

## واکاوی مؤلفه‌های تفکر خلاق در انیمیشن زوتوپیا

محبوبه البرزی<sup>۱</sup>، حسین فاریابی<sup>۲</sup>

دریافت: ۱۴۰۳/۹/۲ پذیرش: ۱۴۰۳/۱۱/۱۰

## چکیده

انیمیشن‌ها در میان رسانه‌های مختلف از مهمترین ابزارها جهت پرورش تفکر کودکان محسوب می‌شوند و انتخاب آگاهانه و هدفمند آنان می‌تواند با توجه به اهداف تربیتی در کودکان موثر باشد. در این خصوص پرورش تفکر خلاق در کودکان با استفاده از انیمیشن‌های مناسب می‌تواند راهکار مهمی برای والدین و متخصصان تعلیم و تربیت باشد. در این راستا هدف پژوهش حاضر بررسی مؤلفه‌های تفکر خلاق در انیمیشن زوتوپیا بود. پژوهش در رویکرد کیفی به شیوه تحلیل محتوای قیاسی بصورت توصیفی-تفسیری انجام شد. انیمیشن زوتوپیا بر اساس آمار مخاطبین از سایت IMDb انتخاب گردید. در این راستا این انیمیشن آمار مخاطبین قابل ملاحظه‌ای در بین کودکان، نوجوانان و حتی بزرگسالان را دارد. جهت انتخاب واحد تحلیل از سکنس‌های انیمیشن استفاده گردید. تعداد سکنس‌های این انیمیشن ۶۴ مورد بود. تحلیل یافته‌ها در هر سکنس بر اساس مؤلفه‌های تفکر خلاق آمابلی و تورنس انجام گرفت. جهت اعتبارسنجی یافته‌ها از بازبینی محقق و مسیر ممیزی استفاده شد. نتایج تحلیل‌ها نشان داد این انیمیشن از میان سه مؤلفه خلاقیت آمابلی (مهارت‌های موضوعی، مهارت‌های خلاقانه و انگیزش) در مؤلفه مهارت‌های خلاقانه بیشترین فراوانی را دارد و کمترین فراوانی مربوط به مؤلفه انگیزش بود. همچنین بر اساس مؤلفه‌های چهارگانه خلاقیت تورنس (سیالی، انعطاف پذیری، بداعت، گسترش و بسط)، مؤلفه بداعت بیشترین فراوانی و مؤلفه بسط و گسترش کمترین فراوانی را نشان داد. در مجموع انیمیشن زوتوپیا توان پرورش تفکر خلاق در کودکان را دارد و می‌تواند دربرگیرنده مضامین تربیتی لازم جهت پرورش تفکر خلاق باشد.

**کلید واژه‌ها:** خلاقیت، انیمیشن، زوتوپیا.

<sup>۱</sup>. استاد بخش مبانی تعلیم و تربیت دانشگاه شیراز، ایران. نویسنده مسئول، malborzi@shitazu.ac.ir

<sup>۲</sup>. کارشناس علوم تربیتی دانشکده علوم تربیتی و روانشناسی دانشگاه شیراز، ایران.

