


The Potential of the Superhero Subgenre in Animation for Children's Moral Education: A Case Study of PJ Masks

Mohsen Karami , Assistant Professor, Department of Media Arts, Faculty of Religion and Media, IRIB University, Iran. E-mail: mohsenkarami@iribu.ac.ir

Extended Abstract

Introduction: In today's world, animations play a significant role in the socialization process of children. This study, using qualitative content analysis and focusing on the animated series *PJ Masks*, examines the potential of the superhero subgenre in the moral education of children. The theoretical framework of this research is based on Bandura's social learning theory and Piaget's socialization theory, demonstrating how superhero animations can convey concepts such as the conflict between good and evil, moral dilemmas, and the decision-making process of characters to children. This study particularly emphasizes that heroic narratives, through the precise design of narrative, visual, and auditory elements, have a high capacity for transmitting moral values and can serve as an effective tool in the moral upbringing of children. Additionally, animations, utilizing storytelling techniques, character design, and audiovisual effects, can present complex moral concepts in an engaging and comprehensible manner for children. These elements collectively contribute to an immersive and impactful learning experience that extends beyond mere entertainment, fostering ethical reasoning and emotional intelligence in young viewers.

Methods: This study adopts a qualitative approach and employs narrative content analysis. Data were collected through direct observation, extraction of dialogues and character actions, and supplementary resource analysis. The extracted data were examined based on three main axes: 1) learning through observation and modeling (based on Bandura's theory), 2) social interactions and the process of socialization (based on Piaget's theory), and 3) enhancing children's moral skills through exposure to complex situations. In this regard, efforts were made to analyze moral components not only in terms of content but also in terms of narrative techniques and visual representation. Furthermore, detailed visual aspects such as color schemes, impactful music, and scene composition in conveying moral messages were examined. These aspects provide a holistic approach to understanding how moral lessons are embedded in the medium of animation, ensuring that ethical principles are communicated in a way that is accessible and relatable for children.

Findings: The findings reveal that the animated series *PJ Masks* facilitates children's moral education across three key dimensions: moral propositional knowledge, moral knowledge by acquaintance, and moral skills. Through dramatic storytelling, visual and auditory elements, and character interactions, the show

indirectly conveys ethical concepts such as justice, forgiveness, kindness, and collaboration, allowing children to internalize these values without direct indoctrination. Regarding moral knowledge by acquaintance, children develop an understanding of emotional consequences—such as remorse, guilt, or moral satisfaction—by observing characters’ successes and failures, supported by expressive design and narrative structures that simulate real-life ethical dilemmas. Finally, the series enhances moral skills including judgment, emotional regulation, and moral imagination by placing characters in challenging situations that require conflict resolution, self-restraint, and cooperative problem-solving, thereby providing children with practical models for navigating ethical challenges in their own lives.

Conclusion: The findings of this study indicate that superhero animations, in addition to their entertainment function, have significant potential in fostering moral virtues such as justice, empathy, responsibility, and altruism. Furthermore, this research underscores that the deliberate use of such content should hold a special place in strategies for children’s moral education in today’s media landscape. These findings can serve as a foundation for educational policymaking and the production of appropriate media content for children. Moreover, it is recommended that educators and parents consciously leverage this potential and critically analyze media content to maximize its positive impact on children’s moral development. Future research can explore the influence of these models in other animation genres and develop optimized methods for integrating entertainment and moral education in children’s media. Additionally, interdisciplinary studies involving psychology, education, and media studies could provide further insights into the cognitive and emotional processes through which children assimilate moral lessons from animations. Expanding research on how diverse cultural contexts shape children’s reception of moral narratives in animation can further refine our understanding of the effectiveness of media-based moral education strategies.

Keywords: Superhero animations, Children’s moral education, Moral propositional knowledge, Moral knowledges by acquaintance, Moral skills, PJ Masks.

قابلیت زیررژانر ابرقهرمانی در انیمیشن برای تعلیم و تربیت اخلاقی کودکان: مطالعه موردی مجموعه گروه شب نقاب

محسن کریمی^۱

چکیده

در دنیای امروز، انیمیشن‌ها به‌عنوان ابزاری مهم در فرایند جامعه‌پذیری کودکان شناخته می‌شوند. این پژوهش، با بهره‌گیری از تحلیل محتوای کیفی و با تمرکز بر مجموعه انیمیشن گروه شب نقاب، قابلیت‌های زیررژانر ابرقهرمانی را در تعلیم و تربیت اخلاقی کودکان بررسی می‌کند. این مطالعه، با تکیه بر نظریه‌های یادگیری اجتماعی بندورا و جامعه‌پذیری پیازه، نشان می‌دهد که انیمیشن‌های ابرقهرمانی می‌توانند از طریق نمایش تقابل خیر و شر، چالش‌های اخلاقی و تصمیم‌گیری‌های شخصیت‌ها، به تعلیم و تربیت کودکان در زمینه دانسته‌های اخلاقی، شناخت‌های اخلاقی و مهارت‌های اخلاقی بپردازند. افزون‌بر این، نشان می‌دهد که گروه شب نقاب از طریق این سه شیوه اصلی به رشد اخلاقی کودکان کمک می‌کند: مدل‌سازی رفتارهای اخلاقی که از طریق شخصیت‌های قهرمان داستان به کودکان الگوهای اخلاقی ارائه می‌دهد؛ خلق موقعیت‌های اجتماعی پیچیده که به کودکان امکان تمرین مهارت‌های داوری و تصمیم‌گیری اخلاقی را می‌دهد؛ و افزایش تخیل اخلاقی که کودکان را به درک دیدگاه‌های دیگران و همدلی با آنان ترغیب می‌کند. باری، نتایج این مطالعه نشان می‌دهد که انیمیشن‌های ابرقهرمانی، در کنار جنبه سرگرمی، ظرفیت بالایی در پرورش فضایل اخلاقی مانند عدالت، همدلی، مسئولیت‌پذیری و نوع‌دوستی و نیز مهارت‌های لازم برای داوری و عمل اخلاقی ملازم با این فضائل را دارند؛ بنابراین، پژوهش حاضر تأکید می‌کند که استفاده هدفمند از ظرفیت چنین آثاری باید در راهبردهای تعلیم و تربیت اخلاقی کودکان در دنیای رسانه‌ای امروز جایگاهی ویژه داشته باشد.

واژگان کلیدی

انیمیشن‌های ابرقهرمانی، تعلیم و تربیت اخلاقی کودکان، دانسته‌های اخلاقی، شناخت‌های اخلاقی، گروه شب نقاب، مهارت‌های اخلاقی.

مقدمه

در عصر دیجیتال امروز، رسانه‌ها به‌عنوان یکی از اجزاء بنیادین زندگی روزمره، تأثیر عمیقی بر رفتار، نگرش و ارزش‌های کودکان دارند (Rideout, Foehr & Roberts, 2010, 27; American Academy of Pediatrics, 2016). در میان اشکال متنوع رسانه، انیمیشن با تصاویر زنده و روایت‌های جذاب خود جایگاهی ویژه در این زمینه دارد. با توجه به افزایش روزافزون، زمانی که کودکان صرف تماشای انیمیشن‌ها می‌کنند تأثیر این روایت‌ها بر وجوه شناختی و اخلاقی آنان قابل‌چشم‌پوشی نیست. به نظر می‌رسد که زیرژانر ابرقهرمانی به سبب داستان‌های پرحادثه، شخصیت‌های پویا، موضوع مرکزی تقابل خیر و شر و معضلات اخلاقی مطرح در آن به کودکان امکان می‌دهد که به لحاظ ذهنی با مسائل اخلاقی درگیر شوند (Reynolds, 2004, 112).

طرفه این که ساختار ذهنی کودکان و نگاه‌شان به جهان کاملاً با ساختار ابرقهرمانی سازگار است. ازسوی دیگر، اساساً می‌توان گفت که زیرژانر ابرقهرمانی را (که خودش زیرمجموعه‌ای از ابرژانر فانتزی است) از ساختار ذهنی کودکان و طرز تلقی‌شان از هستی و جهان اخذ کرده‌اند. کودکان نخست پدر و مادر خود را و بعد از آن خودشان را قهرمان داستان‌های ابرقهرمانی خیالی‌شان می‌بینند که البته به مانند همه ابرقهرمان‌ها، به رغم داشتن قدرت‌هایی ظاهراً مافوق‌انسانی، به‌طور کلی انسان‌هایی با همان نقاط قوت‌ها و ضعف‌های فراوان در زندگی واقعی‌اند (Martin, 2007, 239-250; Morris & Morris, 2008, 40-55). این قهرمانان در طول روایت‌های ابرقهرمانی پیوسته با چالش‌های اخلاقی روبه‌رو می‌شوند و از طریق فرایند داوری و تصمیم‌گیری اخلاقی، هم در عالم درون و هم در دنیای بیرون به تفکر و عمل اخلاقی مبادرت می‌ورزند.

از میان انیمیشن‌های ابرقهرمانی که می‌توان قابلیت اثرگذاری اخلاقی بر کودکان را در آن‌ها جست‌وجو کرد، انیمیشن گروه شب‌نقاب^۱ (۲۰۱۵-۲۰۲۴) جایگاهی ویژه دارد. این اثر، ساخت کشور فرانسه است که متفکران آن در دوران مدرن هم در زمینه نظریه‌های تعلیم‌وتربیت پیشرو و بیشتاز بوده‌اند، هم در ساختن نظام تعلیم‌وتربیت جدید و هم به‌طور خاص در زمینه تعلیم‌وتربیت کودکان. علاوه بر این، انبوه کتاب‌های داستانی و مجموعه‌های انیمیشن که ازسوی هنرمندان فرانسوی براساس شیوه‌های تعلیم‌وتربیت جدید و در همکاری با متخصصان تعلیم‌وتربیت تولید می‌شوند، تکمیل‌کننده آن کارهای نظری در مقام عمل‌اند (La Borderie, 1984, 285-293; Maire, 2022, 1175-1195).

قابلیت زیرژانر ابرقهرمانی در انیمیشن برای تعلیم و تربیت اخلاقی کودکان [...] ۱

براین اساس، در تحقیق حاضر کوشیده‌ایم تا با بررسی همین مجموعه انیمیشن اخیر، یعنی گروه شب‌نقاب که در کشورهای مختلف از جمله ایران با استقبال حیرت‌انگیز از سوی کودکان همراه بوده است، روزنه‌ای به قابلیت تعلیم و تربیت اخلاقی انیمیشن‌های ابرقهرمانی بگشاییم.

گروه شب‌نقاب ماجراجویی‌های سه کودک ابرقهرمان را روایت می‌کند که با تکیه بر کار گروهی و خلاقیت و تصمیم‌گیری‌های اخلاقی، به حل مشکلات و مقابله با چالش‌ها می‌پردازند. شایان ذکر است که مخاطب خاص این انیمیشن، کودکان رده رشد دوم (سنین ۴ تا ۷ سال) هستند، یعنی گروه سنی‌ای که از منظر متخصصان برجسته در تعلیم و تربیت (Piaget, 1932, 73-85) در بهترین وضعیت برای دریافت و درونی‌سازی ارزش‌های اخلاقی قرار دارند.

این پژوهش با اتخاذ رویکردی میان‌رشته‌ای که بینش‌های روان‌شناختی، فلسفی و رسانه‌ای را در بر می‌گیرد، در صدد است تا پلی ارتباطی میان مطالعات رسانه‌ای و تعلیم و تربیت اخلاقی برقرار کند و به بررسی قابلیت‌های بالقوه انیمیشن‌های ابرقهرمانی به‌عنوان ابزاری تحول‌آفرین در تعلیم و تربیت اخلاقی بپردازد.

