

## ویژگی‌های دراماتیک شخصیت در برنامه‌های تلویزیونی عروسی پیش‌دبستانی

### (با تأکید بر الگوی یادگیری غیردستوری)<sup>۱</sup>

فاطمه حسین میخچی<sup>۲</sup>؛ احمد سفلائی<sup>۳</sup>

تاریخ ارسال: ۱۴۰۱/۱۰/۰۵ تاریخ پذیرش: ۱۴۰۲/۰۲/۲۴

### چکیده

هدف این پژوهش، تبیین ویژگی‌های مؤثر شخصیت عروسی در برنامه‌های تلویزیونی عروسی پیش‌دبستانی، از طریق استخراج مقوله‌ها و زیرمقوله‌های مشترک بین شاخصه‌های دراماتیک شخصیت و الگوی یادگیری غیردستوری است. روش تحقیق، از نوع کیفی و توصیفی-تحلیلی (مطالعه موردی) با مقوله‌بندی و رویکرد استقرایی است. به این منظور، شخصیت «بارنی» از مجموعه «بارنی و دوستان»- به‌عنوان مورد مطالعه- به روش نمونه‌گیری هدفمند از جامعه مورد بررسی انتخاب شده است. سپس شش مقوله اصلی ماهیت شخصیت از دیدگاه آلن آرمر و تأثیر الگوی یادگیری غیردستوری، بررسی شده است. یافته‌ها نشان می‌دهد ویژگی‌های مورد مطالعاتی (شخصیت بارنی)، تا حد زیادی به ویژگی‌های دراماتیک با تأکید بر الگوی یادگیری غیردستوری نزدیک است. بنابراین، زیرمقوله‌های استخراج شده با تأکید بر الگوی آموزشی غیردستوری، ارتباط مستقیمی با خلق شخصیت‌های عروسی مناسب برای مجموعه‌های آموزشی دارند. لذا می‌توان براساس ماهیت و موقعیت آموزشی برنامه از این الگوی آموزشی در طراحی شخصیت عروسی بهره برد.

### واژه‌های کلیدی

برنامه سازی عروسی، شخصیت عروسی، ویژگی‌های دراماتیک، الگوی یادگیری غیردستوری، مجموعه «بارنی و دوستان».

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

۲. کارشناسی ارشد تهیه کنندگی تلویزیون، گروه تلویزیون، دانشکده تولید رادیو و تلویزیون، دانشگاه صدا و سیما، تهران، ایران (نویسنده مسئول).

fatimahmikhchi@gmail.com

۳. استادیار گروه انیمیشن، دانشکده هنرهای دیجیتال، دانشگاه صدا و سیما، تهران ایران.

soflaee@gmail.com

## مقدمه

در عصر حاضر، پس از خانواده، مدرسه و گروه همسالان، تلویزیون به‌عنوان عامل چهارم یادگیری اجتماعی وارد میدان شده است، به لحاظ استمرار حضور، گستردگی و تنوع کل و محتوا و نیز تکثر فرستنده‌ها (در سال‌های اخیر) تأثیری شگرف و غیرقابل‌مقایسه با دیگر عوامل داشته است. تلویزیون از عوامل مهم آموزش نقش‌های اجتماعی به کودکان به شمار می‌رود (ساروخانی، ۱۳۹۵: ۱۱۱). یکی از مهم‌ترین و مؤثرترین دوران‌های زندگی آدمی، دوران کودکی است. کودکان در هر مرحله سنی قادر به یادگیری مطالب خاصی هستند. آنها در حال رشد هستند و هر مرحله از رشد به آنها این امکان و توانایی را می‌دهد که موضوع‌های ویژه‌ای را بیاموزند (کریمی، ۱۴۰۰: ۱۷). در کنار آموزش، الگوهای یادگیری از اهمیت بالایی برخوردارند که کاربردهای ویژه آموزشی نیز دارند. با استفاده از الگوهای یادگیری در حالی که به مخاطبان در کسب اطلاعات، نظرات، مهارت‌ها و راه‌های تفکر کمک می‌شود، نحوه یادگیری نیز به آنان آموخته می‌شود. در واقع آموزش از راه الگوهای یادگیری باعث افزایش استعداد آنها در یادگیری می‌شود.

هر برنامه عروسکی را می‌توان یک نمایش آموزشی به حساب آورد، چرا که به هر حال تأثیر خود را بر کودکان می‌گذارد و حضور عروسک‌ها- به عنوان شخصیت‌های اصلی- برنامه‌های عروسکی را از برنامه‌های دیگر متمایز می‌کند. به نظر می‌رسد روش‌های رایج و جذابیت‌های قدیمی و معمول که توسط کارگردانان نسل قدیم برنامه‌های عروسکی استفاده می‌شود، برای مخاطب کودک امروز که توسط رسانه‌های مختلف از تلفن همراه تا تلویزیون، سینما و شبکه‌های ماهواره‌ای احاطه شده است، جذابیت ندارد. بنابراین اگر قرار باشد مخاطبان کودک را مجدداً پای تلویزیون و نمایش عروسکی- به‌خصوص با هدف آموزشی- بنشانند، باید بازنگری کلی در اصول و ضوابط تولید آثار نمایش عروسکی انجام گیرد. در دو دهه اخیر، تلویزیون ایران برنامه‌های عروسکی آموزشی موفق و تأثیرگذاری در امر آموزش نداشته است و کودکان این دو دهه از تماشای برنامه‌های تأثیرگذار بی‌نصیب مانده‌اند. با مشاهده آثار عروسکی تولیدشده تلویزیونی ایرانی در دو دهه اخیر درمی‌یابیم که بیشتر برنامه‌های ساخته‌شده، مجری‌محور بوده و عروسک‌ها نقش

پرکننده برنامه را داشته‌اند و شخصیت‌های عروسکی نتوانسته‌اند آن‌طور که باید در برنامه‌های کودکان دیده شوند، در ذهن کودکان ماندگار شوند و پس از اتمام ساخت برنامه به فراموشی سپرده می‌شوند. این پژوهش قصد دارد مسیری را به سمت اصول ابتدایی خلق جذابیت و تأثیرگذاری آموزشی با تأکید بر الگوی یادگیری غیردستوری باز کند. یقیناً شناخت ویژگی‌های مطلوب دراماتیک شخصیت‌های عروسکی به برنامه‌سازان آموزشی در تولید آثار عروسکی موفق و تأثیرگذار یاری می‌رساند.

### پیشینه پژوهش

در بررسی و مطالعه پژوهش‌های پیشین، مشخص شد تاکنون پژوهشی با عنوان خلق شخصیت عروسکی با تأکید بر الگوهای یادگیری آموزشی (غیردستوری) صورت نگرفته است و بیشترین پژوهش‌ها حول محور تولیدات برنامه‌های کودک (برنامه‌های آموزشی پیش‌دبستانی) با در نظر گرفتن نظریه‌های یادگیری، رشد کودکان و تأثیر آنها بر آموزش و یادگیری کودکان بوده است، اما نزدیک‌ترین پژوهش‌ها که تا زمان انجام این پژوهش صورت پذیرفته‌اند، به این شرح است: نازیلا نوری‌شاد (۱۳۹۲) در پایان‌نامه ارشد با عنوان: «پژوهشی در زمینه قابلیت‌ها و ویژگی‌های نمایش عروسکی در برنامه‌های تلویزیون» به بررسی برنامه‌های کودک تلویزیون، نمایش عروسکی و مخاطب‌شناسی آن پرداخته است و در انتها مجموعه «خونه مادر بزرگه» را به عنوان نمونه موفق یک برنامه عروسکی برای کودکان، با توجه به شاخص‌های تعریف شده مورد تحلیل و بررسی قرار داده است. یوسف بچاری (۱۳۸۷) در پایان‌نامه ارشد با عنوان: «مطالعه ساختاری برنامه‌های آموزشی کودکان پیش‌دبستانی با تأکید بر مطالعه تطبیقی برنامه سسمی استریت و شهرک الفبا» ویژگی‌های برنامه‌های آموزشی مناسب برای کودکان را مورد بررسی قرار داده و به این نتیجه دست یافته که اگر برنامه‌های آموزشی براساس الگوهای ساختاری (فرمالیستی) و محتوایی مناسب تولید شود، می‌تواند موجب افزایش سطح یادگیری در کودکان پیش‌دبستانی باشد. گیتی تبختری‌فرد (۱۳۵۹) در پایان‌نامه ارشد با عنوان: «استفاده از تئوری‌های یادگیری و رشد در طراحی برنامه‌های تلویزیونی» سعی کرده است تا حد امکان نظریه‌های

