



# شخصیت پردازی کاراکترهای انیمیشن بر مبنای دیدگاه طرحواره‌های ناسازگار اولیه جفری یانگ

حامد ذوالقدری<sup>۱</sup>

۱- کارشناسی ارشد، دپارتمان هنر، مؤسسه آموزش عالی نبی اکرم (ص)، ایران. ایمیل: [hamedzigr1992@gmail.com](mailto:hamedzigr1992@gmail.com)

## چکیده

شخصیت پدیده‌ای انتزاعی بوده و قابل مشاهده نیست. شخصیت برداشتی از اجتماع است که دیدگاه نویسنده و خالق شخصیت به آن فردیت می‌بخشد. یکی از کاربردهای مهم شخصیت‌پردازی، بهره‌گیری از آن در فیلم‌های کوتاه، سینما و انیمیشن سازی است. خلق یک شخصیت در انیمیشن ابتدا از مرحله ایده‌پردازی آغاز و با پرداخت و تعمیق شخصیت طی مراحل بعد، به تکامل رسیده و نهایتاً، شخصیت متولد می‌شود. یک شخصیت پردازی خوب آن است که کاراکتر خلق شده، باورپذیر و به‌یادماندنی باشد. طراحی ظاهر کاراکتر بر پایه شخصیت پردازی او انجام می‌گیرد و می‌تواند مکمل شخصیت پردازی او و نمود عینی شخصیت او باشد. در شکل‌گیری شخصیت‌ها علی‌الخصوص تعارضات شخصیت با خود، اطرافیان و اجتماع، «طرحواره‌ها» نقشی اساسی را ایفا می‌کنند. طرحواره‌ها، باورهای ناهشیار و ناسازگار از ضمیر ناخودآگاه یک شخص پیرامون خود، اطرافیان او و دنیایی که با آن تعامل دارد هستند و آنقدر برای شخص واقعی هستند که او آن‌ها را واقعیت محض می‌پندارد. یکی از نظریات مهم در این باره، نظریه طرحواره‌های ناسازگار اولیه جفری یانگ است که در ارتباط با ۵ دسته از نیازهای اساسی مطرح می‌شود: ۱- نیاز به پیوندجویی و دلبستگی ایمن ۲- نیاز به خودگردانی، هویت و کفایت‌مندی شخص برای خود ۳- نیاز به تفریح و خودانگیختگی ۴- نیاز به خودجهت‌مندی و ابراز آزادانه نیازها و هیجان‌های سالم ۵- نیاز به وجود چارچوب‌های منطقی و خویش‌داری. خود طرح‌واره‌های ناسازگار یانگ نیز در پنج حوزه: ۱- بریدگی و طرد ۲- خودگردانی و عملکرد مختل ۳- محدودیت‌های مختل ۴- دیگرجهت‌مندی و ۵- گوش‌به‌زنگی بیش از حد و بازدارنده دست‌بندی می‌شوند. کلمات کلیدی: شخصیت، شخصیت‌پردازی، انیمیشن، طرحواره ناسازگار، جفری یانگ

## the characterization of animation characters based on the view of early maladaptive schemas of J. E. Youn

Hamed Zolghadri<sup>1</sup>

1- Department of art, university college of Nabi Akram, Iran. Email: [hamedzigr1992@gmail.com](mailto:hamedzigr1992@gmail.com)

### Abstract

Personality is an abstract phenomenon and cannot be observed objectively. Character is a perception of society that the author's point of view and the creator of the character gives it individuality. One of the applications of characterization is in short films, cinema, and animation. The creation of a character in animation starts from the ideation stage, and with the elaboration and deepening of the character in the next stages, it has evolved and finally, the character is born. A good characterization is when the character created is believable, sympathetic, and memorable. The design of the character's appearance is done based on his characterization and can complement his characterization and the objective expression of his character. In the formation of personalities, especially the conflicts of the personality with the surrounding people and the society, "schemas" play an essential role. Schemas are unconscious and incompatible beliefs of a person's subconscious mind about him, his surroundings, and the world he interacts with, and they are so obvious and real to a person that he thinks they are pure reality. One of the important theories in this regard is Jeffrey Young's schemas, which are related to five categories of basic needs: 1-secure attachments to others 2-autonomy, competence and sense of identity 3-freedom to express valid needs and emotions 4-spontaneity and play and 5-realistic limits and self-control. Logical, need for fun and spontaneity. Young's maladaptive self-schemas are also categorized into five areas: 1-Disconnection and rejection 2-Impaired autonomy and performance 3-Impaired limits 4-Other-directedness and 5-Overvigilance and inhibition. This research, which is carried out in a descriptive-analytical way, using library sources, observation, and analysis, aims to investigate the early maladaptive schemas that appear randomly and scattered in the characterization of animation characters. be placed so that they can be used consciously and practically and operationally to create a character so that his interactions with other characters and conflicts between them benefit from a psychological theory and appear logical and believable.

**Keywords:** Character, Characterization, Animation, Inconsistent Schema, Jeffrey Young

## ۱- مقدمه

منسجم، مشهود است. وی در توصیف شخصیت‌های داستانی خود به گونه‌ای تصویرپردازی نموده است که با تحلیل روانشناختی می‌توان به لایه‌های پنهان درونی و شخصیتی آن‌ها پی برد؛ او با باریک‌بینی و ظرافت کاری آگاهانه در گزینش شخصیت‌های داستانی خود به بلاغت و شیوایی سخن خود افزوده است.

جهان تاب و همکاران (۲۰۲۲)، در مقاله‌ای با عنوان «واکاوی طرح‌واره‌های ناسازگار اولیه در رمان برید اللیل»، بیان کرده‌اند که رمان برگزیده بوکر عربی، روایت پریشان‌حالی شخصیت‌های روان‌رنجوری است که در کش و قوس جنگ‌های داخلی لبنان و مهاجرت‌های اجباری، درگیر روان‌پریشی‌های متعددی گردیده‌اند. برکات در این رمان به خوبی توانسته است بازخوردهای روانکاوانه افراد جامعه‌اش را با دقتی شگرف به تصویر بکشد. این نحوه پرداخت شخصیت‌ها، ضرورت انجام پژوهشی با رویکرد روانشناختی را تبیین می‌کند. در پژوهش حاضر که به شیوه تحلیل محتوا صورت گرفته است، برآنیم تا با چنین رویکردی و با توجه به نظریه طرح‌واره درمانی جفری یانگ، از دلایل شکل‌گیری طرح‌واره‌های ناسازگار اولیه در وجود سه شخصیت این رمان پرده برداریم و راهبردهای برون‌رفت آنان از این طرح‌واره‌ها را بررسی کنیم.

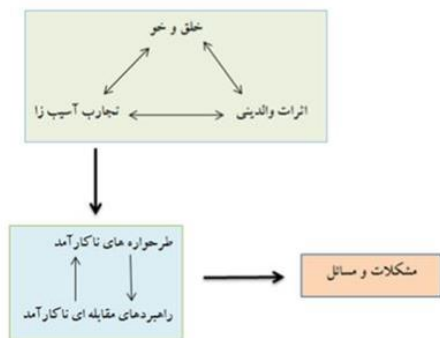
## ۲- تعاریف

در هنرهای نمایشی این گونه تعریف شده است: «فردی که بر اثر نمایش خلق می‌شود و نقش او را بازیگری ایفا می‌کند». سالیوان، کاراکتر را این گونه تعریف می‌کند: «کاراکتر کسی است که داستان درباره اوست و داستان از دید او نقل می‌شود. خواسته‌ای عینی که کاراکتر سعی در رسیدن به آن را دارد، هدف نام دارد.» [سالیوان و همکاران، ۱۳۹۴: ۱۷]. خطایی، در تعریفی مختصر، شخصیت‌پردازی را این گونه بیان می‌کند: «طراحی شخصیت در انیمیشن که به تعبیر هنرمندان خالق اثر مفهومی گسترده‌تر از چند خط طراحی دارد، عبارت است از ترسیم خلاقانه جوهره وجودی شخصیت که دربرگیرنده ویژگی‌های شخصیتی در فرم و هیئت ظاهری بوده و شامل تظاهرات بیرونی است، توأم با نحوه رفتار و اعمال، که همخوانی کامل با خصوصیات درونی و نامشهود شخصیت دارد. خصلت‌های درونی کاراکتر، موضوع مادی همچون جسم او نیست که بتوان آن‌ها را طراحی کرد، بلکه آثار ناشی از این خصلت‌ها قابل ارائه با کمک طراحی و زمانبندی است.» [خطایی، ۱۳۸۶: ۸]. شخصیت‌های انیمیشن به اختصار پنج نوع‌اند: انسانی- حیوانی- درختان و گیاهان- اشیاء- شخصیت‌های تخیلی. خلق حیواناتی با شخصیت‌های انسانی که میکی‌موس اولین نمونه تمام‌عیار آن است، آنتروپومورفیزم نام دارد. آنتروپومورفیزم یکی از قابلیت‌های خاص انیمیشن است که از طریق آن می‌توان انسان‌ها را متوجه بسیاری از خصلت‌های نیک و بدشان نمود و زوایای گوناگون وجودشان را به آن‌ها نمایاند. از دیگر انواع شخصیت‌ها نیز می‌توان به شخصیت‌های تخیلی اشاره کرد که به هیچ‌کدام از چهار مورد اول تعلق ندارند. موجوداتی که نه انسان هستند، نه به دسته حیوانات تعلق دارند، نه گیاهان و نه اشیاء. این موجودات مابه‌ازائی در دنیای حقیقی ندارند و زائیده ذهن و انتزاع انسان هستند (نگارنده). دامنه این دسته از موجودات بسیار گسترده و متنوع است و از موجودات خیالی و ماورایی مانند هیولاها، پریان و موجودات افسانه‌ای گرفته تا مفاهیمی که جسمیت ندارند و فاقد بعد فیزیکی و مادی هستند مانند احساسات، هیجانات و ترس‌ها تا موجودات میکروسکوپی نظیر سلول‌های بدن را شامل می‌شود. داستان‌های مختلف، شخصیت‌های مختلفی دارند. شخصیت‌های واقعی اغلب

