

ارزیابی و بررسی روان‌شناختی افسانه‌های مدرن در شکل‌دهی شخصیت کودکان از طریق شخصیت‌های انیمیشنی (تریلوژی اسپایدرمن و آخرین داستان)

مینا صابری

کارشناسی ارشد سینما، دانشگاه تربیت مدرس، تهران، ایران

چکیده

از منظر روانشناسی و مسائل تربیتی، انیمیشن‌ها و کارتون‌های مورد توجه کودکان، در شکل‌گیری شخصیت کودکان مؤثر بوده و والدین باید در جهت شکل‌بخشیدن به شخصیت کودکان، انیمیشن‌ها و کارتون‌های موردعلاقه کودکان را رصد کنند. باید توجه داشت که اگرچه کارتون‌ها فقط شخصیت‌های متحرک خیالی هستند اما کودکان درک بالایی برای فهمیدن این موضوع ندارند و تماشای کارتون و انیمیشن به‌طور مداوم، بر ذهن و رفتار آن‌ها تأثیر می‌گذارد. پزشکان و روانشناسان نیز همواره به والدین توصیه می‌کنند که به بچه‌ها اجازه دهند که به میزان کافی کارتون تماشا کنند. در این پژوهش، کارکرد روان‌شناختی افسانه‌های مدرن در شکل‌دهی شخصیت کودکان از طریق شخصیت‌های انیمیشنی، مورد ارزیابی قرار می‌گیرد. به این منظور یک داستان خارجی (تریلوژی اسپایدرمن) و یک داستان ایرانی (آخرین داستان) مد نظر قرار می‌گیرد. این پژوهش به شیوه تحلیلی توصیفی انجام شده و برای ارزیابی شخصیت کودکان، مدل پنج‌عاملی بزرگ شخصیت معرفی شده است. به‌عنوان نتیجه‌گیری می‌توان گفت انیمیشن‌سازان ایرانی می‌توانند از شیوه شخصیت‌پردازی در انیمیشن موفق‌تری همچون تریلوژی اسپایدرمن الهام گیرند. همچنین داستان‌هایی همچون آخرین داستان، نیازمند ارزیابی تاریخی و روان‌شناختی دقیق‌تری توسط دو گروه متخصصان ایران باستان و روانشناسان کودک می‌باشد تا بتواند با بیان حقیقت‌ها، تأثیر مناسبی بر شخصیت کودکان بگذارد.

واژه‌های کلیدی: تریلوژی اسپایدرمن، آخرین داستان، شخصیت کودکان، انیمیشن، روان‌شناختی

مقدمه

بدون شک کودکان دارای‌های اصلی و مهم یک کشور به شمار می‌روند که در واقع آینده‌ی هر جامعه درگرو، این گروه از افراد جامعه است. برنامه‌های رسمی و غیررسمی در چگونگی تعلیم و تربیت کودکان نوجوانان کشور، برنامه‌ها و سیاست‌هایی است که مسئولان باید آن‌ها را در پی و شالوده هرم پیشرفت توسعه کشور قرار دهند. توجه به رشد و پرورش کودکان از اصولی است که همواره مورد توجه اندیشمندان جوامع مختلف بوده است.

دوران کودکی به‌طور معمول در ۲ بخش، کودکی اول و کودکی میانه تعریف می‌شود. کودکی اول سن ۳ تا ۶ سال را شامل می‌شود و کودکی میانه سن ۶ تا ۱۲ سال که هر کدام از این دوره‌ها خصوصیات خاص خود را دارد.

برای این تربیت دو مجرای رسمی و غیررسمی وجود دارد که مجرای رسمی کاملاً هدف‌دار در بستر خانواده یا مدرسه و ... شکل می‌گیرد. یکی از مجاری غیر رسمی تربیتی، ادبیات کودکان است؛ که به‌عنوان یکی از ابزارهای تربیت غیررسمی علاوه بر تأمین نیازهای جسمی، روحی و عاطفی تأثیرات دیگری نیز در آن‌ها برجای می‌گذارد.

بر اساس نظریات مطرح شده در کتاب «افسون افسانه‌های برونو بتلهایم» می‌توانیم بگوییم که فیلم‌هایی که بر اساس افسانه‌ها ساخته شده‌اند، نیز می‌توانند تأثیر بسزایی در ساختارهای شخصیتی و شناختی و فراشناختی کودک، داشته باشند؛ چراکه متأثر از خط داستانی و شخصیت‌های همان افسانه‌ها هستند.

نظیف، نجف‌زاده و اسلامی در سال ۱۳۹۹ در پژوهشی که با عنوان بازنمایی پسا ساختاری مفهوم کودکی در برنامه‌های کودک و نوجوان تلویزیون ایران در دهه هشتاد انجام داده‌اند؛ بیان می‌کنند که: ((تلویزیون، اینترنت، ماهواره متأثر از فرهنگ جهانی تمام کودکان و نوجوانان را در یک اتمسفر مشترک سرگرمی‌سازی قرار داده است.)) در جهانی که این رسانه‌ها بخش جدایی‌ناپذیر زندگی کودکان و نوجوانان هستند، می‌توان انتظار داشت که آگاهی بر تمایزها در سبک زندگی و در تعارض با ساختارهای سنتی جامعه در بین کودکان و نوجوانان ایرانی نیز رشد کند. الگوهای روابط اجتماعی، مصرف، لباس و در نهایت ساخت زندگی روزمره را دگرگون سازد.

یکی دیگر از مواردی که به تصورات و باورهای ما در کودکی شکل می‌دهد، فیلم‌های سینمایی است که به‌عنوان یکی از مهم‌ترین بسترهای تربیتی غیررسمی مطرح است. این فیلم‌ها، تئوری‌های فضایی دربارہ رشد جسمی، شناختی و فرضیه‌هایی دربارہ اینکه کودکان چگونه باید باشند، ارائه می‌دهند و از این منظر، دیدگاه‌ها و جهان‌بینی‌هایی را شامل می‌شوند که هرگز تصادفی نبوده و یقیناً به‌خودی‌خود به وجود نیامده‌اند (میرفخرایی و صامتی، ۱۳۹۱). آنچه که باید به آن به‌عنوان یک نکته مهم اساسی توجه نماییم این است که فیلم‌های سینمایی خود نیز یا اقتباسی از افسانه‌ها و داستان‌های مکتوب قدیمی یا جدید هستند که از قبل وجود داشتند یا اینکه در قالب یک‌رشته داستانی که تحریر شده‌اند و در واقع یک داستان و بستر جدید هستند، ساخته می‌شوند.

سبزیان و کزازی در کتاب خود با عنوان فرهنگ نظریه و نقد ادبی: واژگان ادبیات و حوزه‌های وابسته انگلیسی فارسی در سال ۱۳۸۸ بیان می‌دارند که افسانه یا همان در معادل انگلیسی آن Legend داستانی بر مبنای زندگی اشخاص واقعی است اما وقایع آن عظیم‌تر باشکوه‌تر یا فراتر از شکل زندگی انسان است.

برونو بتلهایم با پیروی از مکتب فروید، در کتاب روانکاوی افسانه‌های پریانی (افسون افسانه‌ها)، با در نظر گرفتن بیماری‌ها و نیازهای کودکان، همچون عقده ادیپ، نیاز به هم بسته سازی، اصل واقعیت و اصل لذت، تأثیر روان‌درمانی افسانه‌های ملل را بر روی کودکان مطالعه و بررسی می‌کند. وی در این اثر نشان می‌دهد که عناصر و نمادهایی که در این افسانه‌ها وجود دارند،

چگونه می‌توانند از طریق ناخودآگاه، استرس‌ها، نگرانی‌ها و ترس‌های کودکی را کاهش داده و مسیر و رفتار درست را در برابر این‌گونه احساسات به کودکان نشان دهند.

بتلهایم درمورد کارکرد افسانه‌های پریان، در کتاب روانکاوای افسانه‌های پریان، تفسیری روانکاوانه ارائه می‌دهد. وی معتقد است که این افسانه‌ها علاوه بر سرگرمی کودک، موجب ارتقا و رشد شخصیت کودکان می‌شود. به نظر بتلهایم افسانه‌ها به کودکان درس گذشت و امید می‌دهند.

