

آسیب‌شناسی محتوای پویانمایی‌های غربی در تربیت دینی کودکان

سید علی اصغر موسوی*

چکیده

امروزه، پویانمایی‌ها به عنوان مهم‌ترین ابزار برای جهت‌دهی تفریح‌ها، ارزش‌ها، باورهای دینی و غیردینی کودکان به‌کار گرفته می‌شوند. صرف‌نظر از دستاوردهای این رسانه در تربیت کودکان، می‌توان آن را ابزاری در خدمت ناتوی فرهنگی جهان غرب علیه فرهنگ‌های بومی و اسلامی دانست که می‌کوشد با القای مفاهیم ضدّ دینی خود از طریق محتوای لذت‌بخش و جذاب، کودکان را برای پذیرش ضدّ ارزش‌های دهکده جهانی آماده سازد.

موضوع مهم در اینجا، ساده‌انگاری خانواده‌ها و متولیان رسانه‌های گروهی است؛ آنهایی که هرگونه پویانمایی را بدون آگاهی از محتوای فکری و قالب‌بندی سنی در اختیار کودکان قرار می‌دهند. بنا بر اهمیت رسانه‌ها در شکل‌گیری شخصیت، اعتقاد و باورهای کودکان، می‌باید مبانی شناختی و آسیب‌شناسی پویانمایی‌ها در اولویت باشد؛ زیرا امروز، بذر آینده کاشته می‌شود و باید مبانی نظری در جهت بازشناسی پویانمایی‌های دینی و ضدّ دینی تبیین و تعریف شوند.

از این‌رو، در این مقاله به شیوه تحلیلی - توصیفی به رمزگشایی تفکر و آسیب‌های موجود در پویانمایی‌های مشهور بر اساس مبانی تربیت اسلامی پرداخته می‌شود. تحلیل یافته‌ها نشان می‌دهد که اکثریت پویانمایی‌های غربی، به صورت نهان در پی «تخریب، تحریف، تغییر و تصرف» در اصول ادیان ابراهیمی، به‌خصوص اسلام و نهادینه‌سازی باورهای جایگزین از ادیان غیرتوحیدی هستند.

کلیدواژه‌گان

پویانمایی، کودکان، تربیت دینی.



در عوالم ادراکی کودکی، فرد معمولاً به سه دنیای: «تخیل»، «توهم» و «حس» وابستگی بیشتری دارد. اگر روند تربیتی فرزندان در خردسالی بر مبنای بایسته‌های اسلامی پیش رود، نسل آینده موجب پیشرفت جامعه خواهد شد؛ همان‌گونه که تأثیر تربیتی عصر «رنسانس» در روند روبه‌رشد علمی کشورهای غربی، توانست قرن بیستم را به قرن شکوفایی علوم تجربی و مهندسی تبدیل کند؛ به طوری که اکنون در کشورهای: ژاپن، کره، چین، آمریکا، آلمان، انگلستان و نیز کشورمان، المپیادهای رباتیک برای نوجوانان تدارک دیده می‌شود و چندان دور نیست که در آینده‌ای نزدیک، شاهد فعالیت‌های برتری در زمینه‌های ابزارهای فراديجیتال باشیم. اگر در گذر از «خیال سالم» به سوی «حس مطلوب»، بتوان از «توهمات مخدوش» در مسیر هدایت کودکان و نوجوانان جلوگیری کرد، می‌توان برای آینده سرشار از فناوری دیجیتال - که معلوم نیست به چه نامی نیز نامیده خواهد شد - فرزندان خود را به درستی و راستی و به دور از تأثیرات منفی زمانه تربیت نمود؛ چنان‌که امام علی علیه السلام می‌فرماید: «عَلِّمُوا صِبْيَانَكُمْ مَا يَنْفَعُهُمْ اللَّهُ بِهِ لَا تَغْلِبْ عَلَيْهِمُ الْمَرْجُئَةُ بِرَأْيِهَا» (ابن بابویه، ۱۳۶۲، ج ۲، ص ۶۱۴)؛ به کودکان خود، آن مقدار از دانش ما که به حال آنان مفید است، تعلیم دهید تا اندیشه و نظر مرجئه، بر آنان غالب نگردد.»

امروزه، جهان غرب برای القای آموزه‌های ضد دینی خود، از دنیای پویانمایی استفاده می‌کند. آنان با بهره‌گیری از محتواهای مکاتب فلسفی ضد دین، هر مفهومی را که در تضاد با آرمان‌های اسلامی و در نازل ترین سطح از محسوسات و معقولات باشد، در قالب پویانمایی‌های جذاب و لذت‌بخش، به ذهن کودکان تزریق می‌کنند تا موجودیتی متضاد با فطرت و تربیت اسلامی در جامعه شکل گیرد و به جای دستیابی به کمال، عملکردهای افراد مغایر با فطرت انسانی پیش رود. جهان غرب با تکرار بسیار محتواهای اومانیستی، پست مدرنیستی و... در پویانمایی‌های مختلف با رنگ و لعابی متفاوت، می‌کوشد تا فطرت‌گریزی را در ذهن کودکان نهادینه کند و بدین وسیله، پذیرش این باورها به صورت دائمی در رفتار توهم‌زای آنها شکل گیرد و به جای ارتباط با پروردگار و «بازگشت به فطرت خویش»^۱، به سوی الحاد و شیطان‌پرستی پیش روند.

۱. همان‌گونه که قرآن کریم در آیه ۳۰ سوره روم می‌فرماید: «روی خود را متوجه آیین خالص پروردگار کن. این، فطرتی است که خداوند انسان‌ها را بر آن آفریده؛ دگرگونی، در آفرینش خدا نیست. این است، دین و آیین محکم و استوار؛ ولی اکثر مردم نمی‌دانند.»

دشمنان اسلام برای دستیابی به این اهداف، برنامه‌ریزی‌های بسیاری ترتیب داده‌اند و اصل را بر آموزش و تربیت کودکان با استفاده از انیمیشن‌ها گذاشته‌اند. شیمون پرز، در بازدید از کمپانی مشهور دریم ورکس، در این باره گفته است:

نباید ارتباط حیاتی میان هالیوود و آموزش را نادیده گرفت و باید بدانید که کودکان، بیش از سیاست‌مداران به بازیگران اعتقاد دارند... شما فعالان آموزش و پرورش هستید و نه فقط فعالان صنعت سینما، و با کمک فعالیت‌های شما و اعتمادی که شما به وجود می‌آورید، می‌توانید تأثیرگذار باشید... اسرائیل علاقه‌مند است که شما پیام‌های مهمی را به مردم و کودکان برسانید (ایرنا، ۱۳۹۳).

تکرار بی‌وقفه این نوع تفکرهای ابزاری، توهمی و پوچ‌گرا و نیز تلاش نکردن والدین برای راهنمایی کودکان به سوی پویانمایی‌های متعارف و مناسب با هویت دینی و ملی، سبب شده تقلید رفتار تخیلی، فطرت بچه‌ها را به جایی برساند که تصور کنند هیچ بازخواستی در دنیا و آخرت برای اعمالشان وجود ندارد؛ درحالی‌که این موضوع، کاملاً با مفاهیم آیات قرآن کریم تعارض دارد؛ چنان‌که می‌فرماید: «فَمَنْ يَعْمَلْ مِثْقَالَ ذَرَّةٍ خَيْرًا يَرَهُ، وَمَنْ يَعْمَلْ مِثْقَالَ ذَرَّةٍ شَرًّا يَرَهُ» (زلزال: ۸ و ۷). حوادثی که قرآن از آن حکایت می‌کند، می‌تواند در دنیا و در بزرگسالی کودکان امروز اتفاق بیفتد؛ آنگاه که برای رسیدن به پوچی، دست به آتش زدن، تخریب و در نهایت، خودکشی می‌زنند و پایانی ناخوشایند برای تمام لذت‌های پوچ خود ترسیم می‌کنند.