دانشمندان مختلف در مورد رشد کودکان را مورد تجزیه و تحلیل قرار دهد و امکان کاربرد هر یک از آنها را در تهیه برنامه‌های تلویزیونی کودکان بررسی کند تا در نتیجه مشخص شود کدام نظریه یا مجموعه نظریه‌ها به میزان بیشتری به تسریع یادگیری کودکان کمک می‌کند. هومن باقری (۱۳۷۹) در پایان‌نامه کارشناسی با عنوان: «تخیل و باورپذیری کودک در نمایش عروسی» در جایگاه یک کارگردان نمایش عروسی، معتقد است که یک کارگردان اگر برای گروه سنی خاصی کار می‌کند، باید مخاطب خود را به طور کامل بشناسد و شناخت روحی و روانی او از مخاطبش، کمک می‌کند بتواند نمایشی را عرضه کند که برای گروه سنی موردنظرش مفید باشد، مضمون کاری که او برای نمایش خود انتخاب می‌کند، باید به گونه‌ای باشد که تحول و تغییری را در ذهن، حافظه و رفتار کودک ایجاد کند. این نمایش باعث می‌شود کودک نکاتی را یاد بگیرد که تا آن زمان نمی‌دانسته است.

در بخش پایانی کتاب «تولید برنامه‌های آموزشی تلویزیونی» نوشته سید عباس رضوی، چگونگی طراحی برنامه تلویزیونی اثربخش که بتواند موجب بهبود و تسهیل یادگیری شود، مورد بحث قرار گرفته است. در فصل هفتم کتاب «اصول طراحی برنامه‌های تلویزیونی» نوشته عذرا خزانلی با عنوان کاربرد تئوری‌ها در طراحی برنامه‌ها، تعدادی از تئوری‌ها از جمله تئوری‌های رشد و تئوری‌های یادگیری و کاربرد آن در برنامه‌ها بیان شده است.

تلاش پژوهشگران و نویسندگان پیشین بر آن بوده تا با به‌کارگیری نظریه‌های یادگیری و بررسی تأثیر آنها در آموزش و یادگیری کودکان در برنامه‌های تلویزیونی و برنامه‌های آموزشی پیش‌دبستانی، بتوانند به برنامه‌سازان و تهیه‌کنندگان در ساخت برنامه‌های تأثیرگذار برای کودکان کمک کنند. در این پژوهش‌ها، مرکز توجه، کودکان و ویژگی آنها و نظریه‌های یادگیری در برنامه‌های آموزشی بوده، عروسک به عنوان یک شخصیت تأثیرگذار برای کودکان، نادیده گرفته شده است و سندی مبنی بر به‌کارگیری الگوهای یادگیری در برنامه‌ها- و به‌خصوص طراحی شخصیت عروسی- یافت نشد. در نتیجه پژوهش حاضر، در مسیر تأثیر الگوهای یادگیری (الگوی یادگیری غیردستوری) در طراحی شخصیت‌های عروسی برنامه‌های عروسی آموزشی پیش‌دبستانی قدم برداشته است.

## چهارچوب نظری

### الگوهای یادگیری

الگوهای یادگیری در واقع همان الگوهای تدریس هستند، همان‌طور که به دانش‌آموزان [کودکان] کمک می‌شود تا اطلاعات، ایده‌ها، مهارت‌ها، ارزش‌ها، روش‌های تفکر و روش‌های بیان خود را کسب کنند، به آنها آموزش داده می‌شود که چگونه یاد بگیرند. در واقع، مهمترین نتیجه دراز مدت آموزش ممکن است افزایش قابلیت‌های دانش‌آموزان [کودکان] برای یادگیری آسانتر و مؤثرتر در آینده باشد. (Joice & et al, 2003: 7) بروس جویس و همکارانش بیان کردند: «ما برای قانونمند کردن مطالعات مربوط به منابع مهم الگوها، آنها را براساس محور یادگیری و نیز نوع نگاه نسبت به افراد و چگونگی نوع آموزش آنها، به چهار خانواده تقسیم کرده‌ایم. این چهار خانواده عبارت‌اند از: فردی، نظام‌های رفتاری، پردازش اطلاعات و اجتماعی» (جویس و دیگران، ۱۳۹۰: ۵۳).

خانواده الگوهای فردی برآن‌اند تا آموزش را چنان شکل دهند تا با آن بتوانیم خود را در جست‌وجوی زندگی سطح بالاتر بهتر بشناسیم، مسئولیت آموزش خود را به دست گیریم و رسیدن به حدی بالاتر از رشد فعلی خود را بیاموزیم و قوی‌تر، حساس‌تر و خلاق‌تر شویم (جویس و همکاران، ۱۳۹۸: ۶۵). الگوی یادگیری غیردستوری از خانواده الگویهای فردی به حساب می‌آید که در این پژوهش، ویژگی‌های دراماتیک شخصیت عروسی با تأکید بر الگوی غیردستوری بررسی و تبیین خواهد شد.

کارل راجرز، روانشناس، مشاور مشهور و سخنگوی شناخته‌شده الگوهای با نقش معلم به عنوان مشاور است و بر یابوری بین معلم و دانش‌آموزان [کودکان] تأکید دارد. به اعتقاد راجرز، روابط انسانی مثبت به افراد کمک می‌کند که رشد کنند، لذا آموزش به جای اینکه مبتنی بر مفاهیم مواد درسی باشد، باید بر مفاهیم روابط انسانی بنا نهاده شود (جویس و همکاران، ۱۳۹۰: ۲۲۱). الگوی غیردستوری راجرز الگویی بداهه است که طی فرایند یاددهی و یادگیری شکل می‌گیرد و مبتنی بر یک نظم خطی و ازپیش‌تعیین‌شده نیست (همان: ۲۱۳). الگوی غیردستوری، تدریسی دانش‌آموز [کودکان] محور است، زیرا در این رویکرد

فعالیت اصلی در فرایند تدریس - یادگیری بر عهده دانش‌آموز [کودکان] است. (شعبانی، ۱۳۸۵: ۲۰۳) این الگو، بیش از هدف‌های محتوایی یا آموزشی کوتاه‌مدت، به سبک‌های یادگیری درازمدت و رشد شخصیت‌های فردی تأکید دارد (جویس و دیگران، ۱۳۹۸: ۳۵۹).