در این پژوهش شخصیت‌های قهرمانانه‌ی دو انیمیشن تریلوژی اسپایدرمن و آخرین داستان را بر اساس نظریه برونو بتلهایم بررسی می‌شود.

در سه گانه "مرد عنکبوتی" یا تریولوژی اسپایدر من سه فیلم "مرد عنکبوتی" با تحسین منتقدان به کارگردانی سام ریملی حضور دارند. در این سه ماجراجویی، پیتر پارکر (توبی مگوایر) را دنبال کنید، در حالی که او در حال مبارزه با ابر شروران گرین گوبلین، داک اوک، سندمن و ونوم است و قلب مری جین (کریستن دانست) را به دست می‌آورد. خلاصه داستان دیجی بوک ۲۰۱۷: با سه گانه ابتکاری سینمایی اسپایدرمن اصلی از کارگردان سم ریملی وارد عمل شوید. به پیتر پارکر (توبی مگوایر) بپیوندید تا به مرد عنکبوتی معروف و بگردی تبدیل شود، با گرین گوبلین، داک اوک، سندمن و ونوم با ابر شرورها مبارزه می‌کند، قلب مری جین واتسون (کریستن دانست) را به دست می‌آورد و این را بسیار خوب می‌آموزد. قدرت، مسئولیت بزرگی به دنبال دارد.

انیمیشن ایرانی آخرین داستان نیز یکی از انیمیشن‌های مورد بررسی در این پژوهش است که، اقتباسی آزاد از شاهنامه است که برای تبدیل شدن به یک انیمیشن سینمایی خوب در ایران لحظه‌های خوب و ضعف‌های واضح اما به نسبت قابل‌گذشتی را از سر می‌گذراند.

آخرین داستان به دوران پادشاهی جمشید می‌پردازد. درحالی‌که لشکر اهریمن به سرزمین‌های تحت سلطه‌ی جمشید حمله کرده است، او به کمک متحدین خود و با اتکا به نیروی فر ایزدی بر آن‌ها غلبه می‌کند و جمکرند را به‌عنوان مقر پادشاهی خود با سازهایی باشکوه بازسازی می‌کند. اما جمشید دچار غرور و تکبر می‌شود و خود را که دارای فراست ایزدی می‌پندارد، این موضوع باعث می‌شود تا یزدان از او روی برگردانده و افول وی آغاز می‌شود. درواقع می‌توانیم بگوییم «آخرین داستان» یک تراژدی سراسری برای شخصیت‌های اصلی این انیمیشن مثل جمشید و ضحاک است که افول قهرمان را به تصویر میکشد. مسئله اصلی که در این پژوهش مطرح است، این است که ما می‌خواهیم شخصیت اسپایدر من و شخصیت اصلی آخرین داستان را بر اساس نظریات، بتلهایم مورد بررسی قرار دهیم.

در پژوهش‌های زیادی به بررسی شخصیت‌های یک داستان یا فیلم بر اساس نظریات بتلهایم پرداخته شده است. برای مثال در مقاله آیا کودکان مخاطب افسانه شاه و پریان هستند؟ که توسط دکتر افسانه وارسته فر در سال ۱۳۹۴ ارائه شده است، به بررسی افسانه‌ها بر اساس نظریات بتلهایم پرداخته و بیان می‌گردد که باتوجه به پیشرفت‌هایی که وجود دارد دیگر افسانه‌ها نمی‌توانند بر شخصیت‌های کودکان تأثیرگذار باشند این در حالی است که نظریه ایشان خلاف نظر بتلهایم است.

این مقالات بخشی از پژوهش‌هایی است که در این زمینه انجام گرفته است، باتوجه به اینکه این نظریات در تقابل و در نقطه مقابل هم هستند، لذا باید پژوهشی جدید در این راستا انجام می‌گرفت، تا بتوان الگوها را مورد واکاوی جدی تری قرارداد و این الگوها را این بار در کنار هم مورد بررسی قرار دهیم.

از سوی دیگر در میان آثار انجام‌گرفته هیچ‌کدام از آثار به بررسی و تحلیل شخصیت‌های آثار نوینی مانند: شخصیت‌های انیمیشنی اسپایدر من و شخصیت داستانی آخرین داستان نپرداخته بود که ناخودآگاه ذهن بسیاری از کودکان و نوجوانان را به شدت درگیر ساخته و در جامعه شاهد رفتارهای اقتباسی کودکان هستیم؛ بنابراین لازم بود تا یک بازنگری کلی در این باره شود و تحقیقات جدیدی روی آثار نو و جدید انجام پذیرد.

با توجه به آنچه بیان شد، در این پژوهش به بررسی، کارکرد روان‌شناختی افسانه‌های مدرن در شکل‌دهی شخصیت کودکان از طریق شخصیت‌های انیمیشنی (تریلوژی اسپایدرمن و آخرین داستان)، مورد بررسی قرار می‌گیرد.

قصه‌ها و داستان‌ها و به صورت مشخص آفرینش‌های ادبی حوزه کودک و نوجوان این قابلیت بسیار مهم است که می‌تواند در راستای تربیت و اصلاح برخی از ناهنجاری‌های رفتاری و شخصیتی و نیز تقویت پاره‌ای از توانمندی‌ها در کودکان به کار گرفته شود (نیکو بخت و همکاران، ۱۳۹۹). ادبیات کودک و نوجوان ادبیاتی است متنوع و از دیدگاه‌های مختلف قابل بررسی است (پور حبیبی و همکاران، ۱۳۹۸).

هنگامی که کودک داستان را می‌خواند یا به آن گوش می‌دهد سه فرآیند «هماندسازی»^۱، «پالایش روانی»^۲ و «بینش»^۳ را تجربه می‌کند. اگر داستان مناسب حال و در خور استعداد کودک باشد، او می‌تواند خود را جایگزین شخصیت یا قهرمان داستان کند و از این طریق در انگیزه‌ها و تعارض‌های وی سهیم شود. هنگامی که کودک کشف می‌کند در مشکلات خود تنها نیست و کودکان دیگری نیز در این تجربه‌ها شریک هستند، احساس امنیت و آرامش می‌کند و از تنهایی او کاسته می‌شود و هنگامی که کودک و شخصیت موردنظر انطباق یافتند، تخلیه هیجان‌ها صورت می‌گیرد. البته تخلیه روانی اغلب پس از رفع تعارض شخصیت‌های داستان رخ می‌دهد و کودک از طریق پالایش روانی، بستری برای تخلیه هیجان‌های خود پیدا می‌کند. بنابر این استفاده از داستان در دستیابی به روش‌های بهبود بخشی مشکلات کودکان و بویژه در موقعیت‌های زندگی روزمره همچون؛ نبود مهارت در تصمیم‌گیری، سازمان‌دهی و برنامه‌ریزی، اعتماد به نفس پایین، مفهوم خود ضعیف، تکانشی بودن، وجود مشکلاتی در روابط اجتماعی و وابستگی به دیگران همواره مورد توجه پژوهشگران بوده است. لرنر (۲۰۰۶) معتقد است داستان‌های کودک ما را به درک مشکلات خانوادگی آن‌ها هدایت و مضامینی روان‌شناختی برای گفت و گوی‌های درونی با کودک فراهم می‌کند. لرنر (۲۰۰۹) نیز قصه‌گویی را به مثابه رویکردی برای کمک به دانش‌آموزان دارای مشکلات یادگیری به منظور کمک به آن‌ها برای درک خودشان و مشکلات شان مطرح می‌کند. لرنر معتقد است در این فرآیند، دانش‌آموزان با الگو قرار دادن شخصیت‌های قصه و داستان در مواجهه با مشکلات به مهارت‌هایی دست پیدا می‌کنند، قصه می‌تواند به ایجاد تغییراتی در نگرش آن‌ها نسبت به خود منجر شود؛ زیرا آگاهی نسبت به تجربه‌های خوشایند و ناخوشایند دیگران، باعث رهایی از درد و رنج و افزایش امید می‌شود. کودکان با همانند سازی با یک شخصیت داستانی که با مشکل روبرو می‌شود، راهبردهای مؤثر را یاد می‌گیرند. بنابر این با توجه به گسترش روزافزون رویکردهای داستانی در روان‌درمانی و بویژه توجه به استفاده از فن قصه‌گویی برای کودکان دارای مشکلات یادگیری (لرنر، ۲۰۰۹) از یک سو و بالا بودن میزان فشارهای روانی در کودکان (کامپاس و همکاران، ۲۰۱۰) و نبود راهبردهای رویارویی مناسب (مونتاگو و همکاران، ۲۰۱۱)

