

قابلیت‌های زیرژانر ابرقهرمانی در پویانمایی مطابق با مولفه شناخت‌های اخلاقی در الگو تعلیم و تربیت اخلاقی کودک؛ (مطالعه موردی مجموعه پویانمایی گروه شب نقاب)

مصطفی ملکوتی*

محسن کرمی (نویسنده مسئول)**

چکیده

هدف: از یک سو تمامی ساحت‌های دین به نوعی با تمامی ساحت‌های تعلیم و تربیت ارتباط دارند و از سویی دیگر می‌توان از انواع رسانه‌ها، از جمله رسانه فیلم، به عنوان ابزار تعلیم و تربیت بهره جست. در این تحقیق از میان ژانرها و زیرژانرهای گوناگون فیلم، زیرژانر ابرقهرمانی که یکی از پرمخاطب‌ترین و تأثیرگذارترین زیرژانرها در فیلم کودک و نوجوان است، مورد تحقیق قرار گرفت. به عبارت دیگر بررسی شد که این زیرژانر چگونه می‌تواند به مثابه ابزار تعلیم و تربیت اخلاقی در راستای توسعه شناخت اخلاقی کودکان به کار گرفته شود.

* کارشناسی ارشد تولید سیما، گروه هنرهای رسانه‌ای، دانشکده دین و رسانه، دانشگاه صداوسیما، قم، ایران.
m.malakooti.1393@gmail.com

** استادیار گروه هنرهای رسانه‌ای، دانشکده دین و رسانه، دانشگاه صداوسیما، قم، ایران.
mohsenekarami@gmail.com

استناد به این مقاله: ملکوتی، مصطفی؛ کرمی، محسن (۱۴۰۲). قابلیت‌های زیرژانر ابرقهرمانی در پویانمایی مطابق با مولفه شناخت‌های اخلاقی در الگو تعلیم و تربیت اخلاقی کودک؛ (مطالعه موردی مجموعه پویانمایی گروه شب نقاب). مطالعات دینی رسانه، ۵ (۲۰)، ۸۸-۱۱۳.

تاریخ دریافت: ۱۴۰۲/۰۹/۰۶ تاریخ اصلاح: ۱۴۰۲/۱۱/۱۲ تاریخ پذیرش: ۱۴۰۲/۱۱/۱۴ تاریخ انتشار آنلاین: ۱۴۰۲/۱۲/۲۵

© نویسنده گان. نوع مقاله: پژوهشی ناشر: دانشگاه صدا و سیما



روش‌شناسی پژوهش: برای یافتن پاسخ این پژوهش، فصل اول مجموعه پویانمایی گروه شب‌نقاب، به‌وسیله روش تحلیل روایت مورد مطالعه قرار گرفت. درحقیقت با تمرکز بر سه محور اصلی سامان‌دهنده مضمون و روایت در انیمیشن، یعنی فیلمنامه، کارگردانی و تدوین، به چگونگی تعلیم شناخت‌های اخلاقی در مخاطبان کودک پرداخته شد.

یافته‌ها: در قسمت‌های موردبررسی در مجموعه گروه شب‌نقاب موارد روشنی از تعلیم‌وتربیت شناخت‌های اخلاقی به‌عنوان یکی از لوازم اخلاقی زیستن شامل بخشندگی، تمرکز در برابر بازیگوشی، صداقت و روراستی، سهل‌انگار نبودن و غرور و دست‌کم گرفتن رقیب یافت و تبیین شد تا نشان داده شود که زیرژانر ابرقهرمانی قابلیت توسعه شناخت‌های اخلاقی را دارد.

بحث و نتیجه‌گیری: با تحلیل یافته‌های این پژوهش می‌توان گفت که زیرژانر ابرقهرمانی این قابلیت را دارد که از آن در فرایند تعلیم‌وتربیت اخلاقی کودکان بهره برده شود. بنابراین می‌توان با این هدف به تولید پویانمایی در زیرژانر مذکور در کشورمان ایران پرداخت. کلیدواژه‌ها: پویانمایی، ژانر، زیرژانر ابرقهرمانی، تعلیم‌وتربیت، اخلاق، کودک، مجموعه گروه شب‌نقاب

مقدمه

با فراگیر شدن شیوه‌ها و ابزار زندگی مدرن و خوگیری هرچه بیشتر آحاد جوامع دینی با دنیای مدرن، نفوذ رسانه‌های جمعی در زندگی مردم پررنگ‌تر شده و به‌عنوان یک عامل مؤثر در شکل‌گیری جنبه‌های مختلف زندگی فردی و اجتماعی از جمله حوزه تعلیم‌وتربیت، نقش یافته است. از سوی دیگر، دین به‌عنوان یک دیدگاه کلان به هستی و زندگی، ارتباطی مستقیم با مفهوم عام تعلیم‌وتربیت دارد و معارف دینی نیز در زمره معارفی قرار می‌گیرد که حفظ، ترویج و تعالی آن نیازمند تعلیم‌وتربیت است. بنابراین رسانه‌های جمعی از جمله ساختارهای نمایشی رسانه، این قابلیت را دارند تا در بستر متن، زیرمتن و فرامتن یک درام پرکشش و جذاب، به تداعی مجموعه معارف دینی بپردازند و درنهایت به شکوفایی فطرت‌های الهی کمک کنند.

در میان ساختارهای مختلف نمایشی، فیلم‌ها و سریال‌های انیمیشنی به‌عنوان یک فرم بصری پیشرو و جذاب با کارکرد سرگرمی و دایره وسیعی از مخاطبان اعم از کودک، نوجوان و بزرگسال خودنمایی می‌کنند که مانند هر رسانه دیگر مبلغ فرهنگ و سبک زندگی خاص مبتنی بر پارادایم‌های حاکم بر فرهنگ مبدا است و به تبع آن یکی از عرصه‌های مهم تاثیر و ترویج سبک زندگی غربی و تعلیم و تربیت مبتنی بر پارادایم‌های مادی‌گرا را فراهم آورد.

از میان سبک‌ها و ژانرهای متنوع و فراگیر تولیدات پویانمایی، مقدار قابل توجهی از تولیدات و باز دیده‌ها، به فیلم‌ها و سریال‌های پویانمایی ژانر فانتزی و زیرژانر ابرقهرمانی اختصاص دارد که گواه جذابیت آن برای جامعه هدف است. تاکنون درباره آسیب‌ها و عوارض محتواهای غربی این زیر ژانر مطالعاتی انجام شده است، اما ظرفیت‌ها و قابلیت‌های آن، به واسطه قابلیت تاثیرگذاری شناختی و رفتاری بر مخاطب، برای تولید محتوا مبتنی بر فرهنگ اسلامی-ایرانی و تعلیم و تربیت دینی با وجود ظرفیت‌های متعدد و غنی در ادبیات اساطیری و کهن ایران، مسئله‌ایست که کمتر به آن پرداخته شده است.

بر این اساس، بررسی و شناخت قابلیت‌های زیرژانر ابرقهرمانی، به‌عنوان یک زیرژانر دراماتیک پر مخاطب و تاثیرگذار رسانه‌ای، برای توسعه شناخت‌های اخلاقی (به‌عنوان یکی از لوازم زیست اخلاقی) از طریق مطالعه محتوایی و فرم بصری و روایی هنر پویانمایی در یک نمونه موفق انیمیشن فانتزی ابرقهرمانی، مورد سوال قرار گرفت تا به بررسی قابلیت‌های این زیر ژانر در راستای الگوی تعلیم و تربیت اخلاقی کودکان، پرداخته شود. به این منظور، فصل اول مجموعه تلویزیونی پویانمایی موفق و پر مخاطب گروه شب‌نقاب (به انگلیسی: PJ Masks) که تلاش دارد از این زیرژانر در راستای تعلیم و تربیت اخلاقی بهره‌برد، با تاکید بر مطالعه سه محور اصلی سامان دهنده مضمون در انیمیشن (فیلمنامه، کارگردانی و تدوین) مورد بررسی قرار گرفت.

