

## اغوای ضدانقلابی گری دینی به کودکان مورد مطالعه: انیمیشن روح «Soul»

مرتضی عزیزی<sup>۱</sup>، شهره پیرانی<sup>۲</sup>

تاریخ پذیرش: ۱۴۰۱/۱۰/۱۰

تاریخ دریافت: ۱۴۰۱/۰۹/۰۲

**چکیده:** با رشد فناوری، کیفیت ساخت انیمیشن‌ها به موازات روایت‌های آن‌ها پیچیده‌تر شده است؛ به قدری که شمولیت مخاطبان از کودکان به بزرگسالان گسترش یافته و کشورهای صاحب فناوری به همین جهت تأثیرگذاری محتوایی بیش از گذشته، بدین وسیله برای انتقال پیام به نسل‌های مختلف در سراسر جهان استفاده می‌کنند. طبعاً شناسایی مضامین اصلی و فرعی این انیمیشن‌ها، آسیب و خطری را خاطر نشان خواهد کرد که بایستی در برنامه‌ریزی و توسعه این صنعت متناسب با آرمان‌ها و نیازهای انقلاب اسلامی ایران تدقیق یافته و مورد اهتمام جدی قرار گیرد. مقاله حاضر با هدف بررسی انیمیشن «روح» با رویکرد کیفی و روش تحلیل مضمون قصد دارد که لایه پنهان آن را که در تقابل با مبانی دینی و انقلابی می‌باشد، هویدا سازد. یافته‌ها حاکی است که نظام بین‌الملل با هر عاملی که معیارهای اساسی آن‌ها را دچار تحول کند و باعث عدم تعادل در سیستم بین‌الملل شود، به عنوان عنصری مخل تلقی و با آن به مقابله برخوانند خاست. این محور در این انیمیشن قابل بررسی بوده که جهان‌بینی و گرایش‌های کودکان را به دلیل تلقین پذیری بالا با رویکردی نرم و تدریجی به سوی مکاتب الحادی غرب سوق دهد تا زمینه گرایش و انتخاب آنها را در بزرگسالی، نهادینه کند. اغوای ضدانقلابی گری دینی در این انیمیشن، با اهداف غرض‌ورزانه غربی با هدف تحول روند تربیت دینی فرزندان قابل ردیابی و شناسایی است در صورتی که در لایه آشکار و وجهه معتبر یک پیام فارغ از سمت و سوی اعتقادی و سیاسی، توانسته مقبولیتی عام یافته و تحسین عموم را برانگیزاند.

**واژگان اصلی:** انیمیشن، انقلابی‌گری، کودکان، تربیت دینی، روح.

۱. دانشجوی دکتری جامعه‌شناسی سیاسی جمهوری اسلامی ایران، دانشگاه شاهد، تهران، ایران. (نویسنده

moraz2050@gmail.com

مسئول)

۲. استادیار علوم سیاسی و مطالعات انقلاب اسلامی، دانشگاه شاهد، تهران، ایران.

sh\_p202@yahoo.com

رسانه‌های همگانی به طور کلی عقاید، باورها، ارزش‌های سازندگان برنامه‌های خود را در مورد مسائل مختلف، در سطوح متعدد از طریق گفتار، اخبار و برنامه‌های تفریحی به طور آشکار و پنهان ارائه می‌دهند و نقش تعیین کننده در جهت دهی افکار عمومی و گرایش‌های ارزشی برخوردار شده‌اند و نقش مؤثری بر فرآیند جامعه‌پذیری کودکان و نوجوانان ایفا می‌نمایند.

رسانه بخش عمده‌ای از برنامه‌های کودکان را در قالب انیمیشن ارائه می‌دهد که توسط شرکت‌های بزرگ غربی که حاوی ارزش‌ها و سنن آمریکایی و غربی است، تولید می‌شود. تداوم این روند به آهستگی الگوهای مسلط را بر اذهان کودکان در جهتی که می‌خواهند، حاکم می‌کند. انیمیشن یک فلسفه بزرگ‌تر از یک سرگرمی صرف برای کودکان دارد؛ با همین رویکرد اهمیت تعیین و ارزیابی محتوا و تدقیق شدن در ارائه و محدودسازی آن‌ها در جامعه ما ضرورت می‌یابد. با غور شدن و بررسی محتوا و مضمون‌های نهفته در انیمیشن «روح» محصول مشترک دو شرکت والت دیزنی و پیکسار باید بیان داشت که توانسته یک پنجره به روی جهانی بگشاید که بازتاب آن، اثرات دراز مدت، تدریجی، غیرمستقیم اما متراکم و انباشتنی دارد. این اثر یکی از راهبردهای انقلاب اسلامی را جهت نیل به آرمان‌های اسلامی و ملی نشانه رفته است. «انقلابی‌گری» همان دال مرکزی در برای پیشبرد اهداف دینی و پیلوت در معنای اسباب تنظیم و میزان کردن و آنچه که انقلاب اسلامی برخاسته از آن و تداومش به آن بستگی دارد و مقام معظم رهبری در طول سال‌های بعد از انقلاب هم به مختصات و ابعاد آن پرداخته است.

طبق بیانیه رهبر انقلاب در آستانه چهل سالگی انقلاب اسلامی؛ صیانت از کرامت و اصالت آرمان‌های انقلابی در برابر همه‌ی وسوسه‌هایی که غیر قابل مقاومت به نظر می‌رسیدند به عنوان شاخص متمایز از سایر انقلاب‌ها مطرح شده و نسلی که اینک وارد فرآیند بزرگ و جهانی چهل سال دوم می‌شود. بنابراین انقلابی‌گری در دوّمین مرحله‌ی خودسازی و جامعه‌پردازی و تمدن‌سازی اهمیت بسزایی داشته و بایستی سرلوحه قرار گیرد. نقطه مقابل همین رویکرد را دولت‌های متخاصم در دستور کار قرار داده و با تغییر در میدان بازی به واسطه اغواگری، ذهن کودکان و نوجوانان را به کاشت الگوهای مورد نظرشان دلالت و سوق دهند.

## مبانی نظری و پیشینه شناسی تحقیق

## مفهوم انقلابی‌گری

نظریه‌های انقلاب عموماً در پی تشریح چگونگی فرونشاندن تب انقلاب هستند. اما نظریه‌ای که متفکرین انقلاب اسلامی، پیرامون چگونگی وقوع یک انقلاب می‌پروراندند، در پی دمیدن در وضعیت انقلابی و تداوم آن در دوران پس از نظام است. ارجاعات مکرر آیت‌الله خامنه‌ای (مدظله العالی) به مفاهیمی نظیر «تفکر انقلابی»، «هندسه‌ی انقلاب اسلامی»، «خطوط اساسی و اصول انقلاب اسلامی»، «انقلابی ماندن»، «انقلابی فکر کردن» و «انقلابی عمل کردن»، «انقلابی‌گری»، «مهد انقلاب» و «انقلاب‌زدایی»، «تربیت انقلابی» و «کار انقلابی»، «تجربه‌ی متراکم انقلاب» و «نیروهای انقلابی»، «جریان غیرانقلابی»، «هویت انقلابی» در همین راستاست. ۱. امام خمینی (ره) در کتاب «ولایت فقیه» تصریح کرده که تصور نادرستی که از اسلام در اذهان عامه به وجود آورده‌اند و شکل ناقصی که در حوزه‌های علمیه عرضه می‌شود برای این منظور است که خاصیت انقلابی و حیاتی اسلامی را از آن بگیرند، و نگذارند مسلمانان در کوشش و جنبش و نهضت باشند (امام خمینی، ۱۳۵۶: ۱۰).

مقام معظم رهبری پنج شاخص «انقلابی‌گری» را اعم از «پایبندی به مبانی و ارزش‌های اساسی انقلاب اسلامی»، «هدف‌گیری مستمر آرمان‌ها و همت بلند برای رسیدن به آن‌ها»، «پایبندی به استقلال همه‌جانبه‌ی کشور»، «حساسیت در برابر دشمن و تبعیت نکردن از او» و «تقوای دینی و سیاسی» ذکر کردند (رهبر انقلاب، ۱۳۹۵/۰۳/۱۴). هدف‌گیری مستمر آرمان‌ها و همت بلند برای رسیدن به آن‌ها در کنار سایر شاخص‌ها، در راستای جامعه‌پردازی مبتنی بر شعارهای انقلاب اسلامی و شکل‌دهی به جامعه مطلوب در اندیشه رهبر معظم انقلاب از بایسته‌ها می‌باشد. یکی از مهم‌ترین اهداف در بیانیه گام دوم انقلاب اسلامی، مبحث جامعه‌پردازی و جامعه‌سازی به عنوان یکی از مراحل مهم انقلاب اسلامی و نظریه نظام انقلابی راه رسیدن به آرمان‌های نهایی است. انقلاب با تبدیل شدن به یک نظام سیاسی یک ساختار سامان‌مندی را آفریده تا خادم اهداف انقلاب باشد نه اینکه با تبدیل شدن به نهاد از آن وجه انقلابی دست بشوید. انقلابی‌گری یک نظام سیاسی به معنای حرکت جهادی پایان‌ناپذیری است که چون حامل روح حرکت و قیام است، بستر سازندگی، تعالی،

۱ به عنوان نمونه بیانات مورخ: ۳ خرداد ۱۳۹۵، ۱ فروردین ۱۳۹۵، ۲۸ بهمن ۱۳۹۴، ۳۰ دی ۱۳۹۴ و ۱۹ دی ۱۳۹۴، ۱۴ بهمن ۱۳۹۴، ۲۰ اسفند ۱۳۹۴، ۲۵ اسفند ۱۳۹۴، ۱ اردیبهشت ۱۳۹۵، ۳ خرداد ۱۳۹۵، ۱۴ خرداد ۱۳۹۶، ۱۷ خرداد ۱۳۹۶، ۲۲ خرداد ۱۳۹۶.

توسعه، جامعه‌پرداز و تمدن‌آفرینی است (سرپرست‌سادات، ۱۳۹۸: ۲۹۳).

تفاوت میان انقلاب اسلامی با سایر انقلاب‌ها را باید در منشأ انقلاب جست‌وجو کرد. در اندیشه غرب، اصلاح امور به تحول از بیرون یعنی از طریق ابزارهای علمی و اجتماعی بستگی دارد (بشیریه، ۱۳۸۵: ۳۲۴). از منظر رهبر انقلاب نیز، اصلاح امور اگرچه صرفاً با تحول از درون محقق نمی‌شود، اما با تحول از درون انسان آغاز می‌شود (رهبر انقلاب، ۱۳۶۹/۱۲/۰۱). از آنجاکه انقلاب درونی آغاز نقطه‌ی انقلاب است، موتور محرکه‌ی انقلاب نیز مردم هستند. مردم در اینجا وجه اجتماعی همان «انسان انقلاب‌یافته» از درون یا انسان انقلابی است؛ هنگامی که انقلاب درونی فراگیر شود و انقلاب از وجودهای انقلاب‌یافته به آحاد جامعه سرریز شود. قرار نیست آرمان‌های انقلاب به یکباره محقق شود بلکه مسیری تدریجی و تاریخی در پیش است. انگاره‌ای که رهبر انقلاب در تشریح انقلاب اسلامی به آن می‌پردازند، براساس نگاه مثبت به انقلاب است. این انگاره انقلاب را تلاش برای تکامل می‌داند و در پی بازتولید آن است (نامخواه، ۱۳۹۵).

