

## بازنمایی مضامین مذهبی در انیمیشن\* با بررسی الگوهای به کار گرفته شده در آثار ژاپنی

سعیده سادات موسوی\*\*<sup>۱</sup>، سید سعید احمدی زاویه<sup>۲</sup>، محمدرضا حسنائی<sup>۳</sup>

۱. دانشجوی دکتری پژوهش هنر، دانشگاه هنر، تهران، ایران.
  ۲. دانشیار گروه پژوهش هنر، دانشگاه هنر، تهران، ایران.
  ۳. دانشیار گروه انیمیشن، دانشگاه هنر، تهران، ایران.
- تاریخ دریافت: ۱۳۹۲/۱۲/۲۶، تاریخ پذیرش: ۱۳۹۳/۱۲/۱۶

### چکیده

نگارندگان در این مطالعه بر آن‌اند تا به بررسی ویژگی‌های در داستان‌های کمیک و انیمیشن‌های ژاپنی (مانگا و انیمه) بپردازند؛ آثاری که دارای کیفیت دینی‌اند و توانسته‌اند به تولید انیمیشن‌هایی با مضمون مذهبی منجر شوند؛ انیمیشن‌هایی که نه تنها آموزنده، بلکه سرگرم‌کننده و پرمخاطب نیز بوده‌اند. از این رو، این آثار در چارچوب نظریه رمزگذاری/رمزگشایی استوارت هال مطالعه شده‌اند. در این مطالعه نشان داده می‌شود که در روند به کارگیری مضامین دینی در تولید انیمیشن، برخی هنرمندان و کارگردانان تلاش می‌کنند تا جهان‌بینی و ارزش‌های مورد قبول خود یا جامعه را به مخاطب منتقل کنند؛ در حالی که این امکان وجود دارد که برداشت مخاطب از پیام اثر متفاوت از آن چیزی باشد که مورد نظر تولیدکنندگان بوده است. از سوی دیگر، با توجه به غنای واژگان و مضامین دینی، این امکان نیز فراهم آمده است تا المان‌های مذهبی در آثار غیردینی صرفاً با هدف سرگرم‌کننده ساختن اثر به کار روند؛ اما به خوانش دینی آثار منجر شده است. نگارندگان در این تحقیق بر آن‌اند، با تکیه بر نظریه دریافت مخاطب، به معرفی الگوهای تازه برای به تصویر کشیدن ایده‌های مذهبی در انیمیشن بپردازند. بنابراین، این مطالعه می‌تواند به عنوان مقدمه‌ای بر به کارگیری روش‌های جدید در تصویرپردازی مذهبی در صنعت انیمیشن کشور در نظر گرفته شود.

واژه‌های کلیدی: انیمه، انیمیشن، ژاپن، دین، مانگا.

\* این مقاله برگرفته از پایان‌نامه دکتری نگارنده اول است با نام «بررسی تطبیقی سیاست‌های رسانه‌ای در صنعت انیمیشن ایران و ژاپن» با راهنمایی نگارنده سوم و مشاوره نگارنده دوم، در دانشگاه هنر.

\*\* نویسنده مسئول: تلفن: ۰۹۱۲۳۹۸۷۶۶۳، نمابر: ۰۰۲۱-۴۴۲۶۳۳۱۴، E-mail: saisimo@yahoo.com

## مقدمه

تحلیل مقصود خود یا برتری مخاطب در تعبیر پیام یا سلطه متن، به دو لحظه تعیین کننده در هر تبادل ارتباطی تأکید می‌ورزد: لحظه رمزگذاری پیام و لحظه رمزگشایی از آن - که به عقیده هال در این دو لحظه معنای پیام یا متن دست‌خوش دخالت انسان می‌شود (Hall, 1980: 128).<sup>۷</sup> از این دیدگاه، اگرچه آثار انیمیشنی به میزان زیادی منعکس کننده آرا و عقاید پدیدآورنده‌های خودند، تأکید بیش از اندازه بر مقصود مؤلف در جریان انتقال پیام می‌تواند به برداشت غیرواقع‌گرایانه‌ای از مخاطب به‌عنوان دریافت‌کننده صرف منجر شود.

در سال‌های اخیر، انیمیشن یکی از مهم‌ترین ابعاد سیاست‌های فرهنگی جمهوری اسلامی ایران بوده است.<sup>۸</sup> در این زمینه، تلاش تهیه‌کنندگان در جهت تولید انیمیشن‌های مذهبی‌ای بوده است که منتقل‌کننده ارزش‌های اسلامی و نیز باورهای ملی به مخاطبان خود باشد. اما همین جهت‌گیری در نظام تولید، صنعت انیمیشن ایران را با چالش بزرگی مواجه کرده است، زیرا تأکید بیش از اندازه در بیشتر این تولیدات بر صرف انتقال پیام موجب شده است که اغلب آن‌ها فاقد جذابیت و کشش لازم برای جذب دامنه گسترده‌ای از مخاطبان باشند. با در نظر گرفتن تفاوت‌های دینی و فرهنگی موجود میان دو کشور ایران و ژاپن، نگارندگان در تحقیق حاضر کوشده‌اند، با معرفی روش‌های متنوع نمایش ایده‌های مذهبی در انیمیشن‌های ژاپنی، به بررسی برخی از علل موفقیت این انیمیشن‌ها در حفظ و انتقال مفاهیم دینی به مخاطبان بپردازند و از این رهگذر امکانی را برای بررسی روش‌های جدید تولید انیمیشن مذهبی با تکیه بر نقش تعبیری مخاطب فراهم آورند.

شایان ذکر است که این مطالعه با رویکردی تحلیلی نسبت به روش‌های مفهومی و بصری انتقال پیام در مانگاها و انیمه‌های ژاپنی به رشته تحریر درآمده است؛ از این رو، مقایسه ساختاری نظام سرمایه‌گذاری و تولید انیمیشن در ژاپن و ایران، که خود بحث گسترده‌ای است، خارج از حوزه این تحقیق است. همچنین، معرفی آثار مذهبی گروه اوم<sup>۹</sup> در این مطالعه، که بدون شک اهداف آن با اهداف جمهوری اسلامی ایران در تولید انیمیشن‌های مذهبی درخور مقایسه نیست، فقط برای نشان دادن جایگاه رسانه‌های مانگا و انیمه در اشاعه باورهای فرقه‌ای در جامعه ژاپن بوده است.

در ژاپن طراحی داستان‌های مصور، به‌عنوان سنت هنری، حداقل به قرن دوازدهم میلادی بازمی‌گردد.<sup>۱</sup> این گونه هنری در طی قرن‌های متمادی به‌صورت بسیار گسترده‌ای در میان اقشار جامعه این کشور محبوب بوده است. مانگا<sup>۲</sup> (مجموعه‌های داستانی تصویری) و انیمه<sup>۳</sup> (مجموعه‌های متحرک‌سازی شده که معمولاً بر مبنای مانگاها یا پُرطرفدار تولید می‌شوند) اگرچه در جایگاه نخست در دسته سرگرمی‌ها قرار می‌گیرند، ممکن است، گذشته از کاربردهای علمی و آموزشی، همچون ابزاری قدرتمند برای تبلیغ آرای دینی و مذهبی نیز به‌کار گرفته شوند.

جامعه ژاپن به‌طور پیش‌فرض جامعه‌ای غیرمذهبی در نظر گرفته می‌شود. بیشتر مردم ژاپن خود را منحصرأ پیرو یک دین یا آیین خاص نمی‌دانند، بلکه از آمیزه‌ای از مذاهب مختلف در هیئتی تلفیقی پیروی می‌کنند. اگرچه آیین‌های بودیسم، شینتو، و کنفوسیونیسیم به اعتقادات مردم این کشور در مورد مرگ و زندگی، اخلاقیات، و جهان‌شناسی شکل داده‌اند، عامه مردم ترجیح می‌دهند از این باورها با عناوینی نظیر سنت، عقل سلیم<sup>۴</sup> یا ژاپنی‌بودن<sup>۵</sup> به‌جای چیزی نظیر دین یاد کنند. در چنین جامعه‌ای و در عصری سکولار، مانگا و انیمه، به‌منزله رسانه، برای حفظ و انتقال اطلاعات مذهبی به مردمانی که ارتباط خود را با سنت‌های دینی از دست داده‌اند به‌کار می‌رود.