با شروع انقلاب اسلامی در اواخر قرن بیستم و احیای بنیادگرایی اسلامی در خاورمیانه و پیام‌های روشن و واضح آن و نیز تأثیرش بر فرهنگ و ادب و هنر منطقه، در جهان نگاه تازه‌ای به دین توحیدی پدید آمد؛ دینی برخاسته از مکتب اسلام و قرآن؛ اما متأسفانه در سال‌های اخیر، تأثیرات جهان غرب بر مکتب هنری ما یا به فرمایش مقام معظم رهبری، تهاجم فرهنگی، ناتوی فرهنگی و تخریب فرهنگی انقلاب اسلامی، مجهز‌تر و همه‌جانبه‌تر پیش می‌رود. بنابراین، پدیدآورندگان محصولات فرهنگی - هنری کشور موظف‌اند به آسیب‌شناسی، تحلیل، تجهیز، مقابله و ساخت آثار منطبق با اسلام و قصص قرآن کریم درباره ملت‌ها، طبیعت، هم‌نوع‌شناسی و ذات بشری بپردازند. از این رو، باید در پویانمایی‌های محتوایی، توجه خاصی به مفاهیم بنیادینی مانند: وجود، اراده و هدف داشت تا بتوان مفاهیم مربوط به انسان و برخاسته از تفکرات فلسفی - حکمی، معارف و اخلاق اسلامی را از قرآن کریم استخراج کرد و به جهان تشنه حقیقت ارائه



نمود. بر این اساس، در پژوهش حاضر، ضمن تحلیل کاربردی آثار متأثر از ادیان، مکاتب، افراد، سازمان‌ها و معرفی آسیب‌ها، دانسته‌ها و بایسته‌هایی مناسب در اسلوب تربیت دینی و روند تبلیغی برای کودکان تبیین شده است.

القای نگرش انسان‌گرایی^۱ (اومانیستی) در ابعاد زیست انسانی

در اغلب پویانمایی‌های هالیوودی، از زمان «والت دیزنی» تا کنون، بیشتر به مفاهیم انسانی پرداخته شده است؛ تا دینی. از نمونه کارتون‌های ضدّ دینی، می‌توان به کارتون «تام و جری»^۲، از آثار دینی می‌توان به کارتون «اردک طمع‌کار و خسیس (اسکروچ)»^۳ و نیز از کارتون‌های دینی ایرانی می‌توان به «خداوند، لک‌لک‌ها را دوست دارد» و «هادی و هدی» اشاره کرد.

از آنجاکه یکی از مکاتب مهمّ انسان معاصر در چرخه زیستی، «انسان‌گرایی» یا اصالت انسان است، سازمان‌های حقوق بشری، حقوق زنان و حقوق کودکان، معمولاً به عنوان دفاع از حقوق انسان و در واقع، با هدف موازی‌سازی انسان با ابزار، با ترویج مفهوم حقوق مساوی، سعی در نفی تعهد و دین و هرگونه وابستگی‌های فرامادی دارند. اومانیست‌ها برای بی‌تفاوت و ساده‌انگار نمودن کودکان، گاه با نگاهی تمسخرآمیز به انکار آموزه‌های دینی می‌پردازند و گاه با نگاهی شک‌آمیز و نهیلیستی، آنها را نفی می‌کنند.

بر اساس بررسی‌های نویسنده، بیش از ۵۰ درصد از ۱۰ پویانمایی‌هایی که از سال ۲۰۰۵ تا ۲۰۱۴ اسکار گرفته‌اند^۴، مبنای اومانیستی دارند. از دیگر انیمیشن‌های اومانیستی، می‌توان به: لوراکس، مری و مکس، ظهور نگهبان، باب اسفنجی، شش قهرمان بزرگ، دانه سیب، انتقام جویان و مرد عنکبوتی اشاره کرد. در ادامه، به فراخور موضوع، چندی از آنها به عنوان شاهد

1. Humanism.

۲. Tom & Jerry. در این کارتون، «تام» به دلیل آزار به «جری»، جهنم را در خواب می‌بیند و وقتی بیدار می‌شود، می‌بیند از کنار شومینه، زغال‌ها پرت شده است و این، یعنی تمسخر جهان آخرت. انیمیشن شِرک، معروف‌ترین انیمیشن الحادی است.

۳. از سری کارتون‌های آغازین بوده است. در انیمیشن اردک زرنگ، اسکروچ (اردک سرمایه‌دار)، شب کریمس به خانه کارگر فقیر خودش (میکمی موس) هدیه می‌برد و بچه او را آغوش می‌گیرد و شادی خودش را با آنها تقسیم می‌کند. این، نگاه دینی است.

۴. ده پویانمایی اسکارگرفته که بررسی شده‌اند، عبارت‌اند از: «پیخ‌زده»، «دلبر»، «رنگو»، «داستان اسباب‌بازی ۳»، «بالا»، «وای... ای»، «موش سرآشپز»، «خوش‌قدم»، «والاس و گرومیت»، «شگفت‌انگیزان».

مثال در بررسی های محتوایی اومانستی پویانمایی ها، مطرح می گردد.

۱. انسان یا خدا

در تفکر اومانستی، انسان ها منشأ و مقصدی خدایی ندارند و سعادت خویش را در تقرب به او نمی دانند. عبودیت و اتکا به خداوند، در زندگی آنها انعکاسی ندارد (فرج نژاد، ۱۳۹۵، ص ۵۰). از این رو، اومانست ها برای از میان برداشتن انسان شناسی و جهان بینی توحید محور، در پی القای انسان شناسی اومانستی از طریق پویانمایی ها هستند تا کودکان بر اساس این تفکر، قابلیت هایی مانند تصمیم گیری برای کل هستی و تسلط بر تقدیر خویش را در وجود خود باور کنند و افزون بر این، خود را در جایگاه پروردگار ببینند.

اگرچه شخصیت های داستانی به طور مستقیم وجود خدا را نفی نمی کنند و خود را ذاتاً ملحد نشان نمی دهند، اما با ردّ پدیده های متافیزیک دینی، توهمات بشری را جای تعلقات دینی و الهی قرار می دهند؛ برای نمونه، در پویانمایی مذهبی «شاهزاده مصر»^۱، نقش حضرت موسی علیه السلام در نجات قومش، بسیار پررنگ تر و مهم تر از پروردگار است و مانند سایر آثار هالیوودی، بشر فقط با غلبه بر مشکلات به پیروزی دست می یابد؛ نه با استعانت از یاری خداوند (ترابی مهربانی، ۱۳۸۵، ص ۴۳۰).

از مهم ترین آسیب های چنین طرز تفکری در حوزه اعتقادی، بی معنا شدن مفهوم قضا و قدر الهی و نفی ربوبیت خداوند است؛ در حالی که قرآن می فرماید: «قُلْ لَا أَمْلِكُ لِنَفْسِي ضَرًّا وَلَا نَفْعًا إِلَّا مَا شَاءَ اللَّهُ» (یونس: ۴۹)؛ بگو برای خود زیان و سودی در اختیار ندارم؛ مگر آنچه را خدا بخواهد. این امر همچنین، باعث شکل گیری شخصیتی با انتظارات غیر واقعی و تصویری موهوم از توانمندی های خویش می شود که در عمل، با شکست و ناکامی مواجه می شود و منبع معنوی و ماورایی برای تسکین آلام خویش نمی یابد (باقری نژاد، ۱۳۹۱، ص ۷۵).

در اغلب کارتون های امروزی، نگاه به انسان ها از دریچه فلسفه «تصویر فناورانه»^۲، فقط به

۱. روایت زندگی حضرت موسی علیه السلام به روایت هالیوود.

۲. Techno-Image:

جهان امروز با خلق تصاویر فناورانه، وارد دوره جدیدی از تاریخ شده است؛ همچنان که جهان دیروز با خلق نوشتن با خط و حروف الفبا، وارد عرصه جدیدی از زندگی و تفکر شد. این اتفاق جدید تاریخی، یعنی پیدایش تصویر فناورانه، عبارت دیگری از ظهور انسانی جدید است. انسانی که مرحله ابزار و حتی ماشین را پشت سر گذاشته و به تعبیر فلوسر، به انسان -



جهان خیال انگیز منتهی می شود. از دیدگاه این فلسفه، انسان فعلی جهان را به سویی می برد که تصویر یا عینیت، جایگزین تمام مفاهیم ذهنی خواهد شد. در روند این نوع تفکر انسانی، با پیشرفت مهارت‌های فضا‌دیجیتال و حاکمیت مطلقش بر جهان، کم‌کم فرضیه‌های محتوامحور کم‌رنگ شده، انسان هر روز از مفاهیم دینی دورتر خواهد شد؛ چراکه اغلب مفاهیم دینی، ذهنی و محتوامحور هستند. کودک امروز، به‌ویژه زیر هفت سال، آنچه را می‌بیند، باور دارد؛ نه آنچه را که درباره‌اش می‌شنود. کودک امروز می‌تواند با استفاده از پویانمایی‌هایی که می‌بیند، خدایش را به‌گونه‌ای که به نفعش باشد، بسازد؛ نه اینکه والدین با استفاده از آموزه‌های سنتی و دینی، در زوایای مغزش به وجود بیاورند. این، همان آسیب فلسفه تکنو-ایماژهاست.

