



انیمیشن‌های فانتزی و تخیل کودکان: یک مطالعه کیفی

احسان شاه‌قاسمی*

مریم خالقی‌پور**

چکیده

پژوهش حاضر با استفاده از رویکرد کیفی، تلاش می‌کند تا به مطالعه رابطه میان انیمیشن‌های فانتزی محور و تخیل^۱ کودکان بپردازد. برای نیل به این هدف با ۶۵ کودک پسر و دختر در سنین ۶ تا ۱۲ سال مصاحبه نیمه استاندارد انجام شده است. کودکان در دو گروه جداگانه مورد مطالعه قرار گرفتند و مصاحبه‌های به دست آمده تحلیل، کدگذاری و مقوله‌بندی شدند. نتایج نشان داد که تخیل کودکانی که برنامه‌های فانتزی محور را زیاد تماشا می‌کردند، معطوف به فضای انیمیشن‌ها و شخصیت‌های موردعلاقه‌شان بود و تخیل آنها بیشتر صرف تفکر یا تغییر در داستان‌های این برنامه‌ها می‌شد. همچنین تصویر ذهنی کودکان در این گروه از آینده جهان، تصویری متشکل از واقعیت و فانتزی بود و میان خود واقعی و خود ایده‌آل کودکان فاصله بسیاری وجود داشت. اما کودکانی که برنامه‌های فانتزی محور را کم‌تر تماشا می‌کردند، بیشتر در باب آینده دور و نزدیک و علل وقایع پیش آمده تفکر می‌کردند. تصویر ذهنی کودکان در این گروه از آینده جهان، تصویری واقعیت محور بود و میان خود واقعی و خود ایده‌آل کودکان فاصله منطقی برقرار بود. به عنوان نتیجه، داده‌های به دست آمده در پژوهش حاضر نشان داد که کودکانی که برنامه‌های فانتزی محور را زیاد تماشا می‌کنند، همیشه در چارچوب امر فانتزی، تخیل می‌کنند.

واژگان کلیدی: کودکان، تخیل، جهان مجازی، انیمیشن، جهان واقعی.

* استادیار، گروه ارتباطات، دانشکده علوم اجتماعی، دانشگاه تهران؛ نویسنده مسؤل

** کارشناس ارشد ارتباطات، دانشکده علوم اجتماعی، دانشگاه تهران

مقدمه و طرح مسئله

تخیل یکی از مهم‌ترین پدیده‌های ذهنی به‌شمار می‌رود. هر فرد در روز بارها آینده خود را با تخیل پیش‌بینی می‌کند و تصویرهای مختلفی از آینده در ذهن خود می‌سازد. از طرفی تخیل کردن محدود به تصاویر و صداهایی است که انسان در طول حیات خود دیده و شنیده است و تنها بر مبنای همین تصاویر و صداهای شناخته شده می‌تواند تخیل کند. و تنها می‌تواند این کیفیات را با یکدیگر ترکیب کند و صورت‌های جدید و گاهی خارق‌العاده تولید کند.

اندیشمندان حوزه روانشناسی اذعان می‌کنند که افراد از سنین کودکی شروع به شناختن مسائل ساده، اشیاء و افراد پیرامون خود می‌کنند و سپس با افزایش سن، رشد شناختی کودکان توسعه می‌یابد و مقاصد پیچیده‌تری را درک می‌کنند (ولمن^۲ و لاگاتوتا^۳، ۲۰۰۴). همچنین پیازه معتقد است که سنین بین ۷ تا ۱۱ سالگی نقطه عطفی در پیشرفت شناختی کودک است. زیرا در این مرحله کودک می‌تواند به صورت ذهنی بر روی مسائل مختلف کار کند (مکلید^۴، ۲۰۱۵). تخیل انسانی بنیان جهان متمدن است. گرچه اکثر تخیلات هرگز تحقق نمی‌یابند، گروهی از تخیلات که محقق می‌شوند فرجام بشر را برای هزاره‌های آینده تعیین می‌کنند. تخیل از همان آغاز با بشر زاده می‌شود و رشد تخیل در دوران کودکی در کنار رشد و توسعه فیزیکی مغز انجام می‌شود. پس لازم است برای مطالعه ابعاد مختلف تخیل، عناصری که براساس آنها تخیل شکل می‌گیرد را در سنی که اولین تخیلات خودآگاهانه در ذهن افراد ایجاد می‌شود، بررسی کنیم.

جهان امروز مملو از صداها و تصاویری است که بر بستر فضای دیجیتال، تجربه‌های نوینی از سرگرمی را برای کودکان ایجاد کرده‌اند. تماشای انیمیشن‌های مختلف در تلویزیون‌های دیجیتال، رایانه، تبلت و موبایل، بخش عمده‌ای از تصاویر و صداهایی را شامل می‌شود که کودکان در طول روز با آنها مواجه هستند. به همین دلیل بدون شناخت آنها، تحلیل مسئله‌ی مورد نظرمان ممکن نیست. اغلب کودکان زمان زیادی را صرف تماشای انیمیشن‌ها می‌کنند و به‌طور منظم برنامه‌هایی را تماشا می‌کنند یا بازی‌هایی را انجام می‌دهند که از نظم طبیعی و روابط علیت در جهان واقعی پیروی نمی‌کنند. آن‌ها ممکن است در مورد اشیایی که سخن

می‌گویند و یا از انسان‌هایی با قدرت‌های خارق‌العاده و «معجون‌های جادویی که می‌توانند کسی را جوان یا نامرئی کند، یاد بگیرند. ازدیاد چنین داستان‌هایی با نقض قوانین علیت زندگی روزمره، خرد عمومی را بازتاب می‌دهد که کودکان قادرند تا پیامدهای غیرمحتمل و حتی غیرممکن را در تخیلاتشان بازنمایی کنند» (لین^۵، ۲۰۱۶). از طرفی بسیاری از همین انیمیشن‌ها، در کنار استفاده از عنصر تخیل، از یک نظم واقعی نیز پیروی می‌کنند و روابط علیت در جهان واقعی هم‌زمان هم نقض می‌شوند و هم مورد استفاده قرار می‌گیرند. برای مثال یک کاراکتر هم‌زمان هم دارای نیروی خارق‌العاده است و هم با رفتارها و ویژگی‌های یک فرد عادی و در جهانی با مختصات بسیار شبیه به جهان حقیقی زندگی می‌کند، به همین دلیل به چنین فضایی «واقعیت جادویی» می‌گویند.

همین ویژگی موجب می‌شود تا مرزهای میان تخیل و واقعیت کم‌رنگ‌تر شوند. البته کودک همچنان تخیل را از واقعیت تمیز می‌دهد (تایلور^۷ و کارسون^۸، ۲۰۰۵) اما قرار گرفتن مکرر تخیل در کنار واقعیت باعث می‌شود که دوگانه امر خیالی و امر واقعی یعنی قرار گرفتن تخیل در برابر واقعیت جای خود را به هم‌نشینی دهد و تخیل در کنار واقعیت دیده شود. امری که در جهان واقعی امکان ظهور و بروز ندارد و فقط می‌توان آن را در فضایی فانتزی تصور کرد. به همین دلیل کودک این بعد را خودش به فضای حقیقی اضافه می‌کند. کودک در ذهن خود به صورت خیالی و یا با نقاشی و همچنین در بازی‌های فیزیکی می‌تواند ابعاد خیالی مطلوب خود را تا حدی که قواعد فیزیکی جهان حقیقی اجازه می‌دهند، به فضای واقعی اضافه کند و بر مبنای درک خود از جهان پیرامون، آینده را پیش‌بینی می‌کند. پس مسئله اولی که به آن خواهیم پرداخت، چگونگی تفکر کودکان در باب آینده است.

مسئله دومی که در پژوهش حاضر به آن خواهیم پرداخت، تفاوت میان خود واقعی و خود آرمانی در کودکان است. براساس تقسیم‌بندی که منصور (۱۳۹۱) از دوران کودکی ارائه می‌دهد، کودکی سوم یا پایانی، بین سنین ۶ تا ۱۲ سال است و در این دوران کودک به ساخت هویت خود می‌پردازد. فرض پژوهش حاضر این است که کودکانی که برنامه‌های فانتزی محور را زیاد تماشا می‌کنند، به دلیل علاقه به شخصیت‌های اصلی و قهرمانان داستان‌ها، تمایل دارند تا به آنها

شبهه شوند. اما قهرمانانی که کودکان تمایل دارند مانند آنان باشند، دارای وجوه فانتزی و قدرت‌های ماورایی هستند که عملاً وجود آنها در فضای حقیقی ممکن نیست. پس به نظر می‌رسد که خود آرمانی کودکان در این گروه با خود واقعی‌شان فاصله نسبتاً زیادی داشته باشد و همین مسئله می‌تواند چالش‌هایی را برای کودکان به وجود آورد. این درحالی است که احتمالاً کودکانی که برنامه‌های فانتزی محور را کم تماشا می‌کنند، خود آرمانی و خود واقعی نزدیک‌تری به هم دارند.

ادبیات پژوهش

ادبیات پژوهشی در باب تخیل در حوزه واقعیت مجازی کم‌تر از سایر حوزه‌های تخیل مانند هنرهای بصری، ادبیات و آموزش است. علاوه بر این، غالباً پژوهش‌ها بر تخیل فعال و خلاقانه تأکید دارند و بیشتر پژوهش‌هایی که به رابطه انیمیشن‌ها و بازی‌های دیجیتالی بر کودکان پرداخته‌اند، خشونت و فعالیت‌های پرخاشگرایانه کودکان را مدنظر داشته‌اند.