انیمیشن رسانه‌ای است با طیف گسترده‌ای از مخاطبان، که بخش اعظم آن‌ها را جوانان تشکیل می‌دهند؛ در نتیجه، این رسانه می‌تواند در انتقال آرا و عقاید خاص به اجتماع نقش بسیار قدرتمندی ایفا کند. به‌منظور درک و ارزیابی صحیح میزان تأثیر و نفوذ این رسانه بر مخاطبان، شناخت ماهیت حقیقی این انتقال ضروری است. تأکید بیش از اندازه بر هدف و مقصود پدیدآورنده یا کارگردان در تحلیل محصولات انیمیشنی و ارزیابی آن‌ها، تنها از نظرگاه مؤلف، موجب خواهد شد که نقش پویای مخاطب در دریافت و تعبیر پیام اثر نادیده گرفته شود. چنان‌که استوارت هال<sup>۶</sup> در زمینه انتقال پیام در رسانه‌ها مطرح کرده است، معنا از سوی فرستنده پیام تعیین و تثبیت نمی‌شود. پیام هرگز شفاف نیست و مخاطب نیز دریافت‌کننده منفعل پیام نیست. در نتیجه، پیام متن در جایی میان تولیدکننده و دریافت‌کننده آن واقع شده است (Procter, 2004: 59). درحقیقت، هال، به‌جای تأکید بر قدرت تولیدکننده پیام در

## دنیای برساخته مانگا و انیمه

یکدیگر قرار می‌گیرند. معمولاً، هر بخش از این رمان‌های تصویری در مجله‌های هفتگی یا ماهانه به چاپ می‌رسند. سپس،

مانگاها مجموعه رمان‌های تصویری‌اند که در آن‌ها ترکیبی از تصاویر و متون در قاب‌هایی با اندازه‌های مختلف در کنار

آن بلکه در «زیبایی‌شناسی افراط»<sup>۱۵</sup>، درگیری، عدم توازن، و احساس‌گری بیش از اندازه» نهفته است ( Berndt, 2006: 149). در هر حال، این ویژگی‌ها به هیچ وجه از ارزش فرهنگی این محصولات نمی‌کاهد. مانگا و انیمه در ژاپن به فرهنگ توده یا فرهنگ عامه<sup>۱۶</sup> تعلق دارند؛ از این چشم‌انداز در سال‌های اخیر به‌منزله اشکال هنری چالش‌برانگیزی در محافل آکادمیک و روشن‌فکری مطرح شده‌اند.<sup>۱۷</sup> همان‌طور که فردریک شودت<sup>۱۸</sup> (1996: 31)، نخستین محقق حوزه مانگا، به‌روشنی در تحقیقات خود نشان داده است، سرگرمی‌هایی چون مانگا و انیمه، در ضمن اینکه مجالی برای دور شدن از اضطراب‌های زندگی روزمره برای مخاطبان خود به‌وجود می‌آورند، این قدرت را دارند که آرزوها، خواسته‌ها، و نگرانی‌های آن‌ها را نیز منعکس کنند.

### قدرت رسانه‌های مانگا و انیمه در مصورسازی دین

مانگا و انیمه، به همان میزان که قادرند واقعیت‌ها را منعکس کنند، این توانایی را نیز دارند که آن را تغییر دهند.<sup>۱۹</sup> پس از سانحه حمله تروریستی با گاز سارین در متروی شهر توکیو<sup>۲۰</sup> توسط فرقه مذهبی اوم شینریکیو<sup>۲۱</sup>، بسیاری از روزنامه‌نگاران و صاحب‌نظران انگشت اتهام را متوجه رسانه‌های خیال‌پردازانه‌ای چون مانگا و انیمه ساختند و مدعی شدند که این رسانه‌ها موجب شده‌اند که اعضای گروه اوم نتوانند میان واقعیت و خیال تمایز قائل شوند. اگرچه این ادعا که فقط مانگا و انیمه موجب فریب و شست‌وشوی ذهنی اعضای گروه اوم شده‌اند بسیار ساده‌انگارانه بود، استفاده مؤثر شوکو آساهارا<sup>۲۲</sup>، بنیان‌گذار گروه، از این دو رسانه در به‌تصویر کشیدن موضوعات آخرالزمانی و نمایش قدرت‌های ماورایی منتسب به خود موجب شد که برای نخستین بار به تأثیر رسانه‌های مانگا و انیمه در اشاعه باورهای مذهبی در ژاپن توجه شود.

در این راستا، نوبوتاکی اینو<sup>۲۳</sup> از محققان دینی ژاپن، به تشریح مفهوم واقعیت مجازی<sup>۲۴</sup> در زمینه تأثیر تصاویر بصری<sup>۲۵</sup> منتج از رسانه‌های مانگا و انیمه بر جوانان پرداخت و مدعی شد که این رسانه‌ها می‌توانند موجب اختلال در ادراک شخص شوند؛ به‌نوعی که تشخیص واقعیت از خیال با مشکل روبه‌رو می‌شود: «به‌نظر می‌رسد جوانان همه چیز را مانند بازی رایانه‌ای می‌بینند. احتمالاً آساهارا در کودکی گفته است: 'من می‌خواهم روزی امپراطوری روبات‌ها را ایجاد کنم.' با وجود آنکه این موضوع ممکن است از نظر ما خنده‌دار باشد که آن‌ها از روسیه هلی‌کوپتر نظامی وارد کرده‌اند و ذخایر عظیمی از دارو و مواد شیمیایی برای مقابله با آخرالزمان (آرماگدون) تهیه کرده‌اند، این می‌تواند بدین معنا باشد که آن‌ها تلاش کرده‌اند تا رویاهای نشئت‌گرفته از مانگا و انیمه‌شان را به واقعیت مبدل کنند» (Inoue, 1995).

کل بخش‌های آن‌ها مجدداً در چند مجلد مجزا به‌صورت کتابچه‌هایی داستانی با کاغذهایی با کیفیت بسیار پایین منتشر می‌شوند. همین چاپ انبوه و نسبتاً کم‌هزینه مانگا از عمده‌ترین عوامل رواج گسترده آن در سطح جامعه ژاپن به‌شمار می‌رود. در مجموع، در حدود ۴۰ درصد از کل انتشارات ژاپن را مانگا تشکیل می‌دهد (Napier, 2005: 20).

مانگاها یا همان کتاب‌های کمیک ژاپنی بخش مهمی از فرهنگ عامه ژاپن را تشکیل می‌دهند. داستان مانگاها ارتباط نزدیکی با تاریخ و فرهنگ این کشور دارند، به‌ویژه در حوزه‌هایی همچون سیاست، اقتصاد، خانواده، مذهب، و جنسیت. از این رو، مانگا نه تنها بازتابی از جامعه کنونی ژاپن است، بلکه منعکس‌کننده اسطوره‌ها، باورها، و تصورات مردم این کشور درباره خودشان و جهان نیز است. هنگامی که یک مجموعه مانگا فروش خوبی دارد یا روند داستانی آن نشان از موفقیت در آینده می‌دهد، ناشران آن تصمیم به ساخت مجموعه انیمیشنی بر مبنای آن، انیمه، می‌گیرند. اگرچه موارد معدودی از مجموعه‌های انیمیشنی نیز وجود دارند که از ابتدا به‌صورت تصویر متحرک تولید شده‌اند و بر مبنای مانگا نبوده‌اند،<sup>۲۰</sup> در حدود ۹۰ درصد از مجموعه‌های انیمه بر اساس مانگاها از پیش منتشر شده ساخته می‌شوند (MacWilliams, 2008: 6). همان‌طور که نپیر اشاره کرده است، واقعیت آن است که در حین تبدیل مانگا به انیمه، به‌دلیل محدودیت‌های مالی و زمانی، تا حد زیادی از شاخ و برگ داستان و تعداد شخصیت‌ها<sup>۲۱</sup> کاسته می‌شود؛ به طوری که نسخه متحرک‌سازی شده اغلب به‌کلی متفاوت از مانگای اصلی از کار درمی‌آید (Napier, 2005: 20) و خود محصول جدیدی به‌شمار می‌رود.

مطالعه مانگا و تماشای انیمه بخش عمده‌ای از زندگی روزمره میلیون‌ها ژاپنی است. طرفداران مانگا، انیمه، و بازی‌های رایانه‌ای، که با اصطلاح آتاکو<sup>۲۲</sup> شناخته می‌شوند، فقط در داخل ژاپن، سالانه حدود ۴.۲ میلیارد دلار را صرف چنین محصولاتی می‌کنند (MacWilliams, 2008: 4). این محبوبیت مانگا و انیمه فقط به داخل ژاپن محدود نمی‌شود؛ نزدیک به ۶۰ درصد از کل انیمیشن‌های در حال پخش در سطح جهان انیمه‌اند و این روند رو به افزایش است. تجارت انیمه فقط در آمریکا در حدود ۴ میلیارد دلار در سال درآمد دارد که این میزان ۳۵ درصد از کل درآمد سالانه شرکت‌های بزرگ انیمیشن‌سازی بزرگ ژاپنی نظیر توای<sup>۲۳</sup> از تجارت خارجی را دربر می‌گیرد (Brown, 2006: 6).