روش‌شناسی پژوهش

روش مورد استفاده در این پژوهش تحلیل روایت است، چراکه از طریق این روش با استفاده از تحلیل‌های مضمونی، ساختاری، مکالمه‌ای و دیداری به دنبال بیرون کشیدن

مضامین اصلی هر داستان، چگونگی بیان داستان و اسکلت‌بندی آن توسط راوی، اشاره به زمینه خاصی که داستان در آن زمینه گفته می‌شود، یعنی شرایط اجتماعی و تاریخی و حتی تاثیر تولیدکننده و مخاطب و تحلیل داده‌های دیداری همچون زبان بدن به کارگرفته‌شده در داستان، تصاویر، عکس‌ها و نقاشی‌هایی که منتقل‌کننده داستان خالق آن آثار هستند، است. هر یک از موارد فوق ظرفیت بالقوه در پاسخ به سوالات این پژوهش دارد، اما تحلیل مضمونی نقش محوری و اصلی را داراست، زیرا تمامی لوازم زیست اخلاقی از جنس معرفت هستند و معارف بیشترین ارتباط را با مضامین یک روایت دارد.

تاکنون پنج فصل از مجموعه گروه شب‌نقاب تولید شده و چهار فصل آن از شبکه نهال رسانه ملی پخش گردیده است. از این میان فصل اول این مجموعه به‌عنوان نمونه مطالعه انتخاب گردید، چراکه تاکنون از آمار بازپخش بیشتری نسبت به سایر فصول برخوردار بوده و تا این لحظه تنها فصلی است که دسترسی طبقه‌بندی شده و منظم به آن از طریق آرشیو پلتفرم VOD «دیجیتون» وجود دارد و در دسترس عموم مخاطبان در ایران است. همچنین تجزیه و تحلیل داده‌های گردآوری شده بر اساس الگوهای مشترک و مهم را درباره شناخت‌های اخلاقی که موضوع مورد تحلیل است، داراست. به این منظور ابتدا خلاصه‌ای از داستان بیان می‌گردد، سپس مصداق شناخت اخلاقی مطرح شده در آن قسمت مورد بررسی قرار می‌گیرد و در نهایت نحوه بیان آن پیام از طرق فیلمنامه، کارگردانی و تدوین، تشریح می‌گردد. در پایان نیز الگوها مورد تفسیر و تحلیل قرار می‌گیرد و نتایج بر اساس آن‌ها گزارش می‌شود (براون^۱ و کلارک^۲، ۲۰۱۹: ۵۹۸-۵۹۷).

پیشینه پژوهش

عموم پژوهش‌های انجام‌شده در زمینه زیررژانر ابرقهرمانی شامل رویکردهایی از رویکرد پژوهش حاضر است، چراکه بیشتر به بررسی ظرفیت‌های درام، اعم از انیمیشن و لایواکشن و

1. Braun
2. Clarke



نیز مخاطب کودک و بزرگسال پرداخته‌اند، در حالی که این پژوهش به سراغ ساختار انیمیشن، و مخاطب کودک رفته است. همچنین این پژوهش به قابلیت انتقال محتوی به‌منظور تعلیم و تربیت اخلاقی با تکیه بر یک لازمه از لوازم متعدد تعلیم و تربیت اخلاقی می‌پردازد که سبب خاص‌تر شدن موضوع می‌گردد.

مهدوی (۱۴۰۰) پژوهشی با عنوان «سوپر قهرمان در انیمیشن ایران، با نگاهی به سه سوپر قهرمان در انیمیشن آمریکا (سوپرمن، بت‌من و اسپایدرمن)» انجام داده است. این تحقیق با هدف امکان‌سنجی بهره‌گیری از زیرژانر ابرقهرمانی در انیمیشن ایران از منظر ایدئولوژیک صورت گرفته است. موضوع ابرقهرمان بازآفرینی اساطیر در دنیای مدرن است. بنابراین پدیده‌ای محصول تمدن غرب می‌باشد و امکان‌سنجی بهره‌گیری از آن در رستای الگوی زیست ایرانی-اسلامی، خود مسئله‌ای است که در ابتدا نیاز به پژوهش داشته است.

توکلیان (۱۳۹۵) پژوهشی با عنوان «ظرفیت‌سنجی مجموعه‌های نمایشی تلویزیونی در خلق ابرقهرمان ایرانی (با مطالعه تطبیقی نقش اسطوره‌ها و کهن‌الگوها در خلق ابرقهرمان ایرانی و هالیوودی)» انجام داده است. این پژوهش به ظرفیت‌سنجی مجموعه‌های نمایشی تلویزیونی در خلق ابرقهرمان ایرانی و کاوش در مورد ریشه‌های اساطیری ابرقهرمان‌ها پرداخته است. پژوهشگر در نظر داشته است که در میان دو اثر مطرح ابرقهرمانی منتخب در زمینه مجموعه‌های نمایشی تلویزیونی به این ریشه‌یابی بپردازد تا نقش اساطیر و کهن‌الگوها را در این آثار از نظر بیان مفاهیم و جذابیت‌های دراماتیک در خلق ابرقهرمان دریابد.

رویکرد این پژوهش اعم از موضوع پژوهش حاضر است، چراکه به بررسی ظرفیت‌های درام اعم از انیمیشن و لایواکشن و تمامی مخاطبان از مخاطب کودک و بزرگسال پرداخته است. در پژوهش حاضر قابلیت این زیرژانر در تعلیم و تربیت شناخت‌های اخلاقی مورد بررسی قرار گرفته که سبب خاص‌تر شدن موضوع می‌گردد.

خادمی کارمزدی (۱۳۹۸) پژوهشی را با عنوان «مطالعه ظرفیت‌های نمایشی جهان مارول برای بازتولید اسطوره‌ها و ابرقهرمان‌های ملی در سینما و تلویزیون ایران (با مطالعه

موردی داستان‌های شاهنامه)» انجام داده است. هدف موردنظر پژوهشگر دست‌یابی به چگونگی کاربست قابلیت‌ها و مشخصه‌های جهان مارول برای ساخت برنامه‌های مختلف نمایشی در سینما و تلویزیون ایران بر اساس داستان‌های شاهنامه است. این پژوهش تا حدود زیادی مشابه پژوهش قبل می‌باشد و نکاتی که در قیاس با پژوهش پیشین بیان شد، در پژوهش مذکور نیز مترتب است.

صالحی (۱۴۰۰) پژوهشی با عنوان «واکاوی مولفه‌های قهرمان‌پروری در انیمیشن‌های ابرقهرمانی برای ساخت انیمیشن‌های ملی» انجام داده است. این پژوهش با هدفی بنیادین صورت گرفته و مسئله اصلی آن واکاوی و بررسی شناخت و ویژگی‌ها و کارکردهای ابرقهرمان و یافت الگویی راهبردی در راستای استفاده از ابرقهرمان‌های وطنی در تولید انیمیشن ملی است.

نتیجه حاصل از پژوهش نشان داد خلق شخصیت‌های ابرقهرمانی برخاسته از فرهنگ ملی می‌تواند در هویت‌بخشی انیمیشن وطنی نقش بارزی ایفا کند. هدف این پژوهش بر روحیه قهرمانی و فرمان‌پروری تمرکز دارد، در حالی که پژوهش پیش‌رو به دنبال سنجش قابلیت‌های زیرژانر ابرقهرمانی به منظور تعلیم و تربیت شناخت‌های اخلاقی است.

جمالی (۱۳۹۸) پژوهشی با عنوان «نقش و ظرفیت‌های پویانمایی برای تربیت دینی کودکان» را انجام داده است. این پژوهش به بررسی آثار پویانمایی در تربیت دینی کودکان می‌پردازد. در این پژوهش از روش کتابخانه‌ای برای جمع‌آوری اطلاعات استفاده شده است. شیوه تجزیه و تحلیل داده‌های این پژوهش توصیفی-تحلیلی است.

