

Analysis of the Construction of Female Superheroes in Popular Animations: A Case Study of ‘Miraculous: Tales of Ladybug & Cat Noir’ and “Frozen”

Hossein Hassani , Assistant Professor, Department of Cyberspace Studies, Communication Research Institute, Research Institute for Culture, Art, and Communication, Tehran, Iran (Corresponding Author). Email: hassani@ricac.ac.ir.

Mahshid Shahidi , PhD Candidate in Economic Sociology and Development, Science and Research Branch, Islamic Azad University, Tehran, Iran. Email: mahshidshahidi@yahoo.com.

Abstract

Introduction: Animations have long been a dominant form of media consumption for children, serving as a potent medium for transmitting cultural values and societal norms. In Iran, children consume a mix of local and international animations, with the latter often introducing characters that serve as cultural and ethical role models. Female superheroes in animations, a relatively recent phenomenon, hold particular significance as they offer young girls figures to emulate. This study examines the portrayal of female superheroes in two popular animations, *Miraculous: Tales of Ladybug & Cat Noir* and *Frozen*, focusing on their impact as role models on Iranian children. These works combine traditional and modern elements, influencing children's identity formation and value systems.

Method: The study adopts a qualitative approach using thematic analysis to explore the textual elements of the two selected animations. Braun and Clarke's (2006) six-step model guided the process, including data familiarization, coding, theme identification, and theme refinement. *Miraculous Ladybug* and *Frozen* were chosen for their popularity among Iranian children and their portrayal of female superheroes. The analysis aimed to uncover recurring patterns and themes related to character traits, societal roles, and conveyed values.

Results: The findings reveal that both animations present female superheroes with a mix of empowering and problematic traits: Positive Traits: Courage and Adventure: Both animations highlight female protagonists who are adventurous and brave, offering strong role models for young audiences; Independence and Problem-Solving: The characters of Ladybug and Elsa exhibit self-reliance, taking charge of situations and solving problems independently; Collaboration and Friendship: Themes of teamwork and loyalty are evident, emphasizing the value of collective efforts. Problematic Elements: Stereotypical Beauty Standards: Both animations stress the physical attractiveness of their female characters, reinforcing conventional beauty ideals; Romantic Rivalries: In *Miraculous Ladybug*, romantic competition is exaggerated, overshadowing other character traits; Complex Relationships: *Frozen* includes intricate familial and romantic dynamics that may be confusing or unrealistic for young audiences.

Discussion: The dual portrayal of female superheroes in these animations reflects

a nuanced cultural narrative. On one hand, qualities like bravery, independence, and perseverance align with modern ideals of gender equity and empowerment. These traits provide young girls with positive behavioral models, encouraging resilience and self-confidence. On the other hand, the persistence of traditional stereotypes-such as prioritizing physical appearance and romantic subplots-raises concerns about reinforcing outdated gender norms. For instance, *Miraculous Ladybug* frequently centers on the romantic entanglements of its protagonists, potentially diverting attention from their heroic qualities. Similarly, *Frozen* juxtaposes its feminist undertones with a strong emphasis on romantic and familial struggles, presenting a mixed message about female autonomy. These portrayals are particularly significant in the Iranian context, where cultural and religious values emphasize modesty, community, and ethical behavior. The study underscores the importance of creating locally produced animations that align with these values while retaining the global appeal and narrative quality of international productions. The study highlights the complex role of animations in shaping children's identities and values. While animations like *Miraculous Ladybug* and *Frozen* introduce empowering traits in female superheroes, they also perpetuate some traditional stereotypes that can limit their progressive impact. Policymakers and animation producers in Iran should focus on developing culturally resonant content that provides positive, multifaceted role models for children. By prioritizing themes such as courage, teamwork, and ethical decision-making, and avoiding overemphasis on physical appearance or romantic pursuits, local productions can offer a balanced narrative. Strategic investments in the animation industry and the inclusion of culturally relevant characters can enhance the educational and developmental value of animations for Iranian children, fostering a generation of confident, empowered, and socially responsible individuals.

Keywords: Animation, Female Superhero, Role Model, Socialization, Identity Formation.

پژوهشگاه علوم انسانی و مطالعات فرهنگی
پرتال جامع علوم انسانی



تحلیل برساخت ابرقهرمان‌های زنانه در انیمیشن‌های محبوب (مطالعه موردی انیمیشن‌های «دختر کفش‌دوزکی» و «یخ‌زده»)

حسین حسینی^۱، مهشید شهیدی^۲

چکیده

هدف این مقاله تحلیل نحوهٔ برساخت ابرقهرمانان زن در دو انیمیشن محبوب کودکان ایرانی بوده است. امروزه انیمیشن‌ها یکی از مهمترین رسانه‌های مصرفی کودکان هستند. انیمیشن‌ها نقش مهمی در انتقال ارزش‌های فرهنگی و هنجارهای اجتماعی دارند و شخصیت‌های اصلی انیمیشن‌ها برای بسیاری از کودکان به‌عنوان یک الگو عمل می‌کنند. یک موضوع چالش‌برانگیز این است که امروزه بخش عمده انیمیشن‌هایی که کودکان تماشا می‌کنند، غیرایرانی هستند و شخصیت‌های اصلی و ابرقهرمان‌های بازنمایی‌شده در آن‌ها به‌عنوان الگوی فرهنگی و اخلاقی برای کودکان ایفای نقش می‌کنند. طی سال‌های اخیر، ابرقهرمان‌های زن نیز در برخی انیمیشن‌ها معرفی شده‌اند که به‌طور خاص می‌توانند از سوی دختران تقلید شوند. بر همین اساس، در این مقاله دو انیمیشن محبوب «دختر کفش‌دوزکی» و «یخ‌زده» از منظر ویژگی‌های شخصیت ابرقهرمان تحلیل شده‌اند. در این مقاله تحلیل متن این آثار به کمک روش تحلیل مضمون انجام شده است. نتایج این مطالعه نشان می‌دهد که بازنمایی ابرقهرمانان زن در انیمیشن‌های محبوب کودکان ایرانی، با ترکیبی از عناصر سنتی و مدرن همراه است. از یک‌سو، تأکید بر ویژگی‌هایی چون شجاعت، ماجراجویی و استقلال می‌تواند الگوهای مثبتی برای مخاطبان فراهم کند. از سوی دیگر، حضور عناصر کلیشه‌ای مانند زیبایی ظاهری، رقابت‌های عاشقانه و روابط پیچیده، به‌ویژه برای دختران کودک ایرانی چالش‌برانگیز است. بنابراین، با توجه به نقش تعیین‌کننده انیمیشن‌ها در هویت‌یابی کودکان، سیاست‌گذاری و سرمایه‌گذاری گسترده در صنعت انیمیشن و معرفی الگوهای بومی با ملاحظه ارزش‌های فرهنگ ایرانی-اسلامی الزامی است.

واژگان کلیدی

انیمیشن، ابرقهرمان زن، الگو، جامعه‌پذیری، هویت‌یابی.

مقدمه و طرح مسئله

امروزه رسانه‌ها بخش بسیار مهمی از زندگی مدرن را تشکیل می‌دهند، رسانه‌ها این توانایی را دارند که امکانات زندگی و افق‌های درک و تجربه را فراتر از هر ابزار ارتباطی دیگری گسترش دهند. رسانه‌ها همچنین به مجرای برای انتقال نظام ارزش‌ها و روش‌های زندگی تبدیل شده‌اند که آن‌ها را به یکی از عوامل اساسی گسترش فرهنگ‌ها بدل کرده است. این بدان معناست که پیام‌هایی که رسانه‌ها پخش می‌کنند از لحاظ فرهنگی خنثی نیستند و می‌توانند بر افکار، عقاید، ارزش‌ها و به‌طور کلی جهان‌بینی مردم مناطق مختلف با آداب و رسوم متفاوت تأثیر بگذارند (حسنایی و موسوی، ۱۳۹۷).

انیمیشن‌ها یکی از محبوب‌ترین و سرگرم‌کننده‌ترین بخش قابل توجهی از اوقات کودکان صرف تماشای انواع گوناگون انیمیشن و کارتن می‌شود. کودکان چه از طریق رسانه جمعی تلویزیون و خواه از طریق پلتفرم‌های ویدئویی موبایلی انواع گوناگون انیمیشن‌های ایرانی و غیرایرانی را تماشا می‌کنند. برآوردها نشان می‌دهد که بازار جهانی انیمیشن در سال ۲۰۲۴ میلادی بیش از ۴۳۲ میلیارد دلار بوده است و تا سال ۲۰۳۰ به بیش ۵۸۷ میلیارد دلار خواهد رسید (Carollo, 2024). انیمیشن، بخشی کلیدی از صنایع خلاق است؛ زیرا مستلزم ترکیبی از هنر، داستان‌پردازی، مهارت فنی و نوآوری است. این صنعت، مجموعه‌ای از استعداد‌های خلاق مانند تصویرگران، انیماتورها، نویسندگان، صداپیشگان، کارگردانان و طراحان صدا را گرد هم می‌آورد که به‌صورت مشترک برای خلق تجربه‌های بصری جذاب کار می‌کنند. انیمیشن غالباً ایده‌ها و احساسات پیچیده را از طریق تصاویر جذاب منتقل می‌کند و به همین دلیل، رسانه‌ای قدرتمند برای داستان‌سرایی است. بنابراین، انیمیشن نه تنها یک هنر، بلکه بخشی پویا از صنایع خلاق با تأثیرات گسترده اقتصادی و فرهنگی است.