¹ Identification

² Catharsis

³ Insight

اهداف این پژوهش بررسی روان‌شناختی شاخص‌های اثر گذار افسانه‌های مدرن بر شکل دهی شخصیت کودکان و بررسی تطابق شخصیت قهرمان اصلی تریولوژی اسپایدرمن و انیمیشن آخرین داستان با نظریه قهرمان بتلهایم

فرضیه‌های پژوهش عبارتند از روان‌شناختی افسانه‌های مدرن بر شکل دهی شخصیت کودکان تأثیر گذار می‌باشند. و شخصیت قهرمان اصلی تریولوژی اسپایدرمن و انیمیشن آخرین داستان با نظریه قهرمان بتلهایم متناسب است و مطابقت دارد.

این پژوهش در نیمه دوم سال ۱۴۰۱ در ایران انجام می‌شود و در حوزه ی کارکرد روان‌شناختی افسانه‌های مدرن در شکل‌دهی شخصیت کودکان از طریق شخصیت‌های انیمیشنی (تریولوژی اسپایدرمن و آخرین داستان)، فیلم داستانی (بی راه) انجام می‌شود.

روش شناسی

در این پژوهش دو اثر انیمیشن سینمای جهان و یک انیمیشن از سینمای ایران براساس نظریه «من قهرمان» برونو بتلهایم مورد بررسی و واکاوی قرار می‌گیرند. لذا روش تحقیق توصیفی است و از طریق بررسی آثار سینمایی و پیشینه‌های موجود و بررسی و مطالعه ی اصلی ترین منبع یعنی کتاب «افسون افسانه‌ها» از بتلهایم به بررسی و تحلیل موضوع پرداخته می‌شود. در این پژوهش از روش اسنادی- کتابخانه ای و ابزار یادداشت برداری و تهیه چک لیست برای گردآوری اطلاعات استفاده می‌شود.

همچنین از کتاب‌های قهرمان هزار چهره (جوزف کمبل) و افسون افسانه‌ها (برونو بتلهایم)، و شیوه تحلیل این دو کتاب برای بررسی تأثیر گذاری شخصیت‌ها و اسطوره‌ها بر شخصیت کودکان استفاده می‌شود.

در این راستا باید در نظر داشت که کمپل در کتاب خود، سفرنامه قهرمانی را به تصویر می کشد، یک جنبه جهانی از ماجراجویی و تحول که تقریباً در تمام سنت‌های اسطوره‌ای جهان جریان دارد. او همچنین به بررسی چرخه کیهانی، الگوی اسطوره‌ای از ایجاد و تخریب جهان می پردازد. به‌عنوان بخشی از کارهای پایه ای جوزف کمپل در سومین ویرایش این کتاب شاهد عکس‌های بیشتر، کتاب شناسی جامع و همچنین سایدبار‌های در دسترس تر هستیم. مطابق اولین چاپ تا به همین امروز قهرمان هزار چهره مخاطبان جدیدی در حوزه‌های مذهب و انسان شناسی گرفته تا ادبیات و مطالعات فیلم پیدا می کند. کتاب همچنین تأثیر عمیقی بر هنرمندان خلاق از جمله نویسندگان، ترانه‌سرایان، طراحان بازی و فیلم‌سازها گذاشته است. و این روند ادامه دارد برای همه آن‌ها که به نیاز اساسی انسان در قصه‌گویی علاقه‌مندند. کتاب نقشه‌راهی را می‌سازد برای پیمایش زندگی خسته‌کننده امروزی. کتاب اسطوره‌های قهرمانانه را از منظر روانشناسی مورد آزمایش قرار می‌دهد و این فقط محدود به مباحث اسطوره‌شناسی نمی‌شود بلکه آن را به زندگی امروزی نیز ارتباط می‌دهد همچنین برای هر کس که در جستجوی زندگی سرشار از درک وجودیست.

همچنین کتاب افسون افسانه‌ها، با شواهد و نمونه‌هایی چند همراه بوده و شامل موضوعاتی نظیر کشف زندگی از درون، قصه پریان در قیاس با اساطیر، خوش‌بینی در برابر بدبینی، اصل لذت در برابر اصل واقعیت، نیاز کودک به سحر و جادو، جایگزین‌سازی در برابر شناخت آگاهانه، اهمیت برون‌افکنی، چهره‌ها و رویدادهای خیالی، دگردیسی‌ها، نظم دادن به آشفتگی، دستیابی به یکپارچگی، یگانه کردن طبیعت دوگانه، تعارض‌های ادیپی و راه‌حل‌ها، فرا رفتن از خردسالی به کمک خیال‌پردازی و بحثی درباره نقل‌قصه‌های پریان. بخش دوم کتاب به بررسی و تحلیل چند قصه از جمله «هنسل و گرتل»، «شنل قرمزی کوچک»، «جک و ساقه لوبیا»، «سفید برفی»، «گیسو طلا و سه خرس»، «زیبای خفته»، «سیندرلا» اختصاص دارد.

تجزیه و تحلیل

تأثیر انیمیشن اسپایدر من بر شخصیت کودکان

پیتر پارکر، زمانی که در سن نوجوانی بود، توسط یک عنکبوت رادیواکتیوی نیش زده شد. همین موضوع باعث شد که او قدرت‌هایی شبیه به قدرت‌های عنکبوت به دست بیاورد. همین نکته می‌تواند بر شخصیت نوجوانان بیننده تأثیر گذار باشد. بنابراین در ابتدا درک چگونگی طراحی شخصیت اسپایدر من اهمیت دارد.

در انیمیشن ۲۰۱۹ *Spider-Man: Into the Spider-Verse*، قهرمانان مایلز مورالس و پیتر بی پارکر در تلاشند تا بخشی از فناوری را از یک شرکت بزرگ شیطانی به نام Alchemax بدزدند. برای انجام این کار، آن‌ها باید به آزمایشگاه تحقیقاتی شرکت نفوذ کنند Alchemax. به جای اینکه شبیه آزمایشگاه کلاسیک فوق‌شور باشد، بیشتر شبیه یک شرکت فناوری معاصر یا استودیو انیمیشن دیجیتال است. در واقع، بیش از یک شباهت گذرا به عکس‌های تبلیغاتی دفتر مرکزی Sony Pictures Animation در ونکوور بریتیش کلمبیا، جایی که فیلم ساخته شده است، دارد. آزمایشگاه پر از دیوارهای شیشه‌ای، پنجره‌هایی از کف تا سقف و سطوح سفید درخشان است. مردم در فضاهای کاری باز بزرگ کار می‌کنند، با دوچرخه به محل کار می‌روند، روی توپ‌های یوگا پشت میز خود می‌نشینند و یک کافه تریا مجلل دارند. همانطور که دو قهرمان سعی می‌کنند با یک کامپیوتر فرار کنند، شرور دکتر اکتاویوس (یک دانشمند ارشد در Alchemax) راه آن‌ها را مسدود می‌کند. «آیا می‌توانی آن را به من پس بدهی، مرد جوان؟» او با صدای مؤدبانه‌ای می‌پرسد، قبل از اینکه رعد و برق تهدیدآمیز بگوید: «اختصاصی است!» اشاره به فناوری اختصاصی چیزی شبیه یک شوخی درونی است. در حالی که برای یک مخاطب معمولی معنی کمی دارد، اما برای هر کسی که با منطق اقتصادی، سازمانی و گفتمانی استودیوهای بزرگ انیمیشن و جلوه‌های بصری آشنا است، صادق است. استودیوهایی مانند Sony Pictures Animation منابع قابل توجهی را برای توسعه فناوری اختصاصی سرمایه‌گذاری می‌کنند و از این مالکیت معنوی (IP) از طریق روش‌های مختلفی از جمله قراردادهای عدم افشا، ثبت اختراع، دادخواهی و امنیت محافظت می‌کنند. این صحنه نمایشی طنزآمیز از اینکه تحقیق و توسعه چقدر در تجارت انیمیشن و VFX اساسی شده است را ارائه می‌دهد.