این پژوهش به بررسی نقش انیمیشن، فارغ از ژانری خاص، در تعلیم و تربیت دینی پرداخته است، در حالی که موضوع پژوهش پیش‌رو از این حیث خاص‌تر بوده و به سراغ یک زیرژانر پرمخاطب و پرتیراژ جهانی رفته است. همچنین به بررسی حوزه خاصی از تعلیم و تربیت، یعنی تعلیم و تربیت اخلاقی پرداخته و از میان لوازم متعدد زیست اخلاقی تنها لازمه شناخت‌های اخلاقی را مورد بررسی قرار می‌دهد.

چارچوب نظری و مفهومی

۱. زیرژانر ابرقهرمانی

فانتزی‌های ابرقهرمانی که اغلب با اقتباس از همین کامیک‌بوک‌ها ساخته می‌شوند، داستان آدم‌هایی را تعریف می‌کنند که به دلیل نه‌چندان مهمی صاحب قدرتی ناشناخته و حتی جادویی شده‌اند و با استفاده از همین قدرت می‌توانند به مقابله با شخصیت‌های شرور بپردازند. این فیلم‌ها تا حد زیادی از مؤلفه‌های ژانر اکشن هم سود می‌برند تا به آثاری خوش‌آب و رنگ تبدیل شوند و مخاطبانِ اغلب جوان خود را همواره راضی نگه دارند. در میان فیلم‌های پرشمار این زیر ژانر آثار تأمل‌برانگیزی مانند *بت‌من*، *تیم برتون* و *شوالیه تاریکی کریستوفر نولان* ساخته شده‌اند که هر کدام به‌نوعی به سمت بازتعریف قواعد ژانر رفته‌اند. محبوبیت ناگهانی فیلم‌های ابرقهرمانی در هزاره جدید به میزان زیادی محصول شرایط اجتماعی و سیاسی روز هستند (نطنزی، ۱۳۹۴: ۱۵۵).

۲. تعلیم

«تعلیم» به انتقال اطلاعات، علوم و تجربیات از مرجعی به مرجع دیگر به‌طوری که فهمیده و ادراک شود و بر مبنای هدفی مشخص باشد، تعریف می‌شود (مشکاتی: ۱۳۹۸، ۱۹).

۳. تربیت

«تربیت» در مورد انسان به کار می‌رود و به معنای رشد، نمو و پرورش نهادهای درونی و رفتارهای انسان است (همان، ۲۰).

۴. اخلاق

«اخلاق» مجموعه قواعدی است که لازمه نیکوکاری و رسیدن به کمال می‌باشد. به بیان دیگر، به‌وسیله اخلاق، معیاری به دست می‌آوریم که چه کاری خوب و چه کاری بد است.

آنچه که کمتر به آن می‌پردازند این است که داوری اخلاق به اعمالی تعلق می‌گیرد که از روی اراده صورت گیرد و به فرمان عقل باشد. بنابراین اعمال غریزی بر مبنای اخلاق نیست. مهم این است که کسی بتواند کار بدی را انجام دهد، و آن کار را انجام ندهد (کاتوزیان، ۱۳۸۶: ۸۵).

رابطه اخلاق و تعلیم و تربیت

تعلیم و تربیت ارتباط مستقیمی با مقوله اخلاق دارد. اخلاق به عنوان یکی از ساحت‌های دین شامل مجموعه‌ای از دانستی‌ها، شناخت‌ها و مهارت‌هاست. به این ترتیب اخلاق و تعلیم و تربیت اخلاقی، ذیل دین و تعلیم و تربیت دینی لحاظ می‌شود و قابل تفکیک و فاصله‌گذاری حقیقی نیستند.

مبادی تعلیم و تربیت

به طور کلی مجموعه معارفی که برای انسان حاصل می‌گردد، یا بعد نظری دارد، یا بعد عملی و یا بعد حکمی.

۱. معرفت‌های نظری دو قسم هستند؛ اول، معرفت‌هایی که از طریق توصیف و تعریف به صورت گزاره‌ای حاصل شده و در حافظه جای گرفته و فهمیده می‌شوند، مانند گزاره‌هایی ناظر به واقع، ارزش‌ها و تکالیف. به این قسم از معرفت‌ها «دانسته یا علم حصولی» اطلاق می‌گردد.

دوم، معرفت‌های نظری که تنها از طریق مواجهه و آشنایی به دست می‌آید و به آن «شناخت مطلق یا علم حضوری» اطلاق می‌گردد و عبارت‌اند از معارفی که از طریق مواجهه شخص با آن موضوع یا پدیده حاصل می‌شود، مانند درد و رنج، شناختن افراد، جوهر فلسفی، وضع و حال‌های درونی و بیرونی، درک احساسات شخصیت‌های یک فیلم یا رمان. به طور کلی دانستی‌ها و شناخت‌ها با حوزه تعلیم سروکار دارد.

۲. معرفت‌های عملی یا مهارت‌ها: همان طور که بیان شد، دانسته‌ها و شناخت‌های

اخلاقی از طریق تعلیم و تعلم حاصل می‌شوند و این فرایند همواره وابسته به آموزگار است، اما ضروری است که هر فرد خود بتواند در مقام نظر، درستی و غلطی، ضرورت و عدم ضرورت و تمایزاتی از این دست را نسبت به امور خود داشته باشد و در مقام عمل، درست تصمیم گرفته و رفتارهای متناسبی بروز دهد. همچنین فرد باید بتواند به درستی عوامل، انگیزه‌ها و ریشه‌های بروز یک پدیده یا رفتار را درک کند و آثار و نتایج آن را پیش‌بینی و تحلیل کند.

این توانمندی‌ها خود مجموعه‌ای از معارف‌اند که از طریق عمل و ورزیدن فراگیری می‌شوند. مهارت‌ها از طریق آزمون و خطای فردی به دست می‌آیند و با حوزه تربیت سروکار دارد. مریبان در مسیر تربیت و فراگیری مهارت‌ها نقش دارند.

۳. حکمت‌ها ادراکات و سخنانی را شامل می‌شود که حاصل تاملات و تجربیاتی عمیق است که در شرایطی خاص برای برخی افراد حاصل می‌شود.

لوازم زیست اخلاقی

معارف اخلاقی بر اساس نحوه فراگیری به سه قسمت تقسیم می‌شود: دانسته‌ها، شناخت‌ها و مهارت‌ها. روحیات اخلاقی، هرچند به طور مستقیم در زمره معارف و فضایل اخلاقی محسوب نمی‌شوند، اما به واسطه کارکردشان در زمینه‌سازی زیست اخلاقی، زیست اخلاقی بدون این روحیات غیرممکن به نظر می‌رسد. همچنین از آنجا که امکان فراگیری از طریق تعلیم و تربیت دارند، در حکم یکی از لوازم زیست اخلاقی قلمداد می‌شوند. بنابراین تمامی لوازم زیست اخلاقی از طریق مبانی تعلیم و تربیت قابلیت فراگیری را دارا هستند.

رابطه رسانه و تعلیم و تربیت

بر اساس نظریه جامعه‌پذیری ژان پیاژه، عوامل مختلفی شکل‌گیری ایستارها و نگرش‌های فرهنگی، اجتماعی و سیاسی را صورت می‌دهند که فرد در طول زندگی از طریق

آن‌ها تجارب خود را کسب می‌کند. این عوامل بسیار متعدد و پراکنده هستند و در مراحل و موقعیت‌ها و به شیوه‌های مختلف می‌توانند بر فرد و تغییر یا تقویت دیدگاه‌های او تاثیر گذارند. برخی از مهم‌ترین و برجسته‌ترین این عوامل عبارت‌اند از: خانواده، گروه همسالان، نظام آموزشی (مدرسه و دانشگاه). و رسانه‌های جمعی (ساروخانی و ایزددوست ۱۳۹۴: ۷۹-۸۱).

