

رالف اینترنت را شکست می‌دهد



«رالف خرابکار ۲» مخاطب خود را قدم به قدم با اجزای تشکیل‌دهنده وب و کاربردهای متنوع و عجیب آن روبه‌رو می‌کند و با بیانی طنزآمیز، نقاط قوت و ضعف اینترنت را نشان می‌دهد. مهم‌ترین مفاهیم و پدیده‌های مجازی که در این پویانمایی به خوبی پیش چشم مخاطب مجسم شده‌اند، از این قرارند: ورود از دنیای دیجیتال غیربرخط به دنیای وب از طریق مودم، وبسایت‌های اینترنتی به مثابه ساختمان‌ها و محله‌های یک شهر، موتورهای جست‌وجو به مثابه راهنمای همه‌چیزدان و مهربان شهر، تبلیغات اینترنتی همراه‌کننده و مزاحم برای اهالی شهر، چهره‌سازی و چهره‌سالاری با هدف جلب توجه و دریافت پول، چرخه غیرقابل‌گریز مسخرگی و لودگی در شبکه‌های اجتماعی ویدئویی، پراکنده‌شدن سریع ویروس‌های رایانه‌ای مخرب در وب، جولان خلافکاران و بزهکاران در محله‌های زیرین شهر اینترنت، بازی‌های دیجیتال برخط به عنوان هیجان‌انگیزترین و چالش‌برانگیزترین بخش وب و در آخر برتر بودن ارزش‌های انسانی در مقابل دارایی‌های مجازی. هر چند که به پیام‌های پنهان و آشکار فرهنگی این اثر انتقادات زیادی وارد است و حتماً باید درباره آن با بچه‌ها گفت‌وگو کرد، اما در «رالف اینترنت را خراب می‌کند» مجسم‌کردن محیط ناملموس اینترنت به بهترین شکل ممکن اتفاق افتاده و کاملاً آموزنده و به‌یادماندنی شده است. پیشنهاد می‌کنیم، نسخه مناسب‌سازی‌شده این پویانمایی را به همراه دانش‌آموزان ببینید و درباره کارکردها و کژکارکردهای وب و روش‌های حفاظت از هویت و دارایی‌های واقعی در عصر اطلاعات گفت‌وگو کنید.



شناخت فضای مجازی و آشنایی کودکان و نوجوانان با کارکردهای وب، از جمله موضوعات حاشیه‌ای بسیاری از فیلم‌ها و پویانمایی‌ها در سال‌های اخیر است. البته در برخی موارد این موضوع در متن اصلی آثار قرار دارد و تمرکز داستان بر نشان‌دادن ابعاد، ویژگی‌ها و حتی آسیب‌های فضای مجازی است.

معرفی آگاهانه برخی از آثار نمایشی مناسب برای دانش‌آموزان، در کنار نقد و تحلیل و گفت‌وگو درباره آن‌ها، می‌تواند نشان‌دهنده اهمیت موضوع در سطح جهانی و تقویت آموزه‌های سواد اطلاعاتی باشد.

یکی از پویانمایی‌های محبوب و خاطره‌انگیز دهه اخیر «رالف خرابکار» است. قسمت اول این فیلم در حدود سال ۱۳۹۱ شمسی (۲۰۱۲ میلادی) ساخته شده است و ماجراهای آن در جهان بازی‌های رایانه‌ای قدیمی روایت می‌شود. در این پویانمایی، ما سفری می‌کنیم به درون بازی‌ها و با شخصیت‌های این بازی‌ها وارد ماجراجویی می‌شویم. «رالف» شخصیت خرابکار یک بازی رایانه‌ای است که از منفی و بازنده‌بودن خسته شده است و تصمیم می‌گیرد برای اثبات خودش یک نشان (مدال) به‌دست آورد. در این مسیر، با کمک به یک دختر بچه به نام «وانیلوپه» درگیر مسائل دیگری می‌شود و سفری پرحادثه را در پیش می‌گیرد. درونمایه اصلی این اثر درباره هدف‌گذاری در زندگی، ارزش دوستی و تلاش برای موفقیت با وجود موانع و سختی‌هاست.

قسمت دوم «رالف خرابکار» که در سال ۲۰۱۸ میلادی ساخته شده، فضای متفاوتی دارد. دو شخصیت اصلی داستان یعنی رالف و وانلپه که در بازی‌های مخصوص خود فعالیت می‌کنند و زندگی‌شان بسیار یکنواخت شده است، در اثر یک حادثه از مرزهای ممنوعه و ایفای عبور می‌کنند و با ورود به داخل مودم، به جهان وب پا می‌گذارند؛ جهانی که حد و مرز نمی‌شناسد و پر از مکان‌های جورواجور است. تفاوت قسمت دوم با قسمت اول از همین‌جا شروع می‌شود. هر چند که موضوعات انسانی و عاطفی همچنان در مرکز خط سیر داستان قرار دارند، اما فضای اینترنت و سرک‌کشیدن شخصیت‌ها به پستوهای مجازی، فراتر از محیط داستان، به مسئله اصلی داستان تبدیل می‌شود.