

## تحلیل عملیات روانی نظام سلطه مبتنی بر

### القاء در صنعت پویا نمایی

#### (مورد مطالعه: سریال اژدها سواران)

مهدی لونی\*

دکتر محسن مرانی\*\*

تاریخ دریافت: ۹۳/۰۹/۱۲

تاریخ پذیرش: ۹۴/۰۵/۱۹

#### چکیده

در این مقاله سعی شده به تغییر رویه و راهبرد نظام سلطه از جنگ سخت به جنگ نرم و راهکارهای جدید استعمار جهت سلطه جویی بر ملت‌ها که از طریق صنعت پویانمایی و فیلم دنبال می‌شود به‌طور اعم، و به‌طور اخص به بررسی و ریشه‌یابی این راهبرد در پویانمایی "اژدها سواران" پرداخته شود. سلطه‌گران با سرمایه‌گذاری هنگفتی که در حوزه فیلم و پویانمایی برای کودکان فراهم کرده‌اند، آثار زیادی را به جهت سلطه‌جویی و رواج و گسترش فرهنگ و تمدن غربی، روانه کشورهای دیگر ساخته‌اند. آنچه مبین ضرورت و اهمیت این تحقیق است، توجه به اثرات خوراک تصویری و رسانه‌ای است که کودکان ما طی سال‌ها در قالب این پویانمایی‌ها دریافت کرده و در ذهن آنها باقی مانده و باعث تغییر باورهای آنان می‌شود. سؤال این است که چه عواملی در پویانمایی اژدها سواران مبین تغییر رویه نظام سلطه از جنگ سخت به جنگ نرم است؟ و نظام سلطه از تغییر راهبرد خود از جنگ سخت به جنگ نرم در پویانمایی اژدها سواران چه سودی می‌برد؟ نتایج این تحقیق نشان می‌دهد که نظام سلطه با یک طرح و فلسفه از قبل طراحی شده، در قالب پویانمایی مذکور و سریال‌های مشابه که به کودکان عرضه می‌دارد، دنبال به تسخیر

\* - نویسنده مسئول: کارشناس ارشد پژوهش هنر Mehdi.loni.57@gmail.com

\*\* - استادیار دانشکده هنر دانشگاه شاهد marasy@shahed.ac.ir

درآوردن قلبها و ذهنهای کودکان است تا از این طریق به سلطه‌جویی خود بر ملت‌ها ادامه دهد. سلطه‌گران راهبرد خود را از جنگ سخت به جنگ نرم و در قالب تولید آثار پویانمایی تغییر داده‌اند. هدف از انجام این تحقیق، شناسایی و تحلیل اهداف نظام سلطه در قالب پویانمایی ذکر شده است. به این منظور از روش تحقیق توصیفی-تحلیل محتوا استفاده شده و روش گردآوری اطلاعات، کتابخانه‌ای و مشاهده بوده است.

**کلیدواژه‌ها:** راهبرد، نظام سلطه، پویانمایی، جنگ نرم، القاء، عملیات روانی

## ۱. مقدمه

همزمان با آغاز قرن بیست و یکم، گرایش دوباره انسان به دین رو به فزونی است. قدرت‌های سلطه‌جو و استعمارگر سعی و تلاش می‌کنند تا در قالب شرکت‌های فیلم‌سازی و ساخت پویانمایی‌ها و بازی‌های کامپیوتری، این انسانهای بیدار شده از خواب غفلت را از مسیر فطرت الهی و خداپرستی و دین‌خواهی منحرف سازند. در این مسیر، بهترین گزینه ممکن، سرمایه‌گذاری بر روی کودکان است. سنن و آداب از کودکی در ساخت شخصیت انسان موثرند. سنت‌های خوب و بد هر دو بر نهاد آدمی تأثیر گذارند. به فرمایش امیرالمؤمنین علی (ع) «أَلْعَلِمُ مِنَ الصَّغَرِ كَالنَّقْشِ فِي الْحَجَرِ» (تأثیر علم آموختن در کودکی مانند نقشی است که بر روی سنگ کنده می‌شود) (مجلسی، ۱۹۸۳: ۲۲۴).

سلطه‌گران به خوبی دریافته‌اند که اگر دید و تفکر کودکان یک ملت را نسبت به فرهنگ غرب عوض کنند به راحتی به اهداف سلطه‌جویانه خود دست خواهند یافت. آنان به دنبال تسلط بر روح و جان و قلب ملت‌ها هستند و صنعت سینما و پویانمایی با توجه به جاذبه‌های تصویری، این امکان را برای آنان فراهم آورده است. از آنجا که مخاطبان این فیلم‌ها و سریال‌ها، طیف وسیعی از کودکان جامعه را تشکیل می‌دهند، ناخواسته مورد تهاجم فرهنگی قرار خواهند گرفت. امپریالیسم با هدف گذاری بر روی ذهن و فکر کودکان و با یک فلسفه از قبل تعیین شده اقدام به ساخت چنین فیلم‌هایی می‌نماید. به عقیده برخی از صاحب‌نظران «از آنجا که ادراکات کودکان محدود به مسائل عینی و حسی است و آنها توان درک مطالب انتزاعی را ندارند، واضح است که احتمال پذیرفتن هر گونه حکایت و داستانی در این پویانمایی‌ها از سوی آنها بیشتر خواهد بود» (نقی‌زاده، ۱۳۸۹: ۱۱۲).

جنگ‌های امروزی دیگر نه در قالب جنگ سخت، بلکه در حوزه جنگ نرم و از طریق صنعت سینما و پویانمایی، ادامه دارند و ابرقدرت‌ها به جهت پیشبرد اهداف سیاسی خویش از آن استفاده می‌کنند. سلطه‌جویی و سیطره ابرقدرت‌ها و در راس آنها آمریکا بر سایر کشورها که زمانی با هدف دستاویز عمران و آبادانی و اخیراً به بهانه گسترش دموکراسی و مبارزه با تروریسم و مباحثی چون حقوق بشر صورت می‌پذیرفت، امروزه در قالب یک راهبرد و جریان بزرگتر چون جهانی شدن و سیطره همه‌جانبه بر اذهان جهانیان ادامه دارد؛ اگر چه ملت‌های مسلمان و سلطه‌ستیزی مانند جمهوری اسلامی ایران همواره در برابر این راهبرد از خود مقاومت نشان می‌دهند. مشکل بزرگ آنها در پیاده کردن این راهبرد، دنیای اسلام و سرزمین‌های اسلامی هستند که به سادگی این تغییر در فلسفه و فکر را نمی‌پذیرند. در پژوهش حاضر تلاش شده تغییر راهبردی نظام سلطه از جنگ سخت به جنگ نرم در پویانمایی از دهاسواران مورد بررسی قرار گیرد. پیشینه مطالعات تحقیق حاضر حاکی از این است که هرچند در خصوص مباحثی چون جنگ نرم، جنگ رسانه‌ای و.. مطالب مختلفی نگارش یافته است ولی در مورد تغییر راهبرد نظام سلطه از طریق صنعت سینما و پویانمایی، تحقیق مستقلی صورت نگرفته است.

## ۲. بیان مسئله

فیلم و صنعت سینما یکی از مهم‌ترین بخش‌های حوزه فرهنگ عمومی است و مطالعه فیلم‌ها می‌تواند راهگشای درک سیاست‌های فرهنگی و همچنین فرهنگ سیاسی باشد. انتخاب و پخش یک فیلم یا سریال می‌تواند باعث تغییر ارزش‌ها، باید و نبایدها و هنجارهای موجود در یک جامعه گردد. «معنایی که تماشاگران از فیلم درک می‌کنند، نشانه‌ای است از گفتمان‌های مسلط از یک سو و نوع نگرش به نظام سیاسی و ارزش‌های سیاسی از سوی دیگر. تماشاگران با استقبال از یک فیلم از نوعی گفتمان یا مجموعه‌ای از ارزش‌ها استقبال کرده و خواهان مسلط کردن آنها خواهند شد» (حسینی، ۱۳۹۱: ۱۵۴).