## ۱- مقدمه

تفکر به عنوان یک فرایند شناختی آگاهانه معرفی می‌شود که شامل فرایندهایی مانند تحلیل، ترکیب، حل مسئله، تصمیم‌گیری و ارزیابی انتقادی است که باعث دستکاری بازنمایی ذهنی و ساده‌سازی اطلاعات پیچیده می‌شود و همچنین مراحل مختلفی از جمله دریافت اطلاعات از طریق ادراک و حافظه، تحلیل و ترکیب اطلاعات برای ایجاد یک راه‌حل و استفاده از خلاقیت برای ایجاد راه‌حل‌های نوآورانه را دارد (والزونا پاجکو، ۲۰۲۴). می‌توان گفت توجه به تفکر و چگونگی آن همواره از زمان‌های گذشته مورد تأکید بوده است و تقسیم‌بندی‌های متعددی دارد، در این راستا دو حوزه‌ای که به تفکر می‌پردازد یکی فلسفه که از اوایل افرادی همچون سقراط، افلاطون، ارسطو تا دوران وسطا و پس از آن فیلسوفان دوران رنسانس و معاصر به آن امر مهم پرداخته‌اند، مضافاً این پرداختن به تفکر، از سادگی آن کاسته و پیچیدگی این فرایند ذهنی را افزایش داده است (معماری و عباسعلی زاده، ۱۳۹۹)، دیگر حوزه، روان‌شناسی است، که اغلب در شاخه علوم شناختی پر رونق می‌باشد، که آن را در حیطه ساختمان عصبی انسان بررسی می‌کنند، و معتقدند هر فکری گرایش به ایجاد رابطه‌ای میان اشیاء دارد، هر فکر، حرکت می‌کند، رشد و توسعه می‌یابد یا اینکه ایفا کننده نقشی است و البته مشکلی را حل می‌کند (آفاگل زاده، ۱۳۸۲)، همینطور تفکر یا توانایی اندیشیدن، فراگردی است که به صورت ابزار گونه توانایی دستکاری و مضافاً سازماندهی تجارب گذشته فرد و اینکه اغلب مستقیم یا غیرمستقیم منجر به یادگیری نیز می‌شود (روحی، دهقانی و خطاط، ۱۴۰۱). از جمله دسته‌بندی‌هایی که بر روی تفکر صورت گرفته می‌توان به تفکر هم‌گرا به معنای محدود کردن ایده‌های متعدد به یک راه‌حل واحد و عملی و واگرا که به معنای تولید ایده‌های متعدد و متنوع، منطقی و خلاق اشاره کرد (مکتبی فرد، ۱۳۸۸؛ چن، ۲۰۲۴)، و همچنین می‌توان سبک‌های ۱۳ گانه تفکر استرنبرگ (ژانگ، ۲۰۰۲)، تفکر انتقادی که به ارزیابی استدلال می‌پردازد، حل مسئله، غنی‌سازی ابزاری (فیشر، ۱۳۹۶) را نامبرد. در میان انواع تفکر همواره در نزد بسیاری از اندیشمندان، تفکر خلاق به دلیل جایگاهی که برای زیست بهتر انسان در دنیای معاصر دارد، اهمیت بسزایی پیدا می‌کند، محققان معتقدند تفکر خلاق چه در محیط دیجیتال و چه غیر دیجیتال از ویژگی‌های بارز افراد موفق است و همینطور این فرایند به انسان اجازه می‌دهد تا ارتباطات را کشف کند و با چالش‌ها و مسائل جدید و تازه روبرو شود (گافور، ۲۰۲۰). تعاریفی متعددی از سوی پژوهشگران برای تعریف تفکر خلاق ارائه شده است از جمله برخی صاحب‌نظران معتقدند تعاملی که فرد بین توانایی، فرایند و محیط ایجاد می‌کند و از این طریق فرد یا گروه یک محصول معنی‌دار ایجاد می‌کند، خلاقیت نام‌گذاری می‌شود (کولمبینوف و مختاروا، ۲۰۲۴)، همچنین استرنبرگ و لوبارت (۱۹۹۶) معتقدند خلاقیت به توان مقابله با یک مشکل خاص با روش‌های معتبر مربوط است و همینطور یک عملکرد شناختی پیچیده است که به واسطه آن محصولات جدید در یک موقعیت به خصوص ایجاد می‌شود (شیائوئیوگو و همکاران، ۲۰۲۴)، به گفته تورنس (۱۹۷۴) خلاقیت، حساس بودن به مشکلات، شناسایی چالش‌ها، جست‌وجوی راه‌حل‌ها و... است (به نقل از اصلان، ۲۰۰۱)، انسان زمانی که برای پی‌بردن به مطلبی که نمی‌داند، دست به تلاش و سازماندهی دوباره داده‌های خود بزند به اصطلاح، خلاقیت در تفکر دارد، خلاقیت نوعی فراگرد خلق نگرش نیز می‌باشد، خلاقیت مجموعه‌ای پنج مرحله‌ای از گرایش‌ها و مهارت‌هایی است که که فرد را به سوی افکار، ایده‌ها و یا تصورات خلاق حرکت می‌دهد مضافاً بخشی از این فراگرد نیز از طریق شهود انجام می‌گیرد، ضرورت خلاقیت در تفکر آنجایی روشن می‌شود که تفکر خلاق زمینه‌سازی برای کشف و فرضیه‌سازی مشخص می‌شود (فیشر، ۱۳۹۶)، تفکر خلاق اغلب از طریق یک پروسه بدون ساختار تحریک می‌شود (گافور و گافور، ۲۰۲۰)، در این راستا برخی محققان دریافتند افراد با سطح تفکر خلاق بالا دارای ساختار حافظه معنایی قوی هستند که در نتیجه باعث ترکیب مفاهیم در ایده‌های جدید می‌شود که این موضوع نشان دهنده اهمیت تفکر خلاق است (کنت، ۲۰۲۴)، در راستای تبیین تفکر خلاق، نظریه پردازان مختلف به فرایندها و مفاهیم تفکر خلاق و شکل‌گیری آن در انسان پرداخته‌اند از جمله در نظریه روانکاوی خلاقیت