در توجیه محبوبیت فراگیر مانگا و انیمه در داخل و خارج از ژاپن، ژاکلین برنت<sup>۲۴</sup>، تئورسین حوزه مانگا، بیان می‌کند که آن‌ها «کالاهایی مختص تفریح» و اشکال کم‌هزینه‌ای از سرگرمی صرف‌اند. جذابیت مانگا نه در ماهیت اسرارآمیز شرقی

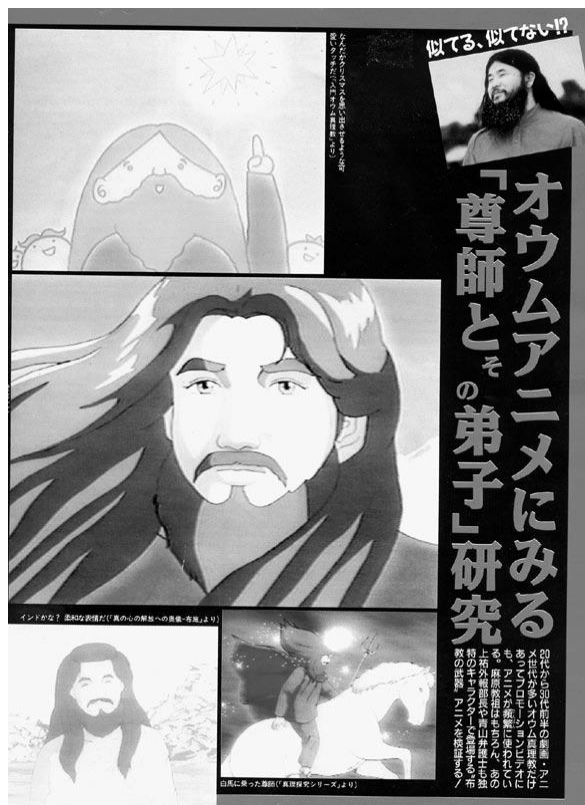
نگاهی به تاریخ تصویرگری داستانی در این کشور نشان می‌دهد که گونه‌های مختلف این هنر نظیر اِمَکی<sup>۲۹</sup>، اِنوکی<sup>۳۰</sup>، کی بیوشی<sup>۳۱</sup> و کامی شیبای<sup>۳۲</sup>، که به نوعی نمونه‌های اولیه مانگاهای امروزی به شمار می‌روند، همگی در خدمت ترویج آرای مذهبی بوده‌اند (Ito, 2008). این موضوع می‌تواند ریشه در ارزشی داشته باشد که آیین بودیسم برای تصاویر قائل است و آن را ابزار قدرتمندی در تعلیم و تربیت و دستیابی به سعادت و رستگاری نهایی می‌داند.

از آنجا که درک و دریافت پیام تصاویر به آشنایی با دستور زبان و رمزگان خاص آن نیاز دارد، در تصویرگری مذهبی در ژاپن، فقط به تصاویر اتکا نشده و، علاوه بر استفاده از متون حاشیه‌ای به منظور واضح نمودن داستان اثر، از گروهی راهبان یا اشخاص آموزش دیده نیز برای روایت حکایات و آموزه‌های مذهبی منقوش بهره برده شده است. هنر این افراد در آن بوده است که بتوانند این حکایت‌های مصور را به گونه‌ای نقل کنند که، در ضمن سرگرم کننده بودن برای مخاطبان، تعالیم دینی و اخلاقی را نیز به آن‌ها آموزش دهند. در نهایت، این تخیل مخاطبان بود که نقش اصلی را در تطبیق روایت با تصاویر ایفا می‌کرد و داستان را در ذهن آنان به جنبش درمی‌آورد.

در مانگا و انیمه امروزی، که با معرفی کمیک‌های غربی و تکنولوژی فیلم به جامعه ژاپن شکل گرفتند (Ito, 2008: 32)، نقش راهب‌های راوی را تکنیک‌های سینمایی و روش‌های تصویرپردازی پویا<sup>۳۳</sup> برعهده گرفتند. در این رسانه‌های جدید این چینش صحیح و ترکیب هوشمندانه تصاویر ساکن در کنار هم است که باعث ایجاد توهم حرکت در ذهن تماشاگر می‌شود. از نظر جلیون توماس<sup>۳۴</sup>، محقق حوزه مانگا و انیمه، همین توهم است که رسانه‌های مانگا و انیمه را به ابزار مناسبی برای نمایش جادو، عروج، تجلی، شهود، و سایر تجربیات یا رویدادهایی که می‌تواند با کیفیات تخیلی مذهب در ارتباط باشد تبدیل کرده است. وی بر این باور است که تعلیق خودخواسته ناباوری، که جزو لاینفک مرحله خیال‌پردازانه تجسم حرکت در تماشای مانگا و انیمه به‌شمار می‌رود، همان پنداشت داوطلبانه باور موجود در ذات دین است: «آمادگی برای شرکت در روایت به واسطه باور در هر دوی خیال و دین مشترک است؛ همان‌گونه که این آمادگی برای تفسیر تصاویر نقاشی شده به‌عنوان واقعیت وجود دارد» (Thomas, 2012: 56).

همان‌طور که پیش‌تر اشاره شد، ژاپن کشوری است با تاریخ دینی درهم‌آمیخته مرکب از مذهب بومی شینتو تا اشکال اولیه بودیسم چینی به همراه دستورالعمل‌های اخلاقی-اجتماعی کنفوسیوسینسم. برخلاف بیشتر کشورها که در آن‌ها ادیان و مذاهب مختلف غالباً از یکدیگر جدا هستند، در ژاپن همه

آساهارا و گروهش نه تنها تحت تأثیر شدید انیمیشن‌های آخرالزمانی نظیر سفینه فضایی یاماتو<sup>۳۵</sup> (۱۹۷۳)، کونان، پسری از آینده<sup>۳۶</sup> (۱۹۷۸)، و نااوسیکا/از دره باد<sup>۳۸</sup> (۱۹۸۴) بودند (Gardner, 2008: 203)، بلکه خود نیز به تولید این رسانه‌ها به منظور جذب پیروان جدید و نیز تقویت ایمان و اعتقاد اعضای گروه به توانایی‌های فوق‌بشری و پیش‌گویی‌های آخرالزمانی رهبر گروه می‌پرداختند: «هنرمندان مستقر در اوم مانگا و انیمه‌هایی خلق کردند که به بازآفرینی این مجازها (قدرت‌های فوق‌بشری و پیش‌گویی‌های آخرالزمانی) می‌پرداخت، اگرچه تا جایی که امکان داشت آن‌ها از جنبه‌های ماجراجویانه داستان‌ها می‌کاستند تا به بخش‌هایی بپردازند که به تغییر کیش پیروان جدید، کسب قدرت‌های ماورایی از سوی آن‌ها، نقش نجات‌بخش فرقه اوم در مواجهه با آخرالزمان قریب‌الوقوع، و ستایش رهبر معنوی مذهبی، آساهارا شوکو، اختصاص داشت» (Thomas, 2012: 125).



شکل ۱. تصاویری از استفاده گروه اوم از انیمیشن به منظور تأثیر بر افکار عمومی در مقاله‌ای در همین زمینه، منبع: Gardner, 2008: 212

استفاده از رسانه‌های مانگا و انیمه به‌منظور جذب پیروان جدید توسط گروه‌های مذهبی در ژاپن روندی رایج است (Inoue, 1995; Thomas, 2012). به‌طور سنتی، داستان‌های مصور ژاپنی در خدمت تبلیغ آرای دینی و مذهبی بوده‌اند.

که دین با ماوراءالطبیعه سر و کار دارد که با حواس طبیعی یا آزمایش علمی قابل رد یا اثبات نیست (Chidester, 2005: 16). از این نظرگاه، فرهنگ مفاهیم و تصاویر دینی یکی از غنی‌ترین منابع برای داستان‌پردازی و جذب مخاطبان مختلف به‌شمار می‌رود. زندگی‌نامه پیشوایان دینی و مقدسان، معجزات، پدیده‌های ماوراءالطبیعی، ارواح و جهان‌های غیرقابل رؤیت، شیاطین، فرشتگان و اجنه، و داستان‌های هراس‌آوری که درباره هریک از موارد فوق نقل می‌شود همه در حیطه باورهای دینی قرار می‌گیرند که تصویرپردازی‌های کمیک و انیمیشن به‌نحو چشم‌گیری می‌توانند از عهده تجسم‌بخشیدن به آن‌ها برآیند.

موضوعی که در اینجا مطرح می‌شود توجه به مرزی است که میان دین و خرافات وجود دارد. همان‌طور که امیل بنونیست<sup>۴۱</sup> مطرح کرده است، کاربرد دین قویاً به‌منزله یک نشانگر متمایزکننده، به‌ویژه در مقابل «خرافه»، بوده است. در گفتمان یونانی- رومی باستان، واژه رلیجیو (*religio*) غالباً برای ارجاع به فعالیت‌های اصیل انسانی در مقابل سوپراستیتو (*superstitio*) - به‌معنای ناصیل، بیگانه، یا چیزی که مغایر با فعالیت انسانی است - که ظاهراً بر مبنای جهل، ترس، یا فریب بوده استفاده می‌شده است (Chidester, 2005: 39). درحقیقت، کاربرد کلمه دین به‌گونه‌ای بوده که مردم از آن در زمینه تجربیات عینی و ملموس روزمره‌شان و در جهت معنابخشی به آن (رابطه علت و معلولی) استفاده می‌کرده‌اند. پس می‌توان دین را آن چیزی در نظر گرفت که در جهت یکپارچه‌سازی سه عامل تجربه، هویت، و معنا در زندگی روزمره عمل می‌کند (Hoover, 2001: 147).

