

تحلیل دریافت جوانان تحصیلکرده تهرانی از فیلمهای علمی - تخیلی

دکتر مهدی منتظر قائم * زهره فغانی **

(تاریخ دریافت: ۸۷/۸/۶، تاریخ پذیرش: ۸۷/۱۲/۲۲)

چکیده

جهانی که در آن محدوده‌های شناخته‌ها و ناشناخته‌ها درهم آمیخته شده است، فرد را در برابر عرصه‌ای پرتحرک از نمادها و نشانه‌ها قرار داده است. جهان رسانه‌ای به طور عام و فیلم به طور خاص به عنوان نقطه مرکزی صنایع فرهنگی در کانون توجهات بین‌المللی قرار دارد و ابعاد اثرگذاری آن در بسیاری از مباحث آکادمیک مورد توجه است به همین دلیل در رویکرد مطالعات فرهنگی توجه به نحوه ادراک و دریافت مخاطبان از محتوای رسانه‌ای به ویژه فیلم شایان توجه بوده است. فیلم یکی از عرصه‌های رسانه‌ای است که توجه بدان به عنوان یک ابزار قدرتمند از زاویه اثرات فرهنگی، اجتماعی، اقتصادی، سیاسی، اخلاقی و ... حایز اهمیت است؛ گرچه نباید این مسئله را نادیده گرفت که قدرت فیلم وابسته به نوع برداشت، ادراک و نهایتاً دریافت هر مخاطب از محتوای رسانه‌ای است.

در این میان ژانر علمی - تخیلی به عنوان یکی از ژانرهای پیچیده و مورد توجه جوانان به دلیل پوشش گسترده مباحث مختلف نگاهی ویژه را می‌طلبد و نحوه ادراک و دریافت جوانان از این ژانر قابل توجه است؛ لذا در این مقاله ما به دنبال تحلیل نحوه دریافت جوانان تحصیلکرده تهرانی از ژانر علمی - تخیلی بودیم و هدف تحلیل نحوه اثرگذاری جنسیت و رشته تحصیلی بر دریافت جوانان از ژانر علمی - تخیلی بود. بدین منظور چهار فیلم ۲۰۰۱: ادیسه فضایی، ماتریکس ۱، هوش مصنوعی و چهار شگفت‌انگیز انتخاب شده است و با کمک روش کیفی و تکنیک مصاحبه عمقی با ۲۸ نفر از زنان و مردان تحصیلکرده در رشته‌های مختلف مصاحبه صورت گرفته است و نتایج کسب شده حاکی از آن است که زنان علاقه‌ای به این ژانر ندارند؛ جوانان براساس جنسیت و رشته تحصیلی برداشته‌ها و دریافت‌های گوناگونی از این ژانر ارائه می‌دهند و علاوه بر این دو متغیر عوامل دیگری نیز بر دریافت مؤثرند و این ژانر دارای کاربردهای مختلفی است.

واژگان کلیدی: ژانر علمی - تخیلی، دریافت، جنسیت، رشته تحصیلی، مصرف رسانه‌ای و تأثیرات و کاربردهای ژانر.

* استادیار گروه ارتباطات اجتماعی دانشگاه تهران. mehdighaem@yahoo.com

** کارشناسی ارشد ارتباطات. z.faghani@gmail.com

مقدمه: ژانر علمی - تخیلی و مخاطب

رسانه‌ها در دوران کنونی بخشی جدایی‌ناپذیر از زندگی مردم شده‌اند. مردم در طول شبانه روز از محتواهای اجتماعی، سیاسی، اقتصادی، آموزشی و سرگرمی رسانه‌ها استفاده می‌کنند و بخش عظیمی از فرهنگ، ارزشها و هنجارهای جامعه خود و دیگر جوامع را از رسانه‌ها دریافت می‌کنند. به عبارتی در دوران معاصر که به عصر اطلاعات و جامعه اطلاعاتی و ارتباطی معروف است، بخش عظیمی از جامعه‌پذیری نسلها از طریق رسانه‌ها انجام می‌شود (سورین و تانکارد، ۱۳۸۲).

با گسترش روندهای جهانی و ایجاد پلهای ارتباطی نوینی که زمان و مکان را دگرگون کرده‌اند، تمامی عناصر جوامع غربی که به نوعی صادرکننده فناوریهای نوین به دیگر کشورها محسوب می‌شوند، از طریق تولیدات رسانه‌ای به دیگر کشورها صادر می‌شوند. در این میان فرهنگ یکی از مهم‌ترین عناصری است که از طریق محصولات و تولیدات رسانه‌ای کشورهای غربی در حال نفوذ به کشورهای پذیرای تکنولوژیهای نوین و کشورهای در حال توسعه و جهان سومی است. در واقع کشورهایی که در زمینه تولیدات رسانه‌ای دارای توان بیشتری هستند در حال صدور فرهنگ به دیگر کشورها که ایران نیز جزئی از این کشورها محسوب می‌شود، هستند.

برجسته شدن فرهنگ عامه در زندگی روزمره مردم به طور عام و محوریت یافتن فیلم در مقایسه با دیگر عناصر فرهنگ عامه، به دلیل جادوی تصویر و ترکیب هم‌زمان آن با صدا و موسیقی، پدیده‌ای مختص ایران نیست. اگر ما امروز در دنیای از نظر دیداری رسانه‌ای شده، دنیایی که در آن تصاویر دیداری سبک زندگی را شکل می‌دهند و ارزشها را القاء می‌کنند زندگی می‌کنیم، در درجه اول مرهون فیلمها هستیم (دانسی، ۱۳۸۷). فیلم در جهان امروز، به عنوان متنی فراگیر و گسترده و رسانه‌ای برای انتقال معانی و دلالت‌هایی است که رمزگذار در اثر خود، آن را برای مخاطب خود قرار داده است (استم، ۱۳۸۳). طی سالیان طولانی که از ساخت اولین فیلم می‌گذرد، قدرت رسانه فیلم توجه بسیاری را به خود جلب کرده است. ملتهای زیادی بر آن اند که هم به عنوان مسئله‌ای مهم برای فرهنگ ملی‌شان فیلم تولید کنند و هم گاهی از سایر کشورها فیلم وارد کنند. در این حین، فیلم به رسانه‌ای بین‌المللی تبدیل شده است (دانسی، ۱۳۸۷).

گرچه در گذشته فیلم تنها یکی از وسایل سرگرمی محسوب می‌شد، اما امروز از فیلمها علاوه بر ایجاد سرگرمی در جهت اهداف خاصی چون آموزش، اطلاع‌رسانی، ترویج عقاید و ... استفاده می‌کنند و فیلم هم مانند بسیاری از تولیدات رسانه‌ای به عنوان یکی از عناصر تأثیرگذار در فرهنگ عامه مورد توجه است. در این میان جمع زیادی از مخاطبان ایرانی، خصوصاً جوانان از بینندگان اصلی فیلمها محسوب می‌شوند؛ البته باید توجه داشت که فیلم دارای طیف گسترده‌ای از ژانر^۱هاست که اکثر این فیلمها ساخت کشورهای اروپایی و

امریکایی است، یکی از این ژانرها ژانر علمی - تخیلی است که جوانان ایرانی را مجذوب خود ساخته است و در حال حاضر بخش وسیعی از این فیلمها، فیلمهای علمی - تخیلی است.

فیلمهای علمی - تخیلی از آن دسته از فیلمها محسوب می‌شوند که معمولاً در کشورهای تولیدکننده آن به عنوان یک محتوای سینمایی تولید می‌شوند، اما در ایران این ژانر جزء ژانرهای تلویزیونی محسوب می‌گردد و کمتر می‌توان شاهد پخش این ژانر در سینما بود؛ اما آنچه مهم است اینکه مصرف ژانر علمی - تخیلی در ایران به طور گسترده‌ای رواج یافته و قسمت بزرگی از محصولات تلویزیونی ایران در سالهای اخیر به سمت فیلمهای علمی - تخیلی تمایل پیدا کرده است و مصرف رسانه‌ای بسیاری از مردم به سمت فیلمهایی که درونمایه اصلی آن شامل عناصر علمی و تخیلات ذهنی است، متمایل شده است و بسیاری از افراد و خصوصاً جوانان ایرانی زمان خود را صرف دیدن فیلمهایی با محتوای علمی - تخیلی می‌کنند. بر این اساس در این مقاله تلاش شد که از میان محتوای مختلف، فیلمهایی با ژانر علمی - تخیلی و نحوه ادراک و دریافت متفاوت جوانان براساس رشته تحصیلی و جنسیت را به روش کیفی مورد کنکاش قرار دهد و در واقع از آنجایی که اکثر فیلمهای علمی - تخیلی ساخت کشورهای غربی و خصوصاً امریکایی است و نگرش خاص امریکایی در تمامی عناصر و محتواهای ساخته شده حضوری ملموس دارد و روایتی از چگونگی زیستن، اشارتی به اندیشه‌های هویتی، تقاضایی برای به تصویر کشیدن خود، تصویرهایی از مناسبات آرمانی انسان، تعبیرهایی از کمال و نیکبختی انسان و ... به دست می‌دهد، اینکه یک بیننده ایرانی با توجه به نگرشهای خاص ایرانی، فرهنگ سنتی و یا نیمه سنتی، آشنایی محدود به فناوریها و تکنولوژیهای نوین، گرایشهای خاص دینی مذهبی و دیگر خصوصیات یک ایرانی چطور به تماشای این فیلمها می‌پردازد و چگونه این پردازش خاص از فیلمها را درک می‌کند، موضوعی است که در این پژوهش مورد توجه قرار گرفته است.

طرح مسئله: تحلیل دریافت ژانر علمی - تخیلی

از ابتدای پیدایش فیلم، سالیان متوالی تنها روش تحلیل این متون رسانه‌ای، نگاه زیبایی‌شناسانه به فیلم بوده است. اما امروزه روش مطالعه فیلم محدود به این روش نمی‌شود. تغییر جهت از نگاه صرف زیبایی‌شناختی به نگاههای تحلیلی ترکیبی، مانند نشانه‌شناسی و تحلیل دریافت^۱ متون سینمایی، محصول تلاش طیف وسیعی از متفکران حوزه‌های مختلف مانند زبان‌شناسان، جامعه‌شناسان، مردم‌شناسان و منتقدان ادبی و سینمایی بوده است (استم، ۱۳۸۳).

در واقع استقبال مخاطبان جوان و همچنین فراگیری و گستردگی به کارگیری فیلم برای انتقال معانی مختلف، باعث توجه محققان حوزه‌های مختلف علوم انسانی و خصوصاً حوزه‌های رسانه‌ای برای تجزیه و تحلیل این محصول رسانه‌ای شده است (همان).

محصولات رسانه‌ای به طور عام و فیلم به طور خاص طیف گسترده‌ای از موضوعات و محتواها را شامل می‌شود که به مجموعه‌های پارادایمی^۱ شناخته شده‌ای از این محتواها و موضوعات ژانر گفته می‌شود که کل برون‌داد یک رسانه معین (فیلم، تلویزیون و نوشتار) در درون آن طبقه‌بندی می‌شود (سولیوان و دیگران، ۱۳۸۵). در واقع انواع مختلف کتابها، فیلمها و برنامه‌های تلویزیونی که برای مصرف جمعی تولید می‌شوند، ژانر نامیده می‌شوند (دانسی، ۱۳۸۷). ژانرهایی چون ژانر جنایی^۲، درام^۳، علمی - تخیلی^۴، مستند^۵، ترسناک^۶، وسترن^۷، نوآر^۸، ملودرام^۹، جنگی^{۱۰}، تاریخی^{۱۱}، خیالی^{۱۲} و کمدی^{۱۳} از ژانرهای برجسته در حوزه فیلم محسوب می‌گردند (دانسی، ۱۳۸۷)؛ اما ژانر علمی - تخیلی به عنوان ژانر مورد توجه در این مقاله نوعاً به آثار علم یا تأثیر رویدادهای آینده بر انسانها می‌پردازد.

فیلمهای علمی - تخیلی به عنوان نوع خاصی از فیلمها دارای عناصر متفاوت با دیگر ژانرهاست. این ژانر دامنه وسیعی از موضوعات مختلف را که به‌راحتی در ژانرهای دیگر قابل بررسی نیستند به بحث کشانده است. فیلمهای این ژانر موضوعات حساس سیاسی و اجتماعی را اغلب با ارائه یک داستان سرگرم کننده حتی برای بیننده غیر حرفه‌ای، مورد بررسی قرار داده است (کرونین، ۲۰۰۶).

بخش مهمی از عناصر فیلمهای علمی - تخیلی حاصل پیوند نزدیک کامپیوتر و سینماست، که همین پیوند اجازه خلق عناصر جدید را به سازندگان این ژانر می‌دهد. امروزه، فیلمهای علمی - تخیلی پیشرو فناوری جلوه‌های ویژه هستند؛ مخاطبان نیز به نمایش اشکال زندگی فضایی واقع‌گرایانه، جنگهای فضایی با شکوه، سفرهای با سرعت مافوق نور و دنیاهای دور افتاده عادت کرده‌اند. اسپیلمن^{۱۴} (۲۰۰۳) معتقد است که شبیه‌سازیهای سینمایی و جلوه‌های ویژه به طور بسیار قوی چیزی است که مورد درخواست جوانان است و در اصل استفاده از جلوه‌های بصری برای جذب بیشتر مخاطبان جوان به سمت این فیلمهاست و توجه جوانان به ژانر علمی - تخیلی لزوم توجه به این ژانر را پررنگ‌تر می‌سازد.