بلتن^۹ (۲۰۰۱) در پژوهش خود با عنوان «تلویزیون و تخیل: یک تحقیق درباره تأثیر رسانه بر داستان‌سازی کودکان»^{۱۰} که به اثر تلویزیون بر تخیل کودکان پرداخته است، نوع نگاه دیگری از ارتباط برنامه‌های تصویری مانند تلویزیون بر تخیل کودکان را مدنظر قرار داده است. وی معتقد است که تلویزیون، تخیل خلاق کودکان را فرو می‌نشاند. اندرو تاینر^{۱۱} (۲۰۱۷) در مقاله خود با عنوان «کنش، قضاوت و تخیل در تفکر هانا آرنت»^{۱۲} مبحث بسیار مهمی را در باب فاصله واقعیت و تخیل بیان می‌کند. آن‌ها اذعان می‌کنند که در نگاه هانا آرنت، تخیل، کنشگران و بازیگران سیاسی در یک جامعه را قادر می‌سازد که جهان جدیدی را تصور کنند که می‌تواند متفاوت از جهان واقعی به نظر برسد. اما نکته مهمی که وی مطرح می‌کند این است که این جهان تخیل شده باید شباهت‌هایی با جهان واقعی را در خود داشته باشد تا تماس میان حقیقت^{۱۳} و واقعیت^{۱۴} از بین نرود. گری^{۱۵} و پولاسچک^{۱۶} (۲۰۰۰) در باب تخیل کردن در پژوهش خود با عنوان «تخیل و حافظه»^{۱۷} بر این باورند که تخیل کردن چیزی مغایر با آنچه در واقعیت وجود دارد، می‌تواند منجر به تغییر ذهن شود و مطالعات نشان داده

است، هنگامی که مردم در مورد چیزی فکر می‌کنند یا یک رخداد مصنوعی را تخیل می‌کنند تمام ذهنیت‌های نادرست ممکن است در ذهن آنها کاشته شود. در این پژوهش آن‌ها از «تورم تخیل»^{۱۸} نام می‌برند.

وارد^{۱۹} (۲۰۱۸) در پژوهشی کیفی بر روی کودکان با عنوان «چه چیزی در یک رؤیا وجود دارد؟ عناصر طبیعی، ریسک و بخش‌های بی‌ثبات در طرح فضایی رؤیای کودکان»^{۲۰}، از آن‌ها خواسته است که محیط‌های بازی که دوست دارند را نقاشی کنند و به تصویر بکشند. نتایج این پژوهش نشان داده است که بازی‌ها و محیط‌های بازی که کودکان تخیل می‌کنند و به آنها علاقه دارند با آنچه که در فضای حقیقی و در بسیاری از مدارس و مکان‌های دوران کودکی وجود دارد متفاوت است.

در بسیاری از این پژوهش‌ها تخیل موضوع محوری بوده است و بیشتر مباحثی که در این حوزه مطرح شده، در باب انواع تخیل، تخیل مولد، تورم تخیل و ایده‌آل‌های کودکان بوده است. اما موضوع پژوهش حاضر بر ارتباط تخیل کودکان و برنامه‌های فانتزی محور تأکید دارد و در واقع ما بعد فانتزی را به ابعاد پیشین اضافه کرده‌ایم. به این منظور در ابتدا چارچوب مفهومی که براساس آن پژوهش حاضر انجام شده است را شرح می‌دهیم. سپس روش به‌کارگرفته شده در این مقاله را توضیح خواهیم داد و پس از آن یافته‌های پژوهش را ارائه خواهیم کرد.

نظریه ناهمخوانی خودها

هیگینز^{۲۱} (۱۹۸۷) براساس مطالعاتی که در گذشته در مورد «خود»^{۲۲} انجام شده بود نظریه‌ای را با عنوان *ناهمخوانی خودها* مطرح کرد. به عقیده وی، «سه دامنه اصلی در باب خود وجود دارد: ۱- خود واقعی؛ که بازنمایی فرد از نگرش‌هایی است که کسی (خودش یا دیگران) اعتقاد دارند که آن شخص واقعاً دارای آن اعتقادات است. ۲- خود آرمانی^{۲۳}؛ که بازنمایی فرد از نگرش‌هایی است که کسی (خودش یا دیگران) در حالت آرمانی دوست دارد تا داشته باشد (مانند بازنمایی شخص از امیدها، آرزوها و امیال برای خود). ۳- خود بایسته^{۲۴}؛ که بازنمایی فرد از

نگرش‌هایی است که کسی (خودش یا دیگران) اعتقاد دارد شخص باید آنها را داشته باشد (مانند بازنمایی از احساس تکلیف، وظیفه و مسئولیت).

نظریه ناهمخوانی خودها، نتایج مختلفی را به دست آورد، از جمله اینکه: «هر چقدر اندازه و دسترسی به نوع خاصی از اختلافات میان خودهایی که هر فرد تجربه می‌کند بیشتر باشد، فرد از نوعی ناراحتی مرتبط با انواع خودهای مختلف رنج خواهد برد. این فرضیه در یک سری از مطالعات همبستگی و تجربی مورد آزمایش قرار گرفت، نتایج نشان داد زمانی که اندازه یا دسترسی بین خود واقعی و خود آرمانی بیشتر بود، افراد بیشتر از افسردگی‌های عاطفی رنج بردند (مانند ناامیدی، نارضایتی و ناراحتی). اما زمانی که اندازه و دسترسی بین خود واقعی با خود بایسته بیشتر بود، افراد بیشتر از پریشانی عاطفی رنج می‌بردند (مانند ترس، بی‌قرار بودن و تنش) (هیگینز، ۱۹۸۷).

نظریه ژان پیازه و مفاهیم اصلی آن

مهم‌ترین نظریه‌ای که درباره رشد شناختی ارائه شده نظریه دانشمند سوئیسی ژان پیازه است. در ادامه بخشی از مفاهیم کلیدی نظریه وی که ارتباط بیشتری با پژوهش ما دارد، ذکر شده است.

مراحل رشد شناختی در نظریه پیازه

مهم‌ترین بخش نظریه پیازه توصیفی است که از مراحل رشد ذهنی انسان ارائه می‌کند. در این نظریه، رشد ذهنی از تولد تا بزرگسالی به چهار مرحله اصلی تقسیم می‌شود. با توجه به اینکه نمونه مورد مطالعه ما در پژوهش حاضر کودکان ۶-۱۲ سال هستند، تأکید ما بیشتر بر اواخر مرحله دوم و همچنین مرحله سوم و چهارم است.

در مرحله دوم یا همان مرحله پیش عملیاتی (دو تا هفت سالگی)، جهان کودک دیگر محدود به زمان حال نیست، بلکه هم بود و نبود چیزها و هم حال، گذشته و آینده را درمی‌یابد. همچنین شیوه استفاده از علائم به صورت‌های گوناگون دیده می‌شود: تقلید نمونه‌وار، بازی نمایشی، نقاشی، تخیل یا تصاویر درونی و زبان (سیف و همکاران، ۱۳۹۲: ۷۹-۸۰). در مرحله

عملیات عینی (هفت تا یازده سالگی)، کودکان از طریق تفکر برحسب اعمال محسوس و عینی می‌توانند دربارهٔ امکانات اعمال مختلف و نتایج حاصل از آنها اندیشه کنند. در این مرحله همچنین کودکان می‌توانند اعمال را پیش‌بینی کنند و نتایج آنها را از پیش حدس بزنند (سیف، ۱۳۹۷: ۸۷-۸۸). مرحلهٔ عملیات صوری یا انتزاعی (از یازده تا پانزده سالگی) شامل اندیشه‌های نوجوان، فرضیات و امکانات می‌شود. به سخن دیگر، کودک در مرحلهٔ عملیات محسوس در دنیای واقعی زمان حال زندگی می‌کند، اما نوجوان در مرحلهٔ عملیات صوری در دنیای فرضیات و امکانات آینده سیر می‌کند. بنابراین، نوجوان با تصور دنیایی بهتر از آنچه هست به انتقاد از وضع موجود می‌پردازد و با سری پر از اندیشه‌ها و تخیلات بلند پروازانه به استقبال ماجراجویی‌ها می‌رود (سیف، ۱۳۹۷: صص ۹۳-۹۲).

گفتار درونی

به عقیدهٔ ویگوتسکی^{۲۵} (۱۳۶۵: ۵۰) «هرگونه گسستی در جریان هموار فعالیت، در حکم محرکی برای گفتار خودمدارانه به شمار می‌رود... گفتار خودمدارانه مرحله‌ای است انتقالی (گذار) در حرکت تکاملی از سوی گفتار آوایی به سمت گفتار درونی». همچنین این دو نوع گفتار دلایل متعددی دارند: مثل برنامه‌ریزی برای کار یا زندگی، کنترل رفتار و عواطف (مثلاً داخل ذهن می‌گوید چرا من عصبانی شدم) و یا حل خلاقانه یک مشکل. گفتار درونی اهمیت بسیاری در شکل‌گیری تفکر ما دارد. برای فهم این مسئله که تخیل کودکان آیا منجر به گفت‌وگوی درونی و خلاقیت می‌شود یا خیر و درک این مسئله که آنها از این گفت‌وگوها برای چه‌کاری استفاده می‌کنند از این نظریه استفاده کرده‌ایم. اهمیت این نظریه برای پژوهش حاضر در این است که گفتار درونی کودکان تعیین‌کننده برخی جنبه‌های مصرف انیمیشن‌ها، و مخصوصاً خیالپردازی دربارهٔ انیمیشن‌هاست.