به الگوهای مشخصی از اندیشه و رفتار که نحوه‌ی مواجهه‌ی شخصی فرد را در تعامل با محیط اجتماعی‌اش رقم می‌زند، شخصیت گفته می‌شود. از طریق شخصیت‌پردازی است که می‌توان ویژگی‌ها و خصایص رفتاری، روحیات، جهان بینی و دیدگاه‌های کاراکتر انیمیشنی را به مخاطب شناساند. شخصیت‌پردازی عموماً به دو طریق مستقیم (توصیف صریح) و غیرمستقیم (نمایش و کنش‌ها، روایت گفتگوها و ...) صورت می‌گیرد. شخصیت پدیده‌ای انتزاعی بوده و به صورت عینی قابل مشاهده نیست. شخصیت برداشتی از اجتماع است که دیدگاه نویسنده و خالق شخصیت به آن فردیت می‌بخشد. یکی از کاربردهای مهم شخصیت‌پردازی، بهره‌گیری از آن در فیلم‌های کوتاه، سینما و انیمیشن‌سازی است. خلق یک شخصیت ابتدا از مرحله ایده‌پردازی آغاز می‌شود، با پرداخت و تعمیق شخصیت طی مراحل بعد به تکامل رسیده و در نهایت در مرحله طراحی نهایی کاراکتر، شخصیت متولد می‌شود. داستان‌پردازی یکی از پراهمیت‌ترین بخش‌های پیش تولید در شروع کار فیلم‌های انیمیشنی می‌باشد و فیلم‌های انیمیشنی هرچند که موقعیت‌هایی اغراق‌آمیز را به تصویر می‌کشند، اما ساختار داستانی و دراماتیک کاملی دارند. یک داستان خوب بدون شخصیت‌های عمیق وجود نخواهد داشت، چرا که داستان‌ها به شخصیت‌ها تعلق دارند و بدون شخصیت‌پردازی مناسب، نمی‌توان مفاهیم داستان را منتقل کرد. یک شخصیت‌پردازی خوب آن است که کاراکتر خلق شده باورپذیر و به‌یادماندنی باشد. طراحی ظاهر کاراکتر بر پایه شخصیت‌پردازی او انجام می‌گیرد و می‌تواند مکمل شخصیت‌پردازی او و در واقع نمود عینی شخصیت او باشد. در شکل‌گیری شخصیت‌ها علی‌الخصوص تعارضات شخصیت با اطرافیان و اجتماع، «طرح‌واره‌ها» نقشی اساسی را ایفا می‌کنند. طرح‌واره‌ها یکی از عوامل حائز اهمیت در زمینه عملکرد افراد هستند. طرح‌واره‌ها، باورهای ناهشیار و ناسازگار از ضمیر ناخودآگاه یک شخص هستند پیرامون خود او، اطرافیان او و دنیایی که با آن تعامل دارد و آنقدر برای شخص واقعی هستند که او آن‌ها را واقعیت محض می‌پندارد و کنترل اندیشه و هیجانات و رفتارهای خود را به دست آن‌ها می‌سپارد و موجب آشفتگی، تعارضات و نارضایتی در روابط عاطفی، شغلی و بین فردی می‌گردد. در واقع طرح‌واره الگو یا طرحی است که در حوزه روان‌شناسی و سلامت روان، مطرح شده است. همه طرح‌واره‌ها منفی نبوده و طرح‌واره‌های مثبت نیز وجود دارند. مشکل زمانی به وجود می‌آید که طرح‌واره‌ای موجب ناکارآمدی و اختلال در زندگی انسان گردد. یکی از این طرح‌واره‌ها، طرح‌واره رهاشدگی است که به‌واسطه اتفاقات رخ داده در دوران کودکی و در نهاد خانواده، شکل گرفته است. [اردلان و کشاورز، ۱۴۰۰]. «طبق نظریه جفری یانگ، وقتی نیازهای عاطفی اساسی از پایه تأمین نمی‌شوند، کودکان ناامیدی را تجربه می‌کنند و تله همراه با سبک مقابله‌ای سازگار با مزاج اولیه در آن‌ها شکل می‌گیرد.» (لویس و لویس، ۱۳۹۸: ۳۸) یانگ در این رویکرد، دیدگاهی را در مورد «طرح‌واره‌های ناسازگار اولیه» گسترش داد. از دیدگاه او طرح‌واره‌های ناسازگار اولیه باورهای مستحکمی پیرامون خویشتن و جهان هستند که از تجربه‌های سال‌های نخستین زندگی نشأت می‌گیرند. این طرح‌واره‌ها که موجب بسیاری از آسیب‌ها و مشکلات روانشناختی می‌شوند، به صورت الگوهایی در می‌آیند که رفتار را هدایت می‌کنند.

مظفری (۱۴۰۰)، در مقاله‌ای با عنوان «شگردهای شخصیت‌پردازی در داستان فرود»، بیان کرده است که یکی از شگردهای ادبی که امروزه بسیار مورد توجه نقد نوین قرار گرفته، بهره‌گیری از فضای داستان و شخصیت‌پردازی در اثر است. این امر در شاهنامه فردوسی به شکلی کامل و

جبر هندسی، تعلیم و تربیت، تحلیل ادبی و برنامه‌ریزی کامپیوتر نیز برای نام‌گذاری برخی از حوزه‌های مختلف به کار برده شده است. افلاطون (پیش از میلاد) نظریه انواع ایده‌ها را که در ذهن وجود دارد، اما هیچ کس تاکنون آن را ندیده است، شرح داد. کانت (۱۷۸۱-۱۹۲۹) این ایده را گسترش داد و اصطلاح طرحواره را مطرح کرد. در نظام فلسفی کانت، طرحواره به عنوان «درک و دریافت نقطه اشتراک تمام عناصر یک مجموعه» تعریف می‌شود. استین (۱۹۹۲) عقیده کانت را در اصطلاح امروزی به این صورت تشریح می‌کند: جهان بیرونی، طرحواره‌های ذهنی را برمی‌انگیزاند و به طور مشابه تفسیری از آن رویدادها فراهم می‌کند. در الگوی متمرکز بر طرحواره‌ها، ۴ ساختار اصلی فرض می‌شود: طرحواره‌های ناسازگار اولیه - فرایندهای طرحواره - حوزه‌های طرحواره - سبک‌های طرحواره



شکل ۱- مدل شکل‌گیری طرحواره‌های ناکارآمد

یانگ و همکاران (۱۳۸۶) ریشه تحولی طرحواره‌ها را در سه چیز می‌داند:

- نیازهای هیجانی اساسی
- تجارب اولیه زندگی
- خلق و خوی هیجانی

یانگ معتقد است که انسان‌ها پنج نیاز هیجانی اساسی دارند. این نیازها شامل: دلبستگی و پیوندجویی ایمن، کفایت‌مندی و خودگردانی، تفریح و آزادی در ابراز هیجان‌های سالم، خودجهت‌مندی و محدودیت‌های واقع‌بینانه است که ارضاء نشدن آن‌ها در دوران کودکی سبب به وجود آمدن طرحواره‌ها می‌گردد و هدف طرحواره درمانی، کمک به بیماران است تا راه‌های سازگارانه‌تری برای ارضا این پنج نیاز هیجانی بیابند و تمام مداخلات درمانی در طرحواره درمانی، ابزارهای هستند برای رسیدن به این هدف. یانگ ۱۸ طرحواره را مشخص می‌کند و راهبردهای شناختی- رفتاری و بین فردی برای درمان هر طرحواره را فهرست می‌کند. هر طرحواره در یکی از ۵ طبقات یا حوزه‌ها گروه‌بندی می‌شود و هر حوزه تصور می‌شود که با یکی از نیازهای اصلی دوره کودکی ارتباط داشته باشد. این ۵ حوزه عبارت‌اند از: بریدگی و طرد- خودگردانی و عملکرد مختل- محدودیت‌های مختل- دیگر جهت‌مندی- گوش بزنگی بیش از حد و بازداری. تعدادی از محققان معاصر به نوشته‌های اصلی بک مبنی بر نیاز به مفهوم‌سازی بیماران بر اساس طرحواره‌های شناختی‌شان بازگشته‌اند. یانگ شکل جدیدی از درمان شناختی را معرفی کرد که آن را درمان متمرکز بر طرحواره و بعدها طرحواره درمانی نامید. او بعدها این مدل درمانی را با معرفی انواع طرحواره‌ها گسترش داد. این نظریه بر مبنای ترکیبی از درمان شناختی- رفتاری و روش‌های تجربی قرار دارد. تأکید زیادی بر رابطه درمانی و پردازش هیجانی تجارب آسیب‌زا به عنوان وسیله‌ای برای تغییر رفتاری وجود دارد. آریزو و همکاران، ۱۳۹۰]. یانگ بیان می‌کند که تمرکز بر طرحواره‌ها، اغلب ضروری به نظر می‌رسد.

در داستان‌های مدرن، نمایشنامه‌ها و فیلم‌های چندبعدی پیدا می‌شوند. این شخصیت‌ها دارای احساسات و نگرش‌هایی درست همانند مردم واقعی هستند. ما می‌توانیم انگیزه آن‌ها را ببینیم. آن‌ها مانند افرادی که ما می‌شناسیم عمل می‌کنند [رایت، ۲۰۱۳: ۶۵]. در واقع بسیاری از مفاهیم داستان، از طریق کاراکتر و بازی‌های اوست که به بیننده منتقل می‌شود. کاراکترهای کارتونی: کاراکترهای کارتونی معمولاً کاریکاتوری و اغراق‌آمیز یا ساده‌شده هستند. کاراکترهای سبک خاص: کاراکترهای سبک خاص استحکام و خطوط خاصی دارند، که معمولاً مابین واقعیت و کارتونی‌شده هستند. کاراکترهای واقعی: کاراکترهای واقعی معمولاً به جای بازیگران واقعی ساخته می‌شوند.

شخصیت‌های فانتزی رمانتیک هستند. آن‌ها اغلب در یک دنیای سحرآمیز و با قدرت‌هایی که می‌توانند برای کارهای خوب یا بد استفاده کنند، زندگی می‌کنند. آن‌ها واقعی‌تر و کم‌تر اغراق‌آمیز هستند. شخصیت‌های نمادین به معنای نشان‌دهنده یک صفت یا ایده هستند. آن‌ها یک بعدی هستند و بر ویژگی‌هایی مانند عشق یا خباثت، عدالت یا ترس ایستاده است. ما این کاراکترها را در اسطوره‌ها، داستان‌های کتاب کمیک، افسانه‌ها و دیگر داستان‌های تخیلی می‌توانیم پیدا کنیم [رایت، ۲۰۱۳: ۶۵-۶۶]. هالاس در کتاب فنون متحرک‌سازی در مورد شخصیت‌پردازی کاراکتر چنین می‌نویسد: «نیرومندی یک شخصیت داشتن ویژگی‌های چهره نمونه‌ای است که به تماشا می‌گذارد. انسان یا جانور عادی، نمی‌تواند یک شخصیت باشد؛ در واقع هستی ندارد.» [هالاس، مانول، ۱۳۷۶: ۱۵۰]. بهترین طراحی‌های کاراکتر دارای شخصیت هستند. آن‌ها از صفحه بیرون می‌جهند، گویی که زنده‌اند! شخصیت پیدا کردن کاراکتر محصول ترکیب دو چیز است: اصالت و کارکرد. برای این که یک کاراکتر اصالت پیدا کند، باید به دقت پروفایل کاراکتر بررسی شود. در فیلم‌ها، انواع مختلفی از کاراکترها وجود دارد. کاراکترهای اصلی، کاراکترهای مکمل، کاراکترهای مخالف، کاراکترهای فرعی و سیاهی لشگرها. اصطلاح تخت معمولاً برای توصیف کاراکترهای فرعی و سیاهی لشگرها به کار می‌رود. کاراکترهای اصلی باید کامل باشند. مخاطب درگیر آن‌ها می‌شود، چون آن‌ها دارای سابقه کاملی از احساسات، نقاط ضعف و قوت، خصوصیات اخلاقی و اشتباهات هستند. در فیلم‌های بلند طراحی سابقه کاراکتر را داستان پشتیبان می‌نامند. یک داستان پشتیبان، عبارت است از بیوگرافی کامل کاراکتر، که شامل همه چیز می‌شود، از خصوصیات فیزیکی، سابقه حرفه‌ای، خانواده، روابط، سبک زندگی، سرگرمی‌ها، ورزش‌ها، نقاط ضعف، موفقیت‌ها، ترس‌ها و صدها چیز دیگر. کاراکتر خوب کاراکتری است که هم باورپذیر باشد هم به یادماندنی. کاراکترهای به یادماندنی به اندازه کافی معمولی هستند که مخاطب بتواند با آن‌ها ارتباط برقرار کند. آن‌ها دارای کاستی‌هایی هستند که همین کاستی‌ها آن‌ها را منحصر به فرد، و در عین حال، دست یافتنی نشان می‌دهد. جذابیت تصویری به طراحی کاراکتر بستگی دارد. از نظر سالیوان و همکارانش کاراکتر خوب، کاراکتری است که خوب طراحی شده باشد، چنین کاراکتری: به سرعت شناخته می‌شود و مورد توجه قرار می‌گیرد- دارای شکل یا سایه قابل تشخیص خواهد بود- شخصیت کاراکتر را نشان خواهد داد- دارای ویژگی‌های فیزیکی خواهد بود، که مکمل محتوای داستان است- قادر خواهد بود کارهایی را که در فیلمنامه آمده انجام دهد- تماشاچیان جالب خواهد بود.

