

بررسی وضعیت انیمیشن ناسور از دیدگاه مخاطب

سعید حقیر^۱، لیدا قربان^۲

^۱دانشیار پردیس هنرهای زیبا، دانشگاه تهران، ایران

^۲دانشجوی کارشناسی ارشد پژوهش هنر، دانشگاه آزاد اسلامی، واحد الکترونیکی، تهران، ایران

چکیده

هنر انیمیشن ایران در طی دو دهه اخیر تحولات بسیاری را شاهد بوده و فراز و نشیب‌های فراوانی را پشت سر نهاده است؛ شاید به جرأت بتوان گفت در میان هنرهای نمایشی هیچ رسانه‌ای تا به این حد افت و خیزهای گوناگون را تجربه نکرده است. در این پژوهش به بررسی وضعیت انیمیشن ناسور در سینمای ایران از دیدگاه مخاطب پرداخته شد. تحقیق حاضر توصیفی - تحلیلی بوده و نوع داده‌ها در این تحقیق با توجه به ابزار گردآوری داده‌ها (پرسشنامه) کمی است. همچنین بر اساس هدف، تحقیق حاضر کاربردی می‌باشد. روش گردآوری داده‌ها با توجه به نوع تحقیق کتابخانه‌ای و مراجعه به منابع و مآخذ علمی شامل کتاب، مجلات و نشریات ادواری موجود و همچنین سایت‌های اینترنتی حاوی تحقیقات و مقالات علمی معتبر بوده است. روش اجرا در پژوهش حاضر به صورت میدانی بوده و لذا از کلیه دانش‌آموزان مقطع ابتدایی با استفاده از پرسشنامه‌ای (بسته) به بررسی انیمیشن ناسور پرداخته و از آنان نظر خواهی شد، همچنین در این پژوهش با کارگردان انیمیشن ناسور جناب آقای کیانوش دالوند هم مصاحبه‌ای صورت گرفت. جامعه آماری این تحقیق دانش‌آموزان کلاس دوم الف، دوم ب و کلاس سوم مدرسه علم و ایمان به تعداد ۶۵ نفر بودند. قلمرو مکانی و زمانی این پژوهش در سینمای آزادی و در ماه‌های محرم و صفر بوده است. در این پژوهش از روش نمونه‌گیری طبقه تصادفی استفاده شده که برای این منظور پرسشنامه ارزیابی انیمیشن ناسور، ۱۱ سوالی توزیع و جمع‌آوری و سپس مورد تجزیه و تحلیل قرار گرفت. در سطح توصیفی و تحلیلی با استفاده از شاخص‌های آماری به توصیف و تلخیص متغیرهایی از قبیل نام مدرسه، تاریخ اجرا، تاریخ تولید پرداخته شد. همچنین در سطح توصیفی با استفاده از مشخصه‌های آماری نظیر فراوانی، درصد، به رسم نمودارها و تجزیه و تحلیل اطلاعات پرداخته شد، نتایج نشان داده که ۷۹.۶ درصد افراد از دیدن انیمیشن ناسور لذت بردند و با آن ارتباط برقرار نمودند.

کلید واژگان: انیمیشن، انیمیشن ناسور، سینمای ایران، مخاطب، دانش‌آموزان ابتدایی

۱- مقدمه

هنر انیمیشن ایران در طی دو دهه اخیر تحولات بسیاری را شاهد بوده و فراز و نشیب‌های فراوانی را پشت سر نهاده است؛ شاید از ابتدای تولد این هنر در ایران در سال ۱۳۳۶ تاکنون، انیمیشن ایران در هیچ برهه‌ای به اندازه دو دهه اخیر دست خوش افت‌وخیز و تحولات گوناگون نگشته باشد. در سال‌های پس از انقلاب اسلامی این رسانه نیز همچون بسیاری از دیگر عرصه‌های هنری، شاهد تغییرات فراوانی بوده است، شرایط مختلف دست در دست هم داده تا انیمیشن در سال‌های اخیر به یکی از پرتحرک‌ترین و پویاترین عرصه‌های نمایش تبدیل شود. امروزه انیمیشن به عنوان یک صنعت در جهان به سرعت در حال رشد بوده که علاوه بر سودآوری و درآمدزایی، بر جنبه‌های فرهنگی هر ملتی تأثیرگذار می‌باشد و از آن‌جا که کودکان و نوجوانان طیف وسیعی از مخاطبان را تشکیل می‌دهند، بنابراین در تربیت نسل آینده نقش بسزایی ایفاء می‌نماید. لذا سیاست کنونی صدا و سیما و شرکت‌های تابعه بر تولید انبوه انیمیشن داخلی برای مصارف تلویزیون (تبلیغات، آموزش و...) و برنامه‌های کودکان استوار بوده و در حال حاضر ۸۰-۹۰ درصد از حجم تولیدات سالانه انیمیشن کشور را این دسته از تولیدات تشکیل می‌دهند و اکثر شرکت‌های متوسط و بزرگ بر مبنای چنین سفارش‌های بزرگ و سنگینی به وجود آمده‌اند. اگرچه باید به این نکته توجه داشت که تولید تنها نمی‌تواند در جذب مخاطب موفق باشد بلکه، عوامل دیگری چون مخاطب شناسی (توجه به تمامی گروه‌های سنی و جنسی) می‌تواند تأثیرگذار باشد. متأسفانه در حال حاضر یک دسته بندی مشخصی در ساخت انیمیشن در کشور وجود ندارد و این امر خود به خود موجب عدم جذب مخاطب، بخصوص مخاطب عام نیز شده است. بررسی شیوه‌های مخاطب شناسی و دسته بندی‌های آن در کشورهایی نظیر آمریکا و ژاپن، می‌تواند توجه سازندگان ما را برای ساخت انیمیشن در گروه‌های سنی مختلف و جذب مخاطب یاری نماید؛ بنابراین همواره یکی از دغدغه‌های مهم در ساخت هرانیمیشنی جذب مخاطب بوده است و لذا لازم است ساخت انیمیشن‌هایی با مخاطبین عام و خاص و در گروه‌های مختلف سنی مورد بحث و بررسی قرار گیرد. این مسئله که آیا انیمیشن در ایران مخاطبان مشخصی دارد یا خیر؟ و اینکه انیمیشن در ایران توانسته است مخاطب خاص خود را بیابد؟ از سوالاتی است که در این زمینه مطرح می‌شود؛ بنابراین در این پژوهش، به بررسی وضعیت انیمیشن "ناسور" از دیدگاه مخاطب پرداخته شد.