روش شناسی تحقیق

با توجه به اینکه هدف پژوهش حاضر نزدیک شدن به یک چارچوب نظری برای استفاده در پژوهش‌های آتی است، از میان روش‌های مختلف، از مصاحبه^{۲۶} و از روش مصاحبه نیمه

استاندارد^{۲۷} استفاده خواهیم کرد. همچنین این روش برای «بازسازی نظریه شخصی» (فلیک^{۲۸}، ۱۳۹۶: ۱۷۲) مناسب است. در واقع تنها راه کسب اطلاعات از آنچه که در ذهن کودکان می‌گذرد گفت‌وگو به روش مصاحبه است. زیرا روش‌هایی که بر مشاهده مبتنی هستند نمی‌توانند حالات و باورهای ذهنی افراد را آشکار سازند. به همین دلیل لازم است ابتدا از طریق مصاحبه نسبت به حالات ذهنی نمونه مورد مطالعه آگاهی یافت و سپس از طریق مشاهده همراه با مشارکت رفتارها و اعمال فیزیکی کودکان را نیز شناخت و این همان کاری است که در این پژوهش قصد داریم انجام دهیم: یعنی تلفیق مصاحبه و مشاهده همراه با مشارکت.

مصاحبه با کودکان شامل ۱۰ سوال است که ۴ سوال ابتدایی آن را از پژوهش سینگر^{۲۹} (۱۹۶۱) که تابلور و کارسون (۲۰۰۵) در پژوهش خود با عنوان «دوستان خیالی و شخصیت‌های جعلی^{۳۰}» نیز از آن یاد کرده‌اند، وام گرفته‌ایم و سپس به تناسب موضوع خود ۶ سوال تکمیلی را به آن اضافه کرده‌ایم. برخی از اطلاعات احتمالاً پس از مصاحبه با کودکان همچنان ناگفته می‌مانند. به همین دلیل برای تکمیل کردن اطلاعاتی که از کودکان به دست می‌آید با مادران آنها نیز مصاحبه انجام داده‌ایم. و به این دلیل که ممکن است کودکان برخی از رفتارهای خود را در گروه یا فضایی دور از محیط خانواده نشان دهند، تصمیم گرفتیم با معلمان نیز مصاحبه کنیم. دلیل دیگر نیز فعالیت‌های کودکان مانند نقاشی کشیدن در محیط مهدکودک و مدرسه است که مطابق پژوهش‌هایی که انجام شده (روبین^{۳۱} و گلوریا^{۳۲}، ۲۰۱۸ و بلاند^{۳۳}، ۲۰۱۲) «زبان نقاشی^{۳۴}» به‌عنوان ابزاری برای شناخت حالات ذهنی و تفکرات مفهومی کودکان شناخته شده است. همچنین در پژوهش حاضر تصمیم گرفتیم تا برای کسب اطلاعات تکمیلی‌تر و دقیق‌تر، به‌عنوان یک کمک مربی در میدان مورد مطالعه حاضر شویم. به همین دلیل یکی از نویسندگان این مقاله به مدت ۱۰ روز به‌عنوان دستیار مربی فعالیت کرد تا از نزدیک بخشی از میدان مورد مطالعه را مشاهده کند.

در پژوهش حاضر مطابق با مسئله پژوهش، باید به افراد مرتبط با نظریه پژوهش (کودکانی که در معرض برنامه‌های فانتزی محور بالا و پایین قرار دارند)، سن افراد، مکانی که مطالعه در آن انجام بگیرد و مدت زمانی که مصاحبه‌ها و مشاهدات باید انجام شوند، دقت می‌کردیم.

بنابراین تصمیم گرفتیم تا مطالعه را بر روی کودکان ۶-۱۲ سال متمرکز کنیم. که مطابق نظریات مختلف، این بازه سنی، سنین کودکی محسوب می‌شوند.

مسئله بعدی در امر نمونه‌گیری تعداد نمونه مناسب برای هر پژوهش است و اینکه پژوهشگر تا چه زمانی باید نمونه‌گیری را ادامه دهد. اشتراوس و کربین (۱۳۹۶: ۲۳۰) اذعان می‌کنند که در هنگام نظریه‌سازی گردآوری داده‌ها باید تا زمانی انجام شود که به اشباع نظری برسیم، و مقوله‌ها اشباع شوند (گلیسر^{۳۵}، ۱۹۷۸: ۱۲۶-۱۲۴؛ گلیسر و استراوس^{۳۶}، ۱۹۶۷: ۶۱-۶۲، ۱۱۱-۱۱۲). به دلیل نیاز برای رسیدن به اشباع نظری در هر گروه، تعداد نمونه‌های هر گروه در پژوهش حاضر متفاوت است. و هنگامی که احساس کردیم به اشباع نظری رسیده‌ایم و پاسخ‌های کودکان نکته جدیدی را به پاسخ‌های قبلی اضافه نمی‌کند، برای اطمینان باز هم چند نمونه دیگر گرفتیم و سپس انجام مصاحبه در آن گروه را متوقف کردیم. بر این مبنای ۶۵ کودک دختر و پسر مصاحبه انجام دادیم که ۴۵ نفر آنها را کودکان دختر و ۲۰ نفر دیگر را کودک پسر تشکیل دادند. همچنین برای تحلیل داده‌های به دست آمده از مصاحبه‌ها و مشاهدات، از رویکرد «نظریه زمینه‌منا^{۳۷}» که گلیسر و اشتراوس (۱۹۶۷) از پیشگامان آن بوده‌اند استفاده کرده‌ایم. مطابق نظر اشتراوس و کربین^{۳۸} «منابع داده‌ها در نظریه زمینه‌ای مصاحبه و مشاهده است» (۱۹۹۴: ۲۷۳) و داده‌های به دست آمده از مصاحبه‌ها و مشاهدات باید ابتدا کدگذاری باز، کدگذاری محوری و درنهایت برای به دست آوردن مقوله‌ها باید کدگذاری گزینشی را انجام دهیم. به همین دلیل تلاش کرده‌ایم تا در پایان به یک چارچوب نظری نوین نزدیک شویم.

یافته‌های پژوهش

چنانچه ذکر کردیم، در این پژوهش با ۶۵ کودک پیش دبستانی تا پایه ششم دبستان مصاحبه انجام داده‌ایم. ابتدا کودکان را در دو گروه «تماشای برنامه‌هایی با فانتزی بالا^{۳۹}» و «تماشای برنامه‌هایی با فانتزی پایین^۱» تقسیم‌بندی کردیم. مطابق تقسیم‌بندی کودکان به دو گروه «تماشای برنامه‌هایی با فانتزی بالا» و «تماشای برنامه‌هایی با فانتزی پایین»، ۱۶ دختر در گروه اول و ۲۹ نفر دیگر در گروه دوم قرار گرفتند. لازم به ذکر است که این تقسیم‌بندی براساس میزان مصرف

رسانه‌ای آنها انجام نشده است بلکه براساس میزان تماشای برنامه‌های فانتزی به وسیله کودکان این تقسیم‌بندی صورت گرفته است؛ چرا که برخی از کودکان مصرف‌کننده قوی رسانه بودند ولی برنامه‌های فانتزی محور را خیلی کم تماشا می‌کردند، به همین دلیل در همان دسته فانتزی پایین قرار گرفته‌اند. نکته مهمی که لازم است به آن اشاره کنیم، این است که چگونه تماشای کودکان در دو واژه «کم» و «زیاد» اندازه‌گیری شده است؟ اندازه‌گیری این دو واژه از کتاب سینگر (۲۰۰۵) وام گرفته شده است که کودکانی که بالای ۳ ساعت در روز برنامه‌های موردعلاقه‌شان را تماشا می‌کنند، مصرف‌کنندگان قوی در نظر گرفته شده‌اند و کودکانی که زمانی کمتر از ۳ ساعت در یک روز را به تماشای برنامه‌ها اختصاص می‌دهند مصرف‌کنندگان کم به حساب می‌آیند. به همین دلیل از تمامی کودکان در ابتدا میزان تماشای روزانه‌شان را پرسیده‌ایم و سپس براساس برنامه‌های موردعلاقه‌شان آن‌ها را در دو گروه فانتزی محور و غیرفانتزی یا فانتزی پایین تقسیم کرده‌ایم.

تحلیل یافته‌های به دست آمده از کودکان دختر

انیمیشن موردعلاقه

تقسیم‌بندی برنامه‌ها مطابق آنچه که در بخش نظری پژوهش ذکر شد، صورت گرفت. یعنی برنامه‌ها به صورت تک‌تک مطالعه شدند و برنامه‌هایی که فضای غالب آنها سورئال^{۴۰} و فانتزی بوده است در دسته برنامه‌هایی با فانتزی بالا قرار گرفته‌اند. و برنامه‌هایی که دارای فضای تخیلی (پیش از این تفاوت تخیل و فانتزی تشریح شد) یا نسبتاً واقع‌گرا بوده‌اند در دسته برنامه‌هایی با فانتزی پایین قرار گرفته‌اند.

بازی فانتزی یا واقعی

پرسش دوم درباره بازی‌های فیزیکی مورد علاقه کودکان بود. هدف از طرح این پرسش این بود که ببینیم که آیا رابطه‌ای میان برنامه‌هایی که کودکان دختر تماشا می‌کنند با بازی‌های موردعلاقه‌شان وجود دارد یا خیر؟ براساس تحلیل داده‌ها مشخص شد که تفاوت در تماشای

برنامه‌های با فانتزی بالا و پایین، تفاوتی در بازی‌های فیزیکی موردعلاقه کودکان را نیز ایجاد کرده است. به نحوی که غالب کودکان دختر در بازی‌های موردعلاقه خود اشتراکات فراوانی داشتند اما کودکانی که برنامه‌های با فانتزی بالا تماشا می‌کردند، تقلید از نقش شخصیت‌های آن برنامه‌ها، یکی از بازی‌های موردعلاقه‌شان بود که هم به تنهایی و هم در جمع دوستانشان انجام می‌دادند. به نمونه‌های زیر توجه کنید:

«من نقش آنا و السا رو بازی می‌کنم. چادر می‌زنم سرم با دست‌هام می‌رم چیزها رو بیخ

می‌کنم. الکی» (ترنم، پیش دبستانی).