طرحواره به طور کلی به عنوان ساختار، قالب یا چهارچوب تعریف می‌شود. در فلسفه قدیم یونان، منطقیون رواقی، مخصوصاً فروسیپوس (۲۰۶ الی ۲۷۹ ق.م) اصول منطقی را در قالب «طرحواره استنباط» مطرح کردند [یانگ و همکاران، ۱۳۸۶]. علاوه بر این مفهوم طرحواره در تئوری مجموعه‌ها،

درباره نحوه انتخاب افراد، مکان بررسی و روش‌های مناسب جمع‌آوری اطلاعات تصمیم‌گیری می‌شود. انتخاب روش در ارتباط تنگاتنگ با هدف مطالعه و رویکرد قرار دارد.

در مرحله دوم، ابتدا طی یک بررسی مقدماتی، از طریق انجام مصاحبه‌های اکتشافی با شرکت‌کنندگان منتخب در یک دوره زمانی کوتاه، مرور اسناد و منابع مرتبط و مشاهده سوالات طراحی شده مورد آزمون قرار می‌گیرند.

در مرحله سوم، تصمیمات طرح در انتهای مطالعه اخذ می‌شوند. هم‌زمان با ختم مرحله جمع‌آوری داده‌ها، می‌توان مرحله تحلیل نهایی داده‌ها را شروع کرد. گام بعدی در فرآیند شامل ارائه اطلاعات به شیوه‌ای روایی و بهره‌گیری از مدارک و مستندات گردآوری شده است. بدین ترتیب، می‌توان مراحل انجام تحقیق کیفی را در سه مرحله اساسی جمع‌آوری داده‌ها، تجزیه و تحلیل محتوا، موضوع‌های مفهومی و الگوهای معانی و تجزیه و تحلیل تطبیقی خلاصه نمود، که در جریانی انعطاف‌پذیر، اکتشافی و خلاقانه صورت می‌پذیرد و ارتباطی دو سویه، تعاملی و صمیمانه را بین محقق و پدیده مورد بررسی برقرار می‌سازد. صحبت در بحث روش‌های تحلیل معادل، صحبت درباره تحلیل داده در تحقیق کیفی است، چرا که این حالت تحقیق، رهیافت‌های مختلفی را برای جمع‌آوری تحلیل و تغییر داده‌های کیفی مطرح می‌کند.<sup>۱</sup> [پرتو، ۱۳۸۶، ۱۳-۱۹ و حاجیلو، ۱۳۸۳، ۵۵].

جامعه آماری به کل گروه افراد، وقایع و یا چیزهایی اشاره دارد که محقق می‌خواهد به تحقیق درباره آن‌ها بپردازد. جامعه آماری این پژوهش، فیلم‌های انیمیشنی نامزد جایزه اسکار و بازی‌های ویدئویی نامزد جایزه گیم آواردز<sup>۱</sup> خواهند بود. با توجه به نیاز این پژوهش و گستردگی جامعه آماری، با روش نمونه‌گیری هدفمند، آثاری که رویکرد روانشناسانه‌تری نسبت به خلق و گسترش شخصیت‌های خود داشته‌اند، به عنوان نمونه انتخاب و مورد بررسی و تحلیل قرار می‌گیرند (جدول ۱ و ۲).

جدول ۱- فیلم‌های انیمیشنی و سال‌های ساخت

سال ساخت	فیلم انیمیشنی
۲۰۰۱	Shrek
۲۰۱۰	How to train your dragon
۲۰۱۹	Toy story 4
۲۰۲۲	Guillermo del toro's Pinocchio
۲۰۲۲	Puss in boot: The last wish
۲۰۲۳	Elemental

جدول ۲- نمونه بازی‌های ویدئویی

سال ساخت	بازی ویدئویی
۲۰۱۸	God of war
۲۰۲۱	It takes two
۲۰۲۱	Remnant

در پژوهش حاضر به دلیل این که روش تحقیقی به کار گرفته شده، روش اسنادی و کتابخانه‌ای است. تاکید بر جمع‌آوری داده‌های فیش‌نویسی بوده و اطلاعات مورد استفاده عمدتاً از طریق مطالعه و گردآوری مطالب مرتبط به دست آمده است. به این صورت که ابتدا منابع مربوط به کار مطالعه و با فیش‌برداری از آن‌ها مباحث و مفاهیم نظری مربوط به پژوهش را تدوین نموده و در ادامه با استفاده از فایل تصویری فیلم‌های انیمیشنی منتخب، به تجزیه و تحلیل این آثار پرداخته می‌شود.

دوره مدرنیسم، دوران ژانرهای نامشخص و مبهم است. در همین زمان، تنوعی از دیدگاه‌های جدید تفسیری و کیفی شامل هرمنوتیک، ساختارگرایی، نشانه‌شناسی، پدیدارشناسی، فمینیسم و مطالعات فرهنگی نضج می‌گردد. شیوه جمع‌آوری و تحلیل داده‌ها به وسیله مصاحبه، مشاهده، برداشت‌های بصری، تجربه شخصی، بررسی اسناد و مدارک علمی، فرهنگی و آرشیهوا،

چون برخی از بیماران، دسترسی ضعیفی به تغییرات لحظه به لحظه در عاطفه خود دارند و این در حالی است که عمدتاً بر افکار خودآیند ناکارآمد خود تمرکز دارند. تعداد دیگری از بیماران به آسانی قادرند تا غیرمنطقی بودن افکارشان را در جلسه درمان تشخیص دهند، اما پس از جلسه گزارش می‌کنند که همچنان احساس بدی دارند. تعداد دیگری نیز قادر نیستند تا اتحاد درمانی کارا و مؤثری ایجاد کنند. سرانجام اینکه به اعتقاد یانگ بیمارانی که در جامعه دیده می‌شوند، اغلب پیچیده‌تر و مزمن‌تر از بیمارانی هستند که در درمان‌های بالینی ۳ ماهه شناخت‌درمانی وارد می‌شوند. در نتیجه به عنوان پیامد چنین موضوعاتی، نیاز به تمرکز بر روی طرحواره‌های بنیادی، تمرین‌های شناخت‌درمانی را تحت تأثیر قرار داد. یانگ و همکاران فرایند درمان را به دو بخش تقسیم کردند: مرحله سنجش و آموزش - مرحله تغییر. جفری یانگ در درمان طرحواره‌ای خود، سه سبک مقابله‌ای اصلی را شناسایی می‌کند که افراد برای مقابله با طرحواره‌های ناسازگار اولیه استفاده می‌کنند [یانگ و همکاران، ۱۳۸۶]. این سبک‌های مقابله، روش‌هایی هستند که افراد برای سازگاری و مدیریت طرحواره‌های خود به کار می‌برند، که الگوهای عمیق و پایداری هستند که در دوران کودکی یا نوجوانی شکل گرفته و تا بزرگسالی ادامه دارند و می‌توانند ناسازگار باشند [قبادی و همکاران، ۱۳۹۷]. سبک‌های مقابله‌ای عبارت‌اند از: تسلیم - اجتناب - جبران افراطی.



شکل ۲- سطوح بروز طرحواره‌ها از ناخودآگاه تا خودآگاه

## روش شناسی

در مقایسه با تحقیق کمی، تحقیق کیفی به دلیل ماهیت پویا، طبیعت‌گرا و واقع‌بینانه، امکان تعاملی چرخه‌ای و پویا را بین یافته‌های تحقیق و موضع شناخت‌شناسانه، هستی‌شناسانه و روش‌شناسانه محقق، فراهم می‌نماید و به فهم عمیق معنا و ماهیت پدیده مورد بررسی مدد می‌رساند. تحقیق کیفی دارای سابقه‌ای نسبتاً طولانی و شاخص در حوزه‌های تخصصی گوناگون است. تحقیق کیفی در سایر حوزه‌های تخصصی از جمله آموزش، تعلیم و تربیت، ارتباطات، هنر و غیره نیز مورد استفاده قرار می‌گیرد.

تحقیق کیفی، یک حوزه تحقیق میان‌رشته‌ای، وراثتهای و برخی از اوقات ضدرشته‌ای است که به مثابه کانالی ارتباطی فی‌مابین علوم انسانی، اجتماعی و فیزیکی عمل می‌کند و قابلیت به‌کارگیری در پارادایم‌های گوناگون را دارا است، بدون آن که الزاماً به یک پارادایم یا رشته خاص تعلق داشته باشد. تحقیق کیفی رویکردی تفسیری-تأویلی و طبیعت‌گرا بوده و در پی نائل شدن به فهمی تاریخی از تجربه انسانی است؛ و لذا در ورای حوزه تحقیق کمی که نوعاً مبتنی بر اندازه‌گیری، سنجش و محاسبه است گام برمی‌دارد. اما تأکید اصلی آن بر فهم مبتنی بر تأویل و دریافت معانی پدیده‌ها در موضع طبیعی قرار دارد. از دیدگاه ولکات، «تحقیق کیفی فرایندی است منظم و سیستماتیک که مبتنی بر توصیف، تحلیل و تفسیر بینش‌هایی است، که طی بررسی زندگی روزمره انسان‌ها کشف شده‌اند.» مجموعه مشخصی از روش‌ها که صرفاً به تحقیق کیفی تعلق داشته باشد وجود ندارد. کل فرآیند تحقیق کیفی را می‌توان در سه مرحله خلاصه کرد:

«در اولین مرحله باید تصمیم گرفت که در مورد چه چیزی بررسی می‌کنیم، تحت چه شرایطی، برای چه دوره زمانی و با چه کسانی، سپس

<sup>1</sup> the game awards

نوشته ویلیام استیگ ساخته شده است. انیمیشن شرک موفق شد اولین جایزه اسکار بهترین فیلم انیمیشنی را در ۷۴مین مراسم اسکار از آن خود کند.

