

نقد و بررسی رد پای اندیشه سیاسی توماس هابز در پویانمایی زوتوپیا

گارینه کشیشیان سیرکی / استادیار گروه علوم سیاسی و روابط بین الملل، دانشکده حقوق و علوم سیاسی، دانشگاه آزاد اسلامی واحد تهران جنوب، تهران، ایران.*
g.keshishyan71@gmail.com
جواد مویزچی / دانشجوی دکتری علوم سیاسی گرایش مسائل ایران، دانشکده حقوق و علوم سیاسی، دانشگاه آزاد اسلامی واحد تهران جنوب، تهران، ایران.

دریافت: ۱۳۹۹/۱/۱۸ - پذیرش: ۱۳۹۹/۳/۴

چکیده

«زوتوپیا» یک پویانمایی جذاب است که در ورای پوسته کودکانه و سرگرم کننده‌اش سرشار از مضامین فلسفه سیاسی، خاصه تجسم برخی نظریات توماس هابز است. زوتوپیا روایت گر آرمان شهری حیوانی است که در آن حیوانات شکارچی، حیوانات شکار را نمی درند، بلکه تمامی پستانداران در صلح و آرامش و با شعار «هرکس می تواند آن چه می خواهد بشود»، کنار هم زندگی می کنند. در عین حال، این آرمان شهر به شدت منطبق بر محدودیت های عملی و نظری عالم واقع و شدیداً مستعد آشفتگی و وقوع بحران است. در این مقاله، ضمن حفظ چارچوب نظری اندیشه های هابز در سنجش و ارزیابی پدیده ها و مسائل سیاسی - اجتماعی، کوشش شده برخی نشانه ها و مضامین این پویانمایی که در شباهت با آرای این اندیشمند است نسبت سنجی شود و بعضاً عبورهایی که از اندیشه او، در چارچوب نظام مطلوب خالقان اثر صورت گرفته، رمزگشایی شود و توأمان برخی مضامین این پویانمایی به ظاهر کودکانه، از ابعاد مختلف مورد تحلیل فرهنگی - سیاسی قرار گیرد. برخی از مهم ترین محورهای مورد بحث، وضع طبیعی و ترس از بازگشت به دوره ماقبل مدنیت و جایگاه مقوله تفریح و سرگرمی در نظام آرمان شهری زوتوپیا است. این مقاله با بهره گیری از روش هرمنوتیک به خوانش متن پرداخته و واقع گرایی هابزی را از لابه لای پویانمایی زوتوپیا استخراج نموده است.

کلیدواژه ها: توماس هابز، رئالیسم، ترس، وضع طبیعی، زوتوپیا.

مقدمه

زوتوپیا^۱ واژه‌ای خلاقانه، برای یک پویانمایی کودکانه محصول ۲۰۱۶ میلادی است، اما تنها توجه به همین نام کافی است تا دریابیم با اثر و مفهومی ساده و کودکانه مواجه نیستیم! شاید اولین معنایی که از این واژه به ذهن می‌رسد، همان «یوتوپیا»^۲ (آرمان‌شهر) در اندیشه توماس مور باشد که تلفیق آن با zoo (باغ وحش)، بر پیچیدگی و تضاد این واژه جعلی می‌افزاید و آن‌گاه که با محتوای داستان که شامل ترس حیوان از حیوان، توضیح وضع گذشته بشر و در نهایت نام «جودی هابز» به‌عنوان قهرمان محوری داستان، مواجه می‌شویم؛ شکی در قرار گرفتن برابر یک اثر سیاسی و مشخصاً بسط آرای یکی از فیلسوفان پیشگام عصر روشن‌گری یعنی «توماس هابز» باقی نمی‌ماند.

وجود نشانه‌های بی‌شمار سیاسی در این پویانمایی، تردیدی در خوانش عریان بخشی از فلسفه سیاسی غرب البته به‌زبان تصویر از سوی شرکت والت دیسنی پیکچرز باقی نمی‌گذارد و این حیرت و تحسین را برمی‌انگیزد که چگونه یک اثر خوش‌ساخت، بدون آن‌که اصطلاحاً در ذوق بزند، به‌سادگی بخشی از میراث عصر روشن‌گری را روایت می‌کند و مطابق آن‌چه در ادامه می‌آید به ارائه نسخه اصلاح‌شده و به‌روز از آرای او می‌پردازد.

در فلسفه سیاسی سه هدف دنبال می‌شود: در وهله اول، اصول و آرمان‌های یک سازمان یا سامان سیاسی مطلوب تعریف می‌گردد. سپس مفاهیم سیاسی را در خدمت انتقاد اجتماعی قرار می‌دهد و آن‌گاه، ابزارها و روش‌های کلی حرکت به سوی آینده را مشخص می‌کند (معینی، ۱۳۸۹: ط) که هر سه ویژگی و رویکرد را در مضمون زوتوپیا می‌توان یافت و لذا این جواز و لزوم صادر می‌شود که زوتوپیا فراتر از یک اثر کودکانه، بلکه در چارچوب نگاه متأثر از فلسفه سیاسی نیز بازخوانی گردد.

در ادامه، ضمن اشاره به برخی برجستگی‌های اندیشه‌ای پویانمایی مذکور، این نکته جست‌وجو خواهد شد که چه عقبه‌ای از نظریه سیاسی در زیربنای این اثر وجود دارد و تلاش می‌گردد مبانی و تجویزهای سیاسی آن استخراج شود. به‌نقل از حقیقت

(۱۳۸۷)، آن چنان که کوئینتن اسکینر از هرمنوتیک برای فهم نظریه‌های سیاسی استفاده نمود، در این نوشته نیز از تحلیل و تفسیر داستان و منطق پیش‌برندهٔ رویدادها، برای فهم نظریهٔ سیاسی که پایه‌های منطقی این روایت پویانمایی را می‌سازد، استفاده می‌گردد.

با این شیوهٔ نگرش، درخواستی یافت که خالقان اثر، ضمن وفاداری به اندیشه و جایگاه تفکر رئالیسم سیاسی هابز، در پی خوانشی پست‌مدرن از اندیشهٔ او در چارچوب دفاع از نظام لیبرال - دموکراسی برآمده‌اند و آرمان‌شهر امروزی و مورد تجویز برای جوامع، دیگر نشانی از اتوپیای روشن‌فکران قرن گذشته ندارد، بلکه آرمان‌شهر به‌تصویر درآمده، فضایی منطبق بر محدودیت‌های عملی و نظریِ عالم واقع و به شدت مستعد آشفستگی و بحران است و تمسک به برخی اصول لیبرال - دموکراسی با خوانش صورت‌گرفته در این اثر، نسخهٔ نهایی و مطلوب برای جوامع (با وجود تمام تفاوت‌ها و ویژگی‌هایشان) است.

به دلیل غلبهٔ نشانه‌های این اثر، به اندیشه‌های هابز، چارچوب نظری و مورد تعقیب در این مقاله، برگرفته از سرفصل‌های آرای هابز بوده، چنان‌که محوریت بحث، مقولاتی چون رئالیسم سیاسی، مفهوم وضع طبیعی و مبانی هستی‌شناسی و تربیتی هابز می‌باشد و از آن‌جا که در مواردی پویانمایی مذکور مستقل از نگاه هابز، تجویزهایی به جهت ساختِ سیاسی و فرهنگی برای آرمان‌شهر مطلوب خود ارائه می‌کند (که حکایت از پساهایزی بودن و عبور از آرای او دارد)، به‌فراخور، نقدهایی نیز بر انگاره‌های مورد اشاره صورت می‌گیرد. ضمناً مقولهٔ سرگرمی با تمرکز بر فرهنگ توده نیز، به‌عنوان یکی دیگر از محورهای اصلی مطالب پیش‌روست که به‌ویژه با تمرکز بر مقولهٔ انتخاب هوشمندانهٔ یکی از خوانندگان معاصر، برای اجرای موسیقی این پویانمایی مورد تحلیل می‌باشد.

پیشینه پژوهش

در مورد پویانمایی زوتوپیا مطلبی یا مقاله‌ای در خور توجه در آثار فارسی موجود

نمود، ولی چندین مقاله به انگلیسی در این مورد نگاشته شده که به برخی از آنها اشاره خواهیم نمود.

آلکساندر کریستین و فروکه آلبرزمییر در سال ۲۰۱۹ در مقاله‌ای تحت عنوان «آیا در زوتوپیا آرمان‌شهری هست؟» در مورد زوتوپیا نوشتند که زوتوپییای دیسنی یک داستان جنایی در مورد مشارکت غیرارادی جودی هاپس، اولین افسر پلیس خرگوش در شهر زوتوپیا، و نیک وایلد، روباه قرمز است که زندگی خود را به‌عنوان یک هنرمند معاصر درمی‌آورد. آن‌چه زوتوپیا را به یک آرمان‌شهر و شهر رویاهای جودی تبدیل می‌کند این است که به‌نظر می‌رسد «هر جایی که هر کسی باشد می‌تواند زوتوپیا باشد» وی با مردم با سه آرمان آرمان‌شهر مقابله می‌کند: امنیت و نظم اجتماعی، عزت نفس و تحقق فردیت، و یک جامعه عادلانه که با اسطوره بنیان‌گذار آغاز می‌شود و داستان این را می‌گوید که چگونه حیوانات بر هر چیزی غلبه کردند، اما حالت طبیعی ایده‌آل است که حیوانات درنده در ترس مداوم از شکارچیان زندگی می‌کردند. زوتوپیا بیش از اندازه استعاره‌ای است که شیوه‌های زندگی بشر به‌عنوان یک جامعه فاصله انسانی - حیوانی آرمان‌شهر، و همچنین «کثیف» به‌حساب می‌آید که به‌عنوان یک آرمان‌شهر استعاری برای انسان‌ها حساب می‌شود. مقاله کنونی با این اثر تفاوت‌های بسیاری دارد.