۲. درجه‌بندی انسان‌ها

قرآن کریم در آیات بسیاری (ر.ک: حجرات: ۱۸؛ بقره: ۲۸۵؛ شوری: ۱۳؛ اسراء: ۷۰؛ مائده: ۸ و ۱۳۵)، بر تساوی تأکید کرده و تقوا را تنها ملاک برتری انسان‌ها دانسته است؛ اما در مکتب اومانیسم، انسان‌ها از یک درجه اهمیت برخوردار نیستند؛ بلکه «درجه‌بندی»^۱ می‌شوند و مثل اعداد در یک ستون قرار می‌گیرند و فقط توان (ریاضی) یا درجه می‌تواند آنها را به مقامات بالاتر برساند. در این روند، هر فرد برای رسیدن به درجات بالاتر، بدون تعهد و مسئولیت دینی، اجری و اخروی، می‌کوشد پا روی هر پله‌ای بگذارد.

در این مکتب، اتفاق‌های تصویری در حوزه پویانمایی، به قهرمان‌های انسانی که بر اساس کنش یا صفات اخلاقی پسندیده، قهرمان داستان شود، نیاز ندارد؛ بلکه به انسان‌های زرنگ، فریب‌کار و... نیاز دارد؛ انسان‌هایی که بتوانند با اعداد به‌خوبی کار کنند. از این‌رو، در پویانمایی‌ها، بچه‌هایی که بتوانند سر دیگران کلاه بگذارند و یا با فریب و شیطنت، پول، امتیاز و باج بیشتری از پدر و مادر یا دوستانشان بگیرند، برتر و مورد تحسین جلوه داده می‌شوند. نمونه‌ای از این مفهوم را در پیروزی موش بدجنس بر گربه، بسیار دیده‌ایم.

روبوت (Robot-Man) مبدل شده است. این انسان جدید، یعنی انسان فناورانه - رسانه‌ای، انسانی است که با نظریه‌های کلاسیک به‌سختی می‌توان آن را فهمید؛ حتی هیدگر در آثار درخشان خود درباره فناوری، هنر و تصویر، به این موضوع نمی‌پردازد. (ر.ک: سید مهدی ناظمی قره‌باغ، «فلوسر و ربات سینمایی»، روزنامه فرهیختگان، شماره ۲۶۱۱، ۱۳۹۷/۰۷/۲۵، ص ۶)

۱. در انیمیشن «داستان اسباب‌بازی‌ها»، درجه‌بندی مشهود است.

۳. اصالت هم‌نوع‌پرستی

در دین اسلام، بر کمک به هم‌نوعان، با اخلاص و به هدف رضایت خداوند تأکید شده است.^۱ در کارتون‌های قدیمی که با نگاه کاتولیکی ساخته می‌شد، هدف قهرمان‌ها برای کمک به دیگران، فقط توحیدی و برای رضای خدا بود؛ اما در پویانمایی‌های اومانستی - کاپیتالیستی، اهداف به‌ظاهر انسانی معرفی می‌شوند و همه کنش‌های شخصیت‌ها به جهت وجود انسان شکل می‌گیرد؛ آن هم نه انسانی که مخلوق خداست؛ بلکه انسانی که خودش هم صرفاً ابزار است. جالب آنکه اهداف نهان، یعنی: سوءاستفاده، مصرف‌گرایی و انباشت سرمایه‌ها، برای شرکت‌های تولیدکننده پویانمایی است.

بر اساس همین آموزه‌ها، کودکان می‌آموزند که نه به واسطه دین و وجدان بشری از دیگران دستگیری کنند و منجی یا رابین‌هود فقرا بشوند، بلکه خاستگاه کمک را فقط به دلیل انسانیت بدانند؛ برای نمونه، در کارتون‌های ملوان زبل، دیوید کاپرفیلد، گالیور و... همیشه یک قهرمان وجود داشت که برای انسان‌های دیگر کار می‌کرد و قصدش کمک به دیگران، آن هم فقط نه برای رضای خداوند، بلکه به دلیل «اصالت» انسان بود؛ چراکه نگاه هیومنستی در این تفکر، تنها به اهداف دهکده جهانی می‌اندیشد.

۴. نژاد، معیار اصالت انسان

در اغلب پویانمایی‌های جهان غرب (اروپا - آمریکا)، تبعیض نژادی در داستان‌هایی با تمِ درام به‌وفور دیده می‌شود. در یک‌سو، کودکان فقیر «رنگین پوست»^۲ و در دیگر سو، اشراف سفیدپوست^۳ با والدین سفید اشرافی^۴ در جامعه اشرافی^۵، قهرمان داستان هستند و معمولاً زنان سفیدپوست از نظر ظاهری زیبا، خوش‌پوش، خوش‌اندام و از نظر اخلاقی مهربان، بخشنده و نیز پاکیزه هستند و زنان سیاه‌پوست از نظر ظاهری زشت، بدهیكل، بداخلاق، خشن و معمولاً بدلباس و کثیف می‌باشند.

تفاوت‌های طبقاتی و نژادپرستی، حتی با چهره دین، نه فقط در ظاهر یا دیالوگ‌ها، بلکه در

۱. بقره: ۲۶۱.

2. Negro.

3. White Aristocrats.

4. White aristocratic parents.

5. Aristocratic society.



کنش‌های شخصیت‌ها نیز نمود دارد؛ مثلاً جایی که زن خوش قامت سفید برای یک خانواده مفلوک سیاه، از کلیسا و زنان انجمن‌های خیر، کمک جمع‌آوری می‌کند؛ حتی در پویانمایی‌هایی نیز که شخصیت‌ها با موجودات فرازمینی و فراتاریخی درگیر هستند، قهرمانان سفیدپوست یا چشم‌آبی و سبز^۱، بور، نترس و دارای جسارت نبرد هستند که با موجودات عجیب می‌جنگند و پیروز می‌شوند. پویانمایی «نارنیا»، از جمله همین برتری‌نژادی و اشرافیت «سفید» است. در داستان اسباب‌بازی نیز برخی اسباب‌بازی‌های قهرمان، به شکل انسان قدبلند و چشم‌آبی و موبلونند هستند.

این نظام طبقاتی، در کارتونهایی که شخصیت‌های حیوانی دارند هم قابل مشاهده است. در کارتونهای قدیمی «یوگی و دوستان» یا همان کشتی فضایی، یک «الاغ» را نماد یک فرد سیاهپوست قرار داده و او را با رفتار و اعمالی نابخردانه معرفی می‌کنند و با زبان انگلیسی «نگرو»^۲ بی و رفتار نگرویی (سیاه‌پوستی) او را نمایش می‌دهند؛ حتی در ضد تبلیغات علیه «باراک اوباما» در هنگام انتخابات ریاست جمهوری آمریکا، جمهوری خواهان او را به عنوان یک سیاه‌پوست با کاراکترهای الاغ سیاه معرفی می‌کردند و به تمسخر می‌گرفتند. نکته مهم اینجاست که بنا بر اهداف سرمایه‌داری، حتی در پویانمایی‌ها نیز همه انسان‌ها از هر نوع و نژادی برای مصرف برابرند و زمانی که وقت نوع خدمات و رفاه اجتماعی می‌رسد، تبعیض و رنگ‌ها به وجود می‌آیند. این تفاوت‌ها و امتیازها، زمانی بروز پیدا می‌کند که سخن از بهره‌وری‌های «اجتماعی» و اعطای مراتب اجتماعی به میان می‌آید.