**شرک:** شرک یک دیو سبز رنگ است که به دلیل تفاوت با مردمان دیگر، از طرف سایر مردم مورد نفرت قرار می‌گیرند. مردم همزمان از شرک می‌ترسند و از او نفرت دارند و بدلیل ظاهر متفاوت شرک، او را طرد کرده و از خود رانده اند اما به همین نیز اکتفا نمی‌کنند. آنها گاه و بی‌گاه به مرداب او حمله می‌کنند و شرک مجبور است برای دفاع از خود، آنها را بترساند. شرک، این غول زشت، تنها و عزلت‌گزین، می‌داند که با دیگران متفاوت است و جامعه پذیرای او نیست. برای همین خود را در مردابی داخل جنگل حبس کرده و اجازه نمی‌دهد کسی به او نزدیک شود. او غم تنهایی خود را با هیجان ترساندن آدم‌ها پنهان می‌کند، اما پس از اینکه مجبور می‌شود حضور خر سخنگو را تحمل کند، آرام آرام به حضور او عادت کرده و حتی رفاقت عمیقی با او آغاز می‌کند. چنین کاراکتری علی‌رغم ضعف اجتماعی‌اش، در مقابل دریافت توجه از طرف دیگران، نیرویی عظیم دریافت می‌کند و به شخصیت دیگری تبدیل می‌شود. از طرح‌های مرتبط با احساسات شرک، حوزه بریدگی و طرد است. او خود را بیگانه می‌پندارد و از جامعه منزوی شده و عزلت‌گزیده است. او برای اینکه با طرح‌ها اش یعنی بیگانگی از مردمان مواجه نشود، سبک مقابله‌ای اجتناب را برگزیده است و از هرگونه اجتماعی که در آن، بر بیگانگی اش با دیگران تاکید شود، فرار می‌کند.

**لرد فارکوآد:** لرد فارکوآد حاکم نامحسوب شهر دولاک است. او تمرکز وسواس گونه ای روی نظم و کامل بودن دارد. او کوچکترین نقص را تحمل نمی‌کند و می‌خواهد همه چیز بی نقص و تمام و کمال باشد. به همین خاطر موجودات افسانه‌ای را به وسط جنگل تبعید می‌کند. لرد قد بسیار کوتاه و سر بزرگی دارد و این، ظاهر عجیب و نازیبا به او بخشیده است. او بدلیل شرایط جسمانی، خود را دارای نقص می‌داند و از آن شرم دارد. او می‌خواهد نقص خود را با نمایش قدرت و تلاش افراطی برای کامل و بی‌نقص بودن، جبران کند. او یک آینه جادویی سخنگو پیدا می‌کند و آن را وادار می‌کند تا بگوید فارکوآد بی‌نقص است. به همین دلیل فارکوآد به هر قیمتی خواهان ازدواج با پرنسس است تا با تبدیل شدن به پادشاه، به کمال برسد و نقص خود را پنهان کند.

**فیونا:** پرنسس فیونا خود را دارای نقص می‌داند و از آنچه واقعا هست و فرم حقیقی اش (دیو بودن) بسیار شرم دارد. فیونا پس از نجات از قلعه توسط شرک، خود واقعی اش را از همه پنهان می‌کند، زیرا از طرد شدن توسط مردم بدلیل نقصی که دارد، می‌ترسد و امیدوار است با ازدواج پیش از غروب خورشید، طلسم اش باطل شود. به همین دلیل احساس علاقه واقعی اش به شرک را ابراز نمی‌کند. سبک مقابله‌ای او برای مواجه نشدن با طرح‌ها اش، اجتناب و فرار است. او از برقراری ارتباط صمیمانه با دیگران و یا بیان احساساتش خودداری می‌کند، چرا که می‌ترسد بخاطر نقصی که در وجودش احساس می‌کند و شرمی که از آن دارد، طرد شود.

شخصیت	حوزه	طرحواره	بلاورهای واسطه‌ای	افکار خودآیند منفی	سبک
انیمیشن	طرحواره	ناسازگاری			مقابله‌ای
شرک	بریدگی و طرد	انزوای اجتماعی/ بیگانگی	اگر از انسان‌ها و موجودات دیگر دور باشم، می‌توانم در آرامش زندگی کنم.	من یک موجود زشت و ترسناکم.	اجتناب
لرد فارکوآد	بریدگی و طرد	شرم/ نقص داشتن	همه چیز بی عیب و نقص باشد، اگر بی عیب و نقص باشم حاکم موفقی هستم.	زنها بخاطر هیگل زشت و قد لراطلی	جبران
فیونا	بریدگی و طرد	شرم/ نقص داشتن	اگر از نظر مردم دور باشم، کسی متوجه نقص و زشتی من نمی‌شود.	من زشت و ترسناک و نفرت‌انگیزم	اجتناب

تحلیل محتوایی، نشانه‌شناختی، زبان‌شناختی، روایتی و غیره صورت می‌گیرد. این مرحله در پژوهش حاضر به شکل زیر انجام گرفته است: گردآوری اطلاعات- فیش‌برداری داده‌ها- تنظیم و دسته‌بندی داده‌ها- تجزیه و تحلیل یافته‌های پژوهش- بررسی شخصیت‌پردازی آثار منتخب بر اساس طرح‌واره‌های ناسازگار اولیه یانگ- نتیجه‌گیری- تنظیم منابع.

تحلیل محتوای کیفی مجموعه تکنیک‌هایی برای تحلیل سیستماتیک متون است. ایده اصلی فرایند تحلیل، حفظ مزایای تحلیل محتوای کمی همگام با توسعه علم ارتباطات و انتقال آن به مراحل تفسیر کیفی تحلیل‌ها بود. منابع تحلیل محتوای کیفی شامل نوشته‌ها، مصاحبه‌ها، گفتگوها، مشاهدات، نوارهای ویدئو و سایر مستندات است. تحلیل محتوا برخلاف نامی که دارد، فقط محتوای ظاهری مطالب را بررسی نمی‌کند، بلکه سطوح مختلفی از محتوا، مانند مطالب و ایده‌های کلی یک متن مثل محتوای اولیه، مفاهیم و اطلاعات در محتوای پنهان، تحلیل جنبه‌های رسمی مطالب و هدف اصلی آن نیز وجود دارد. «تحلیل کیفی، متون را در یک مدل ارتباطی قرار می‌دهد که اهداف تحلیل‌ها را تعریف می‌کند. بنا به تعریف، تحلیل محتوا عبارت از استفاده روش معتبر و قابل تکرار به منظور ساخت یک استنتاج ویژه از یک متن است. برای تجزیه و تحلیل آثار هنری، خصوصیات عناصر و کیفیات بصری مندرج، اجزای هر اثر از قبیل قطع آن، نوع ترکیب‌بندی، تکنیک اجرا، محتوا و موضوع، هدف، استراتژی، کاربرد، قشر سنی و اجتماعی مخاطب و زبان و فرهنگ ایشان، محمل و نوع بیان نیاز به توصیف دارند. معمولاً هر اثر دارای یک موضوع است که گاه عنوان یک اثر نقاشی محسوب می‌شود؛ اما در تصویرسازی، عنوان نیست، بلکه بین موضوع و محتوا اشتراک وجود دارد. پیام یا محتوای عبارت از آن مفهومی است که هنرمند مورد تأکید قرار می‌دهد. به عبارت دیگر، بیانی که به یاری دانش، اندیشه و احساس طراح عرضه می‌شود، محتوای کار او است. «روش‌های تحلیل کمی داده‌ها، همان روش‌ها آماری می‌باشند که در مورد داده‌ها و اطلاعات کمی کاربرد دارند. استفاده از روش‌های آماری با توجه به نوع و روش تحقیق و هدف متفاوت است و از روش‌های ساده و اولیه آماری تا روش‌های پیچیده را شامل می‌شود. از موارد تحقیق پروژه در روش کیفی، مطالعات میان‌رشته‌ای بوده که نوعی از علوم است و پس از نمایان شدن ناتوانی و کاستی‌های تخصصی شدن علم ضرورت یافته است. از این جهت می‌توان گفت وجود تخصص‌گرایی، از جمله دلایل تمایل به میان‌رشته‌ای در عصر حاضر بوده؛ عصری که انسان‌ها با مسائل پیچیده و چند بعدی روبرو هستند و برای حل آن‌ها نیاز به برخورداری از مفاهیم و روش‌های چندرشته‌ای دارند. در تعریفی ساده، میان‌رشته‌ای فرایند ارتباط، تعامل، تلفیق و بهره‌وری دانش، مفاهیم، روش‌ها، تجارب و تخصص‌های دو یا چند رشته علمی است و به منظور دستیابی به شناخت جامع، فهم پویا و تحلیل علمی مسائل، موضوعات و پدیده‌های واقعی است که در شرایط پیچیده، متغیر و پیش‌بینی ناپذیر حادث می‌شوند.» [نوابخش، ۱۳۸۶، ۴۵-۴۶] و [حاتمی و روشن چشم، ۱۳۹۱، ۹۹-۱۰۱]. روش به کار رفته روش توصیفی تحلیلی است. در این روش، پس از گردآوری اطلاعات در قالب فیش‌ها و تنظیم و دسته‌بندی داده‌ها، به تجزیه و تحلیل در این آثار پرداخته و شخصیت‌پردازی کاراکترها در انیمیشن‌های جامعه آماری بر اساس طرح‌واره‌های ناسازگار اولیه جفری یانگ در هر کدام از آثار مورد بررسی قرار داده و در نتیجه به یک الگوی کلی می‌رسد.

#### یافته‌ها

**شرک (Shrek):** یک پویانمایی کم‌دی متحرک کامپیوتری آمریکایی است که در سال ۲۰۰۱ بر اساس کتاب تصویری افسانه‌ای به همین نام،

او خود را دوست داشتنی و لایق عشق و محبت بانی و عروسک‌های دیگر نمی‌داند. او به زباله بودن عادت دارد؛ به اینکه بخاطر نقایصی که فکر می‌کند دارد، مورد پذیرش جمع قرار نگیرد و مانند یک زباله دور ریختنی با او رفتار شود. در ابتدا نمی‌تواند نقش و هویت جدیدش به عنوان بهترین دوست یک شخص (با وجود تمام نقایصش) بپذیرد. فورکی در مواجهه با جمع جدید و به آن عادت ندارد، سبک مقابله‌ای تسلیم را انتخاب می‌کند. زیرا او تسلیم طرحواره‌هایش شده و در محیطی می‌تواند دوام بیاورد که مثل یک زباله با او رفتار شود، نه در محیطی که به آن عشق ورزیده شود.

**شخصیت گبی گبی** را می‌توان در حوزه محدودیت‌های مختل مورد بررسی قرار داد. شخصیت‌هایی که با این حوزه درگیرند، معمولاً بی‌مسئولیت، لوس و خودخواه هستند و در اعمال خود ملاحظه دیگران را نمی‌کنند. آن‌ها دارای ویژگی خودتریبینی هستند و همیشه خود را بالاتر از سایرین می‌بینند. تحمل درد را ندارند و از مسئولیت‌پذیری دوری می‌کنند. گبی گبی نیز به وسیله چهار عروسک پسر دیگر که تحت فرمان او عمل می‌کنند، وودی را دستگیر کرده تا جعبه موسیقی او را بدزدند. وودی از دست آن‌ها فرار می‌کند؛ اما چون فورکی دست گبی گبی گروگان گرفته شده، با کمک پو برای نجات او به مغازه عتیقه‌فروشی باز می‌گردد.

