

**MINISTERUL EDUCAȚIEI
UNIVERSITATEA „1 DECEMBRIE 1918” DIN ALBA IULIA
FACULTATEA DE ISTORIE, LITERE ȘI ȘTIINȚE ALE EDUCAȚIEI
ȘCOALA DOCTORALĂ DE FILOLOGIE**

**TEZĂ DE DOCTORAT
- REZUMAT -**

Doctorand:

ADINA-MIRELA FEȘTEU (OSTĂCIOAIE)

Conducător de doctorat:

Prof. dr. habil. MARIA-ANA TUPAN

ALBA IULIA

2023

MINISTERUL EDUCAȚIEI
UNIVERSITATEA „1 DECEMBRIE 1918” DIN ALBA IULIA
FACULTATEA DE ISTORIE, LITERE ȘI ȘTIINȚE ALE EDUCAȚIEI
ȘCOALA DOCTORALĂ DE FILOLOGIE

JOCURILE FOAMEI ȘI CULTURA
VIOLENȚEI LA ÎNCEPUT DE MILENIU.
ASPECTE DISCURSIVE ȘI MEDIATICE ÎN
EDUCAȚIA TIMPURIE

- REZUMAT -

Doctorand:

ADINA-MIRELA FEȘTEU (OSTĂCIOAIE)

Conducător de doctorat:

Prof. dr. habil. MARIA-ANA TUPAN

ALBA IULIA

2023

CUPRINS

Introducere	5
I. Ipostazele violenței în cultura începutului de mileniu	18
1.1. Direcții generale. Istorie, cultură și postmodernitate	18
1.2. Violența în cultura începutului de mileniu	25
1.3. Cadrul teoretic, istoria și evoluția ficțiunii distopice	31
1.3.1. Conceptul de distopie	31
1.3.2. Distopia și ecologia – două fețe ale aceleiași monede	39
1.4. Construcția violenței în trilogia <i>Jocurile Foamei</i>	42
1.4.1. „Jocurile simulării”	47
1.5. Concluzii	55
II. Realitate, mit și imaginar distopic în trilogia <i>Jocurile Foamei</i> de Suzanne Collins	57
2.1. Spațiul science-fiction în narațiunea pentru adolescenți: real, virtual, imaginar	59
2.1.1. Fenomenul <i>desensibilizării</i> și disuasiunea principiilor realității	61
2.2. Când realitatea războiului întâlnește ficțiunea	65
2.3. Elemente de mitologie clasică în trilogia lui Suzanne Collins	74
2.3.1. Mitul lui Tezeu și al Minotaurului	75
2.3.2. Artemis și/sau Persephone	79
2.3.3. Mitul Salvatorului și trimeri biblice	82
2.3.4. Mitul iubiților damnați	85
2.4. Imaginarul lui Collins	90
2.4.1. Discurs narativ – discurs cinematografic în trilogia <i>Jocurile Foamei</i>	96
2.5. Concluzii	100
III. Provocările violenței discursive și mediatică: aplicație la educația timpurie	101
3.1. De la <i>eul cartezian</i> la <i>eul social</i>	101
3.1.1. Rolul structurilor sociale în dezvoltarea sistemului lingvistic la copii	115

3.1.2.	Încorporarea ideologiilor în ficțiunea narativă pentru copii	118
3.1.3.	Militarizarea discursului	123
3.1.4.	Jucăriile – o modalitate de manipulare comercială tridimensională	127
3.2.	Eufemismul – instrument lingvistic de camuflare a violenței și a reprezentărilor negative asupra realității. O analiză critică și multimodală a discursului în filmele de animație pentru copii	133
3.2.1.	<i>Epoca de Gheață 3: Apariția Dinozaurilor</i>	148
3.2.2.	<i>Pinguinii din Madagascar</i>	150
3.2.3.	<i>Zootropolis</i>	154
3.3.	Impactul vizionării zilnice a canalelor de desene animate asupra dezvoltării și comportamentului copiilor de vârstă preșcolară	157
3.3.1.	Problema de cercetare, relevanța, ipoteza și obiectivele studiului	157
3.3.2.	Fundamente teoretice	157
3.3.3.	Metodologie	166
3.3.4.	Colectarea datelor	169
3.3.5.	Analiza datelor și interpretarea rezultatelor	170
3.3.5.1.	Rezultatele experimentului	170
3.3.5.2.	Rezultatele chestionarului	175
3.4.	Concluzii	188
	Concluzii	191
	Referințe bibliografice	198
	Webografie	205
	Tabelul ilustrațiilor	218
	Anexe	219

Rezumat:

Teza de doctorat intitulată „**JOCURILE FOAMEI**” ȘI CULTURA VIOLENȚEI LA ÎNCEPUT DE MILENIU. ASPECTE DISCURSIVE ȘI MEDIATICE ÎN EDUCAȚIA TIMPURIE se înscrie în sfera analizei construcției sociale a violenței, adică a teoretizării și conceptualizării agresivității, care, în contextul actual al culturii imaginii și digitalizării, presupune și incursiuni în sfera simulacului și al impactului mediatic asupra indivizilor. Constructele sociale au un caracter istoric, fiind determinate de ideologie și relații de putere. Charlene L. Muehlenhard și Leigh Ann Kimes de la Universitatea din Kansas (*The Social Construction of Violence: The Case of Sexual and Domestic Violence*, 1999) consideră că modul în care vorbim despre diverse aspecte sociale ajută la schimbarea lor. Așa cum discursul mediatic al violenței are un efect de realitate, generând violență, tot la fel și un anti-discurs al criticii sociale poate iniția transformări ale habitusului instituțional și familial.

De fapt, discursul se dovedește mai eficient în modelarea realității, deoarece are prestigiu și are un auditoriu extins. Reprezentarea violenței, așadar, poate avea un impact mai mare decât faptele propriu-zise. Simularea realității se construiește prin reducerea acesteia la simbolurile care o compun. În opinia teoreticianului Jean Baudrillard (*Simulacru și Simulare*, 2008), violența simulată presupune un pericol mai acut decât violența reală, deoarece aceasta afectează principiul realității și pune la îndoială legea și ordinea. Întocmai și scrierile se poticnesc sub convenția simulării (producând copii fără original) într-o revitalizare fantomatică a unor referenți absenți, ai unor semnificanți desprinși de realitate precum un aerostat. În aceeași măsură, adevărul nu mai poate fi dobândit într-o formă individualizată. Epistemologia dominantă a unei faze culturale influențează și comportamentul social, supunând tinerele generații unei racordări a propriilor gândiri la mărturiile, experiențele celorlalți, la cultura mass-media.

„Filosofie a sufletului” ca emancipare din efemer, cultura urmează curba de evoluție a societății. Derapajele instituțiilor culturii au avut ca efect promovarea kitsch-ului, a surrogatelor și falselor valori, acestea aservindu-se adesea unei ideologii populiste. Imaginarul negativ prin excelență descentrează eul, degradează identitatea, reiterează miturile într-o formă palimpsestică și transpune violența ca formă centrală de reacție și manifestare umană. Disensiunea dintre cultura înaltă și cultura de masă se accentuează într-o spirală ascendentă. Creatorii de artă își atașează masca de adaptare, devin legiuitori estetici ai normelor contemporane, producând o pseudo-artă.

Atunci când lumea reală e substituită de simple imagini, acestea impun o nouă realitate, devenind totodată prototipul unor comportamente deviate. Vizualul devine dominant în descoperirea lumii ca simț uman privilegiat, înlocuind raționalitatea și percepția critică a altor

perioade istorice. Acest context pare să fi împlinit previziunile lui Guy Debord despre transformarea comunității umane într-o societate a spectacolului (*Society of the Spectacle*, 1970). Autorul nu consideră spectacolul o colecție de imagini, ci relația socială dintre oameni mediată de imagini. Realitatea a fost îndepărtată prin actul reprezentării ei și transformată într-o pseudo-realitate, într-un obiect de contemplare. Spectatorul este răpus de sentimentul alienării în momentul în care tinde mai mult spre contemplarea obiectelor, îndepărtându-se, astfel, de cunoașterea de sine, a propriei existențe. Acțiunile și gesturile devin exteriorizate, nu îi mai aparțin individului, fiind mandate unui alter-ego. Spectatorul nu va simți liniște nicăieri, nu se va putea regăsi, deoarece spectacolul (instrumentul de unificare) se găsește la tot pasul. Mai presus de acest spectacol, își exercită efectele globalizarea, care a luat naștere nu doar prin ștergerea granițelor geografice (diminuarea distanței), ci și prin proliferarea virtualului, anihilarea distanței dintre real și virtual.

Direcțiile distincte de cercetare ne deschid o cale de investigare a noii realități culturale (cinicul transfer al violenței în media și entertainment ca trăsătură a insensibilității postumaniste) și a riscului de perpetuare a violenței care atentează la integritatea personalității¹ copiilor și adolescenților. Prin urmare, **alegerea temei** a avut la bază următorul argument: vârsta de aur a copilăriei, după cum este numită simbolic, este vârsta în care au loc cele mai multe achiziții psihocomportamentale, a căror calitate va influența evoluția viitorului adult. Tocmai de aceea, propunerea noastră de realizare a unei **cercetări interdisciplinare** are ca scop conturarea unei viziuni holistice asupra derapajelor culturii violenței și a consecințelor emergente asupra ontogenezei cognitive a copiilor.

Expunerea copiilor la televizor în primii ani de viață poate conduce la tulburări de atenție în jurul vârstei de 7 ani (Christakis, Zimmerman, DiGiuseppe, McCarty, 2004), iar mai apoi la dezvoltarea unei întârzieri în achiziția limbajului (Wright *et al.*, 2001), a cogniției și a abilităților socio-emoționale (Schwarzer, Grafe, Hiemisch, Kiess, & Poulain, 2022). Specialistul în neuroștiință, Manfred Spitzer, explică modul în care scrierea literelor de mână și învățarea lor este net superioară învățării prin instrumente digitale.: „Studii de neuroimagică pe bază de rezonanță magnetică funcțională au arătat că recunoașterea literelor învățate prin scrisul de mână duce la o activitate sporită în regiunile motorii din creier, ceea ce nu se întâmplă în cazul literelor învățate pe tastatură. De aici deducem că doar scrisul de mână stimulează apariția urmelor mnemonice motorii care se activează la perceperea literelor și ușurează recunoașterea vizuală. Această urmă de memorie vizuală care apare ulterior, utilă pentru citit, nu se activează când e

¹ În sensul atribuit de Anthony Storr în *The Integrity of the Personality*, New York, Atheneum, 1960.

folosită tastatura, fiindcă mișcarea n-are nici o legătură cu forma literei.” (*Demența Digitală. Cum ne Tulbură Minte Tehnologia*, p. 158)

Ultimele cercetări asupra creierului uman indică îngrijorare în ceea ce privește utilizarea la scară înaltă a mediilor digitale. Neurobiologia prezintă descoperiri concrete ale modului în care creierul se află într-o permanentă schimbare și într-un permanent proces de învățare. Prin urmare, și timpul petrecut în fața dispozitivelor mediatice își lasă amprenta asupra creierului. Spitzer aduce la cunoștință un diagnostic sumbru ca efect al timpului îndelungat petrecut în fața ecranelor: „medicii din Coreea de Sud, un stat industrializat și cât se poate de modern, cu o tehnologie a informației foarte avansată la nivel mondial, au înregistrat la adulții tineri tulburări de memorie, de atenție și de concentrare din ce în ce mai frecvente, precum și o aplatizare emoțională și o opacitate generală. Ei au numit acest tablou patologic «demență digitală»” (*Demența Digitală. Cum ne Tulbură Minte Tehnologia*, p. 8).

Ipoteza ca punct de pornire a lucrării de față privește deconstrucția identității umane contemporane supuse la excesul de violență și simulacre și totodată aflată într-o permanentă desincronizare cu orice cadru de referință tradițional. **Actualitatea** cercetării constă în angrenarea într-un demers de analiză a culturii violenței, a super-fluu-lui tehnologic care se revarsă, nu doar într-o formă directă în viața personală, lăsându-l pe om „gol” de propria-i individualitate, ci și indirect, prin artă, literatură și cultură, iar **caracterul inovator** este dat de numărul redus de abordări ale tematicii violenței culturale, puține fiind și experimentele realizate cu scopul de a determina gradul de influențare a violenței media asupra dezvoltării copiilor.

Caracterul științific este asigurat prin prisma generozității aparatului critic. Referințele bibliografice denotă o preocupare mai mare asupra temei noastre la nivel internațional, decât la nivel național, ceea ce invită demersuri de impunere a temei atenției și dezbaterii publice.

Obiectivele lucrării noastre se concretizează în marginea acestora:

- Diagnosticarea vulnerabilității subiecților umani în formare prin expunerea lor unei culturi cangrenate de forme extreme de violență, cât și unei explozii cibernetice care împreună creează un spațiu distopic, studiat în paralel cu considerații asupra evoluției genului ficțional distopic în actualul context;
- Demonstrarea utilizării de către Suzanne Collins în construcția firului narativ al trilogiei *Jocurile Foamei* a unor referenți² pierduți și demonstrarea faptului că utilizarea aceleiași

² Semnul lingvistic triadic definit ca relație între semnificant, semnificat și referent, este redus la o relație binară de lingvistica structuralistă, Ferdinand de Saussure punând referentul între paranteze. Limbajul pierde aderența sa la realitate, utopia semiotică depărtându-se, ca un aerostat eliberat de povara nacelei, de lumea empirică, materială, percepută direct, prin simțuri.

metode pe care ea însăși o critică vehement (violența) nu compromite structura etică a textului;

- Realizarea unui experiment transversal prin care să se identifice dacă există o corelație între frecvența expunerii la un conținut media violent și nivelul de agresivitate al copiilor manifestat ulterior;
- Aplicarea unui chestionar unui eșantion de 75 de cadre didactice din învățământul preșcolar prin care să se culegă date cu privire la poziția cadrelor didactice în raport cu acest fenomen al hiperdigitalizării și cu efectele observate asupra dezvoltării copiilor.

În termeni de **teorie critică**, se va aplica metodologia **Analizei Critice a Discursului** și a **Analizei Critice a Discursului Multimodal** în primele două capitole, în vreme ce, în cel de-al treilea capitol, am aplicat două tipuri de selecție și analiză a datelor, atât sub aspect calitativ (analiza surselor secundare, caracterul descriptiv), cât și cantitativ (colectarea datelor înregistrate în urma realizării experimentului transversal de mici dimensiuni și aplicării chestionarului unui eșantion de 75 cadre didactice). Astfel, capitolul al treilea are la bază metoda experimentului, observației și anchetei, iar ca instrumente am folosit chestionarul, o scală valorică (de tip Likert) cu 10 trepte care măsoară intensitatea agresivității (Anexa 1), o fișă de observație care înregistrează nivelul de preluare prin imitare a tipurilor de comportamente agresive (Anexa 2), desenul animat *Tom & Jerry*, desenul animat *Alice în Coștăria Minunilor*. În vederea stabilirii unei asocieri între frecvența expunerii la un conținut media violent și nivelul de agresivitate al copiilor manifestat ulterior în cadrul experimentului se va face apel la o metodă statistică, și anume coeficientul de corelație Pearson. În paralel cu aplicarea metodologiei anterior menționate, s-au făcut trimiteri și la semiotică prin scrierile lui Roland Barthes.

Critica „hibridă” a începutului secolului al XXI-lea este caracterizată de Julian Wolfreys, autorul unei colecții de eseuri (Wolfreys, 2002) care acoperă cvsi-totalitatea discursurilor teoretice născute din poststructuralism, feminism, deconstrucție și psihanaliză, ca exerciții de gândire critică asupra unor subiecte de interes major pentru societatea contemporană, acest aspect de critică socială unind teoria critică a prezentului cu critica socială a Școlii de la Frankfurt (Theodor Adorno, Max Horkheimer, având un continuator în Jürgen Habermas). Caracteristică acestei **teorii critice** este **caracterul aplicativ**. Pe de o parte, discursul critic (studii critice și culturale) este aplicat unor opere canonice – romane, poeme, filme, site-uri web, bloguri etc. –, pe de altă, aceste interpretări sunt finalizate cu aplicații teoretice, printre care, transformarea lor în resurse de studiu și predare.