در این میان نقش و جایگاه رسانه در طیف وسیع عوامل دیده و ارزیابی می‌شود. به‌طور کلی جامعه‌پذیری توسط رسانه‌های جمعی در دو بعد از اهمیت خاصی برخوردار است. این تأثیرات می‌توانند هم در بعد ادراکی و هم در بعد رفتاری نشان دیده شود. تأثیرات ادراکی می‌تواند بر شناخت حقایق و عقاید و نگرش‌های افراد تاثیر گذاشته و آن‌ها را تغییر، اصلاح و یا تقویت کند. در بعد رفتاری رسانه‌های ارتباط جمعی می‌توانند به‌صورت مستقیم قواعد و الگوهای رفتاری را بر جسته ساخته، آموزش داده و یا منتقل کنند. رسانه‌های جمعی ابزاری توانا در انتقال دانایی و اجتماعی کردن به شمار می‌آید (همان: ۸۹).

از میان نظریات اساسی وسایل ارتباط جمعی، نظریه «یادگیری اجتماعی» آلبرت بندورا بیشترین ارتباط و کارایی را با ویژگی‌های ادراکی و شناختی کودک و الگوهای تربیت‌پذیری در روانشناسی رشد دارد. این نظریه احتمالاً تأثیرگذارترین نظریه یادگیری و رشد بوده است. با اینکه این نظریه ریشه در بسیاری از مفاهیم نظریه سنتی یادگیری دارد، اما بندورا اعتقاد دارد آموزش مستقیم تنها وسیله برای یادگیری نیست. نظریه او یک عنصر اجتماعی را نیز در نظر می‌گیرد و می‌گوید که مردم می‌توانند اطلاعات و رفتارهای جدید را از طریق مشاهده مردمان دیگر یاد بگیرند. این نوع یادگیری را که به یادگیری یا مدل‌سازی مشاهده‌ای معروف است، می‌توان برای توضیح انواع گسترده‌ای از رفتار به کار برد. یکی از مدل‌های پایه از یادگیری مشاهده‌ای عبارت است از مدل نمادین، که مستلزم رفتار نشان‌داده‌شده شخصیت‌های واقعی یا ساختگی در کتاب‌ها، فیلم‌ها، برنامه‌های تلویزیونی و رسانه‌های بر خط است (همان: ۱۰۵).

یافته‌ها

برای پاسخ به مسئله پژوهش، مطالعه مجموعه پویانمایی گروه شب‌نقاب، به‌عنوان یک نمونه تلویزیونی که تلاش دارد از این زیرژانر در راستای تعلیم و تربیت اخلاقی بهره‌بردار، به‌وسیله روش پژوهش تحلیل روایت و با تأکید بر مطالعه سه محور اصلی سامان‌دهنده مضمون در انیمیشن یعنی فیلمنامه، کارگردانی و تدوین و عناصر روایی که حول این سه محور به‌کار گرفته شده است، تعریف گردید. به این منظور با تحلیل و بررسی نمونه‌های منتخب از مجموعه مورد مطالعه، به جستجوی مولفه شناخت‌های اخلاقی پرداخته خواهد شد.

این مجموعه تلویزیونی محصول کمپانی‌های Entertainment و Frog Box کشور فرانسه است. این کشور یکی از پیشروترین کشورها در حوزه ادبیات کودک و فلسفه تعلیم و تربیت است. توجه به این نکته اهمیت و ارزشمندی مجموعه پویانمایی گروه شب‌نقاب را تقویت می‌کند.

هر یک از قسمت‌های مجموعه گروه شب‌نقاب از ساختار سه‌پرده‌ای کلاسیک در فیلمنامه پیروی می‌کند؛ به این صورت که با بروز یک چالش توسط ضدقهرمان‌ها، گره‌ای ایجاد می‌شود، درگیری و چالش به نقطه اوج خود می‌رسد و در نهایت قهرمانان به شکلی آن چالش را حل یا رفع می‌کنند. ویژگی دیگر این مجموعه نمایشی آن است که در پرده اول داستان، در زندگی واقعی و عادی شخصیت‌های قهرمان، چالشی به وجود می‌آید که از نقاط ضعف انسان‌ها در زندگی روزمره و در وضع و حال‌های طبیعی زندگی انسانی در اجتماع نشأت می‌گیرد، به‌گونه‌ای که امکان وقوع آن برای هر کسی در هر جایی وجود دارد. همین نقطه ضعف، باعث بروز مشکلاتی در مسیر ابرقهرمانان برای رفع چالش اصلی در پرده دوم داستان که توسط ضدقهرمان ایجاد شده است، می‌گردد. در انتهای پرده دوم و نقطه اوج داستان شخصیت قهرمان با غلبه بر آن نقطه ضعف، موفق به حل و رفع چالش اصلی در پرده سوم می‌شود.

در انتهای داستان سکانسی وجود دارد که شخصیت اصلی را بعد از شکست خرابکارها، بلافاصله بعد از اتمام ماموریت در همان حالت ابرقهرمانی و یا روز بعد در حالت عادی نمایش می‌دهد، که به واسطه قرار گرفتن در آن موقعیت چالش برانگیز برابر نقاط ضعفش و کسب تجربه‌ای در این باره، موفق می‌شود از آن نقطه ضعف عبور کند و تصمیم و عملکردی صحیح داشته باشد. از این طریق مولفان اثر اصالت را به زندگی واقعی و عادی شخصیت‌ها داده‌اند تا عبرت‌ها و درس‌آموزی‌های هر داستان را برای مخاطبان خود در زندگی واقعی عملیاتی و عینی کنند.

لازم به ذکر است که مصادیق معارف و شناخت‌های اخلاقی مورد نیاز برای پاسخ به مسائل این پژوهش، از درون ماجراهای این مجموعه که از طریق خلق موقعیت‌ها و دیالوگ‌ها توسط نویسندگی و صحنه‌پردازی و بیان تصویری توسط کارگردانی و تدوین بیان شده و موضوع اصلی را شکل داده است، استخراج شده و بر اساس مولفه‌های تعلیم‌وتربیت اخلاقی انتزاع گردیده و تعیین می‌یابد. بنابراین امکان دارد یک معرفت اخلاقی از منظری دیگر، مانند لوازم و نتایج یک رفتار یا بازخورد و واکنش دیگران در مواجهه با رفتاری خاص و غیره، مصداق نوع دیگری از معرفت‌های اخلاقی واقع شود.

با توجه به رده سنی مخاطبان این مجموعه (کودکان بین شش تا یازده سال) و ویژگی‌های ادراکی و شناختی این رده سنی، نکات، ارزش‌ها، ثمرات و عواقب مثبت و منفی و تصمیمات متناسب با فضای تعلیم‌وتربیت مفاهیم و معارف اخلاقی، از زبان کاراکترها بیان شده و در موقعیت‌های مختلف تکرار می‌شود. بنابراین برای استفاده از درام‌های نمایشی در تعلیم‌وتربیت اخلاقی کودکان، فیلمنامه نقش پررنگ‌تری نسبت به کارگردانی و تدوین دارد.

همچنین در هر قسمت از این مجموعه، معمولاً چند معرفت و یا روحیه اخلاقی - چه از جانب کاراکترهای مثبت و چه کاراکترهای منفی - بروز پیدا می‌کند، اما آن معرفت یا روحیه‌ای که مضمون اصلی آن قسمت است و درصدد بیان آن از طریق شخصیت قهرمان داستان است، ملاک و مبنای بررسی در این پژوهش قرار می‌گیرد.

سه شخصیت ابرقهرمان وجود دارد که در زندگی عادی خود دوست، همسایه و همکلاسی هستند. آنان حدوداً دهساله‌اند و با همکاری و همفکری یکدیگر نقشه‌های شرورانه ضدقهرمان‌ها را خنثی می‌کنند و پیروز می‌شوند: پسری به نام کانر صاحب شخصیت قهرمانی گربه‌ای به نام پیچا و رهبر گروه است. قدرت‌های او شامل سرعت، پرش و گوش‌های فوق‌گربه‌ای است؛ پسر دیگری به نام گرگ که صاحب شخصیت قهرمان آفتاب‌پرستی به نام هر با است. قدرت‌های او شامل عضلات قدرتمند، چسبندگی و استتار آفتاب‌پرستی است؛ و دختری به نام اما که صاحب شخصیت قهرمان جغدی به نام کوند است. قدرت‌های او شامل توانایی پرواز، ایجاد جریان هوایی قوی و چشم‌های تیزبین جغدی است.