ایده استفاده از صنعت پویانمایی، یکی از راهکارهای مهم سلطه‌گران به جهت به زانو در آوردن کشور هدف است تا از این طریق به سیطره همه‌جانبه بر اذهان و افکار دست یابند. سلطه‌گران با در اختیار گرفتن بزرگترین شرکت‌های سینمایی و فیلم‌سازی دنیا نقش تعیین‌کننده‌ای

در دست‌یابی به این تفکر دارند. در این میان، شرکت فیلم‌سازی هالیوود، نقش بسیار مهمی در القای این تفکر دارد. صهیونیست‌ها خیلی زود به اهمیت این صنعت پی برده و برای جهت‌دهی به آن به تکاپو افتاده و به طلایه‌داران صنعت سینما و پویانمایی تبدیل شده‌اند. از جمله این شرکت‌های صهیونیستی و ماسونی، به شرکت‌های انیمیشن‌سازی دریم‌ورکس<sup>۱</sup> و والت دیزنی<sup>۲</sup> می‌توان اشاره کرد که با هدف تغییر دید و فکر کودکان و نوجوانان از طریق ساخت آثار پویانمایی، تأسیس گردیده‌اند. از نمونه پویانمایی‌هایی که توسط این شرکت‌ها ساخته شده، پویانمایی "اژدهاسواران" است. در زمان انجام این پژوهش نیز، سریال مذکور از شبکه "پویا" سیمای جمهوری اسلامی ایران به نمایش گذاشته شده است. در این فیلم تغییر رویه نظام سلطه از جنگ سخت به جنگ نرم قابل مشاهده است. لذا از آنجا که مخاطبان اصلی این سریال‌ها و پویانمایی‌ها قشر زیادی از کودکان و نوجوانان می‌باشند، نمایش این سریال‌ها مستقیماً در ذهن و فکر آنان تأثیر می‌گذارد و باعث تغییر باورها و اعتقادات آنان می‌گردد. متفکران و نقشه‌پردازان امپریالیستی و صهیونیستی در این دوره به این نتیجه رسیده‌اند که دیگر از طریق قدرت سخت‌افزاری، بسیاری از کارها پیش نمی‌رود و باید از طریق قدرت نرم، کارها را به پیش برد. امپریالیسم به دنبال نفوذ به افکار و اذهان ملت‌ها و سلطه همه‌جانبه بر کشورها برآمده است و بهترین گزینه برای دستیابی به این هدف، سرمایه‌گذاری بر روی افکار کودکان است. در پژوهش حاضر به بررسی و تجزیه و تحلیل پویانمایی "اژدهاسواران" و تأثیراتی که از نمایش این پویانمایی بر ذهن و افکار کودکان باقی می‌ماند، می‌پردازیم. بر این اساس این سؤال بوجود می‌آید که چه عواملی در پویانمایی اژدهاسواران مبین تغییر رویه نظام سلطه از جنگ سخت به جنگ نرم است؟ و نظام سلطه از القای تغییر راهبرد خود از جنگ سخت به جنگ نرم در پویا نمایی اژدهاسواران چه سودی می‌برد؟

### ۳. اهداف

هدف اصلی: شناسایی و تحلیل اهداف نظام سلطه در قالب پویانمایی اژدهاسواران

۱- Dream Works

۲- Walt Disney

**اهداف فرعی:** شناخت آسیب‌های رفتاری و عقیدتی که با نمایش پویانمایی اژدها سواران در اذهان کودکان باقی می‌ماند و ریشه‌یابی تفکری که بر اساس آن، پویانمایی مذکور ساخته شده است.

#### ۴. روش پژوهش

این مقاله حاصل یک پژوهش به شیوه توصیفی - تحلیل محتوا است. در روش تحلیل محتوا عناصر و مطالب مورد نظر گردآوری و طبقه‌بندی می‌شود و مورد تجزیه و تحلیل قرار می‌گیرد. به همین دلیل در این مطالعه به تصاویر، گفتارها و موسیقی متن در پلانهای مختلف فیلم و همچنین تحلیل شخصیت‌ها و عملکرد آنها توجه شده و با استفاده از نگرش هرمنوتیک مورد تجزیه و تحلیل قرار گرفته است. از آنجا که در این پژوهش یک اثر پویانمایی مورد بررسی و مطالعه قرار گرفته است، پژوهش موردی نیز محسوب می‌شود. برای درک بهتر محتوای متن و تصاویر به منابع کتابخانه‌ای نیز مراجعه شده است.

#### ۵. تعریف مفاهیم

**راهبرد:** از نظر معناشناسی، واژه راهبرد (استراتژی) از ریشه یونانی «استراتژیا»<sup>۱</sup> به معنای فرمانده ارتش، مرکب از استراتوس<sup>۲</sup> به معنی ارتش و آگو به معنای رهبر گرفته شده و ابتدا به صورت استراتگوس و به مفهوم یک نقش به کار رفته است. در یک تعریف، «راهبرد، جهت‌گیری کلی حرکت سازمان جهت نیل به طرف وضعیت مطلوب در سطح ذهنی و مفهومی است» (اعرابی، ۱۳۸۲). واژه راهبرد مفهومی است که همانند واژه‌های، رهبری، لجستیک، و عملیات از حوزه مدیریت نظامی سرچشمه گرفته است و اولین بار این واژه توسط آلفرد چندلر در کتاب «استراتژی و ساختار»<sup>۳</sup> به کار رفت (چندلر، ۱۹۶۲: ۳۹).

راهبرد به معنای طرح و تدبیر یا نقشه‌ای است که در جهت تهیه، تخصیص و به‌کارگیری

۱- Strategema

۲- Stratos

۳- Chandler

هرچه منطقی تر منافع برای رفع مسائلی که به دلیل بی توجهی به شرایط محیطی بروز کرده یا برای بهتر ساختن وضع خوب فعلی استفاده می شود (رحمان سرشت، ۱۳۸۳: ۳۰۷).

**سلطه:** در فرهنگ علوم سیاسی، سلطه عبارت است از روابط آمیخته به قدرت بین دو فرد یا دو گروه یا دو دولت. ضعیف در مقابل تسلیم است و با اطاعت از قوی، از پشتیبانی او برخوردار می شود. «سلطه شکل شناخته شده قدرت است. تنها شکل قدرت، فیزیکی یا سیاسی نیست، پول، ارتش و امکانات اجتماعی نیز از عوامل سلطه است» (جاسمی، ۲۵۳۷: ۲۳۱).

واژه های سلطه و امپریالیسم ارتباط تنگاتنگی با هم دارند و لازم و ملزوم یکدیگرند. «امپریالیسم در لغت از ریشه امپراتوری مشتق شده و به معنای تشکیل امپراتوری دادن است. این واژه، هر نوع گسترش، توسعه ارضی و سلطه قوی بر ضعیف را نیز دربر گرفته است» (مگداف و کمپ، ۱۳۷۴: ۱۶).

**پویانمایی:** این واژه در ریشه کلمه، برگرفته از "انیم" در یونان باستانی است که هم معنی با "جان" بوده است. لذا انیماسیون باید رابطه تنگاتنگ با "جان" داشته باشد. انیماسیون یا انیمیشن در حقیقت تحت سیطره "جان باوری" قرار دارد که یکی از آرزوها و عقاید دیرین بشر از زمان حضورش در گیتی است. در ذات واژه پویانمایی، کلماتی مانند جادو و رمز و راز نهفته است و از عالم تخیل نشات می گیرد. شروع و الفبای پویانمایی، تخیل و بستر اصلی آن، جان باوری است و نیازمند قدرتی فراماده یا ماورای الطبیعه است.

**اژدها:** «واژه اژدها در زبان فارسی به صورت های دیگر همچون اژدر، اژدرها، اژدهاک و حتی گاهی تین، تُعبان و هَسْتَبَر نیز دیده می شود» (رستگار فسایی، ۱۳۷۹: ۵). اژدها، نماد اژی دهاک یا قدرت منفی است که باید از بین برود یا در بند شود. اژدها را نباید آزاد کرد و همچنین مرکب خوبی برای سواری نیست.

«در فرهنگ دهخدا نیز اژدها، به عنوان مار بزرگ و هم به شکل سوسماری بزرگ با دو بال توصیف شده که آتش از دهانش خارج گشته و از گنج محافظت می کند» (دهخدا، ۱۳۷۳: ذیل واژه اژدها). اژدها نماد نفس و هوی پرستی انسانی است که باید مهار شود و نباید بر مرکب آن

سوار شد که موجب سرنگونی انسان می‌شود. «اژدها به جز ایران، در افسانه‌پردازی سراسر جهان به جز چین نیز، نمودار نیروهای پلید و ناپاک است» (رستگار فسایی، ۱۳۷۹: ۱۸۳).