Intervențiile critice motivate de interese epistemologice, identificate în antologia lui Julian Wolfreys, se realizează în cadre interdisciplinare și sunt aplicate unor opere literare sau

filme. Interpretarea serialului *Jocurile Foamei* antrenează, în cazul nostru, câteva din aceste teorii:

- **Critica imaterialului (Amaterial Criticism).** Lumea în care trăim a dobândit un caracter spectral, distincția dintre real și imagine, fantasmagorie mediatică devenind tot mai greu de realizat. Chiar și artefactele culturale sunt bânuite de precedente, individului părându-i-se că este locuit de o subiectivitate străină, generată de fanteziile unei culturi a imaginii vide;
- **Critica etică (Ethical Criticism).** Relația dintre *Eu* și *Celălalt* este viciată de violență, de jocurile puterii care asmute indivizii unii contra altora transformând societatea umană într-o junglă a luptei pentru supraviețuire;
- **Feminism, teoria genurilor (Gender Criticism).** Protagonista, Katniss, este degradată într-o războinică, un instrument al morții mai curând decât al iubirii și vieții, ca în mitografia tradițională. Ea este o fanteză, o himeră, o pasăre incendiată, dar din care reușește să renască, resimbolizând Gaița Zeflemitoare ca pasărea Phoenix;
- **Ecocritica (Ecocriticism).** Despotismul puterii se exercită contra naturii, aceasta fiind transformată într-un spectacol apocaliptic.

Nucleele epistemologice care structurează argumentația nu se aplică doar acestui serial cinematografic ci și problematicii formației tinerei generații, tot mai expuse canalelor mediatice și sferei divertismentului digital.

În ceea ce privește **structura organizatorică a lucrării**, aceasta este împărțită în două părți, divizate tematic între primele două capitole cu subcapitolele aferente și cel de-al treilea capitol, la care se adaugă introducerea, concluziile parțiale, concluzia finală, bibliografia, tabelul ilustrațiilor și anexele.

Conform ordinii logice a demersului cercetării, **primul capitol** al lucrării, **IPOSTAZELE VIOLENȚEI ÎN CULTURA ÎNCEPUTULUI DE MILENIU**, reprezintă o incursiune în aspectele relevante ale temei în contextul postmodernismului și al începutului de mileniu, menită să identifice schimbările canonului discursiv al scrierilor ficțiunii distopice, precum și să realizeze o diagnoză a culturii contemporane cu accent pe impactul violenței asupra mentalităților.

În primele trei subcapitole, am explorat **condiția postmodernă și noile accente din post-postmodernism** folosindu-ne de scrierile unor cercetători precum Michel Foucault, Fredric Jameson, Norman Fairclough, abordarea interdisciplinară a lui Julian Wolfreys, feminismul Juliei Kristeva, studiul reprezentării și al simulacului în versiunea lui Jean Baudrillard, dar și a

lui Stuart Hall, studiul de gen prin care Gregory Claeys și M. Keith Booker au modificat canonul distopic, studiul violenței directe, structurale și culturale a sociologului Johan Galtung ș.a..

Postmodernitatea și istoria sunt într-o totală opoziție, în sensul că în cea dintâi pare să aibă loc sfârșitul istoriei, prevăzut de Hegel, prin epuizarea posibilităților de înnoire, dar în același timp într-o codependență raportată la stadiul evoluției fiecăreia. Istoria depinde de modul în care se construiește prezentul, de specificitatea și noutatea lui. În același timp, postmodernitatea, spre deosebire de modernism, a cărui deviză era „Înnoiește!”, manifestă o nostalgie a trecutului, recuperat însă fragmentar, prin intermediul unor artefacte de a căror diferită percepție este conștientă. Dubla viziune – a trecutului alienat de perspectiva prezentului – caracterizează istorismul postmodern, o conștiință a trecutului ca succesiune de stiluri mai curând decât conexiune de evenimente aflate într-un raport de cauzalitate.

Postmodernismul și-a găsit rădăcinile în arhitectură. Criticul canadian, Linda Hutcheon, aduce în discuție caracterul duplicitar al acestei faze a culturii tocmai datorită poziției din care a luat naștere. Aceasta explică: „Nevertheless, it seems reasonable to say that the postmodern’s initial concern is to de-naturalize some of the dominant features of our way of life; to point out that those entities that we unthinkingly experience as «natural» (they might even include capitalism, patriarchy, liberal humanism) are in fact «cultural»; made by us, not given to us. (...) And there we find further contradiction. It is one which juxtaposes and gives equal value to the self-reflexive and the historically grounded to that which is inward-directed and belongs to the world of art (such as parody) and that which is outward-directed and belongs to «real life» (such as history). The tension between these apparent opposites finally defines the paradoxically worldly texts of postmodernism.”³ Hutcheon nu neagă contribuția gândirii postmoderne la separarea umanității de natură, de realitate, însă surprinde și posibilitatea de a o folosi în obținerea unui punct de vedere critic, distant, față de problemele actuale. Un plus pe care i-l oferă postmodernismului, în detrimentul modernismului, care în mod declarativ excludea cultura de masă, e capacitatea de jonglare („of complicity and critique”⁴) cu cele două forme de cultură: cultura înaltă și cultura populară. În schimb, Huxley a fost printre cei care au văzut cultura de masă ca pe un obiect de manevrare, de manipulare, modalitatea ideală de anulare a

³ („Cu toate acestea, pare rezonabil să spunem că preocuparea inițială a postmodernului este de a denaturaliza unele dintre trăsăturile dominante ale modului nostru de viață; să subliniem că acele entități pe care le percepem în mod inconștient ca fiind «naturale» (s-ar putea include aici chiar capitalismul, patriarhatul, umanismul liberal) sunt de fapt «culturale»; făcute de noi, nu dăruite nouă. (...) Și aici găsim o contradicție suplimentară. Este una care juxtapune și acordă o valoare egală autoreflexivului și fundamentului istoric, celei care este direcționată spre interior și aparține lumii artei (cum ar fi parodia) și celei care este direcționată spre exterior și aparține «vieții reale» (cum ar fi istoria). Tensiunea dintre aceste aparente contrarii definește în cele din urmă textele paradoxale lumești ale postmodernismului.”), (Linda Hutcheon, *The Politics of Postmodernism*, 2nd edition, London and New York, Routledge, 2002, p. 2), (În lipsa altor specificări, traducerea din această lucrare ne aparține – A.- M. Feșteu).

⁴ („de complicitate și critică”), (*Ibidem*, p. 27).

individualității. Colapsul ordinii publice sub amenințările terorismului s-a produs în cascadă, îmbrăcând, de la primele manifestări, toate formele de violență posibile, lăsând umanitatea martoră incapabilă de reacție.

Noul istorism a fost fructul gândirii mai multor critici, printre care Louis Montrose și Stephen Greenblatt, dar cu origini mai îndepărtate, în arheologia cunoașterii și în istoria ideilor realizate de francezul Michel Foucault. Acesta a inspirat scriitorii postmoderni și și-a susținut vehement ideea conform căreia modul nostru de a percepe istoria conduce la distorsiuni semnificative ale adevărului, de aceea e nevoie de realizarea unei convenții conștiente cu trecutul. José Arroyo avea aceeași părere, argumentând astfel: „Constructing a world which combines the real with the imagined, the past with the present, results in a depiction of a sense of time and space which is quasi-mythic. Fredric Jameson argued that this is typical of the dehistoricising effects of postmodern culture. But one could counter-argue that what he calls dehistoricising can be a means of making past conventions of storytelling understandable in the present context.”⁵ Ceea ce am numi într-un film „flashback” (evocare, licărire din trecut) și „flashforward” (anticipare) le regăsim în scrierile postmoderne ca piloni esențiali de raportare temporală. *Analepsa* și *prolepsa* ca termeni definitorii, fac obiectul construcției cognitive a narațiunii acestei epoci.

În *Postmodernism and Consumer Society*, Fredric Jameson, unul dintre cei mai influenți critici și teoreticieni ai contemporaneității, tratează specificitatea postmodernismului prin prezentarea a două caracteristici dominante: *pastișa* și *schizofrenia*. Acesta observă deconectarea creatorului de la condiția istorică, copierea altor stiluri și îndepărtarea de orice posibilitate de dobândire a unei identități proprii. În opinia sa, opera - imitație, sau *pastișă*, după cum o numește teoreticianul -, nu oglindește realitatea autentică, ci, preluând formularea lui Baudrillard, consideră că reflectă doar un *simulacru*, ceea ce conduce la îngrădirea de către capitalism a oricărui tip de gândire. Pornind de la ideea că există doar câteva combinații de a crea o nouă direcție, artiștii și scriitorii consideră că nu mai pot obține o inovație stilistică, tot ce le rămâne rezumându-se la imitație, măști și mimetism. Totodată, Jameson simte nevoia să lămurească înțelesul acestui cuvânt – *pastișă* – pentru a evita confuzia cu un alt termen apropiat: *parodia*. „Pastiche is, like parody, the imitation of a peculiar style, the wearing of a stylistic mask, speech in a dead language: but it is a neutral practice of such mimicry, without parody’s ulterior motive,

⁵ („Construirea unei lumi care combină realul cu imaginarul, trecutul cu prezentul are ca rezultat o descriere a simțului timpului și spațiului care este cvasimitic. Fredric Jameson a susținut că acest lucru este tipic efectelor deistoricizante ale culturii postmoderne. Dar s-ar putea contrazice deoarece ceea ce el numește deistoricizare poate fi un mijloc de a face înțelese în contextul actual convențiile povestirilor trecute.”), (José Arroyo, *Kiss Kiss Bang Bang*, în *Sight and Sound*, apud Nick Lacey, *Narrative and Genre: Key Concepts in Media Studies*, New York, St. Martin’s Press, 2000, p. 96).

without the satirical impulse, without laughter, without that still latent feeling that there exists something *normal* compared to what is being imitated is rather comic. Pastiche is blank parody, parody that has lost its sense of humor (...).”⁶

Toate aceste deficiențe produse de construcția excesivă, amestecul stilurilor, decalajul dintre semnificația textului și semnificația imaginilor, dezorientarea produsă de prezența mai multor voci care exprimă lucruri diferite, conduc la emergența unor *scrieri schizofrenice*. Preluat din teoria psihanalistului francez, Jacques Lacan, termenul *schizofrenie* este introdus de Jameson cu scop descriptiv, nu de diagnosticare, după cum explică în lucrarea menționată anterior. Ca urmare a refuzului de a se implica profund în prezent sau de a se angaja într-o gândire istoricizată, artistul eșuează în crearea unei identități, la fel cum schizofrenicul, în lipsa capacității de percepție a temporalității limbajului, nu se poate raporta la sine, trăind simultan în lumi diferite.

Despre această „maladie” a noilor creații și a individului expus rețelelor de comunicare vorbește și Baudrillard, convins de teroarea identității divizate: „(...) today we have entered into a new form of schizophrenia – with the emergence of an immanent promiscuity and the perpetual interconnection of all information and communication networks. No more hysteria, or projective paranoia as such, but a state of terror which is characteristic of the schizophrenic, an over-proximity of all things, a foul promiscuity of all things which beleaguer and penetrate him, and no halo, no aura, not even the aura of his own body protects him.”⁷ Acaparată de multitudinea căilor de informație, omul se găsește prins între propria identitate deformată și restul lumii, la rândul ei mijlocită de alte norme.

Postmodernismul își delimitează teritoriul prin caracteristicile sale autoreflexive și autoreferențiale. M. Keith Booker vede esența literaturii acestui curent cultural, și în special a ficțiunii distopice, în capacitatea de parodiare. „As Gary Saul Morson emphasizes, dystopian (he uses the term «anti-utopia») literature is in essence a parodic «anti-genre»; by its very nature

⁶ („Pastașa este, la fel ca parodia, imitația unui stil aparte, purtarea unei măști stilistice, vorbirea într-un limbaj mort: dar este o practică neutră a unei asemenea mimici, fără motivul ulterior al parodiei, fără impulsul satiric, fără răs, fără sentimentul încă latent că există ceva normal în comparație cu ceea ce este imitat, care e mai degrabă comic. Pastașa este o parodie goală, o parodie care și-a pierdut simțul umorului.”), (Fredric Jameson, *Postmodernism and Consumer Society*, în *Postmodern Culture*, Edited and introduced by Hal Foster, London, Pluto Press, 1985, p. 114).

⁷ („astăzi am intrat într-o nouă formă de schizofrenie - odată cu apariția unei promiscuități imanente și a interconectării perpetue a tuturor rețelelor de informații și comunicații. Gata cu isteria sau paranoia proiectivă ca atare, acum e o stare de teroare caracteristică schizofrenicului, o apropiere excesivă a tuturor lucrurilor, o promiscuitate respingătoare a tuturor lucrurilor care îl străbat și care îl pătrund, când niciun halo, nicio aură, nici măcar aura propriului său corp nu îl protejează.”), (Jean Baudrillard, *The Ecstasy of Communication*, Translated by Bernard & Caroline Schutze, Edited by Sylvère Lotringer, New York, Semiotext(e) Foreign Agents Series, 1988, pp. 26-27).

dystopian literature is intended as a parody of utopian literature. Meanwhile, parody is a (perhaps *the*) central technique of postmodernist literature as well.”⁸

Din punct de vedere al autenticității și al viabilității, realitatea se află într-o directă corespondență cu supremația imaginarului, astfel, când se ating limitele imaginarului, are loc o „hemoragie a realității” printr-o cădere în hiperreal. Se produce un regres al procesului imaginativ, și, după cum afirmă Baudrillard, actul creației se rezumă la „resurecția «artificială»: a lumilor «istorice», la reconstituirea *in vitro*, până la cele mai mici detalii, a peripețiilor unei lumi anterioare, a evenimentelor, a personajelor, a ideologiilor revoluate, golite de sensul lor, de procesul lor original, dar halucinante de adevăr retrospectiv.”⁹

Abordarea integrativă a conceptelor de „**cultură**” și „**violență**” din **subcapitolul (1.2.)** **Violența în cultura începutului de mileniu** furnizează o mare parte a noutății cercetării de față, ambele formulări făcând trimitere la **legitimizarea sau normalizarea violenței** prin intersectarea acesteia cu valorile și tradițiile noastre. Violența este un act care poate deține implicații sociale, culturale sau politice. Ascunsă în spatele unor instituții sau a unui sistem politic și a reprezentanților lor, pattern-urile fondate pe comportamente coercitive preiau o formă legală de abuz. Adesea tacticile financiare, verbale, emoționale sau mai grav, fizice, au câștig de cauză în vederea manipulării și controlării unor persoane.

Terenul de manifestare variază în funcție de tipul de violență la care ne raportăm. Apelând la studiile sociologice, identificăm tipologia violenței propusă de Johan Galtung¹⁰, care acoperă întreaga sferă de manifestare a acesteia raportată la realitate: *violența directă*, *violența structurală* și *violența culturală*. *Violența directă*, conform spuselor autorului, este cea care ucide rapid, este intenționată, cu vătămare corporală, pe când *violența structurală* este cea care ucide lent, care face rău individului prin nedreptățile din societate. Cele două tipuri sunt interdependente, incluzând violența familială, violența sexuală și de gen, crime, rasism, terorism sau război. *Violența structurală* a fost introdusă pentru prima dată în anul 1969, în lucrarea *Violence, Peace and Peace Research*. Autorul spune că acest tip de violență nu se portretizează într-o imagine a violenței fizice, ci afectează nevoile de bază ale individului, fapt pentru care e mai greu de identificat și aplanat. La trei decenii distanță, Galtung adaugă conceptul de *violență culturală*¹¹ în *Journal of Peace Research* (Galtung, 1990, pp. 291–305), prin care se înțelege că

⁸ („După cum subliniază Gary Saul Morson, literatura distopică (el folosește termenul de „antiutopie”) este în esență un „antigen” parodic; prin însăși natura sa literatura distopică este concepută ca o parodie a literaturii utopice. În timp, parodia este o (poate chiar) tehnică centrală și a literaturii postmoderne.”), (M. Keith Booker, *The Dystopian Impulse in Modern Literature. Fiction as Social Criticism*, Westport, Connecticut and London, Greenwood Press, 1994, p. 28).

⁹ Jean Baudrillard, *Simulacre și Simulare*, Cluj, Editura Idea Design & Print, 2008, p. 90.

¹⁰ sociolog norvegian și pionier în studiul teoretizat al conflictului.