می‌توان الگوی تدریس غیرمستقیم [غیردستوری] را در چندین نوع موقعیت‌های دارای مسئله: شخصی، اجتماعی و تحصیلی به کار برد. هنگام مواجهه با مشکلات شخصی، افراد احساسات درونی خود را کشف می‌کنند. در مشکلات اجتماعی، دانش‌آموزان [کودکان] احساسات خود درباره روابط با دیگران را کشف کرده و چگونگی تأثیر احساسات خود بر این روابط را بررسی می‌کنند. در مشکلات تحصیلی، دانش‌آموزان [کودکان] احساسات خود درباره شایستگی و علاقه‌شان را کشف می‌کنند (جویس و همکاران، ۱۳۹۸: ۳۶۹). محیط غیردستوری، بستگی زیادی به اثرات پرورشی خود دارد و اثرات آموزشی بیشتر به موفقیت در پرورش و رشد اثربخش خویشتن وابسته است. الگو به این صورت می‌تواند خصوصیتی کاملاً پرورشی داشته و به اثرات تجربی محیط غیرمستقیم و نه انتقال محتوا و مهارت‌های تدوین یافته خاص وابسته باشد (همان: ۳۷۳).

### شخصیت عروسی

ساده‌ترین تعریفی که برای کاراکتر [شخصیت] ارائه شده که با تعریف‌های کهن از کاراکتر [شخصیت] وجوه مشترکی دارد، به این صورت است: «شخصیت، شبه‌شخصی است تقلیدشده از اجتماع که بینش جهانی نویسنده بدان فردیت و تشخیص بخشیده است» (قادری، ۱۳۹۴: ۱۱۷). منظور از شخصیت، فقط کسانی نیست که در درام هستند، بلکه از آن مهم‌تر، ماهیت حقیقی آنهاست، ماهیتی که تنها از طریق کارهایی که آنها در مسیر داستان انجام می‌دهند، آشکار می‌شود (لتوین و استاکدیل، ۱۳۹۷: ۲۵). شخصیت ضمن اینکه باید واقعی باشد و بتوان او را با شمار کثیری از افراد واقعی انطباق داد، اما باید فراتر از الگوهای موجود در عینیت و مشاهدات عینی باشد. در این صورت، به قول ژوزه ساراماگو یک نفر بر جمعیت جهان افزوده می‌شود (بی‌نیاز، ۱۳۸۸: ۷۲). عروسک نمایشی، عروسک متحرکی است که بازی‌دهنده عروسک آن را به حرکت در می‌آورد. حرکات بدن،

تأثیرات بصری ایجاد می‌کند و از طریق حرکات، افکار و احساسات منتقل می‌شوند، برای مثال، با حرکت دست و سر. همچنین یک بازی‌دهنده می‌تواند به عروسک صدا بدهد. عروسک جسم بی‌جان است که در دستان بازی‌دهنده زنده می‌شود. (Kröger & Nupponen, 2019)

### افشای ماهیت شخصیت

درام، عنصر مشترک بین الگوی یادگیری غیردستوری و شخصیت عروسکی است. شخصیت در یک درام می‌تواند ماهیت خود را از طریق دیدگاه آلن آرمر (وجه جسمانی، کنش‌ها (عدم کنش)، گفت‌وگوها (عدم گفت‌وگو)، آداب و عادات، واکنش دیگران و نام شخصیت) افشا کند که در برنامه عروسکی این افشاگری برای شخصیت عروسکی اتفاق می‌افتد.

براساس نمودار زیر، شخصیت‌ها از شش طریق ماهیت را برای تماشاگر افشا می‌کنند (آرمر، ۱۳۸۳: ۱۷۹):



نمودار ۱- افشای ماهیت شخصیت از دیدگاه آرمر (نگارنده).

۱. وجه جسمانی: هر شخصیت در درجه اول صاحب هیئتی است (امامی، ۱۳۷۳: ۲۷). سیمین امیریان در کتاب «نمایشنامه‌نویسی عروسکی» بیان می‌کند: «عروسک موجودی است ساخته شده، بنابراین شکل صورت، حرکت، راه رفتن و حتی حرف زدن آن منحصر به فرد است. به دلیل همین ویژگی مهم، یعنی استفاده از عروسک به عنوان بازیگر، لازم است در معرفی شخصیت عروسکی دقت بیشتری شود. بایستی به تماشاگر مجال تماشا

داده شود تا او در مرحله اول، حداقل با ظاهر عروسک آشنا شود (امیریان، ۱۳۸۳: ۱۰۷).

۲. کنش: تعریف کنش یا ماجرای دراماتیک این است: «عملی که باید انجام شود یا ماجرای که رخ می‌دهد.» به عبارت دیگر، هر کنشی واکنشی ایجاد می‌کند. واکنش به نوبه خود یک واکنش آغازین برای برانگیختن واکنش دیگر است (آرمر، ۱۳۸۳: ۶۱). حسن دادشکر، نمایش عروسکی دراماتیک را این گونه تعریف می‌کند: «نمایش عروسکی اثری دراماتیک است یعنی دارای کنش و عمل نمایشی است، به دنبال هر کنش واکنش خواهد آمد. چگونه می‌توان تشخیص داد که نمایش عروسکی است و یا صرفاً در آن عروسک استفاده شده است، اگر تعدادی عروسک بر روی صحنه باشد که تنها اقدام به حرکت و دیالوگ کنند، آن نمایش عروسکی نیست. در نمایش عروسکی باید شاهد بروز کنش‌های عروسک‌ها بود، به طوری که این کنش‌ها ویژه آنها باشد و نتوان آن را در صحنه نمایش عادی اجرا کرد. ارتباط بین عروسک‌ها باید دراماتیک و مطابق با شخصیت‌های فانتزی آنها باشد» (محبی، ۱۳۹۰).

۳. گفت‌وگو: به معنای مکالمه و صحبت کردن با هم و مبادله افکار و عقاید است و در شعر، نمایشنامه و... به کار برده می‌شود (قادری، ۱۳۹۴: ۳۳۳).

گفت‌وگوی مؤثر علاوه بر خلق واقعیت و وظایف بیان شده، باید این ویژگی‌های اساسی را داشته باشد:

❖ ایجاز: گفت‌وگوی خوب، کوتاه و موجز است. به طور کلی، هیچ شخصیتی بیش از دو سه جمله نمی‌گوید (سیگر، ۱۳۹۴: ۱۸۱). در نمایش، عروسک‌هایی که مدام حرف می‌زنند و منظورشان هم مشخص نمی‌گردد، مسلماً تماشاگر را خسته خواهند کرد. بهتر است عروسک‌ها، چیزی را بگویند که برای جریان دادن به نمایش طراحی شده و یا در پرداخت شخصیت او لازم است (امیریان، ۱۳۸۳: ۱۱۶).

❖ سادگی: از ویژگی‌های گفت‌وگوی مؤثر، سادگی است. اکثر مردم جمله‌های ساده و خبری مرکب از کلمات یک یا دو هجایی را به کار می‌برند (آرمر،



۱۳۸۳: ۱۳۲). خردسالان نیز براساس ویژگی‌های سنی خود توانایی استفاده از واژه‌های محدودی را دارند، بنابراین دایره واژگان فعال در این سن باید درنمایش‌ها و برنامه‌های کودکان در نظر گرفته شود.

❖ رعایت طرز صحبت شخصیت: نویسنده می‌تواند شخصیت را با به‌کارگیری نوع کلمات و ویژگی‌های خاص آن قالب بزند و بسازد، درست مانند سفالگری که با گل، آنچه را می‌خواهد قالب می‌زند و می‌سازد (امیریان، ۱۳۸۳: ۱۱۱). در نتیجه، هر شخصیت، برای صحبت کردن بیان خاص خودش را دارد. همین نحوه بیان است که تا حدودی شخصیت را معرفی می‌نماید و برای شخصیت عروسی نیز این چنین است (همان: ۱۱۰).

