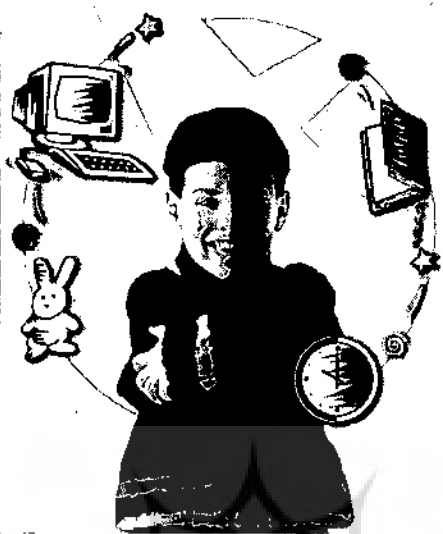


## چوبنده پاینده است

مؤلف: امیلی رودا  
مترجم: محبوبه نجف‌خانی



سرچشمه می‌گیرد و در بستر ذهنیت جامعه‌جریان می‌یابد، استفاده می‌شود. به نظر وی: یک بمب اطلاعاتی در میان ما منفجر شده است و ترکش‌هایی از تصاویر بر سر و روی ما باریدن گرفته که با ضربات خود، ادراک و رفتارمان را در زندگی خصوصی از بنیاد دگرگون ساخته است. هریک از ما در خود یک انگاره ذهنی از واقعیت ساخته است یعنی انباری از تصاویر که برخی از آن‌ها بصری و برخی سمعی و حتی لامسه‌ای هستند. این تصاویر از هیچ به وجود نمی‌آیند. آن‌ها به‌شيوه‌هایی که بر ما روشن نیست، از ترکیب علائم یا اطلاعاتی که از محیط اطراف به ما می‌رسد، شکل می‌گیرند و وقتی محیط ما دستخوش تغییر می‌شود، دریای اطلاعات ما نیز دچار تحول می‌گردد. تغییر و تحول سریع جامعه، درون ما را هم به سرعت تغییر می‌دهد. اطلاعات تازه پیوسته از طریق رسانه‌ها به ما می‌رسد و ما مجبوریم بایگانی ادراکی خود را مدام با سرعت بیشتری اصلاح کنیم. تصاویر قبلی ما از واقعیت باید جای خود را به تصاویر تازه بدهند؛ زیرا اگر این کار انجام نشود، اعمال ما از واقعیت فاصله می‌گیرد و روز به روز توانایی خود را برای پاسخ دادن به مسائل روزمره از دست می‌دهیم تا آن جا که احساس می‌کنیم دیگر از عهده هیچ کاری بر نمی‌آییم. موجی که پیش رو داریم، تنها جریان اطلاعاتی را سرعت نمی‌بخشد، بلکه ساختار عمیق اطلاعاتی را که اعمال روزانه‌مان بر آن استوار است، دگرگون می‌سازد. در این میان کامپیوترها به عنوان سپهر جدید اطلاعاتی، نقشی ویژه می‌یابند.

۲- احساس نیاز و کمبود در شخصیت محوری (یکی از افراد خانواده آرزوی داشتن چیزی دارد)

پاتریک که از برنامه‌های تلویزیونی خسته‌کننده و شلوغی خانه، به سبب تقاضاهای برادر کوچکترش کلافه است، احساس می‌کند از جانب مادر نیز مورد بی‌مهری قرار گرفته و هیچ یک از اعضای خانواده سعی نمی‌کنند به دنیای او نزدیک شوند.

به طرف صندلی رفت. روی آن نشست و خودش را مثل توپ جمع کرد. او در خیالش این طور، تصور می‌کرد که در چنگ گول ترسناک سه‌چشمی که شاخک‌های باریک و سبز دارد، اسپر شده و نمی‌تواند تکان بخورد. در عالم خیال، علیه تارهایی نامرئی که او را در برگرفته بود، مبارزه می‌کرد. باید خود را نجات می‌داد. او به خود می‌پیچید و با سر به پشت صندلی ضربه می‌زد و تقلان‌ناله می‌کرد. (ص ۷)

با کمی دقت، در می‌یابی که شخصیت پاتریک، امکان رفتن به دنیای فانتزی را به او می‌دهد. او شخصیتی است که روحیه فانتزاستیک دارد. او عاشق بازی‌های کامپیوتری است و به نظرش جالبترین مغازه هم مغازه کامپیوتر فروشی است. او از داشتن کامپیوتر در خانه محروم است و آرزوی دستیابی به آن را دارد.