تاریخچه شکل‌گیری ژانر علمی - تخیلی

در زمینه تاریخچه علمی - تخیلی و نحوه شکل‌گیری آن در شکل امروزی، ابتدا باید به این موضوع توجه داشت که علمی - تخیلی سبکی در ادبیات و همچنین سبکی در سینما است. منشأ ژانر علمی - تخیلی‌ای

۱. Paradigmatic sets
۲. Criminal
۳. Drama
۴. Science fiction
۵. Documentary
۶. Horror
۷. Western
۸. Noir
۹. Melodrama
۱۰. War film
۱۱. Historical
۱۲. Fantasy
۱۳. Comic
۱۴. Spielmann

که امروز می‌شناسیم به دوران بعد از انقلاب صنعتی باز می‌گردد، یعنی زمانی که رمان‌نویس بریتانیایی ماری شلی در رمان خود تحت عنوان *فرانکشتاین* (۱۸۱۸) توان علم و فناوری را در انجام امور خیر و شر بررسی کرد. درست پس از انتشار رمان او ژانر علمی - تخیلی، شکلی جدید از داستان پرتطرفدار شد. در حوزه فیلم، ژانر علمی - تخیلی به لطف ژرژ ملیس^۱ از همان نخستین سالهای اختراع سینما تبدیل به یک ژانر سینمایی شد. در سال ۱۹۰۲ فیلم چهارده دقیقه‌ای او «سفر به ماه»^۲، که براساس رمانی از ژول ورن ساخته شده بود، حیرت همه را برانگیخت. فیلمهایی را که می‌توان به عنوان فیلم علمی - تخیلی طبقه‌بندی کرد ابتدا در عصر فیلمهای صامت ظهور یافتند. از مهم‌ترین سازندگان فیلمهای علمی - تخیلی در عصر فیلمهای صامت پیش از دهه ۱۹۵۰ فریتزر لانگ^۳ آلمانی بود که مترو پلیس^۴ (۱۹۲۷) و زنی در ماه^۵ (۱۹۲۹) را ساخت. یکی از علایق لانگ استفاده از جزئیات تکنولوژیکی بود. او برای ساخت زنی در ماه با متخصص آلمانی موشک، هرمن اوبرت مشورت کرد و به ترتیب، جزئیات را برای مراحل چندگانه پرتاب موشک ایجاد کرد. او از رباتها و استعاره‌های دیگر که در این ژانر مرسوم شدند، در فیلمهایش استفاده کرد. لانگ همچنین برای اولین بار برای بینندگان فیلمهای علمی - تخیلی این امکان را ایجاد کرد که شناور بودن خدمه موشکها را در یک فیلم تماشا کنند (گران، ۲۰۰۷).

تعریف ژانر علمی - تخیلی و عناصر آن

تعریف دقیق اینکه چه فیلمهایی به این ژانر تعلق دارند معمولاً مشکل است، چون تعریف جهانی تأیید شده‌ای برای این ژانر وجود ندارد (کرونین، ۲۰۰۶). تعاریف موجود در زمینه ژانر علمی - تخیلی ترکیبی از واقع‌گرایی و تخیلات است که گاه بعد واقع‌گرایی آن غلبه پیدا می‌کند و گاه بعد تخیلات ذهنی. گرچه تأکید برخی چون ملور^۶ بر روایت‌های فرهنگی، توجه را به عناصر خاص موجود در هر فرهنگ برای ایجاد این ژانر معطوف می‌سازد. ملور استدلال می‌کند که علمی - تخیلی شبیه‌سازی و همچنین روایت‌هایی فرهنگی است که می‌تواند شکل‌های درست، مطابق با حدس و گمانهای دانشمندان در آینده، باشد (ملور، ۲۰۰۱).

اشنیدر^۸ نیز معتقد است ژانر علمی - تخیلی برای توسعه علم و تکنولوژی و برای پیشگویی در جایی که دنیا برای مخاطب ناشناخته و پنهان است استفاده می‌شود (اشنیدر، ۲۰۰۶).

۱. Georges Melies

۲. Le Voyage dans la lune

۳. Fritz Lang

۴. Metropolis

۵. Woman in the Moon

۶. Hermann Oberth

۷. Mellor

۸. Schneider

گرچه تعریف این ژانر می‌تواند براساس نقطه نظر بیننده هم تغییر کند. آنچه به نظر یک بیننده می‌تواند فیلم علمی - تخیلی باشد ممکن است از نظر دیگری خیالی باشد.

اما بر اساس تعاریف موجود دو عنصر اساسی که این ژانر را می‌سازد، عناصر تخیلی و عناصر علمی است که در ترکیبی زیبا این ژانر را ایجاد می‌کند. ویوین ساب چک^۱ (۱۹۹۸) معتقد است که فیلم علمی - تخیلی عناصر ناآشنا و بیگانه را لابه‌لای عناصر آشنا نشان می‌دهد تا بدین وسیله این تصاویر تقریباً آشنا و حتی معمولی جلوه کنند. عناصر تخیلی که در برخی از فیلمهای علمی - تخیلی گنجانده می‌شوند عبارتند از سفینه‌ها یا ایستگاههای فضایی، موجودات یا دنیاهای بیگانه، رباتها، ابر کامپیوترها یا ابزارهای مکانیکی آینده و ... عنصر دیگر که در این ژانر برجسته شده، عناصر علمی است. یکی از مهم‌ترین عناصر علمی در این ژانر دانشمندان هستند. اگر با فرانکشتاین (۱۹۳۱) شروع کنیم، آن دانشمند دیوانه تبدیل به شخصیتی می‌شود که تهدیدی مخوف برای جامعه و حتی تمدن به حساب می‌آید. در فیلمهای غول‌دار دهه ۱۹۵۰، دانشمند اغلب نقش قهرمانی را بازی می‌کند که فقط اوست که می‌تواند مشکلات فنی و معضلات به وجود آمده را حل و فصل کند. دانشمند نابغه اما سرکش که اعتمادی به دولت ندارد، در دهه ۱۹۶۰ در امریکا معمول شد، دانشمندی که اغلب نقشی شبیه کاساندر^۲ در مواقع سختی و فاجعه بازی می‌کند (همان).

در واقع عناصری مانند رباتها، بیگانگان^۳، سفینه‌های فضایی، شکل‌های زندگی عجیب و غریب همچون عرفان، جادو، اتفاقات مرموز یا ماوراءالطبیعه، نوع پوشش خاص افراد در فیلم، تفاوت زمانی - مکانی با زمان حال، ایجاد جنسیت‌های جدید، نگاهی خاص به آینده و ترکیب انسانها با دیگر موجودات چه زمینی و چه تخیلی همگی باعث شده نوعی جدید و خاص از فیلمها ایجاد شود، و این تنوع عناصر درون ژانر توجه بسیاری را نسبت به خود جلب نموده است و در واقع شاید این درهم آمیختگی موضوعات متفاوت و گسترده است که فیلمهای علمی - تخیلی را جذاب نموده است.

مبانی نظری: مطالعات فرهنگی و تئوری دریافت

رویکرد نظری که در این پژوهش مد نظر قرار دارد رویکرد مطالعات فرهنگی است. این رویکرد بر استفاده از رسانه به مثابه بازتابی از یک زمینه اجتماعی - فرهنگی و نیز بر فرآیند معنی‌آفرینی برای تجربیات و محصولات فرهنگی تأکید می‌کند. بر این اساس پیامهای ارتباطی می‌توانند توسط گروههای مختلف اجتماعی و فرهنگی به طرق متفاوت «بازخوانده» یا «رمزگشایی» شوند.

فرایند چگونگی دریافت به عنوان مبنای نظری این پژوهش مبتنی بر رویکرد مطالعات فرهنگی است که از آن به عنوان مدل رمزگذاری و رمزگشایی یاد می‌شود (مک کوایل، ۱۳۸۰)؛ پیدایش این

۱. Vivian Sobchack

۲. Cassandra

۳. Aliens

تئوری را به مقاله «رمزگذاری و رمزگشایی گفتمان تلویزیونی» استوارت هال^۱ (پایه‌گذار تئوری دریافت) نسبت می‌دهند (مهدی‌زاده، ۱۳۸۴).

آنچه که در تحلیل دریافت مورد توجه قرار دارد چندمعنایی بودن متون و تعدد تفاسیر است (فتویت، ۲۰۰۱؛ تامسن، بوور و بارنس، ۲۰۰۴). در تحلیل دریافت، ادعا بر این است که معنا از مذاکره بین متن و خوانندگان آن (یا بینندگان و شنوندگان) خارج می‌شود. بنابراین همچنان که خوانندگان رسانه‌ها (یعنی مخاطبان) متکثر هستند، خواندن‌ها نیز متکثر است (ریچاردسون و دیگران، ۲۰۰۰). پس تماشاگر فیلم با یک معرفت از جهان با اثر مواجهه می‌شود و از جهان پیشینه‌هایش وارد جهان فیلم می‌شود، آن را درک می‌کند، درونی می‌کند و در شرایط مختلف آن را به یاد آورده و به صورت عملی از آن استفاده می‌کند.

زمانی که به دریافت به عنوان بحثی فراتر از ادراک صرف توجه می‌شود و عمل در جهان اجتماعی نیز در این فرایند مورد توجه قرار دارد، پس باید به اثراتی که در نتیجه فرایند دریافت رخ می‌دهد نیز توجه داشت که در این پژوهش تحت عنوان کاربردها و اثرات ژانر علمی - تخیلی به آن توجه شده است که سه دسته از اثرات در این بحث عنوان می‌گردد که عبارتند از:

اثرات شناختی: بعد شناختی بر این نکته تمرکز دارد که آیا با تماشای ژانر علمی - تخیلی در بینندگان تغییری ایجاد می‌شود؟ آیا این ژانر باعث ایجاد شناخت است یا خیر؟
اثرات عاطفی: بعد عاطفی به این نکته اشاره دارد که ژانر علمی - تخیلی در مخاطبان چه نوع احساساتی را ایجاد می‌کند.

اثرات رفتاری: بعد رفتاری در واقع به تجلیات بیرونی که از مصرف ژانر علمی - تخیلی ایجاد شده توجه دارد و اینکه آیا رفتارهای جامعه پسند یا ضد اجتماعی را رواج می‌دهد (گونتر، ۱۳۸۴).

در مورد متغیرهای مورد بحث در این مقاله باید گفت براساس تئوری دریافت پیامهای رسانه‌ای به شکل‌های متفاوتی براساس مسائل فرهنگی، اجتماعی و جمعیت‌شناختی تفسیر و رمزگشایی می‌شود (آدگ بولا، ۲۰۰۰؛ فریزی، ۲۰۰۰؛ کوورت، دیکسن، ۲۰۰۴ و تامسن و دیگران، ۲۰۰۴) و مخاطبان گوناگون به پیامهای رسانه‌ای واکنشهای گوناگون بروز می‌دهند؛ چنانکه نحوه استفاده زنان از رسانه‌ها، همسان با نحوه استفاده مردان نیست، به همین ترتیب افراد متعلق به گروههای نژادی، قومی و دیگر گروهها ممکن است به محتوای خاص رسانه‌ای مشخص یا برنامه‌ای تفریحی از موضعی انتقادی نگاه کنند که با موضع اشخاص متعلق به فرهنگ مسلط متفاوت است (فردرو، ۱۳۸۰: ۲۴۸) و این امر وابسته به عوامل خاص اجتماعی و فرهنگی و شرایط زندگی افراد است (مک کوایل، ۱۳۸۰).

۱. Stewart Hall

گرابل^۱ (۲۰۰۵) به نقل از رزنگرن و ویندهال^۲، تاریخ، سنت، تجارب شغلی، قومیت و حتی محل زندگی والدین را در تفاوت فهم و رمزگشایی پیامهای رسانه‌ای مؤثر دانسته است. ویلیامز^۳ (۲۰۰۳) نیز معتقد است مخاطبان جمعیت کثیری از گروههایی هستند که تفاسیر آنها از تاریخشان، عاداتها و علایقشان و فعالیتهای اجتماعی متأثر می‌شود و توانایی آنها در انجام این عمل، با طیفی از فاکتورهای فردی، اجتماعی و فرهنگی مشخص می‌شود. بر این اساس می‌توان گفت در سطح کلان عواملی چون تاریخ کشور، مذهب، سیاستهای حاکم، شرایط جغرافیایی، آداب و رسوم و سنتهای موجود، باورها، تکنولوژیها و بسیاری از مسائل دیگر بر نحوه دریافت افراد از محتوای رسانه‌ای مؤثرند و در سطح خرد می‌توان مسائلی را عنوان کرد که به شکل فردی و کمی گسترده‌تر به شکل گروهی و جمعی بر افراد و نحوه دریافتشان تأثیر گذار هستند. این دسته از عوامل بیشتر متأثر از نوع زندگی فردی است و معمولاً از فردی به فرد دیگر و گاه از گروهی به گروه دیگر متفاوت است مانند طبقه اجتماعی، میزان تحصیلات، نوع تحصیلات، نوع تفریحات، شغل، سن، جنسیت، قومیت و تجارب فردی و بسیاری از مسائل دیگر در نحوه دریافت افراد از محتوای رسانه‌ای مؤثرند.

متغیرهایی که در این پژوهش اثر آنها بر دریافت ژانر علمی - تخیلی مد نظر قرار گرفت عبارتند از رشته تحصیلی و جنسیت. در واقع ژانر علمی - تخیلی نوع خاصی از محتوای رسانه‌ای محسوب می‌گردد که مباحث علمی در آن به شکلی خاص مطرح گردیده است؛ بر همین اساس در این مقاله تلاش شد تا به این امر پرداخته شود که آیا افرادی که در رشته‌های مختلف تحصیل کرده‌اند تفاوتی در مصرف ژانر علمی - تخیلی و نیز دریافتهای متفاوتی از این ژانر دارند؟ در زمینه تأثیر میزان تحصیلات بر بسیاری از مسائل مثل تأثیر بر بشر دوستی، احساس مسئولیت مدنی و آگاهی اجتماعی تحقیقات زیادی صورت گرفته است (وکلیم، ۲۰۰۲)؛ اما در زمینه تأثیر رشته تحصیلی اطلاعات چندانی وجود ندارد.

