

فصلنامه مطالعات زبان و ترجمه (دانشکده ادبیات و علوم انسانی)، علمی - پژوهشی، شماره دوم، تابستان 1390

## فرهنگ، کارتون و آموزش زبان انگلیسی: مطالعه کیفی کارتون «انگلیسی جادویی»

رضا پیش قدم (دانشیار دانشگاه فردوسی مشهد، نویسنده مسئول)

pishghadam@um.ac.ir

مصطفی مرادی مقدم (دانشجوی دکتری آموزش زبان انگلیسی دانشگاه تبریز)

Mostafa\_morady@yahoo.com

### چکیده

مطالعات اکولوژیک آموزش زبان این موضوع را بیان می‌کند که برای شناختی صحیح از روند رشد کودک در ابعاد مختلف، باید به لایه‌های متفاوت آموزش زبان نفوذ کرد و به بررسی آن‌ها پرداخت. یکی از این لایه‌ها، که می‌تواند ابعاد فرهنگی، هویتی و آموزشی کودک را تحت الشعاع قرار دهد، نقش «رسانه» است. در دنیای رو به توسعه مدرن، رسانه تقریباً در تمام فعالیت‌های بشر رخنه کرده است و حوزه آموزش زبان نیز از این قاعده مستثنی نیست. در این تحقیق کیفی، به بررسی کارتون آموزش زبان انگلیسی به نام «انگلیسی جادویی»، که گلچینی از ۲۰ کارتون مختلف «والت دیزنی» است، و تأثیر آن بر فراگیر پرداخته شده است. این کارتون در ابعاد فرهنگی و آموزشی مورد بررسی قرار گرفت. نتایج نشان داد کارتون آموزشی «انگلیسی جادویی» نه تنها در بعد آموزشی غنی نیست، بلکه این خطر نیز وجود دارد که مشاهده بدون کنترل این برنامه آموزشی، در کودک بینشی غربی به وجود بیاورد که می‌تواند در سنین جوانی منشأ بسیاری از اختلالات هویتی و فرهنگی شود. در پایان، پیشنهادهایی نیز ارائه شده است.

**کلیدواژه‌ها:** مطالعات اکولوژیک، آموزش زبان انگلیسی، رسانه، ابزارهای فرهنگی، کارتون «انگلیسی جادویی».

### مقدمه

سبک‌ها و روش‌های مختلفی برای مطالعه یادگیری زبان دوم در کودکان وجود دارد که در آن، نظریه‌ها و تفکرات مختلف، یکی پس از دیگری خلق شده‌اند. در این میان، هر کدام جانشین قالب فکری

نظریه‌های پیشین شده و در این جابه‌جایی، ایده‌های جدید که از دل تفکرات قبلی پدید می‌آید، حوزه یادگیری زبان دوم را بیش از پیش چالش‌برانگیز کرده است. با به روی کار آمدن نظریه‌های «سازنده‌گرایی» (Constructivism)، موج جدیدی از تحقیقات در حوزه یادگیری زبان دوم به راه افتاد، که موضوع مشترک بیشتر آن‌ها، قراردادن زبان‌آموز در مرکز توجه بود. در این میان، دو جبهه مخالف به وجود آمد که هدایت یکی را «ویگوتسکی» و دیگری را «پیاژه» بر عهده گرفته بود. در مدل سازنده‌گرایی فردی پیاژه، رشد شناختی کودک از اهمیت به‌سزایی برخوردار است که در آن، گذشته کودک و اینکه او چه مقدار اندوخته زبانی جمع کرده مورد توجه است و این اندوخته، نقش اساسی در یادگیری‌های بعدی کودک دارد (پیاژه، ۱۹۵۵). به عقیده پیاژه (۱۹۷۰)، یادگیری کودک وابسته به رشد شناختی اوست و این بلوغ فکری، شرط لازم رسیدن به مراحل پیچیده و انتزاعی یادگیری تلقی می‌شود. در مقابل این نگاه «فردگرا»، تصور جامعه‌شناختی ویگوتسکی است که اعتقاد داشت کودک دارای توانایی‌های بالقوه‌ای است که در محیط آشکار می‌شود و فرد قادر است کارهایی را که به تنهایی از عهده آن بر نمی‌آید، با کمک محیط انجام دهد (ویگوتسکی، ۱۹۷۸).

با پررنگ شدن نقش محیط و مطالعات اکولوژیک در حوزه یادگیری زبان دوم، استفاده از ابزارهای مختلف برای افزایش توانایی‌های زبان‌آموز، اهمیت به‌سزایی پیدا کرد که «رسانه» نیز جزئی از آن است. نقش رسانه در قلمروی زبان دوم تا اندازه زیادی مدیون نظریات کراشن است که بیان داشت مقدار و کیفیت اطلاعات زبان‌شناختی که به زبان‌آموز تحمیل می‌شود، نقش مهمی در یادگیری دارد (کراشن، ۱۹۸۵). کراشن بر این عقیده بود که در معرض اطلاعات زبان‌شناختی گویش‌وران زبان مقصد قرار گرفتن، تنها شرط لازم یادگیری زبان دوم است و بر همین اساس، فیلم‌ها و کارتون‌های آموزشی فراوانی برای رفع این نیاز زبان‌آموزان به وجود آمد که در کنار آموزش، «تفریح» را نیز در بر می‌گرفت.

با بوجود آمدن ابداعات صنعتی فراوان، که در چند دهه اخیر شاهد آن بودیم، دامنه انتخاب والدین در به کارگیری مواد درسی بیش از پیش گسترده شده است. وبسایت‌ها، برنامه‌های رایانه‌ای، نوارهای آموزشی، فیلم، کارتون و تلویزیون، نمونه‌هایی از این انتخاب‌ها هستند. اما رابطه این برنامه‌ها با یادگیری زبان دوم در کودکان چیست؟ نگاه کنجکاوانه‌تر، ما را به سمت این سؤال می‌کشاند که کیفیت آموزشی این برنامه‌ها در چه سطحی است؟ آیا این برنامه‌ها واقعاً برای کودکان مفید هستند؟ در سال‌های اولیه رشد

کودک، تعاملات او با محیط بسیار با اهمیت است و در شکل‌دهی رفتار او تأثیر غیر قابل انکاری دارد. با در نظر گرفتن این موضوع، بررسی ماهیت کارتون‌های آموزشی زبان باید با دقت فراوان و عالمانه انجام شود. یکی از منابع رسانه‌ای، که از محبوبیت بسیار زیادی در بین کودکان برخوردار است، برنامه آموزشی «انگلیسی جادویی» است که در برخی مدارس و تقریباً در اکثر مؤسسات و کانون‌های آموزش زبان انگلیسی وابسته به وزارت آموزش و پرورش از آن استفاده می‌شود. از این رو، در این مطالعه به دنبال واکاوی و تحلیل فرهنگی و آموزشی این کارتون آموزشی هستیم.

#### پیشینه تحقیق

در مطالعات اکولوژیک آموزش زبان، یکی از مواردی که در چند سال اخیر توسعه قابل توجهی داشته، موضوع رسانه است. توجه به تأثیرات محیطی در زندگی کودکان به قرن هیجده میلادی بر می‌گردد؛ در آن زمان با آغاز چاپ رمان برای اولین بار، بسیاری نگران این موضوع بودند که مخاطب، مخصوصاً کودکان و نوجوانان، ممکن است توسط ارزش‌های حمایت شده در این کتاب‌ها تحت تأثیر قرار گیرند و این شاخص‌های فرهنگی باعث شود که فرد آن‌ها را در زندگی خود دنبال کند و با الگوپذیری از آن، زندگی و فرهنگ خود را شکل دهد (بتی، ۲۰۰۶). راینسون و همکارانش (۲۰۰۷) بر این عقیده‌اند که فیلم‌های «والت دیزنی» حدود ۷۰ سال است که جزء جداناپذیر فرهنگ ایالات متحده شده است که مخاطبان اصلی آن را کودکان تشکیل می‌دهند. در همین راستا، دوندس (۲۰۰۱) بیان می‌کند که مجموعه انیمیشن «والت دیزنی» شهرت زیادی در بین کودکان در سرتاسر جهان دارد. همین اطلاعات کافی است تا محققان را به سوی این سؤال بکشاند که رسانه چگونه می‌تواند در ابعاد مختلف آموزشی و فرهنگی زندگی کودک را شکل دهد. جواب به این سؤال ملزم گذر از هزارتوی تأثیرات رسانه بر جنبه‌های مختلف زندگی مخاطبان است و توجه دقیق و مطالعات جامع می‌طلبد.