می‌خواهی قبل از اینکه به موارد دیگر در داستان بپردازیم، راجع به کامپیوتر که در این داستان نشانه‌های کلیدی است، سخنی داشته باشی: آلوین تافلر در کتاب معروف خود «موج سوم» اشاره دارد که: بسیاری از افراد در کشورهای گوناگون اعتقاد داشتند و برخی هم هنوز اعتقاد دارند که در ورای واقعیت فیزیکی بلاواسطه اشیا، ارواحی وجود دارد. حتی آشیای به ظاهر بی‌جان، سنگ‌ها یا خاک در خود نیروی حیات بخشی نهفته دارند که «هانا» نامیده می‌شود. امروزه با برپایی سپهر جدید اطلاعاتی، به محیط بی‌جان اطرافمان، نه جان بلکه هوش می‌دهیم.

کتابی پیش‌رو طاری با عنوان «چوبنده پاینده است»، ظاهرش تو را به یاد کتاب‌های آموزشی می‌اندازد. تمایل زیادی به انتخاب آن نداری، اما بروی صفحه اول آن می‌خوانی: «برنده جایزه کتاب سال ۱۹۹۱ ویژه نوجوانان - شورای کتاب کودک استرالیا». با توضیح پشت جلد:

پاتریک هیجان بازی‌های کامپیوتری را دوست دارد. وقتی هیجان زده می‌شود که بعد از ظهر یکی از روزها، هنگام بازی با کامپیوتر ناگهان بازی قطع می‌شود و شخصی او را به یک مسابقه تلویزیونی یک میلیون دلاری به نام «چوبنده پاینده است» دعوت می‌کند. تنها کاری که پاتریک باید بکند، این است که در مسابقه شرکت کند و جایزه‌های باورنکردنی ببرد. او بایندهر شنبه ساعت ده کانال هشت تلویزیون را روشن کند. اما چیز عجیبی که در مورد این دعوت باید گفته این است که در شهر او چنین کانال تلویزیونی و مسابقه‌ای به این نام وجود ندارد...

مطمئن می‌شوی، کتابی که در دست داری، داستان است و با جمله آخر: «داستانی هیجان‌انگیز از سفر به زمان» حس می‌زنی یا خواندن آن وارد دنیای فانتزی می‌شوی.

کتاب را خواندنی.

## نیازهای جدید برای نوجوانان معمولی

مسعود ناصری

می‌خواهی داستان را در ذهن مرور کنی. به پاتریک، پسرک داستان می‌اندیشی و نیازش به داشتن یک کامپیوتر؛ به خانواده آمریکایی او و مشکلاتی که هریک از اعضای آن دارند و به نمایشی که باید در آن شرکت کنی تا به بهانه برنده شدن جایزه، شناختی از روابط عاطفی - اجتماعی انسان‌ها، اخلاق، قانون، کار... به‌دست آوری. اما آنچه ذهن تو را بیشتر به خود مشغول داشته، ساختار فانتزی اثر است. فکر می‌کنی با تحلیل عناصری که باعث ساخت این اثر فانتزی شده‌اند، سوییچی از حقیقت را در می‌یابی. نیاز داری تداوم اثر را بخوانی.

سعی داری داستان را به پاره‌های متفاوت تفکیک کنی؛ پس عنوان‌هایی برای هریک از پاره‌ها برمی‌گزینی:

۱- ترسیم دنیای واقعی (وضعیت آغازین)

تجربه مطالعه برخی از انواع آثار فانتزی، به توشان داده است که برخی از نویسندگان قبل از آن که بخواهند تو را به دنیای خیال بکشانند، خاستگاه دنیای خیال، یعنی دنیای واقعی را برایت ترسیم می‌کنند. مثلاً شخصیت اصلی و خانواده‌اش با ذکر نام و موقعیت‌شان معرفی می‌شوند.