از سوی دیگر از آنجایی که تحقیقات انجام شده در زمینه مصرف و دریافت محتوای مختلف نشان داده است، برخی ژانرها بیشتر توسط زنان مصرف می‌شوند و برخی دیگر نیز توسط مردان. بر این اساس متغیر جنسیت نیز به عنوان یکی دیگر از فاکتورها انتخاب شد تا مشخص شود آیا ژانر علمی - تخیلی ژانری است که مردان بیشتر مصرف‌کننده آن هستند و یا زنان؛ و در نهایت هر یک از زنان و مردان چه نوع تفاسیری براساس جنسیت خود از این ژانر ارائه می‌کنند؛ البته باید توجه داشت که جنس به تفاوتهای فیزیکی بدن اشاره دارد، اما جنسیت به تفاوتهای روان‌شناختی، اجتماعی و فرهنگی بین زنان و مردان مربوط می‌شود. تمایز میان جنس و جنسیت بدین معنا است که بسیاری از تفاوتهای میان زنان و مردان، منشأ زیست‌شناختی ندارند، بلکه ریشه در آموزشهای اجتماعی دارند. این آموزشهای اجتماعی در پرورش هویت جنسیتی افراد، به وسیله نهاد خانواده، نهادهای آموزشی و رسانه‌ها تحقق می‌یابد (گیدنز، ۱۳۷۹).

۱. Grable

۲. Rosengren & Windahl

۳. Williams

بیشینه پژوهش

در زمینه تحلیل دریافت کارهای متنوعی در دیگر کشورها صورت گرفته است که برخی از این تحقیقات در زمینه ژانر علمی - تخیلی است. در این میان می‌توان به دو نمونه از کارهای صورت گرفته اشاره کرد. یکی از کارهای موجود در زمینه ژانر علمی - تخیلی کاری است که توسط *ادوارد جیمز*^۱ و *فرح مندلسون*^۲ با عنوان «*کتاب کامل کمبریج در باره علمی - تخیلی*» در سال ۲۰۰۳ صورت گرفته است. در این کار این دو محقق علاوه بر توجه به نوع دریافتها و خوانشهای مختلف مخاطبان از ژانر علمی - تخیلی، به ژانر علمی - تخیلی با تکیه بر دیدگاههای مارکسیستی، فمینیستی و پست مدرن پرداخته‌اند و نیز مذهب، جنسیت و سیاست را در این ژانر مورد بحث قرار داده‌اند و برای رسیدن به این امر از نظرات مختلف موجود در این حوزه کمک گرفته‌اند.

در تحقیق دیگر که توسط *جان تولوچ*^۳ و *هنری جنکینز*^۴ با عنوان «*مخاطبان علمی - تخیلی*» در سال ۱۹۹۵ صورت گرفته است بر دو سریال جنگ ستارگان^۵ و دکتر هو^۶ تأکید شده و به دلایل محبوبیت این دو فیلم در بین مخاطبان پرداخته‌اند و در واقع این فیلم را از نگاه مخاطبان آن نگرستاند تا مشخص کنند مخاطبان چه چیزی از این دو فیلم دریافت کرده‌اند و دلایل جذابیت و ماندگاری این دو فیلم در بین مخاطبان از چه چیز ناشی می‌شود.

در ایران در حوزه ژانر علمی - تخیلی کاری صورت نگرفته است، اما می‌توان به سه نمونه از پژوهشهایی که در زمینه تحلیل دریافت صورت گرفته است اشاره کرد. پژوهشی که با عنوان «*مطالعه کیفی نحوه دریافت شبکه‌های ماهواره‌ای فارسی زبان*» توسط *رضا کاوند* به راهنمایی مهدی منتظرقائم در سال ۱۳۸۷ انجام شده است یکی از این موارد است. در این پژوهش محقق توانسته مشخص کند که مخاطبان شبکه‌های ماهواره‌ای فارسی زبان، فعالانه و با نگاهی گزینشی به برنامه‌ها و شبکه‌ها توجه نشان می‌دهند و حتی گاهی دریافتهای متضادی از مفاهیم و معانی ارائه شده در این شبکه‌ها دارند.

تحقیق دیگر کاری است با عنوان «*زنان و سریالهای تلویزیونی*» که توسط *تقی آزاد ارمکی* و *جمال محمدی* در سال ۱۳۸۵ انجام شده است. در این پژوهش محققین تلاش کرده‌اند رمزگشایی و تفاسیر زنان از سریالهای تلویزیونی را بر مبنای رویکرد مطالعات فرهنگی و با اتکا بر نظریات هژمونی گرامشی و هال و نظریه ترکیب‌بندی در آثار گرامشی و آلتوسر و هال و لاکلاو و موفه مورد بررسی قرار دهند و برای رسیدن به این امر با استفاده از روش کیفی، نحوه قرائت مخاطبان سریال کلاتر را تحلیل کرده‌اند. نتایج این تحقیق حاکی از آن است که زنان در اغلب موارد با قرائت مسلط یا گفتمان حاکم بر متن

۱. Edward James

۲. Farah Mendlesohn

۳. John Tulloch

۴. Henry Jenkins

۵. Star Trek

۶. Doctor Who

(سریال) وارد گفتگو می‌شوند و ایده‌ها و ارزشها و معناهای مرجح آن را به شیوه دیگری، یا حتی به شکلی وارونه، رمزگشایی می‌کنند.

پژوهش دیگر توسط عبدالوهاب شهلی بر با عنوان «مصرف محلی فرهنگ عامه جهانی: دریافت و تبیین خوانشهای تماشاگران زاهدانی از فیلمهای عامه‌پسند هندی» در سال ۱۳۸۴، صورت گرفته است. در این تحقیق، محقق با استفاده از نظریه دریافت و روش نشانه‌شناسی انتقادی «جان فیسک» با کنار هم قرار دادن معانی و نوع خوانشی که هر کدام از گروههای انتخابی داشته‌اند و همچنین پس‌زمینه اجتماعی - فرهنگی تماشاگران، توانسته نشان دهد که انطباق بالایی بین پس‌زمینه اجتماعی - فرهنگی بینندگان و نوع خوانشی که از متن مورد نظر داشته‌اند، وجود دارد.

ضرورت و اهمیت این پژوهش

پژوهش حاضر از سه جهت دارای اهمیت است: تأکید بر جوانان، تمرکز بر ژانر علمی - تخیلی و نیز توجه به نحوه دریافت مخاطبان از این ژانر.

۱. در واقع قشر جوان جامعه، آینده‌سازان جامعه محسوب می‌شوند. در تمام جوامع، دولت‌ها توجهی خاص به نیازها، علایق و باورهای جوانان دارند و به همین منظور تحقیقات گسترده‌ای را در جهت شناسایی و مرتفع کردن خواسته‌های جوانان انجام می‌دهند. بر این اساس ما برای آموزش عمومی جوانان ایرانی و بهره‌برداری بهینه از این ژانر باید بدانیم جوانان ما با این ژانر چه می‌کنند و جوانان ایرانی که در معرض پیامهای فرهنگی آشکار و نهان ژانر علمی - تخیلی قرار دارند تا چه حد از این ژانر تأثیر می‌پذیرند، اگر این ژانر بر جوانان اثرگذار است، سیاستهای تولید فرهنگی خودمان را در جهت تولید محتواهای تلویزیونی به سمت این جای خالی برای نشان دادن ضرورت و اهمیت تولید ژانر علمی - تخیلی هدایت کنیم.

۲. یکی دیگر از مواردی که در این پژوهش دارای اهمیت است همراهی عنصر تخیل در ژانر علمی - تخیلی است. عنصر تخیل می‌تواند دارای اثر سازندگی باشد. تخیل از جمله عناصری است که در کشوری چون ایران در بسیاری از امور نادیده گرفته می‌شود و در زمینه ساخت فیلم نیز عدم تمایل به تخیلات علمی، ما را از ورود به این دنیا منع کرده است. از آنجایی که تخیل نیاز به ذهن خلاق دارد و مشارکت در تخیلات دیگران خلاقیت را گسترش می‌دهد این موضوع دارای اهمیت است که جوانان مورد مصاحبه در این پژوهش چه نوع دریافتی از این شکل خاص از تخیلات دارند.

۳. نکته آخرین است که گاه از فیلم برای انتقال نوعی خاص از ایدئولوژی استفاده می‌کنند. با افزایش ورود فیلمهای علمی - تخیلی به ایران، پی بردن به انگیزه‌های مصرف‌کننده‌های این فیلمها و نوع معانی و تفسیرهایی که از آنها دارند، ضروری است و اساساً برای آموزش عمومی جوانان ایرانی، آگاهی از خطرات احتمالی معرفتی، اخلاقی و ... باید بدانیم جوانان ما چه نوع دریافتی از این ژانر دارند.

سؤالات پژوهش

سؤالاتی که در این تحقیق مد نظر قرار دارد عبارتند از:

۱. تماشاگران فیلم‌های علمی - تخیلی در ایران، چه نوع تفسیرهایی از این نوع فیلمها دارند؟
۲. آیا جنسیت و رشته تحصیلی باعث تفاوت در مصرف رسانه‌ای جوانان و همچنین در تفسیرهای جوانان از فیلم‌های علمی - تخیلی می‌شود؟
۳. فیلم‌های علمی - تخیلی چه تأثیراتی بر جوانان دارند؟ آیا به آنها کمک می‌کنند به مشکلاتشان فکر نکنند و از شرایط نامساعد بگریزند یا اینکه برای آنها تنش و هیجان به همراه دارند؟ بیننده از نظر عاطفی با برنامه تا چه حد درگیر می‌شود؟ آیا برنامه برای فرد تفریح و سرگرمی ایجاد می‌کند؟

روش پژوهش

با توجه به ماهیت پژوهش، روش مورد نظر روش تحقیق کیفی است. این روش واقعیت‌های یک زندگی فردی و اجتماعی را به شکل یک کیفیت یا یک تجربه بیان کرده و فرصتی فراهم می‌کند تا محقق قادر باشد به بررسی و تحلیل پیچیدگی‌های شخصیتی، سازمانی و منطقی هر فعالیت فرهنگی بپردازد (آمانداز، ۲۰۰۷). روشهای کیفی برای کمک به فهم اینکه چطور مصرف خرد فرهنگها پیرامون برنامه‌های تلویزیون توسعه می‌یابد، به کار می‌رود (کوزینتز، ۲۰۰۱؛ شرام، ۲۰۰۴).

تکنیکی که در این پژوهش به کار رفته است مصاحبه عمقی است؛ ما با مردم به این علت مصاحبه می‌کنیم تا در مورد آنها به چیزهایی برسیم که مستقیماً نمی‌توانیم مشاهده کنیم. ما نمی‌توانیم احساسات، تفکرات و منظورها را مشاهده کنیم و همچنین نمی‌توانیم رفتارهایی را که در گذشته رخ داده است، مشاهده کنیم. هدف از مصاحبه کسب اجازه برای ورود به چشم اندازه‌های دیگران است (جوست، ۲۰۰۳، اسکیمنت، ۲۰۰۲).

در این پژوهش از روش گلوله برفی جهت انتخاب نمونه‌ها استفاده شده است. براساس این روش از هر فرد مورد مصاحبه خواسته شده است تا افراد دیگری را جهت انجام مصاحبه معرفی کنند (ببی، ۱۳۸۱). افراد مورد مصاحبه شامل جوانان (زنان و مردان) تحصیلکرده تهرانی ۲۰ تا ۳۰ سال است که حداقل دانشجو یا دارای مدرک لیسانس بوده‌اند، نسبت به انجام مصاحبه ابراز تمایل کرده‌اند و ترجیحاً دارای علاقه و آشنایی نسبت به این ژانر هستند. با توجه به مطالب ذکر شده، نمونه‌های تحقیق براساس جنسیت و تحصیلات شامل زنان و مردان در چهار گروه تحصیلی فنی مهندسی، علوم تجربی و پزشکی، علوم انسانی و هنر است. در مجموع با ۵۵ نفر قرار مصاحبه تنظیم شده است که از این تعداد تنها ۲۸ نفر حاضر به مصاحبه شدند و از ۲۷ نفری که قرار مصاحبه را لغو کرده‌اند، ۲۰ نفر آنها زن بودند. تعداد نمونه‌ها در روش کیفی به اندازه‌ای است که ما را به نقطه اشباع نظری برساند، از آنجایی که تعداد ۲۸ نفر برای این تحقیق حد کفایت محسوب شده است، به همین تعداد اکتفا شد.