برخی مؤلفه‌های کنش انقلابی معطوف به انقلاب اسلامی

کنش انقلابی یک کنش انسانی و انسان انقلابی یک انسان دلسوز است. انقلاب اسلامی در وهله‌ی اول بر یک انقلاب انسانی و تحول از درون استوار است؛ اگرچه در این مرحله متوقف نیست. در نظر انسان انقلابی، این انسان است که موضوع انقلاب است؛ به این معنا که هدف کنش انقلابی، تکریم و در این راستا تغییر انسان است. در جهان‌بینی انسان انقلابی، انسان‌محوری یک نقطه‌ی مؤثر و مهم است و در مواجهه با انسان، اصل بر گفت‌وگو و اقناع است (آیت‌الله خامنه‌-ای، ۱۳۹۲: ۳۵۱). کنش انقلابی تنها معطوف به سازندگی و بالندگی است. انسان انقلابی انسانی است که برای سازندگی جهاد می‌کند. کنش انقلابی کنشی غایت‌مند است و انسان انقلابی موجودی آرمانی و معطوف به افق است. برای انسان انقلابی، مهم هدف است و تعدد سلايق در مسیر منتهی به هدف را می‌پذیرد. تکرار را می‌پذیرد و از نظر او، لازم نیست همه تفکر واحدی داشته باشند. اختلافات در میان انسان‌ها یک سنت است و بودنش لازم و موجب تکامل است» (آیت‌الله خامنه‌ای، ۱۳۹۲: ۳۲۰). کنش انقلابی برای تعقیب اهداف مقدس یک عمل مداوم است و انسان انقلابی، انسانی است که همواره و هم‌اینک در فرایند انقلاب اکنون، مشارکت داشته باشد. این مهم نیست که کسی سابقه‌ی انقلابی‌گری داشته باشد، مهم این است که اکنون چه نسبتی با انقلاب دارد (رهبر انقلاب، ۱۳۸۷/۰۳/۱۴ و ۱۳۹۴/۰۶/۲۵).

در این سامان نظری، انقلاب معنایی تاریخی ندارد. آنچه در یک تاریخ مشخص روی داده است، تمام انقلاب نبوده و بعد از آن نیز انقلاب تمام نمی‌شود. آن رویداد تنها یک جلوه‌ی بیرونی از انقلابی جاری و مستمر بوده که به نابودی نظم سابق منتهی شده است. از همین روی محافظه‌کاری و حفظ وضع موجود، درست در نقطه‌ی مقابل انقلابی‌گری و قتلگاه انقلاب است: «محافظه‌کاری و اکتفای به آنچه که داریم و نداشتن همت و بلندپروازی در همه‌ی زمینه‌های فکر و فرهنگ، قتلگاه انقلاب است. انقلاب اساساً یعنی گام بلند، که پشت سرش باید گام‌های بلند دیگری برداشته شود» (رهبر انقلاب، ۱۳۷۹/۱۲/۰۹).

تخریب معنویت و از سوی دیگر رشد دوباره‌ی معنویت‌های فردگرایانه، بیش از همه، نیاز به طرح و ترویج معنویت عقلانی و آرمان‌خواه و به تعبیر امام (ره) عرفان مبارزه‌جو ضرورت یافته است. از سوی دیگر باید در برابر سازوکارها و عناصر تخریب‌کننده‌ی معنویت از رسانه‌ها، مُد، سبک زندگی، فضای مجازی و... چاره‌اندیشی کرد و فراتر از رویکردهای صرفاً تهدیدمحور، در این حوزه‌ها کارهای ایجابی انجام داد (شهبازی، ۱۳۹۷).

### ضدانقلابیگری در نظام بین‌الملل

تقویت و گسترش ایده‌های انقلابی اعم از انقلاب‌های بزرگ به ویژه انقلاب اسلامی ایران از نظرگاه نظام بین‌الملل و قدرت‌های بزرگ، خطری برای به هم زدن منافع و استیلای آن‌ها در جهان است. انقلاب اسلامی هم برخاسته از آرمان و مبانی ارزشی، همواره در عرصه بین‌الملل با چالش‌ها، مخالفت‌ها و توطئه‌هایی از جانب کشورهای استکباری مواجه بوده است. یکی از مهمترین تئوری‌هایی که رفتار دولت‌ها را در عرصه روابط بین‌الملل توضیح داده، تئوری رئالیسم تدافعی و نظریه «کنت والتز»<sup>۱</sup> است. بر این اساس، در ساختار نظام بین‌الملل دستیابی به امنیت، از اهداف اولیه و اساسی به شمار می‌رود و برای رسیدن به آن، رفتارهای تدافعی و تهاجمی برای حفظ و افزایش قدرت برای تضمین بقای خود در فضای آنارشیک اجرا می‌گردد (Waltz, 1979: 123).

مقابله با عنصر مختل‌کننده، از طریق دو راهبرد «موازنه‌سازی»<sup>۲</sup> و «احاله مسئولیت»<sup>۳</sup> انجام می‌-

1 Kenneth Waltz

2 Balancing

3 Buck-Passing

گیرد. در راهبرد اول، ایجاد بازدارندگی در مهاجم با توسل به شیوه‌های دیپلماتیک و غیرخشونت‌بار و خشونت‌بار نظیر جنگ دنبال می‌شود. در راهبرد دوم که پیچیده و ظرافت دارد؛ قدرت‌های بزرگ شخصاً به مهار عنصری که اصول و قواعد حاکم میان قدرت‌ها را به چالش کشیده و منافع آن‌ها را با خطر مواجه ساخته، اقدام نکرده و با اجتناب از شیوه‌های راهبرد اول، بازیگران دیگری را جهت دخالت، تشویق یا تطمیع می‌کنند (Christensen, 1990: 138).

در واقع ضد انقلابی‌گری در نظام بین‌الملل، واکنش به رفتار عنصری که منافع هژمونی نظام سلطه را مورد تهدید قرار داده و در تلاش هستند که موازنه قوا را مجدد برقرار کنند. نظر به اینکه انقلاب‌ها به ویژه انقلاب اسلامی در بطن یک دستگاه جهانی اتفاق افتاده و نظم موجود و بخشی از اصول حاکم که در جهت منافع مادی و معنوی نظام سلطه و استکباری بوده را دچار تردید نموده، این دستگاه نسبت به این تغییر نتوانسته هرگز منفعل عمل نماید و بر اساس تحلیل‌های سیاسی و منافع اقتصادی و نظامی، واکنش‌هایی از جمله مخالفت و تقابل اتخاذ کرده است (اخوان کاظمی و عزیزی، ۱۳۹۰: ۲۴۶). این مسئله زمانی نیز تشدید پیدا می‌کند که عوامل یک انقلاب، با صراحت از اراده و تصمیم خود برای گسترش ایده‌های انقلابی سخن به میان آورده و اعلام کنند که به حمایت از نهضت‌های انقلابی در خارج از مرزهای خود نیز خواهند پرداخت (Evera, 1999: 154). باعث هراس قدرت‌های جهانی از جنبه نابسامان کننده نظام انقلابی که سعی در گسترش و ترویج ایده-هایش فراتر از مرزهای خود دارد، می‌گردد (Holiday, 1997: 45-49). لذا آن‌ها متقاعد می‌شوند که می‌بایست به هر قیمتی از «آلوده شدن» سایر رژیم‌ها به افکار و گرایش‌های انقلابی جلوگیری به عمل آورند.

یک انقلاب پیروز می‌تواند به الگویی برای سایر ملت‌ها در جهت رهایی و آزادی آن‌ها از سلطه یک «رژیم قدیمی» تبدیل شود و به امکان آزاد شدن از سیطره این قدرت‌ها اعتقاد پیدا کنند و برای رهایی خود از قیومیت آن‌ها اقدام کنند. امام خمینی (ره) نسبت به انقلاب اسلامی اعلام داشتند: «پیروزی ملت مسلمان ایران، بدون شک الگویی مناسب برای سایر ملل محروم و به ویژه ملت‌های منطقه خاورمیانه فراهم خواهد نمود تا دریابند که چگونه یک ملت با اتکا به ایدئولوژی انقلابی اسلام توانست قدرت‌های جهانی را شکست دهد» (امام خمینی، ۱۳۶۸ ج ۳: ۲۶). مقام معظم رهبری در این خصوص چنین مطرح کردند که ما با نظام سلطه، با تقسیم دنیا به سلطه‌گر و سلطه‌پذیر مخالفیم، مطلقاً تسلیم تحمیل‌های او نمی‌شویم، و تا امروز هم توانستیم در این زمینه پیشرفت زیادی بکنیم و

بسیاری از انسان‌ها، افکار، روشنفکران، مجموعه‌های مردمی دنیا را با این مسیر خودمان همراه کنیم و این راه را ما قطعاً ادامه خواهیم داد؛ راه انقلابی‌گری، راه مقابله و مواجهه‌ی با نظام سلطه است (رهبر انقلاب، ۱۳۹۸/۰۷/۱۰).

### ابزار رسانه و انیمیشن در دنیای امروز

جهان تحت تأثیر رسانه‌ها، آکنده از نماد و تصویری که در آن زندگی کرده و در حال تغییر شیوه‌های تفهم است. بودریار ۱ عصر کنونی را عصر وانمایی ۲ نامیده که با فراواقعیت روبرو هستیم. رسانه از طریق فن شبیه‌سازی که واقعیت را انکار نکرده و مرز بین واقعیت و تصویر را مخدوش می‌کند. از دیدگاه او انبوهی بی‌شمار از تصاویر ذهنی ساخته می‌شود که درون آن چیزی برای فهمیدن نیست (مهدی‌زاده، ۱۳۸۹: ۲۸۰). رسانه ضمن پنهان‌سازی این مسئله، تفسیر انسان از واقعیت را تنظیم و محدود می‌کند (Baudrillard, 1985:129-132). گیدنز، آلتوسر، گرامشی و بسیاری از نظریه‌پردازان علم ارتباطات و جامعه‌شناسی معتقدند که ابزارهای ایدئولوژیک دولت‌های سرمایه‌داری مانند رسانه با پنهان ساختن روابط و مناسبات واقعی سرمایه‌داری، انسان‌ها را برای پذیرش اهداف سرمایه‌داری و کشگری مبتنی بر اهداف، متقاعد می‌کنند (اسمیت، ۱۳۸۳ و مهدیان، ۱۳۹۸: ۱۸۹). از طرفی این مضامین در بدو امر، بسیار خلاقانه و مثبت به نظر می‌رسند؛ اما بررسی تبعات و لوازم چنین دیدگاهی ما را به آسیب‌های تربیتی خاص رهنمون می‌کند. یکی از ایده‌ها نفی مفهوم مرکزی و ایده و روایت برتر است که افکار، عقاید و رفتار فرد را به جهتی سوق بدهد و این ایده اعم از باور به خدا، دین، اخلاق و غیره می‌باشد (کهن، ۱۳۸۱: ۱۳۴).