واپس‌گرایی تاریخی

واپس‌گرایی تاریخی، در حقیقت، همان بازگشت به اعتقادات متحجرانه گذشته و پیش از ظهور ادیان ابراهیمی است. باستان‌گرایی که در ایران با «کوروش‌گرایی» در حال تظاهر و ازدیاد است، در غربیان نیز با «حماسه‌گرایی» و «ملی‌گرایی» اروپایی، در حال زدودن افکار دینی و انسان الهی از بطن هنرهای نمایشی است. در جهان امروز، گردانندگان «استعمار نوین»^۳ به کمک مکتب «سرمایه‌داری نوین»^۴، می‌کوشند حقیقت جهان را وارونه جلوه دهند و در این راه نیز به

۱. ر.ک: سولیوان و مایک، در انیمیشن «دانشگاه هیولاها»، «باب اسفنجی» و ...

2. Neo colonialism.

3. Neo capitalism.

موفقیت‌های فراوانی دست یافته‌اند. در دنیای کنونی، حکام استعمارگر جهان، دیگر افراد مسیونر به دنبال رنگین‌پوستان نمی‌روند که آنان را «غسل تعمید» دهند؛ بلکه این آثار تصویری است که از طریق رسانه‌های صوتی و تصویری دیجیتال به سراغ یک‌ایک آنها در سراسر جهان می‌رود و آنها را به سوی آنچه می‌خواهند، سوق می‌دهد. واپس‌گرایی، روش بسیار پیشرفته‌ای است که اکنون اتاق فکر گردانندگان رسانه‌های جهان برای مبارزه با توحیدگرایان، دین‌باوران، ملی‌گرایان و ملت‌های دارای تمدن و فرهنگ، آن را در دستور کار خویش قرار داده‌اند. آنان هیچ‌گاه مستقیم به اعتقاد و باورهای ملی و مذهبی ملت‌ها حمله نمی‌کنند؛ بلکه با تشکیک در مبانی اعتقادی، با حالتی «نفی‌گرایانه» به نقد و بررسی و گاه به تعریف و توسعه فرهنگ، ادبیات و تمدن آن سرزمین می‌پردازند. در اغلب موارد هم «منجی» واقعی را - که آن قوم و سرزمین را از باورهایشان نجات خواهد داد - از میان چشم‌آبی‌های موبور آمریکایی انتخاب می‌کنند.

واپس‌گرایی، همان رفتار رومیان در برابر مسیحیت بود که نه تنها با مسیحیت مبارزه نکردند، بلکه توانستند با «سیمولیزه» کردن آن دین به نفع خود، مبانی و افکارش را در اختیار بگیرند. همین روش را معاویه بن ابی‌سفیان نیز در زمان حکومت خود به کار بُرد و توانست با تغییرات عمیق در باور عامه مردم، دین اسلام را به دینی امپریالیستی و سلطنت‌طلب برگرداند و پس از آن، سلاطین بنی‌امیه، بنی‌عباس و حاکمان محلی‌شان، تحت عنوان «خلیفه» به سلطنت و امپراطوری بپردازند.

امروز، رسانه‌های غربی با عقاید بازمانده از افکار اموی و عباسی و تسلط بر فضای ماهواره‌ای جهان اسلام، توانسته‌اند با روش «حقیقت‌سلبی»، مردم را از درون با عقایدی به‌ظاهر توحیدگرا، ولی با باطنی ملحد و دنیاپرست پرورش دهند. آنان با تبلیغ و ترویج بسیار کودکان، جهان اسلام را به سوی پویانمایی‌هایی در ژانر اکشن^۱، ترسناک^۲ و موزیکال^۳ می‌کشاند که با اساس تعالیم اسلامی در تعارض است.

در اغلب پویانمایی‌های غربی که اکثریت آنها را کشورهای غربی و هالیوود می‌سازند، ژانرهای غیربومی تعلیم داده می‌شود تا جوان عرب، روزبه‌روز به عیاشی و خوشگذرانی بیشتر بپردازد.

1. Action.
2. Horrid.
3. Musical.



از این روست که اغلب کشورهای عربی، به تفریحگاه‌های ناسالم جهان تبدیل شده‌اند؛ زیرا در طی حداقل ۵۰ سال گذشته و از بدو ورود تلویزیون به فضای خانه‌های کشورهای اسلامی تاکنون، فقط تفریح و عشق‌بازی را در ذهن بچه‌های مسلمان ترویج داده‌اند. با توجه به وجود ماهواره‌ها، امروزه کودکان جهان به همه نوع پویانمایی دسترسی دارند و این خطر، تغذیه دیداری ناسالم کودکان همه کشورهای جهان و به‌ویژه مسلمان را تهدید می‌کند.

واپس‌گرایی (حقیقت‌سلبی) - همان‌طور که از نامش برمی‌آید - به طور غیرمستقیم، ضرورت اعتقاد به اصول دین و عمل به واجبات و احکام را به بهانه سرگرمی، شادی و خوشگذرانی، از دین سلب می‌کند و تنها نمود ظاهری مسلمان بودن را به کودکان می‌شناساند تا آنها نیز در بزرگسالی، در دین خود منفعل باشند و به واسطه عقاید سطحی و وارونه‌ای که از مکاتب فلسفی ضد دین موجود در تصاویر پویانمایی‌ها، فیلم‌ها و... درباره هستی دریافت می‌کنند، اندک باورهایی را که توسط آموزه‌های سنتی به آنها رسیده، از دست دهند. از جمله این انیمیشن‌ها، می‌توان به «ریس مزرعه» و «سوسیسی پارتی» اشاره کرد.

تغییر ماهیت انسان

پدیدآورندگان پویانمایی‌ها و کارتون‌های تصویری^۱، طی قرن گذشته برای تبیین و تغییر ماهیت وجودی، با تکیه بر ماهیت ارادی و استفاده از ساختار مفهومی سه‌گانه (سه مکتب: مارکسیسم، اگزیستانسیالیسم و کاپیتالیسم مخلوط به نهیلیسم)، توانستند دست به دین‌زدایی عمومی بزنند. این ساختار دین‌زدایی، در شروع قرن بیست‌ویکم به‌طور کامل در آثار هالیوودی جهان غرب و حتی در کشورهای جهان شرق و اسلامی هم دیده می‌شود. در راستای این مکاتب و به‌ویژه اگزیستانسیالیسم، بسیاری از پویانمایی‌ها در پی تغییر ماهیت انسانی به هر نوع ماهیت غیرانسانی هستند. از این رو، گاه «اراده انسان» را آن‌قدر قوی نشان می‌دهند که حتی از خداوند بلندمرتبه هم بالاتر است و گاه آن‌قدر ضعیف می‌شود که از اشیا و حیوانات هم کمتر است؛ تا کودک بنا بر هم‌ذات‌پنداری، بیاموزد که یکی از این دو تعارض را انتخاب نماید و خلاف فطرت انسانی‌اش عمل کند.

۱. اوایل قرن بیستم، در مجلات، نوعی کارتون چاپ می‌شد که حالت انیمیشنی داشتند و دیالوگ‌ها در کنارشان نوشته می‌شد.

همان‌طور که در قرآن مراتب ارزشی برای همه مخلوقات یکسان نیست و بارها به فضیلت انسان نسبت به موجودات دیگر در ساختار آفرینش و حیات موجودات و نیز جانشین قرار دادن وی در میان موجودات زمین اشاره شده، نظریه «رعایت شأن ممدوح» (موسوی، ۱۳۹۴، ص ۸۷) نیز انسان را دارای شأن و کرامات الهی می‌داند و معتقد است نباید ارزش انسان، حیوان و اشیا را به طور یکسان در داستان‌پردازی‌ها و یا آثار هنری جلوه داد؛ کاری که تعمداً در پویانمایی‌ها صورت می‌گیرد.

در ذیل، به نمونه‌هایی از روش‌های تغییر ماهیت و تنزل شأن انسان اشاره می‌شود.

۱. اصالت اراده

در بسیاری از پویانمایی‌ها مانند: «پاندای کونگ‌فوکار»، «لاک‌پشت‌های نینجا»، «بره ناقلا»، «اراتویل» و «هرکسی قهرمان است»، مفاهیمی مانند «دستیابی به آرزوهای بزرگ به شرط باور و نقش بی‌بدیل آن برای رسیدن به اهداف»، گاه در دیالوگ به صورت مستقیم و گاه به صورت غیرمستقیم، در روند یک داستان بارها مطرح شده است تا در سایه مکتب آگزیستانسیالیسم، نقش اراده انسان را بیش از اراده خداوند نمایش دهند؛ در صورتی که در قرآن آمده است: «از خدا یاری جوید و استقامت پیشه کنید که زمین، از آن خداست و آن را به هرکس از بندگانش که بخواهد، واگذار می‌کند و سرانجام [نیک]، برای پرهیزکاران است» (اعراف: ۱۲۸).

