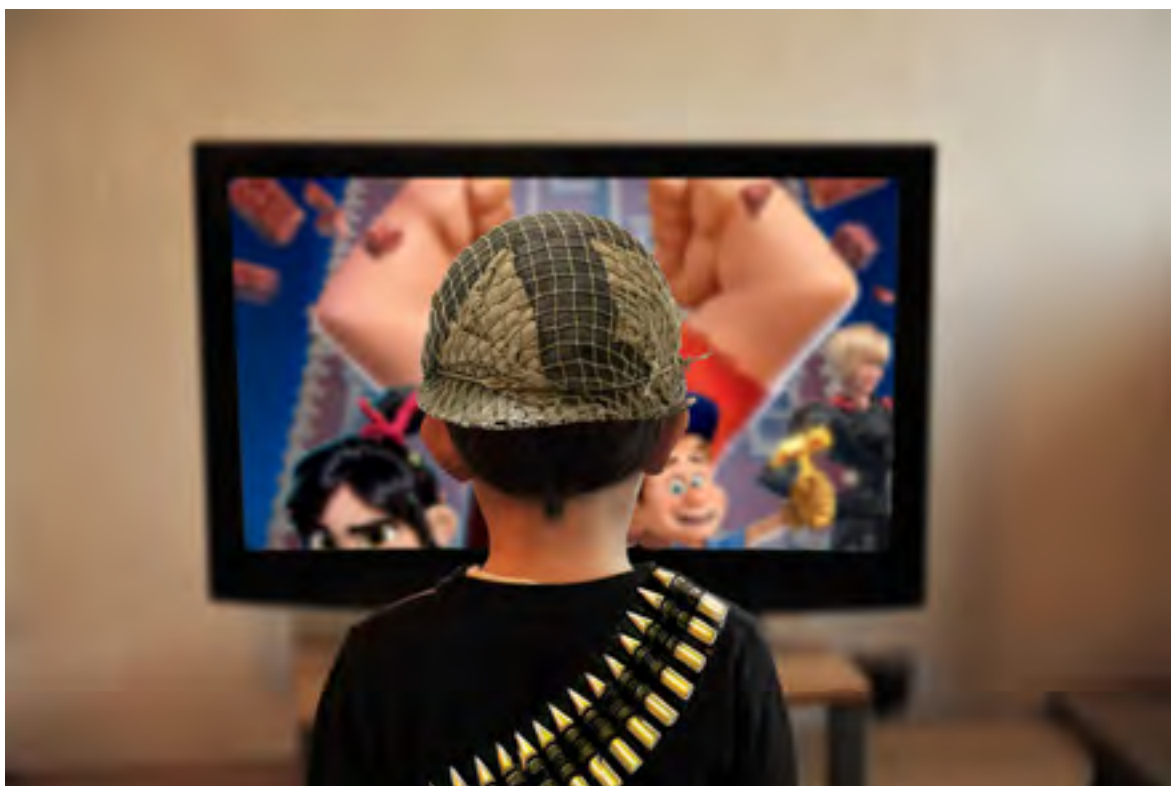




نقش انیمیشن در اخلاق مدیران آینده

سربازان کوچک کارگزاران آینده

فاطمه سجادی

۱۳۴

مجله نامه فرهنگ پویا / شماره ۳۵

اشاره

«هزاران میلیون نفر از مردم جهان احتمالا هیچ‌گاه در ایالات متحده آمریکا قدم نگذارند؛ اما به لطف کار شما، آن‌ها قسمت کوچکی از چیزی که کشور ما را منحصر به فرد می‌کند، تجربه خواهند کرد. آن‌ها شماری از ارزش‌های ما را یاد گرفته‌اند. ما فرهنگ دنیا را توسط شما ترسیم کرده‌ایم. داستان‌هایی که ما تعریف می‌کنیم ارزش‌ها و آرمان‌هایمان را انتقال می‌دهند که گویای متفاوت بودن ما، قدرت پیرویمان بر مشکلات و خلاقیت‌مان است، که همه جزئی از DNA ما است. شما به ساختن فرهنگ جهانی به صورتی که جهان را بهتر می‌کند، کمک کرده‌اید... جوان‌های تمام کشورها در سراسر جهان ارتباط و وابستگی نزدیکی نسبت به مردمی که شبیه آن‌ها هستند و یا حتی از آن‌ها می‌ترسیدند [ولی آن فرهنگ و پیشرفت را دارند] پیدا خواهند کرد و ناگهان متوجه می‌شوند چقدر شبیه آن‌ها هستند که این یکی از قدرتهای هنر و آن چیزی است که شما انتقال می‌دهید.» این‌ها سخنان باراک اوباما، رئیس‌جمهور پیشین آمریکا، در جمع کارکنان شرکت انیمیشن‌سازی دریم‌ورکز است. وی افزون بر اشاره به تاثیر ژرف انیمیشن در فرهنگ‌سازی، به استفاده ابزاری غرب از این رسانه فرهنگی در مسیر تثبیت سلطه خود بر جهان اعتراف می‌کند. آن‌چه در ادامه می‌آید اشاره‌ای گذراست به نمونه‌هایی از گام‌های برداشته شده برای تحقق سلطه در انیمیشن که در امر مهم حکومت‌داری تاثیرگذار است. در ذیل نمونه‌هایی از پویانمایی‌های شاخص را به اجمال بررسی می‌کنیم.