عبارت است نتیجه تعارضی که در ناخودآگاه یا نهاد ایجاد شده است، در نظریه انسان‌گرایانی همچون مازلو خلاقیت در دو حالت اولیه و ثانویه اتفاق می‌افتد و خلاق مسی است که دو فرایند خودآگاه و ناخودآگاه را بهم ربط دهد، در نظریه رفتارگرایان تبیین خلاقیت از طریق شکل دادن له تداعی‌ها بصورت ترکیبات تازه و مفید که پاسخگوی الزامات خاص باشد در نظریه شناخت‌گرایان خلاقیت از طریق ارتباط آن با فرایندهای شناختی تعریف می‌شود (همان)، لیکن در میان همه نظریه پردازان رویکرد نظریه پردازان شناختی اجتماعی قابل توجه است در این گروه نظریات اعتقاد بران است که خلاقیت محصول فرایندهای شناختی و محیطی است که پیرامون افراد است و نقش بازدارنده و تسهیل‌کننده خلاقیت را دارد. در میان این گروه دیدگاه آمابلی (۱۹۸۳) قابل توجه است آمابلی برای اولین بار در سال ۱۹۸۳ خلاقیت را به سه مؤلفه تشکیل‌دهنده یعنی مهارت‌های موضوعی<sup>۱</sup>، مهارت‌های خلاقانه<sup>۲</sup>، انگیزش<sup>۳</sup> معرفی کرده است (آمابلی، ۲۰۱۲)، همچنین در میان روانشناسان شناختی نظریه تورنس بسیار مورد توجه محققان قرار گرفته است، وی معتقد است خلاقیت شامل چهار بعد انعطاف‌پذیری<sup>۴</sup>، سیالی<sup>۵</sup>، بسط<sup>۶</sup> و اصالت<sup>۷</sup> می‌باشد (تورنس ۱۹۷۴؛ یولیاتی و همکاران، ۲۰۲۴).

لیکن با توجه به آنچه در خصوص اهمیت تفکر خلاق گفته شد و نقش موثر خلاقیت در زیست‌بهر آدمی و مضافاً قابل آموزش بودن مؤلفه‌های خلاقیت و تاثیر آموزش این مؤلفه‌ها در ایجاد یک جامعه بهتر (ارگامری، ۲۰۱۳) باید دانست که برای پرورش تفکر خلاق در افراد به‌ویژه کودکان و نوجوانان، ابزارهای مختلف آموزشی و غیرآموزشی توسط پژوهشگران متعددی (عبدالکحمیدونا، ۲۰۲۴؛ ساویتری و اسریزال، ۲۰۲۴؛ لیبی آذریاهو و همکاران، ۲۰۲۴) بیان شده است، در این میان ابزارها شامل انیمیشن، کتاب، بازی، هنر، علوم دیجیتال و... است، در این راستا انیمیشن به دلیل تنوع پرداختن به موضوعاتی چون فضا، رنگ، مکان و زمان دارند همواره برای پرورش تفکر خلاق کودکان و نوجوانان اهمیت بسزایی دارد. انیمیشن یا نقاشی متحرک یکی از قالب‌هایی در عصر جدید می‌باشد که از مرزهای جغرافیایی، فرهنگی، اجتماعی و... عبور کرده و به معنای هنر جان‌بخشیدن به کاررفته است (پرتوی راد، ۱۴۰۱)، انیمیشن از جمله محصولات رسانه‌ای که قابلیت جذب مخاطب را دارد (مه‌دیان، ۱۳۹۹) و البته نقشی بیشتر از وسیله‌ای برای سرگرم کردن را ایفا می‌کند (ریحانه سادات و دهقان، ۱۳۹۴)، زمانی که شاهد تلفیق علم و انیمیشن باشیم، شاهد ابزاری قدرتمند با اثری دوستانه هستیم که می‌تواند به واضح کردن جنبه‌های تار علم کمک کند (استوار و همکاران، ۱۴۰۱)، انیمیشن حامل پیامی است که برای دانش‌آموزان به‌راحتی قابل درک باشد (همان)، باید توجه داشت که در عصر فناوری، انیمیشن‌ها رسانه‌هایی تأثیرگذار بر فراگرد آموزش و پرورش و همین‌طور ابزاری مفید در دست این نظام هستند (البرزی و همکاران، ۱۴۰۲) و همین‌طور انیمیشن‌ها در میان کودکان محبوب و توجه‌ها را به خود جلب می‌کند و مضافاً اثرات مؤثری بر رشد، یادگیری و همین‌طور پرورش مهارت‌های تفکر کودکان دارد (کوک و گوگناس، ۲۰۲۰؛ به نقل از البرزی و همکاران، ۱۴۰۲). مطالعه‌ای نشان داد که دانش‌آموزانی که با ویدیوهای متحرک درگیر بودند، در مقایسه با دانش‌آموزانی که در روش‌های یادگیری سنتی شرکت می‌کردند، مهارت‌های تفکر خلاق بالاتری نشان دادند، این یافته نشان‌دهنده آن است که انیمیشن می‌تواند به عنوان ابزار موثری برای پرورش خلاقیت در محیط‌های آموزشی عمل کند (کاتریکاساری و همکاران، ۲۰۲۴). طبق جست‌وجوی محقق در حوزه انیمیشن‌ها، تحقیقات متعددی به نقش آنها در تربیت شهروند و مهارت‌های تفکر، ذکر

<sup>۱</sup> Domain-relevant Skills

<sup>۲</sup> Creativity-relevant Processes

<sup>۳</sup> Task Motivation

<sup>۴</sup> Flexibility

<sup>۵</sup> Fluency

<sup>۶</sup> Elaboration

<sup>۷</sup> Originality

شده است، لیکن پژوهشی که به طور خاص به انیمیشن زوتوپیا و تفکر خلاق صورت گرفته باشد طبق جست و جوی محققین یافت نشد، از این رو پژوهش حاضر به بررسی مؤلفه‌های تفکر خلاق در انیمیشن زوتوپیا، می‌پردازد.