«بیشتر نقش آنا و السا رو بازی می‌کنم. توی بازی‌ها خودم اون شخصیت می‌شم. دوست

دارم واقعاً می‌تونستم جاشون باشم». (درسا، کلاس چهارم)

سایر کودکان دختری که اصلاً این برنامه‌ها را تماشا نمی‌کردند یا کم تماشا می‌کردند بازی‌های موردعلاقه‌شان بیشتر تقلید اعمال واقعی و اشخاص واقعی بود. بازی‌هایی مثل مامان‌بازی، خاله‌بازی و یا بازی‌هایی با میزان فعالیت فیزیکی بالا، مانند موش و گربه، قایم موشک و گرگم به هوا.

پیاژه نیز معتقد است بازی‌های تقلیدی دو دسته هستند: اول؛ عملیات ذهنی متحرک‌سازی شفاهی و متحرک‌سازی به وسیله شناسایی و فعال کردن قوه تخیل کودک. مثلاً اینکه دختری خیال می‌کند که به جای مادرش است. دوم؛ اغلب بازی‌های تقلیدی کودکان، حداقل در فرهنگ مدرن غربی، از قلمرو فانتزی و تخیل گرفته شده‌اند. تصاویر ذهنی متحرک در بازی‌های کودکان اغلب از جهان خیالی که آنها در داستان‌ها، کتاب‌های کودکان، سینما، تلویزیون و بازی‌های رایانه‌ای ملاقات می‌کنند، وام گرفته شده‌اند (اریل، ۲۰۰۲: ۱۰-۸).

تفکر و گفت‌وگو پیش از خواب

یکی از راه‌های شناخت تخیلات کودکان، شناخت افکار آنها پیش از خواب است. براساس شناخت افکار کودکان هنگام خواب می‌توانیم به واقعیت محور بودن یا تخیل محور بودن ذهن

کودکان پی ببریم. به همین دلیل از کودکانی که نمونه پژوهش حاضر را تشکیل می دهند پرسیدیم که آیا قبل از خواب با خود صحبت می کنند؟ و اینکه قبل از خواب به چه چیزهایی می اندیشند؟ نتایج نشان داد که از ۱۶ نفری که مصرف کننده برنامه های تخیلی محور بودند، ۱۳ نفر با شخصیت های غیرواقعی صحبت و به داستان های خیالی فکر می کردند. برخی از کودکان بیان کردند که خواب شخصیت های موردعلاقه شان را می بینند و بسیار لذت می برند، به گونه ای که دوست ندارند از خواب بیدار شوند. برخی از کودکان سنین پایین تر قبل از خواب با دوستان خیالی یا با عروسک های خود در ذهنشان گفت و گو می کردند.

در ذیل نمونه ای از صحبت های کودکانی که به داستان ها و شخصیت های فانتزی فکر می کردند، آمده است:

«همیشه دوست دارم خواب کارتون ببینم. یه بار داشتم خواب کارتون می دیدم هی مامانم صدام می کرد می گفت بیا شام حاضره. هی بهش می گفتم بذار بخوابم و دوباره می خوابیدم. یه انیمیشنی هست که یه دختریه توی مغزش یه موجوداتی هستن دارن کنترلش می کنن. دوست دارم خواب اون رو ببینم و اون موجودات بیان توی مغزم کنترلش کنن. دوست دارم قیافه ام رو خنده رو کنند. یا مثلاً خواب دیدم خودم رو کردم سیندرلا بعد وارد کارتون شدم. مثلاً رفته بودم داخل قصر بعد مامانم بیدارم کرد بهش گفتم مامان داشتم با پرنسس می رقصیدم چرا بیدارم کردی. مامانم می گفت پرنسس چیه عزیزم داری چی می گی؟ بهش می گفتم دارم خواب سیندرلا می بینم. دوباره خوابیدم رفتم اونجا ادامه اش دادم.» (آرتا، کلاس سوم).

اما کودکانی که کمتر برنامه های فانتزی محور تماشا می کردند، یا اصلاً تماشا نمی کردند علاقه ای به گفت و گو با خود نداشتند. همچنین بیشتر کودکان به آینده نزدیک یا دور فکر می کردند. برای مثال:

«خوب بستگی داره. اگر فرداش امتحان داشته باشم به امتحانم فکر می کنم. اگر فردا باید می رفتم مدرسه فکر می کنم که چه کارهایی باید انجام بدم که به سوالات پاسخ بدم. خیلی با خودم حرف نمی زنم» (آیرا، کلاس پنجم)

«وقتی می‌خوابم مثلاً فردا امتحان دارم یا به موقعیت‌های آینده‌ام فکر می‌کنم که مثلاً من واقعاً می‌تونم در دانشگاه قبول بشم یا موفقیت‌هایی داشته باشم که باعث سربلندی‌ام بشه؟»
(مه‌دیه، کلاس ششم)

تنها ۲ نفر اذعان کردند که در ذهن خود داستان‌های خیالی می‌سازند یا داستانی که دیده‌اند را تغییر می‌دهند. لازم به ذکر است که این دو نفر میزان برنامه‌های فانتزی محوری که تماشا می‌کردند از سایر کودکان این گروه بیشتر بود.

آرمانی‌ترین خواسته کودکان

پرسش دیگری که از کودکان دختر پرسیدیم این بود که اگر یک چوب جادویی یا قدرتی داشته باشند که بتوانند کارهای ناممکن را نیز انجام دهند، چه کاری برایشان در اولویت است. سینگر (۱۹۶۱)، نیز در پژوهشی با عنوان *تخیل و توانایی صبر کردن در کودکان* از این روش برای پی بردن به ذهن فانتزی محور یا واقعی محور کودکان استفاده کرده است. وی از کودکان پرسیده است که اگر یک مرد جادویی بخواهد آرزوهای شما را برآورده کند، شما چه آرزوهایی را به او می‌گویید.

نتایج پژوهش حاضر نشان می‌دهد که تقریباً تمامی کودکانی که برنامه‌های فانتزی محور را کم تماشا می‌کنند، در جواب این پرسش به کارهای واقعی محور اشاره کردند. و فقط یک نفر به کارهای فانتزی محور اشاره کرد. کودکانی که سن پایین‌تری داشتند به کارهای شخصی خود مانند بازی کردن اشاره کردند ولی با افزایش سن مواردی که کودکان بیشتر تمایل داشتند تا در جهت خوشحال کردن، برطرف کردن نیاز دیگران و اصلاحات اجتماعی از آن استفاده کنند، افزایش یافت ولی همچنان در سنین بالاتر نیز خواسته‌های فردی بر مبنای واقعیت مطرح بود. به نمونه‌های زیر توجه کنید:

«دوست دارم همیشه شاد باشم، همیشه بازی کنم. همیشه پیش خانواده‌ام باشم، مثلاً با دختر

عموم بازی کنم» (دوریتا، کلاس اول).

«نباید از قدرتی که داریم خودخواهانه استفاده کنیم. باید به نفع همه مردم ازش استفاده کنیم.

مثلاً السا یک قدرتی داشت یخی بود دست خودش هم نبود. همه دنیا رو یخ زده کرده بود

اما چون به خودش اعتقاد پیدا کرد و به خودش امید داشت تونست این قدرتش رو مهار کنه. اگر من قدرت داشتم باشم آرزو می‌کنم آدم‌ها هیچ وقت مریض نشن و داخل دنیا صلح بشه و کسانی که به آرزوهایی دارن مثلاً مریضند دوست دارند شفا پیدا کنند یا مثلاً فقیرند، دوست دارم اونا به آرزوهاشون برسند» (مهديه، کلاس ششم).

اما کودکانی که برنامه‌های فانتزی محور را زیاد تماشا می‌کردند در پاسخ به این پرسش، یا تنها به کارهای فانتزی اشاره کردند یا ترکیبی از کارهای فانتزی و واقعی را نام بردند. تنها دو نفر از پاسخگویان فقط به کارهای واقعی محور اشاره کردند. کودکان پیش‌دبستانی صرفاً به کارهای فانتزی محور اشاره کردند ولی با افزایش سن کارهای واقعی محور نیز هم نشین کارهای فانتزی شد. نکته قابل توجهی که از تحلیل این سوال به دست آمد این بود که کودکانی که دوست داشتند از قدرتشان در راستای کمک به مردم استفاده کنند اذعان می‌کردند که هنگامی که در ذهنشان به انجام این امور می‌اندیشند، ترکیبی از واقعیت و فانتزی در ذهنشان است، به این معنا که کارهای خوب را با استفاده از نیروهای جادویی و خیالی انجام می‌دهند. به نمونه‌های زیر که پاسخ‌های کودکانی است که صرفاً به انجام امور فانتزی محور علاقه داشتند، توجه کنید:

«هرکاری که دلم بخواد می‌تونم انجام بدم. داخل خونم ۸۰۰ تا طوطی از اون مدلی که خودم دارم می‌ذارم. عروس هلندی دارم از اون هم می‌ذارم. واسه همشون دامن‌های کوچولو کوچولو می‌سازم. قصر بزرگی برای خودم می‌سازم. خیلی کارها می‌کنم خیلی کار. اگر اسم ببرم یکی یکی تا صبح طول می‌کشه» (دینا، کلاس پنجم).