اگرچه انسان دارای قدرت اختیار و مسئول اعمال خویش است، اما بسیاری از امور دنیوی در اختیار انسان نیست و بر مبنای اراده الهی تحقق می‌یابد. آیه «وَمَا تَشَاؤُونَ إِلَّا أَنْ يَشَاءَ اللَّهُ رَبُّ الْعَالَمِينَ» (تکویر: ۲۹) نیز با صراحت توضیح می‌دهد که اگر خداوند متعال نمی‌خواست، انسان از اختیار در اعمال و رفتار خویش بهره‌مند نمی‌شد و تنها با اراده الهی، این امر ممکن است (عموری و همکار، ۱۳۹۳، ص ۴۵).

بنا بر تفکر اصالت اراده، مهم نیست که یک فرد اکنون در چه نقطه‌ای قرار داشته و تا چه حد ضعیف باشد، آنچه مهم است، اینکه او می‌تواند با تلاشش به چیزی تبدیل شود که بسیار با آن فاصله دارد؛ برای نمونه، در «پاندای کونگ‌فوکار»، شخصیت اصلی داستان، یک پاندای چاق و بی‌دست‌وپاست که در سیر داستان، به بزرگ‌ترین جنگجوی شهر تبدیل می‌شود. این، بدان معناست که ذات پاندا به عنوان یک حیوان تنبل مهم نبوده و مهم هدف و باور به آن هدف است. اگر باور وجود داشته باشد و فرد اراده کند، می‌تواند به هر چیزی برسد و این فرد است که تعیین



می‌کند که چه باشد؛ نه ذات و شاکله از پیش تعیین شده. چنین موضوعی، هرچند در مرحله نخست، بسیار خوب و سازنده به نظر می‌رسد و یا چه بسا این‌گونه هم باشد، اما این‌گونه مفاهیم، در مکتب‌هایی ریشه دارد که در مبانی و پیش‌فرض‌ها، تفاوت‌هایی با مبانی و پیش‌فرض‌های دینی ما داشته و اگر به‌درستی بررسی و تحلیل نشوند، در بلندمدت می‌توانند موجب استحاله فکری کودکان و نوجوانان ما شوند (بشیر و همکار، ۱۳۹۶، ص ۱۰۸).

۲. تغییر ماهیت انسان به اشیا

امروزه، در پویانمایی‌ها نیز ماشین حکومت می‌کند تا به افراد و به‌ویژه به کودکان این‌گونه القا شود که این شیء است که به انسان قدرت می‌دهد و انسان را تسخیر می‌کند. پشت تفکر حکومت ماشین، کم‌رنگ ساختن و از بین بردن مفاهیمی مانند پیروزی خون بر شمشیر است؛ چون در این تفکر، انسان در مقابل تصویرهای تخیلی و ماشین و... کم‌اراده‌ترین موجود جلوه داده می‌شود.

پیدایش نوع تفکر تسلط ماشین بر انسان، به پویانمایی قدیمی «دژ فضایی»^۱ برمی‌گردد. این نوع پویانمایی‌ها، از فیلم‌های متوالی جنگ ستارگان و پروژه فضایی رونالد ریگان برای تسخیر کیهان شروع شد و سال‌ها ادامه پیدا کرد. در این پویانمایی، ابزار به جای انسان دارای قدرت‌های فیزیکی و متافیزیکی است و تصمیم‌گیری، بر عهده ماشین می‌باشد؛ حتی در تبلیغ هواپیماهای نوین آمریکا برای سال ۲۰۲۰، مدل تبلیغی «پروپاگاندا» این هواپیماها، شبیه این کارتون‌هاست.

در کارتون‌های جدید نیز مبارزه قهرمان یا شخصیت اصلی، حول شیء ارزشی شکل می‌گیرد و کنشگران مختلف در رابطه میان شخصیت و شیء ارزشی، موضوع مخصوص به خود می‌گیرند و تنها موضوع مهم، آن است که کنشگران مختلف، واقعیت اجتماعی ندارند؛ برای مثال، کنشگری «بن‌تن» حول ساعت عجیب او شکل می‌گیرد. بدون امنیتریکس، «بن‌تن» یک دانش‌آموز ترسو و دست‌وپا چلفتی است که موضوع استهزای دوستانش می‌شود. «کیم پاسیبل» نیز بدون رایانه جیبی خود، دختری خجالتی است که تنها از عهده رقصیدن برمی‌آید (نجف‌زاده و

۱. روباتک یا همان دژ فضایی، ماشین‌هایی که با قدرت حس و تشخیص و تصمیم و با همراهی انسان، دست به مبارزه با مهاجمان می‌زنند.



همکار، ۱۳۹۱، ص ۵۲). همچنین در پویانمایی «وال ئی»، نشان داده شده است که انسان‌ها اراده ندارند و برای تصمیم گرفتن، نیازمند ربات‌ها هستند (میره بیگی، ۱۳۹۵، ص ۱۰۲).

۳. تغییر ماهیت انسان به حیوان

چطور می‌شود که از یک تخیل پست‌مدرنیسم، مرزهای بین انسان و حیوان از بین می‌رود؟ چگونه پندارهای انسانی به عنوان اشرف مخلوقات، به پندارهای حیوانی تبدیل می‌شود و توانمندی حیوان در مقابل انسان ارتقا پیدا می‌کند؟ در کارتون‌ها و فیلم‌های سینمایی مثل:

«پسرک اژدهاسوار»، «مرد مورچه‌ای»، «افسانه نارنیا»، «اسپایدرمن»، «پلنگ صورتی» و «لاک‌پشت‌های نینجا»، معمولاً ابرقهرمان‌ها، موجوداتی غیرانسانی هستند که با اخلاق، آرمان و اراده خود به مرتبه «انسانی» می‌رسند و یاریگر یا نجات‌دهنده بشریت می‌شوند. در اغلب این کارتون‌ها، شاهد توانایی فوق‌العاده حیوانات در اجرای عدالت و یاری‌رسانی به انسان‌ها (همانند جریان رباتیک که در جوامع پیشرفته در حال گسترش می‌باشد) و نیز مطرح کردن حیوان و ربات با عواطف انسانی هستیم؛ در صورتی که شاکله وجودی انسان، برخوردار از مراتب ادراکی معقول و محسوس است؛ چنان‌که قرآن می‌فرماید: «قُلْ كُلٌّ يَعْمَلُ عَلَىٰ شَاكِلَتِهِ فَرَبُّكُمْ أَعْلَمُ بِمَنْ هُوَ أَهْدَىٰ سَبِيلًا» (اسراء: ۸۴)؛ بگو که هرکس بر حسب ذات و طبیعت خود (شاکله و ساختار نفسانی)، عملی انجام خواهد داد و خدای شما به آن‌که راهیافته‌تر است، [از همه کس] آگاه‌تر است.»

از جمله انیمیشن‌هایی که برای تغییر ماهیت انسانی به ماهیت حیوانی می‌کوشند، می‌توان به: «موش سرآشپز»، «سیاره گنج»، «آقای پیپادی و شرمن» و «هتل ترانسیلوانیا ۲» اشاره کرد؛ (برای نمونه، در پویانمایی «موش سرآشپز»، یک موش برای رسیدن به هدفش موفق می‌شود که یک کارگر ساده و کودن را به تسخیر خود در آورده و با مخفی شدن در کلاه آشپزی‌اش، او را مانند یک عروسک خیمه شب‌بازی به خدمت خود درآورد) (باقری‌نژاد، ۱۳۹۴، ص ۷۸). در چنین پویانمایی‌هایی، تلاش و جست‌وجوی حیوانات برای تغییر ماهیت، به بهانه به دست آوردن مقام بالاتر، در ذهن کودک نهادینه می‌شوند و حتی باعث می‌گردد کودک به بالاتر بودن مرتبه انسان از حیوان شک کند. همچنین، موجب می‌شود کودکان نیازهای معنوی، از جمله نیاز به: دعا، نیایش، توکل و توسل را در خود احساس نکنند. شاید این‌گونه آموزه‌ها و هم‌ذات‌پنداری، بستری شوند تا کودکان از شبیه شدن خود به حیوان، برای نمونه، آرایش مو و صورت به شکل آنها، لذت



ببرند. از این رو، در جامعه شاهدیم کودکان سنین بالاتر، موی سر خود را به شکل «سوسمار» و «گره» و... پیرایش می‌کنند و یا عکس‌های پروفایل‌های خود را در شبکه‌های اجتماعی با انواع اپلیکیشن‌های تغییر تصویر، به شکل حیوانات مشابهت می‌دهند.