نظریه «پرورش» (Cultivation Theory) را که گرینر و همکارانش (۲۰۰۲) ارائه کردند، در پی اثبات این موضوع است که هرچه وقت بیشتری صرف نگاه کردن تلویزیون شود، مخاطب، جهان واقعی را در قالب ارزش‌ها، نظریات و ایدئولوژی به تصویر کشیده شده در تلویزیون می‌بیند. از زمانی که تلویزیون برای اولین بار در سال ۱۹۵۰ میلادی به جهان عرضه شد، روز به روز به مخاطبان آن اضافه شد و امروزه

تقریباً در هر خانه‌ای یک دستگاه تلویزیون وجود دارد و کودک در طول روز به طور متوسط از ۲ تا ۵ ساعت از زندگی روزمره‌اش در تعامل با رسانه سپری می‌شود (بتی، ۲۰۰۶). اهمیت توجه به رسانه در بعضی کشورها آنقدر زیاد است که کودکان زیر ۲ سال از نگاه کردن فیلم و تلویزیون منع شده‌اند (بتی، ۲۰۰۶).

به اعتقاد اندرسون و همکارانش (۲۰۰۳)، تأثیرات منفی رسانه می‌تواند در اشکال متفاوت مثل «افزایش پرخاشگری»، «تداخل در خواندن» و «مشکلات مربوط به تمرکز» در افراد بارز شود. آن‌ها در همین راستا بیان کرده‌اند که در حوزه مدیریت رسانه، نیاز به یک «رژیم رسانه‌ای» است که در آن مواردی مثل انواع مختلف رسانه، مقدار نگاه کردن و تأثیرات رسانه بر مخاطب مورد بررسی قرار می‌گیرد. با مقایسه رسانه با «غذا» می‌توان به موضوع رژیم رسانه‌ای بهتر پی برد. همان‌طور که مقدار غذای استفاده شده مهم است، در عین حال، کیفیت و تعادل غذایی نیز از اهمیت به‌سزایی برخوردار است. بر این اساس، رسانه در عین حال که می‌تواند سازنده باشد، نیاز به کنترل دقیق دارد و باید با آگاهی از آن استفاده شود. اکولوژی رشد کودک، که برونفن‌برنر (۱۹۷۹) ارائه کرد، نقش رسانه را بیش از پیش پررنگ می‌کند. در این مدل، که بی‌شبهت به ساختار «پیاز» نیست، لایه‌های مختلفی وجود دارند که کودک از لحاظ تأثیرپذیری از محیط، در لایه‌های بیرونی این ساختار قرار می‌گیرد و هر لایه، بر لایه دیگر تأثیر می‌گذارد. رسانه در بیرونی‌ترین لایه این ساختار قرار می‌گیرد که همراه با ارزش‌های فرهنگی، کودک را تحت تأثیر قرار می‌دهند.

از جمله نظریه‌های آموزشی که برای یافتن ماهیت یادگیری زبان دوم ارائه شده، نظریه «اثر پروانه‌ای» (Butterfly effect) است. بر طبق گفته لارسن فریمن (۱۹۹۷)، در این نظریه به تأثیر عوامل مختلف بر یادگیری زبان آموز اشاره شده است. برای رسیدن به ماهیت یادگیری زبان دوم، نگاه محقق باید به فرآیند یادگیری آموزش باشد نه به محصول پایانی که در این فرآیند، کوچک‌ترین و ناچیزترین عوامل هم می‌توانند تأثیرات شگرفی در روند آموزشی فرد داشته باشند. با در نظر گرفتن این موضوع باید توجه داشت که همیشه مواردی وجود دارند که در محدوده آگاهی ما نیستند، ولی می‌توانند اثرات مطلوب یا نامطلوب زیادی در افراد بگذارند. به عنوان نمونه، هویت افراد در سنین مختلف، تحت تأثیر عوامل بسیاری قرار می‌گیرد که می‌تواند زندگی فرد را به کلی دگرگون کند. برزونسکی (۲۰۰۸)، بیان می‌کند که «فرآیندهای هویتی» متفاوتی در افراد وجود دارد و آن‌ها را در چارچوب زیر تعریف می‌کند:

♦ **آموزشی (Informational):** این گونه افراد درباره عقایدشان اطمینان لازم را ندارند و علاقه زیادی برای فراگیری اطلاعات جدید درباره خودشان نشان می‌دهند. تحریک‌کننده این گروه افراد، موضوعاتی است که با ایده‌آل‌های آن‌ها تفاوت داشته و یا مخالف استانداردهای شخصی آن‌ها باشد.

♦ **هنجاری (Normative):** افراد این گروه به دنبال واگرایی (Divergence) نیستند و از استانداردها و انتظارات فرهنگی غالب پیروی می‌کنند. در این افراد، هرچه تغییر مسیر از هنجارهای اجتماعی بیشتر شود، فرد احساس گناه و نگرانی می‌کند.

♦ **اجتناب از گریز (Diffuse-avoidant):** در این گروه فرد تا جایی که بتواند از گریز هویتی دوری می‌جوید و خود را در موقعیت‌های که نیاز به تصمیم‌گیری است، درگیر نمی‌کند.

در گروه «هویت آموزشی» (Informational) است که رسانه در انواع متعدد خود می‌تواند بیشترین تأثیر را داشته باشد، زیرا به دلیل عدم اطمینان و ثبات اعتقادی در این دسته افراد، کیفیت رسانه می‌تواند اثر ژرفی در تغییر رفتار و هویت آنها داشته باشد. به دلیل اینکه این افراد به تفاوت‌های ارزشی بیشتر تمایل دارند، اگر محصول آموزشی با فرهنگ متفاوت و نامتعارف برای افراد عرضه شود به راحتی می‌تواند آنها را به خود جلب کرده سیستم هویتی و فکری آن‌ها را تغییر دهد.

عقیده به استفاده از کارتون‌های آموزشی از نوعی بینش «تعلیم و تفریح» سرچشمه می‌گیرد که جانشین تصور «تعلیم و تربیت» شده است. با مقایسه این دو مفهوم، سؤال‌هایی در ذهن پدید می‌آید که آیا استفاده از تصور «تعلیم و تفریح» می‌تواند در دل خود تربیت را نیز داشته باشد؟ این سؤال «بعد فرهنگی» این مطالعه را در بر می‌گیرد. از طرف دیگر، آیا این تفریح باعث افزایش زبان‌آموزی در کودک می‌شود؟ این سؤال در این تحقیق، «بعد آموزشی» را شامل می‌شود که در ادامه این نوشتار به آنها پرداخته شده است. مطالعه محصولات فرهنگی که کشورهای بیگانه عرضه کرده‌اند، باید جزء الویت‌های نظارتی هر کشور باشد؛ چرا که محصولات فرهنگی، که سینما و فیلم جزء جداناپذیر آن می‌باشند، با به تصویر کشیدن وقایع جامعه می‌تواند در شکل‌دهی افکار و جهت بخشیدن به رفتار افراد نقش غیر قابل انکاری داشته باشد. در بیشتر اوقات، تهیه‌کنندگان محصولات فرهنگی، ایدئولوژی خود را در قالب هنر به افراد تحمیل می‌کنند. به عقیده جوت و لیتون (۱۹۸۹)، یکی از کارکردهای مهم سینما، که ابزاری تأثیرگذار در قلمروی محصولات فرهنگی است، ایجاد نگرش‌های جدید و تبلیغ کالا یا فرهنگ آن کشور است. کارتون‌های آموزش زبان

انگلیسی یکی از محصولات فرهنگی است که در ایران تقریباً در تمام مدارس، مؤسسات آموزشی و حتی در محیط خانواده از آن برای آموزش کودکان استفاده می‌شود. به عقیده جوت و لیتون، «ایدئولوژی غالب جامعه از طریق ایدئولوژی عرضه شده در فیلم‌ها تقویت می‌شود» (ص ۳۴).

