

خشونت در عصر سرگرمی‌های رسانه‌ای^۱

ماریانو آگوئیره^۲

مترجم: ساره سپهری‌نژاد^۳

چکیده

نویسنده در این مقاله با برشمردن نمونه‌هایی از جوامع مختلف تأکید می‌کند که بیش از هر چیز دیگری، این شرایط محیطی و خواست صاحبان قدرت است که بر اذهان و اعمال افراد تأثیر می‌گذارد. امروزه صنعت سرگرمی یکی از آن ابزار و شرایط محسوب می‌شود؛ صنعتی که با ترویج خشونت به تربیت اذهان پرداخته و آنان را به سمت کشتار انسان‌های بی‌گناه سوق داده است.

کلیدواژگان

فرهنگ، خشونت، پیام‌های رسانه‌ای، اسلحه، سرگرمی.

قطع نظر از کنترل اسلحه، مسئله دیگری در میان است که مقامات امریکایی (و بیشتر جوامع دیگر) از پرداختن به آن اجتناب می‌کنند: فرهنگ (یا خرده‌فرهنگ) (۱) خشونت در عصر سرگرمی‌های رایانه‌ای. پیش‌تر مشابه چنین صحنه‌هایی را دیده‌ایم؛ مردمی که در حال گریز از مکانی عمومی هستند و صدها پلیس و نیروی امنیتی، ساختمانی را احاطه کرده‌اند (این بار در یک سینما و خانه قاتل (۲) و نیز دیده‌ایم پس از حادثه، شمع‌ها می‌سوزند، پرچم‌های امریکا برافراشته می‌شوند، مردم می‌گریند، همدیگر را در آغوش می‌گیرند و رئیس جمهوری و سیاستمداران پیام‌های تسلیت می‌فرستند. در روزهای بعد، مقالاتی در باب آن حادثه می‌خوانیم و مفسرانی را در رسانه می‌بینیم که به رمزگشایی و کشف خصوصیات روحی روانی قاتل می‌پردازند. در پایان نیز همه آن صداهایی که مسئله کنترل سلاح را فریاد کردند، فراموش می‌شود آن هم در کشوری که کمترین کنترلی در این زمینه ندارد و اساساً قانون‌گذاری در درجه اول به هر ایالت بستگی دارد و هر فرد گمنامی با اختلالات ذهنی می‌تواند هر نوع اسلحه‌ای را از طریق اینترنت سفارش دهد. این بار، قاتل حرکت خود را در خلال مبارزات انتخاباتی ریاست‌جمهوری به انجام رساند، ۱۲ نفر را کشت و تقریباً ۶۰ نفر را زخمی کرد و رئیس‌جمهوری وقت و کاندیدای حزب مخالف را در تنگنا قرار داد. رئیس‌جمهوری و نامزد مقابل اکراه داشتند که تفسیر لیبرال انجمن ملی اسلحه‌ها را از متمم دوم بحث‌برانگیز قانون اساسی ایالات متحده امریکا (۳) با صراحت محکوم کنند. طرفداران اسلحه معتقدند این قانون به هر شهروند حقیقی امکان در اختیار

داشتن سلاح های گرم را در خانه می دهد؛ به علاوه، بسیاری در جناح راست ایالات متحده بر این باورند که سلاح برای دفاع از خود در موقعیت های غافل گیرانه و دشوار، ضروری است. در جامعه ای دموکراتیک و مدرن، سکوت در باب چنین قاعده منسوخ، عجیب و شرم آور به نظر می رسد، ولی مسئله دیگری در میان است که مقامات امریکایی (و بیشتر جوامع) از پرداختن به آن اجتناب می کنند: فرهنگ (یا خرده فرهنگ) خشونت در عصر سرگرمی های رایانه ای. در دهه های اخیر، هزاران کتاب، نوشته و مقاله درباره خشونت در تجارت رسانه های سرگرمی به چاپ رسیده اند؛ دست کم از دهه ۶۰ یعنی از زمانی که تلویزیون بخشی از اتاق نشیمن هر خانواده شد و صنعت فیلم در باب خشونت صریح، چالش برانگیزتر گشت. از آن زمان تاکنون، متخصصان هزاران گزارش درباره تأثیر خشونت بر پیام های رسانه ای به ویژه پیام های مربوط به جوانان، ارائه داده اند و پس از هر حادثه کشتار جمعی، بر ارتباط بین پیام های رسانه ای و خشونت تأکید شده است؛ تأکیدی که بی نتیجه بوده اند. ارتباط بین خشونت و پیام های رسانه ای نه تنها بر افراد دچار اختلالات ذهنی در امریکا یا فنلاند (به عنوان دو کشور با کنترل محدود سلاح) اثر می گذارد، بلکه الگویی از رفتار فاسد به شبه نظامیان سادیستی از بالکان تا لیبریا، سیرالئون و جمهوری دموکراتیک کنگو ارائه کرده است. برای صاحبان رسانه و بهره مندان از توزیع و پخش بازی های رایانه ای و فیلم های تلویزیونی، ایجاد ارتباط بین پیام های خشونت آمیز تخیلی و رفتارهای خشونت آمیز نوعی ساده انگاری کاملاً ناپخته است. در این مواقع، افراد ذی نفع در تجارت رسانه ای خشونت آمیز هم مانند انجمن ملی اسلحه، به سرعت پرچم آزادی های فردی را بالا می برند، حتی آزادی یک قاتل بودن را. آن ها می گویند نه سلاح ها، مردم را می کشند و نه پیام های رسانه ای، بلکه این افراد بیمار ذهنی هستند که این کار را انجام می دهند؛ افرادی که از سرگرمی ها یا ابزار قانونی دفاع، استفاده نادرست می کنند.