۲- ادبیات پژوهش

تمایل به متحرک سازی و جان انگاری در مصنوعات بشری، در گام اول به تقلید ظاهر موجود زنده و در گام بعدی، به ایجاد قوای حرکتی و زندگی منجر شده است (احمدی، ۱۳۷۱: ۱۲). انیمیشن نمایش تند و پیوسته تصاویری از اثر هنری دو بعدی، یا موقعیت‌های مدل‌های واقعی، برای ایجاد توهم حرکت است (پسیان، ۱۳۸۸: ۱۸). همچنین ترکیبی کارآمد از مجموعه هنرهای مختلف به انضمام فنآوری‌های روز می‌باشد و برخلاف فیلم زنده، به صورت تک کادری فیلمبرداری می‌شود. انیمیشن به معنی امروزی خود در صنعت سینما چنان با پیدایش عکاسی و سینما آمیخته است که ناگزیر، ابتدا باید از وادی این دو هنر عبور کنیم؛ بنابراین می‌توان گفت انیمیشن، نوعی آفرینش هنری می‌باشد که آن را هنر هشتم نیز نام نهاده‌اند (خطائی و همکاران، ۱۳۸۹: ۱۴). انیمیشن در اصل مدیون سینماست یا بهتر بگوئیم ریشه در عکاسی دارد و معمولاً بین کودکان به نام کارتون شناخته می‌شود که (شاید مخفف نادرستی از کلمه cartoon film باشد) که به گونه‌ای از انیمیشن اطلاق می‌گردد که تصویرسازی حاکم بر آن مبتنی بر شیوه CARTOON به معنی اغراق در طراحی شخصیت‌ها، فضا و موقعیت‌ها متناسب با مضامین طنزآمیز آن است و مقدار قابل توجهی از حجم تولیدات انیمیشنی را به خود اختصاص می‌دهد (زند، ۱۳۸۶: ۱۱). در ایران، انیمیشن به واژه پویانمایی و در برنامه تخصصی؛ انیمیشن، گاه با واژه‌هایی همچون متحرک سازی، جان‌بخشی، فیلمسازی تک فریم، نقاشی متحرک و تصویر متحرک اطلاق گردیده است (امیر شاه کرمی، ۱۳۸۳: ۱۹). سابقه پویانمایی در ایران به اواخر دهه پنجاه میلادی بر می‌گردد و نخستین تلاش‌ها برای ساخت پویانمایی در ایران توسط اشخاصی مانند اسفندیار احمدیه، جعفر تجارتچی، پرویز اصانلو، نصرت‌الله کریمی، پترس پالیان و اسدالله کفافی

در بین سال‌های ۱۳۳۵ تا ۱۳۴۰ خورشیدی و در اداره کل فرهنگ و هنرهای زیبای تهران صورت گرفت. هنر انیمیشن تا به امروز تحولات زیادی را به خود دیده و در طی دو دهه اخیر در کشور ایران فراز و نشیب‌های فراوانی را پشت سر نهاده است (لنگرودی و همکاران، ۱۳۹۱: ۶۵). شاید به جرأت بتوان گفت در میان هنرهای نمایشی هیچ هنری تا به این حد افت و خیزهای گوناگون را تجربه نکرده است (انتظاری و همکاران، ۱۳۹۲: ۳۳). در حال حاضر بیش از چهل سال از شکل‌گیری اولین فریم‌های انیمیشن در ایران می‌گذرد؛ اولین فریم‌ها در قالب یک فیلم ۳۱ ثانیه‌ای به نام ملا نصرالدین در سال ۱۳۳۶ به همت اسفندیار احمدیه شکل گرفت، ایشان در سال ۱۳۸۴ از سوی انجمن سینمایی فیلم سازان انیمیشن ایران (آسیفا) به عنوان پایه گذار انیمیشن (پویانمایی) در ایران شناخته شد (صفورا و همکاران، ۱۳۹۰: ۸۱)؛ و پس از ساخت اولین انیمیشن توسط احمدیه، در فاصله‌ای کوتاه، انیمیشن ایران توانست در کمتر از دو دهه، خود را در سطح بین‌المللی مطرح نماید و وارد جرگه کشورهای تولیدکننده انیمیشن در جهان شود. سپس این روند با شکل‌گیری کانون پرورش فکری کودکان و نوجوانان در سال ۱۳۴۸ پررنگ‌تر گشت و بسیاری از تصویرگران کتاب‌های کودک و نیز گرافیست‌ها، نقاشان و کاریکاتوریست‌ها به ساخت انیمیشن روی آوردند (خوشبخت، ۱۳۸۴: ۱۳۲). تا سال ۱۳۵۷ با وقوع انقلاب اسلامی، کانون پرورش فکری و تلویزیون مهم‌ترین مراکز ساخت انیمیشن در ایران بودند. بسیاری از هنرمندان و انیماتورهای برجسته ایران در همین دوران ظهور نموده و آثار ارزنده‌ای تولید شد که هنوز در سطح جهانی به عنوان نمونه‌هایی از آثار برجسته ایرانی مطرح است (جواهریان، ۱۳۸۵: ۵۰). امروزه انیمیشن به عنوان رسانه‌ای قدرتمند، به همت هنرمندان، نقاشان، طراحان، عکاسان، گرافیست‌ها، فیلمسازان و... در طول یک قرن توانسته است به سرعت روند رشد و تکامل را سپری کند (لنگرودی، صفورا، ۱۳۹۲: ۱۸۵). در سال‌های اخیر (۱۳۸۱-۱۳۹۴)؛ انیمیشن‌های چون "جمشید و خورشید" به کارگردانی بهروز یغماییان، "تهران ۱۵۰۰" به کارگردانی بهرام عظیمی، "شاهزاده روم" به کارگردانی هادی محمدیان، "رستم و سهراب" و ناسور به کارگردانی کیانوش دالوند ساخته شده است. در این بین برخی از آنها چون انیمیشن تهران ۱۵۰۰ در سال ۹۲، ۱ میلیارد و ۷۷۰ میلیون تومان فروش داشت (سایت خبرگزاری تنسیم، ۶/۲/۱۳۹۲، ۱۳: ۱۲). انیمیشن "رستم و سهراب" در سال ۹۳ در ۲۰ سینما و تنها در ۴۲ روز توانست فروشی معادل ۱۶۰ میلیون تومان داشته باشد، همچنین انیمیشن "جمشید و خورشید" در سال ۹۳ در ۱۴ سینما و فقط در ظرف ۵ روز نمایش خود توانست ۱۲ میلیون تومان فروش داشته باشد (سایت پرده سینما، ۱۳۹۳/۱۱/۳۰) و در آخر؛ انیمیشن شاهزاده روم در سال ۱۳۹۴ فروش آن از مرز ۲ میلیارد و نیم گذشت که نشان دهنده استقبال خوب مردم است (سایت جام جم آنلاین، ۱۴۰۴/۱۰/۴، ۱۳۹۴: ۲۴).