هویت کاراکتر یا شخصیت انیمیشن نقش مهمی در داستان‌گویی دارد (Sobeih, 2017). کاراکترها در انیمیشن اهمیت زیادی دارند؛ زیرا آن‌ها محور داستان‌ها و تجربه‌های بصری را تشکیل می‌دهند. شخصیت‌ها به تماشاگران امکان می‌دهند با داستان ارتباط برقرار کنند و احساسات و تجربیات را درک کنند. هر کاراکتر با ویژگی‌ها، انگیزه‌ها و نقاط قوت و ضعف خود، داستان را پیش می‌برد و به توسعه رویدادها و پیام‌های کلی کمک می‌کند. علاوه بر این، کاراکترها می‌توانند به تماشاگران حس همذات‌پنداری دهند و آن‌ها را به تفکر درباره موضوعات اجتماعی، فرهنگی و انسانی ترغیب کنند. به این ترتیب، شخصیت‌ها نه تنها بخش اصلی داستان هستند، بلکه نقش کلیدی در انتقال پیام‌ها و ارزش‌ها در انیمیشن ایفا می‌کنند.

مطالعه شخصیت‌های انیمیشنی به‌عنوان الگو برای کودکان اهمیت دارد؛ زیرا این شخصیت‌ها تأثیر قابل توجهی بر رشد اولیه کودکان دارند و ارزش‌ها، رفتارها و برداشت‌های آن‌ها را شکل می‌دهند. فیلم‌ها و برنامه‌های انیمیشنی اغلب شخصیت‌هایی را به نمایش می‌گذارند که با چالش‌ها روبه‌رو می‌شوند؛ مشکلات را حل می‌کنند و ویژگی‌هایی مانند مهربانی، شجاعت و پشتکار را نشان می‌دهند که کودکان می‌توانند از آن‌ها تقلید و درونی‌سازی کنند.

امروزه، در کنار صنعت نوپای انیمیشن در ایران، بخش عمده مصرف انیمیشن از طریق انیمیشن‌های غیرایرانی تأمین می‌شود. بسیاری از استودیوهای بزرگ جهانی همانند «والت دیزنی» چندین دهه است که کودکان ایرانی سرگرم می‌کنند؛ در برساخت هویت آن‌ها نقش ایفا می‌کنند و برخی ارزش‌های فرهنگی، هنجارهای رفتاری و اصول اخلاقی را به آن‌ها می‌آموزند. با این ملاحظات، توجه به شخصیت‌های انیمیشن‌های پرتعداد جهانی اهمیت زیادی دارد.

با توجه به نقش بسیار مهم و پررنگی که انیمیشن‌ها بر تربیت فرهنگی کودکان دارند؛ به‌ویژه در زمانه‌ای که کودکان اغلب تعاملات و روابط اجتماعی محدودتری دارند و زمان بیشتری را صرف تماشای کارتون و فیلم می‌کنند، آثار نمایشی تولیدشده می‌توانند پیامدهای بیشتری را چه در سطح فردی و چه در سطح اجتماعی داشته باشند. همچنین بررسی‌ها نشان می‌دهد که برخی از شخصیت‌های محبوب در حوزه انیمیشن به سایر محصولات فرهنگی نظیر بازی‌های موبایلی، بازی‌های رومیزی و سایر محصولات مصرفی کودکان ورود داشته‌اند. بر همین اساس، همان‌طور که نتایج پیمایش ملی مصرف بازی‌های رایانه‌ای (۱۴۰۰) نشان می‌دهد، ابرقهرمان‌های زنانه نظیر السا و آنا شخصیت‌های اصلی فیلم انیمیشنی محبوب یخ‌زده^۱ و دخترکفش‌وزکی^۲ از جمله چهره‌های محبوب کودکان ایرانی هستند (تصویر ۱). مطالعه شاه‌قاسمی و خالقی‌پور (۱۳۹۹) نیز نشان می‌دهد که شخصیت‌های اصلی انیمیشن یخ‌زده یعنی آنا و السا نقش مهمی در خیال‌پردازی‌های کودکان داشته‌اند و برای برخی از آن‌ها نقش خود ایده‌آل را ایفا می‌کردند.

شخصیت‌های مورد علاقه در هر رده سنی



تصویر ۱. شخصیت‌های مورد علاقه کودکان ۲ تا ۱۱ سال
براساس نتایج پیمایش ملی مصرف بازی‌های رایانه‌ای (۱۴۰۰)

یکی از مهم‌ترین تحولات انیمیشن‌های جدید، تولید ابرقهرمان‌هایی با جنسیت زنانه است (Ndalianis, 2020). ابرقهرمان‌ها شخصیت‌های قهرمانی در انیمیشن یا فیلم‌ها هستند که نیروی خارق‌العاده و فوق‌بشری دارند. ابرقهرمان از این نیروی خود برای نجات دنیا و کمک به مردم استفاده می‌کند. در سال‌های اخیر، موج تولید انیمیشن‌های ابرقهرمان زن شدت بیشتری گرفته است. در گذشته، انیمیشن‌هایی با موضوع ابرقهرمانی اکثراً دارای شخصیت‌های اصلی پسر و مرد بودند.

تفاوت این انیمیشن‌ها با دسته‌ای که در سال‌های اخیر تولید شده، این است که ابرقهرمان دیگر هر دو جنس را دربر می‌گیرند و شخصیت‌های دختر علاوه بر کلیشه‌های جنسیتی، مبارز، جنگجو و ناجی دنیا هم هست. بازتاب معنا در فیلم‌های انیمیشن به‌ویژه بر قشر مخاطب اصلی آن یعنی کودکان و نوجوانان دارای ضرورت و اهمیت زیادی است. یکی دیگر از پیامدهای این آثار ایجاد نیاز و ایده‌آل‌سازی از قهرمان‌ها و شخصیت‌های این انیمیشن‌ها برای کودکان است. این ایده‌آل‌سازی‌ها در جنبه‌های مختلف خود را نشان می‌دهند؛ به‌عنوان مثال در تصویر از بدن، سبک زندگی و سایر موضوعات کودکان تحت تأثیر قهرمانان قرار می‌گیرند.

تحلیل بر ساخت ابرقهرمان‌های زنانه در انیمیشن‌های محبوب [...] |

این شخصیت‌های که عمدتاً غیرایرانی هستند، بازار قابل توجهی را نیز به خود اختصاص داده‌اند. در گزارش‌های متعددی که از سوی ایران‌نوشت منتشر شده است، حجم بازار محصولات شخصیت‌محور در ایران در سال ۱۳۹۹، بالغ بر ۳۵ هزار میلیارد تومان بوده است که از این بین تنها پنج درصد به شخصیت‌های بومی اختصاص داشته‌اند (تصویر ۲).



تصویر ۲. مقایسه بازار محصولات کاراکتر محور در ایران و جهان براساس گزارش ایران‌نوشت (۱۳۹۹)

بنابراین، این موضوع که ابرقهرمان‌های زنانه چگونه در انیمیشن‌های محبوب کودکان و خردسالان ایرانی بر ساخته می‌شوند و چه ارزش‌هایی را به مخاطبانی که می‌توانیم آن‌ها را در دسته نسل آلفا طبقه‌بندی کنیم انتقال می‌دهند، از منظر سیاست‌گذاری فرهنگی اهمیت بسیاری دارد.

پیشینه پژوهش

درباره انیمیشن‌های ایرانی و غیرایرانی، از منظرهای مختلف، مطالعات زیادی طی سال‌های گذشته در ایران انجام شده است. با وجود این، تعداد معدودی از این مطالعات به‌طور ویژه بر ارائه الگو یا نمایش سبک زندگی و هویت‌یابی تمرکز کرده‌اند. رضوی صمدی و طوسی (۱۳۹۲) تأثیر تماشای انیمیشن‌های مذهبی ایرانی بر رفتار دینی نوجوانان را مطالعه کرده‌اند. نتایج این پژوهش نشان داده است که تماشای انیمیشن‌های مذهبی، رفتار دینی گروه مخاطب را تقویت کرده است، اما جنسیت و پیشینه دین‌داری نوجوانان، در این امر تأثیر نقش دارد.

علویان و دهقان‌شاد (۱۳۹۴) نقش انیمیشن‌ها را در شکل‌گیری هویت جهانی مخاطبان دختر و بازنمود آن را در فضای وبلاگ‌ها مطالعه کرده‌اند. نتایج این پژوهش حاکی از آن است که هویت جهانی دختران مورد مطالعه به واسطه نظام فرهنگی ناشی از انیمیشن‌ها که آن‌ها را احاطه کرده، شکل می‌گیرد و در فضای وبلاگی آن‌ها بازنمایی می‌شود. از سوی دیگر انیمیشن‌ها، ابزاری برای یکسان‌سازی و همگونی فرهنگی در میان دختران مورد مطالعه بوده‌اند.