منشا قدرت‌های ابرقهرمانی این سه نفر مچ‌بند و لباس مخصوص در کنار تکنولوژی پیشرفته در پایگاه و خودروهایشان است.

در طرف مقابل چند شخصیت ضدقهرمان وجود دارد: رونی پسری نابغه است که با اختراعات عجیب و غریب خود به دنبال اجرای نقشه‌های خرابکارانه است و یک دستیار رباتی غول‌پیکر و یک آزمایشگاه سیار دارد؛ فلورانس دختری است که قدرتش را از یک وسیله جادویی به نام ماهک قدرت می‌گیرد و تعداد زیادی شاپرک دستیار او برای اجرای نقشه‌های شرورانه‌اش هستند؛ و نینجای شب پسری با مهارت نینجایی بالا است که گروهی متشکل از تعدادی شاگرد نینجایی دارد.

در فصل‌های بعدی این مجموعه تلویزیونی کاراکترهای جدیدی به کارکترهای قهرمان و ضدقهرمان افزوده می‌شود.

ویژگی کلی شخصیت‌های قهرمان این مجموعه آن است که ابرقهرمان‌هایی شکست‌ناپذیر نیستند، بلکه هرکدام نقاط ضعفی در ابعاد فردی و اجتماعی در زندگی واقعی دارند که بر شخصیت ابرقهرمانی آن‌ها تاثیر می‌گذارد و باعث می‌شود در مأموریت‌های قهرمانانه دچار چالش‌هایی شوند و حتی در ابتدای هر ماجرا در اجرای نقشه‌هایشان شکست بخورند، اما در نهایت با پی بردن به ایراد خود و اصلاح آن زمینه موفقیت و پیروزی را فراهم آورند.



در مقابل، شخصیت‌های شرور و ضدقهرمان این مجموعه، برخلاف رویه رایج مبنی بر پلیدی مطلق ابرشرورهای دنیای فانتزی ابرقهرمانی، شرور مطلق نیستند و مشخصاتی دارند که شبیه زندگی واقعی است. به‌عنوان مثال بیشتر شخصیت‌های منفی نه تنها ظاهری کریه و زشت ندارند، بلکه زیبا رو نیز هستند، و یا گاهی اوقات رفتار عاطفی بروز می‌دهند و یا تصمیم می‌گیرند برخی از رفتارهای بد خود را اصلاح کنند. همچنین در تقابلی که بین گروه شب‌نقاب و شخصیت‌های شرور شکل می‌گیرد، درگیری و مبارزه تنها راه‌حل نیست و گاهی اوقات تلاش می‌کنند از طریق دوستی و گفت‌وگو مشکل را حل کنند.

بدیهی است که مراد از ایجاد شناخت حقیقی در مواجهه با رسانه، شناختی نسبی در قیاس با تجربیات واقعی است و تفاوت‌های زیادی بین یک تجربه واقعی و تماشای یک ماجرا پیرامون آن تجربه وجود دارد. همین نوع مواجهه، با تکیه بر مدل نمادین یادگیری مشاهده‌ای در نظریه یادگیری اجتماعی آلبرت بندورا، در شکل‌گیری فرایند صحیح جامعه‌پذیری از طریق رسانه‌ها و زیست اخلاقی، مفید و موثر خواهد بود. همچنین می‌تواند به‌عنوان نوعی عبرت‌آموزی، مانع بروز تجربیات تلخ و مضر برای کودکان در زندگی واقعی باشد.

به این منظور عناصر روایی‌ای که در راستای تعلیم شناخت‌های اخلاقی در فیلمنامه، کارگردانی و تدوین به کار رفته‌اند، در مجموعه مورد مطالعه مورد بررسی و احصاء قرار گرفت و پنج قسمت با پیام‌های محوری از نوع شناخت‌های اخلاقی یافت شد. از این میان بررسی سه مورد به‌صورت مبسوط در این بخش انجام می‌شود و نسبت به دو مورد باقی‌مانده، توضیحات و گزارش مختصری ارائه خواهد شد.

بخشندگی

قسمت دوازدهم، بخشندگی:

در روز بخشندگی، هرکدام از بچه‌ها یکی از وسایلی که به آن علاقه دارد، برای هدیه دادن به دیگران به مدرسه می‌آورد. اما مجسمه جغدی زیبایش را آورده، اما دوست ندارد آن را

به کسی ببخشد. ناگهان همه متوجه می‌شوند تمام وسایل بچه‌ها در مدرسه دزدیده شده که نشانگر اتفاقی خرابکارانه است.

فلورانس یک سفینه ماهکی جدید برای خودش دست‌وپا کرده و به دنبال وسایلی زیبا برای دکور داخل آن می‌گردد، اما از هیچکدام از وسایلی که شاپرک‌ها آورده‌اند خوشش نمی‌آید. او مجسمه‌اش را می‌بیند و حسایی خوشش می‌آید، به اندازه‌ای که حاضر است با داشتن آن، تمام وسایل دزدیده‌شده را بازگرداند.

کوند حاضر نیست مجسمه‌اش را به او ببخشد. گروه شب‌نقاب چند بار تلاش می‌کنند تا بر فلورانس غلبه کنند، اما موفق نمی‌شوند و پیچا و هر با اسیر می‌شوند. در این شرایط کوند راضی می‌شود مجسمه را در قبال آزادی دوستانش به فلورانس بدهد، اما فلورانس قبول نمی‌کند و سعی می‌کند کوند را نیز اسیر کند. کوند موفق می‌شود فلورانس را شکست دهد و مجسمه را پس بگیرد و پیچا و هر با هم آزاد می‌شوند.

با این وجود، کوند مجسمه‌اش را به فلورانس، که به خاطر از دست دادن مجسمه ناراحت و گریان است، می‌بخشد. کوند از این کار احساس بسیار خوبی دریافت کرده است. بنابراین روز بعد تعداد زیادی از وسایلیش را به مدرسه می‌آورد تا به دوستانش هدیه دهد.

بخشنندگی، در مرتبه اول معرفتی اخلاقی است، چراکه مشمول ارزش‌گذاری اخلاقی است و در درجه دوم شناخت وضع و حال و احساسات ناشی از این فضیلت اخلاقی و ضد آن، تنها از طریق مواجهه حاصل می‌شود. بنابراین شناخت اخلاقی به حساب می‌آید.

در ابتدای ماجرا، اما و دوستانش درباره مجسمه‌اش گفتگو می‌کنند:

- اما (با اشتیاق): «مجسمه‌ای که عمم سال پیش بهم داد رو آوردم؛ جغدِ

بخشیدنی!»

- گرگ: «اما این که به کلاس امروز مربوط نمی‌شه؛ پس برای چی آوردیش؟!»

- کانر: «حتما آوردی که به یکی دیگه ببخشیش درسته؟» (اما به فکر فرو می‌رود)

- اما: «ولی من نمی‌خوام ببخشمش! نگه داشتش بهم حس خوبی می‌ده.»

- کانر: «هر طور صلاح می‌دونی.»



- گرگ: «پس چطور این یه جغد بخشیدنیه؟!»

تمام این سکانس، با حالت حرکت و چرخش دوربین دور کاراکترها و کات‌های موازی ساخته شده است، به گونه‌ای که احساس سردرگمی و تردیدی که برای اِما در این دیالوگ وجود دارد را تقویت می‌کند.