همزمانی گسترش هنر انیمیشن با تکنولوژی دیجیتال و عصر ارتباطات و استفاده ابرازی از آن به عنوان رسانه‌ای قدرتمند، برای تبلیغ فرهنگ‌ها و اندیشه‌ها، انیمیشن را به عنوان یکی از مهم‌ترین رسانه‌های حال حاضر، مطرح کرده است (صفورا و همکاران، ۱۳۹۳: ۸۰)؛ بنابراین می‌توان گفت هر انیمیشنی، جهان بینی خاص خود را دارد که بر اساس فلسفه و فرهنگ هر جامعه و خالق اثر، متفاوت بوده و می‌تواند بر روی هر مخاطبی با هر گروه سنی تأثیر بگذارد (مدنی، ۱۳۹۳: ۱۰۱). امروزه انیمیشن بخش زیادی از ساعات ما را پر نموده و برخلاف تصورات عوام، لذت بردن از آن مختص سن خاص و در انحصار دورانی از کودکی و نوجوانی نیست، از این رو در ساخت انیمیشن توجه به مخاطب از اهمیت بالایی برخوردار بوده و در کشورهایی مثل آمریکا و ژاپن که از مراکز مهم تولید انیمیشن هستند، مخاطبان دسته‌بندی می‌شوند؛ به طور مثال در آمریکا ساخت انیمیشن به سه دسته کودک، نوجوان و بزرگسال تقسیم می‌شود که در قیاس با ژاپن از دسته بندی کوچک‌تری برخوردار است، چرا که در ژاپن علاوه بر گروه‌های سنی یاد شده، انیمیشن به دو دسته پیشرفته و جزئی تقسیم‌بندی شده و حتی شاهد تفکیک جنسیتی (دختر و پسر) در ساخت انیمیشن در این کشور هستیم؛ ولی متأسفانه این امر در کشور ایران هنوز به صورت حرفه‌ای شکل نگرفته است (صلح‌کننده و شیخ مهدی، ۱۳۹۴: ۱۰۰). در سال‌های اخیر سعی شده به مخاطب از منظر (سن، جنس) توجه شود و لذا می‌توان به انیمیشن‌هایی چون رستم و سهراب و ناسور اشاره کرد. "انیمیشن ناسور" دومین انیمیشن بلند سینمایی کیانوش دالوند پس از انیمیشن سینمایی "رستم و سهراب" است که ساخت آن ۱۸ ماه به طول انجامید. همچنین برای ساخت این اثر در مرحله تولید، ۳۰ نفر و در مرحله پیش تولید و پس تولید آن نیز حدود ۷۰ نفر همکاری داشتند

(خبرگزاری صبح قزوین، ۹۵/۸/۱۵، ۸:۲۷). واژه «ناسور» در لغت‌نامه دهخدا به معنی خراشیدن ریش پیش از نَضج می‌باشد، همچنین در فرهنگ معین به معنای زخمی که آب کشیده و عفونی شده است. این انیمیشن روایت زندگی "عبیدالله بن حر جُعی" یکی از کوفیانی است که امام حسین (ع) را به کوفه دعوت کرده، می‌باشد.

امروزه کشورهای مختلفی در حوزه مخاطب و مخاطب شناسی انیمیشن در حال فعالیت می‌باشند، ولی متأسفانه در این حوزه در کشور ایران پژوهش‌های چندانی صورت نگرفته و همگی در حد معرفی انیمیشن و تاریخچه این هنر هستند، در اینجا به برخی از پژوهش‌های صورت گرفته اشاره می‌نماییم:

انتظاری و همکاران (۱۳۹۳) با بررسی اثر نشانه، فرم ارائه (انیمیشن، تصاویر ایستا) و کنش متقابل آنها بر درک مفاهیم و انتقال مطالب و بررسی نقش تعدیل‌کننده جنسیت در آموزش چندرسانه‌ای پرداختند. نمونه مورد پژوهش مشتمل بر ۱۲۰ دانشجوی دختر و پسر رشته‌های معماری، مهندسی برق، حقوق، عمران، الکترونیک و کامپیوتر دانشگاه آزاد مهدی‌شهر در استان سمنان می‌باشد. از جامعه‌ی پسران ۶۰ دانشجو و از جامعه‌ی دختران نیز ۶۰ دانشجو به روش تصادفی ساده انتخاب و به روش تصادفی به ۸ گروه انتساب شدند. داده‌ها با آزمون درک و انتقال یادگیری در درس فیزیولوژی گردآوری و با تحلیل کوواریانس چندمتغیری تحلیل شد. یافته‌ها حاکی از برتری فرم ارائه انیمیشن از فرم تصاویر ایستا در هر دو آزمون، درک و انتقال بود. بین فرم ارائه و نشانه اثر تعاملی مشاهده نشد، اما بین جنسیت و فرمت ارائه، اثر تعاملی معنادار وجود داشت. در دخترها میانگین یادگیری در فرم ارائه انیمیشن بالاتر از تصاویر ایستا بود ولی در پسرها تفاوت معناداری مشاهده نشد. افزون بر آن، بین جنسیت و نشانه‌های دیداری اثر تعاملی مشاهده نشد. در طراحی محیط‌های چندرسانه‌ای و محتواهای الکترونیکی استفاده از انیمیشن در ترکیب با نشانه‌ی رنگ، کارایی یادگیرندگان را افزایش می‌دهد. این مطلب به ویژه در مورد آموزش دختران موثرتر از آموزش پسران است.

لنگرودی و همکاران (۱۳۹۱) در پژوهشی با عنوان عدم توفیق تولید انبوه انیمیشن در ایران با رویکرد مدیریت تولید، دهه ۱۳۸۰-۱۳۹۰ اشاره می‌دارند که صنعت انیمیشن در طول نیم قرن از اولین تولیدش در ایران، به دلایل مختلفی اعم از؛ ورود افراد از رشته‌های غیرمرتبط به عرصه این صنعت و بکارگیری آنان در خط تولید و بسیاری دلایل دیگر که در مقایسه با مقیاس جهانی، پیشرفت زیادی نداشته است. بخشی از این دلایل عدم توفیق؛ حاصل عدم مدیریت صحیح در روند تولید انیمیشن بوده است. لذا در این تحقیق، با بررسی شاخص‌های تأثیرگذار در مؤلفه مدیریت، دلایل عدم توفیق صنعت انیمیشن در ایران در دهه ۸۰-۱۳۹۰ مورد بررسی قرار گرفته است. این پژوهش از منظر هدف کاربردی و روش انجام آن، کیفی و کمی به صورت میدانی بوده و در نهایت در این مطالعه از روش دلفی استفاده شده است. نتایج نشان داد شاخص‌های مثل "فقدان ساختار استاندارد تولید صنعتی در استودیوهای تولیدی" و "نا آشنایی مدیران با روش مناسب تولید انبوه" و "نا آشنایی مدیران با اصول مدیریت سرمایه انسانی در استودیوها"، اصلی‌ترین دلایل در حوزه مدیریت تولید را در بین سایر شاخص‌ها به خود اختصاص دادند.

خطائی و همکاران (۱۳۸۹) به ارزیابی مجدد برنامه درسی انیمیشن یا تصویر متحرک در رشته لیسانس گرافیک و ارائه یک روش تلفیقی آموزش، پرداختند؛ زیرا آرایه این واحد درسی در موارد بسیاری، نتوانسته است منجر به شکل‌گیری خلاقانه کاراکترهای برتر، در فیلمنامه‌های آرایه شده دانشجویان شود. روشی که این مقاله پیشنهاد می‌کند، یک روش تلفیقی است که از روش‌های سنتی و حل مساله، جهت رسیدن به روش آموزش «تعاملی پویا» بهره می‌گیرد. روش اجراء پژوهش حاضر، کیفی و کمی بود. بخش کیفی آن، به صورت مطالعه توصیفی بر مبنای مشاهده، پرسش و پاسخ، مصاحبه باز و کتابخانه‌ای انجام شده و در نهایت در بخش کمی از روش تحلیل کوواریانس^۱ استفاده شد. از جامعه آماری دانشجویان دوره لیسانس گرافیک دانشگاه شهید رجایی که درس کارگاهی انیمیشن را اخذ کرده بودند، یک کلاس به عنوان گروه آزمایش و کلاس دیگر به عنوان گروه شاهد انتخاب شدند. در این پژوهش کلیه فرضیه‌ها تأیید شدند و لذا؛ می‌توان گفت که استفاده از روش آموزشی «تعاملی پویا» برای درک مفهومی دانشجویان از فیلمنامه نویسی تأثیر دارد. در این روش، مشارکت دانشجویان و فعال کردن احساسات، تجارب و مهارت‌های آنان در جهت ارائه فرض‌های صحیح، برای حل مساله، از اولویت برخوردار است.