¹¹ Johan Galtung, *Cultural Violence*, în „Journal of Peace Research”, vol. 27, No. 3, (Aug., 1990),

anumite aspecte ale unei culturi oferă posibilitatea justificării sau legitimizării violenței directe și/sau structurale. Aceasta poate fi identificată și exemplificată în limbă și artă, știință empirică și știință formală, religie și ideologie.

Johan Galtung face legătura dintre violența culturală și violența structurală afirmând: „Cultural violence makes direct and structural violence look even feel right - or at least not wrong. Just as political science is about two problems - the use of power and the legitimation of the use of power - violence studies are about two problems: the use of violence and the legitimation of that use.”¹²

Prin trimitere la *putere* și *control*, Baudrillard explică trecerea de la violența *explozivă* la cea *implozivă*. Dacă în trecut eram o „cultură a violenței eliberatoare”, altfel stau lucrurile în prezent. „O cu totul altă violență apare astăzi, pe care nu mai știm să o analizăm, pentru că scapă schemei tradiționale a violenței explozive: violență *implozivă*, care nu mai rezultă din extensia unui sistem, ci din saturarea și rețacția lui, ca în cazul sistemelor fizice stelare. Violența urmând unei densificări excesive a socialului, stării unui sistem supraregulat, unei rețele (de cunoaștere, de informație, de putere) suprasolicitate și unui control hipertrofiat, care cuprinde toate spațiile interstițiale.”¹³ Într-o eră a disuasiunii, totul dispare, subiectul dispare: „Nu mai există nici violență, nici supraveghere: doar «informația», virulență secretă, reacție în lanț, implozie lentă și simulacre de spații în care vine să se mai joace efectul de real.”¹⁴ Terorismul, în schimb, este un act al realității.

(Re)clarificarea cadrului referențial și a terminologiei s-a realizat în **subcapitolul 1.3. Cadrul teoretic, istoria și evoluția ficțiunii distopice**, identificând astfel o nouă categorie de literatură (**eco-distopia**) și abordând o latură a unei noi critici: **ecocritica**. Opiniile pro și contra genului distopic, dar și asupra noului gen literar pentru adolescenți, s-au transformat într-o dezbatere, ale cărei referințe s-au rezumat la scrierile lui Nick Lacey, M. Keith Booker, René Wellek & Warren Austin și Gregory Claeys.

Dinamismul actului creației a generat apariția unor noi categorii de scrieri. Noile criterii de grupare a textelor tind să țină de discursul academic. „Genre is a matrix of form-giving

<https://www.galtung-institut.de/wp-content/uploads/2015/12/Cultural-Violence-Galtung.pdf>.

¹² („Violența culturală face ca violența directă și violența structurală să pară, chiar să fie considerate corecte – sau cel puțin nu greșite. Așa cum în știința politică este vorba despre două probleme - utilizarea puterii și legitimizarea utilizării puterii – în studiile violenței este vorba tot despre două probleme: utilizarea violenței și legitimizarea acelei utilizări.”), (Johan Galtung, *Cultural Violence*, în „Journal of Peace Research”, vol. 27, No. 3, (Aug., 1990), p. 291, <https://www.galtung-institut.de/wp-content/uploads/2015/12/Cultural-Violence-Galtung.pdf>.)

¹³ Jean Baudrillard, *Simulacre și Simulare*, Cluj, Editura Idea Design & Print, 2008, p. 54.

¹⁴ *Ibidem*, p. 26.

tendencies born at the trysting place of history and textuality.”¹⁵ În postmodernism, clasificarea genurilor literare se schimbă. Viziunea actuală se concentrează asupra Noului Istorism și e mediată de limbaj, de analiza discursului, de conținutul cognitiv, de relațiile interumane etc. Teoria clasică a genurilor literare obliga delimitarea lor strictă, fără posibilitatea combinației sau influențelor. Astfel se constituia estetica purității genurilor (*the purity of genre* sau *genre tranché*). De asemenea, statutul social al personajelor varia de la un gen la altul. Dacă tragedia se raporta la nobilime, iar satira la populația de rând, teoria modernă a genurilor nu mai ține cont de statutul social, deoarece clasele sunt profesionale, nu economice.

Cultura începutului de mileniu este invadată de scrierile/ecranizările science fiction, cu precădere de cele distopice. Elanul stârnit de acest gen în rândul adolescenților se datorează unor schimbări care fac trimiteri mult mai evidente la realitatea zilelor noastre. Dacă anterior prezentului secol predominau distopiile totalitare sau cele legate de utilizarea științei în detrimentul evoluției naturale a speciei umane, noua metamorfozare este subiectul unor teme actuale, care nu țin doar de situația politică, ci includ și problemele mediului înconjurător (eco-distopii) și ale progresului tehnologiei: poluarea, încălzirea globală, schimbările climatice, hipertehnologizarea etc.

În subcapitolul **1.4. Construcția violenței în trilogia *Jocurile Foamei***, analizăm particularitățile unor cartografieri ale realității conform teoriei *simulacrului și a simulării* lansate de Baudrillard și abordată printr-o lectură de tipul *close-reading*, cu aplicație la trilogia *Jocurile Foamei* a lui Suzanne Collins.

În subcapitolul **(1.4.1.) „Jocurile” simulării** am expus și demonstrat cea mai concludentă trecere a unei imagini prin cele patru faze succesive, conform teoriei lui Baudrillard, având în centru personajul principal al trilogiei – Katniss Everdeen. Primele două faze ale imaginii lui Katniss țin de adevăr și fals (reflectarea unei imagini profunde și mascarea/denaturarea unei realități profunde), de ceea ce este ea cu adevărat și de ceea ce ajunge să se denatureze (ce trebuie să devină în fața camerelor de luat vederi – „fata din foc”), pe când în a treia fază se trece la aparență (mascarea absenței unei realități profunde), pentru ca în ultima fază să se instaleze era simulacrului (lipsirea de orice raport cu realitatea). Realul nu mai este ceea ce era/ar trebui să fie, astfel, identificăm în construcția firului narativ nota nostalgică (invocarea naturii, a pastoralului).

REALITATE, MIT ȘI IMAGINAR DISTOPIC ÎN TRILOGIA *JOCURILE FOAMEI* DE SUZANNE COLLINS face obiectul studiului celui de-al doilea capitol al

¹⁵ („Genul este o matrice de tendințe formative, născute la întâlnirea istoriei cu textualitatea.”), (Maria-Ana Tupan, *Genre and Postmodernism*, București, Editura Universității din București, 2008, p. 23).

cercetării. În prima parte este examinat **(2.1.) Spațiul science-fiction în narațiunea pentru adolescenți: real, virtual, imaginar**, cu accent pe fenomenul desensibilizării și disuasiunii principiilor realității. În cea de-a doua parte a capitolului al doilea s-a aplicat metoda Analizei Critice a Discursului la nivelul trilogiei *Jocurile Foamei* de Suzanne Collins, în vederea identificării pericolelor virtualului împânzit de violență (subcapitolul **2.2. Când realitatea războiului întâlnește ficțiunea**), a dinamicii arhetipale și a plasticității miturilor (subcapitolul **2.3. Elemente de mitologie clasică în trilogia lui Suzanne Collins**), care ocultează sau distorsionează realitatea. Această metodă a fost aleasă datorită inovației pe care a adus-o, și anume, analiza discursului ca acțiune socială, dinamica înțelegerii textului prin implicarea cititorului în interpretarea discursului și posibilitatea realizării unor analize intertextuale. Așa cum în spatele unui cuvânt se pot ascunde înțelesuri/cuvinte diferite, la fel și în spatele unui text se pot identifica alte surse textuale, acesta funcționând ca un sistem deschis. Conform teoriei Juliei Kristeva, „intertextualitatea” (termen introdus pentru prima dată în lucrarea *Word, Dialogue and Novel*, apărută în franceză în 1966 și mai apoi în *The Bounded Text*, 1966-1967) ocupă din ce în ce mai mult locul termenului de intersubiectivitate, prin aceasta înțelegându-se că transferul sensului nu se face direct, de la scriitor la cititor, ci se filtrează prin coduri transmise celor doi de către alte texte anterior apărute. Cuvântul devine mediatorul modelelor structurale cu mediile culturale și istorice.

Caracterul structuralist, palimpsestic și universal al miturilor a făcut posibilă integrarea în firul narativ al trilogiei a următoarelor mituri: **(2.3.1.) Mitul lui Tezeu și al Minotaurului** (pe care însăși autoarea îl recunoaște ca bază a poveștii din spatele jocurilor morții), **(2.3.2.) Artemis și/sau Persephone** (ale căror calități le regăsim în doze echilibrate la Katniss, personajul principal), **(2.3.3.) Mitul Salvatorului și alte trimiteri biblice** (regăsit prin spiritul de sacrificiu al protagonistei) și **(2.3.4.) Mitul iubiților damnați** (oglindit în imposibilitatea cunoașterii sentimentului de iubire într-o lume a atrocităților, a morții și a violenței).

Acest capitol are în vedere demonstrarea modului în care trilogia se conturează ca un produs cultural mulat pe contextul contingent al prezentului. Studiarea operei lui Suzanne Collins ne conduce la așezarea acesteia în rândul artei vizionare. Intuiția autoarei cu privire la implicațiile politice, sociale, culturale eliberează psihicul societății colective, rezonând atât la nivel de grup, cât și individual, atât cu conștientul, cât și cu inconștientul. Colapsul principiilor culturale și al valorilor morale au servit drept reper în crearea firului narativ. Trilogia s-a dovedit a fi o fină reflecție asupra momentului cultural în care a fost gândită, oferind truisme ale realității contingente.

Esența subcapitolului **(2.1.) Spațiul science-fiction în narațiunea pentru adolescenți: real, virtual, imaginar** constă în explorarea saltului din realitate în hiperreal, nu doar în viața de zi cu zi, ci și în literatură. Când harta geografică este epuizată și nu mai are nimic spectaculos de oferit, omul începe exploatarea terenului virtual și al spațiului cibernetic. Exegeza imaginarului revărsat în hiperrealitate am ilustrat-o prin teoria simulacrului și a simulării formulată de teoreticianul postmodern, Jean Baudrillard, și aplicată ulterior trilogiei lui Collins.

Odată cu identificarea resurecției miturilor originare analizate nu doar în subcapitolul **(2.3.) Elemente de mitologie clasică în trilogia lui Suzanne Collins**, ci și în descrierea ficțiunii de tip post-apocaliptice (mitul iubiților damnați, mitul Salvatorului, dar și mitul Apocalipsei), trilogia *Jocurile Foamei* se dovedește a fi o alegorie a traumelor trăirilor prezentului. Pe lângă cele enumerate mai sus, Mitul lui Tezeu și al Minotaurului este cel mai ușor de identificat, existând multiple paralele între: eroii de sacrificiu, Tezeu și Katniss, între Dedal, creatorul labirintului și Creatorii Jocurilor, între minotaur și monstruozițările construite în laboratoare, între Ariadna și Peeta (sprijinul necondiționat ca formă de iubire) și între labirint și arenele jocurilor foamei. Reintroducerea arhetipului feminin în imaginarul cultural contemporan s-a realizat prin trimerite la zeițele Artemis și Persephone. O serie de capacități, atitudini și calități ale personajului principal, cum ar fi aptitudinea de a trage cu arcul, spiritul războinic, grija pentru natură, iubirea pentru familie și cei din jur sau ascunderea feminității par a fi culese dintr-o fuziune a calităților celor două zeități. Caracterizarea paralelă ne-a condus însă la concluzia că protagonista noastră nu urmează până la capăt niciunul din destinele zeițelor, ci își înfrânează spiritul răzbunător (contrar lui Artemis), deviind de pe traiectoria amazoanelor culturii populare și alegând să empatizeze cu suferința celor din jur.

Subcapitolul **(2.4.) Imaginarul lui Collins** este abordat printr-o strategie a hermeneuticii bidirecționale: o analiză pornind de la text înspre biografia autoarei și invers. Experiența personală a trăirii războiului (tatăl plecat în Vietnam), învățămintele oferite de tatăl ei, explicate pe larg în subcapitolul **(2.2.) Când realitatea războiului întâlnește ficțiunea**, și-au pus amprenta asupra scrierilor sale, conducându-ne la concluzia că scrierea trilogiei *Jocurile Foamei* ar putea fi un mod de distilare a unei traume moștenite. Autoarea menționează într-un interviu modul în care a asistat la problemele emoționale și coșmarurilor cu care s-a confruntat tatăl ei după întoarcerea din război, fapt oglindit în stresul posttraumatic suferit de Katniss, manifestat în egală măsură prin coșmaruri, anxietate. Așadar, violența impregnată în cele trei romane ar putea face parte dintr-o (auto)terapie, ca formă de adaptare și mobilizare la situațiile critice cu care s-a confruntat în copilărie. De altfel, scrierea creativă este o tehnică des întâlnită în psihoterapia integrativă, prin aceasta ieșind la suprafață gânduri, (re)sentimente, atitudini și perspective față

de anumite lucruri, situații, persoane etc. Ușurința cu care emoțiile se dezvăluie în acest mod, oferă tehnicii un rol important chiar și în vindecarea traumelor profunde.

Cercetarea își continuă demersul printr-o schimbare a traseului de la examinarea proliferării imaginilor violenței, de la tensiunea discursurilor care critică violența, însă care sunt prinse la rândul lor în acest vârtej al violenței, la evaluarea vulnerabilității copiilor în fața expunerii la media ca vector propagandist al violenței. Delimitările teoretice ale primelor două capitole sunt completate de cele aplicative însumate în paginile celui de-**al treilea capitol: PROVOCĂRILE VIOLENȚEI DISCURSIVE ȘI MEDIATICE: APLICAȚIE LA EDUCAȚIA TIMPURIE**. Acest capitol se concentrează pe analiza unor serii de discursuri media, oferind o viziune asupra progresului cercetărilor în domeniul comunicării dar și a formei în care omul devine un produs al imaginarului social, toate acestea din perspectiva Analizei Critice a Discursului și a Analizei Critice a Discursului Multimodal. Întrebarea la care se dorește să răspundă acest studiu este următoarea: „În ce măsură este câmpul semantic al violenței reprezentat discursiv și mediatic în relatările din mediul online, literatura pentru copii, animații, jocuri pe calculator sau muzică și cum afectează acesta dezvoltarea copiilor?” Pentru a oferi un convingător câmp de referință studiului s-a recurs la realizarea unui experiment transversal prin care să se identifice dacă există o corelație între comportamentul agresiv al copiilor și conținutul media violent la care sunt expuși. De asemenea, având în vedere faptul că profesorii pentru educație timpurie petrec alături de preșcolari între 5 și 8 ore pe zi, am considerat oportună culegerea unor informații cu privire la modul în care ei percep excesul de violență mediatizată, gradul de utilizare al tehnologiei la clasă, frecvența comportamentelor observate în mod sigur ca fiind împrumutate din desene animate sau mediul online și viabilitatea unor măsuri care ar putea proteja preșcolarii de efectele negative ale mass-media. În acest scop s-a aplicat un chestionar unui eșantion de 75 de cadre didactice din învățământul preșcolar.

Copiii contemporaneității se confruntă cu o nouă formă de epistemologie – epistemologia socială, care studiază cunoașterea, ținând cont de contextele sociale. Cunoștințele devin sociale atunci când sunt dobândite din interacțiunea cu alte persoane, grupuri, instituții și alte mijloace de propagare a informațiilor (mass-media). Dacă în trecut epistemologia presupunea dobândirea adevărului într-o formă individualizată (de către un individ, doar cu propriile-i păreri), făcându-se abstracție de mediul social, în prezent se recunoaște inalienabila dimensiune socială a epistemologiei. Figuri emblematice ale științelor sociale, psihologice sau educaționale trag semnale de alarmă că vectorii sociali se transformă în dizolvanți ai culturii care conduc la infantilizarea lumii. De altfel, cea de-a opta strategie de manipulare a maselor și de spălare a

creierului uman enunțată de Pseudo-Chomsky¹⁶ este încurajarea publicului de a se complăce în mediocritate, promovând ca fiind la modă prostia, vulgaritatea, incultura.