تاکنون تحقیقات متعددی در بحث رسانه و تأثیرات آن انجام شده است. به عنوان نمونه، خندان‌دل (۱۳۸۸)، تأثیر جلوه‌های ویژه فیلم‌های آموزشی بر میزان یادگیری دانش‌آموزان دبستانی را مورد بررسی قرار داد و نتایج این تحقیق نشان داد جلوه‌های ویژه در دانش‌آموزان دختر تأثیر بیشتری دارد. در مطالعه‌ای دیگر، پیش‌قدم و میرزایی (۲۰۰۹) در پژوهشی موردی که سه سال و نیم به طول انجامید، به این نتیجه رسیدند که تماشای کارتون می‌تواند یادگیری زبان دوم را افزایش دهد. در همین راستا، فتحی‌نیا (۱۳۸۶) کاربرد نظریه‌های یادگیری را در فیلم‌های آموزش ریاضی مقطع ابتدایی بررسی کرد و به این نتیجه رسید که برخی کاربردهای آموزشی نظریه‌های یادگیری در تهیه و تولید فیلم‌های آموزشی مورد توجه قرار نگرفته است. تا جایی که محققان می‌دانند، تاکنون پژوهشی در راستای تأثیرات فرهنگی و آموزشی کارتون «انگلیسی جادویی» صورت نگرفته است.

### هدف پژوهش

توجه به فرهنگ‌آموزی در دوران «روش ارتباطی» (Communicative Approach) توجه زیادی را به خودش جلب کرد و اساس آن، آموزش زبان به صورت طبیعی و واقعی (Authentic) بود (براون، ۲۰۰۷). ولی سؤال اساسی این است که آیا هر سنی پذیرش هر شاخص فرهنگی را دارد؟ آیا ابزارهای فرهنگی به مثابه «ابزار آشنایی» هستند که می‌توان آنها را برای هر گروه با هر گرایش و طرز فکری استفاده کرد؟ آیا ضمانتی هست که این برنامه‌ها بتواند منجر به زبان‌آموزی شود و یا حتی به رشد شناختی کودک کمک کند؟ بی‌تردید، جواب به این سؤال‌ها نقش مهمی در بهبود وضعیت فرهنگی و آموزشی هر جامعه‌ای دارد که باید جزء السویت‌های سیاست‌گذاری آموزشی باشد. ابزارها و خدمات فرهنگی، ایدئولوژی‌ها، ارزش‌ها و روش زندگی را منتقل می‌کنند (بودرو، ۲۰۰۶) و سود و منفعت تجاری از لحاظ اهمیت در جایگاه پایین‌تری قرار می‌گیرد. تاکنون مطالعات گسترده‌ای در زمینه بررسی کیفیت ابزارهای فرهنگی انجام شده است (پروان و نصرآبادی، ۱۳۸۸؛ پیش‌قدم و میرزایی، ۲۰۰۹؛ پیش‌قدم و ناوری،

۲۰۰۹؛ خندان دل، ۱۳۸۸)، ولی مطالعه‌ای مبنی بر بررسی کیفیت کارتون‌های آموزش زبان انگلیسی که جذابیت زیادی در بین کودکان دارند، انجام نشده است و این خود می‌تواند زنگ خطری برای جامعه باشد؛ چرا که کودکان و در چشم‌اندازی دورتر، جامعه در نسل‌های آتی می‌توانند قربانیان این ناآگاهی باشند. بنابراین، در پژوهش حاضر محققان سعی دارند به بررسی جنبه‌های فرهنگی و آموزشی کارتون پرمخاطب «انگلیسی جادویی» پردازند تا مسئولان و مردم آگاهانه نسبت به انتخاب این محصولات اقدام کنند.

### روش تحقیق

این تحقیق کیفی به منظور بررسی و آسیب‌شناسی کارتون‌های آموزش زبان انگلیسی، که جایگاه ویژه‌ای در مؤسسات و بین خانواده‌ها پیدا کرده، انجام شده است. برای رسیدن به این منظور، کارتون آموزشی «انگلیسی جادویی»، تولیدی شرکت امور مشترکین «والت دیزنی» در اروپا، آسیای میانه و آفریقای جنوبی و به عنوان جذاب‌ترین و شناخته‌ترین کارتون آموزش زبان انگلیسی در جهان (دونلس، ۲۰۰۱؛ رایبسون و همکارانش، ۲۰۰۷)، هدف مطالعه حاضر است. هدف این کارتون، آموزش زبان انگلیسی به کودکان است. معمولاً کودکان زیر ۵ سال بیشترین مخاطب این برنامه هستند. در کل، ۲۷ قسمت در این برنامه آموزشی وجود دارد که هر کدام به مدت ۲۶ دقیقه نمایش داده می‌شود. در این مطالعه ۲۰ قسمت آن مورد بررسی قرار گرفت (۵۲۰ دقیقه). در مطالعه حاضر، بررسی زیرنویس کارتون، تصاویر و مسائل فرهنگی در الویت قرار داشتند. هر قسمت از چهار فعالیت مختلف به نام‌های «وقت بازی»، «شعر خواندن»، «تکرار کردن» و «جواب دادن» تشکیل شده است. دلیل انتخاب این کارتون و برجسته بودن «انگلیسی جادویی» به این خاطر است که در بیشتر مؤسسات آموزشی و مدارس وابسته به آموزش و پرورش در ایران شهرت بسیار زیادی دارد و ابزار آموزشی مورد استفاده بیشتر معلمان زبان انگلیسی است. برای آگاهی از این موضوع از مدارس و مؤسسات زبان انگلیسی، کتاب‌فروشی‌ها و نشریات پژوهشی داخل و خارج، تحقیقات لازم به عمل آمد و متوجه شدیم که انتخاب درستی بوده است. دلیل دیگر انتخاب این است که این کارتون چکیده ۲۰ کارتون مختلف «والت دیزنی» می‌باشد.

## نتایج

برای بررسی بهتر و دقیق‌تر کارتون «انگلیسی جادویی»، آن را در دو بعد فرهنگی و آموزشی مورد مطالعه و بررسی قرار دادیم.

## ابعاد فرهنگی

محصولات فرهنگی، که رسانه بخش بزرگی از آن را تشکیل می‌دهد، نقش به‌سزایی در ایجاد «تصورات غالب» (Stereotype) در کودکان دارد. تصورات غالب در کودکان می‌تواند از طریق تعامل آن‌ها با رسانه (مخصوصاً کارتون و فیلم) شکل گیرد (رابینسون و همکارانش، ۲۰۰۷). فیلم‌ها و کارتون‌های آموزشی، امروزه جایگاه ویژه‌ای در زندگی کودکان پیدا کرده‌اند و این برنامه‌ها با ارائه تصاویر و ایدئولوژی‌های مشخص، می‌توانند ذهن کودک و رفتار او را شکل دهند و تصورات غالب را تقویت کنند و یا ممکن است به کلی باعث تولید و یا حذف تصورات غالب شوند. در صورت وجود مغایرت‌های فرهنگی بین فرهنگ کشور سازنده و فرهنگ استفاده‌کننده از این برنامه‌ها، در ذهن کودک این ابهام به وجود می‌آید که کدام ارزش را به عنوان واقعیت بپذیرد؛ به عنوان مثال، تمایلات جنسی از ویژگی‌های بارز در کارتون آموزشی «انگلیسی جادویی» است که تصورات غالب فرهنگ کشور سازنده را به نمایش می‌گذارد و نباید برای کودکان که حساسیت بیشتری دارند به طور آشکار نمایش داده شود. جالب اینکه در بیشتر قسمت‌های کارتون، تمایلات جنسی هیچ رابطه‌ای با موضوع اصلی ندارد و ماهیت آموزشی آن نیز مبهم است و گویا فقط نقش تقویت‌کردن شاخص‌های فرهنگی در ذهن کودک را دارد. این می‌تواند در کودکان به خلق تفکرات غرب‌گرایانه تبدیل شود که در جوانی تبدیل به مشکلاتی مثل هویت‌گریزی و فرهنگ‌گریزی شود. در برنامه آموزشی «انگلیسی جادویی»، بررسی فرهنگی را می‌توان در چارچوب موارد ذیل بررسی کرد:

- ◆ کاربرد رنگ
- ◆ اعمال نامتعارف
- ◆ نحوه تعامل افراد



## رنگ‌سنجی شخصیت‌ها

یکی از شخصیت‌های نامطلوب برنامه آموزشی «انگلیسی جادویی» سگی است به نام «گوفی». گوفی در زبان انگلیسی به معنای «احمق» معنی می‌شود. ویژگی‌های ظاهری «گوفی» نیز از دیگر شخصیت‌ها متفاوت است. به عنوان مثال، برای متمایز کردن او از سگ‌های دیگر، از رنگ مشکی استفاده شده است. استفاده از رنگ در شخصیت‌ها به خوبی نمایانگر تمایل یا بی‌میلی به شخصیت‌هاست (در ادامه بیشتر به آن اشاره می‌شود). رنگ مشکی خود می‌تواند نمادی از تعصبات نژادی جامعه غرب به سیاه‌پوستان باشد و این کارتون‌ها رنگ سیاه را در نظر کودک پلید و منفی جلوه می‌دهد که از طریق تکرار، آن را به تصور غالب در ذهن کودک تبدیل می‌کنند. از طرف دیگر، اکثر شخصیت‌های زن و حتی برخی از شخصیت‌های مرد در برنامه آموزشی «انگلیسی جادویی» موهای بور دارند که این خود نمایانگر تمایل تهیه‌کنندگان به پررنگ کردن نژاد اروپاییان است. در قسمتی دیگر از کارتون، بچه اردکی تازه متولد شده به خاطر تفاوت رنگ که با بقیه جوجه اردک‌های متولد شده دارد از گروه آنها جدا می‌افتد و با واکنش شدید مادر مبنی بر ناپسند بودن رنگ پوستش روبرو می‌شود. این‌گونه تصاویر این اندیشه را تداعی می‌کند که رنگ و ویژگی‌های ظاهری نقش پذیرفته شدن یا طرد شدن از گروه را دارد. به عنوان نمونه، شکل (۱) بیانگر رنگ مو در شخصیت‌های زن متعارف (مطابق با فرهنگ ایران) و نامتعارف (مطابق با فرهنگ غرب) است:

## شکل (۱) - ویژگی‌های رنگ مو در شخصیت‌های زن با پوششی متعارف و نامتعارف

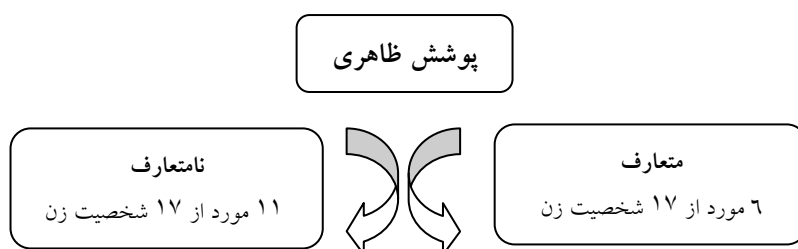
رنگ مو در شخصیت‌های زن با پوشش نامتعارف	رنگ مو در شخصیت‌های زن با پوشش متعارف
<ul style="list-style-type: none"> <li>♦ ۷۵٪ طلایی، بور و قهوه‌ای</li> <li>♦ ۲۵٪ سیاه</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>♦ ۸۱٪ رنگ طلایی، قهوه‌ای و قرمز</li> <li>♦ ۱۹٪ سیاه</li> </ul>

با اندکی تأمل در شکل (۱) می‌توان به این نتیجه رسید که در کارتون آموزشی «انگلیسی جادویی»، لباس متعارف و نامتعارف با مدل اروپایی تعریف شده است؛ زیرا رنگ بور، قرمز و قهوه‌ای مشخصه نژاد اروپایی است و رنگ سیاه در اقلیت است. بنابراین می‌توان به این نتیجه رسید که استفاده از رنگ «سیاه» در شخصیت «گوفی» اتفاقی نبوده و تمایلات و تعصبات فرهنگی سازنده کارتون را نشان می‌دهد.

## ویژگی‌های شخصیت‌های زن در کارتون آموزشی

در تمام ۲۷ قسمت کارتون آموزشی «انگلیسی جادویی»، ۱۷ شخصیت زن وجود دارد که مشخصات آن‌ها در شکل (۲) ذکر شده است.

شکل (۲) - شاخص‌های ظاهری شخصیت زن در کل قسمت‌ها



شکل (۱) نشان می‌دهد که بیشتر شخصیت‌های زن، که در لباسی نامتعارف در کارتون‌ها ظاهر شده‌اند، موهای طلایی و بور دارند و این خود نژاد اروپایی را به تصویر می‌کشد. با کنار هم گذاشتن شکل (۱) و شکل (۲)، به این نتیجه می‌رسیم که تمایل سازنده کارتون تا اندازه زیادی در به تصویر کشیدن فرهنگ اروپایی است. دیده می‌شود که هم در ویژگی‌های شخصیتی زن‌های مطابق با فرهنگ ایران و هم در ویژگی‌های شخصیتی زن‌های مطابق با فرهنگ غرب، ارزش غالب، ایدئولوژی اروپایی است. «نظریه‌های اجتماعی یادگیری» بیان می‌دارند که یادگیری انسان از طریق افراد و وقایعی که در رسانه به تصویر کشیده می‌شوند، تحت تأثیر قرار می‌گیرد (باندورا، ۱۹۹۴). با در نظر گرفتن این موضوع، در معرض تضادهای فرهنگی قرار گرفتن، ممکن است در بینش و رشد کودک تأثیر منفی بگذارد. این کارتون‌ها، این تفکر را القاء می‌کند که دروازه پیشرفت و لازمه یادگیری زبان انگلیسی، پوشیدن لباس‌های عریان، داشتن مدل موی متعارف در غرب و یادگیری رقص‌های غربی است. این مصداق بارز «استحاله فرهنگی» است و جای بسی ناامیدی است که هیچ سازمان دولتی نظارت این کارتون‌ها را به عهده نگرفته است.