باری، از سویی، در جهانی که با چالش‌هایی نظیر نابرابری اجتماعی، مسائل زیست‌محیطی و درگیری‌های فرهنگی مواجه است نیاز به تعلیم و تربیت اخلاقی مؤثر بیش از هر زمان دیگری احساس می‌شود؛ و از سوی دیگر، در همین جهان، رسانه‌های جدید حیاتی تازه را برای ما و کودکان رقم زده‌اند، به نحوی که هیچ ساحتی از زندگی فارغ از آن‌ها متصور نیست؛ بنابراین، اگر بتوانیم با استفاده از قابلیت‌های این رسانه‌ها و از جمله آن‌ها انیمیشن‌ها، راهی برای تعلیم و تربیت اخلاقی کودکان مان بیابیم، کارمان هم معقولیت نظری خواهد داشت و هم مطلوبیت عملی؛ زیرا به نظر می‌رسد که روایت‌های ابرقهرمانی، با تأکید بر عدالت، پایداری و جامعه‌گرایی (Adkinson, 2003, 96-108)، فرصت منحصر به فردی برای پرداختن به چالش‌های اخلاقی پیش‌گفته فراهم می‌آورند و با توانمندسازی کودکان برای تفکر و عمل اخلاقی، می‌توانند به ساخت جهانی دلسوزتر و عادلانه‌تر کمک کنند. بر طبق این، گمان است که در جستار حاضر به تحلیل یکی از نمونه‌های شاخص ابرقهرمانی در انیمیشن پرداخته‌ایم تا از طریق بررسی این اثر چه بسا بتوانیم این گمان را به لحاظ نظری قوت ببخشیم و موجهش سازیم؛ یعنی، در متن حاضر می‌کوشیم تا نشان دهیم که انیمیشن ابرقهرمانی می‌تواند نه فقط به‌عنوان وسیله‌ای برای سرگرمی، بلکه به‌مثابه

ابزاری قدرتمند برای شکل‌دهی به ذهن‌های کودکان در جهت معرفت نسبت به ارزش‌ها اخلاقی و نیز مهارت در زمینه داوری و عمل اخلاقی به کار بیاید. طبیعتاً کشف راهکارهایی که از طریق آن‌ها گروه شب‌نقاب این قابلیت را تجسم می‌بخشد می‌تواند راهنمای هنرمندان در تولید چنین آثاری باشد.

پیشینه پژوهش

در زمینه انیمیشن‌های ابرقهرمانی به زبان فارسی تحقیقات زیر قابل بررسی‌اند: مهدوی (۱۴۰۰)، در پژوهشی با عنوان «سوپر قهرمان در انیمیشن ایران»، امکان‌سنجی بهره‌گیری از زیرژانر ابرقهرمانی از منظر ایدئولوژیک را بررسی کرده است و به‌عنوان یک پدیده فرهنگی و اسطوره‌ای مدرن، نقش اسطوره‌سازی در سینما را مورد تحلیل قرار داده است. توکلیان (۱۳۹۵) نیز با ظرفیت‌سنجی مجموعه‌های تلویزیونی در خلق ابرقهرمان ایرانی و بررسی تطبیقی نقش اسطوره‌ها و کهن‌الگوها به کاوش در ریشه‌های اساطیری این آثار پرداخته و نشان داده است که چگونه الگوهای ازلی می‌توانند به جذابیت دراماتیک و محتوایی ابرقهرمانان کمک کنند.

خدمی کارمزدی (۱۳۹۸) با مطالعه موردی داستان‌های شاهنامه و بررسی قابلیت‌های نمایشی جهان مارول سعی در تطبیق بین مدل‌های غربی و پهلوانان ایرانی داشته است. هدف او تحلیل چگونگی استفاده از عناصر اسطوره‌ای در خلق برنامه‌های نمایشی با هویت ملی بوده است.

صالحی (۱۴۰۰) نیز با واکاوی مؤلفه‌های قهرمان‌پروری در انیمیشن‌های ابرقهرمانی نشان داده است که خلق شخصیت‌های ابرقهرمانی مبتنی بر فرهنگ ملی می‌تواند در هویت‌بخشی آثار وطنی نقش بسزایی داشته باشد.

و در نهایت، جمالی (۱۳۹۸) به بررسی ظرفیت‌های پویانمایی در تربیت دینی کودکان پرداخته و عناصر فنی و هنری انیمیشن را به‌عنوان ابزاری برای انتقال مفاهیم دینی معرفی کرده است.

در خارج از ایران و به زبان انگلیسی مطالعات چندی در تأثیر محتوای انیمیشن‌ها بر اخلاق کودکان صورت گرفته است. از جمله، مطالعه‌ای توسط مارس^۱ و آکوسا^۲ (۲۰۰۸) نشان می‌دهد که رسانه‌های انیمیشنی تأثیر قابل‌توجهی بر رفتارهای مثبت اجتماعی کودکان دارند، به‌ویژه زمانی که شخصیت‌ها اقدامات اخلاقی مثبت را با پیامدهای واضح نشان

1. Mares
2. Acosta

می دهند. به طور مشابه، پژوهشی توسط ویلسون^۱ و دروگوس^۲ (۲۰۱۵) تأکید می کند که کارتون های با تم ابرقهرمانی، روایت هایی اخلاقی را به کودکان ارائه می دهند که رفتار آن ها را در تعاملات اجتماعی واقعی تحت تأثیر قرار می دهند.

و به طور خاص در زمینه انیمیشن های ابرقهرمانی، تحقیقی توسط روزنکووتر^۳ (۲۰۰۱) به بررسی این مسئله می پردازد که چگونه قهرمانان انیمیشنی بر تصمیم گیری اخلاقی کودکان اثر می گذارند: کودکانی که به طور منظم داستان های ابرقهرمانی می دیدند تمایل قوی تری به تصمیم گیری مبتنی بر عدالت داشتند تا کودکانی که محتوای غیرقهرمانانه می دیدند. اخیراً، براون^۴ و پارسونز^۵ (۲۰۱۹) مضامین اخلاقی موجود در انیمیشن های ابرقهرمانی معاصر را تجزیه و تحلیل و سعی کرده اند تا نشان دهند که چگونه این روایت ها بحث هایی در مورد کار گروهی و حل تعارضات را در میان مخاطبان تشویق می کنند.

افزون بر این، مطالعات توریل^۶ (۲۰۰۶) و کیلن^۷ و اسمیتان^۸ (۲۰۱۵) می گویند که انیمیشن های ابرقهرمانی کودکان را با تعارض های ارزشی مواجه می کنند که این ها مقتضی تفکر اخلاقی اند و در نتیجه این ها کودکان درک پیچیده تری از اخلاق پیدا می کنند.

مطالعه ای توسط باکینگهام^۹ (۲۰۲۰) نشان می دهد که انیمیشن هایی با شخصیت های اخلاقی مبهم یا داستان های پیچیده بیش از انیمیشن هایی که شخصیت های ساده سیاه یا سفید دارند به تفکر اخلاقی عمیق تر کمک می کنند. این با یافته های لمیش^{۱۰} و گوتز^{۱۱} (۲۰۱۸) هم راستا است که به ادغام دیدگاه های اخلاقی متنوع در رسانه های کودکان برای تشویق تفکر انتقادی و همدلی تأکید دارند.

این مجموعه پژوهش ها، هر چند مقدمات و زمینه هایی را برای بررسی قابلیت و امکانات زیرژانر ابرقهرمانی به منظور تعلیم و تربیت اخلاقی فراهم می آورند، تمایز پژوهش حاضر در این است که به جای تمرکز بر ابعاد اسطوره ای، فرهنگی یا هویتی

1. Wilson
2. Drogos
3. Rosenkoetter
4. Brown
5. Parsons
6. Turiel
7. Killen
8. Smetana
9. Buckingham
10. Lemish
11. Götz

ابرقهرمانان (عمدتاً در پژوهش‌های داخلی)، به قابلیت زیرژانر ابرقهرمانی برای تعلیم و تربیت اخلاقی کودکان می‌پردازد.

از سوی دیگر، تحقیقات صورت گرفته در سطح جهانی بیش از تحقیقات محدود داخلی زمینه را برای تحقیقات عمیق در امکانات انیمیشن‌های ابرقهرمانی در تعلیم و تربیت اخلاقی کودکان فراهم می‌آورند، با این همه غالباً به مطالعات تجربی در پیش گرفته‌اند و طبیعتاً تمرکز خود را بر روی مخاطبان و جمعیت آماری‌ای از ایشان قرار داده‌اند.

حال، در ادامه این تحقیقات است که پژوهش حاضر با تحلیل مجموعه گروه شب‌نقاب به بررسی این امر می‌پردازد که چگونه روایت‌های ابرقهرمانی می‌توانند به تعلیم و تربیت اخلاقی کودکان در زمینه لازمه‌هایی که فرد باید برای اخلاقی زیستن در خود فراهم آورد (دانسته‌های اخلاقی، شناخت‌های اخلاقی و مهارت‌های اخلاقی) کمک کنند. همچنین، تحقیق حاضر عمدتاً رویکردی فلسفی در پیش می‌گیرد و به کشف قابلیت و امکانات انیمیشن‌های ابرقهرمانی با مطالعه موردی انیمیشن شب‌نقاب، به مثابه نمونه‌ای استاندارد در این قلمرو می‌پردازد و طبعاً تمرکزش بر تکنیک‌ها و عناصر انیمیشنی نظیر روایت دراماتیک، تصویربرداری مجازی، صدا و سایر قابلیت‌های تکنیکی نیست.

مبانی نظری پژوهش

رنالیسم اخلاقی

رنالیسم اخلاقی عبارت است از اصول اخلاقی و ارزش‌های اخلاقی جهان‌شمولی وجود دارند که فارغ از اذواق و سلیق فرهنگی معتبر هستند (Ross, 1930, 1-49; Dworkin, 2011: 1-20). البته، رنالیسم اخلاقی به معنای بی‌توجهی به جزئیات در امور اخلاقی نیست، بلکه به معنای آن است که اخلاق و ارزش‌های اخلاقی ریشه در سرشت (ذاتی، تاریخی، یا...) بشر دارند و انسان از آن رو که انسان است در جوهری با سایر انسان‌ها مشترک است و اخلاق مبتنی بر همان وجوه مشترک انسانی است (Shafer-Landau, 2003: 40-90). مراد از اخلاق و هنجارهای اخلاقی در پژوهش حاضر همین اخلاق جهان‌شمول است.

لازمه‌های اخلاقی زیستن

به نظر می‌رسد که برای اخلاقی زیستن فرد اموری ضروری‌اند: در وهله نخست،

فرد باید درک عمیقی از مفاهیم و هنجارهای اخلاقی داشته باشد و به تعبیری، آن مفاهیم را بداند. این نوع معرفت و دانایی اخلاقی را معرفت‌شناسان معرفت‌گزاره‌ای یا دانسته‌های اخلاقی^۱ خوانده‌اند (Audi, 1997: 15). این نوع معرفت همواره به قالب گزاره درمی‌آید، مثل اینکه: «دروغ گفتن نادرست است»، یا «بخشیدن دیگران عملی اخلاقی است»، یا «عدالت اقتضاء می‌کند که حق هیچ‌کس را پایمال نکنیم» (راسل، ۱۳۷۷: ۸۰-۶۵). گفتنی است که معرفت یا دانایی اخلاقی مقتضی فهم عمیق از گزاره‌های اخلاقی است و صرفاً به‌حافظه‌سپردن آن‌ها نیست.

امر دیگری که برای اخلاقی‌زیستن لازم است مجموعه‌ای از شناخت‌های اخلاقی^۲ است. شناخت‌های اخلاقی در واقع نوعی از معرفت‌اند که از تجربه شخصی و مواجهه مستقیم با موقعیت‌های اخلاقی حاصل می‌شوند (Ryle, 1945: 1-16): به عبارت دیگر، فرد زمانی که خود را در وضعی خاص می‌یابد، به شناختی از آن وضع و حال دست پیدا می‌کند، با این توضیح که وضع و حال‌ها بر دو بخش‌اند: وضع و حال‌های درونی^۳ (حالت‌های ذهنی^۴) و وضع و حال‌های بیرونی^۵ (Williams, 2006, 54-70). برای مثال، وقتی کودکی از عمل اشتباهش عذرخواهی می‌کند و احساس پشیمانی یا آرامش را تجربه می‌کند، در واقع از راه مواجهه به وضع و حال درونی پشیمانی و آرامش ناشی از عذرخوانی معرفت پیدا می‌کند و هنگامی که کودک در موقعیتی قرار می‌گیرد که در پاسخ به معلم یا باید در مورد تقلب دوستش در امتحان راست بگوید و دوستش را در معرض توبیخ و تنبیه و... قرار دهد، یا برای محافظت از او دروغ بگوید، با یکی از وضع و حال‌های تعارض ارزشی روبه‌رو می‌شود و بدین‌سان با آن آشنا می‌شود و به آن ساخت پیدا می‌کند. این شناخت‌های اخلاقی یا از طریق مواجهه با چنان وضع و حال‌هایی در دنیای واقعی برای افراد به دست می‌آیند (که طبعاً هزینه‌های مترتب بر مواجهه با آن وضع و حال‌ها را در دنیای واقعی در پی خواهند داشت)، یا از طریق مواجهه و ادراک آثار روایی (و به‌ویژه آثار روایی داستانی) برای مخاطبان حاصل می‌شوند (که طبیعتاً هم هزینه‌های کم‌تری به دنبال دارند و هم قابلیت تکرار و مواجهه متعدد را برای مخاطبان دارند). در این طریق دوم، مخاطبان با همذات‌پنداری و همراهی با شخصیت‌های آثار هنری روایی تجربه‌هایی غیر مستقیم و خیالی از آن وضع و حال‌های درونی و بیرونی

1. moral propositional knowledges
2. moral knowledges by acquaintance
3. internal conditions
4. mental states
5. external conditions

پیدا می‌کنند و شناختی از آن‌ها کسب می‌کنند (Putnam, 1978, 83-96; Currie, 1995, 250-9).