نحوه طراحی شخصیت اسپایدر من

قبل از اکران فیلم *Spider-Man: Into the Spider-Verse*، گرایش اصلی در طراحی شخصیت‌های انیمیشن سه بعدی تجاری دنبال کردن حس بصری واقعیت بود و طراحی شخصیت‌های متحرک حس واقعیت را به‌عنوان هدف در نظر گرفت. جلوه‌های بصری واضح و منحصر به فرد و تجربه تماشای انیمیشن همه‌جانبه را به مخاطب ارائه می‌دهد. در طراحی مدل‌سازی شخصیت‌های انیمیشن، *Spider-Man: Into the Spider-Verse 6* تصویر کاملاً متفاوت از *Spider-Man* ارائه می‌کند. این فیلم برنده ۱۶ جایزه انیمیشن و باکس آفیس بالا شد. هر مرد عنکبوتی تصویر و شخصیت خارجی متمایز خود را دارد.

این اولین باری بود که این همه شخصیت مشتق شده در یک فیلم انیمیشن وجود دارد. به دلیل شکستن قاعده قبلی خلق شخصیت و کاشت مفهوم جدید، که می‌تواند متخصصان انیمیشن را در مورد نحوه طراحی و تمایز شخصیت‌های انیمیشنی مشابه در یک انیمیشن روشن کند، ارزش مطالعاتی زیادی دارد.

مرد عنکبوتی یک ابرقهرمان ساختگی به حساب می‌آید که توسط نویسنده و ویراستاری به نام استن لی و نویسنده و هنرمندی به نام استیو دیتکو خلق شده است. او اولین بار قسمت ۱۵ سری آنتولوژی کتاب کمیک *Amazing Fantasy* که در ماه اوت سال ۱۹۶۲ منتشر شده بود و بخشی از دوران نقره‌ای کتاب‌های کمیک به حساب می‌آمد، حضور یافت. او در کتاب‌های کمیک آمریکایی که توسط شرکت مارول کامیکس منتشر می‌شود، حضور می‌یابد. این شخصیت بسیار محبوب، علاوه بر اینکه در کتاب‌های کمیک بسیار زیادی حضور یافت، در انواع مختلف رسانه مانند فیلم‌های سینمایی، برنامه‌های تلویزیونی و بازی‌های ویدئویی اقتباسی که در دنیای مارول ساخته می‌شود، حضور داشته است.

روش‌های بررسی تأثیر شخصیت اسپایدرمن بر ویژگی‌های شخصیتی کودکان

(۱) با در نظر گرفتن مطالعات قبلی و اصول طراحی کاراکتر انیمیشن، شخصیت انیمیشن به دو عنصر طراحی مدل سازی و شخصیت تقسیم می‌شود.

(۲) بر اساس نظریه شکل‌گیری شخصیت روان‌شناختی، عوامل مؤثر در شکل‌گیری شخصیت‌های متحرک به عوامل ژنتیکی، عوامل محیطی و خود تقسیم می‌شوند.

(۳) پرسشنامه‌های کاربر بر اساس رضایت کاربر، اصول طراحی شخصیت انیمیشن و روانشناسی و نظریه شکل‌گیری شخصیت اجتماعی برای اثبات تصمیم‌گیری مؤثر در فرآیند طراحی شخصیت‌های انیمیشن طراحی شده است.

مرد عنکبوتی: به سوی دنیای عنکبوتی» ماجراهای یک نوجوان آفریقایی-لاتینی به نام مایلز مورالس را دنبال می‌کند که توسط یک عنکبوت رادیواکتیو در بروکلین گزیده شده و از ابعادی متفاوت با دیگر اسپایدها می‌پيوند. این یکی از شگفتی‌های انیمیشن فصل است: هم یک فیلم موفق باکس آفیس و هم مورد علاقه منتقدان (با تاییدیه ۹۷ درصد تازه در *Rotten Tomatoes*) که جوایز جمع‌آوری می‌کند، حتی برنده بهترین فیلم از انجمن منتقدان فیلم یوتا شده است.

یکی از دلایل آن سبک انیمیشن جدید است که آن را از سایر نسخه‌های سال متمایز می‌کند "*Spider-Verse*". منشأ چاپ خود را با گرافیک‌های جسورانه و پایه‌های اصلی سبک کتاب‌های مصور، از جمله بادکنک‌های فکری، کلمات چاپ شده و خطوط موج‌دار برای نشان دادن حس سوزن سوزن شدن *Spidey* جشن می‌گیرد. *A.O.* اسکات، در نقد خود برای *The Times*، نوشت که «شخصیت‌ها با انیمیشن احساس‌رهایی می‌کنند، و مخاطب نیز همینطور.»

ابزارهای تأثیر گذاری اسپایدرمن بر شخصیت کودکان

به نظر می‌رسد، اسپایدرمن، از ابزارهای ذیل برای تأثیر گذاری بر شخصیت کودکان استفاده می‌کند:

القاب و اسامی مستعار: پیتر پارکر، کاپیتان یونیورس، داسک هورنت، پاروجی، ریکشی، *Bombastic Bag-Man*، پویزن، پستیلنز، اسپایدی، وال کراولر، وب اسلینگر، وب هد، اسپایدرمن همسایه دوست داشتنی شما، اوندروس، بن رایلی، اسکارلت اسپایدر، آیرون اسپایدر و غیره.

اعضای خانواده: ریچارد پارکر (پدر، مرحوم)، مری پارکر (مادر، مرحوم)، تریسا پارکر (خواهر)، بنجامین پارکر (عمو، مرحوم)، مری پارکر جیمزسون (زن عمو)، می پارکر (دختر، مرحوم) و غیره.

تیم‌ها: دوستان شگفت انگیز، انتقام جویان، انتقام جویان بروکلین، قهرمانان کیهانی، دیلی باگل، دیلی گلوب، دیفنדרز، پنج شگفت انگیز، چهار شگفت انگیز، فرانت لاین، آزمایشگاه‌های هورایزن، اسب سواران آخرالزمان، زامبی‌های مارول، انتقام جویان جدید، چهار شگفت انگیز جدید و غیره.

متحدان: اسپینر، ایب جنکینز، اکسس، ایس اسپنسر، ادم وارلاک، مامور اسمیت، آماندا رایلی، امبر گرت، اندرو دیویس، انجل، انا پارکر، اطلس، زن عمو می، باراک اوباما، بتمن، بتس، بتوینگ، بیست، بن رایلی، بیاندر، بیشاپ، بلک بولت، بلک کت، بلک فاکس، بلک پنتر، بلک ویدو، بلک یارد و غیره.

دشمنان: مرد جاذب، افتر شاک، اگاموتو، اپوکالیپس، اپوکس، اپریل فول، ارکید، ارسنال، اسایلم، بارون موردو، بسلیسک، باتروک، بیتل و غیره.

ویژگی‌های تأثیر گذار اسپایدرمن بر نوجوانان

از طریق ویژگی‌های ذیل، اسپایدرمن بر نوجوانان تأثیر می‌گذارد.

قابلیت استتار و انتطابق: یک نمونه کم اهمیت و زیگزاگ. به‌طور سنتی، پیتر قبل از گاز گرفتن توسط عنکبوت به عینک نیاز داشت، اما در بیشتر فلاش‌بک‌هایی که قبل از گاز گرفتن او در اینجا انجام می‌شد، عینک به‌طور محسوسی وجود ندارد، به جز یک صحنه که فلش تامپسون او را قلدری می‌کند.

قهرمان اکشن: درست مانند همتای کمیک خود و اکثر نسخه‌ها.