نادری، علوی و یاری دهنوی (۱۳۹۶) بازنمایی اتوپیا در انیمیشن‌های کودکان را مطالعه کرده‌اند. نتایج مطالعه آن‌ها بیانگر تفاوت بنیادی اندیشه‌های مطرح‌شده در انیمیشن‌های مورد مطالعه با اندیشه‌های اسلامی است؛ چراکه در دو انیمیشنی که مبتنی بر اندیشه‌های غربی بوده‌اند، دیدگاه‌های اومانیستی، مادی‌گرا و لیبرالی مطرح شده‌اند؛ در حالی که مدینه فاضله مد نظر اسلام، برپایه خدامحوری و کمالات انسانی است.

هدف مطالعه تقی‌پور و همکاران (۱۳۹۷) تحلیل نحوه بازنمایی ابعاد هویت فرهنگی در مجموعه انیمیشن باب اسفنجی بوده است. نتایج مطالعه این مطالعه نشان می‌دهد که این مجموعه کارتون با ارائه و تبیین ارزش‌های اجتماعی، دینی و اقتصادی و هنجارهای قانونی در جامعه‌پذیری مخاطبان نقش داشته است، الگوهای رفتاری در برقراری انواع روابط اجتماعی را معرفی کرده است و خشونت، بی‌احترامی به دیگران و رفتارهای غیراخلاقی و غیرقانونی را نیز در معرض تماشای مخاطبان قرار می‌دهد. قاسمی، زندوانیان، رحیمی و حسینی (۱۴۰۲) پرمخاطب‌ترین انیمیشن‌های تلویزیونی گروه سنی «ج» را تحلیل مضمون کرده‌اند. آن‌ها با ذکر برخی مضامین منفی انیمیشن‌های غیرایرانی، نتیجه می‌گیرند که به دلیل آنکه کودکان قادر نیستند دنیای واقعی و غیرواقعی را از هم تفکیک کنند، چون شخصیت آن‌ها براساس الگوگیری از شخصیت‌های انیمیشن‌ها شکل می‌گیرد، این موضوع می‌تواند نقش مهمی در انتقال نگرش‌های و ارزش‌هایی به کودکان ایرانی داشته باشد که با فرهنگ ایرانی-اسلامی در تعارض است. در نهایت شهابی، جعفری کافی‌آباد و موحدی (۱۴۰۲) بازنمایی مرگ و جهان پس از مرگ در انیمیشن کوکو و دلالت‌های آن برای تربیت دینی کودکان مسلمان (شیعه) را مطالعه کرده‌اند. مطالعه آن‌ها نشان می‌دهد که بازنمایی مرگ و زندگی پس از مرگ در این سریال از برخی جهات با رویکرد اسلامی به مرگ تفاوت دارد.

درکل این مطالعه‌ها با اتکاء به برخی رویکردهای نظری مدعی هستند که انیمیشن‌ها نقشی اساسی در جامعه‌پذیری کودکان و فراگیری نقش‌های اجتماعی و نهادینه کردن

ارزش‌های اجتماعی دارند؛ موضوعی که با نظریه‌های اثرات قدرتمند رسانه‌ها تطابق دارد. این نظریه‌ها اکنون به چالش کشیده شده‌اند و رویکردهای اخیرتر ازجمله نظریه وابستگی نشان می‌دهد که لزوماً قرار گرفتن در معرض رسانه‌ها و محتواهای خاص نمی‌تواند به کاشت ارزش‌های خاص در مخاطبان و به‌ویژه کودکان منجر شود و این موضوع از فردی به فرد دیگر و از گروهی به گروه دیگر متفاوت است (تانکارد و سورین، ۱۳۹۳). یک یافته دیگر این مطالعات حاکی از نگرانی نسبت به جایگزینی ارزش‌های فرهنگی غربی با فرهنگ ایرانی-اسلامی است. این دغدغه به‌جا است. درهرحال، در نبود محتواهای فرهنگی جایگزین بومی مبتنی بر ارزش‌های فرهنگ محلی، احتمال الگوگیری کودکان ایرانی از محصولات فرهنگی غیرایرانی بیشتر است.

ادبیات نظری و مفهومی

بخش بعد به ادبیات نظری و مفهومی مقاله اختصاص دارد که در آن از منظرهای جامعه‌شناسی و نیز مطالعات رسانه و ارتباطات موضوع نقش رسانه‌ها و الگوهای رسانه‌ای در جامعه‌پذیری و ایجاد الگو برای کودکان مورد بحث قرار می‌گیرد.

جامعه‌پذیری و مدل‌های رفتاری

جامعه‌پذیری و اجتماعی شدن و آموزش هنجارها و ارزش‌های فرهنگی یکی از مراحل اساسی رشد کودکان است. اجتماعی شدن فرایندی است که طی آن کودکان روش زندگی در جامعه را می‌آموزند. اجتماعی شدن مجرای اصلی انتقال فرهنگ در طول زمان و بین نسل‌های مختلف است. اجتماعی به‌طور کلی در دو مرحله کلی رخ می‌دهد و کارگزاران مختلفی در آن نقش دارند. کارگزاران اجتماعی شامل که شامل گروه‌ها و نیز زمینه‌های اجتماعی هستند که فرایندهای مهم اجتماعی شدن در آن رخ می‌دهد. اجتماعی شدن اولیه در دوران طفولیت و کودکی رخ می‌دهد و طی آن کودکان زبان و الگوهای اساسی رفتاری را فرا می‌گیرند. در این مرحله خانواده نقش اساسی برعهده دارد، اما ازسوی دیگر، اجتماعی شدن ثانویه در مراحل بعدی کودکی و تا زمان بلوغ رخ می‌دهد. در این مرحله کارگزاران اجتماعی شدن دیگر برخی از مسئولیت‌های خانواده را برعهده می‌گیرند. گروه‌های همسالان، مدارس و نیز رسانه‌ها ازجمله مهمترین کارگزاران اجتماعی شدن ثانویه به شمار می‌روند (گیدنز، ۱۳۹۷: ۴۲-۴۴).

رسانه‌ها نقش مهمی در شکل دادن به نگرش‌های اجتماعی و رفتار کودکان و نوجوانان دارد (Krcmar, 2008). مواجهه با رسانه‌ها به شکل‌های مختلف بر جامعه‌پذیری نقش اثر می‌گذارد. ازجمله اثرات آن بر خودپنداره یا تصور کودکان از خود است که معمولاً

از طریق مقایسه با کاراکترها و موقعیت‌ها و انجام برخی ارزیابی‌ها از خود انجام می‌شود که می‌تواند یا مثبت باشد. اثر دیگر آن بر نگرش کودکان نسبت به دیگران است.^۱ معمولاً بازنمایی کلیشه‌ای از برخی گروه‌های اجتماعی همانند زنان می‌تواند در توسعه یا ایجاد دیدگاه‌های کلیشه‌ای درباره آن‌ها در کودکان نقش داشته باشد. یک مورد دیگر، اثرات رسانه‌ها بر رفتارهای بین‌فردی^۲ است. برخی پژوهش‌ها حاکی از آن است که تماشای رسانه‌ها می‌تواند بر رفتارهای بین‌فردی کودکان از جمله نحوه برخورد و مواجهه با موقعیت‌های اجتماعی منازعه‌آمیز اثر بگذارد. از جمله تماشای زیاد رسانه‌ها با رفتار تهاجمی‌تر در میان کودکان ارتباط دارد. «این اثر به‌طور خاص در میان کودکان دوره دبستان که بسیار تأثیرپذیر^۳ هستند و به دنبال الگو^۴ برای رفتار می‌گردند، بسیار نیرومند است» (Nathanson, 2008: 4733).

برخلاف رویکردهای اولیه درباره اثرات رسانه‌ها بر کودکان، نظریه‌پردازان کنونی رسانه اعتقاد دارند که کودکان به شکلی آگاهانه و هدفمند برای انتخاب و مواجهه با محتواهای رسانه‌ای که نیازهای آن‌ها را اضاء می‌کند دست به‌گزینش می‌زنند (Valkenburg, 2008). انیمیشن‌ها به‌عنوان یکی از تأثیرگذارترین رسانه‌های سرگرمی، نقش مهمی در جامعه‌پذیری کودکان و شکل‌دهی به هویت و نقش‌های جنسیتی آن‌ها ایفا می‌کنند. این آثار که از تصاویر متحرک ساده در اوایل قرن بیستم تا انیمیشن‌های پیشرفته کامپیوتری تکامل یافته‌اند، نه تنها جذابیت بصری و سرگرمی فراهم می‌کنند، بلکه پیام‌های فرهنگی و اجتماعی مهمی را نیز منتقل می‌سازند. با این حال، بازنمایی کلیشه‌ای نقش‌های جنسیتی در بسیاری از انیمیشن‌ها می‌تواند درک کودکان از نقش‌های مردانه و زنانه را تحت تأثیر قرار دهد و به بازتولید نابرابری‌های جنسیتی در جامعه منجر شود (Ahmed & Abdul Wahab, 2014). از سوی دیگر، باید گفت مدل‌های رفتاری یا الگوهای نقش، نقش مهمی در زندگی کودکان امروزی دارند به‌طور خاص رسانه انیمیشن که مبتنی بر برساخت و بازنمایی شخصیت به‌مثابه قهرمان یا نقش اصلی است، به‌طور خاص مورد توجه سازندگان انیمیشن‌ها و نیز عمده‌ترین مصرف‌کنندگان آنان یعنی کودکان قرار دارند. سازندگان انیمیشن‌های این شخصیت‌ها را طراحی و کودکان به شکل‌های گوناگون با آن‌ها همذات‌پنداری می‌کنند. بر تن کردن پوشش‌های شخصیت‌های انیمیشن و کارتن و تقلید رفتارها آن‌ها که به

1. Attitudes about others
2. Interpersonal Behaviours
3. Impressionable
4. Role model

شکل‌های مختلف در زندگی روزمره مشاهده می‌کنیم، مؤید این موضوع است. به این معنا که شخصیت‌های انیمیشن در دوره‌ای از فرایند جامعه‌پذیری کودکان، به‌طور خاص نقش ویژه‌ای به‌عنوان کارگزار جامعه‌پذیری ایفا می‌کنند. این وضعیت به‌ویژه در مورد کودکان نسل آلفا^۱ که عمیقاً به رسانه‌های دیجیتال وابستگی دارند (McCrindle, 2021) مصداق دارد.