**جنگ سخت<sup>۱</sup> و جنگ نرم<sup>۲</sup> و عملیات روانی<sup>۳</sup>:** در فرهنگ علوم سیاسی جنگ، مخاصمه و درگیری بین دو فرد یا دو گروه یا دو کشور معنا شده که می‌تواند مسلحانه یا غیر مسلحانه باشد. «در جوامع متمدن، جنگ معلول عوامل نظری و عملی غامضی است که مهم‌ترین آنها را باید در اختلاف طبقاتی جستجو کرد. عده‌ای از متفکران عقیده دارند که گروه‌های ذی‌نفوذ نخبه برای تاراج جوامع دیگر دست به جنگ می‌زنند و مصالح وطن یا انسانیت را بهانه‌ای برای تحریک مردم می‌کنند» (جاسمی، ۲۵۳۵: ۲۷۶).

جنگ نرم اصطلاحی در علوم سیاسی و نظامی است که در علوم سیاسی به آن براندازی نرم یا انقلاب مخملین یا انقلاب رنگین، و در علوم نظامی به آن جنگ روانی یا عملیات روانی گویند. پیشینه جنگ نرم و مفاهیمی چون عملیات روانی و جنگ سفید، قدمتی به اندازه حیات بشر دارد. قدیمی‌ترین روایت را نبرد گیدئون با ماد نسبت می‌دهند که با افزایش چند برابری مشعل‌های لشگریان، باعث فریب دادن مادها شد.

از جمله مفاهیمی که تا جنگ جهانی دوم به‌عنوان اصطلاحی فراگیر به کار برده می‌شد، جنگ روانی بود. «دولت‌های پیروز در جنگ جهانی دوم، بالاخص آمریکایی‌ها، پس از تغییر شرایط و به وجود آمدن اقتضائات جدید، واژه عملیات روانی را جایگزین جنگ روانی نمودند» (جنیدی، ۱۳۸۹: ۲۰). «در واقع آمریکایی‌ها در سیاست‌های توسعه‌طلبانه و سلطه‌جویانه خود تغییر و تحولی اساسی ایجاد نکردند، بلکه برای پیشبرد مقاصد از پیش طراحی شده خود اقدام به تغییر راهبردی مفاهیم و واژه‌ها در سطح بسیار گسترده‌ای برای پنهان‌سازی نیت و اغراض حقیقی خود نمودند» (سلگی، ۱۳۹۱: ۳۲).

## ۶. مبانی نظری

۱- Hard war

۲- Soft war

۳- Psychological operation

با جستجو و کنکاش در منابع مرجع و معتبر علمی غرب نظیر دیکشنری آزاد<sup>۱</sup>، دایره المعارف بریتانیکا<sup>۲</sup> و دانشنامه آزاد ویکی پدیا<sup>۳</sup> مشاهده می شود که تا کنون هیچ مطلبی در ارتباط با تغییر راهبردی غرب و پیگیری این راهبرد از طریق آثار پویانمایی ارائه نگردیده است. غرب همواره منافع خود را با نظام نوپای انقلاب اسلامی در تناقض آشکار دیده و از هیچ کوششی جهت براندازی این نظام مقدس و تغییر افکار و اعتقادات مذهبی مردم، فروگذار نکرده است. از آنجا که عرصه سینما و پویانمایی دارای قابلیت ها و ظرفیت های فراوانی به جهت تأثیرگذاری بر افکار و اذهان است، مورد توجه سلطه گران قرار گرفته است. در واقع باید اذعان نمود از نظر پیشینه و چارچوب نظری، بسیاری از واژه ها و مفاهیم مورد استفاده، در بیانات رهبر معظم انقلاب اسلامی امام خامنه ای (مد ظله العالی) به کار رفته و استفاده گردیده است. ایشان سالیان متمادی خطر هجوم دشمن بر افکار و اذهان مردم را با تعابیر مختلفی نظیر ناتوی فرهنگی، تهدید نرم، و شیخون فرهنگی به همگان گوشزد نموده اند. ایشان وجود جنگ نرم و چرایی آن را بدین صورت در فرمایشات خود بیان فرموده اند: «جنگ نرم، راست است، این یک واقعیت است، یعنی الان جنگ است، البته این حرف را من امروز نمی زنم، من از بعد از جنگ - از سال ۶۷ - همیشه این را گفته ام» (امام خامنه ای، ۱۴/۶/۱۳۸۸).

## ۶-۱. امپریالیسم و سلطه

لغت امپراطوری با قدرت و زور همراه است. لغت مستکبر هم از این کلمه نشأت می گیرد. «امپریالیسم اندیشه ای است که از رابطه سلطه حکایت دارد؛ سلطه ای که خواه باز و روشن و در قالب حاکمیت سیاسی مبتنی بر زور و برخلاف اراده و رضایت مردم تابع به دست آمده باشد، و خواه به شکل ضمنی و بدون بهره گیری از سازمان سیاسی، چنان مهار و قید و بندی بر مردم یک قلمرو تحمیل کند که فعالیت آنان را به مقتضای تأمین نیازها و منافع نظام حاکم شکل دهد» (امیری، ۱۳۸۸: ۱).

۱- Free Dictionary

۲- Encyclopedia Britannica

۳- Wikipedia. The free Encyclopedia



نظام سلطه با در اختیار داشتن قدرت و ثروت جهانی و همچنین با انحصار جهانی سینمای هالیوود، امپریالیسم رسانه‌ای را در جهان حاکم کرده است که با سلطه انحصاری محصولات فرهنگی خود، امپریالیسم فرهنگی را پدید آورده است. این سلطه منجر به از بین رفتن فرهنگ بومی هر کشور می‌گردد و در بستر جنگ نرم و تغییر ارزش‌ها و باورها، به تغییر نظام سیاسی حاکم در کشور هدف منجر می‌شود. قدرت‌های سلطه‌گر برای تحقق اهداف خود به کارکرد مؤثر فیلم و صنعت پویانمایی توجه ویژه‌ای دارند. آنان در ساخت این سریال‌ها و پویانمایی‌ها، حقایق را در ذهن مخاطبان خود وارونه یا تحریف شده جلوه می‌دهند. فیلم‌ها و پویانمایی‌های ساخته شده توسط نظام سلطه با شکل‌دهی افکار و اذهان کودکان که مخاطبان اصلی این سریال‌ها می‌باشند، منجر به تخریب باورها و عقاید و فرهنگ عمومی یا ملی می‌گردند. رهبر معظم انقلاب در مورد سلطه‌جویی امپریالیسم و دفاع از ارزش‌ها و مبانی انقلاب اسلامی، چنین بیان می‌دارند: «نفی استثمار، نفی سلطه‌پذیری، نفی تحقیر ملت‌ها از جانب قدرت‌های سیاسی دنیا، نفی وابستگی سیاسی، نفی نفوذ و دخالت قدرت‌های مسلط و نفی سکولاریزم اخلاقی و اباحه‌گری، نفی‌های قطعی جمهوری اسلامی می‌باشند» (سخنرانی سال ۱۳۸۷ در جمع نخبگان و دانشجویان).

امروزه ممکن است که شکل سنتی استعمار بر سرزمین‌ها تمام شده باشد اما در سایر اَشکال آن، اعم از سلطه سیاسی و اقتصادی و فرهنگی ادامه دارد. استعمارگران دریافته‌اند که با قدرت سلاح و زور اسلحه، اهدافشان در همه جای دنیا محقق نمی‌گردد. اگرچه ملت‌های آزاده طلب هرگز در برابر زور سلاح و سرنیزه سر تسلیم فرود نمی‌آورند، و ممکن است استعمار ظاهراً سرزمین آنان را تصاحب کند، ولی قلب و روح آنان با سلطه و سلطه‌گری مخالف است. پس سلطه‌جویان به فکر نفوذ و تسخیر قلب و ذهن ملت‌ها برآمده‌اند. آنان دریافته‌اند که از سنین کودکی و خردسالی و بوسیله فیلم‌ها و پویانمایی‌ها و بازی‌های کامپیوتری اهداف خود را در اذهان کودکان ما نهادینه سازند. سلطه‌جویان راهبرد خود را از تغییر فلسفه و دیدگاه کودکان این مرز و بوم آغاز کرده‌اند و آن را در قالب پویانمایی‌هایی چون "اژدهاسواران" به کودکان و به صورت غیرمستقیم دیکته می‌کنند.