برای حل این مشکل، جلیون توماس واژه دین بومی<sup>۴۲</sup> را در اشاره به این عملکرد روزمره دین به کار گرفته است. دین بومی به‌سازی واژه‌هایی چون دین عامه<sup>۴۳</sup> و دین قومی<sup>۴۴</sup> است و منحصرأ به تفسیر و ترجمه یک مفهوم یا فعالیت مذهبی خاص به زبان‌ها و جهان‌بینی‌های محلی (که می‌توانند تحصیل کرده یا عامی باشند) گفته می‌شود. همچنین، دین بومی می‌تواند به معنای واردکردن ایده‌های رسمی مذهبی به بستر فعالیت‌های روزانه باشد (Thomas, 2012). توماس بر آن است که پیشوایان دینی - مذهبی و هنرمندان هر دو در خلق نوعی از دین، که به زبانی قابل فهم برای مخاطبان عام از هر سنخ و گروهی قابل درک باشد، سهیم‌اند. از این رو، بهره‌گیری از خزانه مفاهیم و باورهای دینی در صنعت انیمیشن ممکن است با دو رویکرد متفاوت صورت بگیرد:

- نهادهای مذهبی یا مبلغان دینی به‌منظور ارائه نخله فکری خود به استفاده از این رسانه پردازند. در این حالت هنرمند یا هنرمندانی برای خلق محصول موردنظر

سنت‌های یادشده به‌شکل ملغمه‌ای از مراسم، ایده‌آل‌ها، و رفتارهای اجتماعی در هم آمیخته‌اند (Brenner, 2007: 101). از سوی دیگر، تاریخ فرهنگی و دینی ژاپن نیز به‌گونه‌ای در هم آمیخته است که حتی در جامعه کنونی این کشور تفاوت محسوسی میان دین و سایر عرصه‌های فرهنگی زندگی روزمره وجود ندارد و سنت‌های دینی به‌نوعی در همه جنبه‌های زندگی دخیل‌اند؛ به‌طوری‌که در بیشتر مواقع شخص خود از ریشه دینی بسیاری از فعالیت‌های خویش آگاه نیست و «ترجیح عموم مردم بر آن است تا از این فعالیت‌ها با عنوان سنت، و نه مذهب، یاد کنند» (Thomas, 2012: 10). با وجود آنکه آمارها حکایت از درصد پایینی از باور دینی در ژاپن دارند،<sup>۴۵</sup> همین درهم‌آمیختگی عمیق ارزش‌های دینی و فرهنگی در بطن جامعه آن این اندیشه را تقویت می‌کند که درحقیقت مردم ژاپن ذاتی شدیداً مذهبی دارند.<sup>۴۶</sup>

در چنین جامعه‌ای به همان میزان که مبلغان دینی به رسانه‌های مانگا و انیمه به منظور انتقال حقیقت آیین خود و اشاعه ارزش‌های دینی و اخلاقی علاقه‌مندند، فعالان حوزه سرگرمی نیز به قابلیت‌ها و ظرفیت‌های مفاهیم و تصویرپردازی‌های دینی به‌منظور افزایش جذابیت و معنابخشیدن به روند روایی آثار خود علاقه‌مندند. در ضمن اینکه مانگا و انیمه پدیدآورندگان خود را قادر می‌سازند تا سنت‌های مذهبی درحال فراموشی را نیز در آثار خود حفظ کنند و آن‌ها را به‌طور نامحسوسی وارد ذهن مخاطبان خود سازند.

### بازنمایی ایده‌های مذهبی در انیمیشن

همان‌طور که استوارت هوور<sup>۴۷</sup> در زمینه دین تصویری در رسانه‌ها مطرح کرده است، رویکرد به دین در رسانه‌های تصویری به دو صورت است: یکی برنامه‌هایی که اختصاصاً به موضوع دین و مذهب می‌پردازند و معمولاً فقط مخاطبان خاصی دارند؛ و دوم حضور اندیشه‌ها و مفاهیم دینی نهفته در تجربه تماشای رسانه تصویری که همه گروه‌های مخاطبان در معرض آن قرار دارند (Hoover, 2001: 147). معمولاً هنگامی که صحبت از بازنمایی دین در فیلم و انیمیشن می‌شود ابتدا رویکرد نخست مدنظر قرار می‌گیرد و منظور از برنامه‌سازی دینی اغلب در راستای اصول عقاید و ارزش‌های اخلاقی تلقی می‌شود؛ درحالی‌که دین می‌تواند حوزه بسیار گسترده‌تر و سرگرم‌کننده‌تری را در بر گیرد.<sup>۴۸</sup>

در تعریف مینی‌مالی که ادوارد تیلور<sup>۴۹</sup> از دین ارائه کرده است دین به «اعتقاد به موجودیت‌های فراطبیعی» مربوط می‌شود. در بسط این موضوع دیوید چیدستر<sup>۴۰</sup> مطرح می‌کند

و فرشتگان، قصه‌های ارواح، و داستان‌های اسرارآمیز و ترسناک در این دسته قرار می‌گیرند. در ادامه به شرح و توضیح نمونه‌های مختلف مانگاها و انیمه‌های دینی پرداخته شده است.

### مانگا و انیمه‌های تعلیمی

این دسته از آثار با به‌کارگیری روایتی خیالی یا واقع‌گرایانه عملاً به‌عنوان رساله یا کتابچه‌ای مقدماتی درمورد اصول مذهبی یا تاریخی فرقه یا تفکر خاصی عمل می‌کنند. این آثار غالباً با حمایت مالی فرقه یا گروه مذهبی، که به نشر آرای آن پرداخته‌اند، تولید می‌شوند. هنگامی که فرقه‌های دینی مستقیماً مانگاها و انیمه‌های تعلیمی تولید می‌کنند، این آثار حالتی آموزشی - دستوری<sup>۴۷</sup> به خود می‌گیرند. هدف رهبران فرقه‌های دینی از تولید مانگا و انیمه‌های تعلیمی آموزش راه و رسم خاصی به پیروان خود و نیز برانگیزاندن احساسات طرفدارانشان در جهت تقویت ایمان و متمایل ساختن هر چه بیشتر آن‌ها به آرا و عقاید خود است. درضمن، آن‌ها تلاش می‌کنند با کمک رسانه‌های مانگا و انیمه به نشر اندیشه‌های خود در هیئتی متقاعدکننده و گیرا بپردازند تا بتوانند نوکیشان جدیدی را به خود جذب کنند. با وجود این، از آنجا که این نوع آثار بر ارائه دکرترین مذهبی خاصی تمرکز کرده‌اند، غالباً از ساختاری قابل پیش‌بینی و تعصب‌آمیز برخوردارند. درضمن، این احتمال نیز وجود دارد که هنرمندان استخدام‌شده برای خلق اثر علاقه و اشتیاق لازم را به محتوا و پیام آن نداشته باشند. درنتیجه، مانگاها و انیمه‌هایی از این دست اغلب از لحاظ داستانی و کیفیت هنری آثاری ضعیف‌اند و در جذب دامنه وسیعی از مخاطبان ناتوان عمل می‌کنند (Thomas, 2012: 81).

از این دست آثار می‌توان به انیمه *قوانین/ابدیت*<sup>۴۸</sup> (۲۰۰۶) اشاره کرد. این انیمه یکی از چندین مانگا و انیمه‌ای است که فرقه بودیستی دانش شاد<sup>۴۹</sup> آن را به‌منظور تشریح و ترویج دکرترین مذهبی این گروه ساخته است. داستان این اثر درباره سفر معنوی پسر جوانی به همراه دوستانش به بهشت و جهنم و درنهایت دستیابی به حقیقت وجودی عالم ارواح و تناسخ است. این انیمه در سال ۲۰۰۶، با بهره‌گیری از بالاترین استانداردهای تولید و استفاده از محبوب‌ترین صدایشگان ژاپنی، ساخته شد. با وجود این، به‌رغم برخورداری از تبلیغات وسیع رسانه‌ای، نتوانست مخاطبان زیادی چه در داخل ژاپن و چه در خارج به خود جذب کند: «مانند سایر فیلم‌های تعلیمی، *قوانین/ابدیت* گرایش به تعصب دارد و، درنتیجه، به‌راحتی موجب کسالت یا بی‌علاقگی به‌جای برانگیختن حس کنجکاوی یا باور می‌شود ... علاوه‌براینکه، کیفیت فنی فوق‌العاده بالای این فیلم خود منعکس‌کننده سرمایه‌گذاری این فرقه و درنتیجه پیام آن است» (Ibid: 83).