سومین لازمه اخلاقی زیستن داشتن مهارت‌های اخلاقی^۱ است. برای زیست اخلاقی، فقط کافی نیست که فرد واجد دانسته‌ها و شناخت‌های اخلاقی باشد؛ باید مهارت‌های اخلاقی نیز داشته باشد. برای انجام موفقیت‌آمیز هر عملی، اعم از جوارحی (بیرونی) و جوانحی (درونی)، فرد باید مهارت‌های لازم و مربوط به آن را داشته باشد؛ و از آنجاکه عمل اخلاقی نیز نوعی عمل است، از این قاعده مستثنی نیست (Weston, 1997: 1-10). باری، مهارت‌ها به‌طور کلی به دو دسته مهارت‌های جسمی-ذهنی^۲ (مهارت‌های عملی^۳ یا مهارت‌های حرکتی^۴) و مهارت‌های ذهنی^۵ (مهارت‌های شناختی^۶) قابل تقسیم‌اند. مهارت‌های جسمی-ذهنی آن نوع مهارت‌ها هستند که در آن‌ها جسم و ذهن هر دو درگیرند، مانند مهارت رانندگی یا شنا. ولی مهارت‌های ذهنی آن دسته از مهارت‌ها هستند که در آن‌ها صرفاً ذهن درگیر است، مانند مهارت حل مسائل ریاضی، مهارت روایت‌پردازی و مهارت دلیل‌آوری (Dreyfus & Dreyfus, 1986: 16-25). در این میان، مهارت‌های اخلاقی از نوع مهارت‌های ذهنی‌اند. احصاء همه مهارت‌های اخلاقی کار دشواری است، اما می‌توان گفت که مهم‌ترین مهارت‌های اخلاقی عبارت‌اند از مهارت داور بر طبق احکام کلی اخلاقی در موارد جزئی اخلاقی (MacIntyre, 1981: 126)، مهارت داشتن احساس مناسب در جای مناسب و به اندازه مناسب (ارسطو ۱۳۸۹: کتاب دوم) و مهارت به‌کارگیری قوه تخیل اخلاقی است (Nussbaum, 1990; Johnson, 1993)؛ بنابراین، مهارت‌های اخلاقی فرد هرچه بیشتر باشد، احتمال اخلاقی‌تر بودن او بیشتر خواهد شد. در اینجا، فرد نه تنها اصول اخلاقی را می‌داند (معرفت گزاره‌ای) و حال اخلاقی را درک کرده است (معرفت از راه مواجهه)، بلکه یاد می‌گیرد چگونه آن‌ها را در عمل به کار گیرد. از منظر فلسفه عمل، شاید بتوان بر این‌ها لازمه چهارمی نیز افزود: امیال اخلاقی. بر طبق نظریه باور میل^۷، هر عملی که از آدمی سر می‌زند ناشی از تعامل مجموعه‌ای

1. Moral skills
2. Physical-mental skills
3. Practical skills
4. Motor skills
5. Mental skills
6. Cognitive skills
7. belief-desire

از باورها و مجموعه‌ای از امیال است و در خصوص اعمال اخلاقی، ناشی از تعامل مجموعه‌ای از باورهای اخلاقی و مجموعه‌ای از امیال اخلاقی؛ به عبارت دیگر، کافی نیست که فرد بداند که عمل اخلاقی درست چیست؛ فرد باید به انجام آن عمل میل نیز داشته باشد. نظریه باور-میل مهم‌ترین پاسخ به مسئله «شکاف میان معرفت اخلاقی و عمل اخلاقی» است که یکی از چالش‌های خطیر در فلسفه اخلاق بوده است (Davidson, 1980). امیال اخلاقی را می‌توان گرایش‌های درونی‌ای تعریف کرد که فرد را به فعل یا ترک فعل، مطابق با اصول و ارزش‌های اخلاقی، هدایت می‌کنند (Smith, 1994, 92-110). این امیال، برخلاف تمایلات صرفاً غریزی یا شخصی، با نوعی احساس تعهد یا دغدغه نسبت به دیگری همراه‌اند. در نگاهی کلی‌تر، امیال اخلاقی آن دسته از امیال در آدمی‌اند که او را بیشتر مهیای اخلاقی زیستن می‌سازند تا عکس آن (Hume, 1751, 30-48). حال، باید گفت که بر این امیال از دو طریق می‌توان در فرایند تعلیم و تربیت اثر گذاشت: نخست از طریق ایجاد آن دسته از معرفت‌های گزاره‌ای (دانسته‌ها) که به ایجاد یا تقویت امیال اخلاقی و امحاء یا تضعیف امیال ضد اخلاقی کمک می‌کنند و دیگر از طریق مواجه و آشنایی با آثار و نتایج درونی و بیرونی اعمال اخلاقی و غیر اخلاقی (Dewey, 1938, 20-40; Kohlberg, 1981, 31-). این لازمه چهارم اخلاقی زیستن خودش بخشی جداگانه در جستار حاضر به خود اختصاص نمی‌دهد، بل در طول دانسته‌های اخلاقی و شناخت‌های اخلاقی قرار می‌گیرد.

در جستار پیش رو، تلاش خواهد شد تا نشان داده شود که انیمیشن گروه شب‌نقاب، به مثابه نمونه‌ای از انیمیشن‌های ابرقهرمانی، چگونه می‌تواند کودکان را در زمینه دانسته‌های اخلاقی، شناخت‌های اخلاقی و مهارت‌های اخلاقی تعلیم دهد و تربیت کند.

آراء پیازه در پیوند روان‌شناسی رشد و جامعه‌پذیری ارزش‌ها

جامعه‌پذیری به فرایند آموزش ارزش‌ها و رفتارهای مطابق با هنجارهای اجتماعی گفته می‌شود. این فرایند از طریق نهادها و عوامل مختلف مانند خانواده، گروه همسالان، نظام آموزشی و رسانه‌ها شکل می‌گیرد. ژان پیازه^۱، روان‌شناس و متخصص تعلیم و تربیت اتریشی، با تمرکز بر مراحل رشد شناختی کودکان (حسی-حرکتی، پیش عملیاتی، عملیات عینی و عملیات صوری) نشان می‌دهند که درک کودک از

خود و محیط در هر مرحله دستخوش تغییر و تحول است و هر چه به مراحل بالاتر می‌رویم توانایی‌های انتزاعی مانند درک مفاهیم و ارزش‌ها کامل‌تر می‌شوند (Piaget & Inhelder, 1969). بدین سان، او جامعه‌پذیری کودکان در زمینه‌ها اجتماعی، از جمله هنجارهای اخلاقی را به دو شیوه مستقیم و غیر مستقیم دانست. رسانه‌ها در جامعه‌پذیری به شیوه غیر مستقیم نقش بارزی به عهده دارند (Piaget, 1962).

نظریه یادگیری اجتماعی بندورا

نظریه یادگیری اجتماعی می‌گوید که افراد از طریق مشاهده و الگوبرداری از رفتار دیگران می‌توانند اطلاعات و رفتارهای جدید را فرا بگیرند و این یادگیری مشاهده‌ای از طریق مشاهده سه نوع الگو صورت می‌پذیرد: الگوهای زنده^۱، الگوهای آموزشی کلامی^۲ و الگوهای نمادین^۳ (Bandura, 1977: 22-60). رسانه‌ها با عرضه الگوهای نمادین (در فیلم‌ها، برنامه‌های تلویزیونی و سایر رسانه‌های برخط) نقش مهمی در شکل‌دهی به رفتارها و نگرش‌ها، به‌ویژه در کودکان ایفا می‌کنند (Bandura, 2001: 265-299)؛ به عبارت دیگر، در محصولات رسانه‌ای، شخصیت‌ها با رفتارهایشان (اعم از گفتار و کردار و زبان بدن) و همین‌طور با وضع و حال‌هایی که در آن قرار می‌گیرند می‌توانند الگوهایی از رفتار اخلاقی یا غیر اخلاقی عرضه کنند که غالباً به نحوی غیر مستقیم (القاء) و نه مستقیم (تلقین) بر مخاطبان اثر خواهند گذاشت (Bandura, 1977: 26-29).

در مجموع، این چارچوب نظری به‌عنوان مبنای تحلیل، در پی آن است که بررسی کند چگونه انیمیشن‌های ابرقهرمانی از ترکیب این رویکردها می‌توانند به خلق تجربه‌های اخلاقی برای کودکان پرداخته و در رشد شناختی و اخلاقی آن‌ها مؤثر واقع شوند. نتایج نهایی این بررسی‌ها که در بخش یافته‌ها و نتایج به تفصیل ارائه خواهد شد، می‌تواند کمک شایانی به درک تأثیر این رسانه‌ها بر تربیت اخلاقی کودکان در دنیای مدرن داشته باشد.

روش پژوهش

این پژوهش در چارچوب رویکرد کیفی و روش تحلیل محتوای روایی انجام شده است. روش کیفی به دلیل ماهیت تفسیری آن، امکان تحلیل ژرف روایت‌ها، تعامل شخصیت‌ها و پیام‌های اخلاقی را فراهم می‌کند. تحلیل محتوای روایی به‌عنوان

1. Live models
2. Verbal instructional models
3. Symbolic models

یک روش ساختاریافته برای بررسی چگونگی روایت داستان، تحول شخصیت‌ها، موقعیت‌های اخلاقی و واکنش‌های مخاطب انتخاب شده است. این تحلیل به ما امکان می‌دهد تا به این پرسش پاسخ دهیم که چگونه انیمیشن گروه شب‌نقاب، به عنوان نمونه‌ای شاخص از انیمیشن‌های ابرقهرمانی، کودکان را با چالش‌های اخلاقی مواجه می‌سازد و چه تأثیری بر رشد شناختی و اخلاقی آنان دارد.

جمع‌آوری داده‌ها بر مبنای مشاهده دقیق و تحلیل مستندات بصری و متنی انیمیشن در مراحل زیر طی شده است: (۱) مشاهده مستقیم: قسمت‌های منتخب انیمیشن به صورت مکرر مشاهده شده‌اند تا جنبه‌های بصری، دیالوگ‌ها، کنش‌ها و رفتار بدن شخصیت‌ها و ساختار روایی مورد ارزیابی قرار گیرند. (۲) استخراج داده‌های متنی: متن دیالوگ‌ها، توصیفات صحنه‌ها و شرح رفتارهای اخلاقی و ضد اخلاقی شخصیت‌ها استخراج و کدگذاری گردیده‌اند. (۳) مرور منابع تکمیلی: به منظور تبیین ابعاد نظری، متون و مقالات مرتبط با نظریه‌های یادگیری اجتماعی بندورا و جامعه‌پذیری پیازه، از سویی و لازمه‌های اخلاقی زیستن، از سوی دیگر، نیز مرور و مورد استناد قرار گرفته‌اند.

داده‌های جمع‌آوری شده با استفاده از رویکرد تحلیل مضمونی مورد بررسی قرار گرفته‌اند. در این فرایند، ابتدا کدهای اولیه براساس شاخص‌های تعیین شده از دانسته‌های اخلاقی، شناخت‌های اخلاقی و مهارت‌های اخلاقی استخراج شده‌اند. سپس این کدها به مضمون‌های اصلی و فرعی دسته‌بندی شده‌اند تا بتوان ارتباط بین رفتارهای مشاهده شده در انیمیشن و نظریه‌های یادگیری بندورا و جامعه‌پذیری پیازه را به صورت یکپارچه تبیین کرد. به‌طور خاص، تحلیل داده‌ها بر دو محور اصلی متمرکز شده‌اند: (۱) یادگیری از طریق مشاهده و مدل‌سازی (بندورا): در این محور، نحوه تعلیم و تربیت اخلاقی از طریق رفتارهای مدل شده در شخصیت‌های داستان و تأثیر مشاهده آن‌ها بر یادگیری کودکان مورد بررسی قرار گرفته‌اند. (۲) تعاملات اجتماعی و فرایند جامعه‌پذیری (پیازه): در این بخش، موقعیت‌های تعاملی و اجتماعی موجود در روایت‌های انیمیشنی و چگونگی تقویت دانسته‌های اخلاقی، شناخت‌های اخلاقی و مهارت‌های تصمیم‌گیری اخلاقی از طریق تعاملات اجتماعی و تجربه‌های شبیه‌سازی شده تحلیل شده‌اند.