پاتریک، پسرک داستان با خواهر بزرگترش کولر و برادر کوچکترش دانی و مادر و پدرش زندگی می‌کند. الگوی خانواده آمریکایی طبقه متوسط، از ابتدای داستان در ذهن شکل می‌گیرد. این خانواده در عصر تلویزیون، ماهواره، کامپیوتر و دیگر رسانه‌های ارتباط جمعی روزگار می‌گذرانند. زمانه‌ای که به قول آلوین تافلر: «رسانه‌های همگانی به صورت بلندگویی غول‌پیکری درآمده‌اند که از قدرت‌شان برای یکسان کردن تصاویری که از مناطق، اقوام، قبایل و زبان‌های گوناگون

- نام کتاب: چوبنده پاینده است
- نویسنده: امیلی رودا
- مترجم: محبوبه نجف‌خانی
- ناشر: مدرسه
- توبت چاپ: اول - بهار ۱۳۷۸
- شمارگان: ۵۰۰۰ نسخه
- بها: ۵۸۰۰ ریال

## آنچه ذهن را بیشتر به خود مشغول می‌کند، ساختار فانتزی اثر است.

درخشش و وضوح بیشتری پیدا می‌کند.  
- اگر کسی از مانع رد شود، زمان برایش کمابیش متوقف می‌شود.

- عبور از مانع و اقامت در دنیای خیال اگر مدت زیادی به طول انجامد، تاثیرات زیادی بر فرد می‌گذارد. هر روز کم رنگ و کم رنگ‌تر می‌شود تا بالاخره فراموش و ناپدید می‌گردد.  
آنچه گذار از مانع برای هر فردی پیش می‌آورد، همانند روند خیالپردازی است که مرز زمان در آن می‌شکند تا وارد قلمرویی بشوی که در آن دنیا رنگ‌تازهای به خود می‌گیرد. اما باید آگاه باشی که ماندن بیش از حد در این دنیا، تو را از دنیای واقعی دور نگاه می‌دارد. نیازداری تا در دنیای خیال اقامت گزینی، بشناسی و بیندیشی، اما نه در حدی که خود را به سویه‌های ویران‌کننده خیالیابی بسپری.

دنیای خیال پاتریک، صحنه مسابقه‌ای است پر از محرک‌های صوتی و تصویری (صداها نقطه رقصان نور، فریاد شادی جمعیت پای کوبان و سوت‌زنان، به صدای آمدن شیپورها، علامت سؤال‌های نقره‌ای و...) عنای به تماشاچیان نشسته‌اند، احساس خوشایندی نداری، ولی باید آن کامپیوتر (جایزه مسابقه) را به دستآوری.

شخصیت لاکي، مجری برنامه، با حرکت‌های نمایشی، سر و صدای زیاد، قهقهه‌ها و فریادها به عنوان نیرویی قدرتمند و تحقیرکننده برای پاتریک اضطراب و نگرانی ایجاد می‌کند. تنها در انتهای داستان، هنگامی که گیج و هراسان پی می‌برد لاکي، روایت است، اسطوره و عظمت دستگاه هوشمند (کامپیوتر) درهم می‌ریزد و درمی‌یابد که «تنها یک روایت می‌تواند ساعت‌های متوالی لبخند بر لب داشته باشد و بدون این که لحن حرف زدنش تغییر کند، یک چیز را بارها و بارها بگوید و برای خندانند تماشاچیان با مردم بی‌ادبانه رفتار کند.»

نقطه مقابل لاکي، شخصیت بویی کوپید است که نقش دستیار لاکي را دارد. او موجود مهربانی است که در طول داستان، مهری مادرانه نسبت به پاتریک دارد. همتای او در دنیای واقعی، استل پرستار خانواده پاتریک است. در طی داستان، در می‌یابیم این دو خواهر همدیگر هستند. شخصیت‌پردازی هر دو در دنیای واقعی و خیالی به موازات همدیگر و ملاقات آن‌ها در دنیای خیال، از نقاط قوت کار امیلی رودا است. در حقیقت استل و همتایش، بویی کوپید، در دنیای خیال نقش یاری‌گر را برای پاتریک بازی می‌کنند. استل او را هر شنبه به فروشگاه درخت بلوط می‌برد تا پاتریک بتواند به دنیای خیال راه یابد و بویی کوپید، در دنیای خیال حافظ و نگهدارنده پاتریک است.