در ذیل چند نمونه از پاسخ‌های کودکان دختری که تمایل به هر دو کار یعنی هم فانتزی محور و هم واقعیت محور داشتند، آورده شده است:

«اولین کاری که می‌کردم این بود که مردم رو از دست آدم‌های بد نجات می‌دادم. توی یه کتاب داستان خوندم البته پسرونه است یه ذره که یه خانواده ای بودن قدرت داشتند می‌تونستند پرواز کنند و کارهای اینجوری انجام بدن، بعد می‌تونستند مردم رو نجات بدن. منم دوست دارم قدرت جادویی داشته باشم که نجاتشون بدم. خیلی دوست دارم جادوگر بشم» (محدثه، کلاس دوم).

«من خودم به شخصه خیلی نگران مردم می‌شم. تا اتفاقی میفته خیلی اضطراب و عذاب وجدان می‌گیرم. اولین کاری که می‌کردم این بود که به بیمارها کمک می‌کردم و می‌رفتم پیش مردم و کارهایی که خودشون نمی‌تونند انجام بدن رو براشون انجام می‌دادم. البته تصویری که در ذهنم از کمک کردن خودم دارم ترکیبی از کارهای واقعی و خیالیه. یعنی با داشتن بعضی قدرت‌ها یا کارهای خیالی این کار را انجام می‌دم» (پارمین، کلاس ششم).

تصویر مطلوب خود از نظر کودکان

ما از کودکان پرسیدیم که تمایل دارند تا از نظر ظاهری، ویژگی‌های رفتاری یا داشتن برخی قدرت‌ها متفاوت از شرایط فعلی‌شان باشند یا شخصیت فعلی‌شان را دوست دارند. پاسخ‌های به‌دست آمده نشان می‌دهد که کودکانی که بیشتر برنامه‌های فانتزی محور تماشا می‌کنند، در سنین پایین‌تر علاقه‌مندند تا شبیه شخصیت‌های کارتونی موردعلاقه‌شان باشند اما با افزایش سن و پس از ۸ سالگی تمامی کودکان این گروه علاقه‌مند بودند که در کنار شخصیت خودشان یک سری ویژگی‌های فانتزی و قدرت‌های جادویی را اضافه کنند. تنها دو نفر از کودکان میان سنین ۸ تا ۱۲ سال، که مصرف‌کننده بالای برنامه‌های فانتزی محور بودند تمایل داشتند تا کاملاً تغییر کنند و به شکل شخصیت‌های فانتزی موردعلاقه‌شان درآیند:

«دوست داشتم تمام قدرت‌های دنیا رو داشته باشم. مثلاً روی دیوار راه برم، خوشگل باشم، دامن پرنسسی داشته باشم. کفش‌های پاشنه بلند داشته باشم، برم توی چمن‌ها بعد هر گلی منو ببینه زبان باز کنه با من حرف بزنه. وای خدایا...» (دینا، کلاس پنجم).

در خصوص کودکانی که برنامه‌های فانتزی محور را کم تماشا می‌کردند، نتایج به‌دست آمده از پاسخ‌های آنها نشان داد که هیچ‌یک تمایل نداشتند تا شبیه شخصیت‌های فانتزی شوند و اذعان کردند که همینی که خودشان هستند را دوست دارند و تنها ۲ نفر دوست داشتند که شبیه شخصیت‌های دیگری شوند که البته این شخصیت‌ها فانتزی نبودند یا اگر فانتزی بودند به دلیل قدرت‌های فانتزی، موردعلاقه کودک نبودند بلکه به دلیل توانایی‌های واقعی شخصیت محبوب کودکان بودند.

«دلم می‌خواد شبیه چیز دیگه‌ای باشم. نمی‌دونم ولی دوست ندارم شبیه خودم باشم. دوست دارم هرمانینی گرنجر^{۲۱} باشم که توی هری پاتر. به خاطر اینکه اون بچه زرنگه مدرسه‌شونه» (لینا، کلاس پنجم).

«دوست دارم پیشرفته‌تر باشم. تلاش کنم و چیز بهتری بشم. اینکه بتونم به ساعتی یا چیزهای سخت‌تری درست کنم که هیچ‌کس تا حالا درست نکرده. ولی همینجوری خودم رو دوست دارم» (یلدا، کلاس سوم).

جهان مطلوب از نظر کودکان

برای تکمیل کردن پرسش قبل که مربوط به علاقه کودکان به تغییر یا عدم تغییر خودشان بود، از آنها پرسیدیم که آیا دنیا را همین‌گونه که هست دوست دارند؟ یا تصویر دیگری از دنیای موردعلاقه و آرمانی‌شان در ذهن دارند؟ در پاسخ به این پرسش به نتایج جالبی دست یافتیم. فرض پژوهش حاضر این بود که کودکانی که برنامه‌های فانتزی محور تماشا می‌کنند، علاقه دارند تا دنیا شبیه فضاهای خیالی و فانتزی باشد یا ابعادی از آن را دارا باشد. البته این فرض در پاسخ برخی کودکان نشان داده شد اما به صورت کلی کودکانی که برنامه‌های فانتزی محور را زیاد تماشا می‌کردند، علاقه به تغییر جهان داشتند اما این تغییرات عموماً بر مبنای واقعیت بود. برای مثال کودکانی که تمایل داشتند تا جهان به شکل دیگری اما بر مبنای واقعیت باشد این‌گونه پاسخ دادند:

«کلی درخت داشته باشه. یک عالمه علف داشته باشه. دایناسور هم داشته باشه با کلی گل» (ترنم، پیش دبستانی).

«همه جا سبز باشه. آدم‌ها خوب و خوشحال باشند. همیشه باران بیاره و همه جا گل باشه» (پارمیس، کلاس دوم).

اما کودکانی نیز بودند که تصویر جهان آرمانی مدنظرشان، کاملاً فانتزی محور بود. به پاسخ‌های زیر توجه کنید:

«دوست داشتم دنیا به شکل دیگه داشته باشه، شبیه السا باشه. مثلاً توی برنامه السا نشون می‌ده که شهرشون با ما فرق می‌کنه. دوست داشتم شهرمون شبیه السا باشه. مدرسه‌ها همه جادویی باشن. دوست داشتم کره زمین همه جاش آبی می‌بود» (درسا، پیش دبستانی).

برخلاف کودکانی که برنامه‌های فانتزی محور را زیاد تماشا می‌کردند، از ۲۹ نفر گروه دوم ۲۳ نفر اذعان کردند که دنیا را به همین شکلی که هست دوست دارند و تنها ۶ نفر تمایل داشتند که تغییری در جهان به وجود آورند. در واقع نظر کودکان دختر در هر دو گروه از سن ۱۱ به بالا در باب واقعیت محور بودن، تفاوتی را نشان نداد. بدین صورت که در هر دو گروه کودکان در این سن از علاقه خود به جهانی پیشرفته‌تر و با مردمانی مهربان‌تر سخن گفتند. اما نتیجه این دو سؤال در مجموع نشان داد که کودکان دختر از سن ۱۱ سالگی به بالا در هر دو گروه علاقه به تغییر جهان با اهداف پیشرفت تکنولوژی و بهبود سلامت و روابط میان مردم دارند، با این تفاوت که کودکانی که برنامه‌های فانتزی محور را زیاد تماشا می‌کنند تصویری که از خودشان برای تغییر جهان در آینده دارند تصویری مرکب از واقعیت و فانتزی (داشتن نیروهای مافوق بشری و جادویی) است اما کودکان گروه دوم با نگاهی واقع‌بینانه‌تر به مسائل پیش رو می‌نگرند.

تحلیل یافته‌های به دست آمده از کودکان پسر

پرسش اول در خصوص انیمیشن‌ها و برنامه‌های کودکی بود که کودکان بیشتر دوست داشتند تماشا کنند. و از طریق پاسخ به این پرسش و میزان مصرف کودکان، توانستیم دو گروه «تماشای برنامه‌هایی با فانتزی بالا» و «فانتزی پایین» را از یکدیگر تفکیک کنیم. در مجموع با ۲۰ کودک پسر مصاحبه انجام دادیم که ۸ نفر در گروه اول و ۱۲ نفر در گروه دوم قرار گرفتند.

بازی‌های فانتزی یا واقعی

پرسش دوم درباره بازی‌های فیزیکی و دیجیتالی مورد علاقه کودکان بود. هدف از طرح این پرسش این بود که ببینیم که آیا رابطه‌ای میان برنامه‌هایی که کودکان پسر تماشا می‌کنند با بازی‌های مورد علاقه‌شان وجود دارد یا نه؟ نتایج نشان داد که تمامی کودکانی که برنامه‌های فانتزی محور را زیاد تماشا می‌کردند، بازی‌های تقلیدی یعنی تقلید از شخصیت‌های ابرقهرمان

برنامه های موردعلاقه شان را انجام می دادند. تنها یک نفر علاوه بر تقلید از شخصیت های فانتزی، از بازیکنان فوتبال نیز تقلید می کرد. به عنوان نمونه:

«مثل بتمن می شدم از پنجره می پریم پایین» (سپهر، پیش دبستانی).

«خیلی داخل نقش بازی ها می رم. اول بازیکن های فوتبال بعد هم مرد عنکبوتی و بقیه

شخصیت های کارتون ها» (بهداد، کلاس دوم).

هیچیک از کودکانی که برنامه های فانتزی محور را کم تماشا می کردند، به بازی های تقلیدی براساس شخصیت های فانتزی اشاره نکردند. و تنها یک مورد به بازی تقلیدی براساس واقعیت (دزد و پلیس) اشاره کرد. تمامی کودکان این گروه به بازی های فیزیکی و ورزشی با قاعده مانند: فوتبال، والیبال، قایم موشک، گرگم به هوا و تفنگ بازی اشاره کردند و دو مورد نیز علاوه بر بازی های ورزشی به بازی های باقاعده فکری مانند پازل^{۴۲} و جدول سودوکو^{۴۳} اشاره کردند.