## ۲- روش پژوهش

پژوهش حاضر در پارادایم کیفی از نوع تحلیل محتوا با رویکرد توصیفی تفسیری در تجزیه و تحلیل داده‌ها استفاده شده و پس از بررسی‌های نویسندگان، به صورت هدفمند انیمیشن زوتوپیا (۲۰۱۶) را به دلیل دارا بودن ۷۹ جایزه و ۴۹ نامزد جوایز و هم‌بطن برنده اسکار بهترین انیمیشن بلند سال ۲۰۱۷ (به نقل از سایت IMDb<sup>۱</sup>) و نیز بسیاری از پژوهشگران تایید کرده اند که این انیمیشن دارای ارزش علمی و تربیتی است. (استوار و همکاران، ۱۴۰۱؛ م. احسان حبیبی، ۲۰۱۸)، که بر این اساس اهمیت این انیمیشن در نزد نویسندگان افزوده شد و در نهایت، انتخاب شد. این پژوهش بر روش تجزیه و تحلیل محتوا به شیوه قیاسی انجام گرفت. بدین معنا که ابتدا مؤلفه‌های خلاقیت آمابلی و تورنس مشخص شد و سپس تحلیل بر اساس سکانس‌های انیمیشن انجام شد سکانس به معنای صحنه‌های وحدت دار موضوعی یا مضمونی فیلمنامه است (جدول ۱).

## ۳- یافته‌ها

جهت ارائه یافته‌ها ابتدا توضیحات مربوط به انیمیشن زوتوپیا آورده شد و نگاه با توجه به تحلیل‌های انجام شده، یافته‌های حاصل از تحلیل محتوا ذکر گردید.

جدول ۱. واحدهای تحلیل مؤلفه‌های تفکر خلاق آمابلی و تورنس در انیمیشن زوتوپیا

شامل مهارت‌هایی مانند دانش، تکنیک، مهارت‌های فنی، استعداد و هوش، همچنین عناصری که می‌توانند برای ایجاد پاسخ‌های ممکن باشد (آمابلی، ۲۰۱۲).	مهارت‌های موضوعی	مؤلفه‌های خلاقیت آمابلی
این مؤلفه شامل نوعی سبک شناختی است که منجر به ریسک‌پذیری، استقلال، نگاه نو نسبت به مشکل، پذیرش خطر یا نظم و مهارت در تولید ایده می‌باشد (همان).	مهارت‌های خلاقانه	
انگیزه برای انجام کار یا حل مسئله، انطباق کاری (همان).	انگیزش	
توانایی تولید ایده‌های جدید با ذهن خود (یولیاتی و همکاران، ۲۰۲۴؛ لئوناردو اس‌المیدا و همکاران، ۲۰۰۸).	اصالت	مؤلفه‌های خلاقیت تورنس
باز بودن ذهن نسبت به انواع مختلف ایده‌ها (همان).	انعطاف‌پذیری	
توانایی تولید ایده‌های مختلف (همان).	سیالی	
توانایی ارائه ایده‌های پیچیده (همان).	بسط	

### ۱-۳- توضیحات ساختاری انیمیشن:

سال ساخت: 2016

کارگردانان: جرد بوش، ریچ مور، بایرون هاوارد

ژانر: رمز و راز، کم‌دی، انیمیشن، ماجراجویی

خلاصه انیمیشن: این انیمیشن داستان زندگی خرگوشی ماجراجو به نام جودی هابس می‌باشد که رویای اولین خرگوش افسر پلیس را در سر دارد، او پس از سختی‌ها بسیار و تمرینات بسیار سخت بالاخره با نمره عالی از دانشکده افسری فارغ‌التحصیل شده و وارد اداره پلیس منطقه یک شهر زوتوپیا می‌شود با این حال به دلیل جثه کوچک و تازه وارد بودن، به او وظیفه پارک بانی محول می‌شود، در میان جودی با شخصیت دوم یعنی روباهی به اسم نیک آشنا می‌شود، در ادامه پس از چالش‌های بسیار جودی و نیک با همکاری هم به دنبال سرنخ برای پرونده‌ای که مدت‌هاست پیشرفتی نداشته، می‌گردند و سرانجام این دو، همکاران خوبی برای هم می‌شوند.