به‌کار گرفته خواهند شد که استفاده آن‌ها از گنجینه مفاهیم دینی در روند خلق اثر به چارچوب‌های اعمال‌شده از سوی پیام درنظر گرفته‌شده برای آن محدود خواهد بود.

• هنرمندان، در نقش مؤلف یا کارگردان، در مسیر خلق داستانی سرگرم‌کننده به‌طور آزادانه از گنجینه مفاهیم مذهبی استخراج کنند. در این حالت هدف اولیه خالق اثر، که ممکن است خلاقیت هنری، کسب درآمد، سرگرم کردن گروهی از مخاطبان یا آموزش باشد، بر انتخاب مفاهیم و اندیشه‌های مذهبی موردنظر تأثیر خواهد گذاشت.

این دسته‌بندی می‌تواند به این معنا باشد که نوع اثر به میزان درخور توجهی دایره عمل و آزادی هنرمند را در استفاده از مضامین دینی تعیین می‌کند؛ اینکه برای تولید اثری مذهبی استخدام شده باشد یا به‌اقتضای پروژه تولیدی که در دست دارد خود به‌گزینش المان‌های دینی و نمایش ایده‌های مذهبی بپردازد. در ضمن، این موضوع تلویحاً به این مسئله نیز اشاره می‌کند که در مسیر خلق هنری استفاده هنرمند از مفاهیم و تصویرگری‌های دینی و مذهبی لزوماً نشان‌دهنده میزان اعتقاد و تعهد شخص هنرمند به مضامین مذهبی که در اثر خود از آن‌ها استفاده کرده است نیست. هنرمندان ممکن است بدون هیچ انگیزه مذهبی و صرفاً با هدف هرچه بیشتر سرگرم‌کننده ساختن اثر خود به استفاده از شیاطین، فرشتگان یا اماکن مقدس در تولیداتشان بپردازند؛ درحالی‌که همین موضوع ممکن است موجب شود که مخاطب به خوانش دینی این آثار بپردازد.

### به‌کارگیری المان‌های مذهبی در مانگا و انیمه ژاپن

استفاده از ایده‌ها و مفاهیم دینی و مذهبی در مانگا و انیمه الگوهای متنوعی را در بر می‌گیرد که می‌توان آن‌ها را در طیفی از انواع تعلیمی - آموزشی<sup>۴۵</sup> تا مدل‌هایی با کاربرد صرفاً تزیینی - زیباشناختی<sup>۴۶</sup> جای داد. پدیدآورندگان محصولات تعلیمی برای معرفی مضامین دینی - اخلاقی به مخاطبان خود از سبک و روشی آموزشی یا اندرزگونه استفاده می‌کنند. اگرچه هدف اولیه این گروه از تولیدکنندگان آموزش است، در این مسیر ممکن است بتوانند زمینه سرگرم‌سازی مخاطب خود را نیز فراهم کنند. درمقابل، سازندگان مانگاها و انیمه‌های رمزی - تزیینی از واژگان و تصویرسازی‌های دینی برای زیباسازی و مهیج‌سازی تولیدات خود استفاده می‌کنند. هدف اولیه این گروه به‌کارگیری مفاهیم، شخصیت‌ها، و تصاویر دینی به‌منظور سرگرم کردن مخاطبان است؛ هرچند ممکن است در این مسیر به برانگیختن احساسات مذهبی یا حداقل ایجاد حس کنجکاوی دینی در مخاطب منجر شوند. داستان‌های ماجراجویانه مربوط به قدیسان

کشیده‌اند از دست می‌دهد؛ اما در پایان دوباره زنده می‌شود. با وجود آنکه میازاکی، به‌عنوان مؤلف مانگا و سپس سازنده انیمه *ناوسیکا*، هرگونه تأثیرپذیری دینی و انگیزه مذهبی را در ساخت این اثر رد می‌کند، المان‌های دینی، نظیر رستاخیز نهایی قهرمان اصلی، به‌قدری واضح‌اند که یاماناکا هیروشی<sup>۵۳</sup>، محقق حوزه مانگا، در دسته‌بندی خود از مانگاهای دینی این اثر را در دسته «مانگاهایی که به‌عنوان متن مذهبی عمل می‌کنند» قرار داده است: «به‌طور کلی، این مانگا ساختاری همانند متون مذهبی نظیر انجیل دارد» (Hiroshi, 2008: 144).

انیمه *ناوسیکا* در زمره بهترین آثار انیمیشنی ژاپن به‌شمار می‌رود. این انیمه به‌محض اکران با استقبال بسیار زیاد مخاطبان عادی و منتقدان روبه‌رو شد و در حدود ۷۴۰ میلیون ین فروش داشت که این مبلغ سرمایه لازم را برای تأسیس شرکت جیبلی<sup>۵۴</sup> توسط میازاکی فراهم آورد (Osmond, 1998). در توجیه موفقیت فوق‌العاده *ناوسیکا* و سایر آثار میازاکی، می‌توان این موضوع را بیان کرد که محور قراردادن مسئله سرگرم‌سازی مخاطب موجب می‌شود که پیام و آموزه‌های تربیتی مؤلف در خلال اثر پنهان شود و حالت پند و نصیحت به خود نگردد. در نتیجه، با وجود آنکه خواه‌ناخواه چنین مانگا و انیمه‌هایی دربرگیرنده فلسفه و جهان‌بینی معنوی هنرمند پدیدآورنده اثرند، احساس تحمیل این ارزش‌ها را در مخاطب به‌وجود نمی‌آورند.

### مانگا و انیمه‌های رمزآلود و ترسناک

مانگاها و انیمه‌هایی که به موضوعات غیبی‌ای می‌پردازند که عقل و علم در توجیه آن‌ها ناتوان‌اند و فضا و اندیشه غالب در آن‌ها مبهم، مرموز، و خوف‌آور است در این گروه قرار می‌گیرند. مانگاها و انیمه‌های رمزآلود و ترسناک به مسائلی چون قدرت‌های ماورایی، ارواح، جنیان، و سایر موجودات و وقایع خوف‌آور می‌پردازند و عجز و ناتوانی انسان را در برخورد با این پدیده‌ها به‌گونه‌ای سرگرم‌کننده به تصویر می‌کشند. در این دست آثار بار داستانی و سرگرمی بر بار آموزشی پیشی می‌گیرد. هنرمندان پدیدآورنده این نوع آثار با استفاده آزادانه از مفاهیم و ایده‌های دینی ماجراهای سرگرم‌کننده‌ای را خلق می‌کنند که ممکن است هیچ پیام آموزشی یا اخلاقی را در آثار خود نگنجانده باشند، با وجود این، همین استفاده از مضامین دینی می‌تواند باعث ایجاد حس کنجکاوی بیشتر در مخاطب شود و میل به پرسش را در وی برانگیزد یا حداقل به‌طور ناخودآگاه زمینه آشنایی وی با مفاهیم و واژگان دینی را فراهم آورد.

راجیاشری پندی<sup>۵۵</sup>، محقق حوزه مانگا، ابعاد اعتقادی و زیبایی‌شناختی بودیسم ژاپنی را ریشه و اساس مانگاهای ترسناک می‌داند. وی بیان می‌کند که بنیادهای فکری و اخلاقی

در هر حال، مشکلات یادشده تاکنون موجب نشده است که گروه‌های مذهبی از تولید مانگا و انیمه به‌منظور دست‌یابی به دامنه وسیع‌تری از مخاطبان، به‌خصوص جوانان، دست بردارند. در مانگا و انیمه‌های تعلیمی تلاش زیادی برای انتقال مفاهیم مذهبی به مخاطبان جوان صورت می‌گیرد؛ در حالی که در بیشتر موارد توجه شایانی به بُعد سرگرم‌سازی محصول نمی‌شود.

### مانگا و انیمه‌های اخلاق‌گرا

در مقابل، دسته‌ای از مانگاها و انیمه‌ها وجود دارند که میان هر دو بُعد دینی و سرگرمی تعادل برقرار کرده‌اند. موضوع اصلی این نوع محصولات اغلب مسائل اخلاقی است و به‌جای آنکه درصدد ترغیب مخاطب به تقویت ایمان و دینداری باشند، تلاش می‌کنند تا مخاطب را به تأمل و تدبیر وادارند. مانگا و انیمه‌های اخلاقی اغلب بازتاب اندیشه‌های هنرمند پدیدآورنده خود هستند و تفکرات وی را درباره ذات بشر، هدف از زندگی، و جهان پس از مرگ منعکس می‌کنند. دغدغه اصلی پدیدآورندگان این نوع آثار ممکن است موضوعات ملی، زیست‌محیطی، اجتماعی یا سیاسی باشد که از دیدگاه نظام ارزشی-اخلاقی مؤلف بررسی و به زبانی ساده و درخور فهم برای عموم عرضه می‌شوند. از آنجا که این نوع آثار با رویکرد میانه‌رو و تعصب کمتری به ترویج آرای خود می‌پردازند، این توانایی را دارند که گفتمان پویایی را با مخاطبان خود به‌وجود آورند.