این اصل در تربیت به صورتی که نباید هیچ هدفی را دنبال کرد و فرد هر لحظه در حال آزمودن مسیرهای جدیدی باشد و با عبور از خط قوانین و سنت‌ها، زندگی نوآورانه و خاص خود را بسازد. شخصیت متربی مانند کلاژی‌چهل تکه، متزلزل است و هیچ مرزبندی اخلاقی، دینی، تربیتی و قانونی برایش معتبر نخواهد بود و آنچه مسیر او را جهت داده صرفاً امیال درونی اوست تا دنیای خاص خود را بسازد (باقری‌نژاد، ۱۳۹۱: ۷۶).

در حالی که در تربیت اسلامی، ضمن احترام به فردیت افراد و تمایزهای آنان که از آن به وسع-

1 Jean Baudrillard

2 Simulation

های مختلف یاد می‌شود، مسیر حق و باطل به روشنی ترسیم شده و از تبعیت کورکورانه از سنت- های جامعه و آداب پیشینیان نهی شده اما تفاوت این ساختارشکنی با ساختارشکنی پست مدرن در جهت‌گیری آن است (باقری، ۱۳۸۵: ۸۹). تکیه مفرط بر فردگرایی و عقل‌گریزی در مناسبات اجتماعی، فرد را به درهم شکستن قواعد بر مبنای احساس و میل درونی تشویق می‌کند (دلوز، ۱۳۸۶: ۳۲). شخصیت‌های معرفی شده در انیمیشن‌ها به نحوی است که به خلق و کشف دنیای جدید رهنمون شده که بی‌عیب و نقص از دنیای کنونی است. وقتی عقل، شرع، قانون و اخلاق جهت- گیری‌های زندگی فرد را ترسیم نکنند و فرد به دنبال اهداف و غایات تربیتی خاص نباشد، خواه و ناخواه غرایض و امیال نفسانی، وجود وی را دربرگرفته و زندگی را به سوی اصالت لذت، سوق می- دهد. این چیزی است که پست‌مدرن‌ها به شدت به سوی زندگی کردن صرفاً در زمان حال، فارغ از گذشته و آینده و لذت بردن هرچه بیشتر از هر چیز خوشایندی، بدون در نظر گرفتن نتایج آن تشویق می‌کنند. انیمیشن‌ها به عنوان یکی از انواع رسانه، از مؤلفه‌های جذابیت محتوایی برخوردار بوده، دروازه دنیاهای نادیدنی را بر بشر می‌گشایند و او را در لایه‌های خیال مستغرق می‌کنند. این اکتشافی بودن، پاسخی به کنجکاوای انسان برای شناخت ناشناخته‌هاست و از این‌رو برای مخاطب جذابیت دارد. این تخدیر ذهنی به بیان شهید آوینی «خلسه نارسیتی»، انسان را از واقعیت دور کرده و جذب عالم انیمیشن می‌کند و از نظر شناختی، احساسی و رفتاری، مخاطب را برای اندیشه، احساس و عملکرد خاصی متقاعد می‌کند (مهدیان، ۱۳۹۸: ۱۹۷).

### اثر بخشی پیام‌ها بر ضمیر ناخودآگاه

ذهن به عنوان «فرایندهای هشیار و ناخودآگاه در ارگانسیم انسان که رفتار ذهنی و فیزیکی را هدایت و تحت تأثیر قرار می‌دهد» تعریف می‌شود. این ذهن دارای دو بخش عملکردی متمایز و مشخص، ضمیر خودآگاه و ناخودآگاه است. شخص با ذهن خودآگاه که استدلالی است، انتخاب می‌کند و تمام تصمیمات خود را می‌گیرد. از سوی دیگر، تمام اعمال حیاتی مانند هضم، گردش خون و تنفس بدون هیچ انتخاب آگاهانه‌ای از سوی فرد، توسط ضمیر ناخودآگاه از طریق فرآیندهایی مستقل از کنترل آگاهانه انجام می‌شود. نکته‌ی «جوزف مورفی»<sup>۱</sup> در این خصوص، آن است که ضمیر

1 Dr. Joseph Murphy



ناخودآگاه ایده‌ای را بپذیرد، شروع به اجرای آن می‌کند. در واقع، ضمیر ناخودآگاه آنچه را که بر آن تأثیر می‌گذارد، یا آنچه را که فرد آگاهانه باور دارد، می‌پذیرد. ضمیر ناخودآگاه مانند ضمیر خودآگاه مسائل را استدلال نمی‌کند. مورفی ضمیر ناخودآگاه را با بستری از خاک مقایسه می‌کند که هر نوع بذری را می‌پذیرد؛ خواه خوب یا خواه بد باشد. علاوه بر این، «دانیل اولسون»<sup>۱</sup>، ضمیر ناخودآگاه انسان را با بانک حافظه یک کامپیوتر مدرن مقایسه می‌کند. کامپیوتر اطلاعاتی که در حافظه خود قرار داده شده را زیر سوال نبرده بلکه فقط از آن استفاده می‌کند. با پوشاندن پیام‌های ضمیر خودآگاه و هدایت آن‌ها به سمت ضمیر ناخودآگاه، کلید تأثیرگذاری بر افکار، احساسات و رفتارهای ما است و نشان‌دهنده میزان کارایی آن است (Karam, 2017:264).

ناخودآگاه زیر آستانه ادراک آگاهانه است و با برنامه‌ریزی مکرر و نامحسوس ضمیر ناخودآگاه با الگوهای فکری، تأکیدات، دستورالعمل‌ها و پیشنهادات قابل تغییر است (Karam, 2017:265). در واقع، باور و تکنیک پیام‌رسانی ضمیر ناخودآگاه که رسانه‌ها برای تغییر رفتار استفاده می‌کنند، توسط «ویلسون برایان کی»<sup>۲</sup> در سال ۱۹۸۰، به اوج خود رسید. به گفته وی ضمیر ناخودآگاه پیام‌های ناخودآگاه را با سرعت نور پردازش می‌کند. علاوه بر این اگرچه کلمات جاسازی شده آگاهانه درک نمی‌شوند، اما در ناخودآگاه درک می‌شوند و می‌توانند موجب برانگیختگی شده که به نوبه خود باعث می‌شود، مصرف‌کننده بیشتر جذب محصولات شود (Karam, 2017:265). نکته اصلی در برنامه نویسی ناخودآگاه دور زدن ذهن خودآگاه است زیرا ذهن خودآگاه در طول سال‌ها مقاومت آگاهانه خاصی در برابر تغییر ایجاد کرده است. بنابراین، ضمیر خودآگاه نسخه خاص خود را از واقعیت دارد که نمی‌توان آن را به سادگی با خواستن تغییر داد. با این حال، از پیام‌های پنهان می‌توان برای تغییر در اهداف بسیاری استفاده کرد. این پیام‌ها صرف نظر از محتوا، می‌توانند از طریق سیستم بینایی یا سیستم شنوایی به ضمیر ناخودآگاه منتقل شوند. پیام‌های فرعی بر انتخاب افراد تأثیر می‌گذارد و از اینجاست که اهمیت تحت تأثیر قرار دادن، با پیام‌های ناخودآگاه، مشخص می‌گردد (Karam, 2017:266-7).

#### پیشینه‌شناسی تحقیق

بررسی مفاهیم ارزشی در انیمیشن‌ها به دلیل اهمیت نظری و کاربردی که دارد، متأسفانه

1 Daniel Olson

2 Wilson Bryan Key

موضوع پژوهش‌های زیادی در داخل کشور نبوده چنانچه که موضوع مقاله حاضر نیز یعنی تلاقی یکی از مفاهیم گفتمان انقلاب اسلامی یعنی انقلابی‌گری با یکی از انیمیشن‌ها (روح)، پژوهشی صورت نگرفته است لذا مرتبط‌ترین پژوهش‌ها به شرح ذیل ارائه می‌گردد:

مهیدیان (۱۳۹۸) در مقاله «بررسی انتقادی مؤلفه‌های محتوایی جذابیت در انیمیشن‌ها از منظر فلسفه اسلامی» با روش توصیفی و تحلیلی به جذابیت انیمیشن از منظر رسانه‌ای با نظریه اقتناع و از بُعد جامعه‌شناختی-روانشناختی با نظریه پرسونا پرداخته است. محقق دریافته است که «منجی‌گرایی و خاص بودگی»، «قهرمان‌های معمولی»، «حماسه‌نمایی»، «منحصر به فرد بودن»، «بی‌کرانگی» و «بازنمایی جهان ناپیدا» از جمله مؤلفه‌های محتوایی جذاب انیمیشن‌ها هستند. تفاوت این مقاله با پژوهش ما در بررسی محتوایی انیمیشن «روح» و نهفتگی پیام‌هایی مغایر با نظام ارزشی ما می‌باشد که در بررسی این انیمیشن‌ها به ویژه انیمیشن مورد مطالعه، مفهوم ضدانقلابی‌گری و رسوخ دادن رخوت و سست‌مایگی انسان از مؤلفه‌های افزودنی می‌باشد.

رستمیان (۱۳۹۸) در نوشتار «مؤلفه‌های اجتماعی شدن کودکان از طریق انیمیشن‌های هالیوودی در قالب تحلیل انتقادی گفتمان» با رویکرد کیفی و روش تحلیل انتقادی گفتمان، سه انیمیشن را در سال ۲۰۱۳ مورد تحلیل قرار داده است. طبق یافته این مقاله؛ وابستگی ارزش‌ها و هنجارها در انیمیشن‌ها طوری است که کاملاً منطبق بر ویژگی‌های فرهنگی و پیشینه تاریخی و فلسفی جامعه غرب طراحی شده است. مؤلفه‌هایی نظیر رقص و موسیقی، شراب و مد، قانون‌مداری و رهبری و توجه به حیوانات در جهت تبلیغ فلسفه اگزیستانسیالیسم، ماتریالیسم و بی‌دینی است. فمینیسم و داروینیسیم و آموزه‌های یهود به صورت پنهان نهادینه شده است. پژوهش پیش‌رو انیمیشن «روح» را به صورت غیرمستقیم و در تقابل با مبانی انقلاب اسلامی مورد بررسی قرار داده است که به فلسفه زیستی انسان پوسته‌وار، سرسری و غیرعمیق نگاه داشته است.

باقری‌نژاد (۱۳۹۱) در مقاله «آثار تربیتی انیمیشن‌های غربی بر تربیت کودکان» با روش تحلیل مفهومی، برخی پیام‌ها و آثار منفی گنجانده شده در انیمیشن‌ها، مورد بررسی قرار داده که برگرفته از مکاتب مختلف همچون اومانیسم، هندوئیسم و پست مدرنیسم بوده و اغراض سیاسی در آن دخیل است. از انیمیشن‌های مورد بررسی «موش سرآشپز» و «شیر شاه یک و نیم» می‌باشد. تفاوت این مقاله با پژوهش ما در بررسی محتوایی و مصداقی انیمیشن «روح» که در القای مفاهیم خود به کودکان و نوجوانان از مکاتبی همچون اومانیسم و دیدگاه ماتریالیستی بهره گرفته است و به نوعی در نکوهش

تکاپو برای دستیابی به آرمان‌ها و برقراری مفاهیم ارزشمندی همچون عدالت و رفع ظلم و نظام‌های استکباری برآمده است.