Tradiția epistemologică îi situează în poziții extreme pe René Descartes (1596 - 1650), care susținea că adevărul trebuie descoperit prin raționamentul individual accesat printr-o introspecție a conținuturilor mentale proprii, și pe John Locke (1632-1704), conform căruia creierul este la origine *tabula rasa*, întregul conținut mental al individului provenind din experiență empirică. Epistemologia socială vine să contracareze epistemologia standard care a dominat lumea științelor de sute de ani, aducând cu sine o extensie a celei tradiționale, conform căreia o organizare socială potrivită oferă factori benefici în dobândirea adevărului. Printre cele mai notabile argumente aduse în favoarea epistemologiei sociale se află acela al angajamentului comun care îi leagă pe oameni și pe care îl dezbate Margaret Gilbert în cercetările sale, cea mai cunoscută fiind lucrarea *On Social Facts* (1989), unde este prezentată ideea de convenție comună a unui grup, de legătură specială, așadar ideea unui „subiect plural”.

Principalele referințe în redefinirea postmodernă a *eului* din cadrul subcapitolului **3.1. De la *eul cartezian* la *eul social*** sunt la psihanalistul Jacques Lacan (descentrarea *eului*), filosoful politic Michel Foucault (subiectul și puterea), lingvistul Émile Benveniste (conceptul de intersubiectivitate), semioticianul Roland Barthes, analistul discursului, Norman Fairclough, filosoful antropologist, Charles Taylor și psihanalistul Castoriadis (imagarul social), Pierre Bourdieu (ideea de *habitus*).

Prin teoria *eului cartezian* s-a avut în vedere faptul că gândirea conștientă precede și transcende existența umană. Spre deosebire de raționamentul clasic, în care cunoașterea preceda existența umană (dogmele teologice), în raționamentul modern (viziunea lui Descartes, care nu ține cont de dogmele teologice), existența umană se supune rațiunii individuale. Cu alte cuvinte, ce dorea autorul să spună este că individul nu poate fi convins de existența lumii și implicit de existența sa, ci doar de faptul că gândește. Până când omul nu reușește să supună existența lumii puterii gândului său (singurul fapt de care este sigur), nu poate fi convins de existența ei. *Cogito, ergo sum!*¹⁷ Lumea este supusă gândirii *eului*. Omul se poate îndoii de orice legat de această lume, victoria lui asupra existenței fiind faptul că gândește.

Studiile psihanalistului Jacques Lacan asupra asumării subiectivității pornesc de la

¹⁶ Noam Chomsky, „10 strategies of manipulation” by the media, [14-10-strategies-of-manipulation.pdf](http://demenzemedicinagenerale.net/14-10-strategies-of-manipulation.pdf) (demenzemedicinagenerale.net).

NN: Numeroasele versiuni ale titlului și absența numelui unui editor care să revendice drepturile de autor ne determină să acordăm încredere opiniei celor doi cercetători slovaci, A. Fedorov și A. Levitskaya, că este vorba de un fals, de înlocuirea unui autor mai puțin cunoscut cu o celebritate (*Media Education*, 2020, n 2, Link: http://ejournal53.com/journals_n/1592498824.pdf.) Cu toate acestea, teoria este interesantă, aplicabilă metodologic și, prin urmare, utilă, chiar dacă ar fi, poate, mai nimerit să fie atribuită unui „pseudo-Chomsky”.

¹⁷ *Cogito, ergo sum!* = „Gândesc, deci exist!” (expresia celebră a filosofului francez, René Descartes).

meditațiile lui Descartes, însă psihanalistul francez observă o descentrare a *eului* din *Eu gândesc, deci Eu exist!* între subiectul inconștient (cel care *gândește*) și subiectul conștient (*exist*). Proiecția *celuilalt* se face prin limbaj, *eul* cartezian se descrie lui însuși folosind limbajul, obținând astfel autoritate asupra gândului și totodată dovedind că există. Lacan menționează divizarea *celuilalt* într-un un *celălalt* „mai mare” (limbajul) și un *celălalt* „mai mic” (ego-ul). Folosirea limbajului conduce la formarea imaginii de sine și astfel apare ego-ul.

În paralel cu cele trei stadii de dezvoltare psihosexuală ale copilului enunțate de Freud (stadiul „oral”, „anal” și „falic” pornind de la Complexul Oedip și Complexul Electra), Lacan trasează o traiectorie similară a dezvoltării copilului prin introducerea conceptelor de nevoie, cerere și dorință ca și corespondente ale celor trei „registre ale psihicului”: Imaginarul, Simbolicul și Realul. Imaginarul – stadiul prelingvistic – reprezintă etapa în care copilul nu deține simțul sinelui, este o etapă haotică stăpânită de dorințe, asemenea unei „omlete” după cum o numește Lacan. În acest stadiu are loc mai târziu recunoașterea sau regăsirea sinelui în ceilalți (Imaginarul - derivat al proceselor mentale). Achiziția limbajului îl propulsează pe copil în Simbolic, unde se lovește de faptul că numirea obiectelor dorințelor sale nu este îndeplinită de obiectul în cauză, ci limbajul construiește sens doar în raport cu alte cuvinte. Simbolicul este cel care ne legiuiește, este spațiul limbajului (derivat al culturii), iar Realul (diferit de realitate) este de domeniul imposibilului, indefinibil, opus imaginarului și neatins de vreo ordine simbolică (derivat al simțurilor). Prima parte a cercetărilor psihanalistului Jacques Lacan vizează ordinea imaginarului descrisă ca aparținând stadiului oglinzii. În *Le Stade du Miroir* (1949) Lacan utilizează oglinda ca mod de construire a ego-ului individual. Analizând comportamentul copiilor cu vârsta cuprinsă între 6 luni și un an și jumătate, el observă că identitatea umană este împărțită între *eu* și *celălalt*. Privindu-se în oglindă copilul își recunoaște imaginea sau își vede părinții în imaginea sa; are loc conștientizarea sinelui, trecerea de la identitate la alteritate. Copilul se percepe ca o dualitate. Această fascinație a copilului de a se privi în oglindă a fost considerată o paradigmă a imaginarului. Văzându-și reflectată imaginea ca întreg, dar simțindu-se fragmentat din pricina incapacității sale de mobilitate, copilul intră într-o rivalitate cu propria-i imagine de care se simte amenințat. Conflictul își găsește rezolvarea în momentul în care subiectul se identifică cu imaginea.

Discursul imaginarului contemporan prezintă o utilizare a termenului de imaginar ieșită din tiparul domeniului său, alăturându-i-se politicul, socialul, istoricul sau economicul. Adjectivul „social” trasează niște limite ale accepțiunii de act imaginativ, plasându-l, totodată, într-o bifurcație de sensuri: pe de-o parte există semnificația de proiecție socială care precede și posedă individul, pe de altă parte, acesta are capacitatea de a-și imagina raporturile sociale.

Conform unei concepții comune, imaginația este capacitatea de a produce imagini, fie ele existente sau inexistente. Într-o interpretare a modernității, Cornelius Castoriadis atribuie un status ontologic imaginației din două puncte de vedere: evidențiind „caracterul radical” al imaginației (fără ea nu ar exista realitatea) și „imagarul social care instituie societatea”. În viziunea sa, imaginația nu poate fi concepută drept o facultate intelectuală pur individuală, ci mai degrabă umanitatea este scufundată în imagarul social în care s-a născut. Contextul social modelează imaginația. Acest lucru are loc în mod violent, deoarece psihicul individului interiorizează lumea, normele, limbajul, renunțând la autonomia sa. Această definiție a imagarului social este cea mai apropiată cercetării de față.

Cercetări recente ale psihanalizatorilor ne prezintă individul ca fiind creat prin contextul socializării de către anumite semnificații imaginare ale societății. Depășirea dihotomiei individ versus societate este prezentată de către Chiara Bottici printr-o teorie a imagarului. Prin intermediul acesteia dorește să lămurească dilema imaginației văzută ca facultate posedată de indivizi și a imagarului social văzută ca un context social care posedă indivizii. Astfel aduce în discuție termenul de „imaginal”: „*Imaginal* means simply that which is made of images and can therefore be the product of both an individual faculty and of the social context as well as of a complex interaction between the two. The imaginal is a concept that has recently been recovered from a Muslim Sufi philosophical tradition (Corbin 1979) and proposed as a third possibility between theories of imagination and theories of the imaginary (Fleury 2006). In contrast to imagination and imaginary, the concept of imaginal emphasizes the centrality of images, rather than the faculty or the context that produces them; therefore, it does not make any assumptions about the individual or social character of such a faculty.”¹⁸ Termenul are la bază originea latină – *imaginalis*, însemnând ceva care este făcut din imagini. În limbajul comun și dezbaterile științifice, imagarului i se atribuie caracteristica de irealitate. În opinia autoarei, juxtapunerea realului și a imagarului este problematică în epoca realității virtuale, când imagarul poate deveni mai real decât însăși realitatea.

Cartografierea teoriei intersubiectivității este realizată de Lacan (în *L'envers de la psychanalyse* și *Radiophonie*, 1969) prin asocierea cu relația de tip stăpân – sclav, în ideea în

¹⁸ („*Imaginal* înseamnă pur și simplu ceea ce este făcut din imagini și, prin urmare, poate fi produsul atât al unei facultăți individuale și al contextului social, cât și al unei interacțiuni complexe între cele două. Imaginalul este un concept care a fost recent recuperat dintr-o tradiție filosofică musulmană a Sufismului (Corbin 1979) și propus ca o a treia posibilitate între teoriile imaginației și teoriile imagarului (Fleury 2006). Spre deosebire de imaginație și imagar, conceptul de imaginal pune accentul pe centralitatea imaginilor, mai degrabă decât pe facultatea sau contextul care le produce; prin urmare, nu face nicio presupunere cu privire la caracterul individual sau social al unei astfel de facultăți.”), (Chiara Bottici, *Imaginal Politics: Images Beyond Imagination and the Imaginary*, New York, Columbia University Press, 2014, p. 5).

care e nevoie de o recunoaștere simbolică reciprocă a statutului și identității fiecăruia pentru realizarea interacțiunii dintre ei. Omul nu are o subiectivitate desăvârșită, așa că pornește în căutarea ei. Cu alte cuvinte, revendicarea unei identități nu se localizează într-o condiție naturală, ci este obstrucționată de condiția socială. Recunoașterea subiectivă într-un mediu social este considerată nulă în lipsa unei relații intersubiective. Prin recunoașterea simbolică (stăpân – sclav) se oferă o poziție persoanelor, iar rezultatul este relația stabilită (superioritate – inferioritate).

Lingvistul Émile Benveniste tratează tematica subiectivității în limbaj (*Subjectivity in Language*, 1971a; *The Nature of Pronouns*, 1971b), susținând că prin *eul* de discurs se stabilește relația dintre sine, limbă și cultură. Subiectivitatea se referă la capacitatea vorbitorului de a se poziționa ca subiect. Socializarea subiectivității se plasează între sine și cultură, fiind facilitată de discurs. Prin utilizarea *eului* în discurs are loc introducerea sa într-o structură culturală specifică, transformându-l, astfel, într-o expresie a subiectivității. „It is in and through language that man constitutes himself as a *subject*, because language alone establishes the concept of «ego» in reality, in *its* reality which is that of the being.”¹⁹ Substantivele sunt referențiale, fixând și izolând o noțiune, care nu se schimbă, în timp ce pronumele nu este referențial. Înțelegerea *eului* („gol” referențial) este dependentă de contextul în care este folosit, în aceeași situație regăsimuse și alte cuvinte cum ar fi: „tu”, „aici”, „atunci”, „femeia aceea”, „vinerea viitoare” etc. *Eul* nu stăpânește o entitate lexicală. Fiecare *eu* corespunde unei ființe unice, în situații distincte. Este posibil ca într-o singură propoziție utilizarea a două pronume personale să facă referință la două individualități diferite, atunci când cităm vorbele unei alte persoane. Ex.: „**Eu** vreau să contribuie la reparația străzii, dar vecinul meu a spus: «**Eu** cu siguranță nu particip la așa ceva!».” Benveniste oferă următoarea definiție, care să includă ambele instanțe ale *eului*: „*I* is «the individual who utters the present instance of discourse containing the linguistic instance *I*.»”²⁰ Totodată putem întâlni și situația în care *eul* menționat în discurs nu se referă la individualitatea care îl pronunță: „El a spus: «**Eu** am fost de vină!».” În acest caz, *eul* este unul anaforic, sau este un „El metaforic”, conform teoriei lui Benveniste.

În științele umaniste întâlnim termenii de Subiect (folosit pentru Sine) și Obiect (pentru entitate). Subiectul este cel care gândește, simte, percepe, posedă subiectivitate și este activ, în timp ce obiectul este perceput, dă dovadă de pasivitate. În cea de-a doua parte a muncii sale, filosoful politic Michel Foucault (1984, 1994) a formulat o teorie a obiectivizării subiectului. Conform acesteia, un individ este subiect (simte, gândește, are anumite credințe, percepții, atitudini față de lume/lucruri) și obiect în același timp, deoarece necesită un grad de modelare a

¹⁹ Émile Benveniste, *Subjectivity in Language*, în M. E. Meek (Ed.), *Problems in General Linguistics*, Coral Gables, University of Miami Press, 1971a, p. 224.

²⁰ *Idem*, *The Nature of Pronouns*, în M. E. Meek (Ed.), *Problems in General Linguistics*, Coral Gables, University of Miami Press, 1971b, p. 218.

comportamentului. În viziunea filosofului, medicina, Biserica, societatea sunt o parte a modelatorilor noștri. Chiar noi ne transformăm singuri în obiecte atunci când ne dorim o schimbare, când vrem să progresăm într-o latură a vieții noastre. Prin obiectivizare, Foucault se referă la modul în care individualitatea e controlată sau determinată de familie, de instituții, modul în care devenim pasivi. Cu toate acestea, indivizii nu-și pierd subiectivitatea datorită influenței pe care o exercită asupra altor persoane și care e determinată de forța supunerii. Filosoful aduce în vedere trei căi de obiectivizare: clasificările științifice (lingviștii au obiectivat vorbirea subiecților), practicile de divizare (etichetarea unor categorii de oameni: sănătoși-bolnavi; săraci-bogați; criminali-băieți buni etc.) și subiectivizarea (procesul prin care se transformă în subiecți).

Subiectivitatea este în egală măsură un proces de individualizare și un proces de socializare, deoarece individul nu se poate izola de societatea în care trăiește, de oamenii care îl înconjoară. Prin Ordinea Simbolică are loc „lansarea” copilului în limbaj, așadar, acceptarea normelor, dictatelor societății căreia îi aparține. Simbolicul reușește printr-o singură acțiune (limbajul) să realizeze un pact care unește subiecții între ei. În ceea ce privește conceptul de **intersubiectivitate**, acesta se referă la semnificațiile comune date de indivizi în interacțiunile lor zilnice, utilizate la rândul lor cu scop interpretativ al elementelor socio-culturale. Cu alte cuvinte, intersubiectivitatea presupune un dialog între subiecți, o relație reciprocă între cunoștințele lor, experiențele lor, care devin factori constitutivi ai lumii, automat influențând acțiunile și răspunsurile subiecților. În lucrarea *The Subject and Power*, Foucault analizează puterea dincolo de caracterul opresiv, conferindu-i un aspect productiv prin prisma producerii unui nou tip de comportament. Având în vedere modul în care puterea se disipează în toate structurile relaționare ale societății, individul se plasează ca subiect al acțiunii și nu ca obiect al puterii. Foucault descrie puterea drept o strategie, nu ceva care poate fi luat în posesie. Oamenii sunt vehicule ale puterii, *locus*-uri de exercitare a puterii alături de rezistență. Puterea generează realitate. Instituțiile folosesc pe post de instrument modelator al realității și al indivizilor disciplina, exercitată tot printr-o formă a puterii. Filosoful politic nu regăsește un aspect negativ în interiorizarea disciplinei și nici nu o consideră o formă de uniformizare, ci mai degrabă crearea unor identități disparate.