لینسی کرامر در سال ۲۰۱۹ در مقاله‌ای با عنوان «سفیدی و تصورات پسانژادی در زوتوپییای دیسنی»، که مقاله‌ای چالشی با بهره‌گیری از تحلیل‌های انتقادی است، استدلال می‌کند که انیمیشن زوتوپیا، روایتی پسانژادی است که توسط تخیل سفید ساخته شده است تا یک تنوع ایده‌آل را با طرح برتری سفید حفظ کند. به نقل از نویسنده، این پروژه به دنبال این است که چگونه، در پویانمایی زوتوپیا، «سفیدپوستی» به‌عنوان یک لفاظی استراتژیک برای حفظ تسلط خود، در نظر گرفته می‌شود و از منطقی‌های پسانژادگرایی که مانع از مسئولیت سفید و هرگونه امکان برای سفید بودن است، بهره می‌برد. این پروژه به دو موضوع اصلی اشاره می‌کند. اول این که، کلان‌شهر زوتوپیا، از نظر استراتژیک فضایی پسانژادی از تخیل سفید است و دوم، این انیمیشن

ضمن تمرکز بر «سفیدی» و «عاشقانه‌سازی نژادپرستی» از طریق غنیمت مشترک ضدنژادپرستانه قهرمان سفید، نژاد «دیگری بودن» را بر روی بدن‌های مردانه سیاه بازنویسی می‌کند. این نقد نیز به نکات جالبی اشاره نموده، ولی با بحث ما در این مقاله تفاوت‌های بسیاری دارد.

نیل گلزلینگر در سال ۲۰۱۶ در مقاله‌ای تحت عنوان «نقد: در زوتوپیا، خرگوش بی‌باکی که رویاهایش را دنبال می‌کند»، می‌نویسد که دیدن این انیمیشن به بزرگ‌ترها توصیه می‌شود، چون پر از طنزهای خاص برای بزرگسالان است و در دنیایی تنظیم شده که حیوانات از دوگانگی‌های گوشت‌خواران و طعم‌های خود عبور کرده و اکنون کم‌وبیش هماهنگ با هم در مکانی تحت عنوان زوتوپیا زندگی می‌کنند. وی می‌نویسد که جودی نام یک خرگوش متهور است که می‌خواهد به اولین افسر پلیس خرگوش در کلان‌شهر شلوغ زوتوپیا تبدیل شود، والدینش با او مخالفت می‌کنند، چون رویاهای او را در سر ندارند. ولی این خرگوش به دنبال رویاهای خود همچنان به پیش می‌رود. البته در این نوشتار به مسائل اندیشه‌ای این پویانمایی اشاراتی نشده است.

آلیسون بریسکویه اسمیت، در مارس ۲۰۱۶ در مقاله‌ای تحت عنوان «سه درس از زوتوپیا برای گفت‌وگو با کودکان» می‌نویسد که فیلم جدید دیسنی، سئوالات سختی را دربارهٔ تعصب والدین و معلمان برای کاوش و مجادله با کودکان ایجاد می‌کند. به نظر وی، فیلم زوتوپیا دیسنی فراتر از این که یک پویانمایی باشد، در واقع، یک تفسیر سیاسی دربارهٔ تعصب، نژادپرستی و مسائلی است که بیشتر از این که برای کودکان ساخته شده باشد؛ توجه بزرگسالان را جلب می‌کند. البته اسمیت بیشتر به جنبه‌های نژادپرستانه و جنسیتی این انیمیشن پرداخته و نظراتش با مقاله حاضر بسیار متفاوت است.

برایان تروئیت نیز در ۲۰۱۶ در مجله یواس‌ای تودی در مقاله‌ای تحت عنوان «زوتوپیا؛ دنیایی حیوانی که مسائل انسانی را منعکس می‌کند» می‌نویسد زوتوپیا به‌عنوان یک پویانمایی کم‌دی دربارهٔ شهری پر از حیوانات صحبت می‌کند، ولی سپس به‌عنوان یک مطالعه کمی‌آزاردهنده در مورد تحمل و تنوع، عمیق‌تر می‌شود. هسته

اصلی زوتوپیا، موضوعات انسانی بسیار واقعی در جهان است. قرار دادن دو دشمن طبیعی در کنار هم و در یک داستان، به کارگردانان بیرون هوارد و ریچ مور اجازه می‌دهد تا یک کلان‌شهر حیوانات را که در آن بین همه گونه‌ها یک «قرارداد اجتماعی» وجود دارد، بسازند که در آن شکارچی و طعمه با هم همکاری می‌کنند. زوتوپیا به شکلی ظریف در پروفایل نژادی، کلیشه‌ها و مفاهیم از پیش تعبیر شده دیگران را به شکلی خلاقانه نمایان می‌سازد. البته در این تحلیل، به موضوع قرارداد اجتماعی اشاره می‌شود، ولی هیچ اشاره مستقیمی به توماس هابز و موارد دیگری که ما در مقاله پیش رو به آن پرداخته‌ایم، اشاره ننموده است. حال با بررسی این پیشینه به سراغ بحث اصلی خواهیم رفت و نسبت اندیشه‌های هابز و پویانمایی زوتوپیا را ترسیم خواهیم نمود.

نسبت اندیشه‌های هابز با پویانمایی زوتوپیا

بسیاری توماس هابز را از پیشگامان تکوین علم سیاست جدید می‌دانند و به اعتقاد برخی:

«سنت تربیت سیاسی معاصر در نظام‌های مردم‌سالار امروز ادامه سنت تربیت سیاسی در اندیشه هابز است، نه لاک و میل. اگرچه [ممکن است این استدلال برای برخی ناخوشایند و ناپذیرفتنی باشد] (وگان، ۱۳۹۵: ۲۰).

سی.بی. مکفرسون در مقدمه‌ای بر کتاب لویاتان هابز می‌نویسد:

«...می‌توان گفت که سده بیستم از سه لحاظ ما را به شناخت قدر و ارزش واقعی اندیشه هابز نزدیک ساخته است و آن سه عبارتند از: قدرت، صلح و دانش. سده حاضر ما را بر آن داشته تا به موضوع بحث او یعنی روابط قدرت ضروری، ممکن و مطلوب در بین آدمیان؛ و نیز به فرجام اندیشه‌اش، یعنی یافتن راهی به سوی صلح و زندگی آسوده و سرانجام به‌روش کار وی یعنی روش علمی علاقه تازه‌ای پیدا کنیم» (هابز، ۱۳۸۰: ۱۷).

محوریت آرای هابز به‌عنوان زیربنای فکری زوتوپیا آن‌چنان بدیهی است که از انتخاب نام «جودی هابز» برای خرگوش قهرمان اصلی داستان گرفته تا اشاره‌های آشکار و بحث «وضع طبیعی» به‌عنوان یکی از مباحث محوری این اندیشمند، می‌توان اشاره نمود.

منطقِ پیش‌برندهٔ داستان، از روشی استنتاجی و قیاسی پیروی می‌کند به این شکل که در ابتدا جامعه‌ای به سامان و به‌قاعده به نام زوتوپیا ترسیم می‌شود که با بروز اخباری مبنی بر بازگشت روحیات توحش در برخی حیوانات شکارچی، بی‌نظمی و ناامنی بر شئون مختلف شهر سرایت می‌کند. در نهایت، پس از آشکار شدن ریشهٔ مشکلات، همگی قدر امنیت فعلی و ترس از خطر بازگشت به دوره‌هایی از تاریخ را (که موجودات در تخصص و ترس از یکدیگر به‌سر می‌بردند) متذکر می‌شود. جالب این‌که این منطق استنتاجی دقیقاً مشابه رویکرد هابز در استنتاج ضرورت حفظ وضع موجود از بیم خطر بازگشت به وضع طبیعی و ماقبل‌مدنیت فرض می‌گردد (وضع‌ی که هر انسان دشمن انسان دیگر است و نسبت آن‌ها همچون گرگ به یکدیگر فرض می‌شود و هیچ‌کس اعم از قوی و ضعیف بر جان خود ایمنی ندارد) و با قیاس شرایط و دشواری‌های زندگی و حکومت در وضع طبیعی این استنتاج صورت می‌گیرد که قدرِ زمان حال (که مبتنی بر قرارداد اجتماعی است و دورانی است که بشر از وضع طبیعی عبور نموده) باید بیشتر دانسته و حفظ شود. *انسان و مطالعات فرهنگی*

از منظر رسالتی که خالق لویاتان^۳ و خالقان زوتوپیا در آموزش دادن مردم پیرامون مخاطرات وضع ماقبل‌مدنیت برخوردارند می‌دیدند نیز می‌توان بین این دو شباهت یافت، چنان‌که به زعم هابز:

«چون عموم مردم در وضع طبیعی [وضع همه علیه هم] نیستند و با شرایط آن آشنایی ندارند، می‌باید دربارهٔ بدی‌های آن آموزش ببینند زیرا ممکن است به آسانی دوباره در آن فروغلتند» (وگان، ۱۳۹۵: ۱۰۹).

از این‌رو، هابز با هدف ایجاد امنیت و حفظ نظم سیاسی در پی تربیت مردم برای نیفتادن در آن‌چه وضع طبیعی بشر می‌نامید، بود. در زوتوپیا نیز خالقان اثر نشان

می‌دهند که نه تنها استقرار وضعیت مبتنی بر دوران توحش، بلکه حتی اگر ترس از بازگشت به دوران قبل از ایجاد شهر زوتوپیا تنها به ذهن آن‌ها برسد، مخاطرات به‌شدت نگران‌کننده‌ای پیش خواهد آمد و امنیت، رفاه و اعتماد عمومی به سهولت زایل می‌شود.