❖ نامرئی بودن: هدف نویسنده، کشیدن تماشاگر به دنیای فیلم (یا نمایش تلویزیونی) به وسیله خلق احساس همذات‌پنداری است. وقتی نویسندگان با گفت‌وگوی برجسته‌ای توجه را به خود معطوف می‌کنند، این توهم را درهم می‌شکنند و تماشاگر را وادار می‌سازند که در دنیای فیلم شرکت نکند. هنرمندان نابغه پرده‌ای نامرئی به وجود می‌آورند، هنری که هنر را پنهان می‌کند (آرمر، ۱۳۸۳: ۱۳۲).

❖ تکامل: مفهوم تکامل، رشد احساس، کنش رو به اوج، تزیید کنش از صحنه‌ای به صحنه دیگر و از پرده‌ای به پرده دیگر تا اوج داستان است. تکامل در گفت‌وگو نیز باید وجود داشته باشد. گفت‌وگو سطر به سطر باید از اندیشه کم اهمیت‌تر و بعد به اندیشه‌ای مهم‌تر تکامل یابد (همان: ۱۳۰).

۱. آداب و عادات: رفتار، یعنی شیوه‌ای که آدم کاری را انجام می‌دهد و فرق بین دو نفر را که احتمالاً دارای فیزیکی مشابه هستند، مشخص می‌کند. هر کس خصوصیات جزئی خاصی دارد که او را منحصر به فرد می‌سازد (سیگر، ۱۳۹۴: ۵۷). همچنین برخی از آداب و عادات می‌تواند ابعاد شخصیت را آشکار سازد و او را افشا کند، آداب و عادات می‌توانند بستری را فراهم آورند که وضعیت اجتماعی یا روانی شخصیت را بازگو کنند.

۲. واکنش دیگران: گاهی واکنش شخصیت‌ها نسبت به یکدیگر واکنش مخاطب را نیز برمی‌انگیزد. تماشاگر، به تدریج طرز برخورد‌ها را نسبت به خصوصیات یک شخصیت خاص متشکل می‌کند و سرنخ‌های مختلفی را از منابع مختلف بررسی می‌نماید (آرمر، ۱۳۸۳: ۱۸۴). در نمایش عروسی نیز ارتباط عروسک و بازی‌دهنده، ارتباط عروسک و مخاطب و ارتباط بازی‌دهنده و مخاطب می‌تواند به عنوان نمونه‌ای از واکنش دیگران به شخصیت موردتوجه قرار گیرد.

۳. نام شخصیت: نام‌گذاری شخصیت‌های نمایش عروسی، گاه اهمیت زیادی پیدا می‌کند. اسامی خاص به‌طور ضمنی به وجود خصوصیت‌هایی در شخصیت اشاره می‌کند. ممکن است این اسامی در معنی‌ای که از آنها استنباط می‌شود، قابل توجه باشند. مانند ولپن (روباه) برفی (مثل برف)، یا به دلیل بازتاب آهنگ تلفظ، در تماشاگر ایجاد احساسی متفاوت کنند. اگر نویسنده به درستی از این ویژگی کلمات و واژه‌ها استفاده کند می‌تواند به آنچه موردنظرش است، دست یابد (امیریان، ۱۳۹۴: ۱۱۲).

در این پژوهش، ارتباط و تأثیر الگوی یادگیری غیردستوری بر ویژگی‌های افشای ماهیت شخصیت بررسی می‌شود تا بتوان به ویژگی‌های دراماتیک خلق شخصیت عروسی مناسب در برنامه‌های عروسی آموزشی پیش‌دبستانی با تأکید بر الگوی یادگیری دست یافت.

### روش پژوهش

در این پژوهش، از روش کیفی نوع توصیفی تحلیلی (مطالعه موردی) با مقوله‌بندی و رویکرد استقرایی استفاده شده است. در گردآوری مفاهیم و مبانی نظری از شیوه اسنادی- کتابخانه‌ای و مشاهده استفاده شده و سپس براساس چهارچوب نظری و درک دراماتیک کودکان به بررسی و تحلیل شخصیت عروسی در نمونه مورد مطالعاتی پرداخته شده است. جامعه موردبررسی، برنامه‌های عروسی آموزشی پیش‌دبستانی ایران و جهان است که از میان جامعه موردبررسی، شخصیت «بارنی» از مجموعه پیش‌دبستانی «بارنی و دوستان» براساس مقوله‌بندی و زیرمقوله‌های استخراج‌شده مورد مطالعه قرار خواهد گرفت.

### یافته‌های پژوهش

در بحث مقوله‌بندی، هر یک از ویژگی‌های وجوه افشای ماهیت شخصیت یک مقوله در نظر گرفته شد و از طریق مشاهده و داده‌های کتابخانه‌ای زیرمقوله‌هایی از آنان استخراج شد. در جدول زیر مقوله‌های اصلی و زیرمقوله‌های مربوط به هر یک از آنها بیان شده است:

جدول ۱- مقوله‌ها و زیرمقوله‌های محتوای استخراج‌شده از افشای ماهیت شخصیت (نگارنده)

ردیف	مقوله‌ها	زیرمقوله‌ها
۱	ویژگی‌های جسمانی	۱-شکل ظاهری و حالت چهره
		۲-اندازه و مقیاس
		۳-جنس و یافت
		۴-رنگ و لباس
		۵-نوع حرکات
		۶-آزادی عمل در میزانش
		۷-نمای قابل رؤیت
۲	ویژگی‌های کنش	۸-نوع بازی‌دهندگی
		۹-صدای عروسک
		۱۰-کنش فردی
		۱۱-کنش فیزیکی (زبان بدن)
		۱۲-کنش کلامی
۳	ویژگی‌های گفت‌وگو	۱۳-کنش احساسی
		۱۴-کنش ارتباطی
		۱۵-کنش اجتماعی
		۱۶-ایجاز
		۱۷-سادگی
۴	ویژگی‌های آداب و عادات	۱۸-طرز صحبت
		۱۹-نامرئی بودن
		۲۰-تکامل
۴	ویژگی‌های آداب و عادات	۲۱-خلقیات فردی
		۲۲-آداب اجتماعی
		۲۳-آداب و رسوم محلی

ردیف	مقوله‌ها	زیرمقوله‌ها
۵	ویژگی‌های واکنش دیگران	۲۴-عروسک و بازی‌دهنده
		۲۵-عروسک و مخاطب
		۲۶-بازی‌دهنده و مخاطب
۶	ویژگی‌های نام شخصیت	۲۷-عام
		۲۸-خاص
		۲۹-تیپیکال
		۳۰- ملی یا محلی

### تأثیر الگوی یادگیری غیردستوری بر طراحی شخصیت عروسکی

باقر ساروخانی در کتاب «کودکان و رسانه‌های جمعی» نوشته است: «برنامه‌های کودک، جایگاه رشد ارتباطات انسانی است. همه برنامه‌سازان کودک به آن توجه دارند. منظور از ارتباطات در این حوزه این است: کودک بتواند ارتباطات گسترده پیدا کند. در این معنا، باز بودن ذهن کودک در جهت گسترش ارتباطات انسانی و پس از آن، ترمیم ارتباطات و بازسازی مکرر آنها مطرح است. در نهایت، کودک باید بتواند ارتباطات انسانی را همچون سرمایه‌ای انسانی تلقی نماید و در حراست آن بکوشد» (ساروخانی، ۱۳۹۵: ۲۶۱).

برنامه‌های عروسکی تلویزیونی کودک، از این امر مستثنی نیستند و الگوی غیردستوری نیز بر مبنای روابط انسانی بنا نهاده شده است. به گفته کارل راجرز: «روابط انسانی مثبت به افراد کمک می‌کند که رشد کنند، لذا آموزش به جای اینکه مبتنی بر مفاهیم مواد درسی باشد، باید بر مفاهیم روابط انسانی بنا نهاده شود و ارزش‌های مثبت در کودکان شکل بگیرد.»