تفکر و گفت و گو پیش از خواب

همان طور که پیش از این بیان کردیم، یکی از راه های شناخت تخیلات کودکان، شناخت افکار آنها پیش از خواب است. از بین ۸ کودک که برنامه های فانتزی محور را زیاد تماشا می کردند، ۶ نفر اذعان کردند که به شخصیت های خیالی و برنامه های موردعلاقه شان فکر می کنند و مانند نتایجی که از کودکان دختر به دست آوردیم، با افزایش سن بعضی از کودکان بیان کردند که داستان های برنامه ها را در ذهن خود تغییر می دهند ولی غالب کودکان با خود گفت و گو نمی کردند. تنها یکی از کودکان بیان کرد که بسیار با خودش صحبت می کند تا جایی که از گفت و گوی زیاد نمی تواند بخوابد. به نمونه های زیر توجه کنید:

«با خودم حرف نمی زنم ولی به چیزای جنگی فکر می کنم» (سپهر، پیش دبستانی).

«مثلاً قسمت جدید انتقام جویان^{۴۴} یا دوباره زنده شدن اولتران^{۴۵} یا مثلاً بازگشت لوکی^{۴۶}؛

این ها رو توی ذهنم برای خودم می سازم می تصور می کنم. می می سازم می تصور

می کنم. خودم داستانش رو تغییر می دم و تخیل می کنم. انقدر تغییرش می دم که دیگه خود

عصر اولتران نیست، یک داستان جدید جدید می شه» (آرمان، کلاس چهارم).

اما کودکانی که برنامه های فانتزی محور را کم تماشا می کردند، پیش از خواب به کارهای موردعلاقه شان، امور روزمره، مدرسه و اتفاقاتی که برایشان رخ داده فکر می کردند. از ۱۲ کودک پسر ۱۱ نفر به آینده دور و نزدیک فکر می کردند و تنها یک نفر اذعان کرد که قبل از خواب به چیزی نمی اندیشد.

«با خودم فکر می کنم زودتر بیدار بشم که برسم به مدرسه. و فکر می کنم دوست دارم بخوابم بعد صبح که بیدار شدم یک ساندویچ کره و پنیر هم بخورم زودتر برم مدرسه» (آرتا، پیش دبستانی).

«معمولاً به روز خوش فردا فکر می کنم. به چیزی مثبت فکر می کنم. فکر می کنم فردا حتماً به روز عالی. حتماً بهم خوش می گذره. اما بدبختانه (با خنده می گوید) فردا هم مثل همون روز قبله و هیچی نمی شه. هیچ چیز خاصی هم پیش نمیاد همون که دیروز اتفاق افتاده فردا هم همونه» (طه، کلاس چهارم).

اما در باب گفت و گو، ۸ نفر از کودکان این گروه اذعان کردند که پیش از خواب با خود صحبت می کنند. اما در واقع هنگامی که توضیح بیشتری در مورد صحبت هایی که با خودشان می کنند از آنها خواستم، دریافتم که بیشتر، مسائل موردعلاقه شان را به خود یادآوری می کنند، و با خود از علاقیشان سخن می گویند نه اینکه گفت و گویی در درونشان صورت بگیرد.

آرامی ترین خواسته کودکان

پرسش دیگری که از کودکان پسر پرسیدیم این بود که اگر یک چوب جادویی یا قدرتی داشته باشند که بتوانند کارهای ناممکن را نیز انجام دهند، چه کاری برایشان در اولویت است. نتایج به دست آمده از پاسخها نشان داد که از میان ۸ کودکی که برنامه های فانتزی محور تماشا می کردند، ۶ نفر به انجام کارهای فانتزی علاقه داشتند و یک نفر از آنها نیز بیان کرد که پیش کسی که نقش فانتزی موردعلاقه اش را بازی می کند می رود. و تنها یک نفر از کارهای واقعی مانند شنا کردن و قایق سواری نام برد. به عنوان نمونه:

«خودم رو به ماکارانی تبدیل می کردم» (احمدرضا، پیش دبستانی).

«خودم باعث یک اتفاقی می‌شدم و خودم به فاجعه‌ای عملاً ایجاد می‌کردم که خودم اون رو درستش کنم بعد قهرمان بشم» (عرفان، کلاس چهارم).

اما از ۱۲ کودکی که برنامه‌های فانتزی محور را کم تماشا می‌کردند، تنها یک نفر به کارهای فانتزی محور اشاره کرد که البته خودش نیز اذعان کرد که این کار را در یک برنامه کودک دیده است:

«مثلاً یکی رو قورباغه می‌کردم. یکی رو در دنیای خودش نگه می‌داشتم. توی یک کارتون دیدم» (آرتا، پیش دبستانی).

اما ۱۱ نفر دیگر پاسخ‌های واقعی محور دادند. پاسخ‌های این دسته از کودکان در طیفی از خواسته‌های فردی تا علاقه به انجام امور بشردوستانه قرار داشت.

تصویر مطلوب خود از نظر کودکان

ما از کودکان پرسیدیم که تمایل دارند تا از نظر ظاهری، ویژگی‌های رفتاری یا داشتن برخی قدرت‌ها متفاوت از شرایط فعلی‌شان باشند یا شخصیت فعلی‌شان را دوست دارند. پاسخ‌ها نشان داد که تمامی کودکان تماشاگر برنامه‌های فانتزی محور، تمایل داشتند تا شبیه شخصیت‌های فانتزی موردعلاقه‌شان شوند یا بخش‌هایی از قدرت یا ویژگی‌های جسمانی‌شان را داشته باشند. در واقع ویژگی مشترک تمامی پاسخ‌ها علاقه کودکان پسر به داشتن «قدرت» و «قهرمان» شدن بود. به پاسخ‌های زیر توجه کنید:

«شبیه بتمن. بتمن رو دوست دارم چون قدرت داره. اگر قدرت بتمن رو داشته باشم همیشه برنده می‌شم» (سپهر، پیش دبستانی)

«دوست داشتم قدرت‌هایی که داخل فیلم‌ها می‌بینم دارند، منم داشته باشم. اون اتفاقات برای من هم بیفته. مثلاً منم بتونم از اون قابلیت استفاده کنم و کسی را نجات بدهم. دوست داشتم ساعت بتتن یا قدرت مرد عنکبوتی را داشته باشم، یا مثلاً داخل فیلم‌ها می‌بینم دانشمنداها چیزهای خیلی پیشرفته‌ای اختراع می‌کنند و دشمن‌های مرد عنکبوتی هم داخل فیلم چیزهای خیلی باحالی دارند. دوست دارم اونجوری باشم» (عرفان، کلاس چهارم).

از ۱۲ کودکی که برنامه های فانتزی محور را کم تماشا می کردند، ۱۱ نفر اذعان کردند که همینی که هستند را دوست دارند و تنها یک نفر از تمایل خود به اینکه به جای یک فوتبالیست باشد سخن گفت. یعنی هیچیک از کودکان از امور فانتزی محور سخن نگفت و تنها یکی از کودکان که بیان می کرد از خودش راضی است، همچنین به داشتن قدرت های ابر قهرمانان نیز علاقه داشت. برخلاف دختران که میل به بهتر شدن داشتند، پسران در این گروه از آنچه که خودشان بودند رضایت داشتند و از تمایل به هیچ گونه تغییری سخن نگفتند.

جهان مطلوب از نظر کودکان

همان طور که در بخش مربوط به کودکان دختر بیان کردیم، برای تکمیل کردن پرسش قبل که مربوط به علاقه کودکان به تغییر یا عدم تغییر خودشان بود، از آنها پرسیدیم که آیا دنیا را همین گونه که هست دوست دارند یا تصویر دیگری از دنیای مورد علاقه و آرمانی شان در ذهن دارند؟ از ۸ کودک در گروه اول، ۶ نفر تمایل داشتند تا جهان بر مبنای امر فانتزی تغییر کند و ۲ نفر دیگر بیان کردند که جهان را به همین شکلی که هست دوست دارند. همچنین از ۱۲ کودک گروه دوم، ۹ نفر بیان کردند که دنیا را به همین صورتی که هست دوست دارند و تنها ۳ نفر تمایل داشتند تا جهان تغییر کند. تغییر مدنظر این دو کودک بر مبنای واقعیت و اصول انسان دوستانه بود:

«دوست داشتم شکل دیگه ای باشه. همه مردم خوب باشند. الان بعضی هاشون خورند ولی

بعضی هاشون خوب نیستند» (حسین، پیش دبستانی).

«جنگ نباشه» (مهدی، کلاس چهارم).

«دوست داشتم مردم با فرهنگ تر باشند. روی دیوار چیزی ننویسند. آشغال هاشون رو در

طبیعت رها نکنند. من توصیه ام به اونها اینه که آشغال هاشون رو داخل کیسه بذارند. چرا

آشغال هاشون رو رها می کنند توی طبیعت؟ دویست سال طول می کشه یعنی به اندازه دو قرن

یعنی دو نفر آدم صد سال عمر کنند و بمیرند، تازه این نایلون جذب زمین می شه. من اصلا

دوست ندارم. یا مثلاً برای چهارشنبه سوری می رن ترقه ها و بمب های دستی پر سر و صدا رو

پرتاب می کنند. مثلاً الان وقتی داریم توی جاده حرکت می کنیم تمام تابلوهای کیلومتر نشان

سیاهند بس که چیزی نوشتند روشن یا ترقه پرت کردند سمتشون. خوب چرا اینجوریه؟
من دوست دارم اینجوری نباشه» (طه، کلاس چهارم).