در مانگاها و انیمه‌های اخلاقی ممکن است از دیدگاه انتقادی و هجو به بیان دیدگاه‌هایی پرداخته شود. اگرچه در چنین آثاری به‌طور مستقیم به موضوعات مذهبی پرداخته نمی‌شود، رویکرد نقادانه آن‌ها نسبت به ماهیت فرقه‌های دینی، هویت فرصت‌طلبانه و فریبکارانه رؤسای آن‌ها، شست‌وشوی مغزی پیروانشان، و درنهایت خشونت‌های اجتماعی حاصل از آن خواه‌ناخواه آن‌ها را با موضوعات دینی و اخلاقی مرتبط می‌سازد. در برخی از این مانگاها و انیمه‌ها، به‌جای پرداختن به شخصیت‌ها و فرقه‌های دینی فرضی و خیالی، مستقیماً به تصویرپردازی حرص و طمع برخی راهبان بودایی- آنچه مدت‌ها در ادبیات عامه ژاپن روایت می‌شده است- پرداخته شده است.<sup>۵۶</sup> هائائو میازاکی<sup>۵۱</sup>، کارگردان شهیر و برنده اسکار ژاپنی، نیز با رویکردی انتقادی در غالب آثارش در زمینه اشتباهات بشر به بیان ارزش‌های اخلاقی و به‌ویژه گرمی‌داشت سنت‌ها و حفظ محیط زیست پرداخته است. در این زمینه، می‌توان به انیمه *ناوسیکا از دره باد* (۱۹۸۴) اشاره کرد. داستان این اثر انیمیشنی درباره نجات جهان و بشریت به دست دختری (ناوسیکا) با ویژگی‌های الهی یک منجی است.<sup>۵۲</sup> این منجی جان خود را در ازای نجات مردمانی که خود محیط زیست خویش را به نابودی

بر این اساس، می‌توان چنین برداشت کرد که درحقیقت بلا تکلیفی انسان در جهانی که حول بشر تمرکز نیافته است محور ایجاد ترس و وحشت در مانگاها و انیمه‌های ژاپنی به‌شمار می‌رود. مؤلفان این نوع آثار با به‌کارگیری شگردهایی چون تعلیق و غافل‌گیری داستان‌های مهیج و پیش‌بینی‌ناپذیر خلق می‌کنند که انگیزه اصلی در آن‌ها ایجاد حس ترس و اضطراب در مخاطب است. با وجود این، مانگاها و انیمه‌های ترسناک همچون منابع دائرةالمعارفی غنی هستند که به حفظ و نگهداری واژگان و المان‌های دینی در حال فراموشی می‌پردازند.

### مانگا و انیمه‌های تزیینی - مذهبی

در این آثار مضامین و تصاویر دینی صرفاً به‌منظور زیباسازی فضا و تصویرسازی به‌کار می‌روند. محتوای این آثار ممکن است موضوعات اجتماعی، احساسی، رزمی و ... باشد و استفاده از المان‌های دینی و مذهبی در آن‌ها، بدون ارتباط روشن و واضحی با مضامین اعتقادی، فقط به‌منظور فضاسازی یا شخصیت‌پردازی صورت بگیرد. مانگاها و انیمه‌هایی که به تصویرپردازی از معابد، تمثال‌های دینی، و مراسم مذهبی در پس‌زمینه‌ها یا استفاده از قدیسان با شخصیت‌پردازی‌هایی جدید و غیرمعمول می‌پردازند در این دسته قرار می‌گیرند.

هنرمندانی که ایده‌های دینی را فقط برای مصارف تزیینی - زیباشناختی به‌کار می‌گیرند، ممکن است، بنابه ضرورت‌های داستانی، از ترکیب و تلفیق سنت‌های مختلف به‌گونه‌ای استفاده کنند که المان‌ها و تصاویر مذهبی استفاده‌شده معنایی کاملاً متفاوت با معنای متعارف خود به‌دست آورند. مثلاً، می‌توان به استفاده رایج از تصلیب در مانگا و انیمه به‌عنوان یکی از روش‌های شکست و نابودی کامل رقیب اشاره کرد. در بیشتر این موارد مصلوب‌کردن ارتباط مستقیمی با داستان یا مرگ مسیح ندارد و قصد هنرمندان ژاپنی از به‌تصویرکشیدن مضمون مسیحی، تصلیب فقط نشان‌دادن مرگ فاجعه‌بار و نابه‌هنگام است. «آن‌ها قصد ندارند نشان دهند که یک شخصیت خصوصیاتی همچون مسیح دارد یا نمی‌خواهند به تصلیب مسیح اشاره‌ای بکنند» (Brenner, 2007: 102). با وجود این، به‌رغم چنین دخل و تصرف‌هایی در معنای اصلی مضامین دینی، باز هم صرف استفاده از المان‌های مذهبی در مانگا و انیمه موجب می‌شود که بستر مناسبی برای آشنایی مخاطبان با سنت‌های دینی فراهم شود. در این زمینه، چنین رسانه‌هایی محیط معنوی را خلق می‌کنند که مانع قطع ارتباط مخاطب با تصویرسازی‌ها و ایده‌های دینی در زندگی روزمره می‌شود.

این مانگاها در شیوه برخورد آن‌ها با موضوعاتی نظیر زندگی و مرگ انسان، رابطه میان انسان و غیرانسان، و رابطه شخص با بدن خویش مشخص می‌شود (Pandey, 2008: 221). همین اندیشه‌های بودیستی است که بستر فکری و اعتقادی مناسبی را برای بسط اندیشه‌های به‌ظاهر خرافی در متن زندگی مدرن ژاپنی به‌وجود می‌آورد. پندی بر این باور است که مانگای ترسناک محصول نوعی حساسیت مدرن است و نزدیکی زیادی با فیلم‌های ترسناک غربی دارد. «این ژانر تفاوت بنیادینی با تصویرگری‌های ترسناک قرون وسطایی دارد که اهداف واضح تحذیری داشتند و کاملاً با موضوعات و مفاهیم دینی گره خورده بودند» (Ibid). در واقع، تصویرگری‌ها و طومارهای نقاشی‌شده قرون وسطایی ژاپن از جهنم، به‌مصورسازی شکنجه‌هایی اختصاص داشته که در انتظار گناهکاران بوده است. در این آثار، ایجاد وحشت از جهنم در جهت بیهوده نشان‌دادن زندگی و لذت‌های این‌جهانی و هدایت مخاطبان به سوی شهود و رستگاری به‌کار می‌رفته است. درحالی‌که در مانگای مدرن، وحشت از طریق موضوعاتی نظیر تسخیرشدگی توسط ارواح و شیاطین، مسخ انسان به حیوانات، و موجودات نابودگری که زاده تکنولوژی فاسدند منتقل می‌شود.

در مکتب بودیسم جهان به شش عالم<sup>۵۶</sup> - خدایان<sup>۵۷</sup>، انسان‌ها<sup>۵۸</sup>، موجودات نیمه‌الهی<sup>۵۹</sup>، حیوانات<sup>۶۰</sup>، ارواح<sup>۶۱</sup>، و جهنمیان<sup>۶۲</sup> - تقسیم می‌شود که در نظامی سلسله‌مراتبی قرار گرفته‌اند. انسان‌ها، برحسب اعمال خود، ممکن است بارها در هریک از این عالم‌ها متولد شوند تا زمانی که به کمال دست یابند. همین حرکت میان جهان‌های مختلف حاصل از بینش بودیستی است که زمینه پذیرش موجودات شیطانی و مسخ‌شده در کنار انسان‌ها را در اندیشه ژاپنی‌ها فراهم آورده است. پندی بر آن است که طرز تفکر ژاپنی وجود رابطه‌ای سیال میان انسان و سایر مخلوقات را پیشنهاد می‌کند که از شدت موضع‌گیری‌های ستیزه‌جویانه در برابر موجودات اهریمنی به‌عنوان دیگری<sup>۶۳</sup> می‌کاهد (Ibid: 224).

درحقیقت، حضور گسترده ربات‌ها<sup>۶۴</sup>، سایبورگ‌ها<sup>۶۵</sup>، و موجودات آندروید<sup>۶۶</sup> در داستان‌های خیالی ژاپنی را نیز می‌توان منطبق با فلسفه دینی این کشور دانست: «ارج‌نهادن ادیان بودیسم و شینتوئیسم بر ارزش انسان‌بودن ربات‌های انسانی را نیز ارزشمند ساخته است ... برخورداری ژاپنی‌ها از حضور ربات‌ها در میان خود تاحدی وام‌دار این دیدگاه شینتوئیسمی است که در آن، جهان مملو از موجودیت‌های مقدس، کامی<sup>۶۷</sup>، درنظر گرفته می‌شود. ذات الهی جهان ربات‌ها را نیز در بر می‌گیرد که تقدس ذاتی‌شان آن‌ها را به شرکای طبیعی انسان بدل می‌کند» (Geraci, 2006: 2).