با به‌کارگیری الگوی غیردستوری، شخصیت عروسکی در نقشی که ایفا می‌کند، وظیفه مشاور، معلم و یا راهنما را به عهده دارد که در صورت دراماتیک بودن، تأثیر آموزشی و در نتیجه یادگیری و درک بر جای می‌گذارد. به گونه‌ای که راهنمایی‌های شخصیت عروسکی به شکل غیردستوری در گفت‌وگوها موجب برقراری ارتباط و تعامل با کودک می‌شود، زیرا راهنمایی‌ها به شکل مستقیم و اجبارگونه برای کودکان نیستند و عروسک تمرکز کودک را به شدت به خود جلب می‌کند و کودک با تمام وجود به پیام‌های عروسک گوش می‌دهد و با دقت رابطه بین عروسک‌ها

را دنبال می‌کند و بالاخره داستان برنامه بر روی ذهن او تأثیر می‌گذارد. مخاطب کودک در موقعیت‌های شخصی، اجتماعی و... که در برنامه و توسط شخصیت عروسکی اتفاق می‌افتد، احساسات خود را بروز می‌دهد و بدون حضور دیگران و ترس از مطرح شدن اشتباهش، پی به اشتباهات خود می‌برد. همچنین الگوی غیردستوری براساس تعاملات و فی‌البداهه شکل می‌گیرد و مخاطب کودک، محور این الگوست. با طراحی شخصیت‌های عروسکی دراماتیک و مناسب با تأکید بر ویژگی‌های الگوی غیردستوری، برنامه عروسکی تلویزیونی می‌تواند در پیش‌برد رشد شخصیت خردسالان، تقویت قوه خلاقیت، افزایش اعتماد به نفس، ایجاد روابط عاطفی با دیگران و احساس واقعی نسبت به خویشان به موفقیت دست یابد.

آنچه در ادامه می‌آید، عبارت است از: افشای ماهیت شخصیت عروسکی دراماتیک در ارتباط الگوی یادگیری غیردستوری و طراحی شخصیت عروسکی (از طریق مقوله‌های وجوه جسمانی، کنش‌ها و گفت‌وگوهای عروسک، آداب و عادات و تأثیر واکنش دیگران بر آن و نام عروسک نمایشی به همراه کارکردهای نمایشی و آموزشی- پرورشی برای کودکان).

### مقوله وجوه جسمانی

در نگاه اول به تمام شخصیت‌های عروسکی، شکل ظاهری آنها، اندازه، مقیاس، جنس و بافت آنها و همچنین رنگ و لباس‌شان به چشم می‌آید. با تأکید بر الگوی غیردستوری در طراحی شخصیت عروسکی در نقش معلم یا راهنما، باید عروسک به شکلی طراحی شود که خردسال به راحتی با آنان ارتباط برقرار کرده و تعامل داشته باشد و در روند آموزشی، تأثیر مثبت داشته و یادگیری افزایش یابد. شیوه بصری طراحی آن می‌تواند واقع‌گرا، نیمه‌انتزاعی یا انتزاعی باشد.

وجوه جسمانی باید به گونه‌ای باشد که تناسب بین اجزای عروسک رعایت شود تا کودکان شخصیت عروسکی را به عنوان راهنما بپذیرند. اینکه بدون در نظر گرفتن نقش شخصیت عروسکی و ویژگی‌های رشدی کودک، شخصیتی طراحی شود که ظاهری موجه برای طراح و یا بزرگسالان داشته باشد و یا حتی شکل ظاهری به گونه‌ای باشد که توجه کودکان به آن جلب نشود و یا بدون شناخت، تنها از جنبه

زیبایی به آن پرداخته شده باشد، نمی‌تواند برنامه را در جهت پیش‌برد اهداف آموزشی و یادگیری یاری رساند.

باورپذیر بودن شخصیت‌های عروسی، زنده بودن عروسک‌ها را برای آنان تداعی می‌کند. نتیجه باورپذیری، اعتماد و اعتباری است که شخصیت عروسی از خود در کودکان شکل می‌دهد. ایجاد اعتماد در کودک سبب پذیرش راحت‌تر اشتباهات توسط کودک می‌شود و سطح یادگیری افزایش می‌یابد.

صدای متناسب با عروسک می‌تواند به باورپذیری بیشتر عروسک‌ها کمک کند. صدای عروسک باید بتواند کودک را با خود همراه کند و جذابیت نمایشی برای کودک ایجاد نماید. البته برخی از عروسک‌های برنامه‌های عروسی کودکان هستند که نشان می‌دهند همیشه صدای یک عروسک برای ایجاد رابطه با مخاطبان ضروری نیست. اما در طراحی شخصیت با تأکید بر الگوی غیردستوری، صدای عروسک در نقشی که ایفا می‌کند بر افزایش سطح یادگیری در کودکان تأثیرگذار خواهد بود، همچنین نوع بازی‌دهندگی عروسک، نوع حرکات و آزادی عمل شخصیت در میزانشن، باید برای خردسالان باورپذیر، قابل‌درک، پویا و زنده باشد.

در تأثیر الگوی غیردستوری در وجوه جسمانی شخصیت عروسی، تمام زیرمقوله‌ها می‌توانند در جذب و ارتباط با کودک مؤثر باشند، اما شکل ظاهری و حالت چهره، اندازه و مقیاس، رنگ و لباس و صدای عروسی می‌توانند در افزایش سطح یادگیری تأثیر بیشتری داشته باشند.

### مقاله کنش

چنانچه کنش‌های شخصیت‌های عروسی، موقعیت و محیط از لحاظ انگیزه‌های هر شخصیت، سازمانی منطقی داشته باشد، رویدادها و کنش‌های بعدی داستان پذیرفتنی و باورپذیر می‌شود. شخصیت‌های عروسی با توجه به نوع بازی‌دهندگی آنها محدودیت‌های حرکتی دارند و همانند بازیگران نیستند، از این جهت، کنش‌های فیزیکی آنها برای هر نوع عروسک متفاوت و دارای محدودیت‌هایی است و از آنجاکه شخصیت عروسی با تأکید بر الگوی غیردستوری، وظیفه راهنمایی و مشاوره را به

عهده دارد، باید کنش‌های فیزیکی اضافی حذف شوند و حرکت دست‌ها و سر شخصیت در جهت هدف آموزشی برنامه تعریف شوند.

کنش کلامی در شخصیت عروسی با تأکید بر الگوی غیردستوری باعث بروز احساسات در مخاطب کودک می‌شود و در کنش ارتباطی نیز شخصیت‌ها و مخاطب کودک آزادانه افکار خود را بیان می‌کنند. گفت‌وگو و کنش ارتباطی صحیح بین شخصیت عروسی و مخاطب کودک منجر به افزایش یادگیری و مهارت رفتاری از طریق نمایش رفتار می‌شود.

کنش فردی و اجتماعی نیز به موقعیت تعریف‌شده در برنامه بستگی دارد و اینکه چه کنش بیرونی یا درونی اتفاق بیفتد. در هر دو حالت، شخصیت عروسی با تأکید بر الگوی آموزشی غیردستوری باید از خود کنشی بروز دهد که در واکنش، کودک به شناخت فردی برسد.

هنگامی که کنش‌های ذکرشده، به‌درستی برای شخصیت عروسی تعریف شده باشد، عروسک می‌تواند تأثیر مثبت در مخاطب خردسال ایجاد کند و برنامه به اهداف تعیین‌شده دست یابد.