۳-۲- بررسی مؤلفه‌های تفکر خلاق آمابلی (۲۰۱۲) در انیمیشن زوتوپیا: در این بخش بر اساس مؤلفه‌های سه گانه آمابلی در تفکر خلاق انیمیشن تحلیل گردید که نتایج آن در جدول ۲ آمده است. قابل ذکر است در بررسی هر یک از مؤلفه هادقت شد که در هر سکانس هر سه مؤلفه ذکر شده، بررسی شود و در صورت وجود یکی از عناصر بیانگر آن مؤلفه برداشت محققین بر این بود که آن مؤلفه در آن سکانس وجود دارد.

جدول ۲. نتایج تحلیل مؤلفه‌های تفکر خلاق آمابلی در انیمیشن زوتوپیا

مؤلفه‌های تفکر خلاق			سکانس	مؤلفه‌های تفکر خلاق			سکانس
انگیزش	مهارت خلاقانه	مهارت موضوعی		انگیزش	مهارت خلاقانه	مهارت موضوعی	
*	*	*	تعقیب دزد	*	*	*	تئاتر
		*	همدلی با روباه	*			صحبت بعد از تئاتر
*	*		تویخ توسط رئیس	*	*	*	زورگیری روباه
*	*		ورود خانم سمور آبی	*	*	*	تمرینات پلیس
		*	دریافت پرونده سمور			*	چک کردن دوربین
*		*	به دنبال سرنخ پرونده			*	صحبت با والدین
	*		اولین روز کاری نیک		*	*	رفتن به مقر گرگها
		*	کمک خواستن از نیک	*	*		رفتن به داخل آزمایشگاه
		*	آمدن نیروی کمکی	*			اولین ورود به آپارتمان
*	*	*	پارکینگ لیموزین			*	کنفرانس مطبوعاتی
	*	*	فرار از دست قوچها	*			فروش در مزرعه
	*		دیدار با موش خرمایی	*	*		اولین جلسه توجیهی
		*	وحشی شدن مانچز	*	*		اولین روز کاری
	*		دیدار با شهردار جدید		*	*	اولین برخورد با روباه
*			فروش در مزرعه		*		دیدار با شهردار جدید
					*		دستگیری روباه
					*	*	مخفیگاه قوچها

طبق جدول ۲ از ۶۴ سکانس که مورد بررسی قرار گرفت مؤلفه اول یعنی مهارت های موضوعی در ۱۷ سکانس از این انیمیشن دیده شد، در مؤلفه مهارت های خلاقانه در ۱۸ سکانس و در ۱۵ مؤلفه انگیزش مشاهده گردیدند، همچنین نتایج نشان داد که مؤلفه مهارت های خلاقانه دارای بیشترین تکرار و مؤلفه انگیزش دارای کمترین تکرار بود.

### ۳-۳- بررسی مؤلفه‌های تفکر خلاق تورنس (۱۹۷۴) در انیمیشن زوتوپیا:

بررسی انیمیشن زوتوپیا بر اساس چهار مؤلفه تورنس شامل سیالی، انعطاف پذیری، بسط و بداعت انجام شد که نتایج آن در جدول ۳ آمده است، مبنای ساختاری این جدول بر این اساس بود که هر داستان دارای یک ساختاری است در این جدول به ساختار داستانی این انیمیشن توجه شد.

جدول ۳. نتایج تحلیل مؤلفه های تفکر خلاق تورنس در انیمیشن زوتوپیا

مؤلفه های تفکر خلاق				دسته بندی
بسط و گسترش	سیالی	انعطاف پذیری	اصالت	
-	۲	۲	۳	پرورش ایده
۱	۴	۲	۱۰	رسیدن به رویا، پارک بان و مشکلات پلیس عادی بودن
۲	۱	۲	۱۱	اولین نقطه اوج داستان
-	۱	۱	۲	فرود ادامه دار
-	۲	-	۴	دومین نقطه اوج داستان
-	-	-	۱	فرود پایانی
۳	۱۰	۷	۳۱	مجموع

بر اساس تجزیه و تحلیل جدول ۳، هر چهار مؤلفه در سکانس های این انیمیشن مشاهده گردید، در این جدول سعی شد تا به بیان دیگری این انیمیشن دسته بندی شود و ساختار داستان مورد توجه قرار گرفت به این معنا که ساختار داستانی آن از آنجایی شروع می شود که ایده ای پرورش می یابد همان نمایش ابتدای انیمیشن سپس شخصیت اصلی داستان به آن ایده دست می یابد و با مشکلات دیگری مواجه می شود سپس به دو نقطه اوج مواجه می شود یعنی جایی که مشکل اصلی و محوری بوجود می آید، مضافاً این دسته بندی بر اساس ۶۴ سکانس که استخراج شده است، نگارش یافت. در این جدول مؤلفه اول یعنی اصالت با بیشترین تکرار ۳۱ بار در طول انیمیشن مشاهده شد، مؤلفه دوم یعنی انعطاف پذیری یا انعطاف ذهنی نیز ۷ بار دیده شد و در مؤلفه دیگر که سیالی بود نیز در طول انیمیشن ۱۰ بار مشاهده شد و در آخر مؤلفه بسط و گسترش نیز با کمترین تکرار ۳ بار مشاهده شد.