شکل ۲. نمایی از معبد توجی در انیمه نگیما (۲۰۰۵)  
منبع: تک فریم استخراج شده از انیمه نگیما

## نتیجه

و مخاطبان ممکن است هریک تعبیر و برداشت متفاوتی از یک اثر واحد داشته باشند؛ در نتیجه، یک اثر ممکن است هم‌زمان برای یک گروه سرگرم‌کننده باشد و برای گروه دیگر مذهبی.

هنرمندان و سازندگان آثار انیمیشنی در روند تولید محصولات خود خواه‌ناخواه به بیان آرا و عقاید خویش می‌پردازند. این آرا و عقاید طبیعتاً اعتقادات و جهان‌بینی دینی مؤلف را نیز در بر می‌گیرد. دیدگاه‌های یک هنرمند در اثر با توجیه و قابل قبول نشان دادن آن‌ها دنبال خواهد شد؛ هنرمند تلاش خواهد کرد تا ارزش‌های خاصی را به مخاطب خود تلقین کند. با وجود این، نیت و مقصود مؤلف همواره با برداشت مخاطب مطابقت ندارد. مخاطب در برخورد با اثر، با توجه به زمینه فرهنگی و تجربیات روزمره زندگی خود، به‌طور فعال به معنی‌سازی متن خواهد پرداخت و معنا در نتیجه برخورد و درهم‌کنش میان مخاطب با متن ساخته خواهد شد.

بررسی روش‌های ارائه مفاهیم دینی در مانگا و انیمه‌های ژاپنی نشان می‌دهد که هرچه بیان دیدگاه‌های دینی در این آثار رویکردی دستوری‌تر و آموزشی‌تر در پیش می‌گیرد، مخاطب نیز وقایع داستان را پیش‌بینی می‌کند و پیام اثر آسان‌تر منتقل می‌شود و در نتیجه از میزان سرگرم‌کننده بودن اثر به میزان زیادی کاسته می‌شود. با توجه به این واقعیت که کاربرد جامع رسانه‌هایی چون کتاب‌های کمیک و انیمیشن، در نظام تولید انبوه، فراهم آوردن فراغت خیال و سرگرم کردن مخاطب است، برخوردار نبودن از چنین ویژگی‌هایی طبیعتاً به ازدست‌رفتن

گوناگونی روش‌های بازنمایی مضامین مذهبی در مانگاها و انیمه‌های ژاپنی موجب آشنایی عموم مردم با گستره وسیعی از مفاهیم و واژگان دینی و مانع فراموشی بسیاری از سنت‌ها و باورهای اعتقادی و اخلاقی در یک جامعه سکولار شده است. استفاده از رسانه‌های مانگا و انیمه، به‌منزله نمایندگان فرهنگ عامه در ژاپن، به‌منظور انتقال و حفظ اندیشه‌های دینی، موجب شکل‌گیری و رشد ارتباط مؤثر و قدرتمندی میان ارائه آرای مذهبی با داستان‌سرایی و ایجاد سرگرمی شده است. عرصه مضامین و تصویرگری‌های دینی خود گنجینه گسترده‌ای است که موضوعاتی مختلف، از آموزه‌های اعتقادی- اخلاقی گرفته تا داستان‌های ارواح و ماوراءالطبیعی، را در بر می‌گیرد. همان‌طور که الگوهای به‌کاررفته در مانگا و انیمه نشان می‌دهد، این تنوع موضوعی امکانات و قابلیت‌های زیادی را برای داستان‌سرایی و جذب مخاطب در اختیار هر دوی رهبران و مبلغان دینی و تولیدکنندگان صنعت سرگرمی قرار داده است.

با وجود آنکه در این تحقیق، به‌منظور دسته‌بندی کلی، این آثار، برحسب میزان وفاداری به اصل مضامین دینی، به گروه‌های مشخصی چون تعلیمی، اخلاق‌گرا، رمزآمیز، و تزیینی تقسیم شده‌اند، درحقیقت، به‌کارگیری مضامین دینی در آثار هنری می‌تواند با برداشت‌ها و خوانش‌های متفاوتی همراه باشد که موجب شود تخصیص قطعی برخی از این آثار به گروه خاصی که در آن یکی از دو حوزه دین یا سرگرمی تفوق بیشتری دارد مشکل باشد. دولتمردان، روحانیون، هنرمندان و تولیدکنندگان،

درجه نخست اهمیت قرار دارد. در این زمینه، تولیدکنندگان و کارگردانان انیمیشن‌های دینی در سایر کشورها، از جمله ایران، می‌توانند، در عین در نظر گرفتن ویژگی‌های فرهنگی خاص کشور خود، با توجه به روش‌های خلاقانه‌ای نظیر استفاده از منابع غنی - که دین بومی و روزمره به جای دین رسمی و دستوری در اختیار آنان قرار می‌دهد و نیز توجه به ابعاد اسرارآمیز و ماورایی دین و بهره‌گیری از تصویرسازی‌های مذهبی - تزئینی در آثار غیردینی - برای جذب مخاطب آثار دینی راهکارهای جدیدی به دست دهند.

دامنه وسیعی از مخاطبان منجر خواهد شد. از این رو، آثاری که با هدف ایجاد سرگرمی تولید شده و در آن‌ها بستر مناسبی برای انتقال ارزش‌های دینی و اخلاقی فراهم آمده توانسته‌اند به نوعی میان نیت مؤلف برای آموزش و خواست مخاطب برای سرگرم شدن تعادل برقرار کنند. در نتیجه، با در نظر گرفتن روش‌های متنوع بازنمایی مضامین دینی در انیمیشن‌های ژاپنی، که در این مطالعه به معرفی آن‌ها پرداخته شد، می‌توان به این جمع‌بندی رسید که توجه به بُعد سرگرم‌کننده‌سازی محصول در تولید انیمیشن‌های مذهبی در

## پی‌نوشت‌ها

شده‌اند، اما در واقع می‌توانند تأثیری نظیر شست‌وشوی مغزی بر مخاطب داشته باشند.

۲۰. بیستم مارس ۱۹۹۵.

۲۱. Aum Shinrikyo، به معنای مذهب حقیقت یا حقیقت والا، فرقه‌ای دینی بود که شوکو آساهارا آن را بنیان نهاد. میانی این فرقه تلفیقی است از مسیحیت، آموزه‌های یوگا، و نوشته‌های نوستراداموس. آساهارا خود را مسیح می‌خواند و مأموریت خود را بر دوش گرفتن گناهان جهان می‌دانست. او مدعی بود که می‌تواند با انتقال توانایی‌های معنوی به پیروان خود گناهان آن‌ها را بزدايد.

22. Shoko Asahara

23. Nobutaka Inoue

24. Virtual Reality

۲۵. Visual Image، تصویری ذهنی که مشابه با برداشت بصری است.

26. *The Space Battleship Yamato*

27. *Conan, The Boy of the Future*

28. *Nausicaa of the Valley of the Wind*

۲۹. Emaki، طومارهای نقاشی‌شده‌ای است که در آن‌ها به روایت داستان‌های مذهبی پرداخته شده است. از آن‌ها در معابد استفاده می‌شد.

۳۰. Etoki، سنت شرح و روایت داستان‌های تصویرشده در اماکی که معمولاً راهبان بودایی آن را انجام می‌دادند.

۳۱. Kibyoshi، کتاب‌های داستانی تصویری مخصوص بزرگسالان که در قرن هجدهم در ژاپن رواج داشته است.

۳۲. Kamishibai، یکی از روش‌های داستان‌گویی در ژاپن است که با استفاده از نقاشی‌های تصویرشده بر روی قطعه‌های چوبی صورت می‌گیرد.

33. Dynamic

34. Jolyon Baraka Thomas

۳۵. در تحقیقی که فیل زوکرمن (Phil Zuckerman) از سوی دانشگاه کمبریج در سال ۲۰۰۷ انجام داده ذکر شده است که در حدود ۶۵ درصد از مردم ژاپن به وجود خدا اعتقاد ندارند.

۳۶. به نقل از هنرمند معروف و مانگاکار ژاپنی، یوشینوری کوبایاشی (Yoshinori Kobayashi, quoted in Thomas, 2012: 85).

37. Stewart M. Hoover

۳۸. برای مطالعه بیشتر در این مورد می‌توانید به نمونه‌هایی که محقق دینی، جولین فیلدینگ (Julien Fielding)، در کتاب کشف جهان

۱. ژان ماری بوسو (Jean-Marie Bouissou) در مطالعه تاریخی خود بر مانگا، آغاز این هنر را حتی به زمانی قدیمی‌تر از این و به قرن هشتم میلادی بازمی‌گرداند.