### مقوله گفت‌وگو

در الگوی غیردستوری، اصول مورد تأکید، به‌صورت آموزشی بیان می‌شود و نظم خطی در آن وجود ندارد. گفت‌وگوی شخصیت عروسی در این الگو باید به شکلی باشد که مخاطب کودک را وادار به پرسشگری و ایجاد سؤال کند. گفت‌وگوها و حرف‌های شخصیت عروسی اگر به گونه‌ای باشد که این اتفاق رخ ندهد، تأثیر شخصیت در این جنبه کم‌رنگ خواهد بود و اهداف آموزشی از طریق گفت‌وگو منتقل نخواهد شد. طراحی گفت‌وگو برای شخصیت عروسی با تأکید بر الگوی غیردستوری باید به گونه‌ای باشد که کنجکاوی در مخاطب کودک ایجاد شود.

گفتار باید موجز، ساده و با ریتم متناسب با سن خردسال باشد. با توجه به تأکید الگو بر یادگیرنده (مخاطب کودک)، شخصیت عروسی (نقش هدایتگر و معلم) باید از راهنمایی‌های زیاد، جملات تکراری و رادیویی پرهیز کند. علاوه بر این، گفت‌وگو باید اطلاعات و حقایقی از موضوع آموزشی را در قالب راهنمایی‌های

غیردستوری به مخاطب منتقل کند، تا انگیزه مخاطب خردسال برای طرح مشکل، تفکر، پرسشگری و یافتن پاسخ را افزایش دهد.

از آنجاکه ذهن کودک تخیل گراست، بنابراین گفت‌وگوهای شخصیت عروسکی نیز با توجه به ویژگی تخیل‌پسند کودک، می‌تواند واقعیات زندگی را به او نشان دهد و ذهن کودک را برای یافتن راه‌حل‌های مناسب به جست‌وجو وادارد. به‌طور کلی، گفت‌وگوهای شخصیت‌های عروسکی با تأکید بر الگوی غیردستوری، می‌توانند در روند پیش‌برد اهداف برنامه و افزایش سطح یادگیری در مخاطب تأثیرگذار باشند.

### مقوله آداب و عادات

آداب و عاداتی که شخصیت عروسکی از خود نشان می‌دهد، بسیار حائز اهمیت است. زیرا شاکله شخصیت خردسال در بزرگسالی، ریشه در رفتارها و انواع عادت‌های مطلوب و نامطلوبی دارد که در دوران کودکی و بعد از آن شکل گرفته‌اند و از سوی دیگر، شکل‌گیری عادات و یادگیری در کودکان با تقلید، ابعاد رشدی، انگیزه و تقویت صورت می‌گیرد.

آداب و عادات تعریف‌شده برای شخصیت عروسکی با تأکید بر الگوی غیردستوری باید به گونه‌ای باشد که تأثیر منفی برای مخاطب خردسال نداشته باشد و در صورت توجه و تقلید از خلیات فردی و یا آداب اجتماعی که شخصیت عروسکی از خود نشان می‌دهد، کودک را در جهت افزایش یادگیری مهارت رفتاری، شناخت هنجارها و ناهنجاری‌ها، ایجاد ارزش‌های مثبت سوق دهد. از آنجاکه شخصیت عروسکی، نقش رهبر و مشاور را به عهده دارد، باید عادات و آداب آنها مشخص و در محدوده ویژگی‌های رشدی خردسال قرار بگیرد.

### مقوله تأثیر واکنش دیگران

در نمایش عروسکی، باورپذیری رابطه بازی‌دهنده و شخصیت عروسکی، توجه کودکان را به شخصیت عروسکی جلب می‌کند. در برخی نمایش‌ها، بازی‌دهنده در کنار عروسک قرار می‌گیرد، گویی بازی‌دهنده نیز شخصیت عروسکی است. این



مقوله می‌تواند سبب برقراری ارتباط و تعامل با مخاطب کودک شود و در افزایش سطح یادگیری در مخاطب خردسال، تأثیر غیرمستقیم دارد.

### مقوله نام شخصیت

انتخاب نام‌های خاص، تپییکال، محلی و بومی برای شخصیت‌های عروسی می‌تواند باعث جذابیت نمایشی و همچنین جلب توجه و ماندگاری در ذهن خردسال شود و به شکل غیرمستقیم حرف‌های شخصیت عروسی در ذهن خردسال ثبت شود. با توجه به مقوله‌های مطرح‌شده، می‌توان تأثیر بین هر مقوله و الگوی غیردستوری با کارکرد نمایشی و آموزشی- پرورشی را به‌صورتی که در جدول ۲ آمده، دسته‌بندی کرد.

جدول ۲- تأثیر الگوی یادگیری غیردستوری بر طراحی شخصیت عروسی

ردیف	مقوله‌ها	کارکرد نمایشی	کارکرد آموزشی- پرورشی
۱	ویژگی‌های جسمانی	باورپذیری تعامل بین عروسک و مخاطب افزایش جذابیت نمایشی	افزایش یادگیری از طریق جلب توجه مخاطب
۲	ویژگی‌های کنش	باورپذیری تعامل بین عروسک و مخاطب	افزایش اعتمادبه‌نفس افزایش یادگیری و مهارت رفتاری از طریق نمایش رفتار
۳	ویژگی‌های گفت‌وگو	باورپذیری انتقال مفاهیم پیش‌برد طرح داستانی افزایش جذابیت نمایشی تعامل بین عروسک و مخاطب	تقویت مهارت شنیداری تقویت مهارت گفتاری افزایش عزت‌نفس تقویت ارتباط اجتماعی بیان کلامی احساسات در مخاطب افزایش خلاقیت در مواجهه با مسائل روش‌شناسی طرح مسئله و یافتن راه‌حل
۴	ویژگی‌های آداب و عادات	باورپذیری	افزایش یادگیری مهارت رفتاری شناخت هنجارها و ناهنجارها ایجاد عادات مناسب
۵	ویژگی‌های واکنش دیگران	باورپذیری تعامل بین عروسک و مخاطب	-----
۶	ویژگی‌های نام شخصیت	باورپذیری افزایش جذابیت نمایشی	افزایش یادگیری از طریق جلب توجه ماندگاری نام در ذهن مخاطب

## شخصیت‌های عروسی برنامه «بارنی و دوستان»

جهان دراماتیک قابل‌درک برای خردسالان، محدود به طرح‌واره‌های مخصوص دوره خردسالی‌شان است و با جهان دراماتیک بزرگسالان تفاوت بسیاری دارد. هنگامی که بزرگسالان درمورد عروسک‌ها و گریم شخصیت‌های نمایش‌های عروسی و سریال‌ها مانند دون دون در السون و ولسون، انگل‌خان در کاش و کاشکی، گریم سمندون و اسمشو نبر در شهر موش‌ها صحبت می‌کنند، نخستین اشاره آنها به ترسناک بودن عروسک‌ها و چهره شخصیت‌هاست. این در حالی است که بسیاری از این موارد، تأثیرگذار و ماندگار در ذهن مخاطب در مقوله‌های مطرح‌شده طبقه‌بندی شده‌اند، اما کمتر در ساخت نمایش عروسی آموزشی تلویزیون ایران رعایت شده‌اند. در حالی که قصد نویسندگان و کارگردانان برنامه کودک، هرگز ترساندن و فراری دادن مخاطبان کودک خود نبوده است. به تعبیر محقق، این موضوع بیشتر ناشی از درک ذهنی کارگردان به عنوان بزرگسال و بدون توجه به سطح درک بصری و دراماتیک مخاطب کودک از عروسک و جهان عروسی است. به همین دلیل تصمیم گرفته شد در بررسی شخصیت‌های برنامه بارنی و دوستان، نگارنده از منظر جهان دراماتیک خردسالان و عینیات قابل درک کودکان، به تحلیل یافته‌ها بپردازد. با وجود مطالعه و بررسی کامل مقوله‌های مرتبط، زیرمقوله‌هایی انتخاب شده است که در حوزه شناختی کودکان قابل‌تبیین باشند و درضمن، سعی شده با رعایت ایجاز، از طرح بخش‌های مربوط به سنین بالاتر پرهیز شود.