مصاحبه با مادران و معلمان

مصاحبه با مادران را از این جهت انجام دادیم که ضریب خطای داده‌های به‌دست آمده از کودکان کم‌سن‌تر (پیش دبستانی) را کمینه کنیم. برخی از مادران اطلاعات تکمیلی را به مصاحبه‌های کودکان خود اضافه می‌کردند که بسیار در تقویت مصاحبه‌های به‌دست آمده از کودکان سودمند بود. ولی برخی از مادران از امور ذهنی و درونی کودکان خود اطلاعات چندانی نداشتند تا جایی که یکی از مادران اذعان کرد که بهترین پاسخگو برای این پرسش‌ها خود کودک است.

از طرفی معلمان نیز اطلاعات چندانی در خصوص کودکان نداشتند و معلمان کودکان دختر بیشتر اذعان می‌کردند که تاکنون در باب این مسائل با دانش‌آموزان خود صحبت نکرده‌اند یا به رفتارهای آنان در این زمینه توجهی نداشته‌اند. معلمان دانش‌آموزان پسر نیز در این خصوص با کودکان صحبت نکرده بودند ولی تغییر رفتار کودکان پسر را در زمینه انجام بازی‌های تقلیدی براساس شخصیت‌های فانتزی را درک کرده و فقط برخی از معلمان، آن را عامل منفی تلقی می‌کردند که باعث می‌شود کنترل کودکان سخت‌تر باشد. به همین دلیل مصاحبه با معلمان داده نویسی را به پژوهش حاضر اضافه نکرد.

نقاشی کودکان

در مطالعه نقاشی کودکان نتوانستیم به داده علمی دقیقی دست یابیم. زیرا برخی کودکان می‌گفتند نقاشی کردن شخصیت‌های موردعلاقه‌شان سخت است، به همین دلیل آنها را نقاشی نمی‌کنند. در کنار این گروه از کودکان، کودکانی نیز بودند که علاقه بسیاری به کشیدن تصویر قهرمانان برنامه‌های فانتزی محور داشتند و در دفترشان آنها را حتی به صورت شمایل از تصویر واقعی نقاشی کرده بودند. به همین دلیل در مجموع در این بخش داده معتبری به‌دست نیامد.

نتیجه‌گیری

تقلید؛ رشد شناختی در فضایی فانتزی

تقلید یکی از مهم‌ترین رفتارهای کودک برای برون‌سازی و توسعه شناختی است. در واقع کودک با تقلید از پیرامون خود، خود را به صورت نمایشی در موقعیت‌های مختلف قرار می‌دهد و همین مسئله می‌تواند درک او از احساسات، عواطف و چالش‌ها در موقعیت‌های مختلف را افزایش دهد. اما کودکانی که دائماً در معرض تماشای برنامه‌های فانتزی محور هستند و بازی‌های تقلیدی فانتزی محور انجام می‌دهند، رشد شناختی کمتری را تجربه می‌کنند. هنگامی که کودکان برنامه‌های فانتزی محور را تماشا می‌کنند، بیشتر علاقه دارند تا عمل قهرمانان این برنامه‌ها را با بازی‌های تقلیدی تکرار کنند. در واقع آنها عمل شخصیت‌هایی را تکرار می‌کنند که در جهان واقعی وجود ندارند و فضای فانتزی آن برنامه‌ها را به دلیل عدم امکان وجودشان در فضای واقعی، به صورت ذهنی تخیل می‌کنند. چنانچه سینگر و سینگر (۱۹۹۰) استدلال می‌کنند تجربه کودک از درگیر شدن در بازی تقلیدی واقعیت محور، می‌تواند به وی در تفکیک واقعیت از فانتزی کمک کند. زیرا توانایی کودکان در ایجاد تغییرات به آنها کمک می‌کند تا نه تنها توالی و نتیجه رفتارهایی که خودشان تولید می‌کنند را درک کنند بلکه همچنین توالی‌هایی که خواسته‌های دیگران هستند یا معطوف به محیط فیزیکی هستند را شناسایی می‌کنند. پس رشد شناختی در کودک موجب می‌شود که رفتار دیگران و چالش‌ها و اتفاقات پیش رو را پیش‌بینی کند و اگر کودک نتواند چنین پیش‌بینی‌هایی را درست انجام دهد، دچار اشتباه می‌شود و ممکن است ناراحتی و اضطراب را تجربه کند. کودکانی که بازی‌های تقلیدی فانتزی محور را زیاد انجام می‌دهند، توسعه شناختی کمتری را نسبت به کودکانی که بازی‌های تقلیدی واقعیت محور انجام می‌دهند، تجربه می‌کنند.

تماشای فانتزی؛ افزایش فاصله میان خود واقعی و خود آرمانی

چنانچه گفتیم، نتایج نشان داد که کودکانی که برنامه‌های فانتزی محور را زیاد تماشا می‌کردند، علاقه داشتند تا شبیه شخصیت‌های فانتزی محور شوند یا ابعادی از قدرت‌های خارق‌العاده آنان

یا ویژگی‌های ظاهری آنان را داشته باشند. اما کودکانی که برنامه‌های فانتزی محور را کم تماشا می‌کردند از شخصیت فعلی‌شان راضی بودند و برخی از آنها در سنین بالاتر از تمایل خود به پیشرفت و همچنین بهبود رفتار خود سخن می‌گفتند. در واقع کودکان در گروه اول فاصله بسیاری میان خود واقعی و خود آرمانی‌شان را تجربه می‌کردند این درحالی‌بود که کودکان گروه دوم میان خود واقعی و خود آرمانی‌شان همپوشانی بسیاری وجود داشت و با رضایت بیشتری از خودشان سخن می‌گفتند. علاوه بر این، خود آرمانی‌ای که کودکان در گروه اول در نظر داشتند به دلیل فانتزی بودن امکان رسیدن به آن در جهان واقعی وجود نداشت اما برخی از کودکان به خاطر درک چنین چالشی در خود، تلاش می‌کردند تا به حالت تعادل برگردند و به همین دلیل اذعان می‌کردند که در آینده برخی از این امور خارق‌العاده شدنی می‌شوند یا اینکه یکی از پاسخگویان اذعان می‌کرد که به خودش می‌قبولاند که در گوشه‌ای از جهان جادو وجود دارد. این رفتار کودکان به نظر ناشی از شکل‌گیری بی‌تعادلی در آنان بود. زیرا خواسته آنان به دلیل عدم تطابق با مختصات جهان واقعی، شدنی نبود.

رسیدن به جهانی بهتر از طریق فانتزی

چنانچه پیازه در مراحل رشد شناختی بیان کرد، کودکان از سنین ۱۱ سالگی شروع به انتقاد از وضع موجود می‌کنند و آزادانه جهانی بهتر را تصور می‌کنند. در پژوهش حاضر نیز کودکان دختر در سنین قبل از یازده سالگی، به‌ویژه کودکانی که برنامه‌های فانتزی محور را کم تماشا می‌کردند، به انتقاد از وضع موجود جهان پرداختند و آن را آن‌چنان که هست دوست داشتند. اما کودکان دختر نمونه پژوهش ما در سنین ۱۲-۱۱ سال در هر دو گروه علاقه به تغییر جهان با اهداف پیشرفت تکنولوژی و بهبود سلامت و روابط میان مردم داشتند، با این تفاوت که کودکانی که برنامه‌های فانتزی محور را زیاد تماشا می‌کردند تصویری که از خودشان برای تغییر جهان در آینده داشتند، تصویری مرکب از واقعیت و فانتزی بود. اما کودکان گروه دوم با نگاهی واقع بینانه‌تر به مسائل پیش رو می‌نگریستند. یعنی کودکانی که برنامه‌های فانتزی محور را زیاد

تماشا می‌کردند تصویری که از خودشان در آینده در ذهنشان داشتند تصویر فردی بود که قدرت‌های ماورایی دارد و می‌تواند با کمک این قدرت‌ها به حل مشکلات کمک کند.

گفتار درونی با شخصیت های فانتزی

بسیاری از کودکانی که برنامه‌های فانتزی محور را تماشا می‌کردند، اذعان کردند که پیش از خواب به شخصیت‌های فانتزی و موردعلاقه‌شان فکر می‌کنند و با آنها گفت‌وگو می‌کنند و برخی از آنها اذعان کردند که دوست دارند تا این شخصیت‌ها به رؤیاهای شبانه‌شان وارد شوند و از برخی تجارب خود در این زمینه سخن می‌گفتند. در واقع گفتار درونی که به آن اشاره شد، می‌تواند برای برنامه‌ریزی، کنترل رفتار و حل خلاقانه مشکلات انجام شود. در کودکان این امر بیشتر به گفت‌وگو با شخصیت‌های فانتزی معطوف بود و در سنین بالاتر کودکان از تخیل خود برای تغییر در داستان‌های فانتزی موردعلاقه‌شان استفاده می‌کردند. [البته ما در پژوهش حاضر تنها به گفت‌وگوهای درونی پیش از خواب توجه کرده‌ایم. این درحالی‌است که احتمالاً کودکان گفتارهای درونی بیشتری را در طول یک روز تجربه می‌کنند]. اما نیمی از کودکانی که برنامه‌های فانتزی محور را کم تماشا می‌کردند به آینده دور و نزدیک خود فکر می‌کردند و با وجود اینکه تجربه گفت‌وگوی کمتری از کودکان گروه اول داشتند ولی گفت‌وگوهای آنان معطوف به مسائل واقعی مانند پرسش از چرایی برخی اتفاقات، یا انگیزه دادن به خود برای موفقیت در امور مدنظرشان بود. و تفکر در باب آینده در کودکان گروه اول از ۱۰ سالگی و در کودکان گروه دوم از ۷ سالگی آغاز می‌شد که این مسئله نشان می‌دهد که کودکانی که برنامه‌های فانتزی محور را زیاد تماشا می‌کنند مسئولیت‌پذیری کمتری نسبت به آنچه در جهان واقعی رخ می‌دهد، احساس می‌کنند. زیرا هنگامی که کودکانی که برنامه‌های فانتزی محور را کم تماشا می‌کنند در سنین پایین‌تر به مسائل درسی و اتفاقات مهم فکر می‌کردند، اما کودکان در گروه مقابل به برنامه‌های فانتزی موردعلاقه‌شان توجه داشتند. پس با توجه به پرسش پژوهش حاضر در خصوص تخیل تولیدی و بازتولیدی، باید گفت: تخیل بازتولیدی در کودکانی که برنامه‌های فانتزی محور را زیاد تماشا می‌کنند، تقویت می‌شود؛ زیرا این گروه از کودکان تنها در خصوص فضای فانتزی

موردعلاقه‌شان که آن را دیده‌اند، تخیل می‌کنند و تمام خلاقیت خود را صرف تغییر در داستان این برنامه‌های فانتزی می‌کنند و در واقع تخیل آنها معطوف به تکرار تصاویر محدودی است که در این فضا تماشا می‌کنند.