۴. تغییر ماهیت انسان به اساطیر (موجودات تخیلی)

در بسیاری از پویانمایی‌ها، ضمن ارتقای تخیل متوهم، آنچه را به ذهن کودکان القا می‌کنند، نفی ویژگی معقول و محسوس انسان به گونه‌ای مخالف با آرای دینی و آیین‌های توحیدی است؛ زیرا دین اساساً بر اساس پارامترهای معقول و محسوس پدید آمده و توسط پیامبران بین انسان‌ها منتشر شده است.

در فضای پسامدرن، داستان پویانمایی‌ها، افسانه‌ها و اساطیر، از دل تاریخ زیستی زمین بیرون آمده‌اند و با شخصیت‌ها و موجودات اعجاب‌برانگیز مانند: شیاطین، اهریمنان، زامبی‌ها، هیولاها، موجودات فرا واقعی و تخیلی - بدون محدودیت طراحی برای سازنده و یا نگارنده - همراه شده‌اند. در ژانرهای اکشن، علمی - تخیلی و ترسناک پسامدرن، اغلب نوعی تخریب و تحریف در موجودات خلقت و محیط زیست انسانی وجود دارد که باعث دگراندیشی و نپذیرفتن باورهای فطری انسانی و دینی می‌شود. آرایش‌های مو و لباس و وفور تاتوهای هیولایی در افراد حتی کودکان، نشان‌دهنده تأثیر تفکرات پسامدرنی اساطیرگراست.

در جشن‌های «هالوین» با نقاب‌های ترسناک و ضد بشری، بزرگ‌ترها و والدین موجب تشویق کودکان به انتخاب لباس‌های ترسناک شده و کم‌کم، آنها را به سوی شیطان‌پرستی، دین‌گریزی و توهم‌پرستی سوق می‌دهد. «همه اشکالی که «بن‌تن» به شکل آنها در می‌آید، پیش از این، در زمره موجودات شرور به حساب می‌آمدند و سیمای اغراق‌شده از حیوانات دارند. در این معنا، حیوانات، نه دیگر موجوداتی از هستی و حیات، بلکه سیمایی از انسان‌های جهش‌یافته هستند که در هیئت هیولاها ظاهر شده‌اند» (نجف‌زاده، ۱۳۹۱، ص ۵۲). شاید از همین روست که نسل جدید، عروسک‌هایی را با خود حمل می‌کند که بیشتر در زمره هیولا بوده و به نحو عمیقی در تلاش است تا با چنین عروسک‌هایی، اطرافیان را بترساند.

هنجارشکنی با شعار تغییر

گویا مکتب «پست‌مدرنیسم» با شعار تجربه، تغییر و چارچوب‌گریزی، در پی ایجاد نیازمندی به

تغییر در انواع نگرش‌ها و کنش‌ها و به‌خصوص تربیت کودکان است تا با درهم‌آمیزی ساختار مدرن جهت تبیین ساختار توهمی و اساطیری، به نقطه‌ای برسد که تاریخ و هر نوع پیش‌داوری درباره تاریخ آینده را به شکلی انتزاعی معرفی می‌کند. در این نوع نگاه، انسان جایگاهی را در آینده و یا گذشته در ذهن خود متصور نیست. بیش از ۷۰ درصد از انیمیشن‌های پرفروش دنیا - بر اساس بررسی‌های نویسنده^۱ - در قالب پست‌مدرن به ترویج چارچوب‌گریزی، هنجارشکنی و... می‌پردازند.

شکل سر «اسپایدرمن»، نقاب و لباس و چشم‌هایش، نمونه واضحی از «تفکر پسامدرن» در ایجاد اشکال برای یک صورت انسانی است. چنانچه گفته شد، آرایش کودکان، تاتوهای غیرمتعارف و تمایل به رنگ‌های خشونت‌بار نیز نشان از تأثیر تفکر پست‌مدرنی نیز دارد.

۱. ترویج اخلاق‌گریزی و هنجارشکنی

بر مبنای آموزه‌های پست‌مدرنیستی، با نفی «فراروایت»^۲ می‌توان به هنجارشکنی در شاخص‌های دینی، اجتماعی و... در فرآیند تربیتی کودکان دست یافت. برخی مفاهیم پست‌مدرنیستی در بسیاری از پویانمایی‌ها مانند: «هرکسی قهرمان است»، «یخ‌زده»، «شجاع» و «راتاتویل»، عبارت‌اند از: «رهایی از قیدوبندهای تحمیلی محیط و جامعه، آزادی جوانان در ازدواج برخلاف سنت‌ها، پیروی نکردن از دستورعمل و قانون‌های تدوین‌شده برای ویژه بودن، نادیده گرفته شدن استعدادها در صورت رعایت قوانین و ساختارها و...» (بشیر و همکار، ۱۳۹۶، ص ۱۰۰).

آنچه در پویانمایی‌ها نمودار است، جریان تربیت نباید هیچ هدفی را دنبال کند و فرد باید هر لحظه در حال آزمودن مسیرهای جدیدی بوده و با عبور از خط قرمزهای اخلاقی، دینی، تربیتی و فقط بر اساس امیال درونی، زندگی نوآورانه و خاص خود را بسازد. عبور از همه مرزبندی‌ها و نیز گاه تحسین بزرگ‌ترها، باعث می‌شود که فرد در نوجوانی هنجارشکنی کرده و راه‌های غیر معمولی مانند اعتیاد یا همجنس‌بازی را در پیش گیرد. کمترین آسیب چنین طرز

۱. ده انیمیشن برتر بررسی شده، عبارت‌اند از: «شرک ۲»، «در جستجوی نمو»، «شیرشاه»، «من نفرت‌انگیز ۲ و ۳»، «زوتوپیا»، «در جستجوی دوری»، «داستان اسباب‌بازی ۳»، «مینوها» و «ملکه برفی».

۲. یعنی نفی هرگونه مفهوم مرکزی (باور به خدا و دین، اخلاق و...) و ایده برتری که افکار، عقاید و رفتار فرد را به جهتی خاص سوق دهد.



فکری، این است که فرد دیگر پاسدار حریم ارزش‌ها نخواهد بود و در خود، انگیزه قوی برای التزام عملی به آنها نخواهد یافت. در تربیت اسلامی، مسیر حق و باطل به‌روشنی ترسیم شده، از تبعیت کورکورانه از سنت‌های جامعه و آداب پیشینیان نهی شده است و انبیا و مصلحان، همواره افراد را به تجدیدنظر در سنن اشتباه پیشینیان تشویق کرده‌اند؛ اما تفاوت این ساختارشکنی با ساختارشکنی پست‌مدرن، در جهت‌گیری آن است (باقری، ۱۳۸۵، ص ۸۹).

۲. عقل‌ستیزی

عقل، مبنای فکری بشر است و تنها مکتبی که آن را به صورت فطری به عنوان عقل بسیط تبلیغ می‌کند، دین اسلام است. خداوند در قرآن کریم می‌فرماید: «ما فرزندان آدم را گرامی داشتیم و آنها را در خشکی و در دریا [بر مرکب‌ها] حمل کردیم و از انواع روزی‌های پاکیزه به آنها روزی دادیم و بر بسیاری از مخلوقات خود برتری بخشیدیم» (اسراء: ۷۰).

