

سفر به آینده با «ران معیوب»

معرفی منابع آموزشی (نگاهی به یک پویانمایی)

دور است. پی‌رنگ این داستان‌ها معمولاً از نشان دادن یک معضل دیجیتال در جهان آینده شروع می‌شود و در نهایت به راه‌حل انسانی و دیجیتال همان معضل ختم می‌شود. گذشته از پیام‌های فرهنگی پنهان در این آثار و ترویج سبک زندگی غربی، دقت در نوع برخورد انتقادی هنرمندان با پدیده‌های دیجیتال جالب توجه است.

پویانمایی «ران معیوب»^۱ یا «ران خراب‌شده» ما را با خود به دنیای فناوری آینده می‌برد؛ دنیایی که در آن دستیارهای بامزه‌ای به نام «حباب ربات» تمام دنیای کودکان را تسخیر کرده‌اند؛ دنیایی که دیگر در آن به دوست واقعی نیاز ندارید و تنها لازم است یک حباب ربات داشته باشید تا دیگر تنها نباشید.

داستان پویانمایی در مورد دانش‌آموزی بی‌دست‌وپا به نام «بارنی» و بهترین دوست او یک دستگاه دیجیتال از نوع «حباب ربات» به نام «ران» است که می‌تواند راه برود، صحبت کند و مثل یک گوشی هوشمند امروزی به شبکه‌های اجتماعی متصل شود.

بارنی خانواده‌ای سنتی و به نسبت فقیر دارد که از فناوری‌های رایج دور هستند. آن‌ها همچون گذشته در منزل خود مرغ نگه می‌دارند، بز دارند، غذاهای سنتی می‌پزند و با وجود مهاجرت از اروپای شرقی به آمریکا، همچنان نتوانسته‌اند هم‌رنگ جماعت بشوند. زمانی که ایرادهای عملکرد ربات بارنی نظم مدرسه و شهر را به هم می‌ریزد، او تلاش می‌کند با بازرراحی رمزهای نرم‌افزاری «ران» آن را به یک دوست واقعی تبدیل کند.

همان‌طور که می‌دانید، پویانمایی‌های متعددی با موضوع دوستی ربات‌ها و انسان‌ها ساخته شده‌اند. آثاری که نشان می‌دهند چگونه تعاملات آینده انسان‌ها در کنار فناوری‌های دیجیتال و دستیارهای رباتیک رقم خواهد خورد. در پویانمایی «ران معیوب» هر چهار محور توسعه فناوری اطلاعات و ارتباطات در اختراع حباب ربات‌ها کاملاً مشهود است. خدمات متعددی در یک حباب ربات «همگرا» شده‌اند؛ تمام ربات‌ها با هم «شبکه» هستند؛ ربات‌ها به‌سادگی راه می‌روند و همه‌جا بچه‌ها را «همراهی» می‌کنند و از همه مهم‌تر مفهوم دوستی و ارتباط را «دیجیتال» کرده‌اند. پیشنهاد می‌کنیم نسخه مناسب‌سازی شده این پویانمایی را که از شبکه نهال نیز پخش شده است، در کنار دانش‌آموزان ببینید و درباره آینده فناوری، محورهای توسعه فاوا و تأثیر آن در زندگی انسان گفت‌وگو کنید. مطالعه نقد و تحلیل سامانه هدایت مصرف‌کدومو^۲ درباره این پویانمایی برای جمع‌بندی مباحث در کلاس به شما کمک خواهد کرد.

پی‌نوشت‌ها

1. Ron's Gone Wrong
2. kodoumo.ir



خیلی قبل‌تر از آنکه ما با بچه‌ها در کلاس سواد رسانه‌ای درباره دنیای دیجیتال و فناوری اطلاعات و ارتباطات صحبت کنیم، پویانمایی‌ها و فیلم‌های تخیلی غربی این دنیای شگفت‌انگیز را برای نسل جوان بازنمایی کرده‌اند. معرفی آگاهانه برخی از پویانمایی‌های مناسب برای دانش‌آموزان، در کنار نقد و تحلیل و گفت‌وگو درباره این آثار می‌تواند چاشنی خاطره‌انگیز و ماندگاری در کلاس سواد اطلاعاتی باشد.

در دو دهه اخیر، غول‌های پویانمایی‌سازی آمریکایی «دیزنی» و «دریم‌ورکس» آثار متعددی با موضوع محوری آینده جهان تحت تأثیر انقلاب اطلاعاتی و توسعه فناوری‌های دیجیتال ساخته و منتشر کرده‌اند.

حضور پررنگ جهان دیجیتال در پویانمایی‌های کودکان و نوجوانان در آثار متعددی تکرار شده و حتی به موضوع اصلی خیلی از این فیلم‌ها تبدیل شده است.

اصلی‌ترین درون‌مایه این آثار، نمایش تغییرات جالب و رویایی دنیا تحت تأثیر انقلاب دیجیتال در آینده‌ای نه‌چندان



فیلم تحویل میز کار