## ۶-۲. تبدیل جنگ سخت و جنگ نرم

جنگ و درگیری از آغاز خلقت، همراه انسان بوده است. جنگ‌های اولیه پیش از تاریخ، بر سر غذا و نیازهای اولیه بود. با اختراع باروت و سلاح گرم، شیوه نزاع و درگیری متحول شد. در زبان لاتین اصطلاح جنگ نرم در برابر جنگ سخت بکار رفته است. جنگ نرم استفاده طراحی شده از تبلیغات و ابزارهای مربوط به آن، برای نفوذ در مختصات فکری دشمن با توجه به شیوه‌هایی است که موجب پیشرفت مقاصد ملی مجری شود. امروزه اگرچه ماهیت ظاهری جنگ به دلیل هزینه و مدت زمان زیاد و اتلاف نیروی انسانی دچار تغییر و تحول شده ولیکن ماهیت ذاتی آن بدون تغییر باقی مانده است. در عصر مدرن جنگ‌های فرهنگی، جنگ‌های فضایی، جنگ اطلاعاتی و جنگ‌های نامتقارن، شیوه‌های نوین منازعه می‌باشند. جنگ، مرحله‌ای و دنباله‌ای از سیاست است و به خودی خود وجود خارجی ندارد. این نظریه سنگ بنای اندیشه نظامی و جنگی غرب است. غرب این نکته را دریافته که در صورت تسخیر قلب و ذهن ملت‌ها به راحتی می‌تواند اهداف سلطه‌جویانه خود را پیاده کند و دیگر نیازی به درگیری فیزیکی با جوامع نیست. پس برای نیل به این هدف از ابزار رسانه، سینما، و پویانمایی بیشترین بهره را می‌برد. «غربی‌ها به خوبی دریافته‌اند که تحقق اهداف استعمار گرایانه آنان در پیروی از شیوه‌های نرم تقابل می‌باشد تا از آن طریق بتوانند با بسیج همه امکانات خود، گروه‌های هدف را وادار به پذیرش خواسته‌های خود نمایند.» (سلگی، ۱۳۹۱: ۲۵).

فرهنگ هر کشور به همان میزان که دافعه دارد، می‌تواند جاذبه هم داشته باشد. «قدرت نرم است که می‌تواند جلوه مثبتی از فرهنگ و سیاست کشورها در اذهان جهانیان اتخاذ کند. هدف مستقیم در قدرت نرم، تأثیر باورهاست و برای این کار باید روحیه جنگیدن را در دشمن از بین برد» (نای، ۲۰۰۴: ۹-۱۳).

در دین مبین اسلام، دفاع از فرهنگ و آب و خاک بسیار با اهمیت جلوه‌گر شده و بر همین مبنا در نظام جمهوری اسلامی نیز دفاع از میهن و فرهنگ واجب شمرده شده است. مقام معظم رهبری در فرمایشات خود در این باره چنین ذکر می‌کنند: «دفاع جزئی از هویت یک ملت زنده است، هرملتی که نتواند از خود دفاع کند زنده نیست، هرملتی که به فکر دفاع از خود نباشد در واقع زنده نیست؛ هرملتی که اهمیت دفاع را درک نکند به یک معنا زنده نیست» (سخنرانی سال

۱۳۸۷ در جمع نخبگان و دانشجویان).

### ۶-۳. صنعت پویانمایی ابزار سلطه<sup>۱</sup>

در زبان فارسی، مترادف کلمه انیمیشن؛ واژه‌های جان‌انگاری، پویانمایی، و تصویر متحرک، معادل‌سازی شده است. بنا به شواهد و تصاویری که از نقوش غارها به دست آمده، انسان اولیه از همان ایام نخست، آرزوی تسخیر "جان" شکارش را از راه دور و از طریق سحر و نقاشی داشته است. «از زمانهای بسیار قدیم هنرمندان در تلاش بوده‌اند از طریق نقاشی و مجسمه‌سازی حرکت را به تصویر بکشند. در بررسی تصاویر دیوارهای غار آلتامیرا در اسپانیا که به سی هزار سال پیش برمی‌گردد، شواهدی به دست آمده که از این شیوه در تصویر کردن یک گراز وحشی با دو جفت پا استفاده شده است» (بکرمن<sup>۲</sup>، ۱۳۹۰: ۱۲). پاهای چندگانه این جانور مظهري از حرکت سریع نیستند، بلکه به خاطر تغییر عقیده هنرمند در تعیین مکان اندام در حال حرکت به این صورت درآمده و تداعی کننده حرکت هستند. پس در حقیقت، پویا نمایی ادامه دهنده ایده‌ای است که از عصر یخبندان آغاز شده است. این واژه در صنعت سینما به هر تولیدی که روی هر فریم (قاب تصویر) کار شود و فیلم‌برداری آن، فریم به فریم صورت گیرد معنا شده است. «آنچه مسلم است، عنصر اصلی تصاویر متحرک، عامل فیزیولوژیکی پایداری دید است. به عبارت دیگر، اگر تصویر جسمی از مقابل دیدگان ما عبور کند، شبکه چشم قادر است این تصویر را تا مدتی حفظ کند. بنابراین، با ظهور تصویر بعدی در مدت حفظ، دو تصویر در هم آمیخته می‌شوند و اگر تصاویر پیاپی و منظم از یک حرکت با شرایط فوق از مقابل چشمان ما بگذرند، این تصاویر و اشیاء، حرکت را القا خواهند کرد» (سولومون<sup>۳</sup>، ۱۹۸۹: ۸).

در تعریفی دیگر، پویانمایی به هر نوع اثر سینمایی گفته می‌شود که به روش تک فریم با استفاده از نقاشی و عروسک یا اشیاء و مواد مختلف نظیر آن ساخته شده باشد و مخاطب آن، کودک و نوجوان است. «آنچه از تعبیر سنتی پویانمایی فهمیده می‌شود، این است که پویانمایی،

۱- Kelly

۲- Bekerman

۳- Charles Solomon

اثری با مخاطب کودک و به‌عنوان پرکننده اوقات فراغت یا ذائقه آنان است» (ولز<sup>۱</sup>، ۱۹۹۸: ۳). امروزه هنر و صنعت اعجاب‌انگیز پویانمایی به دلیل استفاده از همه هنرها، قدرتش را در انتقال مفاهیم و اندیشه‌های گوناگون، بیش از پیش آشکار ساخته است. «پویانمایی هفت هنر را دربر دارد: نقاشی، مجسمه‌سازی، معماری، موسیقی، ادبیات، رقص و سینما از ترکیبات گوناگون این پدیده بشمار می‌روند» (جوهریان، ۱۳۷۸: ۱۳). قابلیت‌ها و جاذبه‌های متعدد صنعت پویانمایی سبب شده که سلطه‌گران از این هنر، جهت نیل به خواسته‌های خود و در قالب جنگ نرم بهره‌جویند. جنگ‌های امروزی دیگر تمامی ابعاد حیات ملت‌ها و جوامع را درگیر نمی‌کنند؛ بلکه مردم جنگ‌ها را صرفاً از دریچه رسانه درک می‌کنند. قرنی که ما در آن زندگی می‌کنیم، دوران تصویر است. باید به فرد زیاد تصویر بدسیم تا بفهمد. «دوره، دوره کانسپچوالیسم<sup>۲</sup> است. به دلیل بصری شدن معرفت بشر به دوره ایمیجینیشن<sup>۳</sup>، اصالت با مفهوم و کانسپت است. در این دوره در واقع کانسپچوال و کانسپچوالیزم به حوزه تلقی‌های تصویر برمی‌گردد و تغییر نگرش کودکان ما از طریق تصویر، بازیهای کامپیوتری و فیلم‌ها صورت می‌گیرد» (عباسی، ۱۳۹۲: راز).

## ۶-۴. هالیوود و ماهیت فراماسونی آن

در دنیای امروز، رسانه‌ها بیشتر از آنکه واقعیت را بازنمایی کنند، نوعی ابرواقعیت یا واقعیت تحریف‌شده را تولید کرده و دسترسی به واقعیت را هرچه بیشتر مشکل می‌سازند. در نظام سلطه، ارتباطات بر عکس تفسیر می‌شود. دین را ضد دین و خوب را بد جلوه می‌دهد و بالعکس. «فیلم‌های هالیوودی را می‌توان نمونه‌ای بارز از ساخت ابرواقعیت یا واقعیت تحریف‌شده به‌وسیله سینما دانست که در بسیاری از موارد، فرصت تفکر را از افراد گرفته و گفتمان مسلط تولید سینمای هالیوود را، هم می‌توان از منظر تلاش برای هژمونیک کردن ارزش‌های آمریکایی و سرمایه‌داری تحلیل کرد و هم از زاویه تلاش برای بازنمایی واقعیت در چهارچوب گفتمان منافع ملی آمریکا یا نظام سرمایه‌داری دید» (حسینی، ۱۳۹۱: ۱۵۹).