مطابق این آیه، عقل، عامل برتری و تمایز انسان از سایر مخلوقات است و نیرویی بازدارنده در مسیر انتخاب نگرش‌ها و اعمالی است که برخلاف فطرت الهی هستند. مکتب پست‌مدرنیسم به هدف از بین بردن نقش این عامل مهم در تصمیم‌گیری و منطق‌محوری، به طور غیرمستقیم به عقل‌ستیزی می‌پردازد و «همواره افراد را به درهم‌شکستن - بر مبنای احساس و میل درونی فرد و غریزه - و تغییر دادن همه قواعد، تشویق می‌کند. از نتایج جدایی‌ناپذیر عقل‌گریزی، نفی علیت است. در بسیاری از پویانمایی‌ها، رابطه جلدی و معناداری بین رفتار شخصیت‌ها و نتیجه عملشان وجود ندارد. در نتیجه، خیلی چیزها به صورت تصادفی اتفاق می‌افتد و بسیاری از رفتارها و جریان‌ها با وجود نادرست بودن، به پایانی خوش ختم می‌شوند. نفی رابطه بین عمل فرد و سرنوشت او، باور مندی به معاد و عاقبت‌نگری را متزلزل می‌کند و انگیزه درونی فرد را برای ملتزم بودن به خیر و رفتار صحیح، کم‌رنگ می‌نماید و از طرفی، موجب شکل‌گیری انتظارات غیرواقعی در کودک شده و او را به موفقیت و سرانجامی خوش در همه کارها عادت می‌دهد؛ بدون اینکه این موفقیت، حاصل منطقی عمل صحیح او باشد» (باقری‌نژاد، ۱۳۹۱، ص ۸۰).

برای نمونه، داستان انیمیشن «دانه سیب»، نمونه‌ای از انیمیشن‌های عقل‌گريزانه است. نسخه اول این انیمیشن، درباره تلاش جامعه بشری برای دستیابی به آرمان‌شهر به واسطه دست‌کاری ژن‌های انسان و حذف ژن خشونت، و در نهایت، طرح موجودی بشرگونه جدید به نام «بیورید» است. طرح انسان بدون خشونت، در حقیقت، زیر سؤال بردن منطق، عقل‌گرایی و

اخلاق‌گرایی است که همواره در ادیان اصیل مطرح بوده است؛ طرحی که خشونت را به عنوان یک میل غریزی در بشر مطرح می‌کند و در پی از بین بردن آن، از طریق تغییر ژن انسان است؛ درحالی که خشونت از ابتدای خلقت بشر، مانند اولین خشونت در پسران آدم علیه السلام، با نسل بشر همراه بوده است؛ اما در این بین، عقل‌گرایی و مذهب که در یکدیگر ریشه دارند و می‌توانند نجات‌بخش بشر در دستیابی به یک اتوپسای حقیقی باشند، راه‌هایی برای نجات بشر از خودخواهی‌های غریزی و نفسانی انسان‌اند که در انیمیشن‌ها در حال تخریب‌اند (صمدزاده، ۱۳۹۴).

۳. الگو نگرفتن از پدر و مادر

در نظام تربیتی اسلامی، والدین جایگاه مهمی دارند و در آیات بسیاری از قرآن کریم، بر اهمیت احترام و نیز الگو برداری از آنان تأکید شده است؛ ولی «پست‌مدرن‌ها ضمن انکار هرگونه ایده تربیتی، معتقدند بزرگسالان اهمیت خود را به عنوان راهنمای کودکان از دست داده‌اند؛ درحالی که خلاقیت و آزاداندیشی را از همان ابتدا باید در ذهن کودکان بیدار کرد» (نجف‌زاده، ۱۳۹۱، ص ۲۵). از این رو، در بسیاری از پویانمایی‌ها مثل «شیرشاه»، کودک یا نوجوان با توجه به مخالفت پدر و مادر با هدف تغییر وضعیت زندگی خود، به کشف دنیای جدیدی می‌پردازد و در نهایت، پس از موفقیت، والدین با وجود تحسین فرزندشان، برای زندگی به محیط جدید می‌روند. «همچنین، در بسیاری از کارتون‌ها مانند «کیم پاسیل» حضوری از پدر و مادر را نمی‌بینیم. در «بن‌تن» هم خبری از پایگاه تربیتی پدر نیست و نقش مادر او، در فصل اول بسیار کم‌رنگ است» (همان). «باب اسفنجی» نیز تنها زندگی می‌کند و از خانواده دور است. در بخشی نیز که پدر و مادر به دنبالش می‌آیند، حاضر به بازگشت نمی‌شود (مهکام، ۱۳۹۳، ص ۱۱۱).

۴. ترویج ایدئولوژی الحادی

با توجه به آنکه تفکر کودکان، خام و متأثر از عناصر عینی و محسوس است، از این رو، آنان و به‌ویژه کودکان زیر هفت سال، از درک مفهوم خداوند ناتوان‌اند. بنابراین، در پویانمایی‌ها می‌کوشند از خداوند تصویری الحادی در ذهن کودکان، به‌ویژه مسلمانان، ترسیم کنند. از دیگر سو، با تبلیغ نمادها و عقاید ادیان دیگر و ایجاد تشکیک و توهم در باورهای دینی فرد، درصدد راه را برای گرایش به دیگر ادیان هموار کنند تا فرد به نادیده‌انگاری باورهای خود در کودکی و نوجوانی برسد و در سن بزرگسالی، به سوی شیطان‌پرستی سوق پیدا کند.



برای نمونه، در پویانمایی «شاهزاده مصر» خداشناسی به تفکر دئیستی^۱، نزدیک است. در «یهوه، خدای قومی یهودیان» نیز خدا قابل رؤیت، دارای حرکت، خشمگین و فاقد معنویت، عمق فهمی و جهان‌شمولی است که گاهی نسبت به «مردمش» غیرتی می‌شود. همچنین، علم کافی ندارد و با خون گوسفندان، مؤمنان را از کافران بازمی‌شناسد (فرج‌نژاد، ۱۳۹۵، ص ۴۲). در پویانمایی «شیاطین فانتزی» نیز هریک از حیوانات و نیز انسان، خالق و رب‌النوع خاص خود را دارد و همه این رب‌النوع‌ها، در آسمان در سطحی مساوی بر روی ابرها نشسته و هرکدام به کار خلقت خویش مشغول است (باقری‌نژاد، ۱۳۹۱، ص ۷۸).

در مقابل این تفکرات الحادی، نمادها و عقاید فراماسونی و شیطانی در بسیاری از پویانمایی‌ها در حال ترویج هستند؛ مانند «به چالش کشیدن فرشتگان مقرب الهی همچون حضرت میکائیل در سری پویانمایی‌های تینکر بل» (الله دادیان، ۱۳۹۸)، وجود نمادهای شیطان‌پرستی در پویانمایی «مورچه‌کش» و نیز موزیک شیطانی به‌کاررفته در پویانمایی «شیرشاه موزیکی». از طرفی، هجوم فیلم‌ها و پویانمایی‌های غیرمتعارف بسیاری در فضای «وب عمیق»^۲، حکایت از گسترش بی‌حد و حصر شیطان‌پرستی و الحاد در فضای نت دارد؛ برای نمونه، در پویانمایی «شیطان غمگین»^۳، نوعی شیطان‌پرستی به‌شدت وحشتناک همراه با ناهنجاری‌های کاملاً مذموم اخلاقی - رفتاری نمایش داده می‌شود.

گسترش فرقه‌های بودایی و شرق‌گرایی غرب‌زده

اگرچه امروزه مفاهیم دینی در اغلب آثار پویانمایی جهان کم‌رنگ یا بی‌رنگ شده است، اما هنوز هم جهان مسیحیت و کلیسای کاتولیک و واتیکان برای زنده نگهداشتن آیین ظاهری مسیحیت می‌کوشد که کودکان را به سوی این دین سوق دهد. بیشترین تبلیغ دینی نیز در کشورهای مسیحی‌نشین و بودایی صورت می‌گیرد که معمولاً اکثریت پویانمایی‌ها در همین کشورها تولید می‌شوند.

هنوز هم ذهن برخی افراد امروز، با کارتون پُر محتوای «ای کیوسان»^۴ ژاپنی آشناست که کودکی با ذهنی خارق‌العاده در حال آموزش آیین مذهبی شینتوئیسم^۴، ضمن آموزش آیین شینتو، از

۱. یعنی کنار کشیدن خدا از امور جهان، بعد از آفرینش آنها و نداشتن حاکمیت وحی الهی بر سبک زندگی مردمان.