ماکس، شخصیتی دیگر در دنیای خیال، نمادی است از هوش و منطق. او خسته است زیرا طبیعتش او را از هرگونه ارتباط عاطفی با موجودات دیگر بازمی‌دارد. بیشترین ارتباط او با دستگاه کامپیوتر است. اگر به صفات و حالاتی که در شخصیت‌پردازی ماکس به چشم می‌خورد، دقت کنیم به این موضوع پی می‌بریم (ماکس غرغرکنان گفت: ماکس با سردی گفت: ماکس بی‌اعتنا... ماکس با عصبانیت... ماکس وسط حرف بویی کوپید پرید و دست او را از روی کامپیوتر کنار زد و فریادکنان گفت: بویی کوپید زیر خنده زد و ماکس به او اخم کرد و...)، تمامی این صفات زمانی معنا پیدا می‌کنند که ماکس را نقطه مقابل بویی کوپید که نمادی است از احساس و عاطفه، بیندازیم. حالات و صفاتی که برای شخصیت‌پردازی بویی کوپید به کار رفته، عبارتند از: لبخند زنان، با لحن آهنگینی، با خورشویی ناله‌کنان، با مهربانی و...

کلید این پیشرفت انقلابی البته کامپیوتر (رایانه) است. این دستگاه آن چنان اذهان را تسخیر کرده است که به زودی، به صورت بخشی از اساطیر افسانه‌های جمعی زمانه ما در خواهد آمد. تهیه‌کنندگان فیلم‌های سینمایی، سازندگان فیلم‌های کارتونی و نویسندگان داستان‌های تخیلی از کامپیوتر به‌منزله نماد آینده استفاده می‌کنند و به طور معمول، کامپیوتر را با قدرت تام یا تجلی تراکم هوش و خرد انسان به تصویر می‌کشند. اما در حقیقت هوش و خرد، تخیل و قوه کشف و شهود انسان در دهه‌هایی کمتر پیش داریم، باز هم برتری خود را نسبت به ماشین هم‌چنان حفظ خواهد کرد. با وجود این، از کامپیوترهایی توان انتظار داشت که بیش کل فرهنگ را نسبت به علیت عمیق‌تر سازند و درک ما را از روابط بین اشیا بالا برند و به ما در ترکیب کل‌های معنی‌دار از میان داده‌های هم گسسته و پاره‌پاره که در اطراف ما پراکنده‌اند، یاری رسانند.

۳- دعوت شدن به دنیای خیال (قهرمان فراخوانده می‌شود)

دریافته‌ای که پاتریک به لحاظ شخصیتی، واجد صلاحیت برای رفتن به دنیای خیال است. علاوه بر آن، به لحاظ هوشمندی، جستجوگری و کنجکاو نیز برتری خود را نشان داده است؛ زیرا به محض پیدا کردن فرصتی به مغازه کامپیوتر فروشی می‌رود و به بازی جستجوی گنج می‌پردازد. پاتریک در مغازه کامپیوتر فروشی و از طریق کامپیوتر، به دنیای خیال فراخوانده می‌شود؛ چرا که امروزه کامپیوتر نقش پیونددهنده دنیاها و اندیشه‌های متفاوت را بر عهده گرفته است. پاتریک به مسابقه تلویزیونی یک میلیون دلاری «جوینده یابنده است» دعوت می‌شود؛ به شرطی که ساعت ده صبح روز شنبه، کانال هشت تلویزیون را روشن کند تا با مجری مسابقه لاکي لنس لامونت ملاقات کند. اما با کمال تعجب در می‌یابد که کانال هشت وجود ندارد. در این بخش، نویسنده با ایجاد حس تعلیق در داستان، کنش و انگیزمای در خواننده برای ادامه متن پدید می‌آورد.