۱- Paul Wells

۲- Conceptualism

۳- Imagination

«سینمای هالیوود در جامعه‌پذیری سیاسی و انتقال معیارهای آمریکایی از نسلی به نسل دیگر، نقش بسیار مهمی ایفا کرده است. صنعت فرهنگی هالیوود، در حالت خاص و صنعت فرهنگی آمریکا در حالت عام، نقش بسزایی در بازتولید فرهنگ سیاسی مبتنی بر ارزش‌های آمریکایی دارند» (همان، ۱۳۹۱: ۱۵۹). برای نمونه، یکی از شرکت‌های هالیوودی که بنیان آن براساس دیدگاه‌های فراماسونری شکل گرفته، "والث دیزنی" است. این شرکت از شخصیت حیوان به‌عنوان جانشین انسان در پویانمایی خود استفاده کرد. از معروفترین و شناخته‌شده‌ترین این شخصیت‌ها "میکي موس" است. ماهیت فراماسونی این شرکت‌ها و گردآوردگان آن درصدد بوده‌اند تا با ساخت فیلم‌ها و پویانمایی‌هایی که برای قشر کودک و نوجوان ساخته می‌شود، سعی در جذب آنان به سمت فرهنگ غربی گردیده و در نهایت از این طریق، سلطه خود را بر جهان افزایش داده و مرز حاکمیت خود را از یک کشور به تمام جهان تسری دهند. «فراماسونری برای سلطه‌جویان بشری و سیطره بر اقتصاد، سیاست، فکر و فرهنگ جوامع شکل گرفته و به همین علت، دین و ایمان مذهبی را نمی‌پذیرد. این جریان با دین و دینداری به ستیز برمی‌خیزد و استحاله دینی جوامع را، راه سلطه بر آنها می‌داند» (سیلمانی امیری، ۱۳۹۲: ۲۸).

## ۷. پیشینه تحقیق

- نجف لک زایی (۱۳۸۹) در مقاله «انقلاب اسلامی و تکاپوهای سلطه‌گرایانه آمریکا» به دست‌آوردهای سیاسی انقلاب اسلامی ایران پرداخته و به بازخوانی این تجربه از منظر تحقق اهداف انقلاب اسلامی در سطح جهان اسلام و نظام بین‌الملل اشاره می‌کند و مهم‌ترین راه کار را، مبارزه با سلطه آمریکا در جهان امروز می‌داند. در این مقاله نگارنده سعی کرده است ضمن تحلیل چگونگی سلطه‌گرایی، راهبرد سلطه‌ستیزی را به مخاطبان ارائه دهد.

- محمد رضا شفیعی فر و همکاران (۱۳۸۹) نیز در مقاله «سیاست تعاملی ضد نظام سلطه» به «شاخصه‌های سیاست خارجی جمهوری اسلامی ایران و الگوی سیاست نوین، ضد نظام سلطه» اشاره کرده و تاکید دارد که این الگو، دارای شاخصه‌های برخاسته از دو رویکرد ایجابی و سلبی در برخورد با شرایط است. در این مقاله به بحث فرهنگی و سیاست ایالات متحده در ساخت پویانمایی‌ها پرداخته نشده است.

- محمدجواد رضانی (۱۳۸۸) در جستار «پیام مخفی و کاربردهای آن در پویانمایی» ضمن تعریف پیام و اشکال و تجلی آن در رسانه‌های مختلف، به صنعت پویانمایی و انتقال پیام توسط فیلم اشاره دارد. همچنین در این تحقیق به مخاطبان این پویانمایی‌ها که عمدتاً کودکان و نوجوانان می‌باشند، پرداخته شده و در ادامه، نگارنده، فرایند استفاده از پیام‌های فروآستانه‌ای در پویانمایی و تبعات استفاده از آن را از دیدگاه تبلیغات تجاری و حقوقی بررسی کرده است.

- غلامرضا سلگی (۱۳۹۱) در پژوهشی با عنوان «کالبدشناسی جنگ نرم بر اساس مدل کارکردی قدرت نرم» به مبحث جنگ نرم و مفاهیم مرتبط با آن پرداخته است. نویسنده با نگاهی متفاوت از قبل، به ارائه مفاهیم جدیدی نظیر «قدرت نرم مشروع و نامشروع» و «بازدارندگی نرم» می‌پردازد.

- محمد باقر بابایی (۱۳۹۱) در مقاله «چیستی قدرت فرهنگ و نقش آن در مانایی فرهنگ پاسداری» به بررسی نقش مهم فرهنگ در جهت‌دهی به رفتارهای سیاسی و اقتصادی و اجتماعی اشاره دارد و به دنبال پاسخ به این سؤال است که فرهنگ از چه هویتی برخوردار است و چگونه می‌توان با جهت‌دهی عناصر قدرت فرهنگی، مانایی فرهنگ پاسداری از انقلاب اسلامی را حفظ کرد.

## ۸. پویانمایی اژدهاسواران

"اژدها سواران"<sup>۱</sup> یکی از آثار سینمایی شرکت پویانمایی "دریم‌ورکس"<sup>۲</sup> است که با کیفیت و فن آوری بسیار بالا و تاثیرگذاری زیاد در مخاطب توسط شرکت مذکور، به کارگردانی "دین دیلویس"<sup>۳</sup> و "کریس سندرز"<sup>۴</sup> ساخته شده است. از دیگر ساخته‌های وی می‌توان به «لیلو و استیچ»<sup>۵</sup> اشاره کرد. اولین قسمت این مجموعه در ۲۶ مارس ۲۰۱۰ اکران شد. این پویانمایی بر

۱- نام لاتین این سریال چنین است: How to Train Your Dragon

۲- Dream Works Animation

۳- Dean DeBlois

۴- Chris Sanders

۵- Lilo & Stitch

اساس مجموعه ۱۱ جلدی «چگونه اژدهای خود را تربیت کنید» نوشته خانم "کرسیدا کاول"، نویسنده انگلیسی ادبیات کودک و نوجوان ساخته شد. هزینه ساخت این انیمیشن که هنوز هم ساخت قسمت‌های جدید آن ادامه دارد، بالغ بر ۱۶۴ میلیون دلار، یعنی برابر با کل بودجه فیلم و سریال‌سازی در صدا و سیما جمهوری اسلامی ایران در طی یک سال است. قسمت سوم این فیلم نیز در سال ۲۰۱۶ اکران خواهد شد. این سرمایه‌گذاری چشمگیر توسط نظام سلطه، خود دلیلی بر تغییر رویه نظام سلطه از جنگ سخت به جنگ نرم و سرمایه‌گذاری امپریالیسم در حوزه فیلم و صنعت پویانمایی و اثرگذاری بر مخاطبان اصلی پویانمایی ذکر شده - که کودکان و نوجوانان این مرز و بوم می‌باشند - است.

در پویانمایی اژدهاسواران از جدال بین انسان و موجودی بنام اژدها که دشمن اوست صحبت به عمل می‌آید. شخصیت اول فیلم، پسری لاغر اندام به نام هیکاپ<sup>۱</sup> است که در دوبله به زبان فارسی سکسکه معنی شده است. او به جای آنکه همچون سایر قهرمانان پیشین هالیوود مانند "آرنولد شوارتز زنگر" یا "بت من"، بازو و سینه ستبری داشته باشد، بالعکس جثه‌ای نحیف و ضعیف دارد.

«شخصیت یا انسان جدیدی که در این فیلم به‌عنوان هیکاپ برای نسل جدید به‌عنوان قهرمان معرفی می‌گردد، در مقابل آن انسان‌های پر عضله و نیرومندی که در فیلم‌های قبلی هالیوود معرفی می‌شود، شخصیتی است که مخاطب با او ارتباط کمی برقرار می‌کند، و بیشتر جذب شخصیت مقابل او، یعنی اژدها می‌گردد» (عباسی، ۱۳۹۲: برنامه راز). این مفهوم، همان معنای جنگ نرم است که در این پویانمایی به تصویر کشیده شده است. این پویانمایی با این دیالوگ‌ها و با یک موسیقی تاثیرگذار در مخاطب و فضایی رویایی و تکنیک پویانمایی پیشرفته آغاز می‌شود: اینجا یک سرزمین دور افتاده است. اینجا روستای منه... به روستای خیلی قدیمی، هفت نسل تا حالا اینجا زندگی کرده‌اند، روزها، ماهی‌گیری و شکار می‌رویم، از تنگ غروب شب نشینی می‌کنیم، تنها مشکل ما آفت‌ها هستند. آفت خیلی جاها، ملخ و موریانه و این جور چیزهاست ولی آفت اینجا اژدهاست....