### بحث و بررسی

این پژوهش با هدف بررسی انیمیشن زوتوپیا با عینک مؤلفه های خلاقیت آمابلی و تورنس انجام گرفت، از نتایج بدست آمده می توان اینگونه بیان کرد که مؤلفه های خلاقیت آمابلی که شامل مهارت موضوعی، مهارت خلاقانه و انگیزش بود در سکانس های این انیمیشن وجود داشت به این صورت که مؤلفه مهارت های موضوعی ۱۷ بار، در واقع در ۱۷ سکانس دیده شد که مهارت هایی مثل دانش یا تکنیک (مانند نحوه گرفتن مخفیانه بلیط از رویاه در سکانس ۳)، مهارت های فنی (ایجاد کسب و

کاری بستنی فروشی پر سود توسط روباهی که قرار است همکار جودی بشود) و استعداد و هوش (جلب رضایت همکاری روباه با خود از طریق ضبط صدای او یا فهمیدن علت اصلی وحشی شدن حیوانات) شامل می‌شد، در مؤلفه مهارت های خلاقانه در ۶۴ سکانس این انیمیشن، ۱۸ سکانس این مؤلفه دیده شد، به عنوان مثال در این مؤلفه شاهد ریسک پذیری (مانند ایستادگی در برابر زورگویی روباه در سکانس ۳ یا دنبال کردن دزد مغازه گل فروشی در سکانس ۱۹)، نگاه جدید و تازه (تغییر دید خود نسبت به آپارتمان آزار دهنده یا تغییر دید خود و تلاش برای تغییر دید دیگران نسبت به حیوانات با ذات وحشی)، پذیرش خطر یا نظم و انضباط (مانند موفق بودن در پارک بانی یا حتی دستگیری شخص اول شهر یعنی شهردار) بودیم، در مؤلفه آخر نیز که بررسی شد در ۶۴ سکانس ۱۵ سکانس دارای مؤلفه انگیزش بود، البته باید بیان کرد که این انیمیشن در نقطه‌ای انگیزش شروع می‌شد و در دیگر سکانس ها هنوز شاهد ادامه آن جرقه اولیه بودیم، به طور خلاصه این نتایج نشان داد که مؤلفه مهارت های خلاقانه دارای بیشترین تکرار و مؤلفه انگیزش دارای کمترین تکرار است و دلیل آن که انگیزش دارای کمترین تکرار با وجود پر از انگیزه بودن شخصیت های این انیمیشن، این بود که چند انگیزه اصلی به صورت طولی در انیمیشن وجود داشت که انگیزه های بعدی نشأت گرفته از آن انگیزه های اصلی بودند. در وهله بعد مؤلفه های خلاقیت تورنس نیز بررسی شد که در نتیجه در دسته بندی پرورش رویا یعنی زمانی که انیمیشن شروع می‌شود، شخصیت اصلی به بیان ایده اصلی در بافت کلی انیمیشن به مخاطبان خود و بیان غیر مستقیم به مخاطبان در خارج از بافت می‌پردازد، در این دسته بندی مؤلفه اول یعنی اصالت ۳ بار دیده شد، زمانی دیده می‌شد که جودی به عنوان مثال ایده شخصی خود به عنوان اولین خرگوش پلیس را بیان کرد یا دوستان او شغل های آینده خود را به نمایش درآوردند. مؤلفه دوم، یعنی انعطاف پذیری یا انعطاف ذهنی نسبت به ایده های مختلف نیز دو بار تکرار شده بود، به عنوان مثال زمانی که شخصیت اصلی یعنی جودی از این مؤلفه (انعطاف پذیری) برای به کرسی نشاندن ایده اولین پلیس خرگوش استفاده کرد؛ سیالی نیز دوبار دیده شد که در معنای تولید ایده های مختلف به کار برده شده، زمانی که می‌خواست بلیط ها را به روش دوم از روباه زورگو بگیرد یکی از این دو مورد سیالی بود و مؤلفه سوم نیز در این دسته بندی دیده نشد. در دسته ی دوم که رسیدن به ایده اولیه نام دارد، مؤلفه اصالت ده مورد دیده شد که از جمله زمانی که می‌خواست به نیک (روباه همکار) کمک کند یا موارد دیگر، مؤلفه انعطاف پذیری دو بار دیده شد از جمله مقابله با نیک برای بار دوم یا زمانی که فهمید نمی‌تواند با رئیس خود مقابله کند پس به انجام دو برابر کار روی آورد، مؤلفه سیالی نیز چهار بار تکرار شده بود که به عنوان مثال گرفتن بستنی از فیل ها یا بالا رفتن از ماشین بلند زرافه ها یا حتی نحوه دستگیری دزد گل فروشی از جمله این مؤلفه بودند و در مؤلفه آخر نیز یعنی بسط و گسترش، یک مورد دیده شد. در دسته ی سوم یعنی اولین نقطه اوج داستان یا به عبارتی جایی که جودی وارد ماجرای وحشی شدن حیوانات می‌شود، در مؤلفه اصالت ۱۱ مورد دیده شد که یکی از آنها آن بود که چگونه نیک را مجبور کند که با او همکاری کند یا چگونه جزییات پرونده سمور را ببیند، در مؤلفه انعطاف پذیری هم دو مورد مشاهده شد که طبق تعریف ذکر شده واکاوی صورت گرفت و مؤلفه سیالی نیز در این دسته یک بار دیده شد در نهایت در این قسمت مؤلفه آخر یعنی بسط و گسترش نیز دو بار تکرار شده بود. در قسمت بعدی از این دسته بندی فرود ادامه دار نام گرفته، به این دلیل در گمان مسئولین شهر و حتی جودی این پرونده حل شده است اما مخاطب خارجی متوجه است که یک جای کار اشتباه شده به همین دلیل ادامه دارد در این قسمت نیز مؤلفه ها به ترتیب دو، یک، یک و مؤلفه آخر نیز موردی دیده نشد. دومین نقطه اوج جایی شروع می‌شود که جودی می‌فهمد که علت اصلی و عامل خارجی وحشی شدن حیوانات چیست و با ایده هایی که به همراه همکار روباه خود یعنی نیک اجرا می‌کند به چهار ایده اصلی و تازه می‌رسیم که مؤلفه اول را شکل می‌دهد و در مؤلفه انعطاف و نیز بسط و گسترش مؤلفه ای مشاهده نشد و در نهایت در مؤلفه سیالی دو مورد تکرار شد. آخرین قسم یعنی فرود پایانی جایی که ماجرا به خوبی و