محقق فرانسوی، رجیس دبری^۸ در دهه ۹۰ در مقاله ای نوشت: «پیش تر فرد به صورت آنچه می خواند، درمی آمد و امروز به صورت آنچه می بیند. زندگی، نقل داستان هاست. تنها چند روز قبل، این داستان ها تیتز روزنامه ها بودند. دیروز روی سلولوئید^۹ و امروز به شکل الکترونیکی درآمده اند. بسته به این که جوان کدام یک از فیلم های سبک سوار،^{۱۰} لمردن در مادرید،^{۱۱} رزم ناو پوتمکین^{۱۲} یا شهروند کین^{۱۳} را تماشا کند، سرنوشت او همان گونه تغییر خواهد کرد. تصاویر بر رؤیاهای ما حکم می رانند و رؤیاهای ما بر اعمال ما». در آن زمان، دبری، نیاز به محافظت سینمای اروپا از فیلم های پر فروش امریکایی را با ماریو بارگاس یوسا^{۱۴} در میان گذاشته بود^{۱۵}. این مسئله امروزه وخیم تر شده است؛ زیرا تکنولوژی از تلویزیون و سینما به بازی های ویدیویی، دسترسی رایگان اینترنتی به محتواهای خشونت آمیز و در نهایت، به توانایی فردی برای فیلم یا عکس گرفتن از سخیف ترین تصاویر با دوربین دیجیتال گوشی کشیده شده است؛ اعمالی که گاه خود فرد انجام می دهد. چندین سال پیش، تعدادی پسر جوان، گدایی را در بارسلونا^{۱۶} آتش زدند و کشتند و از این کار خود فیلم گرفتند. در زندان ابوغریب، شماری از سربازان ارتش امریکا از زندانیان و اجساد برخی قربانیان شکنجه عکس گرفتند. این حرکت، نمایی جهانی از رسوایی به وجود آورد که سوزان سانتاگ^{۱۷} آن را «پورنوگرافی خشونت در امریکا» نامید