همچنین می‌توان شخصیت او را در حوزه بریدگی و طرد نیز مورد بررسی قرار داد. گبی گبی به دلیل نقصانی که در وجود خود احساس می‌کند، اعماد به نفس پایینی دارد و خود را نخواستنی می‌پندارد. او تصور می‌کند به دلیل خراب بودن جعبه موسیقی اش نخواستنی است و علت اینکه توسط کودکان انتخاب نمی‌شود، همین نقص در وجود اوست. او گمان می‌کند برای خواستنی بودن باید بدون نقص باشد و با زیاده‌روی در تجملات، قصد پوشاندن این نقص را دارد. او ظاهراً از اعتماد به نفس بالایی برخوردار است اما این فقط ظاهر قضیه است. او از درون بسیار شکننده است و وجود خود را دارای نقصی اساسی می‌پندارد. او در خصوص این حوزه از طرحواره ناسازگار، سبک مقابله‌ای جبران افراطی را در پیش می‌گیرد.

**شخصیت وودی** یک رهبری از خودگذشته و ایثارگر است. او وظیفه خود را فراتر از صرف یک اسباب‌بازی بودن، می‌داند. وودی مسئولیت شاد کردن بانی را بر عهده دارد و برای رفع مشکلات و دغدغه‌های او دست به هر کاری می‌زند. حضور وودی در فیلم بیشتر به عنوان یک رهبری دلسوز و ایثارگر مورد توجه قرار می‌گیرد. از این رو وودی را می‌توان با طرحواره‌های دیگر جهت‌مندی مورد بررسی قرار داد. البته باید گفت شخصیت وودی به حد افراط در اعمال نمی‌رسد و تا حدودی متعادل به نظر می‌رسد.

شخصیت تبعیشتن	حوزه طرحواره	طرحواره ناسازگاری	باورهای واسطه‌ای	افکار خودآیند منفی	سبک مقابله‌ای
فورکی	بریدگی و طرد	نقص داشتن و شرم	اگر در جایی باشم که به آن تعلق دارم (سطل زباله)، وجود می‌آرز و ذات زباله‌ای من کسی را آزار نخواهد داد.	من یک زباله بی‌ارزش هستم من لایق دوست‌داشتن شدن نیستم.	تسلیم
گبی گبی	محدودیت مختل / بریدگی و طرد	خوبشوندن / ناگفتنی / نقص و شرم	اگر نقصی نداشته باشم، خواستنی خواهم بود و کودکان من را انتخاب خواهند کرد؛ من باید به هر نحو ممکن نقص‌های خود را بپوشانم؛ بنابراین هیچ چیز نباید جلودار من باشد.	من بخاطر نقصی که دارم، خواستنی و دوست‌داشتنی نیستم و تا ابد در عتیقه‌فروشی افراطی گرفتار خواهم بود.	تسلیم / جبران افراطی
وودی	دیگرجهتمندی	ایثار	باید به هر نحو ممکن برقاب بانی باشم تا نازحت و آزردن نشود.	من کارایی خود را از دست داده‌ام، چون دیگر نمی‌توانم بانی را خوشحال کنم.	تسلیم

**پینوکیوی گیرمو دل تورو**<sup>۲</sup> فیلم انیمیشنی پینوکیوی گیرمو دل تورو یک انیمیشن فانتزی موزیکال استاپ موشن محصول سال ۲۰۲۲ به کارگردانی گیرمو دل تورو و مارک گوستافسون است که بر اساس فیلمنامه‌ای از دل تورو و پاتریک مک‌هیل ساخته شده است. این انیمیشن در ۹۵مین مراسم اسکار، موفق به دریافت جایزه اسکار بهترین انیمیشن بلند شد.

**چگونه اژدهای خود را تربیت کنیم**<sup>۱</sup> که در ایران با نام‌های «مری اژدها» و «اژدهاسواران» نیز شناخته می‌شود، نام یک انیمیشن آمریکایی در سبک اکشن فانتزی به کارگردانی کریس سندرز و دین دیلوا است. این فیلم در هشتاد و سومین دوره جوایز اسکار نامزد دریافت جایزه اسکار بهترین فیلم پویانمایی و جایزه اسکار بهترین موسیقی فیلم شد. همچنین نامزد جایزه بفتای بهترین موسیقی فیلم، جایزه بهترین پویانمایی و نامزد جایزه گلدن گلوب بهترین فیلم پویانمایی شد.

**شخصیت هیکاپ**، پسری است با جثه کوچک با توانایی بدنی ضعیف. او دقیقاً در نقطه مقابل سایر اعضای جامعه وایکینگ‌هاست. وایکینگ‌هایی که همه دارای جثه‌های بزرگ و قوی هستند و فلسفه وجودی خود را بر اساس مبارزه و جنگ تن‌به‌تن تعریف کرده‌اند. آن‌ها بدون هیچ فکر و اندیشه‌ها سال‌هاست به مبارزه با اژدهایان مشغولند و در این مدت خسارت‌های جانی و مالی فراوانی را متحمل شده‌اند. قدرت تفکر و اندیشه، مرکز تمایز هیکاپ با جامعه خود است. او به دنبال پیدا کردن نقطه اشتراکی با سایرین است و آن را در مبارزه با اژدها و کشتن آن‌ها می‌داند. شخصیت هیکاپ با طرحواره‌های حوزه بریدگی-طرد و خودگردانی مختل-عملکرد مختل درگیر است. هیکاپ از طرف وایکینگ‌ها به ریاست پدرش، مورد تحقیر و بی‌مهری قرار می‌گیرد. پدرش آرزو دارد تا او را شبیه کودکی خود ببیند. اما تا به الان آرزویش محقق نشده است. برای همین او را از کارزار جنگ به دور می‌دارد. پدرش و سایرین معتقدند که حضور هیکاپ در جنگ نه تنها کمکی به آن‌ها نمی‌کند که موجب خرابکاری و بروز مشکلات بیشتر می‌شود. حوزه طرحواره ناسازگار: خودگردانی و عملکرد مختل / بریدگی و طرد- طرحواره ناسازگار: وابستگی و بی‌کفایتی / انزوای اجتماعی- باورهای واسطه‌ای: اگر به اندازه همسالان خودم قوی و نیرومند بودم، مورد تحسین و تایید پدرم و جامعه قرار می‌گرفتم. اگر از پس شکار اژدهایان بر بیایم، پدرم به من افتخار خواهد کرد. منفی: من به اندازه دیگر پسران جامعه، قدرت و توانایی ندارم و باعث شرم پدرم هستم. - سبک مقابله‌ای: جبران افراطی / تسلیم.

شخصیت تبعیشتن	حوزه طرحواره	طرحواره ناسازگاری	باورهای واسطه‌ای	افکار خودآیند منفی	سبک مقابله‌ای
هیکاپ	خودگردانی و عملکرد مختل / بریدگی و طرد	وابستگی و بی‌کفایتی / انزوای اجتماعی	اگر به اندازه همسالان خودم قوی و نیرومند بودم، مورد تحسین و تایید پدرم و جامعه قرار می‌گرفتم. اگر از پس شکار اژدهایان بر بیایم، پدرم به من افتخار خواهد کرد.	من به اندازه دیگر پسران جامعه، قدرت و توانایی ندارم. من باعث شرمساری پدرم هستم.	جبران افراطی / تسلیم

**داستان اسباب‌بازی ۴** انیمیشنی در ژانر کمدی به کارگردانی جاش کولی است که در سال ۲۰۱۹ منتشر شد. داستان اسباب‌بازی ۴ دنباله‌ای بر داستان اسباب‌بازی ۳ است و در مجموع چهارمین قسمت از فرنچایز داستان اسباب‌بازی است. این فیلم در نود و دومین دوره جوایز اسکار، در دو رشته از جمله جایزه اسکار بهترین ترانه نامزد دریافت جایزه اسکار بود که در نهایت جایزه اسکار بهترین فیلم پویانمایی را به خود اختصاص داد. این دومین قسمت از مجموعه داستان اسباب‌بازی است که برنده جایزه اسکار می‌شود.

**شخصیت فورکی (Forky)** یک چنگال پلاستیکی یک‌بارمصرف است که قرار بوده به سطل زباله انداخته شود اما بانی در کلاس کاردرستی، از او یک اسباب‌بازی می‌سازد. در ابتدا فورکی نمی‌داند که چرا زنده است و چه هدفی از وجودش دارد. او همچنین با نقش جدیدی که برایش انتخاب شده است، مخالفت می‌کند و سعی می‌کند خود را به سطل زباله برساند. فورکی خود را بی ارزش و دارای نقص و لایق طرد شدن می‌داند. حتی با وجود اینکه در محیط جدیدی که در آن قرار می‌گیرد، از حمایت سایرین برخوردار است اما

<sup>2</sup> Guillermo del Toro's Pinocchio

<sup>1</sup> How To Train Your Dragon

میرایی گربه باعث می‌شود تا از اجتماع روی برگرداند و گرفتار انزوا و بیگانگی از جامعه شود.

**پریتو** در کودکی مورد سوء قصد و بدرفتاری شدید قرار گرفته است، تا حدی که حتی جانش به خطر افتاده است. حوادث تلخ دوران کودکی او موجب شکل‌گیری طرحواره بدرفتاری و بی‌اعتمادی در او شده است. پریتو دائماً از طرف چکمه‌پوش طرد شده و پس زده می‌شود و مورد بدرفتاری قرار می‌گیرد؛ اما دست از دنبال کردن او بر نمی‌دارد. او به شکل یک‌طرفه ای خود را دوست گربه می‌داند و با وجود اینکه در بخش‌های مختلف داستان از سوی گربه مورد سو استفاده قرار می‌گیرد، خوش بینی ساده لوحانه و اعتماد خود را به او از دست نمی‌دهد و خود را فریب می‌دهد که گربه دوست او است و در رابطه با او، حسن نیت دارد. او با در پیش گرفتن سبک مقابله‌ای جبران افراطی، کاملاً در جهت عکس طرحواره خود عمل می‌کند تا خود را فریب دهد که اصلاً چنین طرحواره‌ای ندارد. او خوش خیالی ابلهانه خود نسبت به نیت دیگران را به همه تعمیم داده است. او به دوستی و محبت دیگران تعبیر می‌کند و ذهن او به طور ناخودآگاه، تمام نشانه‌های بدرفتاری و سو استفاده دیگران را فیلتر می‌کند. طرحواره دیگری که پریتو با آن دست و پنجه نرم می‌کند، محرومیت هیجانی است. او که همراه با تعداد زیادی توله در یک خانه بزرگ شده، هرگز محبت و توجه دریافت نکرده و از هیجان‌ناشی نظیر عشق، توجه، لمس شدن، در آغوش کشیده شدن، اهمیت دادن و... محروم بوده است.