Unul dintre cele mai influente concepte regăsite în cercetarea sociologului francez, Pierre Bourdieu, este acela de *habitus* (dispozițiile adânc înrădăcinate în suma experiențelor de viață ale individului). Cercetările științifice nu prezintă nevoile culturale ca fiind înnăscute, ci ca rezultat al educației primite și al impactului mediului în care a crescut individul. Studiile arată că acțiunile culturale, cum ar fi vizionarea unui film, citirea unei cărți, vizitarea unor monumente istorice, preferințele muzicale, artistice etc., sunt în interdependență cu nivelul de școlarizare

stabilit prin diplome și niveluri educaționale parcurse, precum și cu originea socială. Într-una din cele mai de seamă lucrări ale sale, *Distinction. A Social Critique of the Judgement of Taste*, Bourdieu stabilește o legătură între gusturile în materie de artă sau literatură și clasa socială. Afinitățile estetice sunt conturate de *habitus*-ul înmagazinat cultural. De exemplu, indivizii dintr-o clasă socială superioară și-au format gustul pentru artele frumoase, deoarece au fost expuși și îndrumați spre a le aprecia, în timp ce persoanele din clasa muncitorească nu au avut acces înspre o astfel de artă și, în consecință, nu o apreciază în aceeași măsură pentru că nu li s-a înrădăcinat acest spirit.

Spațiul social modelează limbajul, de aceea am considerat a fi important de analizat **(3.1.1.) Rolul structurilor sociale în dezvoltarea sistemului lingvistic la copii**, din perspectiva modelului funcțional al lui M. A. K. Halliday. Natura implicită și explicită a ideologiei, precum și caracterul dezirabil sau indezirabil (Van Dijk) necesită o analiză îndeaproape a modului în care are loc **(3.1.2.) Încorporarea ideologiilor în ficțiunea narativă pentru copii**. Propaganda culturii violenței se manifestă prin **(3.1.3.) Militarizarea discursului** în spațiul educațional contemporan, ca efect al războiului Ruso-Ucrainean. Într-o epocă a consumerismului, până și **(3.1.4.) Jucăriile** se transformă într-o modalitate de manipulare comercială tridimensională, de aceea s-a avut în vedere o trecere în revistă a tacticilor de creare a unui brand de succes.

Implozia discursului mediatic pentru copii cu subiecte tabu copilăriei timpurii ne-a determinat să identificăm instrumente și strategii lingvistice care să detecteze mesaje subiacente cum ar fi violența structurală sau ideologii necorespunzătoare vârstei publicului. Astfel, în subcapitolul **3.2. Eufemismul - instrument lingvistic de camuflare a violenței și a reprezentărilor negative asupra realității** se realizează o analiză critică și multimodală a discursului în filmele de animație pentru copii. Cele trei filme au fost alese în funcție de anul apariției (după 2000) și a popularității în rândul copiilor: *Epoca de Gheață 3: Apariția Dinozaurilor*, *Pinguinii din Madagascar* și *Zootropolis*. Instrumentarul teoretic al acestui subcapitol se rezumă la abordarea tematicii animației prin lucrarea lui Ūlo Pikkov (*Animasophy. Theoretical Writings on the Animated Films*, 2010), a elementelor ficțiunii narative pentru copii, critica lingvistică și reflecția asupra subiectivității și ideologiei în cercetarea lui John Stephens (*Language and Ideology in Children's Fiction*, 1992), relevanța contextului în investigarea practicilor discursive în scrierile lui Fairclough (*Media Discourse*, 1995a; *Critical Discourse Analysis: The Critical Study of Language*, 1995b), trimiterile la strategia discursivă care permite abordarea unor subiecte delicate sau controversate - eufemismul, în scrierile următorilor autori: Dominique Enright, (*In Other Words*, 2005), Lakoff (*The Logic of Politeness: or, Minding Your P's and Q's*, 1973), Leech (*Principles of Pragmatics*, 1983), Felt & Riloff (*Recognizing*

Euphemisms and Dysphemisms Using Sentiment Analysis, 2020), Hamilton & Foltzer, (*On Euphemisms, Linguistic Creativity, and Humor*, 2021), Hugh Rawson (*A Dictionary of Euphemism and Other Doubletalk*, 1981) ș.a..

Dacă demersul primelor două capitole acoperă arealul generației adolescenților, urmărindu-se cultura și tiparul de discurs la care se supune, am realizat și un studiu al impactului expunerii la un conținut media violent în rândul Generației Alpha (copiii născuți între anii 2010-2025), care sunt nativi digitali, care s-au născut, trăiesc și comunică prin intermediul ecranelor („iGeneration”/ „Glass Generation”). Așadar, în subcapitolul **3.3. Impactul vizionării zilnice a canalelor de desene animate asupra dezvoltării și comportamentului copiilor de vârstă preșcolară**, analizând studiile care dețin o legătură între un conținut media violent și un comportament agresiv, am preluat modelul experimentelor psihologului Albert Bandura și al celor două teorii determinante - Teoria Învățării Sociale (Social Learning Theory, 1977) și Teoria Învățării prin Imitație (*Imitation Of Film-Mediated Aggressive Models*, 1961) ale lui Albert Bandura, Dorothea Ross și Sheila Ross, realizând un experiment transversal, cu 50 de subiecți de vârstă preșcolară. Totodată, s-a realizat și o anchetă folosind ca instrument un chestionar pentru a identifica poziția cadrelor didactice în raport cu acest fenomen al hiperdigitalizării și cu efectele scontate asupra copiilor.

Scopul prezentului studiu transversal a fost demonstrarea ipotezei formulate inițial, și anume: expunerea copiilor la modele de agresivitate mediatizate crește probabilitatea manifestării unui comportament similar în situații ulterioare de frustrare. În prima parte, cea descriptivă a cercetării s-au prezentat studii longitudinale sau meta-analize despre efectele negative ale violenței asupra copiilor, la finalul cărora putem concluda că în anumite condiții și circumstanțe un copil poate dezvolta agresivitate dacă este expus în permanență unui conținut mediatic violent, iar când vorbim de condiții, facem trimitere la Teoria Învățării Sociale a psihologului Albert Bandura despre care s-a discutat și din cadrul căreia am extras informații esențiale pe care le-am aplicat în experimentul nostru: pentru manifestarea agresivității, copilul trebuie să treacă prin trei etape: atenția, retenția și reproducerea. Copilul observă violența, o reține, dar nu neapărat o și reproduce. Cele două procese nu sunt suficiente dacă nu există motivație, o energie directivă care să-l împingă pe copil spre a se manifesta agresiv. Cu alte cuvinte, agresivitatea este un comportament social învățat și cauzat de frustrare (Bandura, Social Learning Theory, 1977; John Dollard *et al.*, Frustration–Aggression–Displacement Theory, 1967). În cea de-a doua parte, a cercetării cantitative, s-a desfășurat un experiment respectând pașii propuși de către psihologul Bandura, al cărui rezultat a demonstrat o legătură între expunerea la un conținut media violent și reproducerea întârziată a acțiunilor agresive în situația

în care se induce frustrarea ca factor motivațional înspre manifestarea unui comportament agresiv. Mai mult, prin calculul coeficientului de corelație Pearson, al cărui rezultat este $r=0,77$, s-a demonstrat stabilirea asocierii liniare pozitive între cele două variabile (incidența agresivității copiilor și numărul copiilor care au înregistrat acte crescute de agresivitate).

Aplicarea chestionarului ne-a oferit o imagine de ansamblu asupra modului în care resimt cadrele didactice impactul violenței mediatizate asupra comportamentului copiilor, mai ales că acestea petrec zilnic 5-8 ore cu preșcolarii, uneori poate chiar mai mult decât părinții acestora.

Prin rezultatele obținute, considerăm că studiul este relevant și de interes nu doar pentru alți cercetători ai aceluiași palier, ci și pentru părinți și cadre didactice. Limitele cercetării țin de numărul mic al eșantionului de copii incluși în experiment și al cadrelor didactice chestionate, precum și timpul scurt în care s-a desfășurat experimentul, tocmai de aceea, o propunere pentru viitor ar fi realizarea unei cercetări longitudinale, care să urmărească pe o perioadă îndelungată modul în care canalele mediatice camuflează violența și determină efecte negative asupra dezvoltării socio-emoționale, cognitive și comportamentale a copiilor.

Punctul de plecare în cercetare este vârsta copilăriei mici (și a adolescenței) ca pilon al lucrării de față. **Motivația alegerii temei** se rezumă la faptul că perioada copilăriei nu deține un scut de forma filtrului cognitiv. Vulnerabilitatea copiilor în fața atacului iminent cu informații distorsionate, pline de violență, susceptibile de fals, produce un fenomen de dezechilibrare în formarea și dezvoltarea personalității acestora. Efectele pe termen lung se concretizează în observațiile, sintezele, analizele și deducțiile personale, logica doxastică, care ajung să ocupe un loc doi în formarea viziunii adolescenților asupra realității contingente.

Angajarea într-o analiză critică care incumbă două generații (copii și adolescenți), oferă un caracter **integrativ**, pe lângă cel **interdisciplinar** construit din abordarea lingvisticii, semioticii, filosofiei, antropologiei, psihologiei, neurobiologiei și sociologiei.

Prin urmare, **lucrarea se adresează unui cerc extins**: cercetători în domeniu, cadre didactice, copii, adolescenți, familii, societate. O mare parte a cercetării se axează pe efectele violenței asupra dimensiunii cognitive și comportamentale a copiilor de vârstă preșcolară, dar demn de menționat este faptul că agresivitatea nu creează doar durere fizică, de moment, ci și deteriorare emoțională, comportamentală și psihologică, care vor fi vizibile ulterior, în viitorul adult, transformându-se într-o povară la nivelul întregii societăți. Complexitatea tematicii și varietatea registrelor de interpretare asigură deschiderea unor oportunități de continuare a cercetării.

Referințe bibliografice:

1. ALLAN, Keith (Ed.), *The Oxford Handbook of Taboo Words and Language*, Oxford, Oxford University Press, 2019.
2. ALLAN, Keith, Kate Burridge, *Euphemism & Dysphemism. Language used as Shield and Weapon*, New York and Oxford, Oxford University Press, 1991.
3. ARROYO, José, *Kiss Kiss Bang Bang*, în *preluarea controSight and Sound*, apud Nick Lacey, *Narrative and Genre: Key Concepts in Media Studies*, New York, St. Martin's Press, 2000.
4. BANDURA, Albert, *Social Learning Theory*, Englewood Cliffs, New Jersey, PRENTICE HALL, 1977.
5. BAKHTIN, Mikhail, *The Dialogic Imagination*, Edited by Michael Holquist, Translated by Carl Emerson and Michael Holquist, Austin, University of Texas Press, 1981.
6. BARTHES, Roland, *Rhétorique de l'image în Image. Music, Text*, Essays selected and translated by Stephen Heath, New York, Hill and Wang, 1977, pp. 32 – 51.
7. BARTHES, Roland, *Mythologies*, Selected and translated from the French by Annette Lavers, Farrar, Straus & Giroux, The Noonday Press – New York, 1991.
8. BAUDRILLARD, Jean, *Carnival and Cannibal*, Translated by Chriss Turner, London and New York · Calcutta, Seagull Books, 2010.
9. BAUDRILLARD, Jean, *Cuvinte de acces*, Traducere din limba franceză și prefață de Bogdan Ghiu, Colecția „Demonul teoriei”, București, Editura Art, 2008.
10. BAUDRILLARD, Jean, *Screened Out*, Translated by Chris Turner, London and New York, Verso, 2002, p. 176.
11. BAUDRILLARD, Jean, *Simulacre și Simulare*, Cluj, Editura Idea Design & Print, 2008.
12. BAUDRILLARD, Jean, *The Ecstasy of Communication*, Translated by Bernard & Caroline Schutze, Edited by Sylvère Lotringer, New York, Semiotext(e) Foreign Agents Series, 1988.
13. BAUDRILLARD, Jean, *The System of Objects*, Translated by James Benedict, London and New York, Verso, 1996.
14. BAUDRILLARD, Jean, *The Vital Illusion*, Edited by Julia Witwer, New York, Columbia University Press, 2000.
15. BAUMAN, Zygmunt, *Etica Postmodernă*, Traducere de Doina Lică, Timișoara, Editura AMARCORD, 2000.
16. BAUMAN, Zygmunt, *Liquid Modernity*, Cambridge, Polity Press, 2000.

17. BENVENISTE, Émile, *Subjectivity in Language*, în M. E. Meek (Ed.), *Problems in General Linguistics*, Coral Gables, University of Miami Press, 1971a, pp. 223-230.
18. BENVENISTE, Émile, *The Nature of Pronouns*, în M. E. Meek (Ed.), *Problems in General Linguistics*, Coral Gables, University of Miami Press, 1971b, pp. 217-222.
19. BLOCH, Ernst, *The Principle of Hope*, Volume One, Translated by Neville Plaice, Stephen Plaice, Paul Knight, Massachusetts, The MIT Press Cambridge, 1996.
20. BOOKER, M. Keith, *Dystopian Literature: A Theory and Research Guide*, Westport, Connecticut and London, Greenwood Press, 1994.
21. BOOKER, M. Keith, *The Dystopian Impulse in Modern Literature. Fiction as Social Criticism*, Westport, Connecticut and London, Greenwood Press, 1994.
22. BOTTICI, Chiara, *Imaginal Politics: Images Beyond Imagination and the Imaginary*, New York, Columbia University Press, 2014.
23. BOUCHARD, Gérard, *Social Myths and Collective Imaginaires*, Translated by Howard Scott, Toronto·Buffalo·London, University of Toronto Press, 2017.
24. BOURDIEU, Pierre, *Distinction. A Social Critique of the Judgement of Taste*, Translated by Richard Nice, Cambridge/Massachusetts, Harvard University Press, 1984.
25. BOURDIEU, Pierre, *Language and Symbolic Power*, Edited and Introduced by John B. Thompson, Translated by Gino Raymond Matthew Adamson, Cambridge, Polity Press, 1991.
26. BROWN, Noel, *Contemporary Hollywood Animation. Style, Storytelling, Culture and Ideology Since the 1990s*, Edinburgh, Edinburgh University Press, 2021.
27. CAMILLE, Michael, *Simulacrum*, în *Critical Terms for Art History*, Second Edition, Edited by Robert S. Nelson and Richard Shiff, Chicago and London, The University of Chicago Press, 2003.
28. CAMPBELL, Joseph, *Eroul cu o mie de chipuri*, Traducere din limba engleză: Mihai Mănescu & Gabriela Deniz, București, Editura Herald, 2014.
29. CARROLL, Joseph, *The Extremes of Conflict in Literature: Violence, Homicide, and War in The Oxford Handbook of Evolutionary Perspectives on Violence, Homicide, and War*, edited by Todd K. Shackelford and Viviana A. Weekes-Shackelford, New York, Oxford University Press, 2012.
30. CASTORIADIS, Cornelius, *The Imaginary Institution of Society*, Translated by Kathleen Blarney, Cambridge, Malden, Polity Press, 1997.
31. CLAEYS, Gregory, *Dystopia: A Natural History. A Study of Modern Despotism, Its Antecedents, and Its Literary Diffractions*, Oxford, Oxford University Press, 2017.

32. COLLINS, Suzanne, *Jocurile Foamei*, Vol. I, Ediția a III-a, Traducere din limba engleză de Ana-Veronica Mircea, București, Editura Nemira, 2013.
33. COLLINS, Suzanne, *Jocurile Foamei, Sfidarea*, Vol. II, Ediția a III-a, Traducere din limba engleză de Ana-Veronica Mircea, București, Editura Nemira, 2013.
34. COLLINS, Suzanne, *Jocurile Foamei, Revolta*, Vol. III, Ediția a III-a, Traducere din limba engleză de Ana-Veronica Mircea, București, Editura Nemira, 2013.
35. CONSTANTINESCU - DOBRIDOR, Gheorghe, *Dicționar de termeni lingvistici*, București, Editura Teora, 1998.
36. DAVID, Daniel, *TRATAT DE PSIHOTERAPII cognitive și comportamentale*, Iași, Polirom, 2006.
37. DELEUZE, Gilles, *The Logic of Sense*, Translated by Mark Lester with Carles Stivale, Edited by Constantin V. Boundas, London, The Athlone Press, 1990.
38. DOLLARD, John *et al.*, *Frustration and Aggression*, New Haven and London, Yale University Press, 1967.
39. DURAND, Gilbert, *Figuri Mitice și Chipuri ale Operei. De la Mitocritică la Mitanaliză*, Traducere din limba franceză de Irina Bădescu, București, Editura Nemira, 1998.
40. DURAND, Gilbert, *Structurile antropologice ale imaginarului. Introducere în arhetipologia generală*, Traducere de Marcel Aderca, București, Editura Universul Enciclopedic, 1998.
41. ECO, Umberto, *A Guide to the Neo-Television of the 1980s*, în *Culture and Conflict in Postwar Italy*, Edited by Zygmunt G. Baranski and Robert Lumley, London, Palgrave Macmillan, 1990.
42. ELIADE, Mircea, *Aspecte ale mitului*, În românește de Paul G. Dinopol, Prefață de Vasile Nicolescu, București, Editura Univers, 1978.
43. ENRIGHT, Dominique, *In Other Words*, London, Michael O'Mara Books Limited, 2005.
44. ERIKSON, Erik H., *Identity. Youth and Crisis*, New York and London, W. W. Norton & Company, 1994.
45. ERIKSON, Erik H., *The Life Cycle Completed*, Extended Version with New Chapters on the Ninth Stage of Development by Joan M. Erikson, New York and London, W. W. Norton & Company, 1998.
46. FAIRCLOUGH, Norman, *Critical Discourse Analysis*, London and New York, Longman, 1995.