یافته‌های پژوهش

در گام نخست، به اجمال هرچه تمام‌تر به معرفی شخصیت‌های اصلی داستان و طرح کلی آن می‌پردازیم: این انیمیشن بر محور همکاری سه شخصیت ابرقهرمان به‌عنوان دوستان، همسایه‌ها و هم‌کلاسی‌های حدوداً ده ساله پیش می‌رود. این سه شخصیت، با همکاری و همفکری، نقشه‌های شریرانه ضدقهرمانان را خنثی کرده و نهایتاً بر آن‌ها پیروز می‌شوند: کانرا^۱: پسری که رهبر گروه به شمار می‌رود و دارای شخصیت قهرمانی گربه‌ای به نام «پیچا»^۲ است. قدرت‌های او شامل سرعت بالا، توانایی پرش فوق‌العاده و حس شنوایی ویژه (گوش‌های فوق‌گربه‌ای) است.

گرگ^۳: پسری که شخصیت آفتاب‌پرستی به نام «پویا»^۴ را دارد. قدرت‌های او شامل عضلات قدرتمند، قابلیت چسبندگی و توانایی استتار به سبک آفتاب‌پرستی است. اما^۵: دختری که به‌عنوان قهرمان جغدی با نام «هربا»^۶ شناخته می‌شود. توانایی‌های او شامل پرواز، ایجاد جریان‌های هوایی قوی و چشم‌های تیزبین جغدی است. منشأ قدرت‌های ابرقهرمانی این سه نفر استفاده از مچ‌بند و لباس‌هایی مخصوص همراه با تکنولوژی پیشرفته در پایگاه‌ها و خودورهای ویژه آنان است. در مقابل، چند شخصیت ضدقهرمان وجود دارند که از ابعاد چندگانه شخصیت‌سازی بهره می‌برند:

رومو^۷: پسری نابغه که با اختراعات عجیب و غریب، دست به اجرای نقشه‌های خرابکارانه می‌زند. او به کمک یک دستیار رباتی غول‌پیکر و یک آزمایشگاه سیار طرح‌هایش را دنبال می‌کند.

فلور^۸: دختری که قدرت خود را از وسیله‌ای جادویی به نام «ماهکِ قدرت» به دست می‌آورد و با همکاری تعداد زیادی شاپرک دستیار نقشه‌های شریرانه خود را به اجرا درمی‌آورد. نینجای شب^۹: پسری با مهارت‌های بالای نینجایی که گروهی از شاگردان نینجایی را رهبری می‌کند.

1. Cannor

2. Pija

3. Greg

4. Puya

۵. Amaya (در دوبله فارسی به نام اما ترجمه شده)

6. Herba

7. Romeo

۸. Luna Girl ((در دوبله فارسی به نام فلور ترجمه شده

9. Ninjalinos

در فصول دو به بعد این مجموعه تلویزیونی نیز کاراکترهای جدیدی به گروه‌های قهرمان و ضدقهرمان افزوده می‌شوند که بر همین سیاق عمل می‌کنند. باری، یکی از ویژگی‌های برجسته شخصیت‌های قهرمان این اثر این است که آن‌ها به‌عنوان ابرقهرمانانی شکست‌ناپذیر به تصویر کشیده نمی‌شوند، بلکه هریک دارای نقاط ضعف فردی و اجتماعی‌ای هستند که بازتابی از زندگی واقعی آنان است. این نقاط ضعف در ابتدا منجر به بروز چالش‌ها و حتی شکست‌هایی در اجرای نقشه‌های قهرمانانه می‌شود، اما با شناسایی ایرادات خود و تلاش برای اصلاح آن‌ها، زمینه موفقیت و پیروزی برای ایشان فراهم می‌شود.

در سوی مقابل، شخصیت‌های ضدقهرمان نیز، برخلاف تصور و الگوی رایج از ابرشورهای مطلق، دارای ابعاد انسانی و چندبعدی هستند، به‌گونه‌ای که ممکن است از نظر ظاهری جذاب باشند، رفتارهای عاطفی بروز دهند، یا حتی تصمیم به اصلاح برخی از رفتارهای منفی خود بگیرند. علاوه‌بر این، برخورد میان گروه قهرمان و ضدقهرمان، درگیری لزوماً به‌صورت مبارزه فیزیکی نیست و گاهی از طریق دوستی و گفت‌وگو تلاش می‌شود تا مشکلات به روشی مسالمت‌آمیز حل شوند. این عوامل سبب می‌شوند که این انیمیشن ارتباط تنگاتنگی با زندگی کودکان پیدا کند.

این عوامل سبب می‌شوند که رویکرد ما به این انیمیشن هم از منظر نظری (با تکیه بر مفاهیم نظریه یادگیری اجتماعی) و هم از منظر عملی شرایط بهتری را فراهم کند برای آنکه ببینیم چگونه روایت‌های ابرقهرمانی می‌توانند به‌عنوان بستری جهت تعلیم و تربیت اخلاقی در کودکان، در عین حفظ جذابیت و سرگرمی، نقش ایفا کنند.

دانسته‌های اخلاقی

مجموعه گروه شب‌نقاب، به‌ویژه از منظر انتقال مفاهیم و ارزش‌های اخلاقی، الگویی برجسته برای آشنایی کودکان با این مفاهیم و ارزش‌ها است. در این انیمیشن، مفاهیم پیچیده اخلاقی مانند بخشش، مهربانی و کمک کردن، پذیرش مسئولیت و عدالت به‌طور غیرمستقیم و از طریق رفتارها و تجربیات شخصیت‌ها به کودکان منتقل می‌شود. شیوه اصلی این انتقال، به‌جای استفاده از تلقین یا تکرار مستقیم پیام‌ها، غالباً بر القاء استوار است. در این شیوه، پیام‌ها به‌طور غیرمستقیم از طریق کنش‌ها، تصمیم‌ها و تعاملات شخصیت‌ها القا می‌شوند و این امر باعث می‌شود که مفاهیم اخلاقی به‌صورت طبیعی در ذهن کودک شکل بگیرد و به‌نوعی خود کودک آن‌ها را در درونش بیابد (Dewey, 1916, 123-134; Freire, 1970, 56-78; Sternberg, 1997, 45-67). حال، در ادامه

بر نمونه‌هایی از این شیوه تعلیم دانسته‌ها در مجموعه گروه شب‌نقاب دقیق‌تر می‌شویم:

عدالت

در قسمت سیزدهم از فصل اول، رومئو رباتی به نام ربات گربه می‌سازد که توانایی‌های پسر گربه‌ای را تقلید می‌کند. رومئو معتقد است که با استفاده از این ربات می‌تواند قهرمانان را شکست دهد و به اهداف خود برسد. این اقدام را به‌عنوان نوعی عدالت برای نشان دادن برتری خود می‌داند؛ اما در واقع این رفتار او نشان‌دهنده سوءاستفاده از فناوری و نادیده گرفتن حقوق دیگران است. این رفتار رومئو نه تنها بی‌عدالتی را به نمایش می‌گذارد، بلکه نشان می‌دهد که مفهوم عدالت نمی‌تواند براساس خودخواهی یا تحمیل دیدگاه شخصی شکل گیرد. در مقابل، پسر گربه‌ای، اما و گِردگ به‌عنوان نمایندگان عدالت واقعی عمل می‌کنند. آن‌ها با همفکری و همکاری تصمیم می‌گیرند تا با روش‌هایی اخلاقی و منطقی ربات رومئو را متوقف کنند و اوضاع را به حالت عادی بازگردانند. گروه با توجه به شرایط، پیامدها و نیازهای همه شخصیت‌ها، نشان می‌دهند که عدالت واقعی بر پایه انصاف، احترام به حقوق دیگران و همکاری محقق می‌شود.

در یکی از صحنه‌های کلیدی این قسمت، هنگامی که رومئو با غرور رباتش را به نمایش می‌گذارد، قهرمانان با او روبه‌رو می‌شوند و به او یادآوری می‌کنند که عدالت نمی‌تواند براساس برتری‌طلبی و بی‌توجهی به دیگران بنا شود. آن‌ها با شجاعت و درایت، بدون توسل به خشونت یا تقلب، نقشه‌ای طراحی می‌کنند که به خنثی کردن ربات منجر شود. این بخش از داستان به‌طور غیرمستقیم به کودکان این پیام را القا می‌کند که عدالت واقعی نیازمند همکاری، احترام و توجه به پیامدهای اعمال است. کودکان از طریق مشاهده این ماجرا، درک عمیق‌تری از مفهوم عدالت پیدا می‌کنند و یاد می‌گیرند که رفتارهای غیرمنصفانه، حتی اگر به‌ظاهر منطقی جلوه کنند، نمی‌توانند مصداق عدالت باشند.

بخشش

در قسمت ششم از فصل اول، مفهوم بخشش و پذیرش عذرخواهی به شکلی مؤثر و غیرمستقیم آموزش داده می‌شود. داستان از جایی آغاز می‌شود که کانر در موزه حیوانات، با شوخی خود اما را می‌ترساند. اما از این رفتار ناراحت می‌شود و انتظار عذرخواهی دارد. با اینکه کانر عذرخواهی می‌کند، اما همچنان دلگیر است و حاضر به پذیرش عذرخواهی او نیست. در همین حین، گروه شب‌نقاب متوجه می‌شود که رومئو، شخصیت منفی داستان، مجسمه یک دایناسور پرنده را دزدیده و از آن برای

ایجاد رعب و وحشت در شهر استفاده می‌کند.

در طول مأموریت، کانر چندین بار دیگر از اما عذرخواهی می‌کند، اما اما همچنان عذرخواهی او را کافی نمی‌داند. این ناراحتی باعث می‌شود که همکاری لازم بین اعضای گروه شکل نگیرد و برنامه آن‌ها برای متوقف کردن رومئو با مشکل مواجه شود. در نهایت، اما در لحظه‌ای کلیدی متوجه می‌شود که نپذیرفتن عذرخواهی کانر باعث تداوم ناراحتی خود او و ایجاد مشکل در مأموریت شده است. او تصمیم می‌گیرد که عذرخواهی دوستش را بپذیرد و دوباره با گروه همکاری کند. پس از این تغییر نگرش، گروه موفق می‌شود رومئو را شکست دهد و دایناسور را به موزه بازگرداند. در پایان داستان، روز بعد در موزه، کامرون، یکی از بچه‌های مدرسه، اما را می‌ترساند و بلافاصله عذرخواهی می‌کند. این بار، برخلاف واکنش اولیه‌اش به شوخی کانر، اما با لبخند و مهربانی عذرخواهی کامرون را می‌پذیرد و نشان می‌دهد که درس مهمی در باب گذشت و بخشش آموخته است.

این داستان از طریق تعاملات شخصیت‌ها، اهمیت پذیرش عذرخواهی و اثرات مثبت آن بر روابط دوستانه را برجسته می‌کند. همچنین به کودکان نشان می‌دهد که عدم پذیرش عذرخواهی می‌تواند مشکلاتی ایجاد کند و مانع همکاری و موفقیت شود. در این روایت، گذشت و بخشودن نه تنها به عنوان یک مفهوم اخلاقی مطرح می‌شود، بلکه به عنوان عاملی که به بهبود روابط و ایجاد همکاری کمک می‌کند، به نمایش درمی‌آید. این شیوه غیرمستقیم، بدون استفاده از پیام‌های مستقیم یا نصیحت‌گونه، به کودکان آموزش می‌دهد که پذیرش عذرخواهی نه تنها نشانه ضعف نیست، بلکه اقدامی اخلاقی است که به ایجاد دوستی‌های پایدار و موفقیت در کارهای گروهی کمک می‌کند.

یاری‌گری و کمک به دیگران

در قسمت شانزدهم از فصل اول، مفهوم یاری‌گری و کمک به دیگران به شکلی مؤثر و غیر مستقیم آموزش داده می‌شود. داستان از جایی آغاز می‌شود که کامرون، همکلاسی کانر، برای انجام تکالیف مدرسه از او درخواست کمک می‌کند؛ اما کانر که مشغول بررسی مشکلاتی در کلاس است، درخواست او را نادیده می‌گیرد و بهانه می‌آورد که کارهای مهم‌تری دارد. اما که متوجه ناراحتی کامرون می‌شود، از کانر می‌خواهد که به او کمک کند، اما کانر همچنان بی‌توجه باقی می‌ماند.