۱- Hiccup

موضوع این انیمیشن به زمانی برمی گردد که گروهی از وایکینگها در یک روستا زندگی می کنند و تنها مشکل آنها، حمله اژدها به روستای آنهاست. پسر قبيله (هیکاپ) در صدد دوستی با دشمن یا اژدها بر می آید و با خطرناک ترین و ترسناک ترین اژدها طرح دوستی می ریزد. او سعی می کند اژدها را رام خود نماید و سوار بر او شود و از او کولی بگیرد. هیکاپ به اژدها که دیگر قادر به پرواز نیست کمک می کند تا پرواز کند. او برای اژدها دُمی درست می کند که اژدها با کمک پسر، قادر به پرواز می شود و فقط زمانی اژدها می تواند پرواز کند که پسرک سوار بر او شود. در ادامه داستان، هیکاپ برای اژدها دُمی مکانیکی درست می کند که بتواند خودش پرواز کند ولی همانطور که در فیلم می بینیم اژدها دم خود را شکسته و از هیکاپ می خواهد دوباره دُم قبلی را به او وصل کند و سوارش شود تا پرواز کند.

نکته دیگر آنکه، در این فیلم شاهد تبدیل قدرت سخت به قدرت نرم می باشیم. سلطه گران هالیوودی به این نتیجه رسیده اند که دیگر از طریق قدرت سخت افزاری، بسیاری از کارها پیش نمی رود و باید از طریق قدرت نرم افزاری به اهداف خود برسند و این همان فلسفه ای است که این فیلم از روی آن ساخته شد. اجداد و بزرگان هیکاپ با چماق اژدها را می کشتند، که در حقیقت همان معنای جنگ سخت است. هیکاپ وقتی موفق می شود اژدهای خود را بگیرد و رامش کند که با او دوست شده و دمش را ترمیم کند، و این همان معنا و مفهوم جنگ نرم است. آنها برای آنکه حرف خود را جهانی کنند به دنبال راهی برای تسخیر قلبها و ذهنهای کودکان هستند. در این پویانمایی شخصیت اول فیلم یا هیکاپ، خود را محور جامعه فرض کرده و در صدد پیدا کردن راه حل برای مشکل به وجود آمده در جامعه و مبارزه با اژدها بر می آید. این تفکر کاملاً منطبق با فلسفه و عقیده ماسونها است. «تفکر ماسونها که از آن با عنوان «حقیقت ماسونی» یاد می شود، تداعی کننده اومانیزم است که انسان را به جای خدا می نشاند. آدمی خود را محور عالم معرفی کرده و تنها عامل محدود کننده آزادی انسان را، رعایت آزادی سایر انسانها، آن هم نه به خاطر خدا، بلکه تنها به خاطر هموار شدن راه کامجویی بیشتر از لذتهای مادی و دنیوی می داند» (سلیمانی امیری، ۱۳۹۲: ۱۸).

در این فیلم کیفیت موسیقی و فضا سازیها و نشانه های تصویری، از مسائل قابل توجه دیگری است که صنعت هالیوود به مدد استفاده از این ابزارهای هنری، در نیل به مقاصد خود، از آنها بهره



می‌گیرد. برای مثال، صحنه‌ای در این فیلم وجود دارد که هیکاپ با اژدها دوست می‌شود. او به چشمان دشمن نگاه می‌کند و وقتی می‌خواهد حیوان را لمس کند، صورت خود را بر می‌گرداند. موسیقی بسیار تأثیرگذاری در این صحنه پخش می‌شود و این مفهوم القاء می‌گردد که با دشمنی که هیچ شناختی از او نداشته و به‌عنوان خطرناک‌ترین اژدها شناخته می‌شود، دوست می‌شود. از نظر علم زیباشناسی و روانشناسی، شخصیت هیکاپ یا پسر، در ذهن مخاطب نمی‌ماند، بلکه بر عکس، شخصیت اژدها یا همان دشمن در ذهن مخاطب جای می‌گیرد. او در صدد تسخیر قلب و فکر دشمن بر می‌آید. هیکاپ پس از برقراری اولین ارتباط، دُمی برای اژدها درست می‌کند. این دُم به گونه‌ای است که حتماً پسر بچه باید سوار اژدها شود و بدون پسر بچه اژدها نمی‌تواند پرواز کند. به این مفهوم در علم جامعه‌شناسی توسعه «اصل وابستگی متقابل» گفته شده، که در این فیلم به ساده‌ترین شکل ممکن نشان داده شده است. یک دشمن تسخیر می‌شود و کولی می‌دهد و فقط زمانی می‌تواند پرواز کند که دشمن سابق سوار او شده باشد و به‌صورت پدالی دُم این موجود را به حرکت در آورد. یعنی زمانی اژدها سود می‌برد که وقتی می‌خواهد پرواز کند حتماً باید کولی بدهد. در صحنه‌ای از فیلم، هیکاپ خطاهایی در پدال زدن انجام می‌دهد که منجر به کوبیدن اژدها به صخره‌ها می‌شود. اژدها هیچ راهی ندارد که درست پرواز کند مگر اینکه به هیکاپ سواری دهد. در قسمت‌هایی از فیلم نیز، زمانی نشان داده می‌شود که دو نفر بدون هم، بی پناه هستند. و اگر هیکاپ بتواند سوار شود، آن موقع اژدها و هیکاپ سقوط نمی‌کنند. در انتهای فیلم، اژدها که "خشم شب" نام دارد، دُم را به زمین می‌کوبد و می‌شکند، اما از هیکاپ می‌خواهد که دُم قبلی را بر روی تن او ببندد تا وقتی که می‌خواهد پرواز کند حتماً هیکاپ همراه او باشد. در حقیقت دشمن از او درخواست می‌کند اصل وابستگی متقابل را دوباره محقق کند. پویانمایی اژدهاسواران از روی این اندیشه ساخته شده که چگونه می‌توان با دشمنی که تاکنون با او سرسختانه می‌جنگیدیم، دوست شویم و به او مسلط گردیم و امروزه قسمت‌های جدیدی به آن اضافه شده و هنوز در حال ساخت است. آمریکا این هدف را دنبال می‌کند که چگونه در سطح جهان این فرهنگ را عمومی کند و به همه بفهماند که قدرت برتر و بالاتر اوست و هیچگاه نابود شدنی نیست. تا قبل از این پویانمایی، آمریکا با ساخت فیلم‌هایی که شخصیت اول آنها سوپرمن یا بت‌من بود، سعی در القای این معنی در ذهن کودکان داشت که سوپرمن، نابودشدنی نیست و به تبع آن،

آمریکا نیز هرگز نابود نخواهد شد. طراحان و فلسفه پردازان هالیوودی این راهبرد را ندارند که یک بار برای همیشه کاراکتر یا شخصیتی را طراحی کنند و کنار بگذارند، بلکه طی سال‌های مختلف آن را طراحی کرده‌اند و دائما قسمت‌های جدیدی را به فیلم‌ها و پویانمایی‌ها اضافه می‌کنند. در قسمت‌های بعدی پژوهش به آسیب‌شناسی این پویانمایی خواهیم پرداخت.

## ۹. محورهای القایی در پویانمایی اژدهاسواران

- در این پویانمایی تصویری از دنیا به کودک ارائه می‌گردد که جهان و هستی و دنیای اطراف توسط دشمن تهدید می‌شود و تو باید منجی باشی و عالم رانجات دهی! که این معنا همانا تداعی کننده اومانیسیم غربی است. در حالی که، در فرهنگ و اعتقادات اسلامی ما فردی از تبار صالحان و پیامبران (حضرت ولی عصر(عج)) را منجی و نجات دهنده جهان می‌دانیم. وجود چنین فیلم‌ها و انیمیشن‌هایی باعث پدید آمدن شک و تردید در صحت آیات قرآن و مبانی مذهبی ما در باب اعتقاد به منجی و نجات‌دهنده عالم، در ذهن کودکان می‌گردد. قدرت‌های سلطه‌جو و استعماری چون می‌دانند اعتقاد به منجی از اصلی‌ترین و تأثیرگذارترین باورها در همه ادیان توحیدی و علی‌الخصوص در ایرانیان شیعه است، سعی کرده‌اند به صورت مستقیم و غیرمستقیم در قالب‌های گوناگون چون ساخت پویانمایی‌هایی این چنین، اقدام به تخریب این باور و عقیده نمایند.

- خودمحوری و مورد توجه قرار گرفتن شخصیت انسان در این پویانمایی و ایجاد تفکری بر اساس انسان‌شناسی سرمایه‌داری و بر مبنای تعریف اومانستی و سوپراکتویستی از انسان. برای مثال، نشان دادن شخصیت اول فیلم یا هیکاپ به عنوان فردی که سنت‌های پدران و گذشتگان خود را قبول ندارد و با دشمن طرح دوستی می‌ریزد و نشان دادن این حقیقت که هر انسانی در عالم می‌تواند محور قرار گیرد و با کمک گرفتن از عقل خود به تنهایی، جهان را نجات دهد.