^۱ANCOVA (Analyze of Covariance)

۲-۱- فرضیات پژوهش

- به نظر می‌رسد "انیمیشن ناسور" می‌تواند با مخاطب کودک ارتباط برقرار نماید.
- به نظر می‌رسد انیمیشن‌های تاریخی با مضمون مذهبی همچون "انیمیشن ناسور" مورد استقبال مخاطبین کودک قرار می‌گیرد.
- به نظر می‌رسد انیمیشن‌های ایرانی که درباره ادبیات و داستان‌های ایرانی هستند مورد علاقه و توجه قشر کودک می‌باشد، به خصوص کودک ایرانی.

۳- متدولوژی پژوهش

هدف این پژوهش بررسی وضعیت انیمیشن "ناسور" از دیدگاه مخاطب است. تحقیق حاضر از نوع توصیفی - تحلیلی بوده و با توجه به تخصصی بودن موضوع از روش، پرسشنامه بهره گرفته شد. برای گردآوری و تدوین ادبیات مربوط به موضوع و بررسی سوابق پژوهش، از روش کتابخانه‌ای استفاده شد. جامعه آماری این پژوهش برای انیمیشن ناسور ۱۶۰ نفر از دانش آموزان کلاس دوم الف و ب و کلاس سوم مدرسه علم و ایمان بوده که در این بین ۶۵ پرسشنامه قابل قبول به دست آمد زیرا محدوده سنی این افراد پایین بود. برای تعیین حجم نمونه و نمونه آماری در این پژوهش، از فرمول برآورد حجم نمونه از جامعه محدود، استفاده شده و از آنجایی که حجم جامعه آماری محدود فرض شده است این محاسبه با سطح خطای ۵ درصد صورت می‌گیرد، لذا حجم نمونه آماری ۶۵ دانش آموز مقطع ابتدایی برای انیمیشن ناسور است. همچنین در این پژوهش از روش نمونه‌گیری طبقه تصادفی استفاده شد و برای تعیین روایی پرسشنامه‌ها، از روش روایی محتوا بهره گرفته شد و در نهایت پرسشنامه بر اساس نظرات خبرگان انیمیشن، معلمان و مدیران مدارس و والدین دانش آموزان تهیه و تدوین گردید. همچنین برای تعیین پایایی پرسشنامه‌ها از ضریب آلفای کرونباخ و شاخص CR استفاده گردیده است.

جدول ۱. پایایی سازه‌های تحقیق

شاخص CR	آلفای کرونباخ	تعداد سوالات پرسشنامه	سازه
۰/۹۵	۰/۹۵	۱۱	پرسشنامه ارزیابی انیمیشن ناسور
کل سوالات = ۰/۹۵			

با توجه به اینکه ضریب آلفای کرونباخ بدست آمده از مقدار حداقلی ۰/۶ بیشتر هستند که بیانگر پایایی مناسب معرفها است.

۴- یافته‌های پژوهش

پژوهش حاضر به بررسی انیمیشن ناسور می‌پردازد که نتایج آن به صورت کلی مورد تجزیه و تحلیل قرار می‌گیرد. به منظور جمع‌آوری داده، پرسشنامه‌ها که حاوی سؤالات مشخصات فردی و سؤالات مربوط به سوال‌های تحقیق می‌باشد که در بین نمونه‌ها، توزیع و ۶۵ پرسشنامه تکمیل شد. در این پژوهش دانش آموزان کلاس دوم "الف" و کلاس دوم "ب" و کلاس "سوم" دبستان علم و ایمان برای پاسخ‌گویی به پرسشنامه انتخاب شدند. در ابتدا به تجزیه و تحلیل توصیفی اطلاعات شامل تعداد، تاریخ اجرا و وضعیت تاریخ تولد آنان پرداخته شد؛ نتایج بدست آمده در گروه مورد بررسی نشان می‌دهد که ۱۸ نفر (۲۷.۰ درصد) از بچه‌های دوم دبستان "الف"، ۲۲ نفر (۳۳.۰ درصد) از بچه‌های دوم دبستان "ب"، ۲۵ نفر (۳۸.۰ درصد) از

بچه‌های سوم دبستان هستند. از نظر تاریخ اجرا در گروه مورد بررسی، ۱۰۰٪ درصد تاریخ اجرا ۱۶ آذر ماه ۱۳۹۵ بوده و از لحاظ وضعیت تاریخ تولد در گروه مورد بررسی متولدین سال ۱۳۸۷ با ۲۳.۱ درصد بیشترین جامعه آماری را تشکیل داده‌اند و بیشترین سن افراد مشارکت کننده در پرسشنامه برای رده سنی ۹ ساله است.

۱-۴- آمار توصیفی مربوط به سوالات پژوهشی:

بررسی آمار توصیفی سوال اول: آیا از دیدن انیمیشن ناسور لذت بردید؟
۷۶.۹ درصد آزمودنی‌ها (پاسخ دهندگان) به این سوال، پاسخ بسیار زیاد دادند.

جدول ۲. توزیع فراوانی مربوط به سوال اول پاسخ دهندگان

	فراوانی	درصد فراوانی	فراوانی تجمعی	درصد فراوانی تجمعی
کم خیلی	3	4.6	4.6	4.6
کم	1	1.5	1.5	6.2
حدودی تا	7	10.8	10.8	16.9
زیاد	4	6.2	6.2	23.1
زیاد بسیار	50	76.9	76.9	100.0
کل	65	100.0	100.0	

همانطور که در جدول فوق مشاهده می‌شود افراد زیادی از دیدن انیمیشن ناسور لذت بردند.

بررسی آمار توصیفی سوال دوم: آیا باز هم دوست دارید این انیمیشن را ببینید؟
۶۶.۲ درصد آزمودنی‌ها به این سوال، پاسخ بسیار زیاد دادند.

جدول ۳. توزیع فراوانی مربوط به سوال دوم پاسخ دهندگان

	فراوانی	درصد فراوانی	فراوانی تجمعی	درصد فراوانی تجمعی
کم خیلی	8	12.3	12.5	12.5
کم	2	3.1	3.1	15.6
حدودی تا	8	12.3	12.5	28.1
زیاد	3	4.6	4.7	32.8
زیاد بسیار	43	66.2	67.2	100.0
کل	64	98.5	100.0	
بدون پاسخ	1	1.5		
کل	65	100.0		

همانطور که در جدول فوق مشاهده می‌شود افراد زیادی باز هم دوست دارند این انیمیشن را ببینند.