Katharine Farmer (۲۰۲۱) در نوشتار «مزایای استفاده از انیمیشن برای یادگیری و توسعه»<sup>۱</sup> با این سوال که آیا انیمیشن منبع ارزشمندی برای یادگیری است، نوشته است که انیمیشن‌ها می‌توانند یک ابزار آموزشی ارزشمند برای توضیح و نشان دادن عناصر کلیدی یادگیری یا توسعه باشند. در این مقاله به مزایای ایجاد محتوای ویدیویی جذاب پرداخته که عامل عظیمی در درک سیستم‌ها، مفاهیم و ابزارهای یادگیری است. انیمیشن می‌تواند اطلاعات یا فرآیندهای پیچیده را به روشی ساده و سرگرم کننده توضیح دهد که مخاطبان به راحتی می‌توانند با آن درگیر شوند. انیمیشنی که با هدف ساده سازی مفاهیم انتزاعی با طراحی محرک بصری ایجاد شده است به یادگیرندگان کمک می‌کند تا دانش و درک خود را از موضوعات مهم ترکیب کنند. انیمیشن این امکان را فراهم می‌کند که مفاهیم را با تصاویر معنی‌دار هماهنگ نموده، که به نوبه خود به حافظه بلند مدت می‌رود. در نتیجه که آن‌ها افزودنی ارزشمند به مواد آموزشی بوده و فواید زیادی دارند. در مقاله حاضر نیز به بستر انتقال مفاهیم انتزاعی و پیچیده دینی یعنی انیمیشن روح پرداخته شده با این تفاوت که نظام ارزشی انتقال دهنده این انیمیشن مغایر با نظام ارزشی جمهوری اسلامی است.

### روش‌شناسی تحقیق

مقاله حاضر از نوع کیفی و یکی از فنون تحلیلی در تحقیقات کیفی، تحلیل مضمون است. این مقاله از روش تحلیل مضمون بهره جسته است. از این روش می‌توان برای شناخت الگوهای موجود در داده‌های کیفی استفاده کرد (Holloway & Todres, 2003). فرآیندی برای تحلیل داده‌های متنی است و داده‌های پراکنده و متنوع را به داده‌هایی غنی و تفصیلی تبدیل می‌کند (Braun & Clark, 2006) تحلیل محتوا بیشتر بر سطوح خردتر تمرکز دارد و امکان تحلیل کمی داده‌های کیفی را فراهم می‌کند و معمولاً به بافت داده‌ها کم توجه می‌شود ولی در تحلیل مضمون، واحد تحلیل بیشتر از یک کلمه یا اصطلاح است و به بافت داده‌ها و نکات ظریف آن‌ها، بیشتر توجه می‌شود و بر شناخت و توضیح ایده‌های صریح و ضمنی تمرکز می‌کند و از کدهای مضامین اصلی برای تحلیل عمیق‌تر داده‌ها استفاده می‌شود (Namey et al, 2007).

از روش و فنون مناسب جهت شناخت مضامین، موشکافی و دقت در متن نظیر توجه به کلمات مکنون، کلیدی، کاوش موضوعات مهم، شناخت موضوعات برجسته و شناخت مسائلی که بدیهی فرض شده و اشاره نشده است (عابدی جعفری، ۱۳۹۰: ۱۶۲). یکی از ابزارهای مورد استفاده در این روش، تحلیل شبکه مضامین که مضامین پایه (کدها و نکات کلیدی)، مضامین سازمان‌دهنده (مضامین به دست آمده از ترکیب و تلخیص مضامین پایه) و مضامین فراگیر (مضامین عالی دربرگیرنده اصول حاکم بر متن به مثابه کل) را نظامند کرده و ارتباط میان مضامین را در قالب تارنما و نقشه با روابط میان آن‌ها به تصویر می‌کشاند. وقتی یک شبکه مضمونی ساخته شد می‌توان از آن برای به مثابه ابزاری تصویری برای تفسیر متن استفاده کرد تا نتایج حاصله روشن و فهمیدنی شود (عابدی جعفری، ۱۳۹۰: ۱۷۰).

### الف: یافته‌ها و تجزیه و تحلیل داده‌ها

#### روایت پویانمایی «روح»

پویانمایی «روح» ۱ محصول سال ۲۰۲۰ میلادی شرکت پیکسار<sup>۱</sup> و والت دیزنی<sup>۲</sup> به کارگردانی «پیت داکتر»<sup>۴</sup> کارگردان «شرکت هیولاها»<sup>۵</sup>، «بالا»<sup>۶</sup> و «درون و بیرون»<sup>۷</sup> می‌باشد. انیمیشن «روح»، مشابه تولیدات قبلی نشان‌دهنده گرایش شرکت‌های دیزنی-پیکسار برای ساخت فیلم‌هایی است که به دنبال درک معنا و احساسات هستند. کودکان را با مفاهیم سنگین آشنا می‌کنند که هوش هیجانی آن‌ها را بدون دست کم گرفتن تفکر انتقادی یا تخیل، تشویق می‌کنند. «روح» مضامینی را معرفی می‌کند که اگر به‌طور مؤثر توجه نگردد، می‌تواند اثرات غیرقابل پیش‌بینی بر کودکان که در درک مفاهیم زندگی، مرگ و هدف، شناخت کافی ندارند، وارد نماید. پویانمایی «روح» مبتنی بر پیرنگ بسته با ویژگی‌هایی نظیر تمرکز بر شخصیت اصلی، کشمکش‌های درونی، احساسات، عواطف و

1 Animation Soul

2 Pixar Animation Studios

3 Walt Disney Pictures

4 Pete Docter

5 Monsters Inc

6 Up

7 Inside Out

تفکرات شخصیت اصلی پیش برنده داستان است و بیننده را با خود درگیر می‌کند. در گذر زمان به زوایا و انگیزه‌های مختلف شخصیت آگاه شده که در اثر رویدادهای داستان متحول می‌شود.

«روح» در دو جهان اتفاق می‌افتد: دنیای کنونی و قلمروی بالا که جهان قبل از تولد است. در قلمرو بالا، روح‌های مرده، در مسیرشان به سوی ماوراء بزرگ ۱، روی یک پیاده‌روی متحرک شفاف ایستاده که آن‌ها را به سمت خورشیدی خیره‌کننده می‌برد. یک شمارنده روح به نام «تری» ۲، ارواح را روی چرتکه شمارش می‌کند. ارواح متولد نشده حباب‌های کوچک فسفری بوده که از میان مزارع، دشت چمن و ساختمان‌ها پرش می‌کنند. روح‌ها توسط مشاوران روح - که همه آن‌ها «جری» ۳ نام دارند - به‌عنوان اشکال دو بعدی و شفاف، در حال تغییر به تصویر کشیده شده، کنترل می‌شوند. جری‌ها جلسات و مراسم اهدای جوایز را در یک سالن کوچک برگزار می‌کنند. به هر روح متولد نشده، یک «مری» ۴، (یکی از اعضای مردگان نسبتاً دارای شهرت) اختصاص داده می‌شود تا به روح کمک کند، «جرقه» ۵ زندگی خود را در یک کالبد انسانی پیدا کند، سپس نشان نهایی روی سینه کامل شده و تأیید می‌کند که برای زندگی روی زمین آماده است. اغلب روح‌ها جرقه‌های خود را در تالارهایی که شبیه ساز زمین بوده، می‌یابند. این روح‌های آماده در اطراف لبه یک گودال شناور می‌شوند، سپس مانند چتربازان به سمت کره‌ی زمین جهش می‌کنند تا زمانی که به هر جسمی که روی زمین در انتظارشان است، برسند (Serpell, 2021).

داستان انیمیشن با معلم موسیقی سرخورده‌ای در شهر نیویورک به نام «جو گاردنر» آغاز می‌شود که در تحقق اهداف و آرزوهایش شکست خورده و به جای تبدیل به ستاره‌ی جاز شدن، معلم تربیت تعدادی بچه‌ی بی‌علاقه به موسیقی در مدرسه شده است. در همین حال، آشفته‌گی زمین توسط شهر نیویورک نشان داده می‌شود. قهرمان ما ظاهراً «جو گاردنر» ۶، یک پیانیست جاز ۷ (سبک موسیقی ایجاد شده توسط سیاه‌پوستان آمریکا) است که زندگیش، آن طور که انتظار داشته پیش نرفته و با تدریس موسیقی در یک مدرسه دولتی امرار معاش می‌کند، در حالی که تدریس یک حرفه

1 Great Beyond

2 Terry

3 Jerry

4 Mentor

5 Spark

6 Joe Gardner

7 Jazz

نجیب است، اما علاقه واقعی او به نوازندگی جاز است. جو معتقد است که او برای نوازندگی حرفه-ای متولد شده، اگرچه ۴۶ ساله است، اما احساس می‌کند، هر روز ممکن است فرصتی برای برگزاری یک برنامه با صدای عالی داشته باشد و حتی علاقه‌اش به موسیقی در طول سال‌ها زندگی اجتماعی-اش را مختل کرده، اعتماد به نفس او پابرجاست.

در آغاز داستان، «جو گاردنر» خبر همکاری در نخستین کنسرت زندگی خویش را شنیده، جو از افتتاحیه‌ای در گروه جاز «دوروتیا ویلیامز»<sup>۱</sup> (خواننده مطرح) مطلع می‌شود و فرصتی برای اجرای برنامه در همان شب به او داده می‌شود. اما هنگام بازگشت از امتحان و آزمایش خود در کلوپ جاز ۲ و در حالی که «جو» با خوشحالی آماده می‌شود، یک قدم غیر متظره و سقوط از دهانه یک دریچه باز در خیابان او را به قلمرو فرامادی فرستاد. در ادامه این حادثه «جو» خود را به عنوان روحی که به سمت ابدیت می‌رود می‌یابد؛ یک حباب درخشان روی مونوریل به زندگی پس از مرگ کور می‌بیند و از این کار خود را به شوق رسیدن به کنسرت کنار می‌کشد. او که مایل نیست قبل از رسیدن به این آرزوی بزرگ خود بمیرد، فرار کرده و در میان انبوهی از روح‌های راضی می‌چرخد و می‌دود، سپس از کنار یک غشاء می‌لغزد، از طریق یک نمایش لیزری فرا واقعیت<sup>۳</sup> به جهان ماموراء سقوط می‌کند. جایی که به جهان پیش از تولد انسان‌ها می‌ماند.

در ادامه داستان، روح «جو گاردنر» در جهان پیش از زندگی، ناخواسته پا به سمیناری<sup>۴</sup> می‌گذارد که مربیان (روح انسان‌هایی که در زمین خاکی اثر بزرگی گذاشتند)، روح جان‌های متولد نشده را برای زندگی روی زمین آماده می‌کنند. «جو» که به عنوان مربی با روح «بیورن تی. بورگنسون» (روانشناس کودک) اشتباه گرفته شده، وظیفه آموزش روح شماره «بیست و دو»<sup>۵</sup> را به عهده می‌گیرد. روحی بدبین که هزارها در دنیای پیش از تولد باقی مانده و هنوز انگیزش زندگی خود را پیدا نکرده است و زندگی در زمین را هیچ معنایی نمی‌داند. جو تصور می‌کند انگیره‌ای می‌تواند بیست‌ودو را به زمین بفرستد و حتی دوباره آنچه را زندگی کرده، مرور می‌کند ولی بیست‌ودو با به رخ کشاندن

1 Dorothea Williams

2 Jazz Club 'Half Note'

3 Surrealism

4 You Seminar

5 Twenty-two

مربیان مطرح قبلی نظیر گاندی، مادر ترزا، محمد علی (کلی)، کارل یونگ، ارشمیدس و... به جو می- فهمانند که این کار بی فایده است.