شخصیت‌های انیمیشن به‌عنوان الگو

استفاده از مدل‌های رفتار به‌عنوان معلم اخلاق^۲ در طول تاریخ از طریق روایت‌های تخیلی و زندگی‌نامه‌ای رواج داشته است، اما اخیراً مطالعه تأثیر الگوهای رفتاری بر تحول اخلاقی بار دیگری مورد توجه قرار گرفته است. امروزه فیلم‌ها، برنامه‌های تلویزیونی، کتاب‌ها و رسانه‌های دیگر برای خلق و انتشار این روایت‌ها به کار می‌روند.

شخصیت‌های انیمیشن به‌عنوان الگو اهمیت زیادی برای کودکان و نوجوانان دارند؛ زیرا رفتارها، ارزش‌ها و شیوه‌های مواجهه با چالش‌ها را به زبانی ساده و سرگرم‌کننده به آن‌ها منتقل می‌کنند. این شخصیت‌ها، با ویژگی‌های منحصر به فردشان مانند شجاعت، دوستی و نوع دوستی، می‌توانند ارزش‌هایی همچون همکاری، حل مسئله، پذیرش تفاوت‌ها و مسئولیت‌پذیری را تقویت کنند. از آنجایی که کودکان اغلب با شخصیت‌های انیمیشن ارتباط عاطفی برقرار می‌کنند، این الگوها تأثیر عمیقی بر رشد شخصیت و نگرش‌های اجتماعی آن‌ها دارند. به‌عنوان مثال، مطالعه وایدیا^۳ و عثمان^۴ (۲۰۲۴) با تحلیل گفتمان دو انیمیشن ککوه و انکانتو^۵ محصول شرکت دیزنی متوجه شده‌اند که شخصیت‌های اصلی این انیمیشن‌ها به‌عنوان الگوی اخلاقی تاب‌آوری برای کودکان عمل می‌کنند.

از سوی دیگر مطالعه لوکه^۶ (۲۰۱۴) درباره انیمیشن‌های تولید شرکت والت دیزنی که در آن شاهزاده‌خانم‌ها شخصیت اصلی بوده‌اند نشان می‌دهد که در هریک از این فیلم‌ها، این شخصیت‌ها به‌عنوان الگوهای مثبتی از زنان، به تدریج و مؤثر محدودیت‌های جنسیتی گذشته را به چالش کشیده و برای برابری و موفقیت زنان تلاش کرده‌اند. برای نمونه، سفیدبرفی روحیه سخت‌کوش و پیشروی مورد نیاز دهه ۱۹۳۰ را به نمایش می‌گذارد،

1. Alpha generation

2. Moral educator

3. Vaidya

4. Osman

5. Coco

6. Encanto

7. Lueke

سیندرلا نگرش مثبتی برای حفظ خود دارد، پوکاهانتس^۱ انتظارات اجتماعی را برای حمایت از خود به چالش می‌کشد و مریدا^۲ از تطابق با انتظارات سنتی خودداری می‌کند. به عقیده گوتز^۳ و همکارانش، فعالیت‌های ذهنی خیال‌پردازانه به‌ویژه از آن جهت برای کودکان حائز اهمیت‌اند که برای آن‌ها امکانی برای شبیه‌سازی و روبه‌رو شدن با آنچه در واقعیت رخ می‌دهد را به وجود می‌آورند. در نتیجه با کمک خیال کودکان قادر خواهند بود برداشت‌های فردی خود از جهان و دورنمای آینده‌شان را گسترش دهند. از این دیدگاه انیمیشن، اثری است مصور که معمولاً روندی روایی دارد و دنیایی که داستان آن را به تصویر می‌کشد با نشان دادن برخی از بدی‌ها و نابسامانی‌های دنیای حقیقی، غالباً تمایل به نمایش پیروزی نهایی قهرمان‌ها در انتها دارد. انیمیشن معمولاً براساس داستان‌هایی ساخته می‌شود که برای کودکان نوشته شده و روایت می‌شوند (نقل شده در: حسانی و موسوی، ۱۳۹۷).

غالباً، انیمیشن روایتگر و داستان‌گوست. چنین اثری نیازمند آن است که برای جلب توجه مخاطب جوان و پویای خود داستان خود را تا جایی که امکان دارد با ذائقه او منطبق کند. آموزش از طریق داستان‌گویی در خلال یک اثر انیمیشنی، فرایندی پیچیده، پراهمیت و نظام‌مند است. در یک نگاه کلی می‌توان گفت، محور سیاست‌گذاری‌های فرهنگی در حوزه انیمیشن کودک در جوامع غربی بر سه مسئولیت سیاسی این جوامع یعنی مبارزه با نژادپرستی، تمایزات جنسیتی و تضاد طبقاتی متمرکز است. این ارزش‌ها در این آثار بازنمایی می‌شوند. در این آثار برخی نقش‌ها و ارزش‌ها برای کودکان بر ساخته می‌شوند. به این ترتیب از دیدگاه نشانه‌شناسی، کودکان از آنچه می‌بینند، نشانه‌های اجتماعی را دریافت می‌کنند و همچنین با تولید اسباب‌بازی‌ها و لوازمی که پس از اکران فیلم‌ها توسط تولیدکنندگان توزیع می‌شوند، معنا و مفهوم این ایده‌ها همچنان از طریق تکرار تقویت می‌شود (سلطانی و همکاران، ۱۴۰۰).

روش پژوهش

این مطالعه از نوع کیفی است. در این پژوهش برای تحلیل داده‌ها از روش تحلیل مضمون استفاده شده است که امروزه به شکل گسترده برای تحلیل داده‌های کیفی استفاده می‌شود. تحلیل مضمون روشی قدرتمند برای کشف، تحلیل و گزارش الگوهای موجود در داده‌های کیفی است. این روش، فرایندی است برای تحلیل داده‌های متنی که داده‌های پراکنده و متنوع را به داده‌هایی غنی و تفصیلی تبدیل می‌کند. تحلیل مضمون به ما کمک می‌کند

1. Pocahontas

2. Merida

3. Gotz

تا در دل داده‌های کیفی به دنبال مضامین مشترک، موضوعات، ایده‌ها و الگوهای معنایی بگردیم که به‌طور مکرر مطرح می‌شوند. این مضامین می‌توانند بینش‌های ارزشمندی را دربارهٔ پدیده‌های اجتماعی، فرهنگی، روان‌شناسی و سایر حوزه‌های تحقیق به ما ارائه دهند. به عبارت دیگر، همان‌طور که جعفری عابدی و همکارانش (۱۳۹۰) با استناد به برخی پژوهشگران پیشرو تحلیل مضمون می‌گویند، از این روش برای شناخت، تحلیل و گزارش الگوهای موجود در داده‌های کیفی استفاده می‌شود و می‌تواند داده‌های پراکنده و متنوع را به داده‌هایی غنی تبدیل کند. در کل تحلیل مضمون روشی برای دیدن متن، بردشت و درک مناسب از اطلاعات نامرتبط، تحلیل اطلاعات کیفی، مشاهده نظام‌مند شخص، تعامل، گروه، موقعیت، سازمان و فرهنگ است.

در این پژوهش، برای تحلیل داده‌های کیفی از روش تحلیل مضمون بهره گرفته شد. رویکرد تحلیل مضمون مورد استفاده در این پژوهش، مبتنی بر مدل جامع و منعطف براون و کلارک^۱ (۲۰۰۶) است. این مدل شش مرحله اصلی دارد. آشنایی اولیه با داده‌ها: محقق با مطالعه مکرر داده‌ها، یادداشت‌برداری و شناسایی ایده‌های اولیه، درک عمیقی از داده‌ها کسب می‌کند؛ کدگذاری اولیه: بخش‌های مهم داده‌ها با عبارات کوتاه و توصیفی کدگذاری می‌شوند تا داده‌ها به بخش‌های قابل مدیریت تقسیم شوند؛ جست‌وجوی تم‌های اولیه: کد های مشابه گروه‌بندی می‌شوند تا تم‌های بالقوه شناسایی شوند. این تم‌ها باید الگوها و معانی نهفته در داده‌ها را نشان دهند؛ بازبینی و پالایش تم‌ها: تم‌های شناسایی شده با دقت بررسی و اصلاح می‌شوند. ممکن است برخی تم‌ها حذف یا با هم ادغام شوند تا مطابقت بهتری با داده‌ها داشته باشند؛ تعریف و نام‌گذاری تم‌ها: هر تم به‌طور دقیق تعریف و نامگذاری می‌شود تا مضمون اصلی آن مشخص شود و نوشتن گزارش نهایی: یافته‌های تحلیل مضمون به‌صورت گزارش کاملی ارائه می‌شود که در آن نحوهٔ شناسایی تم‌ها، ارتباط آن‌ها با سؤال پژوهش و دلایل انتخاب آن‌ها به‌طور واضح توضیح داده می‌شود.