بررسی آمار توصیفی سوال سوم: آیا تا انتها انیمیشن ناسور را دنبال کردید؟
۷۰.۸ درصد آزمودنی‌ها به این سوال، پاسخ بسیار زیاد دادند.

جدول ۴. توزیع فراوانی مربوط به سوال سوم پاسخ دهندگان

	فراوانی	درصد فراوانی	فراوانی تجمعی	درصد فراوانی تجمعی
کم خیلی	6	9.2	9.8	9.8
کم	2	3.1	3.3	13.1
حدودی تا	3	4.6	4.9	18.0
زیاد	4	6.2	6.6	24.6
زیاد بسیار	46	70.8	75.4	100.0
کل	61	93.8	100.0	
بدون پاسخ	4	6.2		
کل	65	100.0		

همانطور که در جدول فوق مشاهده می‌شود افراد زیادی تا انتها انیمیشن ناسور را دنبال کردند.

بررسی آمار توصیفی سوال چهارم: دیدن این انیمیشن برای شما خسته کننده بود؟
۳۶.۹ درصد آزمودنی‌ها به این سوال، پاسخ خیلی کم دادند.

جدول ۵. توزیع فراوانی مربوط به سوال چهارم پاسخ دهندگان

	فراوانی	درصد فراوانی	فراوانی تجمعی	درصد فراوانی تجمعی
کم خیلی	24	36.9	37.5	37.5
کم	5	7.7	7.8	45.3
حدودی تا	12	18.5	18.8	64.1
زیاد	5	7.7	7.8	71.9
زیاد بسیار	18	27.7	28.1	100.0
کل	64	98.5	100.0	
بدون پاسخ	1	1.5		
کل	65	100.0		

همانطور که در جدول فوق مشاهده می‌شود افراد خیلی کمی این انیمیشن را نشان خسته کننده بوده است.
بررسی آمار توصیفی سوال پنجم: صدای شخصیت‌های انیمیشن چقدر با چهره آنها متناسب بود؟
۵۳.۸ درصد آزمودنی‌ها به این سوال، پاسخ بسیار زیاد دادند.

جدول ۶. توزیع فراوانی مربوط به سوال پنجم پاسخ دهندگان

	فراوانی	درصد فراوانی	فراوانی تجمعی	درصد فراوانی تجمعی
کم خیلی	10	15.4	15.4	15.4
کم	3	4.6	4.6	20.0
حدودی تا	8	12.3	12.3	32.3
زیاد	9	13.8	13.8	46.2
زیاد بسیار	35	53.8	53.8	100.0
کل	65	100.0	100.0	

همانطور که در جدول فوق مشاهده می‌شود افراد زیادی معتقد بودند که صدای شخصیت‌های انیمیشن با چهره آنها متناسب بوده است.

بررسی آمار توصیفی سوال ششم: داستان انیمیشن را متوجه شدید؟
۶۴.۶ درصد آزمودنی‌ها به این سوال، پاسخ بسیار زیاد دادند.

جدول ۷. توزیع فراوانی مربوط به سوال ششم پاسخ دهندگان

	فراوانی	درصد فراوانی	فراوانی تجمعی	درصد فراوانی تجمعی
کم خیلی	9	13.8	14.1	14.1
کم	2	3.1	3.1	17.2
حدودی تا	7	10.8	10.9	28.1
زیاد	4	6.2	6.3	34.4
زیاد بسیار	42	64.6	65.6	100.0
کل	64	98.5	100.0	
بدون پاسخ	1	1.5		
کل	65	100.0		

همانطور که در جدول فوق مشاهده می‌شود افراد زیادی داستان انیمیشن را متوجه شده اند.

بررسی آمار توصیفی سوال هفتم: انیمیشن‌های ایرانی که درباره ادبیات و داستان‌های ایرانی هستند را چقدر دوست دارید؟
۷۶.۹ درصد آزمودنی‌ها به این سوال، پاسخ بسیار زیاد دادند.

جدول ۸. توزیع فراوانی مربوط به سوال هفتم پاسخ دهندگان

	فراوانی	درصد فراوانی	فراوانی تجمعی	درصد فراوانی تجمعی
کم خیلی	4	6.2	6.2	6.2
حدودی تا	3	4.6	4.6	10.8

زیاد	8	12.3	12.3	23.1
زیاد بسیار	50	76.9	76.9	100.0
کل	65	100.0	100.0	

همانطور که در جدول فوق مشاهده می‌شود افراد زیادی انیمیشن‌های ایرانی که درباره ادبیات و داستان‌های ایرانی هستند را دوست دارند.

بررسی آمار توصیفی سوال هشتم: انیمیشن‌های ایرانی که با مضمون تاریخی و مذهبی هستند را چقدر دوست دارید؟
۶۶.۲ درصد آزمودنی‌ها به این سوال، پاسخ بسیار زیاد دادند.

جدول ۹. توزیع فراوانی مربوط به سوال هشتم پاسخ دهندگان

	فراوانی	درصد فراوانی	فراوانی تجمعی	درصد فراوانی تجمعی
کم خیلی	5	7.7	7.7	7.7
کم	3	4.6	4.6	12.3
حدودی تا	4	6.2	6.2	18.5
زیاد	10	15.4	15.4	33.8
زیاد بسیار	43	66.2	66.2	100.0
کل	65	100.0	100.0	

همانطور که در جدول فوق مشاهده می‌شود افراد زیادی انیمیشن‌های ایرانی که دارای مضمون تاریخی و مذهبی هستند را دوست دارند.

بررسی آمار توصیفی سوال نهم: از رنگ‌ها و فضاها انیمیشن تا چه حد لذت بردید؟
۵۵.۴ درصد آزمودنی‌ها به این سوال، پاسخ بسیار زیاد دادند.

جدول ۱۰. توزیع فراوانی مربوط به سوال نهم پاسخ دهندگان

	فراوانی	درصد فراوانی	فراوانی تجمعی	درصد فراوانی تجمعی
کم خیلی	16	24.6	24.6	24.6
کم	3	4.6	4.6	29.2
حدودی تا	7	10.8	10.8	40.0
زیاد	3	4.6	4.6	44.6
زیاد بسیار	36	55.4	55.4	100.0
کل	65	100.0	100.0	

همانطور که در جدول فوق مشاهده می‌شود افراد زیادی از رنگ‌ها و فضاهای انیمیشن لذت بردند.

بررسی آمار توصیفی سوال دهم: آیا خوشحال هستید که برای تماشای این انیمیشن به سینما آمدید؟
۷۵.۴ درصد آزمودنی‌ها به این سوال، پاسخ بسیار زیاد دادند.

جدول ۱۱. توزیع فراوانی مربوط به سوال دهم پاسخ دهندگان

	فراوانی	درصد فراوانی	فراوانی تجمعی	درصد فراوانی تجمعی
کم خیلی	5	7.7	7.8	7.8
کم	3	4.6	4.7	12.5
حدودی تا	6	9.2	9.4	21.9
زیاد	1	1.5	1.6	23.4
زیاد بسیار	49	75.4	76.6	100.0
کل	64	98.5	100.0	
بدون پاسخ	1	1.5		
کل	65	100.0		

همانطور که در جدول فوق مشاهده می‌شود افراد زیادی خوشحال بودند که برای تماشای این انیمیشن به سینما آمده‌اند.