منحنی‌های تطبیقی: برخلاف کمیک‌هایی که مرد عنکبوتی با هیكلی عضلانی لاغرتر به تصویر کشیده شده است، این نسخه با فک فانوس عدالت و قامتی عضلانی سنگین‌تر شبیه به کاپیتان آمریکا به تصویر کشیده شده است. درواقع، او به قدری عضلانی است که حتی فلش تامپسون نیز در کنار او از نظر فیزیکی ترسناک به نظر نمی‌رسد، به جز اینکه کمی بلندتر است. این درواقع به‌عنوان یک نقطه داستان استفاده می‌شود، زیرا برخلاف دیگر انیمیشن‌ها، وقتی فلش لباس مرد عنکبوتی را می‌پوشد، به نظر نمی‌رسد که بدنساز بدی نقش اسپایدی را بازی می‌کند، و مرد عنکبوتی درواقع او را با یک معامله واقعی اشتباه می‌گیرد.

قهرمانی انطباقی: در کمیک‌ها، پیتر به‌عنوان یک دانش‌آموز ۱۵ ساله دبیرستانی با نگرش قابل درک تراشه روی شانه خود شروع کرد که ناشی از آن بود که همسالانش او را به خاطر رفتارهای خنده‌دارش آزار می‌دادند. این منجر به این می‌شود که پیتر پس از استفاده از قدرت‌های تازه یافته‌اش به‌عنوان مرد عنکبوتی، به یک فاحشه توجه تبدیل شود، که باعث می‌شود در مقابل دزد مداخله نکند زیرا مشکل او نیست. این در نهایت به قیمت جان عمو بن تمام می‌شود، اما گناه مسئولیت غیرمستقیم بر روی پیتر تأثیر نمی‌گذارد و او واقعاً ایده «با قدرت بزرگ، مسئولیت بزرگ می‌آید» را درک نمی‌کند و همچنان در نقش مرد عنکبوتی کاملاً خود محور است. اجرای مرد عنکبوتی شگفت انگیز در حالی که وقایع منشأ پیتر در مجموعه انیمیشنی هنوز کاملاً مشابه انجام می‌شود، مرگ عمو بن واقعاً تأثیر عمیقی بر وجدان پیتر می‌گذارد و او به‌عنوان مرد عنکبوتی تبدیل به قهرمان دوست داشتنی شد تا اشتباهش را جبران کند.

پسر خوب تطبیقی: در مقایسه با همتای کمیک خود که هنوز انگیزه‌های خودخواهانه داشت و نسبتاً خونگرم است تا جایی که معمولاً درگیری‌ها را ابتدا با خشونت حل می‌کند، این نسخه یک قهرمان دوست‌داشتنی است که همیشه نیازهای خود را برآورده می‌کند. دیگران قبل از خودش و همیشه سعی می‌کرد تا درگیری‌ها را بدون خشونت حل کنند و فقط در صورت لزوم

وارد دعوا شوند، اما حتی در آن زمان، سبک مبارزه او بسیار بر طفره رفتن تمرکز می‌کند، از قدرت دشمنانش در برابر آنها استفاده می‌کند، در درجه اول ضربه زدن به لگد یا ناتوانی آنها را از طریق تار او.

ریشه های درونی شخصیت: فیلم موفق می‌شود به ریشه‌های درونی شخصیت اصلی‌اش نزدیک شود، علی‌رغم برخی جهن‌های پیچیده که از کمیک‌ها ادغام شده‌اند. در سال ۲۰۰۰، مارول خط Ultimate Comics خود را راه‌اندازی کرد که شخصیت‌های کلاسیک را در محیطی امروزی‌تر و با لحنی جدی‌تر دوباره تصور می‌کرد. اولین و موفق‌ترین عنوان در این خط، نویسنده برایان مایکل بندیس و هنرمند مارک بگلی، مرد عنکبوتی نهایی بود که پیتر پارکر جدیدی را معرفی کرد و بسیاری از شروران و قهرمانان دنیای مارول را دوباره تصور کرد. با پیشرفت سریال، مشخص شد که این پیتر پارکر جدید دقیقاً زندگی شخص قبلی را دنبال نمی‌کرد (حتی اگر مجبور بود "حماسه کلون" را نیز تحمل کند) - و در سال ۲۰۱۱ در دفاع از خاله می‌درگذشت. گرین گابلین در Ultimate Universe از پیتر پارکر به‌عنوان یک قهرمان یاد می‌شود و همه کمی احساس گناه می‌کنند که به‌عنوان یک جامعه اجازه دادند نوجوان از بین برود. جایی که مایلز مورالس، یک سیاهپوست پورتوریکویی ساکن بروکلین، وارد می‌شود. عمومی او، آرون دیویس، که اتفاقاً شرور سطح پایین مارول نیز هست، چیزهایی را از آزمایشگاه Oscorp می‌دزدد، از جمله یک عنکبوت که مهندسی شده است. اعطای قدرت های مرد عنکبوتی، عنکبوت بعداً برادرزاده ۱۳ ساله هارون مایلز را گاز می‌گیرد و به او قدرت های مشابهی می‌دهد، مانند افزایش قدرت و توانایی چسبیدن به دیوارها، اما همچنین دو قدرت منحصر به فرد برای شخصیت: حالت "استتار" که می‌تواند او و لباس هایش را زیبا کند. با چشم غیرمسلح نامرئی، و یک "ضربه سم" که نوعی "نیش" انرژی تاخیری است که بسیار بسیار دردناک به نظر می‌رسد.

پس از مرگ پیتر پارکر، مایلز با ایده تبدیل شدن به مرد عنکبوتی جدید بازی می‌کند، اما وقتی عمویش راز بزرگ او را کشف می‌کند، دلسرد می‌شود و می‌خواهد از قدرت‌های جدید برادرزاده‌اش برای افزایش مشخصات حمل‌ونقل پرواگر استفاده کند. مایلز با عمویش روبرو می‌شود و انفجار سم او به‌طور تصادفی تجهیزات پرواگر را قطع می‌کند و باعث انفجاری می‌شود که او را می‌کشد. اکنون، مایلز نمی‌تواند به والدینش درباره قدرت یا هویت واقعی‌اش بگوید و توجه دنیای Ultimate Marvel را نیز به خود جلب کرده است. خاله می و مری جین او را ردیابی می‌کنند و به او وب شوترهای پیتر پارکر هدیه می‌دهند. نیک فیوری و S.H.I.E.L.D. در ابتدا سعی کنید مایلز را دلسرد کنید، اما در نهایت وقتی نیک تشخیص داد که کودک قلب خوبی دارد، برای او لباس درست می‌کنید. چیزهای وحشتناک زیادی برای مایلز در دنیای نهایی رخ می‌دهد (به‌عنوان مثال، پدرش اساساً پس از کشته شدن مادرش توسط ونوم، او را انکار می‌کند)، تا اینکه در سال ۲۰۱۵ یک رویداد انتشاراتی به نام «جنگ های مخفی» مایلز را با پیتر پارکر بالغ وارد دنیای اصلی مارول کرد. در خط داستانی جدید پدر و مادرش هر دو زنده هستند و رابطه خوبی با آنها دارد، چرا اینقدر به کوچکترین مرد عنکبوتی سخت می‌گیریم؟ در حال حاضر، مایلز مورالس مرد عنکبوتی است که بیشترین تمرکز را روی شهر نیویورک دارد - یعنی زمانی که او تیم قهرمانان نوجوان قهرمان قهرمانان را رهبری نمی‌کند.