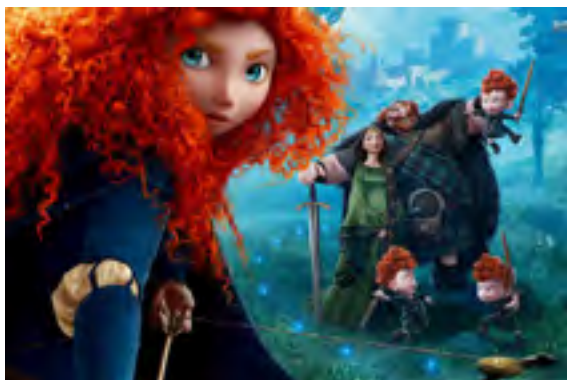




بی‌برنامه‌اش به محیط بازی‌های دیگر، بازی‌ها را دچار خرابی و اختلال در دستورالعمل می‌کند. در نهایت هم با همکاری دوستانش اوضاع به حالت عادی باز می‌گردد. «رالف» بی‌آن‌که متوجه سرزنش و یا عقوبتی گردد، به مطلوب خود که «کسب محبوبیت» است می‌رسد.



در انیمیشن «گیسو کمند» شخصیت اصلی داستان، یعنی «راپونزل» فرزند پادشاه، دختری نوجوان است که به دلیل داشتن نیروی جادویی حیات‌بخش، در دوران نوزادی، به دست پیرزنی بدسرشت به نام «گاتل» دزدیده می‌شود. پیرزن به منظور استفاده از نیروی جادویی «راپونزل» برای جوان ماندن، او را در برجی زندانی کرده است. دخترک که گمان می‌کند دختر «گاتل» است؛ به دلیل دنیای ترسناکی که مادرش برای وی ترسیم کرده است، تاکنون از برج خارج نشده؛ ولی اکنون که پا به دوران نوجوانی گذاشته، کنجکاو است جهان خارج را تجربه کند. روزی «فلین رایدِر» راهنز که تاجی را از قصر پادشاهی دزدیده است، وارد برج می‌شود و به اسارت «راپونزل» در می‌آید. «راپونزل» در قبال بازگرداندن تاج، از «رایدر» می‌خواهد که راهنمای او در سفر به خارج از برج باشد. «راپونزل» بر خلاف خواست مادرش از برج خارج می‌شود، دنیای بیرون را تجربه می‌کند، واقعیت را کشف و مسیر زندگی‌اش را می‌یابد.



«مریدا» دختر پادشاه وایکینگ‌ها، شخصیت محوری انیمیشن «شجاع» است. او بر خلاف سنت‌ها می‌خواهد آزاد باشد. او تیراندازی و اسب‌سواری می‌کند و حاضر نیست بر اساس سنت مرسوم زیر بار ازدواج برود. «مریدا» در جنگل با جادوگری روبه‌رو می‌شود و برای ایجاد تغییر در فکر مادرش، معجونی از جادوگر طلب می‌کند. معجون جادوگر، مادر مریدا و برادرانش را به خرس تبدیل می‌کند. کشمکش داستان، مبتنی بر تلاش «مریدا» برای بازگرداندن اوضاع به حالت عادی است که در نهایت هم