بررسی آمار توصیفی سوال یازدهم: آیا تماشای این انیمیشن را از طریق سینما به دوستان و اقوام خود، پیشنهاد می‌کنید؟
۴۷.۷ درصد آزمودنی‌ها به این سوال، پاسخ بسیار زیاد دادند.

جدول ۱۲. توزیع فراوانی مربوط به سوال یازدهم پاسخ دهندگان

	فراوانی	درصد فراوانی	فراوانی تجمعی	درصد فراوانی تجمعی
کم خیلی	15	23.1	24.2	24.2
کم	5	7.7	8.1	32.3
حدودی تا	5	7.7	8.1	40.3
زیاد	6	9.2	9.7	50.0
زیاد بسیار	31	47.7	50.0	100.0
کل	62	95.4	100.0	
بدون پاسخ	3	4.6		
کل	65	100.0		

همانطور که در جدول فوق مشاهده می‌شود افراد زیادی تماشای این انیمیشن را به دوستان و اقوام از طریق سینما را پیشنهاد می‌کنند.

۴-۲- بررسی آمار توصیفی توضیحات لازم برای انیمیشن ناسور:

۳۳.۸ درصد آزمودنی‌ها به این سوال؛ چنین پاسخ دادند که این انیمیشن غمگین است و ۱۵.۵ درصد آزمودنی‌ها هم گفتند این انیمیشن شاد و هیجان انگیز بوده است.

جدول ۱۳. توزیع فراوانی مربوط به توضیحات لازم پاسخ دهندگان

گزینه	فراوانی	درصد فراوانی	فراوانی تجمعی	درصد فراوانی تجمعی
	11	16.9	16.9	16.9
انگیز بود. هیجان	1	1.5	1.5	18.5
باشیم. آدم بدی نباید ما که فهمیدم من ناسور فیلم در	1	1.5	1.5	20.0
بینم. آنرا هم باز و دوست دارم بود زیبا این انیمیشن خیلی	1	1.5	1.5	21.5
بگذارید. را انمیشن این دوباره لطفا	1	1.5	1.5	23.1
بگذارید. زیباهای فیلم این از هم باز لطفا	2	3.1	3.1	26.2
بود. بهتر گذاشتند می‌را سهراب و رستم فیلم ولی اگر بود خوب	1	1.5	1.5	27.7
این انیمیشن				
بود. جهان فیلم بهترین فیلم این بسازید و انیمیشن‌های	1	1.5	1.5	29.2
عاشورایی				
بود. خوب خیلی	1	1.5	1.5	30.8
بود. ولی خوب و غمگین	1	1.5	1.5	32.3

بود. خوبی بسیار انیمیشن	1	1.5	1.5	33.8
بود. اکثراً سیاه تصاویر	1	1.5	1.5	35.4
بود. سیاه هایشان صورت خیلی	1	1.5	1.5	36.9
نبود. خوب اصلاًها کیفیت صدا	1	1.5	1.5	38.5
بود. سینما فیلم بدترین	1	1.5	1.5	40.0
بود. غمگین	2	3.1	3.1	43.1
با اینکه غمگین بود ولی دوباره آنرا می بینم.	1	1.5	1.5	44.6
بود. غمگین فیلم این	1	1.5	1.5	46.2
بود. غمگین هم کمی بود ولی و مناسب خوب انیمیشن بسیار	2	3.1	3.1	49.2
بود. غمگین و سیاه اکثر تصاویر	1	1.5	1.5	50.8
بود. قشنگی خیلی انیمیشن	1	1.5	1.5	52.3
بود. کرده افسرده را آنها و بود سنگین ها بچه برای انیمیشن این	1	1.5	1.5	53.8
بوده است. حسین (ع) امام درباره فیلم که این شدم خوشحال و بود قشنگ خیلی	1	1.5	1.5	55.4
بود. هم در عین حال آموزنده اما بود انگیز غم	1	1.5	1.5	56.9
انیمیشن خوبی بود. بسیار بسیار	1	1.5	1.5	58.5
دارم. خیلی دوست را انیمیشن این من	1	1.5	1.5	60.0
داشتند. را دوست انیمیشن این نفر، 10 حدوداً و بوده انگیز هیجان و این انیمیشن، شاد	22	33.8	33.8	93.8
بهتر است این انیمیشن در نسخه های بعدی (۲،۳ و...) با کیفیت بالاتری عرضه شود.	1	1.5	1.5	95.4
نبود. مشخص هایشان چهره اشخاص و بود سیاه نسبتاً تصاویر کثر	1	1.5	1.5	96.9
ها به خوبی شخصیت پردازی نشده است. شخصیت	1	1.5	1.5	98.5
نمی دانم. مناسب کودک انیمیشن یک عنوان به را انیمیشن این	1	1.5	1.5	100.0
کل	65	100.0	100.0	

۵- بحث و نتیجه گیری

انیمیشن، به عنوان شاخه ای گسترده از سینما، با گذر از محدودیت های فیزیکی و محتوایی، در طول تاریخ خود، به جاذبه های خاصی دست یافت و خیلی زود راه خود را از سینما جدا کرد و همچون لهجه ای مقتدر از این زبان دیداری - شنیداری، مخاطبان زیادی را با خود همراه کرد. امروزه صنعت انیمیشن علاوه بر درآمد زایی بالا تأثیرات عمیقی بر فرهنگ هر جامعه ای دارد. بر اساس نظرات متخصصان روانشناسی و روایات معتبر، تربیت در سنین پایین مانند نقش بر سنگ است که به آسانی پاک نخواهد شد و انیمیشن یکی از اثرگذارترین هنرها در قشر کودک و نوجوان است که همواره به عنوان ابزارهای فرهنگی مورد توجه قرار می گیرد.

در این راستا انیمیشن‌هایی با مضامین دینی و مذهبی نقش مهمی را بازی می‌کنند که یکی از این انیمیشن‌ها، انیمیشن "ناسور" است. انیمیشن «ناسور» روایتی است از حماسه عاشورا که با محوریت انتخاب وقایع، این حادثه عظیم را به تصویر می‌کشد. انیمیشن ناسور روایت زندگی عبدالله بن حرّ جُعی، یکی از کوفیانی است که از امام حسین (ع) دعوت کرده تا به کوفه بیایند و زمانی که می‌شنود سپاه امام، به کوفه نزدیک شده است از این شهر خارج می‌شود تا با ایشان روبرو نشود، اما از بد حادثه به صورت کاملاً ناگهانی با ایشان روبرو شده و مجبور می‌شود تا دست رد به سینه امام بزند. انیمیشن سینمایی "ناسور" بر اساس منابع معتبری از جمله "نفس المهموم" تألیف شیخ عباس قمی و کتاب‌های "لهوف" و "آه" نوشته شده است.