«خلاصه آموزه‌های اصلی هابز در تربیت سیاسی مردم عبارتند از:

پایین آوردن توقعات از یکدیگر و از دولت؛ شر نرساندن به دیگری و توقع خیر نداشتن از دیگران؛ ترسیدن از دیگران و از احتمال بازگشت وضع طبیعی در مقیاسی بیش از ترس از دولت و نسبت به حقوق آنان؛ و توجه

به درس‌های تاریخ درباره وضع طبیعی و وضع مدنی» (همان: ۱۲)

منطبق بر این اصول تربیتی در زوتوپیا نیز مشخصاً تأکید می‌شود که حیوانات می‌بایست توقعاتشان را از یکدیگر پایین بیاورند و اگر در مراجعه به اداره پلیس پلنگ شکمویی را دیدند یا در ساختار گند و بور کراتیک اداره تعویض پلاک با خرس تنبلی مواجه شدند؛ توقع حداکثری و ایده‌آلی نداشته باشند و تنها تحمل و صبر پیشه کنند. حیوانات زوتوپیا کفایت به هم شر نرسانند. بر این قاعده، انجمن طبیعت‌گرایان زوتوپیا، که برهنه به یوگا مشغول‌اند، چون در محدوده انجمن خود و خارج از انظار عمومی حضور دارند و شری به دیگران نمی‌رسانند، این حق را می‌یابند که آن‌گونه که می‌پسندند رفتار کنند و آن‌جا که مورد خرده‌گیری مأمور هابز که قبلاً به اطرافیانش گفته بود: «در زوتوپیا هر کس می‌تواند آن چیزی باشد که می‌خواهد» قرار می‌گیرد، نیک (روباه) می‌گوید: «خوب اینجا زوتوپیا است، در زوتوپیا هر کس هر جور که بخواهد می‌تواند باشد!» به عبارتی این از نتایج پذیرش این اعتقاد به «هر جور بودن و شدن» است، ولو آن‌که مانند اعضای جامعه طبیعت‌گراها، فعالیت‌هایی توأم با برهنگی داشته باشند.

آموزه دیگر هابز که شامل درس‌های تاریخ در مقایسه بین «وضع طبیعی» با «وضع مدنی» است، نیز از جمله اولین سکانس‌هایی است که در زوتوپیا در قالب تئاتر دانش‌آموزی طرح می‌شود که صریحاً بین دوره‌ای که ترس و خونریزی بر جنگل حاکم

بود با وضعی که امروز، گوسفند فزانورد می‌شود و روباه به جای شکارچی‌گری مأمور مالیات؛ این تطور تاریخی به سمت مدنیت و مدارا به‌نمایش درمی‌آید. تمرکز بر مقوله تاریخی و تطور تاریخی از دیگر فصول مشترک در اندیشه هابز و پویانمایی مذکور است به‌نحوی که هر دو در بستری از تبیین و مقایسه تاریخی، دیگر منویات خود را پیش می‌برند. جفری و گان ضمن اشاره به این نکته که تاریخ باید به‌شیوه‌ای نوشته یا بیان شود که آموزنده باشد، در این‌باره می‌نویسد: «آموزه اصلی هابز در تربیت سیاسی مردم را در قالب روایت تاریخی مطرح می‌کند» (همان: ۱۲). در زوتوپیا نیز کل منطق استدلالی پویانمایی عبارت است از اشاره به سیر تاریخ تمدن پستانداران! که پس از عبور از دوران توحش کنونی و در محدوده ناکجاآباد زوتوپیا، به‌ضرورت مدارا و کنار گذاشتن خصلت‌های ذاتی و غریزی خود (همان کشتن و دریدن) ارتقاء یافته‌اند.

پس‌هابز منطق مطلوب زوتوپیا، برای زمان پیش‌رو

تعمق بیشتر بر مدعای زوتوپیا (علی‌رغم تمام نشانه‌ها در تکریم نام و یاد هابز)، حکایت از محتوایی در قالب فلسفه سیاسی مطلوب برای زمان حال و آینده پیش‌رو دارد که می‌توان آن را وضعیت پس‌هابزی و منطبق با برخی ویژگی‌های عصر پسامدرن دانست.

در صورتی که جامعه مطلوب و مورد دعوت در زوتوپیا را کاملاً مبتنی بر انگاره‌های معرفتی هابز بدانیم؛ براساس این چارچوب، زیربنای هستی‌شناسی جامعه، می‌بایست مبتنی بر «گرگ دانستن اعضا نسبت به یکدیگر» باشد و ضرورتاً باید بر حفظ و تداوم نظام مستقر فعلی، به‌شرط روی کار آمدن از دل یک قرارداد اجتماعی و ناشی از ترس ناشی از بازگشت هرج‌ومرج تن داد، که خود منجر به تداوم نظامات قوام‌یافته جامعه و تداوم بسیاری از سازوکارهای نظام مستقر خواهد بود؛ لیکن این رویکرد هابزی با تجویزهای پویانمایی زوتوپیا ناهمخوانی‌هایی دارد و صریحاً با مفهوم محوری و تحول‌خواهانه از زبان قهرمان داستان (جودی هابز) و کاراکتر غزال (خواننده) مبنی بر

ضرورت تغییر دادن جهان و بی توجه به محدودیت‌ها و موانع، در تضاد است. سوای از این‌که، کلیت، حرکت و تکاپوی جودی در نقش مأمور پلیس خستگی‌ناپذیر، در مسیر زدودن برخی کلیشه‌های تحمیلی بر او (به‌عنوان یک پستاندار کوچک، به‌ویژه از جنس ماده) قرار دارد.

لذا به‌نظر می‌رسد اندیشه زوتوپیا بیش از هر چیز به نگاه پساساختارگرایان (به‌عنوان شاخه‌ای از پست‌مدرن‌ها) گرایش دارد که ورای اندیشه ساختارگراها، علاقه‌ای به تعمیم و نادیده‌گرفتن فردیت‌ها، در یک نظام متصلب را ندارد و توأمان به مقوله ساختار و چارچوب‌های جامعه بر ساخته در زوتوپیا نیز نیم‌نگاهی تأییدی دارد (مانند قائل شدن به جایگاه ویژه برای شهرک موش‌ها، بستنی‌فروشی اختصاصی برای فیل‌ها، ساخت ابزارهایی مانند درهای متعدد در قطار متناسب با سایز و ویژگی‌های حیوانات مختلف و...).

در زوتوپیا هر کس می‌تواند آن چیزی شود که می‌خواهد، بنابراین خرگوش به‌عنوان یک پستاندار ضعیف (با احراز شرایط لازم) می‌تواند تا جایگاه یک مأمور پلیس جنایی، ارتقاء یابد؛ آن‌هم برخلاف تمامی قوانین نانوشته و تحقیرهایی که از سوی حتی جامعه زوتوپیا مبنی بر ناتوانی و غیرممکن بودن حضورش در میان مأموران درشت‌هیکل پلیس وجود دارد. ضمناً این خرگوش مؤنث است و حتی خانواده‌اش نیز بیش از هر چیز دوست دارند که همچون آبا و اجدادش هویج‌کاری ساده شود، نه یک پلیس درگیر با مأموریت‌های خطرناک، یا اگر می‌خواهد پلیس شود به مأمور جرمه‌کننده خودروها کفایت کند نه آن‌که دنبال دزدها و تبهکاران رود؛ که این همه در زدودن کلیشه‌های جنسیتی و در قالب رویکردی فمینیستی و به‌عنوان شیوه‌ای پست‌مدرن می‌گنجد. همچنین آن‌جا که جودی خطاب به اطرافیانش می‌گوید: «تنها چیزی که باید ترسید خود ترس است» نیز از جمله گزاره‌های مهم برای تلاش در عبور از هسته مرکزی اندیشه توماس هابز می‌تواند باشد. گرچه برخی نشانه‌شناسی‌ها در پویانمایی، حکایت می‌کند که بعضاً خروج از شعار نترسیدن، حتی در مواقعی برای خرگوش، بسیار سخت بوده و گویی ترس و بی‌اعتمادی به روباه، در ضمیر ناخودآگاهش نهادینه

است.

خرگوش، با حرکت پرشهامت خود برای پیگیری هدفش، خط بطلانی بر منطق محافظه کارانه والدینش می کشد منطقی که می گوید: «ما خوشبخت بودیم چون سرجامان بودیم»؛ اما جودی خوشبختی را در پیگیری آرزوهایش و خروج از نقش های سنتی می بیند، نکته ای که در تضاد با برخی تفسیرهای محافظه کارانه از فلسفه سیاسی هابز قرار دارد.

از سویی، در زوتوپیا، دیگر کاراکترها نیز بدیع و ساختارزدایند، مانند قرارداشتن بره ملوس و موفرری، در پس کل جنایت های منجر به زندانی شدن حیوانات شکارچی، یا نشاندن پلنگ در اتاقک راهنمای اداره پلیس که بیش از صفات درندگی و جدیت، به عنوان جانوری دوست داشتنی که مهم ترین تمایلش خوردن شیرینی و پیراشکی است، ترسیم می شود.

لذا زوتوپیا اعلام می کند که اندیشه هابز با تمامی جذابیت ها و بایسته های مورد تعقیبی که دارد، نمی تواند در مرحله تداوم سنت ها، به بهانه حفظ امنیت و جلوگیری از هرج و مرج محدود بماند، بلکه گویا دیگر دوره اش به پایان رسیده و نیاز به بازخوانی و اصلاحیه دارد و این روز آمدی، ضمن حفظ زیربنا و بایسته ای به نام «امنیت» و ضرورت عدم بازگشت به وضع ماقبل مدنی، متضمن قبول برخی تغییرات، زدودن برخی کلیشه ها (مانند قالب های جنسیتی) است و اگر *انسان های فرنگی*

«...هابز نگران از دست رفتن وضع مدنی و بازگشت وضع طبیعی بود ...