«بیست و دو» که مجذوب مصیبت جوگاردنر شده، او را به یک برزخ ۱ دیگر می برد، جایی که روح بسیاری از افراد در زمانی که به حس فرورفتند یا غرق در افسردگی و وسواس بوده، شناور است. گروهی از «عارفان بدون مرز» در زمین، برای یک جلسه هفتگی (سه‌شنبه‌ها) یک ساعته از طریق درون پویی ۲ هماهنگ می‌شوند. روح آن‌ها در این قلمرو با یک کشتی با نماد صلح طی می- کند. عارف اصلی ۳ - یک هیپی که شغلش چرخاندن یک علامت مغازه‌ای است - به «جو» و «بیست و دو» کمک می‌کند تا به موقع برای کنسرت جاز به زمین برگردند. روح «بیست‌ودو» در بدن «جو» و روح «جو» در بدن گربه روی تخت بیمارستان، اشتباهی فرود می‌آید. با این وجود ماجراجویی آغاز می‌شود تا روحشان به موقع برای کنسرت عوض شود. در ادامه، جو (گربه) بیست‌ودو را تماشا می- کند که در بدن او زندگی و معنای جدیدی می‌بخشد، زیرا او از کارهای روزمره مانند خوردن پیتزا پیرونی، آبنبات چوبی، نشستن روی صندلی آرایشگاه، نگاه به قرقره‌ای نخ، نوعی اوج لذت را تجربه می‌کند و از قبل تجربه همین روزمرگی‌ها، شیفته زمین شده و آن‌ها، دو روح در سفرهای موازی، برای یک مکاشفه تعیین شده‌اند. جری‌ها در نهایت تصمیم گرفتند که یک مهلت دیگر به «جو» به دلیل پیدا کردن جرقه بیست‌ودو بدهند. یکی از آن‌ها از «جو» می‌پرسد که فکر می‌کند؛ چگونه زندگی خود را می‌گذرانند؟ او با ملایمت می‌گوید که مطمئن نیست، اما می‌داند که در هر دقیقه از آن زندگی خواهد کرد. با این تفاسیر سوال اینجاست که آیا این راه درستی برای نتیجه‌گیری یک انیمیشن است یا خیر؟

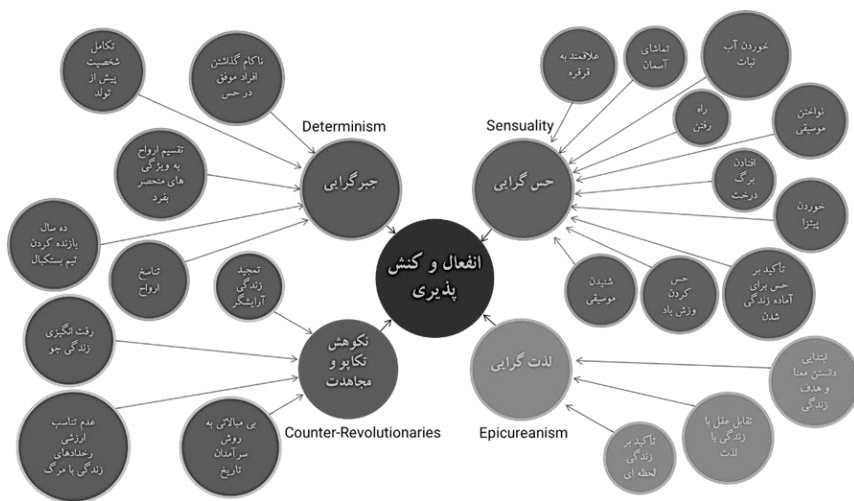
از ادامه همین روایت، به مخاطب می‌فهماند که اثر و تلاش شخصیت‌های نام برده، انگیزه مناسبی نیست و به عبارتی، با روایت پشیمانی جوگاردنر از رسیدن به هدفش که از نوجوانی در سرپرورنده، به لذت بردن از امور ساده و روزمره رهنمود می‌کند که از آن غافل هستیم و به نوعی پیامی فراگیر و عامه‌پسند را در قالبی زیبا به مخاطب عرضه می‌دارد. مع الوصف، این اتفاقات و مسیر داستان طوری جلو می‌رود که جو از اداره و تفکر قبلی خود نسبت به پافشاری و تکاپوی برای

- 1 Lost Souls
- 2 Meditation
- 3 Moonwind

رسیدن به هدفش، دچار تردید شده تا آنکه زندگی را همین لحظاتی که سپری می‌شود، دریابد.

### لایه پنهانی پویانمایی «روح»

این سوال مطرح است که به راستی دعوت به دست کشیدن از اهداف کلان و آرزوهای بزرگ و لذت بردن از زندگی عادی، می‌تواند اقتاعی برای هزینه‌سازی شرکت سازنده «روح» باشد؟! آیا هیچ‌گونه رویکرد تبلیغی و سیاسی در فعالیت‌ها و برنامه‌سازی این شرکت‌ها در راستای سیاست‌های ایالات متحده آمریکا نسبت به سایر کشورها وجود ندارد؟ علی‌ایحال با بهره‌گیری از شبکه تحلیل



شبکه تحلیل مضامین انیمیشن «روح»

مضامین و برقراری ارتباط میان داده‌های ارائه شده در بافت انیمیشن «روح» درصدد پاسخ به این سوال مذکور خواهیم بود.



### ۳-۱- حس‌گرایی «روح» از منظر فلسفه اسلامی

در حکمت اسلامی، زیبایی متناسب با وجود انسانی در سه مرتبه ادراک حسی، خیالی و عقلی است. انسان در قالب حرکت جوهری، توانایی تطور از نفس نباتی به حیوانی و انسانی را دارد. جذابیت در هر مرتبه، خاص همان مرتبه است و مبتنی بر اینکه کدام مرتبه نفس انسانی فعال باشد، زیبایی‌های خاص همان مرتبه برای فرد دارای جاذبه خواهد بود (بزرگی و هاشمیان، ۱۳۹۵: ۲۱۲-۲۰۷). انسانی که تنها دغدغه حیات و نه مقام و ریاست دارد، در مرتبه نفس نباتی است که فقط قادر به ادراک زیبایی‌های محسوس مانند خوردن، آشامیدن و اموری از این دست است. فرد در مرتبه نفس حیوانی، قوای ادراکی پنج‌گانه حواس ظاهری و باطنی و قوای تحریکی شهویه و غضبیه و حب و بغض، او را به سوی جاذبه‌های محسوس، وهمی و خیالی سوق می‌دهد. هر چقدر این نفس غلبه داشته باشد، فرد از ادراک زیبایی‌های معقول محروم مانده و به سمت زیبایی‌های محسوس کشیده خواهد شد. ابه میزانی که فرد بتواند به مدیریت عقل درآید، امکان ادراک زیبایی و لذات در مراتب متعالی‌تر برایش فراهم می‌شود. زیبایی‌ها در این مرتبه فاقد صورت و از سنخ معناست (بزرگی و هاشمیان، ۱۳۹۵: ۲۱۲-۲۰۷).

طبق فلسفه اسلامی، جهان‌های اجتماعی، هویت معنایی دارند. انیمیشن‌ها از جمله «روح» با ترسیم جهان اجتماعی، در سطوح مختلف عقل، وهم و حس صور معنایی خود را جای می‌دهند. از منظر صدرالمতالین، این صور معنایی بر هویت انسان اثرگذار هستند. اراده بنا بر صور مختلف عقلی و الهی، خیالی و حسی شکل‌های متنوعی پیدا کرده و اگر به عرصه حیات اجتماعی وارد شوند، لوازم وجودی خود را در قالب یک ساختار و نظام اجتماعی به دنبال می‌آورند (پارسانیا، ۱۳۹۱: ۱۴۵).

نکته قابل توجه در آن است که جذابیت‌هایی که «روح» معرفی کرده طبق شبکه تحلیل مضامین در زمره نفس نباتی و حیوانی انسان است و مانع از رشد و تعالی کمال‌طلبانه به سوی حق است. جاذبه‌ای به بیان شهید آوینی، کاذب بوده و تماشاگر را سحر کرده و او را از رجوع به فطرت خویش باز می‌دارد (آوینی، ۱۳۶۸: ۴۴). بر اساس مبنای صدرایی، نتیجه اتحاد وجود انسان با معانی وهمی و غیرعقلی «رنج و اضطراب» است. انسان از ادراکات و گرایش‌های فطری برخوردار است، و صرف یک ظرف خالی نیست که با هر نظام معنایی بتواند با آرامش زندگی کند (پارسانیا، ۱۳۹۱: ۱۷۵).

جذاییت انیمیشن انسان را از عالم زیبایی عقلانی مفصل کرده و او را در عالم و هم و خیال متوقف می‌سازد. هنگامی که یک نظام معنایی از مسیر آگاهی و اراده افراد تحقق اجتماعی پیدا کند، الزامات اجتماعی خود را در یک فرآیند تاریخی دنبال می‌کند و جهان اجتماعی متناسب با خود با پیامدهایش را شکل می‌دهد (پارسانیا، ۱۳۹۱: ۱۶۷). چنانچه در فرهنگ توحیدی، حس و خیال تحت پوشش دانش و علم عقلی سازمان و نظامی علمی پیدا می‌کند و به همین دلیل این فرهنگ از سطوح مختلف عقلانیت بهره می‌برد (پارسانیا، ۱۳۹۱: ۱۸۱).

### ۲-۳- نکوهش تکاپو (ضد انقلابی گری دینی)

«روح» با اینکه برای پیدا کردن معناست اما خالی از توجه به حقیقت روح و مبدأ آن است. این پویانمایی برای کشورهای اسلامی به ویژه جمهوری اسلامی ایران در راستای کنترل افکار و القای اندیشه‌ای ضد دینی برای مخاطبان حساس یعنی کودکان و نوجوانان است. اندیشه‌ای که در جست‌وجوی تعالی نباشد نمی‌تواند همسو با اندیشه دینی و حقیقت‌جویانه‌ی آن باشد. روح تنها برای یک روح بیمار که تلخی‌ها او را در برگرفته است و در جست‌جوی اندکی خوشی باشد مانند یک مسکن مفید است.