«بارنی و دوستان» یک مجموعه تلویزیونی آمریکایی ویژه کودکان است که برای مخاطبان ۲ تا ۷ سال، توسط شریل لیچ ساخته شده است. این مجموعه نخستین بار در ۶ آوریل ۱۹۹۲ از طریق پی‌بی‌اس کیدز به نمایش درآمد و در ۲ نوامبر ۲۰۱۰ به پایان رسید. مجموعه «بارنی و دوستان» حول شخصیت «بارنی» شکل می‌گیرد که با رویکردی مثبت، خوش‌بینانه و صمیمی، پیام‌های آموزشی را از طریق ترانه‌ها و رقص‌های کوتاه به مخاطبان منتقل می‌نماید.

قسمت‌های ابتدایی مجموعه از فضای مدرسه و بچه‌ها شروع می‌شود که هر قسمت به موضوعی اختصاص دارد. هر زمان که برای چیزی به بارنی نیاز باشد، از طریق تخیل کودکان، بارنی از یک عروسک مخملی به بارنی واقعی تبدیل می‌شود.

قسمت‌های بعدی، به خارج از مدرسه، مکان‌هایی دیگر در همسایگی و در فصل ۱۳ به کشورهای دیگر در سراسر جهان مربوط می‌شوند. شخصیت‌های عروسکی این برنامه تنها احساس شادی و خوشحال بودن را به کودکان می‌آموزند و به کودکان می‌گویند: «زندگی چقدر می‌تواند شگفت‌انگیز باشد». البته چندین قسمت وجود دارد که صرفاً به مقابله با احساسات منفی مانند غمگین بودن، عصبانیت، ترس یا خجالت اختصاص دارد، اما در کل، بچه‌های برنامه، بیشتر اوقات خوشحال هستند و سعی می‌کنند مخاطبان‌شان- یعنی کودکان ۲ تا ۶ سال- نیز احساس شادی کنند. چهار شخصیت عروسکی این برنامه را انواع مختلف دایناسورها تشکیل می‌دهند و بازی‌دهنده‌ها به‌طور کامل درون عروسک‌ها قرار می‌گیرند. در بازی‌دهندگی، روش به دندان گرفتن میله اجرا می‌شود.

### شخصیت بارنی

بارنی، زابیده تخیل کودکان و قهرمان اصلی برنامه است، بنابراین تمام ایده‌های بارنی، ایده‌های کودکان به حساب می‌آیند. مخاطب، فانتزی را از منظر تخیل آنها می‌بیند. بارنی عاشق رقصیدن، بازی کردن و یادگیری درمورد کمک به دیگران در همسایگی خود است و چشمان کودکان را به لذت یادگیری و کشف، شگفتی‌های دنیای ساختگی و زیبایی عشق بی‌قید و شرط باز می‌کند.



شکل ۱- شخصیت «بارنی»

بارنی یک دایناسور تیرانوسور انسان‌نمای بنفش با شکم سبزرنگ است. او دویست میلیون سال (دو سال دایناسوری) سن دارد. با وجود اینکه بارنی یک دایناسور از نوع گوشتخوار است، دندان‌های ترسناک یک گوشتخوار را ندارد. ویژگی‌های او مانند پنجه و سر نرم‌تر، باعث شده برای کودکان، دوست‌داشتنی‌تر باشد. خصوصیات ظاهری فوق، مؤید رعایت وجوه جسمانی با کارکردهای متفاوت است:

۱. کارکردهای نمایشی:

❖ باورپذیری

❖ افزایش جذابیت نمایشی

❖ ارتباط بین عروسک و مخاطب

۲. کارکرد آموزشی- پرورشی:

❖ افزایش یادگیری از طریق جلب‌توجه مخاطب. (براساس جدول شماره ۲)

با توجه به موقعیت‌های روزمره و آموزشی در برنامه، کنش‌های فیزیکی، فردی، ارتباطی، اجتماعی و کلامی در شخصیت بارنی قابل‌مشاهده است که مؤید رعایت مقوله کنش با کارکردهای متفاوت است:

۱. کارکردهای نمایشی:

❖ باورپذیری

❖ افزایش جذابیت نمایشی

❖ تعامل بین عروسک و مخاطب

❖ انتقال مفاهیم

۲. کارکردهای آموزشی- پرورشی:

- ❖ تقویت مهارت‌های ارتباطی
- ❖ تقویت مهارت‌های فردی
- ❖ تقویت مهارت‌های اجتماعی
- ❖ افزایش اعتمادبه‌نفس و عزت‌نفس در مخاطب. (براساس جدول شماره ۲)

گفت‌وگوهای بین باری، بازیگران کودک و شخصیت‌های عروسکی، ساده و در محدوده لغات می‌باشد و طرز صحبت بین آنها صحیح و مناسب گروه خردسالان است. باری شعرهایی با محتوای آموزشی به همراه کودکان و شخصیت‌های عروسکی می‌خواند که نشان‌دهنده رعایت مقوله گفت‌وگو با کارکردهای متفاوت است:

۱. کارکردهای نمایشی:



- ❖ باورپذیری
- ❖ انتقال مفاهیم و اطلاعات
- ❖ پیش‌برد طرح داستان
- ❖ تعامل با مخاطب درون برنامه و بیننده برنامه

۲. کارکردهای آموزشی- پرورشی: - تقویت ارتباط اجتماعی

- ❖ تقویت مهارت شنیداری
- ❖ تقویت مهارت گفتاری
- ❖ افزایش عزت نفس. (براساس جدول شماره ۲).

بارنی غذاهای مختلفی مانند میوه‌ها و سبزیجات را دوست دارد، اما غذای اصلی موردعلاقه او ساندویچ کره بادام زمینی و ژله با یک لیوان شیر است، خصوصیت ذکرشده می‌تواند تأثیر مثبت بر مخاطب بگذارد و مؤید رعایت مقوله آداب و عادات با کارکردهای متفاوت است:

۱. کارکرد نمایشی:

❖ باورپذیری

۲. کارکرد آموزشی- پرورشی:

❖ ایجاد عادات مناسب در مخاطب. (براساس جدول شماره ۲)

در مقوله واکنش دیگران ارتباط بارنی با مخاطب و بازی‌دهنده قابل مشاهده است:

۱. کارکرد نمایشی: باورپذیری. (براساس جدول شماره ۲)

بارنی نام پسرانه به معنای «پسر آرامش» است و با توجه به آهنگ شاد و معنای دوست‌داشتنی که در نام بارنی نهفته، با شخصیت شاد بارنی با برنامه متناسب است، بنابراین نام شخصیت، مؤید رعایت نام شخصیت با کارکردهای متفاوت است:

۱. کارکرد نمایشی:

❖ باورپذیری

۲. کارکرد آموزشی- پرورشی:

❖ جلب‌توجه و ماندگاری در ذهن (براساس جدول شماره ۲).