خوشی تمام می‌شود، در این اینجا فقط یک مؤلفه اصالت دیده شد. همانطور که در تحلیل جدول ۲ بیان شده بود، برخی مؤلفه به صورت طولی در کل ماجرا ادامه داشت که ملاک محاسبه همان شروع مؤلفه بود.

در عصر معاصر، انیمیشن‌ها بعنوان رسانه‌هایی موثر در فرایند یادگیری و همینطور ابزاری برای کمک به فرایند تعلیم و تربیت شناخته می‌شوند همچنین انیمیشن‌ها تاثیر مهمی بر فرایند‌های رشد و یادگیری کودکان می‌گذارد و با توجه به یافته‌های بالا انیمیشن‌ها می‌توانند خلاقیت را پرورش دهند. در نهایت پیشنهاد می‌شود این انیمیشن و انیمیشن‌های مشابه و پرتعداد بر اساس سایر مؤلفه‌ها از جمله تفکر انتقادی، حل مسأله، تفکر فلسفی نیز بررسی شوند.

## منابع

- ۱) احدزاده، مهدی، کشتکار قلاتی، احمدرضا، ناصری، غلامحسین، ملاصالحی، ودیعه، (۱۴۰۲). مقایسه تطبیقی نقش آموزش مبتنی بر مشارکت محوری در راستای افزایش خلاقیت دانشجویان در دروس نظری و عملی کارشناسی معماری، معماری و شهرسازی آرمان شهر، شماره ۴۵
- ۲) استوار بکیانی، سارا، البرزی، محبوبه، خوشبخت، فریبا، (۱۴۰۱). تحلیل مؤلفه های شهروندی در انیمیشن کودکان، پایان نامه کارشناسی ارشد، دانشگاه شیراز
- ۳) آقا گل زاده، فردوس، (۱۳۸۲). نگاهی به تفکر و زبان، تازه های علوم شناختی، سال ۵، شماره ۱.
- ۴) البرزی، محبوبه، خوشبخت، فریبا، سلمان زاده، فرزانه، (۱۴۰۲). بررسی مراحل حل مساله و ویژگی های حل کنندگان مساله در انیمیشن کودکان، مجله مطالعات ادبیات کودک دانشگاه شیراز، سال ۱۴، شماره ۲.
- ۵) پرتوی راد، طیبه، (۱۴۰۱). تحلیل ظرفیت های پویانمایی (انیمیشن) حکایت «اسب آبنوس» هزارویک شب، کهن نامه ادب پارسی، پژوهشگاه علوم انسانی و مطالعات فرهنگی، سال ۱۳، شماره ۱.
- ۶) روحی، مریم، دهقانی، مرضیه، خطاط، محدثه، (۱۴۰۲). شناسایی مؤلفه های تفکر محاسباتی در مهارت های یادگیری دوره ابتدایی، مجله مطالعات آموزش و یادگیری، دوره ۱۵، شماره ۱.
- ۷) علویان، ریحانه سادات، دهقان شاد، حوریه، (۱۳۹۴). انیمیشن ها، فضای مجازی و هویت جهانی: مطالعه موردی وبلاگ های دختران ایرانی، مجله جهانی رسانه، سال ۱۰، شماره ۱.
- ۸) معماری، داود، عباسعلی زاده، خدیجه، (۱۳۹۹). جایگاه و حوزه تفکر انسان در قرآن، فصلنامه سراج منیر، سال ۱۰، شماره ۳۵.
- ۹) مکتبی فرد، لیلا، (۱۳۸۸). انواع تفکر و ارتباط آنها، با تاکید بر تفکر انتقادی، فرهنگ، فلسفه برای کودکان.
- ۱۰) مهدیان، حفیظه، (۱۳۹۹). بررسی انتقادی مؤلفه های محتوایی جذابیت در انیمیشن ها از منظر فلسفه اسلامی، دو فصلنامه علمی مطالعات قدرت نرم، سال ۹، شماره ۱.
- ۱۱) Almeida, L. S., Prieto, L. P., Ferrando, M., Oliveira, E., & Ferrándiz, C. (۲۰۰۸). Torrance Test of Creative Thinking: The question of its construct validity. *Thinking skills and creativity*, 3(۱), ۵۳-۵۸.
- ۱۲) Amabile, T. (۲۰۱۱). *Componential theory of creativity* (pp. ۵۳۸-۵۵۹). Boston, MA: Harvard Business School.