این پویانمایی برای انقلاب اسلامی، می‌تواند پیامدها و پیام‌های مختلفی را مخابره کند. هدف و ارزش نهادن به آن، منافاتی با لذت بردن از زندگی ندارد. شهدای گرانقدری، که مشتاقانه به سمت تحقق آرمان و اهداف خود، با عشق، ایثار و از خودگذشتگی شتافتند. «روح» مرز میان انگیزه زندگی با هدف و راه شکسته و اینکار را با نمایش بسیاری از شخصیت‌ها ترسیم کرده و هدف را آنچنان سست و کم‌مایه تحت مفهوم «لذت در لحظه‌های زندگی» بیان کرده که نوعی معنازایی و ایدئولوژی‌زدایی در زندگی است. با این دیدگاه که در جریان جنگ جهانی دوم، شرکت انیمیشن-سازی دیزنی برای ارتش و دولت آمریکا، پویانمایی‌های فراوانی تولید کرد. دولت آمریکا بیش از هر سیستم دیگری به این شرکت به عنوان یک سازمان تأثیرگذار بر روی افکار عمومی جهانی حساب می‌کرده است (دیزنی به جنگ می‌رود، ۱۹۴۲: ۶۱). این فرآیندی که برخی از محصولات، سبک زندگی از کشورهای دنبال سلطه به کشورهای فرودست منتقل شود؛ باعث شکل‌گیری نوعی نیاز به

الگوهای مبتنی بر ارزش‌ها، آرمان‌ها و رویه‌های کشور سلطه‌گر و سیطره فرهنگ آن کشور بر دیگر فرهنگ‌ها می‌شود. «هربرت شیلر»<sup>۱</sup> به عنوان نظریه‌پرداز امپریالیسم فرهنگی<sup>۲</sup>، این واژه را این طور شرح داده که نشان‌دهنده نوعی نفوذ اجتماعی است که از طریق آن، کشوری اساس تصویرها، ارزش‌ها، دانسته‌ها و هنجارهای رفتاری و روش زندگی خود را به کشورهای دیگر تحمیل می‌کند (شیلر، ۱۳۹۰: ۳۶).

پدر جوگاردنر، که عشق به موسیقی داشته ولی سختی کشیده؛ به همین خاطر است که مادرش نمی‌خواهد که جو نیز به عشق و هدف خود برسد و سخت‌کوشی برای حصول به هدف را بی‌ارزش معرفی می‌کند. هر چند اینکار آنچنان در لایه‌های زیرین مخفی مانده که صرفاً مخاطب با گرفتن یک پیام نسبتاً صحیح و روزمره، از زوایا و پشت پرده آن غافل می‌شود. بحث به هیچ عنوان انتخاب حرفه و شغل نیست، بحث در خصوص تلاش مستمر برای اهداف متعالی و نشانه‌روی افق‌ها می‌باشد. ساختار انیمیشن به نحوی است که از بازنمایی سطحی و پوسته آن، این مطلب به ذهن با یک حس زیبایی‌شناختی متبادر می‌شود که زمانی برای اهداف خود قدم برمی‌دارید، از زیبایی‌های مسیر غافل نشوید؛ در صورتی که طبق مفروضات فرهنگی که این پویانمایی بر اساس آن ساخته شده و با توجه به بافت دقیق، هدف در این انیمیشن به سخره گرفته شده و هدفی وجود ندارد. «روح» این ایده را با ترتیب نظم ساختگی در روایت، عادی می‌نماید. پررنگ کردن فعالیت‌های روزمره و بهادادن به اندیشه روح بیست‌ودو که هزاران سال است با پافشاری بر امور ابتدایی نظیر شناورشدن روی مه و حل جدول سودوکو در دنیای پیشین، آن هم در بر پایه طرح‌های انتزاعی، حاضر به زندگی نشده و هدف‌های بزرگ و اشتیاق برای حصول به آن را به امور سطحی پایین نازل می‌کند که اینکار را از زبان روح بیست‌ودو در مواجهه با روح بسیاری از افراد مطرح دنیای زمینی از ماریا مارتینزه، جورج اورول، مادر ترزا گرفته تا فروید و آبراهام لینکلن بیان می‌کند. داستان، شروع به فلسفه‌بافی خود می‌کند و به سراغ یکی از سخت‌ترین پرسش‌های بشری یعنی ارزش زیستن، می‌رود. روح بیست‌ودو به جو کمک می‌کند تا دلیل زندگی خود را دوباره کشف کند و در این فرآیند درک بیشتری از معنای زنده بودن به دست می‌آورد.

شایان ذکر است که بسیاری از همین امور سطحی و بازی‌ها در سنین نوزادی یا کودکی برای

1 Herbert Schiller

2 Imperiaslism & Cultural Domination

انسان مثل راه رفتن و تماشای اجسام جذابیت دارد ولیکن هدف و فلسفه زندگی دینی نمی‌تواند آن را در این سطح نگه دارد. چرا که همه این لذت‌ها و اشتیاق‌ها در خدمت رسیدن به هدف تعالی انسان می‌باشد. در نتیجه این پویانمایی تلاش برای رقابت و پابندی و همت در راستای آرمان‌ها، بی‌فایده و اشتباه طرح کرده که به تعبیری ضد مبانی انقلاب اسلامی است. می‌خواهد مخاطبان به ویژه کودکان را با اهداف غرض‌ورزانه به انفعال در برابر رخدادهای پیرامونی و سیاست بکشاند. آنجایی که بسیاری از سرآمدان تاریخ را بیهوده انگاشته و حتی انگیزه یک روح را برای ورود به دنیای کنونی نتوانسته برانگیخته کند! شخصیت‌هایی مانند گاندی و محمدعلی که در مقام ستایش یک روح کوچک قرار نمی‌گیرند چون که منافع مادی نظام استکباری را به خطر انداختند و توانستند درصدد اهداف بلند خود گام بردارند. رهبر معظم انقلاب در خصوص تحمیل کوتاه آمدن از شعائر انقلاب اسلامی توسط دشمن چنین بیان داشتند که تلاش دارند؛ باور کنیم که نمی‌توان و ضعیف هستیم، القا کنند که مصلحت ما در تسلیم شدن است و راه نجات از مشکلات کشور، دست برداشتن از شعار انقلابی است. طبق بیان ایشان: «این را حالا اخیراً چند تن از مسئولین اروپایی و غربی و مانند این‌ها چند بار تکرار کرده‌اند که ایران بایستی دست از شعار انقلابی بردارد و یک کشور معمولی مثل بقیه‌ی مردم دنیا [باشد]. این به خاطر همین ترسی است که از شعار انقلابی دارند؛ یعنی از آن راه سوئی که جمهوری اسلامی و نظام اسلامی و انقلاب اسلامی دارد ارائه می‌دهد، می‌ترسند و روی این تبلیغ می‌کنند که از شعار انقلابی دست بردارید؛ در حالی که اصلاً علاج مسائل کشور پافشاری بر همین مسائل انقلابی و شعارهای انقلابی و راه انقلابی است (رهبر انقلاب، ۱۳۹۸/۰۷/۰۴).

شاهد مثال دیگر در القای پیام ضد انقلابی‌گری در پویانمایی، شخصیت آرایشگر آن به نام «دز» ۱ است. او تا زمانی که به طوری جدی با روح بیست‌ودو در جسم «جوگادنز» به طور جدی صحبت نکرده بودند، جو تصور داشته که او عاشق این شغل بوده است. اما خودش می‌گوید که هیچ وقت برنامه‌اش نبوده که آرایشگر باشد. علاقه‌اش به دامپزشکی بوده اما چون آموزشگاه آرایشگری خیلی ارزان‌تر از آموزشگاه دامپزشکی بود، این حرفه را انتخاب کرده است و به راحتی از هدفش دست کشیده است. شخصیت دیگر «مون ویند» ۲ که از طریق مراقبه ۱ به عالم مکاشفه رفته و با

1 Dez

2 Moonwind

گروهی تحت عنوان عارفان بدون مرز، روح‌های سردرگم که دچار وسواس فکری شدند، را نجات می‌دهند. او مقابل یک رستوران که دارای صاحبی بد اخلاق است، با در دست داشتن تابلوی رستوران اقدام به تبلیغ می‌کند به طوری که از این کار خود آنقدر راضی است که گویی معنای زندگی را او را فهمیده است. در صورتی که در مبانی انقلاب اسلامی، میان وضع موجود و مطلوب تفاوت وجود دارد و اگر انسان بخواهد به آنچه که دارد، اکتفا کند و اهداف را به منزله یک سراب بنگرد، طبعاً هیچ تحرک و جنب و جوش برای بهتر شدن اوضاع و ترسیم آرمان رخ نخواهد داد و نظام استکباری از ایده‌ها و اهداف بلندنگرانه رهبران و شخصیت‌های ملی هراس دارند.

### ۳-۳- جبرگرایی

جری‌ها در دنیای ماورای پیشین، روح‌ها را بر اساس هیچگونه منطقی، به غرفه‌های متعدد هدایت می‌کنند. روح‌های خستی پس از خروج از این غرفه‌ها، به شخصیت‌های تحریک‌پذیر، منزوی، سست اراده، خودخواه و... تقسیم می‌شوند. این موضوع از دیدگاه کارگردان نشئت گرفته و روح‌ها زمانی که به درگاه زمین رسیدند که شخصیت منحصر به فرد و اختصاصی شکل گرفته است. پیت داکتر کارگردان اثر می‌گوید که وقتی به جو فرصتی نادر و یکبار در طول زندگی برای همکاری با یکی از بزرگان موسیقی داده شده، احساس می‌کند که به قله کوه رسیده است. اما یک اشتباه کوچک او را از خیابان‌های شهر نیویورک به دنیای قبل ۲ می‌برد که روح‌های جدید شخصیت دمدمی مزاجی و علایق خود را قبل از رفتن به زمین می‌گیرند. به گفته داکتر، ایده این جهان بی‌نظیر ۲۳ سال در حال ساخت بود وقتی که پسرش در همان لحظه‌ای که متولد شد، شخصیت داشت. ۳ او در ماه مه ۲۰۰۹، داکتر به مسیحیت امروز اشاره کرد که تاکنون «زندگی پر برکتی» داشته است و هرگز قصد ندارد فیلمی با پیامی صریح مذهبی بسازد (Pixar Wiki, 2019).

اشاره به شخصیت یک شکاک سازگار که محتاط و همزمان خودنماست، شخصیت یک گوشه‌گیر زودرنج که به شکل خطرناکی کنجکاو است، شخصیت یک خودبزرگ‌بین کنترل‌گرا که خیلی فرصت طلب است، فقط همه این شخصیت روح‌ها یک گزینه به نام «انگیزه» را کم دارند و بعد از یافتن آن وارد دنیای مادی ما می‌شوند. به طوری که اصلاً حساسی در این خصوص وجود ندارد؛

1 Meditation

2 The Great Before

3 www.pixar.com/soul

فرد راهنما (جری) حسب تصمیم خودش به غرفه‌ها توزیع کرده و در آن لحظه عنوان می‌کند: «چرا که نه؟ کی به کیه». روح بیست‌ودو از روی سرگرمی یک تیم بستکبال را در طول ده سال بازنده می‌کند و در هنگام گل کردن توپ داخل سبد، از طریق دنیای ماوراء روح بازیکن را دچار اختلال تمرکز می‌کند. همه موارد به طور نامحسوس و پنهان در ضمیر ناخودآگاه کودکان برای تغییر در اهداف جای‌گیر خواهد شد.