از دیگر خصوصیات فرهنگی که در این کارتون‌های آموزشی به وضوح دیده می‌شود، «تمایلات جنسی» است. نتایج بررسی ۲۰ قسمت از کل کارتون‌ها، ۳۷ مورد تمایلات جنسی را نشان داد که به نظر هدف آموزشی مشخصی نداشت و تا اندازه زیادی نمایانگر تمایلات فرهنگ غرب بود. در این ۲۰ قسمت، توزیع بخش‌های مربوط به تمایلات جنسی در ادامه بیان شده است:

جدول (۱) - توزیع بخش‌های مربوط به تمایلات جنسی

تمایلات جنسی (بوس کردن و به آغوش کشیدن)	
در قالب تصویر (بدون ذکر در زیرنویس)	بیان شده در زیرنویس کارتون (هدف آموزشی)
۲۵ مورد	۱۲ مورد

جدول (۱) نشان می‌دهد در کارتون‌ها، بیشترین مقدار نمایش تصورات غالب فرهنگی از طریق «تصاویر» نشان داده شده است. از آنجا که تصاویر و شخصیت‌های جذاب کارتون‌ها، کودکان را بیشتر جذب می‌کند، دیده می‌شود که در این کارتون‌های آموزشی موارد بیشتری در قالب تصویر و بدون ذکر زیرنویس و یا حتی بدون بیان شفاهی آن ارائه شده است که می‌تواند تأثیر بیشتری برای نهادینه کردن ارزش‌های فرهنگی داشته باشد. مسائل فرهنگی مربوط به تمایلات جنسی از ویژگی‌های بارز این کارتون‌هاست. در قسمت ۲۶ کارتون که عنوان آن «Fairytale» است، در بخشی از کارتون در زیرنویس درس آمده:

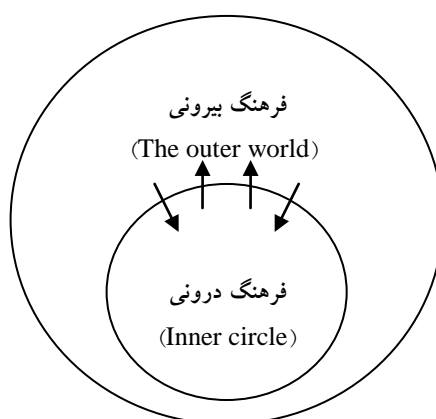
**Tinker Bell is jealous of Wendy.**

تینکربل به ویندی [به خاطر علاقه او به پیتترین (شخصیت مرد)] حسادت می‌کند.

این کارتون‌ها برای کودکان فراهم شده است؛ حال آنکه کلمه «jealous» در این بافت باید در فرهنگ بزرگسالان ترجمه شود. چون نوع حسادت به خاطر تمایلات جنسی است، بی‌تردید برای کودکان با آن حساسیت بالا به مسائل فرهنگی، بیان چنین کلماتی می‌تواند تأثیر نامطلوبی بر آنها بگذارد و حتی باعث بوجود آمدن تضادهای فرهنگی شود.

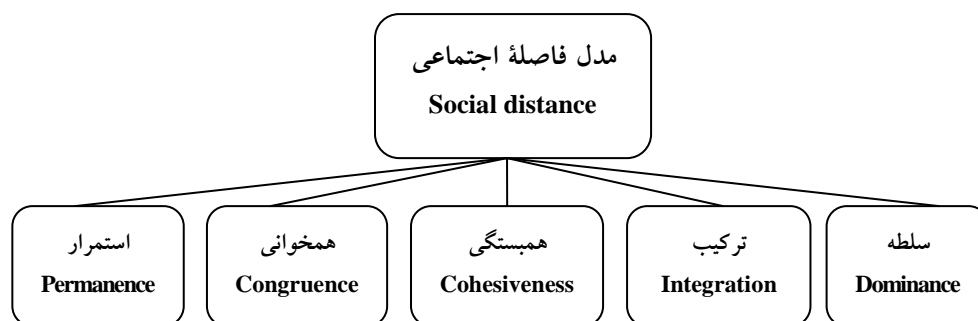
موسیقی و رقص از شاخص‌های اصلی در کشورهای اروپایی تلقی می‌شود. در کل ۲۰ قسمت، ۳۵ مورد مرتبط به موضوع رقص بود. بررسی دقیق‌تر نشان داد که این رقص‌ها همه از نوع «رقص دونفره و گروهی» (Swing) است که در دهه ۱۹۲۰ تا دهه ۱۹۴۰ در آمریکا متداول بوده و از فرهنگ اروپاییان سرچشمه گرفته است. از کل این ۳۵ مورد رقص‌ها، فقط ۱۲ مورد آن در زیرنویس ذکر شد و هدف آموزشی داشت و ۲۳ مورد دیگر آن بدون ذکر در زیرنویس و حتی بیان شفاهی بود. در این گونه مواقع تأثیر فرهنگی بیشتر می‌شود؛ زیرا توجه کودک منحصراً به تصاویر است و کودک ترغیب می‌شود که فقط به تصاویر نگاه کند. بنابراین، چون کودک جذب کارتون می‌شود، ویژگی‌های فرهنگی که در قالب تصویر نشان داده می‌شود، اثر ژرف‌تری به جا خواهد گذاشت.

در کارتون‌های «والت دیزنی»، تهیه‌کننده با به وجود آوردن فرهنگی درونی این پیام را می‌رساند که برای ورود به این دایره باید مثل فرهنگ زبان مبدأ رفتار کرد تا مطلوب گروه درونی بود.



در این ارتباط، کودک به خاطر نزدیک‌تر شدن به شخصیت‌های کارتون، جهان بیرون از کارتون (واقعیت) را در حاشیه قرار می‌دهد و جهان درونی کارتونها برای او به واقعیت مبدل می‌گردد. این تصور می‌تواند در کودکان منجر به خلق واکنش‌هایی مغایر با اصول فرهنگی مورد قبول در فضای خارجی کارتون شود. بیشتر سؤال‌هایی که در کارتون «انگلیسی جادویی» مطرح شده، زبان‌آموز را به عنوان هویتی فعال در نظر نگرفته است و ذهن او را بیشتر به محتوای کارتون معطوف می‌کند. در نتیجه، زبان‌آموز که این کارتون را نگاه می‌کند، در دایره بیرونی قرار می‌گیرد که باید تلاش کند خودش را به دنیای درون کارتون

نزدیک کند؛ این کار نیز از طریق پیروی از ایدئولوژی به تصویر کشیده شده در کارتون امکان‌پذیر است. از دیگر موارد می‌توان به رابطه بین تصاویر، موقعیت‌ها و زیرنویس کارتون اشاره کرد. در برنامه آموزشی، تصاویر نقش کلیدی دارند و زیرنویس‌ها فقط حمایت‌کننده تصاویر هستند و به‌تنهایی مستقل نیستند و یا فاقد نظم مشخص هستند. به بیان دیگر، زبان، وابسته به تصاویر است و این در حالی است که در یک برنامه آموزشی غنی، تصویر باید نقش آسان‌کننده اطلاعات آموزشی را داشته باشد. پیاز (۱۹۷۰) عقیده دارد کودکان به تصاویر و فیلم‌هایی که برای آنها تازگی دارد علاقه بیشتری نشان می‌دهند. این موضوع باعث می‌شود که در اثر توجه بیشتر به کارتونها و تصاویر، که یافته‌ها نشان داد در ابعاد مختلف با فرهنگ کشور ایران متفاوت است، می‌تواند کودک را دچار استحاله فرهنگی کند. تلویزیون و رسانه در این بافت از حالت «شبکه ارتباطات» (Network) به «شبکه ارتباط‌دار شده» (Networked) تبدیل شده است که به جای ارج نهادن به فرهنگ‌های مختلف به ابزاری در دست دولت‌مندان تبدیل شده که از طریق آن علایق شخصی خود را به جهان عرضه می‌دارند. شومان (۱۹۷۶) با طرح مدل «فاصله اجتماعی» (Social distance) تصویری از شرایط یادگیری «مطلوب» و «نامطلوب» را نشان می‌دهد:



شومان از این طبقه‌بندی برای تعریف بافت آموزشی مطلوب و نامطلوب استفاده کرده است. شومان در قسمت «همخوانی» در «مدل فاصله اجتماعی»، سؤال‌های زیر را مطرح می‌کند:

- ۱- آیا فرهنگ زبان‌آموز با فرهنگ زبان مقصد همخوانی دارد؟
- ۲- آیا نظام ارزش‌گذاری و عقاید دو زبان به هم شباهت دارد؟
- ۳- طرز فکر و گرایش افراد در زبان مبدأ و زبان مقصد به چه نحوی است؟

با مقایسه این مدل و یافته‌های این تحقیق نتیجه می‌گیریم ویژگی‌های فرهنگی به تصویر کشیده در این کارتون خود باعث به وجود آوردن شرایط آموزشی نامطلوب می‌شود؛ زیرا بین فرهنگ کشور استفاده کننده (ایران) و فرهنگ اروپاییان تفاوت‌های بارزی وجود دارد.