بر این اساس دو انیمیشن معجزه‌آسا: دختر کفش‌دوزکی و گربه سیاه و نیز انیمیشن یخ‌زده تحلیل مضمون شده‌اند. هدف از این تحلیل استخراج الگوهای رفتاری شخصیت‌های اصلی این رسانه‌ها است و فهم اینکه این شخصیت‌ها با چه ویژگی‌هایی برای کودکان ایرانی به‌مثابه الگو معرفی می‌شوند.

تحلیل یافته‌ها

در این بخش ابتدا به‌طور کوتاه توضیح توصیفی مختصری از این دو انیمیشن ارائه و سپس

مضامین حاصل از تحلیل متنی آن‌ها طرح می‌شوند و مورد بحث قرار می‌گیرند.

دختر کفشدوزکی

یک سریال انیمیشنی پرتعداد است که در فرانسه تولید شده است. این سریال اولین بار در سال ۲۰۱۵ پخش شد و به سرعت در سراسر جهان، به‌ویژه در میان کودکان و نوجوانان، محبوبیت پیدا کرد. این سریال در پاریس امروزی جریان دارد و ماجراهای دو نوجوان، مارینت دوین-چنگ و آدریان آگست^۱، را دنبال می‌کند که به ترتیب به ابرقهرمانان لیدی‌باگ و کت نوآر^۲ تبدیل می‌شوند. آن‌ها با استفاده از اشیای جادویی به نام میراکولوس که به آن‌ها قدرت‌های ویژه می‌دهد، از پاریس در برابر دشمنان و شرورهایی که توسط دشمن اصلی‌شان، هاک موث^۳، خلق می‌شوند محافظت می‌کنند. هاک موث با استفاده از پروانه جادویی خود، احساسات منفی مردم را به ابرشرور تبدیل می‌کند.

سریال ترکیبی از اکشن ابرقهرمانی و لحظات زندگی روزمره است، مانند مواجهه شخصیت‌ها با زندگی مدرسه‌ای، دوستانشان و احساسات پنهان عاشقانه‌ای که برای یکدیگر دارند. مارینت عاشق آدریان است، اما به‌عنوان لیدی‌باگ اغلب به درخواست‌های کت نوآر جواب منفی می‌دهد که باعث ایجاد یک دایره عشقی می‌شود.

یخ‌زده

یخ‌زده (فروزن) یک فیلم انیمیشن موزیکال است که در سال ۲۰۱۳ توسط استودیوهای انیمیشن دیزنی تولید و توسط شرکت والت دیزنی پیکچرز به نمایش درآمد. این فیلم به‌طور آزادانه از داستان کوتاه ملکه برفی نوشته هانس کریستیان آندرسن در سال ۱۸۴۴ الهام گرفته شده است. این فیلم به‌دلیل انیمیشن خیره‌کننده، موسیقی به یاد ماندنی و شخصیت‌های قوی زن شناخته می‌شود. داستان فیلم درباره دو خواهر به نام‌های السا و آنا است که در پادشاهی آرنلد زندگی می‌کنند. السا قدرت‌های جادویی دارد که به او این امکان را می‌دهد یخ و برف بسازد، اما او در کنترل این قدرت‌ها مشکل دارد. پس از اینکه به‌طور تصادفی قدرت‌های خود را به عموم نشان می‌دهد، السا به کوه‌ها فرار می‌کند و باعث می‌شود که آرنلد در زمستانی ابدی غرق شود. آنا برای پیدا کردن خواهرش و بازگرداندن تابستان، همراه با یک شکارچی یخ به نام کریستوف، گوزن وفادارش به نام سوئن و یک آدم برفی جادویی به نام اولاف به سفر می‌رود. موضوع اصلی فیلم به رابطه

1. Marinette Dubin-Cheng and Adrian August

2. Ladybug & Cat Noir

3. Hawk Moth

بین دو خواهر و ایده پذیرش خود می‌پردازد. یخ‌زده برنده جوایز متعددی برنده شده است؛ از جمله دو جایزه آکادمی برای بهترین فیلم انیمیشن و بهترین آهنگ اصلی.

بخش تحلیلی

تحلیل مضامین انیمیشن دختر کفش‌دوزکی

دختر کفش‌دوزکی یکی از محبوب‌ترین انیمیشن‌های سال‌های اخیر است که علاوه بر کودکان، توجه گروه‌های سنی دیگر را هم به خود جلب کرده است. به صورت کلی موسیقی جذاب و فضا سازی شاد، طراحی شخصیت جذاب و داستان جالب برای هر قسمت از جمله نقاط مثبت این سریال به شمار می‌آیند. در جدول ۱) برخی از مضامین اصلی این اثر استخراج و مصادیق آن بیان شده است.

در نهایت می‌توان گفت این اثر در بین کودکان و نوجوانان ایرانی نیز جایگاه ویژه‌ای داشته است و براساس آن بازی و محصولات متعددی تولید شده است. با بررسی کلی‌واژه‌های مربوط به «دختر کفش‌دوزکی» بیش از ۲۵۰ بازی در فروشگاه کافه بازار شناسایی شدند.

جدول ۱. مضامین اصلی انیمیشن معجزه‌آسا: داستان‌های لیدی باگ و کت نوار

مضامین اصلی	مصادیق
خشونت و نمایش سوءاستفاده از قدرت	در این سریال شخصیت منفی از توانایی خود برای پیش بردن مقاصد منفی استفاده می‌کند. او با جادو کردن سعی می‌کند افراد منتخب را هدایت کند. همچنین ادبیات این شخصیت همراه با خشونت است، برای مثال او از اصطلاح قربانی بعدی و... استفاده می‌کند. وقتی ارباب شرارت، فرد مورد نظر را جادو کرد، فرد صدای او را در ذهن خود می‌شنود و ارباب شرارت از فرد می‌خواهد تا از افرادی که او را ناراحت کرده‌اند، انتقام بگیرد.
نمایش جادوگری و کنترل ذهن‌ها	در بخش‌هایی از این سریال، ارباب شرارت با کنترل ذهن الکس می‌گوید می‌تواند به او کمک کند تا از افراد دیگر انتقام بگیرد و همچنین می‌گوید به الکس کمک می‌کند تا با سفر به گذشته، آینده را تغییر دهد. در آخر ارباب شرارت از الکس می‌خواهد تا عوض کمکی که به او می‌کند قدرت دختر کفش‌دوزکی و آدرین را برای ارباب شرارت به دست بیاورد. همچنین موضوعاتی از این دست نمایش داده می‌شود که ارباب شرارت، غم و خشم الکس را حس می‌کند و می‌خواهد او را کنترل کند و دوباره پروانه خود را برای جادو و هدایت کردن الکس آزاد می‌کند.
روابط نامناسب والدین و فرزندان	در بخش‌هایی از این سریال مشخص می‌شود که ارباب شرارت، پدر آدرین (کت نوار) است ولی همچنان برای به دست آوردن قدرت کت نوار با او می‌جنگد و به آدرین/کت نوار آسیب می‌زند.

84

تحلیل بر ساخت ابرقهرمان‌های زنانه در انیمیشن‌های محبوب [...] |

مضامین اصلی	مصادیق
تأکید بر جذابیت ظاهری شخصیت‌ها	اغراق در جذابیت شخصیت مرد تا حدی است که زمانی که آدرین به‌عنوان یک سوپر مدل محبوب با مرینت دوست می‌شود و ارتباط برقرار می‌کند، در خبری گفته می‌شود: برای کل دختران پاریس این فاجعه غم‌انگیز است که آدرین با مرینت دوست شده است.
نمایش روابط با جنس مخالف	در بخش‌های مختلفی از انیمیشن «دختر کفشدوزکی» به علاقه‌مندی مرینت و آدریان و راه‌های ابراز علاقه که در زندگی واقعی اتفاق می‌افتد، اشاره می‌شود. این نمایش تنها به وقت‌گذرانی محدود نمی‌شود و در بخش‌هایی از این سریال تماس فیزیکی دو شخصیت مکرراً قابل مشاهده است.