آینده‌سازان در خطرند

مخاطب اول و اصلی انیمیشن، کودکان هستند. روانشناسان معتقدند «بهترین روش برای آموزش رفتار جدید به کودک» نشان‌دادن رفتار مورد نظر به اوست. به باور ایشان، پس از آن‌که توانایی یادگیری مشاهده‌ای به حد کمال رشد کرد، کسی قادر نخواهد بود مانع دیگران شود تا آن‌چه را که می‌بینند، یاد بگیرند.^۲ باید در نظر داشت که یک بعد کارکرد رسانه، بازنمایی واقعیت موجود است؛ اما بعد دیگر و مهم‌تر آن، هنجارسازی است. با توجه به استعداد بالای کودکان در یادگیری، لازم است که موضوع مورد فراگیری آنان از رسانه، کانون توجه و اهتمام قرار گیرد. در نظر گرفتن این نکته که کودکان امروز، نبض تپنده، آینده‌سازان، مدیران، واضعان قانون و سیاست‌گذاران آتی جامعه هستند، اهمیت این مساله را دو چندان می‌کند. همسویی آن‌چه کودک از رسانه می‌آموزد با فرهنگ و رسوم بومی جامعه‌اش، می‌تواند موجب تثبیت و تقویت بنیان کشور و جامعه‌اش شود؛ اما تعارض این دو، جز به تغییر هویت یا اضمحلال سنت و فرهنگ جامعه نمی‌انجامد؛ چرا که فرد، تحت تاثیر عوامل جامعه‌پذیری، تعریفی از خود دارد که قطعا مغایر با تعریفی است که از رسانه به دست می‌آورد. مولود این تعارض، موجودی عجیب‌الخلقه و پرتناقض است که نه ظاهرش معرف هویت اوست و نه خط‌مشی و نه حتی چارچوب فکری‌اش! به راستی حاکمیت چنین فردی بر جامعه چه پیامدهایی خواهد داشت؟

امیر مؤمنان، علی علیه‌السلام، در بیانی حکیمانه بقای ملک و حکومت را در پاسداشت و حفظ اصول اساسی آن می‌دانند و می‌فرمایند: «یَسْتَدِلُّ عَلَى إِدْبَارِ الدُّوَلِ أَرْبَعُ تَضْيِيعِ الْأُصُولِ...»^۳. اصول مذکور که تباه کردن آن به سقوط و تباهی حکومت می‌انجامد، در هر حکومتی با توجه به فرهنگ و سنت آن مشخص می‌گردد. عبور از اصول یا به عبارتی خط قرمزها و قوانین و چارچوب کلی، ثبات، استقلال و امنیت جامعه را در معرض خطر قرار می‌دهد.



آزادی خواهی یا عصیان

«رالف خرابکار» شخصیت یک بازی ویدیویی است. این کاراکتر خرابکار و چکش‌دست، موظف است ساختمان‌ها را تخریب کند تا چهره خوب (گودمن) بازی که «فیلیکس» نام دارد از راه برسد و خرابکاری او را تعمیر و اصلاح کند. «رالف» که از این رویه خسته شده است و می‌خواهد همچون «فیلیکس» محبوب و صاحب مدال باشد، قواعد بازی را شکسته دیگر در نقش خود حاضر نمی‌شود. او برای به دست آوردن یک مدال، راهی سرزمین بازی‌های ویدیویی می‌شود. تخلف «رالف» از قوانین و ورود



دوستی این دشمنان فقط و فقط در سایه فراموش کردن گذشته و دست برداشتن از عقاید و باورهایشان محقق می‌شود. به همین دلیل، اسلام دوستی با دشمنان را منع کرده است؛ چراکه این دوستی به قیمت عقب‌نشینی و دست‌شستن از باورهایی است که مرز میان مسلمانان و دشمنان را معین می‌کند. امحاء مرز میان مسلمانان و دشمنان؛ یعنی استحاله اسلام.

در انیمیشن‌ها ناپسند نیست؛ بلکه در نهایت افزون بر همراه ساختن دیگر شخصیت‌ها با خود تایید مخاطب را نیز بر می‌انگیزاند. سازندگان انیمیشن برای توجیه این سرکشی، معمولاً قوانین را متحرانه، ظالمانه و غیرمنطقی به تصویر می‌کشند. این در حالی است که قوانین و خط قرمزهای مذکور به خودی خود متصف به این ویژگی‌ها نیستند. نگرانی‌های یک پدر برای حفظ جان فرزندش، تمسک یک مادر به سنت‌های قومی که تنها عیب آن‌ها ناسازگاری‌شان با روحیات قهرمان است و یا شخصیت‌پردازی برای یک کاراکتر بازی به منظور تنظیم یک برنامه که خروجی مطلوب داشته باشد، هیچ کدام ظالمانه و غیرمنطقی نیست؛ اما نمایش این قوانین به صورت اهرم فشاری که قهرمان را محدود و غمگین می‌سازد، مخاطب را به همراهی با شخصیت محوری و طغیان وامی‌دارد.