فلورانس در حال جستجو برای یافتن چیزهای زیبا است و گروه شب‌نقاب مخفیانه تعقیبش می‌کنند. فلورانس به سمت خانه کوند می‌رود و در اتاق کوند مجسمه جغد بخشیدنی را پیدا می‌کند. گروه شب‌نقاب از پشت پنجره فلورانس را می‌بینند و حرف‌هایش را می‌شنوند؛

- فلورانس: «این مجسمه زیبا عالیه، (خطاب به شاپرک‌ها): برای چی شما اینو نیاورده بودینش؟ حالا که این مال من شد، همه اون آت‌و‌آشغال‌ا رو برگردونید، همشونو! (خنده)»
(ناراحتی کوند و حرکات چرخشی و سرگیجه‌آور دوربین هنگام نمایش او).

- پیچا: «شنیدین چی گفت! اگه جغد بخشیدنی رو داشته باشه، همه وسایل دیگه رو برمی‌گردونه».

- هربا: «این عالیه. با دادن اون جغد، همه اون وسایل رو پس می‌گیریم.»

- پیچا: «آره بخشیدنش به فلورانس باعث می‌شه حس خوبی داشته باشه. بهتر از این نمی‌شه» (نمای کلوزآپ از چهره مردد و ناراضی کوند به همراه چرخش دوربین برای ایجاد حس تردید).

کوند مجسمه را از دست فلورانس می‌گیرد و با سرعت خارج می‌شود.

- کوند: «اون مال منه!»

- هربا (با تعجب): «اما چرا این کارو کرد؟!»

- فلورانس (با عصبانیت): «به خاطر این کارت هر چی تا حالا دزدیدم رو نگه می‌دارم،

هیچ، تازه چیزای جدید هم برمی‌دارم! حالا می‌بینی».

- کوند (با شادی): «ولی جغد بخشیدنیم رو پس گرفتم».

- پیچا: «ولی باید جلو فلورانس رو بگیریم».

- کوند: «این کارم می‌کنیم، مشکلی نیست. فلورانس هر جایی بره، گروه شب‌نقابم دنبالش می‌رن».

فلورانس به موزه می‌رود تا از آنجا چیزی بردارد.

- پیچا (خطاب به کوند): «نمی‌شد چیزی رو که می‌خواست بهش بدی کوند؟»

- کوند (با جدیت): «نه! مجسمه جغد بخشیدنی مال منه».

گروه شب‌نقاب می‌خواهد جلو فلورانس را بگیرند، اما فلورانس فرار می‌کند و سعی می‌کند به اشیاء داخل موزه آسیب بزند. همچنین او موفق می‌شود مجسمه جغد بخشیدنی را از ماشین پرنده بردارد.

- کوند: «من برای گرفتن مجسمه به کمک تون نیاز دارم».

- پیچا: «مطمئن نمی‌خوای بهش ببخیش؟»

- کوند: «فلورانس مجسمه رو دزدید. اون لیاقت اینو نداره که نگهش داره».

به هر ترتیب گروه شب‌نقاب موفق می‌شود مجسمه و همه وسایل دزدیده شده را پس بگیرد.

- فلورانس (در حالی که روی زمین افتاده با ناراحتی و گریه): «نه! مجسمه! یعنی... من واقعا متأسفم که ازت گرفتم!»

- کوند (با تعجب): «تو متأسفی؟!»

- فلورانس: «آره؛ من فقط خیلی دوسش داشتم...»

- کوند (سرس را پایین می‌اندازد و با چهره‌ای ناراحت، اما آرام به مجسمه‌اش نگاه و نوازشش می‌کند): «وقتشه که واقعا یه قهرمان باشم، (خطاب به فلورانس). بیا! من گفتم می‌تونه مال تو باشه و این دفعه واقعا از ته دل می‌گم». کوند با مهربانی و رضایت مجسمه را به فلورانس می‌دهد.

- فلورانس (با خوشحالی): «واقعا! مال منه؟»

- کوند: «بله؛ یه نفر به من دادش و منم می‌بخشمش به تو؛ می‌دونی چیه! واقعا

[بخشیدن] حس خوبی داره...»

- هر با: «کار خیلی خوبی کردی کوند!»

- کوند: «... بخشیدنش منو خوشحال کرد».

در این ماجرا کوند با قرار گرفتن در وضع و حال بخشیدن احساس و خوب و لذت ناشی از آن را درک کرد. به همین دلیل روز بعد کلی از وسایل دوست داشتنی اش را به مدرسه آورد تا به همه همکلاسی هایش هدیه دهد و دوباره آن حس و حال خوب را تجربه کند.

در این قسمت و سایر قسمت های مورد بررسی در این بخش، بازنمایی ماجرا و فرمانمایی احساسات کارکترها در مخاطب، با تکیه بر مدل نمادین یادگیری مشاهده ای، زمینه تاثیرگذاری مطلوب را ایجاد می کند.

تمرکز در برابر بازیگوشی

قسمت چهاردهم، عروسک خیمه شب بازی:

قرار است در مدرسه یک نمایش خیمه شب بازی برگزار شود. گِریگ اشتیاق زیادی به این نمایش دارد، اما عروسک های نمایش گم شده اند. گروه شب نقاب برای پیدا کردن عروسک ها وارد عمل می شود. ناگهان در راه با یکی از همکلاسی هایشان (کامرون) مواجه می شوند که در خواب راه می رود و در خیابان سرگردان است. پیچا و کوند می خواهد اول به کامرون کمک کنند، اما هر با که شیفته خیمه شب بازی است، بر این کار تمرکز نمی کند و از گروه جدا می شود تا در حیاط مدرسه و مخفیانه مشغول تماشای نمایش شاپرک های فلورانس با عروسک ها شود. او با این بازیگوشی ها کار دست خود و گروهش می دهد و حالا فلورانس که کامرون را با آن وضعیت دیده است، عروسک ها را رها کرده و با استفاده از ماهک قدرتش می خواهد کامرون را تبدیل به عروسک نمایش خودش کند.

در نهایت هر با متوجه اشتباه خود می شود و از بازیگوشی و همکاری نکردن با گروه دست برمی دارد و با کمک هم موفق می شوند فلورانس را شکست دهند، عروسک ها را پس بگیرند و کامرون را بدون آنکه از خواب بیدار شود، به خانه برگردانند.

زمانی که کسی در قبال یک گروه و یا یک وظیفه خاص قبول مسئولیت کرده است، نباید

توجه و تمرکز لازم در قبال آن مسئولیت را با موضوعات و علایق شخصی مخدوش کند. تمرکز بر مسئولیت‌ها و وظایف، به خودی خود یک معرفت اخلاقی است و از آنجا که شناخت و درک درست از آن، منوط به قرار گرفتن در آن شرایط و وضع و حال است، یک شناخت اخلاقی محسوب می‌شود.

در این قسمت، توجه و تمرکز هر با به جای مأموریت گروه و وظایفش، معطوف به علاقه شخصی اش، یعنی نمایش عروسکی شده و در فرایند همکاری با گروه اخلال ایجاد کرده است.

- پیچا (خطاب به هر با): «صبر کن؛ اول باید بفهمیم اون چیزی که تو جاده بوده چیه».

- هر با (درحالی که از دیوار مدرسه بالا می‌رود): «شما برید دنبالش بگردین، من می‌خوام برم داخل و عروسک‌های خیمه‌شب‌بازی رو ببینم، آا... یعنی جلو فلورانس رو بگیرم».

هر با به تنهایی و بدون هیچ نقشه‌ای، صرفاً برای دیدن بازی و نمایش شاپرک‌های فلورانس، وارد مدرسه می‌شود و با بی‌دقتی‌هایش باعث می‌شود فلورانس متوجه حضورش شود و دچار دردسر شود. کوند و پیچا به ناچار کامرون را رها می‌کنند تا به هر با کمک کنند. کامرون بی‌اختیار وارد مدرسه می‌شود و فلورانس او را در آن وضعیت می‌بیند و سعی می‌کند با ماهک قدرت کنترلش را در اختیار خود بگیرد و با او بازی کند. با این وجود هر با دوباره سرگرم عروسک‌ها می‌شود و با گروه همکاری نمی‌کند و فلورانس موفق می‌شود کنترل کامرون را در دست بگیرد.