کارشناسان امروز نگران از دست رفتن اصول و ارزش های نظام مردم سالار هستند» (همان: ۱۹۲).

از دیگر نقطه عطف ها در عبور و نقد دیدگاه هابز، آن جایی است که روباه پس از دل خوری از خرگوش به دلیل نطقش علیه ذات حیوانات شکارچی می گوید:

«وقتی این ها می گویند تو (روباه) حيله گری! و می خواهند [تو را] حيله گر ببینند ... تو نمی توانی خوب باشی! پس دیگر دلیلی برای این که جور دیگری باشی وجود ندارد!»

این عبارت، یکی از مهم‌ترین دیالوگ‌های فیلم در نقد دیدگاه توماس هابز و عبور از فلسفه سیاسی اوست، زیرا اگر منطبق بر نظر هابز، افراد، گرگِ همدیگر باشند، دیگر ذات و جوهری برای مراعات طرف مقابل وجود ندارد و حتی این تعبیر که افراد ولو متجاوز برای نفع خودشان نیز که شده نسبت به دیگری سُبُعیت نورزند، در فرض گرگ تصور نمودن آن‌ها، منطقی حتی برای فهم این خیر و منفعت شخصی وجود ندارد، فلذا با تکیه بر همین عبارت، می‌توان نقد و عبور از اندیشه هابز را در اثر زوتوپیا ادراک نمود و دقیق‌تر آن که بگوییم: زوتوپیا در قیدِ اندیشه هابز متوقف نیست و خبر از مطلوبیت دوره پساهابزی از سوی خالقان آن می‌دهد.

وجه دیگری که زوتوپیا را در شمار پسامدرن‌ها و عبورکنندگان از هابز (به‌مثابه اندیشه‌ای مدرن) قرار می‌دهد، شباهتی است که در برخی نسبت‌های قدرت در جامعه زوتوپیا، با وضع قدرت مورد توصیف در نظریه میشل فوکو (به‌مثابه یک شبکه تار عنکبوتی و فاقد مرکزیت) دارد. بر این اساس، در زوتوپیا، شرایط هرمی و سلسله مراتبی از قدرت دیده نمی‌شود، بلکه قدرت به‌صورت شبکه‌ای و مویرگی بسط می‌یابد. به‌عنوان مثال، حتی قرار گرفتن شیر در جایگاه شهردار و در منزلتی بالا از هرم قدرت سیاسی - اجتماعی، عملاً محصول و فرآورده احتیاجی بوده که شیر به جامعه پر تعداد رأی دهنده گوسفندان داشته و از قبل این احتیاج نیز نشانندن بره نحیف موفرفری در جایگاه منشی و مشاور او حاصل گردیده است. چنان‌که قدرت پستانداران ضعیفی چون گوسفندان به دلیل شمار عددی، قدرتی بی‌چهره را بر ساخت قدرت شهر زوتوپیا تحمیل می‌کند. دیگر نموده‌ها از قدرت به‌عنوان یک «سازمان شبکه‌مانند» و به‌عنوان یک تعبیر پسامدرن در عصر معاصر، قدرت روباه به‌عنوان شهروند حاشیه‌ای و خارج از دایره سمت‌های اداری - اجرایی زوتوپیاست که از طریق ارتباطات (رانت) و نفوذی که در اداره ثبت پلاک دارد، می‌تواند بخشی از معمای لاینحل مأمور هابز را (که از طرق اداری و جاری نمی‌تواند حل کند) گره‌گشایی کند. همچنین به ساختار قدرت مافیایی موش می‌توان اشاره نمود که با وجود ادعان پویانمایی به کوچک‌ترین و آسیب‌پذیرترین پستاندار در زوتوپیا (مانند داشتن آپارتمان‌هایی ضعیف که با

کوچک‌ترین تکان، دومینویی از تخریب ایجاد می‌شود و شدت آسیب‌پذیری منجر به ساخت شهرکی مجزا و محصور برای موش‌ها شده، لیکن در قسمت‌هایی دیگر از فیلم، قدرت و نفوذ مافیایی همین موش‌ها ترسیم می‌شود که باعث کرنش و نوچه‌گی پستاندارانی قدرتمند (خرس‌ها) نزد سردسته مافیای آن‌ها گردیده است که همه یادآور تعبیر قدرت شبکه‌ای فوکوست که هر شخص، سهمی از قدرت را در اختیار دارد و می‌تواند آن را ایفا کند.

مقولهٔ ترس

القای ترس به صورت سنجیده از جمله به شکل مقایسهٔ شرایط توحش با شرایط مدنی از جمله روش‌های مورد کاربرد هابز است. تا به آن جا که

«در شرح حال خود می‌نویسد که در سال [نبرد] آرمادای اسپانیا مادر او دو فرزند توأمان به دنیا آورد، یکی هابز و دیگری ترس» (جونز، ۱۳۵۸: ۱۰۵).

جالب این‌که اگر توماس هابز، ترس را دوقلو و همزاد خود می‌دانست، جودی هابز خرگوش نیز از بچگی با نوعی ترس از روباه‌ها بزرگ شده بود که نمودش در تحویل وسایل ضد روباه (افشانهٔ ضد روباه، شوکر ضد روباه و...) از سوی والدینش، هنگام عزیمت به شهر زوتوپیا، آن را می‌توان دریافت؛ تا آن جا که هنگام شروع اولین روز کاری‌اش با وجود فراموشی اولیه در برداشتن افشانهٔ ضد روباه، مجدداً باز می‌گردد تا افشانه را بردارد (کنایه‌ای بر ذاتی بودن این ترس) یا در جایی با دیدن مشاجرهٔ روباه با فیل بستنی فروش، ناخودآگاه دستش بر روی ضامن افشانهٔ ضد روباه می‌رود... این ترس درونی شدهٔ خرگوش قهرمان داستان، در شرایطی است که او عمیقاً به آرمان مدنی و صلح‌آمیز شهر زوتوپیا ایمان دارد و علی‌القاعده نمی‌بایست از بابت تهدید حیواناتی چون روباه در چنین آرمان‌شهری، نگران و بیم‌ناک گردد!

در زوتوپیا، فضایی برای یادآوری ترس تاریخی جماعتی از گوسفندان ترسیم می‌شود که این ترس دیرین، منجر به شکل‌گیری توطئه‌ای از سوی آن‌ها برای مستند کردن

و به واقع نمایاندن درندگی برخی حیوانات می‌گردد؛ تا بدین وسیله شرایط حذف و کنار گذاشتن حیوانات شکارچی از کلیه مناصب مهم و تأثیرگذار همچون شهرداری، رئیس پلیسی و... فراهم شود. در حلقه رویدادهای پیش برنده داستان، این عزل‌ها نتیجه‌ای جز دامن زدن به بی‌اعتمادی‌ها و به هم ریختن مناسبات مدنی شکل گرفته در زوتوپیا را ندارد و در این نقطه از داستان، لایه دیگری از ترس حادث می‌شود: نگرانی از بازگشت به وضعیت توحش تاریخی حیوانات (به بیان توماس هابز: وضع طبیعی). در این وضع، دیگر بره نحیف و معصوم زوتوپیا نیز به شدت ترسناک و با اندیشه‌های خوفناک به نظر می‌آید و هیچ موجود شکارچی و درنده‌ای از نقشه او در امان نخواهد بود. مشابه شرایطی که هابز در وضع طبیعی بشر توصیف می‌کند که حتی متجاوزان و ضایع‌کنندگان حقوق دیگران نیز امنیت ندارند، زیرا

«وقتی شخص متجاوزی تنها باید از قدرت و مقاومت شخص واحد دیگری هراسناک باشد؛ اگر یکی از آن دو منصب و جایگاه امن و آسوده‌ای برای خود ایجاد کند و از آن بهره‌برداری نماید، ممکن است دیگران نیروهای خود را یک‌پارچه کنند تا اموال وی را بگیرند و او را نه تنها از حاصل کارش بلکه از حیات و آزادیش نیز محروم سازند و چنین مهاجمی هم خود در معرض خطر مشابه قرار می‌گیرد» (هابز، ۱۳۸۰: ۱۵۷).

در فصل سیزدهم کتاب لویاتان، هابز سه علت اصلی برای کشمکش و منازعه را نخست رقابت، دوم ترس و سوم طلب عزت و افتخار می‌نامد (همان). با انطباق این سه علت مناقشه، در وقوع مشکلاتی که منشی شهردار (بره موفرری) عامل آن بود، هر سه ویژگی را در انگیزه‌های این منشی برای آغاز فتنه‌گری درمی‌یابیم. بر این سیاق، اولاً حس «رقابت» و حسادت منشی به عنوان نماینده‌ای از میان جامعه گوسفندان با مقام مافوق خود (یعنی شیر در جایگاه شهردار) نخستین عامل فتنه‌گری او به شمار می‌رفت. منشی که ارتقا خود به عنوان یکی از آسیب‌پذیرترین پستانداران را بیش از هر چیز نه به جهت شایستگی‌های ذاتی، بلکه به دلیل تعلقش به جامعه پرتعداد گوسفندان و محصول نگاه کاندیدای پیروز در انتخابات، به هم جنس‌های او (به عنوان

جماعت کثیر دارای رأی) می‌دانست؛ سرشار از عقدهٔ حقارت بود و او را به رقابت هرچه بیشتر با حریف‌های قدرتمند (حیوانات شکارچی) از طریق توطئه علیه آن‌ها برانگیخت. از سوی دیگر، دومین عامل برای فتنه‌گری «ترس» تاریخی بود که به‌عنوان یک حیوان ضعیف از دیگر حیوانات قدرتمند که شرایط مساعدتری برای احراز مشاغل بالا داشتند، موجب گردید و سوم کسب افتخار و آرزوی تصاحب جایگاه شهرداری دیگر عامل برانگیزاننده برای گوسفند بود تا با حاکم نمودن فضای کشمکش و سلب اعتماد عمومی از شیر، او را در جایگاه ریاست (به‌عنوان حیوانی که بهتر از هر کس دیگر از جنس حیوانات ضعیف است و شرایط آن‌ها را درک می‌کند) بالا ببرد. در مجموع،

«اصول مسلم استدلال هابز این است که انسان‌ها بی‌اندازه نگران امنیت‌اند، ترس (به‌ویژه از مرگ) نخستین مکر انسان‌هاست، و انسان‌ها در کوشش برای تأمین منافع خود و در به دست آوردن قدرت برای این هدف، سیری ناپذیرند. در واقع هابز تصویر تیره و تار از سرشت و طبع انسان کشید» (عالم، ۱۳۷۷: ۲۶۲).