از آنجایی که همه افراد به یک اندازه ژانر علمی - تخیلی را پیگیری نکرده بودند، برای انجام تحقیق نیاز بود تعدادی از فیلمهای این حوزه به عنوان پایه‌ای برای بحث انتخاب شوند. برای انتخاب این فیلمها طی ۳ هفته از ۲۰ نفر از افراد مختلف در مورد فیلمهایی که در ژانر علمی - تخیلی می‌شناختند سؤال شد و مواردی که بیشتر تکرار شده بود، از طریق تلویزیون ایران پخش شده بود و همچنین در ژانر علمی - تخیلی بیشتر از موارد دیگر مطرح بود به عنوان موارد مورد بحث انتخاب شد و از مصاحبه شونده‌گان در مورد دو یا سه فیلمی که از این فیلمها دیده بودند سؤالاتی انجام شد. از طرفی چون ممکن بود افراد در چند سال گذشته این فیلمها را دیده باشند، این فیلمها تهیه شد و در صورت تمایل مصاحبه‌شونده‌گان، به آنها داده شد تا گذشت زمان باعث کم‌رنگ شدن حافظه افراد در مورد داستان اصلی و همچنین عناصر درون آن نشود. چهار فیلم انتخاب شده عبارت‌اند از: ۲۰۰۱/ادیسه فضایی، ماتریکس ۱، هوش مصنوعی و چهار شگفت‌انگیز ۱. فیلم ادیسه فضایی از جمله فیلمهای تأثیرگذار و مورد توجه در عرصه ژانر علمی - تخیلی محسوب می‌شود و وجود عناصر فراتجربی و ماورایی شکلی خاص از محتوای علمی - تخیلی را ایجاد نموده است. فیلم ماتریکس نیز معجونی زیبا از محتوای مختلف است که در کنار بودیسم، هندوئیسم، مبارزات رزمی، فلسفه شرق، از مفاهیم مسیحیت، یهودیت، منجی آخرالزمانی و آینده‌گرایی به طور هم‌زمان سخن می‌گوید و نگاهی فلسفی به این ژانر ایجاد می‌کند. هوش مصنوعی نیز یکی دیگر از محتوای علمی - تخیلی محسوب می‌شود که با اتکاء بر مفهومی کاملاً علمی (هوش مصنوعی) به بایدها و نبایدهای اخلاقی، عواطف انسانی، آینده بشری از پنجره‌ای نو می‌نگرد و توجه مخاطب را با خود به دنیای ناشناخته‌ها می‌برد و ذهن را درگیر اندیشیده‌ای نو می‌سازد؛ اما فیلم چهار شگفت‌انگیز برخلاف فیلمهایی مانند ادیسه فضایی که مخاطبان سطح بالا را جذب می‌کند، مخاطبان سطح پایین و متوسط جامعه را هدف قرار می‌دهد. می‌توان گفت فیلمهایی انتخاب شده‌اند که اکثریت مفاهیم مطرح شده در ژانر علمی - تخیلی را تحت پوشش قرار می‌دهند و از بهترین نمونه‌های فیلمهای علمی - تخیلی محسوب می‌گردند.

مصاحبه‌ها حدود چهار ماه، از اوایل اردیبهشت تا اواخر مرداد ۱۳۸۷ به طول انجامیده است. نحوه انجام مصاحبه‌ها بدین شکل بوده که قبل از انجام مصاحبه از طریق گفت و گوی تلفنی یا حضوری، وقت قبلی برای مصاحبه با فرد مصاحبه شونده گرفته می‌شد و توضیح مختصری درباره موضوع و هدف از انجام مصاحبه به فرد مورد مصاحبه داده می‌شد. علاوه بر آن به مصاحبه‌شونده‌گان این اطمینان داده می‌شد که گفته‌های آنها با نام خانوادگی در هیچ‌جا ذکر نشده و صحبت‌های ضبط شده آنها قابل دسترسی برای هیچ‌کس به جز محقق نخواهد بود. در انجام مصاحبه‌ها توجه به دو حق مد نظر محقق قرار گرفته است: (۱) عدم تمایل مصاحبه‌شونده به ضبط صدايشان. (۲) قطع مصاحبه در هر جایی که آنها تمایل داشتند؛ از این طریق سعی شده اعتماد مصاحبه‌شونده جلب شود و همچنین راه برقراری ارتباط با مصاحبه‌شونده برای دانستن بیشتر از

تجربیات شخصی وی میسر گردد. در مواردی که افراد تمایل نداشته‌اند که نام واقعی آنها عنوان شود از اسامی مستعار استفاده شده است. برای ثبت کامل و بدون نقص مصاحبه‌ها محقق به طور هم‌زمان از ضبط صدای افراد و یادداشت نکات مهم پاسخها استفاده نموده است. تنها دو مورد از مصاحبه‌شوندگان اجازه ضبط مصاحبه را به محقق ندادند که در این دو مورد پاسخهای مصاحبه‌شونده‌ها ضبط نشده و پاسخها هم‌زمان با مصاحبه توسط محقق یادداشت‌برداری شده‌اند. در بقیه موارد مصاحبه‌های ضبط شده توسط محقق به طور کامل تبدیل به متن نوشتاری شده است و این متن به مقولات قابل تحلیل تبدیل شده‌اند.

یافته‌های تحقیق

یافته‌های تحقیق حاضر دارای سه بعد اصلی است: (۱) علایق و رجحانهای فیلمی جوانان تهرانی: مصرف ژانرها. (۲) تحلیل دریافت جوانان تهرانی از ژانر علمی - تخیلی. (۳) کاربردهای ژانر علمی - تخیلی.

علایق و رجحانهای فیلمی جوانان تهرانی: مصرف ژانرها

در واقع مصرف به عنوان یک فعالیت اجتماعی است که می‌تواند تحت تأثیر عوامل مختلفی قرار گیرد (باکاک، ۱۳۸۱). مصرف رسانه‌ای به عنوان یکی از اشکال مصرف فرآیندی است که طی آن فرد با محصولات رسانه‌ای ارتباط برقرار می‌کند و از محتواهای موجود در آن در جهت اهداف خاصی استفاده می‌کند. در اصل رسانه‌ها هم ایجاد نیاز می‌کنند و هم خود این نیازهای تولید شده و دیگر نیازهای درونی فرد را مرتفع می‌سازند؛ یکی از اشکال جدید رفع نیازها از طریق مصرف رسانه‌ای صورت می‌گیرد (هند و شو، ۲۰۰۷).

در کل می‌توان گفت که مصرف رسانه‌ای می‌تواند تحت تأثیر عوامل مختلفی قرار گیرد که سه دسته از این عوامل عبارتند از: الف) محتوای رسانه‌ای، ب) شرایط فردی یا شرایط مربوط به وقت مخاطبان، ج) زمینه اجتماعی و جمعیت‌شناسی انتخاب و استفاده افراد از رسانه‌ها.

نوع محتواهای تولیدشده توسط رسانه‌ها جایگاه مهمی در مصرف رسانه‌ای مخاطبان دارد و مخاطبان براساس علایق و نیازهای خود به بخشی از محتواهای رسانه‌ای ابراز تمایل می‌کنند و براین اساس در صدد مصرف محتواهای رسانه‌ای خاص برمی‌آیند. شرایط خاص هر فرد در زمینه اوقات فراغت نیز یکی دیگر از مسائل شکل‌دهنده بر مصرف رسانه‌ای مخاطبان محسوب می‌گردد؛ اما بخشی دیگر از فرآیند مصرف مربوط به اثرگذاری مشخصه‌های اجتماعی و جمعیت‌شناسی افراد است، چرا که استفاده از رسانه‌ها پیوند عمیقی با مشخصه‌های اجتماعی و یا جمعیت‌شناسی دارد و سلاقی، رجحانهای شخصی در خصوص ژانرها، قالبها یا محتوای خاص و به طور کلی مصرف رسانه‌ای مخاطبان قطعاً از عواملی نظیر سن، تحصیلات، جنسیت و نظایر اینها تأثیر می‌پذیرد و ریشه‌های اجتماعی و روان‌شناختی باعث نیازهایی می‌شود که نتیجه آنها انتظارات از رسانه‌های جمعی یا سایر منابع است و این انتظارات یکی از دلایل اصلی مصرف رسانه‌ای محسوب می‌شود؛ لذا در این مقاله مصرف رسانه‌ای

جوانان تهرانی به عنوان بخشی از فرایند دریافت، مورد توجه قرار گرفته است و علاوه بر علایق ژانری افراد، به میزان مصرف و توجه افراد نسبت به ژانر علمی - تخیلی نیز پرداخته شده است. مورد تأکید قرار دادن تکنولوژی‌هایی که جوانان از آن در جهت مصرف رسانه‌ای استفاده می‌کنند و نحوه مصرف و محیط آن نیز از جمله مباحثی است که به عنوان بخشی از فرایند مصرف مطرح می‌گردد. بر این اساس برای تحلیل مصرف رسانه‌ای جوانان دو فاکتور اصلی مورد توجه قرار گرفته است: (۱) علایق ژانری جوانان. (۲) تکنولوژی‌های رسانه‌ای و محیط مصرف.

علایق ژانری جوانان تهرانی

در کل براساس مصاحبه‌های صورت گرفته می‌توان گفت علایق ژانری زنان شامل ژانر رمانتیک و عشقی ماورائی و گاه خانوادگی است؛ برای مثال فرناز ۲۳ ساله دانشجوی هنرهای صناعی در این مورد عنوان می‌کند:

«فیلم‌های مورد علاقه من بیشتر در زمینه عشقی، رویایی، عاطفی، ماورائی و گاهی هم خانوادگی است. اما اگر فیلمی در ژانرهای دیگر دارای مسائل عشقی باشد هم به دلیل جاذبه عشق حتماً آن را تماشا می‌کنم. ولی فیلم علمی - تخیلی را اصلاً دوست ندارم، مگر اینکه چیزی برای تماشا نداشته باشم و به اجبار ببینم».

معصومه ۲۴ ساله، دانشجوی کارشناسی ارشد حقوق نیز در مورد ژانرهای مورد علاقه خود می‌گوید:

«چون من چندان زمان ندارم کمتر فیلم می‌بینم، اما اگر فیلم ببینم در مورد مسائل خانوادگی و فیلم‌های عاشقانه است. فکر می‌کنم هیچ چیز در حد یک فیلم عاشقانه من را راضی نمی‌کند».

ژانر رمانتیک و عشقی ژانری است که به طور عمومی روابط عاشقانه و زندگی روزمره را به تصویر می‌کشد. براساس گفته‌های مصاحبه‌شوندگان ژانرها و محتواهای عاشقانه به «دنیای زنانه» نزدیک است و زنان آنچه را که در دنیای واقعی کسب نمی‌کنند در دنیای فیلم جستجو می‌کنند و به همین دلیل در بین زنان هواداران زیادی دارد.

آنچه در مراحل مختلف انجام این تحقیق در مورد علاقه زنان به ژانر علمی - تخیلی مشخص شد حاکی از این است که زنان چندان علاقه‌ای به ژانر علمی - تخیلی ندارند. در واقع بخشی از این ادله مربوط به پیش از انجام مصاحبه است. زمانی که زنان برای مصاحبه معرفی می‌شدند تمایل اولیه‌ای برای همکاری داشتند، اما بعد از اینکه مطلع می‌شدند ژانر مورد بحث در این مقاله، ژانر علمی - تخیلی است درخواست مصاحبه را رد کرده و در مواردی سعی می‌کردند افراد دیگری را به جای خود برای مصاحبه معرفی کنند. در اصل زنان نه تنها تمایلی به صحبت در زمینه فیلم‌های این ژانر نداشتند و فیلم‌های علمی - تخیلی را چندان تماشا نکرده بودند، بلکه چندان تمایلی به تماشای فیلم‌ها برای انجام مصاحبه نیز نداشتند و تماشای فیلم‌های این ژانر را کاری سخت و ناخوشایند عنوان می‌کردند؛ اما از آنجایی که مخاطبان تمایلی ندارند که در تحقیقات مربوط به چیزی شرکت کنند که به آن علاقه زیادی ندارند، بنابر این مهم است که مطمئن شویم آن دسته از مردم که به میزان زیاد به ژانری

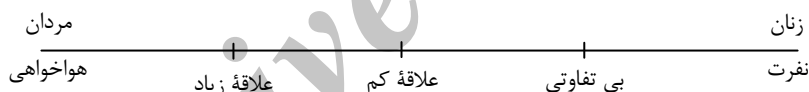
احساس تعهد ندارند نیز در تحقیق شرکت می‌کنند (گونتر، ۱۳۸۴). به همین دلیل تلاش شده است تا این دسته از افراد نیز در این مصاحبه‌ها حضور داشته باشند و تنها افراد علاقه‌مند به این ژانر مورد مصاحبه قرار نگرفته‌اند.

در مورد علایق ژانری مردان می‌توان گفت طیف گسترده‌ای از ژانرها توسط مردان عنوان شده است که عبارت‌اند از ژانرهای اجتماعی، تخیلی، علمی - تخیلی، تاریخی، جنایی، اکشن و طنز؛ برای مثال سامان ۲۵ ساله، دانشجوی کارشناسی ارشد هوش ماشین و رباتیک علایق ژانری خود را این‌گونه عنوان می‌کند: «موضوعاتی که من به طور کلی سعی می‌کنم ببینم شامل ژانر اسطوره‌ای، تخیلی و علمی - تخیلی است. گرچه من ژانرهای دیگر را نیز تماشا می‌کنم اما این ژانرها از جمله علایق من هستند».

احمد ۲۶ ساله کارشناسی ارشد فیزیک نیز این‌طور می‌گوید:

«فیلمهایی که مورد علاقه من هستند بیشتر در زمینه فلسفی، علمی - تخیلی، تاریخی، سیاسی و همچنین اجتماعی است».

اگر برای علاقه به ژانر علمی - تخیلی یک طیف در نظر بگیریم، میزان علاقه زنان معمولاً در ابتدای این طیف است؛ یعنی در حد نفرت، بی‌تفاوتی و گاه علاقه کم؛ اما علاقه مردان به این ژانر در اکثر موارد در انتهای این طیف قرار دارد؛ یعنی اکثریت مردان به این ژانر علاقه زیادی دارند و در مواردی نیز این علاقه در حد هواخواهی و شیدایی نسبت به ژانر است.