۴- خدم گذاشتن به دنیای خیال (قهرمان به بهانه گردش از خانه خارج می‌شود و با پیوستن به دنیای خیال، قصد انجام ماموریت دارد)

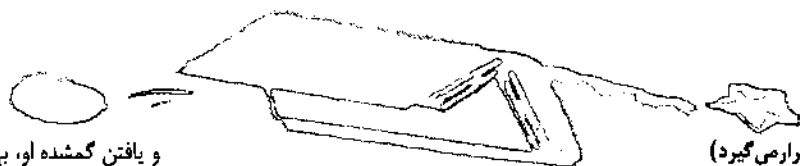
پاتریک باید هر شنبه ساعت ده صبح، کانال هشت تلویزیون را روشن کند و خیره به صفحه تلویزیون، آمادگی خود را برای رفتن به دنیای خیال اعلام دارد البته پاتریک پس از جستجوی زیاد درمی‌یابد که تنها تلویزیون فروشگاه دهکده بلوط که در نزدیکی ساعت بزرگ آن فروشگاه است، می‌تواند عاملی برای رفتن به دنیای خیال باشد. همراه پاتریک به دنیای فانتزی و خیال قدم می‌گذاری. در بسیاری از فانتزی‌ها پیوند بین دنیای واقع و دنیای خیال از طریق گذرگاهی صورت می‌گیرد که شخصیت داستان برای ورود به دنیای تخیل باید از آن گذر کند. در این داستان، این دو دنیا به وسیله مانعی از همدیگر جدا شده‌اند. می‌خواهی راجع به مانع (گذرگاه) اطلاعات بیشتری از درون کتاب به دستآوری:

- مانع مانند امواج حرارتی است که از جانه داغ به هوا بلند می‌شود. بی‌رنگ است مثل نور ضعیفی در هوا و دوطرفش تا آفاق امتداد دارد. مانند دیوار بلندی است که نمی‌توانی از بالایش عبور کنی و نه از زیرش.

- فرض بر این است که مانع در طرف دنیای خیال صاف و نرم است و در طرف دنیای واقعی ناهموار و فروریخته.  
- با گذر از مانع و پیوستن به دنیای خیال، هر موجودی

## الگوی خانواده آمریکایی طبقه متوسط، از ابتدای داستان در ذهن شکل می‌گیرد.





و یافتن گمشده او، بهانه‌ای است که پاتریک به دنیای برادر کوچکترش وارد شود و نیازهای او را در نظر بگیرد.

۷- موفقیت در حل معما (قهرمان از عهده‌آزمون‌ها بر می‌آید)  
پاتریک با پشتکار زیاد، سه شیء گمشده رامی‌یابد. شیء اول کتابی است قدیمی که لای آن وصیتی نهفته است. دیگری انگشتری است که سه‌نگین دارد و شیء سوم، خرگوش پشمالوی کوچکی است. تلاش برای یافتن دو شیء اول را می‌توان جست‌وجوی عقلانی نامید، زیرا پاتریک هیچ ارتباط عاطفی با صاحبان آن‌ها ندارد برعکس، جست‌وجوی پاتریک برای به دست آوردن شیء سوم، نوعی جست‌وجوی عاطفی است؛ زیرا او ارتباط عمیقی با «وندی می‌نلی» برقرار نموده، خرگوش پشمالوی کوچکی او را در خانه خود (کانون ارتباطات عاطفی) می‌یابد. دو شیء اول ارزش مادی دارند، اما شیء سوم برای وندی، حکم اعاده حیثیت شغلی - حرفه‌ای را دارد.

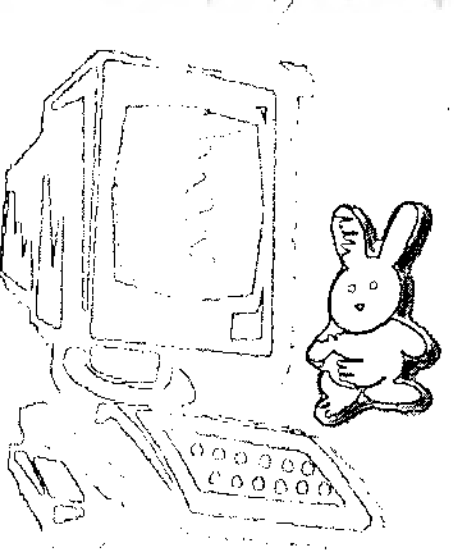
### هم‌چون بسیاری از قصه‌های پریان، در این داستان نیز قهرمان قصه مورد پرسش قرار می‌گیرد.