47. FAIRCLOUGH, Norman, *Critical Discourse Analysis*, în James Paul Gee & Michael Handford (Ed.), *The Routledge Handbook of Discourse Analysis*, London and New York, Routledge/ Taylor & Francis Group, 2012.
48. FAIRCLOUGH, Norman, *Language and Power*, London and New York, Longman, 1989.
49. FAIRCLOUGH, Norman, *Media Discourse*, London, Arnold, 1995.
50. FORCEVILLE, Charles, *Multimodality*, în Xu Wen & John R. Taylor (Ed.), *The Routledge Handbook of Cognitive Linguistics*, New York and London, Routledge/ Taylor & Francis Group, 2021.
51. FOUCAULT, Michel, *Discipline and Punish. The Birth of the Prison*, translated from the French by Alan Sherida, New York, Vintage Books, 1995.
52. FOUCAULT, Michel, *Discipline and Punish. The Birth of the Prison*, Translated from the French by Alan Sheridan, New York, Vintage Books, 1979, pp. 170-177.
53. FOUCAULT, Michel, *The Foucault Reader*, edited by Paul Rabinow, New York, Pantheon Books, 1984.
54. GIESEN, Rolf; Anna Khan,, *Acting and Character Animation. The Art of Animated Films, Acting and Visualizing*, Boca Raton/London/New York, Routledge/ Taylor & Francis Group, 2018.
55. GILBERT, Margaret, *On Social Facts*, New York, Routledge, 1989.
56. GREENBLATT, Stephen, *Towards a Poetics of Cultures*, în *The New Historicism*, (Edited by H. Aram Veese), New York, Routledge, 1989.
57. GRIMES T., J. Anderson, L. Bergen, *Media violence and aggression: science and ideology*, Thousand Oaks, California, SAGE Publications, 2008.
58. HALL, S., *Where is the subject?*, în S. Hall (Ed.), *Representation: cultural representations and signifying practices*, Milton Keynes, The Open University, 1997, pp. 31-56.
59. HALLIDAY, M. A. K., *Language as Social Semiotic. The Social Interpretation of Language and Meaning*, London, Edward Arnold, 1978.
60. HARVEY, David, *Condiția Postmodernității*, Traducere de Cristina Gyurcsik și Irina Matei, Editura AMARCORD, 2002.
61. HAYLES, N. Katherine, *How We Became Posthuman: Virtual Bodies in Cybernetics, Literature, and Informatics*, Chicago & London, The University of Chicago Press, 1999.
62. HENTHORNE, Tom, *Approaching the Hunger Games Trilogy. A Literary and Cultural Analysis*, Jefferson, North Carolina, and London, McFarland & Company, Inc., Publishers, 2012.

63. HOBURY, Alison, *Post-feminist Impasses in Popular Heroine Television: The Persephone Complex*, Palgrave Macmillan, University of Melbourne, Australia, 2015.
64. HURDUZEU, Ovidiu, *Sclavii fericiți. Lumea văzută din Silicon Valley*, Iași, Editura Timpul, 2005.
65. HUTCHEON, Linda, *The Politics of Postmodernism*, 2nd edition, London and New York, Routledge, 2002.
66. ILIE, Oana-Antonia, *Patternuri de comunicare în universul distopic*, București, Editura Pro Universitaria, 2018.
67. JAMESON, Fredric, *Postmodernism and Consumer Society în Postmodern Culture*, Edited and introduced by Hal Foster, London, Pluto Press, 1985.
68. JAMESON, Fredric, *Postmodernism or, the Cultural Logic of Late Capitalism*, Durham, Duke University Press, 1991.
69. JEFFERIES, Richard, *The Story of My Heart*, London, Longmans Green and Co., 1922.
70. JENKINS, Henry *Convergence Culture. Where Old and New Media Collide*, New York and London, New York University Press, 2006.
71. KLEIN, Norman M., *Seven minutes: The life and death of the American animated cartoon*, London and New York, Verso, 1993.
72. KRESS, Gunther, *Multimodality. A Social Semiotics Approach to Contemporary Communication*, London and New York, Routledge, 2010.
73. KRESS, Gunther; Theo Van Leeuwen, *Multimodal Discourse: The Modes and Media of Contemporary Communication*, London and New York, Oxford University Press/ Arnold, 2001.
74. KRESS, Gunther, Theo Van Leeuwen, *Reading Images: The Grammar of Visual Design*, 3rd Edition, London and New York, Routledge, 2021.
75. KRISTEVA, Julia, *Word, Dialogue and Novel*, în *The Kristeva Reader*, Edited by Toril Moi, New York, Columbia University Press, 1986.
76. KUHN, Annette, Guy Westwell, *A Dictionary of Film Studies*, Oxford, Oxford University Press, 2012.
77. KUSHNER, Eva, *Living Prism: Itineraries in Comparative Literature*, McGill-Queen's University Press, Montreal, 2001.
78. LACEY, Nick, *Narrative and Genre: Key Concepts in Media Studies*, New York, St. Martin's Press, 2000.

79. LINDSTROM, Martin; Patricia B. Seybold, *BRANDchild: Remarkable Insights Into The Minds of Today's Global Kids and Their Relationship with Brands*, (ediție revizuită), London and Sterling, Kogan Page, 2004.
80. LEDIN, Per; David Machin, *Introduction to Multimodal Analysis*, 2nd edition, London and New York, Bloomsbury Academic, 2020.
81. LEVITT, Lauren, *The Hunger Games and the Dystopian Imagination*, în *Popular Culture and The Civic Imagination. Case Studies of Creative Social Change*, Edited by Henry Jenkins, Gabriel Peters-Lazaro, and Sangita Shresthova, New York, New York University Press, 2020, pp.43-50.
82. MILL, John Stuart, *Public and parliamentary speeches – Part I – November 1850 – November 1868*, Toronto, University of Toronto Press, 1988.
83. MILLER, Nancy K., *My Brilliant Friends. Our Lives in Feminism*, New York, Columbia University Press, 2019.
84. McEVOY-LEVY, Siobhan, *Peace and Resistance in Youth Cultures: Reading the Politics of Peacebuilding from Harry Potter to The Hunger Games*, Palgrave Macmillan, London, 2018.
85. MONTESSORI, Maria, *Mintea absorbantă*, București, Editura Vreamea, 2017.
86. MUEHLENHARD, Charlene L. & Leigh Ann Kimes, *The Social Construction of Violence: The Case of Sexual and Domestic Violence*, în „Personality and Social Psychology Review”, Vol. 3, No. 3, 1999.
87. NEAMAN, Judith S., Carole G. Silver, *The Wordsworth Book of Euphemism*, Hertfordshire, Wordsworth Edition Ltd., 1995.
88. PANIAGUA, J. M., G. L. García, P. Cremades, E. N. Alegre, (Ed.), *Critical Discourse Analysis of Media Texts*, Aldaia-València, Guada Impresores, S.L., 2007.
89. PEARSON, Carol S., *Persephone Rising: Awakening the Heroine Within*, USA, HarperCollins, 2015.
90. PIKKOV, Ülo, *Animasophy: Theoretical Writings on the Animated Film*, Translated by Eva Näripea, Tallinn, Estonian Academy of Arts, 2010.
91. POPA, Marian, *Statistică pentru psihologie. Teorie și aplicații SPSS*, București, Editura Polirom, 2008.
92. RALL, Hannes, *Adaptation for Animation. Transforming Literature Frame by Frame*, Boca Raton/London/New York, Taylor & Francis Group, 2019.
93. RAWSON, Hugh, *A Dictionary of Euphemism and Other Doubletalk. Being a Compilation of Linguistic Fig Leaves and Verbal Flourishes for Artful Users of the English Language*, New York, Crown Publishers, 1981.

94. RITZER, George, *The McDonaldisation of Society*, Revised New Century Edition, Thousand Oaks, London and new Delhi, Pine Forge Press, 2004.
95. ROBB, Brian J., *A Brief Guide to The Hunger Games*, Philadelphia and London, Running Press, 2014.
96. RUSKIN, John, *Sesame and Lilies*, în C. R. Rounds (Ed.), *Ruskin's Sesame and Lilies*, New York/Cincinnati/Chicago, American Book Company, 1916.
97. SCHOR, Juliet B., *Born to Buy: The Commercialized Child and the New Consumer Culture*, New York, Scribner, 2004.
98. SOLIS, S., *Snow White and Seven 'Dwarfs'- Queercripped*, în „Hypatia. Writing Against Heterosexism”, 22(1), 2007, pp. 114-131.
99. SPITZER, Manfred, *Demența Digitală. Cum ne Tulbură Minteia Tehnologia*, traducere din germană de Dana Verescu, București, Editura Humanitas, 2020.
100. *Statutul Unităților și Detașamentelor de Pionieri din Republica Socialistă România*, (s. n.), București, Editura Politică, 1967.
101. STEINBERG, Shirley R. (Ed.), *Kinderculture: The Corporate Construction of Childhood*, 3rd edition, Boulder, Colorado, Westview Press, 2011.
102. STEINBERG, Shirley R., Joe L. Kincheloe, (Ed.), *Kinderculture: The Corporate Construction of Childhood*, 2nd edition, Boulder, Colorado, Westview Press, 2004.
103. STEPHENS, John, *Language and Ideology in Children's Fiction*, London and New York, Longman, 1992.
104. STORR, Anthony, *The Integrity of the Personality*, New York, Atheneum, 1960.
105. TAYLOR, Charles, *Modern Social Imaginaries*, Durham and London, Duke University Press, 4th printing, 2007.
106. *The Cambridge Companion to Utopian Literature*, Edited by Gregory Claeys, Cambridge, Cambridge University Press, 2010.
107. *The Oxford Handbook of Evolutionary Perspectives on Violence, Homicide and, War*, Edited by Todd K. Shackelford and Viviana A. Weekes-Shackelford, New York, Oxford University Press, 2012.
108. THOMAS, Ebony Elizabeth, *The Dark Fantastic. Race and the Imagination from Harry Potter to the Hunger Games*, New York, New York University Press, 2019.
109. TUPAN, Maria-Ana, *Genre and Postmodernism*, București, Editura Universității din București, 2008.
110. TUPAN, Maria-Ana, *The Key to Change. Interdisciplinary Essays in Cultural History*, Bălți, LAMBERT Academic Publishing, 2017.

111. VAN DIJK, Teun A., *Society and Discourse. How Social Contexts Influence Text and Talk*, New York, Cambridge University Press, 2009.
112. WALLER, Alison, *Constructing Adolescence in Fantastic Realism*, New York and London, Routledge, 2009.
113. WELLEK, René, Austin Warren, *Theory of Literature*, London, Jonathan Cape Thirty Bedford Square, 1954.
114. WELLS, Paul, *Understanding Animation*, New York, Routledge, 2013.

Webografie:

1. ALLEN, Darren, *Four Kinds of Dystopia*, Blog of DA, ianuarie 2017, <https://expressiveegg.org/2017/01/03/four-kinds-dystopia/>, (accesat la data de 3 iunie 2023).
2. *Alice în Cofetăria Minunilor*, <https://www.youtube.com/watch?v=B1MgechfpQI>, (accesat la data de 12 februarie 2023).
3. ANDERSEN, Craig A. et al., *Violent Video Game Effects on Aggression, Empathy, and Prosocial Behavior in Eastern and Western Countries: A Meta-Analytic Review*, în „Psychological Bulletin”, 136(2), 2010, pp. 151-173, DOI: <https://doi.org/10.1037/a0018251>, (accesat la data de 15 noiembrie 2022).
4. ANDROUTSOPOULOS, Jannis, *Introduction: Language and society in cinematic discourse*, în „Multilingua. Language and society in cinematic discourse”, Special Issue, 31:2/3, 2012, pp. 139-152, <https://jannisandroutsopoulos.files.wordpress.com/2012/12/139-152-j-introduction.pdf>, (accesat la data de 15 noiembrie 2022).
5. BANDURA, Albert, D. ROSS, S. A. ROSS, *Imitation Of Film-Mediated Aggressive Models*, în „The Journal of Abnormal and Social Psychology”, 66(1), pp. 3-11, 1963, DOI: <https://psycnet.apa.org/doi/10.1037/h0048687>, (accesat la data de 15 noiembrie 2022).
6. BANDURA, Albert, D. ROSS, S. A. ROSS, *Transmission of Aggression through Imitation of Aggressive Models*, în „The Journal of Abnormal and Social Psychology”, 63(3), pp. 575-582, 1961, DOI: <https://psycnet.apa.org/doi/10.1037/h0045925>, (accesat la data de 15 noiembrie 2022).
7. BARLET, M. H. et al., *Characterizing the language used to discuss death in family meetings for critically ill infants*, „JAMA Netw Open.” 2022;5(9):e2233722, DOI:

- <https://doi.org/10.1001/jamanetworkopen.2022.33722>, (accesat la data de 16 noiembrie 2022).
8. BARTH, Karla M., Nicoleta R. Ciobanu, *Mass Media Influence upon Personality Development of children*, în „Education and Applied Didactics”, 1 (1), pp. 7-25, Oradea, Publishing House of Oradea University, 2017, https://www.academia.edu/37706114/MASS_MEDIA_INFLUENCE_UPON_PERSONALITY_DEVELOPMENT_OF_CHILDREN, (accesat la data de 18 noiembrie 2022).
 9. BELMONTE AROCHA, Jorge, Silvia Guillamón Carrasco, *Cine y violencia de género: lectura de „Viridiana” desde una semiótica psicosocial*, în José María Bernardo Paniagua et al., *Critical Discourse Analysis of Media Texts*, València, Universitat de València, 2007, <https://core.ac.uk/download/pdf/71019906.pdf>, (accesat la data de 18 aprilie 2022).
 10. BOTTICI, Chiara, *Imagination, Imaginary, Imaginal: Towards a New Social Ontology?*, în „Social Epistemology”, (33)5, pp. 433-441, DOI: [10.1080/02691728.2019.1652861](https://doi.org/10.1080/02691728.2019.1652861), (accesat la data de 27 aprilie 2023).
 11. BOULEANU, Elisabeth, *Luna decembrie în comunism: Crăciunul era zi lucrătoare, copiii primeau daruri de la Moș Gerilă. Ce ne cuvânta tovarășul Ceaușescu la trecerea dintre ani*, în „Adevărul”, 16 decembrie 2016, <https://adevarul.ro/stiri-locale/alexandria/luna-decembrie-in-comunism-craciunul-era-zi-1754470.html>, (accesat la data de 15 noiembrie 2022).
 12. BOWMAN, Erin, *Is it dystopia? A flowchart for decoding the genre*, 2011, <https://embowman.com/2011/is-it-dystopia/>, (accesat la data de 22 septembrie 2021).
 13. BRESSLER, Nancy, „People Don’t Always Show Up the Way You Want Them To”: Utilizing „The Hunger Games” to Differentiate Between Persuasion, Coercion, Propaganda, and Manipulation în „Discourse: The Journal of the SCASD”, Vol. 7, Article 4, <https://openprairie.sdstate.edu/discoursejournal/vol7/iss1/4>, (accesat la data de 3 iunie 2023).
 14. BRISTOL, Curtis, *An Essay on Narrative, Reality, and Imagination. Psychoanalytic Inquiry*. 39. October, 2019, pp. 476-484, DOI: <https://doi.org/10.1080/07351690.2019.1659025>, (accesat la data de 28 aprilie 2022).
 15. BRYMAN, Alan, *The Disneyization of Society*, „The Sociological Review”, 47(1), pp. 25–47, DOI: <https://doi.org/10.1111/1467-954X.00161>, (accesat la data de 26 aprilie 2023).
 16. BURBAGE, Megan, *How does „The Hunger Games” Criticise American Society?*, 2018, <https://medium.com/@meganxburbage/how-does-the-hunger-games-criticise-american-society-729cd9d73bb6>, (accesat la data de 28 aprilie 2022).
 17. *Când tehnologia se „răzvrătește”. Un robot care juca șah cu un băiat de 7 ani i-a rupt degetul oponentului său uman*, (s. n.), <https://www.hotnews.ro/stiri-international-25695873->

[video-cand-tehnologia-razvrataste-robot-care-juca-sah-baiat-7-ani-rupt-degetul-oponentului-sau-uman.htm](#), HotNews.ro, 24 iulie 2022, (accesat la data de 21 ianuarie 2023).