مسئلهٔ سرگرمی و موسیقی

کاراکتر غزال (خوانندهٔ محبوب زوتوپیا) که با صدای «شکیرا ایزابل مبارک»^۴ اجرا می‌شود و مضمون ترانه‌ای که در میانه و تیتراژ پایانی اجرا می‌کند، همچنین انتخاب شکیرا به‌عنوان خوانندهٔ این پویانمایی از جمله نشانه‌گذاری‌های محوری است. غزال، به‌جز ایفای نقش به‌عنوان خواننده در کنسرت پایانی و یک مصاحبهٔ کوتاه، نقش مستمر و کنش‌گری در سلسله رویدادهای داستانی ندارد؛ با این وجود، تصویر او با لباسی نیمه‌برهنه، در پوسترها و تبلیغات این پویانمایی به شدت خودنمایی می‌کند. گرچه غزال، همان تبریک‌گویندهٔ مجازی، به ساکنان جدیدالورود شهر از طریق مونیتری در ایستگاه قطار است و همانی است که در قالب یک برنامهٔ نرم‌افزاری نبض هیجانانگیز و سرگرمی توده را در اختیار دارد؛ لیکن کاراکتر کنش‌گری در لایه‌های

داستانی نیست؛ در عین حال، رد و نشان او در جای جای پویانمایی سنگینی می کند. این نکته این سوال را به ذهن می رساند که تعریف غزال با صدای شکیرا، جدای از جذابیت هایی که به جهت موسیقایی به اثر می بخشد؛ چه کار ویژه و ضرورت دیگری داشته است؟ و اساساً، منطق تعریف نقش یک رقاصه خوش صدا، در تاروپود توصیفی برای یک جامعه آرمانی چیست؟

برای فهم جایگاه غزال به عنوان یک هنرمند محبوب توده (که به روال معمول آرمان شهرها، نمی بایست چندان بهایی به امثال او به دلیل هنر حسی و هیجانی شان داد) به برخی آموزه های تربیتی هابز و پیامدهای آن مراجعه می کنیم:

لویاتان هابز برای مردم عادی نوشته نشده است، از منظر هابز، «عامه مردم نیازی به فلسفه، تعقل و استدلال ندارند، چون تعقل، نزاع و جدال در بین آنها ایجاد می کند» (وگان، ۱۳۹۵: ۱۳) و دقیقاً این نکته کار ویژه غزال را در نسبت با فرهنگ توده و عمومی نشان می دهد که همان سرگرم کردن عموم مردم به منظور فرار از تعقل جدی است، چرا که

«به نظر هابز، جنگ و نزاع در جامعه، اساساً تقصیر فیلسوفان، اندیشمندان و پیامبران بوده است که در بین مردم نزاع فکری ایجاد کرده اند و نزاع سیاسی نتیجه نزاع فکری است... تعقل و عقل به طور کلی موجب نزاع و تفرقه است» (همان: ۱۰)،

اما اتفاقاً ستارگان هنر عامه پسند، زمان هایی را برای خلاصی از تفکر جدی فراهم می کنند و این ستارگان می بایست برای توده مردم هرچه بیشتر تقدیس شوند، چنان که از ابتدای ورود اهالی به شهر، هدایت و خوش آمدگویی به آنها را آغاز کنند و تا لحظه ای که دیگر همه چیزشان را می بازند (همچون بره منشی شهردار، که از پشت میله های زندان و با تلویزیون هنرنمایی غزال را تماشا می کند) آن جا نیز می بایست ساعات را با مسحور شدن، به تماشای رقص و آواز خوانندگان عامه پسند سپری کنند. تنها دیالوگ غیرمجازی غزال به عنوان شهروند زوتوپیا، مصاحبه ای است که در میانه پویانمایی در اعتراض به فضای نامن زوتوپیا می نماید و می گوید:

«این زوتوپیا نیست که می‌شناسم، ما تفاوت‌هایمان را جشن می‌گیریم... نباید بذاریم ترس ما را از هم جدا کند، ۹۰ درصد جامعه، شکار هستند و نگران هستند... زندگی شکارچی‌های بی‌گناه بدتر شده...».

بر این اساس، درمی‌یابیم که زوتوپیا بناشده و شناخته‌شده، زوتوپیا است که از جمله ستارگان موسیقی عامه‌پسند آن، در رضایت و آرامش‌اند. به عبارتی وقتی همه چیز خوب است، موسیقی و کنسرت هم هست و وقتی ناامنی و بی‌اعتمادی، زوتوپیا را به خطر می‌اندازد، از اولین نشانه‌هایش به هم خوردن سرگرمی و تفنن مردم و ناراضی شدن طیف سلبریتی و هنرمندان آن است.

جدای از تعریف همگام سازی‌شده‌ای که از موسیقی عامه‌پسند با منطق هابز، در درگیر نکردن تودهٔ مردم، با مقولهٔ تفکر سیاسی می‌توان ارائه کرد، به نظر می‌رسد، موسیقی به‌ویژه از نوع پوپولیستی آن، نقش بسیار مهمی در کنترل اجتماعی دارد. کما این که در انتهای زوتوپیا می‌بینیم، تمامی حیوانات با تمامی تفاوت‌هایشان، همگی حول کنسرت غزال، شیفته‌وار جمع می‌شوند و احساساتشان را به اشتراک می‌گذارند. در این شرایط، درمی‌یابیم که

«چرا آدورنو موسیقی عامه را به‌عنوان نوعی سیمان اجتماعی قلمداد می‌کند.^۵ آرامش و فرجه‌ای که این موسیقی به مردم می‌دهد، باعث می‌شود آن‌ها واقعیت سخت و دردناک زندگی در یک جامعه سرمایه‌داری را بپذیرند. ترانه‌های عامه و فیلم‌های هالیوودی، مردم را از مقاومت در برابر نظام سرمایه‌داری و تلاش برای ساختن جامعه متفاوتی که در آن می‌توانند آزاد، شاد و راضی باشند باز می‌دارد» (استریناتی، ۱۳۷۹: ۱۰۳).

وجه دیگر کنترل اجتماعی از طریق موسیقی در یک جامعه آرمانی (به مثابه شهر زوتوپیا) می‌تواند همان ترکیب و کنار هم نشان دادن افراد با همه تفاوت‌هایشان (حیوانات شکار و شکارچی زوتوپیا) باشد. مفهومی که در بیان برخی متفکران حوزه مکتب فرانکفورت با تعبیر صنعت فرهنگی، به ساماندهی ناخودآگاه جمعی می‌پردازند.

«این عناصر عامه‌پسند، فاقد هر نوع معنای طبقاتی، ذاتی و درونی

هستند و لذا قابلیت آن را دارند که به شیوه‌های جدیدی باهم ترکیب شوند و در نتیجه، افراد را به سوژه‌های سیاسی مطلوب پوپولیسم تبدیل کنند: سوژه‌هایی در خدمت بلوک قدرت و نه مخالف آن» (میلز، ۱۳۸۵: ۷۹).

این سنخ ایجاد وحدت و یکپارچگی از سوی اندیشمند دیگری چون مارکوزه نیز به سخره گرفته شده است، چنان که در خصوص نظام‌های مروج این سنخ یکپارچگی می‌نویسد:

«...نظامی که هرگونه ناهماهنگی و مخالفتی را خنثی و بی‌اثر می‌سازد و ظاهراً وحدتی در سراسر جامعه پدید می‌آورد» (مارکوزه، ۱۳۷۸: ۲۵۶).

این توضیح راز و بُعد دیگری از انتخاب کاملاً زیرکانه شخص شکیرا، به‌عنوان خواننده محوری در زوتوپیا را نیز برملا می‌کند و آن هنگامی است که مروری بر سرگذشت افسانه‌ای شکیرا به‌عنوان خواننده‌ای مهاجر و با تبار غیرامریکایی توجه کنیم که از پدری لبنانی تبار و مادری کلمبیایی با وضع مالی نه‌چندان مناسب به امریکا مهاجرت می‌کنند و همچون نمونه‌ای عملی از رؤیای جودی هابز که می‌خواست آن جور که می‌خواهد باشد، از طریق رقص و آواز به یکی از پول‌سازترین سلبریتی‌های امریکا و حتی دنیا تبدیل می‌شود. کاراکتری که دقیقاً موازی با حرکت و ارتقای اجتماعی جودی از یک خرگوش مؤنث روستایی به یک مأمور پلیس قهرمان که پیچیده‌ترین معمای زوتوپیا را حل می‌نماید، صعود می‌کند و فراموش نمی‌کنیم که در پس شخصیت تخیلی و نمادین غزال شهر زوتوپیا خواننده‌ای حقیقی به نام شکیرای امریکایی شده وجود دارد که اگر زوتوپیا شرایط برای تحرک و ارتقای افسانه‌ای را برای امثال جودی فراهم می‌کند، امریکا نیز به‌عنوان مرجعی واقعی برای زوتوپیاست که شرایط افسانه‌ای برای ارتقای استعدادها و تحرک اجتماعی و طبقاتی را از اقصا نقاط جهان، در چارچوب فرهنگی - اندیشه‌ای کشور امریکا تبلیغ می‌کند.