به‌طور کلی، شخصیت بارنی در برنامه، نقش راهنما و معلم را برای شخصیت‌های عروسی و بازیگران کودک ایفا می‌کند و شخصیت‌ها برای کمک، راهنمایی و گفت‌وگو به او مراجعه می‌کنند. تا حدود زیادی، زیرمقوله‌های مؤثر در الگوی غیردستوری در بارنی مشاهده می‌شود و دیگر شخصیت‌های عروسی (باپ کوچولو، دی‌جی و ریف) و بازیگران کودک متأثر از شخصیت بارنی هستند و نمی‌توان گفت زیرمقوله‌های مؤثر در الگوی غیردستوری در طراحی شخصیت آنها به کار رفته، بلکه ویژگی‌های آنها بیشتر نزدیک به زیرمقوله‌های مؤثر در الگوی یادگیری شبیه‌سازی هستند. با وجود این، ویژگی‌های شخصیت عروسی بارنی در شش مقوله به اختصار به شرح زیر است.

جدول ۳- میزان رعایت زیرمقوله‌های مؤثر در الگوی غیردستوری در شخصیت بارنی

مقوله‌ها	زیرمقوله‌های مؤثر	برنامه بارنی و دوستان
وجوه جسمانی	۱- شکل ظاهری و حالت چهره	بله
	۲- اندازه و مقیاس	بله
	۳- رنگ و لباس	بله
	۴- صدای عروسک	بله
کنش	۵- کنش فردی	بله
	۶- کنش فیزیکی	بله
	۷- کنش کلامی	بله
	۸- کنش ارتباطی	بله
	۹- کنش اجتماعی	بله
گفت‌وگو	۱۰- ایجاز	بله
	۱۱- سادگی	بله
	۱۲- طرز صحبت	بله
	۱۳- نامرئی بودن	بله
	۱۴- تکامل	بله
عادات و آداب	۱۵- خفیات فردی	بله
	۱۶- آداب اجتماعی	بله
واکنش دیگران	۱۷- رابطه عروسک و بازی‌دهنده	خیر
	۱۸- رابطه عروسک و مخاطب	بله
	۱۹- رابطه بازی‌دهنده و مخاطب	بله
نام شخصیت	۲۰- اسم خاص	خیر
	۲۱- اسم تیبیکال	خیر
	۲۲- اسم محلی یا ملی	خیر

## نتیجه‌گیری

بررسی شخصیت عروسی بارنی در برنامه «بارنی و دوستان» نشان می‌دهد بسیاری از زیرمقوله‌های مؤثر در ارتباط الگوی یادگیری غیردستوری و شخصیت عروسی در طراحی شخصیت بارنی رعایت شده است، بنابراین می‌توان گفت یکی از دلایل موفقیت برنامه، رعایت این مقوله‌ها در مراحل پیش‌تولید و تولید است. در مطالعه زیرمقوله‌های الگوهای غیردستوری در خلق شخصیت عروسی می‌توان گفت این زیرمقوله‌ها کاربرد زیادی در خلق درام متناسب با اهداف آموزشی دارند و در نتیجه، رعایت مقوله‌های مؤثر در میزان موفقیت و افزایش سطح یادگیری در مخاطب کودک-در عین جذابیت دراماتیک برنامه- کاملاً ممکن خواهد بود. با تأکید بر درک دراماتیک خردسالان و الگوی یادگیری غیردستوری، از وجوه افشای ماهیت شخصیت، سه مقوله وجوه جسمانی، کنش‌ها و گفت‌وگوها می‌توانند تأثیر مستقیم بر شخصیت عروسی داشته باشند و با توجه به الگوی یادگیری غیردستوری، زیرمقوله‌های مؤثر این سه مقوله، ویژگی‌های دراماتیک برای شخصیت عروسی به حساب آیند و سه مقوله واکنش دیگران، آداب و عادات و نام شخصیت به‌صورت غیرمستقیم و همراه با سه مقوله دیگر در خلق شخصیت عروسی مناسب به کار روند.

## پیشنهادها

به پژوهشگران علاقه‌مند پیشنهاد می‌شود به مطالعه ویژگی‌های دراماتیک خلق شخصیت عروسی مناسب در برنامه‌های پویانمایی آموزشی پردازند. زیرا بخش مهمی از برنامه‌های آموزشی تلویزیونی در این حوزه ساخته می‌شوند و با توجه به خصوصیات ویژه پویانمایی، چنین موضوعی می‌تواند در پژوهش‌های دیگر مورد بررسی قرار بگیرد.



## فهرست منابع

آرمر، آلن (۱۳۸۳). *فیلمنامه‌نویسی برای سینما و تلویزیون*، چاپ اول، (مترجم: عباس اکبری)، تهران: سوره مهر (حوزه هنری سازمان تبلیغات اسلامی).

امامی، مجید (۱۳۷۳). *مقدمه‌ای بر مبانی شخصیت‌پردازی در سینما (بررسی ساختار، تجلی و ابعاد شخصیت دراماتیک)*، چاپ اول، تهران: انتشارات برگ. امیریان، سیمین (۱۳۹۴). *نمایشنامه‌نویسی عروسی*، چاپ اول، تهران: سوره مهر.

بن‌نیاز، فتح‌الله (۱۳۸۸). *درآمدی بر داستان‌نویسی و روایت‌شناسی*، چاپ دوم، تهران: انتشارات افراز.

جویس، بروس؛ کالهن، امیلی؛ و هاپکینز، دیوید (۱۳۹۰). *الگوهای یادگیری: ابزارهایی برای تدریس*، چاپ پنجم، (مترجم: محمود مهرمحمدی و لطفعلی عابدی)، تهران: سازمان مطالعه و تدوین کتب علوم انسانی دانشگاه‌ها (سمت).

جویس، بروس؛ کالهن، امیلی؛ و ویل، مارشا (۱۳۹۸). *الگوهای تدریس ۲*، چاپ اول، (مترجم: محمدرضا بهرنگی)، تهران: کمال تربیت.

ساروخانی، باقر (۱۳۹۵). *کودکان و رسانه‌های جمعی (پژوهشی در گفتمان برنامه‌های کودک در تلویزیون)*، چاپ اول، تهران: دانشگاه صدا و سیما جمهوری اسلامی ایران.

سیگر، لیندا (۱۳۹۵). *خلق شخصیت‌های ماندگار (راهنمای شخصیت‌پردازی در سینما، تلویزیون و ادبیات داستانی)*، چاپ دوم، (مترجم: عباس اکبری)، تهران: مؤسسه انتشارات امیرکبیر.

شعبانی، حسن (۱۳۸۵). *روش‌ها و فنون تدریس (جلد اول)*، تهران: انتشارات سمت.

کریمی، یوسف (۱۴۰۰). *روان‌شناسی تربیتی*، چاپ بیست و دو، تهران: نشر ارسباران.

لتوین، دیوید؛ و استاکدیل، جوورابین (۱۳۹۷). *معماری درام (پیرنگ، شخصیت، درون‌مایه، ژانر و سبک)*، چاپ دوم، (مترجم: امیر راکعی)، تهران: انتشارات ساقی.

محبی، سعید (۱۳۹۰). «عروسک‌ها، جادوگران عرصه هنرهای نمایشی»، مصاحبه با حسن دادشکر، *مجله هنر و معماری: نمایش*، سال سیزدهم - شماره ۱۳۴، ۱۰۱-۱۰۲.

موریتس، چارلی (۱۳۹۰). *تکنیک‌های فیلم‌نامه‌نویسی*، (مترجم: محمد گذرآبادی)، تهران: نشر ساقی.

Joyce, Bruce & Marsha Weil. 2003. *Models of Teaching*. 5th Ed, New Delhi: prentice Hall of India Private Limited.

Kröger, Tarja & Anne-Maria Nupponen. 2019. "Puppet as a Pedagogical tool: A Litterature Review." *International Electronic Journal of Elementary Education*, Volome 11, 393- 401.

<https://www.iejee.com/index.php/IEJEE/article/view/688>.

پرتال جامع علوم انسانی