶). بازنمایی اتوپیا در انیمیشن‌های کودکانه با تأکید بر مفاهیم هستی‌شناسی. *انسان‌شناسی و ارزش‌شناسی*. اسلام و پژوهش‌های تربیتی. *مجله اسلام و*

Arcadias, L. & Corbet, R. & Declan, M. & Potenziani, I. (2021). *Astro-animation - A case study of art and science education*, [https://www.researchgate.net/publication/350852874\\_Astro-animation](https://www.researchgate.net/publication/350852874_Astro-animation).

Biseth, H., Hoskins, B. & . Huang, L.(2021). *Using IEA International Civic and Citizenship Education Study (ICCS) Data: Northern Lights on ICCS*, IEA Research for Education, [https://doi.org/10.1007/978-3-030-66788-7\\_1](https://doi.org/10.1007/978-3-030-66788-7_1).

Bosio, E. (2021). *Global human resources or critical global citizens? An inquiry into the perspectives of Japanese university educators on global citizenship education*, <https://doi.org/10.1007/s11125-021-09566-6>.

Bandura, A. (2002). Social Cognitive Theory in Cultural Context. *Applied Psychology: An International Review*, 51, 269-290. <http://dx.doi.org/10.1111/1464-0597.00092>

Baruwa, F. & Oladumiye, E.B. & Ibiwoye, T. I. (2020). Assessment of Animation Usage in TV Programme Broadcast within Selected Television Stations in Lagos State. *Journal of Arts & Humanities*, (9)9, 51-65.

Bieberstein, R. & Feyersinger, E. (2022). Introduction to the Special Issue: New Perspectives on Animation Historiography. *An Interdisciplinary Journal*, (17)1, 5-9.

Berarducci, V. (2014). Animation in the Elementary School, National Art Education Association. *Journal of Health, Physical Education, Recreation*, 24. 10-15.

Bhatti, Z. & Abro, A. & Gillal, A.R. & Karbasi, M. (2017). Be Educated:- Multimedia Learning through 3D Animation. *International Journal of Computer Science and Emerging Technology*,1, 13-22. [www.ijcet.salu.edu.pk](http://www.ijcet.salu.edu.pk).

Bloom, B. (1994). *Reflection on the Development and Use of the Taxonomy*. In: L. W. Anderson and L. A. Sosniak (Eds.), *Bloom's taxonomy: A Forty-Year Retrospective*. Chicago: The National Society for the Study of Educational (pp. 1-8). Chicago, IL: University of Chicago Press

Chalachanová, A. & Lid, Inger M. & Gjermetad, A . (2020). Citizenship of persons with intellectual disabilities within the frame of inclusive research: A scoping review of studies to inform future research. ALTER, *European Journal of Disability Research, Norway: VID Specialized University, Vaagsgata 40, Sandnes*, 1-14.

Hsieh, H. F & Shannon, S. E. (2005), Three approaches to qualitative content analysis. *Qualitative health research*, 15(9), 1277-1288.

Knowles, R. T., Torney-Purta, J., Barber, C. (2018). Enhancing citizenship learning with international comparative research: Analyses of IEA Civic Education datasets. *Citizenship Teaching & Learning*, 13(1), 7-30.

Lamotte, C. (2022). Discovering Animation Manuals: Their Place and Role in the History of Animation. *Animation*, 17(1), 127-143. <https://doi.org/10.1177/17468477221080112>

Joris, M., & Agirdag, O. (2019). In search of good citizenship education: A normative analysis of the International Civic and Citizenship Education Study (ICCS). *European Journal of Education*, 54(2), 287-

298. <https://doi.org/10.1111/ejed.1233>

Maykut, P., & Morehouse, R. (1994). *Beginning Qualitative Research, A Philosophic and Practical Guide*, The Falmer press

Parker, G. (2000). *Citizenship, contingency and countryside, Rights, culture, land and the environment*. London and New York: Routledge

Petrakaki, D. & Hilberg, E. & Waring, J. (2021). *The Cultivation of Digital Health Citizenship*. <https://doi.org/10.1016/j.socscimed.2021.113675>

Ritonga, S., Safrida, S., Huda, I., & Sarong, M. A. (2020). The effect of problem-based video animation instructions to improve students' critical thinking skills. *Journal of Physics: Conference Series*, 1460(1), 102-107.

Rapantaa, C. & Vrikkib, M. & Evagoroub, M. (2020). Preparing culturally literate citizens through dialogue and argumentation rethinking citizenship education. *The Curriculum Journal*, (32)3, 475-494.

Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in society: The development of higher psychological processes*. Cambridge, MA: Harvard University Press.

Wachtl, M. & Ledesma, F. & Malcolm, H. & Toal, C. & Kavanagh, C. & Hadley, J. & Pennington, J. & Shepherd, S. & S Wald, D. (2021). Animation supported communication on intensive care; a service improvement initiative, *Journal of the Intensive Care Society*. 10, 1-6, <https://doi.org/10.25384/SAGE.c.5504134.v1> .

Wu, J. & Wu, J. & Wen Cheng, C. & Chieh Shih, C. & Hsien Lin, P. (2021). A Study of the Influence of Music on Audiences' Cognition of Animation. *animation: An Interdisciplinary Journal*, 3(16), 141-156.