18. *Cercetași, străjeri și pionieri: cum au fost înregimentați tinerii României. Povești neștiute ale unor organizații din care au făcut parte Regele Mihai și Carol al II-lea*, (s. n.), adevărul.ro, Publicat: 14.05.2016, <https://adevarul.ro/stiri-locale/zalau/cercetasi-strajeri-si-pionieri-cum-au-fost-1708168.html>, (accesat la data de 11 aprilie 2023).
19. CHANDLER, Mark, *Andersen Press marks Pride with Elmer and LGBTQ+ charity*, în „The Bookseller”, februarie 2021, <https://www.thebookseller.com/news/andersen-press-marks-pride-elmer-and-lgbt-charity-1236153>, (accesat la data de 21 ianuarie 2023).
20. CHOMSKY, Noam, „10 strategies of manipulation” by the media, [14-10-strategies-of-manipulation.pdf \(demenzemedicinagenerale.net\)](#), (accesat la data de 21 octombrie 2022).
21. CHRISTAKIS, D. A., F. J. Zimmerman, D. L. DiGiuseppe & C. A. Mccarty, *Early television exposure and subsequent attentional problems in children*, în „Pediatrics”, 113(4), pp. 708–713, 2004, DOI: <https://doi.org/10.1542/peds.113.4.708>, (accesat la data de 23 aprilie 2023).
22. *Coeficientul de Corelație Pearson*, (s. n.), <https://invatatiafaceri.ro/excel-modeling/coeficientul-de-corelatie-pearson/>, (accesat la data de 21 ianuarie 2023).
23. CONLAN, Tara, John Plunkett, „IRA” footage was from video game, admits ITV, în „The Guardian”, 2011, <https://www.theguardian.com/media/2011/sep/27/ira-footage-video-game-itv>, (accesat la data de 21 martie 2022).
24. CONSTANTINESCU, Edmond, *Linșarea eului cartezian*, <https://oxigen2.net/2020/07/10/linsarea-eului-cartezian/>, (accesat la data de 21 ianuarie 2023).
25. CORNIS-POPE, Marcel, *New Literary Hybrids in the Age of Multimedia Expression: Crossing Borders, Crossing Genres*, Amsterdam. Philadelphia, John Benjamins Publishing Company, 2014. DOI: <https://doi.org/10.1075/chlel.xxvii>, (accesat la data de 11 martie 2023).
26. CREMADES, Pelegrí Sancho, *An Overview of The Critical Discourse Analysis Approach to Mass Communication*, în *Critical Discourse Analysis of Media Texts*, José María Bernardo Paniagua; et al, València: Universitat de València, 2007, <https://core.ac.uk/download/pdf/71019906.pdf>, (accesat la data de 11 martie 2023).
27. Cuceu, Codruța, *Decăderea utopiei în neantul distopic*, http://www.poezie.ro/index.php/essay/13931378/Dec%C4%83derea_utopiei_%C3%AEn_neantul_distopic, (accesat la data de 20 martie 2021).

28. DANCĂ, Adrian, *Lacrimile voastre sunt lacrimile mele: papa Francisc cu victimele violențelor din R.D. Congo*, în „Vatican News”, 2 februarie 2023, <https://www.vaticannews.va/ro/papa/news/2023-02/papa-francisc-discurs-victime-violente-congo-2023.html?fbclid=IwAR0znp3t2wwCZwnNhyqRDVjE0bFGC SM77pQR x3S9J5-94eQcFCeRsAW7Q>, (accesat la data de 21 ianuarie 2023).
29. DEBORD, Guy, *Society of the Spectacle*, a Black & Red translation unauthorized, DETROIT, 1970, https://monoskop.org/images/e/e4/Debord_Guy_Society_of_the_Spectacle_1970.pdf, (accesat la data de 12 aprilie 2023).
30. DORANTES-ARGANDAR, Gabriel, *Playing violent videogames is unrelated to antisocial behavior in Mexican children*, în „Entertainment Computing”, vol. 39, August 2021, DOI: <https://doi.org/10.1016/j.entcom.2021.100439>, (accesat la data de 15 noiembrie 2022).
31. DRABMAN, R. S., M. H. Thomas, *Does media violence increase children's toleration of real-life aggression?*, în „Developmental Psychology”, 10(3), 1974, pp. 418–421, DOI: <https://psycnet.apa.org/doi/10.1037/h0036439>, (accesat la data de 15 noiembrie 2022).
32. ECO, Umberto, *Cronicile unei societăți lichide*, trad. de Oana Sălișteanu și Maria Boghiu, Iași, Polirom, 2016, https://books.google.ro/books?id=fC-TDwAAQBAJ&pg=PT172&lpg=PT172&dq=emisiuni+simulacre&source=bl&ots=RHE14pyz62&sig=ACfU3U1NBUnoPnCwnFmJFeg6U1Q60BOOQ&hl=ro&sa=X&ved=2ahUKEwiS5MTm9Pz2AhWa_6QKHUYZA2MQ6AF6BAGLEAM#v=onepage&q=emisiuni%20simulacre&f=false, (accesat la data de 15 noiembrie 2022).
33. *Elmer – celebrating difference for 25 years – in pictures*, (s. n.), „The Guardian”, <https://www.theguardian.com/childrens-books-site/gallery/2014/may/16/elmer-gallery-celebrating-difference-david-mckee>, (accesat la data de 15 noiembrie 2022).
34. *Elmer Pride 2021: Celebrating Everyone's True Colours with Elmer*, <https://www.elmer.co.uk/news/elmer-pride-2021-celebrate-everyones-true-colours-with-elmer/?fbclid=IwAR2iEI9QomBmyT0gnR9iXB0U0-ANwBzHP0ryVCoX5tuxMbm5qefnANKqj3s>, (accesat la data de 15 noiembrie 2022).
35. *Epoca de gheață 3: Apariția dinozaurilor*, dublat în limba română, 2009, https://desenefaine.net/epoca-de-gheata-3_a5ad8a295/, (accesat la data de 21 ianuarie 2023).
36. *Estimarea coeficientului de corelație la nivelul populației. Estimarea coeficientului de regresie*, <https://www.youtube.com/watch?v=FX1xtXyXAxo>, (accesat la data de 21 ianuarie 2023).

37. EVERETT, Sheila Marie, *A Conversation. Questions and Answers. Suzanne Collins, Author of The Hunger Games Trilogy*, http://mediaroom.scholastic.com/files/Suzanne_Collins_Q&A_on_Letterhead_Mockingjay.pdf, (accesat la data de 15 noiembrie 2022).
38. FELT, Christian; Ellen Riloff, *Recognizing Euphemisms and Dysphemisms Using Sentiment Analysis*, în „Proceedings of the Second Workshop on Figurative Language Processing”, pp. 136–145, Association for Computational Linguistics, 2020, DOI: <https://doi.org/10.18653/v1/2020.figlang-1.20>, (accesat la data de 22 ianuarie 2023).
39. FERNÁNDEZ, Crespo, Eliecer Crespo-Fernández, *Euphemistic Strategies In Politeness And Face Concerns*, în „Pragmalinguistica”, 10.25267/Pragmalinguistica.2005.i13.05, 2005, pp. 77-86, file:///C:/Users/Admin/Downloads/Euphemistic_strategies_in_politeness_and_face_conc.pdf, (accesat la data de 23 ianuarie 2023).
40. FISCHER, P. et al., *Brand Logo Recognition by Children Aged 3 to 6 Years: Mickey Mouse and Old Joe the Camel*, în „Journal of the American Medical Association”, 266(22), 1991, pp. 3145–3148, (accesat la data de 21 ianuarie 2023).
41. *For a Safer State of Family. A Handbook for Helpers, West Virginia Coalition Against Domestic Violence*, <https://docreader.reciteme.com/doc/view/id/5f8f72d74870f>, (accesat la data de 21 septembrie 2022).
42. FOUCAULT, Michel, *The Subject and Power*, în „Critical Inquiry”, Vol. 8, Nr. 4, (Summer, 1982), pp. 777-795, The University of Chicago Press, Stable URL: <http://www.jstor.org/stable/1343197?origin=JSTOR-pdf>, (accesat la data de 3 aprilie 2022).
43. FREUD, Sigmund, *Civilization and Its Discontents*, Translated from the German by James Strachey, 1930, <https://www.stephenhicks.org/wp-content/uploads/2015/10/FreudS-CIVILIZATION-AND-ITS-DISCONTENTS-text-final.pdf>, (accesat la data de 14 aprilie 2022).
44. Galtung, Johan, *Cultural violence* în *Journal of Peace Research*, vol. 27, No. 3, (Aug., 1990), p. 291, <https://www.galtung-institut.de/wp-content/uploads/2015/12/Cultural-Violence-Galtung.pdf>, (accesat la data de 3 octombrie 2022).
45. GALTUNG, Johan, *Violence, Peace, and Peace Research*, în „Journal of Peace Research”, 6(3), pp. 167–191, 1969, <https://doi.org/10.1177/002234336900600301>, (accesat la data de 3 octombrie 2022).
46. GOLBAN, Tatiana, *WHO PLAYS THE HUNGER GAMES: ARTEMIS OR PERSEPHONE? THE MYTH OF PERSEPHONE IN SUZANNE COLLINS'S TRILOGY THE HUNGER*

- GAMES, în „Trakya Üniversitesi Edebiyat Fakültesi Dergisi”, 9 (18), 2019, pp. 100-124 .
<http://doi.org/10.33207/trkede.597898>, (accesat la data de 3 octombrie 2022).
47. GÓMEZ, Miguel Casas, *Towards a new approach to the linguistic definition of euphemism*, în „Language Sciences” - LANG SCI. 31. 725-739.10.1016/j.langsci.2009.05.001, 2009, [file:///C:/Users/Admin/Downloads/Towardsanewapproachtothelinguisticdefinitionofeuphemism1%20\(1\).pdf](file:///C:/Users/Admin/Downloads/Towardsanewapproachtothelinguisticdefinitionofeuphemism1%20(1).pdf), (accesat la data de 3 octombrie 2022).
48. HALLIDAY, M.A.K., *An Introduction to Functional Grammar*, 3rd edition, Revised by Christian M.I.M. Matthiessen, London, Routledge, 2004, <https://doi.org/10.4324/9780203783771>, (accesat la data de 3 octombrie 2022).
49. HAMILTON, Craig, Anne-Sophie Foltzer, *On Euphemisms, Linguistic Creativity, and Humor*, în „Lexis. Journal in English Lexicology”, 17/2021, DOI: <https://doi.org/10.4000/lexis.5355>, (accesat la data de 3 octombrie 2022).
50. HANSEN, K.S., *The Metamorphosis of Katniss Everdeen: The Hunger Games, Myth, and Femininity*, în „Children's Literature Association Quarterly”, 40(2), 2015, pp. 161-178, DOI: <https://doi.org/10.1353/chq.2015.0020>, (accesat la data de 3 septembrie 2022).
51. HOLLINDALE, Peter, *The Adolescent Novel of Ideas* în „Children's Literature in Education”, no. 26, pp.83–95, 1995, <https://doi.org/10.1007/BF02360343>, (accesat la data de 3 octombrie 2022).
52. HOPKINS, Will G., *Measures of Reability in Sports, Medicine and Science*, în „Sports Medicine”, 30(1), 2000, pp. 1-15, DOI: <http://dx.doi.org/10.2165/00007256-200030010-00001>, (accesat la data de 23 octombrie 2022).
53. Horace, *Satires and Epistles*, J.B. Greenough (Ed.), Boston, Ginn & Company, I. XI, (versurile 25-30), p. 201, <https://babel.hathitrust.org/cgi/pt?id=uc1.b4450522&view=1up&seq=7>, (accesat la data de 23 octombrie 2022).
54. HUESMANN, L. R., J. Moise-Titus, C. L. Podolski, L.D. Eron, *Longitudinal Relations Between Children's Exposure to TV Violence and Their Aggressive and Violent Behavior in Young Adulthood: 1977–1992*, în „Developmental Psychology”, 39(2), pp. 201-221, <https://www.apa.org/pubs/journals/releases/dev-392201.pdf>, (accesat la data de 23 octombrie 2022).
55. *I, Robot Clip Compilation (2004) Will Smith*, <https://www.youtube.com/watch?v=zdb-WyRwaGU&t=70s>, (accesat la data de 21 ianuarie 2023).
56. „*I Was Destined to Write a Gladiator Game*”: *A Conversation with Suzanne Collins and Francis Lawrence*, (s. n.) Time Magazine,

- <https://mellarkberries.tumblr.com/post/67565483032/i-was-destined-to-write-a-gladiator-game-a>, (accesat la data de 23 octombrie 2022).
57. *Ice Age 3: Down of the Dinosaurs. Short Takes*, <https://childrenandmedia.org.au/movie-reviews/movies/ice-age-3-dawn-of-the-dinosaurs>, (accesat la data de 21 ianuarie 2023).
58. *În școlile din Rusia a fost introdus un curs de pregătire militară de bază. Elevii sunt învățați cum să monteze și să demonteze un Kalasnikov – VIDEO*, (s. n.), <https://protv.md/international/in-scolile-din-rusia-a-fost-introdus-un-curs-de-pregatire-militara-de-baza-elevii-sunt-invatați-cum-sa-monteze-si-sa-demonteze-un-kalasnikov-video--2647117.html>.
59. JANNEY, Richard, *Pragmatics and Cinematic Discourse* în „Lodz Papers in Pragmatics”, 8(1), 2012, pp. 85-113, DOI: <http://dx.doi.org/10.1515/lpp-2012-0006>, (accesat la data de 3 iunie 2023).
60. JUCAN, Sebastian, *Rusia va introduce pregătirea militară obligatorie în școli, la solicitarea Statului Major Rus*, în „HotNews”, 9 noiembrie 2022, <https://www.hotnews.ro/stiri-razboi-ucraina-25892966-rusia-introduce-pregatirea-militara-obligatorie-scoli-solicitarea-statului-major-rus.htm>, (accesat la data de 21 ianuarie 2023).
61. *Jucarii Plus Huggy Wuggy din Poppy Playtime - Cara Toys*, (accesat la data de 19 ianuarie 2023).
62. *Jucărie de pluș Huggy Wuggy*, <https://www.emag.ro/jucarie-de-plus-huggy-wuggy-poppy-playtime-roz-20-cm-poppyroz1/pd/DVCBQFMBM/?X-Search-Id=aeef3d89a0c929602b2&X-Product-Id=93194999&X-Search-Page=1&X-Search-Position=10&X-Section=search&X-MB=0&X-Search-Action=view#specification-section>, (accesat la data de 7 februarie 2023).
63. KIYOKO, Hayley, Twitter, 5 octombrie 2022, <https://twitter.com/HayleyKiyoko/status/1577416166016176133?s=20&t=3rovYK2KhPTfFCUmRxN3Kg>, (accesat la data de 7 februarie 2023).
64. KOTLYAR, Yevgenia, Robert Coalson, «*It's Not Scary To Die For The Motherland*»: *As War On Ukraine Rages, Russian Children Targeted For «Patriotic» Education*, în „RadioFreeEurope. RadioLiberty”, 2 septembrie 2022, <https://www.rferl.org/a/russia-schoolchildren-patriotic-education-ukraine-war/32016144.html>, (accesat la data de 19 ianuarie 2023).
65. KRISTEVA, Julia, *The System and the Speaking Subject*, https://courses.nus.edu.sg/course/elljwp/Julia_Kristeva.htm, (accesat la data de 19 ianuarie 2023).