طراحی شخصیت زن عنکبوتی: در سال ۲۰۱۴، دن اسلات مشغول نوشتن عنوان مرد عنکبوتی شگفت‌انگیز برای مارول بود و یک رویداد انتشاراتی به نام Spider-Verse طراحی کرده بود. در اخبار مرتبط، سونی قرار بود مرد عنکبوتی شگفت‌انگیز ۲ را در همان سال اکران کند، فیلمی که قرار بود دنیای سینمایی مرد عنکبوتی را پیش از این عرضه کند. رویداد Spider-Verse در کتاب‌های کامیک می‌تواند «هر مرد عنکبوتی همیشه» و همچنین برخی از افراد تازه ایجاد شده را در نبرد با وارثان، یک گونه فوق‌العاده خون‌آشام‌مانند که قهرمانان عنکبوتی مختلف را در سراسر جهان چندگانه شکار می‌کنند، نشان

می‌دهد. اسلات ایده اولیه Spider-Verse را همراه با «گوئن استیسی به‌عنوان زن عنکبوتی» مطرح کرد، وظیفه ای که او به نویسنده Jason Latour و هنرمند Robbi Rodriguez واگذار کرد. لاتور چیز زیادی در مورد شخصیت واقعی گوئن استیسی نمی‌دانست، به جز اینکه او را «یخچال» می‌کنند تا پیشرفت عاطفی را برای مرد عنکبوتی پیتر پارکر فراهم کند، اما ورق زدن داستان او را مجذوب خود کرد. این زن عنکبوتی که رودریگز با ماسک سفید طراحی کرده بود، اولین کار خود را زمانی انجام داد که مارول پیش نمایش جلد Edge of the Spider-Verse شماره ۲ را نشان داد که گوئن استیسی نقابدار و بدون نقاب را به خوانندگان خیره شده بود. شخصیت بلافاصله Spider-Gwen دوبله شد و گیر کرد. او در نهایت سریال اسپین آف خود را با نام مستعار خود بدست آورد. این نسخه از گوئن استیسی در یک گروه می‌نوازد و - مانند پیتر پارکر قبل از او - در حین سفر میدانی توسط یک عنکبوت رادیواکتیو گزیده می‌شود. در این جهان، پیتر پارکر به دلیل قلدری بیش از حد دیوانه می‌شود و از علم استفاده می‌کند تا خود را به مارمولک تبدیل کند. گوئن عنکبوتی با مارمولک مبارزه می‌کند و پیتر می‌میرد، و گوئن را از گناه غرق می‌کند (درست مانند همتای اصلی‌اش در جهان که پیتر را ترک کرد) و همچنین برای قتل تحت تعقیب قرار می‌گیرد. پدر او، کاپیتان استیسی، در نهایت متوجه می‌شود که دخترش زن عنکبوتی است و پیتر درواقع بر اثر مواد شیمیایی که استفاده کرده مرده است. ما فقط همین مقدار داستان را در Edge of the Spider-Verse داشتیم قبل از اینکه Spider-Gwen وارد درگیری چندجانبه با وارثان شود و از مردان عنکبوتی جایگزین آگاه شود که بسیاری از آن‌ها ظاهر او را آسیب‌زا می‌دانستند. برخلاف بسیاری از عنکبوت‌های کتاب کمیک Spider-Verse، Spider-Gwen به دلیل محبوبیتش در بین طرفداران و ظاهر عالی، از زمان اولین حضورش در دنیای مارول حضور ثابتی داشته است. او یک سریال اسپین آف با عنوان Spider-Gwen و همچنین حضور در Spider-Verse Web Warriors دریافت کرد. او چندین بار اولین انیمیشن خود را انجام داده است، اخیراً به‌عنوان بخشی از مجموعه فیلم‌های کوتاه Marvel Rising، جایی که از او به‌عنوان Ghost Spider یاد می‌شود، که می‌داند، نام بسیار بهتری برای هویت‌های مخفی است.

بررسی نهایی تأثیر اسپایدرمن بر شخصیت نوجوانان

با توجه به داستان فیلم انیمیشن و طراحی پس‌زمینه شش مرد عنکبوتی، می‌توان فهمید که مایلز مورالز و زن عنکبوتی در یک دبیرستان با هم آشنا می‌شوند و داستان شروع می‌شود. بنابراین، مایلز مورالس و زن عنکبوتی به گروه محیط مدرسه تقسیم می‌شوند. نقش پیتر بی، پارکر در نقش بیکار، مطلقه، تنها و منحط است. پیشینه او درباره خانواده است، بنابراین پیتر بی، پارکر به گروه‌های خانوادگی تقسیم می‌شود. در مورد پنی پارکر و مرد عنکبوتی نوآر و اسپایدر هام، فیلم بر توصیف داستان آن‌ها از زمینه اجتماعی تأکید دارد، بنابراین آن‌ها به گروه اجتماعی تقسیم می‌شوند. مایلز مورالس و پیتر بی، پارکر به‌عنوان افراد مورد تحقیق برای تجزیه و تحلیل شخصیت مرد عنکبوتی در محیط‌های مختلف انتخاب شدند. از طریق ویژگی‌های شخصیتی محیط برای انتقال احساسات شخصیت انیمیشن، مخاطب می‌تواند به‌طور مستقیم تری تغییر ویژگی‌های عاطفی شخصیت را احساس کند.

تأثیر انیمیشن آخرین داستان بر شخصیت کودکان

انیمیشن «آخرین داستان» به قصه‌ای ماندگار از ادبیات کهن پارسی می‌پردازد که برای مخاطب آشنا است اما به گونه‌ای دراماتیزه شده است که برای مخاطب کودک، نوجوان و بزرگسال همراه با کشف، تازگی و تعمیم‌پذیری باشد. این انیمیشن بلند سینمایی به نویسندگی و کارگردانی اشکان رهگذر در فاصله سال‌های ۱۳۸۷ تا ۱۳۹۶ وارد مرحله ساخت و تولید شده است.

«آخرین داستان» به عنوان اولین نماینده سینمای انیمیشن ایران به نود و دومین دوره جوایز اسکار معرفی شد، اما نتوانست به فهرست پنج نامزد نهایی راه پیدا کند.

آخرین داستان انیمیشن تازه ای در بین تمامی آثار انیمیشنی ماست. هرچند که تولیدات انیمیشنی این قدر کم هستند که آخرین داستان چه بخواید و چه نخواهد نامش سر زبان ها می افتد. این انیمیشن از تکنیک انیمیشن دو بعدی استفاده می کند. تکنیکی که ژاپنی ها استاد استفاده از آن هستند و حتی کار را به جایی برده اند که اگر ما نماینده اسکارمان فیلم مستند است آن ها نماینده اسکارشان را انیمیشن قرار داده اند.

راهکارهای آخرین داستان برای تأثیر گذاری بر شخصیت نوجوانان

نویسنده و کارگردان حتی برای نمایش تصویر از پیش تعیین شده ضحاک که در طول تاریخ با پسوند (ماردوش) شناخته می شود، تمهیدی هوشمندانه سنجیده است. تمهیدی که به نوعی سوبه ابرقهرمانی یا درواقع ضدقهرمانی او را به روز و مدرن و روند فروغلتیدن ضحاک در دام سیاهی اهریمن را دراماتیزه کرده است.

این همان روند دراماتیزه کردن است که حتی ضحاک را از ریشه های انسانی خود مورد توجه قرار داده و می تواند به آسیب شناسی نوع بشر منجر شود. انسانی که در بزنگاه کشمکش های درونی بر سر قدرت و جاه و مقام و جاودانگی، قافیه را می بازد. البته که به مدد خلاقیت فردوسی، این حرص و طمع درونی بدل به مراهایی بر دوش ضدقهرمان قصه شده است که برای تغذیه نیاز به مغز جوان دارند تا صاحبشان نامیرا شود.

مسیر درام به گونه ای حساب شده و تدریجی پیش می رود که در بزنگاه سیطره تاریکی بر جهان قصه، رگه های باریک ورود نور با تولد مخفیانه نوزادی به نام آفریدون کدگذاری شود. کودکی که قرار است بدل به قهرمانی شود که به ظلم ضحاک پایان دهد. انیمیشن سینمایی «آخرین داستان» در کنار منبع اقتباس اصیل، فیلم نامه حساب شده و کارگردانی دقیق مبتنی بر گستره های از مخاطبان، از دستمایه های لازم برای ایجاد جذابیت بهره کافی برده است. استفاده از صداپیشگی بازیگران چهره و حرفه ای سینما که صدایی آشنا، شناسنامه دار و خاطره انگیز برای مخاطب دارند، تمهیدی است که باعث شده این اثر بعدی تازه به کاراکترهای انیمیشنی خود و البته در راستای تجربه های موفق انیمیشن های جهانی برای استقبال مخاطب بدهد.

تا انیمیشن های کوتاهی که با تکنیکی متفاوت با کلیت اثر، گذشته را روایت می کنند تا کابوس های ضحاک و مرگ فرانک در حالی که به فریدون خیره شده و جدال با ضحاک و بسیاری صحنه های دیگر بسیار زیبا و هنرمندانه تصویر شده اند و انیمیشن زیر بار آن ها هیچگاه از نفس نمی افتد و ملال آور نمی شود که بسیار ارزشمند است.