نمایش سنت‌ها و قوانین در قالب عوامل محدودکننده و دست و پا گیر و گاه در قالب دروغ و نیرنگ و از همه بدتر نفی آن‌ها، در حالی که نماینده و سمبل تمامی سنن و قوانینند، مخاطب را به تبری جستن از تمسک به چارچوب‌ها می‌کشاند. چه بسا که او گمان کند در پس هر قانون، سنت و اصلی، خودخواهی و منفعت شخصی فردی یا گروهی نهفته است. در این زمینه انیمیشن‌های دیگری چون «زوتوپیا»، «مولان»، «چگونه اژدهای خود را تربیت کنیم»، «عصر یخبندان ۴»، «کارخانه هیولا»، «هتل ترانسیلوانیا»، «شازده کوچولو (۲۰۱۵)»، «پوکاهانتس»، «پری دریایی...» نیز مضمونی مشابه دارند.

رفاقت با گرگ

یکی از اصول اساسی دین اسلام دشمن‌شناسی است. در دشمن‌شناسی قرآنی، دشمن همیشه دشمن است و مومنان از دوستی با دشمن منع شده‌اند: «يَا أَيُّهَا الَّذِينَ آمَنُوا لَا تَتَّخِذُوا عَدُوِّي وَعَدُوَّكُمْ أَوْلِيَاءَ تُلْقُونَ إِلَيْهِم بِالْمَوَدَّةِ...»^۴. اسلام دین خشونت و عدم مدارا نیست؛ بلکه آن زمان که دشمن دست از دشمنی بردارد و آن‌چه را که مایه دشمنی است کنار بگذارد، اساساً دیگر دشمن نیست. در دین اسلام تنها مایه افتراق دوست از دشمن، حق و ایمان به خدا و عمل صالح و ناصالح رسول است؛ در نتیجه هیچ‌گاه امکان ایجاد پیوند آشتی میان حق و باطل، نور و ظلمت و کفر و ایمان وجود ندارد.

در انیمیشن «در جستجوی نمو» شاهد کوسه‌ماهیانی هستیم که با گیاه‌خواری به دنبال دوستی با ماهیان دیگر هستند. همین نوع دوستی را در انیمیشن «داستان کوسه»، «دور دنیا در ۵۰ سال» و «غذای دریایی» هم شاهد هستیم. انیمیشن‌های «زوتوپیا»، «ماداگاسکار»، «بیمن حیوانات»، «سیاه گوش گمشده» و «دنیای وحش» نیز دوستی و زندگی مسالمت‌آمیز حیوانات وحشی را روایت می‌کنند. این نوع دوستی، از قبیل آشتی پس از قهر نیست که با کنار گذاشتن اختلافات حاصل شود؛ بلکه

موفق می‌شود. در پایان فیلم، مادر با پذیرش خواست مریدا از مواضع خود دست می‌کشد.



«در جستجوی نمو» روایت زندگی یک دلقک‌ماهی به همراه فرزندش «نمو» است. «مارلین» به منظور حفظ جان «نمو» از خطرات موجود در اقیانوس، پیوسته ملزم بودن به قوانین را به وی متذکر می‌شود و آنی او را تنها نمی‌گذارد. سختگیری‌های مدام او «نمو» را بر آن می‌دارد تا برای اثبات توانایی‌های خود وارد آب‌های آزاد شود. این اقدام با گرفتاری‌اش به دست انسان‌ها همراه می‌شود. مارلین با تحمل سختی‌های بسیار تلاش می‌کند تا خود را به فرزندش برساند و او را برهاند. تلاش‌های متقابل پدر و فرزند به آزادی «نمو» و بازگشتش به آغوش پدر می‌انجامد. در نهایت «مارلین» از سخت‌گیری‌های گذشته‌اش دست برمی‌دارد و «نمو» استقلال می‌یابد.

در انیمیشن‌هایی که ذکر شد، شخصیت محوری و قهرمان داستان در پی کسب تجربه، ایجاد تغییر و یا اثبات خود یا بر روی قوانین می‌گذارد، با پشت سر گذاشتن خط قرمزها و عبور از آن‌ها، محدودیت‌ها و مرزها را در هم می‌شکند و به آن‌چه مطلوب خود است دست می‌یابد. این قانون شکنی



مرز میان مسلمانان و دشمنان؛ یعنی استحاله اسلام.

کوتاه سخن این که...