در این پژوهش به بررسی و ارزیابی انیمیشن در حال اکران "ناسور"، از دیدگاه مخاطب پرداخته شد؛ نتایج حاصل از تجزیه و تحلیل پرسشنامه‌ها حاکی از آن است که کودکان در این مقطع سنی و تحصیلی، تأکید بیشتری بر غمگین بودن این انیمیشن را داشتند و در این میان، تعدادی نیز از این انیمیشن راضی بودند که در مقابل دسته دیگر از تعداد محدودتری برخوردار بودند. لذا علل آن را می‌توان عدم هماهنگی صداگذاری و کاراکترهای انیمیشن، سیاه بودن فضا و عدم رضایت از رنگ و فضا سازی دانست؛ و همین امر باعث گردیده است که در این میان، تعدادی از کودکان از دیدن آن احساس رضایت و خوشحالی نداشته باشند. اگرچه در این بین، گروه دیگری این انیمیشن را خوب، آموزنده و زیبا یافتند، ولی نکته قابل توجه این است که در این گروه نیز عدم رضایت از صداگذاری و فضا سازی دیده می‌شود و حتی تقریباً ۳۰ درصد از آنها، دیدن این فیلم در سینما را به کسی توصیه نمی‌کنند. با توجه به یافته‌های بدست آمده از بررسی پرسشنامه‌های هر دو گروه سنی، باید اذعان داشت که این گونه انیمیشن‌ها، برای کودکان مفید بوده اما نحوه ساخت آن‌ها برای این گروه سنی باید جذاب‌تر و نزدیک‌تر به فهم و درک آن‌ها باشد؛ بنابراین در این زمان که انیمیشن‌هایی با کیفیت و با رنگ و لعاب‌های زیبا در کشورهای دیگر در حال ساخت هستند این گونه سیاه نمایی و حرکات کند در ساخت انیمیشن‌های ایرانی باعث عدم موفقیت آن‌ها می‌شود و لذا کودکان امروزی با رنگ و فضا، بسیار آشنایی داشته و نقصان در این زمینه، باعث شکست در ساخت این گونه انیمیشن‌ها، می‌گردد؛ بنابراین با توجه به یافته‌های پژوهش این انیمیشن برای گروه سنی دبستان و زیردبستان سنگین بوده و جذاب نیست.

همچنین طبق مصاحبه محقق با کارگردان انیمیشن «ناسور» ایشان معتقدند این انیمیشن اساساً مخاطبش کودک نبوده هرچند که از دید کارگردان این مسئله ایرادی ندارد، همچنان که در مراسم عزاداری و تعزیه، کودکان به همراه خانواده هایشان می‌روند و می‌نشینند و دعا و گریه می‌کنند؛ بنابراین در نهایت می‌توان گفت که کارگردان مربوطه قصد ایجاد یک فضای عزاداری را داشته و معتقد است که عزاداری مختص به جا و مکان خاصی نیست و سینما هم می‌تواند یکی از این مکان‌ها برای عموم مردم در هر سنی باشد و یا بهتر است بگوییم نظر کارگران این بوده که یک عزاداری در سینما در ماه‌های محرم و صفر بوجود بیآورد و مسبب یک عزاداری در این ایام، در سینما باشد.

در ادامه به تأیید و رد فرضیه‌های پژوهش می‌پردازیم:

- به نظر می‌رسد انیمیشن ناسور می‌تواند با مخاطب کودک ارتباط برقرار نماید. نتایج پژوهش نشان داد که: ۴.۶ درصد افراد خیلی کم از انیمیشن ناسور لذت برده‌اند و ۱.۵ درصد افراد از انیمیشن ناسور به صورت کم لذت برده‌اند، ۷۶.۹ درصد کودکان به صورت خیلی زیاد با انیمیشن ناسور ارتباط برقرار کردند و لذا، این فرضیه با توجه به نتایج پژوهش تأیید شده است.
- به نظر می‌رسد انیمیشن‌های تاریخی با مضمون مذهبی همچون ناسور مورد استقبال مخاطبین کودک قرار می‌گیرد. نتایج پژوهش نشان داد که ۶۶.۲ درصد افراد نمونه با انیمیشن‌های تاریخی و مذهبی ارتباط برقرار می‌کنند. ۷.۷ درصد افراد خیلی کمی با انیمیشن‌های تاریخی و مذهبی ارتباط برقرار می‌کنند و لذا؛ این فرضیه با توجه به نتایج پژوهش تأیید شده است.
- به نظر می‌رسد انیمیشن‌های ایرانی که درباره ادبیات و داستان‌های ایرانی هستند مورد علاقه و توجه قشر کودک می‌باشد. نتایج پژوهش نشان داد که ۷۶.۹ درصد افراد از انیمیشن‌هایی با مضمون ادبیات و داستان‌های ایرانی خیلی

زیاد استقبال می‌کنند و ۶.۲ درصد به صورت خیلی کم از انیمیشن‌های ادبیات و داستان‌های ایرانی لذت می‌برند و بنابراین این فرضیه با توجه به نتایج پژوهش تأیید شده است.

۶- پیشنهادات

انیمیشن ایران در سال‌های اخیر رشد خوبی از منظر کمی داشته، ولی متأسفانه به دلیل بی‌توجهی به مقوله کیفیت و مخاطب، نتوانسته به جایگاه خود دست پیدا کند؛ بنابراین در اینجا پیشنهادات و راهکارهایی ارائه می‌گردد:

- یک اثر انیمیشنی مستلزم داشتن دانش در زمینه مخاطب‌شناسی، نیازسنجی و شناخت بازار می‌باشد و بنابراین پیشنهاد می‌شود که در ساخت هر انیمیشنی این موارد لحاظ گردد.
- امروزه کارگردان‌ها و هنرمندان برای تبلیغ فیلم سینمایی خود و شلوغ شدن گیشه و فروش خوب اثر خود به سالن‌های سینما آمده و با تماشاچیان فیلم را مشاهده کرده و به نوعی برای آن تبلیغات می‌کنند که متأسفانه این امر در آثار انیمیشن ما دیده نمی‌شود؛ و لذا پیشنهاد می‌شود در تولید انیمیشن به امر تبلیغات در جهت فروش بیشتر توجه شود، به طور مثال در صداگذاری انیمیشن‌ها از بازیگران مطرح استفاده گردد؛ مانند تهران ۱۵۰۰ و جمشید و خورشید؛ و نهایتاً بهتر است این صداگذاران به سینما آمده و انیمیشن را با مخاطبین تماشا کنند که این امر نوعی تبلیغ محسوب می‌شود.
- در راستای تبلیغات انیمیشن‌ها بهتر است بعد از به نمایش درآمدن انیمیشن مربوطه، عکس کاراکترهای محبوب کودکان را روی جلد دفاتر نقاشی و یا به صورت عروسک‌های خمیری بالای مداد و یا بر روی کیف تحصیلی و یا جامدادی که امروزه خیلی رایج شده؛ مثل باب اسفنجی، السا و آنا و... کارهایی که کشورهایی مثل آمریکا (دیزنی) انجام می‌دهند، صورت بگیرد.
- در ساخت انیمیشن باید به موضوعات و سوژه‌هایی که مخاطب‌پذیر باشد، توجه نمود و بهتر است که این سوژه‌ها در مورد فرهنگ، آداب و سنن ملی و مذهبی کشور باشد.
- حمایت دولت و رسانه ملی (از طریق تبلیغات) از انیمیشن‌های که در حال اکران هستند؛ به طور مثال بهتر است که در زمان پخش برنامه کودک و نوجوان این امر صورت گیرد که کودک، والدین خود را ترغیب کرده و به سینما بکشاند.
- اختصاص سالن‌های کافی به انیمیشن بخصوص انیمیشن‌هایی با مضامین مذهبی.
- بازاریابی و جایگاه‌سازی، تعیین چشم‌انداز و مأموریت‌های این صنعت در سیاست‌های کلان کشور.
- مراکز آموزشی، نقش بسزایی در آینده تولید انیمیشن در ایران دارند و با استعدادیابی و گزینش درست هنرجویان، می‌توانند آنها را به مسیر تولید خوب هدایت کرد.
- بهتر است انیمیشن‌ها با مضامین مذهبی ویژه ماه‌های محرم، صفر، رمضان در ماه‌های مورد نظر خود اکران گردد که این امر به نوعی همزات‌پنداری با مخاطبین می‌باشد.
- در نهایت پیشنهاد می‌شود این دسته انیمیشن‌ها با مضامین مذهبی فقط برای اکران ویژه مدارس نباشد و اکران عمومی برای همه مردم را داشته باشد.