در همین اثنا، گروه شب‌نقاب با یک نینجای کوچک روبه‌رو می‌شوند که در پایگاه

آن‌ها سرک می‌کشد. پیچا به او مشکوک است و تلاش می‌کند او را از پایگاه بیرون کند، اما کوند و هربا معتقدند که او گم شده و نیاز به کمک دارد. پیچا اصرار دارد که او را از پایگاه بیرون کنند و حتی زمانی که نینجای کوچک رفتار دوستانه‌ای نشان می‌دهد، همچنان نسبت به او بدبین باقی می‌ماند. زمانی که گروه شب‌نقاب متوجه حضور نینجای شب می‌شود، مشخص می‌شود که نینجای کوچک در ابتدا برای جاسوسی فرستاده شده بود، اما اکنون دیگر نمی‌خواهد برای نینجای شب کار کند و به گروه شب‌نقاب علاقه‌مند شده است.

در نبرد میان گروه شب‌نقاب و نینجای شب، نینجای کوچک به کمک گروه شب‌نقاب می‌آید و پیچا را از دست دشمنان نجات می‌دهد. در این لحظه، پیچا به اشتباه خود پی می‌برد و متوجه می‌شود که نباید کسی را که به کمک نیاز دارد، نادیده بگیرد. او با تغییر نگرش، می‌گوید: «ما همیشه باید وقتی کسی تو دردسره بهش کمک کنیم.» در پایان نبرد، پیچا تصمیم می‌گیرد که حتی به دشمنان نیز کمک کند و این پیام را به مخاطبان منتقل می‌کند که کمک کردن محدود به دوستان و آشنایان نیست. روز بعد، کانر که از این تجربه درس گرفته است، با اشتیاق به کامرون در انجام تکالیفش کمک می‌کند و از این کار احساس خوبی دارد.

این داستان از طریق تعاملات شخصیت‌ها، اهمیت یاری‌گری و کمک به دیگران را برجسته می‌کند. همچنین نشان می‌دهد که نادیده گرفتن درخواست کمک دیگران، علاوه بر ایجاد مشکلات برای آن‌ها، می‌تواند بر روابط فردی نیز تأثیر منفی بگذارد. در این روایت، یاری‌گری نه تنها به عنوان یک فضیلت اخلاقی مطرح می‌شود، بلکه به صورت عاملی که موجب تقویت دوستی‌ها و ایجاد حس همدلی و مسئولیت‌پذیری می‌شود، به نمایش درمی‌آید. این شیوه غیر مستقیم، بدون استفاده از پیام‌های مستقیم یا نصیحت‌گونه، به کودکان آموزش می‌دهد که کمک به دیگران، چه دوست باشند و چه غریبه، ارزشمند است و تأثیر مثبتی در زندگی فردی و اجتماعی دارد.

مهربانی و پرهیز از خشونت

در قسمت هشتم از فصل اول، مفهوم مهربانی و پرهیز از خشونت به شکلی مؤثر و غیر مستقیم آموزش داده می‌شود. داستان از جایی آغاز می‌شود که گروه شب‌نقاب متوجه ناپدید شدن پروانه‌های باغ‌وحش می‌شوند. در جریان تحقیق، مشخص می‌شود که فلور آن‌ها را اسیر کرده است؛ زیرا معتقد است که شاپرک‌هایش بی‌عرضه‌اند و به اندازه کافی برای او مفید نیستند. در این میان، پیچا که علاقه‌ای به پروانه‌ها ندارد،

از روش‌های خشن و عجولانه برای نجات آن‌ها استفاده می‌کند، برخلاف دوستانش که با مهربانی به پروانه‌ها نزدیک می‌شوند. این رفتار باعث می‌شود که پروانه‌ها از پیچا بترسند و نه تنها با او همکاری نکنند، بلکه در برابر او مقاومت نشان دهند. در لحظه‌ای کلیدی، پیچا با مواجهه با واکنش منفی پروانه‌ها، متوجه اشتباه خود می‌شود و درمی‌یابد که رفتار مهربانانه می‌تواند مؤثرتر از خشونت باشد. او با تغییر رویکرد، به جای استفاده از زور، از گل‌ها برای جلب اعتماد پروانه‌ها استفاده می‌کند و آن‌ها را با آرامش به باغ وحش بازمی‌گرداند.

در ادامه داستان، شاپرک‌های فلور نیز که شاهد رفتار مهربانانه گروه شب‌نقاب بودند، تصمیم می‌گیرند به او بازگردند. این اتفاق باعث تغییر نگرش فلور می‌شود و او قول می‌دهد که دیگر با شاپرک‌هایش بدرفتاری نکند.

روز بعد، در باغ وحش، کامرون یکی از بچه‌ها، پروانه‌ها را اذیت می‌کند، اما کانر به او تذکر می‌دهد و از او می‌خواهد که با پروانه‌ها مهربان باشد.

این داستان از طریق تعاملات شخصیت‌ها، اهمیت مهربانی و تأثیرات آن را بر روابط اجتماعی برجسته می‌کند. همچنین نشان می‌دهد که رفتار خشن، حتی اگر با نیت خوب انجام شود، می‌تواند نتایج معکوس داشته باشد. در این روایت، مهربانی نه تنها به عنوان یک فضیلت اخلاقی مطرح می‌شود، بلکه به عنوان راهی مؤثر برای ارتباط با دیگران و ایجاد اعتماد به نمایش درمی‌آید. این شیوه غیر مستقیم، بدون استفاده از پیام‌های مستقیم یا نصیحت‌گونه، به کودکان آموزش می‌دهد که مهربانی نه تنها باعث بهبود روابط می‌شود، بلکه عاملی برای موفقیت در کارهای گروهی و حل مشکلات نیز هست.

چنان که با چهار مثال نشان دادیم، در تماشای انیمیشن گروه شب‌نقاب، کودکان مطابق با نظریه یادگیری اجتماعی بندورا مفاهیم اخلاقی مورد نظر را از طریق مشاهده رفتار دیگران و پی‌بردن به نتایج آن رفتارها می‌آموزند. این انیمیشن با ارائه شخصیت‌هایی که در موقعیت‌های اخلاقی قرار می‌گیرند و از طریق تصمیم‌گیری‌هایشان پیامدهای اخلاقی اعمال خود را نشان می‌دهند الگوهای رفتاری قدرتمندی برای کودکان فراهم می‌کند.

از سوی دیگر، گروه شب‌نقاب، با خلق موقعیت‌های اجتماعی پیچیده که نیاز به تصمیم‌گیری اخلاقی دارند، این امکان را برای کودکان فراهم می‌کنند که با مشاهده و تحلیل این موقعیت‌ها به تدریج به مفاهیم اخلاقی مانند عدالت، مسئولیت‌پذیری و

مهربانی دست یابند. این انیمیشن‌ها به جای ارائه پیام‌های مستقیم، از روایت داستانی و تعاملات شخصیت‌ها استفاده می‌کنند تا مفاهیم اخلاقی را به صورت غیر مستقیم و طبیعی به کودکان منتقل کنند. این شیوه کاملاً با نظریه جامعه‌پذیری پیازه همخوانی دارد. در مجموع، این انیمیشن پیام‌های اخلاقی از راه تلقین و مستقیم‌گویی به کودکان منتقل نمی‌کند، بلکه غالباً از شیوه‌های روایی و تعاملی بهره می‌برد و از این راه مفاهیم مورد نظر را به کودکان القاء می‌کند. این امر به کودکان کمک می‌کند که خودشان این مفاهیم را در ذهن خود پردازش کنند و در زندگی واقعی از آن‌ها بهره ببرند؛ به عبارت دیگر، با استفاده از رفتارها و دیالوگ‌های شخصیت‌ها، این انیمیشن به کودکان این امکان را می‌دهد که به طور غیر مستقیم و طبیعی با مفاهیم اخلاقی‌ای چون عدالت، بخشش، مهربانی و مسئولیت آشنا شوند. این شیوه غیر مستقیم موجب می‌شود که مفاهیم به صورت درونی و عمیق‌تر در ذهن کودکان جای بگیرند.

شناخت‌های اخلاقی

در این بخش به بحث در باب قابلیت انیمیشن مذکور در ایجاد شناخت‌های اخلاقی در کودکان می‌پردازیم. چنان‌که گذشت، شناخت‌ها، برخلاف معرفت‌های گزاره‌ای یا دانسته‌ها، از طریق مواجهه مستقیم به دست می‌آیند. این نوع شناخت‌ها نمی‌توانند تنها از راه توضیح یا تلقین مستقیم منتقل شوند، بلکه باید فرد در موقعیتی قرار گیرد که خودش با شرایط و عواقب آن مواجه شود.

شناخت نسبت به وضع و حال‌های درونی

چنان‌که گفتیم، یکی از دو قسم شناخت‌ها شناخت نسبت به وضع و حال‌های درونی است، یعنی شناخت نسبت به حالت‌های درونی‌ای مانند پشیمانی، گناه، شرمندگی که به دنبال خطاها و اشتباهات اخلاقی به وجود می‌آیند و همچنین حالت‌های درونی‌ای مانند احساس رضایت، آرامش و اعتماد به نفس ناشی از تصمیمات درست و اخلاقی. حال، بینیم که انیمیشن گروه شب‌نقاب می‌تواند چنین شناخت‌هایی به مخاطبان بیخشد:

حالت‌های ناشی از خطاکاری

در ادامه خواهیم دید که کودک با مشاهده این موقعیت‌ها و همذات‌پنداری با

شخصیت‌ها حالت‌های ناشی از خطاکاری را تجربه می‌کند و به این شناخت می‌رسد که خطاهای اخلاقی همیشه عواقب منفی دارند و فرد باید مسئولیت آن را بر عهده گیرد. افزون‌بر این، شناخت نسبت به حالت‌های روانی ناشی از خطاکاری اخلاقی که حالت‌هایی آزاردهنده و رنج‌آورند، سبب می‌شود که میل به خطاکاری اخلاقی در کودک کاهش یابد.

در این خصوص نمونه‌های فراوانی در انیمیشن مورد بحث وجود دارد که از آن میان به دو نمونه اشاره می‌شود: در قسمت سوم از فصل اول، کانر تصمیم می‌گیرد، بدون هماهنگی با تیم، به تنهایی با نینجای شب مقابله کند. او که از سرعت بالای خود احساس غرور می‌کند، به هشدارهای دوستانش توجهی نمی‌کند و مأموریت را به تنهایی پیش می‌برد. این تصمیم نادرست شکست سنگینی برای او به همراه دارد و شرایط را بدتر می‌سازد. پس از این اتفاق، احساس پشیمانی او به وضوح در چهره و رفتارهایش نشان داده می‌شود. در یک نمای نزدیک، چهره پسر گربه‌ای غمگین و درمانده به تصویر کشیده می‌شود: ابروهایش خمیده، چشمانش نیمه‌باز و سرش پایین افتاده است؛ حرکات بدنش کند و بی‌انرژی، شانه‌هایش فروافتاده است و حتی در لحظاتی روی زمین می‌نشیند و به نقطه‌ای خیره می‌شود. با صدایی آرام و پر از اندوه، زمزمه می‌کند: «چرا فکر نکردم که تصمیم من چه تأثیری روی دوستانم دارد؟» در این صحنه، همذات‌پنداری کودک با پسر گربه‌ای بسیار پررنگ می‌شود. کودک احساس پشیمانی او را تجربه می‌کند و یاد می‌گیرد که خودمحوری در تصمیم‌گیری ممکن است به پیامدهای ناخوشایند منجر شود.

همین‌طور، در قسمت چهارم از فصل اول، اما، برای جلوگیری از یک بحران، تصمیم می‌گیرد حقیقتی را از دوستانش پنهان کند. او تصور می‌کند که اگر مسئله‌ای را خودش مدیریت کند، می‌تواند از بروز مشکل جلوگیری کند. ولی این پنهان‌کاری باعث پیچیده‌تر شدن اوضاع و کاهش اعتماد بین اعضای گروه می‌شود. در لحظه‌ای که حقیقت آشکار می‌شود، حالات چهره و زبان بدن جغد- دختر احساسات درونی ناشی از خطاکاری او را به نمایش می‌گذارند: چهره‌اش پر از احساس گناه است، چشمانش اشک‌آلود و ابروهایش بالا رفته‌اند. درحالی‌که دوستانش را به هم می‌فشارد و شانه‌هایش اندکی می‌لرزند، با صدایی لرزان اعتراف می‌کند: «شاید نیت من خوب بود، اما وقتی حقیقت رو پنهان کردم، به همه‌مون آسیب زد». این صحنه، تأثیر عاطفی عمیقی بر کودک می‌گذارد. کودک از طریق همذات‌پنداری با جغد- دختر،

احساس گناه و پشیمانی ناشی از پنهان کاری را درک می کند و از طریق مواجهه و در یک تجربه خیالی درمی یابد که حتی با نیت خوب، دروغ یا پنهان کاری می تواند پیامدهای منفی داشته باشد.