شاکله اصلی داستانی که از نو آفریده شده، هسته بسیار زیبایی دارد اما پرداخت به آن در برخی جاها درست صورت نگرفته است. به نظر می رسد حجم زیاد محتوای اسطوره های داخل داستان باعث شده که نویسنده بسیاری از موارد را از قلم بیندازد و یا با تصور بر اینکه لابد مخاطب این چیزها را می داند، از گفتن شان حذر کرده است. مثلا با اینکه اشارات کوتاهی به ماجرای شانه های ضحاک و چرایی خوردن مغز مردمان می شود اما به هیچ وجه این موضوع واکاوی نمی شود و برای مخاطب ناآگاه به این موضوع، قطعاً گمراهی به همراه می آورد.

دلایل عدم موفقیت آخرین داستان در تأثیر گذاری بر شخصیت نوجوانان

داستان اصلی بر روی نبرد خیر و شر تمرکز می کند، تمرکزی که بن مایه کل داستان فردوسی را از انقلاب کاوه تا نبرد با ضحاک در بر می گیرد. ضحاک مثلاً نماد شر در داستان است اما اصلاً در قامت یک شخصیت منفی خوب ظاهر نمی شود. کاوه نیز از آن سمت همین گونه است. کاوه و رسیدن او به قدرت ایزدی خود یک پروسه اصلی و حیاتی است که در آخرین داستان انگار آن را در حد یک اتفاق عادی پایین آورده اند. مگر نه این که رشد شخصیت مراحل دارد و قهرمان بعد از گذشتن از آن مراحل می تواند قهرمان شود.

با توجه به آشنایی مخاطب ایرانی با داستان های اساطیری، تأثیر آخرین داستان بر مخاطب ایرانی کم است اما نسخه های ترجمه شده ی آن برای خارج از کشور، در تأثیر گذاری بر شخصیت می تواند مؤثر باشد.

جاه طلبی های انیمیشن آخرین داستان تا انتها ادامه می یابد و مادامی که در مبارزات و ماجراهای اساطیری داستان قدم برمی دارد از رمق نمی افتد و در اوج اکشن های خود هر جا اراده کرده سطح بسیار بالایی در مقایسه با سایر انیمیشن های ایرانی نمایش داده است. خشونت ذاتی غیرقابل انکار داستان در طول انیمیشن هم تا حد معقولی پیاده شده است که با توجه به سبک دیالوگ ها و وزن موسیقی درک آن را برای سنین کمتر از ۱۳-۱۴ سال مناسب نمی کند.

نجات یافتن آفریدون توسط کاوه و همراهی با طرفداران او موضوع قابل پذیرشی است و از طرفی این تغییر ضمن خلاصه شدن داستان، تأثیر منفی بر آن نگذاشته است. از طرفی اضافه شدن شخصیت ارشیا به داستان اصلی، حضورش در مفاک ضحاک و کمک به فریدون را هرچقدر هم سربسته باشد اما می توان پذیرفت. اما حذف حضور اهریمن در جسم مادی و تغییر مصرف خوراک مغز جوانان بی گناه که دراصل باید برای مارها باشد (به عنوان یکی از استعاره های ریشه ای داستان شاهنامه) باعث ایجاد شکاف در شخصیت پردازی ضدقهرمان داستان شده است. اگر اینجا ضحاک تا این حد سنگدل است که خوراکی دوبرابر مارها در داستان اصلی شاهنامه نیاز دارد پس پریشانی حاصل از خواب هایی که درمانش توجه شهزاد را می طلبد قابل باور نیست و بیشتر شبیه رفتاری فریبکارانه است تا عشقی که اهریمن شکل گیری آن را ناممکن ساخته باشد. درانتها هم سعی در القای یک مثلث عشقی نصفه و نیمه بین آفریدون، ماندانا و شهزاد می شود که خوشبختانه در حد یک عنصر کاذب باقی می ماند.

استفاده از خشونت در آخرین داستان برای تأثیر گذاری بر شخصیت نوجوانان

خشونت که در انیمیشن وجود دارد شاید در نگاه اول کمی ترسناک باشد اما کاملاً بجاست. چه خوشمان بیاید چه خوشمان نیاید، اساطیر باستانی همه ملل ها آکنده از مسائل خشن هستند و اوج این موارد را می توان در بازی God Of War که برگرفته از اساطیر یونان (و یا نسخه جدید آن، برگرفته از اساطیر نورث) است دید. داستان و فضای این روایت مستلزم خشونت حاضر در انیمیشن بوده و تیم سازنده بدون خودسانسوری اثر خود را به کاری ارزشمند تبدیل کرده اند که شاید دیدن آن برای بچه های زیر ۱۲ سال، لااقل بدون حضور والدین، چندان منطقی نباشد.

البته همان طور که میزان ترس و خشونت در این انیمیشن زیاد است و آن را برای مخاطب کودک نامناسب کرده است، الگوها و پیام های مثبت بسیاری هم دارد که توصیه می شود آن ها را برای فرزندان پررنگ کنید و با او در این باره صحبت کنید. اهریمنان و نیروهای شیطانی، به شکل اشباح سیاه بروز می کنند که می تواند برای فرزندان ترسناک باشد. به علاوه، کابوس های ضحاک به طور کلی می تواند برای مخاطب ترسناک باشد.

نتیجه‌گیری

یکی از راهکارهای آخرین داستان برای تأثیر گذاری بر شخصیت کودکان، تداعی کردن قهرمانان افسانه ای است. این انیمیشن فرصتی را برای شاهنامه خوانی با فرزندان و زنده کردن یاد شاعران گذشته به وجود می آورد علی الخصوص برای نوجوانان که روحیه سلحشوری و حق طلبی را دارند می تواند فرصت مناسبی باشد.

دوری از تکبر مهمترین درس آخرین داستان به مخاطب است. جمشید که تکبر و غرور تمام زندگانی‌اش را فرا گرفته و از ایزدان روی برگردانده، به دیوها حمله می‌کند و این موضوع که برخلاف عهد و پیمان میان او و این موجودات است، منجر به جنگی بزرگ می‌شود. سربازان جمشید و دیوها با یکدیگر می‌جنگند و در نهایت جمشید از سرزمین خود می‌رود و فرمانروایی را به مرداس می‌سپارد. مرداس اما چند روز بعد می‌میرد و فرزندش ضحاک پادشاه ایران می‌شود و یگانه دختر جمشید به اسم شهرزاد را در قصر محبوس نگه می‌دارد چرا که به او علاقه خاصی دارد. ضحاک اما با اهریمن عهد و پیمان می‌بندد و به واسطه این پیمان، دیوها سربازانش می‌شوند.

«آخرین داستان» انیمیشنی است که همواره و در هر زمانی قابلیت دیدن، کشف، تحلیل و تعمیم‌پذیری دارد، چراکه از چالش‌های ازلی، ابدی بشری در نبرد میان وجدان و اخلاق و منیت‌های درونی اهریمن‌پسند می‌گوید که قابل ارجاع است.

در نهایت می‌توان گفت که «آخرین داستان» اما انیمیشن بی‌نقصی نیست و نقصش با وجود تلاش‌های به‌عمل‌آمده، به میزان باورپذیری فیلم بازمی‌گردد! تغییرات ایجادشده در داستان اصلی شاهنامه در پی برداشت آزاد از آن و قرار دادن تمرکز اصلی گروه فیلم‌سازی بر بخش‌های تصویری و جنبه‌های انیمیشن فیلم، «آخرین داستان» را دچار روایتی نامنسجم و گاه دور از آنچه در داستان شاهنامه از شخصیت‌های اسطوره‌ای کاوه آهنگر، ضحاک و افریدون و... سراغ داریم، کرده است. شخصیت‌هایی که نه‌تنها با اصل روایت کهن‌الگویی که فیلم‌ساز به سراغش رفته، هم‌خوانی چندانی ندارند، بلکه ارتباط همین کاراکترها نیز گاه به لحاظ داستانی مشوش است. اگر هم بپذیریم به اقتضای الزامات دراماتیک و حتی فنی، تغییراتی در پرداخت شخصیت‌ها ایجاد شده، همین شخصیت‌های تغییر یافته نیز گاه از منطق روایی حضور در متن برخوردار نیستند و این برای تماشاگری که با شاهنامه آشناست، نوعی ابهام و فاصله با فیلم ایجاد می‌کند.