- ارائه تصویری از دنیا در این پویانمایی که بدون وجود خدا اداره می‌شود و در نتیجه، تخریب باور خداشناسی در ذهن کودکان.

- خدایی که در این پویانمایی و فیلم‌های مشابه هالیوودی آن دیده می‌شود، همان خدای

- ساعت ساز است که جهان و انسان را خلق کرده و دیگر کاری با آنها ندارد. در حالی که در فرهنگ و اعتقادات اسلامی، اعتقاد به خداوند یگانه و واحد، حاکم است.
- در این پویانمایی آموزش مذهب اباحه گری و لیبرالیستی نمایش داده می شود. در اصول مذهب لیبرالیستی، همه چیز مباح است و حلال و حرام نداریم، باید و نبایدی وجود ندارد، و همه چیز به خود انسان برمی گردد. آموزش چنین عقیده ای باعث از بین رفتن غیرت دینی و تعصب در کودکان می گردد. با تغییر این باورها در ذهن افراد، هنجارها تغییر می کند؛ خوب و بد ( که معنای آن نیز توسط نظام سلطه عوض شده)، جایگاه خود را از دست می دهند و اباحه گری رواج پیدا می کند.
- تصاحب قهرمانان ملی و وطنی با ارائه و ساخت قهرمانانی پوشالی و دروغین در قالب ساخت آثار پویانمایی همچون فیلم مذکور.
- قطع رابطه بین کودک و بزرگسال. به دیگر سخن آنکه، کودک بیاموزد که پدر و مادر نمی فهمند! درک من از آنها بالاتر است! من بهتر از بزرگترها و دیگران می فهمم. این عقیده منجر به قطع رابطه کودک با پدر و مادر از خرد سالی و موجبات گسست نظام خانوادگی را فراهم می آورد.
- ایجاد روحیه تهور و بی باکی در کودکان که در این پویانمایی به نمایش گذارده می شود. خرد سال به این نتیجه می رسد که با عقل خود می تواند بهترین راه برای نجات جامعه پیدا کند و بی پروا سوار بر اژدهای شیطانی «نفس» خواهد شد.
- نشان دادن حرکات رقص و صحنه های آوازخوانی توسط هیکاپ و دوستانش در این پویانمایی از آسیب های رفتاری دیگری است که باید به آن توجه کرد. برای مثال نشان دادن صحنه هایی در فیلم که هیکاپ و معشوقه اش، هر دو بر مرکب اژدها سوار شده و درحال پرواز می باشند. فیلم ساز با استفاده از موسیقی و آهنگ بسیار تأثیرگذار و جلوه ها و افکت های بصری و سینمایی، قابلیت اثربخشی این صحنه را صدچندان کرده است.
- در این پویانمایی، شخصیت های زن لباس مناسبی ندارند. طراحی اندام به گونه ای صورت گرفته که عامدانه سعی در تهییج ذهن کودک دارد. درحالی که در فرهنگ قرآنی و اسلامی، به زنان مومن توصیه می شود که اندام خود را با لباس مناسب پوشیده تا مانع تهییج احساسات

نامحرمات گردند. در این پویانمایی، انواع اظهارات عشقی و جنسی که با فرهنگ اسلامی ما مطابقت ندارند نشان داد می‌شود.

– ارائه تصویری از دنیا در آخر فیلم به نام «روایهای آمریکایی»<sup>۱</sup> (شهر امیدها و آرزوها) که نشان‌دهنده سرزمین موعود و کشور ایالات متحده است. این تصویر، خود زمینه‌ساز مهاجرت افراد جامعه در بزرگسالی به سمت تمدن غرب می‌گردد. سلطه‌گران و سرمایه‌داران صهیونیستی با القای چنین تصویری سعی در تغییر ذهنیت کودکان نسبت به بلاد و سرزمین و آب و خاک ملی و میهنی دارند. در نتیجه چنین تفکری، کودکان فرهیخته و نخبه ایرانی در بزرگسالی بدون هیچ مقاومتی جذب فرهنگ و تمدن غربی می‌شوند و ناخواسته در دامان غرب قرار می‌گیرند. پدیده فرار مغزها و گرایش به فرهنگ غربی یکی از نتایج نمایش چنین پویانمایی‌هایی می‌باشد. در جدول (۱) انواع محورهای القایی پویانمایی اژدهاسواران نمایش داده شده است.

جدول ۱- محورهای القایی پویانمایی اژدهاسواران

تخریب باور خداشناسی و اعتقادات توحیدی در اذهان کودکان	محورهای القایی در پویانمایی اژدهاسواران
تخریب باور و عقیده به منجی (حضرت ولیعصر(عج))	
ایجاد شک و تردید در صحت آیات و مبانی مذهبی کودکان	
آمورش مذهب اباحه‌گری و لیبرالیستی	
تصاحب قهرمانان ملی و اسطوره‌ای	
ایجاد تفکری بر اساس انسان‌شناسی کاپیتالیستی و خودمحوری در کودکان	
ارائه تصویری رویایی از جهان غرب در این پویانمایی	
ایجاد روحیه تهور و بی‌باکی در کودکان	
نشان دادن انواع اظهارات عشقی و جنسی و حرکات رقص و آواز در این پویانمایی	
زمینه‌سازی جهت گرایش کودکان به سمت فرهنگ غربی و در نتیجه، مهاجرت آنان به غرب	

۱- American dream

عدم پوشش مناسب جهت شخصیت‌های زن و طراحی عامدانه نمایش اندام انسانی در این پویانمایی	
---	--

## ۱۰. نتیجه‌گیری

در یک جامعه، تعاریف تعیین‌کننده وضعیت هر موضوع می‌باشند. در صورتی که این تعاریف در یک جامعه عوض شود، همه چیز تغییر خواهد کرد. این تعاریف چنانچه در قالب هنر و صنعت پویانمایی و از دوران کودکی به فرد آموزش داده شود، می‌توانیم فکر و ایده خود را در جامعه رواج دهیم.

در فرهنگ غربی، شخص اصالت پیدا کرده و به انسان در مقابل خدا موجودیت می‌دهد. در این تفکر، انسان، آفریدگار قلمداد می‌گردد. در مقابل این عقیده، تفکر دینی ما چنین اعلام می‌دارد که: «هُوَ الْأَوَّلُ وَالْآخِرُ وَالظَّاهِرُ وَالْبَاطِنُ» خداوند اول و آخر همه چیز است و از همه چیز مخفی‌تر و ظاهرتر است. فرهنگ غربی، برعکس فرهنگ و هنر اسلامی که تلاش بر رفاقت با انسان و محیط پیرامون خود دارد، بر سیطره بر انسان و طبیعت تاکید دارد و به انس و رفاقت با انسان نمی‌پردازد. غرب از همه ابزارها مانند پول یا علم و هنر و سیاست جهت گسترش قدرت و تسلط و سیطره خود بر جهان استفاده می‌کند. هنر، یکی از این اسباب قدرت است که چون با روح و جان افراد ارتباط مستقیم و تنگاتنگی دارد، می‌تواند بیشترین اثرگذاری را دارا باشد. همچنان که اگر قلب و ذهن کسی را به تسخیر درآوریم، جان و روحش را هم از آن خود خواهیم کرد، هنر نیز قلب‌ها را تسخیر می‌کند. غرب از این ابزار در قالب سینما و پویانمایی و آن هم به جهت تغییر باورهای نسل کودک و نوجوان ما برای نیل به خواسته‌های خود؛ یعنی سیطره همه‌جانبه استفاده کرده و کاری می‌کند که مردم و نوجوانان، خود با پای خود جذب فرهنگ غربی شوند. صنعت سینما و پویانمایی با توجه به این که از همه عوامل تصویری و بصری استفاده می‌کند بیشترین تأثیر را در القای این معانی دنبال می‌کند.