در این انیمیشن، نمایش مکرر شخصیت‌های منفی که از قدرت‌های جادویی برای کنترل دیگران استفاده می‌کنند، ممکن است پیام نادرستی درباره نحوه مواجهه با تعارض‌ها ارائه دهد. این مضامین می‌توانند زمینه‌ساز عادی‌سازی استفاده از قدرت برای سلطه‌گری باشند، به‌ویژه برای مخاطبان نوجوان که در حال شکل‌دهی به باورهای اخلاقی و اجتماعی خود هستند. استفاده از جادو در روایت داستان، هرچند جذاب و تخیلی است، اما در برخی جوامع می‌تواند به ترویج باورهای خرافی یا تقویت ایده‌هایی درباره کنترل و سلطه غیرطبیعی بر دیگران تعبیر شود. این امر به‌ویژه در فرهنگی که به عقل‌گرایی و علم اهمیت می‌دهد، چالش‌برانگیز است. نحوه نمایش روابط والدین و فرزندان در این انیمیشن غالباً نشان‌دهنده نوعی فاصله، سوءتفاهم یا غفلت است. این تصویرسازی ممکن است موجب تقویت ذهنیت منفی درباره نقش والدین شود یا تأثیری ناخودآگاه بر رابطه واقعی مخاطبان با والدین‌شان بگذارد. تأکید بر ظاهر شخصیت‌ها و استانداردهای زیبایی در انیمیشن، پیام مهمی به نوجوانان درباره اولویت جذابیت ظاهری می‌دهد. این مسئله می‌تواند منجر به ایجاد فشار روانی یا تقویت تمایلات خودانتقادی در مخاطبان نوجوان شود. برخی شخصیت‌ها از قدرت برای تهدید و آسیب زدن به دیگران استفاده می‌کنند. این امر می‌تواند پیامدهایی همچون نرمال‌سازی خشونت یا تقویت تمایلات زورگویی در ذهن مخاطب داشته باشد. شخصیت‌هایی که برای رسیدن به اهدافشان به دروغ و تمارض متوسل می‌شوند، ممکن است تأثیر منفی بر سیستم ارزشی کودکان و نوجوانان داشته باشند. این رفتارها، در غیاب پیامدهای اخلاقی مناسب، احتمالاً به مخاطب القا می‌کند که این روش‌ها قابل قبول هستند. روابط عاشقانه میان شخصیت‌های اصلی با رقابت‌ها و سوءتفاهم‌های فراوانی همراه است. این اغراق ممکن است تأثیر منفی بر انتظارات نوجوانان از روابط عاطفی بگذارد و تصویری نادرست از عشق و دوستی ایجاد کند.

تحلیل مضامین انیمیشن یخ‌زده

یخ‌زده که یک پویانمایی آمریکایی و ساخته‌ی والت دیزنی پیکچرز است، در مدت کوتاهی توانست به‌عنوان یکی از پرفروش‌ترین پویانمایی‌های تاریخ تبدیل شود و در ایران نیز با اقتباس از این انیمیشن همچنین تعداد زیادی بازی و آثار تصویری تولید شده است که با جست‌وجوی کلیدواژه‌های مرتبط بیش از ۱۵۰ بازی در فروشگاه کافه بازار شناسایی شدند. در جدول ۲ ویژگی‌هایش شخصیت‌های اصلی در انیمیشن یخ‌زده ذکر شده است. این انیمیشن فانتزی برای اولین بار در سال ۲۰۱۳ اکران شد و همان‌طور که بیان شد از آن در سراسر جهان استقبال گسترده‌ای صورت گرفت. فروزن همانند تمام داستان‌ها از شخصیت‌های اصلی و فرعی تشکیل شده است. از آنجایی که چندین نسخه از آن ساخته شده، ممکن است شخصیت‌ها در هر نسخه با دیگری متفاوت باشند. در ادامه شخصیت‌های اصلی در انیمیشن فروزن را به‌همراه ویژگی‌های کلی شخصیت‌ها معرفی می‌کنیم:

جدول ۲. شخصیت‌های اصلی و ویژگی‌های شخصیتی در انیمیشن یخ‌زده

شخصیت	نقش	ویژگی‌های کلی شخصیت‌ها
السا	خواهر آنا	دارای قدرت جادویی، حساس و آسیب‌پذیر، تلاشگر برای خودشناسی، تلاشگر برای کنترل قدرت جادویی، مسلط بر قدرت جادویی خود، تلاشگر برای نجات خانواده و سرزمین
آنا	خواهر السا	عجول، رمانتیک، مهربان، مسئولیت‌پذیر، همدل، جسور، خوش‌بین و کمی دست‌وپا چلفتی، تلاشگر برای حل مشکلات و تلاشگر برای نجات خواهر و خانواده
اولاف	آدم برفی خلق‌شده توسط السا	برون‌گرا، معصوم، دوست‌داشتنی و برخی اوقات عمیق و خردمند
کریستوف	همراه و دوست آنا و عشق واقعی او	قوی، وفادار، همراهی‌کننده، پیرو قوانین خود، دوستدار حیوانات
هانس	خواستگار آنا	ریاکار، خودخواه، دروغ‌گو و منفعت‌طلب

در جدول ۳ مضامین اصلی سریال یخ‌زده ذکر شده‌اند.

تحلیل بر ساخت ابرقهرمان‌های زنانه در انیمیشن‌های محبوب [...] |

جدول ۳. مضامین اصلی انیمیشن یخ‌زده

مضامین اصلی	مصادیق
مناسبات خانوادگی: چالش جایگاه والدین و نقد مداخله آن‌ها در رابطه بین فرزندان	والدین آنا و السا برای محافظت از فرزندان خود و همچنین مخفی نگه داشتن قدرت جادویی السا ابتدا با کمک ترول‌ها حافظه آن‌ها را پاک کردند و سپس درهای قلعه را بستند تا مردم عادی از راز آن‌ها با خبر نشوند. آن‌ها با دخالت خود در رابطه این دو خواهر، علاوه بر ایجاد فاصله، باعث شدند روند حل مشکلات با یکدیگر و یافتن عشق و همدلی بین آن‌ها و السا تعویق پیدا کند. در بخش‌های دیگر از این اثر انزوا و فاصله گرفتن بین اعضای خانواده نمایش داده می‌شود، پس از زخمی شدن آنا به دست السا در کودکی، اتاق آنا و السا جدا می‌شود و آنا در زمان‌های مختلف دائماً تلاش می‌کند تا با السا ارتباط برقرار کند، اما موفق نمی‌شود و السا همواره فاصله خود را با او حفظ می‌کند و منزوی می‌شود. علاوه بر این، نشان داده می‌شود که السا همچنان نمی‌تواند قدرت جادویی خود را کنترل کند و توصیه‌های پدر و مادر خود را نمی‌پذیرد و بیشتر از گذشته از والدین و خواهر خود فاصله می‌گیرد. تا جایی این موضوع ادامه پیدا می‌کند که با سفر والدین و مرگ آن‌ها، آنا و السا وارد مرحله دیگری از زندگی خود می‌شوند و آنا حتی در مراسم خاکسپاری والدین خود تنهاست و السا حضور ندارد.
اتکا بر خود و فردگرایی	یکی از مفاهیمی که در این اثر قابل تأمل است، تأکید بر خود و پذیرش اشتباهات است. زمانی که راز السا برای همه نمایان می‌شود او ناچار می‌شود فرار کند و در منطقه‌ای دیگر با قدرت خود آشتی می‌کند. پس از این رویداد السا پراثری و زیبا و متعادل به نظر می‌رسد و او با استفاده از جادو، قصر یخی می‌سازد و به‌تنهایی زندگی جدیدی آغاز می‌کند. همچنین در بخش‌های مختلف از داستان به پذیرش نقص‌ها تأکید می‌شود، مثلاً آنا شخصیت سمجی دارد یا السا شخصیت حساسی دارد و در طول داستان به این موضوع پرداخته می‌شود که باید نقص‌ها را بپذیرفت. در کنار آنچه گفته شد، در این اثر مفاهیم متعددی نیز مطرح شده است که اثرات مثبتی بر کودکان دارد، پذیرش اشتباه و تلاش برای جبران آن یکی از این موضوعات است. به‌عنوان مثال در بخشی از این فیلم، آنا متوجه می‌شود با فشار آوردن به السا در روز تاج‌گذاری، موجب فرار او شده است و به همین خاطر آن‌ها در حضور همه به اشتباه خود اعتراف می‌کند و می‌خواهد برای جبران اشتباه خود به دنبال السا برود. در بخش دیگری، آنا وقتی السا را پیدا می‌کند از او می‌خواهد تا با یکدیگر آشتی کنند. السا نمی‌پذیرد و به اجبار آن‌ها را از قصر بیرون می‌کند، اما آنا با کمک کریستوف و اولاف تلاش می‌کند به قصر بازگردند. وفاداری به دوستان نیز از دیگر مفاهیم اشاره شده در این اثر است، در بخشی از فیلم وقتی اولاف از شدت گرما در حال ذوب شدن است، اما باز هم در کنار آن‌ها که مجروح شده است می‌ماند و به او ویژگی‌های عشق واقعی را توضیح می‌دهد.