«زنانگی» صورتی دیگر از بعد سرگرمی و مورد ترویج برای جامعه مصرفی امروز است. زوتوپیا با تمام انگاره‌های قهرمانانه و قهرمان‌محور، نشانه‌های زیادی از زنانگی دارد؛ مانند این که شخصیت اصلی آن خرگوشی ماده است. غزال رقاصه‌ای با لباس

نیمه عریان است و ببرهای نرینه در کنسرتش، رقص‌هایی حاشیه‌ای در گرد اویند. ضد قهرمان داستان نیز برهٔ ماده‌ای است که قوچ‌های خشن و آشوب‌گر تحت فرمان او به خراب‌کاری مشغولند و این همه نشان زنانه در خدمت اثری سرگرم‌کننده قرار می‌گیرد، این در شرایطی است که فمینیستی بودن یکی از ارکان شکل‌دهندهٔ فرهنگ توده است که در پویانمایی زوتوپیا جدای از امکانی که بر تحلیل فمینیستی حرکت و بلندپروازی‌های جودی هابز (به‌عنوان یک خرگوش ماده) می‌توان ترتیب داد، یافتن نشانه‌های زنانه از پویانمایی نیز بیش از پیش بر تحلیل فمینیستی - عامه‌پسندی، بر مؤلفه‌های تربیتی این اثر می‌توان بارنمود که در نهایت با همان ایدهٔ هابز، مبنی بر نیاز نداشتن توده به تعقل جدی (از بیم وقوع نزاع و اختلاف) می‌توان رسید.

«مدلسکی ... خصوصیتی را به فرهنگ توده‌ای نسبت می‌دهد که از نظر فرهنگی به زنان تعلق دارد، مثلاً فرهنگ منفعل بودن و احساسات یا هیجانات ... این بدان معناست که یکی از دلایل عمده انتقاد از فرهنگ توده‌ای ظاهراً به خصوصیات زنانهٔ آن مربوط می‌شود» (استریناتی، ۱۳۷۹: ۷۵).

با این وجود مقوله تفنن و سرگرمی که در زوتوپیا با محوریت موسیقی عامه‌پسند به تصویر درآمده شاخصی است که اولاً وجود و بقای آن در نسبت مستقیم با وجود امنیت معنا می‌یابد. ثانیاً برخلاف برخی آرمان‌شهرها که به شدت متعالی، آسمانی، نازک‌اندیش و روشن‌فکرمانه به مقولات می‌اندیشند در آرمان‌شهر زوتوپیا اتفاقاً نوع پاپ، فراگیر، هیجانی و عامه‌پسند هنر، تبلیغ و توصیه می‌شود و این آرمان‌شهر اساساً به صرف سرگرم نمودن مردم، خالی از هرگونه تفکر پیچیده و متعالی، مجوز می‌دهد و ثالثاً با توجه به نقش آشکار و مجازی هنر عامه‌پسند (موسیقی پاپ و هنر پوپولستی) در ایجاد جشن و شادی با وجود تمامی تفاوت‌ها و با توجه به کارکرد کنترل اجتماعی این سنخ از هنر، صراحتاً به وزن و جایگاه این نوع از هنر در آرمان‌شهر تجویزی در زوتوپیا اشاره می‌کند.

رنالیسم تحمل‌گرا: اتوپای زوتوپیا

در فرهنگ اصطلاحات ادگار و سجویک در تعریف اتوپیا آمده:

«واژه اتوپیا به معنای ناکجا است کاربرد مرسوم و رایج این واژه معانی غیرواقعی، موهوم یا تخیلی را با خود دارد و ریشه در کتاب آرمان‌شهر (اتوپیا) (۱۵۱۶) سِر توماس مور دارد، که توصیفی است از یک دولت خیالی و آرمانی. آرمان‌شهرباوری به معنای اعتقاد به امکان تأسیس جامعه‌ای است که نه تنها بهتر از جامعه کنونی است، بلکه کمال مطلوب است. متون آرمان‌شهری می‌کوشند تا چشم‌اندازی از عوالم ممکن در آینده به‌دست دهند، دنیاهایی که تضادها و بی‌عدالتی‌های حاکم بر جوامع معاصر در آن‌ها از بین رفته است» (ادگار و سجویک، ۱۳۸۷: ۲۷-۲۸)،

اما بر خلاف این تصویر معمولاً متعالی از مفهوم اتوپیا، آرمان‌شهر زوتوپیا به‌شدت واقعی و رئالیستی است و بر خلاف نگاه فضیلت‌محور مور، زوتوپیا منطبق بر آرای هابز به‌نهایت حداقلی و ضرورتاً نیازمند به راضی بودن به کمترین‌هاست به‌نحوی که عوض خوشحالی یا طلب خیر داشتن از دیگران، به صرف شر ندیدن از دیگری بسیار راضی و شادمان خواهد بود.

زوتوپیا (شهر رویایی جودی) سرشار از مشکلات و واقعیت‌های آزاردهنده است. روباه حاشیه‌نشین است (یعنی شهر حاشیه‌نشینی دارد!) شهر دارای اماکن متروکه است، خودروهای مستهلک که با موتورهای خراب کار می‌کنند، بهداشت از سوی صنوف خدماتی رعایت نمی‌شود (مانند فیل بستنی فروش)، دزدی‌هایی مثل راسو در شهر پرسه می‌زنند، مقررات رانندگی از سوی شهروندان رعایت نمی‌شود، تبهکاری، بوروکراسی ناسالم اداری، باند مافیایی و... وجود دارد. نظام دیوانی نیز شایسته‌سالار نیست، زیرا خرس‌های تنبل ناکارآمدی را در قسمت تعویض پلاک به‌کار گمارده، خرگوش کوشای پلیس، حسب تشخیص سنتی و فردمحور رئیس پلیس، به کار حاشیه‌ای (صدور قبض جریمه) گماشته می‌شود. از سویی نظام اخلاقی و تبلیغاتی حاکم بر جامعه نیز مبتنی بر صداقت نیست که اگر بود خرگوش پس از خرید هویج

بسته‌بندی با تصاویر هویج‌های فربه، با دلخوری، تنها با یک هویج کوچک مواجه نمی‌شد. که همهٔ این نشانه‌ها، آرمانی و بی‌عیب بودن پایه‌ها و مناسبات اجتماعی زوتوپیا (شهر مورد تقدیس خرگوش) را مخدوش می‌کند.

با این وصف، بنای پویانمایی، آرمانی خواندن زوتوپیاست و بدیهی است وقتی آرمان‌شهر زوتوپیا با این مسائل مواجه است، ناگزیر اوضاع دیگر نقاط دنیا (که در ابتدای سفر خرگوش از روستایش به زوتوپیا مرور می‌شود) بسیار فاجعه‌بارتر خواهد بود. این وضعیت زوتوپیا، در انتها از زبان خرگوش این‌گونه تبیین می‌گردد:

«وقتی بچه بودم فکرمی کردم زوتوپیا جای بی‌نظیری است. جایی که هیچ کس مشکلی ندارد (جایی که همه باهم مهربانند) و همه می‌توانستند هرچی می‌خواهند باشند، اما کاشف به عمل آمد که زندگی واقعی آشفته است (پیچیده‌تر از این شعارهای ذهن‌پرکن است) همه‌مان یک‌سری محدودیت داریم (تصویر، باکنایه، شکم‌بودن پلنگ در جایگاه یک مأمور پلیس را نشان می‌دهد) همه‌مان یک‌سری شباهت داریم (تصویر علاقه جمعی به ترانه و رقص غزال را نشان می‌دهد) ... همه‌مان یک‌سری چیزهای مشترک داریم هر قدر بیشتر سعی کنیم همدیگر را درک کنیم [تا] هر کدامان استثنایی‌ترین باشیم. ولی باید تلاش کنیم. مهم نیست چه حیوانی هستیم، [باید] تلاش کنیم که دنیا را جای بهتری کنیم...».

بر این اساس، درمی‌یابیم که آرمانی یا به‌عبارتی دوست‌داشتنی بودن زوتوپیا، نه به دلیل شرایط کاملاً بی‌نقص آن، بلکه به دلیل داشتن برخی حداقل‌های خوب و نسبی و از آن مهم‌تر ضرورت تلاش برای تغییر خود و تبدیل دنیا به جای امن و بهتر است که این منطق با منویات رئالیسم هابز به‌شدت انطباق پیدا می‌کند و یک‌بار دیگر رعایت کلی پویانمایی در حرکت در چارچوب نظری واقع‌گرای توماس هابز را یادآوری می‌کند و همان‌طور که

«نظریه‌های واقع‌گرا به ارزش‌های اخلاقی یا تجویزات متکی نیستند.

[و] به‌جای آن تأکیدشان بر پیگیری منافع مادی و امنیتی دولت است»

(چرنوف، ۱۳۸۸: ۱۰۶).

در زوتوپیا نیز تمامی ارزش‌ها در ذیل «امنیت» مفهوم پیدا می‌کنند و با سلب امنیت نه تنها بروز ناامنی از اقصا نقاط مخابره می‌شود، بلکه با بروز اولین تکانه‌ها از نفی اعتماد و سرمایه اجتماعی (پیرامون خطر درندگی حیوانات شکارچی) تمامی دوستی‌ها، فعالیت‌های مشترک و پیوندهای ارزشی (فرضاً مثل آن‌چه بین خرگوش و روباه پیش آمده بود) فرو می‌ریزد و تا حصول امنیت مجدد در رابطه بین خرگوش و روباه، توافق بر سر شناسایی منشاء اصلی ناامنی‌ها، این ارتباط ترمیم نمی‌یابد.