۸- بازگشت به دنیای واقعی و حضور و تداوم خیال در آن  
(با بازگشت قهرمان، کمبود قصه جبران می‌شود و شیء مورد جست‌وجو، به عنوان نتیجه مستقیم عملیات یاد شده به دست قهرمان می‌رسد)

درباره داستان، پاتریک به دنیای واقعی باز می‌گردد. زاویه نگاه او نسبت به آدم‌های اطرافش تغییر کرده، با خود هدایایی از دنیای خیال به همراه دارد که به اعضای خانواده می‌دهد تا محبتش را که عمیق‌تر شلمبه آن‌ها نشان دهد و اعضای خانواده نیز متقابلاً پذیرای او هستند. اهالی دنیای خیال برایش کامپیوتری فرستادند و یک دیسک که می‌توان از آن برای ارتباط با آن‌ها استفاده کرد. بدین ترتیب داستان با تلاوم و جریان عنصر خیال و فانتزی در زندگی واقعی و روزمره به پایان می‌رسد. همراه با پاتریک، از سفر خیالی بازگشته‌ای باتجربیات بسیار. دنیای خیال را تجربه کردی و دریافته‌ای که این دنیا مغایر با دنیای واقعی نیست و تمامی شخصیت‌ها به نوعی در دنیای امروز ما نیز حیات دارند. به آدم‌های داستان می‌اندیشی، به افرادی که آن‌ها را تجربه کردی، به نگرهبانان مانع که وظیفه داشتند هر شیء را که از شکاف مانع به دنیای خیال می‌آمد به دنیای واقع پرتاب کنند به زباله گرد‌ها که شایایی را که نگرهبان‌ها نمی‌توانستند به دنیای واقعی بیانند، جمع می‌کردند و می‌فروختند. آن‌ها مردمان بی‌آزاری بودند، اما گاهی زیادی حرص می‌زدند و گاهی هم به نقاط ضعیف مانع ضربه می‌زدند تا مانع بشکنند و چیز بیشتری گیرشان بیاید تا آن‌ها را بفروشند و روزی خود را درآورند.

همه و همه این آدمیان را بارها و بارها دیده‌ای، در کوچه، خیابان، معابر عمومی و... به کامپیوتر فکر می‌کنی. دریافته‌ای که کامپیوترها بر - انسان نیستند. آن‌ها نیز می‌شکنند، خطا می‌کنند و حتی گاهی مرتکب اشتباهات خطرناک می‌شوند و هیچ سحر و جادویی هم ندارند و مطمئناً ارواح و جان‌های محیط اطراف ما هم نیستند. مع الوصف، با همه این کیفیات، به عنوان شگفت‌انگیزترین و حیرت‌آورترین پیشرفت بشری باقی خواهند ماند. و به لایکس لانس لامونت می‌اندیشی، براتی که وقتی تحت فشار قرار می‌گیرد، از خود واکنش درستی نشان نمی‌دهد، برایش دل می‌سوزانی چرا که خالق فکر و ایده‌های انسانی است. به بوبی و ماکس فکر می‌کنی؛ آیا می‌توانند در کنار یکدیگر باشند و همدیگر را کامل کنند؟ به رابی، زباله‌گرد معروف که وقتی یک قلاده الماس نشان‌سگ پیدا کرد، آن را همه جا به گردنش می‌آویخت و به استل که زندگی جدیدی را در دنیای خیال شروع کرده است و به «پاتریک» که با سفر خیالی خود امکان جست‌وجو و کشف حقیقت را پیدا کرد.