مضامین اصلی	مصادیق
ماجرای جویی، جسارت و مواجه شدن با خطرات	نمایش صحنه‌های جست‌وجوگری و مبارزه یکی دیگر از موضوعاتی است که ممکن است در ذهن کودکان آثار منفی بگذارد، مواجه شدن آنها و کریستوف با حیوانات وحشی و تلاش برای رفع خطر آنها، پیگیری آنها برای نجات کریستوف و همچنین تلاش آنها برای بالا رفتن از صخره‌های یخی از مصادیق این موضوع است.
تأکید بر عشق و روابط عاطفی	یکی از محتواهای قابل تأمل در این انیمیشن که پیامدهای منفی برای مخاطبان دارد، نشان دادن نوع ارتباط با جنس مخالف، تأکید بر عشق و روابط عاطفی است. در طول این انیمیشن، شخصیت آنها به عنوان دختری رمانتیک، مجرد و به دنبال عشق واقعی نمایش داده می‌شود که در این مسیر خطرات و اشتباهات گوناگونی را از سر می‌گذارند. در جایی از داستان، آنها در پی یافتن عشق واقعی خود از قلعه خارج می‌شود و از آنجایی که تنها در روز تاج‌گذاری خواهرش السا، دروازه‌های قلعه باز می‌شود، او برای ملاقات زمان کمی دارد. در این بخش از فیلم، آنها ترانه‌ای با موضوع آماده شدن برای مراسم و آماده شدن برای ملاقات با پرنس رویاهای خود می‌خواند. اعتقاد به نجات بخش بودن عشق واقعی از دیگر موضوعات مطرح شده بوده است، در اواسط داستان وقتی آنها مجدداً توسط خواهرش السا مجروح می‌شود و در حال یخ زدن است ترول‌ها به او می‌گویند تنها راه نجات آنها، عشق واقعی است و او تصور می‌کند هانس عشق واقعی اوست و با کمک کریستوف به سمت آرندل برمی‌گردد. در بخش‌هایی از داستان نیز مفاهیمی نظیر منفعت‌طلبی و سوء استفاده از اعتماد در روابط عاطفی نمایش داده می‌شود. زمانی که آنها مجروح و در آستانه مرگ به سرزمین آرندل باز می‌گردد به پرنس هانس یادآوری می‌کند که تنها با عشق او از مرگ نجات پیدا می‌کند اما هانس به او می‌گوید هرگز عاشق او نبوده و به دنبال پادشاه شدن است. در مجموع می‌توان گفت مواردی از این دست برای کودکان نامناسب است و اثرات منفی بر آنان دارد.

در داستان فروزن، تنش میان آنها و السا تا حد زیادی از رویکرد والدین آنها در کودکی نشئت می‌گیرد. والدین به جای آموزش پذیرش و مدیریت قدرت‌های السا، او را منزوی می‌کنند و روابط میان دو خواهر را نیز محدود می‌سازند. این رویکرد نقدی ضمنی بر تصمیم‌گیری‌های نادرست والدین و تأثیر آن بر هویت و روابط خانوادگی است. السا و آنها از طریق مواجهه با چالش‌های خود یاد می‌گیرند که بدون نظارت یا دخالت دیگران، مسیر رابطه و زندگی‌شان را تعیین کنند. این امر به ابرقهرمانان زن در این انیمیشن اجازه می‌دهد مستقل و با اراده‌ای قوی تصویر شوند. السا، به‌ویژه در آغاز داستان، نماینده زنی است که برای شناخت و پذیرش قدرت‌هایش نیازمند جدایی از دیگران و خودشناسی است. این روند با آهنگ نمادین رهایش کن^۱ به اوج می‌رسد که پیام فردگرایی و پذیرش خود را منتقل می‌کند. برخلاف کلیشه‌های ابرقهرمانان زن وابسته به دیگران، السا به‌تنهایی برای

حل مشکلات اقدام می‌کند. این برساخت جدید، زنان را نه به‌عنوان افراد آسیب‌پذیر، بلکه به‌عنوان شخصیت‌هایی خودمختار و قوی نمایش می‌دهد. هر دو خواهر، به‌ویژه آن‌ها، نمونه‌ای از زنانی هستند که از ماجراجویی و خطرات نمی‌هراسند. آن‌ها به‌دنبال یافتن خواهرش در شرایط سخت و زمستانی به‌تنهایی اقدام می‌کند. جسارت او در مواجهه با چالش‌ها و امیدواری‌اش در تمام طول داستان، تصویری از زنی قدرتمند ارائه می‌دهد که نقش فعالی در پیشبرد داستان ایفا می‌کند. این ویژگی‌ها، فاصله گرفتن از کلیشه «زن منفعل» را برجسته می‌کند. یکی از مهم‌ترین تفاوت‌های فروزن با انیمیشن‌های سنتی دیزنی، تمرکز بر عشق خانوادگی به‌جای عشق رمانتیک است. عشق آن‌ها و السا به یکدیگر به‌عنوان نقطه عطف داستان عمل می‌کند و بر اهمیت پیوندهای خانوادگی و حمایتی تأکید دارد. در کنار آن، عشق رمانتیک آن‌ها و کریستوف نیز به‌گونه‌ای متفاوت از داستان‌های گذشته شکل می‌گیرد؛ نه از روی جاذبه اولیه، بلکه بر پایه احترام و حمایت متقابل.

نتیجه‌گیری

تحلیل مضامین این دو انیمیشن نشان می‌دهد که ابرقهرمان‌های زنانه در این آثار به‌عنوان الگوهای فرهنگی در میان کودکان ایرانی، مجموعه‌ای از مفاهیم مثبت و منفی را به نمایش می‌گذارند. در «معجزه‌آسا» داستان‌های لیدی باگ و کت نوآر»، شخصیت‌های اصلی زن همچون لیدی باگ، نمونه‌هایی از شجاعت، همکاری و تلاش برای نجات دیگران را نشان می‌دهند، اما در عین حال، موضوعاتی چون رقابت اغراق‌شده بر سر عشق، تأکید بر جذابیت ظاهری و نمایش روابط سطحی میان شخصیت‌ها نیز ممکن است تأثیرات منفی بر بینش کودکان داشته باشد. همچنین، مضامینی نظیر خشونت، استفاده از قدرت برای کنترل دیگران و تقلب به‌عنوان جنبه‌های منفی فرهنگی قابل تأمل هستند. در مقابل، انیمیشن «یخ‌زده» تلاش می‌کند مفاهیمی مانند اتکا به خود، پذیرش اشتباهات و وفاداری به دوستان را به تصویر بکشد که می‌تواند جنبه‌های مثبتی برای رشد شخصیت کودکان داشته باشد. باین‌حال، نمایش روابط عاطفی به شکل اغراق‌آمیز و رمانتیک، تأکید بیش از حد بر عشق واقعی و مفاهیم منفعت‌طلبی در روابط عاطفی، نگرانی‌هایی در خصوص تأثیرگذاری منفی بر درک روابط اجتماعی کودکان ایجاد می‌کند. در مجموع، این انیمیشن‌ها با ترکیب مضامین متناقض، الگوسازی پیچیده‌ای را برای مخاطبان کودک ارائه می‌دهند. از یک‌سو، آن‌ها ارزش‌های مثبت مانند جسارت، همکاری و پذیرش نقص‌های شخصی را تبلیغ می‌کنند و از سوی دیگر، با تأکید بر رقابت‌های اغراق‌آمیز، جذابیت‌های

ظاهری و نمایش روابط سطحی، ممکن است باورهای نادرستی در ذهن کودکان نهادینه کنند. بر این اساس، می‌توان نتیجه گرفت که محتوای انیمیشن‌های محبوب نیازمند بازبینی و بومی‌سازی است تا با فرهنگ و نیازهای تربیتی کودکان ایرانی همخوانی بیشتری پیدا کند.

بنابراین، با توجه به نقش تعیین‌کننده انیمیشن‌ها در فرایند جامعه‌پذیری و هویت‌یابی کودکان، لازم است سیاست‌گذاری هدفمند و سرمایه‌گذاری گسترده‌ای در صنعت انیمیشن صورت گیرد. این سیاست‌ها باید بر محور معرفی الگوهای بومی استوار باشند که همسو با ارزش‌ها و هنجارهای فرهنگ ایرانی-اسلامی بوده و در عین حال جذابیت‌های بصری و روایی انیمیشن‌های بین‌المللی را حفظ کنند.

درنهایت اینکه با توجه به نقش این آثار به‌عنوان یکی از منابع تغذیه‌ای فرهنگی به‌ویژه در حوزه هویت دختران و با توجه به شیوه‌های بازنمایی از هویت مطلوب برای اقناع و اشاعه میان مخاطبان خود ضروری است که اقدامات ویژه‌ای در این خصوص صورت پذیرد:

- شناسایی سوژه‌های فرهنگی و تاریخی مورد علاقه دختران
- معرفی و الگوسازی از زنان موفق ایرانی و تبلیغات با استفاده از ظرفیت رسانه‌های داخلی
- ساخت انیمیشن و بازی‌ها با نگاه ویژه به سلايق دختران نوجوان و با تکیه بر زمینه‌های فرهنگی.

تعارض منافع
تعارض منافع ندارم.