**جک هورنر:** پذیرش و تایید مشروط او در خانواده و جامعه که متکی بر جلب توجهات از سوی مردم بوده، باعث شکل‌گیری طرحواره ناسازگاری پذیرش جویی جلب توجه در او شده است. او تشنه جلب توجه دیگران است و می‌خواهد با رسیدن به ستاره آرزوها، تبدیل به بزرگترین و خاص‌ترین جادوگر دنیا شود تا همواره در کانون توجهات باشد. زیرا گمان می‌کند تنها در این صورت است که می‌تواند دوباره مورد توجه و احترام دیگران قرار بگیرد و فقط با توجه گرفتن از دیگران، می‌تواند احساس رضایت از خود یا اعتماد به نفس داشته باشد. از طرف دیگر با توجه به اینکه جک هورنر در یک خانواده بسیار ثروتمند بدنيا آمده، خانواده‌ای که صاحب یک عمارت بزرگ و یک کارخانه قنادی معروف است، هر چیزی که می‌خواسته برای او مهیا بوده و هیچ محدودیت و چارچوب منطقی برای اعمال و رفتارهای او تعیین نشده است. به همین دلیل او هیچ چارچوبی برای اعمال خود قائل نیست و در راه رسیدن به اهدافش، هیچ خویشتن‌داری‌ای ندارد.

سبک مقاله‌ای	افکار خودآیند منفی	باورهای واسطه‌ای	طرحواره ناسازگاری	حوزه طرحواره	شخصیت انبیشتن
سبک تسلیم	ترس از مرگ باعث شده که من دیگر آن قفسه سلق نیانم. من نام و شهرت قفسه‌ای سابق خودم را نکندار می‌کنم و بهتر است از جامعه فاصله بگیرم.	مسئولیت‌پذیری و تشکیل خانواده و هر قید و بندی، وجهه افسه‌ای من را مخدوش می‌کند. هیچ چیز نباید مانع ماجراجویی‌های گربه چکمه‌پوش شود.	خویشتن‌داری و خود انظفافی تاکنای (انزوی اجتنامی)	محدودیت‌های مختل (برندگی و طرد)	گربه چکمه‌پوش
جبران قراضی	ندارد	حوادث ناگواری که دیگران برای من رقم زده اند، تنها حاصل اتفاق و تصادف بوده و دیگران هیچ سوابقی در رابطه با من ندارند.	بی‌اعتمادی و بدرفتاری (محرومیت هیجانی)	برندگی و طرد	پریتو
سبک تسلیم	بدون قدرت‌های خاص، کسی به من توجه نخواهد کرد و مورد تایید، تحسین و احترام قرار نخواهم گرفت.	همه به من توجه خواهند کرد و احترام خواهند گذاشت. در راه رسیدن به هدفم، هیچ روشی غیر مجاز و غیر موجه نیست.	پذیرش جویی جلب توجه خویشتن‌داری تاکنای	دیگرجهت‌مندی محدودیت‌های مختل	جک هورنر

**انیمیشن المنتال (Elemental)** یک انیمیشن در ژانر کمدی-درام عاشقانه است که توسط استودیوی پیکسار تولید شده و در سال ۲۰۲۳ توسط کمپانی والت دیزنی منتشر شد. کارگردانی این فیلم را پیتر سون و تهیه کنندگی آن را دنیز ریم بر عهده داشتند. فیلمنامه آن را پیتر سون، جان هوربرگ، کت لیکل و براندا هسوئه نگاشتند و تهیه کننده اجرایی آن هم پیت

**ژپتو** هنرمندی بشدت کمالگرا است و معیارهای سرسختانه ای دارد. او به کامل و بی نقص بودن همه چیز تاکید دارد. ژپتو این کمالگرایی و معیارهای سرسختانه اش را به روابطش با پینوکیو نیز تعمیم می‌دهد. او یک کارلو (فرزندش که در گذشته کشته شده) بی نقص در ذهن خود آفریده و تمام اعمال و رفتارهای پینوکیو را با آن می‌سنجد. ژپتو هرگز با مرگ کارلو کنار نیامد و بخاطر همین مجسمه ای چوبی از کارلو ساخت؛ با میوه کاج بی نقصی که سر قبر کارلو کاشته بود. به همین دلیل از مجسمه چوبی (پینوکیو) انتظار بی نقص ژپتو پس از کشته شدن کارلو، به فردی منزوی و عزلت‌نشین تبدیل می‌شود. او به طور کامل از مرد شهر دوری کرده و بیشتر وقت خود را در آرامگاه پسرش می‌گذراند. وجود کارلو برای او به مثابه انگیزه، دلیل زندگی و تعلق خاطر بود و نبود پسر، زندگی را برای او بی‌هوده، پوچ و خالی از هر چیز ساخته است. پس به مرحله‌ای می‌رسد که خود و زندگی را فراموش کرده و وارد عزاداری طولانی مدت می‌شود. ژپتو خود را از هر گونه هیجان و شور و لذت محروم می‌کند. کارلو برایش یک نقطه قوت بود و جای خالی او موجبات پدیدار شدن بریدگی از اجتماع و انزوا در شخصیت او را به وجود آورده است.

**پینوکیو** درگیر طرحواره‌های ناسازگار حوزه دیگر جهت‌مندی است. او می‌خواهد شبیه پسر از دست رفته ژپتو شود تا مورد محبت او قرار گیرد، بدین ترتیب است که طرحواره اطاعت در او شکل می‌گیرند. او در رابطه با طرحواره اطاعت، سبک مقابله‌ای اجتناب را انتخاب می‌کند تا مجبور نباشد در موقعیتی قرار بگیرد که با طرحواره اش مواجه شود. او پذیرفته شدن و جلب محبت دیگران را در اطاعت بی نقص و تمام و کمال از پدرش می‌داند. پذیرفته شدن مشروط و قربانی کردن هویت خودش برای تبدیل شدن به کپی کارلو برای او دردناک است، بنابراین او ترک کردن خانه و پدرش و سفر با رئیس سیرک را برمی‌گزیند.

سبک مقاله‌ای	افکار خودآیند منفی	باورهای واسطه‌ای	طرحواره ناسازگاری	حوزه طرحواره	شخصیت انبیشتن
سبک تسلیم	هیچ‌چیز به اندازه کافی کامل و بی‌نقص نیست هیچ‌کس نمی‌تواند من را ترک کند و حالم را بهبود بخشد.	همه چیز باید بی نقص و کامل باشد باید از مردم دوری کنم.	معیارهای سرسختانه انزوی اجتنامی و بیکنشی	گوش به زنگی بیش از حد و بازاری‌بردگی و طرد	ژپتو
اجتناب	بهر من را بخاطر چیزی که هستم دوست ندارند و نمی‌پذیرند من باری بر نونش بندم هستم.	اگر از پدرم اطاعت کنم، او من را بعنوان فرزندش خواهد پذیرفت	اطاعت	دیگرجهت‌مندی	پینوکیو

### گربه چکمه‌پوش آخرین آرزو (Puss in Boots: The Last Wish)

فیلم انیمیشنی کامپیوتری در ژانر کمدی-ماجراجویی است که در سال ۲۰۲۲ توسط استودیو دریم‌ورکس انیمیشن تولید و توسط یونیورسال پیکچرز منتشر شده‌است. این فیلم که دنباله‌ای بر گربه چکمه‌پوش (۲۰۱۱) است، ششمین فیلم در فرنچایز شرک محسوب می‌شود و کارگردانی آن را جوئل کرافورد به‌طور مشترک با ژانوتل مرکادو بر عهده دارد، و فیلمنامه‌نویس آن پل فیشر است. داستان فیلم پس از وقایع شرک برای همیشه (۲۰۱۰) جریان دارد، و سفر گربه چکمه‌پوش را را روایت می‌کند. این فیلم انیمیشنی در ۹۵مین مراسم جوایز آکادمی اسکار (۲۰۲۳) نامزد کسب جایزه بهترین انیمیشن بلند شد.

**گربه چکمه‌پوش در ابتدای فیلم، شخصیتی خودبرتربین و خودخواه از خود به نمایش می‌گذارد. او ملاحظه هیچ کس را نمی‌کند و تنها به خود و توانایی‌های خودش فکر می‌کند. او غرق در افتخارات گذشته و نام گربه چکمه‌پوش است و در این رویاهای زیبا به سر می‌برد. او به دلیل نامیرا بودن، به راحتی با وحشتناک‌ترین موجودات مبارزه می‌کند و با خیال راحت به استقبال خطر می‌رود، اما پس از آن که متوجه می‌شود نامیرایی او از بین رفته و تنها یک جان در بدن دارد، همه چیز برای گربه چکمه‌پوش تغییر می‌کند.**

او و برآورده کردن آرزوهای او، سلین را از این نیاز اساسی محروم کرده است. مادر سلین محبت و پذیرش خود را مشروط بر پذیرفتن بی قید و شرط خواسته‌هایش توسط سلین قرار داده و به او یاد داده که برای از دست ندادن محبتش باید از خواست خود بگذرد و به خواست او عمل کند. سلین تمام زندگی و حتی فرزند خود را قربانی دنبال کردن رویای مادرش می‌کند. برای او صرفاً گرفتن تایید و رضایت مادرش اهمیت دارد. سلین در ارتباط با مادرش سبک مقابله‌ای تسلیم را در مقابل طرحواره اش بکار می‌گیرد. او پس از شکست خوردن در برآورده کردن خواست مادرش و گرفتن تایید از او، در ارتباط با فرزندش سبک مقابله‌ای اجتناب را بکار می‌برد. او از هرگونه وقت گذراندن، توجه و محبت نسبت به هلیوس خودداری می‌کند تا در شرایطی قرار نگیرد که مجبور شود بعنوان یک مادر، برای فرزندش دست به ایثار و فداکاری بزند.

**هلیوس:** هلیوس دائماً برای جلب نظر مادرش تلاش می‌کند. سعی می‌کند با تعریف کردن داستان‌های جالب، نظر مادرش را جلب کند و او را سرگرم کند تا بلکه مورد محبت و توجه او قرار بگیرد. او همچنین سعی می‌کند بسیار بی سر و صدا و آرام بازی کند تا مادرش (که او را هیولا خطاب می‌کند) بیدار نشود و او را مورد خشونت و تنبیه قرار ندهد و به او آسیب نرساند. هلیوس در رابطه با مادرش تسلیم طرحواره‌هایش شده است. رابطه ای ناسالم که در آن دائماً مورد بی مهری، رها شدن و خشونت و تنبیه قرار می‌گیرد.