- پیچا (با جدیت): «هر با ما باید ماهک قدرت رو بگیریم، ولی نباید کامرون رو بیدار کنیم».

- کوند (با جدیت و ناراحتی): «اگه تو با اون عروسکا بازی نمی‌کردی، الان تو این دردسر نیوفتاده بودیم! الان دیگه باهامونی؟»

- هر با (با حالت شرمندگی): «بله البته! ببخشید!»

گروه شب نقاب موفق می شود ماهک قدرت را از دست فلورانس در بیاورند. هر با ماهک قدرت را برمی دارد و با استفاده از آن سعی می کند کامرون و عروسک ها را دور کند، اما از کار با ماهک قدرت خوشش می آید و دوباره مشغول بازیگوشی می شود.

- کوند: «هر با اون که عروسک خیمه شب بازی نیست!»

- پیچا: «الان بهش صدمه می زنی».

- هر با: «نگران نباشید؛ جای امن می برمش!» اما دوباره در دسر درست می شود.

- هر با (با ناراحتی): «اوه این تقصیر منه! من اگر بازیگوشی نمی کردم، کامرون الان تو

رختخوابش بود!»

هر با بعد از مواجهه با نتیجه کارهایش دست از بازیگوشی برمی دارد و با دقت و تمرکز با دوستانش همکاری می کند و موفق می شوند فلورانس را شکست دهند و کامرون را به خانه برگردانند.

صداقت و روراستی در برابر کتمان

قسمت بیستم، دست و پا چلفتی:

کانر خیلی دست و پا چلفتی شده است، البته این فقط مشکل کانر نیست؛ بعضی از همکلاسی ها و حتی خیلی از مردم هم این طور شده اند، اما کانر زیر بار نمی رود و قبول نمی کند! رونی با اختراع یک دستگاه اشعه ساز، مردم را دست و پا چلفتی می کند. گروه شب نقاب برای مقابله با او وارد عمل می شوند، اما به خاطر دست و پا چلفتی بازی های پیچا شکست می خورد و رونی به کوند و هر با اشعه می زند و می گوید به پیچا قبل از همه و وقتی در خواب بوده اشعه زده است. پیچا اشتباه خود یعنی روراست نبودن و عدم صداقت نسبت به مشکلش را می پذیرد و با تبدیل نقطه ضعفشان به یک فرصت و با همکاری دوستانش به هر شکل ممکن موفق می شوند دستگاه رونی را از کار بیندازند و او را متوقف کنند.

روراستی و صداقت، در مرحله اول معرفتی اخلاقی است، چراکه مشمول ارزش گذاری

اخلاقی است و در درجه دوم شناخت وضع و حال و احساسات ناشی از این فضیلت

اخلاقی و ضد آن تنها از طریق مواجهه حاصل می‌شود. بنابراین شناخت اخلاقی به حساب می‌آید.

هنگام سوار شدن بر ماشین گربه‌ای برای آغاز مأموریت، پیچا مرتب و به طرز خنده‌داری زمین می‌افتد.

- کوند: «تو به جورایی به نظر میاد حفظ تعادل برات سخته!»

- پیچا: «نه به هیچ وجه! من عمدا می‌خواستم اینجوری سوار بشم! این تکنیک جدیدمه.» پیچا برای کتمان مشکلش به دوستانش دروغ می‌گوید.
موقع رانندگی هم پیچا کنترل مناسبی بر خودرو ندارد و به طرز خطرناکی رانندگی می‌کند.

- کوند: «می‌خوای یکی دیگه رانندگی کنه؟»

- پیچا: «بچه‌ها من نمی‌دونم چرا فکر می‌کنید دست‌وپاچلفتی‌ام. من به همه چیز مسلطم». هر بار از رانندگی پیچا می‌ترسد و از ماشین خارج می‌شود، اما رونی به او اشعه می‌زند

- پیچا: «وای نه به هر با اشعه خورده!»

- کوند: «آره ولی قبول کن که اشعه به تو هم خورده...»

- پیچا (با چهره و لحنی پر از اعتماد به نفس): «دست‌وپاچلفتی؟! من؟! به هیچ وجه...». پیچا سعی می‌کند دستگاه اشعه‌ساز را نابود کند، اما خرابکاری به بار می‌آورد و باعث می‌شود به کوند هم اشعه بخورد.

- پیچا: «شما دوتا واقعا دست‌وپاچلفتی شدین، چطوری باید این اشعه رو برداریم؟»

- کوند: «برای چی اعتراف نمی‌کنی که تو هم دست‌وپاچلفتی؟»

- پیچا: «چون که نیستم! من به فرزی یه گربه‌ام...»

رونی می‌گوید قبل از همه به پیچا اشعه زده است و با از کار انداختن گروه شب‌نقاب می‌خواهد به کل مردم شهر اشعه بزند و کل شهر را تصاحب کند.

- کوند: «پس تو واقعا دست و پا چلفتی شده بودی؟! قبل از هر دو ما؟»
- پیچا: «آره فکر کنم حقیقت داره! من بهتون نگفتم و حالا هممون دچارش شدیم، من واقعا متاسفم.»

پیچا اشتباه خود یعنی روراست نبودن و عدم صداقت را می‌پذیرد و با تبدیل نقطه ضعفشان به یک فرصت و با همکاری دوستانش به هر شکل ممکن موفق می‌شوند دستگاه رونی را از کار بیندازند و او را متوقف کنند.

روز بعد دوستان در مدرسه می‌خواهند و کاردستی‌شان را جا بجا کنند؛
- کانر: «بسپریدش به من، من که دیگه دست و پا چلفتی نیستم! پس از پشش بر میام». او تعادلش را از دست می‌دهد و آن را می‌اندازد، ولی به سرعت به مشکلش اقرار می‌کند و دیگر کتمان نمی‌کند.

سهل انگاری در برابر جدیت و دقت

قسمت هفدهم، پرواز:

شهر بازی شهر یک بالن واقعی را به مجموعه خود اضافه کرده است. همه بچه‌ها، به‌خصوص کانر، اشتیاق زیادی برای سواری با آن دارند و درباره آن گفت‌وگو می‌کنند. در همین لحظه یک پاروک پرنده به‌عنوان هدیه به دست کانر می‌رسد و او بسیار خوشحال می‌شود، اما دوستانش به این هدیه عجیب مشکوک‌اند.

همه به سمت شهر بازی می‌روند و متوجه می‌شوند بالن دزدیده شده است. پیچا می‌خواهد از اسکوتر پرنده‌اش در عملیات قهرمانی استفاده کند، ولی کوند با این ایده موافق نیست، چون می‌داند پرواز کردن کاری ساده نیست و به مهارت و تمرین زیادی احتیاج دارد. پیچا با سهل‌انگاری، بر تصمیم خود اصرار دارد.

فلورانس که با نقشه قبلی بالن را دزدیده است، آن هدیه مرموز را برای کانر فرستاده تا او را با استفاده از طریق ماهک قدرتش به دردر بیندازد و گروه شب‌نقاب مشغول نجات او شوند و نتوانند مانع نقشه‌های شرورانه‌اش شوند. در نهایت پیچا به اشتباه خود پی

می‌برد و موفق می‌شود با دقت و جدی گرفتن کار و همکاری با دوستان، فلورانس را متوقف کنند و پیروز شوند. روز بعد همه برای بالن‌سواری آمده‌اند، ولی کانر دیگر پرواز کردن را کاری ساده به حساب نمی‌آورد.

بی‌دقتی و سهل‌انگاری انسان، به‌ویژه زمانی که وظایف و مسئولیت‌هایی را به عهده دارد و یا عضوی از یک تیم است، به خودی‌خود رفتاری غیراخلاقی است که از طریق مواجهه با آثار سوء آن، قدر معرفت اخلاقی دقت و جدیت در کار دانسته می‌شود. در این قسمت نیز کانر بعد از مواجهه با وضع و حال تلخ و ناپسند ناشی از بی‌دقتی و سهل‌انگاری (با سازوکار نمایشی مشابه به سه مورد قبل که مورد بررسی مبسوط قرار گرفت) تصمیم به اصلاح رفتار و دقت در کار گرفت و به نتیجه مطلوب رسید.