منابع

۱. احمدی، منوچهر (۱۳۷۱). فیلمنامه مصور متحرک‌سازی. تهران: سروش.
۲. امیر شاه کرمی، سید نجم الدین (۱۳۸۳). راهکارهای تولید و توسعه انیمیشن در ایران، طرح تحقیقاتی حوزه معاونت پژوهشی، دانشگاه تربیت مدرس، تهران.

۳. انتظاری، نسیم؛ طالع پسند، سیاوش؛ رضایی، علی محمد (۱۳۹۲). تأثیر تصاویر ایستا و انیمیشن بر بهبود یادگیری: «نقش تعدیل‌کننده‌ی نشانه‌های دیداری و جنسیت، مجله مطالعات آموزش و یادگیری» بهار و تابستان ۱۳۹۲، دوره پنجم - شماره ۱.
۴. پسیان، ساسان (۱۳۸۹). تولید ناب انیمیشن، فرصت جهانی، مجموعه مقالات نخستین همایش ملی انیمیشن ایران.
۵. جواهریان، مهین (۱۳۷۸). تاریخچه انیمیشن در ایران. تهران: دفتر پژوهش‌های فرهنگی.
۶. خطائی، سوسن؛ عالمی، اکبر؛ پوررضائیان، مهدی؛ آیت الهی، حبیب الله (۱۳۸۹). نقش آموزش تعاملی پویا در یادگیری فیلمنامه نویسی انیمیشن. نشریه هنرهای زیبا، هنرهای نمایشی و موسیقی، شماره ۴۱.
۷. خوشبخت، فزناز (۱۳۸۴). مروری کوتاه بر گذشته، حال و آینده انیمیشن در ایران. مجله: فارابی؛ شماره ۵۶.
۸. زندی، کیارش (۱۳۸۳). انیمیشن، تاریخچه و معانی آن. مجله: رشد آموزش هنر؛ شماره ۳؛ صفحه ۴۳.
۹. صلح‌کننده، مریم؛ شیخ مهدی، علی (۱۳۹۴). فیلمنامه نویسی انیمیشن، مجله: نقد کتاب هنر زمستان ۱۳۹۴ - شماره ۸.
۱۰. صفورا، محمدعلی؛ آشوری، محمد تقی؛ افشار مهاجر، کامران، احمدی، سید بدرالدین (۱۳۹۰). بررسی و تحلیل تطبیقی شاخص‌های اثر گذار بر مدیریت تولید فیلم انیمیشن، نامه هنرهای نمایشی و موسیقی، دوره ۲، شماره ۳، تابستان و پاییز ۹۰.
۱۱. صفورا، محمدعلی؛ افشارمهاجر، کامران؛ حسینی شکیب، فاطمه (۱۳۹۳). بررسی ساختار انیمیشن تلویزیونی، واره الگوی تحلیل متن. نشریه هنرهای زیبا-هنرهای نمایشی و موسیقی، دوره ۱۹، شماره ۱.
۱۲. فرمانی، علیرضا (۱۳۸۶). آسیب شناسی سینمای انیمیشن ایران: بحران رقابت در انیمیشن ایران. مجله نقد سینما بهمین - شماره ۵۱.
۱۳. لنگرودی، احمد؛ صفورا، محمد علی؛ ندائی، امیرحسین (۱۳۹۱). عدم توفیق تولید انبوه انیمیشن در ایران با رویکرد مدیریت تولید، دهه ۱۳۸۰ - ۱۳۹۰، نشریه هنرهای زیبا، پاییز و زمستان ۱۳۹۱، دوره هفدهم شماره ۲.
۱۴. لنگرودی، احمد؛ صفورا، محمدعلی (۱۳۹۲). بررسی موانع اقتصاد مالی و هزینه‌ای تولید صنعتی انیمیشن دهه ۹۰-۱۳۸۰. فصلنامه پژوهش‌های ارتباطی، سال بیستم، شماره ۲.
۱۵. مدنی، سید عادل (۱۳۹۳). تربیت معنوی در انیمیشن‌های «چگونه اژدهای خود را تربیت کنیم؟» فصلنامه مطالعات معنوی، شماره ۱۱-۱۲.

16. <http://sobheqazvin.ir/news/216598-newscontent>

17. <http://jamejamonline.ir/online/2219302069780957783>

18. <http://www.cinscreen.com/?id=5960>

Review the status of animated animation from the viewpoint of the audience

Saeed Haghiri¹, Lida Ghorban²

¹ Associate Professor of Fine Arts, University of Tehran, Iran

² Master's degree in Art Research, Islamic Azad University, Electronic Unit, Tehran, Iran

Abstract

Animation art of Iran has been changed in recent two decades and it can be claimed that none of visual arts has experienced such fluctuations. This study was conducted to investigate the situation of Nasoor animation in Iran's cinema form the viewpoint of audiences. This was a descriptive-analytical study with quantitative data considering the data collecting instrument (questionnaire). In addition, this was an applied research in terms of objective. Data collecting method was library based on the research type that performed through referring to scientific references such as books, journals, and periodic publications as well as websites consisting of authenticated scientific articles and researches. Methodology of this study was survey; hence, all of elementary school students were surveyed using close questionnaire about Nasoor Animation; moreover, director of Nasoor animation-Mr. Kianoosh Alvand- was interviewed. Statistical population of this study consisted of students of second-grade A, B and third grade studying in Elm and Iman School (65 members). Time and place territory of this study was Azadi Cinema during Muharram and Safar months. Random stratified sampling method was used in this research; for this purpose, Nasoor Animation Assessment Questionnaire (11-item) was distributed, collected and analyzed. At descriptive and analytical levels, some variables such as school name, implementation date, and production date were described using statistical indexes. In addition, some statistical indicators such as frequency, percentage, charts, and data analysis at descriptive level and results showed that 79.6% of participants enjoyed watching Nasoor Animation and could understand it.

Keywords: Animation, Nasoor Animation, Iran's Cinema, Audience, Elementary School Students