شخصیت تبعیشت	حوزه طرحواره	طرحواره ناسازگاری	باورهای واسطه‌ای	افکار خودآیند منفی	سبک مقابله‌ای
سلین	دیگرچشمندی	ایثار	ایثار	اگر آرزوی مادرم را برآورده کنم من توانستم چیزی که مادرم از من زندگی خوبی خواهم داشت تنتظر داشت را برآورده کنم	تسلیم اجتناب
هلیوس	بردیگی و طرد	رها شدگی، بی‌اعتمادی و بهرفتاری، محرومیت هیجانی	رها شدگی، بی‌اعتمادی و بهرفتاری، محرومیت هیجانی	اگر برای مادرم داستان سرگرم کننده تعریف کنم مرا ترک نخواهد کرد. عروسکم را از دست خواهم داد و مادرم مرا ترک خواهد کرد	تسلیم

**"دو نفر لازم است"** یک بازی ویدئویی در سبک اکشن-ماجراجویی است که توسط استودیوی سوئدی هیزلایت (Hazelight) توسعه داده شده و توسط الکترونیک آرتس (Electronic Arts) در سال ۲۰۲۱ منتشر شده است. این بازی نیز همانند ساخته‌های قبلی کارگردانش، جوزف فارس (Josef Fares)، تنها بصورت دونفره قابل انجام است. این بازی مورد تحسین منتقدان و جامعه بازیکنان قرار گرفت و به موفقیت‌های بسیاری دست یافت که از جمله آنها می‌توان به ۱۹ نامزدی و کسب ۱۰ جایزه از جمله جایزه بهترین بازی سال از مراسم گیم‌آوردز سال ۲۰۲۱ و جایزه بهترین بازی چندنفره سال از هجدهمین دوره مراسم آکادمی جوایز بازی‌های رایانه ای بریتانیا (British Academy Video Game Awards) اشاره کرد. این بازی از وبسایت متاکریتیک از مجموع ۵۰ نقد، موفق به کسب نمره ۸۸ شده است.

آنطور که از مکالمه ابتدای بازی بین کودی و می در می‌یابیم، مادر خانواده، می، بیشتر زمان خود را مشغول کار در بیرون خانه است. او اغلب روزهای هفته دلیل اضافه کاری در خانه حضور ندارد و به همین دلیل نمی‌تواند با همسر و دخترش وقت بگذراند. همچنین کودی سعی دارد از کم توجهی می به رز استفاده کند تا به می عذاب وجدان بدهد و در بحث، برنده باشد. او به می متذکر می‌شود که رز به هر دوی آنها نیاز دارد اما می او را به سو استفاده از موضوع دخترشان متهم می‌کند. آنها موضوع مهمی مثل وقت دندانپزشکی رز را فراموش کرده اند و هرکدام می‌خواهد دیگری را مقصر جلوه دهد.

رز حالا اضراب رها شدن از طرف والدینش را تجربه می‌کند. او سابقاً با هردو والدش رابطه سالمی داشته است اما اکنون با تصمیم والدینش برای جدایی، این رابطه ناپایدار و شکننده جلوه می‌کند. او نمی‌تواند از آینده رابطه با والدینش مطمئن باشد زیرا بعد از جدایی آنها، مجبور است تنها با یکی از

داکتر بر عهده داشت. این فیلم در ۹۶مین مراسم اسکار در سال ۲۰۲۴ نامزد دریافت جایزه بهترین فیلم انیمیشنی شد.

**امبر:** او همچنین یک رویا دارد که فرزندش امبر بعد از او اداره مغازه را برعهده بگیرد. به همین دلیل به امبر فرصتی برای بروز استعدادها و دنبال کردن آرزوهای خود نمی‌دهد. در خانواده سنتی امبر، از او انتظارات خاصی می‌رود و دامنه محدودی برای آزادی وی تعریف شده و امبر صرفاً با فراتر رفتن از این دامنه کوچک است که می‌تواند مورد تایید خانواده قرار بگیرد. همچنین امبر بخاطر دلسوزی که برای پدر پیر و از کار افتاده خود دارد، فداکارانه آرزوها و عشق خود را رها می‌کند تا رویای پدرش محقق شود و دختر خوبی برای پدرش باشد. تصور ذهنی که امبر از خود بعنوان یک دختر خوب دارد منوط به پیروی از پدر و دنبال کردن رویای اوست و وقتی امبر نمی‌تواند رویای پدرش را تحقق ببخشد، خود را سرزنش می‌کند. در واقع امبر نیز خود، علایق و خواسته‌ها و حتی عشق واقعی خود را فدای رویای پدرش می‌کند.

**وید:** وید در خانواده‌ای فرهیخته، ثروتمند و هنرمند رشد کرده است. آنها اهمیت و توجه زیادی به احساسات دیگران می‌دهند و سمپاتی بسیار زیادی با دیگران دارند و فداکار هستند. خانواده‌ای بسیار احساساتی که به راحتی اشک می‌ریزند. وید نیز همانند خانواده خود، سمپاتی روحیه فداکاری بسیار بالایی دارد. او بعد از ارسال گزارشی که منجر به تعطیلی مغازه امبر می‌شود، دچار عذاب وجدان می‌شود و خود را سرزنش می‌کند؛ درحالیکه مطابق قانون به وظیفه اش عمل کرده است. وید به خود و خواسته‌های خود اهمیت نمی‌دهد و تمام تلاش او برای کمک به امبر، راضی نگه داشتنش و رفع نیازها و خواسته‌های او است. او تمام انرژی و توان خود را صرف خدمات دادن به امبر می‌کند درحالیکه چیزی عاید او نمی‌شود و اساساً مشکل امبر و تعطیلی مغازه، به او ارتباطی پیدا نمی‌کند. او نهایتاً از سوی امبر طرد می‌شود و حتی در یک مراسم در حضور جمع، از طرف امبر مورد تحقیر قرار می‌گیرد. اما باز هم فداکارانه جان خود را فدای نجات یک شعله آبی رنگ که برای پدر امبر اهمیت دارد، می‌کند.

شخصیت تبعیشت	حوزه طرحواره	طرحواره ناسازگاری	باورهای واسطه‌ای	افکار خودآیند منفی	سبک مقابله‌ای
امبر	دیگرچشمندی	ایثار	باید با از خودگذشتگی و ایثار، رویاها و خواست خودم را کنار بگذارم تا رویای پدرم محقق شود.	من برای پدرم تنها مغازه و رویای خودم برای پدرم اهمیت دارد، و من وسیله‌ای برای رویای او هستم.	تسلیم
وید	دیگرچشمندی	ایثار	اگر در یک رابطه به حد کافی از خودگذشتگی و فداکاری کنی، عشق واقعی را تجربه خواهم کرد.	امبر علاقه ای به من ندارد، او تنها منفعتی که از من به او می‌رسد (حفظ مغازه پدرش) را دوست دارد.	تسلیم

**بازی ریترنال،** یک بازی ویدئویی در سبک اکشن سوم شخص روگ‌لایک است که توسط استودیوی فنلاندی هاوس‌مارک (HouseMarque) توسعه داده شده و توسط شرکت سرگرمی‌های تعاملی سونی (Sony Interactive Entertainment) در تاریخ ۳۰ آوریل ۲۰۲۱ منتشر شد. این بازی که از داستانی عمیق و روانشناسانه بهره می‌برد، تحسین جهانی منتقدان را برانگیخت و موفق به کسب ۱۵ نامزدی از جشنواره‌ها و مراسم مختلف شد که از جمله آنها می‌توان به کسب جایزه بهترین بازی اکشن از گیم‌آوردز سال ۲۰۲۱ و جایزه بهترین بازی سال از هجدهمین دوره مراسم آکادمی جوایز بازی‌های رایانه ای بریتانیا (British Academy Video Game Awards) اشاره کرد. این بازی از وبسایت متاکریتیک از مجموع ۱۲۶ نقد، موفق به کسب نمره ۸۶ شد.

**سلین:** سلین هرگز آزادی کافی جهت انجام آنچه خودش می‌خواست را نداشته. او هرگز در جهت راحتی و ارضای عقاید و خواسته‌های خودش عمل نکرده و در تمام زندگی اش، مسیری که مادرش می‌خواست را دنبال کرده است. تحمیل خواسته‌ها از طرف مادرش و اجبار سلین به دنبال کردن رویای



از وقوع یک پیشگویی (مرگ بالدر)، او را از تجربه تمام حس‌ها و لذت‌ها محروم کرده است. در واقع، بالدر قربانی محافظت بیمار گونه مادرش شده است. او تمام عمر تمنای این را دارد که روپین تن بودن خود را از دست بدهد تا بتواند احساسات و لذت‌ها را درک و تجربه کند، حتی اگر منجر به کشته شدنش شود. او خود را قربانی مادرش می‌داند به همین خاطر از او نفرت دارد و می‌خواهد انتقام یک عمر زندگی نکردن خود را از او بگیرد. القای حس خطر دائمی به بالدر از سوی مادرش و همینطور سیطره مادر بر تمام جنبه‌های زندگی بالدر، موجب بوجود آمدن طرحواره‌های ناسازگار خود تحول‌نیافته و گرفتار و همچنین بازداری هیجانی در او می‌شود.

شخصیت	حوزه طرحواره	طرحواره ناسازگاری	باورهای واسطه‌ای	افکار خودآیند منفی	سبک مقابله‌ای
فریا	گوشه‌زنی بیش از حد و بازداری	منفی‌گرایی و بدبینی / معیارهای سرسخته	اگر فرزندی از تهدیدهای بیرونی دور نگه دارم، او سالم و سلامت خواهد ماند.	نکند به فرزندم آسیبی برسد؟ نکند خوابی که فرزندم راجع به مرگ خودش دیده بود، تعبیر شود؟	تسلیم
بالدر	خودگردانی و عملکرد مختل / گوشه‌زنی بیش از حد و بازداری	خود تحول‌نیافته و گرفتار / بازداری هیجانی	باید مستقل و برحمله عمل کنم تا تویبوند به نظر برسیم.	مادرم زندگی من را تباه کرده و من قربانی و بازپخته او هستم.	جبران افراطی

### جدول ۳- شخصیت‌های بررسی شده نمونه‌ها از منظر طرحواره‌های ناسازگار

#### یانگ

نام انیمیشن بازی	شخصیت	حوزه طرحواره ناسازگار	طرحواره ناسازگار اولیه	سبک مقابله‌ای	
شرک ۱	شرک	حوزه بردگی و طرد	انزوا اجتماعی و بیگانه‌گی	اجتناب	
	فیونا	حوزه بردگی و طرد	نقص و شرم	اجتناب	
	لرد فارکواد	حوزه بردگی و طرد	نقص و شرم	جبران افراطی	
چگونه اژدهای خود را تربیت کنیم	هیگاپ	حوزه بردگی و طرد / حوزه خودگردانی و عملکرد مختل	انزوا اجتماعی و بیگانه‌گی	تسلیم	
	وودی	حوزه دیگرجهتمندی	واستگی و بی‌کفایتی	جبران افراطی	
	فورگی	حوزه بردگی و طرد	نقص و شرم	تسلیم	
داستان اسباب‌بازی ۴	گسی گمی	حوزه محدودیت‌های مختل	خوشن‌داری ناکافی	جبران افراطی	
	ژینو	حوزه بردگی و طرد	انزوا اجتماعی و بیگانه‌گی	تسلیم	
	پیتونگوبو	حوزه بردگی و طرد / گوشه‌زنی بیش از حد و بازداری	معیارهای سرسخته	اجتناب	
گربه چکمه‌پوش	گربه چکمه‌پوش	حوزه محدودیت‌های مختل	خوشن‌داری ناکافی / خود / انظباطی ناکافی	تسلیم	
	پری‌تو	حوزه بردگی و طرد	انزوا اجتماعی و بیگانه‌گی	تسلیم	
	جک هورنر	حوزه بردگی و طرد / حوزه دیگرجهتمندی	بی‌اعتمادی / بدرفتاری / محرومیت هیجانی	جبران افراطی	
نام انیمیشن بازی	شخصیت	حوزه طرحواره ناسازگار	طرحواره ناسازگار اولیه	سبک مقابله‌ای	
	المنتال	لبیر وید	محدودیت‌های مختل / دیگرجهتمندی	خوشن‌داری ناکافی / ایثار	تسلیم
	ریتزئال	هلبوس	بردگی و طرد	ایثار	تسلیم
خدای جنگ ۲۰۱۸	بالدر	خودگردانی و عملکرد مختل	طرحواره ایثار	اجتناب	
	فریا	خودگردانی و عملکرد مختل	ره‌شدگی	تسلیم	
	دو نفر لازم است	رز	بردگی و طرد	بی‌اعتمادی و بدرفتاری / محرومیت هیجانی	تسلیم