### ابعاد آموزشی

به عقیده پیش‌قدم و میرزایی (۲۰۰۹)، رسانه می‌تواند انگیزه لازم را در کودکان بوجود بیاورد تا آن‌ها بتوانند ارتباطی تعاملی در فراگیری زبان دوم داشته باشند. در این جا این سؤال در ذهن تداعی می‌شود که آیا کارتون «انگلیسی جادویی» در بُعد آموزشی می‌تواند جوابگوی نیازهای کودکان باشد؟ مسلماً کارتون و در کل، وسایل کمک‌آموزشی باید بتوانند به این سؤال پاسخ دهند که چگونه می‌توان یادگیری بهتر و بیشتری داشت و آیا واقعاً به این هدف خود رسیده‌اند؟ در ادامه به بررسی کیفیت آموزشی کارتون «انگلیسی جادویی» می‌پردازیم.

### بررسی زیرنویس و محتوای آموزشی کارتون

بررسی زیرنویس ۲۰ قسمت از کارتون «انگلیسی جادویی» نشان داد بیشتر جملات به کار برده شده جنبه ارتباطی ندارند و برای مکالمه روزمره مناسب نیستند. به دیگر بیان، غیر کاربردی هستند. به عنوان مثال، از کودک خواسته شده تا اسم‌های سخت چند هجایی را فرا گیرد که در واقعیت کودک وجود خارجی ندارد. به عقیده شعبانی (۱۳۸۴)، «اگر مجموعه عوامل موجود در محیط برای شاگرد برانگیزاننده و قابل درک نباشد، مسأله‌ای در ذهن او ایجاد نخواهد شد» (ص ۱۸). موارد زیر از میان زیرنویس‌های موجود در کارتون استخراج شده است:

1. He can **fly**.  
او می‌تواند پرواز کند.
2. Everybody **wants to be a cat**.  
همه می‌خواهند گربه باشند.
3. This is **Michael**.  
اسم این شخص **مایکل** است.
4. **He** wants to be **his** friend.  
او می‌خواهد با او دوست باشد.
5. Who lives in this house? **Windy** lives in this house.

چه کسی در این خانه زندگی می‌کند؟ **ویندی** در این خانه زندگی می‌کند.

## 6. Who can fly? **Petter Pan** can fly چه کسی می تواند پرواز کند؟ **پتترین** می تواند.

بیشتر جمله‌های بیان شده در زیرنویس و یا جمله‌هایی که به صورت شفاهی بیان می‌شود کاربردی نیستند و واقع‌گرایانه سازمان‌دهی نشده است. این موضوع ستودنی است که کودکان جذب تماشا کردن صحنه‌های جذاب این کارتون می‌شوند و خیال‌پردازی و انیمیشن کارتون توانسته «والت دیزنی» را با زندگی کودکان عجین کند، ولی در بحث آموزش باید واقع‌بینانه عمل کرد و از جملات و مفاهیمی را که از اهمیت بیشتری برخوردار هستند استفاده کرد. به عنوان نمونه، جمله (۱) کاربرد زیادی در ارتباطات روزمره ندارد و یا به بیان دیگر، ملموس نیست. جمله (۲) نیز به همین صورت است. به نظر می‌رسد زیرنویس کارتون فقط نقش حمایت‌کننده محتوای کارتون را دارد و به‌تنهایی مستقل و بامعنی نیست. از مواردی دیگر که در بحث زیرنویس کارتون می‌توان اشاره کرد، استفاده بیش از حد از اسم‌های شخصیت‌هاست به گونه‌ای که کودک باید بیشتر آنها را که ممکن است برای او بی‌معنی باشد در ذهن خود بگنجانند. به عنوان مثال، تنها در قسمت‌های «Hello»، «Family» و «Friends» که سه قسمت اول کارتون را شامل می‌شوند، حدود ۲۲ شخصیت جدید معرفی می‌شوند و تمام سؤال و جواب‌ها در مورد آنها است. بنابراین، کودک نقش غیر فعالی در آموزش دارد که نظریه‌های یادگیری جبهه‌مقابل این عقیده را حمایت می‌کنند؛ کودک زمانی مسئولیت یادگیری را بر عهده می‌گیرد که خودش جزئی از یادگیری باشد. به عقیده براون (۲۰۰۷)، کودکان به شدت «خودمدار» (Egocentric) هستند؛ بدین معنی که جهان را از دریچه نگاه خود تعریف می‌کنند (نه دیگران) و امور جهان را متمرکز بر خودشان می‌بینند. جمله‌های (۳)، (۵) و (۶) که پیش‌تر بیان شد، کودک را ملزم به یادگیری و حفظ کردن اسامی بیگانه (و فاقد ارزش معنایی و ارتباطی) می‌کند و حتی برای جواب دادن به سؤال باید اسامی را به درستی بیان کند. جمله (۴) نیز می‌تواند در ذهن کودک ابهام بوجود بیاورد. در این جمله از کلمات «he» و «his» استفاده شده است. این نکته را باید خاطر نشان کرد که پیدا کردن «مرجع ضمیر» در این گونه جملات برای کودک دشوار است. مشخص نیست (ابهام دارد) که منظور از «his» چیست و «او» که دو بار تکرار شده به چه کسانی برمی‌گردد؟ بر اساس نظریات پیازه، کودک فقط آنچه را که ببیند واقعیت می‌پندارد و اجسامی که از قلمروی چشم او به دور باشد (نگاه به گذشته و آینده) بدون شک برای او وجود خارجی ندارد.

گاه خود تصاویر ممکن است باعث تداخل در یادگیری شود. در قسمت‌هایی از کارتون از زبان‌آموز سؤالاتی پرسیده می‌شود و در همین حال کارتون نیز در حال نمایش است. این کار مانع از این می‌شود که کودک فکر خود را متمرکز کند. بهتر است سؤال‌ها به صورت ثابت (همزمان نبودن با پخش کارتون) و خارج از فضای کارتون بررسی شوند.

یکی از فعالیت‌های کارتون به نام «وقت بازی» (Play Time) است که در آن از کودک خواسته شده جملاتی را تکرار کند. تکرار کردن با مضمون play که تفریح و سرگرمی را می‌رساند، هماهنگ نیست. در همین راستا، بیشتر تمرین‌های ارائه شده در کارتون جنبه آموزشی ندارد. به عنوان مثال: (۱) به کودک وقت کافی برای فکر کردن نمی‌دهد و به بیان دیگر، سرعت پخش تمارین سریع است؛ (۲) ساختار تمرین‌ها و نحوه ارائه آنها از ساده به سخت نیست و به بیان دیگر، تمرین‌ها اساس آموزشی ندارند؛ (۳) تمرین‌ها بیشتر از نوع تکرار و حفظ کردن است. تکرار و بازگو کردن آنچه که زبان‌آموز شنیده است، مسلماً نمی‌تواند چندان سودمند واقع شود (آزوبل، ۱۹۶۴) و همان‌طور که در طبقه‌بندی شناختی بلوم (۱۹۵۶) نیز اشاره شده است، «دانش» در پایین‌ترین سطح توانایی در حیطه شناختی است و نمی‌توان «دانستن»، «توانستن» و «انجام دادن» را مساوی پنداشت (شعبانی، ۱۳۸۴). در این برنامه آموزشی تأکید بیش از حد بر محفوظات است و این فضای آموزشی غنی را بوجود نخواهد آورد؛ (۴) بیشتر مفاهیمی که در تمرین‌ها بیان شده است، ماهیتی انتزاعی دارند که درکشان برای کودک دشوار است. به عنوان نمونه، یادگیری کلماتی مانند «حسود» (Jealous) و «لذیذ» (Delicious) برای کودک مشکل است، زیرا این کلمات انتزاعی هستند و کودکان به یادگیری کلمات عینی و ملموس تمایل بیشتری نشان می‌دهند. دونالدسون (۱۹۷۸) عقیده دارد که کودکان وقتی بتوانند موقعیت را درک کنند و از این درک برای فهم مطالبی که گفته شده کمک بگیرند، توانایی آن‌ها پیشرفت چشم‌گیری می‌کند.