در اسپایدرمن ویژگی اصلی این است که کنش‌های شخصیت‌ها به هم پیوسته می‌شود، محتوای داستان غنی تر، استقبال مخاطب بیشتر می‌شود و مخاطبان کشورهای مختلف راحت تر می‌توانند نیت خلاقانه سازندگان انیمیشن را درک کنند. در فیلم‌های انیمیشن، شخصیت‌های انیمیشن از طریق مدل‌سازی بیرونی، رفتار و محیط شخصیت‌های انیمیشن با هم نشان داده می‌شود. شخصیت‌ها در محیط‌های مختلف متفاوت هستند. در طبقه بندی مدرسه، خانواده و جامعه، شخصیت انیمیشن با نوجوانی جالب و شاد خلق شده در محیط مدرسه بیشترین محبوبیت را دارد. به دنبال آن شخصیت شخصیت انیمیشن شکل گرفته از طریق محیط گرم خانواده و رابطه نسبتاً ساده خانواده محبوب. به دلیل متغیر بودن محیط اجتماعی، تجربه عاطفی برخی از مخاطبان دارای عدم قطعیت خواهد بود. بنابراین، زمانی که دست اندرکاران انیمیشن نیاز به ارائه تجربه عاطفی مثبت به شخصیت‌های انیمیشن برای مخاطب دارند، ابتدا می‌توانند شکل دادن به شخصیت شخصیت را بر اساس محیط مدرسه و به دنبال آن محیط خانواده و محیط اجتماعی در نظر بگیرند. شخصیت‌های انیمیشنی زنده و جالب می‌توانند مخاطب را عمیق‌تر به خاطر بسپارند، محبوبیت فیلم‌های انیمیشن را افزایش دهند و مخاطب را به رویارویی با زندگی تشویق کنند. اشکال این پایان نامه این است که جنبه‌های زیادی وجود دارد که بر رضایت مخاطب از شخصیت‌ها تأثیر می‌گذارد در حالی که این پایان نامه فقط شخصیت‌ها را از منظر شخصیت شخصیت‌ها تحلیل می‌کند.

در نهایت در مورد تأثیر گذاری اسپایدرمن بر شخصیت نوجوانان می‌توان بیان داشت که بر اساس روانشناسی اجتماعی، رفتار فردی تحت تأثیر محیط‌های اجتماعی مانند هویت فردی، وضعیت فردی، تحصیلات و نحوه رفتار قرار می‌گیرد. هویت جامعه را می‌توان به هویت شخصی و هویت اجتماعی تقسیم کرد. یک فرد می‌تواند از گروه اجتماعی خاصی که به آن تعلق دارد و همچنین عواطف و معنای ارزشی که هویت گروهی برای او به ارمغان می‌آورد آگاه باشد- Spider-Man in Spider-Man: Into the Spider-verse 6. اما هدف آن‌ها حفظ ثبات اجتماعی، محافظت از جهان و کاهش آسیب است. شش شخصیت توسط یک شخصیت واحد است، اما هدف آن‌ها حفظ ثبات اجتماعی، محافظت از جهان و کاهش آسیب است. شش شخصیت توسط یک شخصیت واحد نگهداری می‌شوند، بنابراین تقسیم گروه بسیار مهم است، زیرا هر شخصیت به تفصیل نشان می‌دهد و تشخیص هویت فردی و تفکر، الگوی رفتاری و توانایی نجات جامعه را برای مخاطب آسان تر می‌کند.

پیشنهاد پژوهشی

در پژوهش‌های آتی می‌توان با استفاده از روش‌های سلسله‌مراتبی عوامل مؤثر بر تأثیر گذاری انیمیشن بر شخصیت را رتبه بندی نمود. در استفاده از این روش می‌توان از متخصصان و خبرگان حوزه روانشناسی نوجوانان بهره برد. تجزیه و تحلیل اقدامات شخصیت‌های انیمیشن ادامه خواهد یافت تا مجموعه‌ای کامل از مطالعات بر روی شخصیت‌های انیمیشن شکل بگیرد.

فهرست منابع

منابع فارسی

۱. اکبری، محمدامین و مجیدی قهرودی، نسیم، ۱۳۹۷، بازنمایی روابط زوجین در فیلم‌های سینمایی ایرانی اکران شده در سال ۱۳۹۵، کنفرانس بین‌المللی مطالعات زبان، ادبیات و فرهنگ، <https://civilica.com/doc/799191>
۲. برونو بتلهایم (۱۳۹۹)، افسون افسانه‌ها، ترجمه، اختر شریعت‌زاده، انتشارات هرمس، تهران.
۳. پورحبیبی زرنندی، ن.، و غلامرضایی، م.، و عقدایی، ت.، و آریان، ح. (۱۳۹۸). تحلیل روان‌شناختی شخصیت کودکان در داستان‌های هوشنگ مرادی کرمانی براساس نظریه ی کارن هورنای. پژوهش‌های بین‌رشته‌ای ادبی (ادبیات و پژوهش‌های میان‌رشته‌ای)، ۱(۲)، ۲۸-۴۴ صص.
۴. جوزف کمبل (۱۴۰۱)، قهرمان هزار چهره، مترجم شادی خسرو پناه، انتشارات گل آفتاب، تهران
۵. خدائی‌مجد، وحید. (۱۳۹۵). ارزیابی شیوه‌های روان‌شناختی آموزش اعتماد به نفس در قصه‌های کودکان ایرانی. نشریه علمی آموزش و ارزشیابی (فصلنامه)، ۹(۳۳)، ۱۵۸-۱۳۷ صص.
۶. دانشمند سیده مهنام، توحیدی افسانه، تجربه کار مهشید. اثربخشی کار با کلاژ بر کارکرد شناختی‌دیداری کودکان پیش‌دبستانی. تازه‌های علوم شناختی. ۱۴۰۰. ۲(۲۳): ۱۴۴-۱۵۶ صص.
۷. شاکری جلیل، بخشی بهناز (۱۳۹۴)، تحلیل روان‌شناختی شخصیت‌های سه داستان گدا، خاکسترنشین‌ها و آشغال‌دونی غلامحسین ساعدی بر مبنای نظریه کارن هورنای، متن پژوهشی ادبی، مقاله ۳، دوره ۱۹، شماره ۶۳، بهار ۱۳۹۴، ۵۵-۸۸ صص.
۸. نیکوبخت، ن.، و اصغری نکاح، س.، و رضایی، س.، و فسائی، ج. (۱۳۹۹). تحلیل روان‌شناختی «نیاز به آزادی» در شخصیت‌های داستان‌های برگزیده کودک و نوجوان؛ براساس نظریه انتخاب ویلیام گلاسر. پژوهشنامه کتابداری و اطلاع‌رسانی (مطالعات تربیتی و روان‌شناسی)، ۱۰(۱) (پیاپی ۱۹)، ۲۲۴-۲۵۳ صص.

منابع لاتین

9. Habib, K. and Soliman, T. (2015) Cartoons' Effect in Changing Children Mental Response and Behavior. *Open Journal of Social Sciences*, 3, 248-264. doi: 10.4236/jss.2015.39033.
10. Khodaei- Majd, V. (2012). Direction toward the development of psychological thinking in Iran during the 20th century. Doctoral Dissertation. Baku State University.
11. Lerner G. (2006). Narrative child family therapy. *Fam Process*, 35(4), 432- 440 PP.
12. Montague M. (2011). The effect of cognitive and metacognitive strategy instruction of the mathematical problem solving of middle school student with learning disabilities. *Learning Disabilities*, 25, 230- 248 PP.
13. Pulimeno, Manuela et al. "Children's literature to promote students' global development and wellbeing." *Health promotion perspectives* vol. 10,1 13-23. 28 Jan. 2020, doi:10.15171/hpp.2020.05