Hossein Hassani 

Mahshid Shahidi 

منابع و مآخذ

- تقی‌پور، فائزه، خلجی، سپهر و معینی، آسیه (۱۳۹۷). بازنمایی ابعاد هویت فرهنگی در مجموعه انیمیشن باب اسفنجی. فصلنامه علمی رسانه‌های دیداری و شنیداری، ۱۲(۲۸)، ۱۲۱-۱۵۰.
- حسنایی، محمدرضا، موسوی، سعیده سادات (۱۳۹۷). بنیان‌های سیاست‌گذاری رسانه‌ای در انیمیشن: مطالعه‌ای بر رویکرد ایران به انیمیشن به‌عنوان قدرت نرم. نامه هنرهای نمایشی و موسیقی، ۱۷(۱): ۷۹-۹۸.
- سلطانی، سیدحسن، کهنوند، مریم و صادقیان، حمید (۱۴۰۰). تحول بازنمایی زن قهرمان: سینمای انیمیشن دیزنی از سفیدبرفی و هفت کوتوله تا زوتوپیا، نشریه هنرهای نمایشی و موسیقی، ۲۶(۴)، ۲۷-۱۷.
- رضوی طوسی، سید مجتبی، صمدی، صهبا (۱۳۹۲). تأثیر تماشای انیمیشن‌های مذهبی ایرانی بر رفتار دینی نوجوانان (مطالعه موردی: هشت مدرسه راهنمایی و دبیرستان منطقه دو آموزش و پرورش شهر تهران). فصلنامه تحقیقات فرهنگی ایران، ۱۶(۱)، ۱۰۵-۱۲۶.
- سورین، ورنر جوزف، تانکارد، جیمز (۱۳۹۳). نظریه‌های ارتباطات. ترجمه علیرضا دهقان. تهران: دانشگاه تهران.
- شاه قاسمی، احسان، خالقی پور، مریم (۱۳۹۹). انیمیشن‌های فانتزی و تخیل کودکان: یک مطالعه کیفی. مجله جهانی رسانه، ۱۵(۲)، شماره ۱۰۷-۱۳۵. <https://doi.org/10.22059/gmj.2020.84948>
- شهابی، محمود، جعفری کافی آباد، صابر و موحدی، راضیه (۱۴۰۲). بازنمایی مرگ و جهان پس از مرگ در انیمیشن کوکو و دلالت‌های آن برای تربیت دینی کودکان مسلمان شیعه. پژوهشنامه فرهنگی-اجتماعی کودک و نوجوان، ۱۱(۲)، ۷-۳۴. <https://doi.org/10.22083/cssca.2024.462381.1025>
- عابدی جعفری، حسن، تسلیمی، محمدسعید، فقیهی، ابوالحسن و شیخ‌زاده، محمد (۱۳۹۰). تحلیل مضمون و شبکه مضامین: روشی ساده و کارآمد برای تبیین الگوهای موجود در داده‌های کیفی. اندیشه مدیریت راهبردی، ۵(۲)، ۱۵۱-۱۹۸. <https://doi.org/10.30497/smt.2011.163>
- علویان، ریحانه سادات، دهقان شاد، حویره (۱۳۹۴). انیمیشن‌ها، فضای مجازی و هویت جهانی: مطالعه موردی وبلاگ‌های دختران ایرانی. مجله جهانی رسانه، ۱۰(۱)، ۷۳-۷۸.
- قاسمی، فاطمه، زندوآنیان، احمد، رحیمی، مهدی و حسینی، حسین (۱۴۰۲). تحلیل مضامین متناسب و مغایر با فرهنگ ایرانی-اسلامی در پرمخاطب‌ترین انیمیشن‌های تلویزیونی گروه سنی «ج». فصلنامه رسانه‌های دیداری و شنیداری، ۱۷(۴۸)، ۴۰-۵.
- گیدنز، آنتونی (۱۳۹۷). جامعه‌شناسی. ترجمه حسن چاوشیان. تهران: نی.
- مرکز تحقیقات بازی‌های دیجیتال (دایرک). (۱۴۰۱). نمای باز ۱۴۰۰: شاخص‌ترین اطلاعات مصرف بازی‌های دیجیتال در ایران. بازیابی شده از: <https://direc.ircg.ir/wp-content/uploads/2023/04/Landscape1400-Final-WEB.pdf>
- نادری، زینب، علوی، سیدحمیدرضا و یاری دهنوی، مراد (۱۳۹۶). بازنمایی اتوپیا در انیمیشن‌های کودکان با تأکید بر مفاهیم هستی‌شناسی، انسان‌شناسی و ارزش‌شناسی. دو فصلنامه اسلام و پژوهش‌های تربیتی، ۹(۲)، ۷۹-۹۶.
- Abedi Ja'fari, H., Taslimi, M. S., Faghihi, A., & Sheikhzade, M. (2011). Thematic Analysis and Thematic Networks: A Simple and Efficient Method for Exploring Patterns Embedded in Qualitative Data Municipalities). Strategic Management Thought, 5(2), 151-198. doi: 10.30497/smt.2011.163 [in Persian]
- Ahmed, S., & Abdul Wahab, J. (2014). Animation and socialization process: Gender role portrayal on Cartoon Network. Asian Social Science, 10(3), 1-2.

- Alavian, R. S., & Dehghanshad, H. (2015). Animation, Virtual world and global identity Case study of Iranian female teenagers. *Global Media Journal-Persian Edition*, 10(1), pp. 73-88. [in Persian]
- Braun, V., & Clarke, V. (2006). Using thematic analysis in psychology. *Qualitative Research in Psychology*, 3(2), 77-101. <https://doi.org/10.1191/1478088706qp063oa>
- Carollo, L. (2024). Size of the animation market worldwide from 2020 to 2030. *Statista.com*. <https://www.statista.com/statistics/817601>
- Digital Games Research Center (DIREC). (2021). Landscape Report: The Most Significant Information of Digital Games Consumption in Iran. Retrieved from: <https://direc.ircg.ir/wp-content/uploads/2023/05/LandscapeEnglish1400.pdf> [in Persian]
- Ghasemi, F., Zandvanian, A., Rahimi, M., & Hassani, H. (2023). Analysis of the appropriate and inconsistent themes with Iranian-Islamic culture in the most popular television animations of the age group (c). *Quarterly Scientific Journal of Audio-Visual Media*, 17(48), 5-40. doi: 10.22085/javm.2024.413214.2110 [in Persian]
- Giddens, A. (2018). *Sociology*. (H. Chavoshian, Trans.). Tehran: Ney. [in Persian]
- Hosanaei, M. R., & Mousavi, S. S. (2018). Foundations of media policymaking in animation: A study on Iran's approach to animation as a soft power. *Journal of Performing Arts and Music*. (17), 79-98. [in Persian]
- Krcmar, M. (2008). Media Use by Children. In *International Encyclopedia of Communication*. Edited by Wolfgang Donsbach. London: Blackwell.
- Lueke, A. I. (2014). The Disney Evolution: Princesses as Pollution: Princesses as Positive Role Models. *University of Dayton*. https://ecommons.udayton.edu/cgi/viewcontent.cgi?article=1030&context=uhp_theses
- McCrindle, M. (2021). *Generation Alpha: Understanding Our Children and Helping Them Thrive*. New Zealand: Headline Home.
- Naderi, Z., Alavi, S. H., & Yari Dehnavy, M. (2017). Representation of utopia in children's animations with emphasis on ontological, anthropological, and axiological concepts. *Islamic Quarterly Journal of Educational Research*, 9(2), 79-96. [in Persian]
- Naderi, Z., Alavi, S. H., & Yari Dehnowi, M. (2017). Representation of utopia in children's animation with an emphasis on ontological, anthropological, and axiological concepts. *Islam and Educational Research Quarterly*, 9(2), 79-96. [in Persian]
- Nathanson, A. I. (2008). Socialization by the Media. In *International Encyclopedia of Communication*. Edited by Wolfgang Donsbach. London: Blackwell.
- Ndalianis, A. (2020). Female fans, female creators, and female superheroes: The semiotics of changing gender dynamics. In F. L. Aldama (Ed.), *The Routledge companion to gender and sexuality in comic book studies* (pp. 310-328). Routledge.
- Razawi Tousi, S. M., & Samadi, S. (2013). The Effect of Watching Iranian Religious Animations on Religion Behavior in Adolescents. *Journal of Iranian Cultural Research*, 6(1), 105-126. doi: 10.7508/ijcr.2013.21.005 [in Persian]

تحلیل برساخت ابرقهرمان‌های زنانه در انیمیشن‌های محبوب [...] |

Shahghasemi, E. , & Khaleghipoor, M. (2021). Fantasy Animations and Children's Imagination. *Global Media Journal-Persian Edition*, 15(2), 107-135. doi: 10.22059/gmj.2020.84948 [in Persian]

Sobeih, S. M. (2017). The Role of Identity of an Animated Character in the Story Line. *ARChive*. Vol. 1, No. 1, 2017, Available at SSRN: <https://ssrn.com/abstract=3056929>

Taghipour, F., khalaji, S., & moeini, A. (2019). Representation of Cultural Identity Dimensions in SpongeBob Animation Series. *Quarterly Scientific Journal of Audio-Visual Media*, 12(28), 121-150. doi: 10.22085/javm.2019.83882 [in Persian]

Vaidya. R. & Osman, Y. (2024). Disney characters as moral role models: a discourse analysis of Coco and Encanto. *Frontiers in Communication*. Vol. 9. Pp: 1-12. doi: 10.3389/fcomm.2024.1375133

Valkenburg, P. M. (2008). Media Use and Child Development. In *International Encyclopedia of Communication*. Edited by Wolfgang Donsbach. London: Blackwell.



This work is licensed under a Creative Commons Attribution 4.0 International License.