هواخواه به هرگونه از دوستداران پروپاقرص یک ستاره، بازیگر، سبک نمایشی یا برنامه رسانه‌ای یا ژانر قابل اطلاق است (مک کوایل، ۱۳۸۰). هواخواهان اجتماع فوق‌العاده فعالی از مصرف‌کنندگان تلقی می‌شوند که نظراتشان را ابراز می‌دارند (استوری، ۱۳۸۶). هواخواهی به شکلهای مختلفی خودنمایی می‌کند که دو شکل اصلی که توسط مصاحبه‌شوندگان عنوان شده است عبارتند از:

۱. تشکیل گروههای هواخواه ژانر.
۲. تولید نوشته‌هایی که هدف از آنها پر کردن خلأ روایت‌های پخش‌شده از رسانه‌ها و اظهار تلویحی توضیحاتی بیشتر برای اعمال خاص افراد و نقدهایی در مورد متون است.

موضوع قابل توجه این است که هواخواهی تنها در بین مردان مورد مصاحبه وجود دارد و هیچ‌یک از زنان مورد مصاحبه هواخواه این ژانر نیستند، در حالی که در بین مردان افرادی هستند که علاقه شدیدی به ژانر علمی - تخیلی دارند و حاضرند برای تهیه این فیلمها هزینه‌های مختلف چه مادی (پرداخت وجه خرید فیلم) و چه غیرمادی (صرف وقت برای پیدا کردن گروهها و یا حضور در جمع هواداران ژانر) را تقبل کنند، اما زنان مورد مصاحبه تمایلی به هیچ‌گونه هزینه برای تهیه این فیلمها ندارند و چندان فیلمهای این حوزه را ندیده‌اند. با توجه به تمام مطالب ذکرشده می‌توان گفت رضایت

مورد انتظار مخاطبان از مصرف رسانه‌ای تحت تأثیر جنسیت مخاطبان متفاوت خواهد بود و این تفاوت مخاطبان براساس جنسیت با رجحانها و رضایتهای متفاوت آنها همبستگی دارند. یکی از نکاتی که می‌تواند در بی‌علاقه‌گی زنان نسبت به این ژانر مؤثر باشد این است که زنان از ابتدا از مفاهیم علمی حذف شده‌اند، یعنی معمولاً زنان به عنوان یک دانشمند چندان در جامعه قابل پذیرش نیستند؛ این مسئله ممکن است متأثر از غلبه مردان بر حوزه‌های مختلف علمی، فرهنگی، اجتماعی و اقتصادی در جامعه باشد که باعث غلبه مردان بر بازنمایی تصاویر ذهنی از جهان می‌شود و قدرت مردان در تصویرسازی های رسانه‌ای مسلط بر حضور زنان در این عرصه‌ها می‌گردد و زمانی که ژانری تحت این عنوان ارائه می‌شود، زنان احساس می‌کنند این فیلم مربوط به دنیای مردانه است و با دنیای زنانه هماهنگی نخواهد داشت، ولی برخلاف عنصر علمی، زنان عناصر تخیلی را بیشتر می‌پذیرند و باور دارند، گرچه در گفته‌های خود عنوان می‌کنند که این مسائل تخیلی است و غیرقابل باور، ولی تخیل در فیلمهای عاشقانه، اسطوره‌ای و ماورائی را قابل باور می‌دانند و با تکیه بر مسائل عاطفی یا عرفانی آن را تفسیر می‌کنند. پس آنچه که بیشتر بر این نوع خاص مصرف و در کل بی‌علاقه‌گی زنان به این ژانر اثرگذار است، تخیلات علمی است نه هر نوع تخیلاتی؛ یعنی زنان که معمولاً در حوزه‌های علمی حضور ندارند، درگیری آنها با این مفاهیم در سطح پایینی است و این درگیری پایین، آنان را از باور تخیلات موجود در ژانر علمی - تخیلی دور ساخته است و در نتیجه باعث بی‌علاقه‌گی آنها نسبت به این ژانر شده است.

یکی دیگر از فاکتورهای اثرگذار در نوع مصرف رسانه‌ای در این پژوهش رشته تحصیلی افراد است. با اتکاء بر گفته‌های افراد می‌توان این طور عنوان کرد، افرادی که در رشته‌های فنی و مهندسی تحصیل می‌کنند، بیشتر از دیگر گروهها احتمال دارد که به ژانر علمی - تخیلی علاقه نشان دهند، در درجه بعد افرادی که در رشته‌های علوم تجربی تحصیل کرده‌اند نسبت به افراد در رشته‌های علوم انسانی و هنر علاقه بیشتری نسبت به این ژانر ابراز می‌کنند. در واقع در رشته‌های علوم انسانی و هنر علاقه به ژانر علمی - تخیلی در پایین‌ترین سطح قرار دارد، گرچه این بی‌علاقه‌گی در پاسخهای زنان گروههای تحصیلی علوم انسانی و هنر بیشتر مشهود است.

امیرعلی ۳۰ ساله، دانشجوی دکتری کیهان‌شناسی در مورد علاقه خود به این ژانر این طور می‌گوید: «چون در رشته‌ای تحصیل می‌کنم که به مفاهیم فضا و علوم فضایی مربوط است خیلی به دیدن این صحنه‌ها در فیلمهای علمی - تخیلی علاقه دارم. زمانی که به مفاهیم درون این ژانر توجه می‌کنم، بخشهایی که به فضا و نجوم مربوط است را با علاقه بیشتری دنبال می‌کنم، چون خیلی از چیزهایی که در گذشته به عنوان تخیل در این ژانر مطرح شده‌اند، امروز علمی محسوب می‌شوند. فکر می‌کنم با تماشای مباحثی که در حوزه رشته تحصیلی من در این ژانر وجود دارد می‌توانم از این مفاهیم ایده‌ای جدید دریافت کنم».

پریسا ۲۵ ساله، دانشجوی کارشناسی ارشد هماتولوژی در زمینه علاقه به این ژانر می‌گوید:

«این ژانر، ژانری رمزآلود است که به دلیل ترکیب زیبای علم با تخیلاتی که بشر از گذشته‌های دور با خود داشته، بیننده را به سمت خود جذب می‌کند و فکر می‌کنم این ژانر برای هرکسی حرفی برای گفتن دارد، برای من که در یکی از رشته‌های پزشکی تحصیل می‌کنم، این ژانر ایده‌های علمی دارد، برای کسی که به دنیای عرفان و جادو علاقه دارد دنیایی جدید از این حوزه را به تصویر می‌کشد و برای یک کودک یا نوجوان هم می‌تواند با جنگ‌های فضایی و یا حرکات اکشن ایجاد جاذبه کند؛ در کل ژانری منحصر به فرد است که همه‌چیز را یک جا دارد».

می‌توان این علاقه را در بین زنان و مردانی که در رشته‌های فنی و پزشکی تحصیل می‌کنند به‌وضوح ملاحظه کرد و ارتباطی که این افراد نسبت به محتوای درون ژانر با رشته تحصیلی خود عنوان می‌کنند نیز یکی از دلایلی است که این افراد را به سمت این ژانر جذب نموده است. گاه حتی این علاقه تا حدی است که افراد هواخواه ژانر شده‌اند؛ هواخواهی رسانه‌ای در اصل نشان‌دهنده قدرت خلاقه مخاطبان است؛ براساس این رویکرد، هواخواهان می‌توانند به کمک هواخواهی از محتواهای ارائه‌شده برای ایجاد روش‌های شناخت مسائل فرهنگی، هویت‌مندی اجتماعی، تغییر زندگی و ایجاد سبک‌های جدید زندگی کمک بگیرند (استوری، ۱۳۸۶). می‌توان گفت هواخواهی باعث شده که فرد از علایق ژانری کودکی تا دوران تحصیل، در جستجوی این باشد که خود نیز مانند شخصیت‌های داستان‌های علمی - تخیلی وارد حوزه‌های علمی شود. گاه این هواخواهی تا حدی بر فرد و زندگی او سایه افکنده است که برخی از این افراد معتقدند که اگر یک چنین فیلم‌هایی نبود، امروز در رشته‌های فنی یا پزشکی نبودند و چیزی که باعث تمایل به سمت رشته‌های علمی شده است، همین ژانر است؛ اما نوع نگاه افرادی که در رشته‌های علوم انسانی و فنی تحصیل کرده‌اند بسیار متفاوت است. این افراد هیچ ارتباطی بین دنیایی که در آن زندگی می‌کنند و رشته تحصیلی خود با ژانر علمی - تخیلی نمی‌بینند و به همین دلیل چندان تمایلی به تماشای این ژانر ندارند. معصومه ۲۴ ساله، دانشجوی حقوق به عنوان یکی از کسانی که در رشته‌های علوم انسانی تحصیل کرده می‌گوید:

«من اصلاً این ژانر را دوست ندارم، در واقع حس می‌کنم چیزی که برای من مناسب است در این فیلم‌ها مطرح نمی‌شوند، درست است که ممکن است ذهن بعضی افراد را پرورش دهد، خلاقیت ایجاد کند و ... اما برای من به جز گذراندن وقت چیز دیگری ندارد. نمی‌دانم چرا، ولی شاید از چیزهایی که گفته می‌شود سر در نمی‌آورم. اگر هم سر در بیاورم چیزی عوض نمی‌شود چون کمکی به شرایط زندگی من نمی‌کند، برای مثال چه ایده‌ای برای من که حقوق می‌خوانم ایجاد می‌کند؟»
احسان ۲۷ ساله دانشجوی لیسانس فلسفه نیز می‌گوید:

«گرچه در حال حاضر ممکن است که این فیلم‌ها را تماشا کنم، اما ترجیح می‌دهم چیزی را تماشا کنم که در زمینه رشته من است و به من اطلاعات می‌دهد، یعنی به ژانرهای فلسفی یا مسائل اخلاقی بیشتر علاقه دارم چون احساس می‌کنم این ژانرها بیشترین ارتباط را با زندگی من دارند».

تکنولوژیهای رسانه‌ای و محیط مصرف

در زمینه تکنولوژیهای رسانه‌ای مورد استفاده جوانان و نحوه مصرف ژانر علمی - تخیلی می‌توان گفت تکنولوژیهای رسانه‌ای مورد استفاده هر فرد بیانگر میزان فعال بودن فرد در انتخاب نوع محتوا و ژانر، میزان علاقه به ژانر و همین‌طور بافت و نوع ساختار خانوادگی هر فرد است و به نوعی تکنولوژی‌های رسانه‌ای مورد استفاده می‌تواند تحت‌تأثیر محیط خانوادگی مصرف نیز باشد.

براساس جنسیت نوع تکنولوژی مورد استفاده، بیشتر از اینکه تفاوت‌های استفاده رسانه‌ای مردان و زنان را از نقطه نظر جنسیتی تبیین کند، هنجارهای حاکم بر اوقات فراغت مردان و زنان را نیز روشن می‌سازد. از طرفی نحوه تماشای این ژانر (تماشا با انتخاب خود شخص یا به تبعیت از دیگر اعضای خانواده) نیز در این بخش مورد توجه قرار دارد چرا که انتظار می‌رود وجود ساختارهای قدرت در خانواده بر نحوه مصرف ژانر علمی - تخیلی اثرگذار باشد. برای روشن شدن این موضوع، در قالب چند سؤال تکنولوژی مورد استفاده مردان و زنان و همچنین نحوه تماشای این ژانر مورد سؤال قرار گرفته است.

تکنولوژی مورد استفاده مردان برای تماشای ژانر علمی - تخیلی شامل CD، DVD و ماهواره است. تکنولوژی مورد استفاده مردان برای تماشای ژانر علمی - تخیلی بیانگر میزان علاقه مردان به این ژانر است؛ چون مردان برای تماشای این ژانر و خصوصاً برای تماشای کامل و بدون سانسور آن هزینه تهیه DVD و یا CD را تقبل می‌کنند؛ اما تکنولوژی که زنان از آن طریق فیلم‌های علمی - تخیلی را تماشا کرده‌اند تلویزیون بوده است. می‌توان گفت که تکنولوژیهای رسانه‌ای بیش از اینکه تفاوت‌های استفاده رسانه‌ای مردان و زنان را از نقطه نظر جنسیتی تبیین کند، هنجارهای حاکم بر اوقات فراغت مردان و زنان را نیز روشن می‌سازد. قدرت در خانواده به مردان این اجازه را می‌دهد که خود تعیین‌کننده تکنولوژی رسانه‌ای برای تماشای فیلم باشند. این در حالی است که زنان برای تماشای فیلمها بیشتر تحت‌تأثیر دیگر اعضای خانواده و خصوصاً مردان خانواده هستند. چرا که معمولاً کنترل تلویزیون به هنگام شب که همه اعضا در خانه هستند در دست مردها قرار دارد.

آنچه که به طور کلی با تکیه بر رشته تحصیلی می‌توان ذکر کرد این است که در بین جوانان تحصیلکرده تهرانی، نوعی گریز و دوری جستن از تلویزیون باب شده و جوانان تحصیلکرده احساس می‌کنند در سطحی از دانش و اطلاعات قرار دارند که دیگر تلویزیون نمی‌تواند نیازهای رسانه‌ای آنها را مرتفع سازد.