- ۱۳) Aslan, E. (۲۰۰۱). Torrance yaratıcı düşünce testi'nin Türkçe versiyonu. *Marmara Üniversitesi Atatürk Eğitim Fakültesi Eğitim Bilimleri Dergisi*, 14(۱۴), ۱۹-۴۰.
- ۱۴) Chen, C. (۲۰۲۴). Exploring the impact of acute physical activity on creative thinking: a comprehensive narrative review with a focus on activity type and intensity. *Discover Psychology*, 4(۱), ۳.
- ۱۵) Eragamreddy, N. (۲۰۱۳). Teaching creative thinking skills. *International Journal of English language & translation studies*, 1(۲), ۱۲۴-۱۴۵
- ۱۶) Gafour, O. W., & Gafour, W. A. (۲۰۲۰). Creative thinking skills—A review article. *Journal of Education and e-Learning*, 4(۱), ۴۴-۵۸.
- ۱۷) Guo, X., Wang, Y., Kan, Y., Zhang, J., Ball, L. J., & Duan, H. (۲۰۲۴). How does stress shape creativity? The mediating effect of stress hormones and cognitive flexibility. *Thinking Skills and Creativity*, 52, ۱۰۱۵۲۱.
- ۱۸) Habibi, M. I. (۲۰۱۸). *An Analysis of Main Character's Hierarchy of Needs in Zootopia Film* (Bachelor's thesis, Fakultas Adab dan Humaniora UIN Syarif Hidayatullah Jakarta).
- ۱۹) Isfiaty, T. (۲۰۲۳). Symbolism in the Animation's Visuals: The Role of the Creative Sector in Advancing the Utopian. *Waca Cipta Ruang*, 9(۱), ۶۹-۷۲.

- ۲۰) Kartika, K., Yurniwati, Y., & Karsih (۲۰۲۴). The Impact Project Based Learning of Animation-Assisted Videos on the Capability for Creative Thinking in Light of Self-Efficacy. *Jurnal Elementaria Edukasia*.
- ۲۱) Koldosheva, D. (۲۰۲۴). METHODS OF TEACHING LOGICAL CREATIVE THINKING TO PRIMARY SCHOOL STUDENTS. *Science and innovation*, 3(B۳), ۲۳۶-۲۳۸.
- ۲۲) Kenett, Y. N. (۲۰۲۴). The role of knowledge in creative thinking. *Creativity Research Journal*, ۱-۸.
- ۲۳) Kulmuminov, U., & Mukhtarova, L. (۲۰۲۳). POSSIBILITIES OF CREATIVE THINKING AND ITS MANIFESTATION IN THE EDUCATIONAL PROCESS. *Open Access Repository*, 4(۰۲), ۸۱-۸۴.
- ۲۴) Sawitri, Y., Asrizal. (۲۰۲۴). The Validity and Practicality of Integrated Thematic Digital Science Teaching Materials with the Iqra Learning Model to Improve Concept Mastery and Creative Thinking. *Jurnal Penelitian Pembelajaran Fisika*, 10(۱), ۷۷-۸۵.
- ۲۵) Sternberg, R. J., & Lubart, T. I. (۱۹۹۶). Investing in creativity. *American psychologist*, 51(۷), ۶۷۷.
- ۲۶) Yulianti, E., Rahman, N. F. A., Rahmadani, A., Phang, F. A., & Suwono, H. (۲۰۲۵). Exploring Students' Creativity Using STEAM-Based Reading Texts. *Journal of Advanced Research in Applied Sciences and Engineering Technology*, 44(۱), ۱۸۱-۱۸۷.
- ۲۷) Zhang, L. F. (۲۰۰۲). Thinking styles and the big five personality traits. *Educational psychology*, 22(۱), ۱۷-۳۱.