حالات ناشی از درستکاری اخلاقی

در انیمیشن گروه شب نقاب نه تنها حالات ناشی از خطاکاری اخلاقی، بلکه حالات ناشی از درستکاری اخلاقی نیز به وفور به شکلی جذاب و واقع گرایانه به نمایش گذاشته می شوند، به نحوی که کودکان همین حالها را در درون خود به نحوی تجربه می کنند و با آنها آشنا می شوند. برای مثال، در قسمت بیست و ششم از فصل دوم، پسر گربه ای با چالشی مواجه می شود که نیاز به همکاری و رهبری دارد و تصمیم می گیرد با هماهنگی و مشورت با اعضای گروه نقشه ای برای مقابله با دشمنان طراحی کند. این تصمیم منجر به موفقیت آنها در مأموریت می شود. پس از این پیروزی، احساس رضایت و خوشحالی در چهره و رفتار پسر گربه ای به وضوح نمایان است. چهره اش با لبخندی رضایت بخش و چشمانی درخشان نشان داده می شود و با انرژی و اعتماد به نفس بالا به دوستانش نگاه می کند و می گوید: «ما با همدیگر عالی کار کردیم».

نمونه دیگر در قسمت بیست و ششم از فصل اول است. در این قسمت گرگ در ابتدا از صحبت کردن در جمع هراس دارد و از روی خجالت، صدایش را از دست می دهد؛ اما با پیشرفت داستان، او بر ترس خود غلبه می کند و در نهایت با شجاعت در برابر دشمنان صحبت می کند که این اقدام به موفقیت گروه کمک می کند. پس از این اقدام شجاعانه، گرگ با چهره ای شاد و پر از اعتماد به نفس نشان داده می شود. چشمانش درخشان است و با لبخندی روی لبها و قامتی راست و استوار، با صدایی محکم می گوید: «من تونستم! من واقعاً تونستم!» این صحنه به کودکان می آموزد که غلبه بر ترسها و بیان شجاعانه می تواند به احساس رضایت و تقویت اعتماد به نفس منجر شود.

در همه موارد مربوط در این انیمیشن از جمله مثالهای ذکر شده، از طریق ترکیب داستان، طراحی چهره شخصیتها، زبان بدن، دیالوگها و تکنیکهای انیمیشنی و تصویری احساسات منفی ناشی از خطاکاری و احساسات مثبت ناشی از درستکاری اخلاقی به تصویر کشیده می شوند، به شیوه ای که به کودکان کمک می کند تا با این احساسات آشنا شده و بدین سان هم ارزشهای اخلاقی را بهتر درک کنند و هم با تجربه این حالات میل به اخلاقی زیستن در ایشان تقویت شود.

شناخت نسبت به وضع و حال‌های بیرونی

در خلال تماشای انیمیشن گروه شب‌نقاب، علاوه بر شناخت‌های درونی، شناخت‌های بیرونی نیز به‌طور مؤثر در کودکان ایجاد می‌شوند. این شناخت‌ها از جمله راجع به تأثیر رفتارهای اخلاقی یا غیر اخلاقی بر دیگران و جامعه هستند؛ یعنی، از طریق همراهی با داستان، کودکان با آثار و نتایج رفتارهای اخلاقی یا ضد اخلاقی آشنا می‌شوند و نسبت به آن‌ها شناخت از راه مواجه پیدا می‌کنند.

تأثیر رفتارهای اخلاقی بر اجتماع و روابط انسانی

از جمله در قسمت هفتم از فصل اول، هنگامی که نینجای شب با نقشه‌ای فریبنده سعی در ایجاد هرج و مرج در شهر دارد، اعضای گروه شب‌نقاب، برای مقابله با تهدید پیش‌رو، به همکاری و همیاری رو می‌آورند. در میانه بحران، کانر با تأکید بر اهمیت اتحاد به دوستانش می‌گوید: «به‌تنهایی نمی‌توانیم این نقشه را شکست دهیم؛ باید با همدیگر کار کنیم». این دیالوگ به وضوح نشان می‌دهد که چگونه رفتار اخلاقی همکاری منجر به بهبود وضعیت می‌شود؛ نتیجه ملموس این همیاری در خنثی شدن نقشه دشمن و بازگرداندن نظم به شهر دیده می‌شود. پس از موفقیت تیم، تغییرات تصویری و کنشی مانند بازگشت آرامش به خیابان‌ها و چهره‌های شاد و مطمئن شخصیت‌ها به وضوح پیام همکاری مثبت را به کودکان منتقل می‌کند.

در نمونه‌ای دیگر در قسمت پنجم از فصل اول، رومئو تهدیدی جدید را متوجه شهر می‌کند از این طریق که با اختراع رباتی پیشرفته می‌خواهد در شهر هرج و مرج ایجاد کند. در اینجا نیز اعضای تیم با تأکید بر ارزش‌های وفاداری و اعتماد متقابل موفق به غلبه بر بحران می‌شوند. در یک لحظه حساس از داستان، اما به کانر می‌گوید: «به من اعتماد کن! اگر با هم باشیم، می‌توانیم این ربات را شکست دهیم» و کانر با تأکید پاسخ می‌دهد: «اعتماد به یکدیگر اساس پیروزی ما است. ما با هم قدرتمندتریم». این گفتارها به وضوح ارزش‌های اخلاقی وفاداری و اعتماد را برجسته می‌کنند و نشان می‌دهند که این رفتارها چگونه منجر به تقویت روحیه تیمی و بهبود روابط میان اعضا می‌شود. در عین حال، تصویر نهایی موفقیت از راه وفاداری و اعتماد به یکدیگر شامل حضور جمعی اعضای تیم با چهره‌هایی آکنده از اطمینان و رضایت است و به کودکان القاء می‌کند که وفاداری و اعتماد موجب بهبود روابط اجتماعی و دستیابی به اهداف مشترک می‌شوند.

تأثیر رفتارهای غیراخلاقی بر اجتماع و روابط انسانی

در این انیمیشن پیامدهای رفتارهای ضداخلاقی شخصیت‌ها بر جمع نیز بارها و بارها از طریق داستان و گفتارهای کلیدی شخصیت‌های ضدقهرمان‌ها و قهرمان‌ها و سایر تکنیک‌های انیمیشنی به شکلی ملموس به تصویر کشیده می‌شود. مثلاً در قسمت دوم از فصل دوم، نینجای شب تلاش می‌کند تا با استفاده از حيله‌هایی شهروندان را فریب دهد و شهر را به آشوب بکشد. او با نصب تله‌های فریبنده و جعل مدارک مجوز ساخت سعی می‌کند این هدفش را محقق کند. در یکی از صحنه‌های کلیدی، هنگامی که یکی از شهروندان پس از آگاهی یافتن از تله‌های نینجای شب اظهار نگرانی می‌کند، گفتار او به روشنی بیانگر این پیام می‌شود: «رفتارهای نادرست و فریبکارانه فقط یک فرد را به تنهایی در خطر نمی‌اندازد، بلکه تمام جامعه را به آشوب می‌کشاند». پیامد این رفتار در داستان به صورت درهم‌ریختگی شهر، ناآرامی شهروندان و کاهش روحیه جمعی به نمایش در می‌آید. تصویری که در اوج این وضع بد اجتماعی به مخاطب نشان داده می‌شود حاکی است از خیابان‌های خلوت و چهره‌های نگران و مضطرب افراد. این تصویر تأثیر مستقیم رفتار ضداخلاقی نینجای شب را بر جامعه برجسته می‌کند. کودکان از طریق مشاهده این نتایج درمی‌یابند که اعتماد و نظم اجتماعی از ارزشمندترین دارایی‌های جامعه هستند و هرگونه تخلف اخلاقی می‌تواند پیامدهای جدی در سطح جمعی به همراه داشته باشد.

در قسمت پنجم از فصل اول، رومئو، با استفاده از ایده‌های ناپایدار و نادیده گرفتن اصول ایمنی و اخلاقی، اختراعی می‌سازد که باعث بروز هرج و مرج و ایجاد مشکلات فراوان در محیط اطراف می‌شود. در ابتدا او با افتخار اختراع خود را معرفی می‌کند و ادعا می‌کند که این اختراع می‌تواند زندگی را تغییر دهد؛ اما در عمل، این دستگاه ضعیف و بی‌اعتبار باعث ایجاد اختلالاتی می‌شود که نه تنها به دیگران آسیب می‌رساند، بلکه نظم و آرامش محیط را نیز بر هم می‌زند. در یکی از صحنه‌های مهم، یکی از اعضای تیم گروه شب نقاب در واکنش به آشوب ایجاد شده می‌گوید: «وقتی کسی بدون رعایت اصول اخلاقی و اهمیت دادن به ایمنی عمل کند، نه تنها خودش بلکه همه اطرافیانش ضرر می‌کنند». نتایج اختراع بی‌پروای رومئو در داستان به صورت آشکار از طریق به هم ریختگی و نارضایتی جمعی به نمایش گذاشته می‌شود؛ فضای عمومی که قبلاً سرشار از شادی و هماهنگی بود، با حضور اختراع خطرناک رومئو دچار ناآرامی شده و افراد جامعه از اضطراب و نگرانی رنج می‌برند و تفرقه در

قابلیت زیرژانر ابرقهرمانی در انیمیشن برای تعلیم و تربیت اخلاقی کودکان [...] ۱

بین شهروندان موج می‌زند. این نتایج، تأثیر منفی رفتارهای ضد اخلاقی را به وضوح به کودکان القاء می‌کنند.

در همه مثال‌های ذکر شده در این قسمت، استفاده از نماهای نزدیک (کلوزآپ) برای نمایش حالت‌های چهره و احساسات عمیق، تدوین ریتمیک برای انتقال تغییرات از لحظات بحرانی به دوره‌های آرامش پس از موفقیت و بالعکس و بهره‌گیری از زبان بدن (مانند ژست‌های هماهنگ یا ناهماهنگ، نگاه‌های مستقیم یا غیرمستقیم و دزدانه و حرکات تأییدی یا حاکی از نارضایتی) تأثیر مثبت رفتارهای اخلاقی تأثیر منفی رفتارهای غیر اخلاقی را به صورت بصری تقویت می‌کنند. این ترکیب عناصر داستانی، گفتاری و فنی به کودکان امکان می‌دهد تا از طریق تجربه مواجهه، نتایج رفتارهای اخلاقی را در روابط اجتماعی و جامعه درک کنند.

مهارت‌های اخلاقی

با شرحی که در بخش مبانی نظری گذشت، مهارت‌های اخلاقی از لازمه‌های زیست اخلاقی هستند که طبعاً از طریق تمرین و ورزیدن تقویت می‌شوند. سه مهارت کلیدی در این میان از همه واجد اهمیت بیشتری هستند: (۱) مهارت داوری و قضاوت اخلاقی، (۲) مهارت بروز احساس مناسب، در جای مناسب و به اندازه مناسب و (۳) مهارت تخیل اخلاقی. حال در ادامه خواهیم دید که چگونه این مهارت‌ها از طریق تعامل کودک با داستان‌های این انیمیشن و شخصیت‌های آن تقویت می‌شوند.

مهارت داوری و قضاوت اخلاقی

داوری اخلاقی به معنای توانایی تحلیل موقعیت‌های پیچیده، تشخیص جزئیات مرتبط و اتخاذ تصمیمات درست بر اساس اصول اخلاقی است. این مهارت زمانی به بهترین شکل پرورش می‌یابد که فرد بتواند بارها و بارها با موقعیت‌های اخلاقی مختلف روبه‌رو شود و به داوری در مورد آن‌ها بپردازد.

داوری اخلاقی در موقعیت‌های پیچیده

یکی دیگر از ویژگی‌های انیمیشن گروه شب‌نقاب این است که تقریباً در هر قسمت قهرمانان داستان در موقعیت‌هایی قرار می‌گیرند که برای کودکان پیچیده هستند و قهرمانان در این موقعیت‌ها ناگزیر باید تصمیم‌هایی بگیرند. این امر سبب می‌شود که کودکان از طریق همذات‌پنداری با قهرمانان داستان به نوعی تجربه‌ای خیالی از قرار گرفتن در آن موقعیت‌های پیچیده به دست بیاورند و بدین سان با ورزیدن مهارت داوری اخلاقی این

مهارت در ایشان پرورش پیدا کند. برای مثال، در قسمت بیست و ششم از فصل اول، پسر گربه‌ای با یک چالش اخلاقی جدی روبه‌رو می‌شود. در جریان مأموریت، قفل امنیتی مهمی گم می‌شود و زمان‌بندی‌ای بحرانی برای جلوگیری از دسترسی دشمن به منبعی حیاتی به وجود می‌آید. پسر گربه‌ای باید بین دو مسیر تصمیم‌گیری کند: گزینه اول تعقیب سریع سرنخ‌ها برای یافتن قفل است و گزینه دوم همکاری با تیم و اجرای برنامه اصلی برای محافظت از منبع حیاتی است. با در نظر گرفتن پیامدهای احتمالی هر انتخاب، پسر گربه‌ای تصمیم می‌گیرد که امنیت جمعی و انجام مأموریت تیمی را در اولویت قرار دهد. آنچه در این انتخاب به او کمک می‌کند از سویی توانایی تحلیل دقیق شرایط و جزئیات موقعیت است و از سوی پایبندی به اصول اخلاقی است. طبعاً کودک در فرایند تصمیم‌گیری با او همراهی می‌کند و با مرور این امور مهم تجربه‌ای خیالی از تصمیم‌گیری و داوری اخلاقی درست را از سر می‌گذرانند.