می‌توان گفت که این گریز از تلویزیون در بین جوانانی که در رشته‌های فنی تحصیل می‌کنند بیشتر دیده می‌شود. حتی اگر این افراد ماهواره هم نداشته باشند، با تکیه بر دانش فنی خود می‌توانند از طریق اینترنت نیازهای رسانه‌ای خود را مرتفع سازند؛ چرا که در حال حاضر دسترسی به اینترنت می‌تواند جایگزینی مناسب برای تمام رسانه‌ها به طور توأمان باشد. اینترنت با ترکیب رسانه‌های چاپی، شنیداری و دیداری رسانه‌ای دلچسب و گیرا برای بسیاری از جوانان تحصیلکرده محسوب می‌شود؛ اما در رشته‌های علوم انسانی و هنر هنوز نوعی تعهد نسبت به رسانه‌های سنتی چون تلویزیون وجود دارد و این رسانه به طور کامل جایگاه خود را در بین این افراد از دست نداده است که این مسئله در

پاسخهای مصاحبه‌شوندگان مشهود است و آنان در بین تکنولوژیهای رسانه‌ای خود معمولاً تلویزیون را عنوان می‌کنند. گرچه این تعهد نسبت به تلویزیون در بین زنان بیش از مردان وجود دارد و همان‌طور که گفته شد این امر می‌تواند متأثر از میزان آزادیها و محدودیتهایی که در هر جامعه برای جوانان به تفکیک جنسی وجود دارد و با توجه به فرهنگ و هنجارهای آن جامعه، تعریف می‌شود متفاوت باشد و همچنین متأثر از نوع گذران اوقات فراغت آنها باشد، اما از آنجایی که بحث اصلی مورد نظر در این پژوهش، تحلیل دریافت ژانر علمی - تخیلی است، نمی‌توان دلیل کاملاً بررسی شده‌ای را در مورد تمایل افراد تحصیلکرده در رشته‌های علوم انسانی و هنر به تلویزیون مطرح کرد و برای ارائه ادله قابل اتکاء، نیاز به پژوهشی با تمرکز بر این موضوع است؛ اما شاید بتوان گفت که میزان اثری که رشته‌ها در تفکرات انتقادی دارند متفاوت با یکدیگر است و این احتمال وجود دارد که رشته‌های فنی دارای اثرات تفکر انتقادی باشند که این نوع تفکر توقع افراد را از سطح تکنولوژی و دانش افزایش می‌دهد و افراد تحصیل کرده در رشته‌های فنی و پزشکی، تمایل دارند که عناصر تکنولوژیکی سطح بالا در فیلم ملموس باشد و یک فیلم ساده‌ای که برای پخش در تلویزیون ایران ساخته می‌شود نمی‌تواند این نوع انتظارات را برای چنین مخاطبانی مرتفع سازد و از آنجایی که این باور وجود دارد که منشأ تکنولوژیهای برتر دنیا در کشورهای اروپایی و امریکایی است، افرادی که در رشته‌های فنی یا پزشکی تحصیل می‌کنند، به رسانه‌های نوین تمایل بیشتری دارند، که یکی از این رسانه‌ها ماهواره است. ماهواره یکی از رسانه‌های نوین محسوب می‌شود که بازتاب‌دهنده وقایع و رخداد‌های تمام کشورهای دنیا و خصوصاً کشورهای پیشرفته در تکنولوژی است؛ پس فردی که دارای نوعی از تحصیلات است که هر روز در حال تغییر و نو شدن است، نیاز به رسانه‌ای دارد که بازتاب‌دهنده این تغییر و تحولات باشد.

دریافت جوانان از ژانر علمی - تخیلی

به طور کلی می‌توان گفت جوانان از ژانر علمی - تخیلی برای شناسایی دنیای پیرامونی خود به اشکال مختلفی استفاده می‌کنند و جهان‌بینی جوانان شدیداً تحت‌تأثیر این ژانر قرار گرفته است. جوانان برای فهم دنیای پیرامون، پیش‌بینی آینده، شناسایی قدرتهای برتر جهان، فهم منجی آخرالزمانی و ادیان مختلف، کسب دانش در حوزه‌های مختلف و مسائلی از این دست از مفاهیم موجود در ژانر علمی - تخیلی استفاده می‌کنند. این نوع تفاسیری که جوانان نسبت به این ژانر ابراز کرده‌اند بیانگر میزان توجه جوانان به این ژانر، تنوع مفاهیم موجود در این ژانر و در نهایت طیف گسترده دریافتها است که در این مقاله دو عاملی که به عنوان عوامل اثرگذار بر دریافت جوانان از ژانر علمی - تخیلی مورد توجه قرار دارد، جنسیت و همچنین رشته تحصیلی افراد است.

در این پژوهش برای انجام تحلیل دریافت سه فاکتور اصلی مد نظر قرار گرفته که در مجموع دریافت هر فرد را مشخص می‌سازد این سه فاکتور عبارت‌اند از: (۱) قدرت تفکیک عناصر علمی یا تخیلی. (۲) میزان باورپذیری ژانر. (۳) میزان به یادآوری و فهم داستان کلی.

قدرت تفکیک عناصر علمی یا تخیلی

تفکیک بین عناصر بخشی از شناخت یک ژانر و محتوای رسانه‌ای محسوب می‌شود و زمانی که یک فرد بتواند این تفکیک را قائل شود می‌تواند دریافتی براساس محتوای اصلی ژانر داشته باشد.

در زمینه قدرت تفکیک عناصر آنچه مشخص شد این است که مردان با دقتی خاص عناصر مختلف درون فیلمهای علمی - تخیلی را تفکیک می‌کردند و یک فیلم را به طور کامل علمی و یا کاملاً تخیلی نمی‌دیدند و برای این تفکیک از دانش، باورها و عقاید مختلفی استفاده می‌نمودند؛ اما اکثریت زنان مورد مصاحبه کل ساختار فیلم را تخیلی فرض می‌کردند و بیشتر اوقات کل فیلم را ساخته تخیلات می‌دانستند. در واقع درگیری ذهنی که مردان از دوران کودکی با این ژانر داشته‌اند جهان معرفتی آنها را تحت تأثیر قرار داده است و تحت تأثیر این جهان معرفتی است که به عناصر درون این ژانر توجهات خاصی دارند، منطقی خاص برای تفکیک عناصر پیدا کنند و سعی کنند مفاهیم فیلم را با تکیه بر حوزه‌های مختلف علمی، فرهنگی، عرفانی و یا فلسفی تحلیل کنند.

امیر ۲۹ ساله، پزشک عمومی این‌گونه عناصر علمی را از عناصر تخیلی مجزا می‌کند:

«در هوش مصنوعی بحث رباتیک به نوعی بهترین نمونه از مسائل علمی است و همین‌طور هوش مصنوعی، یعنی بازسازی الگوی عملکرد سیستم عصبی موجودات زنده. هوش مصنوعی در حال حاضر یکی از مباحث مطرح در پزشکی و همین‌طور مهندسی پزشکی است؛ در ماتریکس بیشتر ناو یا سفینه‌ای که افراد اصلی داستان در آن حضور داشتند به عنوان عنصری علمی به یاد دارم...».

سمیه ۲۵ ساله، لیسانس حسابداری نیز می‌گوید:

«در هوش مصنوعی مکانها و فضاها خیلی تخیلی است؛ اما در ماتریکس همه چیز تخیلی بود ولی اینکه کدام بخش علمی بود یا کدام بخش تخیلی، نمی‌توانم چندان به طور کامل دسته‌بندی کنم. برای من چندان کار ساده‌ای نیست، چون فکر نمی‌کنم اصلاً بحث علمی در این مباحث وجود داشته باشد.».

با تکیه بر رشته تحصیلی در کل افرادی که در رشته‌های فنی تحصیل کرده‌اند در دسته‌بندی عناصر علمی یا تخیلی با توجه بیشتری عمل می‌کردند و سعی داشتند که عناصر را با رشته تحصیلی خود بسنجند و سپس آن را دسته‌بندی کنند و در این دسته‌بندی از مسائل علمی استفاده می‌نمودند و بر پایه دانش علمی خود، می‌توانستند تفکیک دقیق‌تر و جزئی‌تری ارائه دهند، اما افرادی که در رشته‌های علوم انسانی یا هنر تحصیل کرده‌اند، به دلیل آشنایی محدودتری که با پیشرفتهای تکنولوژیکی و علمی دارند چنین دقتی را در تفکیک به کار نمی‌بردند و در تفاسیر خود بیشتر از مسائل انسانی و پدیده‌ها و نبایدهای اخلاقی، عرفانی و یا مسائل عاطفی استفاده می‌کردند که در رشته‌های علوم انسانی و هنر تحت تأثیر این نوع از آموزشها قرار گرفته‌اند؛ برای مثال احسان ۲۷ ساله، دانشجوی فلسفه در این مورد می‌گوید:

«ماتریکس به نوعی خیلی تخیلی بود، یعنی اینکه دنیا به شکل بیرونی ساخته ما انسانها باشد و اینکه اشیاء تنها این هستند که ما حس می‌کنیم و غیر از این چیزی نیست، برای من تخیلی است.»

دیگر اینکه من فکر می‌کنم ما اجازه این را نداریم که دنیایی را ساخته باشیم که در آن رفت و آمد داشته باشیم یعنی دنیایی که ما ساخته باشیم نه خدا! گرچه من قبول دارم که بسیاری از چیزهایی که ما در اطراف خود احساس می‌کنیم وابسته به ذهن ماست...».

میزان باورپذیری ژانر

نکته دیگری که برای تحلیل دریافت جوانان از فیلمهای علمی - تخیلی باید مورد توجه قرار داد، میزان باورپذیری است که افراد مختلف از فیلمهای مورد نظر به طور خاص و از کل ژانر به طور عام دارند. باورپذیری نیز همانند تفکیک عناصر، بخشی از شناخت یک ژانر و محتوای رسانه‌ای محسوب می‌شود و زمانی که فرد محتوای ژانر را باور کند، می‌تواند آنچه را که به واقع تخیلی است تخیلی ببیند و آنچه که با تکیه بر داشته‌ها و اطلاعات روز دنیا میسر است را در زمره مفاهیم علمی قرار دهد. از سوی دیگر باورپذیری بیانگر میزان درگیری فرد با عناصر داستان و میزان ارتباط برقرار کردن فرد با مفاهیم درون ژانر است.

در زمینه باورپذیری براساس جنسیت باید گفت مردان تا حد بالایی این ژانر، عناصر و اتفاقات آن را باور می‌کردند، اما زنان معمولاً با ناباوری با این ژانر برخورد می‌کردند و همین ذهنیت باعث می‌شد که اساساً این ژانر را تخیلی ببینند نه علمی - تخیلی.

سامان ۲۵ ساله، دانشجوی کارشناسی ارشد هوش ماشینی و رباتیک در مورد باورپذیری خود این‌گونه عنوان می‌کند:

«من تنها شکل ظاهری که به این دنیاها داده شده باور ندارم چون از کجا معلوم است که ماشینهای ۲۰۰ سال آینده قرار باشد در هوا پرواز کنند؟ یا به این شکل خواهند بود؛ اما احساس می‌کنم مفاهیمی که پشت این شکل ظاهری فیلم وجود دارد کاملاً باورپذیرند و من آنها را باور دارم.»

سارا ۲۷ ساله، کارشناسی ارشد مردم‌شناسی هم این‌گونه می‌گوید:

«نمی‌توانم این فیلمها را چندان باور کنم، شاید پیشرفت علم موضوع قابل باوری باشد، اما پیشرفت تا این حد قابل باور نیست و من نمی‌توانم آن را باور کنم.»

این احتمال وجود دارد که ناباوری زنان به نوعی از انتظارات جنسیتی نشئت گیرد و این مسئله متأثر از توقعات معمول از زنان در ایران است که از زن رفتارها و نگاهی واقع‌گرایانه انتظار می‌رود و زن طبق این باور با موضوعاتی که تخیلی هستند چندان همراه نمی‌شوند. از طرفی باورپذیری مردان و ناباوری زنان متأثر از آموزشهای دوران جامعه‌پذیری و همچنین آموزشهای دوران تحصیل افراد است. در کل چنین تفاسیری در گفته‌های بیشتر زنان عنوان شده است و شاید یکی از دلایلی که باعث می‌شود زنان این ژانر را دوست نداشته باشند، عدم باور اتفاقات داستان و یا عناصر این ژانر است. شاید بتوان گفت که بیشتر تفاسیری که زنان از فیلمهای علمی - تخیلی ارائه می‌کنند می‌تواند متأثر از آن چیزی باشد که طی جامعه‌پذیری در درون آنها نهادینه شده است و برای یک دختر اینکه تخیل را

نمی‌توان چندان باور کرد متأثر از آموزشهایی است که از دوران کودکی تا بزرگسالی با او همراه بوده است، که این آموزشها می‌تواند با یک بازی ساده آغاز شود که این بازی ساده برای دختران «خاله بازی» است که به او آموزش می‌دهد که زندگی یعنی ازدواج، آشپزی و نگهداری از فرزند؛ و برای پسران «دزد و پلیس بازی» یا «بازی با رباتهای اسباب بازی» است که به پسر باور دنیاهای ناشناخته را آموزش می‌دهد. در مراحل آموزش رسمی نیز کتابهای آموزش عملی که سعی در آموزش حرفه و فن برای افراد دارد، آموزش آشپزی را برای دختران در برنامه خود قرار می‌دهد، اما برای پسران آموزش کارهای فنی و عملی را به همراه دارد. پس آنچه که باعث می‌شود یک دنیای زنانه محدود به مفاهیم عاشقانه و احساسات باشد بیش از آنکه از جنس زن و مرد ناشی شود، از جنسیت و آموزشهای جنسیتی در دوران جامعه‌پذیری فرد تأثیر می‌پذیرد.