66. LACAN, J., *Le nombre treize et la forme logique de la suspicion*, în *Autres Écrits*, [https://scholar.google.com/scholar_lookup?title=Autres+%C3%89crits&author=J.+Lacan&publication_year=2001+\[1945%E2%80%931946\]&](https://scholar.google.com/scholar_lookup?title=Autres+%C3%89crits&author=J.+Lacan&publication_year=2001+[1945%E2%80%931946]&), (accesat la data de 19 ianuarie 2023).
67. LACAN, J., *The Insistence of the Letter in the Unconscious*, în „Yale French Studies”, 36/37, 1966, pp. 112–147, <https://doi.org/10.2307/2930404>, (accesat la data de 18 ianuarie 2023).
68. LAINE, Tarja, *Moves and Countermoves: Visual Technologies of Fear and Counter-Technologies of Hope in „The Hunger Games” Quadrilogy* în *Cinephile* în „Philosophy and New Media”, 12(1), 2018, pp. 17-23, DOI: <https://doi.org/10.14288/cinephile.v12i1.198184>, (accesat la data de 3 iunie 2023).
69. MALONEY, Devon, *The Violence in The Hunger Games: Mockingjay Is Actually Good for Teens*, WIRED, 2014, <https://www.wired.com/2014/11/mockingjay-violence-teens/>, (accesat la data de 11 februarie 2021).
70. MARGOLIS, Rick, *A Killer Story: An Interview with Suzanne Collins, Author of the „Hunger Games”|Under Cover*, <https://www.slj.com/story/a-killer-story-an-interview-with-suzanne-collins-author-of-the-hunger-games>, (accesat la data de 18 ianuarie 2022).
71. MARTORUL 217 – VIOLENȚA: un documentar social tulburător, în premieră la Digi Life, digi24, 2018, <https://www.digi24.ro/stiri/actualitate/social/martorul-217-violenta-un-documentar-social-tulburator-in-premiera-la-digi-life-1018109>, (accesat la data de 17 noiembrie 2021).
72. MERRITT F., D. Merritt, K. LU, *A Jungian Interpretation of „The Hunger Games”. A Myth that Defines Our Times*, în *Jung Journal „Culture & Psyche”*, Volume 12, 2018, pp. 26-44, <https://doi.org/10.1080/19342039.2018.1478558>, (accesat la data de 18 ianuarie 2023).
73. MIHAILOVA, Oxana, *Imagini șocante cu începerea anului școlar din Rusia: copii cu buchete de flori în mână pe care scrie litera Z, «lecții patriotice» despre războiul din Ucraina, spectacole în uniforme militare*, în „HotNews”, 3 septembrie 2022, <https://www.hotnews.ro/stiri-razboi-ucraina-25769263-imagini-socante-inceperea-anului-scolar-din-rusia-copii-buchete-flori-mana-care-scrie-litera-lectii-patriotice-despre-razboiul-din-ucraina-spectacole-uniforme-militare.htm>, (accesat la data de 18 ianuarie 2023).
74. MIRENAYAT, Ali & SOOFASTAEI, Elaheh, *Gerard Genette and the Categorization of Textual Transcendence*, în „Mediterranean Journal of Social Sciences.” 6 (5), 2015. DOI:[10.5901/mjss.2015.v6n5p533](https://doi.org/10.5901/mjss.2015.v6n5p533), (accesat la data de 6 octombrie 2022).
75. MITRU, Alexandru, *Legendele Olimpului. Eroii*, Volumul II, Editura Ion Creangă, 1983, http://www.scoalaLuceafarul.ro/carti/legendele_olimpului_2.pdf, (accesat la data de 16 noiembrie 2022).

76. MULLER, Vivienne, *Virtually Real: Suzanne Collins's „The Hunger Games” Trilogy*, în „International Research in Children's Literature” 5.1 (2012): 51–63 <https://www.eupublishing.com/doi/abs/10.3366/ircl.2012.0043>, (accesat la data de 6 octombrie 2022).
77. NEARY, Lynn, *Edgy, Violent Thrillers For the Teen-Age Set*, <https://www.npr.org/templates/story/story.php?storyId=112119277&t=1650453277161> (accesat la data de 6 octombrie 2022).
78. NIETZSCHE, Friedrich, *On the Use and Abuse of History for Life*, translated by Ian C. Johnston, 1873, <https://archive.org/details/NietzscheUseAbuseOfHistoryForLifejohnston/mode/2up>, (accesat la data de 26 aprilie 2023).
79. ONWUKWE, Leonard; Vivian Njemanze, Ethelbert Njoku, Williams Obia, *Effects of Violent Video Games and Violent Movies on Aggressive Behaviour of Children in Imo State, Nigeria*, în „American Journal of Psychology and Cognitive Science”, 3(1), 2017, pp. 1-7, https://www.researchgate.net/publication/319482179_Effects_of_Violent_Video_Games_and_Violent_Movies_on_Aggressive_Behaviour_of_Children_in_Imo_State_Nigeria, (accesat la data de 18 ianuarie 2023).
80. OVIDIU, *Metamorfoze* (Prelucrare după Publius Ovidius Naso – Metamorfoze. Ediție electronică), 2017, p.66, [\(PDF\) Ovidiu, Metamorfoze \[Prelucrare după Publius Ovidius Naso – Metamorfoze\] \[2017\] | Classical Studies Cluj-Napoca - Academia.edu](https://www.classicalstudies.ro/2017/01/06/ovidiu-metamorfoze-prelucrare-dupa-publius-ovidius-naso-metamorfoze-2017/), (accesat la data de 10 noiembrie 2022).
81. OZYUMENKO, Vladimir, Tatiana LARINA, *Discourse of Threat as a Strategy of Emotional Persuasion and Manipulation*, https://www.ocerints.org/intcess20_e-publication/papers/236.pdf, (accesat la data de 10 noiembrie 2022).
82. PANIAGUA, José María Bernardo *et al.*, *Critical Discourse Analysis of Media Texts*, València: Universitat de València, 2007, <https://core.ac.uk/download/pdf/71019906.pdf>, (accesat la data de 10 noiembrie 2022).
83. *Parent Previews*, <https://parentpreviews.com/movie-reviews/hunger-games-catching-fire>, (accesat la data de 10 noiembrie 2022).
84. *Penguins of Madagascar. Short takes*, <https://childrenandmedia.org.au/movie-reviews/movies/penguins-of-madagascar>, (accesat la data de 10 noiembrie 2022).
85. *Pericolul din jucăriile Huggy Wuggy. Psiholog: „Până la 12 ani, aceste păpuși să nu fie date copiilor”*, (s. n.), <https://www.antena3.ro/actualitate/social/pericol-jucarii-huggy-wuggy-copii-640153.html>, (accesat la data de 10 noiembrie 2022).

86. *Pinguinii din Madagascar*, dublat în limba română, 2014, <https://desenefaine.net/watch.php?vid=cf30a7000>, (accesat la data de 10 noiembrie 2022).
87. POE, Edgar A., *The Ballon-Hoax*, <https://poestories.com/text.php?file=balloonhoax>, (accesat la data de 15 noiembrie 2022).
88. POTTER, W. J., R. Warren, *Humour as camouflage of televised violence*, în „Journal of Communication”, 48(2), 1998, pp. 40-57, DOI: <https://doi.org/10.1111/J.1460-2466.1998.TB02747.X>, (accesat la data de 15 noiembrie 2022).
89. PUZIO, D., I. Makowska, K. Rymarczyk, *Raising the Child—Do Screen Media Help or Hinder? The Quality over Quantity Hypothesis*, în „International Journal of Environmental Research and Public Health”, 19(16):9880, 2022; DOI: <https://doi.org/10.3390/ijerph19169880>, (accesat la data de 14 noiembrie 2022).
90. *Robots will replace teachers in the next ten years, Vice-Chancellor reveals*, (s. n.), Latest News, în „The University of Buckingham”, 2017, <https://www.buckingham.ac.uk/news/robots-will-replace-teachers-in-the-next-ten-years-vice-chancellor-reveals/>, (accesat la data de 10 decembrie 2022).
91. SCHWARZ, Joel, *Baby DVDs, Videos May Hinder, Not Help, Infants' Language Development*, în „University of Washington News”, 7 August 2007, <https://www.washington.edu/news/2007/08/07/baby-dvds-videos-may-hinder-not-help-infants-language-development/>, (accesat la data de 11 decembrie 2022).
92. SCHWARZER, C., N. Grafe, A. Hiemisch, W. Kiess, & T. Poulain, *Associations of Media Use and Early Childhood Development: Cross-Sectional Findings from the LIFE Child Study*, în „Pediatric Research”, 91, pp. 247–253, 2022, DOI: <https://doi.org/10.1038/s41390-021-01433-6>, (accesat la data de 23 aprilie 2023).
93. *SFM/B3D/Poppy Playtime~ Huggy Wuggy ► Endigo ll Animated by MemeEver ll*, <https://www.youtube.com/watch?v=5VcR0MBISiY>, (accesat la data de 11 decembrie 2022).
94. SHEYHOLISLAMI, Jaffer, *Critical Discourse Analysis*, în „Research Methods for Classroom Discourse”, 2019, DOI: <https://doi.org/10.5040/9781350072695.ch-005>, (accesat la data de 11 decembrie 2022).
95. *Societal/Cultural Power and Control Wheel*, în *For a Safer State of Family. A Handbook for Helpers*, West Virginia Coalition Against Domestic Violence, p.13, <https://docreader.reciteme.com/doc/view/id/5f8f72d74870f>, (accesat la data 19.05.2021).
96. *Studiul Corelațional*, (s. n.), https://statisticasociala.tripod.com/cor_par.htm, (accesat la data de 11 decembrie 2022).
97. SUÁREZ, Miranda, *Viajes de varones prudentes*, Libro IV, Cap. XLV, Lérida, 1658 Borges,

- J. L. 1998. *On exactitude in science*. p. 325, în *Jorge Luis Borges, Collected Fictions* (Trad. Hurley, H.), Penguin Books, <http://docplayer.net/318019-Borges-j-l-1998-on-exactitude-in-science-p-325-in-jorge-luis-borges-collected-fictions-trans-hurley-h-penguin-books.html>, (accesat la data de 11 decembrie 2022).
98. *Suzanne Collins on writing a „Hunger Games” movie: „You have to let things go”*, <https://ew.com/article/2010/12/09/hunger-games-suzanne-collins/>, (accesat la data de 11 decembrie 2022).
99. *Suzanne Collins’s War Stories for Kids*, <https://www.nytimes.com/2011/04/10/magazine/mag-10collins-t.html>, (accesat la data de 11 decembrie 2022).
100. TEAR, Morgan J., Mark Neilson, *Failure to Demonstrate that Playing Violent Video Games Diminishes Prosocial Behavior*, în „PLOS ONE”, 8(7):e68382, DOI: <https://doi.org/10.1371/journal.pone.0068382>, (accesat la data de 11 februarie 2023).
101. *The City of Robots*, Umberto Eco, excerpted from *Travels in Hyperreality* (1991), https://web.archive.org/web/20060912200642/http://www.acsu.buffalo.edu/~breslin/eco_robots.html, (accesat la data de 8 decembrie 2021).
102. *The Common Sense Census: Media Use by Kids Age Zero to Eight, 2020*, <https://www.common sense media.org/research/the-common-sense-census-media-use-by-kids-age-zero-to-eight-2020>, (accesat la data de 11 februarie 2023).
103. *Tom & Jerry*, episodul 103: „Blue Cat Blues”, <https://www.dailymotion.com/video/x4jf84l>, (accesat la data de 11 februarie 2023).
104. TUPAN, Maria-Ana, „*Back to the Elements*”? *Postmodernity’s Collapse of Ontological Categories*, în „International Journal of Research – GRANTHAALAYAH”, 10(11), pp. 10–17, 2022, DOI: <http://dx.doi.org/10.29121/granthaalayah.v10.i11.2022.4868>, (accesat la data de 11 februarie 2023).
105. TUPAN, Maria-Ana; PETRACHE, Andreea, *Aesthetic Post Humanism: The Copies without Original of the Pop Culture Library*, în „International Journal Advances in Social Science and Humanities”, Aug. 2016, Vol. 4, Issue 08, pp. 23-26, <http://www.ijassh.com/index.php/IJASSH/article/view/49/45>, (accesat la data de 11 februarie 2023).
106. TURKLE, Sherry, *Constructions and reconstructions of self in virtual reality: Playing in the MUDs*, în „Mind and Activity”, Volume 1, 1994, pp. 159-167, DOI: <https://doi.org/10.1080/10749039409524667>, (accesat la data de 11 decembrie 2022).

107. VAN DIJK, Teun A., *Ideology and Discourse. A Multidisciplinary Introduction*, Barcelona, Pompeu Fabra University, 2012, <https://discourses.org/wp-content/uploads/2022/06/Teun-A.-van-Dijk-2012-Ideology-And-Discourse.pdf>, (accesat la data de 7 noiembrie 2022).
108. VAN DIJK, Teun A., *Ideology and Discourse. A Multidisciplinary Introduction*, London, Thousand Oaks, New Delhi, SAGE Publications, 1998, <https://discourses.org/wp-content/uploads/2022/06/Teun-A.-van-Dijk-1998-Ideology.-A-Multidisciplinary-Approach.pdf>, (accesat la data de 11 aprilie 2023).
109. *Why Chasing the Good Life is Holding Us Back, With Lauren Berlant (Ep. 35)*, uchicago news (University of Chicago), noiembrie 2019, <https://news.uchicago.edu/podcasts/big-brains/why-chasing-good-life-holding-us-back-lauren-berlant>, (accesat la data de 11 februarie 2023).
110. *WHAT IS CRITICAL DISCOURSE ANALYSIS?*, în „Quaderns de Filologia. Estudis Lingüístics”, Vol. XI (2006) 9-34, [file:///C:/Users/Admin/Downloads/2006 What is critical discourse analysis.pdf](file:///C:/Users/Admin/Downloads/2006%20What%20is%20critical%20discourse%20analysis.pdf), (accesat la data de 1 februarie 2022)..
111. WILLIAM, James, *The Principles of Psychology*, in two volumes, Volume One, New York, Dover Publications, Inc., 1950, p. 488, https://archive.org/details/principlesofpsyc0000unse_z819/page/488/mode/2up?view=theater, (accesat la data de 4 februarie 2023).
112. WILSON, B., J. Cantor, *Developmental Differences in Empathy with a Television Protagonist's Fear*, în „Journal of Experimental Child Psychology”, 39(2), 1985, pp. 284-99, DOI: [https://doi.org/10.1016/0022-0965\(85\)90042-6](https://doi.org/10.1016/0022-0965(85)90042-6), (accesat la data de 13 februarie 2023).
113. WRIGHT, John C. *et al.*, *The Relations of Early Television Viewing to School Readiness and Vocabulary of Children from Low-Income Families: The Early Window Project*, în „Child Development”, 72(5), September/October 2001, pp. 1347-1366, DOI: <https://doi.org/10.1111/1467-8624.t01-1-00352>, (accesat la data de 11 februarie 2023).
114. *Writing „War-Appropriate” Stories for Kids: A Conversation With Suzanne Collins and Francis Lawrence*, <https://entertainment.time.com/2013/11/19/writing-war-appropriate-stories-for-kids-a-conversation-with-suzanne-collins-and-francis-lawrence/>, (accesat la data de 4 februarie 2022).
115. www.childrenandmedia.org.au, (accesat la data de 4 februarie 2023).
116. *Zootropolis*, dublat în limba română, 2016, https://desenefaine.net/zootopia-dublat-in-romana_ddc386052/, (accesat la data de 11 noiembrie 2023).

117. 7.3: *Focus on Jacques Lacan (1901–81)-Repressed Desire and the Limits of Language*
(s.n.),

[https://human.libretexts.org/Courses/University_of_Arkansas_Little_Rock/ENGL_3330%3A_Approaches_to_Literature_\(McAbee\)/07%3A_Writing_about_Character_and_Motivation_-_Psychoanalytic_Literary_Criticism/7.03%3A_Focus_on_Jacques_Lacan_\(190181\)-Repressed_Desire_and_the_Limits_of_Language](https://human.libretexts.org/Courses/University_of_Arkansas_Little_Rock/ENGL_3330%3A_Approaches_to_Literature_(McAbee)/07%3A_Writing_about_Character_and_Motivation_-_Psychoanalytic_Literary_Criticism/7.03%3A_Focus_on_Jacques_Lacan_(190181)-Repressed_Desire_and_the_Limits_of_Language), (accesat la data de 11 decembrie 2023).