### نویسنده با ایجاد گره عاطفی بین دو شخصیت داستان، نگاهی ظریف و عمیق نسبت به روابط انسانی دارد.



۵- ارائه معما (قهرمان مورد پرسش قرار می‌گیرد)  
هم‌چون بسیاری از قصه‌های پریان، در این داستان نیز قهرمان قصه مورد پرسش قرار می‌گیرد. سه معما برای او طرح می‌گردد که باید به آن‌ها پاسخ گوید. سه شیء متعلق به سه نفر از ساکنان دنیای خیال، از مانع گذشته و به دنیای واقعی آمده است. این سه شیء در نزدیکی محل زندگی پاتریک قرار دارد. پاتریک باید کشف کند این سه شیء چه هستند؟ و سپس به جست‌وجوی آن‌ها بپردازد. هر یک از ساکنان، گمشده خود را در قالب چیستان بازگو می‌کنند. «کلاید او برین» مردی با چهره‌های سرد و بی‌احساس، «النوردون» زنی باچشمان خاکستری بی‌حال و سرانجام «وندی می‌نلی» زن جوان کک مکی با موهای قرمز با حالتی عصبی امامهربان، گمشده خود را از پاتریک می‌خواهند.

۶- جست‌وجو برای حل معما (برای حل معما عامل یا نشانه جادویی در اختیار قهرمان قرار می‌گیرد و پس از آن، قهرمان به محل شیء مورد جست‌وجو برده می‌شود یا انتقال می‌یابد)

پاتریک برای حل معما از چیزی شبیه سنجاق سینه که مروارید کوچکی در وسط آن قرار دارد، استفاده می‌کند. این شیء زیر بلوز پاتریک قرار می‌گیرد؛ طوری که دیده نشود. هر وقت این دستگاه به صدا در آید، بدین معنی است که فرد دارد به شیء گمشده نزدیک می‌شود. پاتریک باید برای حل معما به دنیای واقعی بازگردد؛ چون شیء گمشده در نزدیکی محل زندگی خود اوست. در حقیقت کنش جست‌وجو برای حل معما، بهانه‌ای است تا پاتریک دنیای اطراف خود را بهتر ببیند و شناخت عمیق‌تری از آن به دست آورد.

او در حین جست‌وجو، در می‌یابد که برادر کوچکش، دانی هم‌داری نیازهایی است که باید به آن پاسخ گوید. خواهرش کلر نیز با وجود این که به نظر می‌رسد همه چیز دارد، باز هم در زندگی شخصی خود مشکلاتی دارد و هنگامی که با استل نیز ارتباط عاطفی عمیق‌تری برقرار می‌کند، در می‌یابد که اعتماد به نفس کمی در دوست یابی دارد. او به ظاهر به دنبال «شیا» می‌گشده می‌رود تا آن‌ها را پیدا کند؛ اما در حقیقت «آدمیان» را کشف می‌کند و پرده از راز آن‌ها بر می‌دارد. او قدم به قدم، شناخت عمیق‌تری از انسان‌ها و روابط بین آن‌ها به دست می‌آورد و آن را دستمایه جست‌وجویش قرار می‌دهد. در این میان «خود» را کشف می‌کند و ارزش‌های انسانی - اخلاقی را.

اوج این کشف و شهودها، لحظه‌ای است که پاتریک انگشتر «النوردون» را در دست استل می‌بیند. از طرفی نمی‌خواهد حلقه را که برای استل شیء باارزشی است، از او جدا کند و از طرف دیگر باید آن را به صاحبش برگرداند و کامپیوتر را ببرد. این درگیری ذهنی که: «توقف می‌خواهی کامپیوتر را ببری و برایت مهم نیست که این وسط چه کسی لطمه می‌بیند»، موجب می‌شود تا پاتریک به «خود» در ارتباط با «دیگران» بیندیشد. راه‌حلی که نویسنده به کار می‌گیرد تا ابعاد دنیای فانتزی‌را هر چه بیشتر بگستراند، این است که وقتی پاتریک داستان استل را در دست دارد، هر دو به دنیای خیال وارد می‌شوند.

امیلی رودا، در بخش دیگری از داستان، با ایجاد گره عاطفی بین پاتریک و «وندی می‌نلی» نگاهی ظریف و عمیق نسبت به روابط انسانی دارد؛ به گونه‌ای که پاتریک هر طور شده می‌خواهد گمشده او را پیدا کند تا باعث خوشبختی او شود. در این بخش از داستان، به دست آوردن کامپیوتر برای پاتریک، کمترین اهمیت را دارد. جالب این‌جاست که گمشده وندی، همان خرگوش کهنه و کثیفی است که دانی برادر کوچک او در اتاقش داشته و پاتریک هیچ‌گاه به آن توجهی نداشته است. در حقیقت، تقاضای وندی