غرور و دست‌کم گرفتن رقیب

قسمت بیست و دوم، توپ بازی گنده:

اعضای گروه شب‌نقاب به این باور رسیده‌اند که همیشه در همه مأموریت‌هایشان موفق و پیروز هستند و هیچ کس نمی‌تواند آن‌ها را شکست دهد، اما این بار رونی نقشه شروانه بزرگی در سر دارد! او گوی‌های بزرگ و سنگین مخصوص تخریب ساختمان را دزدیده است و می‌خواهد شهر را تبدیل به زمین بازی با آن توپ‌ها کند و هرچیزی را که سر راهشان باشد، نابود کند.

اعضای گروه شب‌نقاب تصور می‌کنند به راحتی می‌توانند رونی را شکست دهند، اما کار بسیار پیچیده و دشوار می‌شود، به‌گونه‌ای که هر کاری می‌کنند موفق نمی‌شوند رونی و گوی‌ها را متوقف کنند و کار به جایی می‌رسد که پایگاهشان در خطر نابودی قرار می‌گیرد.

اعضای گروه شب‌نقاب متوجه می‌شوند که نباید مغرور شوند و رقیبان را دست‌کم بگیرند و مثل همیشه با دقت، قدرت و انگیزه با رقبایشان مقابله کنند. بنابراین با فکر و نقشه مناسب و همکاری و تلاش کافی، موفق می‌شوند رونی را شکست دهند.



بحث و نتیجه‌گیری

بعد از مشاهده و تحلیل و بررسی قسمت‌های مورد مطالعه این مجموعه، پنج قسمت با پیام‌های محوری از نوع شناخت‌های اخلاقی یافت شد که عبارت بودند از: بخشندگی، تمرکز در برابر بازیگوشی، صداقت و روراستی در برابر کتمان، سهل‌انگاری در برابر جدیت و دقت، غرور نداشتن و دست‌کم نگرفتن رقیب. فرامتن و یا به تعبیری روح حاکم بر تمامی ماجراهای این مجموعه روحیه اخلاقی پذیرش نقاط ضعف خود و اصلاح آن در فضای همکاری و کار تیمی است. بنابراین با توجه به نتایج تجزیه و تحلیل یافته‌های این پژوهش می‌توان گفت قابلیت و امکان نقش‌آفرینی زیرژانر ابرقهرمانی، در فرایند تعلیم و تربیت اخلاقی کودکان، بر اساس شناخت‌های اخلاقی به‌عنوان یکی از الزامات زیست اخلاقی وجود دارد و می‌توان با این رویکرد به تولید پویانمایی در زیرژانر ابرقهرمانی با تکیه بر پارادایم‌های اخلاقی-اسلامی اقدام کرد.



منابع

۱. توکلیان، حامد (۱۳۹۵). ظرفیت سنجی مجموعه‌های نمایشی تلویزیونی در خلق ابرقهرمان ایرانی (با مطالعه تطبیقی نقش اسطوره‌ها و کهن‌الگوها در خلق ابرقهرمان ایرانی و هالیوودی). پایان‌نامه کارشناسی ارشد. دانشگاه صدا و سیما، جمهوری اسلامی ایران.
 ۲. جمالی، حسن (۱۳۹۸). نقش و ظرفیت‌های پویانمایی برای تربیت دینی کودکان. پایان‌نامه کارشناسی ارشد. دانشکده دین و رسانه، دانشگاه صدا و سیما، جمهوری اسلامی ایران.
 ۳. خادمی کارمزدی، حسن (۱۳۹۸). مطالعه ظرفیت‌های نمایشی جهان مارول برای بازتولید اسطوره‌ها و ابرقهرمان‌های ملی در سینما و تلویزیون ایران (با مطالعه موردی داستان‌های شاهنامه). پایان‌نامه کارشناسی ارشد رشته هنرهای نمایشی. دانشکده تولید رادیو و تلویزیون. دانشگاه صدا و سیما، جمهوری اسلامی ایران.
 ۴. ساروخانی، باقر؛ ایزددوست، صدیقه (۱۳۹۴). کودکان و رسانه‌های جمعی. تهران: دانشگاه صدا و سیما.
 ۵. صالحی، نجمه سادات (۱۴۰۰). واکاوی مولفه‌های قهرمان‌پروری در انیمیشن‌های ابرقهرمانی برای ساخت انیمیشن‌های ملی. پایان‌نامه کارشناسی ارشد. گروه هنرهای تجسمی. دانشکده هنر. دانشگاه سوره.
 ۶. کاتوزیان، ناصر (۱۳۸۶). اخلاق و حقوق. اخلاق در علوم و فناوری، ۲ (۲۰۱)، ۸۵-۸۸.
 ۷. مشکاتی، حسن (۱۳۹۸). تعلیم و تربیت اسلامی، چستی؟ چگونه؟. اصفهان: سلام سپاهان.
 ۸. مهدوی، راضیه (۱۴۰۰). سوپر قهرمان در انیمیشن ایران، با نگاهی به سه سوپر قهرمان در انیمیشن آمریکا (سوپرمن، بت من و اسپایدرمن). طرح پژوهشی درون دانشگاهی. پردیس بین‌المللی فارابی، دانشگاه هنر تهران.
 ۹. نظنزی، یحیی؛ (۱۳۹۴). راهنمای ژانر معرفی و بررسی ده گونه سینمایی. تهران: چشمه.
1. Braun, V., & Clarke, V. (2019). Reflecting on reflexive thematic analysis. *Qualitative Research in Sport, Exercise and Health*, 11(4), 598-597.
 2. Karami, Mohsen. (2023). "Aesthetic Experience and Moral Spirit: How the Experience of Encountering Artworks Can Cultivate Our Moral Spirit." Delivered to Second International Conference on Beauty and Change Turin, Italy, 2-4 November 2023.

**The abilities of subgenres of superheroism in animation,
in accordance with the ethical cognition components
in the model of moral education for children;
a case study of the animated series "Shab Niqab Group"**

Mostafa Malakouti^{*}

Mohsen Karami (Corresponding Author)^{**}

Abstract

Objective: On the one hand, all aspects of religion are related to all aspects of education, and on the other hand, various media, including film, can be used as educational tools. In this research, among the various genres and subgenres of film, the superhero subgenre, which is one of the most popular and influential subgenres in children's and adolescents' films, was studied. In other words, it was investigated how this subgenre can be used as a tool for moral education in line with the development of children's moral cognition.

Methodology: To find the answer to this research, the first chapter of the animated series "Shab Niqab Group" was studied using the narrative analysis method. That is, by focusing on the three main axes that organize the theme and narrative in animation, namely screenplay, directing, and editing, the way of teaching moral cognition to child audiences was addressed.

Findings: In the parts examined in the series "Shab Niqab Group", clear cases of teaching moral cognition as one of the moral necessities of living, including forgiveness, focus in the face of mischief, honesty and straightforwardness, not being negligent, and pride and underestimating the opponent, were found and explained to show that the superhero subgenre has the potential to develop moral cognition.

Discussion and Conclusion: By analyzing the findings of this research, it can be said that the superhero subgenre has the potential to be used in the process of moral education of children. Therefore, with this goal in mind, it is possible to produce animation in the mentioned subgenre in our country, Iran.

Keywords: Animation, superhero subgenre, moral education, moral cognition, child, "Shab Niqab Group" series

* MA in TV production, Department of Media Arts, Faculty of Religion and Media, University of Broadcasting, Qom, Iran. m.malakooti.1393@gmail.com.

** Assistant Professor of Media Arts Department, Faculty of Religion and Media, Sadaosima University, Qom, Iran. mohsenekarami@gmail.com.