تخیل در چارچوب فانتزی

به‌طورکلی نتایج به‌دست آمده از پژوهش حاضر نشان می‌دهد که تخیلات کودکانی که برنامه‌های فانتزی محور را زیاد تماشا می‌کنند، در چارچوب فانتزی رخ می‌دهد. یعنی کودکان هنگامی که خود و جهان را در بستر آینده تخیل می‌کنند، تصاویر ذهنی‌شان در قالب امر فانتزی شکل می‌گیرد و به همین دلیل هنگامی که به آینده خودشان فکر می‌کنند تصویر ذهنی آنها از خودشان، تصویری مرکب از واقعیت و فانتزی است به این معنا که خود را دارای قدرت‌های خارق‌العاده می‌بینند و از طرفی نگاهشان به جهان نیز در قالب همین چارچوب است و به نظرشان بسیاری از اموری که اکنون تخیلی به نظر می‌رسند امکان دارد که در آینده رخ دهند، به همین دلیل تصویرشان از آینده جهان تصویری دورتر از واقعیت کنونی جهان واقعی است. به این ترتیب نتایج به‌دست آمده نشان می‌دهد که کودکانی که برنامه‌های فانتزی محور را کم تماشا می‌کنند، تخیل‌شان در چارچوب واقعیت قرار دارد اما کودکانی که برنامه‌های فانتزی محور را زیاد تماشا می‌کنند، در چارچوب فانتزی، تخیل می‌کنند.

پی‌نوشت

¹ Imagination

² Wellman

³ Lagattuta

⁴ MCLeod

⁵ Lane

⁶ Magic Reality

⁷ Taylor

⁸ Carlson

⁹ Belton

¹⁰ Television and imagination: an investigation of the medium's influence on children's story-making

¹¹ Andrew H. Tyner

¹² Action, Judgment and Imagination in Hannah Arendt's Thought permissions

¹³ truth

¹⁴ reality

¹⁵ Garry

¹⁶ Polaschek

- 17 Imagination and Memory
- 18 Inflation Imagination
- 19 Ward
- 20 What's in a dream? Natural elements, risk and loose parts in children's dream play space drawings?
- 21 Higgins
- 22 Self
- 23 Ideal self
- 24 Ought self
- 25 Vygotsky
- 26 interview
- 27 Semi-structured interview
- 28 Flick
- 29 Singer
- 30 Imaginary Companions and Impersonated
- 31 Robyn
- 32 Gloria
- 33 Bland
- 34 The language of drawings
- 35 Glaser
- 36 Strauss
- 37 Grounded Theory
- 38 Corbin
- 39 High fantasy
- 40 Surreal
- 41 Hermione Granger
- 42 Puzzle
- 43 Sudoku
- 44 The Avengers
- 45 Ultron
- 46 Loki

منابع

- سیف، سوسن؛ کدیور، پروین؛ کرمی نوری، رضا؛ لطف آبادی، حسین. (۱۳۹۲). روانشناسی رشد (۱). تهران: سازمان مطالعه و تدوین کتب علوم انسانی دانشگاه ها (سمت).
- سیف، علی اکبر. (۱۳۹۷). روانشناسی پرورشی نوین؛ روانشناسی یادگیری و آموزش. تهران: دوران.
- علیزاده، صوما. (۱۳۸۲). مقایسه سطوح عملکرد کودکان دو زبانه و تک زبانه ناحیه ۱ آموزش و پرورش ارومیه در تکالیف شناختی پیازه در دوره هوش عملیات عینی در سه پایه ی ال، سوم و پنجم ابتدایی. دانشگاه تهران؛ دانشکده روانشناسی و علوم تربیتی.
- فلیک، اووه. (۱۳۹۶). درآمدی بر تحقیق کیفی (نسخه نهم). (ه. جلیلی، مترجم) تهران: نی.
- کریبن، جولیت؛ استراوس، انسلم. (۱۳۹۶). مبانی پژوهش کیفی: فنون و مراحل تولید نظریه زمینه ای. (ا. افشار، مترجم) تهران: نشر نی.
- منصوره، محمود. (۱۳۹۱). روانشناسی ژنتیک، تحول روانی از تولد تا پیری. تهران: سازمان مطالعه و تدوین کتب علوم انسانی دانشگاه ها (سمت).
- ویگوتسکی، لوسمنویچ. (۱۳۶۵). اندیشه و زبان. (ح. ا. زاده، مترجم) تهران: آفتاب.
- Ariel, S. (2002). "Children's Imaginative Play, A Visit to Wonderland". London: Child psychology and mental health.
- Belton, T. (2001). "Television and imagination: an investigation of the medium's influence on children's story-making". *Media, Culture and Society*, 23(6).
- Bland, D. (2012). "Analysing children's drawings: applied imagination". *International Journal of Research & Method in Education*, 35, 235-242.
- Bloom, S. A. (2007). "The Curse of Knowledge in Reasoning About False Beliefs". *Psychological science*, 18, 382-386.
- Corbin, A. E. (1994). "Grounded Theory Methodology." In N. K. Lincoln, *Handbook of qualitative research*. Thousand Oaks: Sage Publications.
- Flavell, J. H. (2004). "Theory of Mind Development: Retrospect and Prospect". *Merrill-Palmer Quarterly*, 274-290.
- Leudar, I., Costall, A., & Francis, D. (2004). "Theory of Mind: A Critical Assessment". *Theory & Psychology*, 14, 571-578.
- Glaser, B. G., & Strauss, A. L. (1967). *The discovery of grounded theory: Strategies for qualitative research*. London ; New York Routledg.
- Glaser, B. G. (1987). *Theoretical sensitivity: Advances in the methodology of grounded theory*. Mill Valley, Calif: The Sociology Press.
- Gloria Latham, E. R. (2018). "Children's images of imagination: the language of drawing". *Language and Literacy*, 71-81.
- Higgins, E. T. (1987). "Self-Discrepancy: A Theory Relating Self and Affect". *Psychological Review*, 94(3), 319-340.

- Lane, J. D., Ronfard, S., Francioli, S. P., & Harris, P. L. (2016). "Children's Imagination and Belief: Prone to Flights of Fancy or Grounded in Reality"? *Cognition*, 152, 127-140.
- Wellman, H. M., & Lagattuta, K. H. (2004). "Theory of mind for learning and teaching: the nature and role of explanation". *Cognitive Development*, 19, 479-497.
- Lloyd, G., (1997). Imagination, truth and social critique. *Journal of Media & Cultural Studies*, 11 (2), P. 11-22
- Mullally, S. L., & Maguire, E. A. (2014). "Memory, Imagination, and Predicting the Future: A Common Brain Mechanism?" *The Neuroscientist*, 20(3), 220-234.
- Gutierrez, M. A. A., Thalmann, D., & Vexo, F. (2008). "Stepping into Virtual Reality". London: Springer.
- Taylor, M., Carlson, S. M., Maring, B. L., Gerow, L., & Charley, C. M. (2004). "The Characteristics and Correlates of Fantasy in School-Age Children: Imaginary Companions, Impersonation, and Social Understanding". *Developmental Psychology*, 1173-1187.
- Garry, M., & Polaschek, D. L. L. (2000). Imagination and Memory. *Current Directions in Psychological Science*, 9(1), 6-10.
- James, E., Mendlesohn, F. (Ed.). (2012). "The Cambridge Companion to Fantasy Literature". London: Cambridge University Press.
- Polli, A. (1998). "Virtual Space and the Construction of Memory: Installation and Performance Work". *The MIT Press*, 31, 103-109.
- Singer, D. G., & Singer, J. L. (1990). "The House of Make-Believe, children's play and the developing imagination". Cambridge: Harvard University Press.
- Singer, D. G., & Singer, J. L. (2005). "Imagination and Play in the Electronic Age". Cambridge: Harvard University Press.
- Singer, J. L. (1961). "Imagination and Wating Ability in Young Children". *Journal of personality*, 29(4), 396-413.
- Carlson, S. M., & Taylor, M. (2005). "Imaginary Companions and Impersonated Characters: Sex Differences in Children's Fantasy Play". *Merrill-Palmer Quarterly*, 51, 93-118.
- Tyner, A. H. (2017). "Action, Judgment and Imagination in Hannah Arendt's Thought permissions". *Sage*, 523-534.
- Ward, K. (2018). "What's in a Dream? Natural Elements, Risk and Loose Parts in Children's Dream Play Space Drawings?" *Australasian Journal of Early Childhood*, 34-42.