#### بررسی تصاویر و موقعیت‌های شکل‌دهنده کارتون

با بررسی تصاویر و موقعیت‌های خلق کارتون، محققان دریافته‌اند که بین مطالب و محتوای کارتون رابطه منسجمی وجود ندارد. در بیشتر مواقع، زیرنویس با تصاویر هماهنگ نبود. در نتیجه، کاربرد موارد گفته شده به خوبی صورت نمی‌گرفت. در این برنامه‌ها به نیازهای انسانی از قبیل عشق، دوستی، خانواده،



محبت و بسیاری ارزش‌های دیگر توجه خاصی شده است که همه این موارد می‌تواند در شکل‌دهی هویتی کودکان تأثیرگذار باشد. به خاطر وجود چنین موقعیتی، ارزش‌ها و ضد ارزش‌ها سریع‌تر انتقال می‌یابد. در این صورت در کودک نوعی احساس تعلق بوجود می‌آید و کودک، هویت خود را در جمع آن‌ها تعریف می‌کند.

### رویکرد فرامتنی آموزشی

در دیدگاه «پسامدرن» این اصل استوار است که دستورالعملی خاص برای همه انسان‌ها وجود ندارد. به بیان دیگر، شهرت جهانی کارتون «انگلیسی جادویی»، دیدگاه مدرنیست را تقویت می‌کند. بدین معنی که فرض شده استفاده از این کارتون، بهترین نتیجه را در تمام فرهنگ‌ها و گرایش‌ها به دنبال خواهد داشت. پسامدرن، دیدگاه مقابل مدرنیست، این عقیده را قبول ندارد و ادعا می‌کند که واقعیت، «دارویی» نیست که برای همه کارگر بیفتد؛ در دیدگاه پسامدرن، «واقعیت» در فرهنگ‌های مختلف تعریفی متفاوت دارد. بنابراین، آنچه برای فرهنگ غرب ارزش است، ممکن است در ایران ارزش محسوب نشود. در کارتون آموزشی «انگلیسی جادویی»: (۱) اصل نیازسنجی رعایت نشده و نیازهای ارتباطی فراگیر نادیده گرفته شده است؛ (۲) اطلاعات بیان شده با سطح فکری و آموزشی کودکان هم‌خوانی ندارد؛ (۳) گوینده فقط مرد است که بهتر است از صداهای مختلف و حتی صدای خود بچه‌ها استفاده شود تا تأثیر بیشتری داشته باشد و واقعی‌تر جلوه دهد؛ (۴) از متخصصان آموزش زبان انگلیسی استفاده نشده، بلکه تهیه‌کننده، شرکت «والد دیزنی» است.

### نتیجه‌گیری

در این پژوهش، کارتون آموزشی «انگلیسی جادویی»، که از محبوب‌ترین برنامه‌های آموزشی در حوزه کودکان به حساب می‌آید، مورد مطالعه قرار گرفت. تحقیق مورد نظر در دو بعد فرهنگی و آموزشی توسط محققان انجام شد. بدیهی است که نتایج به‌دست آمده از این تحقیق می‌تواند در راستای «تحقق هویت ملی» بسیار سودمند واقع شود؛ چرا که تضادهای فرهنگی قابل توجهی در این کارتون پرمخاطب دیده شد. یافته‌ها توانست سؤالات متعدد این تحقیق را که در ابتدا و در بافت این نوشتار بیان شده بود به خوبی

پاسخ دهد. کارتون «انگلیسی جادویی» در هر دو بعد فرهنگی و آموزشی نتوانست امتحان موفق‌تری پس دهد. شاید بهتر است نام این کارتون را «جادوی اروپایی» گذاشت از آنجا که توانسته مخاطبان بی‌شماری را پای تلویزیون بنشانند و از طریق شخصیت‌های دوست‌داشتنی کارتونها، در نقاب آموزش، آگاهانه یا ناآگاهانه تفکرات غرب را به افکار تزریق کند. از طرف دیگر، مفاهیم و ارزش‌های فرهنگی با سطح فکری و فرهنگی کودکان همخوانی ندارد. روش آموزش نیز منظم و اصولی نیست. به نظر، تهیه این کارتون بیشتر تبلیغ برای نام تجاری «والت دیزنی» است، زیرا شهرت نام تجاری، راهی برای جلب اعتماد مشتری است. به عنوان مثال، در ابتدای هر قسمت از کارتون این جمله تکرار شده است:

با والت دیزنی می‌توانید لحظه‌های جالب داشته باشید. You can have fun with Disney.

از موارد دیگر می‌توان به موضوع «دانش» (Knowledge) و «بینش» (Insight) اشاره کرد. در قلمروی آموزش، زمانی تعلیم و تربیت ارزشمند می‌شود که بتواند در کنار دانش، ذهن کودک را نیز پرورش دهد و جهان‌بینی او را تقویت کند. در کارتون «انگلیسی جادویی» نه تنها از لحاظ دانش ضعیف عمل شده است، بلکه در کودک به خلق «بینشی غربی» منجر می‌شود. فریره، یکی از معروف‌ترین مریبان تربیتی که تاریخ تاکنون به خودش دیده، بیان می‌دارد که ذهن فراگیر نباید به‌مثابه حساب بانکی فرض شود که با اطلاعات فراوان از سوی معلم پُر شود (۱۹۷۰). بر خلاف آن، فریره معتقد است که باید در فراگیر بینشی بی‌طرف بوجود آورد تا از طریق آن بتواند جهان پیرامون را کشف کند و حتی آن را تغییر دهد.

بور دو (۲۰۰۶) به «هویت تعلق و علاقه» در انسان اشاره می‌کند و از دیدگاه او، این هویت در شکل‌دهی رفتار انسان بسیار مؤثر است. ایده‌آل در کارتون آموزشی «انگلیسی جادویی» طوری معرفی شده که با فرهنگ کشور ایران در تضاد است. این درست مثل این است که در بعد «هویت فیزیکی» این را مطرح کنیم که ایده‌آل استفاده از پروتئین در روز چه مقدار است و باید سعی کرد به این ایده‌آل رسید. پیش‌قدم و ناوری (۲۰۰۹) در مطالعه‌ای به این نتیجه رسیدند که در معرض فرهنگ بیگانه قرار گرفتن نه تنها مشکلی را حل نمی‌کند بلکه این احتمال است که فرد دچار فرهنگ‌زدگی شود.

نتایج این تحقیق یافته‌های کوهل (۲۰۰۴) را تأیید می‌کند. کوهل تحقیقاتی در زمینه یادگیری کودکان از طریق نگاه کردن کارتون انجام داد و به این نتیجه رسید که کارتون‌های آموزشی مخصوص کودکان نمی‌توانند در فراگیری آواهای «زبان چینی» تأثیر مطلوبی داشته باشند. این گروه، به گفته کوهل، هیچ

تفاوتی با کسانی که اصلاً به کلاس‌های درس زبان چینی نیامده‌اند، نداشتند. گروهی دیگر در مطالعه کوهل، یادگیری را بر پایه تعامل با معلم برقرار کرده بود و بدون استفاده از کارتون عمل یادگیری انجام می‌شد. کوهل تعامل زبان‌آموز با معلم را برای کودک بسیار سودمندتر از مشاهده کارتون دانست. نتایج این تحقیق می‌تواند مطلوب والدین، به عنوان کسانی که بیشترین تعامل را با زبان‌آموز دارند، معلمان و سیاست‌گذاران آموزشی قرار گیرد تا بتوانند با استفاده از یافته‌های مطالعات پژوهشی در راستای حوزه اکتولوژیک آموزشی، یک فضای رسانه‌ای متناسب با اهداف آموزشی و فرهنگی کودک را به وجود بیاورند. در ادامه برای ارتقای کیفیت کارتون‌های آموزش زبان انگلیسی و بهبود کیفیت فرهنگی و آموزشی پیشنهاد می‌شود:

۱- موضوع «بومی ساختن» کارتون‌های آموزشی از اهمیت به‌سزایی برخوردار است و همواره توسط محققان حمایت شده است. در کشور ایران، دست‌اندرکاران تهیه کارتون‌های انیمیشنی می‌توانند با آگاهی از نیازهای آموزشی و بالأخص فرهنگی زبان‌آموزان، اقدام به تهیه کارتون‌های آموزش زبان انگلیسی کنند و در این راستا می‌توان از جنبه‌های مثبت کارتون‌های آموزشی ساخته شده در غرب کمک گیرند. این ویژگی با «روح پسامدرن» نیز تناسب دارد.