با توجه به رشته تحصیلی در زمینه باورپذیری، مشخص شد که افراد تحصیل کرده در رشته‌های فنی بیشتر از افراد در رشته‌های غیرفنی این ژانر را باور دارند و اگر افراد در رشته‌های غیرفنی این ژانر را باور داشته باشند این باور و امکان وقوع را به کمک مسائل عرفانی و ماوراءالطبیعه تفسیر می‌کنند. همان‌طور که در بحث دریافت براساس جنسیت مشاهده شد زنان کمتر امکان دارد که این ژانر را باور داشته باشند؛ اما تنها مواردی از زنان این ژانر را باور دارند که در رشته‌های فنی تحصیل می‌کنند؛ برای مثال مهنا ۲۰ ساله دانشجوی مهندسی هسته‌ای می‌گوید:

«به نظر من رشته در اینکه من این ژانر را باور داشته باشم خیلی اثرگذار بوده، چون من خواهری دارم که در رشته گرافیک تحصیل کرده و در مورد علایق ژانری خیلی با من متفاوت است. من به ژانر علمی - تخیلی به عنوان یک منبعی که اطلاعات جدید از دنیا فراهم می‌کند نگاه می‌کنم و زمانی که این نوع نگاه را به این ژانر دارم یعنی باورش کرده‌ام که انتظار دریافت اطلاعات از این ژانر را دارم.»

می‌توان گفت زنانی که در رشته‌های فنی تحصیل کرده‌اند، به دلیل آشنایی و حضور در دنیای علم و تکنولوژی و لمس این دنیا از نزدیک بیشتر از زنان دیگر رشته‌ها توانسته‌اند این ژانر را باور کنند.

میزان به یادآوری و فهم داستان اصلی و عناصر آن

میزان به یادآوری داستان فیلم، عناصر فیلم و فهم آنها یکی دیگر از معیارهای تحلیل دریافت، محسوب می‌شود و به یادآوری نشان‌دهنده جایگاه و نوع توجه و میزان درگیری فرد با فیلم و یا محتوایی خاص است. با تکیه بر عامل جنسیت، اکثریت مردان داستان را به طور کلی به خاطر داشتند و این در حالی بود که آنها سالها پیش این فیلمها را تماشا کرده بودند، اما می‌توانستند صحنه‌های خاص، نامهای افراد و حتی دیالوگهای افراد را به خاطر بیاورند.

موضوع قابل توجه این است که مردان به نکاتی که با برداشتهای فلسفی خودشان بیشتر هماهنگی داشت، توجه بیشتری داشتند و آن نکات را بیشتر به خاطر داشتند؛ برای مثال محمد ۲۶ ساله کارشناسی ارشد فیزیک این طور بیان می‌کند:

«در ماتریکس انتخاب بین دو قرص آبی و قرمز را به یاد دارم و دیالوگی که در این زمان بین مورفیوس و نئو بیان شد: اگر کپسول قرمز را برداری در سرزمین عجایب خواهی ماند و می‌فهمی که لانه خرگوش چقدر عمق دارد».

مهدی ۲۶ ساله کارشناسی ارشد هوش ماشینی و ریاتیک هم این طور عنوان می‌کند:
«از ماتریکس زمانی که نئو با اوراکل مواجه می‌شود و صحنه آخر که نئو می‌گوید: «به اینجا نیامدم تا بگویم که پایان داستان چیست، فقط اینجا هستم که بگویم چطور آغاز می‌شود، یعنی می‌خواهد بگوید که این چیزی که دیدی تحلیل نبود بلکه آغازی است برای انسان که ممکن است اتفاق بیفتد را به یاد دارم».
اما زنان برخلاف مردان تنها به صحنه‌های عاطفی توجه داشتند و آنها را به خاطر می‌آوردند؛ برای مثال مرسله ۲۶ ساله، لیسانس گرافیک برای بیان صحنه‌هایی که به یاد می‌آورد این طور عنوان می‌کند:
«در هوش مصنوعی بخش‌های عاطفی که پسر ریاتی با مادرش داشت خصوصاً در ابتدای فیلم را به یاد دارم. زمانی که انسانها به جنگل آمدند و ریاتها را دنبال می‌کردند تا آنها را بگیرند به یاد دارم که خیلی نگران پسرک بودم که مبادا او را بزنند. زمانی که انسانها ریاتها را نابود می‌کردند برای من خیلی ناراحت کننده بود ...».

براساس رشته تحصیلی باید گفت افراد تحصیل کرده در رشته‌های فنی بسیار دقیق به دیالوگها، صحنه‌ها و نامها توجه نشان داده‌اند و به‌خوبی آنها را به خاطر داشتند؛ اما افراد در رشته‌های علوم انسانی و هنر نامها و دیالوگها را به خاطر ندارند و تنها به صحنه‌های مرتبط با رشته تحصیلی و همچنین به مسائل انسانی و عاطفی توجه نشان می‌دهند و آنها را به خاطر دارند. بر این اساس رشته تحصیلی افراد یکی از فاکتورهای مهم و اثرگذار در نحوه دریافت محسوب می‌شود و گاه اثرات جنسیتی را کم‌رنگ می‌کند و باعث می‌شود زنان نیز با دقت به عناصر درون ژانر توجه کنند.

با توجه به موارد ذکر شده در زمینه تأثیر نوع تحصیلات بر تفکیک عناصر، باورپذیری و به یادآوری داستان و عناصر فیلم، می‌توان گفت که آموزشهایی که هریک از افراد مصاحبه‌شونده تحت تأثیر آن قرار دارند، می‌تواند بر چارچوبهای ذهنی‌شان اثر گذاشته و بر شناخت، به یادآوری نوع درک و تفسیر افراد از یک ژانر تأثیر گذارد و فرد تحت تأثیر آموزشهای موجود در رشته تحصیلی خود با دنیاهای موجود در فیلمهای علمی - تخیلی ارتباط برقرار کند.

علاوه بر تأثیر جنسیت و رشته تحصیلی می‌توان به عوامل دیگر که بر دریافت جوانان اثرگذار هستند اشاره کرد. با توجه به اینکه یکی از مشخصه‌های زندگی اجتماعی معاصر ظهور انواع شیوه‌های زندگی است که ترکیبهایی هستند از انتخابها و اعمال فرهنگی تا حدودی ساخت یافته از شرایط خانوادگی، تعلیم و تربیت، آموزشها و مطالعات مختلف، باورهای دینی، شرایط مادی، محل زندگی، نوع اشتغال، میزان درآمد، پس‌زمینه اجتماعی و تجارب خاص. بر این اساس دریافت می‌تواند تحت تأثیر تجربیات خاص هر فرد قرار گیرد که برخی از این تجربیات خاص که توسط جوانان مطرح شد عبارت‌اند از: آموزشهای خاص (آموزش

هیپنوتیزم و مدیتیشن)، باورها و اعتقادات مذهبی، نوع اشتغال، سفر به دیگر کشورها، سابقه دستگیری توسط نیروهای انتظامی و علایق شخصی؛ برای مثال بهزاد ۳۰ ساله لیسانس مهندسی کشاورزی که دارای اعتقادات مذهبی خاصی است به مسائل عرفانی و فلسفی در فیلمها بسیار علاقه نشان می‌دهد و فیلمهایی که تماشا کرده با تکیه بر باورها و اعتقادات دینی تفسیر می‌نماید:

«در ماتریکس از زمانی که وارد ماتریکس می‌شویم تخیلی است. چون دخل و تصرف در کار خداست و امکان نخواهد داشت، به نظر من خدا به مخلوق خودش چنین اجازه‌ای نخواهد داد که یک چنین محیطی ایجاد کند و تأکید دارم که به لحاظ علمی یا معنوی هم یک چنین چیزی غیرممکن است. ببینید برخی از آدمها هستند که به لحاظ معنوی دارای این قدرت شده‌اند که می‌توانند سیر و سلوک عرفانی داشته باشند، اما حتی این افراد هم اجازه اینکه بتوانند یک دنیا بسازند ندارند.»

لیلا ۳۰ ساله دانشجوی مامائی که سابقه دو بار دستگیری به دلیل بدحجابی توسط نیروی انتظامی را دارد در زمینه این ژانر چنین می‌گوید:

«به نظر من هیچ‌کس بی دلیل فیلم نمی‌سازد، من به این باور رسیده‌ام که ساخت فیلم برای پول و غیره یک فکر بی‌اساس است و تمامی کسانی که فیلم می‌سازند به نوعی اهداف سیاسی دولت آن کشور را دنبال می‌کنند که این در ایران هم به طور کاملاً مشخص وجود دارد؛ شما فکر می‌کنید چرا باید تلویزیون ایران این فیلمها و طنزهای بی‌سر و ته را بسازند؟ چرا باید اینقدر هزینه کنند و آخر هم هیچ‌امکان ندارد. در فیلمهای علمی - تخیلی هم قصه همین است. روزی خواهد رسید که همانند رمان ۱۹۸۴ جرج اورول، آدمها چیزی برای مخفی کردن ندارند، حتی فکرهای آنها را نیز می‌توان از پیشانی آنها خواند، همه چیز تحت کنترل خواهد بود و تکنولوژی که در این فیلمها بشارت آن را می‌دهند روزی وسیله‌ای برای نابودی مردم به دست حاکمان خواهد بود. این تکنولوژی برای آسایش و رفاه من و شما نیست، وسیله اداره جامعه بدون ایجاد صداست.»

کاربردهای ژانر علمی - تخیلی

در اصل این واقعیت که محتوای رسانه‌ها می‌توانند در مصرف‌کنندگانشان احساسات خاصی را به وجود آورند و توقع ایجاد تجاربی ویژه از مصرف انواع خاصی از محتوای رسانه‌ها، بعد اساسی پدیده استفاده از رسانه است. بر این اساس باید دید بیننده تا چه حد با برنامه درگیر می‌شود و یک برنامه رسانه‌ای به چه شکل فرد را تحت تأثیر قرار می‌دهد. با تکیه بر رویکرد مطالعات فرهنگی استفاده از محتوای رسانه‌ای خودآگاه بوده و لذا اثراتی که از مصرف محتوای رسانه‌ای حاصل می‌گردد نیز براساس نیازهای درونی افراد است. برای بررسی این موضوع نیاز به دسته‌بندی از اثراتی است که انتظار می‌رود براساس یک محتوای رسانه‌ای شکل گیرد؛ این دسته‌بندی در این بخش شامل: (۱) اثرات شناختی. (۲) اثرات عاطفی. (۳) اثرات رفتاری است (گوتتر، ۱۳۸۴).

در مورد اثرات شناختی می‌توان به تاثیر تماشای ژانر علمی - تخیلی، بر انتخاب رشته تحصیلی اشاره کرد که جوانان به عنوان اثرات شناختی مطرح کرده‌اند. این نوع نگاه در بین تحصیلکرده‌های رشته‌های فنی و پزشکی وجود دارد و مردان بیش از زنان به این اثر اشاره کرده‌اند. سامان ۲۵ ساله، دانشجوی کارشناسی ارشد هوش ماشین و رباتیک در مورد این دسته از اثرات می‌گوید:

«یکی از فیلمهایی که من در کودکی دیدم و خیلی بر روی من تأثیر گذار بود فیلم جنگ ستارگان بود، در گذشته که این فیلمها را می‌دیدم احساس لذتی داشتم که مثل یک آرزو بود، مثل اینکه کاش من هم در آنجا بودم. فکر می‌کنم تأثیری که فیلمهای علمی - تخیلی بر من داشت این بود که توانستم با ذهنی پر امید راه آینده خودم را مشخص سازم و همین آرزوی ورود به این دنیاهای شگفت من را به اینجا رساند».

علاوه بر این اثر، گاه این فیلمها علاوه بر شناخت مثبت نسبت به دنیای پیرامون، در جایی هم باعث شده فرد به دلیل جلوه‌های ویژه در این فیلمها، کشور سازنده این فیلمها را ابرقدرتی شکست‌ناپذیر تصور نماید؛ برای مثال نیما ۳۰ ساله لیسانس موسیقی می‌گوید:

«زمانی که امریکا قصد حمله به عراق را داشت تصور می‌کردم در مدت یک روز امریکا با این سطح تکنولوژی می‌تواند عراق را نابود کند و در واقع این سطح از تکنولوژی چیزی نبود که من از طریق اخبار و اطلاعات از آن مطلع شده باشم، بلکه تکنولوژی اغراق شده‌ای بود که بیشتر در فیلمهای علمی - تخیلی نمایش داده شده بود».

در زمینه اثرات عاطفی می‌توان گفت مردان و همچنین افراد تحصیلکرده در رشته‌های فنی و پزشکی اثرات عاطفی این فیلمها را مثبت بیان می‌کردند، ولی زنان و همچنین افراد تحصیلکرده در رشته‌های علوم انسانی و هنر این فیلمها را باعث ناامیدی و افسردگی نسبت به آینده دنیا می‌دانستند؛ البته این احتمال وجود دارد که این امر متأثر از نگاه جامعه نسبت به زنان باشد؛ یعنی زنان به واسطه زن بودن و داشتن وظایف زنانه، دارای ظرافتها و احساسات عاطفی خاصی شده‌اند که نمی‌توانند آینده موجود در این فیلمها را همسو با عواطف خود ببینند و در نتیجه اثرات عاطفی آن را نیز منفی می‌دانند. دسته آخر اثرات رفتاری است که در نتیجه مصرف ژانر علمی - تخیلی رخ می‌دهد. اثرات رفتاری یک محتوای رسانه‌ای همان تجلیات بیرونی اثرات شناختی و عاطفی است. یکی از اثراتی که در بین صاحب‌شوندگان عنوان شده است، شکل‌گیری گروههای هواخواه ژانر است که از طریق این گروهها افراد رفتار نوع‌دوستانه و همراه با تعاون نسبت به یکدیگر خواهند داشت. برخی از اثرات گروههای هواخواه عبارت‌اند از:

۱. ایجاد روابط شخصی، همراهی و همنشینی و گفت و گو با دیگران (کاربردهای اجتماعی).
۲. معرفی خود و تحکیم ارزشهای افراد از طریق عضویت در گروه (شکل‌گیری هویت شخصی).
۳. اطلاع‌جویی از طریق دیگر اعضای گروه (نظارت).