و نشان می‌دهد بخشی از جامعه امریکا غرق در این امر بوده است. این بار در آرورا،^{۱۸} قاتل می‌کوشیده از شخصیت جوکر^{۱۹} تقلید کند؛ شخصیتی که در دو بخش نخست از سری فیلم‌های بتمن، آدم‌ها را به خاطر کشتن آن‌ها می‌کشد. قاتل، موهای خود را رنگ کرده، چندین نوع اسلحه خریده، در آپارتمان خود برای پلیس «گاتهام»،^{۲۰} تله انفجاری کار گذاشته و به سینما رفته بود تا کاملاً با جوکر خیالی (بین^{۲۱} در این فیلم) مطابقت پیدا کند و مانند آنچه در فیلم شوالیه تاریکی برمی‌خیزد،^{۲۲} رخ می‌دهد، به مبارزه با بتمن برود و تخیل و واقعیت را درهم آمیزد. صنعت فیلم این درهم آمیزی را تشدید کرده بود؛ صنعتی که یک اتفاق جهانی عظیم را سازمان داده بود. این مسئله، بهترین فضا را برای آغاز نمایش قاتل فراهم کرد. شرکت توزیع و پخش این محصول، برنامه‌هایی را در سراسر جهان از پاریس گرفته تا نیویورک فراهم کرده بود که البته نمی‌توان صنعت سرگرمی را برای توزیع و تبلیغ محصولاتشان سرزنش کرد. این، حقیقتی شرم‌آور است که در اولین تعطیلی آخر هفته پس از کشتار تماشاگران فیلم شوالیه تاریکی برمی‌خیزد، ولی این فیلم تنها در امریکا، فروشی بیش از ۱۸۰ میلیون دلار داشت، یعنی این بار، جوکر در مبارزه با بتمن، بازی را برد. بین قاتل آرورا و سربازان ابوغریب که از زندانیان برهنه مسلمان پس از شکنجه عکس می‌گرفتند، سربازان نوجوانی که در سیرالئون، جامه‌های رمبو^{۲۳} به تن می‌کردند، مردی که در سال ۲۰۱۱ در صدد کشتن نماینده زن کنگره امریکا برآمد، مردی که سال گذشته برای حفظ کشورش، نروژ از دست اسلام، ۷۷ نفر را کشت و شبه‌نظامیانی که در مرز بین آریزونا و مکزیک برای دستگیری مهاجران غیرقانونی لباس نظامی پوشیدند، فاصله بسیار کم است. به یقین، همه آن‌ها افرادی با اذهان بیمار و آشفته بوده‌اند، اما از طرف ایدئولوژی‌های افراطی حمایت شدند و به وسیله محصولات سرگرمی که همیشه مرز بین تخیل و واقعیت را درمی‌نوردند، تشویق و تجهیز گردیدند. بنابر گواهی خودِ اندرس بریویک،^{۲۴} سال‌ها قبل از قتل عام ۷۷ نروژی، ساعت‌ها با بازی‌های رایانه‌ای خشونت‌آمیز بازی می‌کرده است تا خود را از صفات انسانی^{۲۵} تهی کند. این دیدگاه، قدیمی به نظر می‌رسد، اما ما محصول شرایطی هستیم که در آن زندگی می‌کنیم. همان‌طور که امپراتوری رسانه‌ای روپرت مُرداک^{۲۶} و اعمال او هم‌اکنون در حال بررسی است، زمان آن فرارسیده است که خشونت را در دنیای سرگرمی کنترل کنیم.

(۲۰۱۲ July ۲۶, Open Democracy, Aurora, the Joker won the game, ۱۰. Aurora, the Joker won the game, جوکر بازی را برد- source: www.opendemocracy.net/opensecurity/mariano-aguirre/aurora-joker-won-game 2. Mariano Aguirre, joker-won-game, رئیس مرکز صلح نروژ، خبرنگار و تحلیل‌گر مسائل بین-الملل ۳. کارشناس مترجمی زبان انگلیسی ۴. (sr.sepehri@gmail.com)) در اصطلاح دانش مردم‌شناسی به ارزش‌ها و هنجارهای متفاوت با ارزش‌ها و هنجارهای گروه اکثریت گفته می‌شود که یک گروه درون جامعه‌ای بزرگ‌تر داراست. (مترجم) James Holmes ۵. جیمز هولمز، دانشجوی دکترای انصرافی از دانشگاه دنور ایالت

کلرادو است که متهم به قتل و زخمی کردن تماشاگران سینمایی در شهر آورو را هنگام تماشای آخرین ساخته از سری مجموعه‌های بتمن است. (مترجم) National Rifle Association این انجمن در حمایت از حق مالکیت اسلحه برای هر آمریکایی در متمم دوم قانون اساسی آمریکا شکل گرفته است ۷. Second Amendment to the United States Constitution یکی از اصلاحیه‌های منشور حقوق ایالات متحده آمریکا است. ۹. Régis Debray. ۸. نوارهایی که برای ثبت عکس و فیلم به کار می‌رود ۱۰. Easy Rider. ۱۱. To Die in Madrid. ۱۲. Battleship Potemkin. ۱۳. Citizen Kane. ۱۴. Mario ۱۵. از معتبرترین نویسندگان پرویی.

http://elpais.com/diario/۱۹۹۳/۱۱/۰۴/opinion/۷۵۲۳۶۷۶۱۰_۸۵۰۲۱۵.html. ۱۶. Barcelona شهری در اسپانیا ۱۷. Susan Sontag. روشن فکر و نویسنده بزرگ آمریکایی. ۱۸. شهری در ایالت کلرادو. ۱۹. Joker. ۲۰. Gotham شهر خیالی در آمریکا که در فیلم بتمن وجود دارد ۲۱. Bane. ۲۲. The Dark Knight Rises. ۲۳. Rambo. ۲۴. Anders Behring Breivik. ۲۵. Dehumanize. ۲۶. Rupert ۲۷. Rupert.