در نمونه‌ای دیگر، در قسمت سی و یکم از فصل اول، اما در مواجهه با یک تهدید فوری از سوی دشمن قرار می‌گیرد. در شرایطی که زمان بسیار کم است، یک میان‌بر خطرناک وجود دارد که می‌تواند سریعاً به توقف تهدید کمک کند، اما استفاده از آن ممکن است جان یک شهروند بی‌گناه را به خطر اندازد. اما پس از ارزیابی دقیق وضعیت و در نظر گرفتن پیامدهای اخلاقی، تصمیم می‌گیرد که از میان‌بر صرف‌نظر کند و با روش‌های ایمن‌تر و اخلاقی‌تر عمل کند. این تصمیم بر توانایی کنترل احساسات، مدیریت اضطراب و انتخاب راه‌حلی که به اصول انسانی و اخلاقی پایبندتر هستند تأکید می‌کند و طبعاً کودک نیز در خلال داستان با این‌ها دست‌وپنجه نرم می‌کند.

به‌کارگیری اصول اخلاقی در موقعیت‌های خاص

این انیمیشن همچنین به کودکان می‌آموزد که قضاوت اخلاقی نیازمند درک دقیق شرایط و جزئیات است. برای مثال، در قسمت سی و یکم از فصل اول، اما باید تصمیم بگیرد که آیا برای متوقف کردن یکی از دشمنان از یک میان‌بر غیر اخلاقی استفاده کند یا با رعایت اصول اخلاقی راهی دشوارتر ولی درست‌تر را برگزیند. این تصمیم‌گیری کودک را با چالشی اخلاقی مواجه می‌کند و به او اجازه می‌دهد تا مهارت تصمیم برای رعایت اصول را حتی در شرایط سخت تمرین کند و بیاموزد. نمونه‌هایی از این دست در انیمیشن گروه شب‌نقاب فراوان است.

مهارت بروز احساس مناسب، در جای مناسب و به اندازه مناسب

مهارت بروز احساسات مناسب به معنای توانایی کنترل، مدیریت و ابراز احساسات به شکلی متناسب با موقعیت است. این مهارت که نخستین بار ارسطو در اخلاق نیکوماخوس به آن پرداخته است، برای ایجاد تعادل در زندگی اخلاقی ضروری است. گروه شب‌نقاب، از طریق نمایش لحظاتی که شخصیت‌ها باید احساسات خود را مدیریت کنند، این مهارت را در مخاطبان کودک تقویت می‌کند.

کنترل احساسات در شرایط استرس‌زا

در قسمت بیست و چهارم از فصل اول، گرگ در مواجهه با مأموریتی حساس، به سبب اعتماد به نفس بیش از حد و تمایل عاطفی شدید به نشان دادن قدرت‌هایش، تصمیمات عجولانه‌ای می‌گیرد که گروه را در معرض خطر قرار می‌دهد. او در نهایت می‌آموزد که باید احساسات خود را کنترل کرده و با تفکر و همکاری با تیم، مشکلات را حل کند. در خلال این داستان، به کمک گفتارها، کنش‌ها و نگاه‌های ردوبدل شده میان شخصیت‌ها و سایر عناصر بصری، فرصتی برای کودک فراهم می‌شود تا همراه با اما کنترل احساسات در موقعیت‌های حساس را تمرین کند و یاد بگیرد که چگونه صبر و آرامش می‌تواند در حل مشکلات مؤثر باشد.

مهارت مدیریت احساسات: صبر و خویشتن‌داری در لحظات بحرانی

کنترل احساسات در موقعیت‌های استرس‌زا یکی دیگر از مهارت‌های حیاتی اخلاقی است. در قسمت چهارده از فصل دوم، رومئو دستگامی را می‌سازد که توانایی پسر گریه‌ای را برای دوییدن سریع به چالش می‌کشد. پسر گریه‌ای که ابتدا از دست دادن این توانایی را نمی‌پذیرد، دچار خشم و ناامیدی می‌شود؛ اما در نهایت، با کمک تیم و آرام کردن خود، یاد می‌گیرد که چگونه با شرایط جدید کنار بیاید و همچنان مأموریت را به پایان برساند. این قسمت نشان می‌دهد که چگونه مدیریت احساسات در شرایط سخت می‌تواند به حل مشکلات کمک کند. در عین حال، کودک نیز در خلال این داستان و داستان‌های مشابه در این انیمیشن این مهارت را می‌ورزد و تمرین می‌کند.

مهارت تخیل اخلاقی

علاوه بر مهارت‌های داوری اخلاقی و بروز احساس مناسب در جای مناسب و به اندازه مناسب، مهارت سومی که در تربیت اخلاقی اهمیت بسزایی دارد، مهارت تخیل اخلاقی است. این مهارت به کودکان کمک می‌کند تا خود را در جای دیگران قرار

دهند و بتوانند از منظرهای مختلف به موقعیت‌ها نگاه کنند. تخیل اخلاقی نه تنها رفتارهای اخلاقی را تقویت می‌کند، بلکه زمینه را برای رشد همدلی و درک عمیق‌تر از دیگران فراهم می‌آورد. همچنین، این مهارت به فرد امکان می‌دهد که با در نظر گرفتن دیدگاه‌های مختلف، بهتر داوری اخلاقی کند و در نتیجه عمل اخلاقی تری انجام دهد. از این لحاظ، مهارت تخیل اخلاقی می‌تواند مددکار داوری اخلاقی نیز باشد. انیمیشن گروه شب‌نقاب، با خلق موقعیت‌های چالش‌برانگیز و داستان‌های پرتنش، بستری ایده‌آل برای پرورش این مهارت فراهم می‌کند.

تخیل اخلاقی: خود را جای دیگران گذاشتن

یکی از برجسته‌ترین مثال‌ها در گروه شب‌نقاب مربوط به قسمت ششم از فصل سوم است که در آن گرگ با شخصیتی جدید آشنا می‌شود که در ابتدا به نظر می‌رسد قصد دارد جای او را در تیم بگیرد. گرگ ابتدا احساس ناامنی و متعاقباً حسادت می‌کند و رفتارهایی ناشی از حسادت بروز می‌دهد، اما آرام آرام با قرار دادن خود به جای دوست جدید و درک احساسات او متوجه می‌شود که او تنها به دنبال دوستی و همکاری است. این درک متقابل به آن‌ها کمک می‌کند تا با همکاری یکدیگر نقشه‌های دشمنان را خنثی کنند. چنین موقعیت‌هایی در انیمیشن شب‌نقاب که کم‌هم نیستند، به کودکان نشان می‌دهند که به‌کارگیری مهارت تخیل اخلاقی چگونه می‌تواند به کاهش تنش‌ها و یافتن راه‌حل‌های مسالمت‌آمیز کمک کند و چه بسا به روابط صمیمانه و دوستی منجر شود.

افزون‌بر این و مهم‌تر این که این انیمیشن با ایجاد موقعیت‌هایی نظیر آنچه یک نمونه‌اش گذشت شخصیت‌ها را در شرایطی قرار می‌دهد که مجبور به درک احساسات و نیازهای دیگران می‌شوند و این امر به کودکان این فرصت را می‌دهد که تخیل اخلاقی خود را همراه با قهرمانان داستان تمرین و تقویت کنند.

رشد همدلی و غمخواری از طریق تخیل اخلاقی

تخیل اخلاقی نه تنها به تصمیم‌گیری اخلاقی کمک می‌کند، بلکه زمینه‌ساز رشد همدلی و غمخواری نیز می‌شود که خودش احساسی پایه‌ای در اخلاقی زیستن است. در قسمت بیست و چهارم از فصل اول، فلور تلاش می‌کند تا با استفاده از «ماهک قدرت»، مقر اصلی گروه شب‌نقاب را محاصره می‌کند. در این میان، پسر گربه‌ای می‌کوشد تا با درک احساسات فلور و همدلی با او، به‌جای مقابله و نبرد، با فلور

ارتباط برقرار کند و تخیل کند که علت این کار او چیست. در خلال تلاش‌های پسر گربه‌ای برای اینکه خود را جای فلور بگذارد فرصتی برای مخاطب فراهم می‌شود تا با این تمرین را بکند. تمرین‌های ذهنی‌ای مانند این در سرتاسر انیمیشن مذکور به نحوی ضمنی، با پرورش تخیل اخلاقی کودکان، احساس همدلی و غمخواری را در ایشان ایجاد و تقویت می‌کنند.

باری، چنان که همه مهارت‌ها، مهارت‌های اخلاقی نیز از طریق تمرین و ورزیدن کسب و تقویت می‌شوند، حال، نکته این جا است که انیمیشن گروه شب‌نقاب با فراهم آوردن موقعیت‌های خیالی و شبیه‌سازی شده، به کودکان این امکان را می‌دهد که بدون ترس از عواقب واقعی، بارها و بارها تصمیم‌گیری کنند، احساسات خود را مدیریت کنند و تخیل اخلاقی خود را به کار بگیرند و تقویت کنند. این فرایند یادگیری عملی، پایه‌ای قوی برای رفتارهای اخلاقی در زندگی واقعی کودکان ایجاد می‌کند.

نتیجه‌گیری

این پژوهش نشان می‌دهد که انیمیشن گروه شب‌نقاب که در زیرژانر ابرقهرمانی ساخته شده است، به‌مثابه ابزاری قدرتمند و چندلایه برای تعلیم و تربیت اخلاقی کودکان عمل می‌کند و از طریق همین نمونه روشن می‌شود که زیرژانر ابرقهرمانی چنین قابلیت ارزشمندی را دارا است. این نتایج در بستر چارچوب نظری مورد استفاده (از جمله رئالیسم اخلاقی، نظریه یادگیری اجتماعی بندورا و دیدگاه جامعه‌پذیری پیازه) به‌وضوح تأیید می‌کنند که انیمیشن‌های ابرقهرمانی می‌توانند با بهره‌گیری از روایت‌های جذاب، شخصیت‌های الگو و موقعیت‌های اخلاقی پیچیده، سه سطح اساسی تعلیم و تربیت اخلاقی را در کودکان رقم بزنند:

۱. **دانسته‌های اخلاقی:** از دیدگاه رئالیسم اخلاقی، انیمیشن گروه شب‌نقاب، به‌مثابه نمونه‌ای خوب از زیرژانر ابرقهرمانی، مفاهیم جهان‌شمولی همچون عدالت، بخشش، مهربانی و مسئولیت اجتماعی را به شیوه‌ای غیر مستقیم اما قوی به کودکان القا می‌کنند. طبق نظریه یادگیری اجتماعی بندورا، کودکان از طریق مشاهده الگوهای رفتاری موجود در شخصیت‌های داستان، به شیوه‌ای طبیعی و از طریق فرایند مدل‌سازی، این دانسته‌ها را در خود می‌گنجانند؛ به عبارت دیگر، با مشاهده اعمال مثبت قهرمانان، کودکان به تدریج ارزش‌های اخلاقی را به‌عنوان دانسته‌های اساسی در ساختار فکری خود به ثبت می‌رسانند

و با در ضمن آن‌ها را به نحو عمیق‌تری فهم می‌کنند.

۲. **شناخت‌های اخلاقی:** شناخت‌های اخلاقی که از طریق مواجهه مستقیم با موقعیت‌های داستانی به دست می‌آیند، به کودکان کمک می‌کند تا عواقب و آثار و نتایج درونی و بیرونی اعمال اخلاقی را درک کنند. این فرایند شناختی که در چارچوب نظریه جامعه‌پذیری پیازه مطرح می‌شود، نشان می‌دهد که رشد اخلاقی از طریق تعاملات اجتماعی و موقعیت‌های تعاملی شکل می‌گیرد. در انیمیشن گروه شب‌نقاب، صحنه‌هایی که پیامدهای تصمیمات درست یا نادرست شخصیت‌ها را به وضوح به تصویر می‌کشند به کودکان این امکان را می‌دهند که از طریق همدات‌پنداری، شناخت عمیقی از پیامدهای رفتارها به دست آورند و دیدگاهی اخلاقی نسبت به زندگی واقعی پیدا کنند.