جهانی شدن فرایندی اجتماعی است که از مدت‌ها پیش آغاز شده و رو به گسترش است و در آن قیدوبندهای جغرافیایی که بر روابط اجتماعی و فرهنگی سایه افکنده است از بین می‌رود. بر حسب نظریه‌های جهانی شدن در دنیای کاملاً جهانی شده، گویا عمدتاً یک جامعه و یک فرهنگ در سراسر سیاره زمین مستقر خواهد شد.^۱ جامعه‌شناسان این وضعیت را به از دست دادن شهروندی، دولت و گروه‌بندی‌های ملی پیشین وصف می‌کنند. تنها راه برون‌رفت از روند جهانی شدن و نپیوستن به آن، حفظ فرهنگ و نظام سیاسی جامعه است که این مهم جز با التزام به اصول اساسی و فکری-عقایدی ممکن نخواهد بود. التزام به قانون خواه بشرنوشت باشد یا حکم الهی، ضامن حیات و ثبات جامعه است. اگر کودکان ما نیاموزند که به اصول و چارچوب‌ها پایبند باشند، در آینده خود مسیر پذیرش سلطه غرب را هموار خواهند ساخت. آن‌چه از تماشای انیمیشن‌های غربی عاید کودکان می‌شود تساهل نسبت به دشمن و رواداری قانون شکنی است تا جایی که خود به آسانی مرتکب می‌شوند، بی آن‌که آن را قبیح بشمارند.

پی‌نوشت‌ها

1. www.whitehouse.gov/the-press-office/2013/11/26/remarks-president-economy-dreamworks.
۲. هرگنهان، بی. آر. و متیو اچ. السون، مقدمه‌ای بر نظریه‌های یادگیری، مترجم علی اکبر سیف، ص ۳۷۸.
۳. تمیمی، عبدالواحد، غرر الحکم و درر الکلم، ص ۸۰۰.
۴. ممتحنه، آیه ۱.
۵. تقوی، محمد، حکایت‌های حیوانات در ادب فارسی، ص ۱۳۰.
۶. همان، ص ۹۳.
۷. همان.
۸. مشکات، عبدالرسول، فرهنگ واژه‌ها، ص ۲۰۴.

کنار گذاشتن ویژگی‌ها و غرایزی است که هر یک به منزله جزئی از ذات و هویت شخصیت‌هاست!

اجداد ما از دیرباز برای آموزش مسائل و نکات اخلاقی، از تمثیل و حکایت استفاده کرده‌اند که در بعضی از آن‌ها حیوانات بازیگران اصلی هستند. حکایت‌هایی را که شخصیت حیوانی دارند اصطلاحاً «فابل» می‌گویند. ویژگی اصلی شخصیت‌ها در این نوع حکایت، تمثیلی بودن آن‌هاست. شخصیت‌های تمثیلی، شخصیت‌های جانشین شونده‌اند؛ یعنی حیوانات جانشین انسان یا فکر و خلق و خو یا مفاهیم مورد نظر نویسنده و آورنده حکایت شده‌اند. گرگ به جای فرد خونخوار می‌نشیند، بوزینه مظهر نادانی، زشتی و بی‌شرمی و شخص مقلد است، جغد مظهر جهالت و کوری و شومی است و... شخصیت‌ها هم خود را نشان می‌دهند هم چیزی دیگر را.^۵

در تعریف فابل در فرهنگ اصطلاحات ادبی «مارتین گری» آمده است: «فابل، حکایت کوتاهی است مشتمل بر یک درس اخلاقی آشکار و شخصیت‌های آن حیواناتی هستند که شبیه انسان عمل می‌کنند».^۶ همچنین در فرهنگ اصطلاحات ادبی جهان می‌خوانیم: «در فابل، حیوانات مطابق با طبیعت خود عمل می‌کنند. جز آن‌که سخن می‌گویند».^۷ از مجموع آن‌چه گفته شد چنین برمی‌آید که استفاده از شخصیت حیوانی برای انتقال یک مفهوم امری متداول می‌باشد؛ اما انیمیشن‌های مذکور از جنس فابل و برای انتقال مفاهیم اخلاقی نیستند؛ بلکه نمونه‌ای فروکاهش یافته از جامعه انسانی و حامل پیامی سیاسی است و آن هم پیوند دوست و دشمن است.

تصور شیر، ببر یا پلنگی که مفترس نباشد غیرممکن است. همچنین است تصور دوستی دشمنانی که با یکدیگر ائتلاف ایدئولوژیک دارند و همین به دشمنی‌شان انجامیده است. به عبارتی دیگر، دوستی این دشمنان فقط و فقط در سایه فراموش کردن گذشته و دست برداشتن از عقاید و باورهایشان محقق می‌شود. به همین دلیل، اسلام دوستی با دشمنان را منع کرده است؛ چراکه این دوستی به قیمت عقب‌نشینی و دست‌شستن از باورهایی است که مرز میان مسلمانان و دشمنان را معین می‌کند. امحاء