جبرگرایی به عنوان یک عامل همبسته با با بحث ضدانقلابی‌گری که پیام تلویحی فیلم است، می‌باشد. چون فرد تقدیرگرا، تلاش را کم نتیجه می‌داند. نقش خود و مردم را در بهبود اوضاع کم ارزش می‌داند. برنامه‌ریزی را بیهوده می‌پندارد و یا بدان اهمیت کافی نمی‌دهد. آموزش در انجام کارها را دست کم می‌گیرد. محاسبات دقیق و کارشناسی را پیش از انجام کارها کم اهمیت می‌داند. آیا تلقین این دیدگاه در رفتارهای کودکان که آینده‌سازان کشور هستند، موجب بی‌مبالاتی نسبت برنامه‌ریزی و همت گذاشتن در اهدافشان بلندمدت نمی‌شود؟! در حالی که غربی‌ها برای ده‌ها و گاه بیش از صد سال برنامه‌ریزی می‌کنند. با نگاهی سطحی به قرآن کریم، در می‌یابیم که به نظر قرآن، انسان موجودی مختار است. اصولاً آمدن پیامبران و نزول کتاب آسمانی، بی‌آنکه انسان، مختار باشد، کاری بیهوده است. بنابراین، همین امر دلالت دارد بر اینکه خدا و پیامبران، آدمی را مختار می‌دانند. علاوه بر این دلیل‌های نقلی ۱ و یا دلیل‌های عقلی؛ آدمی با علم حضوری نیز در می‌یابد که مختار است. تردیدپذیر نیست که در بسیاری از موارد، انسان وقتی بر سر دو راهی قرار می‌گیرد، بدون اینکه جبری در کار باشد، با اختیار خود یکی از دو راه را انتخاب می‌کند (مصباح یزدی، ۱۳۹۸: ۳۸۷-۳۷۴). علاوه بر جبرگرایی مبنی بر عدم دخل و تصرف در سرنوشت انسان، به این علت که شخصیت بشر را در عالمی به غیر از عالم ماده شکل گرفته، حتی در ستیز با علوم مختلف به ویژه روانشناسی قرار دارد. برای قرن‌ها، دکترهای روان‌شناسی، فلسفه و الهیات افکار خود را در مورد این موضوع مطرح کرده‌اند، اینجاست که نظریه پیشگامانه داکتر در مورد اینکه افراد در چه عواملی شخصیت خود را به دست می‌آورند، بدون پشتوانه علمی مشخص می‌شود.

#### ۴-۳- لذت‌گرایی (کشاندن به الحاد و پوچی)

۱ آیه ۳ سوره انسان و آیه ۳۹ سوره نجم

شرکت بیکسار با این انیمیشن، طرح سوالاتی نظیر چرایی زندگی، فایده‌ی زندگی، وجود زندگی پس از مرگ، ارزش تلاش برای هدف؛ و مفاهیم دیگری از این قبیل را کنار می‌زند و تلویحاً القا می‌کند که هدفی وجود ندارد، از همین‌جا که هست، لذت ببرید. اصل بنیادی لذت‌گرایی را می‌توان چنین صورت‌بندی کرد که «عمل و رفتار درست عملی است که دست کم به اندازه هر بدیل دیگری غلبه‌ی لذت بر الم را در پی داشته باشد»، از نظر لذت‌گرایان خوب همان لذت است (مصباح یزدی، ۱۳۹۴: ۱۰۸).

ایرادی که بر این مکتب گرفته شده این است که چه بسیارند لذات آنی و زودگذری که منشأ آلام و بلاهای فراوانی در آینده می‌شوند و چه بسیارند آلام و رنج‌های فعلی و موقتی‌ای که سرچشمه‌ی آسایش و راحتی در آینده می‌شوند. چنان‌که یک عمل جراحی امروز که احتمالاً همراه درد و رنج فراوانی خواهد بود، ممکن است موجب راحتی و لذت انسان در آینده شود. یکی دیگر از اشکالات این دیدگاه آن است که این لذات آنی و زودگذر همگی مربوط به غرایز است. در حالی که انسان، منحصر در غرایز نیست. حالات و شؤون وجودی آدمی بسیار فراتر از دایره‌ی تنگ و محدود غرایز است. انسان افزون بر غرایز، دارای ویژگی‌های دیگری چون عواطف و عقل نیز هست. حتی اگر این مکتب به امیال و خواسته‌های غیر غریزی نیز اهمیت دهد و لذت حاصل از ارضای آنها را نیز مد نظر داشته باشد، در عین حال، با ایراد دیگری مواجه می‌شود و آن مسأله تراحم میان لذت‌ها است که این مکتب هیچ‌گونه معیاری برای آن ارائه نداده است (مصباح یزدی، ۱۳۹۴: ۱۲۶-۱۲۵).

اگر قرار باشد که آدم‌های جامعه بی‌هدف باشند و به سراغ استعداد‌های خود نروند، بشریت چگونه ممکن است پیشرفت کند! به نوعی همان تفکر پوچ‌گرایی<sup>۱</sup> است. مربی‌های بسیاری که هریک اهداف والا فارغ از جنبه ارزشی، داشتند که هیچ‌یک در مقام تحسین قرار نگرفتند. این طرحواره در راستای کنترل عموم مردم به ویژه کودکان می‌باشد. مانند گاندی؛ رهبر سیاسی و معنوی هندی‌ها که ملت هند را در راه آزادی از استعمار امپراتوری بریتانیا رهبری کرد. مادر ترزا؛ به دلیل فعالیت‌های بشردوستانه مشهور شده و محمدعلی (کاسیوس کلی) افزون بر مسابقات بوکس سنگین‌وزن، در سال ۱۹۶۲ میلادی به اسلام مشرف شد و نام خود را به «محمد» و نام خانوادگی‌اش را به «علی» تغییر داد.

با این تفاسیر جوگاردنر سختی‌های بسیاری را به جان می‌خورد، رسماً نظم عالم فراماده را به هم می‌ریزد و از جهان بعد از مرگ به دنیای خاکی بازمی‌گردد اما در نهایت دچار بی‌معنایی که هیچ لذتی نبرده است. در نهایت انگیزه و هدف را توأم کرده و آن صرفاً لذت بردن از زندگی، سرخوشی و شادکامی و به طور مؤکد لذت بردن از زندگی در لحظه می‌داند. آیا الزاماً تمام افرادی که خودکشی می‌کنند یا حداقل دچار یأس فلسفی می‌شوند از زندگی لذت نمی‌برند. بسیاری از انسان‌های متمول و مشهور دنیا که از زندگی تمام لذت را برده‌اند و بارها و همیشه در لحظه زندگی کرده‌اند، از رنج بی‌معنایی برای زندگی رنج می‌برند. لذت بردن از لحظه زندگی پوسته بسیار باریک و حساسی دارد که می‌تواند هر لحظه شکسته شود و برای همین تکیه‌گاه مطمئنی برای فلسفه زندگی نیست. چیزی که انسان را برای زندگی راضی و آن را ارزشمند می‌کند، اهداف و غایات متعالی و بلندی است که حضور انسان در جهان را توجیه کند.

### نتیجه‌گیری

مخاطبان به ویژه کودکان در برهه کنونی، در دنیای تصویر و انیمیشن‌ها مستغرق شدند و بخش عظیمی از وجودشان را تسلیم می‌کنند. این شیفتگی مفرط، باعث غفلت از خویش و از خود بیگانگی می‌شود. اگر خودآگاهی باشد، می‌تواند همه آسیب‌ها و القانات یک انیمیشن را کاوش کند، مطلبی که در کودکان و نوجوانان هنوز تکامل نیافته است. یکی از منابع آموزشی و الهام بخش کودکان انیمیشن‌ها هستند. در برخی موارد دامنه بهره‌برداری از انیمیشن‌ها به بیان مضامین سیاسی نیز کشیده می‌شود و شخصیت‌های محبوب انیمیشن‌ها به عنوان نمایندگان و مبلغان فرهنگ و سبک زندگی و ارزش‌های جامعه غربی به سراسر جهان اعزام می‌شوند تا شهروندان جهان را از همان سنین کودکی مطابق الگوی واحد و مطلوب غربی آموزش دهند و تربیت کنند که در موارد بسیاری با هنجارهای دینی و ملی ما تفاوت و تعارض دارد.

با تماشای داستانی که منافی عقل بشر و مانع کمال اوست، زبانی است که جبرانش نامحتمل است. در حیطه‌ی ترکیه و تعلیم باید محتاطانه گام برداشت، مبارزه‌ی عمیقی در این حیطه در جریان است و هجمه‌ی تربیتی نامحسوس ردیابی می‌شود. دوگانه‌ی «اسلام» و «استکبار» در حوزه‌ی تربیت در حال رخ‌نمایی و جدال است. نظام استکبار و سلطه علاوه بر توصیه‌های بین‌المللی و حمایت مستقیم



و غیرمستقیم از الگوهای تربیتی و مدارس خاص، از طریق رسانه و انیمیشن‌ها از جمله «روح» اهداف خود را پی‌جویی می‌کند. این تلاش‌ها با پوشش‌های لوکس و فانتزی و مورد نیاز آینده صورت می‌پذیرد که مهم‌ترین وجه این تلاش‌ها کنار زدن تربیت انقلابی و جهادی است.

این پژوهش، محتوای انیمیشن «روح» را در شمایل معرفی الگوی اندیشه‌ای ضد مبانی انقلاب اسلامی در پس سطح ظاهری انیمیشن ارزیابی نمود و به گمان خودش اکسیری کاذب را به مخاطب برای زندگی در دست داده که از سفری فرازمینی و فرامادی به دست آمده و عوامل آن توانسته‌اند در زوایایی از انیمیشن بگنجانند. مشخص گردید که این انیمیشن تهی از گرایش فرهنگی و سیاسی تولید نشده و شامل نمادها، ضدهنجارها و ضد ارزش‌ها و اغواگری با اهداف غرض‌ورزانه نظام سلطه در تقابل و محدودسازی انقلاب اسلامی می‌باشد.

مع الوصف بایستی انیمیشن‌ها را از نگاه صرف سرگرمی خارج کرد و به عنوان ابزاری آموزشی که می‌تواند در انتقال بسیاری از مفاهیم نقش بیافریند، در نظر گرفت. پیشنهاد می‌گردد در گزینش انیمیشن‌های خارجی، دقت بیشتری به کارگرفت زیرا که انیمیشن‌ها از وضعیت اقتصادی و فرهنگی آن کشور و جهان‌بینی سازندگان آن تأثیر می‌گیرد. لذا باید از انیمیشن‌های داخلی حمایت و سرمایه‌گذاری صورت بگیرد که علاوه بر جنبه فرهنگی آن، صنعت سودآوری نیز محسوب می‌شود.

در سال‌های اخیر انیمیشن‌های ایرانی توانسته‌اند در سطح کیفی و کمی تا حدودی رشد داشته باشند و در ادامه نیز باید بتوانند مخاطب بین‌المللی پیدا کنند. اگر داستان‌ها و مفاهیم را به خصوص با درون‌مایه‌های دینی نظیر «فرهنگ مهدویت» هوشمندانه ارائه شود، محدودیتی برای ساخت یک اثر بین‌المللی وجود ندارد. بدین منظور که شرایط اجتماعی و فرهنگی حاضر را در نظر گرفت و از روش‌های غیرمستقیم همچون آنچه که در انیمیشن «روح» استفاده شده و تصویری مبنی بر بی‌طرفی و خشی بودن را القاء می‌کرد، بهره گرفت. با استفاده از شخصیت‌های متحرک یا طرح‌های بصری جذاب که کودکان و نوجوانان را از طریق اطلاعات پیچیده و پشتیبانی از پیام‌های کلیدی راهنمایی می‌کنند، انجام داد. البته که برخی انیمیشن‌های ایرانی به مرحله‌ای رسیده‌اند تا به کشورهای دیگر صادر شوند که این مهم همچنان نیازمند تقویت حمایت‌های مادی و معنوی به عنوان راهبردی برای بهره‌گیری از ظرفیت بالقوه قدرت نرم جمهوری اسلامی است.