2. Deep Web.

3. Sad satan.

4. Shinto.

طریق هوش و استعداد خود به دیگران کمک می‌رساند و بزرگ‌ترین مشکلات شهر را با روش «بودا» گونه‌اش برطرف می‌کند. چنین آموزه‌هایی در انیمیشن‌ها، رفته‌رفته باعث ایجاد علاقه‌مندی کودک به فرقه‌های نمایش داده‌شده در پویانمایی‌ها می‌گردد. متأسفانه، همیشه رویکرد محتوایی این آثار، تبلیغ همان دین نیست؛ بلکه نوعی «نعل وارونه» است که در طی روند روبه‌رشد، به دلیل دریافت نکردن پاسخ نهایی از دین القایی، فرد مزبور به سوی الحاد و بی‌دینی کشیده می‌شود که اغلب در میان ادیان بودایی، این اتفاق بیشتر دیده می‌شود و رفتار جوانان: ژاپنی، کره‌ای، تایلندی و فیلیپینی، نشان‌دهنده این فرضیه است.

نتیجه

آنچه در این مقاله تبیین شد، بخشی از واقعیت‌های ملموس، محسوس و نامحسوس دنیای پویانمایی بود که از بدو ساختش، دارای ساختارهایی فانتریک و غیرواقعی بوده است؛ اما واقعیت‌های پنهان در لایه‌های پنهانی این مدیا، بسیار متفاوت‌تر از دنیای ظاهری آن است. برای تحلیل همین تفاوت‌ها، چند سؤال پیش می‌آید که باید در پژوهش‌های آتی، بیشتر مدنظر قرار بگیرد: اینکه آیا انیمیشن جذاب باید خالی از محتوای مفید باشد؟ آیا برای سرگرمی کودک و نوجوان باید حد و مرزی قائل شد؟ تا چه مقدار هنجارشکنی ملی و مذهبی در تکثیر و پخش پویانمایی‌های بیگانه قابل درک و اغماض است؟

اگرچه مطالبی که در بخش‌های تحلیل ساختار و محتوای پویانمایی‌ها توضیح داده شد، شاید به این سؤال‌ها پاسخ داده باشند، اما این پرسش همیشه باقی است که چه تفاوتی بین فرهنگ بومی و فرهنگ وارداتی است؟ چرا فضای نقد، آسیب‌شناسی، تحلیل ساختار و محتوا، به شکل جدی درباره رسانه‌های مجازی و فناوری‌های نوین تحقیق نمی‌کند؟

از طرفی، با توجه به پیشرفت امکانات گوشی‌های تلفن همراه و تجهیز آنان به انواع دوربین‌های پیش و پس، و رواج اشتیاق کودکان و نوجوانان به خودنمایی در سال‌های آتی، مبلغان و پژوهندگان و پرورش‌دهندگان فرزندان، باید با تبیین مبانی نظری یا بهره از این مبانی، با فسادها و رفتارهای مبتذل و مستهجن ناشی از این فناوری مقابله نمایند و این ضرورتی است که پایگاه‌های آموزشی - دینی کشور و حوزه‌های تدریس معارف اسلامی باید بدان بپردازند.

۱. ابن بابویه، محمد بن علی (شیخ صدوق)، ۱۳۶۲ ش، الخصال، قم، جامعه مدرسین حوزه علمیه قم.
۲. باقری، خسرو، ۱۳۸۵، نگاهی دوباره به تربیت اسلامی، ج ۱، چاپ پانزدهم، تهران، انتشارات مدرسه؛ برگرفته از: irna.ir/news/81448576
۳. باقری نژاد، زهره، ۱۳۹۱، «آثار تربیتی انیمیشن‌های غربی بر تربیت کودکان»، فصلنامه پژوهش‌نامه تربیت تبلیغی، پیش‌شماره دوم، زمستان.
۴. بشیر، حسن و جواد جواهری، ۱۳۹۶، «تحلیل انیمیشن‌های هالیوودی با رویکرد تربیتی»، فصلنامه علمی - پژوهشی تحقیقات فرهنگی ایران، دوره ۱۰، شماره اول، بهار، ص ۱۰۰ - ۱۱۴.
۵. ترابی مهربانی، مهدی، ۱۳۸۵، «تحریفات تاریخی مذهبی در انیمیشن شاهزاده مصر»، فصلنامه فارابی، شماره ۶۲، زمستان.
۶. خبرگزاری ایرنا، «ذهن کودکان در تسخیر کمپانی‌های انیمیشن‌سازی»، ۱۳۹۳/۱۰/۱۳: irna.ir/news
۷. صمدزاده، امیرارسلان، «دانه سیب؛ تلاش غرب برای تحریف مفهوم مدینه فاضله»، وبگاه سینماپرس، ۱۳۹۴/۰۶/۳۱: cinemapress.ir/news/66625
۸. عموری، نعیم و مسعود باوان، ۱۳۹۳، «تبیین و بررسی اراده و انواع آن در قرآن کریم؛ با تکیه بر اراده انسانی»، فصلنامه علمی - پژوهشی پژوهش‌نامه معارف قرآنی، دوره پنجم، شماره ۱۷، تابستان.
۹. فرج‌نژاد، محمدحسین، ۱۳۹۵، «اساطیر، پیام‌ها و الگوهای یهودیت در انیمیشن امروز جهان با مطالعه موردی پویانمایی شاهزاده مصر»، فصلنامه علمی - تخصصی کودک، نوجوان و رسانه، سال چهارم، شماره ۱۱، بهار.
۱۰. قشقایی، محمدسعید، ۱۳۹۳، «بررسی پویانمایی‌های مبلّغ آیین‌های تائو، کنفسیوس و بودا»، فصلنامه علمی - تخصصی کودک، نوجوان و رسانه، شماره هشتم، سال چهارم، پاییز، ص ۱۰۵.
۱۱. الله‌دادیان، صابر، «نقش کارتون‌ها را در آینده کودکانمان جدی بگیریم»، وبگاه سینماپرس، ۱۳۹۸/۱۰/۲۲: cinemapress.ir/news/59255



۱۲. موسوی، سید علی اصغر، ۱۳۹۴، «نظریه رعایت شأن ممدوح در ادب و هنر دینی»، فصلنامه علمی - پژوهشی عصر آدینه، شماره ۱۵، پاییز، ص ۸۷-۱۱۴.
۱۳. مهکام، رضا، ۱۳۹۳، «میزگرد نقد مجموعه تلویزیونی باب اسفنجی»، فصلنامه علمی - تخصصی کودک، نوجوان و رسانه، شماره هشتم، سال چهارم، پاییز، ص ۱۱۱-۱۴۴.
۱۴. میره بیگی، سید وحید، ۱۳۹۵، «درآمدن اسطوره به جامه انتقاد؛ بررسی نشانه‌شناختی انیمیشن وال ئی»، فصلنامه علمی - پژوهشی مطالعات فرهنگی و ارتباطات، دوره ۱۲، شماره ۴۲، بهار.
۱۵. نجف‌زاده، مهدی و سید حسین اطهری، ۱۳۹۱، «نشانه‌های پست‌مدرنی در کارتون‌های تلویزیونی»، فصلنامه علمی - پژوهشی پژوهش‌های ارتباطی، شماره چهارم، سال ۱۹، زمستان.



Pathology of the Content of Western Animations in the Religious Education of Children

Sayyid Ali Asghar Musavi*

Abstract

Today, animation is used as the most important tool to guide children's entertainment, values, as well as religious and non-religious beliefs. Regardless of the media's achievements in educating children, it can be seen as a tool in the service of the cultural NATO of the Western world against indigenous and Islamic cultures, which seeks to prepare children to accept the anti-values of the global village by instilling its anti-religious concepts through enjoyable and attractive content. The important fact here is the families and mass media custodians that oversimplify this issue. Those who provide children with any animation without knowing the intellectual content and age format. Considering the importance of the media in shaping children's personalities, beliefs, the cognitive and pathological foundations of animation should be a prioritized. Because today, the seeds of the future are sown and the theoretical foundations for recognizing religious and anti-religious animations must be explained and defined. Therefore, this paper, through an analytical-descriptive method, has dealt with discovering the thought and harms in famous animations based on the principles of Islamic education. The analysis of the findings suggests that most of Western animations covertly seek to destroy, distort, change, and seize the principles of the Abrahamic religions, especially Islam, and to institutionalize alternative beliefs to non-monotheistic religions.

Keywords

Animation, children, religious education.

* Researcher of media, art, and religious literature.