اندیشه زوتوپیا اندیشه تغییر و انقلاب نیست، همچنین زوتوپیا آرزویی ذهنی برای تحقق نظامی مطلوب در آینده نیز نیست، بلکه چسبیدن به همین واقعیت و حقیقت عینی امروز (مجسم در شهر زوتوپیا) است که ممکن است بروز برخی فتنه‌ها، موجودیت و سازوکار آن را به هم ریزد. همان‌طور که «از نظر هابز باید قدر هر نظامی [را] دانست» (وگان، ۱۳۹۵: ۹). دغدغه اصلی هابز ثبات است و این گمشده نه با تغییرات رادیکال و آشوب، بلکه نخست از طریق تعلیم معلمان و در وهله دوم تربیت توده از طریق پایین آوردن توقعات اخلاقی زمینه‌سازی می‌شود.

زوتوپیا و انگاره‌های فراملی

آن‌جاکه زوتوپیا به‌عنوان یک شهرآرمانی ترسیم می‌شود، نفس این احصاء و تخیل مطلوب، دگر و موجودیتی غیرآرمانی و نامطلوب، خارج از زوتوپیا را معنا می‌بخشد و با دقت در اوایل پویانمایی (هنگامی که جودی با قطار عازم سفر به سمت زوتوپیا است) در طول مسیر رسیدن به زوتوپیا، از سرزمین‌های مختلفی عبور می‌کند و آشکارا نمادهای جغرافیایی و شهری در قاره‌ها و کشورهای مختلف نشان داده می‌شود و پس از عبور از تمامی این سرزمین‌ها، در انتها قطار به ایستگاه نهایی یعنی شهر رویایی زوتوپیا می‌رسد.

این خط سیر از تمدن‌های حاضر تا رسیدن به زوتوپیا، همان‌گونه که دگرها و مناطقی واقعی و غیر از زوتوپیا را به‌تصویر می‌کشد (مثل کشورهای عربی در وضع شترسواری در صحرا یا نماهایی یخ‌زده از مسکو و...)، علی‌القاعده برای شهر زوتوپیا نیز

مابه‌ازایی واقعی می‌توان تصور کرد! سرزمینی که خواننده‌اش شکیراست و با شعار اینجا هر کس می‌تواند هرچی که می‌خواهد باشد (سرزمین فرصت‌ها) از او استقبال می‌شود! در صورت قائل شدن به موجودیت متمایز سیاسی - سرزمینی برای شهر زوتوپیا از دیگر مناطق نمایش داده شده در پویانمایی (مطابق با توضیح فوق)، یکی از مسائلی که درباره آن می‌توان اندیشید، نسبت این واحد سرزمینی با دیگر سرزمین‌هاست و اگر بر این نکته نیز توافق شود که بخشی از انگاره‌های زیربنایی این اثر، متأثر از آرای هابز است، برای این مناسبات بین سرزمینی نیز می‌توان به سراغ آرای هابز (به‌عنوان سمبل رئالیسم سیاسی در حوزه روابط بین‌الملل) رفت.

جالب این‌که در قرن اخیر اگر برای پذیرش و چارچوب‌بندی مناسبات داخلی بسیاری از کشورها منطبق بر آرا هابز، ایرادات و تبصره‌های زیادی وجود داشته باشد، برای انطباق آرای هابز با وضع نظام سیاسی بین‌الملل همچنان چسبندگی و تناسب بسیاری می‌توان یافت. به‌عبارتی آشکارا در حوزه سیاست داخلی بسیاری از کشورها، از اندیشه هابز فاصله زیادی گرفته‌اند، لیکن با وجود تمامی دیدگاه‌ها و نظریه‌پردازی‌های حوزه بین‌الملل، گویی همچنان منطق فکری هابز برای تحلیل مناسبات بین‌المللی جایگاه ویژه‌ای دارد. «ما در روابط بین‌المللی به چیزی شبیه وضع طبیعی هابزی نزدیک شدیم» (کلوسکو، ۱۳۹۱: ۱۱۰).

اما نکته قابل توجه در زوتوپیا عدم موضوعیت و عدم طرح هرگونه تهدید و نگرانی عارض از خارج شهر زوتوپیاست (در شرایطی که با توجه به نمایش اوایل انیمیشن در تصاویری از دیگر سرزمین‌ها، موجودیت این سرزمین‌ها فراموش نشده) با این وجود، تمام مسائل و مشکلات حادث در شهر، ناشی از وحشی شدن حیوانات شکارچی، صرفاً حاصل فتنه و توطئه داخلی در درون مرزهای شهر زوتوپیا روایت می‌شود و این دقیقاً دغدغه و حساسیت هابز در تحلیل وضعیت سیاست داخلی زمانه‌ای بود، که در آن می‌زیست. چنان‌چه در درون مرزهای انگلستان، شاهد مبارزه چارلز اول با ائتلاف پرنفوذ نجیب‌زادگان پیوریتن و بزرگان کشورش بود و از سیاست‌های شاه مربوط به کلیسا و از اقدامات او برای گرفتن مالیات ناراضی بودند و این دورنما از ناآرامی سیاسی

داخلی انگلستان، هابز را به وحشت انداخته بود (عالم، ۱۳۷۷: ۲۳۱).

«...در سراسر آثار هابز در فلسفه سیاسی، هیچ ذکری از مسئله تهدید خارجی نسبت به دولت‌ها به‌میان نمی‌آید ... دغدغه اصلی او احتمال انحلال و فروپاشی دولت در اثر عوامل داخلی، یعنی در یک کلام در اثر فتنه و آشوب است. اما باید پرسید که فتنه و اختلال چیست؟ منظور از فتنه و آشوب، همان جنگ داخلی نیست بلکه ناآرامی‌هایی است که پیش از جنگ داخلی رخ می‌دهد. به سخن دیگر، فتنه قصد و نیت حمله به حاکمیت است نه خود آن حمله ... مثال‌هایی که هابز از تاریخ می‌آورد، اغلب فتنه‌گری‌های ناموفقی بودند و به جنگ داخلی نینجامیدند، اما به گمان او، آسیب و خرابی کافی به‌بار آوردند و ثبات و آرامش دولت‌ها را تهدید کردند» (وگان، ۱۳۹۵: ۵۳).

توطئه بره و دیگر گوسفندان در زوتوپیا نیز فتنه‌ای داخلی و ناموفق بود، لیکن آسیب و خرابی بسیار به‌ویژه به اعتماد عمومی و سرمایه اجتماعی وارد نمود. نقطه کانونی و اشتراک در بحث مناسبات بین سرزمینی (بین‌المللی یا بین فرهنگی) در زوتوپیا، با دیگر نقاط خارج از زوتوپیا، با نگرش هابز به مجموعه تهدیداتی که دولت را به مخاطره می‌اندازد؛ عبارت است از ارزش و وزن اندکی که هر دو به مقوله تهدید خارجی می‌دهند. در زوتوپیا این‌گونه برجسته کردن تهدیدات داخلی آن هم از سوی دور از ذهن‌ترین پستانداران (یعنی گوسفندانی که در نشانه‌شناسی مهم‌ترین مزیتشان تعداد و توده‌ای بودنشان است)، حکایت از نوعی مصونیت و ایمنی فوق‌العاده زوتوپیا از محیط پیرامونی‌اش دارد و در این مرحله از استیلا، تفاوت و فاصله از دیگر موجودیت‌های سیاسی - سرزمینی زمانه زوتوپیا، تنها برخی فتنه‌گری‌های ناشی از حسادت فرودستانی چون گوسفندان می‌تواند جای مسئله‌سازی داشته باشد. اما این‌گونه تهدیدات گویی لاجرم به قوام بیشتر زوتوپیا می‌آید، زیرا ساکنان زوتوپیا درخواهند یافت که اگر به شرایط ماقبل زوتوپایی (یعنی زمانی که حیوانات گرگ یکدیگر بودند) بازگردند چه شرایط شوم و غیرقابل تصویری روی خواهد داد. نتیجه‌گیری

دیگری که با این شیوه روایت می‌توان نمود (که اتفاقاً خرگوش در کودکی‌اش در خلال اجرای تئاترش توضیح می‌دهد) عبارت از این است که امروز، دیگر حیوانات متمدن شده‌اند و به‌جای درندگان، به شکل پلیس و مأمور مالیات ظاهر می‌شوند و نکتهٔ مهم این‌که این شرایط قوام‌یافته و غیرقابل بازگشت به گذشته است، زیرا موجودات زوتوپیا در مرحلهٔ تمدنی هستند و این مرحله قادر به نظم‌دهی و مهار طبع ذاتی موجودات است. لذا وضع طبیعی دیگر باز نخواهد گشت و تنها باید شهروندان را انذار داد؛ آن‌هم به شکل ترساندن از شبخ بازگشت به وضع طبیعی، شرایطی که قرارداد اجتماعی و شرایط زیست‌مدنی در آن تضعیف می‌گردد. با این همه دوران ماقبل زوتوپیا و دوران قبل از یکه‌تازی زوتوپیا (به‌عنوان بهترین و یگانه شرایط زیست مطلوب حیوانات)، غیرقابل بازگشت است، حتی اگر ذات حیوانات تغییر نکرده باشد؛ زیرا زوتوپیا پایان تاریخ است!

نتیجه

در مواجهه با بسیاری از پویانمایی‌ها، نخستین نگاه معمولاً توجه به جنبه‌های سرگرم‌کننده و کودکانه آن‌هاست، لیکن در مقالهٔ اخیر کوشش گردید از اثری به ظاهر کودکانه، برخی مفاهیم فلسفهٔ سیاسی بیرون کشیده شود.