## کتابنامه

۱. خمینی، روح الله (۱۳۶۸). *صحیفه نور*، ج ۳، ۱۰ و ۱۱. تهران: وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی.
۲. مصباح یزدی، محمدتقی (۱۳۹۸). *معارف قرآن (انسان شناسی)*. قم: انتشارات موسسه آموزشی و پژوهشی امام خمینی (ره).
۳. مصباح یزدی، محمدتقی (۱۳۹۴). *تقد و بررسی مکاتب اخلاقی*، قم: انتشارات مؤسسه آموزشی و پژوهشی امام خمینی (ره).
۴. باقری، خسرو (۱۳۸۵). *نگاهی دوباره به تربیت اسلامی*، ج ۱، تهران: انتشارات مدرسه.
۵. دلوز، ژیل (۱۳۸۶). *تجربه‌گرایی و سوژکتیویته*. (ع، مشایخی. مترجم) تهران: نشر نی.
۶. کهون، لارنس (۱۳۸۱). *از مدرنیسم تا پست مدرنیسم*. (ع، رشیدیان. مترجم) تهران: نشر نی.
۷. بهرامی کمیل، نظام (۱۳۹۱). *نظریه رسانه‌ها؛ جامعه‌شناسی ارتباطات*، تهران: انتشارات کویر.
۸. ده صوفیانی، أعظم (۱۳۹۲). *کودک، انیمیشن و تلویزیون*، تهران: پژوهشگاه فرهنگ، هنر و ارتباطات.
۹. شیلر، هربرت (۱۳۹۰). *ارتباطات و سلطه فرهنگی*. (رویا، پوروکیل؛ شراره، امیرخلیلی؛ کاظم، معتمدنژاد. مترجمان) تهران: نشر علم.
۱۰. مهدی‌زاده، سیدمحمد (۱۳۹۱). *نظریه‌ای رسانه؛ اندیشه‌های رایج و دیدگاه‌های انتقادی*، تهران: همشهری.
۱۱. اسمیت، فیلیپ (۱۳۸۳). *درآمدی بر نظریه فرهنگی*. (ح، پویان. مترجم) تهران: دفتر پژوهش‌های فرهنگی.
۱۲. پارسانیا، حمید (۱۳۹۱). *جهان‌های اجتماعی*، قم: کتاب فردا.
۱۳. مک کوایل، دنیس (۱۳۸۰). *مخاطب شناسی*. (مهدی، متظرالقائم. مترجم) تهران: مرکز مطالعات و تحقیقات رسانه.
۱۴. سرپرست سادات، سید ابراهیم (۱۳۹۸). "جامعه‌پردازی در گام دوم انقلاب اسلامی با نظریه نظام انقلابی". *فصلنامه نظریه‌های اجتماعی متفکران مسلمان*، دوره ۲، شماره ۹، ۲۸۱-۳۰۲.
۱۵. اخوان کاظمی، مسعود؛ عزیزی، پروانه (۱۳۹۰). "ضدانقلابیگری در نظام بین‌الملل: مبانی تئوریک". *فصلنامه مطالعات انقلاب اسلامی*، دوره ۸، شماره ۲۵، ۲۶۶-۲۳۹.

۱۶. عابدی جعفری، حسن و همکاران (۱۳۹۰). "تحلیل مضمون و شبکه مضامین: روشی ساده و کارآمد برای تبیین الگوهای موجود در داده‌های کیفی." *فصلنامه اندیشه مدیریت راهبردی*، دوره ۵، شماره ۱۰، ۱۹۸-۱۵۱.
۱۷. باقری‌نژاد، زهره (۱۳۹۱). "آثار تربیتی انیمیشن‌های غربی بر تربیت کودکان." *فصلنامه علمی-تخصصی پژوهشنامه تربیت تبلیغی*. دوره اول، شماره ۲، ۸۹-۶۹.
۱۸. باهنر، ناصر؛ جعفری کیزقان، طاهره (۱۳۸۹). "تلویزیون و تأثیرات کاشتی آن بر هویت فرهنگی ایرانیان." *فصلنامه تحقیقات فرهنگی ایران*، سال سوم، شماره ۴، ۱۵۶-۱۳۱.
۱۹. سعید، زهره؛ فراهانی، محسن (۱۳۹۱). "بررسی تأثیر رسانه‌ها بر تربیت و رشد کودکان و نوجوانان." *پژوهشنامه تربیت تبلیغی*، سال اول، شماره ۲، ۶۲-۳۹.
۲۰. آوینی، مرتضی (۱۳۳۸). "جذابیت سینما." *سوره اندیشه*، شماره ۴، ۴۵-۴۲.
۲۱. بزرگ، حوریه؛ هاشمیان، سیدمحمدحسین (۱۳۹۵). "از حکمت اسلامی تا حکمت هنر اسلامی؛ پژوهشی در باب الگوی جذابیت در پیام‌رسانی هنری-دینی." *فصلنامه آیین حکمت*، شماره ۲۷، ۲۳۴-۲۰۱.
۲۲. مهدیان، حفیظه (۱۳۹۸). "بررسی انتقادی مؤلفه‌های محتوایی جذابیت در انیمیشن‌ها از منظر فلسفه اسلامی." *دوفصلنامه مطالعات قدرت نرم*، دوره ۹، شماره ۲۰، ۲۰۵-۱۷۷.
۲۳. بشیر، حسن؛ جواهری، جواد (۱۳۹۵). "تحلیل انیمیشن‌های هالیوودی با رویکرد تربیتی." *فصلنامه تحقیقات فرهنگی ایران*، دوره ۱۰، شماره ۳۷، ۱۱۶-۸۷.
۲۴. تقی‌پور، فائزه و همکاران (۱۳۹۷). "بازنمایی ابعاد هویت فرهنگی در مجموعه انیمیشن باب اسفنجی." *فصلنامه رسانه‌های دیداری و شنیداری*، دوره ۱۲، شماره ۲۸، ۱۵۰-۱۲۱.
۲۵. رضایی بایندر، محمدرضا (۱۳۸۲). "درآمدی بر نقش تلویزیون در تربیت دینی کودکان و نوجوانان." *پژوهش و سنجش (فصلنامه پژوهش‌های ارتباطی مرکز تحقیقات صدا و سیما)*، شماره ۳۵، ۲۲۹.
۲۶. امید، مهدی (۱۳۹۱). "جاسوس‌ها از انیمیشن بیرون می‌آیند." *روزنامه کیهان*، ۱۳۹۱/۰۵/۲۳.
۲۷. مقام معظم رهبری (۱۳۸۱). *بیانات در دیدار جوانان و دانشجویان سیستان و بلوچستان*.
۲۸. مقام معظم رهبری (۱۳۹۳). *بیانات در دیدار مسئولان نظام*.

۲۹. مقام معظم رهبری (۱۳۹۵). *سخنرانی سالگرد رحلت حضرت امام خمینی (ره)*.
۳۰. مقام معظم رهبری (۱۳۹۷). *بیانات در دیدار جمعی از دانشجویان*.
۳۱. مقام معظم رهبری (۱۳۹۸). *بیانات در دیدار مجمع عالی فرماندهان سپاه*.
۳۲. مقام معظم رهبری (۱۳۹۸). *گزیده‌ای از بیانات در دیدار اعضای مجلس خبرگان رهبری*.
۳۳. مقام معظم رهبری (۱۳۹۹). *بیانات در ارتباط تصویری با مردم آذربایجان شرقی*.
۳۴. مقام معظم رهبری (۱۴۰۰). *بیانات در دیدار مسئولان نظام و اعضای مجلس خبرگان*.
۳۵. شهبازی، محمدصادق (۱۳۹۷). *انقلابیگری لازمه تحقق گام دوم انقلاب*، در دسترس:  
<https://khl.link/f/41755>
۳۶. نامخواه، مجتبی (۱۳۹۶). *فصل جدید مبارزه*، در دسترس: <https://farsi.khamenei.ir/others-note?id=37511>
۳۷. نامخواه، مجتبی (۱۳۹۵). *نسخه رهبر انقلاب برای جلوگیری از ترمیلور انقلاب اسلامی*، در دسترس: <https://farsi.khamenei.ir/others-note?id=33299>
38. Pixar Wiki (2019). *Pete Docter*, Available at: [https://pixar.fandom.com/wiki/Pete\\_Docter](https://pixar.fandom.com/wiki/Pete_Docter)
39. Serpell, Namwali (2021). *Pixar's Troubled "Soul"*, Available at:
40. <https://www.newyorker.com/culture/cultural-comment/pixars-troubled-soul>
41. Karam, Rania, Abou Haidar, Mohamad, Khawaja, Abbas, Al Laziki, Ghida (2017). *Effectiveness of Subliminal Messages and Their Influence on People's Choices, European Scientific Journal*, Vol.13, No.17.
42. Mirrlees, Tanner (2013). *Global entertainment media: between cultural imperialism and cultural Globalization*. New York: Routledge.
43. Haithman, Diane (2021). "Why 'Soul' Writer Kemp Powers Was 'The Right Person at the Right Time' to Create Pixar's 1st Black Lead", Available at: <https://www.thewrap.com/kemp-powers-soul>
44. Baudrillard, J (1985). *The ecstasy of communication, in H. Foster (ed.) Postmodern Culture*, London: Pluto Press: 34-126.
45. Holiday, Fred, (1997), *Revolution and World Politics*, London, Macmillan.
46. Katz, Mark, (2001), *Revolutionary Dimensions*, Washington. D.C., Cq press.
47. Braun, V. & Clarke, V. (2006), "Using thematic analysis in psychology", *Qualitative Research in Psychology*, Vol. 3, No. 2, PP: 77-101.
48. Holloway, I. & Todres, L. (2003), "The Status of Method: Flexibility, Consistency and Coherence", *Qualitative Research*, Vol. 3, No. 3, PP: 345-357.
49. Namey, E, Guest, G., Thairu, L. & Johnson, L. (2007), "Data Reduction Techniques for Large Qualitative Data Sets", In Guest G. & MacQueen K.

- M. (Eds.), *Handbook For Team-Based Qualitative Research* (Pp. 137-162), United Kingdom: AltaMira Press.
50. Waltz, Kenneth, (1979), *Theory of International Politics*, New York, Reading, MA: Addison-Wesley.
51. Christensen, Thomas J, (1990), *Chain Ganging Problem in Chain Gangs and Passed Buck: Predicting Alliance Patterns in Multipolarity*, New York, International Organization 44, No.2.
52. Evera, Stephan, (1999), *Causes of War: Power and the Roots of Conflict*, Ithaca, New York, NY: Cornell University Press.