نتیجه گیری

در این پژوهش سعی شد تفسیرها و معانی متفاوتی که جوانان از ژانر علمی - تخیلی ارائه می‌کردند با تکیه بر دو متغیر جنسیت و رشته تحصیلی تبیین گردد و یک گونه‌شناسی از گستره رمزگشاییهای ساخته شده توسط جوانان ایرانی از عناصر و مؤلفه‌های فیلمهای علمی - تخیلی ارائه شود. علاوه بر تمرکز بر دریافت جوانان، بخشی از این پژوهش مربوط به مصرف رسانه‌ای جوانان است؛ چرا که قبل از هر چیز لازمه استفاده از یک محتوای رسانه‌ای، امکان دسترسی به رسانه حامل آن است و مصرف رسانه‌ای بحثی است که پیش از مسئله دریافت محتوا رخ می‌دهد.

جنسیت از جمله عواملی است که تأکیدات زیادی در زمینه اثرگذاری آن در مصرف رسانه‌ای موجود است. تفاوت استفاده رسانه‌ای و همچنین مصرف محتوایی و ژانری زنان بیش از آنکه به علت تفاوت جنسی آنها با مردان باشد، منتج از تفاوت جنسیتی است که انتظارات اجتماعی متفاوت و بالطبع مسئولیتها، سبک زندگی، رجحانها و سلیق رسانه‌ای متفاوتی را نیز برای هر دو گروه ایجاد می‌کند. زنان براساس این مسئولیتها سعی می‌کنند محتوایی که تأمین‌کننده نیازهای مرتبط با زنان را انتخاب کنند که این محتواها معمولاً شامل مفاهیم خانوادگی، عاشقانه و عاطفی است؛ اما برخلاف زنان مردان به واسطه حضور بیشتر در اجتماع و خارج از خانه، بیشتر به سمت محتوایی اجتماعی، سیاسی، تاریخی، تخیلی و علمی - تخیلی جذب می‌شوند.

در مورد تکنولوژی و محیط مصرف ژانر علمی - تخیلی هم می‌توان گفت مردان بیشتر از تکنولوژی‌هایی غیر از تلویزیون استفاده می‌کنند؛ برخی از عواملی که باعث بی‌علاقه‌گی مردان به تلویزیون شده است عبارت‌اند از: وجود سانسور در تلویزیون، دوبله نادرست، توزیع قدرت در خانواده و در نتیجه دسترسی راحت‌تر مردان به دیگر تکنولوژیها، شبکه روابط اجتماعی گسترده‌تر خارج از خانه برای مردان و امکان پی‌گیری علایق ژانری در خارج از خانه و همچنین برخورداری از منبع اقتصادی؛ اما زنان بیشتر از طریق تلویزیون و به تبعیت از مردان خانواده این ژانر را تماشا کرده‌اند. دلایلی که در مورد بی‌علاقه‌گی زنان نسبت به این ژانر می‌توان مطرح کرد عبارت‌اند از:

(۱) حذف زنان از مفاهیم علمی. (۲) غلبه مردان بر بازنمایی تصاویر ذهنی از جهان. (۳) درگیری پایین

زنان با مفاهیم علمی.

برای تحلیل دریافت جوانان از ژانر علمی - تخیلی سه فاکتور اصلی مد نظر قرار گرفت که این سه فاکتور شامل تفکیک عناصر علمی و تخیلی، میزان باورپذیری و نیز به یادآوری داستان و عناصر ژانر بود. با تکیه بر جنسیت می‌توان گفت به دلیل درگیری ذهنی که مردان از دوران کودکی با این ژانر داشته‌اند جهان معرفتی آنها تحت تأثیر این ژانر قرار گرفته است و تحت تأثیر این جهان معرفتی است که به عناصر درون این ژانر توجهات خاصی دارند، منطقی خاص برای تفکیک عناصر پیدا می‌کنند، بیشتر عناصر درون ژانر را باور می‌کنند و همچنین به‌خوبی دیالوگها و نامهای افراد درون ژانر را به یاد می‌آورند، گرچه باید توجه داشت که مردان بیشتر به صحنه‌ها و نکات فلسفی فیلم توجه نشان داده‌اند،

اما زنان بر خلاف مردان چندان دقتی در تفکیک عناصر درون ژانر ندارند و در نتیجه فیلم را تخیلی می‌دانند و در واقع‌شناختی نسبت به این ژانر ندارند، از طرفی زمانی که کل ساختار فیلم را تخیلی می‌دانند، مفاهیم ژانر را باور نمی‌کنند و همچنین تنها به نکات عاطفی درون ژانر توجه نشان می‌دهند و صحنه‌های مربوط به روابط و عواطف انسانی را به‌خوبی به یاد می‌آورند.

از آنجایی که دریافت در این مقاله شامل ادراک، درونی کردن و به یادآوردن و براساس آن عمل در جهان اجتماعی است، پس بر این اساس در این پژوهش به اثرات و کاربردهای ژانر علمی - تخیلی نیز توجه شده است که این اثرات به سه دسته اثرات شناختی، اثرات عاطفی و اثرات رفتاری تقسیم می‌شود. مهم‌ترین اثر شناختی تماشای ژانر علمی - تخیلی تأثیر بر انتخاب رشته تحصیلی افراد است که می‌توان از آن به عنوان اثر مثبت یاد کرد؛ اما علاوه بر این اثر این ژانر در جایی هم باعث شده تا مخاطبان کشورهای سازنده این ژانر را ابرقدرتی شکست ناپذیر تصور کنند که این تأثیر را می‌توان تأثیری منفی دانست. در مورد اثرات عاطفی این ژانر می‌توان گفت این ژانر بر مردان و همچنین افراد تحصیلکرده در رشته‌های فنی و پزشکی دارای تأثیرات مثبت بوده و افراد از این ژانر برای رهایی از شرایط سخت موجود استفاده کرده‌اند؛ اما زنان و همین‌طور تحصیلکرده‌های رشته‌های فنی برخلاف مردان به تأثیرات منفی عاطفی این ژانر اشاره کرده‌اند و در واقع دوری این ژانر از عواطف آنان را از این ژانر دور ساخته و باعث شده به اثرات منفی این ژانر بیشتر اشاره کنند.

در آخر لازم است که علاوه بر این اثرات، به تأثیر مثبت تخیل بر جامعه و پیشرفت آن تأکید کرد. در واقع جوانان مورد مطالعه معتقدند پویایی کشورهای غربی به دلیل داشتن نگاهی مثبت به تخیل است و تمرکز بر روی عنصر تخیلی موجود در ژانر بسیار حائز اهمیت است و بر این اساس ذهنی که نتواند تخیل ایجاد کند و یا تخیلات ذهن دیگران را باور کند، از داشتن ذهنی خلاق محروم خواهد ماند.

منابع

آزاد ارمکی، تقی و محمدی، جمال (۱۳۸۵)، «سریالهای تلویزیونی»، پژوهش زنان، دوره ۴، شماره ۴.
استوری، جان (۱۳۸۵)، *مطالعات فرهنگی درباره فرهنگ عامه*، ترجمه حسین پاینده، تهران: نشر آگه.
استم، رابرت (۱۳۸۳)، *نظریه فیلم*، ترجمه احسان نوروزی، تهران: سوره مهر (حوزه هنری سازمان تبلیغات اسلامی).

باکاک، رابرت (۱۳۸۱)، *مصرف*، ترجمه خسرو صبری، تهران: شیرازه.
بی، ارل (۱۳۸۱)، *روشهای تحقیق در علوم اجتماعی*، ترجمه رضا فاضل، تهران: سازمان مطالعه و تدوین کتب علوم انسانی دانشگاهها (سمت).

دانشی، مارسل (۱۳۸۷)، *نشانه‌شناسی رسانه‌ها*، مترجمان: گودرز میرانی و بهزاد دوران، تهران: چاپار: آئیسه نما.
سورین، ورنر و جیمز تانکارد، (۱۳۸۱)، *نظریه‌های ارتباطات*، ترجمه علی‌رضا دهقان، تهران: انتشارات دانشگاه تهران.

- سولیوان، تام او. هارتلی، جان. ساندرز، دانی. فیسک، جان. (۱۳۸۵)، *مفاهیم کلیدی ارتباطات*، ترجمه: میر حسن رئیس‌زاده، تهران: نشر فصل نو.
- شهلی بر، عبدالوهاب (۱۳۸۴)، *مصرف محلی فرهنگ عامه جهانی: دریافت و تبیین خوانشهای تماشاگران زاهدان از فیلمهای عامه پسند هندی*، رساله کارشناسی ارشد، به راهنمایی یوسف ابادری، دانشکده علوم اجتماعی، دانشگاه تهران.
- فردرو، محسن و دیگران (۱۳۸۰)، *جامعه و فرهنگ مجموعه مقالات*، تهران: نشر آرون.
- گونتر، بری (۱۳۸۴)، *روشهای تحقیق رسانه‌ای*، ترجمه مینو نیکو، تهران: صدا و سیما جمهوری اسلامی ایران، اداره کل پژوهشهای سیما.
- گیدنز، آنتونی (۱۳۷۹)، *جامعه‌شناسی*، ترجمه منوچهر صبوری، تهران: نشر نی.
- کاوند، رضا (۱۳۸۷)، *مطالعه کیفی نحوه دریافت شبکه‌های ماهواره‌ای فارسی زبان*، رساله کارشناسی ارشد، به راهنمایی مهدی منتظر قائم، دانشکده علوم اجتماعی، دانشگاه تهران.
- مک کوایل، دنیس (۱۳۸۰)، *مخاطب‌شناسی*، ترجمه مهدی منتظر قائم، تهران: وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی، مرکز مطالعات و تحقیقات رسانه‌ها.
- مهدی‌زاده، محمد (۱۳۸۴)، *مطالعه تطبیقی نظریه کاشت و دریافت در ارتباطات*، تهران: سازمان صدا و سیما جمهوری اسلامی، مرکز تحقیقات و مطالعات و سنجش برنامه‌ای.

- Adegbola, O. (۲۰۰۰), *The Portrayal of Black Women's Facial Features in Mainstream, Fashion Magazines*: Howard University paper.
- Amanda, R. (۲۰۰۷), *An Exploratory study of High Achieving women's Definition of Success*, the State University of New Jersey.
- Covert, J.J and T.L. Dixon (۲۰۰۴), *Representation and Effects of the Portrayal of Women of Color in Mainstream Magazines*, AEJMC Annual Convention paper.
- Cronin, Tom (۲۰۰۶), *Moving into the Matrix, an Examination of Postmodernism, Cyberpunk, and Technology's Role in Future Societies*, London: Arnold.
- Fetveit, Arild (۲۰۰۱), "Anti - Essentialism and Reception Studies: In Defense of the Text", *International Journal of Cultural Studies*.
- Frisby, C. (۲۰۰۰), *Black Like Me: How Idealized Images of Caucasian Women Affect Body Esteem and Mood States of African American Females* AEJMC, Annual Convention Paper.
- Hand, Martin and Elizabeth Shove (۲۰۰۷), "Media consumption", *Sage Publications: Journal of Consumer Culture*
- Grable, Bettye A. (۲۰۰۵), *African - american women's Reception, Influence And Utility Of Television Content: An Exploratory Qualitative Analysis*, Sagepublications
- Grant, Barry Keith (۲۰۰۷), *Schirmer Encyclopedia of Film Romantic Comedy - Yugoslavia*, Vol ۴.
- James, Edward and Farah Mendlesohn, (۲۰۰۳), *The Cambridge Companion To Science Fiction*, New York by Cambridge University Press.

- Joest, Karens (۲۰۰۳), *Multiple Context of violence in the lives of Apolescent Females Who Have Been Exposed to Domestic Violence, Virginia*, Polytechnic Institute and State University (theses).
- Kozinets, R.V. (۲۰۰۱), "Utopian Enterprise: Articulating the Meanings of Star Trek's Culture of Consumption", *Journal of Consumer Research*.
- Mellor, Felicity. (۲۰۰۱), *Colliding Worlds: Asteroid Science and Science Fiction*, Cornell University.
- Richardson Key, Bell Alen and Peter Garrett (۲۰۰۰), *Approaches to Media Discourse*, Published by: Blackwell.
- Schement, Jorge Reina (۲۰۰۲), *Encyclopedia Of Communication and Information*, Vol ۱, Macmillan Reference USA.
- Schneider, Jen. (۲۰۰۶), *Science Fiction and Science Policy* Sagepublications: Bulletin of Science Technology Society
- Shrum, L.J. (۲۰۰۴), *the Psychology of Entertainment Media*, Blurring the Lines Between Entertainment and Persuasion, Lawrence Erlbaum Associates, Inc.
- Sobchack, Vivian (۱۹۹۸), *Screening Space: The American Science Fiction Film*, New Brunswick: Rutgers University Press.
- Spielmann, Yvonne (۲۰۰۳), *Elastic Cinema Technological Imagery in Contemporary Science Fiction Films*, Sagepublications: Convergence
- Taormina, Agatha (۲۰۰۷), *Science Fiction on Film*, Northern Virginia Community College Press.
- Thomsen Steven R., Bower Danny W. and Michael Barnes D. (۲۰۰۴), "Photographic Images In Women's Health, Fitness, And Sports Magazines And The Physical Self - Concept Of A Group Of Adolescent Female Volleyball", *Journal of Sport and Social Issues*.
- Tulloch, John and Henry Jenkins (۱۹۹۵), *Science Fiction Audiences*, USA and Canada by Routledge.
- Weakliem, David L. (۲۰۰۲), "The Effects of Education on Political Opinions: an International Study", *International Journal of Public Opinion Research*, Vol. ۱۳, No. ۲
- Williams, Kevin (۲۰۰۳), *Understanding Media Theory*, London by Arnold Press.