یافته‌های پژوهش، حاضر حاکی از آن است که سلطه‌جویان برای نیل به اهداف خود و به جهت آنکه حرف خود را جهانی کنند، بدنبال تسخیر قلب‌ها و ذهن‌های ملت‌های دیگر می‌باشند. آنان از طریق ابزار رسانه و صنعت سینما و پویانمایی و امروزه از طریق بازیهای

کامپیوتری، شخصیت انسان کامل را مطابق با فرهنگ غربی تعریف کرده و آن را می‌پروراند. آنان سعی می‌کنند این آموزش را در سطح جهان به یک فرهنگ عمومی تبدیل کنند و به بقیه ملت‌ها ثابت کنند که آمریکا نابود شدنی نیست و قدرت برتر باقی خواهد ماند. در حقیقت، آنان از طریق ابزار هنر و صنعت پویانمایی به دنبال تداوم سلطه و سیطره جهانی خود می‌باشند و از آنجا که مخاطبان این سریال‌ها و پویانمایی‌ها قشر زیادی از کودکان و نوجوانان می‌باشند، نمایش این سریال‌ها مستقیماً در ذهن و فکر آنان تأثیر می‌گذارد. سلطه‌گران با ساخت چنین پویانمایی‌هایی به دنبال تغییر در هنجارهای اجتماع هستند. آنان دیگر از طریق جنگ سخت، این راهبرد خود را دنبال نمی‌کنند، بلکه از طریق تولید آثار سینمایی همچون پویانمایی اژدهاسواران، سعی در القای مفاهیم مورد نظر خود دارند. ایجاد امپریالیسم رسانه‌ای و تسلط بر سینمای هالیوود، جاذبه‌های هنری و تصویری صنعت پویانمایی و سرمایه‌گذاری چشمگیری که سلطه‌گران در تولید سریال مذکور انجام داده‌اند، از عواملی است که مبین تغییر رویه نظام سلطه از جنگ سخت به جنگ نرم است و سؤال اول پژوهش را پاسخ می‌دهند. در ارتباط با سؤال دوم پژوهش با توجه به مباحث مطرح شده در پژوهش باید اذعان کرد، نظام سلطه از تغییر راهبرد خود از جنگ سخت به جنگ نرم در این پویانمایی و فیلم‌های مشابه به دنبال القای مفاهیمی چون جهانی شدن، نابود نشدن کشور آمریکا و ماندگاری آن، تغییر باورهای ملی و مذهبی کودکان و نوجوانان که در نهایت منجر به تسخیر قلب و ذهن ملت‌ها می‌گردد و نشان دادن کشور آمریکا به عنوان ابرشهر و کشور آرزوها و آمال می‌باشد.

## فهرست منابع

۱. قرآن کریم.
۲. موسوی خمینی، روح الله (۱۳۷۰). صحیفه نور. تهران: موسسه تنظیم و نشر آثار امام خمینی، ج ۱۱.
۳. خامنه‌ای، سیدعلی (۱۳۸۷). دیدار جمعی از نخبگان و دانشجویان دانشگاه ها، ۷/۷/۱۳۸۷ سایت [www.leader.ir](http://www.leader.ir)
۴. امیری، حشمت (۱۳۸۸). سلطه فرانویین فرهنگی. مجله پژوهش فرهنگی. سال ۱۲، دوره ۳، شماره ۸.
۵. اعرابی، سید محمد (۱۳۸۲). مدیریت استراتژیک. انتشارات دانشگاه علامه طباطبایی.
۶. بکرمن، هوارد (۱۳۹۰). همه چیز در باره انیمیشن. ترجمه: فرناز خوشبخت و همکاران. تهران: سوره مهر، چاپ اول.
۷. حسینی، سید مجید (۱۳۹۱). فیلم و تحول در فرهنگ سیاسی. فصلنامه سیاست، مجله حقوق و علوم سیاسی. دوره ۴۲، شماره ۱.
۸. جاسمی، محمد و جاسمی، بهرام (۲۵۳۷). فرهنگ علوم سیاسی (الف - خ). تهران: گوتبرگ، چاپ اول.
۹. جواهریان، مهین (۱۳۷۸). تاریخچه انیمیشن در ایران. نشر دفتر پژوهشهای. تهران: چاپ اول.
۱۰. جنیدی، رضا (۱۳۸۹). تکنیک‌های عملیات روانی و شیوه‌های مقابله. مشهد: آستان قدس رضوی. شرکت به نشر.
۱۱. دهخدا، علی‌اکبر (۱۳۷۳). لغت‌نامه، دوره جدید. تهران: مؤسسه چاپ و انتشارات دانشگاه تهران.
۱۲. رستگار فسایی، منصور (۱۳۸۳). حماسه رستم و سهراب. تهران: انتشارات جامی.
۱۳. رحمان سرشت، حسین (۱۳۸۳). مدیریت راهبردی استراتژیک در اندیشه نظریه پردازان. انتشارات دانشگاه علامه طباطبایی، چاپ اول.
۱۴. زر شناس، شهریار (۱۳۸۷). تحلیل مؤلفه‌ها و نسبت مدرنیته، لیبرالیسم و کاپیتالیسم و گذار تمدنی انقلاب اسلامی از آنها. نشر سوره، ویژه‌نامه سی‌امین سالگرد انقلاب.

۱۵. سلیمانی امیری، جواد (۱۳۹۲). ماهیت جریان فراماسونری. *مجله معرفت*. سال ۲۲، شماره ۱۸۴.
۱۶. سیونگ یو، دال (۱۳۸۷). خاورمیانه؛ عرصه رویارویی گفتمان سلطه‌جویی و گفتمان سلطه‌ستیزی. *مجله تخصصی راهبرد*. مرکز تحقیقات استراتژیک، شماره ۴۸.
۱۷. سلگی، غلامرضا (۱۳۹۱). کالبد شکافی جنگ نرم بر اساس مدل کارکردی قدرت نرم، *دوفصلنامه علمی پژوهشی پاسداری فرهنگی انقلاب اسلامی*. دانشکده علوم انسانی و قدرت نرم دانشگاه افسری و تربیت پاسداری امام حسین (ع)، پاییز و زمستان، شماره ۶.
۱۸. شوالیه، ژان و گریبان، آلن (۱۳۸۸). *فرهنگ نمادها*. ترجمه: سودابه فضائلی. تهران: نشر جیحون، چاپ ۳.
۱۹. عباسی، حسن، (۱۳۹۲). *برنامه ۲۱ راز، شبکه چهار صدا و سیمای جمهوری اسلامی ایران*. سایت [www.irib.ir](http://www.irib.ir).
۲۰. فرهی، برزو (۱۳۸۶). تعامل سند چشم‌انداز نظام با نقشه مهندسی فرهنگی. *ماهنامه مهندسی فرهنگی دانشگاه امام حسین (ع)*. سال اول، شماره ۸ و ۹.
۲۱. فنیچ، کریستوفر (۱۳۷۸). *انیمیشن*. ترجمه: محسن غفرانی. نشر دنیای تصویر، تهران: چاپ اول.
۲۲. کبیر، یحیی (۱۳۸۴). *انسان‌شناسی در مکتب صائِن الدین ابن ترقه*. انتشارات مطبوعات دینی، چاپ اول.
۲۳. کینگز برگ، آیدا (۱۳۷۹). *فرهنگ کامل فیلم*. ترجمه: رحیم قاسمیان، تهران: سازمان تبلیغات اسلامی، حوزه هنری.
۲۴. مطهری، مرتضی (۱۳۶۲). *انسان کامل*. دفتر نشر فرهنگ اسلامی.
۲۵. موحدی، محسن (۱۳۸۸). *راهبردها و راهکارهای رسانه‌ای انس با قرآن در شرایط جنگ نرم*. مطالعات قرآن و حدیث، سال ۳، شماره اول، پیاپی ۵.
۲۶. مکارم شیرازی، ناصر (۱۳۹۰). *قران حکیم و شرح آیات*. قم: انتشارات تابان.
۲۷. منصوری (۱۳۸۵). *خلیل، نگاهی به استتقال سیاسی از منظر قرآن*. سایت [www.somamus.com](http://www.somamus.com)



۲۸. نقی‌زاده، حسین (۱۳۸۷). آسیب‌ها در پویانمایی‌های غربی. سوژه‌های سخنرانی - مبلغان، شماره ۹۹.

۲۹. هال، جیمز (۱۳۸۰). فرهنگ نگاره‌ای نمادها در هنر شرق و غرب. ترجمه: رقیه بهزادی، تهران: انتشارات فرهنگ معاصر.

۳۰. Chandler, Alfred. D. (۱۹۶۲). **Strategy and structure**. Massachusetts. Them.I.T. Press.
۳۱. Solomon, Charles. (۱۹۸۹). "Enchanted drawings: the History of Animation", Performing Arts, US.
۳۲. Wells, Paul. (۱۹۹۸). "Understanding Animation". London: Routledge.
۳۳. Nye, Joseph. (۲۰۰۴). "Soft Power", Public Affairs
۳۴. Kelly, Paul. (۲۰۰۲). **Soft Power for Hard Heads**. The Weekend Australian, No. ۸ (June)