2. Manga

3. Anime

4. Joshiki

5. Japaneseness

6. Stuart Hall

7. Also see During, 2007: 508.

۸. در سند نقشه جامع علمی کشور، مصوبه سال ۱۳۸۹ در شورای عالی انقلاب فرهنگی، پیونمایی در ردیف اولویت‌های گروه الف قرار گرفته است.

9. Aum

۱۰. نظیر مجموعه انیمیشن پُرفردار *اونگلیون (Neon Genesis Evangelion)* که مستقیماً به صورت مجموعه انیمیشنی تولید شد و سپس مجموعه مانگایی نیز براساس آن منتشر شد.

11. Character

۱۲. اتاکو (Otaku) در ژاپنی به معنای «طرفداری دیوانه‌وار» است که غالباً به طرفداران مانگا و انیمه اطلاق می‌شود و بار معنایی منفی دارد.

۱۳. Toei، یکی از بزرگ‌ترین شرکت‌های انیمیشن‌سازی ژاپنی است که مجموعه‌های پُرفرداری چون *دراگون بال (Dragon Ball)*، *وان پیس (One Piece)*، و *دیجیمون (Digimon)* از محصولات آن به شمار می‌رود.

14. Jaqueline Berndt

15. Excess

16. Popular Culture

۱۷. محققانی نظیر سوزان نیپر، توماس لامار (Thomas Lamarre)، و جلیون توماس با ارجاع به منابع متعددی در آثار خود مدعی شده‌اند که افزایش چشم‌گیر مقالات آکادمیک در حوزه مانگا و انیمه نشان از اهمیت روزافزون این رسانه‌ها در محافل علمی دانشگاهی دارد.

18. Frederik L. Schodt

۱۹. در این زمینه، دی. هریس (D. J. Harris) در کتاب *شاهزاده رسانه (Prince of Media: The Anime Cartoon Attack)* به بررسی جنبه‌های گوناگون و به‌ویژه مذهبی عناصری در انیمه می‌پردازد؛ به عقیده وی، به‌ظاهر صرفاً برای داستان‌گویی و سرگرم‌کردن مخاطب به کار گرفته

- Religions at 24 Frames Per Second*, Scarecrow Press, Lanham.
- Gardner, Richard A. (2008). Aum Shinrikyo and a Panic about Manga and Anime, in *Japanese Visual Culture: Explorations in the World of Manga and Anime*, ed. MacWilliams, Mark W., M.E. Sharpe, USA, pp. 200-218.
- Geraci, Robert M. (2006). *Spiritual Robots: Religion and Our Scientific View of the Natural World*, Retrieved from home.manhattan.edu/~robert.geraci/spiritual\_robots\_preprint.pdf.
- Hall, Stuart (1980). "Encoding/Decoding" In *Stuart Hall, Dorothy Hobson, Andrew Lowe, and Paul Willis*, eds. Culture, Media, Language, Hutchinson, London, pp. 128-138.
- Hall, Stuart and Evans, Jessica (2003). *Visual Culture: The Reader*, Sage, London.
- Harris, D.J. (2012). *Prince of Media: The Anime Cartoon Attack*, CrossBooks, Bloomington.
- Hoover, Stewart M. (2001). Visual Religion in Media Culture, in Morgan, David and Sally Promey, eds., *The Visual Culture of American Religions*, University of California Press, Berkeley.
- Inoue, Nobutaka (1995). *Johoka Shakai no Otoshiana, in Nani ga Oumu o umidashita ka*, [Eng: Pitfalls of the Information Society, in Causes-The birth of Aum], ed. Asahi Shimbunsha, 48-57. Tokyo.
- Ito, Kinko (2008). *Manga in Japanese History, in Japanese Visual Culture: Explorations in the World of Manga and Anime*, ed. MacWilliams, Mark W., M.E. Sharpe, USA, pp. 26-47.
- Johnson-Woods, Toni (2010). *Manga: An Anthology of Global and Cultural Perspectives*, Continuum Books, New York.
- Lamarre, Thomas (2009). *The Anime Machine: A Media Theory of Animation*, University of Minnesota Press, Minneapolis.
- MacWilliams, Mark W. (2000). Japanese Comic Books and Religion: Osamu Tezuka's Story of the Buddha, in *Japan Pop! Inside the World of Japanese Popular Culture*, ed. Craig, Timothy, M.E. Sharpe, New York.
- MacWilliams, Mark W. (2008). *Japanese Visual Culture*, M.E. Sharpe, USA.
- Napier, Susan J. (2005). *Anime from Akira to Howl's Moving Castle*, Palgrave MacMillan, New York.
- Osmond, Andrew (1998). Nausicaa and the Fantasy of Hayao Miyazaki, *SF journal Foundation*, 72: 57-81.
- Pandey, Rajyashree (2008). Medieval Genealogies of Manga and Anime Horror, In *Japanese Visual Culture: Explorations in the World of Manga and Anime*, ed. MacWilliams, Mark W., M.E. Sharpe, USA, pp. 219-236.
- Procter, James (2004). *Stuart Hall*, Routledge, London.
- Schodt, Frederik L. (1983). *Manga! Manga! The World of Japanese Comics*, Kodansha International, New York.
- Schodt, Frederik L. (1996). *Dreamland Japan: Writings on Modern Manga*, Stonebridge Press, Berkeley.
- Thomas, Jolyon Baraka (2012). *Drawing on Tradition, Manga, Anime and Religion in Contemporary Japan*, University of Hawai'i Press, Honolulu.
- Yamanaka, Hiroshi (2008). The Utopian "Power to (Discovering World Religions at 24 فریم Frames Per Second) فراهم آورده مراجعه کنید. فیلدینگ در این نمونه‌ها المان‌های مذهبی و دینی به‌کاررفته در فیلم‌های غیردینی مختلف را بررسی کرده است.
39. Edward Burnett Tylor
40. David Chidester
۴۱. Émile Benveniste، زبان‌شناس
42. Vernacular Religion
43. Popular Religion
44. Folk Religion
45. Pedagogical-Instructional
46. Ornamental-Aesthetic
47. Didactic
48. *Laws of Eternity*
49. Kofuku no Kagaku
۵۰. از جمله این آثار می‌توان به مجموعهٔ پسران قرن بیستم (۱۹۹۷-۲۰۰۷) اشاره کرد.
51. Hayao Miyazaki
52. Messianic Personality Type
53. Yamanaka Hiroshi
54. Studio Ghibli
55. Rajyashree Pandey
56. Rokudo (six realms)
57. Tendo (the world of the gods)
58. Ningendo (the world of humans)
59. Shurado (the world of asuras)
60. Chikushodo (the world of animals)
61. Gakido (the world of the hungry ghosts)
62. Jigokudo □ (the world of the creatures of hell)
63. Other
64. Robots
۶۵. Cyborgs، موجودات نیمه‌انسان-نیمه ربات
۶۶. Android، ربات شبه‌انسان
۶۷. Kami، تجسم خدا در موجودات، اشیا، و پدیده‌های طبیعی در آیین شینتوئیسم
- منابع**
- Berndt, Jaqueline (2006). *Reading Manga: Local and Global Perceptions of Japanese Comics*, University of Leipzig, Leipzig.
- Bouissou, Jean-Marie (2010). Manga: A Historical Overview, in *Manga: An Anthology of Global and Cultural Perspectives*, ed. Johnson-Woods, Toni, Continuum Books, New York.
- Brenner, Robin E. (2007). *Understanding Manga and Anime*, Libraries Unlimited, USA.
- Brown, Steven T. (2006). *Cinema Anime*, Palgrave MacMillan, New York.
- Craig, Timothy (2000). *Japan Pop! Inside the World of Japanese Popular Culture*, M.E. Sharpe, New York.
- Chidester, David (2005). *Authentic Fakes: Religion and American Popular Culture*, University of California Press, Berkeley.
- During, Simon (2007). *The Cultural Studies Reader*, Routledge, London.
- Fielding, Julien R. (2008). *Discovering World*

## فیلم‌شناسی

- Imakake, Isamu, *Laws of Eternity*, 2006.
- Matsumoto, Leiji & Ishiguro, Noboru, *Space Battleship Yamato*, 1974-1975.
- Miyazaki, Hayao, *Nausicaa of the Valley of the Wind*, 1984.
- Miyazaki, Hayao & Takahata, Isao & Hayakawa, Keiji, *Conan, The Boy of the Future*, 1978.
- Miyazaki, Nagisa, *Negima! Magister Negi Magi*, 2005.
- Live”: The Significance of the Miyazaki Phenomenon, in *Japanese Visual Culture: Explorations in the World of Manga and Anime*, ed. MacWilliams, Mark W., M.E. Sharpe, USA, pp. 237-255.
- Zuckerman, Phil (2007). *Atheism: Contemporary Rates and Patterns*, From “the Cambridge Companion to Atheism”, University of Cambridge Press.