بر این اساس، نسبت‌هایی بین برخی مضامین این اثر، با فلسفهٔ سیاسی هابز حدس زده شد و برخی شباهت‌ها و در مواردی برخی عبورها از اندیشهٔ او (با تعبیر رویکرد پس‌هابزی) مورد اشاره قرار گرفت. در زوتوپیا نشانه‌های مختلفی وجود دارد که نسبت و دل‌بستگی سازندگان اثر، به اندیشهٔ هابز را افشا می‌کند، لیکن گزینهٔ مطلوبی که در پویانمایی به‌عنوان شهر ایده‌آل برای زمان حال و آینده تبیین می‌کند، تفاوت‌هایی با جامعهٔ مورد نظر هابز دارد که اتفاقاً یکی از ارزش‌های اندیشه‌ای زوتوپیا نیز همین متوقف‌نشدن در آرای این فیلسوف است.

فارغ از سنجش حسن و قبح مضامین گنجانده شده در زوتوپیا، به‌نظر می‌رسد نفس چنین خوانش و تمسک به سنت‌های اندیشه‌ایی از سوی صاحبان اثر مذکور به

شدت تحسین برانگیز است چرا که از جمله راه‌های کشف اندیشه‌های نو، همین بسط و توضیح اندیشه‌های پیشینیان است و از دل این بازاندیشی، نظریات جدیدتر و راهگشا خودنمایی می‌کند.

بنا به اعتقاد هابز هر دولت با نظم موجود بهترین است و نباید برای تغییر دولت از نوعی به نوع دیگر کوشید و این ایده گرچه محصول شرایط ناامن زمانه هابز بوده ولی شباهت بالا و وام‌گیری این مفهوم در نگرانی از زوال زوتوپییای امروزی، از جمله نقاط اشتراک بین اندیشه هابز و اثر مذکور محسوب می‌شود.

ضمناً با مقایسه‌ای خاص، بین زوتوپیا با موجودیت‌هایی خارج و غیر از زوتوپیا، این برجستگی و مطلوبیت برای شهر زوتوپیا، به رخ کشیده می‌شود که دنیای واقعی، محدودیت‌هایی دارد و همه چیز آن‌طور که انتظار داریم؛ متعالی و مطلوب نیست، لیکن در این وضع عینی و واقع، زوتوپیا مطلوب‌ترین شرایط محقق است و لذا همچون جزمیت هابز در حفظ و بقای حاکمیت، در حفظ و تداوم شهر زوتوپیا (به‌عنوان جایی که هر کس می‌تواند آن چیزی که می‌خواهد بشود و به بهترین شکل استعدادهایش را پرورش دهد و ارتقای اجتماعی یابد) کوشش نمود.

مضافاً، جدای از تلاش برای بقاء و استمرار حکومت واقع با وجود بسیاری از نواقص آن (منطبق بر آرای هابز)، وضعیت و زمانه‌ای که زوتوپیا در آن روایت می‌شود، اساساً ویژگی‌اش، غیرقابل بازگشت بودن به گذشته (وضع طبیعی) است. زیرا جامعه مدنی و مدنیت نهادینه شده و تمدن موصوف در زوتوپیا، مسیری غیرقابل بازگشت به گذشته را طی نموده و در این مسیر تنها گوسفندانی حسود، ضعیف و ترسو هستند که به پشت گرمی جمعیت عددی‌شان فتنه‌ای را برای القای عقب‌گرد موجودات به شرایط زمان درندگی ترتیب می‌دهند تا با ایجاد این ترس کنترل شده، تعادل موجود را به نفع حاکمیت خود تغییر دهند. (به عبارتی نوعی تداخل و دستکاری مکانیکی و از بیرون) لیکن مسیر و حرکت زوتوپیا میل به سمت جریان خودفزاینده و در امتداد مدنیت، برابری و عدم خشونت و نبود گرگ‌صفتی حیوانات دارد.

در مجموع ضمن توصیف شباهت‌های بسیار جامعه زوتوپییایی با آرای هابز، برخی

ابداعات و برجستگی‌های زوتوپیا از جمله در به‌کارگیری از مقولهٔ موسیقی و سرگرمی از بعد کنترل اجتماعی و کارکردهای مصرف فرهنگی برای مدیریت جمعی احساسات مردم مورد اشاره قرار گرفت و در شرایطی که تصویر به‌نمایش درآمده از هنر و سرگرمی (آن‌چنان که در زوتوپیا جریان دارد) علی‌القاعده باید آن را غیراتوپیایی و نازل ارزیابی کرد؛ لیکن برخلاف این انتظار، خوانندهٔ زوتوپیا در جایگاه یک ستارهٔ محبوب، تاثیرگذار و الهام‌بخش ترسیم می‌شود تا برای لایه‌های مختلف اجتماع (اعم از برنده و بازنده) مفهوم امید، ارتقای اجتماعی و ضرورت دنباله‌روی را بنمایاند. مفهومی که به‌نوعی در تشابه با برخی آموزه‌های تربیتی هابز برای توده مردم می‌گنجد، آن‌چنان که او برای اشتغال عامهٔ مردم به فلسفه و تعقل جدی، ارزشی قائل نبود، زیرا آن را منشأ تشدید اختلاف در بین توده می‌دانست. در عوض دغدغهٔ اصلی او حفظ حاکمیت، بقا و جلوگیری از تشویش و اختلاف بود که هنر توده و مقوله سرگرمی (مورد تأکید در زوتوپیا) اتفاقاً به‌شدت با این منطق هابز هم‌خوانی می‌یابد.

پی‌نوشت‌ها

۱. محصول سال ۲۰۱۶ به‌کارگردانی مشترک بایرون هاوارد، ریچ مور و جری دبوشو، برندهٔ اسکار ۲۰۱۷.
2. Utopia
۲. Leviathan، نام اثر مشهور توماس هابز در حوزه فلسفهٔ سیاسی که به شرح قدرت و ویژگی‌های دولت مدرن و کارکردهای آن می‌پردازد.
۳. خواننده، ترانه‌سرا، مدل، رقصنده، تهیه‌کننده و طراح رقص معرف کلمبیایی و همسر جرارد پیکه مدافع تیم فوتبال بارسلونا.
۴. «نظریهٔ موسیقی عامه آدورنو احتمالاً معروف‌ترین جنبهٔ تحلیل او از صنعت فرهنگ است. این نظریه با نظریه‌های بت‌وارگی کالا و صنعت فرهنگ پیوند خورده است» (استرینانی، ۱۳۷۹: ۹۸).
۵. سردهستهٔ مافیای زوتوپیا در واکنش به اخبار وحشی شدن برخی حیوانات می‌گوید: «ما ممکنه تکامل پیدا کرده باشیم، اما ذاتمان حیوان است!».

منابع

ادگار، اندرو و سجویک، پیترا، (۱۳۸۷)، مفاهیم بنیادی نظریهٔ فرهنگی، ترجمهٔ مهران

مهاجر و محمد نبوی، تهران: آگه.

استریناتی، دومینیک، (۱۳۷۹)، *مقدمه‌ای بر نظریه‌های فرهنگ عامه*، ترجمه ثریا پاک‌نظر، تهران: گام‌نو.

جونز، وت، (۱۳۵۸)، *خداوندان اندیشه سیاسی (جلد دوم / قسمت اول)*، ترجمه علی رامین، تهران: امیرکبیر.

چرنوف، فرد، (۱۳۸۸)، *نظریه و زیرنظریه در روابط بین‌الملل: مفاهیم و تفسیرهای متعارض*، ترجمه علیرضا طیب، تهران: نی.

حقیقت، سید صادق، (۱۳۸۷)، *روش‌شناسی در علوم سیاسی*، قم: دانشگاه مفید.

عالم، عبدالرحمان، (۱۳۷۷)، *تاریخ فلسفه سیاسی غرب*، تهران: وزارت امور خارجه. کلووسکو، جورج، (۱۳۹۱)، *تاریخ فلسفه سیاسی از ماکیاولی تا منتسکیو (جلد سوم)*، ترجمه خشایار دیهیمی، تهران: نی.

مارکوزه، هربرت، (۱۳۷۸)، *انسان تک‌ساحتی*، ترجمه محسن مویدی، تهران: امیرکبیر. معینی علمداری، جهانگیر، (۱۳۹۰)، *روش‌شناسی نظریه‌های جدید در سیاست (اثبات‌گرایی و فرائیبات‌گرایی)*، تهران: دانشگاه تهران.

وگان، جفری، (۱۳۹۵)، *بهموت لویاتان را آموزش می‌دهد: تربیت سیاسی در اندیشه هابز*، ترجمه حسین بشیریه، تهران: نی.

هابز، توماس، (۱۳۸۰)، *لویاتان*، ویرایش سی.بی. مکفرسون، ترجمه حسین بشیریه، تهران: نی.

Briscoe, Smith Allison, (2016), «Three lessons from zootopia to discuss with kids», Source: *Greater Good Science Center*.

Cramer, L. M., (2019), «Whiteness and the postracial imaginary in disney's zootopia», *Howard Journal of Communications*, vol.31, no.3, pp.264-281.

Frauke, Albersmeier and Alexander, Christian, (2019), «Is there any uto-
pia in zootopia?», *Disney and Philosophy: Truth, Trust, and a Little Bit
of Pixie Dust*, <https://doi.org/10.1002/9781119538370.ch23>.

Genzlinger, Neil, (2016), «Review: in zootopia, an intrepid bunny chases her dreams», *Disney and Philosophy: Truth, Trust, and a Little Bit of Pixie Dust*, <https://doi.org/10.1003/9781119538370.ch23>.

Trutt, Brian, (2016), «Zootopia animal world reflects human issues», *USA Today*, <https://www.usatoday.com/story/life/movies/2016/03/03/zootopia-animal-world-reflects-human-issues/81222288/>.