والدینش زندگی کند و دیگری را از دست خواهد داد. سوالی که رز با آن مواجه است این است که آیا از بین پدر و یا مادرش، یکی یا هر دو او را ترک می‌کنند؟ و نقش او در این جدایی چیست؟ رز خودش را مقصر می‌داند. او بی توجهی اخیر والدینش (که دلیل حقیقی آن جدایی و مشغله مادر است) را به پای تقصیرات خودش می‌نویسد و به دلیل اینکه والدینش در بحث‌ها و دعاها، پای رز را به وسط می‌کشند و از او برای محکوم کردن دیگری استفاده می‌کنند، خود را در این قضیه مقصر می‌داند و سرزنش می‌کند. او در نامه خداحافظی برای والدینش بخاطر بیدار ماندن تا دیروقت، سستی در مسواک زدن، مرتب نکردن اتاقش و... معذرت خواهی می‌کند و می‌نویسد که آن‌ها را ترک می‌کند تا مشکلاتشان حل شود و دوباره با یکدیگر دوست شوند. او با وجود علاقه زیاد به والدینش، آنها را ترک می‌کند، پیش از آنکه از طرف آنها ترک و رها شود.

بدین ترتیب رز در آستانه شکل‌گیری طرحواره رهاشدگی قرار دارد. بی ثباتی رابطه اش با والدین او را به سمت شکل‌گیری یک تله ذهنی سوق می‌دهد. اینکه مدام افراد مهم زندگی اش او را ترک خواهند کرد و او قادر نخواهد بود تا هیچ رابطه مستحکم و با ثباتی با اشخاص دیگر شکل بدهد. و بنا بر سبک مقابله‌ای که به کار می‌برد، یعنی اجتناب، از ایجاد روابط صمیمانه خودداری می‌کند؛ یا اگر با شخصی رابطه صمیمانه یا عاطفی داشته باشد، دلیل احساس بی‌ثباتی و ناامنی که در رابطه می‌کند، با دریافت کوچکترین سیگنال‌هایی از کم توجهی، پیش‌دستی کرده و خودش آن رابطه را رها می‌کند تا با طرحواره آزار دهنده اش مواجه نشود.

شخصیت انیمیشن	حوزه طرحواره	طرحواره ناسازگاری	باورهای واسطه‌ای	افکار خودآیند منفی	سبک مقابله‌ای
رز	دل‌بستگی و بی‌بندوبی ایمن	بردگی و طرد	اگر کارهایم را درست انجام می‌دهم، پدر و مادرم جدا نمی‌شوند.	پدر و مادرم در نهایت من را رها خواهند کرد.	اجتناب

### خدای جنگ (۲۰۱۸) یک بازی ویدیویی در سبک اکشن-ماجراجویی و

هک اند اسلش است که توسط استودیو سانتا مونیکا (S) توسعه یافته و به وسیله سونی اینتراکتیو انترتینمنت (SIE) در سال ۲۰۱۸ عرضه شده است. این نسخه که هشتمین قسمت از مجموعه بازی‌های خدای جنگ است از لحاظ داستانی همچنان دنباله‌ای بر نسخه خدای جنگ ۳ (۲۰۱۰) است. این بازی با استقبال منتقدین و بازیکنان زیادی روبرو شد و موفق شد در مراسم گیم آواردز ۲۰۱۸ جایزه بهترین بازی سال را از آن خود کند.

**فریا:** در اقتباسی که بازی خدای جنگ از اساطیر نورث و رابطه بالدر و مادرش ارائه می‌کند، فریا زنی به تصویر کشیده می‌شود که عشق بی‌قید و شرطی به فرزندش بالدر دارد، اما دائما نگران فرزندش است. او تصور می‌کند همواره خطری در کمین است تا سلامت و زندگی فرزندش را تهدید کند. این عشق مادرانه شکل کنترل و مراقبت وسواس گونه‌ای به خود می‌گیرد، به طوری که بالدر را از هرگونه تجربه آزادانه زیستن محروم می‌کند. فریا که جادوگر توانمندی است، برای نامیرا کردن بالدر، با یک طلسم او را نسبت به همه چیز "بی‌حس" می‌کند تا هیچ خطری بالدر را تهدید نکند. طلسمی که منجر به محروم شدن بالدر از تجربه حس‌ها و آزادانه لمس کردنش می‌شود. فریا نمونه یک والد محافظت‌گر افراطی است. فریا طرحواره بدبینی و منفی‌گرایی دارد و سبک مقابله او نیز تسلیم است. او تسلیم طرحواره خود شده است و فرزندش را نیز قربانی کرده است.

### بالدر: در اقتباس بازی خدای جنگ از بالدر، او شخصیتی است که از

حس کردن همه چیز عاجز است. سرما، گرما، بوی خوش، برف، لمس شدن و... هیچ چیز برای او قابل لمس کردن نیست. طلسم مادرش برای جلوگیری

### ۳- نتیجه گیری

- دیدگاه طرحواره‌های ناسازگار یانگ به‌خوبی و به‌درستی رفتار، کنش‌ها و تعاملات شخصیت‌های بررسی شده را توجیه می‌کند.
- می‌توان با تحلیل شخصیت کاراکترها بر مبنای این دیدگاه، کنش‌ها و واکنش‌های کاراکترها در موقعیت‌های دیگر را نیز حدس زد و پیش‌بینی کرد.

## مراجع

- داستان پشتیبان و سرگذشت کاراکترهای نمونه‌های بررسی شده، چرایی و نحوه ایجاد طرحواره‌های ناسازگار در آن‌ها را شرح می‌دهد و به شناساندن جنبه‌های روانشناختی کاراکتر، کمک شایانی می‌کند. برای مثال زمانی که پریتو در انیمیشن گربه چکمه‌پوش، خاطرات کودکی‌اش را بازگو می‌کند.
- سبک‌های مقابله‌ای هرکدام از کاراکترهای بررسی شده، با مزاج آن‌ها سازگاری و تطابق دارد، در اغلب موارد ثابت بوده و از الگوی خاص خود پیروی می‌کند.
- شخصیت‌های بررسی شده که طرحواره‌های ناسازگار دارند، یک تروما یا ضربه روانی را در کودکی از سر گذرانیده‌اند و یا نیازهای اساسی روانشناختی آن‌ها ناکام مانده است.
- طرح‌واره‌های حوزه محدودیت‌های مختل برای شخصیت‌پردازی کاراکترهای منفی و طرحواره‌های دیگرجهت‌مندی برای شخصیت‌پردازی کاراکترهای مثبت به‌کار رفته‌اند. طرح‌واره‌های حوزه بریدگی و طرد، خودگردانی و عملکرد مختل و گوش‌به‌زنگی بیش‌ازحد و بازداری هم برای شخصیت‌های مثبت، هم منفی و هم خاکستری مورد استفاده قرار گرفته‌اند.
- طراحی ظاهری کاراکترها بر اساس شخصیت‌پردازی آن‌ها صورت گرفته‌است و از اصالت و کارکرد برخوردار است. برای مثال کاراکتر جک هورنر بزرگ با بدنی بزرگ و سری کوچک طراحی شده که نمایانگر آن بخش کودک شخصیت او است که در ارضای نیازهای اساسی خود، ناکام مانده و دائما به دنبال جاب توجه و پذیرش‌جویی از طریق جلب توجه است. یا کاراکترهای امبر و وید که به‌صورت دو عنصر متضاد آب و آتش طراحی شده‌اند، تعارض‌هایی که برای رسیدن به یکدیگر در پیش رو دارند را با حداکثر تضاد به نمایش می‌گذارد.
- اردلان، حسین؛ کشاورز، افروز (۱۴۰۰) نقش سینما در آگاه‌سازی مخاطب از طرحواره‌های جفری یانگ بر مبنای تحلیل شخصیت زن فیلم خفگی، فردوس هنر: ۵۰
- جهان تاب، طاهره؛ صدیقی، بهار؛ سیدی، سیدحسین؛ حیدریان شهری، احمدرضا (۲۰۲۲) واکاوی طرحواره‌های ناسازگار اولیه در رمان، الجمعیه الایرانیه للغه العربیه و آدابها فصلیه علمیه محکمه الخریف
- خطایی، سوسن (۱۳۸۶) آشنایی با عناصر شخصیت‌پردازی در سینمای انیمیشن: طراحی شخصیت در انیمیشن. نقد سینما، دوره ۱۹، شماره ۵۱، صص ۸-۹
- ریزو، الرنس و همکاران (۱۳۹۰) طرحواره شناختی و باورهای بنیادین در مشکلات روان شناختی، ترجمه سیما احمدی و رضا مولودی. تهران: ارجمند
- سالیوان، کارن؛ شومر، گری؛ کیت، الکساندر (۱۳۹۴) ایده‌هایی برای انیمیشن کوتاه، چگونه داستان بنویسیم، ترجمه تورج سلحشور، تهران: انتشارات کتاب آبان
- قبادی زاده، شبروز؛ یوسفی، ناصر؛ قادری، فرزاد (اسفند ۱۳۹۷) نقش طرحواره‌های ناسازگار اولیه، سبک‌های مقابله‌ای و نظم‌جویی شناختی هیجان در پیش‌بینی گرایش به اعتیاد دانش‌آموزان. مجله روانشناسی مدرسه
- مظفری، سیاوش (۱۴۰۰) شگردهای شخصیت‌پردازی در داستان فرود، مطالعات شهریاری پژوهی: ۸(۳۰)
- هالاس، جان؛ مانول، راجر (۱۳۷۶) فنون متحرک‌سازی. مترجم: محمد رضا رازقی. تهران: انتشارات بنیاد سینمایی فارابی
- یانگ، جفری؛ کلوکسو، ژانت؛ وینشار، مارجوری (۱۳۸۶) طرحواره درمانی: راهنمای کاربردی برای متخصصان بالینی. ترجمه حسن حمیدپور و زهرا اندوز. تهران: ارجمند
- Ann Wright, Jean (2013). Animation Writing and Development: From Script Development to Pitch. New York & London: Taylor & Francis.