۳. **مهارت‌های اخلاقی:** پرورش مهارت‌های اخلاقی، از جمله توانایی داوری و قضاوت اخلاقی، کنترل و مدیریت احساسات در شرایط بحرانی و به‌کارگیری تخیل اخلاقی برای درک دیدگاه‌های مختلف، از دستاوردهای مهم تعلیم و تربیت اخلاقی از طریق این انیمیشن است. طبق نظریه بندورا، تکرار مشاهده رفتارهای مثبت در قالب الگو به کودکان کمک می‌کند تا این مهارت‌ها با یادگیری از طریق مشاهده بورزند و فرا بگیرند. همچنین، از منظر پیازه، موقعیت‌های اجتماعی شبیه‌سازی‌شده در روایت‌های انیمیشنی باعث می‌شود که کودکان در فرایند جامعه‌پذیری مهارت‌های لازم برای تصمیم‌گیری اخلاقی را در محیطی امن و تعاملی، بورزند و در خود تقویت کنند.

به‌طور کلی، یافته‌های این پژوهش تأیید می‌کند که انیمیشن‌های ابرقهرمانی همچون گروه شب‌نقاب از یک سو با ارائه الگوهای رفتاری اخلاقی (طبق نظریه بندورا) باعث می‌شوند تا کودکان از طریق مشاهده و تقلید، به شکل طبیعی، دانسته‌های اخلاقی را فراگیرند و از سوی دیگر، تعاملات اجتماعی و موقعیت‌های تعاملی موجود در روایت، مطابق با دیدگاه پیازه، زمینه لازم برای شکل‌گیری شناخت‌های اخلاقی عمیق و در نهایت پرورش مهارت‌های اخلاقی را در کودکان فراهم می‌آورند.

باری، این انیمیشن با ایجاد فضایی که در آن ارزش‌های اخلاقی نه به‌صورت خشک و صرفاً مفهومی بلکه از طریق روایت‌های باورپذیر و جذاب و پرتنش به تصویر کشیده می‌شوند کودکان را به تأمل در مورد چالش‌های اخلاقی روزمره وامی‌دارد و آنان را به ساختن دنیایی همدلانه‌تر و منصفانه‌تر ترغیب می‌نماید.

قابلیت زیرژانر ابرقهرمانی در انیمیشن برای تعلیم و تربیت اخلاقی کودکان [...] ۱

درنهایت، این نتایج بر اهمیت تطبیق رویکردهای تعلیمی و تربیتی با ویژگی‌های روان‌شناختی و شناختی کودکان تأکید می‌کند؛ به گونه‌ای که تعلیم و تربیت اخلاقی، از راه رسانه‌های داستانی و انیمیشنی، به شیوه‌ای غیر مستقیم و جذاب می‌تواند در رشد شخصیت و توانمندی‌های اجتماعی آنان نقش بسزایی ایفا کند؛ بنابراین، توجه به قابلیت تعلیمی و تربیتی زیرژانر ابرقهرمانی نه تنها برای بهبود آموزش اخلاقی در دنیای دیجیتال امروز که کودکان از سنین پایین با انواع رسانه‌ها در تماس هستند ضروری است، بلکه می‌تواند راهگشای ایجاد نسل‌های آینده‌ای باشد که از نظر اخلاقی آگاه، همدل و متعهد به ارزش‌های انسانی مشترک هستند.

تعارض منافع

تعارض منافع ندارم.

منابع و مأخذ

- ارسطو (۱۳۸۹). اخلاق نیکوماخوس. ترجمه محمدحسن لطفی. چاپ سوم، تهران: طرح نو.
- توکلیان، حامد (۱۳۹۵). ظرفیت‌سنجی مجموعه‌های نمایشی تلویزیونی در خلق ابرقهرمان ایرانی (با مطالعه تطبیقی نقش اسطوره‌ها و کهن‌الگوها در خلق ابرقهرمان ایرانی و هالیوودی). پایان‌نامه کارشناسی ارشد، دانشگاه صداوسیما.
- جمالی، حسن (۱۳۹۸). نقش و ظرفیت‌های پویانمایی برای تربیت دینی کودکان. پایان‌نامه کارشناسی ارشد، دانشکده دین و رسانه، دانشگاه صداوسیما.
- خادمی‌کارمزدی، حسن (۱۳۹۸). مطالعه ظرفیت‌های نمایشی جهان مارول برای بازتولید اسطوره‌ها و ابرقهرمان‌های ملی در سینما و تلویزیون ایران (با مطالعه موردی داستان‌های شاهنامه). پایان‌نامه کارشناسی ارشد، دانشکده تولید رادیو و تلویزیون، دانشگاه صداوسیما.
- راسل، برتراند (۱۳۷۷). مسائل فلسفه. ترجمه منوچهر بزرگمهر، چاپ چهارم، تهران: شرکت سهامی انتشارات خوارزمی.
- صالحی، نجمه سادات (۱۴۰۰). واکاوی مؤلفه‌های قهرمان‌پروری در انیمیشن‌های ابرقهرمانی برای ساخت انیمیشن‌های ملی. پایان‌نامه کارشناسی ارشد، گروه هنرهای تجسمی، دانشکده هنر، دانشگاه سوره.
- مهدوی، راضیه (۱۴۰۰). سوپر قهرمان در انیمیشن ایران، با نگاهی به سه سوپر قهرمان در انیمیشن آمریکا (سوپرمن، باتمن و اسپایدرمن). طرح پژوهشی درون‌دانشگاهی، پردیس بین‌المللی فارابی، دانشگاه هنر تهران.
- American Academy of Pediatrics. (2016). Media and young minds. *Pediatrics*, 138(5), e20162591. <https://doi.org/10.1542/peds.2016-2591>
- Aristotle. (2010). *Nicomachean Ethics* (M. H. Lotfi, Trans., 3rd ed.). Tehran: Tarh-e No. [In Persian]
- Bandura, A. (1977). *Social Learning Theory*. Englewood Cliffs, NJ: Prentice-Hall.
- Bandura, A. (2001). Social Cognitive Theory of Mass Communication. *Media Psychology*, 3(3), 265-299. https://doi.org/10.1207/S1532785XMEP0303_03
- Brown, J., & Parsons, S. (2019). Ethical Themes in Contemporary Superhero Cartoons: A Developmental Perspective. *Journal of Media Ethics*, 34(2), 112-128.
- Buckingham, D. (2020). *Media Education: Literacy, Learning and Contemporary Culture*. Polity Press.
- Currie, G. (1995). *The moral psychology of fiction*. *Australasian Journal of Philosophy*, 73(2), 250-259. <https://doi.org/10.1080/00048409512346551>
- Davidson, Donald. (1980). *Essays on Actions and Events*, Clarendon Press, Oxford.
- Dewey, J. (1916). *Democracy and Education*. Macmillan.
- Dewey, J. (1938). *Experience and Education*. Macmillan.

- Dreyfus, H. L., & Dreyfus, S. E. (1986). *Mind over Machine: The Power of Human Intuition and Expertise in the Era of the Computer*. Free Press.
- Dworkin, R. (2011). *Justice for Hedgehogs*. Harvard University Press.
- Freire, P. (1970). *Pedagogy of the Oppressed*. Continuum.
- Hume, D. (1751). *An Enquiry Concerning the Principles of Morals*. Oxford University Press.
- Jamali, H. (2019). The role and potential of animation in religious education for children (Master's thesis). Faculty of Religion and Media, IRIB University. **[In Persian]**
- Johnson, M. (1993). *Moral Imagination: Implications of Cognitive Science for Ethics*. University of Chicago Press.
- Khademi Karmazdi, H. (2019). A study of the dramatic capacities of the Marvel universe for the reproduction of national myths and superheroes in Iranian cinema and television (A case study of Shahnameh stories) (Master's thesis). Faculty of Radio and Television Production, IRIB University. **[In Persian]**
- Killen, M., & Smetana, J. G. (2015). *Handbook of moral development*. Psychology Press.
- La Borderie, R. (1984). Media education in France. *Prospects: Quarterly Review of Education*, 14(2), 231-240. <https://doi.org/10.1007/BF02220527>
- Lemish, D., & Götz, M. (2018). *Children and Media Worldwide: A Comparative Study of How Children Engage with Media*. Routledge.
- Kohlberg, L. (1981). *Essays on Moral Development: The Philosophy of Moral Development*. Harper & Row.
- MacIntyre, A. (1981). *After Virtue: A Study in Moral Theory*. University of Notre Dame Press.
- Maire, Q. (2022). International capital and social class: A sociology of international certification in French urban school markets. *British Journal of Sociology of Education*, 43(8), 1202-1220. <https://doi.org/10.1080/01425692.2022.2077158>
- Mares, M. L., & Acosta, E. E. (2008). Be kind, rewind: The impact of character moral development on children's learning from animated stories. *Media Psychology*, 11(3), 377-399.
- Martin, J. F. (2007). Children's attitudes toward superheroes as a potential indicator of their moral understanding. *Journal of Moral Education*, 36(2), 239-250. <https://doi.org/10.1080/03057240701325348>
- Mavaddedi, R. (2021). *The superhero in Iranian animation: A study of three American superheroes (Superman, Batman, and Spiderman)* (Internal research project). Farabi International Campus, University of Art, Tehran. **[In Persian]**
- Morris, T., & Morris, M. (2008). *Superheroes and Philosophy: Truth, Justice, and the American Way*. New York, NY: Wiley.
- Murdoch, I. (2008). *The sovereignty of good* (Sh. Talaqani, Trans.). Tehran: Shour Publications. **[In Persian]**
- Nussbaum, M. C. (1990). *Love's Knowledge: Essays on Philosophy and Literature*. Oxford University Press.

- Piaget, J. (1932). *The Moral Judgment of the Child*. London: Kegan Paul, Trench, Trubner & Co.
- Piaget, J. (1962). *Play, Dreams and Imitation in Childhood*. New York: W. W. Norton & Company.
- Piaget, J., & Inhelder, B. (1969). *The Psychology of the Child*. New York: Basic Books.
- Putnam, H. (1978). Literature, Science and Reflection. in *Meaning and the Moral Sciences*. London: Routledge & Kegan Paul.
- Reynolds, R. (2004). *Super Heroes!: Capes and Crusaders in Comics and Films*. University Press of Mississippi.
- Rideout, V., Foehr, U. G., & Roberts, D. F. (2010). *Generation M2: Media in the Lives of 8- to 18-Year-Olds*. Menlo Park, CA: Kaiser Family Foundation.
- Rosenkoetter, L. I. (2001). The impact of superhero narratives on children's moral reasoning. *Journal of Child Psychology*, 28(4), 457-472.
- Ross, D. W. (1930). *The Right and the Good*. Oxford University Press.
- Russell, B. (1998). *The problems of philosophy* (M. Bozorgmehr, Trans., 4th ed.). Tehran: Kharazmi Publishing Company. **[In Persian]**
- Ryle, G. (1945). Knowing How and Knowing That: The Presidential Address. *Proceedings of the Aristotelian Society*, 46.
- Salehi, N. S. (2021). *An analysis of hero-making elements in superhero animations for the production of national animations* (Master's thesis). Faculty of Visual Arts, Soore University. **[In Persian]**
- Shafer-Landau, R. (2003). *Moral Realism: A Defence*. Oxford University Press.
- Smith, M. (1994). *The Moral Problem*. Blackwell Publishing.
- Sternberg, R. J. (1997). *Thinking Styles*. Cambridge University Press.
- Tavakolian, H. (2016). *The potential of television drama series in creating an Iranian superhero (A comparative study of myths and archetypes in Iranian and Hollywood superhero narratives)* (Master's thesis). IRIB University. **[In Persian]**
- Turiel, E. (2006). The development of morality. *Handbook of Child Psychology*, 3(6), 789-857.
- Vollum, S., & Adkinson, C. D. (2003). *The Portrayal of Crime and Justice in the Comic Book Superhero Mythos*. *Journal of Criminal Justice and Popular Culture*, 10(2).
- Weston, A. (1997). *A Practical Companion to Ethics* (2nd ed.). Oxford University Press.
- Williams, B. (2006). *Ethics and the Limits of Philosophy*. London and New York: Routledge.
- Wilson, B. J., & Drogos, K. L. (2015). Superheroes and Children's Moral Scripts: A Social Learning Approach. *Communication Research*, 42(1), 131-155.



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