۲- وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی باید نقش پررنگ‌تری در جنبه‌های هدایتی، نظارتی و عملکردی ابزارهای فرهنگی ساخته غرب داشته باشد. در اختیار قرار دادن این کالاها به کودکان، آن‌هم در چنین طیف گسترده‌ای، خسارات جبران‌ناپذیری به پیکره اجتماع وارد می‌کند.

۳- معلمان و والدین به عنوان کسانی که بیشترین تعامل را با کودک دارند، باید نظارت بیشتری بر این کارتونها داشته باشند و آنها را آزادانه در اختیار کودک قرار ندهند. بدین منظور، مشاوره با متخصصان آموزش زبان انگلیسی و مشاوران علوم تربیتی و فرهنگی می‌تواند تا حد زیادی خطرات پیش روی کودک را برطرف کند.

۴- دقیقاً باید مشخص شود که کارتونها برای چه گروه سنی فراهم شده است. مسلماً درک فرهنگی و آموزشی فراگیر در سنین مختلف متفاوت است. در کارتون «انگلیسی جادویی» این نکته لحاظ نشده است. به عنوان نمونه، آشکارا به تصویر کشیدن تمایلات جنسی برای کودکان با آن حساسیت و کنجکاوی زیاد، باعث می‌شود که ارزش‌هایی که مغایر اصول اخلاقی و فرهنگ کودک است، در ذهن او به یک روند

طبیعی و هنجار تبدیل شود. به دیگر بیان، حساسیت نسبت به این تضادها را در نزد کودک کاهش می دهد تا جایی که کودک نیز آنها را به عنوان ارزش قبول می کند. بی تردید، این تعارض های فرهنگی تأثیر ژرفی بر زندگی او خواهد داشت. از لحاظ سطح آموزشی نیز کارتون ها باید عملکرد مطلوبی داشته باشند و همگام با سطح فکری کودک حرکت کنند.

۵- در انتها باید خاطر نشان کرد مطالعاتی از این قبیل نباید به بررسی یک یا دو کارتون ختم شود، بلکه پژوهشگران باید به بررسی ابعاد مختلف کارتون های موجود در تمام زمینه ها بپردازند تا از این طریق بتوان در حد امکان از تأثیرات منفی تعارضات فرهنگی کالاهای فرهنگی کم کرد و از طریق بررسی دقیق کیفیت آموزشی آنها، بهترین آن را انتخاب کرد و حتی نسبت به ساخت کارتون های آموزشی در سطح بومی اقدام کرد.

## References

- Anderson, C. A., Berkowitz, L., Donnerstein, E., Huesmann, L. R., Johnson, J. D., Linz, D., Malamuth, N. M., & Wartella, E. (2003). The influence of media violence on youth. *Psychological Sciences in the Public Interest*, 4(3), 81-110.
- Ausubel, D. (1964). Adults vs. children in second language learning: Psychological considerations. *Modern Language Journal*, 48, 420-424.
- Bandura, A. (1994). Social Cognitive theory of mass communication. In J. Bryant & D. Zillmann (Eds.), *Media effects: Advances in theory and research* (pp. 43-67) (2nd ed.). Hillsdale, NJ: Lawrence Erlbaum Associates.
- Beatty, A. (2006). *Studying media effects on children and youth: Improving methods and measures*. Washington, DC: The National Academies Press.
- Beaudreau, B. C. (2006). Identity, entropy and culture. *Journal of Economic Psychology*, 27, 205-223.
- Berzonsky, M. D. (2008). Identity formation: The role of identity processing style and cognitive processes. *Personality and Individual Differences*, 44, 645-655.
- Bloom, B. S., Engelhart, M. D., Furst, E. J., Hill, W. H., & Krathwohl, D. R. (1956). *Taxonomy of educational objectives— Handbook 1: The cognitive domain*. New York: David Mackey.
- Bronfenbrenner, U. (1979). *The ecology of human development*. Cambridge, Mass.: Harvard University Press.
- Brown, H. D. (2007). *Principles of language learning and teaching* (5<sup>th</sup> ed.). White Plains, NY: Longman.
- Donaldson, M. (1978). *Children's mind*. London: Fontana.

- Dundes, L. (2001). Disney's modern heroine Pocahontas: Revealing age-old gender stereotypes and discontinuity under a façade of liberation. *Social Science Journal*, 38(3), 353-365.
- Fathi Nia, M. (1386/2008). Investigation on the amount of attention given to educational applications of learning theories in educational math film at primary school level. *Journal of Educational Innovations*, 24, 185-196.
- Freire, P. (1970). *Pedagogy of the oppressed*. New York: Seabury Press.
- Gerbner, G., Gross, L., Morgan, M., Signorelli, N., & Shanahan, J. (2002). Growing up with television: Cultivation processes. In J. Bryant & D. Zillmann (Eds.), *Media effects: Advances in theory and research* ( pp. 43-67) (2nd ed.). Hillsdale, NJ: Lawrence Erlbaum Associates.
- Jowett, G., & Linton, J. M. (1989). *Movies as mass communications* (2<sup>nd</sup> ed.). London: Sage Publication.
- Khandandel, B. (1388/2009). Investigating the influence of special effects in educational films on learning. *Knowledge & Health*, 4(2), 24-29.
- Krashen, S. (1985). *The input hypothesis*. London: Longman.
- Kuhl, P. K. (2004). Early language acquisition: Cracking the speech code. *Nature Reviews Neurosciences*, 5, 831-843.
- Larsen-Freeman, D. (1997). Chaos/complexity science and second language acquisition. *Applied Linguistics*, 18, 141-165.
- Parvan, H., & Nasrabadi, B. (1388/2009). Interaction in translation of films: A thought over film translation, with a focus on translation from German to Persian. *Pazhuhesh-e Zabanha-ye Khareji*, 52, 35-48.
- Piaget, J. (1955). *The language and thought of the child*. New York: Meridian.
- Piaget, J. (1970). *The science of education and the psychology of the child*. New York: Basic Books.
- Pishghadam, R., & Mirzaee, A. (2009). A young learner's co-construction of L2 literacy through ZPD-activated interactions while watching cartoons: A case study. *Journal of Language Studies*, 5, 97-115.
- Pishghadam, R., & Navari, S. (2009, May). *Cultural literacy in language learning: Enrichment or derichment*. Paper presented at the meeting of the International Conference on Languages, Malaysia.
- Robinson, T., Callister, M., Magoffin, D., & Moore, J. (2007). The portrayal of older characters in Disney animated films. *Journal of Aging Studies*, 21, 203-213.
- Schumann, J. (1976). Social distance as a factor in second language acquisition. *Language Learning*, 26, 135-143.
- Sha'bani, H. (1384/2005). *Instructional skills: Methods and techniques of teaching*. SAMT Publications.
- Vygotsky, L. (1978). *Mind in society: The development of higher psychological processes*. Cambridge, MA: Harvard University Press.